(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7272206号
(P7272206)

(45)発行日　令和5年5月12日(2023.5.12)

(24)登録日　令和5年5月1日(2023.5.1)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２６Ｚ
Ａ６３Ｆ　7/02　３３４

請求項の数　2　（全1664頁）

(21)出願番号　特願2019-171901(P2019-171901)
(22)出願日　令和1年9月20日(2019.9.20)
(65)公開番号　特開2021-48905(P2021-48905A)
(43)公開日　令和3年4月1日(2021.4.1)
審査請求日　令和3年9月14日(2021.9.14)

(73)特許権者　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　110003052
弁理士法人勇智国際特許事務所
(74)代理人　100187436
弁理士　寺脇 歩
(74)代理人　100155136
弁理士　伊藤 陽一
(72)発明者　北田 昇平
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
株式会社三洋物産内
審査官　堀 圭史

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定の電力が供給されている場合に所定の遊技処理を実行可能な遊技処理実行手段と、
所定状態で前記所定の電力が断たれた電断であると判定した場合に所定の電断処理を実行可能な電断処理実行手段と、
を備え、
電断後に所定の方法で前記所定の電力が供給された場合に遊技可能な状態となり得る遊技機であって、
第１位置と第２位置に変位可能であり、前記第１位置に位置する場合は所定の非通電状態となり得り、前記第２位置に位置する場合は所定の通電状態となり得る変位手段と、
電断中に所定情報を保持可能な記憶手段と、
押下された押下状態と、押下されていない非押下状態とに変位可能であり、前記押下状態で前記所定の電力が供給された場合に前記記憶手段に記憶されている少なくとも一部の情報が初期化され得る初期化用スイッチと、
電断後に前記所定の電力が供給された場合に前記記憶手段に記憶されている前記所定情報を判定する手段と、
当該遊技機に前記所定の電力が供給された場合に、前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、
当該遊技機に前記所定の電力が供給された後の所定タイミングにおいて、前記状態判定手段によって前記変位手段の位置に対応した情報の判定を行い、前記判定によって前記変

位手段が前記第１位置に位置することに対応する情報が設定されていると判定された第１の場合に第１処理を実行し、前記判定によって前記変位手段が前記第１位置に位置することに対応する情報が設定されていないと判定された第２の場合に前記第１処理とは異なる処理であって前記変位手段を前記第１位置に変位させるための第２処理を実行する処理実行手段と、
を備え、
本遊技機は、
所定の抽選情報を取得可能な取得可能条件が成立しているか否かを判断する取得可能条件判断手段と、
前記所定の抽選情報を所定の上限数まで記憶可能な抽選情報記憶手段と、
を備え、
前記第１の場合において前記取得可能条件判断手段によって前記取得可能条件が成立していると判断された場合に、前記抽選情報記憶手段は前記所定の抽選情報を記憶し得るように構成されており、
本遊技機は、
所定の抽選を実行可能な抽選実行可能条件が成立したか否かを判断する抽選実行可能条件判断手段と、
前記所定の抽選を実行するための抽選手段と、
を備え、
前記第１の場合において前記抽選実行可能条件判断手段によって前記抽選実行可能条件が成立したと判断された場合に、前記抽選手段は前記所定の抽選を実行し得るように構成されており、
本遊技機は、
所定の変動表示を実行可能な変動実行可能条件が成立したか否かを判断する変動実行可能条件判断手段と、
前記所定の変動表示を実行するための変動表示手段と、
を備え、
前記第１の場合において前記変動実行可能条件判断手段によって前記変動実行可能条件が成立したと判断された場合に、前記変動表示手段は前記所定の変動表示を実行し得るように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
請求項１に記載の遊技機であって、
前記所定の非通電状態では、一部の部材が通電状態となり得る
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特許文献１）。
【０００３】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】

【文献】特開２０１１－１７２９８８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の形態として実現することが可能である。
【０００７】
[形態]
所定の電力が供給されている場合に所定の遊技処理を実行可能な遊技処理実行手段と、
所定状態で前記所定の電力が断たれた電断であると判定した場合に所定の電断処理を実行可能な電断処理実行手段と、
を備え、
電断後に所定の方法で前記所定の電力が供給された場合に遊技可能な状態となり得る遊技機であって、
第１位置と第２位置に変位可能であり、前記第１位置に位置する場合は所定の非通電状態となり得り、前記第２位置に位置する場合は所定の通電状態となり得る変位手段と、
電断中に所定情報を保持可能な記憶手段と、
押下された押下状態と、押下されていない非押下状態とに変位可能であり、前記押下状態で前記所定の電力が供給された場合に前記記憶手段に記憶されている少なくとも一部の情報が初期化され得る初期化用スイッチと、
電断後に前記所定の電力が供給された場合に前記記憶手段に記憶されている前記所定情報を判定する手段と、
当該遊技機に前記所定の電力が供給された場合に、前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、
当該遊技機に前記所定の電力が供給された後の所定タイミングにおいて、前記状態判定手段によって前記変位手段の位置に対応した情報の判定を行い、前記判定によって前記変位手段が前記第１位置に位置することに対応する情報が設定されていると判定された第１の場合に第１処理を実行し、前記判定によって前記変位手段が前記第１位置に位置することに対応する情報が設定されていないと判定された第２の場合に前記第１処理とは異なる処理であって前記変位手段を前記第１位置に変位させるための第２処理を実行する処理実行手段と、
を備え、
本遊技機は、
所定の抽選情報を取得可能な取得可能条件が成立しているか否かを判断する取得可能条件判断手段と、
前記所定の抽選情報を所定の上限数まで記憶可能な抽選情報記憶手段と、
を備え、
前記第１の場合において前記取得可能条件判断手段によって前記取得可能条件が成立していると判断された場合に、前記抽選情報記憶手段は前記所定の抽選情報を記憶し得るように構成されており、
本遊技機は、
所定の抽選を実行可能な抽選実行可能条件が成立したか否かを判断する抽選実行可能条件判断手段と、
前記所定の抽選を実行するための抽選手段と、
を備え、

前記第１の場合において前記抽選実行可能条件判断手段によって前記抽選実行可能条件が成立したと判断された場合に、前記抽選手段は前記所定の抽選を実行し得るように構成されており、
本遊技機は、
所定の変動表示を実行可能な変動実行可能条件が成立したか否かを判断する変動実行可能条件判断手段と、
前記所定の変動表示を実行するための変動表示手段と、
を備え、
前記第１の場合において前記変動実行可能条件判断手段によって前記変動実行可能条件が成立したと判断された場合に、前記変動表示手段は前記所定の変動表示を実行し得るように構成されている
ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【０００８】

上記形態によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】第１実施形態におけるパチンコ機１０の斜視図である。
【図２】遊技盤３０の正面図である。
【図３】振分機構１２０を説明する説明図である。
【図４】普通電動役物５３を説明する説明図である。
【図５】液晶表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。
【図６】パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【図７】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図８】第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図９】第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１０】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【図１２】パチンコ機１０が実行可能なサポートモードの種類について説明をする説明図である。
【図１３】低頻度サポートモードの実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。
【図１４】高頻度サポートモードＡの実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。
【図１５】高頻度サポートモードＢの実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。
【図１６】パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。
【図１７】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１８】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１９】先判定処理を示すフローチャートである。
【図２０】大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。
【図２１】変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図２２】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２３】通常処理を示すフローチャートである。
【図２４】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２５】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図２６】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２７】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。

【図２８】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２９】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図３０】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図３１】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図３２】電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図３３】音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図３４】音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３５】状態記憶処理を示すフローチャートである。
【図３６】サポートモード演出用処理を示すフローチャートである。
【図３７】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
【図３８】演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。
【図３９】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４０】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図４１】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４２】変形例１における振分機構１２０普通電動役物５３および各始動口を示す説明図である。
【図４３】変形例１における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。
【図４４】変形例１における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。
【図４５】変形例２における振分機構１２０普通電動役物５３および各始動口を示す説明図である。
【図４６】変形例２における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。
【図４７】変形例２における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。
【図４８】変形例３における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。
【図４９】変形例３における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。
【図５０】変形例３における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。
【図５１】変形例４における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。
【図５２】変形例４における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。
【図５３】変形例４における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。
【図５４】変形例５における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。
【図５５】変形例５における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。
【図５６】変形例５における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。
【図５７】変形例６における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。
【図５８】変形例６における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。
【図５９】変形例６における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。
【図６０】普通電動役物５３の構成の一例を示す説明図である。
【図６１】変形例１２における変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図６２】低頻度サポートモード用変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図６３】高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図６４】高頻度サポートモードＢ用変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図６５】変形例１２における演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。
【図６６】低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図６７】高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図６８】高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における演出パターンを説明する説明図である。
【図６９】高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における連続演出を説明する説明図である。
【図７０】高頻度サポートモードＡの第２始動口遊技回における演出パターンを説明する説明図である。
【図７１】高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図７２】第２実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図７３】パチンコ機の背面図である。
【図７４】遊技盤の正面図である。
【図７５】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図７６】Ｖ獲得チャレンジ機構部を示す説明図である。
【図７７】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図７８】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図７９】第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図８０】第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図８１】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図８２】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図８３】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図８４】第１開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。
【図８５】Ｖ獲得チャレンジ機構部における遊技球の動きを示す説明図である。
【図８６】Ｖ獲得チャレンジ機構部における遊技球の動きを示す説明図である。
【図８７】Ｖ獲得チャレンジ機構部における遊技球の動きを示す説明図である。
【図８８】第２開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。
【図８９】第３開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。
【図９０】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図９１】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図９２】先判定処理を示すフローチャートである。
【図９３】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図９４】通常処理を示すフローチャートである。
【図９５】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図９６】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図９７】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図９８】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図９９】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図１００】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図１０１】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図１０２】シャッター開閉処理を示すフローチャートである。
【図１０３】Ｖ入賞判定処理を示すフローチャートである。
【図１０４】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１０５】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図１０６】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図１０７】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１０８】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図１０９】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図１１０】入球時の更新処理を示すフローチャートである。

【図１１１】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１１２】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１１３】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図１１４】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１１５】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図１１６】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１１７】変形例２のパチンコ機に備えられる遅延ユニットを示す説明図である。
【図１１８】変形例１９のパチンコ機に備えられる可変入賞装置を示す説明図である。
【図１１９】変形例２２における振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図１２０】第３実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図１２１】パチンコ機の背面図である。
【図１２２】遊技盤の正面図である。
【図１２３】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図１２４】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１２５】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図１２６】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１２７】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図１２８】転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１２９】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１３０】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図１３１】保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。
【図１３２】バトル演出または結果告知演出が実行されているときの、図柄表示装置の表示面の説明をする説明図である。
【図１３３】バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。
【図１３４】比較例１のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。
【図１３５】第３実施形態のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。
【図１３６】高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値に対する遊技状態判定値を示す説明図である。
【図１３７】第３実施形態のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回における処理の手順を説明するタイミングチャートである。
【図１３８】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１３９】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１４０】先判定処理を示すフローチャートである。
【図１４１】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１４２】通常処理を示すフローチャートである。
【図１４３】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図１４４】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１４５】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図１４６】転落判定処理を示すフローチャートである。
【図１４７】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１４８】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。

【図１４９】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１５０】低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１５１】低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１５２】高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１５３】転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１５４】転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１５５】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図１５６】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図１５７】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図１５８】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１５９】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図１６０】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図１６１】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１６２】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
【図１６３】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１６４】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１６５】低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１６６】低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１６７】高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１６８】転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１６９】転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１７０】遊技回演出実行用処理を示すフローチャートである。
【図１７１】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１７２】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図１７３】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１７４】変形例１のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回における処理の手順を説明するタイミングチャートである。
【図１７５】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１７６】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１７７】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。
【図１７８】変形例１６における当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１７９】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。
【図１８０】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１８１】高確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１８２】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１８３】高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１８４】変形例１８における遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１８５】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１８６】潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１８７】サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１８８】第４実施形態としてのパチンコ遊技機の斜視図である。
【図１８９】パチンコ機１０の背面図である。
【図１９０】遊技盤３０の正面図である。
【図１９１】液晶用図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。

【図１９２】パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【図１９３】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図１９４】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１９５】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図１９６】転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１９７】電動役物開放抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１９８】音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を示すブロック図である。
【図１９９】処理の概要（ケース１）を説明するタイムチャートである。
【図２００】転落引き戻し大当たり演出の一例を説明する説明図である。
【図２０１】転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出の一例を説明する説明図である。
【図２０２】処理の概要（ケース２）を説明するタイムチャートである。
【図２０３】処理の概要（ケース３）を説明するタイムチャートである。
【図２０４】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２０５】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２０６】先判定処理を示すフローチャートである。
【図２０７】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２０８】通常処理を示すフローチャートである。
【図２０９】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２１０】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２１１】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図２１２】転落判定処理を示すフローチャートである。
【図２１３】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２１４】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。
【図２１５】遊技状態判定値の詳細を説明する説明図である。
【図２１６】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２１７】低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２１８】低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２１９】高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２２０】転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２２１】転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２２２】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図２２３】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２２４】オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２２５】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２２６】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２２７】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図２２８】電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図２２９】音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２３０】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
【図２３１】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２３２】低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２３３】低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２３４】高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２３５】転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２３６】転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図２３７】開閉実行モード演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２３８】オープニング演出用処理を示すフローチャートである。
【図２３９】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２４０】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図２４１】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２４２】変形例１０を説明する説明図である。
【図２４３】第５実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図２４４】パチンコ機の背面図である。
【図２４５】遊技盤の正面図である。
【図２４６】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図２４７】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２４８】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図２４９】低確率モード用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５０】高確率モード用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５１】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５２】リーチ判定用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５３】電動役物開放抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５４】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図２５５】設定情報表示部の一例を示す説明図である。
【図２５６】図柄表示装置において表示されるエンディング演出を示す説明図である。
【図２５７】初回外れ時用の対応関係を示す説明図である。
【図２５８】初回ノーマルリーチ時用の対応関係を示す説明図である。
【図２５９】初回スーパーリーチ時用の対応関係を示す説明図である。
【図２６０】設定示唆演出を含むエンディング演出の一例を示す説明図である。
【図２６１】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２６２】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２６３】先判定処理を示すフローチャートである。
【図２６４】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２６５】通常処理を示すフローチャートである。
【図２６６】設定変更処理を示すフローチャートである。
【図２６７】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２６８】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２６９】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図２７０】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２７１】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２７２】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図２７３】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２７４】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２７５】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２７６】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図２７７】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２７８】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２７９】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２８０】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２８１】入球時の更新処理を示すフローチャートである。

【図２８２】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２８３】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２８４】リーチ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２８５】リーチ振分テーブルの内容を示す説明図である
【図２８６】通常大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２８７】確変大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２８８】外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２８９】エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２９０】初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。
【図２９１】初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。
【図２９２】初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。
【図２９３】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２９４】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図２９５】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２９６】変形例１におけるリーチ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２９７】ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図２９８】スーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図２９９】通常大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３００】ノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図３０１】スーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図３０２】確変大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３０３】ノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図３０４】スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図３０５】外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３０６】外れ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図３０７】エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３０８】変形例２のパチンコ機が備える遊技盤の正面図である。
【図３０９】振り分け機構が遊技球を振り分ける様子を示す説明図である。
【図３１０】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
【図３１１】リーチ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３１２】通常大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３１３】確変大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３１４】外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３１５】エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３１６】初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。
【図３１７】初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。
【図３１８】変形例４における出現確率抽選用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図３１９】エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３２０】出現期間抽選用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図３２１】変形例６におけるエンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３２２】初回外れ時用の設定示唆当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図３２３】初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルの内容を示す説明図である。

【図３２４】初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図３２５】第６実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図３２６】パチンコ機の背面図である。
【図３２７】遊技盤の正面図である。
【図３２８】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図３２９】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３３０】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図３３１】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図３３２】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図３３３】転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図３３４】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図３３５】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図３３６】保証遊技回数に達する以前の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。
【図３３７】保証遊技回数に達する以前の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。
【図３３８】保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。
【図３３９】バトル演出または結果告知演出が実行されているときの、図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
【図３４０】バトル演出を例示する説明図である。
【図３４１】バトル演出後に実行される結果告知演出を例示する説明図である。
【図３４２】保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。
【図３４３】比較例１のパチンコ機において、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。
【図３４４】比較例２のパチンコ機において、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。
【図３４５】保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。
【図３４６】保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。
【図３４７】保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。
【図３４８】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３４９】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３５０】先判定処理を示すフローチャートである。
【図３５１】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３５２】通常処理を示すフローチャートである。
【図３５３】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図３５４】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図３５５】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図３５６】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。
【図３５７】転落判定処理を示すフローチャートである。
【図３５８】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図３５９】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図３６０】保証遊技回数以前の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図３６１】保証遊技回数後の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図３６２】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図３６３】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図３６４】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図３６５】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図３６６】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図３６７】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図３６８】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３６９】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
【図３７０】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３７１】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３７２】保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３７３】保証遊技回数後の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３７４】遊技回演出実行用処理を示すフローチャートである。
【図３７５】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３７６】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図３７７】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３７８】変形例１のパチンコ機が備える高確率モード用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図３７９】変形例２のパチンコ機が備えるモード選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図３８０】第７実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。
【図３８１】遊技盤の正面図である。
【図３８２】図柄表示装置において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
【図３８３】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３８４】特図抽選や普図抽選等に用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図３８５】特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図３８６】特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図３８７】特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図３８８】普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図３８９】普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図３９０】普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図３９１】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図３９２】第７実施形態のパチンコ機において実行される処理の流れの一例を示すタイミングチャートである。
【図３９３】第７実施形態のパチンコ機において実行される演出の一例を示す説明図である。
【図３９４】第７実施形態のパチンコ機において実行される演出の一例を示す説明図である。
【図３９５】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図３９６】普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３９７】特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３９８】Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３９９】通常処理を示すフローチャートである。
【図４００】普通図柄制御処理を示すフローチャートである。
【図４０１】普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４０２】普図変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図４０３】普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４０４】普通電動役物制御処理を示すフローチャートである。
【図４０５】普電開閉処理を示すフローチャートである。
【図４０６】特別図柄制御処理を示すフローチャートである。
【図４０７】特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４０８】特図変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図４０９】特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４１０】特別電動役物制御処理を示すフローチャートである。
【図４１１】特電開閉処理を示すフローチャートである。
【図４１２】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４１３】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４１４】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図４１５】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４１６】第７実施形態の変形例のパチンコ機において実行される演出の一例を説明する説明図である。
【図４１７】第７実施形態の変形例のパチンコ機において実行される演出の一例を説明する説明図である。
【図４１８】本発明の第８実施形態としてのパチンコ遊技機の斜視図である。
【図４１９】パチンコ機１０の背面図である。
【図４２０】遊技盤３０の正面図である。
【図４２１】遅延機構２０２およびＶ入賞機構２１０を説明する説明図である。
【図４２２】図柄表示装置４１において変動表示される液晶用図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。
【図４２３】パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【図４２４】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図４２５】第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図４２６】第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図４２７】第１始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図４２８】第２始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図４２９】Ｖ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１第２Ｖ入賞口Ｖ２）に遊技球が入球することにより確定する大当たり種別を説明する説明図である。
【図４３０】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図４３１】音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図４３２】本実施形態のパチンコ機１０における遊技の流れを説明する説明図である。
【図４３３】特定示唆演出の一例を示す説明図である。
【図４３４】遊技回における演出を設定する処理（遊技回演出設定処理とも呼ぶ）の概要を示すフローチャートである。

【図４３５】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４３６】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４３７】先判定処理を示すフローチャートである。
【図４３８】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４３９】Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４４０】通常処理を示すフローチャートである。
【図４４１】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図４４２】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４４３】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図４４４】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図４４５】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図４４６】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図４４７】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図４４８】開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。
【図４４９】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図４５０】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図４５１】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図４５２】電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図４５３】音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４５４】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
【図４５５】遊技回演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図４５６】遊技球流通態様検出処理を示すフローチャートである。
【図４５７】遊技球数カウントメモリエリアを説明する説明図である。
【図４５８】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４５９】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図４６０】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４６１】駆動役物を駆動させる特定示唆演出を説明する説明図である。
【図４６２】検出センサの配置位置の一例を示す説明図である。
【図４６３】変形例５の一例を示す説明図である。
【図４６４】変形例６の一例を示す説明図である。
【図４６５】変形例７の一例を示す説明図である。
【図４６６】第９実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図４６７】パチンコ機の背面図である。
【図４６８】遊技盤の正面図である。
【図４６９】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図４７０】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４７１】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図４７２】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図４７３】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図４７４】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図４７５】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図４７６】第１始動口保留用領域と保留消化領域の変化の一例を示す説明図である。
【図４７７】第２始動口保留用領域と保留消化領域の変化の一例を示す説明図である。
【図４７８】保留表示アイコンの表示態様を説明する説明図である。

【図４７９】図柄表示装置の表示面において花びらが表示されているときの様子を示す説明図である。
【図４８０】第１～第４種花びらの表示方法を示す説明図である。
【図４８１】第３種花びらの挙動を示す説明図である。
【図４８２】特１・保留１用花びらが目標保留到達軌道に沿って移動した場合の第１保留表示アイコンの様子を示す説明図である。
【図４８３】図柄表示装置の表示面に表示された図柄に第４種花びらが作用する様子を示す説明図である。
【図４８４】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４８５】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４８６】先判定処理を示すフローチャートである。
【図４８７】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４８８】通常処理を示すフローチャートである。
【図４８９】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図４９０】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４９１】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図４９２】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図４９３】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図４９４】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図４９５】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図４９６】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図４９７】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図４９８】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図４９９】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図５００】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５０１】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図５０２】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
【図５０３】保留演出用記憶エリアを説明する説明図である。
【図５０４】保留演出用パラメータ設定処理を示すフローチャートである。
【図５０５】表示レベル上限値設定処理を示すフローチャートである。
【図５０６】上限値テーブルを示す説明図である。
【図５０７】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５０８】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５０９】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図５１０】第３種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５１１】第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５１２】特１・保留１用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５１３】花びら軌道抽選用テーブルを示す説明図である。
【図５１４】特１・保留２用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５１５】特１・保留３用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５１６】特１・保留４用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５１７】第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５１８】保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。
【図５１９】第１始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。
【図５２０】第２始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。
【図５２１】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５２２】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図５２３】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。

【図５２４】変形例１における第１始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。
【図５２５】花びら表示変更処理を示すフローチャートである。
【図５２６】第１０実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図５２７】パチンコ機の背面図である。
【図５２８】遊技盤の正面図である。
【図５２９】図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
【図５３０】図柄表示装置において変動表示される図柄を示す説明図である。
【図５３１】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図５３２】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図５３３】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図５３４】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図５３５】リーチ判定用当否テーブルを示す説明図である。
【図５３６】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図５３７】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図５３８】キャラクター系ステージを例示する説明図である。
【図５３９】非キャラクター系ステージを例示する説明図である。
【図５４０】バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。
【図５４１】変動・停止する図柄、特別リーチ画面演出、および背景画像の表示態様を示すタイミングチャートである。
【図５４２】パチンコ機において実行されるステージの移行を模式的に示す説明図である。
【図５４３】キャラクター系ステージにおけるステージ移行の態様を示す説明図である。
【図５４４】非キャラクター系ステージにおけるステージ移行の態様を示す説明図である。
【図５４５】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５４６】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図５４７】先判定処理を示すフローチャートである。
【図５４８】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図５４９】通常処理を示すフローチャートである。
【図５５０】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図５５１】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図５５２】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図５５３】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図５５４】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図５５５】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図５５６】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図５５７】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図５５８】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図５５９】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図５６０】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図５６１】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５６２】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図５６３】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
【図５６４】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５６５】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５６６】大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５６７】リーチ振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図５６８】リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図５６９】スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図５７０】戦士キャラクター抽選用テーブルの内容を示す説明図である。
【図５７１】戦士キャラクター判定値対応テーブルの内容を示す説明図である。
【図５７２】スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図５７３】リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５７４】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図５７５】ステージ演出用処理を示すフローチャートである。
【図５７６】キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を示すフローチャートである。
【図５７７】ステージ抽選用テーブルの内容を示す説明図である。
【図５７８】非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を示すフローチャートである。
【図５７９】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５８０】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図５８１】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５８２】第１１実施形態のパチンコ機１０における音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図５８３】背景技術としての楽曲データの一例とその演奏形態とを示す説明図である。
【図５８４】音声データ用ＲＯＭに記憶されているデータのデータ構造を模式的に示す説明図である。
【図５８５】楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２との各構成を示す説明図である。
【図５８６】楽曲Ｂ第１データＢ１と楽曲Ｂ第２データＢ２との各構成を示す説明図である。
【図５８７】音出力ＬＳＩ９７における楽曲Ａについての再生手順を示すタイミングチャートである。
【図５８８】音出力ＬＳＩ９７における楽曲Ｂについての再生手順を示すタイミングチャートである。
【図５８９】参考例における楽曲Ａについてのデータの構成と演奏形態とを示す説明図である。
【図５９０】音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５９１】ＢＧＭ用処理を示すフローチャートである。
【図５９２】ＢＧＭ再生開始処理を示すフローチャートである。
【図５９３】ＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。
【図５９４】音出力ＬＳＩ９７において実行される再生開始実行処理を示すフローチャートである。
【図５９５】変形例１における音出力ＬＳＩ９７よる楽曲Ａについての再生手順を示すタイミングチャートである。
【図５９６】ＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。
【図５９７】１回目第２データ再生処理を示すフローチャートである。
【図５９８】２回目以降第２データ再生処理を示すフローチャートである。
【図５９９】音出力ＬＳＩ９７において実行される再生開始実行処理を示すフローチャートである。
【図６００】変形例５における送信タイミングを規定する所定期間を示す説明図である。
【図６０１】第１２実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。
【図６０２】パチンコ機の背面図である。

【図６０３】遊技盤の正面図である。
【図６０４】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図６０５】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図６０６】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図６０７】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図６０８】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図６０９】電動役物開放抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図６１０】第１２実施形態の音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である
【図６１１】第１２実施形態の電源スイッチを模式的に示す説明図である。
【図６１２】電源スイッチの他の例を模式的に示す説明図である。
【図６１３】電源スイッチの他の例を模式的に示す説明図である。
【図６１４】第１２実施形態の主側ＭＰＵが電源投入時に実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図６１５】第１２実施形態の主側ＭＰＵが実行する設定変更処理を示すフローチャートである。
【図６１６】第１２実施形態の主側ＭＰＵが実行する設定確認処理を示すフローチャートである。
【図６１７】第１２実施形態の主側ＭＰＵが実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６１８】第１２実施形態の主側ＭＰＵが実行する電源監視処理を示すフローチャートである。
【図６１９】第１２実施形態の主側ＭＰＵが実行する始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図６２０】第１２実施形態の主側ＭＰＵが実行する先判定処理を示すフローチャートである。
【図６２１】第１２実施形態の主側ＭＰＵが実行するスルーゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図６２２】第１２実施形態の主側ＭＰＵが実行する遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図６２３】第１２実施形態の主側ＭＰＵが実行する保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図６２４】第１２実施形態の主側ＭＰＵが実行する変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６２５】第１２実施形態の主側ＭＰＵが実行する当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図６２６】第１２実施形態の主側ＭＰＵが実行する変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図６２７】第１２実施形態の主側ＭＰＵが実行する遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図６２８】第１２実施形態の主側ＭＰＵが実行する大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図６２９】第１２実施形態の主側ＭＰＵが実行するエンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図６３０】第１２実施形態の主側ＭＰＵが実行する電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図６３１】第１２実施形態の主側ＭＰＵが実行する電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図６３２】第１２実施形態の音光側ＭＰＵが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図６３３】第１２実施形態の音光側ＭＰＵが実行する起動日時情報記憶処理を示すフローチャートである。
【図６３４】第１２実施形態の音光側ＭＰＵが実行する電断種別判定処理を示すフローチャートである。
【図６３５】第１２実施形態の音光側ＭＰＵが実行する起動種別判定処理を示すフローチャートである。
【図６３６】第１２実施形態の音光側ＭＰＵが実行する音光側異常電断フラグ対応処理を示すフローチャートである。
【図６３７】第１２実施形態の音光側ＭＰＵが実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６３８】第１２実施形態の音光側ＭＰＵが実行する音光側電断処理を示すフローチャートである。
【図６３９】第１２実施形態の音光側ＭＰＵが実行するＲＴＣ演出用処理を示すフローチャートである。
【図６４０】ＲＴＣ演出実行判定テーブルを説明する説明図である。
【図６４１】第１２実施形態の音光側ＭＰＵが実行する据え置き示唆演出用処理を示すフローチャートである。
【図６４２】第１２実施形態の変形例１のパチンコ機が備える演出用可動物を説明する説明図である。
【図６４３】第１２実施形態の変形例１のパチンコ機が備える演出用可動物を説明する説明図である。
【図６４４】第１２実施形態の変形例１２の主側ＭＰＵが実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図６４５】第１２実施形態の変形例１２の主側ＭＰＵが実行する電源監視処理を示すフローチャートである。
【図６４６】第１２実施形態の変形例１２の音光側ＭＰＵが実行する電断種別判定処理を示すフローチャートである。
【図６４７】第１２実施形態の変形例１２の音光側ＭＰＵが実行する音光側電断処理を示すフローチャートである。
【図６４８】第１２実施形態の変形例１３の主側ＭＰＵが実行する電源監視処理を示すフローチャートである。
【図６４９】第１２実施形態の変形例１３の音光側ＭＰＵが実行する電断種別判定処理を示すフローチャートである。
【図６５０】第１２実施形態の変形例１３の音光側ＭＰＵが実行する音光側電断処理を示すフローチャートである。
【図６５１】第１３実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図６５２】パチンコ機の背面図である。
【図６５３】遊技盤の正面図である。
【図６５４】始動口ユニットを示す説明図である。
【図６５５】振分片部が第１位置Ｑ１にある場合の遊技球の流れを示す説明図である。
【図６５６】振分片部が第２位置Ｑ２にある場合の遊技球の流れを示す説明図である。
【図６５７】始動口ユニットにおける第１ルートを示す説明図である。
【図６５８】始動口ユニットにおける第２ルートを示す説明図である。
【図６５９】始動口ユニットにおける第３ルートを示す説明図である。
【図６６０】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図６６１】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図６６２】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図６６３】第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図６６４】第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図６６５】振分テーブルの内容を示す説明図である。

【図６６６】リーチ判定用当否テーブルを示す説明図である。
【図６６７】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図６６８】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図６６９】パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。
【図６７０】低確低サポ状態低確高サポ状態高確高サポ状態および高確低サポ状態のそれぞれにおける各種の態様を示す説明図である。
【図６７１】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６７２】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図６７３】転落口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図６７４】通常処理を示すフローチャートである。
【図６７５】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図６７６】第１始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６７７】第１始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図６７８】第１始動口用の判定処理を示すフローチャートである。
【図６７９】第１始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図６８０】第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図６８１】第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図６８２】第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図６８３】第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図６８４】第１変動停止処理を示すフローチャートである。
【図６８５】第２始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６８６】第２始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図６８７】第２始動口用の判定処理を示すフローチャートである。
【図６８８】第２始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図６８９】第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図６９０】第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図６９１】第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図６９２】第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図６９３】第２変動停止処理を示すフローチャートである。
【図６９４】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図６９５】開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。
【図６９６】オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
【図６９７】オープニング期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。
【図６９８】開閉処理期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。
【図６９９】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図７００】エンディング期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。
【図７０１】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図７０２】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図７０３】電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図７０４】遊技球振分制御処理を示すフローチャートである。

【図７０５】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図７０６】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図７０７】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
【図７０８】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図７０９】表示態様切替処理を示すフローチャートである。
【図７１０】特１用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図７１１】第１演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図７１２】第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図７１３】第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図７１４】第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図７１５】第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図７１６】特２用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図７１７】第２演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図７１８】第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図７１９】第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図７２０】第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図７２１】第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図７２２】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図７２３】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図７２４】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図７２５】変形例における始動口ユニットを示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
本発明にかかる遊技機の実施形態について、図面を参照しながら以下の順序で説明する。
《１》第１実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｇＡ群～特徴ｇＰ群に対応）：
《２》第２実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｈＡ群～特徴ｈＦ群に対応）：
《３》第３実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｉＡ群～特徴ｉＨ群に対応）：
《４》第４実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｊＡ群～特徴ｊＯ群に対応）：
《５》第５実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｋＡ群～特徴ｋＷ群に対応）：
《６》第６実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｌＡ群～特徴ｌＨ群に対応）：
《７》第７実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｍＡ群～特徴ｍＲ群に対応）：
《８》第８実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｎＡ群～特徴ｎＮ群に対応）：
《９》第９実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｏＡ群～特徴ｏＪ群に対応）：
《１０》第１０実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｐＡ群～特徴ｐＬ群に対応）：
《１１》第１１実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｑＡ群～特徴ｑＭ群に対応）：
《１２》第１２実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｒＡ群～特徴ｒＶ群に対応）：
《１３》第１３実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｓＡ群～特徴ｓＶ群に対応）：
《Ｙ》他の構成への適用：

《Ｚ》上記各実施形態等から抽出される特徴群について：
【００１１】
《１》第１実施形態：
《１－１》遊技機の構造：
本実施形態における遊技機の構造について説明する。なお、上記実施形態と同じ機能を備える構成要素には同じ符号を用いて説明する。
【００１２】
図１は、第１実施形態におけるパチンコ機１０の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。
【００１３】
前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。前扉枠１４の窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる当たり抽選時、当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。
【００１４】
前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。
【００１５】
上皿２０の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。

【００１６】
さらに、前扉枠１４の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサ２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサ２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【００１７】
また、上皿２０の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。また、以降の説明においては、操作ハンドル２５が操作されることによって遊技球が発射され、遊技球が遊技盤の正面視左側に流れるとともに遊技盤の左側を流下する場合を、遊技者が「左打ち」をすると表現する場合がある。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサ２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサ２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【００１８】
なお、本実施形態においては、遊技球発射ボタン２６は、上皿２０の周縁部の正面視左側に配置される構成を採用したが、遊技球発射ボタン２６が他の位置に配置される構成を採用してもよい。例えば、遊技球発射ボタン２６を、ウェイトボタン２５ｂと同様に、操作ハンドル２５の内部（周縁部）に配置する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者が、操作ハンドル２５、ウェイトボタン２５ｂ、遊技球発射ボタン２６を、右手のみで操作することを可能にする。

【００１９】
図２は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【００２０】
遊技盤３０には、一般入賞口３２、第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ、第２始動口３４、スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ、普通電動役物５３、可変入賞装置５４、および振分機構１２０が設けられている。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、

普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【００２１】

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

【００２２】

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

【００２３】

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

【００２４】

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

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

ここで、振分機構１２０および普通電動役物５３について説明をする。

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

その後、図３（ｃ）に示すように、次に開口部１２２から遊技球が流入すると、振分用回動部１２５は右側に傾いた状態を維持しているため、左側保持部１２７において一時的に当該遊技球を保持する。その後、図３（ｄ）に示すように、左側保持部１２７で保持した遊技球の重さで振分用回動部１２５が左回りに回動し、左側保持部１２７に保持していた遊技球を左側流路Ｒ１に向けて放出する。左側保持部１２７から放出された遊技球は、左側流路Ｒ１を流通した後、開口部１２３から流出する。開口部１２３から流出した遊技球は、第１始動口３３ａに入球する。なお、左回りに回動した後の振分用回動部１２５は左側に傾いた状態を維持している。このように、振分機構１２０は、開口部１２２に流入する遊技球を左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２に交互に振り分ける機能を有する。

【００３３】

次に、普通電動役物５３について説明する。

【００３４】

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

が遊技盤３０の手前側に向かって突出（以下、開放とも呼ぶ）する。
【００３５】
図示するように普通電動役物５３は、可動片５３ａと、可動片５３ａに配置される凸部５３ｂを備える。また、図４（ｂ）には図示していないが、普通電動役物５３は、可動片５３ａを駆動させる普電役物駆動部５３ｃを備える。
【００３６】
図４（ｂ）に示すように、突出した可動片５３ａは、遊技球が第２始動口３４に入球するのを補助する。本実施形態においては、突出した可動片５３ａが第２始動口３４に遊技球が入球するのを補助するパターンは、大きく２つのパターンである。１つ目のパターンは、遊技球が振分機構１２０の開口部１２２から流入し、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球が第２始動口３４に入球するのを補助するパターンである。具体的には、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球が開口部１２４から流出したときに、可動片５３ａが突出している場合には、当該可動片５３ａは、当該遊技球を第２始動口３４まで案内し、第２始動口３４に入球することを補助する。２つ目のパターンは、スルーゲート３５ｂを通過して流下する遊技球が第２始動口３４に入球するのを補助するパターンである。具体的には、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球が流下して普通電動役物５３まで到達したときに、可動片５３ａが突出している場合には、当該可動片５３ａは、当該遊技球を第２始動口３４まで案内し、第２始動口３４に入球することを補助する。なお、２つ目のパターンの場合には、スルーゲート３５ｂを通過していない遊技球が普通電動役物５３に到達したときに可動片５３ａが突出している場合には、可動片５３ａは当該遊技球が第２始動口３４へ入球するのを補助する。
【００３７】
上記説明したいずれのパターンの場合も、遊技球が可動片５３ａの上を流通して第２始動口３４まで到達するまで普通電動役物５３が開放状態を維持していた場合を前提としており、遊技球が可動片５３ａの上を流通して第２始動口３４まで到達するよりも先に普通電動役物５３が閉鎖状態となった場合には、上記パターンには該当せず、その場合には、可動片５３ａの上を流通した遊技球は第２始動口３４に入球せずにさらに下流方向へ流下することになる。
【００３８】
図４（ｂ）の状態から所定時間経過後、図４（ｃ）に示すように、開放状態であった普通電動役物５３は閉鎖状態となる。すなわち、突出していた可動片５３ａは遊技盤３０内に収納される。本実施形態におけるパチンコ機１０は、普通電動役物５３の開放パターンを複数種類備えており、普通電動役物５３が第２始動口３４への遊技球の入球を補助するサポートモードの種類毎に異なる。パチンコ機１０が備えるサポートモードは、各々、スルーゲート３５ａやスルーゲート３５ｂを遊技球が通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の開始から抽選結果が出力されるまでの時間（電動役物開放抽選の変動時間）、電動役物開放抽選の当選確率、普通電動役物５３の開放時間が異なる。本実施形態のパチンコ機１０が備えるサポートモードの詳細については後述する。以上、振分機構１２０および普通電動役物５３について説明をした。
【００３９】
説明を図２に戻す。遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。
【００４０】
特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。
【００４１】
第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３ａまたは第１始動口３３ｂへの遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口

３３ａまたは第１始動口３３ｂへの遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行なわせる。

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、及びラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、

液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

図５（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図５（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図５（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【００５５】

ここで、遊技回とは、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて

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

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

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

【００５９】

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

【００６０】

ここで、遊技回とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）又は第２始動口３４のいずれかの入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１回の当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）又は第２始動口３４への遊技球の入球に基づ

いて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）又は第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、第１液晶用図柄または第２液晶用図柄として図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【００６１】

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

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

《１－２》遊技機の電気的構成：

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

【００６５】

図６は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を

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

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５が接続されている

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

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、普通電動役物５３を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【００７６】

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

【００７７】

また、ＲＡＭ６４には保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設

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

【００７８】

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

【００７９】

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

【００８０】

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

【００８１】

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

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ

２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図５（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】
変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。
【００９１】
次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５ａまたはスルーゲート３５ｂに遊技球が入球したタイミングで、当該電動役物開放カウンタＣ４の値が電動役物用実行エリア６４ｅに移動した後、電動役物用実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて普通電動役物５３を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０，１であれば、普通電動役物５３を開放状態に制御し、Ｃ４＝２～４６５であれば、普通電動役物５３を閉鎖状態に維持する。
【００９２】
なお、取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、電動役物開放カウンタＣ４の値および変動種別カウンタＣＳの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値および変動種別カウンタＣＳの値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。
【００９３】
次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。また、本実施形態においては、パチンコ機１０は、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルと、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで判定処理実行エリア６４ｃに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機１０は、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の４つの当否テーブルを、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶している。
【００９４】
図８は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図８（ａ）は第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図８（ｂ）は第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。
【００９５】
図８（ａ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～３の４個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～３の４個の値以外の値（４～１１９９）が外れである。一方、図８（ｂ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設

定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【００９６】

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

【００９７】

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

【００９８】

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

【００９９】

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

【０１００】

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

【０１０１】

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

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉扉の開閉回数（ラウンド数）

（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉制御の態様

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

（４）開閉実行モード終了後のサポートモードの態様

【０１０２】

上記の（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉制御の態様として、可変入賞装置５４の開閉扉５４ｂの開閉パターン（以下、単に「開閉パターン」とも呼ぶ）を複数種類設け、大当たりの種類毎に１種類の開閉パターンが対応して設定されてもよい。本実施形態においては、大当たりの種類毎に１種類の開閉パターンが対応して設定されており、開閉パターン毎に、開閉扉５４ｂの開閉の態様が異なる。本実施形態における開閉扉５４ｂの開閉パターンについては後述する。

【０１０３】

その他、開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置５４への遊技球の入球（入賞）の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定

することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉５４ｂの１回の開放は５秒が経過するまで又は開閉扉５４ｂへの遊技球の入球個数が７個となるまで継続するように設定することができる。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉５４ｂの１回の開放が１．６秒が経過するまで又は開閉扉５４ｂへの入球個数が７個となるまで継続するよう設定することができる。

【０１０４】

開閉扉５４ｂの１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉５４ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置５４への入賞が発生しない構成としてもよい。なお、本実施形態においては、低頻度入賞モードは設けておらず、全ての大当たりにおいて高頻度入賞モードが設定される。

【０１０５】

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

【０１０６】

図１０は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図１０（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図１０（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【０１０７】

図１０（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たりＢ、８Ｒ確変大当たりＡ、８Ｒ通常大当たりＡが設定されている。本実施形態においては、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～４」が１６Ｒ確変大当たりＢに対応し、「５～１９」が８Ｒ確変大当たりＡに対応し、「２０～３９」が８Ｒ通常大当たりＡに対応するように設定されている。

【０１０８】

１６Ｒ確変大当たりＢは、開閉実行モードにおける可変入賞装置５４の開放回数が１６回（１６ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置５４の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、１６Ｒ確変大当たりＢは、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが高確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモードＢとなり、次回に大当たりに当選するまで当該高頻度サポートモードＢは継続する。なお、パチンコ機１０において実行するサポートモードの詳細については後で説明する。

【０１０９】

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

【０１１０】

８Ｒ通常大当たりＡは、開閉実行モードにおける可変入賞装置５４の開放回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置５４の開閉制御の態様が高頻

度入賞モードである。また、８Ｒ通常大当たりＡは、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが高確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモードＡとなり、高頻度サポートモードＡが開始されてから遊技回が１００回終了するまで当該高頻度サポートモードＡは実行され、遊技回が１００回終了すると、サポートモードは高頻度サポートモードＡから低頻度サポートモードに移行する。

【０１１１】

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

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

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

【０１１６】

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

【０１１７】

次に、電役開放抽選およびサポートモードについて説明する。

【０１１８】

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

【０１１９】

図１１（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブ

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

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

次に、パチンコ機１０が実行可能なサポートモードの詳細について説明をする。

【０１２３】

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

【０１２４】

［低頻度サポートモード］

図１２に示すように、低頻度サポートモードは、電役開放抽選の当選確率が１／２３３であり、電役開放抽選における図柄（普通図柄）の変動時間が１０秒である。すなわち、電役開放抽選が開始されるとともに普通図柄が変動を開始し、抽選結果を報知するために普通図柄が停止表示となるまでの時間が１０秒である。また、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片５３ａが突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は０．１秒である。電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放時間（可動片５３ａが遊技盤３０から突出した状態を維持している時間）は３秒である。ただし、普通電動役物５３の開放中に遊技球が第２始動口３４に１個入球したら普通電動役物５３は閉鎖する。

【０１２５】

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

【０１２６】

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

【０１２７】

遊技者が左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通

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

【０１２８】

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

【０１２９】

［高頻度サポートモードＡ］

図１２に示すように、高頻度サポートモードＡは、電役開放抽選の当選確率が２３１／２３３であり、電役開放抽選における図柄（普通図柄）の変動時間が０．０５秒である。すなわち、電役開放抽選が開始されるとともに普通図柄が変動を開始し、抽選結果を報知するために普通図柄が停止表示となるまでの時間が０．０５秒である。また、上述したように、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片５３ａが突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は０．１秒である。電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放時間は３秒である。ただし、普通電動役物５３の開放中に遊技球が第２始動口３４に１個入球したら普通電動役物５３は閉鎖する。

【０１３０】

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

【０１３１】

図１４は、高頻度サポートモードＡの実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図

である。なお、図１４において普通電動役物５３は破線で表した場合には閉鎖状態を示し、実線で表した場合には開放状態を示す。

【０１３２】

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

【０１３３】

また、本実施形態においては、開口部１２４から流出した遊技球が可動片５３ａの上面を流通し第２始動口３４に到達することを可能とするために、高頻度サポートモードＡにおける普通電動役物５３の開放時間は３．０秒に設定されている。本実施形態のパチンコ機１０においては、開口部１２４から流出し可動片５３ａに到達した遊技球が、当該可動片５３ａの上面を流通し第２始動口３４に到達するまでの時間の平均値は２．０秒である。従って、開口部１２４から流出した遊技球は、可動片５３ａの上面を流通し第２始動口３４に入球する。このように、高頻度サポートモードＡにおいては、低頻度サポートモードと比較して、遊技球が右側流路Ｒ２に振り分けられた場合に、当該遊技球は普通電動役物５３の補助によって第２始動口３４に入球する確率が高い。なお、高頻度サポートモードＡは、普通電動役物５３の開放時間は３秒であるが、第２始動口３４に遊技球が１個入球したら閉鎖するため、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球が普通電動役物５３が閉鎖した直後に当該普通電動役物５３に到達した場合には、開口部１２４から流出した遊技球は第１始動口３３ｂに入球する。また、第２始動口３４に１個の遊技球が入球した時に他の遊技球が可動片５３ａの上面を流通している場合には、当該遊技球は普通電動役物５３が閉鎖することによって第２始動口３４には入球せず、さらに下流方向へ流下する。従って、高頻度サポートモードＡにおいて、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球の全てが第２始動口３４に入球するとは限らない。また、本実施形態におけるパチンコ機１０は、高頻度サポートモードＡの場合に遊技者が右打ちをしてスルーゲート３５ｂを通過させるように遊技球を流通させた場合に、スルーゲート３５ｂを通過して普通電動役物５３に到達した遊技球が第２始動口３４に入球しないように構成されている。具体的には、本実施形態のパチンコ機１０においては、スルーゲート３５ｂを通過して普通電動役物５３に到達した遊技球が、当該可動片５３ａの上面を流通し第２始動口３４に到達するまでの時間の平均値は５．０秒である。一方、上述したように、高頻度サポートモードＡにおける普通

電動役物５３の開放時間は３．０秒に設定されている。従って、仮にスルーゲート３５ｂを通過した遊技球が開放中の普通電動役物５３に到達したとしても、可動片５３ａの上面を流通している途中で普通電動役物５３が閉鎖するため、当該遊技球は第２始動口３４に到達する前に普通電動役物５３から放出されさらに下方に流下することとなるため、第２始動口３４には入球しない。よって、高頻度サポートモードＡの場合には、振分機構１２０の開口部１２２に入球させる遊技球の流通態様が、遊技者の利益が最大となる遊技球の流通態様となる。

【０１３４】

［高頻度サポートモードＢ］

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

遊技者が右打ちをしてスルーゲート３５ｂを通過させるように遊技球を流通させた場合、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過したことを契機として電役開放抽選が実行される。高頻度サポートモードＢにおいては、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選する確率は高く（当選確率：２３１／２３３）、普通電動役物５３が開放状態となる確率は高い。また、本実施形態においては、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過して電役開放抽選に当選した場合に、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球が普通電動役物５３に到達した時点において当該普通電動役物５３が開放状態となるようにするために、高頻度サポートモードＢにおける電役開放抽選の変動時間は０．０５秒に設定されている。また、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片５３ａが突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は０．１秒である。本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過してから普通電動役物５３に到達するまでの時間の平均値は、０．３秒である。すなわち、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過してから普通電動役物５３に到達するまでの時間（０．３秒）より、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過したことを契機として実行される電役開放抽選の変動時間（０．０５秒）と電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片５３ａが突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間（０．１秒）の和の値（０．１５秒）の方が短いため電役開放抽選に当選した場合には、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球が普通電動役物５３に到達した時点において当該普通電動役物５３は開放しており、普通電動役物５３に到達した遊技球は普通電動役物５３の可動片５３ａの上面を流通する。

【０１３８】

また、本実施形態においては、スルーゲート３５ｂを通過して普通電動役物５３に到達した遊技球が可動片５３ａの上面を流通し第２始動口３４に到達することを可能とするために、高頻度サポートモードＢにおける普通電動役物５３の開放時間は６．０秒に設定されている。本実施形態のパチンコ機１０においては、スルーゲート３５ｂを通過して普通

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

【０１３９】

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

【０１４０】

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

【０１４１】

《１－３》遊技の流れ

次に、本実施形態のパチンコ機１０における遊技の流れについて説明する。

【０１４２】

図１６は、パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。

【０１４３】

ステップＦ１０１に示すように、遊技者が遊技を開始した時点においては、パチンコ機１０における抽選モードは低確率モードで、サポートモードは低頻度サポートモードである。このとき、パチンコ機１０は、遊技者に対して、左打ちをして振分機構１２０（開口部１２２）に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。

【０１４４】

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

【０１４５】

ステップＦ１０１の状態で、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）

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

【０１４６】

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

【０１４７】

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

【０１４８】

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

【０１４９】

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

【０１５０】

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

【０１５１】

ステップＦ１０６の状態における高頻度サポートモードＡは、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）または第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回が１００回実行されるまで継続し（Ｆ１０７：Ｎ０→Ｆ１０８：ＮＯ）、遊技回が１００回実行されるまでに大当たりに当選しなかった場合には（Ｆ１０７：ＮＯ→Ｆ１０８：ＹＥＳ）、ステップＦ１０１に示した状態に戻る。すなわち、低確率モードかつ低頻度サポートモードの状態に戻る。

【０１５２】

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

【０１５３】

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

【０１５４】
ステップＦ１０９では、ラウンド遊技（Ｆ１０３）の終了後に、抽選モードは高確率モードで、サポートモードは高頻度サポートモードＡとなる。また、パチンコ機１０は、遊技者に対して、左打ちをして振分機構１２０（開口部１２２）に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。
【０１５５】
ステップＦ１０９の状態は、高頻度サポートモードＡである。上述のように、高頻度サポートモードＡの状態においては、振分機構１２０に入球した遊技球は、第１始動口３３（第１始動口３３ａ）と、第２始動口３４とに交互に入球する。パチンコ機１０においては、各始動口に遊技球が入球した順に、当該遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。従って、遊技球が第１始動口３３（第１始動口３３ａ）と、第２始動口３４とに交互に入球する状態においては、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とする遊技回と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回とが交互に実行される。
【０１５６】
ステップＦ１０９の状態は高確率モードであるため、高頻度サポートモードＡの状態は、実行される遊技回において大当たりに当選するまで継続する（Ｆ１１０：ＮＯ）。
【０１５７】
ステップＦ１０９の状態において、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）または第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回において大当たりに当選した場合には（Ｆ１１０：ＹＥＳ）、ステップＦ１０３に進み、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される。
【０１５８】
ステップＦ１０４において、大当たり種別が大当たりＢである場合には（Ｆ１０４：ＹＥＳ）、ステップＦ１１１に進む。具体的には、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への遊技球の入球を契機として実行された遊技回において１６Ｒ確変大当たりＢに当選した場合や、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行された遊技回において１６Ｒ確変大当たりＢ、８Ｒ確変大当たりＢ、８Ｒ通常大当たりＢに当選した場合に、ステップＦ１１１に進む。
【０１５９】
ステップＦ１１１において、当該大当たり種別が確変大当たりＢである場合には（Ｆ１１１：ＹＥＳ）、ステップＦ１１２に進む。
【０１６０】
ステップＦ１１２では、ラウンド遊技（Ｆ１０３）の終了後に、抽選モードは高確率モードで、サポートモードは高頻度サポートモードＢとなる。また、パチンコ機１０は、遊技者に対して、右打ちをして振分機構１２０（開口部１２２）に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。
【０１６１】
高頻度サポートモードＢの状態においては、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球は、普通電動役物５３に補助されて第２始動口３４に入球する。従って、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。
【０１６２】
ステップＦ１１２は高確率モードであるため、高頻度サポートモードＢの状態は、実行される遊技回において大当たりに当選するまで継続する（Ｆ１１３：ＮＯ）。
【０１６３】
ステップＦ１１２の状態において、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回において大当たりに当選した場合には（Ｆ１１３：ＹＥＳ）、ステップＦ１０３に進み、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される。
【０１６４】
ステップＦ１１１において、当該大当たり種別が確変大当たりＢではない場合には（Ｆ１１１：ＮＯ）、ステップＦ１１４に進む。

【０１６５】
ステップＦ１１４では、ラウンド遊技（Ｆ１０３）の終了後に、抽選モードは低確率モードで、サポートモードは高頻度サポートモードＢとなる。また、パチンコ機１０は、遊技者に対して、左打ちをして振分機構１２０（開口部１２２）に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。
【０１６６】
上述のように、高頻度サポートモードＢの状態においては、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球は、普通電動役物５３に補助されて第２始動口３４に入球する。従って、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。
【０１６７】
ステップＦ１１４の状態における高頻度サポートモードＢは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回が１００回実行されるまで継続し（Ｆ１１５：ＮＯ→Ｆ１１６：ＮＯ）、遊技回が１００回実行されるまでに大当たりに当選しなかった場合には（Ｆ１１５：ＮＯ→Ｆ１１６：ＹＥＳ）、ステップＦ１０１に示した状態に戻る。すなわち、低確率モードかつ低頻度サポートモードの状態に戻る。
【０１６８】
一方、ステップＦ１１４の状態において、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回が１００回実行されるまでに大当たりに当選した場合には（Ｆ１１５：ＹＥＳ）、ステップＦ１０３に進み、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される。
【０１６９】
以上、パチンコ機１０における遊技の流れについて説明をした。遊技の流れにおいて説明したように、本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技者の利益が最大となるように遊技球を流通させた場合に、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）のみに遊技球が入球する状態（低頻度サポートモードの状態）、第１始動口３３と第２始動口３４とに交互に遊技球が入球する状態（高頻度サポートモードＡの状態）、第２始動口３４のみに遊技球が入球する状態（高頻度サポートモードＢの状態）の３つの状態の間を移行しながら遊技が進行する。
【０１７０】
ここで、本実施形態のパチンコ機１０の特徴および当該特徴が奏する効果を、従来のパチンコ機との比較によって説明する。先に、第１始動口への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において当たり当選（大当たり当選、および、小当たり当選が設定されている場合には小当たり当選も含む）した場合に付与される特典（例えば払い出される賞球数）の期待値を第１特典期待値とし、第２始動口への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において当たり当選（大当たり当選、および、小当たり当選が設定されている場合には小当たり当選も含む）した場合に付与される特典（例えば払い出される賞球数）の期待値を第２特典期待値とする。また、通常時に当たりに当選した場合に付与される特典の期待値を通常時特典期待値とし、高頻度サポートモード時に当たりに当選した場合に付与される特典の期待値を高サポ時特典期待値とする。
【０１７１】
従来から、第１始動口と第２始動口とに遊技球を振り分ける振分機構を備えるパチンコ機（以下、「従来パチンコ機」とも呼ぶ）は存在する。従来パチンコ機は、遊技を開始した当初の通常状態（例えば、低確率モードかつ低頻度サポートモード）においては、振分機構に到達するように遊技球を流通させて第１始動口と第２始動口とに交互に遊技球を入球させる。そして、高頻度サポートモードに移行した場合には、補助手段（普通電動役物）が高頻度に動作することにより、振分手段を介さずに高い確率で第２始動口に遊技球を入球させる。
【０１７２】
従来パチンコ機において、高サポ時特典期待値を通常時特典期待値よりも高く、かつ、その差を大きくしようとした場合には、高サポ時特典期待値を大きくするために必然的に第２特典期待値を大きくする必要があるが、第２特典期待値を大きくすると、通常時特典

期待値も高くなってしまう（通常状態においては第１始動口と第２始動口とに遊技球が入球して当たり抽選が実行されるため）。また、第１特典期待値を小さくしても、通常時特典期待値は、第１特典期待値と第２特典期待値との平均であるので、第１特典期待値を小さくすることによる効果は小さくなってしまう。

【０１７３】

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

【０１７４】

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

【０１７５】

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

【０１７６】

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

【０１７７】

《１－４》主制御装置において実行される各種処理：

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

【０１７８】
＜タイマ割込み処理＞
図１７は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。
【０１７９】
ステップＳｇ０１０１では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｇ０１０２に進む。
【０１８０】
ステップＳｇ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｇ０１０３に進む。
【０１８１】
ステップＳｇ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｇ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図２３）において、その値を更新する。
【０１８２】
ステップＳｇ０１０４では、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｇ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｇ０１０４を実行した後、ステップＳｇ０１０５に進む。
【０１８３】
ステップＳｇ０１０５では、スルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｇ０１０５におけるスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｇ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【０１８４】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１７：Ｓｇ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０１８５】
図１８は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０２０１では、遊技球が第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）に入球（始動入賞）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｇ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｇ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｇ０２０３に進む。
【０１８６】
ステップＳｇ０２０３では、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｇ０２０４に進む。
【０１８７】

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

【０１８８】

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

【０１８９】

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

【０１９０】

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

【０１９１】

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

【０１９２】

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

【０１９３】

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

【０１９４】

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

たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｇ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳｇ０２１２を実行した後、ステップＳｇ０２１３に進む。

【０１９５】

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

【０１９６】

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

【０１９７】

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

【０１９８】

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

【０１９９】

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

【０２００】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図１８：Ｓｇ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２０１】

図１９は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、遊技回の変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【０２０２】

ステップＳｇ０３０１では、大当たり・リーチ情報取得処理を実行する。当該処理は、

当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定を行う処理である。大当たり・リーチ情報取得処理の詳細については後述する。ステップＳｇ０３０１を実行した後、ステップＳｇ０３０２に進む。

【０２０３】

ステップＳｇ０３０２では、変動時間情報取得処理を実行する。当該処理は、遊技回の変動時間の判定を行う処理である。変動時間情報取得処理の詳細については後述する。

【０２０４】

ステップＳｇ０３０２を実行した後、本先判定処理を終了する。

【０２０５】

＜大当たり・リーチ情報取得処理＞

次に、大当たり・リーチ情報取得処理について説明する。大当たり・リーチ情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図１９：Ｓｇ０３０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２０６】

図２０は、大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０４０１では、始動口用の入球処理（図１８）における始動口への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳｇ０４０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を判定することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【０２０７】

ステップＳｇ０４０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｇ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０４０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｇ０４０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【０２０８】

一方、ステップＳｇ０４０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｇ０４０２：ＮＯ）、ステップＳｇ０４０４に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップＳｇ０４０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【０２０９】

ステップＳｇ０４０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｇ０４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０４０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタＣ２の値を読み出す。その後、ステップＳｇ０４０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｇ０４０７を実行した後、ステップＳｇ０４０８に進む。

【０２１０】

ステップＳｇ０４０８では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｇ０

４０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｇ０４０８：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０４０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｇ０４０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｇ０４０８：ＮＯ）、ステップＳｇ０４１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【０２１１】

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

【０２１２】

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

【０２１３】

＜変動時間情報取得処理＞

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

【０２１４】

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

【０２１５】

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

【０２１６】

ステップＳｇ０５０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｇ０５０３を実行した後、ステップＳｇ０５０７に進む。

【０２１７】

ステップＳｇ０５０７では、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【０２１８】

ステップＳｇ０５０２において、当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｇ０５０２：ＮＯ）、ステップＳｇ０５０４に進み、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｇ０５０４において、リーチが発生すると判定した場合には（Ｓｇ０５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０５０５に進む。

【０２１９】

ステップＳｇ０５０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に

対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｇ０５０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【０２２０】

ステップＳｇ０５０４において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｇ０５０４：ＮＯ）、ステップＳｇ０５０６に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳｇ０５０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【０２２１】

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

【０２２２】

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

【０２２３】

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

【０２２４】

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

【０２２５】

＜スルー用の入球処理＞

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

【０２２６】

図２２は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０６０１では、遊技球がスルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）に入球（通

過）したか否かを判定する。ステップＳｇ０６０１において、遊技球がスルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）に入球したと判定した場合には（Ｓｇ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０６０２に進む。一方、ステップＳｇ０６０１において、スルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｇ０６０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【０２２７】

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

【０２２８】

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

【０２２９】

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

【０２３０】

＜通常処理＞

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

【０２３１】

図２３は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０７０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｇ０７０２に進む。

【０２３２】

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

【０２３３】

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

定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｇ０７０３を実行した後、ステップＳｇ０７０４に進む。

【０２３４】

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

【０２３５】

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

【０２３６】

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

【０２３７】

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

【０２３８】

ステップＳｇ０７０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｇ０７０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｇ０７０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｇ０７０９：ＮＯ）、ステップＳｇ０７１０及びステップＳｇ０７１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｇ０７１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳｇ０７１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップＳｇ０７０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｇ０７０９：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０７０３に戻り、ステップＳｇ０７０３からステップＳｇ０７０８までの各処理を実行する。

【０２３９】

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

【０２４０】

＜遊技回制御処理＞

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

【０２４１】
図２４は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０８０１では、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの開始時にＯＮにされ、開閉実行モードの終了時にＯＦＦにされるフラグである。
【０２４２】
ステップＳｇ０８０１において開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ０８０１：ＹＥＳ）、開閉実行モード中であると判定し、ステップＳｇ０８０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、特図始動口５１への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｇ０８０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｇ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｇ０８０２に進む。
【０２４３】
ステップＳｇ０８０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種大当たりフラグ記憶エリア６４ｇにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。
【０２４４】
ステップＳｇ０８０２において、メイン表示部４５が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｇ０８０２：ＮＯ）、ステップＳｇ０８０３～ステップＳｇ０８０５の遊技回開始用の処理に進む。ステップＳｇ０８０３では、保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）および第２始動口３４のいずれについて保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｇ０８０３において、保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｇ０８０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳｇ０８０３において、保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓｇ０８０３：ＮＯ）、ステップＳｇ０８０４に進む。
【０２４５】
ステップＳｇ０８０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップＳｇ０８０５に進む。データ設定処理の詳細は後述する。
【０２４６】
ステップＳｇ０８０５では、メイン表示部４５における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｇ０８０５を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【０２４７】
ステップＳｇ０８０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｇ０８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０８０６～ステップＳｇ０８１５の遊技回進行用の処理を実行する。
【０２４８】
ステップＳｇ０８０６では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｇ０８０６では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に記憶されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図２７）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。
【０２４９】

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

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

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

【０２５５】

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

【０２５６】

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

【０２５７】

＜データ設定処理＞

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

【０２５８】

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

【０２５９】

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

【０２６０】

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

【０２６１】

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

【０２６２】

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

【０２６３】

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

【０２６４】

ステップＳｇ０９０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２３）に

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

【０２６５】

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

【０２６６】

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

【０２６７】

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

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

＜変動開始処理＞

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

【０２７２】

図２６は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１００１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際

してＯＮにされ、その後に通常大当たりに当選した場合にＯＦＦにされる。ステップＳｇ１００１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｇ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１００２に進む。

【０２７３】

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

【０２７４】

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

【０２７５】

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

【０２７６】

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

【０２７７】

一方、ステップＳｇ１００５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１００７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図１０（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりＢの数値範囲、８Ｒ確変大当たりＢの数値範囲、８Ｒ通常大当たりＢのいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｇ１００６又はステップＳｇ１００７の処理を実行した後。ステップＳｇ１００８に進む。

【０２７８】

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

【０２７９】

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

止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｇ１００９を実行した後、ステップＳｇ１０１０に進む。

【０２８０】

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

【０２８１】

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

【０２８２】

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

【０２８３】

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

【０２８４】

ステップＳｇ１００４において、ステップＳｇ１００２又はステップＳｇ１００３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｇ１００４：ＮＯ）、ステップＳｇ１０１３に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定をする。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【０２８５】

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

【０２８６】

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

【０２８７】

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

【０２８８】

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

【０２８９】

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

【０２９０】

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

【０２９１】

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

【０２９２】

ステップＳｇ１０２０では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果、リーチ発生の有無の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりＢの情報、８Ｒ確変大当たりＢの情報、８Ｒ確変大当たりＡの情報、８Ｒ通常大当たりＢの情報、８Ｒ通常大当たりＡの情報、または、リーチ発生の有無の情報および外れ結果の情報が含まれている。

【０２９３】

ステップＳｇ１０１８～ステップＳｇ１０２０にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２３）におけるステップＳｇ０７０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｇ１０２０を実行後、ステップＳｇ１０２１に進む。

【０２９４】

ステップＳｇ１０２１では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した結果表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した結果表示

部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｇ１０２１を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【０２９５】

＜変動時間の設定処理＞

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２６：Ｓｇ１０１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２９６】

図２７は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１１０１では、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｇ１１０２に進む。

【０２９７】

ステップＳｇ１１０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｇ１１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１１０３に進む。

【０２９８】

ステップＳｇ１１０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｇ１１０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【０２９９】

ステップＳｇ１１０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選ではないと判定した場合には（Ｓｇ１１０２：ＮＯ）、ステップＳｇ１１０４に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｇ１１０２において今回の遊技回に係る当たり抽選が当選していない場合に本処理（Ｓｇ１１０４）を実行することから、ステップＳｇ１１０４においては、当たり抽選に当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓｇ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１１０５に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【０３００】

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

【０３０１】

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

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

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

【０３０５】

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

【０３０６】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図２３：Ｓｇ０７０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３０７】

図２８は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１２０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【０３０８】

ステップＳｇ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１２０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、開閉処理期間フラグは、遊技状態を開閉処理期間に移行させる場合にＯＮにされ、開閉処理期間を終了させる場合にＯＦＦにされる。

【０３０９】

ステップＳｇ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｇ１２０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯ

Ｎにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。
【０３１０】
ステップＳｇ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｇ１２０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合にＯＮにされ、開閉実行モードが終了する場合にＯＦＦにされる。
【０３１１】
ステップＳｇ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１２０５に進む。一方、ステップＳｇ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１２０４：ＮＯ）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。
【０３１２】
ステップＳｇ１２０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中の抽選モードを低確率モードにするため、高確率モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｇ１２０５を実行した後、ステップＳｇ１２０６に進む。
【０３１３】
ステップＳｇ１２０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｇ１２０６を実行した後、ステップＳｇ１２０７に進む。
【０３１４】
ステップＳｇ１２０７では、開閉実行モード開始コマンドを設定する。開閉実行モード開始コマンドは、大当たり当選を契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。開閉実行モード開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２３：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ１２０７を実行した後、ステップＳｇ１２０８に進む。
【０３１５】
ステップＳｇ１２０８では、開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオ設定処理は、ラウンド遊技における開閉扉５４ｂの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定するための処理である。本実施形態においては、１ラウンド遊技における開閉扉５４ｂの開放時間は３０秒である。ただし、開閉扉５４ｂの開放後３０秒の経過前であっても、大入賞口５４ａに９個の遊技球が入球した場合には開閉扉５４ｂは閉鎖する。本実施形態においては、このような開閉扉５４ｂの開放パターンが開閉シナリオに設定されている。当該開閉シナリオ設定処理においては、大当たり種別に対応した開閉シナリオが設定される。例えば、１６Ｒ確変大当たりＢであれば、１６ラウンド分の開閉扉５４ｂの開放パターンが開閉シナリオに設定されており、８Ｒ確変大当たりＡであれば、８ラウンド分の開閉扉５４ｂの開放パターンが開閉シナリオに設定されている。ステップＳｇ１２０８を実行した後、ステップＳｇ１２０９に進む。
【０３１６】
ステップＳｇ１２０９では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、オープニング時間としてオープニング用タイマカウンタエリアに所定の値を設定する。ステップＳｇ１２０９を実行した後、ステップＳｇ１２１０に進む。
【０３１７】
ステップＳｇ１２１０では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２３）におけるステップＳｇ０７０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報

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

【０３１８】

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

【０３１９】

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

【０３２０】

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

【０３２１】

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

【０３２２】

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

【０３２３】

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

【０３２４】

ステップＳｇ１２１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｇ１２１９に進む。

【０３２５】

ステップＳｇ１２１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｇ１２１９を実行した後、ステップＳｇ１２２０に進む。

【０３２６】

ステップＳｇ１２２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、エンディング時間としてエンディング用タイマカウンタに所定の値を設定する。ステップＳｇ１２２０を実行した後、ステップＳｇ１２２１に進む。

【０３２７】

ステップＳｇ１２２１では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２３）におけるステップ４０７０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップＳｇ１２２１を

実行した後、ステップＳｇ１２２２に進む。
【０３２８】
ステップＳｇ１２２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【０３２９】
ステップＳｇ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１２２３に進む。
【０３３０】
ステップＳｇ１２２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｇ１２２０）において、エンディング時間として設定したエンディング用タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｇ１２２３において、エンディング時間として設定したエンディング用タイマカウンタの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｇ１２２３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１２２４に進む。
【０３３１】
ステップＳｇ１２２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｇ１２２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｇ１２２５を実行した後、ステップＳｇ１２２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｇ１２２７に進み、開閉実行モード終了コマンドを設定する。開閉実行モード終了コマンドは、開閉実行モードが終了したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図２３）におけるステップＳｇ０７０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【０３３２】
一方、ステップＳｇ１２２３において、エンディング時間として設定したエンディング用タイマカウンタの値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｇ１２２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【０３３３】
＜大入賞口開閉処理＞
次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２８：Ｓｇ１２１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０３３４】
図２９は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１３０１では、開閉扉５４ｂは開放中であるか否かを判定する。ステップＳｇ１３０１において、開閉扉５４ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｇ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１３０２に進む。
【０３３５】
ステップＳｇ１３０２では、開閉扉５４ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理（図２８：Ｓｇ１２０８）によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉５４ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｇ１３０２において、開閉扉５４ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｇ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１３０３に進む。
【０３３６】
ステップＳｇ１３０３では、開閉扉５４ｂを開放する。その後、ステップＳｇ１３０４に進む。
【０３３７】
ステップＳｇ１３０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、

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

【０３３８】

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

【０３３９】

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

【０３４０】

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

【０３４１】

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

【０３４２】

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

【０３４３】

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

【０３４４】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

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

【０３４５】

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

【０３４６】

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

【０３４７】

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

【０３４８】

一方、ステップＳｇ１４０１において、ＲＡＭ６４に設定された確変大当たりに対応す

る大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１４０１：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１４０４に進む。

【０３４９】

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

【０３５０】

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

【０３５１】

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

【０３５２】

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

【０３５３】

＜電役サポート用処理＞

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

【０３５４】

図３１は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１５０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種大当たりフラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、普通電動役物５３を開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｇ１５０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１５０２に進む。

【０３５５】

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

【０３５６】

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

【０３５７】

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

、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｇ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５０４に進む。

【０３５８】

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

【０３５９】

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

【０３６０】

ステップＳｇ１５０８では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｇ１５０９に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、高頻度サポートモードＡフラグまたは高頻度サポートモードＢフラグのいずれかがＯＮになっているか否かを判定する。ステップＳｇ１５０８において開閉実行モードではなく（Ｓｇ１５０８：ＮＯ）、且つ、ステップＳｇ１５０９において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｇ１５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５１０に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、スルー用の入球処理（図２２：Ｓｇ０６０４）において電動役物用実行エリア６４ｅに移動した電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる（図１１（ｂ）参照）。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタＴｄに「２５」（すなわち０．０５ｓｅｃ）をセットする。図１２において説明したように、高頻度サポートモードＡおよび高頻度サポートモードＢは、電役開放抽選における変動時間が０．０５秒であるため電役用タイマカウンタＴｄに「２５」（すなわち０．０５ｓｅｃ）をセットする。電役用タイマカウンタＴｄは、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｇ１５１１に進む。

【０３６１】

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

【０３６２】

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

Ｎの場合には、高頻度サポートモードＢ用電役開閉シナリオが設定される。高頻度サポートモードＢ用電役開閉シナリオは、高頻度サポートモードＢ中に電動役物開放抽選に当選した場合に、普通電動役物５３の開放を１回行うことが設定されるとともに、普通電動役物５３の開放状態で６秒が経過することまたは第２始動口３４に遊技球が１個入球することを条件として普通電動役物５３を閉鎖することが設定されている（図１２参照）。ステップＳｇ１５１３を実行した後、電役サポート用処理を終了する。

【０３６３】

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

【０３６４】

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

【０３６５】

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

【０３６６】

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

【０３６７】

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

【０３６８】

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

ＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【０３６９】
ステップＳｇ１５０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５２１に進み、普通電動役物５３を開閉制御するための電役開閉処理を実行する。電役開閉処理の詳細は後述する。ステップＳｇ１５２１を実行した後、ステップＳｇ１５２２に進む。
【０３７０】
ステップＳｇ１５２２では、電役開閉処理が終了したかを判定する。ステップＳｇ１５２２において、電役開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｇ１５２２：ＮＯ）、そのまま電役サポート用処理を終了する。ステップＳｇ１５２２において、電役開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｇ１５２２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５２３に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｇ１５２４に進み、電役用処理実行中フラグをＯＦＦにする。ステップＳｇ１５２４を実行した後、電役サポート用処理を終了する。
【０３７１】
＜電役開閉処理＞
次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図３１：Ｓｇ１５２１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０３７２】
図３２は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１６０１では、普通電動役物５３が開放中であるか否かを判定する。ステップＳｇ１６０１において、普通電動役物５３が開放中ではないと判定した場合には（Ｓｇ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１６０２に進む。
【０３７３】
ステップＳｇ１６０２では、設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、１回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放回数（本実施形態においては１回）をカウントするとともに、普通電動役物５３の閉鎖状態を維持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマカウンタでカウントすることによって、普通電動役物５３を開放状態に移行する条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｇ１６０２において、開閉シナリオの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｇ１６０２：ＮＯ）、電役開閉処理を終了する。
【０３７４】
一方、ステップＳｇ１６０２において、開閉シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には（Ｓｇ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１６０３に進む。
【０３７５】
ステップＳｇ１６０３では、普通電動役物５３を開放状態にする。ステップＳｇ１６０３を実行した後、ステップＳｇ１６０４に進む。
【０３７６】
ステップＳｇ１６０４では、電役開放コマンドを設定する。電役開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２３：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。電役開放コマンドを受信した音声発光装置は、電役開放用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。
【０３７７】
一方、ステップＳｇ１６０１において、普通電動役物５３が開放中ではないと判定した場合には（Ｓｇ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１６０５に進む。
【０３７８】
ステップＳｇ１６０５では、普通電動役物５３の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、高頻度サポートモードＡ時における普通電動役物５３の閉鎖条件は、「開放状態で３秒間が経過したこと」または「普通電動役物５３が開放中に１個の遊技球が第２始動口３４に入球したこと」のいずれか一方が成立することである。高頻度サポートモ

ードＢ時における普通電動役物５３の閉鎖条件は、「開放状態で６秒間が経過したこと」または「普通電動役物５３が開放中に１個の遊技球が第２始動口３４に入球したこと」のいずれか一方が成立することである。低頻度サポートモード時における普通電動役物５３の閉鎖条件は、「開放状態で３秒間が経過したこと」または「普通電動役物５３が開放中に１個の遊技球が第２始動口３４に入球したこと」のいずれか一方が成立することである。ステップＳｇ１６０５において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｇ１６０５：ＮＯ）、電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳｇ１６０５において、閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｇ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１６０６に進む。

【０３７９】

ステップＳｇ１６０６では、普通電動役物５３を閉鎖状態にする。ステップＳｇ１６０６を実行した後、ステップＳｇ１６０７に進む。

【０３８０】

ステップＳｇ１６０７では、電役閉鎖コマンドを設定する。電役閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２３：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。電役閉鎖コマンドを受信した音声発光装置は、電役閉鎖用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

【０３８１】

《１－５》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【０３８２】

図３３は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。

【０３８３】

音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【０３８４】

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

【０３８５】

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

【０３８６】

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

【０３８７】

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

【０３８８】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【０３８９】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【０３９０】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【０３９１】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、液晶表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して液晶表示装置４１に表示させる。
【０３９２】
キャラクタＲＯＭ１０６は、液晶表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【０３９３】
ビデオＲＡＭ１０７は、液晶表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより液晶表示装置４１の表示内容が変更される。
【０３９４】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【０３９５】
《１－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【０３９６】
＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞
＜タイマ割込み処理＞
最初に、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【０３９７】
図３４は、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）

で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【０３９８】

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

【０３９９】

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

【０４００】

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

【０４０１】

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

【０４０２】

ステップＳｇ１７０５では、その他の表示用処理を実行する。その他の表示用処理は、主側ＭＰＵ６２から受信した種々のコマンドに基づいて、表示に関する種々の設定等を実行する処理である。例えば、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信した場合に、保留表示領域Ｄｓに表示している保留の個数を更新するための処理を行う。ステップＳｇ１７０５を実行した後、ステップＳｇ１７０６に進む。

【０４０３】

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

【０４０４】

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

【０４０５】

＜状態記憶処理＞

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

【０４０６】
図３５は、状態記憶処理を示すフローチャートである。当該状態記憶処理は、音声発光制御装置９０において、実行中の遊技の状態を記憶するための処理である。当該状態記憶処理は、大きく３つの処理から構成される。具体的には、ステップＳｇ１８０１～ステップＳｇ１８０４は、開閉実行モードの実行中であるか否かを記憶する処理である。ステップＳｇ１８０５～ステップＳｇ１８０８は、抽選モードが高確率モードであるか低確率モードであるかを記憶する処理である。ステップＳｇ１８０９～ステップＳｇ１８１８は、サポートモードが高頻度サポートモードＡであるのか、高頻度サポートモードＢであるのか、低頻度サポートモードであるのかを記憶する処理である。
【０４０７】
ステップＳｇ１８０１では、開閉実行モード終了コマンドを受信したか否かを判定する。開閉実行モード終了コマンドは、開閉実行モードが終了した場合に、主制御装置６０から音声発光制御装置９０に送信されるコマンドである。ステップＳｇ１８０１において、開閉実行モード終了コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｇ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８０２に進み、開閉実行モード実行中フラグをＯＦＦにする。開閉実行モード実行中フラグは、開閉実行モードの実行中であるかを記憶するためのフラグであり、開閉実行モードの実行が開始される場合にＯＮにされ、開閉実行モードが終了する場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｇ１８０２を実行した後、ステップＳｇ１８０３へ進む。
【０４０８】
一方、ステップＳｇ１８０１において、開閉実行モード終了コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｇ１８０１：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１８０３に進む。
【０４０９】
ステップＳｇ１８０３では、開閉実行モード開始コマンドを受信したか否かを判定する。開閉実行モード開始コマンドは、開閉実行モードが開始された場合に、主制御装置６０から音声発光制御装置９０に送信されるコマンドである。ステップＳｇ１８０３において、開閉実行モード開始コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｇ１８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８０４に進み、開閉実行モード実行中フラグをＯＮにする。ステップＳｇ１８０４を実行した後、ステップＳｇ１８０５へ進む。
【０４１０】
ステップＳｇ１８０３において、開閉実行モード開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｇ１８０３：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１８０５に進む。
【０４１１】
ステップＳｇ１８０５では、高確率モードコマンドを受信したか否かを判定する。高確率モードコマンドは、開閉実行モードが終了して高確率モードが開始される場合に主制御装置６０から音声発光制御装置９０に送信されるコマンドである。ステップＳｇ１８０５において、高確率モードコマンドを受信したと判定した場合には、ステップＳｇ１８０６に進み、音光側高確率モードフラグをＯＮにする。音光側高確率モードフラグは、抽選モードが高確率モードであるか否かを記憶するためのフラグである。ステップＳｇ１８０６を実行した後、ステップＳｇ１８０７に進む。
【０４１２】
一方、ステップＳｇ１８０５において、高確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｇ１８０５：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１８０７に進む。
【０４１３】
ステップＳｇ１８０７では、低確率モードコマンドを受信したか否かを判定する。低確率モードコマンドは、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行した場合に主制御装置６０から音声発光制御装置９０に送信されるコマンドである。ステップＳｇ１８０７において、低確率モードコマンドを受信したと判定した場合には、ステップＳｇ１８０８に進み、音光側高確率モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｇ１８０８を実行した後、ステップＳｇ１８０９に進む。

【０４１４】
ステップＳｇ１８０７において、低確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｇ１８０７：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１８０９に進む。
【０４１５】
ステップＳｇ１８０９では、高頻度サポートモードＡコマンドを受信したか否かを判定する。高頻度サポートモードＡコマンドは、サポートモードが高頻度サポートモードＡに移行する場合に、主制御装置６０から音声発光制御装置９０に送信されるコマンドである。ステップＳｇ１８０９において、高頻度サポートモードＡコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｇ１８０９：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８１０に進む。
【０４１６】
ステップＳｇ１８１０では、音光側高頻度サポートモードＢフラグがＯＮであるか否かを判定する。音光側高頻度サポートモードＢフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードＢに移行する場合にＯＮにされ、高頻度サポートモードＢから他のサポートモードに移行する場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｇ１８１０において、音光側高頻度サポートモードＢフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１８１０：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８１１に進み、音光側高頻度サポートモードＢフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｇ１８１２に進む。
【０４１７】
ステップＳｇ１８１０において、音光側高頻度サポートモードＢフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１８１０：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１８１２に進む。
【０４１８】
ステップＳｇ１８１２では、音光側高頻度サポートモードＡフラグをＯＮにする。音光側高頻度サポートモードＡフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードＡに移行する場合にＯＮにされ、高頻度サポートモードＡから他のサポートモードに移行する場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｇ１８１２を実行した後、ステップＳｇ１８１３に進む。
【０４１９】
一方、ステップＳｇ１８０９において、高頻度サポートモードＡコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｇ１８０９：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１８１３に進む。
【０４２０】
ステップＳｇ１８１３では、高頻度サポートモードＢコマンドを受信したか否かを判定する。高頻度サポートモードＢコマンドは、サポートモードが高頻度サポートモードＢに移行する場合に、主制御装置６０から音声発光制御装置９０に送信されるコマンドである。ステップＳｇ１８１３において、高頻度サポートモードＢコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｇ１８１３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８１４に進む。
【０４２１】
ステップＳｇ１８１４では、音光側高頻度サポートモードＡフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１８１４において、音光側高頻度サポートモードＡフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１８１４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８１５に進み、音光側高頻度サポートモードＡフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｇ１８１６に進む。
【０４２２】
ステップＳｇ１８１４において、音光側高頻度サポートモードＡフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１８１４：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１８１６に進む。
【０４２３】
ステップＳｇ１８１６では、音光側高頻度サポートモードＢフラグをＯＮにする。ステップＳｇ１８１６を実行した後、ステップＳｇ１８１７に進む。
【０４２４】
一方、ステップＳｇ１８１３において、高頻度サポートモードＢコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｇ１８１３：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１８１７に進む。

【０４２５】
ステップＳｇ１８１７では、低頻度サポートモードコマンドを受信したか否かを判定する。低頻度サポートモードコマンドは、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する場合に、主制御装置６０から音声発光制御装置９０に送信されるコマンドである。ステップＳｇ１８１７において、低頻度サポートモードコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｇ１８１７：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８１８に進む。
【０４２６】
ステップＳｇ１８１８では、音光側高頻度サポートモードＡフラグまたは音光側高頻度サポートモードＢフラグのうち、ＯＮとなっているフラグをＯＦＦにする。その後、状態記憶処理を終了する。一方、ステップＳｇ１８１７において、低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｇ１８１７：ＮＯ）、そのまま状態記憶処理を終了する。
【０４２７】
＜サポートモード演出用処理＞
次に、サポートモード演出用処理について説明する。サポートモード演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３４：Ｓｇ１７０３）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。
【０４２８】
図３６は、サポートモード演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１９０１では、開閉実行モード実行中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１９０１において、開閉実行モード実行中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１９０２に進む。一方、ステップＳｇ１９０１において、開閉実行モード実行中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１９０１：ＹＥＳ）、サポートモード演出用処理を終了する。
【０４２９】
ステップＳｇ１９０２では、音光側高頻度サポートモードＡフラグ、又は、音光側高頻度サポートモードＢフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１９０２において、音光側高頻度サポートモードＡフラグ、および、音光側高頻度サポートモードＢフラグのいずれもＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１９０２：ＮＯ）、ステップＳｇ１９０３に進む。
【０４３０】
ステップＳｇ１９０３では、低頻度サポートモード用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、低頻度サポートモードの状態において、左打ちをして振分機構１２０に遊技球を入球させることを促す映像や音声を、遊技回毎の演出（遊技回演出）とは別に、背景映像および背景音楽として出力するために、当該背景映像および背景音楽として出力する内容を演出パターンとして設定するための処理である。ステップＳｇ１９０３を実行した後、当該サポートモード演出用処理を終了する。
【０４３１】
ステップＳｇ１９０２において、音光側高頻度サポートモードＡフラグ、又は、音光側高頻度サポートモードＢフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１９０４に進む。
【０４３２】
ステップＳｇ１９０４では、音光側高頻度サポートモードＡフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１９０４において、音光側高頻度サポートモードＡフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１９０５に進む。
【０４３３】
ステップＳｇ１９０５では、高頻度サポートモードＡ用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、高頻度サポートモードＡの状態において、左打ちをして振分機構１２０に遊技球を入球させることを遊技者に促す映像や音声を、遊技回毎の演出（遊技回演出）とは別に、背景映像および背景音楽として出力するために、当該背景映像および背景

音楽として出力する内容を演出パターンとして設定するための処理である。高頻度サポートモードＡの状態は、低頻度サポートモードの状態と比較して、第２始動口３４に遊技球が入球する割合が高く、大当たりに当選した場合により有利な特典が付与される可能性があることから、高頻度サポートモードＡ用の演出は、低頻度サポートモード用の演出と比較して、より一層遊技者に期待感を付与する内容の演出である。ステップＳｇ１９０５を実行した後、当該サポートモード演出用処理を終了する。

【０４３４】

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

【０４３５】

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

【０４３６】

＜遊技回演出用処理＞

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

【０４３７】

図３７は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ２００１では、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｇ２００１において、変動用コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｇ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２００２に進む。

【０４３８】

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

【０４３９】

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

【０４４０】

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

の情報として設定する。ステップＳｇ２００４を実行した後、ステップＳｇ２００５に進む。

【０４４１】

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

【０４４２】

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

【０４４３】

＜演出パターンの設定処理＞

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

【０４４４】

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

【０４４５】

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

【０４４６】

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

【０４４７】

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

【０４４８】

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

【０４４９】

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

【０４５０】
ステップＳｇ２１０２において、確変大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｇ２１０２：ＮＯ）、ステップＳｇ２１０６に進む。ステップＳｇ２１０６では、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たりＢであるか否かを判定する。ステップＳｇ２１０６において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たりＢであると判定した場合には（Ｓｇ２１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２１０７に進む。
【０４５１】
ステップＳｇ２１０７では、通常大当たりＢ用の演出パターンの設定処理を実行する。ステップＳｇ２１０７を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。
【０４５２】
ステップＳｇ２１０６において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たりＢではないと判定した場合には（Ｓｇ２１０６：ＮＯ）、ステップＳｇ２１０８に進む。
【０４５３】
ステップＳｇ２１０８では、通常大当たりＡ用の演出パターンの設定処理を実行する。ステップＳｇ２１０８を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。
【０４５４】
ステップＳｇ２１０１において、処理対象である遊技回が当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｇ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｇ２１０９に進む。
【０４５５】
ステップＳｇ２１０９では、外れ用の演出パターンの設定処理を実行する。ステップＳｇ２１０９を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。
【０４５６】
＜メイン処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。
【０４５７】
図３９は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【０４５８】
ステップＳｇ２２０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｇ２２０２に進む。
【０４５９】
ステップＳｇ２２０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【０４６０】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理につ

いて説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【０４６１】

図４０は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ２３０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【０４６２】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【０４６３】

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

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】

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

【０４６７】

なお、コマンド対応処理（Ｓｇ２４０１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、

これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や液晶用図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【０４６８】

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

【０４６９】

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

【０４７０】

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

【０４７１】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０においては、振分機構１２０によって開口部１２２から入球した遊技球が左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに振り分けられたにも関わらず、当該振り分けられた遊技球が、第１始動口３３ａに入球した場合も、第１始動口３３ｂに入球した場合も、いずれも同一の図柄（第１の図柄）を変動させるので、振り分けられた先の入球部（始動口）ごとに異なる図柄が変動すると推測していた遊技者に対して意外性を付与することができる。また、２つの経路に振り分けたにも関わらず同一の図柄を変動させる入球部（始動口）に案内する振分機構１２０の役割（設置目的）について、遊技者に種々の推測をさせることができる。

【０４７２】

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

【０４７３】

より具体的には、普通電動役物５３は、開口部１２４から流出した遊技球を、第１始動口３３ｂと第２始動口３４に振り分ける振分機構と考えることができ、本実施形態におけるパチンコ機１０は振分機構１２０と普通電動役物５３の２つの振分機構を備えると考えることができる。そして、振分機構として機能する普通電動役物５３が動作する確率は、電役開放抽選の当選確率であるので、サポートモードを変更することによって変更することが可能である。従って、振分機構１２０に到達した遊技球を当該振分機構１２０が、左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分ける場合であっても、振分機構として機能する普通電動役物５３が右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球を第２始動口３４に振り分け

る確率（すなわち、電役開放抽選の当選確率）を変更することによって、第１の図柄と第２の図柄との変動する比率を変更することができる。例えば、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に振り分ける確率（電役開放抽選の当選確率）を低く設定した場合（低頻度サポートモードの場合）には、振分機構１２０によって左側流路Ｒ１に振り分けた遊技球を第１始動口３３ａに入球させ、第１の図柄を変動させる。そして、右側流路Ｒ２に振り分けた遊技球は、電役開放抽選の当選確率が低いので、高い確率で第１始動口３３ｂに入球させ、第１の図柄を変動させることができる。すなわち、振分機構１２０に到達した遊技球を高い確率で第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）に入球させ、高い確率（頻度）で第１の図柄を変動させることができる。

【０４７４】

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

【０４７５】

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

【０４７６】

従って、本実施形態におけるパチンコ機１０は以下のことが実現可能である。低頻度サポートモードで遊技者が振分機構１２０に到達させるように遊技球を流通させた場合には、第１始動口３３ａと第１始動口３３ｂに遊技球が入球し、第２始動口３４に遊技球が入球する可能性は低いため、高い確率で第１の図柄のみを変動させることができる。高頻度サポートモードＡで遊技者が振分機構１２０に到達させるように遊技球を流通させた場合には、第１始動口３３ａと第２始動口３４に遊技球が入球する可能性が高いので、第１の図柄と第２の図柄とを変動させることができる。高頻度サポートモードＢで遊技者がスルーゲート３５ｂを通過するように遊技球を流通させた場合には、第２始動口３４のみに遊技球が入球する可能性が高いので、高い確率で第２の図柄のみを変動させることができる。その結果、高い確率で第１の図柄のみが変動する遊技状態、第１の図柄と第２の図柄とが変動する遊技状態、高い確率で第２の図柄のみが変動する遊技状態の少なくとも３つの状態をつくり出すことができる。

【０４７７】

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

【０４７８】

さらに換言すれば、パチンコ機１０は、遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第１始動口に連続して入球する確率を第１始動口連続入球確率とし、遊技球が第１始動口と第２始動口とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第２始動口に連続して入球する確率を第２始動口連続入球確率とした場合に、第１始動口連続入球確率が、交互入球確率および第２始動口連続入球確率よりも高い

第１遊技状態（低頻度サポートモード）と、交互入球確率が、第１始動口連続入球確率および第２始動口連続入球確率よりも高い第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）と、第２始動口連続入球確率が、第１始動口連続入球確率および交互入球確率よりも高い第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）と、を切り替え可能に制御することができる。従って、パチンコ機１０は、第１遊技状態（低頻度サポートモード）と第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）と第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）の３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該３つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０４７９】

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

【０４８０】

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

【０４８１】

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

【０４８２】

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

【０４８３】

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

遊技状態、最も特典期待値の小さい状態）から高頻度サポートモード（最も良い遊技状態、最も特典期待値の大きい状態）に移行した場合における遊技者の期待感を大きく惹起させることができない。

【０４８４】

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

【０４８５】

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

【０４８６】

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

【０４８７】

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

【０４８８】

本実施形態におけるパチンコ機１０は、サポートモードとして、低頻度サポートモードと、電役開放抽選の当選確率は低頻度サポートモードより高いが電役開放抽選における変動時間（普通図柄の変動時間）および普通電動役物５３の開放時間が低頻度サポートモードと同じである高頻度サポートモードＡと、低頻度サポートモードと比べて電役開放抽選の当選確率が高く、電役開放抽選における変動時間（普通図柄の変動時間）が短く、普通

電動役物５３の開放時間が長い高頻度サポートモードＢとを実行可能であり、これら３つのサポートモードの切り替えを利用して、上記の遊技の流れで説明したように、種々の新たな遊技の流れを創出することができる。

【０４８９】

また、本実施形態におけるパチンコ機１０は、以下の効果を奏する。

まず、以下のように定義する。

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

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

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

Ｔｐ+Ｔｍ≦Ｔｒ１...式（１）

Ｔｐ+Ｔｍ≦Ｔｒ２...式（２）

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

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

【０４９０】

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

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

【０４９１】

一方、サポートモードが高頻度サポートモードＢである場合には、スルーゲート３５ａを遊技球が通過するように流通させた場合、および、スルーゲート３５ｂを遊技球が通過するように流通させた場合のいずれの場合であっても、普通電動役物５３による誘導（補助）によって遊技球を第２始動口３４に入球させることができる。しかしながら、スルーゲート３５ａを遊技球が通過するように流通させる場合、遊技球は振分機構１２０を通過するので、振分機構１２０に到達した遊技球のうち、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技

球しかスルーゲート３５ａを通過することができない。よって、振分機構１２０に到達するように遊技球を流通（左打ち）させた場合における振分機構１２０に到達した遊技球の個数に対するスルーゲート３５ａを通過して第２始動口３４に入球する遊技球の個数の割合は、スルーゲート３５ｂを通過するように遊技球を流通（右打ち）させた場合におけるスルーゲート３５ｂに到達した遊技球の個数に対する当該スルーゲート３５ｂを通過して第２始動口３４に入球する遊技球の個数の割合よりも低くなる。よって、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を考えた場合、サポートモードが高頻度サポートモードＢの場合には、スルーゲート３５ｂを遊技球が通過するように流通させる流通態様（右打ち）の方が、スルーゲート３５ａを通過するように（振分機構１２０に到達するように）遊技球を流通させる流通態様（左打ち）よりも、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様となる。

【０４９２】

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

【０４９３】

《１－７》第１実施形態の変形例：

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

【０４９４】

《１－７－１》変形例１：

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

【０４９５】

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

【０４９６】

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

【０４９７】

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

【０４９８】

本例における低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に

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

【０４９９】

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

【０５００】

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

【０５０１】

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

【０５０２】

《１－７－２》変形例２：

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

【０５０３】

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

【０５０４】

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

【０５０５】

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

【０５０６】

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

【０５０７】

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

【０５０８】

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

【０５０９】

《１－７－３》変形例３：

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

【０５１０】

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

【０５１１】

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

【０５１２】
図４８は、変形例３における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。また当該図４８は、変形例３における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。
【０５１３】
図４８に示すように、変形例３のパチンコ機１０は、変形例２と同様に第１始動口３３ｂを備えない。また、第２始動口３４が、開口部１２４から放出された遊技球が流下する流通経路上に配置されている。さらに、開口部１２４から第２始動口３４までの遊技球の流通経路上に普通電動役物５３が配置されている。本変形例における普通電動役物５３の動作は、上記実施形態と異なる。変形例３における普通電動役物５３は、遊技盤３０から突出して配置されている可動片５３ａが遊技盤３０の平面上を移動することで、その開閉動作が実行される。図４８は、低頻度サポートモードの状態を示しており、図４８（ａ）および図４８（ｂ）に示した普通電動役物５３は閉鎖状態である。
【０５１４】
本例における低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。図４８（ａ）および図４８（ｂ）に示すように、低頻度サポートモードの実行中は、振分機構１２０の開口部１２２に入球した遊技球は、左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分けられ、左側流路Ｒ１に振りけられた遊技球は第１始動口３３ａに入球し、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球は、開口部１２４から流出した後、閉鎖状態の普通電動役物５３の可動片５３ａの上面を流下し、第２始動口３４には入球せずにさらに普通電動役物５３より下方に流下する。
【０５１５】
図４９は、変形例３における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。本例における高頻度サポートモードＡは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。高頻度サポートモードＡの実行中は、振分機構１２０の開口部１２２に入球した遊技球は、左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分けられる。図４９（ａ）は、左側流路Ｒ１に振りけられた遊技球が第１始動口３３ａに入球する様子を示している。図４９（ｂ）は、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球が第２始動口３４に入球する様子を示している。図４９（ｂ）に示すように、本例における普通電動役物５３は、遊技盤３０を正面視して右上方向に移動することによって、閉鎖状態から開放状態に移行する。普通電動役物５３が右上方向に移動すると、開口部１２４から第２始動口３４まで遊技球が流通可能となり、遊技球は第２始動口３４に入球する。なお、上記実施形態および変形例における普通電動役物５３は、普通電動役物５３の上面に到達した遊技球を第２始動口３４まで誘導するので、第２始動口３４への遊技球の入球を補助する補助手段として機能するが、本例における普通電動役物５３も、開放状態に移行することによって開口部１２４から放出された遊技球が第２始動口３４に入球することを容易にすることから、第２始動口３４への遊技球の入球を補助する補助手段として機能する。
【０５１６】
また、本変形例においては、高頻度サポートモードＡの実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物５３によって遊技球が誘導（補助）されて第２始動口３４に到達するよりも前に、普通電動役物５３が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第２始動口３４に入球しない。
【０５１７】
図５０は、変形例３における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。本例における高頻度サポートモードＢは、右打ちをしてスルーゲート３５ｂを通過させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。図示するように、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球は、遊技盤３０が備える壁部Ｗの上面に到達し、当該壁部Ｗの上面を流通した後、開放中の普通電動役物５３の上面を流通し、第２始動口３４に入球する。

【０５１８】
このように、変形例３のパチンコ機１０は、変形例２と同様に、第１始動口３３ｂを備えないので、高頻度サポートモードＡの状態において普通電動役物５３が意図しないタイミングで開放状態から閉鎖状態に移行した場合であっても、遊技球が第１始動口３３ｂに入球してしまうことを回避することができる。
【０５１９】
また、第１始動口３３ｂを備えないので、高頻度サポートモードＢの実行中に遊技球を第２始動口３４へ誘導する普通電動役物５３が第１始動口３３ｂの上方に位置することがなく、高頻度サポートモードＢにおいて普通電動役物５３によって誘導されている遊技球は、第１始動口３３ｂの上部を通過しないで第２始動口３４まで到達することができる。その結果、仮に、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に普通電動役物５３が閉鎖した場合であっても、普通電動役物５３から放出されて流下した遊技球が第１始動口３３ｂに入球することを回避することができる。従って、高頻度サポートモードＢの実行中に、第１始動口３３への遊技球の入球個数と第２始動口３４への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例３は、上記第１実施形態と比較して、より一層、第２始動口３４への遊技球の入球比率を高くすることができる。
【０５２０】
さらに、変形例３における普通電動役物５３は、上記変形例１および変形例２と異なり、左側可動片５３ｄおよび右側可動片５３ｅといった２つの部位を備えず、１つの可動片によって構成されている。従って、遊技盤３０の遊技領域ＰＡに対して普通電動役物５３を配置するスペースを狭く（小さく）することができ、普通電動役物５３の配置領域の省スペース化を実現することができる。
【０５２１】
また、変形例３における普通電動役物５３は、閉鎖状態のときには、右側流路Ｒ２から第２始動口３４までの流通経路を遮蔽し、かつ、壁部Ｗから第２始動口３４までの流通経路を分断する。そして、開放状態のときには、右側流路Ｒ２から第２始動口３４までの流通経路の遮蔽を解除し、かつ、壁部Ｗから第２始動口３４までの流通経路を形成する。従って、普通電動役物５３は、閉鎖状態から開放状態に移行することによって、２つの流通経路を変更することができる。すなわち、普通電動役物５３は、１つの状態変化で２種類の流通経路の状態を同時に変化させることができる。その結果、右側流路Ｒ２から第２始動口３４までの流通経路に遊技球を流通させる場合も、壁部Ｗから第２始動口３４までの流通経路に遊技球を流通させる場合も、いずれの場合も、普通電動役物５３を利用した遊技を実行することができる。
【０５２２】
《１－７－４》変形例４：
上記第１実施形態は、遊技球を第２始動口３４へ誘導する普通電動役物５３が第１始動口３３ｂの上方に配置されているため、高頻度サポートモードＡにおいて、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に、当該普通電動役物５３が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物５３から放出され流下した遊技球が第１始動口３３ｂに入球してしまうといった課題がある。
【０５２３】
また、同様に、高頻度サポートモードＢにおいて、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に、当該普通電動役物５３が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物５３から放出され流下した遊技球が第１始動口３３ｂに入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例２は、上記課題を解決する。
【０５２４】
また、上記変形例２および変形例３の構成においては、低頻度サポートモードにおいて右側流路Ｒ２に振り分けられ開口部１２４から放出された遊技球は第１始動口３３や第２始動口３４に入球せずそのまま流下する構成であった。その結果、一連の遊技において払い出される全賞球数に占める役物の動作によらないで払い出される賞球数の比率が低くな

ってしまうといった課題がある。以下に示す変形例４は、上記の課題を解決する。
【０５２５】
図５１は、変形例４における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。また当該図５１は、変形例２における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。
【０５２６】
変形例４のパチンコ機１０は、開口部１２４から放出された遊技球が流下する流通経路上に一般入賞口３２が配置されている。さらに、変形例４のパチンコ機１０は第１始動口３３ｂを備えない。
【０５２７】
図５１（ａ）に示すように、低頻度サポートモードにおいて開口部１２２から入球し振分機構１２０によって左側流路Ｒ１に振り分けられた遊技球は第１始動口３３ａに入球する。そして、図５１（ｂ）に示すように、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球は一般入賞口３２に入球する。上記変形例２および変形例３の構成においては、低頻度サポートモードにおいて右側流路Ｒ２に振り分けられ開口部１２４から放出された遊技球は第１始動口３３や第２始動口３４に入球せずそのまま流下したが、本変形例においては、低頻度サポートモードにおいて右側流路Ｒ２に振り分けられ開口部１２４から放出された遊技球は一般入賞口３２に入球する。よって、上記変形例２および変形例３と比較して、一連の遊技において払い出される全賞球数に占める役物の動作によらないで払い出される賞球数の比率を高めることができる。
【０５２８】
図５２は、変形例４における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。図５２（ａ）および図５２（ｂ）に示すように、高頻度サポートモードＡの場合には、振分機構１２０によって左側流路Ｒ１に振り分けられた遊技球は第１始動口３３ａに入球し、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球は第２始動口３４に入球する。変形例４の構成においては、仮に、左側可動片５３ｄが遊技球を第２始動口３４まで誘導中に、普通電動役物５３が閉鎖した場合であっても、遊技球が一般入賞口３２に入球し、意図せず第１始動口３３ｂに入球してしまうことを回避することができる。なお、本変形例においては、高頻度サポートモードＡの実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物５３によって遊技球が誘導（補助）されて第２始動口３４に到達するよりも前に、普通電動役物５３が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第２始動口３４に入球しない。
【０５２９】
図５３は、変形例４における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。図５３に示すように、高頻度サポートモードＢの場合には、上記変形例１と同様に、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物５３の右側可動片５３ｅに誘導（補助）されて第２始動口３４に入球する。変形例４の構成においては、上記第１実施形態と異なり、第１始動口３３ｂを備えないので、高頻度サポートモードＢの実行中に遊技球を第２始動口３４へ誘導する普通電動役物５３の部位（右側可動片５３ｅ）が第１始動口３３ｂの上方に位置することがなく、高頻度サポートモードＢにおいて普通電動役物５３（右側可動片５３ｅ）によって誘導されている遊技球は、第１始動口３３ｂの上部を通過しないで第２始動口３４まで到達することができる。その結果、仮に、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に普通電動役物５３が閉鎖した場合であっても、普通電動役物５３から放出されて流下した遊技球が第１始動口３３ｂに入球することを回避することができる。従って、高頻度サポートモードＢの実行中に、第１始動口３３への遊技球の入球個数と第２始動口３４への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例２は、上記第１実施形態と比較して、より一層、第２始動口３４への遊技球の入球比率を高くすることができる。
【０５３０】
《１－７－５》変形例５：
上記第１実施形態においては、第１始動口３３として第１始動口３３ａと第１始動口３

３ｂの２つを備えているので、第１始動口３３に関して遊技球の入球の検出を、第１始動口３３ａと第１始動口３３ｂの２つの入球部において行う必要があり、遊技球の入球検知用のセンサを従来より多く備えないといけないといった課題や、遊技盤３０の遊技領域ＰＡに対して始動口を配置するスペースを従来より広く（大きく）確保しないといけないといった課題がある。さらに、上記第１実施形態においては、高頻度サポートモードＢの実行中に遊技球を第２始動口３４へ誘導する普通電動役物５３が第１始動口３３ｂの上方に配置されているため、高頻度サポートモードＢにおいて普通電動役物５３によって誘導（補助）されている遊技球は、第１始動口３３ｂの上部を通過して第２始動口３４まで到達する。このとき、仮に、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に普通電動役物５３が閉鎖した場合には、普通電動役物５３から放出されて流下した遊技球が、意図せず第１始動口３３ｂに入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例５は、上記課題を解決する。

【０５３１】

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

【０５３２】

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

【０５３３】

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

【０５３４】

図５４（ａ）および図５４（ｂ）に示すように、低頻度サポートモードの実行中は、振分機構１２０の開口部１２２に入球した遊技球は、左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分けられ、左側流路Ｒ１に振りけられた遊技球は第１始動口３３ａに入球し、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球も、開口部１２４から流出した後、第１始動口３３ａに入球する。

【０５３５】

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

【０５３６】

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

【０５３７】

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

【０５３８】

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

【０５３９】

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

【０５４０】

《１－７－６》変形例６：

上記第１実施形態および変形例における振分機構１２０は、到達した遊技球を左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分けるため、遊技者は、振分機構１２０に到達した遊技球がどのように流通するのかを推測することができ、遊技者の遊技に対する集中力や、注目度が低下してしまう可能性があるといった課題がある。以下に示す変形例６は、上記課題を解決する。

【０５４１】

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

【０５４２】

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

【０５４３】

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

【０５４４】

本例における低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。図５７（ａ）に示すように、クルーン１２９において開口部１２３に振り分けられた遊技球は、第１始動

口３３ａに入球する。また、図５７（ｂ）に示すように、クルーン１２９において開口部１２４に振り分けられた遊技球はスルーゲート３５ａを通過する。当該通過を契機として電役開放抽選が実行されるが、低頻度サポートモードであるので当該抽選に当選する確率は低く、開口部１２４に振り分けられた遊技球は高い確率で第１始動口３３ｂに入球する。

【０５４５】

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

【０５４６】

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

【０５４７】

このように変形例６は、振分機構１２０の構成が上記実施形態および変形例と異なり、クルーン１２９を備える。すなわち、振分機構１２０に到達した遊技球を２つの経路に交互に振り分けるのではなく、ランダムに振り分ける。従って、遊技者は、振分機構１２０に到達した遊技球がどのように振り分けられるのかを推測しにくい。従って、遊技者に対して、振分機構１２０における振り分け態様に注目させることができるとともに、遊技者を遊技に集中させることができる。特に、高頻度サポートモードＡの場合には、開口部１２３に振り分けられた遊技球は第１始動口３３ａに入球し、開口部１２４に振り分けられた遊技球は高い確率で第２始動口３４に入球する。従って、振分機構１２０が２つの経路に交互に振り分ける場合と異なり、第１始動口３３ａへの遊技球の入球個数と第２始動口３４への遊技球の入球個数との相対比に偏りが生じる場合がある。従って、変形例６の構成の場合、高頻度サポートＡにおいて、遊技者に対して、期待感や緊迫感を付与することができる。

【０５４８】

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

【０５４９】

《１－７－７》変形例７：

上記実施形態におけるパチンコ機１０は、確変大当たりに当選した場合には、抽選モードが高確率モードとなり、次回に大当たりに当選するまで当該高確率モードが継続する構成を採用したが、高確率モードでの遊技回の実行数に制限がある構成を採用してもよい。

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

【０５５０】

《１－７－８》変形例８：

上記実施形態において、第１始動口用の振り分けテーブルに設定されている大当たり種別のうち、高頻度サポートモードＡとなる大当たり種別（確変大当たりＡ、通常大当たりＡ）に当選した場合に、当該大当たりに当選したことを遊技者が認識しにくい態様にする構成を採用してもよい。例えば、高頻度サポートモードＡとなる大当たりに当選した場合の遊技回の演出において大当たりに当選したことを遊技者が認識しにくい態様に設定する。そして、大当たりに当選した遊技回の終了後の開閉実行モードの期間を極めて短期間に設定して、遊技者が、開閉実行モードが実行されたことを認識しにくい態様に設定する。具体的には、高頻度サポートモードＡとなる大当たり種別（確変大当たりＡ、通常大当たりＡ）に設定するラウンド遊技の回数（ラウンド数）を少なくし（例えば、２ラウンド）、かつ、当該ラウンド遊技の時間を極めて短期間に設定する。さらに、開閉実行モード中の演出も遊技者に認識されにくい態様に設定する。このような構成を採用することで、遊技者が低頻度サポートモードの状態から、大当たり当選を経て、高頻度サポートＡに移行したことを認識しにくくする。その結果、遊技者の気が付かない間に、振分機構１２０に到達した遊技球が第１始動口３３ａと第１始動口３３ｂに交互に入球していた状態（低頻度サポートモード）から、振分機構１２０に到達した遊技球が第１始動口３３ａと第２始動口３４に交互に入球する状態（高頻度サポートモードＡ）に移行させることができ、遊技者に意外性を付与することができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０５５１】

《１－７－９》変形例９：

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

【０５５２】

《１－７－１０》変形例１０：

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

【０５５３】

《１－７－１１》変形例１１：

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

【０５５４】

《１－７－１２》変形例１２：

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

【０５５５】

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

【０５５６】

また、図１０に示すように、第１実施形態のパチンコ機１０においては、第１始動口に遊技球が入球したことを起因とする遊技回（以下、第１始動口遊技回とも呼ぶ）が実行されるよりも、第２始動口に遊技球が入球したことを起因とする遊技回（以下、第２始動口遊技回とも呼ぶ）が実行される方が遊技者にとって有利となるように構成されている。つまり、第１始動口に入球したことを契機として実行される遊技回において大当たりに当選するよりも、第２始動口に入球したことを契機として実行される遊技回において大当たりに当選する方が、遊技者にとって有利となる可能性が高い。具体的には、大当たりに当選した場合に、大当たり種別として高頻度サポートモードＢに移行（または維持）する大当たり種別（大当たりＢ）に当選する確率は、第１始動口遊技回で大当たりに当選するよりも第２始動口遊技回で大当たりに当選する方が高く、逆に、第１始動口遊技回で大当たりに当選しても殆どの場合、大当たり種別が高頻度サポートモードＡに移行（または維持）する大当たり種別（大当たりＡ）となる。換言すれば、第１始動口遊技回において大当たりに当選するよりも、第２始動口遊技回において大当たりに当選する方が、大当たりに当選したことによって付与される特典の有利度合の期待度が高い。

【０５５７】

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

【０５５８】

そこで本変形例では、高頻度サポートモードＡにおいて、第１始動口遊技回の変動時間の平均値を第２始動口遊技回の変動時間の平均値より短く設定する。このようにすること

で、高頻度サポートモードＡにおいて、遊技者の期待感が小さい第１始動口遊技回を短時間で実行して期待感の低下を抑制し、第２始動口遊技回を比較的長い時間をかけて実行して遊技者の期待感を向上させることができる。

【０５５９】

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

【０５６０】

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

【０５６１】

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

【０５６２】

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

【０５６３】

＜変動時間の設定処理＞

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

【０５６４】

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

【０５６５】

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

【０５６６】

ステップＳｇ２５０３では、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を実行する。すなわち、高頻度サポートモードＡフラグおよび高頻度サポートモードＢフラグのいずれも

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

【０５６７】

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

【０５６８】

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

【０５６９】

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

【０５７０】

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

【０５７１】

ステップＳｇ２５０７では、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【０５７２】

＜低頻度サポートモード用変動時間設定処理＞

次に、低頻度サポートモード用変動時間設定処理について説明する。低頻度サポートモード用変動時間設定処理は、変動時間の設定処理のサブルーチン（図６１：Ｓｇ２５０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０５７３】

図６２は、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ２６０１では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｇ２６０１において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｇ２６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２６０２に進む。

【０５７４】

ステップＳｇ２６０２では、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低頻度サポートモード時大当たり用変動時間テーブル（図では、低サポ時大当たり用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を終了する。

【０５７５】

ステップＳｇ２６０１において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｇ２６０１：ＮＯ）、ステップＳｇ２６０３に進む。

【０５７６】

ステップＳｇ２６０３では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）であるか否かを判定する。ステップＳｇ２６０３において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）であると判定した場合には（Ｓｇ２６０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２６０４に進む。

【０５７７】

ステップＳｇ２６０４では、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低頻度サポートモード時リーチ発生用変動時間テーブル（図では、低サポ時リーチ発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を終了する。

【０５７８】

ステップＳｇ２６０３において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）ではないと判定した場合には（Ｓｇ２６０３：ＮＯ）、ステップＳｇ２６０５に進む。ステップＳｇ２６０５では、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低頻度サポートモード時リーチ非発生用変動時間テーブル（図では、低サポ時リーチ非発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を終了する。

【０５７９】

なお、本変形例においては、低頻度サポートモードの状態においては、第１始動口遊技回と第２始動口遊技回とを区別することなく、当たり抽選の抽選結果に応じた変動時間の設定を行う。このようにすることで、第１始動口遊技回用の変動時間テーブルと第２始動口遊技回用の変動時間テーブルを記憶する必要がなく、記憶容量を削減することができる。また、低頻度サポートモードにおいて、変動時間を設定する際に、第１始動口遊技回であるか第２始動口遊技回であるかを判定する処理を省略することができ、変動時間の設定処理を簡易化することができる。さらに、低頻度サポートモードにおいては、遊技球が第２始動口３４に入球する確率が極めて低いため、低頻度サポートモードにおいて第２始動口遊技回が実行されることを想定してデータの記憶容量を確保したり、変動時間の設定処理を複雑化させることは、製造の非効率化につながるため、低頻度サポートモードの状態においては、第１始動口遊技回と第２始動口遊技回とを区別することなく、当たり抽選の抽選結果に応じた変動時間の設定を行うことは好適である。

【０５８０】

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

【０５８１】

＜高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理＞

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

【０５８２】

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

【０５８３】

ステップＳｇ２７０１において、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回であると判定した場合には（Ｓｇ２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２７０２に進む。ステップＳｇ２７

０２では、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高頻度サポートモードＡ時第１始動口用変動時間テーブル（図では、高サポＡ時第１始動口用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理を終了する。

【０５８４】

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

【０５８５】

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

【０５８６】

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

【０５８７】

ステップＳｇ２７０６では、高頻度サポートモードＡ時第２始動口リーチ発生用変動時間テーブル（図では、高サポＡ時第２始動口リーチ発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理を終了する。

【０５８８】

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

【０５８９】

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

【０５９０】

上記図６３のフローチャートに示すように、本変形例においては、高頻度サポートモードＡのときは、第１始動口遊技回が実行される場合の変動時間は当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照して変動時間を設定する。本変形例の最初に説明したように、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回において当たり抽選に当選したとしても、高頻度サポートモードＢに移行する大当たり種別（大当たりＢ）に当選する確率が低いため、第１始動口遊技回における演出によって大当たり当選に当選することを認識した場合であっても、その遊技回に対する遊技者の期待感は小さい。すなわち第１始動口遊技回に対しては、当たり抽選の結果如何に関わらず、遊技者の期待感が小さい。そこで、本変形例では、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が実行される場合には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合と外れである場合において変動時間に差がない構成にするため、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が実行される際には、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照する構

成とした。さらに、本変形例においては、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が実行される場合には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と、外れである場合に設定される変動時間とが同一または略同一である。換言すれば、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が実行される場合には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間の平均値と、外れである場合に設定される変動時間の平均値とが同一または略同一である。また、本変形例においては、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回が実行される際に参照する高サポＡ時第１始動口用変動時間テーブルによって設定される変動時間の平均値が、第２始動口遊技回が実行される際に参照する高サポＡ時第２始動口大当たり用変動時間テーブル、高サポＡ時第２始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サポＡ時第２始動口リーチ非発生用変動時間テーブルによって設定される変動時間の平均値より短くなるように、各変動時間テーブルは構成されている。すなわち、本変形例では、高頻度サポートモードＡにおいては、遊技者の期待感の小さい第１始動口遊技回の変動時間の平均値が遊技者の期待感の大きい第２始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなるように構成されている。このような構成を採用することによって、高頻度サポートモードＡの状態のときに、第１始動口遊技回の変動時間を短くして遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、第２始動口遊技回の変動時間を比較的長くして遊技者の期待感を上昇させることができる。また、遊技者は、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回で大当たりに当選することを望まない場合もあり、そのような場合に、第１始動口遊技回において比較的長い期間をかけて、大当たりに当選するのか又は外れるのといった遊技者の期待感を煽る演出を実行すると遊技者に不快感を与えてしまう。従って、本変形例のように、高頻度サポートモードＡの場合に、第１始動口遊技回の変動時間の平均値を比較的短くすることによって、遊技に対する遊技者の不快感を軽減、抑制することができる。

【０５９１】

＜高頻度サポートモードＢ用変動時間設定処理＞

次に、高頻度サポートモードＢ用変動時間設定処理について説明する。高頻度サポートモードＢ用変動時間設定処理は、変動時間の設定処理のサブルーチン（図６２：Ｓｇ２５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０５９２】

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

【０５９３】

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

【０５９４】

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

【０５９５】

ステップＳｇ２８０３では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｇ２８０３において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｇ２８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ

２８０４に進む。ステップＳｇ２８０４では、高頻度サポートモードＢ時第２始動口大当たり用変動時間テーブル（図では、高サポＢ時第２始動口大当たり用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理を終了する。

【０５９６】

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

【０５９７】

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

【０５９８】

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

【０５９９】

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

【０６００】

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

【０６０１】

＜演出パターンの設定処理＞

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

【０６０２】

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

【０６０３】

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

【０６０４】

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

【０６０５】

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

【０６０６】

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

【０６０７】

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

【０６０８】

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

【０６０９】

＜低頻度サポートモード用演出パターン設定処理＞

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

【０６１０】

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

【０６１１】

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

【０６１２】
ステップＳｇ３００３では、低頻度サポートモード第１始動口大当たり用演出パターンの設定処理（図では、低サポ第１始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、低頻度サポートモードにおける第１始動口遊技回で大当たりに当選した場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。低頻度サポートモードにおいては、第１始動口遊技回が継続的に実行される確率が高いため、第１始動口遊技回で実行する演出において遊技者の期待感を向上させる演出を実行する。より具体的には、後述する高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回で実行する演出よりも、遊技者の期待感を向上させる内容の演出を実行する。すなわち、同じ第１始動口遊技回であっても、実行される遊技の状態が異なれば遊技者の期待感は異なったものとなる。高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回の実行に加え、より遊技者にとって有利な第２始動口遊技回も頻繁に実行される（第１始動口遊技回と第２始動口遊技回が交互に実行される）。よって、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回に対して遊技者はあまり期待感を持たない。一方、低頻度サポートモードにおいては、高い確率で第１始動口遊技回のみが実行される。よって、低頻度サポートモードにおいては、第１始動口遊技回に対して遊技者は期待感を持つ。従って、低頻度サポートモードにおける第１始動口遊技回においては、高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回で実行する演出よりも、遊技者の期待感を向上させる内容の演出を実行する。例えば、低頻度サポートモードにおける第１始動口遊技回においては、当たり抽選の抽選結果毎に、演出を実行する時間の長さ（変動時間の長さ）を変える。より具体的には、外れ（リーチ非発生）、外れ（リーチ発生）、大当たりの３つのうち、外れ（リーチ非発生）における演出を実行する時間の長さ（変動時間）が最も短く、次に外れ（リーチ発生）における演出を実行する時間の長さ（変動時間）が短く、大当たりにおける演出を実行する時間の長さ（変動時間）が最も長くなるように構成する。その他、当たり抽選の抽選結果に対応する液晶用図柄が停止またはそれに対応する演出にかける時間を高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回よりも長くする。このようにすることで、低頻度サポートモードにおける第１始動口遊技回を、高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回よりも、遊技者の期待感を向上させるものにすることができる。
【０６１３】
ステップＳｇ３００３を実行した後、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を終了する。
【０６１４】
ステップＳｇ３００２において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｇ３００２：ＮＯ）、ステップＳｇ３００４に進む。
【０６１５】
ステップＳｇ３００４では、低頻度サポートモード第１始動口外れ用演出パターンの設定処理（図では、低サポ第１始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、低頻度サポートモードにおける第１始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。上述のように、低頻度サポートモードにおいては、第１始動口遊技回が継続的に実行される確率が高いため、高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回で実行する演出よりも、遊技者の期待感を向上させる内容の演出を実行する。
【０６１６】
ステップＳｇ３００４を実行した後、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を終了する。
【０６１７】
ステップＳｇ３００１において、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回ではないと判定した場合には（Ｓｇ３００１：ＮＯ）、ステップＳｇ３００５に進む。
【０６１８】
ステップＳｇ３００５では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであ

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

【０６１９】

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

【０６２０】

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

【０６２１】

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

【０６２２】

＜高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理＞

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

【０６２３】

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

【０６２４】

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

【０６２５】

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

【０６２６】

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

回であると判定した場合には（Ｓｇ３１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ３１０５に進み、連続演出フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｇ３１０６に進む。

【０６２７】

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

【０６２８】

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

【０６２９】

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

【０６３０】

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

【０６３１】

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

【０６３２】

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

【０６３３】

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

容の詳細は後述する。ステップＳｇ３１１１を実行した後、高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理を終了する。

【０６３４】

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

【０６３５】

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

【０６３６】

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

【０６３７】

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

【０６３８】

図６８（ａ）、および、図６８（ｂ）には、高頻度サポートモードＡでの第１始動口遊技回が開始された直後の演出パターンの様子を示した。図示するように、高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回では、バトル演出が実行され、遊技者側を示すカメのキャラクターと、敵側を示すタコのキャラクターとが戦いをしている様子が表示面４１ａに表示される。図示するように、このときメイン表示領域ＭＡは、表示面４１ａの右側上部に表示され、液晶用図柄は変動をしている。上述したように、高頻度サポートモードＡでの第１始動口遊技回は、高頻度サポートモードＡの第２始動口遊技回より遊技者にとって不利な遊技回であるので、当該演出では、第１始動口遊技回が開始された直後に敵側を示すタコが遊技者側を示すカメに攻めこみ、遊技者側が不利な状況であることを示唆する。

【０６３９】

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

【０６４０】

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

【０６４１】

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

【０６４２】

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

【０６４３】

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

【０６４４】

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

【０６４５】

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

【０６４６】

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

【０６４７】

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

示する。
【０６４８】
２回目の第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＢである場合には、図６９（ｆ）および図６９（ｇ）に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコの攻撃に耐え、その後、遊技者を示すカメが敵を攻撃して勝利した様子が表示面４１ａに表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域ＭＡが表示面４１ａの中央に表示され、２回目の第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＢであることを示す液晶用図柄が停止表示する。
【０６４９】
このように、高頻度サポートモードＡにおいて２回連続で第１始動口遊技回が実行される場合には、特定の演出として、遊技者にとって不利である度合が大きいことを示唆する連続演出が実行される。このような態様の連続演出を実行することによって遊技者に緊迫感や危機感を付与するとともに、仮に、２回目の第１始動口遊技回において大当たりＢに当選した場合には、遊技者に大きな達成感を付与することができる。
【０６５０】
なお、連続演出が実行される場合において、２回連続して実行される第１始動口遊技回のうちの１回目の第１始動口遊技回および２回目の第１始動口遊技回の変動時間は、高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回における変動時間の設定方法と同じである。すなわち、連続演出が実行される第１始動口遊技回の変動時間は、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブル（高サポＡ時第１始動口用変動時間テーブル）を用いて変動時間を設定する。また、本変形例においては、高頻度サポートモードＡにおける２回連続して実行される第１始動口遊技回に設定される変動時間は、当たり抽選の抽選結果には関わらず、同一また略同一である。具体的には、第１始動口遊技回の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と外れ（リーチ発生およびリーチ非発生）の場合に設定される変動時間とが同一または略同一である。
【０６５１】
図７０は、高頻度サポートモードＡの第２始動口遊技回における演出パターンを説明する説明図である。
【０６５２】
図７０（ａ）、および、図７０（ｂ）には、高頻度サポートモードＡでの第２始動口遊技回が開始された直後の演出パターンの様子を示した。図示するように、高頻度サポートモードＡの第２始動口遊技回では、バトル演出が実行され、遊技者側を示すカメのキャラクターと、敵側を示すタコのキャラクターとが戦いをしている様子が表示面４１ａに表示される。図示するように、このときメイン表示領域ＭＡは、表示面４１ａの右側上部に表示され、液晶用図柄は変動をしている。上述したように、高頻度サポートＡでの第２始動口遊技回は、高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回より遊技者にとって有利な遊技回であるので、当該演出では、第２始動口遊技回が開始された直後に、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコに攻めこみ、遊技者側が有利な状況であることを示唆する。
【０６５３】
高頻度サポートモードＡの第２始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れである場合には、図７０（ｃ）に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコに攻められて敗北する様子が表示面４１ａに表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域ＭＡが表示面４１ａの中央に表示され、外れを示す液晶用図柄が停止表示する。高サポＡ第２始動口外れ用演出パターンでは、遊技者が有利な状況であることを示唆した後、遊技者側が敗北したことを示唆する。図７０（ａ）→図７０（ｂ）→図７０（ｃ）に示した演出パターンが、図６７のステップＳｇ３１１２に示した高サポＡ第２始動口外れ用演出パターンの一例である。
【０６５４】
高頻度サポートモードＡの第２始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＢである場合には、図７０（ｄ）および図７０（ｅ）に示すように、遊技者側を示すカメ

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

【０６５５】

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

【０６５６】

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

【０６５７】

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

【０６５８】

＜高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理＞

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

【０６５９】

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

【０６６０】

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

ａ）→図６８（ｂ）→図６８（ｆ）→図６８（ｇ）の演出パターンが設定される。ステップＳｇ３２０３を実行した後、高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理を終了する。

【０６６１】

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

【０６６２】

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

【０６６３】

ステップＳｇ３２０５において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｇ３２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ３２０６に進む。

【０６６４】

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

【０６６５】

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

【０６６６】

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

【０６６７】

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

【０６６８】

以上説明したように、本変形例では、高頻度サポートモードＡにおいて実行される第１始動口遊技回の変動時間を決定する際に用いる変動時間テーブルは、当該第１始動口遊技

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

【０６６９】

より具体的には、低頻度サポートモードにおいては、第１始動口遊技回における変動時間を決定する場合に、当たり抽選の抽選結果毎に異なる変動時間テーブルを用い、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回における変動時間を決定する場合に、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを用いる。すなわち、低頻度サポートモードにおいては、第１始動口遊技回の抽選結果毎に変動時間に変化を設けるのに対して、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回の抽選結果に関係なく変動時間に変化を設けない。このようにすることで、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードＡとの間で、第１始動口遊技回の抽選結果に注目させる度合に差をつけることができる。低頻度サポートモードにおいては、第１始動口遊技回の当たり抽選の結果毎に変動時間に変化を設けるので、遊技者に抽選結果について注目させることができる。高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回の当たり抽選の結果に関係なく変動時間に変化を設けないので、遊技者に抽選結果について注目させないようにすることができる。よって、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードＡとの間で、第１始動口遊技回について遊技者の注目度合を変えることができ、遊技者の遊技に対する注目度の低下や期待感の低下を抑制することができる。また、高頻度サポートモードＡにおいて、遊技者にとって有利でない第１始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度を下げ、遊技者にとって有利な第２始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度を上げることができる。その結果、遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【０６７０】

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

【０６７１】

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

【０６７２】

本変形例では、その一形態として、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回の変動時間の平均値が、第２始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなるように変動時間を決定する。すなわち、高頻度サポートモードＡにおいて実際に実行された第１始動口遊技回の変動時間の平均値が、高頻度サポートモードＡにおいて実際に実行された第２始動口遊技回の変動時間の平均値よりも短くなるように構成にする。例えば、高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理において用いる４つの変動時間テーブル（高サポＡ時第１始動口用変動時間テーブル、高サポＡ時第２始動口大当たり用変動時間テーブル、高

サポＡ時第２始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サポＡ時第２始動口リーチ非発生用変動時間テーブル：図６３参照）において、乱数（変動種別カウンタＣＳ）の値に対応して記録・設定する変動時間（または変動時間に対応する情報）の値の平均値が、長い方から高サポＡ時第２始動口大当たり用変動時間テーブル、高サポＡ時第２始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サポＡ時第２始動口リーチ非発生用変動時間テーブル、高サポＡ時第１始動口用変動時間テーブルの順になるような構成を採用してもよい。

【０６７３】

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

【０６７４】

例えば、本変形例では、高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回の変動時間を設定する際に用いる変動時間テーブルは一つであるが、第１始動口遊技回の当たり抽選の抽選結果毎に用いる変動時間テーブルを分けてもよい。すなわち、高サポＡ時第１始動口大当たり用変動時間テーブル、高サポＡ時第１始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サポＡ時第１始動口リーチ非発生用変動時間テーブルを備える構成にする。そして、高サポＡ時第１始動口大当たり用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値が、高サポＡ時第２始動口大当たり用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値より短い構成を採用してもよい。また、高サポＡ時第１始動口リーチ発生用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値が、高サポＡ時第２始動口リーチ発生用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値より短い構成を採用してもよい。さらに、高サポＡ時第１始動口リーチ非発生用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値が、高サポＡ時第２始動口リーチ非発生用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値より短い構成を採用してもよい。

【０６７５】

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

【０６７６】

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

【０６７７】

また、高頻度サポートモードＡでは、第１始動口遊技回において敵側を示すタコが遊技者側を示すカメを攻撃する演出を実行することによって遊技者側が不利な状況であることを示唆し、第２始動口遊技回において遊技者側を示すカメが敵側を示すタコを攻撃する演出を実行することによって遊技者側が有利な状況であることを示唆する。このような演出

を実行することによって、実行されている遊技回が遊技者に有利な遊技回であるのか、遊技者に不利な遊技回であるのかを遊技者に認識させやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解をより一層補助することができる。

【０６７８】

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

【０６７９】

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

【０６８０】

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

【０６８１】

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

【０６８２】

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

同一である構成を採用してもよい。
【０６８３】
本変形例においては、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が連続して２回以上実行される場合に、特定の演出として連続演出を実行する構成を採用したが、他の構成を採用してもよい。例えば、高頻度サポートモードＡにおいて第２始動口遊技回が連続して２回以上実行される場合に、特定の演出として連続演出を実行する構成を採用してもよい。この場合、高頻度サポートＡにおいて第２始動口遊技回が連続して実行されることは遊技者にとって有利であるので、例えば、連続演出として、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコを攻める演出を実行する構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、さらに遊技の興趣向上を図ることができる。
【０６８４】
《２》第２実施形態：
《２－１》遊技機の構造：
図７２は、本発明の第２実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。
【０６８５】
前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。
【０６８６】
前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。
【０６８７】

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

【０６８８】

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

【０６８９】

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

【０６９０】

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

【０６９１】

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

【０６９２】

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

【０６９３】

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

えている。
【０６９４】
第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。
【０６９５】
電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。
【０６９６】
次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。
【０６９７】
図７４は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。
【０６９８】
遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。具体的には、可変表示ユニット４０は遊技盤３０の略中央に設けられており、メイン表示部４５は遊技盤３０の正面視右上付近に設けられている。遊技盤３０には、可変表示ユニット４０を囲むように、表面に装飾が施された装飾枠部材ＤＦが取り付けられている。
【０６９９】
装飾枠部材ＤＦの上側から右側までの部分と、外レール部３１ｂおよびメイン表示部４５とによって挟まれた空間には、第１右打ち用レールＲ１と、第２右打ち用レールＲ２と、が設けられている。第２右打ち用レールＲ２の下側部分の右側には、右打ち用外側レールＲ３が設けられている。第１右打ち用レールＲ１と第２右打ち用レールＲ２とによって、右打ち時第１通路Ｐ１が形成されている。第２右打ち用レールＲ２と、外レール部３１ｂ、メイン表示部４５および右打ち用外側レールＲ３とによって、右打ち時第２通路Ｐ２が形成されている。右打ち時第１通路Ｐ１、右打ち時第２通路Ｐ２共に略円弧形に形成されており、右打ち時第１通路Ｐ１は右打ち時第２通路Ｐ２よりも内側に位置する。第１通路Ｐ１の一方側の開口端Ｐ１ａ、第２通路Ｐ２の一方側の開口端Ｐ２ａは共に、遊技領域ＰＡの頂上付近に位置し、遊技球が入球可能となっている。第１通路Ｐ１の他方側の開口

端Ｐ１ｂ、第２通路Ｐ２の他方側の開口端Ｐ２ｂは共に、遊技領域ＰＡの右側付近に位置し、可変入賞装置３６に向かって遊技球を送ることができる。

【０７００】

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

【０７０１】

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

【０７０２】

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

【０７０３】

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

【０７０４】

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

【０７０５】

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

【０７０６】

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

【０７０７】

開閉扉３６ｂは、大入賞口３６ａよりも一回り大きいサイズの正面視直方体形状の蓋体であり、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装

置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。具体的には、開閉扉３６ｂは、下側の縁を軸として、上側が前側に向かって回動することによって開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入賞に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。

【０７０８】

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

【０７０９】

本実施形態では、大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した場合に、払出装置７１（図７３）によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。すなわち、Ｖ入賞ゾーンＦＶと非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶとのいずれに振り分けられた場合にも、１個の遊技球の入球に対して同じ１５個の遊技球が払い出される。なお、Ｖ入賞ゾーンＦＶに入球した場合と非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶに入球した場合とで、払出装置７１によって払い出される遊技球の数が異なる構成としてもよい。Ｖ入賞ゾーンＦＶの下方には、Ｖ入賞ゾーンＦＶがこの位置にあること示す「Ｖ」という文字が刻印されている。Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖの詳細な構成については、後述する。

【０７１０】

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

【０７１１】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａ、及びアウト口４３に入球した遊技球は、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されており、当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【０７１２】

メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【０７１３】

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

【０７１４】

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

わせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行わせる。

【０７１５】

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

【０７１６】

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

【０７１７】

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

【０７１８】

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

【０７１９】

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

【０７２０】

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

【０７２１】

可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表

示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。
【０７２２】
図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入賞に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入賞に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球をトリガとした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。
【０７２３】
図７５は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図７５（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図７５（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。
【０７２４】
図７５（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図７５（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図７５（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。
【０７２５】
ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。
【０７２６】

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

【０７２７】

《２－２》Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖの構成：

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

【０７２８】

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

【０７２９】

第１通路２１０は、＋Ｙ方向側の端部に入球口２１０ａを有し、入球口２１０ａとは反対の側の端部に排球口２１０ｂを有し、入球口２１０ａから排球口２１０ｂへ遊技球が流通可能な通路である。第１通路２１０は、途中で折れ曲がった形状を有する。

【０７３０】

第１通路２１０において折れ曲がった部分より上流側である第１通路上流側部分２１１は、遊技盤３０の正面視においてはＹ軸方向に沿って伸びている。第１通路上流側部分２１１の上端に位置する入球口２１０ａは、大入賞口３６ａに通じており、第１通路上流側部分２１１は大入賞口３６ａと連通している。図７６において、第１通路上流側部分２１１は破線にて示されているが、これは、Ｚ軸方向において大入賞口３６ａが形成されている面よりも裏側（－Ｚ方向側）に上記の破線で示される部分が形成されているためである。なお、入球口２１０ａは、弱右打ち通路Ｐ１の下側の開口端Ｐ１ｂに対して、－Ｙ方向、すなわち鉛直下方に位置している。

【０７３１】

第１通路２１０において折れ曲がった部分より下流側である第１通路下流側部分２１２は、正面視においては折れ曲がった部分から左下方向（すなわち、－Ｘ方向かつ－Ｙ方向）に向かって延びており、右側面視においては折れ曲がった部分から前下（すなわち、＋Ｚ方向かつ－Ｙ方向）に向かって延びている。大入賞口３６ａから入球口２１０ａに入球した遊技球は、第１通路上流側部分２１１を通り、続いて第１通路下流側部分２１２を通り、第１通路下流側部分２１２の下流側の端部である排球口２１０ｂから排出される。

【０７３２】

第１通路２１０の－Ｙ方向側に、クルーン２２０が配設されている。クルーン２２０は、金属製部材によって構成されている。クルーン２２０は、底側に向けて縮径しつつ下降傾斜する内壁２２０ａを有する皿形状であり、底に一つの孔２２０ｂが穿設されている。排球口２１０ｂから落下した遊技球は、クルーン２２０によって受け止められ、内壁２２０ａを周回しながら流下し、孔２２０ｂに流入する。このようにして、クルーン２２０は、受けた遊技球を一定時間停留させることができる。なお、遊技者は、クルーン２２０内の遊技球の流れを観察することによって、孔２２０ｂに遊技球が流入するタイミングを計ることができる。

【０７３３】

第２通路３００は、本線通路部３１０と、クルーン２２０の孔２２０ｂと本線通路部３

１０との間を連通するための連通路部３２０と、本線通路部３１０から分岐した分岐通路部３３０と、を備える。

【０７３４】

本線通路部３１０は、＋Ｙ方向側の端部に入球口３１０ａを有し、－Ｙ方向側の端部に排球口３１０ｂを有し、入球口３１０ａから排球口３１０ｂへ遊技球が流通可能な通路である。本線通路部３１０は、上流側に位置する本線通路上流側部分３１１と、中流側に位置する本線通路中流側部分３１２と、下流側に位置する本線通路下流側部分３１３と、に区分けされる。

【０７３５】

本線通路上流側部分３１１は、遊技盤３０の正面視においてはＹ軸方向に沿って伸びている。本線通路上流側部分３１１の上端に位置する入球口３１０ａは、大入賞口３６ａに通じており、本線通路上流側部分３１１は大入賞口３６ａと連通している。図７６において、本線通路上流側部分３１１の一部は破線にて示されているが、これは、Ｚ軸方向において大入賞口３６ａが形成されている面よりも裏側（―Ｚ方向側）にその一部が形成されているためである。なお、入球口３１０ａは、強右打ち通路Ｐ２の下側の開口端Ｐ２ｂに対して、－Ｙ方向、すなわち鉛直下方に位置している。

【０７３６】

本線通路中流側部分３１２は、本線通路上流側部分３１１に続く部分であり、上流側から下流側に向かって左下方向（すなわち、－Ｘ方向かつ－Ｙ方向）に延びている。

【０７３７】

本線通路下流側部分３１３は、本線通路中流側部分３１２に続く部分であり、Ｙ軸方向に沿って延び、－Ｙ方向側の端部に排球口３１０ｂを有する。本線通路下流側部分３１３の中心軸方向がクルーン２２０の孔２２０ｂの中心軸方向と一致するように、本線通路下流側部分３１３の位置は定められている。

【０７３８】

連通路部３２０は、Ｙ軸方向に沿って延び、＋Ｙ方向側の端部がクルーン２２０の孔２２０ｂと接続され、－Ｙ方向側の端部が本線通路部３１０と接続されている。これによって、クルーン２２０の孔２２０ｂから本線通路下流側部分３１３の排球口３１０ｂまでＹ軸方向に沿った遊技球の流路が構成される。

【０７３９】

分岐通路部３３０は、本線通路中流側部分３１２と本線通路下流側部分３１３との境い部分に連結されており、途中で折れ曲がった形状を有する。この折れ曲がった部分によって、分岐通路部３３０は、上流側に位置する分岐通路上流側部分３３１と、下流側に位置する分岐通路下流側部分３３２と、に区分けされる。

【０７４０】

分岐通路上流側部分３３１は、本線通路中流側部分３１２と同じ方向に延びている。分岐通路下流側部分３３２は、Ｙ軸方向に沿って延び、－Ｙ方向側の端部に排球口３３０ｂを有する。

【０７４１】

本実施形態では、本線通路部３１０の排球口３１０ｂの周辺が先に説明した非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶに定められており、分岐通路部３３０の排球口３３０ｂの周辺が先に説明したＶ入賞ゾーンＦＶに定められている。非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶを通過して排球口３１０ｂに入球した遊技球、およびＶ入賞ゾーンＦＶを通過して排球口３３０ｂに入球した遊技球は、遊技盤３０の背面側に送られる。

【０７４２】

非Ｖ入賞口シャッター３５０は、本線通路下流側部分３１３の上端（＋Ｙ軸方向の端部）に設けられており、開放状態にある場合に本線通路下流側部分３１３への遊技球の侵入を許可し、閉鎖状態にある場合に本線通路下流側部分３１３への遊技球の侵入を禁止する。このため、非Ｖ入賞口シャッター３５０が開放状態にある場合には、本線通路下流側部分３１３の上端まで流れてきた遊技球は、本線通路下流側部分３１３に振り分けられ、非

Ｖ入賞ゾーンＦＮＶに送られる。非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態にある場合には、本線通路下流側部分３１３の上端まで流れてきた遊技球は、分岐通路部３３０に振り分けられ、Ｖ入賞ゾーンＦＶに送られる。

【０７４３】

本実施形態において、大入賞口３６ａと接続されている通路は、第１通路２１０と第２通路３００だけである。このため、大入賞口３６ａに流入した遊技球は、第１通路２１０と第２通路３００とのうちのいずれかに送られる。具体的には、遊技盤３０の正面視において第１通路２１０の入球口２１０ａが弱右打ち通路Ｐ１の開口端Ｐ１ｂの鉛直下方に位置することから、弱右打ち通路Ｐ１から送られ大入賞口３６ａに入球した遊技球は、第１通路２１０に高い確率で送られる。遊技盤３０の正面視において第２通路３００の入球口３１０ａが強右打ち通路Ｐ２の下側の開口端Ｐ２ｂの鉛直下方に位置することから、強右打ち通路Ｐ２から送られ大入賞口３６ａに入球した遊技球は、第２通路３００に高い確率で送られる。

【０７４４】

第１通路２１０の入球口２１０ａ付近には、遊技球を検知する検知センサー（以下、第１通路検知センサーと呼ぶ）ＳＰ１が設けられており、第１通路検知センサーＳＰ１によって、第１通路２１０への遊技球の入球を検知することができる。第２通路３００の入球口３１０ａ付近には、遊技球を検知する検知センサー（以下、第２通路検知センサーと呼ぶ）ＳＰ２が設けられており、第２通路検知センサーＳＰ２によって、第２通路３００への遊技球の入球を検知することができる。第２通路３００における分岐通路部３３０の排球口３３０ｂ付近には、遊技球を検知する検知センサー（以下、Ｖ入賞ゾーン検知センサーと呼ぶ）ＳＰ３が設けられており、Ｖ入賞ゾーン検知センサーＳＰ３によって、Ｖ入賞ゾーンＦＶへの遊技球の入球を検知することができる。

【０７４５】

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

【０７４６】

《２－３》遊技機の電気的構成：

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

【０７４７】

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

【０７４８】

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

【０７４９】
主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図７３）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【０７５０】
また、主制御基板６１の入力ポートには、各入球口に設けられた遊技球検知センサーが接続されている。具体的には、第１始動口３３に入球した遊技球を検知する第１始動口検知センサー６７ｂと、第２始動口３４に入球した遊技球を検知する第２始動口検知センサー６７ｃと、スルーゲート３５を通過した遊技球を検知するスルーゲート検知センサー６７ｄと、上述したＶ獲得チャレンジ機構部３６ｖに備えられる検知センサーＳＰ１～ＳＰ３が接続されている。Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖに備えられる検知センサーＳＰ１～ＳＰ３のうちの第１通路検知センサーＳＰ１および第２通路検知センサーＳＰ２は、大入賞口３６ａに入球した遊技球を検知するセンサーとしても機能する。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が始動口や入賞口に入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。また、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖの第１通路２１０への入球、および第２通路３００への入球に基づいて、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉を制御する。

【０７５１】
主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開閉動作させる非Ｖ入賞口シャッター駆動部３６ｄと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【０７５２】
具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。また、開閉実行モードの１ラウンド目において、非Ｖ入賞口シャッター３５０が開閉されるように非Ｖ入賞口シャッター駆動部３６ｄの駆動制御を実行する。非Ｖ入賞口シャッター駆動部３６ｄの駆動制御については、後ほど詳述する。

【０７５３】
また、主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出し

に対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、大入賞口３６ａへの入球を特定した場合には１５個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【０７５４】

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

【０７５５】

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

【０７５６】

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

【０７５７】

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

【０７５８】

図７８は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【０７５９】

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

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

【０７６０】

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

【０７６１】

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

【０７６２】

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

【０７６３】

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

【０７６４】

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

【０７６５】

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

【０７６６】

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

【０７６７】
大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【０７６８】
上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【０７６９】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【０７７０】
リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。
【０７７１】
リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図７５（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。
【０７７２】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用

いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【０７７３】

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

【０７７４】

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

【０７７５】

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

【０７７６】

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

【０７７７】

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

【０７７８】

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

【０７７９】

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

【０７８０】

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

【０７８１】

図８０（ａ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図８０（ｂ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【０７８２】

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

【０７８３】

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

【０７８４】

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

【０７８５】

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

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

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

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

【０７８６】

上記の（２）開閉実行モードにおけるＶ獲得チャレンジ機構部３６の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御の態様として、可変入賞装置３６が備えるＶ獲得チャレンジ機構部３６の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉パターン（以下、単に「開閉パターン」とも呼

ぶ）を複数種類設け、大当たりの種類毎に１種類または複数種類の開閉パターンが対応して設定されてもよい。非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉パターンによって、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖにおけるＶ入賞ゾーンＦＶへの遊技球の入球の難しさを調整することができる。本実施形態では、以下の３つの開閉パターンを用意した。

【０７８７】

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

【０７８８】

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

【０７８９】

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

【０７９０】

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

【０７９１】

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

【０７９２】

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

【０７９３】

８Ｒ第２種大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおけるＶ獲得チャレンジ機構部３６の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御の態様がＶ入賞不可閉開パターンである。なお、Ｖ入賞不可閉開パターンでは、上述したように、Ｖ入賞ゾーンＦＶへ遊技球を入れることが実質的に不可能であることから、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなることはないが、仮にＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。また、仮にＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球した場合には、高確率モードへの変更を行うことなく、エ

ラーが発生した旨を報知するためにエラーメッセージが図柄表示装置４１に表示される構成としてもよい。遊技者の不正によってＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球した可能性を否定できないことから、エラーメッセージが表示されるようにする。さらに、仮にＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなると共に、エラーメッセージが表示される構成としてもよい。なお、上述したエラーメッセージの表示は、警告音を発生させることに換えることができ、エラーが発生した旨を報知することができれば、どのような手段によるものでも良い。また、仮にＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球した場合には、パチンコ機の動作を停止する構成としても良い。

【０７９４】

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

【０７９５】

図８１（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ第１種大当たり、及び、８Ｒ第２種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２７」が１６Ｒ第１種大当たりに対応し、「２８～３９」が８Ｒ第２種大当たりに対応するように設定されている。

【０７９６】

１６Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が１６回（１６ラウンド）であり、開閉実行モードにおけるＶ獲得チャレンジ機構部３６の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御の態様がＶ入賞高難度閉開パターンまたはＶ入賞低難度閉開パターンである。Ｖ入賞高難度閉開パターンとＶ入賞低難度閉開パターンとのいずれが採用されるかは、大当たり種別以外のパラメータによって決定される。本実施形態では、低頻度サポートモード中に１６Ｒ第１種大当たりに当選した場合には、Ｖ入賞高難度閉開パターンが採用される。一方、高頻度サポートモード中に１６Ｒ第１種大当たりに当選した場合には、Ｖ入賞低難度閉開パターンが採用される。そして、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。

【０７９７】

８Ｒ第２種大当たりは、上述のように、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおけるＶ獲得チャレンジ機構部３６の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御の態様がＶ入賞不可閉開パターンである。なお、Ｖ入賞不可閉開パターンでは、上述したように、Ｖ入賞ゾーンＦＶへ遊技球を入れることが実質的に不可能であることから、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなることはないが、仮にＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。

【０７９８】

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

【０７９９】

なお、本実施形態においては、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの１回の開放、すなわち開閉扉３６ｂが開いてから閉じるまでを１ラウンドとした。これ対して、他の態様として、１ラウンド中に開閉扉３６ｂが複数回開放する態様を採用してもよい。

【０８００】

本実施形態では、先に説明したように、大当たり種別として、８Ｒ第１種大当たり、８Ｒ第２種大当たり、１６Ｒ第１種大当たりの３種類が用意されており、これらは上述したように先に説明した（１）、（２）についての態様またはモードに差異を設けるものであり、先に説明した（３）、すなわち、開閉実行モード終了後のサポートモード（低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード）については差異を設けない構成であった。これに換えて、（３）についても差異を設ける構成としてもよい。例えば、８Ｒ第１種大当たり、および１６Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モード終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであり、８Ｒ第２種大当たりは、開閉実行モード終了後のサポートモードが低頻度サポートモードである構成としてもよい。

【０８０１】

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

【０８０２】

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

【０８０３】

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

【０８０４】

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

【０８０５】

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

【０８０６】

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

【０８０７】

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

【０８０８】

図８２（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図８２（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。

【０８０９】

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

【０８１０】

《２－４》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【０８１１】

図８３は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図７７）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【０８１２】

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

【０８１３】

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

【０８１４】

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

【０８１５】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及

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

【０８１６】

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

【０８１７】

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

【０８１８】

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

【０８１９】

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

【０８２０】

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

【０８２１】

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

【０８２２】

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

【０８２３】

《２－５》主制御装置において実行される各種処理：

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

【０８２４】

主制御装置６０において実行される処理の中には、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖが有

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

【０８２５】

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

【０８２６】

＜第１開閉シナリオ＞

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

【０８２７】

大当たりに当選していない通常状態（低確率モード、かつ低頻度サポートモード）では、非Ｖ入賞口シャッター３５０は、開放状態である。低頻度サポートモード中において、第１種大当たりに当選した場合に、開閉実行モードに移行するが、この開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが閉鎖状態から開放状態に移行して最初のラウンド遊技（以下、単に「１ラウンド目」とも呼ぶ）が開始される（時刻ｔ１）。こうした開閉実行モードにおいて、非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖条件が成立した場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開放状態から閉鎖状態へ移行する。閉鎖条件は、下記の（ｉ）、（ii）の通りである。

【０８２８】

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

（ii）１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと、または、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したこと。

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

【０８２９】

本実施形態では、大入賞口３６ａへ遊技球が入球したことは、第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２との両方を用いて検知している。すなわち、第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２とのいずれかで、遊技球の入球を検知した場合に、大入賞口３６ａへ遊技球が入球したものと認定している。このため、（ii）の項目における「大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと」は「第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２とのいずれかで遊技球が１個、入球したこと」を意味し、「大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したこと」は「第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２との両方で検出した遊技球の個数の合計が２個となったこと」を意味する。

【０８３０】

図８４の例示では、時刻ｔ１で、開閉実行モードにおいて１ラウンド目が開始され、この開始された時（時刻ｔ１）を起点として、時刻ｔ２で、第１通路検知センサーＳＰ１によって大入賞口３６ａへの１個目の入球が検知され、時刻ｔ４で、第２通路検知センサーＳＰ２によって大入賞口３６ａへの２個目の入球が検知される。時刻ｔ２と時刻ｔ４のそれぞれで、（ｉ）、（ii）の項目の両方が成立することになり、非Ｖ入賞口シャッター３５０は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【０８３１】
非Ｖ入賞口シャッター３５０の開放条件は、以下のとおりである。
・（ii）で成立した条件が大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したことである場合には、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態で０．０６秒間が経過したこと。
・（ii）で成立した条件が大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したことである場合には、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態で０．２秒間が経過したこと。
上記２つのうちのいずれかが成立した場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は閉鎖状態から開放状態に移行する（時刻ｔ３，ｔ５）。
【０８３２】
上記の開放条件によれば、（ii）で成立した条件が大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したことである場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は０．０６秒と極めて短い時間だけ閉鎖することになる。０．０６秒の閉鎖時間では、本線通路下流側部分３１３（図７６）への遊技球の落下を阻止することができず、実質的に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は、遊技球を分岐通路部３３０（図７６）側に案内することができない。すなわち、本実施形態では、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した時にも、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開放状態から閉鎖状態へ移行しているが、閉鎖時間は極めて短い時間であり、実質的に遊技球を分岐通路部３３０側に案内することはできない構成となっている。なお、この構成に対して、他の形態として、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した時に、閉鎖状態への移行を全く行わない構成としても良い。
【０８３３】
上記の開放条件によれば、大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したことである場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は０．２秒、閉鎖することになる。この０．２秒の間に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は、遊技球を分岐通路部３３０側に案内することが可能となる。なお、閉鎖時間は、０．２秒間に換えて、０．４秒未満の他の時間（例えば、０．３秒）としてもよい。０．４秒未満とした理由は、後述する。
【０８３４】
本実施形態では、第１開閉シナリオは、主制御基板６１に含まれるＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｇに記憶される。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、低頻度サポートモード中に第１種大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおいて、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｇから第１開閉シナリオを読み出し、読み出した第１開閉シナリオに従って、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御を行う。
【０８３５】
遊技者は、大当たりに当選していない通常状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）で左打ち中に、第１種大当たりに当選した場合に、開閉実行モードの１ラウンド目において、下記の（イ）、（ロ）の手順で操作を行うことで、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖにおいて、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入れることが可能となる。
【０８３６】
（イ）操作ハンドル２５（図７２）の回動操作量を調整して（すなわち、弱右打ち操作を行って）、弱右打ち通路Ｐ１（図７４）へ遊技球を１個入れる。
弱右打ち通路Ｐ１へ入った遊技球は、大入賞口３６ａ（図７６）から第１通路２１０を通って、排球口２１０ｂから排出される。その後、図８５に示すように、排球口２１０ｂから排出された遊技球Ｂ１は、クルーン２２０によって受け止められ、内壁２２０ａを周回しながら流下する。続いて、図８６に示すように、遊技球Ｂ１は孔２２０ｂに流入する。なお、クルーン２２０において遊技球が保持される時間は、例えば数秒～数十秒というように、遊技球発射機構８１の遊技球の発射間隔である０．６秒に比べて極めて長い。
【０８３７】
（ロ）操作ハンドル２５（図７２）の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン２６（図７２）を操作することによって（すなわち、強右打ち操作を行って）、強右打ち通路Ｐ２へ遊技球を１個入れる。

【０８３８】
第１開閉シナリオによれば、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球した時に同期して、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態に移行することから、遊技者は、強右打ち通路Ｐ２へ入れた遊技球Ｂ２が第２通路３００へ入球するタイミングが、（イ）によって弱右打ち通路Ｐ１へ入れた遊技球Ｂ１がクルーン２２０の孔２２０ｂに流入するタイミングと一致するように（図８６参照）、強右打ち通路Ｐ２へ遊技球Ｂ２を入れるタイミングを調整する。図８４を用いて説明すると、時刻ｔ２で検知された第１通路２１０に入球した遊技球がクルーン２２０に達するまでの期間が時刻ｔ２から時刻ｔ４までの期間と一致するように、強右打ち通路Ｐ２へ遊技球Ｂ２を入れるタイミングを調整する。このようにして、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態に移行するタイミングを計ることによって、図８７に示すように、（イ）の操作によって弱右打ち通路Ｐ１へ入れた遊技球Ｂ１は、閉鎖状態にある非Ｖ入賞口シャッター３５０によって、本線通路下流側部分３１３への侵入が阻止されて分岐通路部３３０に誘導される。この結果、弱右打ち通路Ｐ１へ入れた遊技球Ｂ１をＶ入賞ゾーンＦＶに入れることが可能となる。なお、上記のように構成された第１開閉シナリオは、先に説明したＶ入賞高難度閉開パターンを実現するためのものである。

【０８３９】
第１開閉シナリオでは、前述したように、１ラウンド目において、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を１個入球し、その後、強右打ち通路Ｐ２へ遊技球を１個入球することによって、Ｖ入賞ゾーンＦＶへの入球（Ｖ入賞）を狙うことができるが、他の操作によっても、Ｖ入賞を狙うことができる。具体的には、１ラウンド目において、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を１個入球し、その後、再び、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を１個入球することによっても、Ｖ入賞を狙うことができる。

【０８４０】
なお、本実施形態では、１ラウンド目における大入賞口３６ａへの遊技球の最初の入球が、強右打ち通路Ｐ２による場合には、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入れることが不可能な構成となっている。Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入れることができないのは、次のような理由である。

【０８４１】
Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖの第２通路３００は、入球口３１０ａに入球してから非Ｖ入賞口シャッター３５０の上部に到達するまでに０．４秒かかる内部構造となっている。その上、遊技球発射機構８１からは０．６秒間隔で遊技球が発射される。このため、第２通路３００の入球口３１０ａに最初に入球した遊技球は、次に発射された遊技球が大入賞口３６ａに入球して非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態となるより前に非Ｖ入賞口シャッター３５０の位置まで到達してしまうことになる。したがって、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態となったときには、最初の遊技球は本線通路下流側部分３１３へ落下してしまい、Ｖ入賞ゾーンＦＶに入球することはない。

【０８４２】
また、第２通路３００は、入球口３１０ａに入球してから非Ｖ入賞口シャッター３５０に到達するまでに０．４秒かかる内部構造となっており、非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖時間は０．２秒というように、０．４秒より短い時間に設定されていることから、大入賞口３６ａに２個目に入球した遊技球が、当該遊技球の入球によって非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖状態に移行して、Ｖ入賞ゾーンＦＶに入球することがない。このように、本実施形態では、強右打ち通路Ｐ２へ遊技球を連続して入球するだけでは、Ｖ入賞を狙うことができない。

【０８４３】
＜第２開閉シナリオ＞
図８８は、第２開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。図８８（ａ）は、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂの開放状態・閉鎖状態の時間的な変化を示している。図８８（ｂ）は、第１通路検知センサーＳＰ１のＯＮ状態・ＯＦＦ状態の時間

的な変化を示している。図８８（ｃ）は、第２通路検知センサーＳＰ２のＯＮ状態・ＯＦＦ状態の時間的な変化を示している。図８８（ｄ）は、非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖状態・開放状態の時間的な変化を示している。

【０８４４】

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

【０８４５】

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

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

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

【０８４６】

図８８の例示では、時刻ｔ１１で、開閉実行モードにおいて１ラウンド目が開始され、この開始された時（時刻ｔ１）を起点として、時刻ｔ１２で、第１通路検知センサーＳＰ１によって大入賞口３６ａへの１個目の入球が検知される。この時刻ｔ１２で、（iii）、（iv）の項目の両方が成立することになり、非Ｖ入賞口シャッター３５０は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【０８４７】

非Ｖ入賞口シャッター３５０の開放条件は、以下のとおりである。

・非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態で０．０６秒間が経過したこと。

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

【０８４８】

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

【０８４９】

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

【０８５０】

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

【０８５１】

＜第３開閉シナリオ＞

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

【０８５２】

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

【０８５３】

図８９の例示では、時刻ｔ２１で、開閉実行モードにおいて１ラウンド目が開始され、この開始された時（時刻ｔ２１）を起点として、時刻ｔ２２で、第１通路検知センサーＳＰ１によって大入賞口３６ａへの１個目の入球が検知され、時刻ｔ２４で、第２通路検知センサーＳＰ２によって大入賞口３６ａへの２個目の入球が検知される。時刻ｔ２２と時刻ｔ２４のそれぞれで、（ｉ）、（ii）の項目の両方が成立することになり、非Ｖ入賞口シャッター３５０は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【０８５４】

非Ｖ入賞口シャッター３５０の開放条件は、下記のとおりである。

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

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

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

【０８５５】

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

【０８５６】

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

【０８５７】

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

に当選した場合には、強右打ち操作を行なうだけで、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入れることが可能となる。

【０８５８】

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

【０８５９】

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

【０８６０】

＜タイマ割込み処理＞

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

【０８６１】

ステップＳｈ０１０１では、各種検知センサ６７ｂ～６７ｄ，ＳＰ１～ＳＰ３の読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ｂ～６７ｄ，ＳＰ１～ＳＰ３の状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｈ０１０２に進む。

【０８６２】

ステップＳｈ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｈ０１０３に進む。

【０８６３】

ステップＳｈ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｈ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図９４）において、その値を更新する。

【０８６４】

ステップＳｈ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｈ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｈ０１０４を実行した後、ステップＳｈ０１０５に進む。

【０８６５】

ステップＳｈ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｈ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｈ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【０８６６】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図９０：Ｓｈ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０８６７】
図９１は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｈ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｈ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｈ０２０３に進む。
【０８６８】
ステップＳｈ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｈ０２０４に進む。
【０８６９】
ステップＳｈ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｈ０２０９に進む。
【０８７０】
ステップＳｈ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｈ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｈ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。
【０８７１】
ステップＳｈ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｈ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｈ０２０７に進む。一方、ステップＳｈ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｈ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【０８７２】
ステップＳｈ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｈ０２０８に進む。
【０８７３】
ステップＳｈ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｈ０２０９に進む。
【０８７４】
ステップＳｈ０２０９では、上述したステップＳｈ０２０４又はステップＳｈ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｈ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｈ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【０８７５】
一方、ステップＳｈ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｈ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｈ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｈ０２１２に進む。
【０８７６】

ステップＳｈ０２１２では、ステップＳｈ０１０３（図９０）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および通常処理（図９４）において更新している変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｈ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｈ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｈ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｈ０１０３（図９０）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｈ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｈ０２１２を実行した後、ステップＳｈ０２１３に進む。

【０８７７】

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

【０８７８】

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

【０８７９】

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

【０８８０】

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

【０８８１】

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

【０８８２】

＜先判定処理＞
次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図９１：Ｓｈ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０８８３】
図９２は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。
【０８８４】
ステップＳｈ０３０１では、始動口用の入球処理（図９１）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳｈ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に実行される当たり抽選の抽選結果を判定することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。
【０８８５】
ステップＳｈ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｈ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｈ０３０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【０８８６】
一方、ステップＳｈ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｈ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｈ０３０４に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている高確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｈ０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【０８８７】
ステップＳｈ０３０５では、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｈ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｈ０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｈ０３０７を実行した後、ステップＳｈ０３０８に進む。
【０８８８】
ステップＳｈ０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１種大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｈ０３０８において、第１種大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｈ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０３０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに第１種大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｈ０３０８において、第１種大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｈ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｈ０３１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに第２種大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。
【０８８９】

ステップＳｈ０３０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｈ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｈ０３１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。その後、ステップＳｈ０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｈ０３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【０８９０】

ステップＳｈ０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｈ０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０３１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｈ０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｈ０３１３：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【０８９１】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図９０：Ｓｈ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０８９２】

図９３は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｈ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｈ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｈ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｈ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【０８９３】

ステップＳｈ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｈ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｈ０４０４に進む。

【０８９４】

ステップＳｈ０４０４では、ステップＳｈ０１０３（図９０）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【０８９５】

一方、ステップＳｈ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｈ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【０８９６】

＜通常処理＞

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

【０８９７】

図９４は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に

記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｈ０５０２に進む。

【０８９８】

ステップＳｈ０５０２では、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｈ０５０２を実行した後、ステップＳｈ０５０３に進む。

【０８９９】

ステップＳｈ０５０３では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｈ０５０４に進む。

【０９００】

ステップＳｈ０５０４では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｈ０５０５に進む。ステップＳｈ０５０５では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｈ０５０５を実行した後、ステップＳｈ０５０６に進む。

【０９０１】

ステップＳｈ０５０６では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｈ０５０７に進む。

【０９０２】

ステップＳｈ０５０７では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｈ０５０８に進む。

【０９０３】

ステップＳｈ０５０８では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｈ０５０２のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｈ０５０８において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｈ０５０８：ＮＯ）、ステップＳｈ０５０９及びステップＳｈ０５１０において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｈ０５０９において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｈ０５１０において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｈ０５０８において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｈ０５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０５０２に戻り、ステップＳｈ０５０２からステップＳｈ０５０７までの各処理を実行する。

【０９０４】

なお、ステップＳｈ０５０２からステップＳｈ０５０７の各処理の実行時間は遊技の状

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

【０９０５】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図９４：Ｓｈ０５０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０９０６】

図９５は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【０９０７】

ステップＳｈ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｈ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｈ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｈ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｈ０６０２に進む。

【０９０８】

ステップＳｈ０６０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【０９０９】

ステップＳｈ０６０２において、メイン表示部４５が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｈ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｈ０６０３～ステップＳｈ０６０６の遊技回開始用処理に進む。ステップＳｈ０６０３では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｈ０６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｈ０６０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳｈ０６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ０６０３：ＮＯ）、ステップＳｈ０６０４に進む。

【０９１０】

ステップＳｈ０６０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップＳｈ０６０５に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【０９１１】

ステップＳｈ０６０５では、メイン表示部４５における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｈ０６０５を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【０９１２】

一方、ステップＳｈ０６０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定し

た場合には（Ｓｈ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０６０６～ステップＳｈ０６１０の遊技回進行用処理に進む。

【０９１３】

ステップＳｈ０６０６では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｈ０６０６では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図９７：Ｓｈ０８０２）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【０９１４】

ステップＳｈ０６０６において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｈ０６０６：ＮＯ）、ステップＳｈ０６０７に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳｈ０６０７を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【０９１５】

ステップＳｈ０６０６において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｈ０６０６：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０６０８に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図９７）において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。その後、ステップＳｈ０６０９に進む。

【０９１６】

ステップＳｈ０６０９では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、ＲＡＭ６４の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア６４ｇに格納される。高頻度サポートモードフラグがＯＮであるとき、サポートモードは高頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグがＯＦＦであるとき、サポートモードは高頻度サポートモードではない、すなわち低頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグは、後述する開閉実行モードの終了後にオンされる。

【０９１７】

ステップＳｈ０６０９において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓｈ０６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０６１０に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードにおいて保証された保証遊技回数の残りの回数をカウントするためのカウンタである。遊技回数カウンタＰＮＣは、後述する図１０４のステップＳｈ１３０９で値１００が予めセットされている。ステップＳｈ０６１０を実行した後、ステップＳｈ０６１１に進む。一方、ステップＳｈ０６０９において、高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｈ０６０９：ＮＯ）、後述するステップＳｈ０６１５に進む。

【０９１８】

ステップＳｈ０６１１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０９１９】

ステップＳｈ０６１１において、高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｈ０６１１：ＮＯ）、ステップＳｈ０６１２に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。上述したように、遊技回数カウンタＰＮＣは保証遊技回数の残りの回数を示すも

のであることから、ＰＮＣ＞０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定することができる。

【０９２０】

ステップＳｈ０６１２において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｈ０６１２：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｈ０６１３に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｈ０６１３を実行した後、ステップＳｈ０６１４に進む。

【０９２１】

ステップＳｈ０６１４では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｈ０６１４を実行した後、ステップＳｈ０６１５に進む。

【０９２２】

ステップＳｈ０６１５では、いずれかの大当たりフラグ（１６Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第２種大当たりフラグ）がＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｈ０６１５において、いずれかの大当たりフラグがＯＮである場合には（Ｓｈ０６１５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０６１６に進む。

【０９２３】

ステップＳｈ０６１６では、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳｈ０６１５において、いずれの大当たりフラグもＯＮではない場合には（Ｓｈ０６１５：ＮＯ）、ステップＳｈ０６１６を実行せずに、本遊技回制御処理を終了する。

【０９２４】

一方、ステップＳｈ０６１２において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップＳｈ０６１２：ＹＥＳ）には、ステップＳｈ０６１３およびステップＳｈ０６１４を実行することなく、ステップＳｈ０６１５に進む。また、ステップＳｈ０６１１において高確率モードであると判定した場合（Ｓｈ０６１１：ＹＥＳ）にも、ステップＳｈ０６１５に進む。

【０９２５】

上述したステップＳｈ０６１１からステップＳｈ０６１４までの処理によれば、高頻度サポートモードにおいて継続して実行された遊技回数が１００回に達した場合に低頻度サポートモードに移行すること、しかし、遊技回数が１００回に達した以後（すなわち、遊技回数カウンタＰＮＣが０以下の値）であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続されること、が実現される。

【０９２６】

＜データ設定処理＞

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図９５：Ｓｈ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０９２７】

図９６は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０７０１では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図７８）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図７８）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に

記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｈ０７０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【０９２８】

ステップＳｈ０７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｈ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０７０２～ステップＳｈ０７０７の第１保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップＳｈ０７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｈ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｈ０７０８～ステップＳｈ０７１３の第２保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

【０９２９】

ステップＳｈ０７０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｈ０７０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｈ０７０４に進む。ステップＳｈ０７０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｈ０７０５に進む。

【０９３０】

ステップＳｈ０７０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｈ０７０５を実行した後、ステップＳｈ０７０６に進む。

【０９３１】

ステップＳｈ０７０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａと第２図柄表示部３７ｂのうちのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｈ０７０７へ進む。

【０９３２】

ステップＳｈ０７０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【０９３３】

ステップＳｈ０７０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図９４）におけるステップＳｈ０５０２において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【０９３４】

ステップＳｈ０７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｈ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｈ０７０８に進む。

【０９３５】
ステップＳｈ０７０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｈ０７０９に進む。ステップＳｈ０７０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｈ０７１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｈ０７１１に進む。
【０９３６】
ステップＳｈ０７１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｈ０７１１を実行した後、ステップＳｈ０７１２に進む。
【０９３７】
ステップＳｈ０７１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｈ０７１３に進む。
【０９３８】
ステップＳｈ０７１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。
【０９３９】
ステップＳｈ０７１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図９４）におけるステップＳｈ０５０５において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【０９４０】
＜変動開始処理＞
次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図９５：Ｓｈ０６０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０９４１】
図９７は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０８０１では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｈ０８０１を実行した後、ステップＳｈ０８０２に進む。
【０９４２】
ステップＳｈ０８０２では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳｈ０８０２を実行した後、ステップＳｈ０８０３に進む。
【０９４３】
ステップＳｈ０８０３では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｈ０８０３において、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ０８０３：ＮＯ）、ステップＳｈ０８０４に進み、第１

変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｈ０８０２で設定された変動時間の情報が含まれている。

【０９４４】

一方、ステップＳｈ０８０３において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ０８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０８０５に進み、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｈ０８０２で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｈ０８０４又はステップＳｈ０８０５を実行した後、ステップＳｈ０８０６に進む。

【０９４５】

ステップＳｈ０８０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ第１種大当たりの情報、８Ｒ第１種大当たりの情報、８Ｒ第２種大当たりの情報、または、リーチ発生の有無の情報および外れ結果の情報が含まれている。

【０９４６】

ステップＳｈ０８０４～ステップＳｈ０８０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図９４）におけるステップＳｈ０５０２によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｈ０８０６を実行後、ステップＳｈ０８０７に進む。

【０９４７】

ステップＳｈ０８０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｈ０８０７を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【０９４８】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図９７：Ｓｈ０８０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０９４９】

図９８は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、Ｖ入賞ゾーンＦＶへの遊技球の入球があった開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、その後に大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードの開始時にＯＦＦにされる。

【０９５０】

ステップＳｈ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｈ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０９０２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、当該変動開始処理が第１始動口３３への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図７９（ｂ）に示す第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において

大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。また、当該変動開始処理が第２始動口３４への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図８０（ｂ）に示す第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｈ０９０４に進む。

【０９５１】

一方、ステップＳｈ０９０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｈ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｈ０９０３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、当該変動開始処理が第１始動口３３への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図７９（ａ）に示す第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。また、当該変動開始処理が第２始動口３４への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図８０（ａ）に示す第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｈ０９０４に進む。

【０９５２】

ステップＳｈ０９０４では、ステップＳｈ０９０２又はステップＳｈ０９０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｈ０９０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｈ０９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０９０５に進む。

【０９５３】

続くステップＳｈ０９０５からステップＳｈ０９１２においては、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【０９５４】

ステップＳｈ０９０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｈ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ０９０５：ＮＯ）、ステップＳｈ０９０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図８０（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、８Ｒ第１種大当たりの数値範囲、８Ｒ第２種大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【０９５５】

一方、ステップＳｈ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０９０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図８０（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ第１種大当たりの数値範囲、８Ｒ第２種大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｈ０９０６又はステップＳｈ０９０７の処理を実行した後、ステップＳｈ０９０８に進む。

【０９５６】

ステップＳｈ０９０８では、ステップＳｈ０９０６又はステップＳｈ０９０７において振り分けた大当たりの種別が第１種大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｈ０９０８において、遊技結果が第１種大当たりであると判定した場合には（Ｓｈ０９０８：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０９０９に進む。

【０９５７】

ステップＳｈ０９０９では、第１種大当たり用の停止結果設定処理を実行する。第１種大当たり用の停止結果設定処理とは、第１種大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている第１種大当たり用の停止結果テーブルを参照

することで、ステップＳｈ０９０６又はステップＳｈ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｈ０９０９を実行した後、ステップＳｈ０９１０に進む。

【０９５８】

ステップＳｈ０９１０では、ステップＳｈ０９０６又はステップＳｈ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ第１種大当たりである場合には１６Ｒ第１種大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ第１種大当たりである場合には８Ｒ第１種大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｈ０９１０を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【０９５９】

ステップＳｈ０９０８において、ステップＳｈ０９０６又はステップＳｈ０９０７において振り分けた大当たりの種別が第１種大当たりでないと判定した場合（Ｓｈ０９０８：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が第２種大当たりである場合には、ステップＳｈ０９１１に進む。

【０９６０】

ステップＳｈ０９１１では、第２種大当たり用の停止結果設定処理を実行する。第２種大当たり用の停止結果設定処理とは、第２種大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている第２種大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｈ０９０６又はステップＳｈ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｈ０９１１を実行した後、ステップＳｈ０９１２に進む。

【０９６１】

ステップＳｈ０９１２では、ステップＳｈ０９０６又はステップＳｈ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。本実施形態においては、第２種大当たりの種別は、８Ｒ第２種大当たりのみであるので、８Ｒ第２種大当たりフラグをＯＮにする。なお、第２種大当たりの種別が複数設定されている場合には、対応する第２種大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｈ０９１２を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【０９６２】

ステップＳｈ０９０４において、ステップＳｈ０９０２又はステップＳｈ０９０３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｈ０９０４：ＮＯ）、ステップＳｈ０９１３に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定をする。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図７７）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【０９６３】

ステップＳｈ０９１３において、当該遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓｈ０９１３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０９１４に進む。

【０９６４】

ステップＳｈ０９１４では、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。リーチ用の停止結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅ（図７７）におけるリーチ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｈ０９１４を実行した後、当たり

判定処理を終了する。
【０９６５】
ステップＳｈ０９１３において、当該遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｈ０９１３：ＮＯ）、ステップＳｈ０９１５に進む。
【０９６６】
ステップＳｈ０９１５では、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅ（図７７）における外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｈ０９１３を実行した後、当たり判定処理を終了する。
【０９６７】
＜変動時間の設定処理＞
次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図９７：Ｓｈ０８０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０９６８】
図９９は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１００１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｈ１００２に進む。
【０９６９】
ステップＳｈ１００２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第２種大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｈ１００２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１００３に進む。
【０９７０】
ステップＳｈ１００３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の変動時間は一定である。その後、ステップＳｈ１００４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【０９７１】
ステップＳｈ１００２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｈ１００２：ＮＯ）、ステップＳｈ１００５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｈ１００２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｈ１００５）を実行することから、ステップＳｈ１００５においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓｈ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１００６に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。
【０９７２】
ステップＳｈ１００６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶さ

れているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップＳｈ１００４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【０９７３】

ステップＳｈ１００５において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｈ１００５：ＮＯ）、ステップＳｈ１００７に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳｈ１００４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【０９７４】

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

【０９７５】

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

【０９７６】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、第１種大当たり用の変動時間テーブル、第２種大当たり用の変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

【０９７７】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図９４：Ｓｈ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０９７８】

図１００は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１１０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【０９７９】

ステップＳｈ１１０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ１１０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１１０２に進み、開閉処理期間フラグがＯ

Ｎであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置５７の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【０９８０】

ステップＳｈ１１０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ１１０２：ＮＯ）、ステップＳｈ１１０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【０９８１】

ステップＳｈ１１０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ１１０３：ＮＯ）、ステップＳｈ１１０４に進み、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｈ１１０４において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Ｓｈ１１０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【０９８２】

ステップＳｈ１１０４において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Ｓｈ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１１０５に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０９８３】

ステップＳｈ１１０５において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１１０６に進む。一方、ステップＳｈ１１０５において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｈ１１０５：ＮＯ）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【０９８４】

ステップＳｈ１１０６では、大当たり種別とサポートモード（低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード）に対応した開閉シナリオを設定する。具体的には、第１種大当たりであり、かつ低頻度サポートモードである場合には、図８４を用いて先に説明した第１開閉シナリオを設定する。第２種大当たりである場合には、図８８を用いて先に説明した第２開閉シナリオを設定する。第１種大当たりであり、かつ高頻度サポートモードである場合には、図８９を用いて先に説明した第３開閉シナリオを設定する。その後、ステップＳｈ１１０７に進む。

【０９８５】

ステップＳｈ１１０７では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｈ１１０８に進む。

【０９８６】

ステップＳｈ１１０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｈ１１０９に進む。

【０９８７】

ステップＳｈ１１０９では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｈ１１０９を実行した後、ステップＳｈ１１１０に進む。

【０９８８】

ステップＳｈ１１１０では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図９４）におけるステップＳｈ０５０２にて、音声発光制御装

置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｈ１１１０を実行した後、ステップＳｈ１１１１に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０９８９】

ステップＳｈ１１０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１１１２に進む。

【０９９０】

ステップＳｈ１１１２では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｈ１１１２において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｈ１１１２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１１１３に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｈ１１１４に進む。

【０９９１】

ステップＳｈ１１１４では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｈ１１１４を実行した後、ステップＳｈ１１１５に進む。

【０９９２】

ステップＳｈ１１１５では、ステップＳｈ１１１４で確認したラウンド回数を、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１にセットする。これにより、８Ｒ第１種大当たり、または８Ｒ第２種大当たりである場合には、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「８」がセットされ、１６Ｒ第１種大当たりである場合には、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１６」がセットされる。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１は、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアであり、ステップＳｈ１１１５では、初期値として「８」または「１６」がセットされる。ステップＳｈ１１１５を実行した後、ステップＳｈ１１１６に進む。

【０９９３】

ステップＳｈ１１１６では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０９９４】

ステップＳｈ１１０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１１１７に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｈ１１１７を実行した後、ステップＳｈ１１１８に進む。

【０９９５】

ステップＳｈ１１１８では、シャッター開閉処理を実行する。シャッター開閉処理については後述する。ステップＳｈ１１１８を実行した後、ステップＳｈ１１１９に進む。

【０９９６】

ステップＳｈ１１１９では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｈ１１１９において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｈ１１１９：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１１２０に進む。一方、ステップＳｈ１１１９にお

いて、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｈ１１１９：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【０９９７】

ステップＳｈ１１２０では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｈ１１２１に進む。

【０９９８】

ステップＳｈ１１２１では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｈ１１２１を実行した後、ステップＳｈ１１２２に進む。

【０９９９】

ステップＳｈ１１２２では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｈ１１２２を実行した後、ステップＳｈ１１２３に進む。

【１０００】

ステップＳｈ１１２３では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図９４）におけるステップＳｈ０５０２において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｈ１１２３を実行した後、ステップＳｈ１１２４に進む。

【１００１】

ステップＳｈ１１２４では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１００２】

ステップＳｈ１１０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１１２５に進む。

【１００３】

ステップＳｈ１１２５では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｈ１１２２）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｈ１１２５において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１１２５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１１２６に進む。

【１００４】

ステップＳｈ１１２６では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｈ１１２７に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｈ１１２７を実行した後、ステップＳｈ１１２８に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１００５】

一方、ステップＳｈ１１２５において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｈ１１２５：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【１００６】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１００：Ｓｈ１１１７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１００７】

図１０１は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１２０１では、大入賞口３６ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｈ１２０１において、大入賞口３６ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｈ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１２０２に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｈ１２０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１２０２：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｈ１２０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｈ１２０３に進む。

【１００８】

ステップＳｈ１２０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｈ１２０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１２０３：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｈ１２０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１２０４に進み、大入賞口３６ａを開放するために可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とする。その後、ステップＳｈ１２０５に進む。

【１００９】

ステップＳｈ１２０５では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態では、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１５０００」（すなわち３０ｓｅｃ）をセットする。さらに、大入賞口３６ａへの遊技球の入球数をカウントするために、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた入球カウンタエリアＰＣに「１０」をセットする。第１タイマカウンタエリアＴ１にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。なお、仮にパチンコ機１０に低頻度入球モードが設定されている場合には、例えば、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットするとともに、入球カウンタエリアＰＣに「６」をセットしてもよい。ステップＳｈ１２０５を実行した後、ステップＳｈ１２０６に進む。

【１０１０】

ステップＳｈ１２０６では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口３６ａの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図９４：ステップＳｈ０５０２）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

【１０１１】

ステップＳｈ１２０１において、大入賞口３６ａが開放中であると判定した場合には（ステップＳｈ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１２０７に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ

１は、大入賞口３６ａの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳｈ１２０７において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１２０７：ＮＯ）、ステップＳｈ１２０８に進む。

【１０１２】

ステップＳｈ１２０８では、大入賞口３６ａに遊技球が入球したか否かを、可変入賞装置３６に対応した検知センサ、具体的には、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖに備えられた第１通路検知センサーＳＰ１および第２通路検知センサーＳＰ２の検知状態により判定する。ステップＳｈ１２０８において、入球が発生していないと判定した場合には（Ｓｈ１２０８：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｈ１２０８において、入球が発生していると判定した場合には（Ｓｈ１２０８：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１２０９に進み、入球カウンタエリアＰＣの値を１減算する。その後、ステップＳｈ１２１０に進む。

【１０１３】

ステップＳｈ１２１０では、入球カウンタエリアＰＣの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｈ１２１０において、入球カウンタエリアＰＣの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１２１０：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【１０１４】

ステップＳｈ１２０７において第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合（Ｓｈ１２０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｈ１２１０において入球カウンタエリアＰＣの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１２１０：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１２１１に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａを閉鎖するために可変入賞駆動部３６ｃを非駆動状態とする。その後、ステップＳｈ１２１２に進む。

【１０１５】

ステップＳｈ１２１２では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算する。その後、ステップＳｈ１２１３に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｈ１２１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１２１３：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｈ１２１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１２１３：ＮＯ）、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１０００」（すなわち２ｓｅｃ）をセットする。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳｈ１２１４を実行した後、ステップＳｈ１２１５に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。

【１０１６】

この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口３６ａの開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図９４：ステップＳｈ０５０２）において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。

【１０１７】

＜シャッター開閉処理＞

次に、シャッター開閉処理について説明する。シャッター開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１００：Ｓｈ１１１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によっ

て実行される。
【１０１８】
図１０２は、シャッター開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１３０１では、非Ｖ入賞口シャッター３５０が開放中であるか否かを判定する。本実施形態では、非Ｖ入賞口シャッター駆動部３６ｄ（図７７）の動作状態によって、非Ｖ入賞口シャッター３５０が開放中であるか否かが判定される。ステップＳｈ１３０１において、非Ｖ入賞口シャッター３５０が開放中であると判定した場合には（Ｓｈ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１３０２に進む。
【１０１９】
ステップＳｈ１３０２では、遊技状態移行処理（図１００）のステップＳｈ１１０６によって設定された開閉シナリオの閉鎖条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値と遊技状態移行処理（図１００）におけるステップＳｈ１１１４で確認したラウンド回数との値を比較して、実行中のラウンド数を特定し、特定したラウンド数が１ラウンド目である場合に、第１通路検知センサーＳＰ１の検知信号と第２通路検知センサーＳＰ２の検知信号から、大入賞口３６ａに入球した遊技球の数をカウントすることに基づいて、第１～第３開閉シナリオの中から設定された開閉シナリオの閉鎖条件が成立しているか否かを判定する。ステップＳｈ１３０２において、閉鎖条件が成立していると判定した場合には（Ｓｈ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１３０３に進む。
【１０２０】
ステップＳｈ１３０３では、非Ｖ入賞口シャッター駆動部３６ｄによって、非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖する。ステップＳｈ１３０３を実行した後、後述するステップＳｈ１３０６に進む。
【１０２１】
一方、ステップＳｈ１３０２において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｈ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１３０３を実行することなく、ステップＳｈ１３０６に進む。
【１０２２】
ステップＳｈ１３０１において、非Ｖ入賞口シャッター３５０が開放中でないと判定した場合には（Ｓｈ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１３０４に進む。
【１０２３】
ステップＳｈ１３０４では、遊技状態移行処理（図１００）のステップＳｈ１１０６によって設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、設定された開閉シナリオが第１開閉シナリオまたは第２開閉シナリオである場合、非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖状態を保持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマーカウンタでカウントすることによって、第１開閉シナリオまたは第２開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かを判定する。設定された開閉シナリオが第３開閉シナリオである場合には、非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖状態を保持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマーカウンタでカウントすること、または開閉実行モードにおける１ラウンド目が終了したかを判定することによって、第３開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かを判定する。ステップＳｈ１３０４において、開放条件が成立していると判定した場合には（Ｓｈ１３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１３０５に進む。
【１０２４】
ステップＳｈ１３０５では、非Ｖ入賞口シャッター駆動部３６ｄによって、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開放する。ステップＳｈ１３０５を実行した後、ステップＳｈ１３０６に進む。
【１０２５】
一方、ステップＳｈ１３０４において、開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｈ１３０４：ＮＯ）、ステップＳｈ１３０５を実行することなく、ステップＳｈ１３

０６に進む。
【１０２６】
ステップＳｈ１３０６では、Ｖ入賞判定処理を実行する。Ｖ入賞判定処理については後述する。ステップＳｈ１３０６を実行した後、本シャッター開閉処理を終了する。
【１０２７】
＜Ｖ入賞判定処理＞
次に、Ｖ入賞判定処理について説明する。Ｖ入賞判定処理は、シャッター開閉処のサブルーチン（図１０２：Ｓｈ１３０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１０２８】
図１０３は、Ｖ入賞判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１４０１では、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖのＶ入賞ゾーンＦＶへの遊技球の入球を検知したか否かを判定する。この判定は、Ｖ入賞ゾーン検知センサーＳＰ３の検知信号から判断される。ステップＳｈ１４０１において、Ｖ入賞ゾーンＦＶへの遊技球の入球を検知した場合には（Ｓｈ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１４０２に進む。
【１０２９】
ステップＳｈ１４０２では、Ｖ入賞フラグをＯＮにする。Ｖ入賞フラグは、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球したことを示すフラグであって、当該ラウンド遊技の終了後に実行される通常の遊技回における抽選モードを高確率モードまたは低確率モードのいずれに設定するかの判定に用いられる。ステップＳｈ１４０２を実行した後、ステップＳｈ１４０３に進む。
【１０３０】
ステップＳｈ１４０３では、Ｖ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図９４：ステップＳｈ０５０２）において音声発光制御装置９０に送信される。Ｖ入賞コマンドを受信した音声発光装置は、Ｖ入賞演出を実行するための設定を実行する。Ｖ入賞演出はＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球したことを遊技者に報知するための演出である。ステップＳｈ１４０３を実行した後、本Ｖ入賞判定処理を終了する。
【１０３１】
一方、ステップＳｈ１４０１において、Ｖ入賞ゾーンＦＶへの遊技球の入球を検知しない場合には（Ｓｈ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１４０２およびステップＳｈ１４０３を実行せずに、本Ｖ入賞判定処理を終了する。
【１０３２】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１００：Ｓｈ１１２７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１０３３】
図１０４は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１５０１では、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１０３４】
ステップＳｈ１５０１において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１５０２に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第２種大当たりフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。また、Ｖ入賞フラグをＯＦＦにする。ステップＳｈ１５０２を実行した後、ステップＳｈ１５０３に進む。
【１０３５】
ステップＳｈ１５０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｈ１５０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポ

ートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップＳｈ１５０５に進む。

【１０３６】

ステップＳｈ１５０５では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、後述するステップＳｈ１５０９に進む。

【１０３７】

一方、ステップＳｈ１５０１において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には、（Ｓｈ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１５０６に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第２種大当たりフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。その後、ステップＳｈ１５０７に進む。

【１０３８】

ステップＳｈ１５０７では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｈ１５０８に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｈ１５０９に進む。

【１０３９】

ステップＳｈ１５０９では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【１０４０】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図９４：Ｓｈ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０４１】

図１０５は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１６０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｈ１６０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１６０２に進む。

【１０４２】

ステップＳｈ１６０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｈ１６０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ１６０２:ＮＯ）、ステップＳｈ１６０３に進む。

【１０４３】

ステップＳｈ１６０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込

み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【１０４４】
ステップＳｈ１６０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１６０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１６０３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６０４に進む。
【１０４５】
ステップＳｈ１６０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｈ１６０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｈ１６０４：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｈ１６０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｈ１６０４：ＮＯ）、ステップＳｈ１６０６に進む。
【１０４６】
ステップＳｈ１６０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｈ１６０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１６０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｈ１６０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｈ１６０６：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６０７に進む。
【１０４７】
ステップＳｈ１６０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｈ１６０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｈ１６０７において開閉実行モードではなく（Ｓｈ１６０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｈ１６０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｈ１６０８：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｈ１６１０に進む。
【１０４８】
ステップＳｈ１６１０では、ステップＳｈ１６０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｈ１６１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｈ１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。
【１０４９】
一方、ステップＳｈ１６１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｈ１６１０：ＮＯ）、ステップＳｈ１６１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。
【１０５０】
ステップＳｈ１６０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｈ１６０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｈ１６０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｈ１６０８：ＮＯ）、ステップＳｈ１６１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１

４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｈ１６１３に進む。

【１０５１】

ステップＳｈ１６１３では、ステップＳｈ１６１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｈ１６１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｈ１６１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｈ１６１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｈ１６１３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【１０５２】

ステップＳｈ１６０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｈ１６１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１６１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｈ１６１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１６１５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６１６に進む。

【１０５３】

ステップＳｈ１６１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｈ１６１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１０５４】

ステップＳｈ１６０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１０５５】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図１０５：Ｓｈ１６１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０５６】

図１０６は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１７０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｈ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１７０２に進む。

【１０５７】

ステップＳｈ１７０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｈ１７０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１７０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【１０５８】

ステップＳｈ１７０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１７０３に進み、電動役物３

４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｈ１７０３を実行した後、ステップＳｈ１７０４に進む。

【１０５９】

ステップＳｈ１７０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｈ１７０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｈ１７０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１７０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｈ１７０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１７０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１０６０】

ステップＳｈ１７０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｈ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１７０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｈ１７０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１７０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｈ１７０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１７０７：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１７０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｈ１７０９に進む。

【１０６１】

ステップＳｈ１７０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｈ１７０９：ＮＯ）、ステップＳｈ１７１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【１０６２】

ステップＳｈ１７１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｈ１７１０：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１７１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１０６３】

一方、ステップＳｈ１７０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｈ１７０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｈ１７１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｈ１７１０：ＮＯ）、ステップＳｈ１７１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１０６４】

Ａ５．音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、バトル演出および結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【１０６５】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

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

【１０６６】
図１０７は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば４ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【１０６７】
ステップＳｈ１８０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に格納するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの格納及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次格納されるとともに、格納された順序に従って順次読み出される。ステップＳｈ１８０１を実行した後、ステップＳｈ１８０２に進む。
【１０６８】
ステップＳｈ１８０２では、受信したコマンドに対応した処理を行うためのコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｈ１８０２を実行した後、ステップＳｈ１８０３に進む。
【１０６９】
ステップＳｈ１８０３では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳｈ１８０２のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｈ１８０３を実行した後、ステップＳｈ１８０４に進む。
【１０７０】
ステップＳｈ１８０４では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳｈ１８０２のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｈ１８０４を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【１０７１】
＜コマンド対応処理＞
次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１０７：Ｓｈ１８０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１０７２】
図１０８は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、コマンド対応処理では、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドに対応した処理を実行する。以下、コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【１０７３】
ステップＳｈ１９０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｈ１９０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｈ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９０２に進み、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｈ１９０２を実行した後、ステップＳｈ１９０３に進む。一方、ステップＳｈ１９０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｈ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１９０２を実行することなく、ステップＳｈ１９０３に進む。
【１０７４】
ステップＳｈ１９０３では、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｈ１９０３において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｈ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９０４に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている音光側高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。音光側高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポート

モードであるか否かを音声発光制御装置９０（図８３参照）のＭＰＵ９２にて特定するためのフラグであり、ＲＡＭ９４の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア９４ａに格納される。その後、ステップＳｈ１９０７に進む。

【１０７５】

ステップＳｈ１９０３において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｈ１９０３：ＮＯ）、ステップＳｈ１９０５に進み、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｈ１９０５において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｈ１９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９０６に進み、音光側高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｈ１９０７に進む。ステップＳｈ１９０５において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｈ１９０５：ＮＯ）、そのまま、ステップＳｈ１９０７に進む。

【１０７６】

ステップＳｈ１９０７では、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンド及び種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｈ１９０７において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｈ１９０７：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９０８に進む。一方、ステップＳｈ１９０７において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｈ１９０７：ＮＯ）、ステップＳステップＳｈ１９０９に進む。

【１０７７】

ステップＳｈ１９０８では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、今回の遊技回において実行される大当たり時用演出や、停止図柄、変動表示パターン等を設定する。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｈ１９０８を実行した後、ステップＳｈ１９０９に進む。

【１０７８】

ステップＳｈ１９０９では、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｈ１９０９において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｈ１９０９：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９１０に進みオープニング演出および右打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、今回受信したオープニングコマンドに含まれている大当たり種別を特定し、その大当たり種別に対応したオープニング演出の内容に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定するとともに、オープニング演出に対応した制御が終了した後には右打ち報知演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定し、その後に、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定させるためのオープニング演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。右打ち報知演出においては、１ラウンド目において、１球目の遊技球を弱右打ち通路Ｐ１（図７４）へ入れ、２球目の遊技球を強右打ち通路Ｐ２へ入れることによってＶ入賞を狙わせることを促す演出を実行する。その後、ステップＳｈ１９１１に進む。一方、ステップＳｈ１９０９において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｈ１９０９：ＮＯ）、ステップＳｈ１９１０を実行することなく、ステップＳｈ１９１１に進む。

【１０７９】

ステップＳｈ１９１１では、主側ＣＰＵ６２からＶ入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。Ｖ入賞コマンドは、開閉実行モードの大入賞口開閉処理の実行中に、遊技球がＶ入賞ゾーンＦＶに入球した場合に、主側ＣＰＵ６２から音光側ＭＰＵ９２に送信されるコマンドである。ステップＳｈ１９１１において、主側ＣＰＵ６２からＶ入賞コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｈ１９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９１２に進む。

【１０８０】

ステップＳｈ１９１２では、Ｖ入賞演出を実行するように設定する。具体的には、Ｖ入

賞演出用の各種ランプの発光データの設定および音声出力データの設定を行う。Ｖ入賞演出は、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球したことを遊技者に報知する演出である。ステップＳｈ１９１２を実行した後、ステップＳｈ１９１３に進む。

【１０８１】

ステップＳｈ１９１３では、Ｖ入賞演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。なお、表示側ＭＰＵ１０２は、Ｖ入賞演出コマンドを受信すると、Ｖ入賞演出用の画像データを設定し、図柄表示装置４１に当該画像データに基づいた映像を表示させる。ステップＳｈ１９１３を実行した後、ステップＳｈ１９１４に進む。一方、ステップＳｈ１９１１において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｈ１９１１：ＮＯ）、ステップＳｈ１９１２およびステップＳｈ１９１３を実行することなく、ステップＳｈ１９１４に進む。

【１０８２】

ステップＳｈ１９１４では、主側ＭＰＵ６２からエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｈ１９１４おいて、エンディングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｈ１９１４：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９１５に進み、エンディング演出および左打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、今回受信したエンディングコマンドに含まれている開閉実行モード後の遊技状態の内容を特定し、その遊技状態の内容に対応したエンディング演出の内容に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定するとともに、エンディング演出に対応した制御が終了した後には左打ち報知演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定し、その後に、エンディング演出及び左打ち報知演出を実行するように設定させるためのエンディング演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。その後、ステップＳｈ１９１６に進む。一方、ステップＳｈ１９１４において、主側ＭＰＵ６２からエンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｈ１９１４：ＮＯ）、ステップＳｈ１９１５を実行することなく、ステップＳｈ１９１６に進む。

【１０８３】

ステップＳｈ１９１６では、その他の設定処理を実行する。その他の設定処理では、例えば、開放コマンドに対応した演出内容の設定及び閉鎖コマンドに対応した演出内容の設定を行う。また、演出操作ボタン２４が押下された場合には、演出操作ボタン２４が押下されたことを認識させるための演出操作コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。

【１０８４】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図１０８：Ｓｈ１９０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１０８５】

図１０９は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、保留コマンド対応処理は、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信している場合に実行される処理である。以下、保留コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【１０８６】

ステップＳｈ２００１では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳｈ２００１の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳｈ２００１を実行した後、ステップＳｈ２００２に進む。

【１０８７】
ステップＳｈ２００２では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｈ２００１において特定された第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第１保留表示部３７ｃおよび第２保留表示部３７ｄの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳｈ２００２を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。
【１０８８】
＜入球時の更新処理＞
次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図１０９：Ｓｈ２００１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１０８９】
図１１０は入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ２１０１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｈ２１０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｈ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２１０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｈ２１０２を実行した後、ステップＳｈ２１０４に進む。
【１０９０】
ステップＳｈ２１０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｈ２１０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｈ２１０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｈ２１０３を実行した後、ステップＳｈ２１０４に進む。
【１０９１】
ステップＳｈ２１０２及びステップＳｈ２１０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタ

エリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【１０９２】

ステップＳｈ２１０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｈ２１０４を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【１０９３】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図１０８：Ｓｈ２１０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１０９４】

図１１１は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。上述したように、遊技回演出設定処理は、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したと判定した場合に実行される処理であり、今回の遊技回において実行される演出の内容を設定するための処理である。以下、遊技回演出設定処理の具体的な処理について説明する。

【１０９５】

ステップＳｈ２２０１では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たり種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を把握する。そして、把握した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｈ２２０２に進む。

【１０９６】

ステップＳｈ２２０２では、大当たり時やリーチ時等における演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｈ２２０２を実行した後、ステップＳｈ２２０３に進む。

【１０９７】

ステップＳｈ２２０３では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ第１種大当たり、８Ｒ第１種大当たり、又は８Ｒ第２種大当たりである場合には、有効ラインＬ（図７５参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ第１種大当たり又は８Ｒ第１種大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ第１種大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、８Ｒ第２種大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【１０９８】

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

組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｈ２２０３を実行した後、ステップＳｈ２２０４に進む。

【１０９９】

ステップＳｈ２２０４では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｈ２２０５において特定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｈ２２０５に進む。

【１１００】

ステップＳｈ２２０５では、今回の遊技回においてステップＳｈ２２０２で設定された演出の種類情報、ステップＳｈ２２０３で設定された停止図柄の種類情報、及びステップＳｈ２２０４で設定された変動表示パターンの種類情報を、演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｈ２２０６に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｈ２２０６を実行した後、ステップＳｈ２２０７に進み、変動開始時の更新処理を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。

【１１０１】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図１１１：Ｓｈ２２０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１１０２】

図１１２は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ２３０１では、今回の遊技回による当たり抽選において第１種大当たりに当選したか否かを判定する。この判定は、図１１１のステップＳｈ２２０１によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップＳｈ２３０１では、１６Ｒ第１種大当たり又は８Ｒ第１種大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップＳｈ２３０１において、今回の遊技回による当たり抽選において第１種大当たりに当選したと判定された場合には（Ｓｈ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２３０２に進む。

【１１０３】

ステップＳｈ２３０２では、第１種大当たり時用演出パターン設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において第１種大当たりしたことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図９９において大当たり用変動時間テーブルを用いて主制御装置６０側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップＳｈ２３０２を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【１１０４】

ステップＳｈ２３０１において、今回の遊技回による第１種大当たりに当選しなかった場合には（Ｓｈ２３０１：ＮＯ）、ステップＳｈ２３０３に進む。

【１１０５】

ステップＳｈ２３０３では、今回の遊技回における第２種大当たり当選したか否かを判定する。この判定は、図１１１のステップＳｈ２２０１によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップＳｈ２３０３では、１６Ｒ第２種大当たり又は８Ｒ第２種大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップＳｈ２３０３において、今回の遊技回において第２種大当たりに当選したと判定した場合には（Ｓｈ２３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２３０４に進む。

【１１０６】

ステップＳｈ２３０４では、第２種大当たり時用演出パターン設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において第２種大当たりしたことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図９９において大当たり用変動時間テーブルを用いて主制御装置６０側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップＳｈ２３０４を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【１１０７】

ステップＳｈ２３０３において、今回の遊技回において第２種大当たりしていないと判定した場合には（Ｓｈ２３０３：ＮＯ）、ステップＳｈ２３０５に進む。

【１１０８】

ステップＳｈ２３０５では、今回の遊技回においてリーチ発生となったか否かを判定する。この判定は、図１１１のステップＳｈ２００１によって把握したリーチ発生の有無の情報を用いて行う。ステップＳｈ２３０５において、今回の遊技回においてリーチ発生となったと判定した場合には（Ｓｈ２３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２３０６に進む。

【１１０９】

ステップＳｈ２３０６では、リーチ時用演出パターン設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回においてリーチとなったことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図９９においてリーチ発生用変動時間テーブルを用いて主制御装置６０側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップＳｈ２３０６を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【１１１０】

一方、ステップＳｈ２３０５において、今回の遊技回においてリーチ発生となっていなと判定した場合には（Ｓｈ２３０５：ＮＯ）、ステップＳｈ２３０７に進み、外れ時用演出パターン設定処理を実行する。具体的には、第１種大当たり当選、第２種大当たり当選、およびリーチ発生のいずれにも該当しない場合の演出を実行するように設定する。この設定の際には、図９９においてリーチ非発生用変動時間テーブルを用いて主制御装置６０側で取得した変動時間に従って演出時間を定める。ステップＳｈ２３０７を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【１１１１】

＜変動開始時の更新処理＞

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図１１１：Ｓｈ２２０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１１１２】

図１１３は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ２４０１では、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドであるか否かを判定する。ステップＳｈ２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドであると判定した場合には（Ｓｈ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２４０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【１１１３】

一方、ステップＳｈ２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドではないと判定した場合には（Ｓｈ２４０１：ＮＯ）、ステップＳｈ２２０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【１１１４】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【１１１５】

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

【１１１６】

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

【１１１７】

＜メイン処理＞

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

【１１１８】

図１１４は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【１１１９】

ステップＳｈ２５０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｈ２５０２に進む。

【１１２０】

ステップＳｈ２５０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【１１２１】

＜コマンド割込み処理＞

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

【１１２２】

図１１５は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ２６０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【１１２３】

＜Ｖ割込み処理＞

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

明する。
【１１２４】
図１１６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【１１２５】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【１１２６】
ステップＳｈ２７０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図１１５）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。
【１１２７】
演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。
【１１２８】
なお、コマンド対応処理（Ｓｈ２７０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。
【１１２９】
ステップＳｈ２７０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｈ２７０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｈ２７０３に進む。
【１１３０】
ステップＳｈ２７０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｈ２７０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を

特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｈ２７０４に進む。

【１１３１】

ステップＳｈ２７０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｈ２７０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｈ２７０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【１１３２】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、第２通路検知センサーＳＰ２を遊技球が通過した場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開放状態から閉鎖状態に切り替えるので、クルーン２２０（以下、滞留領域とも呼ぶ）から遊技球が流出するタイミングを考慮して遊技者が第２通路検知センサーＳＰ２に遊技球を通過させることによって、クルーン２２０から流出した遊技球を閉鎖状態に切り替わった後の非Ｖ入賞口シャッター３５０の上面に沿わせて流下させることができ、当該遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに流入させることができる。すなわち、遊技者は、非Ｖ入賞口シャッター３５０の状態の切り替えを、クルーン２２０から遊技球が流出するタイミングを考慮して第２通路検知センサーＳＰ２に遊技球を通過させることによって制御することができる。この結果、非Ｖ入賞口シャッター３５０の状態の切り替えについて遊技者の技術介入を可能にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１３３】

また、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球がクルーン２２０に流入してから流出するまでの時間の長さである滞留時間（遊技球がクルーン２２０に滞留している時間の長さ）は、遊技球が遊技球発射機構８１から発射されてから第２通路検知センサーＳＰ２を通過するまでの時間の長さである第２通路到達時間よりも長い構成となっている。従って、クルーン２２０に遊技球が流入し滞留を開始したのを視認してから、遊技者が、クルーン２２０から遊技球が流出するタイミングを考慮して第２通路検知センサーＳＰ２に遊技球を通過させるために、第２通路検知センサーＳＰ２に向けて遊技球を発射させても、クルーン２２０から流出した遊技球が非Ｖ入賞口シャッター３５０を通過するときに、当該非Ｖ入賞口シャッター３５０の状態を閉鎖状態にすることが可能であり、クルーン２２０から流出した遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに流入させることができる。すなわち、クルーン２２０に遊技球が流入し滞留を開始したのを視認した後に、一度、遊技球を発射させるのを止めて、クルーン２２０に滞留する遊技球の動きを確認しながら第２通路検知センサーＳＰ２に向けて遊技球を発射させるタイミングを計ることができ、遊技者に、遊技球を発射させるタイミングについて比較的長い時間、期待感や緊迫感を付与することができる。比較例として、滞留時間が第２通路到達時間よりも短い場合には、第２通路検知センサーＳＰ２に向けて遊技球を発射させるタイミングを、一旦、遊技球の発射を止めてから見計らうことができず、連続的に遊技球を発射させる必要がある。一方、本実施形態のパチンコ機１０は、クルーン２２０に滞留する遊技球の動きを確認しながら第２通路検知センサーＳＰ２に向けて遊技球を発射させるタイミングを計ることができるので、上記の比較例よりも、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１３４】

また、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態のタイミングで遊技球を当該非Ｖ入賞口シャッター３５０上を通過させるためには、クルーン２２０から遊技球が流出するタイミングと、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態を維持している期間（本実施形態におい

ては０．２秒）とを考慮して、第２通路検知センサーＳＰ２に遊技球を通過させる必要があるので、遊技者を遊技に積極的に参加させることができる。

【１１３５】

本実施形態のパチンコ機１０は、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態を維持している期間（本実施形態においては０．２秒）が、遊技球を遊技球発射機構８１から発射させてからクルーン２２０を経由してクルーン２２０から流出するまでの時間の長さ（以下、滞留領域流出時間とも呼ぶ）よりも短くなるように構成されている。従って、第１通路検知センサーＳＰ１を通過させた遊技球を、クルーン２２０を経由させ、さらに当該遊技球を閉鎖状態の非Ｖ入賞口シャッター３５０によってＶ入賞ゾーンＦＶに流入させることを困難または不可能にすることができる。すなわち、遊技球１球だけを用いてＶ入賞ゾーンＦＶに当該遊技球を流入させることを困難または不可能にすることができる。換言すれば、クルーン２２０に滞留した後に非Ｖ入賞口シャッター３５０を経由してＶ入賞ゾーンＦＶに流入させる遊技球と、第２通路検知センサーＳＰ２を通過させる遊技球とを別々の遊技球にすることを促すことができる。このようにすることによって、複数の遊技球の発射について遊技者の技術介入を促し、さらに、当該複数の遊技球の帰趨について遊技者に注目させることができるので、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１３６】

また、パチンコ機１０は、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態の場合に、当該非Ｖ入賞口シャッター３５０を通過した遊技球が流入する領域は、当該領域への遊技球の流入が次回以降の遊技回の抽選モードを高確率モードに移行させるための条件として設定されている領域（Ｖ入賞ゾーンＦＶ）であるので、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を流入させたいと遊技者に所望させることができ、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉についての技術介入に関して、遊技者に集中させるとともに、期待感や緊迫感を付与することができる。

【１１３７】

本実施形態のパチンコ機１０は、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオとして、第１通路検知センサーＳＰ１に遊技球を流通させないと、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることが不可能又は困難な第１開閉シナリオと、第１通路検知センサーＳＰ１に遊技球を流通させなくても、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることが可能又は容易な第３開閉シナリオとを備える。非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオとして第１開閉シナリオが設定されている場合には、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させるために第１通路検知センサーＳＰ１に遊技球を流通させる必要があり、遊技者は、遊技球の発射強度を調整するなど、遊技球の発射操作について技術介入が必要となる。一方、第３開閉シナリオが設定されている場合には、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させるために第１通路検知センサーＳＰ１に遊技球を流通させなくてもよいので、遊技者は、第１開閉シナリオが設定されている場合よりも遊技球の発射操作について技術介入を必要としない。従って、本実施形態におけるパチンコ機１０は、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオを切り替えることによって、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させるための遊技者の技術介入についての難易度（技術介入の度合い）を変更することができ、遊技者の緊迫感や期待感に抑揚を付与することができる。結果として、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１３８】

また、非Ｖ入賞口シャッター３５０は、遊技球が第１通路検知センサーＳＰ１または第２通路検知センサーＳＰ２を通過したことを契機として、開放状態から閉鎖状態に切り替えられるので、設定されている開閉シナリオが第１開閉シナリオまたは第２開閉シナリオのいずれの場合であっても、遊技球が第１通路検知センサーＳＰ１または第２通路検知センサーＳＰ２を通過するように操作ハンドル２５を操作する必要があり、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入球させることについて遊技者の技術介入を促すことができ、その結果、遊技者を遊技に積極的に参加させることができる。

【１１３９】

また、第２通路検知センサーＳＰ２に遊技球を通過させるだけで（すなわち、第１通路検知センサーＳＰ１に遊技球を通過させなくても）Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させ

ることが可能なように非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉動作が実行される第３開閉シナリオに設定された遊技状態での遊技を経験した遊技者に対して、第２通路検知センサーＳＰ２に遊技球を流通させた場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は開放状態から閉鎖状態に切り替わるにもかかわらず、第２通路検知センサーＳＰ２を流通した遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに流入させることができない非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉動作が実行される第１開閉シナリオに設定された遊技状態での遊技を経験させることで、遊技者に意外性を付与することができるとともに、第１開閉シナリオが設定されている場合に第１通路検知センサーＳＰ１に遊技球を流通させることを促すことができる。

【１１４０】

また、第３開閉シナリオが設定されている場合には、第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２のいずれを遊技球が流通しても非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態である期間に遊技球を当該非Ｖ入賞口シャッター３５０に到達させることができるので、第３開閉シナリオが設定されている場合には、遊技者は容易にＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることができる。本実施形態のパチンコ機１０においては、第３開閉シナリオが設定される場合には、少なくとも先に第１開閉シナリオが設定された遊技状態を経由している。すなわち、第１開閉シナリオでの遊技を経験している遊技者は、第１開閉シナリオが設定されている場合にＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を流入させるために必要な技術介入を一度は経験しているため、第１開閉シナリオが設定されたラウンド遊技でＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることに成功して高確率モードとなり、当該高確率モード中（高頻度サポートモード中）に第１種大当たりに当選した場合に、再度、第１開閉シナリオが設定されたラウンド遊技でＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を流入させるために必要な技術介入をさせると、遊技者が疲弊してしまう虞がある。このため、本実施形態のパチンコ機１０は、高頻度サポートモードの遊技回で第１種大当たりに当選した場合には、第３開閉シナリオが設定される構成としている。このようにすることで、遊技者が不要に疲弊することを抑制することができる。

【１１４１】

また、本実施形態においては、第１開閉シナリオが設定されている場合には、遊技球が大入賞口３６ａに入球したタイミングのパターンが同じ場合であっても、大入賞口３６ａを通過した後の遊技球の第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２への遊技球の通過パターンが異なれば、遊技者の有利の度合いが異なる。具体的には、遊技球が大入賞口３６ａに入球したタイミングのパターンが同じであっても、大入賞口３６ａを通過した後の遊技球の第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２への遊技球の通過パターンとして、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることができる通過パターンと、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることができない通過パターンとがある。従って、開閉実行モード中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオが第１開閉シナリオであると認識した遊技者に対して、第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２への遊技球のどのような通過パターンが有利であるかを認識させることができ、有利の度合いについて期待感や緊迫感を付与することができる。

【１１４２】

本実施形態においては、第２開閉シナリオが設定されている場合には、遊技球が大入賞口３６ａに入球したタイミングのパターンに関わらず、高い確率で、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることができないので、有利の度合いが同じとなる。

【１１４３】

本実施形態においては、第３開閉シナリオが設定されている場合には、遊技球が大入賞口３６ａに入球したタイミングのパターンに関わらず、高い確率で、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることができるので、有利の度合いが同じとなる。

【１１４４】

また、第１開閉シナリオは大入賞口３６ａへの遊技球の入球パターンによって遊技者の有利度合が異なり、かつ、第２開閉シナリオよりも有利であり、第２開閉シナリオは大入賞口３６ａへの遊技球の入球パターンに関わらず遊技者の有利度合が同じであり、第３開

閉シナリオは大入賞口３６ａへの遊技球の入球パターンに関わらず遊技者の有利度合が同じであり、かつ、第１開閉シナリオおよび第２開閉シナリオよりも有利である。従って、特定の異なる３つの開閉シナリオを用いることによって、遊技者に期待感と緊迫感についての抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１４５】

本実施形態のパチンコ機１０は、第１種大当たりに当選した遊技回の実行時の遊技の状態（サポートモード）に基づいて、ラウンド遊技中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオを決定するので、大当たりに当選した場合には、当該遊技回の実行時の遊技の状態について遊技者に意識をさせることができ、結果として、遊技に注目をさせることができる。さらに、大当たりに当選した遊技回の実行時の遊技の状態を認識した遊技者に対して、設定される非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオの種類についての推測を促し、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉パターン（開閉シナリオ）について期待感や緊迫感を付与することができる。

【１１４６】

また、パチンコ機１０は、大当たりに当選した場合に、当該大当たりの種別が第１種大当たりである場合には、当該大当たりに当選した遊技回におけるサポートモードが低頻度サポートモードである場合には、ラウンド遊技中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオを第１開閉シナリオに設定し、当該大当たりに当選した遊技回におけるサポートモードが高頻度サポートモードである場合には、ラウンド遊技中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオを第３開閉シナリオに設定する。すなわち、第１種大当たりに当選した場合には、ラウンド遊技中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオは、当該大当たりに当選した遊技回の遊技状態（サポートモード）によって異なる。

【１１４７】

一方、パチンコ機１０は、大当たりに当選した場合に、当該大当たりの種別が第２種大当たりである場合には、当該大当たりに当選した遊技回におけるサポートモードが低頻度サポートモードである場合は、ラウンド遊技中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオを第２開閉シナリオに設定し、当該大当たりに当選した遊技回におけるサポートモードが高頻度サポートモードである場合には、ラウンド遊技中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオを第２開閉シナリオに設定する。すなわち、第２種大当たりに当選した場合には、ラウンド遊技中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオは、当該大当たりに当選した遊技回の遊技状態（サポートモード）に関わらず同じとなる。

【１１４８】

よって、大当たりに当選した場合に、大当たりの種別が何であるのかについて期待感を付与することができる。さらに、大当たりの種別が第１種大当たりである場合には、当該大当たりに当選した遊技回のサポートモードが低頻度サポートモードであるのか高頻度サポートモードであるのかによってラウンド遊技中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオ（次回から実行する遊技回の抽選モードを決定する決定方法）が異なるので、遊技者に対してさらに期待感や緊迫感を付与することができる。従って本実施形態のパチンコ機１０によれば、大当たりに当選した場合には、大当たりの種別は何であるのか、遊技の状態（サポートモード）は何であったか、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオ（開閉の態様）はどのようであるのか、といったように、遊技者に段階的に推測や期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１４９】

本実施形態のパチンコ機１０においては、非Ｖ入賞口シャッター３５０は、ラウンド遊技が開始された時から大入賞口３６ａに入球した遊技球の数が２個となったことを１つの契機として、開放状態から閉鎖状態への切り替えを行う。この場合、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入球させることを所望する遊技者に対して、大入賞口３６ａに入球させる遊技球の個数を数えながら遊技球を発射させることを促す。従って、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１５０】

さらに、パチンコ機１０においては、ラウンド遊技が開始された時から２個目（Ｎ個目）の遊技球が大入賞口３６ａに入球した時点から非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖状態が維持されている期間に、ラウンド遊技が開始された時から１個目（Ｎ－１個目）の遊技球が非Ｖ入賞口シャッター３５０に到達した場合に、当該１個目（Ｎ－１個目）の遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入球させることが可能または容易となるように、開放状態と閉鎖状態との間で切り替えを行うので、遊技者に対して、大入賞口３６ａに入球させる遊技球の個数を数えながら遊技球を発射させることを促すことに加え、少なくとも、ラウンド遊技が開始された時から１個目（Ｎ－１個目）の遊技球と、ラウンド遊技が開始された時から２個目（Ｎ個目）の遊技球については、さらなる遊技者の技術介入を促すことができる。具体的には、ラウンド遊技が開始された時から２個目（Ｎ個目）の遊技球が大入賞口３６ａに入球した時点から非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖状態が維持されている期間内に、ラウンド遊技が開始された時から１個目（Ｎ－１個目）の遊技球が非Ｖ入賞口シャッター３５０に到達するように、遊技球の発射のタイミングや発射強度を調整することを遊技者に促すことができる。また、１個目（Ｎ－１個目）の遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入球させることができるか否かについて期待感や緊迫感を遊技者に付与することができる。

【１１５１】

本実施形態のパチンコ機１０においては、非Ｖ入賞口シャッター３５０は、ラウンド遊技が開始された時から第１通路２１０に１個（Ｊ個）の遊技球が入球した後に、第２通路３００に１個（Ｋ個）の遊技球が入球したことを契機に、開放状態から閉鎖状態への切り替えを行う。この場合、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入球させることを所望する遊技者に対して、第１通路２１０に１個（Ｊ個）、第２通路３００に１個（Ｋ個）の遊技球を通過させるために、積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１５２】

また、非Ｖ入賞口シャッター３５０は、ラウンド遊技が開始された時から第１通路２１０に入球した１個目（Ｊ個目）の遊技球が非Ｖ入賞口シャッター３５０に到達する時が、ラウンド遊技が開始された時から第２通路３００に入球した遊技球の数が１個（Ｋ個）に到達した時点から非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖状態が維持されている期間内である場合に、ラウンド遊技が開始された時から第１通路２１０に入球した１個目（Ｊ個目）の遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに送るので、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入球させることを所望する遊技者に対して、ラウンド遊技が開始された時から第１通路２１０に入球した１個目（Ｊ個目）の遊技球が非Ｖ入賞口シャッター３５０に到達する時が、ラウンド遊技が開始された時から第２通路３００に入球した遊技球の数が１個（Ｋ個）に到達した時点から非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖状態が維持されている期間内となるように、遊技球の発射のタイミングや発射強度を調整することを促すことができ、さらなる遊技者の技術介入を促すことができる。

【１１５３】

《２－６》第２実施形態の変形例：

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

【１１５４】

《２－６－１》変形例１：

上記第２実施形態では、第１通路の備える遅延手段は、クルーン２２０によって構成されていた。クルーン２２０を遅延手段とした構成では、遊技球が排出されるタイミングを遊技者が予測しにくく、Ｖ入賞に失敗する確率が比較的高く、遊技者を不快にさせてしまう虞がある。この課題の解決策として、通路が蛇行状に折れ曲がった蛇行路によって遅延手段を構成してもよい。蛇行路によれば、蛇行路の入口に入球した遊技球が蛇行路の出口に至るまでの時間を、入口と出口とが真っ直ぐに結ばれた直線路に比べて遅らせることができる。蛇行路は、クルーン２２０に比べて遊技球が排出されるタイミングを予測し易い

。このために、変形例１によれば、第２実施形態よりも、第２通路３００に遊技球を入れるタイミング、ひいては、強右打ち通路Ｐ２に遊技球を入れるタイミングを計ることが容易となる。その結果、遊技者に技術介入をさせながらも、Ｖ入賞の成功率を高めることができる。

【１１５５】

《２－６－２》変形例２：

変形例１に示したクルーンについての課題の解決策として、以下の構成を採用しても良い。

【１１５６】

図１１７は、変形例２のパチンコ機に備えられる遅延ユニット４２０を示す説明図である。変形例２のパチンコ機において、第２実施形態のパチンコ機１０との違いは、クルーン２２０（図７６）の換わりに、遅延ユニット４２０が設けられている点であり、その他の構成は第２実施形態と同じである。変形例２のパチンコ機において、第２実施形態のパチンコ機１０と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。遅延ユニット４２０は、回転体４２２と、回転体４２２を覆う覆部材４２４と、を備える。

【１１５７】

回転体４２２は、遊技盤の裏側に設けられた駆動モーターに連結されており、遊技盤に対して略垂直な回転軸４２２ａを中心として一定の速度（例えば、６０秒で１回転）で回転している。回転体４２２の円周には、１つの遊技球が入球可能な凹部４２２ｂが設けられている。

【１１５８】

覆部材４２４は、回転体４２２の周囲を覆う部材であり、回転体４２２の上側には、遊技球が入球可能な上側開口部４２４ａが設けられており、回転体４２２の下側には、遊技球が通過可能な下側開口部４２４ｂが設けられている。上側開口部４２４ａは、第１通路２１０の排球口２１０ｂ（図７６）の真下に位置している。下側開口部４２４ｂは連通路部３２０（図７６）に接続されている。遅延ユニット４２０において、遊技球は、覆部材４２４の上側開口部４２４ａに入球した後、回転体４２２が回転して凹部４２２ｂの位置と覆部材４２４の上側開口部４２４ａの位置とが一致したタイミングで、回転体４２２の凹部４２２ｂに入球することになる。また、回転体４２２の凹部４２２ｂに入球した遊技球は、回転体４２２が回転して凹部４２２ｂの位置と覆部材４２４の下側開口部４２４ｂの位置とが一致したタイミングで、回転体４２２の凹部４２２ｂから落下し、覆部材４２４の下側開口部４２４ｂから下方に排出される。

【１１５９】

遅延ユニット４２０によれば、遊技球が覆部材４２４の上側開口部４２４ａに入球してから下側開口部４２４ｂから排出されるまでの時間を、入口と出口とが真っ直ぐに結ばれた直線路に比べて遅らせることができる。この変形例のパチンコ機によれば、クルーン２２０に比べて、遅延ユニット４２０から遊技球が排出されるタイミングを予測し易い。さらに、回転体４２２が一定速度で回転するので、遊技球が入球してから排出されるまでの時間を常に一定とすることができることから、変形例１としての蛇行路よりも、遊技球が排出されるタイミングをより予測し易い。これらのために、この変形例２によれば、第２通路３００に遊技球を入れるタイミング、ひいては、強右打ち通路Ｐ２に遊技球を入れるタイミングを計ることが容易となる。なお、遅延手段は、第２実施形態のクルーン２２０、変形例１の蛇行路、変形例２の遅延ユニット４２０に限る必要もなく、入口と出口とが真っ直ぐに結ばれた直線路に比べて通過する時間を遅らせることができる装置であれば、どのような構成で実現しても良い。

【１１６０】

《２－６－３》変形例３：

上記第２実施形態およびその変形例１、２では、遅延手段を設ける構成とした。これに対して、変形例として、遅延手段を設けない構成としてもよい。この場合、第１通路検知センサーＳＰ１によって第１通路２１０への遊技球の入球が検知されてから、当該遊技球

が非Ｖ入賞口シャッター３５０の手前の位置に達するまでの期間に、次に発射された遊技球が第２通路３００に到達可能なように、第１通路２１０の長さを定めた構成とする。この変形例３によっても、第２通路３００に遊技球を入れるタイミング、ひいては、強右打ち通路Ｐ２に遊技球を入れるタイミングを計ることが容易となる。

【１１６１】

《２－６－４》変形例４：

上記第２実施形態およびその変形例１～３では、第１開閉シナリオの閉鎖条件のうちの一つの項目が、「（ii）１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと、または、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したこと。」である構成とした。これに対して、変形例として、「（ii）１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと、または、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに３個の遊技球が入球したこと。」である構成としても良い。すなわち、（ii）における「または」以降の条件を、２個から３個に換えても良い。この変形例の場合には、図８４の例示では、時刻ｔ６において（ii）が満たされたと判断されることになる。また、３個に換えて、４個、５個というように他の複数の値としても良い。これらの変形例によれば、大入賞口３６ａへの遊技球の入球の数を数える必要があることから、遊技者は、より一層の技術介入が必要となる。このため、遊技者に対して、より積極的な遊技への参加を促すことができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。なお、第３開閉シナリオの閉鎖条件についても、同様の変形ができる。

【１１６２】

《２－６－５》変形例５：

上記第２実施形態およびその変形例１～４では、第１開閉シナリオの閉鎖条件は、（ｉ）パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける１ラウンド目の実行中であること、（ii）１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと、または、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したこと、の両方が成立することとした。この閉鎖条件の構成では、１ラウンド目が開始されてから最初に強右打ち通路Ｐ２へ遊技球が入球した場合にも、その後の大入賞口３６ａへの遊技球の入球によって、非Ｖ入賞口シャッター３５０は閉鎖状態へ移行してしまう。しかしながら、本実施形態では、前述したように、１ラウンド目における大入賞口３６ａへの遊技球の最初の入球が強右打ち通路Ｐ２による場合には、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入れることが不可能な流路構成となっていることから、遊技者は、実質的にはＶ入賞を狙う機会を失うことになる。この課題の解決策として、変形例として、第１開閉シナリオの閉鎖条件を、下記の（ｖ）～（vii）の通りとしてもよい。

【１１６３】

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

（vi）１ラウンド目が開始されてから第１通路２１０に１個の遊技球が入球したこと。

（vii）上記（iv）が成立してから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと。

上記（ｖ）～（vii）の項目の全てが成立した場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【１１６４】

この変形例の閉鎖条件によれば、１ラウンド目における大入賞口３６ａへの遊技球の最初の入球が強右打ち通路Ｐ２による場合にも、続く２球目以降で、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を入れて第１通路２１０に入球すれば、第１通路２１０への入球に続く次の大入賞口３６ａへの遊技球の入球によって非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖状態に移行することができ、先に第１通路２１０に入球した遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入れることが可能となる。すなわち、１ラウンド目における大入賞口３６ａへの遊技球の最初の入球が強右打ち通路Ｐ２による場合にも、Ｖ入賞を狙う機会を失うことがない。このため、変形例５によれば、Ｖ入賞を狙う機会を失うことによる遊技者の喪失感や不快感の軽減に寄与することができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【１１６５】
なお、この変形例５における（vi）の条件を、「１ラウンド目が開始されてから第１通路２１０に２個の遊技球が入球したこと。」に換えても良い。また、２個に換えて、３個、４個、５個というように他の数としても良い。
【１１６６】
また、この変形例５における（vi）の条件を、「上記（iv）が成立してから大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したこと。」に換えても良い。また、２個に換えて、３個、４個、５個というように他の数としても良い。
【１１６７】
《２－６－６》変形例６：
上記第２実施形態およびその変形例１～５では、第１開閉シナリオの閉鎖条件のうちの一つの項目が、（ｉ）パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける１ラウンド目の実行中であることとした。これに対して、変形例として、「パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける２ラウンド目の実行中であること」を（ｉ）の内容としても良い。また、２ラウンド目に換えて、３ラウンド目、４ラウンド目というように他の回数のラウンド目の実行中であることとしてもよい。また、一つのラウンドに限る必要もなく、例えば、１ラウンド目または２ラウンド目の実行中というように、複数のラウンドのうちのいずれかのラウンドを実行中であることとしてもよい。さらに、開閉実行モードにおける全てのラウンドのうちのいずれかのラウンドを実行中であることとしてもよい。複数のラウンドのうちのいずれかのラウンドを実行中であることとした場合、Ｖ入賞ゾーンＦＶを狙う遊技の回数を増やすことができることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【１１６８】
《２－６－７》変形例７：
上記第２実施形態およびその変形例１～６では、第１～第３開閉シナリオの閉鎖条件が成立した直後のタイミングで、非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖する構成とした。これに対して、変形例として、閉鎖条件が成立してから、予め定めた遅延時間（以下、閉鎖遅れ時間と呼ぶ）が経過したタイミングで、非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖する構成としてもよい。この構成によれは、上記第２実施形態およびその変形例１～６における技術介入に加えて、遊技者は閉鎖遅れ時間を直感で計る必要があることから、より一層の技術介入が必要となる。このため、遊技者に対して、より積極的な参加を促すことができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【１１６９】
《２－６－８》変形例８：
上記第２実施形態およびその変形例では、可変入賞装置３６が遊技領域ＰＡの右側に設けられていた。これに対して、変形例として、可変入賞装置３６を遊技領域ＰＡの左側、または中央側に設ける構成としても良い。これらの場合には、弱右打ち通路Ｐ１および強右打ち通路Ｐ２は除くのが好ましい。この変形例８によれば、右打ちとは異なる打ち方でＶ入賞を狙うことが可能となる。
【１１７０】
《２－６－９》変形例９：
上記第２実施形態およびその変形例では、第２通路検知センサーＳＰ２が第２通路３００の入球口３１０ａ付近に設けられていた。これに対して、変形例として、第２通路検知センサーＳＰ２が第２通路３００において入球口３１０ａから離れた位置に設けられた構成としても良い。この構成の場合、第２通路３００の入球口３１０ａに遊技球が入球したタイミングで、非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉じることができないことから、第２通路３００において第２通路検知センサーＳＰ２が配置された位置にマークを付けるのが好ましい。この変形例９によれば、強右打ち通路Ｐ２へ遊技球を入れるタイミングを調整することによって、遊技球遊技球がクルーン２２０の孔２２０ｂに流入するタイミングに対して、第２通路３００を通った遊技球が上記マークの位置に移動するタイミングを一致させ

る。これによって、遊技球がクルーン２２０の孔２２０ｂに流入するタイミングで非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖状態に移行させることでき、Ｖ入賞ゾーンＦＶへ遊技球を通すことが可能となる。この変形例９によれば、遊技者はマークを狙うという技術介入が必要となる。したがって、遊技者に対して、より積極的な参加を促すことができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【１１７１】

《２－６－１０》変形例１０：

上記第２実施形態およびその変形例では、クルーン２２０が一つの孔２２０ｂを備えた構成であった。これに対して変形例として、クルーンが複数の孔を備えた構成としてもよい。複数の孔のうちの一つが第２通路３００に接続され、残余の孔は、第２通路３００とは異なる通路に接続される。残余の孔に入球した遊技球は、この通路から遊技盤３０の背面側に送られる。この変形例１０によれば、弱右打ち通路Ｐ１に遊技球を入球して第１通路２１０に遊技球を入球させることが成功したとしても、遊技球が第２通路３００以外に送られることがあることから、第２通路３００へと続く孔に遊技球を排出させることができるかといった緊迫感を遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【１１７２】

《２－６－１１》変形例１１：

上記第２実施形態およびその変形例では、第２通路３００の本線通路部３１０が有する本線通路中流側部分３１２の下流端は、第２通路３００における非Ｖ入賞口シャッター３５０が配置されている位置より上流側、すなわち、本線通路部３１０から分岐通路部３３０に分岐する部分に接続されている。これに対して変形例として、本線通路中流側部分３１２の下流端が、分岐通路部３３０に通ずることなく、第２通路３００における非Ｖ入賞口シャッター３５０が配置されている位置より下流側に接続された構成としても良い。第２実施形態では、先に説明したように、第２通路３００を、入球口３１０ａに入球してから非Ｖ入賞口シャッター３５０に到達するまでに０．４秒かかる内部構造とすることによって、第２通路３００に入球した遊技球が分岐通路部３３０に送られない構成となっている。これに対して、この変形例１１では、上述した内部構造を採用しなくても、容易な構成によって、第２通路３００に入球した遊技球が分岐通路部３３０に送られない構造とすることができる。

【１１７３】

《２－６－１２》変形例１２：

上記第２実施形態およびその変形例では、大入賞口３６ａに第１通路２１０と第２通路３００が接続される構成であった。これに対して、変形例として、大入賞口３６ａに１本の通路、例えば第１通路２１０だけが接続される構成としても良い。この場合、強右打ち通路Ｐ２と第２通路３００を備えない構成とする。この変形例１２によれば、遊技者は、第１通路２１０へ遊技球を１球、入球させてから、次に第１通路２１０へ遊技球を入球させるタイミングを調整することによって、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入れることが可能となる。したがって、変形例１２によれば、第２実施形態と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１７４】

《２－６－１３》変形例１３：

上記第２実施形態およびその変形例では、大入賞口３６ａへ遊技球が入球したことを２つの遊技球検知センサー、すなわち、第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２とによって検知する構成とした。これに対して変形例として、大入賞口３６ａへ遊技球が入球したことを一つの遊技球検知センサーによって検知する構成としてもよい。具体的には、一つの遊技球検知センサーによって、第１通路２１０への遊技球の入球と、第２通路３００への遊技球の入球との双方を検知可能な構成とする。すなわち、第１通路２１０と第２通路３００のいずれかに遊技球の入球があったときにＯＮ状態となる一つの遊技球検知センサーを備える構成とする。この構成によっても、第２実施形態と同様の制

御を行うことができる。なお、遊技球検知センサーとしては、磁気式、光学式等の種々の方式のセンサーを採用することができる。

【１１７５】

《２－６－１４》変形例１４：

上記第２実施形態およびその変形例では、図７６に示した機構・構成を、次回以降に実行される遊技回の遊技状態（上記第２実施形態では、抽選モード：高確率モードまたは低確率モード）を決定するための機構として用いたが、当該機構を他の用途に用いても良い。例えば、当たり抽選において大当たりに当選した場合の、ラウンド遊技のラウンド数を決定するための機構として用いても良い。例えば、非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶに対応する入球領域（以下、「第２ラウンド決定入球領域」と呼ぶ）に対して所定のラウンド数（例えば、４ラウンド）を割り振り、Ｖ入賞ゾーンＦＶに対応する入球領域に対して、第２ラウンド決定入球領域に割り振ったラウンド数より遊技者に有利となるラウンド数（例えば、１６ラウンド）を割り振る。そして、開閉実行モードのオープニング期間の開始後、最初に遊技球が入球した方の入球領域に割り振られたラウンド数のラウンド遊技が、当該開閉実行モードにおける開閉処理期間に実行される構成にする。なお、この構成を採用した場合には、第１通路２１０の入球口２１０ａと弱右打ち通路Ｐ１の開口端Ｐ１ｂとの間、および、第２通路３００の入球口３１０ａと強右打ち通路Ｐ２の開口端Ｐ２ｂとの間には、大入賞口３６ａおよび開閉扉３６ｂを備えない構成とする。

【１１７６】

このような構成を採用することによって、開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技のラウンド数を決定する際に、遊技者に技術介入をさせることができ、開閉実行モードの期間において、遊技者に積極的に遊技に参加させることができるとともに、遊技に集中させることができる。さらに、決定するラウンド数について、遊技者に期待感を付与することができる。

【１１７７】

《２－６－１５》変形例１５：

上記第２実施形態において、第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２とが、各々、別々に遊技球の通過をカウントする構成としてもよい。そして、ラウンド遊技が開始された時から第１通路検知センサーＳＰ１でＪ個（Ｊは整数／例えば、Ｊ＝２）の遊技球の通過を検知した後に、第２通路検知センサーＳＰ２でＫ個（Ｋは整数／例えば、Ｋ＝３）の遊技球の通過を検知したことを契機に、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開放状態から閉鎖状態に切り替える構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに送ることを所望する遊技者に対して、第１通路２１０にＪ個、第２通路３００にＫ個の遊技球を通過させるために、積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１７８】

《２－６－１６》変形例１６：

上記第２実施形態およびその変形例では、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開閉制御するための開閉シナリオは、大当たり種別と大当たりに当選した時点におけるサポートモード（低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード）に基づいて設定される構成であった。これに対して、変形例として、前記開閉シナリオは、大当たり種別と第２図柄表示部フラグの値に基づいて設定される構成としても良い。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａと第２図柄表示部３７ｂのうちのいずれであるかを特定するための情報である。具体的には、図１００のステップＳｈ１１０６において、第１種大当たりであり且つ第２図柄表示部フラグがＯＦＦである場合には、第１開閉シナリオ（図８４）を設定し、第１種大当たりであり且つ第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、第３開閉シナリオ（図８９）を設定し、第２種大当たりである場合には、第２図柄表示部フラグがＯＮ、ＯＦＦいずれの場合であっても第２開閉シナリオ（図８８）を設定する。

【１１７９】

上記構成を採用することによって、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とする当たり抽選によって第１種大当たりとなったときには、Ｖ入賞高難度閉開パターンを実現する第１開閉シナリオが設定される。第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする当たり抽選によって第１種大当たりとなったときには、Ｖ入賞低難度閉開パターンを実現する第３開閉シナリオが設定される。第２種大当たりとなったときには、当たり抽選による契機が第１始動口３３、第２始動口３４のいずれによるものである場合にも、Ｖ入賞不可閉開パターンを実現する第２開閉シナリオが設定される。

【１１８０】

こうした構成のパチンコ機によれば、第１図柄表示部３７ａと第２図柄表示部３７ｂとの表示の切り替わりに対応して開閉シナリオを変更することができる。したがって、第１図柄表示部３７ａと第２図柄表示部３７ｂを認識した遊技者に対して、設定される非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオの種類についての推測を促し、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉パターン（開閉シナリオ）について期待感や緊迫感を付与することができる。また、第２始動口３４への遊技球の入球は高頻度サポートモードの際に発生し易くなることに鑑みると、この変形例１６のパチンコ機によれば、大当たり種別とサポートモードとに基づいて開閉シナリオを設定する第２実施形態とほぼ同一の動作を行う構成を実現できる。

【１１８１】

《２－６－１７》変形例１７：

上記第２実施形態では、当たり抽選によって第１種大当たりとなったときに、大当たりに当選した時点におけるサポートモード（低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード）に基づいて、開閉シナリオを第１開閉シナリオと第３開閉シナリオとのいずれにするかを決定していた。上記変形例１６では、当たり抽選によって第１種大当たりとなったときに、当たり抽選による契機が第１始動口３３、第２始動口３４のいずれによるものであるかに基づいて、開閉シナリオを第１開閉シナリオと第３開閉シナリオとのいずれにするかを決定していた。これらに対して、変形例として、当たり抽選によって第１種大当たりとなったときに、第１種大当たりに当選した時の大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、開閉シナリオを第１開閉シナリオと第３開閉シナリオとのいずれにするかを決定する構成としても良い。例えば、図８１（ａ）の第１始動口用の振分テーブルによって、８Ｒ第１種大当たりに当選したとして、その当選した時の大当たり種別カウンタＣ２の値が例えば０～１３の場合には第１開閉シナリオに決定し、その当選した時の大当たり種別カウンタＣ２の値が例えば１４～２７の場合には第３開閉シナリオに決定する。また、例えば図８１（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルによって、１６Ｒ第１種大当たりに当選したとして、その当選した時の大当たり種別カウンタＣ２の値が例えば０～１３の場合には第１開閉シナリオに決定し、その当選した時の大当たり種別カウンタＣ２の値が例えば１４～２７の場合には第３開閉シナリオに決定する。

【１１８２】

この変形例１７のパチンコ機によっても、第２実施形態や変形例１６と同様に、設定される非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオの種類についての推測を促し、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉パターン（開閉シナリオ）について期待感や緊迫感を付与することができる。

【１１８３】

《２－６－１８》変形例１８：

上記第２実施形態およびその変形例では、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開閉制御するための開閉シナリオとして、３つの開閉シナリオを用意した。これに対して、変形例として、３つの開閉シナリオの内の２つの開閉シナリオを用意した構成としても良い。具体的には、第１開閉シナリオと第２開閉シナリオを用意した構成としても良いし、第１開閉シナリオと第３開閉シナリオを用意した構成としても良いし、第２開閉シナリオと第３開閉シナリオを用意した構成としても良い。また、変形例として、３つの開閉シナリオの内の１つの開閉シナリオ、具体的には、第１開閉シナリオだけを用意した構成としても良いし

、第３開閉シナリオだけを用意した構成としても良い。
【１１８４】
《２－６－１９》変形例１９：
上記第２実施形態およびその変形例では、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開閉動作させる非Ｖ入賞口シャッター駆動部３６ｄを備え、主制御装置６０によって、非Ｖ入賞口シャッター駆動部３６ｄを駆動制御することによって、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開閉する構成とした。これに対して、変形例１９として、モータ等の駆動手段を用いずに、遊技球の流下する力を受けて、非Ｖ入賞口シャッターが自動的に動作する構成としても良い。
【１１８５】
図１１８は、変形例１９のパチンコ機に備えられる可変入賞装置５３６を示す説明図である。可変入賞装置５３６は、大入賞口３６ａと、開閉扉３６ｂと、Ｖ獲得チャレンジ機構部５３６ｖと、を備えている。大入賞口３６ａと開閉扉３６ｂは、第２実施形態と同一の構成であることから、同一の符号を付けて、その説明は省略する。
【１１８６】
Ｖ獲得チャレンジ機構部５３６ｖは、第１通路２１０と、クルーン２２０と、第２通路６００と、非Ｖ入賞口シャッター６５０と、を備える。第１通路２１０とクルーン２２０は、第２実施形態と同一の構成であることから、同一の符号を付けて、その説明は省略する。
【１１８７】
第２通路６００は、本線通路部６１０と、クルーン２２０の孔２２０ｂと本線通路部６１０との間を連通するための連通路部６２０と、連通路部６２０から分岐した分岐通路部３３０と、を備える。分岐通路部３３０は、第２実施形態と同一の構成であることから、同一の符号を付けて、その説明は省略する。第２実施形態における第２通路３００（図７６）と、本変形例１９の第２通路６００とを対比すると、第２実施形態の第２通路３００では、本線通路中流側部分３１２と本線通路下流側部分３１３との中間部分に対して、連通路部３２０が接続された構成であったが、本変形例１９の第２通路６００では、連通路部６２０がクルーン２２０の孔２２０ｂから本線通路部６１０の排球口６１０ｂの近くまで延びて、連通路部６２０が非Ｖ入賞口シャッター６５０よりも下流側の部分で本線通路部６１０に対して連通された構成である。
【１１８８】
非Ｖ入賞口シャッター６５０は、本線通路部６１０と連通路部６２０との間に設けられており、第１の平板６５１と、第１の平板６５１の片端に対して直角に近い鋭角（例えば８０度）に連結された第２の平板６５２とを備える。非Ｖ入賞口シャッター６５０は、第１の平板６５１と第２の平板６５２とが連結された部分を回転軸ＯＡとして、図中の矢印の方向（時計回り）に回転可能な構成となっており、クルーン２２０の孔２２０ｂから落下した遊技球を本線通路部６１０の下流側と分岐通路部３３０側とに振り分けることができる。
【１１８９】
具体的には、非Ｖ入賞口シャッター６５０は、図中、実線で示した第１の状態がデフォルトであり、本線通路中流側部分６１２を流下してきた遊技球によって第１の平板６５１が押し下げられることによって、図中、破線で示す第２の状態に移行する。遊技球が非Ｖ入賞口シャッター６５０部分を通過した後には、非Ｖ入賞口シャッター６５０は、自重によって第１の状態に戻る。第１の状態では、第２の平板６５１は縦向きとなって、連通路部６２０を開放する。第２の状態では、第２の平板６５１は、横向き、具体的には、第２の平板６５１の上面が分岐通路部３３０の下側の内面と連なる向きとなって、連通路部６２０を閉鎖する。したがって、第１の状態では、クルーン２２０の孔２２０ｂから落下した遊技球を連通路部６２０を通って本線通路部６１０の下流側に送ることができ、第２の状態では、クルーン２２０の孔２２０ｂから落下した遊技球を分岐通路部３３０側に送ることができる。
【１１９０】

遊技者は、クルーン２２０の孔２２０ｂから遊技球が落下するタイミングを考慮して、本線通路部６１０の非Ｖ入賞口シャッター６５０部分に遊技球を通過させることによって、非Ｖ入賞口シャッター６５０の状態を連通路部６２０が閉鎖される第２の状態に切り替えることができる。この結果、遊技者は、クルーン２２０の孔２２０ｂから落下した遊技球を分岐通路部３３０側に振り分けることができ、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることができる。

【１１９１】

第２実施形態のパチンコ機１０では、通常状態（低確率モード、かつ低頻度サポートモード）で第１種大当たりに当選して第１開閉シナリオが設定されたラウンド遊技で、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることに成功して高確率モードとなり、当該高確率モード中（高頻度サポートモード中）に第１種大当たりに当選した場合に、第３開閉シナリオが設定される構成としている。これに対して、本変形例１９では、非Ｖ入賞口シャッター６５０の開閉パターンは上述したメカニカル（機械的）な構成によって決まる一種類であることから、高頻度サポートモード中に第１種大当たりに当選した場合に、開閉パターンを切り替えるようなことはできない。このため、本変形例１９では、通常状態（低確率モード、かつ低頻度サポートモード）で大当たり（本変形例１９では、大当たりには第１種大当たり、第２種大当たりの区別はないものとする）に当選したラウンド遊技で、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることに成功して高確率モードとなり、当該高確率モード中（高頻度サポートモード中）に大当たりに当選した場合には、Ｖ獲得チャレンジ機構部５３６ｖによってＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることが例え成功したとしても、そのＶ入賞は無効とする。すなわち、本変形例１９では、通常状態（低確率モード、かつ低頻度サポートモード）で大当たりに当選した最初のラウンド遊技だけしか、Ｖ獲得チャレンジ機構部５３６ｖによってＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させたことによる特典を与えない構成とすることで、開閉パターンが機械的に一種類に決まったＶ獲得チャレンジ機構部５３６ｖの採用を容易とすることができる。

【１１９２】

さらに、上述したように、通常状態で大当たりに当選した最初のラウンド遊技だけしか、Ｖ獲得チャレンジ機構部５３６ｖによってＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させたことによる特典を与えない構成とすることで、熟練した遊技者によって、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させたことによる特典が何度も継続して付与されることを防止することができる。なお、本変形例１９では、通常状態で大当たりに当選した最初のラウンド遊技だけしかＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させたことによる特典を与えない構成であったが、これに換えて、通常状態で大当たりに当選した最初のラウンド遊技で、Ｖ獲得チャレンジ機構部５３６ｖによってＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させた場合に特典を与え、続く２回目のラウンド遊技で、Ｖ獲得チャレンジ機構部５３６ｖによってＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させた場合に特典を与え、３回目のラウンド遊技で、Ｖ獲得チャレンジ機構部５３６ｖによってＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させた場合には特典を与えない構成としても良い。さらに、３回目、４回目等の他の回数目までのラウンド遊技で、入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させた場合に特典を与える構成としても良い。

【１１９３】

なお、非Ｖ入賞口シャッターをメカニカル（機械的）な構成によって実現する実施の形態としては、上記変形例１９の構成に限る必要はなく、その他の構成としても良い。例えば、Ｖ獲得チャレンジ機構部の通路構成は変形例１９と同一として、本線通路部６１０の本線通路中流側部分６１２の途中に遊技球によってＯＮするボタンを設け、遊技球によってボタンがＯＮされたときに、メカニカル的に非Ｖ入賞口シャッターが閉じる構成としても良い。

【１１９４】

《２－６－２０》変形例２０：

上記第２実施形態およびその変形例（変形例１９を含む）では、非Ｖ入賞口シャッターが開放状態であるときに遊技球は非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶに振り分けられ、非Ｖ入賞口シャ

ッターが閉鎖状態であるときに遊技球はＶ入賞ゾーンＦＶに振り分けられる構成であった。これに対して、変形例として、シャッター（Ｖ入賞口シャッター）が開放状態であるときに遊技球はＶ入賞ゾ　ーンＦＶに振り分けられ、シャッターが閉鎖状態であるときに遊技球は非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶに振り分けられる構成としても良い。この構成によっても、第２実施形態と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１９５】

《２－６－２１》変形例２１：

上記第２実施形態およびその変形例では、シャッターの開閉によって、遊技球の振分先を切り替えていた。これに対して、シャッター開閉以外の構成によって、遊技球の振分先を切り替える構成としても良い。例えば、通路の形状を変化させることよって、遊技球の振分先を切り替える構成としても良い。この構成によっても、第２実施形態と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１９６】

《２－６－２２》変形例２２：

上記第２実施形態では大当たり種別とサポートモードとに基づいて開閉シナリオを設定し、上記変形例１６では大当たり種別と第２図柄表示部フラグの値に基づいて開閉シナリオを設定する構成であった。これに対して変形例として、大当たり種別の体系を変更して、大当たり種別だけで開閉シナリオを設定する構成としても良い。

【１１９７】

図１１９は、変形例２２における振分テーブルの内容を示す説明図である。図１１９（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図１１９（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。図１１９（ａ）に示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、８Ｒ第１種大当たり、及び８Ｒ第２種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「０～２７」が８Ｒ第１種大当たりに対応し、「２８～３９」が８Ｒ第２種大当たりに対応するように設定されている。図１１９（ｂ）に示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ第３種大当たり、及び８Ｒ第２種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「０～２７」が１６Ｒ第３種大当たりに対応し、「２８～３９」が８Ｒ第２種大当たりに対応するように設定されている。

【１１９８】

この変形例２２において、第１種大当たりは、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御の態様がＶ入賞高難度閉開パターンである。第２種大当たりは、第２実施形態と同様に、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御の態様がＶ入賞不可閉開パターンである。第３種大当たりは、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御の態様がＶ入賞低難度閉開パターンである。図１００のステップＳｈ１１０６では、第１種大当たりである場合には第１開閉シナリオ（図８４）を設定し、第２種大当たりである場合には第２開閉シナリオ（図８８）を設定し、第３種大当たりである場合には第３開閉シナリオ（図８９）を設定する構成とする。こうした構成によっても、変形例１６と同一の動作を行う構成を実現できる。

【１１９９】

《３》第３実施形態：

《３－１》遊技機の構造：

図１２０は、本発明の第３実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。こ

れら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【１２００】

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

【１２０１】

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

【１２０２】

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

【１２０３】

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

【１２０４】

上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強

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

【１２０５】

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

【１２０６】

図１２１は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【１２０７】

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

【１２０８】

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

【１２０９】

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

【１２１０】

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

【１２１１】

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

【１２１２】
図１２２は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。
【１２１３】
遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。
【１２１４】
図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図１２１）から払い出される。
【１２１５】
第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。
【１２１６】
第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。
【１２１７】
スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。
【１２１８】
可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰

り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【１２１９】

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

【１２２０】

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

【１２２１】

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

【１２２２】

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

【１２２３】

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

【１２２４】

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

【１２２５】

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

対応した所定の態様の表示を行う。
【１２２６】
ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。
【１２２７】
なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、およびラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。
【１２２８】
可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。
【１２２９】
図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。
【１２３０】
図１２３は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図１２３（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図１２３（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。
【１２３１】
図１２３（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図１２３（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図１２３（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定され

ることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【１２３２】

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

【１２３３】

さらに、図１２３（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入球に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【１２３４】

図１２２に示すように、第１始動口３３の上方には、一対の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）４２（４２ａ，４２ｂ）が設けられている。一対の釘４２ａ，４２ｂの間隔によって、第１始動口３３への遊技球の入球の確率が変化する。

【１２３５】

《３－２》遊技機の電気的構成：

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

【１２３６】

図１２４は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【１２３７】

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

【１２３８】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ

設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図１２１）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【１２３９】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサ６７ａ～６７ｅが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【１２４０】

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

【１２４１】

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

【１２４２】

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

【１２４３】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【１２４４】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信

した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【１２４５】

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

【１２４６】

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

【１２４７】

図１２５は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）を終了させるか否かの転落抽選には転落乱数カウンタＣＦが用いられる。なお、「高確率モード」は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【１２４８】

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

【１２４９】

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

【１２５０】

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

ウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【１２５１】

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

【１２５２】

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

【１２５３】

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

【１２５４】

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

【１２５５】

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

【１２５６】

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

【１２５７】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【１２５８】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際

に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【１２５９】

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

【１２６０】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図１２３（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【１２６１】

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

【１２６２】

次に、転落乱数カウンタＣＦの詳細について説明する。転落乱数カウンタＣＦは、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、高確率モードを終了させるか否かの判定である転落抽選を実行する際に用いられる。転落抽選に当選すると、遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。

【１２６３】

転落乱数カウンタＣＦは、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大に達した後０に戻る構成である。転落乱数カウンタＣＦは定期的に更新され、第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報格納エリア６４ｂに格納される。具体的には、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタＣＦの更新値がＲＡＭ６４の第１保留エリアＲａに格納され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタＣＦの更新値がＲＡＭ６４の第２保留エリアＲｂに格納される。そして、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに格納された転落乱数カウンタＣＦの値は、実行エリアＡＥに移動した後、ＲＯＭ６３の転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている当否テーブル（転落抽選用当否テーブル）と

照合され、高確率モードを終了させるか否かが決定される。
【１２６４】
次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【１２６５】
変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。
【１２６６】
次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。例えば、Ｃ４＝０，１であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝２～４６５であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に維持する。
【１２６７】
なお、取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、電動役物開放カウンタＣ４の値および転落乱数カウンタＣＦの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値および転落乱数カウンタＣＦの値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。
【１２６８】
次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。
【１２６９】
図１２６は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図１２６（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図１２６（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。
【１２７０】
図１２６（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、

図１２６（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【１２７１】

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

【１２７２】

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

【１２７３】

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

【１２７４】

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

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【１２７５】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【１２７６】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【１２７７】

なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高

くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入賞が発生しない構成としてもよい。

【１２７８】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図１２６を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【１２７９】

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

【１２８０】

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

【１２８１】

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

【１２８２】

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

【１２８３】

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

【１２８４】

図１２７は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図１２７（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図１２７（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【１２８５】
図１２７（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。
【１２８６】
１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。
【１２８７】
１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ通常大当たりと８Ｒ通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ通常大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ通常大当たりは８回（８ラウンド）である。
【１２８８】
第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「４０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～８９」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「９０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【１２８９】
上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。
【１２９０】
図１２７（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【１２９１】
このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。
【１２９２】
なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するか、または転落抽選において当選するまで継続される。
【１２９３】

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

【１２９４】

図１２８は、転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。図１２８に示すように、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で当選となる転落乱数カウンタＣＦの値として０、１、２の３個の値が設定されている。外れとなる転落乱数カウンタＣＦの値として３～９９の９７個の値が設定されている。すなわち、高確率モードの遊技回において、転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードとなる転落の確率は３／１００であり、転落抽選に外れて高確率モードが継続される確率は９７／１００である。なお、本実施形態においては、転落抽選は、低確率モードの遊技回においては実行しない。

【１２９５】

図１２９は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【１２９６】

図１２９（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図１２９（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【１２９７】

図１２９（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図１２９（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。

【１２９８】

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

【１２９９】

《３－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【１３００】

図１３０は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図１２４）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載さ

れている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【１３０１】

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

【１３０２】

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

【１３０３】

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

【１３０４】

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

【１３０５】

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

【１３０６】

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

【１３０７】

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

【１３０８】

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

【１３０９】

キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像

データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【１３１０】

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

【１３１１】

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

【１３１２】

《３－４》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が予め定めた保証遊技回数に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。「保証遊技回数」とは、高頻度サポートモードにおいて継続して実行されることが保証された遊技回数であり、本実施形態では１００回である。すなわち、パチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、保証遊技回数である１００回まで高頻度サポートモードは保証される。保証遊技回数である１００回を超えた後については、その時点における抽選モードとして低確率モードが設定されている場合には、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行される。高頻度サポートモードでの遊技回数が１００回に達した後であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。

【１３１３】

本実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達していない遊技回（例えば、６０回）において、転落抽選に当選した場合、抽選モードが低確率モードに移行する。そして、その６０回目に実行される遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。一方、サポートモードについては、その６０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードに移行した場合であっても、高頻度サポートモードが開始されてから１００回目に実行される遊技回に達するまで、高頻度サポートモードは継続される。

【１３１４】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達していない遊技回（例えば、６０回）で、当たり抽選において大当たりに当選した場合、その６０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。一方、サポートモードについても、その６０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングで、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、保証遊技回数に達していない場合には、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもって、抽選モードとサポートモードとを共に低い側にリセットする。

【１３１５】

次に、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合と、当たり抽選において大当たりに当選した場合とについて、説明する。

【１３１６】
図１３１は、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。図１３１（ａ）は、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回（例えば、１２０回）において、転落抽選に当選して、抽選モードが低確率モードに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行した場合を示している。１２０回目の遊技回で転落抽選に当選した場合でも、６０回目の遊技回において転落抽選に当選した場合と同様に、転落抽選における抽選結果が、その遊技回における当たり抽選の抽選モードに反映される。すなわち、図１３１（ａ）の例では、１２０回目の遊技回において、転落抽選に当選して抽選モードが低確率モードに移行する。そして、１２０回目の遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。
【１３１７】
サポートモードについては、先に説明したように、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が保証遊技回数（１００回）に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。但し、高頻度サポートモードでの遊技回数が１００回に達した場合であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。したがって、図１３１（ａ）の例では、１２０回目の遊技回で転落抽選に当選した場合、１２０回目の遊技回に達するまでは、高確率モードが継続されているので、高頻度サポートモードが継続されている。そして、１２０回目の遊技回において転落抽選に当選し、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことに伴って、サポートモードも高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。
【１３１８】
図１３１（ｂ）は、本実施形態のパチンコ機１０が、転落抽選に当選した１２０回目の遊技回において実行する演出、抽選モード、サポートモードの各状態について示している。この例では、１２０回目の遊技回まで（１回～１１９回）、転落抽選にも当たり抽選にも当選していないので、１２０回目の遊技回までは、各遊技回における当たり抽選の結果の予告や抽選結果を告知する通常の演出（通常演出とも呼ぶ）を実行する。そして、転落抽選に当選した１２０回目の遊技回においては、例えば、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）を実行する。バトル演出は、遊技者に有利な結果または不利な結果のいずれの結果となるかを遊技者に対して告知する前の演出である。本実施形態においては、バトル演出は、転落抽選に当選した場合、当たり抽選に当選（大当たりに当選）した場合、そのいずれでもない場合（転落抽選および当たり抽選のいずれにも当選していない場合）の内のいずれかに該当することを示唆する演出である。
【１３１９】
そして、バトル演出を実行後に、転落抽選および当たり抽選の抽選結果を告知する結果告知演出を実行する。結果告知演出においては、転落抽選および当たり抽選の抽選結果に対応した演出を実行する。具体的には、転落抽選に当選した場合は遊技者側キャラクターが敗北する敗北演出、当たり抽選に当選（本実施形態では大当たりに当選）した場合は遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出、そのいずれでもない場合は遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが引き分けとなる引き分け演出を実行する。図１３１（ｂ）の場合、１２０回目の遊技回において転落抽選に当選しているため、結果告知演出として敗北演出が実行される。バトル演出の開始から敗北演出の終了までの一連の演出を、以下、「バトル・敗北演出」とも呼ぶ。
【１３２０】
なお、１２０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した結果、高確率モードから低確率モードに移行するタイミングは、転落抽選に当選した１２０回目の遊技回が開始されるタイミングと一致している。すなわち、１２０回目に実行される遊技回で転落抽選に当

選した時、抽選モードは、直ちに高確率モードから低確率モードに移行する。また、抽選モードが低確率モードに移行したことに伴って、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。サポートモードが低頻度サポートモードに移行するタイミングは、抽選モードが低確率モードに移行したタイミングとほぼ同時である。したがって、１２０回目の遊技回が開始されるタイミングとほぼ同時に低頻度サポートモードに移行する。

【１３２１】

図１３２は、前述したバトル演出または結果告知演出が実行されているときの、図柄表示装置４１の表示面４１ａの説明をする説明図である。図に示すように、バトル演出または結果告知演出が実行されるときには、表示面４１ａは、第１表示領域４１ａＳと第２表示領域４１ａＬとに区分される。そして、第１表示領域４１ａＳでは、図柄の変動表示及び停止表示が実行される。具体的には、単位遊技時間のうち、変動時間においては図柄の変動表示が実行され、停止時間においては図柄の停止表示が実行される。一方、第２表示領域４１ａＬでは、バトル演出または結果告知演出が実行される。

【１３２２】

図１３３は、バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。図１３３（ａ）はバトル演出を示し、図１３３（ｂ）は結果告知演出としての敗北演出を示し、図１３３（ｃ）は結果告知演出としての勝利演出を示している。図１３３（ａ）に示したバトル演出は、遊技者側の女性キャラクターと敵側の男性キャラクターとが対決する画像を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる態様である。ただし、バトル演出は他の態様であってもよい。

【１３２３】

また、図１３３（ｂ）に示した敗北演出は、遊技者側の女性キャラクターが敗北で悲しむ画像を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる態様である。ただし、結果告知演出としての敗北演出は他の態様であってもよい。

【１３２４】

図１３３（ｃ）に示した勝利演出は、遊技者側の女性キャラクターが勝利に喜ぶ画像を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる態様である。ただし、結果演出としての勝利演出は他の態様であってもよい。

【１３２５】

さらに、図示はしないが、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが引き分けとなる引き分け演出を結果告知演出としてもよい。

【１３２６】

次に、保証遊技回数に達した以後の遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理について説明する。以下では、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の説明に先立って、比較例１のパチンコ機が実行する処理について説明する。

【１３２７】

図１３４は、比較例１のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。具体的には、図１３４には、比較例１のパチンコ機において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回（例えば、１２０回）で、当たり抽選において大当たりに当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行した場合が示されている。

【１３２８】

当たり抽選において大当たりに当選した１２０回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行す

る。そして、大当たりに当選した１２０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了するタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもって、抽選モードとサポートモードとを共に低い側にリセットする。

【１３２９】

ここで、比較例１のパチンコ機は、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合に、本実施形態のパチンコ機１０と同一の動作、すなわち、図１３１に示した動作を行うものとする。図１３１（ｂ）と図１３４とを比較すると、１２０回目の遊技回の開始から終了までの期間において、サポートモードの変化の態様が、両者の間で異なったものであることが判る。この期間では、大当たり当選の際には、図１３４に示すように高頻度サポートモードであるのに対し、転落当選の際には、図１３１（ｂ）に示すように低頻度サポートモードとなっている。このため、図１３１（ｂ）に示した処理と図１３４に示した処理との両方を実行する比較例１の遊技機を想定した場合、遊技者は、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物３４ａ（図１２２）の開閉状態から高頻度サポートモードが終了し低頻度サポートモードに移行したか否かを判別することによって、１２０回目の遊技回の転落抽選および当たり抽選の結果を認識することができる。すなわち、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類（勝利演出か敗北演出か）を予測することが可能である。換言すれば、高確率モードでの遊技回が１００回以上継続している場合であって、かつ高頻度サポートモードである場合に、バトル演出が開始されると、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターのいずれが勝利するのかは結果告知まで分からない（すなわち、当たり抽選において大当たりに当選するのか転落抽選に当選するのかは結果告知までわからない）といった内容に演出的にはなっているが、遊技者は、バトル演出が実行されている期間に電動役物３４ａの開閉状態から高頻度サポートが終了したことを認識することによって、今回のバトルは遊技者側キャラクターが負けてしまう（転落抽選に当選する）ということを、バトル演出中に予測できてしまう。したがって、１２０回目の遊技回における転落抽選および当たり抽選の結果に対する期待感や緊迫感を、バトル演出および結果告知演出によって遊技者に付与できない場合がある。このことが、比較例１の問題点となっている。

【１３３０】

図１３５は、本実施形態のパチンコ機１０において、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから１２０回目に実行される遊技回で当たり抽選において大当たりに当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに移行する場合が、図１３５に示されている。

【１３３１】

当たり抽選において大当たりに当選した１２０回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。大当たりに当選した１２０回目の遊技回が開始するタイミングでもってサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、大当たりに当選した１２０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、高確率モードでの遊技回が保証遊技回数（１００回）以上継続して実行されている場合であって、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングが、比較例１のパチンコ機では、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングである（図１３４参照）のに対して、本実施形態のパチンコ機１０で

は、大当たりに当選した遊技回が開始するタイミング（すなわち、遊技回の開始時）となっている点が相違する。

【１３３２】

図１３１（ｂ）と図１３５とを比較すると、１２０回目の遊技回の開始から終了までの期間において、サポートモードの変化の態様が同一であることが判る。このため、遊技者が、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物３４ａ（図１２２）の開閉状態から、１２０回目の遊技回の転落抽選および当たり抽選の結果を認識することはできない。すなわち、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類（勝利演出か敗北演出か）を予測することが不可能である。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、比較例１の前述した問題点を解決することができる。

【１３３３】

なお、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングを、大当たりに当選した遊技回が開始するタイミングに定めることによって、バトル・勝利演出の期間におけるサポートモードの態様を転落当選時と一致させる処理を、以下、「サポートモード擬似化処理」と呼ぶ。

【１３３４】

本実施形態のパチンコ機１０では、各種遊技状態をＭＰＵ６２にて特定するために、種々のフラグが用意されている。具体的には、抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するための高確率モードフラグや、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するための高頻度サポートモードフラグ、転落抽選に当選したか否かをＭＰＵ６２にて特定するための転落フラグ等が用意されている。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグのそれぞれの値（各フラグ値）を一括してＭＰＵ６２にて特定するための遊技状態判定値が用意されている。すなわち、遊技状態判定値は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値がいずれであるかを識別可能な数値となっている。これらフラグや遊技状態判定値は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ（図１２４参照）に記憶されている。

【１３３５】

図１３６は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値に対する遊技状態判定値を示す説明図である。図示するように、高確率モードフラグのフラグ値として、高確率モードである場合には「０２Ｈ（１６進数表記で０２という意味、以下同じ）」が設定され、高確率モードでない（すなわち低確率モードである）場合には「００Ｈ」が設定されている。高頻度サポートモードフラグのフラグ値として、高頻度サポートモードである場合には「０１Ｈ」が設定され、高頻度サポートモードでない（すなわち低頻度サポートモードである）場合には「００Ｈ」が設定されている。転落フラグのフラグ値として、転落抽選に当選した場合には「１０Ｈ」が設定され、転落抽選に当選していない場合には「００Ｈ」が設定されている。

【１３３６】

本実施形態では、遊技状態判定値は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値を加算した合算値である。このため、次の通りとなる。

・高確率モードフラグが「００Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「００Ｈ」であり、転落フラグが「００Ｈ」である場合には、これらの合算値としての遊技状態判定値は「００Ｈ」となる。

・高確率モードフラグが「００Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「０１Ｈ」であり、転落フラグが「００Ｈ」である場合には、遊技状態判定値は「０１Ｈ」となる。

・高確率モードフラグが「０２Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「００Ｈ」であり、転落フラグが「００Ｈ」である場合には、遊技状態判定値は「０２Ｈ」となる。

・高確率モードフラグが「０２Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「０１Ｈ」であり、転落フラグが「００Ｈ」である場合には、遊技状態判定値は「０３Ｈ」となる。

・高確率モードフラグが「００Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「０１Ｈ」であり、転落フラグが「１０Ｈ」である場合には、遊技状態判定値は「１１Ｈ」となる。
・高確率モードフラグが「００Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「００Ｈ」であり、転落フラグが「１０Ｈ」である場合には、遊技状態判定値は「１０Ｈ」となる。

【１３３７】

図１３６から判ることは、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値の組合せに応じて、一義的に遊技状態判定値が導出されることとなる。このため、遊技状態判定値に基づいて、一義的に、抽選モードが高確率モードであるか否か、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否か、および転落抽選に当選したか否かを特定することが可能となっている。

【１３３８】

なお、本実施形態では、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値を加算する加算処理を行い、その加算値（合算値）を遊技状態判定値と定めていたが、これに対して変形例として、減算処理、乗算処理、除算処理、又は、これら処理及び加算処理のいずれか２以上を組み合わせた演算処理に基づき、一義的に遊技状態判定値を特定する構成としてもよい。要は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値の組合せに応じて、一義的に遊技状態判定値が導出されるものであれば、いずれの演算処理によるものであってもよい。

【１３３９】

図１３６に示す表の一番右列には、「遊技状態判定値の算出時における遊技状態」の項が付加されている。この項の内容は、遊技状態判定値がどういった遊技状態を示すかを簡潔に示すものであり、次の通りである。

【１３４０】

遊技状態判定値が「００Ｈ」である時は、低確率モードかつ低頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機１０は通常状態にある。この状態を、以下、「低確率低頻度状態」とも呼ぶ。

【１３４１】

遊技状態判定値が「０１Ｈ」である時は、低確率モードかつ高頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機１０はいわゆる時短状態にある。この状態を、以下、「低確率高頻度状態」とも呼ぶ。当たり抽選によって通常大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが低確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行したときに、「低確率高頻度状態」になる。この低確率高頻度状態は、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の回数が保証遊技回数に達するまで維持される。

【１３４２】

遊技状態判定値が「０２Ｈ」である時は、高確率モードかつ低頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機はいわゆる潜伏確変状態にある。潜伏確変状態は、本実施形態のパチンコ機１０では取り得ない状態であるが、この点については後ほど詳述する。この状態を、以下、「高確率低頻度状態」とも呼ぶ。当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回において、大当たりに当選した場合に、前述したサポートモード擬似化処理を行ったときに、「高確率低頻度状態」となる。

【１３４３】

遊技状態判定値が「０３Ｈ」である時は、高確率モードかつ高頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機１０はいわゆる確変状態にある。この状態を、以下、「高確率高頻度状態」とも呼ぶ。当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行したときに、「高確率高頻度状態」となる。

【１３４４】

遊技状態判定値が「１１Ｈ」である時は、保証遊技回数内の転落による低確率モードか

つ高頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機１０はいわゆる転落時短状態にある。この状態を、以下、「転落低確率高頻度状態」とも呼ぶ。当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達していない遊技回において、転落抽選に当選した場合に、抽選モードが低確率モードに移行する。このときに「転落低確率高頻度状態」となる。この転落低確率高頻度状態は、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の回数が保証遊技回数に達するまで維持される。

【１３４５】

遊技状態判定値が「１０Ｈ」である時は、保証遊技回数後の転落による低確率モードかつ低頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機１０はいわゆる転落通常状態にある。転落通常状態は、先に説明した図１３１に示す１２０回目の遊技回における状態であり、以下、「転落低確率低頻度状態」とも呼ぶ。当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合に、抽選モードが低確率モードに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。このときに「転落低確率低頻度状態」となる。

【１３４６】

遊技状態判定値が「０２Ｈ」である時について、さらに説明する。遊技状態判定値が「０２Ｈ」である時は、遊技状態として潜伏確変状態を搭載した機種のパチンコ機では、潜伏確変状態にあると言うことができる。「潜伏確変状態」とは、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高確率モードとなっているにもかかわらず、電動役物３４ａによるサポートがない状態であり、かつ、遊技者が高確率モードであるか否かを把握することが不可能又は困難な状態である。しかしながら、本実施形態のパチンコ機１０では、これまでに説明してきた処理の概要から判るように、潜伏確変状態になることはない。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、保証遊技回数後に大当たりに当選した場合に、前述したサポートモード擬似化処理を行なっているため、遊技状態判定値は「０２Ｈ」と算出されることはある。

【１３４７】

本実施形態のパチンコ機１０では、上記の遊技状態判定値と、当たり抽選における抽選結果とに応じて、図柄の変動表示および停止表示の態様が異なったものとなっている。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、図柄の変動表示および停止表示の態様を特定する多数の変動時間テーブルが、変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに予め記憶されている。変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶された多数の変動時間テーブルは、遊技状態判定値別に分類されている。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、各遊技状態判定値に対応した変動時間テーブル群を備えている。変動時間テーブル群とは、大当たりフラグの値とリーチ発生フラグの値とによって特定される変動時間テーブルを複数、集めた変動時間テーブルの集合である。大当たりフラグは、大当たりの種別（１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たり）を特定するためのフラグである。リーチ発生フラグは、リーチ発生の有無を特定するためのフラグである。

【１３４８】

具体的には、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態判定値が「００Ｈ」である時に用いる低確率低頻度状態用変動時間テーブル群と、遊技状態判定値が「０１Ｈ」である時に用いる低確率高頻度状態用変動時間テーブル群と、遊技状態判定値が「０３Ｈ」である時に用いる高確率高頻度状態用変動時間テーブル群と、遊技状態判定値が「１１Ｈ」である時に用いる転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群と、遊技状態判定値が「１０Ｈ」である時に用いる転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群とがＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈ（図１２４）に記憶されている。ただし、本実施形態のパチンコ機１０では、前述したように、潜伏確変状態とならないことから、遊技状態判定値

が「０２Ｈ」である時に用いる潜伏確変状態用変動時間テーブル群は、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈ（図１２４）に用意されていない。

【１３４９】

このため、保証遊技回数後に大当たりに当選した場合に、サポートモード擬似化処理を行なうだけのパチンコ機では、サポートモード擬似化処理によって遊技状態判定値が「０３Ｈ」から「０２Ｈ」に移行された場合に、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈ（図１２４）から遊技状態判定値が「０２Ｈ」である時に用いる潜伏確変状態用変動時間テーブル群を読み出そうとして、処理が中断または停止してしまう課題があった。

【１３５０】

これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態判定値を演算した後に、演算結果が「０２Ｈ」となった場合に遊技状態判定値を「０３Ｈ」に書き換える処理を実行することによって、上記課題を解決する構成とした。

【１３５１】

図１３７は、本実施形態のパチンコ機１０において、保証遊技回数に達した以後の遊技回における処理の手順を説明するタイミングチャートである。図示するように、本実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから１２０回目に実行される遊技回において、時刻ｔ１で当たり抽選において大当たりに当選した場合、時刻ｔ１の直後の時刻ｔ２でもって、サポートモード擬似化処理がなされ、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【１３５２】

時刻ｔ２に続く時刻ｔ３では、遊技状態判定値を算出し、算出結果が「０２Ｈ」となった場合に遊技状態判定値を「０３Ｈ」に書き換える処理を行う。時刻ｔ３では、高確率モードフラグがＯＮ（＝「０２Ｈ」）であり、高頻度サポートモードフラグがＯＦＦ（＝「００Ｈ」）であり、転落フラグがＯＦＦ（＝「００Ｈ」）であることから、遊技状態判定値の算出結果は「０２Ｈ」となる。このため、書換え処理によって、遊技状態判定値は「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換えられる。

【１３５３】

時刻ｔ３に続く時刻ｔ４では、変動時間を設定する処理を行う。この変動時間の設定は、「０３Ｈ」に書き換えられた遊技状態判定値に基づいて行われる。具体的には、ＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈ（図１２４）から、遊技状態判定値が「０３Ｈ」である場合に対応した高確率高頻度状態用変動時間テーブル群を読み出し、この高確率高頻度状態用変動時間テーブル群を用いて変動時間の設定を行う。この変動時間テーブル群の読み出しは正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことはない。

【１３５４】

時刻ｔ４に続く時刻ｔ５では、時刻ｔ４で設定された変動時間に基づく、図柄の変動表示が開始される。

【１３５５】

なお、図１３７は、あくまでも処理の手順を説明するためのものであり、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行した時刻ｔ２から変動開始される時刻ｔ５までは、実際は瞬時に進む。このため、図１３５を用いて説明したように、遊技回の開始時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行すると言うことができる。

【１３５６】

《３－５》主制御装置において実行される各種処理：

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

する。
【１３５７】
　各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。
【１３５８】
＜タイマ割込み処理＞
　図１３８は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。
【１３５９】
　ステップＳｉ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｉ０１０２に進む。
【１３６０】
　ステップＳｉ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｉ０１０３に進む。
【１３６１】
　ステップＳｉ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦおよび電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦおよび電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＦの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｉ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図１４２）において、その値を更新する。
【１３６２】
　ステップＳｉ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｉ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｉ０１０４を実行した後、ステップＳｉ０１０５に進む。
【１３６３】
　ステップＳｉ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｉ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｉ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【１３６４】
＜始動口用の入球処理＞
　次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１３８：Ｓｉ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１３６５】
　図１３９は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｉ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｉ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｉ０２０３に進む。

【１３６６】
ステップＳｉ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｉ０２０４に進む。
【１３６７】
ステップＳｉ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｉ０２０９に進む。
【１３６８】
ステップＳｉ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｉ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｉ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。
【１３６９】
ステップＳｉ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｉ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｉ０２０７に進む。一方、ステップＳｉ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｉ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【１３７０】
ステップＳｉ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｉ０２０８に進む。
【１３７１】
ステップＳｉ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｉ０２０９に進む。
【１３７２】
ステップＳｉ０２０９では、上述したステップＳｉ０２０４又はステップＳｉ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｉ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｉ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【１３７３】
一方、ステップＳｉ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｉ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｉ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｉ０２１２に進む。
【１３７４】
ステップＳｉ０２１２では、ステップＳｉ０１０３（図１３８）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｉ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｉ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、第１保留

エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｉ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｉ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｉ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｉ０２１２を実行した後、ステップＳｉ０２１３に進む。

【１３７５】

ステップＳｉ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、転落抽選の当否判定結果（抽選結果）などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｉ０２１３を実行した後、ステップＳｉ０２１４に進む。

【１３７６】

ステップＳｉ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【１３７７】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図１４２：ステップＳｉ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【１３７８】

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

【１３７９】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｉ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【１３８０】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図１３９：Ｓｉ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１３８１】

図１４０は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当

たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。
【１３８２】
ステップＳｉ０３０１では、始動口用の入球処理（図１３９）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｉ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。
【１３８３】
ステップＳｉ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｉ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｉ０３０８に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【１３８４】
一方、ステップＳｉ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｉ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｉ０３０４に進み、今回の入球によって記憶エリアに格納された転落乱数カウンタＣＦの値を把握する。その後、ステップＳｉ０３０５に進み、転落当否判定テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている転落当否判定テーブルを参照し、転落抽選に当選しているか否かの判定をする。
【１３８５】
ステップＳｉ０３０５において、転落抽選に当選していると判定した場合には（Ｓｉ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０３０６に進み、転落当選情報を先判定処理結果格納エリア６４ｈに記憶し、ステップＳｉ０３０３に進む。ステップＳｉ０３０３では、上述のように、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｉ０３０８に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【１３８６】
ステップＳｉ０３０５において、転落抽選に当選していないと判定した場合には（Ｓｉ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｉ０３０７に進む。ステップＳｉ０３０７では、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップＳｉ０３０８に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【１３８７】
ステップＳｉ０３０８では、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｉ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０３０９に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｉ０３１０に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｉ０３１０を実行した後、ステップＳｉ０３１１に進む。
【１３８８】

ステップＳｉ０３１１では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｉ０３１１において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｉ０３１１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０３１２に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｉ０３１１において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｉ０３１１：ＮＯ）、ステップＳｉ０３１３に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【１３８９】

ステップＳｉ０３０８において、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｉ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｉ０３１４に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｉ０３１５に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｉ０３１６に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【１３９０】

ステップＳｉ０３１６において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｉ０３１６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０３１７に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｉ０３１６において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｉ０３１６：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【１３９１】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１３８：Ｓｉ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１３９２】

図１４１は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｉ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｉ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｉ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｉ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【１３９３】

ステップＳｉ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｉ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｉ０４０４に進む。

【１３９４】

ステップＳｉ０４０４では、ステップＳｉ０１０３（図１３８）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【１３９５】

一方、ステップＳｉ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｉ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【１３９６】
＜通常処理＞
次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。
【１３９７】
図１４２は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｉ０５０２に進む。
【１３９８】
ステップＳｉ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｉ０５０３に進む。
【１３９９】
ステップＳｉ０５０３では、ステップＳｉ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｉ０５０３を実行した後、ステップＳｉ０５０４に進む。
【１４００】
ステップＳｉ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｉ０５０５に進む。
【１４０１】
ステップＳｉ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｉ０５０６に進む。ステップＳｉ０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｉ０５０６を実行した後、ステップＳｉ０５０７に進む。
【１４０２】
ステップＳｉ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｉ０５０８に進む。
【１４０３】
ステップＳｉ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｉ０５０９に進む。
【１４０４】
ステップＳｉ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｉ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｉ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過

していないと判定した場合には（Ｓｉ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｉ０５１０及びステップＳｉ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｉ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｉ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｉ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｉ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０５０３に戻り、ステップＳｉ０５０３からステップＳｉ０５０８までの各処理を実行する。

【１４０５】

なお、ステップＳｉ０５０３からステップＳｉ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【１４０６】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図１４２：Ｓｉ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４０７】

図１４３は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【１４０８】

ステップＳｉ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｉ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｉ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｉ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｉ０６０２に進む。

【１４０９】

ステップＳｉ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【１４１０】

ステップＳｉ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｉ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｉ０６０３に進む。

【１４１１】

ステップＳｉ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳

細は後述する。ステップＳｉ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【１４１２】
一方、ステップＳｉ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｉ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０６０４に進む。
【１４１３】
ステップＳｉ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｉ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【１４１４】
＜変動開始処理＞
次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１４３：Ｓｉ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１４１５】
図１４４は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ０７０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｉ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｉ０７０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｉ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｉ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０７０２に進む。
【１４１６】
ステップＳｉ０７０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｉ０７０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。
【１４１７】
ステップＳｉ０７０３では、転落抽選に当選したときの処理を含む転落判定処理を行う。転落判定処理の詳細については後述する。次いで、ステップＳｉ０７０４に進む。
【１４１８】
ステップＳｉ０７０４では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｉ０７０４を実行した後、ステップＳｉ０７０５に進む。
【１４１９】
ステップＳｉ０７０５では、遊技状態を判定するための遊技状態判定処理を実行する。具体的には、先に説明した遊技状態判定値を算出することによって、遊技状態の判定を行う。遊技状態判定処理の詳細は後述する。ステップＳｉ０７０５を実行した後、ステップＳｉ０７０６に進む。
【１４２０】
ステップＳｉ０７０６では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、遊技状態判定値と、大当たりの有無やリーチの発生の有無とに基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｉ０７０６を実行した後、ステップＳｉ０７０７に進む。
【１４２１】
ステップＳｉ０７０７では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｉ０７０６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｉ０７０７を実行した後、ステップＳｉ０７０８に進む。
【１４２２】

ステップＳｉ０７０８では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【１４２３】

ステップＳｉ０７０７およびステップＳｉ０７０８にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図１４２）におけるステップＳｉ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｉ０７０８を実行した後、ステップＳｉ０７０９に進む。

【１４２４】

ステップＳｉ０７０９では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｉ０７０９を実行した後、ステップＳｉ０７１０に進む。

【１４２５】

ステップＳｉ０７１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｉ０７１０を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【１４２６】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図１４４：Ｓｉ０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４２７】

図１４５は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ０８０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図１２５）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図１２５）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｉ０８０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【１４２８】

ステップＳｉ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｉ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０８０２～ステップＳｉ０８０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｉ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｉ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｉ０８０８～ステップＳｉ０８１３の第２保留

エリア用の保留情報シフト処理を実行する。
【１４２９】
ステップＳｉ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｉ０８０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｉ０８０４に進む。ステップＳｉ０８０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｉ０８０５に進む。
【１４３０】
ステップＳｉ０８０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｉ０８０５を実行した後、ステップＳｉ０８０６に進む。
【１４３１】
ステップＳｉ０８０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｉ０８０７へ進む。
【１４３２】
ステップＳｉ０８０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。
【１４３３】
ステップＳｉ０８０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図１４２）におけるステップＳｉ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【１４３４】
ステップＳｉ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｉ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｉ０８０８に進む。
【１４３５】
ステップＳｉ０８０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｉ０８０９に進む。ステップＳｉ０８０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｉ０８１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｉ０８１１に進む。
【１４３６】
ステップＳｉ０８１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｉ０８

１１を実行した後、ステップＳｉ０８１２に進む。
【１４３７】
ステップＳｉ０８１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｉ０８１３に進む。
【１４３８】
ステップＳｉ０８１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。
【１４３９】
ステップＳｉ０８１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図１４２）におけるステップＳｉ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【１４４０】
＜転落判定処理＞
次に、転落判定処理について説明する。転落判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図１４４：Ｓｉ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１４４１】
図１４６は、転落判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｉ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｉ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０９０２に進む。
【１４４２】
ステップＳｉ０９０２では、転落抽選用当否テーブルを参照して、転落抽選の当否判定を実行する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている転落乱数カウンタＣＦの値が、転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄの転落抽選用当否テーブル（図１２８参照）における当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。続くステップＳｉ０９０３では、ステップＳｉ０９０２における当否判定の結果が転落抽選に当選である場合には（Ｓｉ０９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０９０４に進む。
【１４４３】
ステップＳｉ０９０４では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｉ０９０５に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグをＯＮする。転落フラグは、転落抽選の当否判定の結果を記憶するためのフラグである。ステップＳｉ０９０５を実行した後、ステップＳｉ０９０６に進む。
【１４４４】
ステップＳｉ０９０６では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｉ０９０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｉ０９０６：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｉ０９０７に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする

。ステップＳｉ０９０７を実行した後、本転落判定処理を終了する。
【１４４５】
　一方、ステップＳｉ０９０６において、保証遊技回数内であると判定した場合（Ｓｉ０９０６：ＹＥＳ）には、直ちに転落判定処理を終了する。また、ステップＳｉ０９０１において高確率モードでないと判定した場合（Ｓｉ０９０１：ＮＯ）、またはステップＳｉ０９０３において当否判定の結果が転落抽選に当選していない場合（Ｓｉ０９０３：ＮＯ）には、直ちに本転落判定処理を終了する。
【１４４６】
　以上のように構成された転落判定処理によって、図１３１の転落当選したタイミングにおける抽選モードおよびサポートモードについての変動が実現される。
【１４４７】
＜当たり判定処理＞
　次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図１４４：Ｓｉ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１４４８】
　図１４７は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１００１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１４４９】
　ステップＳｉ１００１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｉ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１００２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１２６（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｉ１００４に進む。
【１４５０】
　一方、ステップＳｉ１００１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｉ１００１：ＮＯ）、ステップＳｉ１００３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１２６（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｉ１００４に進む。
【１４５１】
　ステップＳｉ１００４では、ステップＳｉ１００２又はステップＳｉ１００３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ１００４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｉ１００４：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１００５に進む。この大当たり当選となった時が、図１３７のタイミングチャートにおける時刻ｔ１に該当する。
【１４５２】
　ステップＳｉ１００５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１４５３】
　ステップＳｉ１００５において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓｉ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１００６に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｉ１００６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｉ１００６：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｉ１００７に進み、高頻度サポートモ

ードフラグをＯＦＦする。この高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする処理がサポートモード擬似化処理に相当する。この高頻度サポートモードフラグがＯＦＦとなった時が、図１３７のタイミングチャートにおける時刻ｔ２に該当する。ステップＳｉ１００７を実行した後、ステップＳｉ１００８に進む。

【１４５４】

一方、ステップＳｉ１００５において、高頻度サポートモードでないと判定した場合（Ｓｉ１００５：ＮＯ）、またはステップＳｉ１００６において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップＳｉ１００６：ＹＥＳ）には、直ちにステップＳｉ１００８に進む。

【１４５５】

上述したステップＳｉ１００４からステップＳｉ１００７までの処理によって、図１３５の大当たり当選したタイミングにおける抽選モードおよびサポートモードについての変動が実現される。

【１４５６】

続くステップＳｉ１００８からステップＳｉ１０１２においては、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【１４５７】

ステップＳｉ１００８では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｉ１００８において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｉ１００８：ＮＯ）、ステップＳｉ１００９に進み、第１始動口用の振分テーブル（図１２７（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【１４５８】

一方、ステップＳｉ１００８において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ１００８：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１０１０に進み、第２始動口用の振分テーブル（図１２７（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｉ１００９又はステップＳｉ１０１０の処理を実行した後、ステップＳｉ１０１１に進む。

【１４５９】

ステップＳｉ１０１１では、ステップＳｉ１００８又はステップＳｉ１００９において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｉ１０１１を実行した後、ステップＳｉ１０１２に進む。

【１４６０】

ステップＳｉ１０１２では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｉ１００９又はステップＳｉ１０１０において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｉ１０１２を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【１４６１】

ステップＳｉ１００４において、ステップＳｉ１００２又はＳｉ１００３における当た

り抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｉ１００４：ＮＯ）、ステップＳｉ１０１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図１２４）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｉ１０１４に進む。

【１４６２】

ステップＳｉ１０１４において、ステップＳｉ１０１３におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｉ１０１４：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１０１５に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｉ１０１５を実行した後、ステップＳｉ１０１６に進む。

【１４６３】

一方、ステップＳｉ１０１４において、ステップＳｉ１０１３におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｉ１０１４：ＮＯ）、ステップＳｉ１０１５を実行することなく、ステップＳｉ１０１６に進む。

【１４６４】

ステップＳｉ１０１６では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｉ１０１６を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【１４６５】

＜遊技状態判定処理＞

次に、遊技状態判定処理について説明する。遊技状態判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図１４４：Ｓｉ０７０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４６６】

図１４８は、遊技状態判定処理を示すフローチャートである。遊技状態判定処理は、先に説明した遊技状態判定値を算出する処理である。以下、遊技状態判定処理の具体的な処理について説明する。

【１４６７】

ステップＳｉ１１０１では、高確率モードフラグの値と、高頻度サポートモードフラグの値と、転落フラグの値とを加算することによって、遊技状態判定値ＰＮを求める処理を行う。図１３６を用いて先に説明したように、遊技状態判定値ＰＮは、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各値を合算することによって求めることができる。ステップＳｉ１１０１を実行した後、ステップＳｉ１１０２に進む。

【１４６８】

ステップＳｉ１１０２では、ステップＳｉ１１０１で求めた遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ１１０２において、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ１１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１１０３に進み、遊技状態判定値ＰＮを「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換える処理を行う。この遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換えられた時が、図１３７のタイミングチャートにおける時刻ｔ３に該当する。ステップＳｉ１１０３を実行した後、本遊技状態判定処理を終了する。

【１４６９】

ステップＳｉ１１０２において、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」でないと判定した場

合（Ｓｉ１１０２：ＮＯ）には、ステップＳｉ１１０３を実行することなく、本遊技状態判定処理を終了する。

【１４７０】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図１４４：Ｓｉ０７０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４７１】

図１４９は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１２０１では、遊技状態判定処理（図１４８）によって求められた遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ１２０１において、遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１２０２に進み、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が低確率低頻度状態である場合の変動時間設定処理である。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｉ１２０２を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【１４７２】

ステップＳｉ１２０１において、遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ１２０１：ＮＯ）には、ステップＳｉ１２０３に進む。

【１４７３】

ステップＳｉ１２０３では、遊技状態判定処理（図１４８）によって求められた遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ１２０３において、遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１２０４に進み、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が低確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｉ１２０４を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【１４７４】

ステップＳｉ１２０３において、遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ１２０３：ＮＯ）には、ステップＳｉ１２０５に進む。

【１４７５】

ステップＳｉ１２０５では、遊技状態判定処理（図１４８）によって求められた遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ１２０５において、遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ１２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１２０６に進み、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が高確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｉ１２０６を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【１４７６】

ステップＳｉ１２０５において、遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ１２０５：ＮＯ）には、ステップＳｉ１２０７に進む。

【１４７７】

ステップＳｉ１２０７では、遊技状態判定処理（図１４８）によって求められた遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ１２０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ１２０７：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１２０８に進み、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が転落低確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｉ１２０８を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【１４７８】

ステップＳｉ１２０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ１２０７：ＮＯ）には、ステップＳｉ１２０９に進む。

【１４７９】

ステップＳｉ１２０９では、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が転落低確率低頻度状態である場合の変動時間設定処理である。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｉ１２０９を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【１４８０】

＜低確率低頻度状態用の変動時間設定処理＞

次に、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図１４９：Ｓｉ１２０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４８１】

図１５０は、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１３０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｉ１３０２に進む。

【１４８２】

ステップＳｉ１３０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｉ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１３０３に進む。

【１４８３】

ステップＳｉ１３０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。低確率低頻度状態用変動時間テーブル群には、（ｉ）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（ii）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（iii）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｉ１３０３では、（ｉ）～（iii）の中から（ｉ）を特定する。（ｉ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップＳｉ１３０３を実行した後、ステップＳｉ１３０４に進む。

【１４８４】

ステップＳｉ１３０４では、ステップＳｉ１３０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｉ１３０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｉ１３０５では、ステップＳｉ１３０４によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【１４８５】

一方、ステップＳｉ１３０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｉ１３０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｉ１３０２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｉ１３０６）を実行することから、ステップＳｉ１３０６においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥ（図１２５）に記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓｉ１

３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１３０７に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図１２４）に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【１４８６】

ステップＳｉ１３０７では、リーチ発生フラグをＯＦＦする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＦＦする。ステップＳｉ１３０７を実行した後、ステップＳｉ１３０８に進む。

【１４８７】

ステップＳｉ１３０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（ii）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。（ii）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップＳｉ１３０８を実行した後、先に説明したステップＳｉ１３０４に進み、ステップＳｉ１３０８で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【１４８８】

ステップＳｉ１３０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｉ１３０６：ＮＯ）、ステップＳｉ１３０９に進む。

【１４８９】

ステップＳｉ１３０９では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（iii）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。（iii）は、例えば、外れ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップＳｉ１３０９を実行した後、先に説明したステップＳｉ１３０４に進み、ステップＳｉ１３０９で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【１４９０】

＜低確率高頻度状態用の変動時間設定処理＞

次に、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図１４９：Ｓｉ１２０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４９１】

図１５１は、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１４０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｉ１４０２に進む。

【１４９２】

ステップＳｉ１４０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｉ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１４０３に進む。

【１４９３】

ステップＳｉ１４０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。低確率高頻度状態用変動時間テーブル群には、（iv）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（ｖ）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用

いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（ｖｉ）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｉ１４０３では、（ｉｖ）～（ｖｉ）の中から（ｉｖ）を特定する。（ｉｖ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップＳｉ１４０３を実行した後、ステップＳｉ１４０４に進む。

【１４９４】

ステップＳｉ１４０４では、ステップＳｉ１４０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｉ１４０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｉ１４０５では、ステップＳｉ１４０４によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【１４９５】

一方、ステップＳｉ１４０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｉ１４０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｉ１４０２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｉ１４０６）を実行することから、ステップＳｉ１４０６においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥ（図１２５）に記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓｉ１４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１４０７に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図１２４）に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【１４９６】

ステップＳｉ１４０７では、リーチ発生フラグをＯＦＦする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＦＦする。ステップＳｉ１４０７を実行した後、ステップＳｉ１４０８に進む。

【１４９７】

ステップＳｉ１４０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（ｖ）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。（ｖ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップＳｉ１４０８を実行した後、先に説明したステップＳｉ１４０４に進み、ステップＳｉ１４０８で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【１４９８】

ステップＳｉ１４０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｉ１４０６：ＮＯ）、ステップＳｉ１４０９に進む。

【１４９９】

ステップＳｉ１４０９では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（ｖｉ）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。例えば、（ｖｉ）は、外れ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップＳｉ１４０９を実行した後、先に説明したステップＳｉ１４０４に進み、ステップＳｉ１４０９で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【１５００】

＜高確率高頻度状態用の変動時間設定処理＞
次に、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図１４９：Ｓｉ１２０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１５０１】
図１５２は、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１５０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｉ１５０２に進む。
【１５０２】
ステップＳｉ１５０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｉ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１５０３に進む。
【１５０３】
ステップＳｉ１５０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。高確率高頻度状態用変動時間テーブル群には、（vii）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（viii）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（ix）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｉ１５０３では、（vii）～（ix）の中から（vii）を特定する。（vii）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための変動時間テーブルである。バトル・勝利演出は、例えば図１３３（ａ）と図１３３（ｃ）に示した演出である。図１５２のステップＳｉ１５０３では、「バトル・勝利演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップＳｉ１５０３を実行した後、ステップＳｉ１５０４に進む。
【１５０４】
ステップＳｉ１５０４では、ステップＳｉ１５０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｉ１５０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｉ１５０５では、ステップＳｉ１５０４によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。この変動時間情報を変動時間カウンタエリアにセットした時が、図１３７のタイミングチャートにおける時刻ｔ４に該当する。その後、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。
【１５０５】
一方、ステップＳｉ１５０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ１５０２：ＮＯ）、ステップＳｉ１５０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｉ１５０２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｉ１５０６）を実行することから、ステップＳｉ１５０６においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥ（図１２５）に記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓｉ１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１５０７に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図１２４）に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。
【１５０６】

ステップＳｉ１５０７では、リーチ発生フラグをＯＦＦする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＦＦする。ステップＳｉ１５０７を実行した後、ステップＳｉ１５０８に進む。

【１５０７】

ステップＳｉ１５０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、（vii）～（ix）の中から、（ｖiii）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。（ｖiii）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される引き分け演出とによって構成されるバトル・引き分け演出を行うための変動時間テーブルである。図１５２のステップＳｉ１５０８では、「バトル・引き分け演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップＳｉ１５０８を実行した後、先に説明したステップＳｉ１５０４に進み、ステップＳｉ１５０８で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【１５０８】

ステップＳｉ１５０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｉ１５０６：ＮＯ）、ステップＳｉ１５０９に進む。

【１５０９】

ステップＳｉ１５０９では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、（vii）～（ix）の中から、（ix）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。（ix）は、例えば、外れ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。図１５２のステップＳｉ１５０９では、「外れ演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップＳｉ１５０９を実行した後、先に説明したステップＳｉ１５０４に進み、ステップＳｉ１５０９で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【１５１０】

＜転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理＞

次に、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図１４９：Ｓｉ１２０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５１１】

図１５３は、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１６０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｉ１６０２に進む。

【１５１２】

ステップＳｉ１６０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｉ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１６０３に進む。

【１５１３】

ステップＳｉ１６０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群には、（ｘ）転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（xi）転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｉ１６０３では（ｘ）および（x

i）の中から（ｘ）を特定する。（ｘ）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための変動時間テーブルである。特に、本実施形態では、上述したバトル・勝利演出は、転落当選していたことを示唆する演出を含んだものとなっている。なお、この構成に換えて、転落当選していたことを示唆する演出を含まないバトル・勝利演出としてもよい。具体的には、図１５２のステップＳｉ１５０３で述べたバトル・勝利演出（高確率高頻度状態のバトル・勝利演出）と同じバトル・勝利演出としてもよい。図１５３のステップＳｉ１６０３では、「バトル・勝利（転落示唆）演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップＳｉ１６０３を実行した後、ステップＳｉ１６０４に進む。

【１５１４】

ステップＳｉ１６０４では、ステップＳｉ１６０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｉ１６０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｉ１６０５では、ステップＳｉ１６０４によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【１５１５】

一方、ステップＳｉ１６０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ１６０２：ＮＯ）、ステップＳｉ１６０６に進む。

【１５１６】

ステップＳｉ１６０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、上述した（xi）転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる変動時間テーブル、を特定する。（xi）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される敗北演出とによって構成されるバトル・敗北演出を行うための変動時間テーブルである。バトル・敗北演出は、例えば図１３３（ａ）と図１３３（ｂ）に示した演出である。図１５３のステップＳｉ１６０６では、「バトル・敗北演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップＳｉ１６０６を実行した後、先に説明したステップＳｉ１６０４に進み、ステップＳｉ１６０６で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【１５１７】

＜転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理＞

次に、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図１４９：Ｓｉ１２０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５１８】

図１５４は、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１７０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｉ１７０２に進む。

【１５１９】

ステップＳｉ１７０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｉ１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１７０３に進む。

【１５２０】

ステップＳｉ１７０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブ

ルを特定する。転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群には、（xii）転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（xiii）転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｉ１７０３では（xii）および（xiii）の中から（xii）を特定する。（xii）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための変動時間テーブルである。特に、本実施形態では、上述したバトル・勝利演出は、転落当選したことを示唆する演出を含んだものとなっている。なお、この構成に換えて、転落当選したことを示唆する演出を含まないバトル・勝利演出としてもよい。具体的には、図１５２のステップＳｉ１５０３で述べたバトル・勝利演出（高確率高頻度状態のバトル・勝利演出）と同じバトル・勝利演出としてもよい。図１５３のステップＳｉ１７０３では、「バトル・勝利（転落示唆）演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップＳｉ１７０３を実行した後、ステップＳｉ１７０４に進む。

【１５２１】

ステップＳｉ１７０４では、ステップＳｉ１７０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｉ１７０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｉ１７０５では、ステップＳｉ１７０４によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【１５２２】

一方、ステップＳｉ１７０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ１７０２：ＮＯ）、ステップＳｉ１７０６に進む。

【１５２３】

ステップＳｉ１７０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、上述した（xiii）転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる変動時間テーブル、を特定する。（xiii）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される敗北演出とによって構成されるバトル・敗北演出を行うための変動時間テーブルである。バトル・敗北演出は、例えば図１３３（ａ）と図１３３（ｂ）に示した演出である。図１５３のステップＳｉ１７０６では、「バトル・敗北演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップＳｉ１７０６を実行した後、先に説明したステップＳｉ１７０４に進み、ステップＳｉ１７０６で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【１５２４】

＜変動終了処理＞

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１４３：Ｓｉ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５２５】

図１５５は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１８０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｉ１８０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図１４９）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【１５２６】

ステップＳｉ１８０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｉ

１８０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。
【１５２７】
ステップＳｉ１８０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｉ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１８０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｉ１８０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｉ１８０３を実行した後、ステップＳｉ１８０４に進む。
【１５２８】
ステップＳｉ１８０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であると判定して（Ｓｉ１８０４：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１８０５に進む。
【１５２９】
ステップＳｉ１８０５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１５３０】
ステップＳｉ１８０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ１８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１８０６に進み、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｉ１８０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｉ１８０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１８０７に進み、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。ステップＳｉ１８０７を実行した後、ステップＳｉ１８０８に進む。一方、ステップＳｉ１８０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｉ１８０６：ＮＯ）、ステップＳｉ１８０７を実行することなく、ステップＳｉ１８０８に進む。
【１５３１】
ステップＳｉ１８０８では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１５３２】
ステップＳｉ１８０８において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｉ１８０８：ＮＯ）、ステップＳｉ１８０９に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。保証遊技回数カウンタＰＮＣは保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＞０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定することができる。
【１５３３】
ステップＳｉ１８０９において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｉ１８０９：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｉ１８１０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｉ１８１０を実行した後、ステップＳｉ１８１１に進む。
【１５３４】
ステップＳｉ１８１１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｉ１８１１において、転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ１８１１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１８１２に進み、転落フラグをＯＦＦする。ステップＳｉ１８１２を実行した後、ステップＳｉ１８

１３に進む。
【１５３５】
ステップＳｉ１８０８において高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｉ１８０８：ＹＥＳ）、または、ステップＳｉ１８０９において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップＳｉ１８０９：ＹＥＳ）には、ステップＳｉ１８１０～ステップＳｉ１８１２を実行することなく、ステップＳｉ１８１３に進む。また、ステップＳｉ１８１１において転落フラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｉ１８１１：ＮＯ）にも、ステップＳｉ１８１２を実行することなく、ステップＳｉ１８１３に進む。
【１５３６】
ステップＳｉ１８１３では、高確率モードフラグの値と、高頻度サポートモードフラグの値と、転落フラグの値とを加算することによって、遊技状態判定値ＰＮを求める処理を行う。この処理は、図１４８におけるステップＳｉ１１０１と同一の処理であり、遊技状態判定値ＰＮを更新する。ステップＳｉ１８１３を実行した後、ステップＳｉ１８１４に進む。
【１５３７】
ステップＳｉ１８１４では、遊技状態コマンドを設定する。遊技状態コマンドには、ステップＳｉ１８１３で求められた遊技状態判定値ＰＮの情報が含まれている。設定された遊技状態コマンドは、通常処理（図１４２）におけるステップＳｉ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、この遊技状態コマンドによって遊技回終了後の遊技状態を把握することができる。ステップＳｉ１８１４を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。
【１５３８】
一方、ステップＳｉ１８０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｉ１８０５：ＮＯ）、ステップＳｉ１８１５に進む。
【１５３９】
ステップＳｉ１８１５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｉ１８１５において、転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ１８１５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１８１６に進み、転落フラグをＯＦＦする。ステップＳｉ１８１５で転落フラグがＯＮであると判定される場合は、図１３６の最下段に示す、保証遊技回数後の転落による低確率モードかつ低頻度サポートモードの状態（転落通常状態）に該当する場合であるが、本実施形態では、転落通常状態は転落抽選に当選した遊技回の１回限りで終了させ、図１３６の最上段に示す通常状態に移行させるために、ステップＳｉ１８１６で転落フラグをＯＦＦする。ステップＳｉ１８１６を実行した後、前述したステップＳｉ１８１３に進む。
【１５４０】
ステップＳｉ１８１５において、転落フラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｉ１８１５：ＮＯ）には、ステップＳｉ１８１６を実行することなく、前述したステップＳｉ１８１３に進む。
【１５４１】
ステップＳｉ１８０４において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ１８０４：ＮＯ）、ステップＳｉ１１７に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｉ１８１７を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。
【１５４２】
＜遊技状態移行処理＞
次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図１４２：Ｓｉ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１５４３】
図１５６は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１９０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは

、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【１５４４】

ステップＳｉ１９０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｉ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｉ１９０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【１５４５】

ステップＳｉ１９０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｉ１９０２：ＮＯ）、ステップＳｉ１９０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【１５４６】

ステップＳｉ１９０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｉ１９０３：ＮＯ）、ステップＳｉ１９０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｉ１９０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ１９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１９０５に進む。一方、ステップＳｉ１９０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｉ１９０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【１５４７】

ステップＳｉ１９０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｉ１９０６に進む。ステップＳｉ１９０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｉ１９０７に進む。

【１５４８】

ステップＳｉ１９０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｉに記憶されている

【１５４９】

開放条件は、例えば下記の通りである。

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

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

【１５５０】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

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

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

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

【１５５１】

ステップＳｉ１９０７を実行した後、前述したステップＳｉ１９０８に進む。

【１５５２】

ステップＳｉ１９０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間

設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｉ１９０８を実行した後、ステップＳｉ１９０９に進む。

【１５５３】

ステップＳｉ１９０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図１４２）におけるステップＳｉ０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｉ１９０９を実行した後、ステップＳｉ１９１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１５５４】

ステップＳｉ１９０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１９１１に進む。

【１５５５】

ステップＳｉ１９１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｉ１９１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｉ１９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１９１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｉ１９１３に進む。

【１５５６】

ステップＳｉ１９１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｉ１９１３を実行した後、ステップＳｉ１９１４に進む。

【１５５７】

ステップＳｉ１９１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｉ１９１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１４２：ステップＳｉ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｉ１９１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１５５８】

ステップＳｉ１９０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１９１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｉ１９１６を実行した後、ステップＳｉ１９１７に進む。

【１５５９】

ステップＳｉ１９１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する

。ステップＳｉ１９１７において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｉ１９１７：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１９１８に進む。一方、ステップＳｉ１９１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｉ１９１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【１５６０】

ステップＳｉ１９１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｉ１９１９に進む。

【１５６１】

ステップＳｉ１９１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｉ１９１９を実行した後、ステップＳｉ１９２０に進む。

【１５６２】

ステップＳｉ１９２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｉ１９２０を実行した後、ステップＳｉ１９２１に進む。

【１５６３】

ステップＳｉ１９２１では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図１４２）におけるステップＳｉ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｉ１９２１を実行した後、ステップＳｉ１９２２に進む。

【１５６４】

ステップＳｉ１９２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１５６５】

ステップＳｉ１９０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１９２３に進む。

【１５６６】

ステップＳｉ１９２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｉ１９２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｉ１９２０において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｉ１９２３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１９２４に進む。

【１５６７】

ステップＳｉ１９２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｉ１９２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｉ１９２５を実行した後、ステップＳｉ１９２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｉ１９２６を実行した後、ステップＳｉ１９２７に進む。

【１５６８】

ステップＳｉ１９２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。ステップＳｉ１９２７において

、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｉ１９２７：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１９２８に進む。

【１５６９】

ステップＳｉ１９２８では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図１４２）におけるステップＳｉ１９２８において、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｉ１９２８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【１５７０】

一方、ステップＳｉ１９２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｉ１９２７：ＮＯ）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｉ１９２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｉ１９２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【１５７１】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１５６：Ｓｉ１９１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５７２】

図１５７は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２００１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｉ２００１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｉ２００１：ＮＯ）、ステップＳｉ２００２に進む。

【１５７３】

ステップＳｉ２００２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｉ２００２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｉ２００２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２００３に進む。

【１５７４】

ステップＳｉ２００３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｉ２００４に進む。

【１５７５】

ステップＳｉ２００４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１４２：ステップＳｉ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｉ２００４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【１５７６】

ステップＳｉ２００２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｉ２００２：ＮＯ）、ステップＳｉ２００３およびステップＳｉ２００４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【１５７７】

ステップＳｉ２００１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｉ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２００５に進む。

【１５７８】

ステップＳｉ２００５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３

６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｉ２００５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｉ２００５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２００６に進む。

【１５７９】

ステップＳｉ２００６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｉ２００７に進む。

【１５８０】

ステップＳｉ２００７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１４２：ステップＳｉ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｉ２００７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【１５８１】

ステップＳｉ２００５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｉ２００５：ＮＯ）、ステップＳｉ２００６およびステップＳｉ２００７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【１５８２】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１５６：Ｓｉ１９２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５８３】

図１５８は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２１０１では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１５８４】

ステップＳｉ２１０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２１０２に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。ステップＳｉ２１０２を実行した後、ステップＳｉ２１０３に進む。

【１５８５】

ステップＳｉ２１０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｉ２１０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップＳｉ２１０５に進む。

【１５８６】

ステップＳｉ２１０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた保証遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。保証遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｉ２１０６に進む。

【１５８７】

ステップＳｉ２１０６では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｉ２１１１に進む。

【１５８８】

一方、ステップＳｉ２１０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｉ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｉ２１０７に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ通常大当たりフラグおよび８Ｒ通常大当た

りフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｉ２１０８に進む。

【１５８９】

ステップＳｉ２１０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｉ２１０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた保証遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｉ２１１０に進む。

【１５９０】

ステップＳｉ２１１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｉ２１１１に進む。

【１５９１】

ステップＳｉ２１１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【１５９２】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図１４２：Ｓｉ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５９３】

図１５９は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２２０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｉ２２０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｉ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｉ２２０２に進む。

【１５９４】

ステップＳｉ２２０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｉ２２０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｉ２２０２:ＮＯ）、ステップＳｉ２２０３に進む。

【１５９５】

ステップＳｉ２２０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【１５９６】

ステップＳｉ２２０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｉ２２０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｉ２２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２０４に進む。

【１５９７】

ステップＳｉ２２０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｉ２２０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｉ２２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２０５に進み、外

れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｉ２２０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｉ２２０４：ＮＯ）、ステップＳｉ２２０６に進む。

【１５９８】

ステップＳｉ２２０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｉ２２０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｉ２２０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｉ２２０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｉ２２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２０７に進む。

【１５９９】

ステップＳｉ２２０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｉ２２０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｉ２２０７において開閉実行モードではなく（Ｓｉ２２０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｉ２２０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｉ２２０８：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｉ２２１０に進む。

【１６００】

ステップＳｉ２２１０では、ステップＳｉ２２０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ２２１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｉ２２１０：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【１６０１】

一方、ステップＳｉ２２１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｉ２２１０：ＮＯ）、ステップＳｉ２２１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【１６０２】

ステップＳｉ２２０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｉ２２０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｉ２２０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｉ２２０８：ＮＯ）、ステップＳｉ２２１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｉ２２１３に進む。

【１６０３】

ステップＳｉ２２１３では、ステップＳｉ２２１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ２２１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｉ２２１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｉ２２１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｉ２２１３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【１６０４】
ステップＳｉ２２０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ２２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｉ２２１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｉ２２１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｉ２２１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｉ２２１５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２１６に進む。
【１６０５】
ステップＳｉ２２１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｉ２２１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【１６０６】
ステップＳｉ２２０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【１６０７】
＜電役開閉制御処理＞
次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図１５９：Ｓｉ２２１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１６０８】
図１６０は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２３０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｉ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２３０２に進む。
【１６０９】
ステップＳｉ２３０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｉ２３０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｉ２３０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。
【１６１０】
ステップＳｉ２３０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｉ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２３０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｉ２３０３を実行した後、ステップＳｉ２３０４に進む。
【１６１１】
ステップＳｉ２３０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｉ２３０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｉ２３０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２

の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｉ２３０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｉ２３０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｉ２３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２３０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１６１２】

ステップＳｉ２３０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｉ２３０１：ＮＯ）、ステップＳｉ２３０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｉ２３０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｉ２３０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｉ２３０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｉ２３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２３０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｉ２３０９に進む。

【１６１３】

ステップＳｉ２３０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｉ２３０９：ＮＯ）、ステップＳｉ２３１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【１６１４】

ステップＳｉ２３１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｉ２３１０：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２３１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１６１５】

一方、ステップＳｉ２３０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｉ２３０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｉ２３１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｉ２３１０：ＮＯ）、ステップＳｉ２３１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１６１６】

《３－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

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

【１６１７】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

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

【１６１８】

図１６１は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【１６１９】

ステップＳｉ２４０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｉ２４０１を実行した後、ステップＳｉ２４０

２に進む。
【１６２０】
ステップＳｉ２４０２では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行なう。遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｉ２４０２を実行した後、ステップＳｉ２４０３に進む。
【１６２１】
ステップＳｉ２４０３では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行なう。ステップＳｉ２４０３を実行した後、ステップＳｉ２４０４に進む。
【１６２２】
ステップＳｉ２４０４では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技状態を示す動画を図柄表示装置４１に表示させる処理や、デモ動画を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。具体的には、遊技状態を示す動画として、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態コマンドに含まれる遊技状態判定値ＰＮに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる。ステップＳｉ２４０４を実行した後、ステップＳｉ２４０５に進む。
【１６２３】
ステップＳｉ２４０５では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｉ２４０５を実行した後、ステップＳｉ２４０６に進む。
【１６２４】
ステップＳｉ２４０６では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｉ２４０６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【１６２５】
＜遊技回演出用処理＞
次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１６１：Ｓｉ２４０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１６２６】
図１６２は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２５０１では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理は、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合に実行される処理であり、遊技回が開始される際に、当該遊技回において実行する演出を設定する処理である。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｉ２５０１を実行した後、ステップＳｉ２５０２に進む。
【１６２７】
ステップＳｉ２５０２では、遊技回演出実行用処理を実行する。遊技回演出実行用処理は、上記の遊技回演出設定処理において遊技回演出（予告演出及びリーチ演出）を実行するように設定された場合に実行される処理である。遊技回演出実行用処理の詳細については後述する。ステップＳｉ２５０２を実行した後、本遊技回演出用処理を終了する。
【１６２８】
＜遊技回演出設定処理＞
次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、遊技回演出用処

理のサブルーチン（図１６２：Ｓｉ２５０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１６２９】

図１６３は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２６０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｉ２６０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｉ２６０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｉ２６０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｉ２６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２６０２に進む。

【１６３０】

ステップＳｉ２６０２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、変動時間、および遊技状態判定値ＰＮの情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｉ２６０３に進む。

【１６３１】

ステップＳｉ２６０３では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｉ２６０３を実行した後、ステップＳｉ２６０４に進む。

【１６３２】

ステップＳｉ２６０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、又は、８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【１６３３】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｉ２６０４を実行した後、ステップＳｉ２６０５に進む。

【１６３４】

ステップＳｉ２６０５では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｉ２６０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ス

テップＳｉ２６０６に進む。
【１６３５】
　ステップＳｉ２６０６では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｉ２６０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｉ２６０７を実行した後、ステップＳｉ２６０８に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。ステップＳｉ２６０８を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。
【１６３６】
＜演出パターン設定処理＞
　次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図１６３：Ｓｉ２６０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１６３７】
　図１６４は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２７０１では、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ２７０１において、遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２７０２に進み、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が低確率低頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｉ２７０２を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。
【１６３８】
　ステップＳｉ２７０１において、遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ２７０１：ＮＯ）には、ステップＳｉ２７０３に進む。
【１６３９】
　ステップＳｉ２７０３では、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ２７０３において、遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ２７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２７０４に進み、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が低確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｉ２７０４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【１６４０】
　ステップＳｉ２７０３において、遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ２７０３：ＮＯ）には、ステップＳｉ２７０５に進む。
【１６４１】
　ステップＳｉ２７０５では、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ２７０５において、遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ２７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２７０６に進み、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が高確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｉ２７０６を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【１６４２】

ステップＳｉ２７０５において、遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ２７０５：ＮＯ）には、ステップＳｉ２７０７に進む。

【１６４３】

ステップＳｉ２７０７では、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ２７０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ２７０７：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２７０８に進み、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が転落低確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｉ２７０８を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【１６４４】

ステップＳｉ２７０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ２７０７：ＮＯ）には、ステップＳｉ２７０９に進む。

【１６４５】

ステップＳｉ２７０９では、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が転落低確率低頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｉ２７０９を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【１６４６】

＜低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図１６４：Ｓｉ２７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０が通常状態にあるときに、大当たりに当選した場合と、リーチが発生した場合と、いずれの場合にも該当しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【１６４７】

図１６５は、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２８０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｉ２８０２に進む。

【１６４８】

ステップＳｉ２８０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ２８０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｉ２８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２８０３に進む。

【１６４９】

ステップＳｉ２８０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、（Ｉ）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（II）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（III）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｉ２８０３では、（Ｉ）～（III）の中から（Ｉ）を特定する。（Ｉ）は、例えば、大当たり用

通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ２８０３を実行した後、ステップＳｉ２８０４に進む。

【１６５０】

ステップＳｉ２８０４では、ステップＳｉ２８０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｉ２６０２（図１６３）によって読み出した変動時間と、ステップＳｉ２８０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｉ２８０５では、ステップＳｉ２８０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｉ２８０５を実行した後、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【１６５１】

一方、ステップＳｉ２８０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ２８０２：ＮＯ）、ステップＳｉ２８０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｉ２８０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｉ２８０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２８０７に進む。

【１６５２】

ステップＳｉ２８０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（II）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（II）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ２８０７を実行した後、先に説明したステップＳｉ２８０４に進み、ステップＳｉ２８０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【１６５３】

ステップＳｉ２８０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｉ２８０６：ＮＯ）、ステップＳｉ２８０８に進む。

【１６５４】

ステップＳｉ２８０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（III）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（III）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ２８０８を実行した後、先に説明したステップＳｉ２８０４に進み、ステップＳｉ２８０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【１６５５】

＜低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図１６４：Ｓｉ２７０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０がいわゆる時短状態にあるときに、大当たりに当選した場合と、リーチが発生した場合と、いずれの場合にも該当しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【１６５６】

図１６６は、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２９０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用

乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｉ２９０２に進む。

【１６５７】

ステップＳｉ２９０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ２９０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｉ２９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２９０３に進む。

【１６５８】

ステップＳｉ２９０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群には、（IV）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（Ｖ）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（VI）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｉ２９０３では、（IV）～（VI）の中から（IV）を特定する。（IV）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ２９０３を実行した後、ステップＳｉ２９０４に進む。

【１６５９】

ステップＳｉ２９０４では、ステップＳｉ２９０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｉ２６０２（図１６３）によって読み出した変動時間と、ステップＳｉ２９０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｉ２９０５では、ステップＳｉ２９０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｉ２９０５を実行した後、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【１６６０】

一方、ステップＳｉ２９０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ２９０２：ＮＯ）、ステップＳｉ２９０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｉ２９０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｉ２９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２９０７に進む。

【１６６１】

ステップＳｉ２９０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（Ｖ）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（Ｖ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ２９０７を実行した後、先に説明したステップＳｉ２９０４に進み、ステップＳｉ２９０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【１６６２】

ステップＳｉ２９０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｉ２９０６：ＮＯ）、ステップＳｉ２９０８に進む。

【１６６３】

ステップＳｉ２９０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図

１３０）に記憶されている低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（VI）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（VI）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ２９０８を実行した後、先に説明したステップＳｉ２９０４に進み、ステップＳｉ２９０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【１６６４】

＜高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図１６４：Ｓｉ２７０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０がいわゆる確変状態にあるときに、大当たりに当選した場合と、リーチが発生した場合と、いずれの場合にも該当しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。なお、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、遊技球状態判定値ＰＮが高確率高頻度状態を示す「０３Ｈ」となり、その後、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、大当たりに当選した場合に、サポートモード擬似化処理を行ったことによって、遊技球状態判定値ＰＮが高確率低頻度状態を示す「０２Ｈ」となり、その後、遊技球状態判定値ＰＮを「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換える処理を実行したときにも、この演出パターン設定処理が実行される。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【１６６５】

図１６７は、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ３００１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｉ３００２に進む。

【１６６６】

ステップＳｉ３００２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ３００２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｉ３００２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ３００３に進む。

【１６６７】

ステップＳｉ３００３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている高確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確率高頻度状態用演出パターンテーブル群には、（VII）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（VIII）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（IX）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｉ３００３では、（VII）～（IX）の中から（VII）を特定する。（VII）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための演出パターンである。図１６７のステップＳｉ３００３では、「バトル・勝利演出用の演出パターンテーブル」と記した。ステップＳｉ３００３を実行した後、ステップＳｉ３００４に進む。

【１６６８】

ステップＳｉ３００４では、ステップＳｉ３００３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｉ２６０２（図１６３）によって読み出した変動時間と、ステップ

Ｓｉ３００１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｉ３００５では、ステップＳｉ３００４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｉ３００５を実行した後、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【１６６９】

一方、ステップＳｉ３００２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ３００２：ＮＯ）、ステップＳｉ３００６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｉ３００６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｉ３００６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ３００７に進む。

【１６７０】

ステップＳｉ３００７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている高確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（VIII）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（VIII）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される引き分け演出とによって構成されるバトル・引き分け演出を行うための演出パターンテーブルである。図１６７のステップＳｉ３００７では、「バトル・引き分け演出用の演出パターンテーブル」と記した。ステップＳｉ３００７を実行した後、先に説明したステップＳｉ３００４に進み、ステップＳｉ３００７で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【１６７１】

ステップＳｉ３００６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｉ３００６：ＮＯ）、ステップＳｉ３００８に進む。

【１６７２】

ステップＳｉ３００８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている高確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（IX）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（IX）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。図１６７のステップＳｉ３００８では、「外れ演出用の演出パターンテーブル」と記した。ステップＳｉ３００８を実行した後、先に説明したステップＳｉ３００４に進み、ステップＳｉ３００８で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【１６７３】

＜転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図１６４：Ｓｉ２７０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０がいわゆる転落時短状態にあるときに、大当たりに当選した場合と、大当たりに当選しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【１６７４】

図１６８は、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ３１０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｉ３１０２に進む。

【１６７５】
ステップＳｉ３１０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ３１０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｉ３１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ３１０３に進む。
【１６７６】
ステップＳｉ３１０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている転落低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。転落低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群には、（Ｘ）転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（XI）転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｉ３１０３では、（Ｘ）および（XI）の中から（Ｘ）を特定する。（Ｘ）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための演出パターンテーブルである。特に、本実施形態では、上述したバトル・勝利演出は、転落当選していたことを示唆する演出を含んだものとなっている。なお、この構成に換えて、転落当選していたことを示唆する演出を含まないバトル・勝利演出としてもよい。図１６８のステップＳｉ３１０３では、「バトル・勝利（転落示唆）演出用の演出パターン」と記した。ステップＳｉ３１０３を実行した後、ステップＳｉ３１０４に進む。
【１６７７】
ステップＳｉ３１０４では、ステップＳｉ３１０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｉ２６０２（図１６３）によって読み出した変動時間と、ステップＳｉ３１０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｉ３１０５では、ステップＳｉ３１０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｉ３１０５を実行した後、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。
【１６７８】
一方、ステップＳｉ３１０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ３１０２：ＮＯ）、ステップＳｉ３１０６に進む。
【１６７９】
ステップＳｉ３１０６では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている転落低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、上述した（XI）転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる演出パターンテーブル、を特定する。（XI）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される敗北演出とによって構成されるバトル・敗北演出を行うための演出パターンテーブルである。図１６８のステップＳｉ３１０６では、「バトル・敗北演出用の演出パターンテーブル」と記した。ステップＳｉ３１０６を実行した後、先に説明したステップＳｉ３１０４に進み、ステップＳｉ３１０６で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。
【１６８０】
＜転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理＞
次に、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図１６４：Ｓｉ２７０９）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０がいわゆる転落通常状態

にあるときに、大当たりに当選した場合と、大当たりに当選しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【１６８１】

図１６９は、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ３２０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｉ３２０２に進む。

【１６８２】

ステップＳｉ３２０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ３２０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｉ３２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ３２０３に進む。

【１６８３】

ステップＳｉ３２０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている転落低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。転落低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、（XII）転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（XIII）転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｉ３２０３では、（XII）および（XIII）の中から（XII）を特定する。（XII）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための演出パターンテーブルである。特に、本実施形態では、上述したバトル・勝利演出は、転落当選したことを示唆する演出を含んだものとなっている。なお、この構成に換えて、転落当選したことを示唆する演出を含まないバトル・勝利演出としてもよい。図１６８のステップＳｉ３２０３では、「バトル・勝利（転落示唆）演出用の演出パターン」と記した。ステップＳｉ３２０３を実行した後、ステップＳｉ３２０４に進む。

【１６８４】

ステップＳｉ３２０４では、ステップＳｉ３２０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｉ２６０２（図１６３）によって読み出した変動時間と、ステップＳｉ３２０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｉ３２０５では、ステップＳｉ３２０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｉ３２０５を実行した後、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【１６８５】

一方、ステップＳｉ３２０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ３２０２：ＮＯ）、ステップＳｉ３２０６に進む。

【１６８６】

ステップＳｉ３２０６では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている転落低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、上述した（XIII）転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる演出パターンテーブル、を特定する。（XIII）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される敗北演出とによって構成されるバトル・敗北演出を行うための演出パターンテーブルである。図１６８のステップＳｉ３２０６では、「バトル・敗北演出用の演出パターンテーブル」と記した。ステップＳｉ３２０６を実行した後、先に説明したステップＳｉ３２０４に進み、ステップＳｉ３２０６で特定した演出パターンテーブルを参照

して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。
【１６８７】
＜遊技回演出実行用処理＞
次に、遊技回演出実行用処理について説明する。遊技回演出実行用処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図１６２：Ｓｉ２５０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１６８８】
図１７０は、遊技回演出実行用処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ３３０１では、上述した遊技回演出設定処理（図１６３）において設定された演出パターンが存在するか否かを判定する。ステップＳｉ３３０１において、設定された演出パターンが存在しないと判定した場合には（Ｓｉ３３０１：ＮＯ）、そのまま本遊技回演出実行用処理を終了する。一方、ステップＳｉ３３０１において、設定された演出パターンが存在すると判定した場合には（Ｓｉ３３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ３３０２に進む。
【１６８９】
ステップＳｉ３３０２では、設定された演出パターンを参照し、その後、ステップＳｉ３３０３に進み、遊技回演出の開始タイミングであるか否かを判定する。ここで言う遊技回演出は、演出パターン設定処理（図１６４）で設定された各種の演出パターンに基づく演出である。これら演出パターンには、当該遊技回において実行する演出の内容やタイミングが記憶されている。
【１６９０】
ステップＳｉ３３０３において、遊技回演出の開始タイミングではないと判定した場合には（Ｓｉ３３０３：ＮＯ）、そのまま本遊技回演出実行用処理を終了する。一方、ステップＳｉ３３０３において、遊技回演出の開始タイミングであると判定した場合には（Ｓｉ３３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ３３０４に進む。この遊技回演出の開始タイミングであると判定された時が、図１３７のタイミングチャートにおける時刻ｔ５に該当する。
【１６９１】
ステップＳｉ３３０４では、演出パターンに設定された遊技回演出の内容に対応した動画表示開始コマンドを表示制御装置１００に送信する。その後、ステップＳｉ３３０５に進み、演出パターンに設定された遊技回演出の内容に対応した各種ランプ４７の発光制御処理を開始する。その後、ステップＳｉ３３０６に進み、演出パターンに設定された予告演出の内容に対応した音声データの再生を音出力ＬＳＩ（図示せず）に開始させる。ステップＳｉ３３０６を実行した後、本遊技回演出実行用処理を終了する。
【１６９２】
＜表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【１６９３】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。
【１６９４】
ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。
【１６９５】
＜メイン処理＞

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

【１６９６】

図１７１は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【１６９７】

ステップＳｉ３４０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｉ３４０２に進む。

【１６９８】

ステップＳｉ３４０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【１６９９】

＜コマンド割込み処理＞

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

【１７００】

図１７２は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ３５０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【１７０１】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【１７０２】

図１７３は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【１７０３】

上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理

や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【１７０４】

ステップＳｉ３６０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図１７２）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【１７０５】

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

【１７０６】

なお、コマンド対応処理（Ｓｉ３６０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【１７０７】

ステップＳｉ３６０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｉ３６０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｉ３６０３に進む。

【１７０８】

ステップＳｉ３６０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｉ３６０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｉ３６０４に進む。

【１７０９】

ステップＳｉ３６０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｉ３６０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｉ３６０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【１７１０】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、当たり抽選によって確変

大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、サポートモード擬似化処理によって、その遊技回の開始時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させられる。一方、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合にも、その遊技回の開始時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させられる。このため、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回か、転落抽選に当選した遊技回かを、高頻度サポートモード時に動作しうる電動役物３４ａの開閉状態から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、本パチンコ機１０によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１７１１】

また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、サポートモード擬似化処理によって、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の開始時に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させられた場合に、高確率モードとなっているにもかかわらず低頻度サポートモードの状態となる。この状態は、遊技状態として潜伏確変状態を搭載した機種のパチンコ機における潜伏確変状態（遊技状態判定値ＰＮ＝「０２Ｈ」）に相当する。これに対して、本パチンコ機１０では、遊技状態として潜伏確変状態が搭載されていないため、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」である時に用いる潜伏確変状態用変動時間テーブル群が、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈ（図１２４）に用意されていない（遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」である時用の変動時間テーブルを用意することは無駄なため）。したがって、本パチンコ機１０では、高確率低頻度状態である場合には変動時間の設定が不可能である仕様となっている。このため、本パチンコ機１０では、遊技状態判定値ＰＮを演算した後に、演算結果が「０２Ｈ」となった場合に遊技状態判定値ＰＮを「０３Ｈ」に書き換える処理を実行することによって、高確率低頻度状態である時には確変状態（遊技状態判定値ＰＮ＝「０３Ｈ」）であるものとみなして変動時間の設定を可能とした。したがって、本パチンコ機１０によれば、変動時間の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、パチンコ機１０の動作について高い信頼性を確保することができる。

【１７１２】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各値を特定可能な遊技状態判定値ＰＮを演算し、その遊技状態判定値ＰＮに基づいて変動時間の設定を行っていることから、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各値を参照せずに、遊技状態判定値ＰＮを参照すれば変動時間の設定を行うことができる。このために、変動時間を設定する制御を簡易化することができる。

【１７１３】

《３－７》第３実施形態の変形例：

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

【１７１４】

《３－７－１》変形例１：

＜変形例１における処理の概要＞

変形例１におけるパチンコ機による処理の手順を、第３実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例１におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第３実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第３実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、処理の手順の説明を行う。

【１７１５】
上記第３実施形態では、遊技状態判定値を演算した後に、演算結果が「０２Ｈ」となった場合に遊技状態判定値を「０３Ｈ」に書き換える処理を実行する構成とした。これに対して変形例１として、上記の遊技状態判定値を書き換える処理を実行することなしに、サポートモード擬似化処理の前に遊技状態判定値の算出を行う構成とした。
【１７１６】
図１７４は、変形例１のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回における処理の手順を説明するタイミングチャートである。図示するように、変形例１のパチンコ機では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから１２０回目に実行される遊技回において、時刻ｔ１１で当たり抽選において大当たり当選した場合、時刻ｔ１１の直後の時刻ｔ１２でもって、遊技状態判定値を算出する。時刻ｔ１２では、高確率モードフラグがＯＮ（＝「０２Ｈ」）であり、高頻度サポートモードフラグがＯＮ（＝「０１Ｈ」）であり、転落フラグがＯＦＦ（＝「００Ｈ」）であることから、遊技状態判定値の算出結果は「０３Ｈ」となる。
【１７１７】
時刻ｔ１２に続く時刻ｔ１３では、変動時間を設定する処理を行う。この変動時間の設定は、時刻ｔ１２で算出された遊技状態判定値である「０３Ｈ」に基づいて行われる。具体的には、ＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈ（図１２４）から、遊技状態判定値が「０３Ｈ」である場合に対応した高確率高頻度状態用変動時間テーブル群を読み出し、この高確率高頻度状態用変動時間テーブルを用いて変動時間の設定を行う。この変動時間テーブル群の読み出しは正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことはない。
【１７１８】
時刻ｔ１３に続く時刻ｔ１４では、サポートモード擬似化処理が実行され、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。
【１７１９】
時刻ｔ１４に続く時刻ｔ１５では、時刻ｔ１３で設定された変動時間に基づく、図柄の変動表示が開始される。すなわち、サポートモード擬似化処理は、変動時間設定の後に実行され、かつ、変動表示開始の前に実行される。
【１７２０】
なお、図１７４は、あくまでも処理の手順を説明するためのものであり、遊技状態判定値を算出した時刻ｔ１２から変動表示開始される時刻ｔ１５までは、実際は瞬時に進む。このため、図１３５を用いて説明したように、遊技回の開始時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行すると言うことができる。
【１７２１】
次に、変形例１のパチンコ機において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。その具体的な制御は、第３実施形態における具体的な制御と比較して、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される後述する図１７５～図１７７で示す処理が相違するだけで、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行されるその他の処理、音声発光制御装置９０において実行される各種処理、表示制御装置１００において実行される各種処理は同一である。
【１７２２】
＜変動開始処理＞
図１７５は、変形例１における変動開始処理を示すフローチャートである。この変動開始処理において、ステップＳｉ３７０１～Ｓｉ３７０８は第３実施形態の変動開始処理（図１４４）のステップＳｉ０７０１～Ｓｉ０７０８と同一であり、ステップＳｉ３７１３～Ｓｉ３７１４は第３実施形態の変動開始処理（図１４４）のステップＳｉ０７０９～Ｓｉ０７１０と同一である。変形例１における変動開始処理において、第３実施形態の変動開始処理と相違するのは、ステップＳｉ３７０８とステップＳｉ３７１３との間に、ステ

ップＳｉ３７０９～Ｓｉ３７１２が追加されている点だけである。
【１７２３】
ステップＳｉ３７０９では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｉ３７０９：ＹＥＳ）、ステップＳｉ３７１０に進む。
【１７２４】
ステップＳｉ３７１０では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１７２５】
ステップＳｉ３７１０において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓｉ３７１０：ＹＥＳ）、ステップＳｉ３７１１に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｉ３７１１において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｉ３７１１：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｉ３７１２に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。この高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする処理がサポートモード擬似化処理に相当する。この高頻度サポートモードフラグがＯＦＦとなった時が、図１７４のタイミングチャートにおける時刻ｔ１４に該当する。ステップＳｉ３７１２を実行した後、ステップＳｉ３７１３に進む。
【１７２６】
ステップＳｉ３７０９において当たり抽選の結果が大当たり当選でない（いずれのフラグもＯＮでない）と判定した場合（Ｓｉ３７０９：ＮＯ）、ステップＳｉ３７１０において高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｉ３７１０：ＮＯ）、または、ステップＳｉ３７１１において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップＳｉ３７１１：ＹＥＳ）には、ステップＳｉ３７１２を実行することなく、ステップＳｉ３７１３に進む。追加されたステップＳｉ３７０９～Ｓｉ３７１２によれば、サポート擬似化処理が行われる。
【１７２７】
＜当たり判定処理＞
図１７６は、変形例１における当たり判定処理を示すフローチャートである。この当たり判定処理において、ステップＳｉ３８０１～Ｓｉ３８０４は第３実施形態の当たり判定処理（図１４７）のステップＳｉ１００１～Ｓｉ１００４と同一であり、ステップＳｉ３８０５～Ｓｉ３８１３は第３実施形態の当たり判定処理（図１４７）のステップＳｉ１００８～Ｓｉ１０１６と同一である。変形例１における当たり判定処理において、第３実施形態の当たり判定処理と相違するのは、第３実施形態の当たり判定処理におけるステップＳｉ１００５～Ｓｉ１００７が削除されている点だけである。この削除されたステップＳｉ１００５～Ｓｉ１００７は、サポート擬似化処理に該当する。
【１７２８】
＜遊技状態判定処理＞
図１７７は、変形例１における遊技状態判定処理を示すフローチャートである。この遊技状態判定処理において、ステップＳｉ３９０１は第３実施形態の遊技状態判定処理（図１４８）のステップＳｉ１１０１と同一である。変形例１における遊技状態判定処理において、第３実施形態の遊技状態判定処理と相違するのは、第３実施形態の遊技状態判定処理におけるステップＳｉ１１０２～Ｓｉ１１１０３が削除されている点だけである。ステップＳｉ３９０１によって遊技状態判定値ＰＮが算出された時が、図１７４のタイミングチャートにおける時刻ｔ１２に該当する。

【１７２９】
上記構成の遊技状態判定処理によれば、遊技状態判定値を「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換える処理が実行されることがない。その上で、上記構成の変動開始処理および当たり判定処理によれば、遊技状態判定値の算出を行う遊技状態判定処理の後にサポート擬似化処理が実行されることになる。
【１７３０】
以上説明したように、変形例１のパチンコ機によれば、サポートモード擬似化処理によって、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の開始時に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させられるより前のタイミングで、遊技状態判定値ＰＮが算出され、その算出された遊技状態判定値ＰＮに基づいて変動時間が設定される。このため、第３実施形態のパチンコ機１０と同様に、変動時間の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、パチンコ機１０の動作について高い信頼性を確保することができる。
【１７３１】
また、変形例１のパチンコ機によれば、第３実施形態のパチンコ機１０と同様に、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合、転落抽選に当選した場合、のいずれでも、その遊技回の開始時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させられる。このため、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回か、転落抽選に当選した遊技回かを、電動役物３４ａの開閉状態から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、変形例１のパチンコ機によれば、第３実施形態のパチンコ機１０と同様に、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、変形例１のパチンコ機によれば、第３実施形態のパチンコ機１０と同様に、遊技状態判定値ＰＮに基づいて変動時間の設定を行っていることから、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各値を参照せずに、遊技状態判定値ＰＮを参照すれば変動時間の設定を行うことができる。このために、変動時間を設定する制御を簡易化することができる。
【１７３２】
《３－７－２》変形例２：
上記第３実施形態およびその変形例１では、状態情報である高頻度サポートモードフラグが特定可能な状態として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとを有するが、これに換えて、電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が３段階に分かれる３種類のサポートモード（例えば、低頻度サポートモードと中頻度サポートモードと高頻度サポートモード）を有する構成としてもよい。さらに、上記頻度がｎ段階（ｎは４以上の正の整数）に分かれるｎ種類のサポートモードを有する構成としても良い。
【１７３３】
《３－７－３》変形例３：
上記第３実施形態およびその変形例１では、判定手段が有する判定モード（抽選モード）として、低確率モードと高確率モードとを有するが、これに換えて、特別情報が所定の条件を満たす確率が３段階に分かれる３種類の確率モード（例えば、低確率モードと中確率モードと高確率モード）を有する構成としてもよい。さらに、特別情報が所定の条件を満たす確率がｎ段階（ｎは４以上の正の整数）に分かれるｎ種類の確率モードを有する構成としても良い。
【１７３４】
《３－７－４》変形例４：
上記第３実施形態およびその変形例１では、特別情報が所定の条件を満たす場合として、当たり抽選において大当たり当選する場合を例に説明をしたが、所定の条件は、当たり抽選において大当たり当選することに限定されない。例えば、特別情報が所定の条件を満たす場合として、取得したリーチ乱数カウンタＣ３のカウンタ値に基づいてリーチ演出を実行する条件が満たされた場合を採用してもよい。

【１７３５】
《３－７－５》変形例５：
上記第３実施形態およびその変形例１では、転落抽選を行い当選した場合に、当たり抽選の抽選モードを低確率モードに決定する構成としたが、これに換えて、転落抽選そのものを行わない構成としても良い。この構成によっても、例えば、ノイズ等の影響によって、潜伏確変状態となってしまった場合に変動時間の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまうことを防止することができ、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができるという効果を得ることができる。
【１７３６】
《３－７－６》変形例６：
上記第３実施形態では、遊技状態判定値ＰＮの書き換えを行うことによって、サポートモード擬似化処理によって移行される前のサポートモードの状態を定める構成としたが、これに換えて、サポートモード擬似化処理によって移行される前のサポートモードの状態を別途記憶する構成とし、その記憶したサポートモードの状態を用いて改めて遊技状態判定値ＰＮを算出する構成としても良い。この構成によっても、上記第３実施形態と同様に、変動時間の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまうことを防止することができ、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができるという効果を得ることができる。
【１７３７】
《３－７－７》変形例７：
上記第３実施形態およびその変形例１では、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグに基づいて遊技状態判定値ＰＮを算出する構成としたが、これに換えて、転落フラグを用いずに高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグに基づいて遊技状態判定値ＰＮを算出する構成としてもよい。また、高確率モードフラグを用いずに高頻度サポートモードフラグと転落フラグに基づいて遊技状態判定値ＰＮを算出する構成としてもよい。
【１７３８】
《３－７－８》変形例８：
上記第３実施形態およびその変形例１では、遊技状態判定値ＰＮに基づいて変動時間テーブル群を選択し、選択した変動時間テーブル群の範囲内で、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）に基づいて変動時間テーブルを特定する構成としたが、これに換えて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）に基づいて変動時間テーブル群を選択し、選択した変動時間テーブル群の範囲内で、遊技状態判定値ＰＮに基づいて変動時間テーブルを特定する構成としてもよい。この構成によっても、上記第３実施形態と同様に、変動時間の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまうことを防止することができ、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができるという効果を得ることができる。
【１７３９】
《３－７－９》変形例９：
上記第３実施形態およびその変形例１において、主制御装置６０側では、遊技状態判定値ＰＮに基づいて変動時間を設定し、音声発光制御装置９０では、遊技状態判定値ＰＮに基づいて演出パターンを設定する構成とした。これに対して、変形例として、遊技状態判定値に基づいて、上記以外の遊技機における特定の動作や表示等の態様、例えば図柄表示装置４１に表示する背景動画を設定する構成としてもよい。
【１７４０】
《３－７－１０》変形例１０
上記第３実施形態およびその変形例１では、遊技状態判定値ＰＮに基づいて変動時間を設定していたが、遊技状態判定値ＰＮを算出しない構成であっても良い。具体的には、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各値に基づいて変動時間を設定するように構成しても良い。この構成によっても、上記第３実施形態と同様に、変動時間の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまうことを防止することがで

き、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができるという効果を得ることができる。

【１７４１】

《３－７－１１》変形例１１：

上記第３実施形態およびその変形例１では、結果告知演出として、勝利演出と敗北演出と引き分け演出とを行うが、これに換えて、結果告知演出として、勝利演出と敗北演出とだけを行う構成としても良い。この構成によれば、遊技者に勝ち負けを明確化することができる。

【１７４２】

《３－７－１２》変形例１２：

上記第３実施形態およびその変形例１では、結果告知演出前に実行される特定の演出としてバトル演出が実行される構成としたが、上記特定の演出はバトル演出に限定されることはない。上記特定の演出は、結果告知演出が実行される可能性があることを示唆する演出であれば、いずれの構成とすることもできる。結果告知演出が実行される可能性があることを示唆する演出としては、例えば、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行することを示唆する演出等を採用することができる。こうした構成によっても、上記第３実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。

【１７４３】

《３－７－１３》変形例１３：

上記第３実施形態およびその変形例１では、１遊技回において実行される演出は、バトル演出と結果告知演出との２種類の演出によって構成したが、これに換えて、予告演出とバトル演出と結果告知演出との３種類の演出によって構成してもよい。さらには、４種類以上の演出としても良い。また、バトル演出を実行することなく、結果告知演出だけの演出としてもよい。

【１７４４】

《３－７－１４》変形例１４：

上記第３実施形態およびその変形例１では、転落抽選に当選したときに実行されるバトル演出と、当たり抽選において大当たり当選したときに実行されるバトル演出は、同一であったが、これに限定されない。例えば、転落抽選に当選したときのバトル演出と、当たり抽選において大当たり当選したときとで、バトル演出を構成する画像の一部が相違する構成としても良い。例えば、画像全体としては似通っているが、一部の遊技者だけが相違することを気がつくことのできる画像とすることで、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【１７４５】

《３－７－１５》変形例１５：

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

【１７４６】

《３－７－１６》変形例１６：

上記第３実施形態では、パチンコ機１０は、遊技状態として潜伏確変状態を搭載していない構成であったが、これに換えて、遊技状態として潜伏確変状態を搭載した構成としても良い。変形例１６のパチンコ機について、以下、詳細に説明する。なお、変形例１６のパチンコ機のハードウェア構成は第３実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第３実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【１７４７】
第３実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、確変大当たりと通常大当たりが用意されていた（図１２７参照）。これに換えて、変形例１６のパチンコ機では、大当たり種別として、確変大当たり、通常大当たりに加えて、潜伏確変大当たりが用意されている。潜伏確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。その上、変形例１６のパチンコ機では、高確率モードにあることを、大当たりに当選した遊技回やその遊技回後に報知しない構成となっている。このため、変形例１６のパチンコ機では、潜伏確変大当たりに当選した場合に、遊技者は高確率モードであるか否かを把握することが不可能又は困難となる。このようにして、変形例１６のパチンコ機は、遊技状態として潜伏確変状態を搭載する。なお、潜伏確変状態は、潜伏確変大当たりに当選した場合に移行する構成に限る必要はなく、変形例として、他の特定の場合、例えば、大当たりに当選して高確率高頻度状態となってからの遊技回の回数が所定の回数を超えた場合に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、これによって、高確率モードが維持されているが、遊技者は高確率モードか低確率モードかを把握できない潜伏確変状態となる構成としても良い。
【１７４８】
変形例１６のパチンコ機は、第３実施形態における具体的な制御と比較して、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される後述する図１７８～図１８１で示す処理と、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される後述する図１８２、図１８３で示す処理とが相違し、主制御装置６０において実行されるその他の処理、音声発光制御装置９０において実行されるその他の処理、表示制御装置１００において実行される各種処理は同一である。
【１７４９】
＜当たり判定処理＞
図１７８は、変形例１６における当たり判定処理を示すフローチャートである。この当たり判定処理において、ステップＳｉ４００１～Ｓｉ４００７は第３実施形態の当たり判定処理（図１４７）のステップＳｉ１００１～Ｓｉ１００７と同一であり、ステップＳｉ４００９～Ｓｉ４０１７は第３実施形態の当たり判定処理（図１４７）のステップＳｉ１００８～Ｓｉ１０１６と同一である。変形例１６における当たり判定処理において、第３実施形態の当たり判定処理と相違するのは、ステップＳｉ４００７とステップＳｉ４００９との間に、ステップＳｉ４００８が追加されている点だけである。
【１７５０】
ステップＳｉ４００８では、サポートモード擬似化フラグをＯＮする。サポートモード擬似化フラグは、今回の遊技回においてサポートモード擬似化処理が実行されたか否かを特定するためのフラグであり、ＯＮである場合にサポートモード擬似化処理が実行されたことを、ＯＦＦである場合にサポートモード擬似化処理が実行されていないことを特定する。ステップＳｉ４００７において、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦするサポートモード擬似化処理が実行されたことを受けて、ステップＳｉ４００８に進み、サポートモード擬似化フラグをＯＮする処理が行われる。サポートモード擬似化フラグの値は、変動開始処理（図１４４）において図柄の変動表示を開始するＳｉ０７０９の処理の直前でＯＦＦにクリアされる。ステップＳｉ４００８を実行した後、ステップＳｉ４００９に進む。
【１７５１】
＜遊技状態判定処理＞
図１７９は、変形例１６における遊技状態判定処理を示すフローチャートである。この遊技状態判定処理において、ステップＳｉ４１０１、Ｓｉ４１０２は第３実施形態の遊技状態判定処理（図１４８）のステップＳｉ１１０１、Ｓｉ１１０２と同一であり、ステップＳｉ４１０４は遊技状態判定処理（図１４８）のステップＳｉ１１０３と同一である。変形例１６における遊技状態判定処理において、第３実施形態の遊技状態判定処理と相違

するのは、ステップＳｉ４１０２とステップＳｉ４１０４との間に、ステップＳｉ４１０３が追加されている点だけである。

【１７５２】

ステップＳｉ４１０３では、遊技回においてサポートモード擬似化処理が実行されたか否かを判定する。具体的には、サポートモード擬似化フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｉ４１０３において、サポートモード擬似化フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ４１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４１０４に進む。ステップＳｉ４１０３において、サポートモード擬似化フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｉ４１０３：ＮＯ）、本遊技状態判定処理を終了する。

【１７５３】

この遊技状態判定処理によれば、サポートモード擬似化処理が実行されたことによって遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」になっているときに限り、遊技状態判定値ＰＮを「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換える処理が行われ、潜伏確変大当たりに当選したことによって遊技状態が潜伏確変状態となっている場合には、遊技状態判定値ＰＮは「０２Ｈ」のまま維持され、「０３Ｈ」に書き換えられることはない。

【１７５４】

＜変動時間設定処理＞

図１８０は、変形例１６における変動時間設定処理を示すフローチャートである。この変動時間設定処理において、ステップＳｉ４２０１～Ｓｉ４２０８は第３実施形態の変動時間設定処理（図１４９）のステップＳｉ１２０１～Ｓｉ１２０８と同一であり、ステップＳｉ４２１０は第３実施形態の変動時間設定処理（図１４９）のステップＳｉ１２０９と同一である。変形例１６における変動時間設定処理において、第３実施形態の変動時間設定処理と相違するのは、ステップＳｉ４２０９とステップＳｉ４２１１とが追加されている点だけである。

【１７５５】

ステップＳｉ４２０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ４２０７：ＮＯ）には、ステップＳｉ４２０９に進む。ステップＳｉ４２０９では、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ４２０９において、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ４２０９：ＮＯ）、すなわち、遊技状態判定値ＰＮが「１０Ｈ」である場合には、ステップＳｉ４２１０に進む。ステップＳｉ４２１０では、第３実施形態の変動時間設定処理（図１４９）のステップＳｉ１２０９と同じ処理である、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。

【１７５６】

ステップＳｉ４２０９において、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ４２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４２１１に進み、高確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。高確率低頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が潜伏確変状態である場合の変動時間設定処理である。高確率低頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｉ４２１１を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【１７５７】

＜高確率低頻度状態用の変動時間設定処理＞

次に、高確率低頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。高確率低頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図１８０：Ｓｉ４２１１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１７５８】

図１８１は、高確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ４３０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａ（図１２４）における変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｉ４３０２に進む。

【１７５９】
ステップＳｉ４３０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｉ４３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４３０３に進む。
【１７６０】
ステップＳｉ４３０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている高確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。高確率低頻度状態用変動時間テーブル群には、（xiv）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（xv）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（xvi）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｉ４３０３では、（xiv）～（xvi）の中から（xiv）を特定する。ステップＳｉ４３０３を実行した後、ステップＳｉ４３０４に進む。
【１７６１】
ステップＳｉ４３０４では、ステップＳｉ４３０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｉ４３０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｉ４３０５では、ステップＳｉ４３０４によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、高確率低頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。
【１７６２】
一方、ステップＳｉ４３０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ４３０２：ＮＯ）、ステップＳｉ４３０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｉ４３０２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｉ４３０６）を実行することから、ステップＳｉ４３０６においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥ（図１２５）に記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓｉ４３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４３０７に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図１２４）に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。
【１７６３】
ステップＳｉ４３０７では、リーチ発生フラグをＯＦＦする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＦＦする。ステップＳｉ４３０７を実行した後、ステップＳｉ４３０８に進む。
【１７６４】
ステップＳｉ４３０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている高確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（xv）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。（xv）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップＳｉ４３０８を実行した後、先に説明したステップＳｉ４３０４に進み、ステップＳｉ４３０８で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。
【１７６５】
ステップＳｉ４３０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｉ４３０６：ＮＯ）、ステップＳｉ４３０９に進む。

【１７６６】
ステップＳｉ４３０９では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている高確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（xvi）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。（xvi）は、例えば、外れ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップＳｉ４３０９を実行した後、先に説明したステップＳｉ４３０４に進み、ステップＳｉ４３０９で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。
【１７６７】
＜演出パターン設定処理＞
図１８２は、変形例１６における演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この演出パターン設定処理において、ステップＳｉ４４０１～Ｓｉ４４０８は第３実施形態の演出パターン設定処理（図１６４）のステップＳｉ２７０１～Ｓｉ２７０８と同一であり、ステップＳｉ４４１０は第３実施形態の演出パターン設定処理（図１６４）のステップＳｉ２７０９と同一である。変形例１６における演出パターン設定処理において、第３実施形態の演出パターン設定処理と相違するのは、ステップＳｉ４４０９とステップＳｉ４４１１とが追加されている点だけである。
【１７６８】
ステップＳｉ４４０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ４４０７：ＮＯ）には、ステップＳｉ４４０９に進む。ステップＳｉ４４０９では、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ４４０９において、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ４４０９：ＮＯ）、すなわち、遊技状態判定値ＰＮが「１０Ｈ」である場合には、ステップＳｉ４４１０に進む。ステップＳｉ４４１０では、第３実施形態の演出パターン設定処理（図１６４）のステップＳｉ２７０９と同じ処理である、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。
【１７６９】
ステップＳｉ４４０９において、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ４４０９：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４４１１に進み、高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が潜伏確変状態である場合の演出パターン設定処理である。高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｉ４４１１を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【１７７０】
＜高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理＞
次に、高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図１８２：Ｓｉ４４１１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０が高確率低頻度状態にあるときに、大当たりに当選した場合と、リーチが発生した場合と、いずれの場合にも該当しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。
【１７７１】
図１８３は、高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ４５０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｉ４５０２に進む。
【１７７２】
ステップＳｉ４５０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大

当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ４５０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｉ４５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４５０３に進む。

【１７７３】

ステップＳｉ４５０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、（XIV）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（XV）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（XVI）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｉ４５０３では、（XIV）～（XVI）の中から（XIV）を特定する。ステップＳｉ４５０３を実行した後、ステップＳｉ４５０４に進む。

【１７７４】

ステップＳｉ４５０４では、ステップＳｉ４５０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｉ２６０２（図１６３）によって読み出した変動時間と、ステップＳｉ４５０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｉ４５０５では、ステップＳｉ４５０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｉ４５０５を実行した後、高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【１７７５】

一方、ステップＳｉ４５０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ４５０２：ＮＯ）、ステップＳｉ４５０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｉ４５０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｉ４５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４５０７に進む。

【１７７６】

ステップＳｉ４５０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（XV）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（XV）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ４５０７を実行した後、先に説明したステップＳｉ４５０４に進み、ステップＳｉ４５０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【１７７７】

ステップＳｉ４５０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｉ４５０６：ＮＯ）、ステップＳｉ４５０８に進む。

【１７７８】

ステップＳｉ４５０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（XVI）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（XVI）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ４５０８を実行した後、先に説

明したステップＳｉ４５０４に進み、ステップＳｉ４５０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【１７７９】

以上説明したように、変形例１６のパチンコ機によれば、当たり抽選において潜伏確変大当たりに当選した場合に、開閉実行モードの終了後に、当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである潜伏確変状態となる。また、変形例１６のパチンコ機によれば、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回において、大当たりに当選した場合に、サポートモード擬似化処理を行ったときに、高確率低頻度状態となる。すなわち、変形例１６のパチンコ機では、高確率低頻度状態になる場合として、潜伏確変状態である場合と、上述したようにサポートモード擬似化処理を行った場合とがあり得る。

【１７８０】

潜伏確変状態である場合には、主制御装置６０において実行される図１８０の変動時間設定処理では、ステップＳｉ４２１１によって高確率低頻度状態用の変動時間が設定され、音声発光制御装置９０において実行される図１８２の演出パターン設定処理では、ステップＳｉ４４１１によって高確率低頻度状態用の演出パターンが設定される。これに対して、サポートモード擬似化処理を行った場合には、遊技状態判定値ＰＮを「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換える処理が行われる（図１７９参照）ことから、遊技状態が確変状態（遊技状態判定値ＰＮ＝「０３Ｈ」）であるものとみなして、上述した変動時間の設定や、演出パターンの設定が行われる。

【１７８１】

遊技状態として潜伏確変状態を搭載したパチンコ機において、上述したようにサポートモード擬似化処理を行った場合に、潜伏確変状態と同じ高確率低頻度状態となるが、この場合に、従来技術では、遊技動作の態様をどのようにするかについては、特段の考慮がなされていなかった。これに対して、変形例１６のパチンコ機によれば、上述したように、潜伏確変状態である場合と、サポートモード擬似化処理を行った場合とで、変動時間の設定や演出パターンの設定が異なったものとなる。したがって、変形例１６のパチンコ機によれば、潜伏確変状態の遊技回に適した演出、およびサポートモード擬似化処理を実行した遊技回に適した演出を実行でき、遊技者に遊技状態を適切に報知することができる。

【１７８２】

《３－７－１７》変形例１７：

変形例１６のパチンコ機１０は、第３実施形態のパチンコ機１０に対して、遊技状態として潜伏確変状態を搭載したものである。これに換えて、変形例１７として、第３実施形態の変形例１のパチンコ機に対して、遊技状態として潜伏確変状態を搭載しても良い。変形例１７のパチンコ機について、以下、詳細に説明する。なお、変形例１７のパチンコ機のハードウェア構成は第３実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第３実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【１７８３】

変形例１７のパチンコ機１０は、第３実施形態の変形例１６のパチンコ機と同様にして、遊技状態として潜伏確変状態が搭載されている。

【１７８４】

変形例１７のパチンコ機は、第３実施形態の変形例１における具体的な制御と比較して、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される上述した図１８０，図１８１で示す処理と、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される上述した図１８２、図１８３で示す処理とが相違し、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行されるその他の処理、音声発光制御装置９０において実行されるその他の処理、表示制御装置１００において実行される各種処理は同一である。すなわち、変形例１７のパチンコ機は、変形例１６のパチンコ機と同様に、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって図１８０、図１８１で示す変

動時間設定処理を実行し、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって図１８２、図１８３で示した演出パターン設定処理を実行し、こうした点において第３実施形態の変形例１６と相違する。

【１７８５】

上記のように構成された変形例１７のパチンコ機によれば、保証遊技回数に達した以後の遊技回における処理の手順は、図１７４に示した変形例１の処理手順と同一であり、遊技状態判定値ＰＮが算出され、変動時間が設定された後に、サポートモード擬似化処理が行われる。このため、サポートモード擬似化処理が行われる遊技回であっても、変動時間が設定される時点における遊技状態判定値ＰＮは、サポートモード擬似化処理が行われる前の値である「０３Ｈ」となる。したがって、サポートモード擬似化処理が行われる場合には、サポートモード擬似化処理が行われる前の適切な値である「０３Ｈ（＝高確率高頻度状態）」に対応した変動時間の設定や、演出パターンの設定が行われる。一方、潜伏確変大当たりに当選したことによる潜伏確変状態においては、遊技状態判定値ＰＮは「０２Ｈ（＝高確率低頻度状態）」となっており、０２Ｈに対応した変動時間の設定や、演出パターンの設定が行われる。このため、変形例１７のパチンコ機によれば、変形例１６のパチンコ機と同様に、潜伏確変状態である場合と、サポートモード擬似化処理を行った場合とで、変動時間の設定や演出パターンの設定が異なったものとなる。したがって、変形例１７のパチンコ機によれば、変形例１６のパチンコ機と同様に、潜伏確変状態の遊技回に適した演出、およびサポートモード擬似化処理を実行した遊技回に適した演出を実行でき、遊技者に遊技状態を適切に報知することができる。

【１７８６】

《３－７－１８》変形例１８：

変形例１８のパチンコ機は、第３実施形態のパチンコ機１０と同一のハードウェア構成を備える。変形例１８のパチンコ機のソフトウェア構成、すなわち、具体的な制御については、第３実施形態のパチンコ機１０と比較して次の（イ）～（ホ）の点が相違し、その他の処理については同一である。なお変形例１８のパチンコ機において、第３実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【１７８７】

（イ）変形例１８のパチンコ機は遊技状態として潜伏確変状態を搭載しているのに対して、第３実施形態のパチンコ機１０は遊技状態として潜伏確変状態を搭載していない。なお、潜伏確変状態を搭載する手法については、第３実施形態の変形例１６および変形例１７と同じである。

【１７８８】

（ロ）変形例１８のパチンコ機では、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される当たり判定処理が、第３実施形態の変形例１６における当たり判定処理（図１７８）と同一の内容となっている。すなわち、変形例１８のパチンコ機では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦするサポートモード擬似化処理が行われた場合に、サポートモード擬似化フラグをＯＮする処理が実行されるのに対して、第３実施形態のパチンコ機１０では、サポートモード擬似化フラグそのものを備えない。

【１７８９】

（ハ）変形例１８のパチンコ機では、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される遊技状態判定処理が、第３実施形態の変形例１における遊技状態判定処理（図１７７）と同一の内容となっている。すなわち、第３実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態判定値を「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換える処理が行われるのに対して、変形例１８のパチンコ機では、遊技状態判定値を「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換える処理が行われない。

【１７９０】

（ニ）変形例１８のパチンコ機では、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理が、第３実施形態の変形例１６における変動時間設定処理（図１８０）と同一の内容となっている。なお、変動時間設定処理のサブルーチンの一つである高確率低頻度状態用の変動時間設定処理（図１８１）も同一である。すなわち、第３実施形態のパ

チンコ機１０では、高確率低頻度状態用の変動時間設定処理は用意されていないのに対して、変形例１８のパチンコ機では、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であるときに実行される高確率低頻度状態用の変動時間設定処理が用意されている。

【１７９１】

（ホ）変形例１８のパチンコ機は、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される後述する図１８４～図１８７で示す処理について、第３実施形態のパチンコ機１０と相違する。

【１７９２】

＜遊技回演出設定処理＞

図１８４は、変形例１８における遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。この演遊技回演出設定処理において、ステップＳｉ４６０１、Ｓｉ４６０３～Ｓｉ４６０８は第３実施形態の遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０１、Ｓｉ２６０３～Ｓｉ２６０８と同一である。変形例１８における遊技回演出設定処理において、第３実施形態の遊技回演出設定処理と相違するのは、ステップＳｉ４６０２の処理だけである。

【１７９３】

第３実施形態の遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、変動時間、および遊技状態判定値ＰＮの情報を読み出す処理を行っていた。これに対して、変形例１８における遊技回演出設定処理のステップＳｉ４６０２では、上記情報に加えて、サポートモード擬似化フラグの情報も読み出す。サポートモード擬似化フラグは、先に説明したように主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される当たり判定処理によってＯＮされるが、主制御装置６０側では、サポートモード擬似化フラグの情報を変動用コマンドに含ませ、音声発光制御装置９０に送信する。ステップＳｉ２６０２では、この変動用コマンドを受信して、当該コマンドからサポートモード擬似化フラグの情報も読み出す。

【１７９４】

＜演出パターン設定処理＞

図１８５は、変形例１８における演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この演出パターン設定処理において、ステップＳｉ４７０１～Ｓｉ４７０８は第３実施形態の演出パターン設定処理（図１６４）のステップＳｉ２７０１～Ｓｉ２７０８と同一であり、ステップＳｉ４７１０は第３実施形態の演出パターン設定処理（図１６４）のステップＳｉ２７０９と同一である。変形例１８における演出パターン設定処理において、第３実施形態の演出パターン設定処理と相違するのは、ステップＳｉ４７０９、ステップＳｉ４７１１～Ｓｉ４７１３が追加されている点だけである。

【１７９５】

ステップＳｉ４７０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ４７０７：ＮＯ）には、ステップＳｉ４７０９に進む。ステップＳｉ４７０９では、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ４７０９において、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ４７０９：ＮＯ）、すなわち、遊技状態判定値ＰＮが「１０Ｈ」である場合には、ステップＳｉ４７１０に進む。ステップＳｉ４７１０では、第３実施形態の演出パターン設定処理（図１６４）のステップＳｉ２７０９と同じ処理である、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。

【１７９６】

ステップＳｉ４７０９において、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ４７０９：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４７１１に進む。

【１７９７】

ステップＳｉ４７１１では、今回の遊技回においてサポートモード擬似化処理が実行されたか否かを判定する。具体的には、主制御装置６０におけるサポートモード擬似化フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１７９８】
ステップＳｉ４７１１において、サポートモード擬似化フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｉ４７１１：ＮＯ）、ステップＳｉ４７１２に進み、潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が潜伏確変状態である場合の演出パターン設定処理である。潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｉ４７１１を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【１７９９】
ステップＳｉ４７１１において、サポートモード擬似化フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ４７１１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４７１３に進み、サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、今回の遊技回においてサポートモード擬似化処理が行われる場合の演出パターン設定処理である。サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｉ４７１３を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【１８００】
＜潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理＞
次に、潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図１８５：Ｓｉ４７１２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０が高確率低頻度状態にあるときに、大当たりに当選した場合と、リーチが発生した場合と、いずれの場合にも該当しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。
【１８０１】
図１８６は、潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ４８０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｉ４８０２に進む。
【１８０２】
ステップＳｉ４８０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ４８０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｉ４８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４８０３に進む。
【１８０３】
ステップＳｉ４８０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている潜伏確変時高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。潜伏確変時高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、（XVII）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（XVIII）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（XIX）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｉ４８０３では、（XVII）～（XIX）の中から（XVII）を特定する。ステップＳｉ４８０３を実行した後、ステップＳｉ４８０４に進む。
【１８０４】
ステップＳｉ４８０４では、ステップＳｉ４８０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｉ４６０２（図１８４）によって読み出した変動時間と、ステップ

Ｓｉ４８０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｉ４８０５では、ステップＳｉ４８０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｉ４８０５を実行した後、潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【１８０５】

一方、ステップＳｉ４８０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ４８０２：ＮＯ）、ステップＳｉ４８０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｉ４８０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｉ４８０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４８０７に進む。

【１８０６】

ステップＳｉ４８０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている潜伏確変時高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（XVIII）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブルを特定する。（XVIII）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ４８０７を実行した後、先に説明したステップＳｉ４８０４に進み、ステップＳｉ４８０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【１８０７】

ステップＳｉ４８０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｉ４８０６：ＮＯ）、ステップＳｉ４８０８に進む。

【１８０８】

ステップＳｉ４８０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている潜伏確変時高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（XIX）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブルを特定する。（XIX）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ４８０８を実行した後、先に説明したステップＳｉ４８０４に進み、ステップＳｉ４８０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【１８０９】

＜サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図１８５：Ｓｉ４７１３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、サポートモード擬似化処理が実行されて遊技状態が高確率低頻度状態にあるときに、大当たり当選に応じた演出パターンを設定するものである。サポートモード擬似化処理が行われる遊技回は、大当たりに当選した場合しかあり得ないため、この演出パターン設定処理では、大当たり当選に応じた演出パターンの設定だけが行われる。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【１８１０】

図１８７は、サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ４９０１では、演出パターン用乱数取得処理を実

行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｉ４９０２に進む。
【１８１１】
ステップＳｉ４９０２では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されているサポートモード擬似化時高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｉ４９０２を実行した後、ステップＳｉ４９０３に進む。
【１８１２】
ステップＳｉ４９０３では、ステップＳｉ４９０２で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｉ４６０２（図１８４）によって読み出した変動時間と、ステップＳｉ４９０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｉ４９０４では、ステップＳｉ４９０３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｉ４９０４を実行した後、サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。
【１８１３】
以上説明したように、変形例１８のパチンコ機によれば、当たり抽選において潜伏確変大当たりに当選した場合に、開閉実行モードの終了後に、当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである潜伏確変状態となる。また、変形例１８のパチンコ機によれば、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回において、大当たりに当選した場合に、サポートモード擬似化処理を行ったときに、高確率低頻度状態となる。すなわち、変形例１８のパチンコ機では、高確率低頻度状態になる場合として、潜伏確変状態である場合と、上述したようにサポートモード擬似化処理を行った場合とがあり得る。
【１８１４】
主制御装置６０において実行される変動時間設定処理では、潜伏確変状態である場合とサポートモード擬似化処理を行った場合とで、同一の高確率低頻度状態用の変動時間設定処理が行われる（変形例１６の図１８０を参照）。一方、音声発光制御装置９０において実行される演出パターン設定処理では、潜伏確変状態である場合には潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理が行われ、サポートモード擬似化処理を行った場合にはサポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理が行われる（図１８５）。このため、主制御装置６０において実行される変動時間設定処理においては、潜伏確変状態である場合とサポートモード擬似化処理を行った場合とで制御ルーチンを共通化することができる。したがって、変形例１８のパチンコ機によれば、制御の簡易化を図ることができる。さらに、音声発光制御装置９０において実行される演出パターン設定処理においては、潜伏確変状態である場合とサポートモード擬似化処理を行った場合とで相違したものとして演出パターンを設定することができる。したがって、変形例１８のパチンコ機によれば、潜伏確変状態の遊技回に適した演出、およびサポートモード擬似化処理を実行した遊技回に適した演出を実行でき、遊技者に遊技状態を適切に報知することができる。
【１８１５】
《４》第４実施形態：
《４－１》遊技機の構造：
図１８８は、本発明の第４実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配

置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【１８１６】

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

【１８１７】

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

【１８１８】

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

【１８１９】

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

【１８２０】

上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作す

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

【１８２１】

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

【１８２２】

図１８９は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【１８２３】

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

【１８２４】

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

【１８２５】

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

【１８２６】

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

とが切り換えられる。
【１８２７】
次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。
【１８２８】
図１９０は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。
【１８２９】
遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。
【１８３０】
図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図１８９）から払い出される。
【１８３１】
第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。
【１８３２】
第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。
【１８３３】
スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。
【１８３４】
可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選

（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【１８３５】

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

【１８３６】

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

【１８３７】

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

【１８３８】

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

【１８３９】

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

【１８４０】

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

【１８４１】

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

【１８４２】

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

【１８４３】

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

【１８４４】

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

【１８４５】

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

【１８４６】

図１９１は、図柄表示装置４１において変動表示される液晶用図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図１９１（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。図１９１（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す液晶用図柄が変動表示される。なお、変動表示される液晶用図柄として、数字の１～８を示す各液晶用図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された液晶用図柄を採用してもよい。

【１８４７】

図１９１（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図１９１（ａ）に示した数字１～８の液晶用図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図１９１（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の液晶用図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の液晶用図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、

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

【１８４８】

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

【１８４９】

さらに、図１９１（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入球に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【１８５０】

《４－２》遊技機の電気的構成：

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

【１８５１】

図１９２は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【１８５２】

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

【１８５３】
主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図１８９）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。
【１８５４】
また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサ６７ａ～６７ｅが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。
【１８５５】
主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。
【１８５６】
具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。
【１８５７】
また、主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。
【１８５８】
払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。
【１８５９】

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

【１８６０】

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

【１８６１】

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

【１８６２】

図１９３は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）を終了させるか否かの転落抽選には転落乱数カウンタＣＦが用いられる。なお、「高確率モード」は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【１８６３】

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

【１８６４】

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

【１８６５】

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

イミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【１８６６】

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

【１８６７】

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

【１８６８】

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

【１８６９】

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

【１８７０】

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

【１８７１】

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

【１８７２】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【１８７３】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、

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

【１８７４】

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

【１８７５】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図１９１（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【１８７６】

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

【１８７７】

次に、転落乱数カウンタＣＦの詳細について説明する。転落乱数カウンタＣＦは、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、高確率モードを終了させるか否かの判定である転落抽選を実行する際に用いられる。転落抽選に当選すると、遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。

【１８７８】

転落乱数カウンタＣＦは、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大に達した後０に戻る構成である。転落乱数カウンタＣＦは定期的に更新され、第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報格納エリア６４ｂに格納される。具体的には、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタＣＦの更新値がＲＡＭ６４の第１保留エリアＲａに格納され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタＣＦの更新値がＲＡＭ６４の第２保留エリアＲｂに格納される。そして、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに格納された転落乱数カウンタＣＦの値は、実行エリアＡＥに移動した後、ＲＯＭ６３の転落抽選

用テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている当否テーブル（転落抽選用当否テーブル）と照合され、高確率モードを終了させるか否かが決定される。

【１８７９】

次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【１８８０】

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

【１８８１】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。例えば、Ｃ４＝０，１であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝２～４６５であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に維持する。

【１８８２】

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

【１８８３】

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

【１８８４】

図１９４は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図１９４（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図１９４（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【１８８５】

図１９４（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～

１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図１９４（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【１８８６】

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

【１８８７】

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

【１８８８】

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

【１８８９】

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

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【１８９０】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【１８９１】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【１８９２】

なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変

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

【１８９３】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図１９４を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【１８９４】

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

【１８９５】

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

【１８９６】

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

【１８９７】

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

【１８９８】

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

【１８９９】

図１９５は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図１９５（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図１９５（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく

当たり抽選の際に参照される。
【１９００】
図１９５（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。
【１９０１】
１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。
【１９０２】
１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ通常大当たりと８Ｒ通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ通常大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ通常大当たりは８回（８ラウンド）である。
【１９０３】
第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～９」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「１０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～７４」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「７５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【１９０４】
上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。
【１９０５】
図１９５（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【１９０６】
このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。
【１９０７】
なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するか、または転落抽選において当選するまで継続される。

【１９０８】
上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【１９０９】
図１９６は、転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。図１９６に示すように、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で当選となる転落乱数カウンタＣＦの値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる転落乱数カウンタＣＦの値として２～１９９の１９８個の値が設定されている。すなわち、高確率モードの遊技回において、転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードとなる転落の確率は１／１００であり、転落抽選に外れて高確率モードが継続される確率は９９／１００である。なお、本実施形態においては、転落抽選は、低確率モードの遊技回においては実行しない。
【１９１０】
図１９７は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【１９１１】
図１９７（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図１９７（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。
【１９１２】
図１９７（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図１９７（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は５．０秒である。
【１９１３】
このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。
【１９１４】
《４－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【１９１５】
図１９８は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図１９２）等の一部の構成は省略されてい

る。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【１９１６】

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

【１９１７】

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

【１９１８】

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

【１９１９】

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

【１９２０】

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

【１９２１】

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

【１９２２】

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

【１９２３】

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

【１９２４】

キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている

。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【１９２５】

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

【１９２６】

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

【１９２７】

《４－４》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が予め定めた保証遊技回数に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。「保証遊技回数」とは、高頻度サポートモードにおいて継続して実行されることが保証された遊技回数であり、本実施形態では１００回である。すなわち、パチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、保証遊技回数である１００回まで高頻度サポートモードは保証される。保証遊技回数である１００回を超えた後については、その時点における抽選モードとして低確率モードが設定されている場合には、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行される。高頻度サポートモードでの遊技回数が１００回に達した後であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。

【１９２８】

本実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選によって確変大当たりに当選した場合、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達していない遊技回（例えば、６０回）において、転落抽選に当選した場合、その６０回目に実行される遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。一方、サポートモードについては、その６０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードに移行した場合であっても、高頻度サポートモードが開始されてから１００回目に実行される遊技回に達するまで、高頻度サポートモードは継続される。

【１９２９】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回（例えば、１２０回）において、転落抽選に当選した場合、その６０回目に実行される遊技回から、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、低確率モードで当たり抽選が実行される。かつ、その６０回目に実行される遊技回から、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【１９３０】

さらに、本実施形態においては、当たり抽選に当選した場合、その大当たりした遊技回において実行する演出、および、その後に実行される開閉実行モードにおいて実行する演出においては、その大当たり種別を示唆しない。従って、遊技者は、確変大当たりに当選したのか、通常大当たりに当選したのかを演出を介して識別することができない。但し、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂに表示される停止図柄は、大当たり種

別ごとにその図柄の態様が異なるため、遊技者が、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂの停止図柄を意識的に識別すれば、その大当たり種別は識別可能である。

【１９３１】

また、大当たりに当選した後に実行される遊技回においても、遊技者に対してその大当たり種別を識別できないようにするため、遊技回の実行中には、高確率状態であるのか低確率状態であるかが識別できない演出（以下、状態非明示演出とも呼ぶ）を実行する。さらに、高確率モード中かつ保証遊技回数内の遊技回において転落抽選に当選した場合にも、転落抽選に当選したことは演出においては遊技者に示唆しない。また、転落抽選に当選すると抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行するが、抽選モードが移行したことも演出においは遊技者に示唆しない。抽選モードが低確率モードに移行した後に実行される遊技回において実行される演出も状態非明示演出が実行される。

【１９３２】

その一方、本実施形態においては、高確率モード中かつ保証遊技回数内の遊技回で転落抽選に当選し低確率モードに移行した後、保証遊技回数内（すなわち高頻度サポートモードの継続中）に大当たりに当選した場合には、当該大当たりに当選した遊技回における演出において、高確率モード中に転落抽選に当選した後、保証遊技回数内に大当たりに当選したこと（以下、転落引き戻し大当たりとも呼ぶ）を示唆する演出（以下、転落引き戻し大当たり演出）を実行する。さらに、転落引き戻し大当たりにおける大当たり種別が、パチンコ機１０が設定可能な大当たり種別の中で、遊技者にとって最も有利な大当たり種別（以下、最有利大当たり種別とも呼ぶ。本実施形態においては１６Ｒ確変大当たり。）であった場合には、転落引き戻し大当たりに当選した遊技回の直後に実行される開閉実行モードのオープニング期間において、転落引き戻し大当たり、かつ、大当たり種別がパチンコ機１０が設定可能な大当たり種別の中で最も有利な大当たり種別であることを示唆する演出（以下、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出とも呼ぶ）を実行する。なお、転落引き戻し大当たりの場合であって、大当たり種別が最有利大当たり種別ではない場合には、大当たりに当選した遊技回において転落引き戻し大当たり演出は実行するが、オープニング期間に、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出は実行しない。

【１９３３】

また、本実施形態においては、高確率モード中に転落抽選に当選した場合であって、かつ、当該転落抽選に当選した遊技回において当たり抽選で大当たりに当選した場合には、当該転落抽選に当選した遊技回において当たり抽選で大当たりに当選したこと（以下、転落大当たりとも呼ぶ）を示唆する演出を実行する。

【１９３４】

具体的には、保証遊技回数内に転落大当たり（保証遊技回数内転落大当たり）に当選した場合には、保証遊技回数内に転落大当たりに当選したことを示唆する演出（以下、保証遊技回数内転落大当たり演出とも呼ぶ）を当該遊技回において実行し、かつ、オープニング期間において実行するオープニング演出として保証遊技回数内に転落大当たりに当選したことを示唆する保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行する。

【１９３５】

また、保証遊技回数外（保証遊技回数以降）に転落大当たり（保証遊技回数外転落大当たり）に当選した場合には、保証遊技回数外に転落大当たりに当選したことを示唆する演出（以下、保証遊技回数外転落大当たり演出とも呼ぶ）を実行し、かつ、オープニング期間において実行するオープニング演出として保証遊技回数外に転落大当たりに当選したことを示唆する保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行する。

【１９３６】

なお、本実施形態におけるパチンコ機１０においては、通常大当たりに当選した後、１００回の高頻度サポートモードでの遊技回が実行される保証遊技回数内に大当たり（引き戻し大当たりとも呼ぶ）に当選した場合には、当該大当たりに当選した遊技回における演出において、大当たりに当選したことは示唆するが、引き戻し大当たりであったことは示唆しない。

【１９３７】
上記説明した処理の概要を、タイムチャートを用いて説明する。本説明では、３つのケースを説明する。ケース１として、保証遊技回数内において転落抽選に当選し、その後の遊技回（保証遊技回数内）において大当りに当選した場合の処理について説明する。ケース２として、保証遊技回数内において転落抽選に当選し、かつ、その転落抽選に当選した遊技回において大当りに当選した場合の処理について説明する。ケース３として、保証遊技回数外において転落抽選に当選し、かつ、その転落抽選に当選した遊技回において大当りに当選した場合の処理について説明する。
【１９３８】
図１９９は、パチンコ機１０における処理の概要（ケース１）を説明するために、パチンコ機１０において実行する処理の一例を示すタイムチャートである。図示するように、本タイムチャートには、上から、第１始動口遊技回の実行／非実行、第２始動口遊技回の実行／非実行、高確率モードフラグのＯＮ／ＯＦＦ、高頻度サポートモードフラグのＯＮ／ＯＦＦ、開閉実行モードフラグのＯＮ／ＯＦＦ、開閉処理期間フラグのＯＮ／ＯＦＦ、および、実行される演出について示した。
【１９３９】
高確率モードフラグは、抽選モードが高確率モードの場合にＯＮであり、低確率モードの場合にＯＦＦであるフラグである。高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが、高頻度サポートモードの場合にＯＮであり、低頻度サポートモードの場合にＯＦＦであるフラグである。
【１９４０】
開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの開始時にＯＮになり、開閉実行モードの終了時にＯＦＦになるフラグである。開閉処理期間フラグは、開閉処理期間（ラウンド遊技）の開始時にＯＮになり、開閉処理期間の終了時にＯＦＦとなるフラグである。なお、開閉実行モードは、オープニング期間と、開閉処理期間と、エンディング期間とから構成される。すなわち、開閉処理期間は、開閉実行モードが実行される期間の一部の期間である。
【１９４１】
タイムチャートに示すように、時刻Ｔ０から時刻Ｔ１の期間に第１始動口用遊技回として遊技回Ｕ１、遊技回Ｕ２、遊技回Ｕ３が実行される。時刻Ｔ０から時刻Ｔ１の期間は、高確率モードフラグはＯＦＦであり、高頻度サポートモードフラグもＯＦＦであるため、低確率モードかつ低頻度サポートモードの遊技状態である。このとき、演出は通常の遊技回演出を実行する。通常の遊技回演出とは、遊技回において実行する演出のうち、上述した状態非明示演出や、保証遊技回数内転落大当たり演出や保証遊技回数外転落大当たり演出など、特定の状態の遊技回で実行する演出以外の演出のことをいう。通常の遊技回演出には、特定の状態ではない遊技回（通常遊技回とも呼ぶ）において大当たりに当選した場合に、当該遊技回において実行される演出も含む。通常の遊技回演出は、低確率モードかつ低頻度サポートモードの遊技状態において実行される。
【１９４２】
本例においては、遊技回Ｕ３では８Ｒ確変大当たりに当選したとする。遊技回Ｕ３において８Ｒ確変大当たりに当選すると、遊技回Ｕ３において実行する遊技回演出においては、大当たりに当選したことは遊技者に報知するが、大当たり種別（特に、確変大当たりであるか通常大当たりであるか）については報知しない。すなわち、８Ｒ確変大当たりであることは報知しない。なお、特図ユニット３７の表示を遊技者が意識的に識別した場合には、遊技者は大当たり種別を識別することが可能である。すなわち、本実施形態においては、実行する演出において、大当たり種別を報知しない。
【１９４３】
図示するように、遊技回Ｕ３の終了時に開閉実行モードフラグがＯＮとなり、遊技回Ｕ３の終了後に、開閉実行モードが開始される。開閉実行モードの開始とともにオープニング期間が開始され、演出としてオープニング演出が実行される。その後、開閉処理期間フラグがＯＮとなることで、オープニング期間が終了するとともに開閉処理期間が開始され

、演出としてラウンド演出が実行される。その後、開閉処理期間フラグがＯＦＦとなることで開閉処理期間が終了し、エンディング期間が開始される。エンディング期間では、演出としてエンディング演出が実行される。そして、開閉実行モードフラグがＯＦＦとなることで開閉実行モードが終了するとともに、エンディング期間が終了する。

【１９４４】

開閉実行モードの終了後、時刻Ｔ２から高確率モードフラグおよび高頻度サポートモードフラグがＯＮとなる。そして、遊技回Ｕ４が開始される。このとき、時刻Ｔ２からは抽選モードが高確率モードである遊技回が開始されるが、遊技回で実行される演出においては、高確率モードであるのか低確率モードであるのかを遊技者に識別不可能または識別がしにくい演出（状態非明示演出）を実行する。また、上述のように、大当たり当選した遊技回Ｕ３における演出においても大当たりに当選したことは報知するが大当たり種別については報知しない。従って、遊技者は、時刻Ｔ２以降に実行される遊技回の抽選モードが高確率モードか低確率モードかを、実行される演出から把握できないまま遊技回を実行する。このようにすることで、遊技者に遊技回Ｕ３での大当たり種別を推測させる楽しみや、期待感を付与することができる。また、仮に、遊技回Ｕ３における大当たり当選の大当たり種別が通常大当たりであり遊技回Ｕ４からの遊技回における抽選モードが低確率モードであったとしても、演出として状態非明示演出を実行するので、遊技者に対して、抽選モードが高確率モードであるかもしれないといった期待感を付与することができる。

【１９４５】

タイムチャートに示すように、時刻Ｔ２から複数回の遊技回を実行した後、時刻Ｔ３において実行される遊技回Ｕ５の開始時に実行された転落抽選に当選すると、遊技回Ｕ５の開始時から高確率モードフラグはＯＦＦとなり、抽選モードは低確率モードとなる。なお、遊技回Ｕ５は保証遊技回数内であるので、高頻度サポートモードフラグはＯＮ状態を継続し、サポートモードは保証遊技回数が終了するまで、高頻度サポートモードが継続する。

【１９４６】

ここで、本実施形態においては、遊技回Ｕ５の転落抽選において当選したにもかかわらず、遊技回で実行する演出においては、転落抽選に当選したこと、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを遊技者に報知しない。遊技回Ｕ５および遊技回Ｕ５以降に実行する遊技回において実行する演出は、高確率モードであるのか低確率モードであるのかを遊技者に識別不可能または識別がしにくい状態非明示演出である。このようにすることで、保証遊技回数内においては、転落抽選に当選し抽選モードが遊技者にとって不利な遊技状態に移行（高確率モードから低確率モードに移行）したとしても、遊技者は、実行される演出から高確率モードであるのか、低確率モードであるのかを識別することができない（または、識別しにくい）。よって、常に、抽選モードが高確率モードであるのか低確率モードであるのかといった期待感を遊技者に付与することができる。

【１９４７】

そして、保証遊技回数内である遊技回Ｕ６において大当たり抽選に当選すると、遊技回Ｕ６の実行中に実行する演出として、当該大当たりが転落引き戻し大当たりであることを示唆する演出（転落引き戻し大当たり演出）を実行する。また、本例では、遊技回Ｕ６においては１６Ｒ確変大当たりに当選したとする。１６Ｒ確変大当たりは、図１９５に示すように、パチンコ機１０において設定されている大当たり種別の中で最も遊技者にとって有利な大当たり種別である。

【１９４８】

図２００は、転落引き戻し大当たり演出の一例を説明する説明図である。図２００（ａ）に示すように、表示面４１ａに、変動していた液晶用図柄が大当たりに対応する液晶用図柄を表示した後、図２００（ｂ）に示すように、当該大当たりが転落引き戻し大当たりであったことを示唆する演出を実行する。

【１９４９】

説明を図１９９に戻す。転落引き戻し大当たり演出の実行を終了し遊技回Ｕ６が終了した後、時刻Ｔ５から開閉実行モードフラグがＯＮとなり、開閉実行モードが開始される。

開閉実行モードにおけるオープニング期間では、転落引き戻し大当たりであったことを示唆することに加え、大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりであったことを示唆する転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行する。

【１９５０】

図２０１は、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出の一例を説明する説明図である。図示するように、オープニング演出として、表示面４１ａに、所定のキャラクターが転落引き戻し大当たりであったことを示唆し、かつ、別のキャラクターが大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりであったことを示唆する。

【１９５１】

説明を図１９９に戻す。時刻Ｔ５からのオープニング期間におけるオープニング演出を終了後、開閉処理期間（ラウンド遊技）、および、エンディング期間が終了した後、開閉実行モードフラグのＯＦＦとともに開閉実行モードを終了する。

【１９５２】

その後、時刻Ｔ６から、高確率モードフラグ及び高頻度サポートモードフラグがＯＮとなり、遊技回が開始される。このとき、各遊技回において実行される演出は状態非明示演出である。時刻Ｔ５から開始したオープニング演出における転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出において確変大当たりであることを示唆したため、時刻Ｔ６から開始される遊技回は高確率モードであることは遊技者は認識することが可能であるにもかかわらず、時刻Ｔ６以降の遊技回において状態非明示演出を実行する理由を以下に説明する。

【１９５３】

時刻Ｔ６以降の各遊技回において実行される転落抽選に所定の遊技回において当選した場合、高確率モードから低確率モードに移行する。仮に、時刻Ｔ６から開始される遊技回において高確率モード専用の演出を実行した場合には、転落抽選に当選し高確率モードから低確率モードに移行した場合に、高確率モード専用の演出が実行されなくなり、遊技者に、転落抽選に当選し高確率モードから低確率モードに移行したことが認識されてしまう。そこで、本実施形態においては、転落抽選に当選したこと、および、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを示唆しないために、時刻Ｔ６から開始される遊技回において状態非明示演出を実行する。そして、転落抽選に当選し抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行した場合であっても、保証遊技回数内の遊技回においては、状態非明示演出を実行する。時刻Ｔ６から開始される遊技回が高確率モードであることを遊技者が認識しているにもかかわらず、時刻Ｔ６以降の遊技回において状態非明示演出を実行する理由について説明した。以上、パチンコ機１０における処理の概要（ケース１）について説明した。

【１９５４】

図２０２は、保証遊技回数内転落大当たりに当選した場合の処理（ケース２）を説明するタイムチャートである。上述したように、保証遊技回数内転落大当たりは、保証遊技回数内において、転落した遊技回において大当たりに当選することである。図示するように、時刻Ｔ１２から開始される遊技回は、高確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態において実行されている。そして、各遊技回において転落抽選と当たり抽選とが実行される。

【１９５５】

図示するように、遊技回Ｕ１５において転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選で大当たり当選した場合、遊技回Ｕ１５において、保証遊技回数内転落大当たり遊技回演出を実行する。保証遊技回数内転落大当たり遊技回演出は、保証遊技回数内の遊技回において、転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選で大当たりに当選したことを遊技者に示唆する演出である。その後、時刻Ｔ１４から開閉実行モードが開始されるが、開閉実行モードのオープニング期間において、保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行する。保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出は、保証遊技回数内の遊技回において、転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選に当選したことを遊技者に示唆するオープニング演出である。

【１９５６】

保証遊技回数内転落大当たり遊技回演出および保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行することで、転落抽選に当選し抽選モードが低確率モードに移行したにも関わらず、同じ遊技回において大当たり当選するといった非常に稀有な事象が発生したことを遊技者に認識させ、遊技者に優越感や達成感を付与することができる。なお、本実施形態においては、保証遊技回数内転落大当たり遊技回演出および保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出は、大当たり当選の大当たり種別に関わりなく、保証遊技回数内の遊技回において転落抽選に当選し、かつ、大当たりに当選した全ての場合に実行する。以上、パチンコ機１０における処理の概要（ケース２）について説明した。

【１９５７】

図２０３は、保証遊技回数外転落大当たりに当選した場合（ケース３）の処理を説明するタイムチャートである。上述したように、保証遊技回数外転落大当たりは、保証遊技回数外において、転落した遊技回において大当たりに当選することである。図示するように、時刻Ｔ２２から開始される遊技回は、高確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態において実行されている。そして、各遊技回において転落抽選と当たり抽選とが実行される。

【１９５８】

図示するように、遊技回Ｕ２５において転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選に当選した場合、遊技回Ｕ２５において、保証遊技回数外転落大当たり遊技回演出を実行する。保証遊技回数外転落大当たり遊技回演出は、保証遊技回数外の遊技回において、転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選に当選したことを遊技者に示唆する演出である。その後、時刻Ｔ２４から開閉実行モードが開始されるが、開閉実行モードのオープニング期間において、保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行する。保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出は、保証遊技回数外の遊技回において、転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選に当選したことを遊技者に示唆するオープニング演出である。

【１９５９】

保証遊技回数外転落大当たり遊技回演出および保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行することで、転落抽選に当選し抽選モードが低確率モードに移行したにも関わらず、同じ遊技回において大当たり当選するといった非常に稀有な事象が発生したことを遊技者に認識させ、遊技者に優越感や達成感を付与することができる。なお、本実施形態においては、保証遊技回数外転落大当たり遊技回演出および保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出は、大当たり当選の大当たり種別に関わりなく、保証遊技回数外の遊技回において転落抽選に当選し、かつ、大当たりに当選した全ての場合に実行する。以上、パチンコ機１０における処理の概要（ケース３）について説明した。

【１９６０】

以上、概要で説明したように、パチンコ機１０は、高確率モードの遊技状態よりも不利な低確率モードの遊技状態において大当たりに当選した場合に、特定の演出を実行する。具体的には、ケース１では、特定の演出として、転落引き戻し大当たり演出および転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行する。ケース２では、特定の演出として、保証遊技回数内転落大当たり演出および保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行する。ケース３では、特定の演出として、保証遊技回数外転落大当たり演出および保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行する。このような処理を実行することによって、遊技者にとって不利な遊技状態で実行された遊技回において大当りに当選したことを、特定の演出を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者に付与することができる。

【１９６１】

また、いずれの特定の演出も、遊技者にとって不利な遊技状態から大当たりに当選したことを遊技者に示唆する内容の演出である。従って、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことをより一層遊技者に認識させることができ、より一層大きな優越感や満足感を遊技者に付与することができる。

【１９６２】

さらに、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回において、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。

【１９６３】

さらに、このような処理を実行している場合において、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

【１９６４】

さらに、転落した後に、保証遊技回数内において大当りに当選（転落引き戻し大当たり）した場合であって、当該大当たりの種別が遊技者にとって最も有利な種別である場合には、オープニング期間において転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行するので、大当たりに当選した後に、不利な遊技状態から最も有利な種別の大当たりに当選したことを遊技者は知ることになり、遊技者に対してさらに大きな優越感や幸福感を付与することができる。

【１９６５】

また、本実施形態においては、ケース１における転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出、ケース２における保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出、ケース３における保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出は、大当たりとなった遊技回が終了した後に実行するので、遊技回が終了した後にも遊技者に対して期待感を付与することできることに加え、遊技回が終了した後にも遊技者に対して遊技に注目させることができる。

【１９６６】

また、本実施形態においては、遊技状態のうち、高確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態が遊技者に最も有利な遊技状態（以下、最有利状態とも呼ぶ）であり、低確率モードかつ低頻度サポートモードの遊技状態が遊技者に最も不利な遊技状態（以下、最不利状態とも呼ぶ）であり、低確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態は最有利状態よりも不利であり最不利状態よりも有利な遊技状態（以下、中有利状態とも呼ぶ）である。本実施形態においては、最有利遊技状態から中有利遊技状態に移行した後の遊技回において大当たりに当選した場合に上記の特定の演出を実行する。よって、特定の演出を実行することによって、最も不利な状態である最不利状態に移行する前に大当たりに当選したことを遊技者に強く認識させることができ、遊技者に対して事後的な危機感（実は危ない状況であったことを後に知ることによる危機感）、および、大当たりに当選したことによる達成感や優越感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９６７】

また、本実施形態においては、例えば、特定の演出としての転落引き戻し大当たり演出は、転落した後に大当たりに当選したことを示唆する演出である。すなわち、転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回（以下、当該当選遊技回とも呼ぶ）の１つ前に大当たりになった遊技回（以下、先行当選遊技回とも呼ぶ）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりに当選したことを遊技者に認識させることができる。従って、遊技者に対して、事後的に一つ前に大当たりとなった遊技回における大当たり種別を認識させることができ、先行当選遊技回から今までの遊技について回想させるといった遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９６８】

さらに、上述のように、転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回（当該当選遊技回）の１つ前に大当たりになった遊技回（先行当選遊技回）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりに当選したことを遊技者に認識させる。さらに、当該大当たりの種別が遊技者に最も有利な大当たり種別であって場合には、転落引き戻し最有利演出を実行する。すなわち、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回における大当たり種別と、先行当選遊技回における大当たり種別とに基づいて、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回以降に実行する演出を決定するので、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回以降に実行された特定の演出を認識した遊技者に、当該特定の演出に基づいて、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回における大当たり種別と、先行当選遊技回における大当たり種別について回想や推測をさせることができ、実行中の遊技回に対する期待感に加え過去に実行された遊技回について回想させるといった興趣も遊技者に付与することができる。

【１９６９】

さらに、上述したように、特定の演出、例えば転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回の１つ前に大当たりになった遊技回（以下、先行当選遊技回とも呼ぶ）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりに当選したことを遊技者に認識させる。すなわち、特定の演出を実行するか否か、および、特定の演出の内容については、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までにおける遊技状態の変化の態様に基づいて決定している。よって、特定の演出を認識した遊技者は、当該特定の演出に基づいて過去に実行された遊技回における当該遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。よって、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者が認識できなかった場合であっても、当該特定の演出を遊技者に認識させることによって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９７０】

さらに、オープニング期間に実行する特定の演出も、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までにおける遊技状態の変化の態様に基づいて決定している。つまり、大当たりとなった遊技回が終了した後のオープニング期間まで、遊技者に対して、これまで実行された遊技回における遊技状態の変化の態様や、遊技の内容、演出に注目させることができる。

【１９７１】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、有利な遊技状態である高確率高頻度状態から、不利な遊技状態である低確率高頻度状態に移行した後に大当たりに当選した場合に特定の演出を実行する。よって、仮に、状態非明示演出を実行していたにもかかわらず、有利な遊技状態から不利な遊技状態に移行したことを遊技者が認識していた場合でも高確率高頻度状態から低確率高頻度状態に移行したことによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たり当選することで特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たり当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９７２】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０は、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいてオープニング時間を決定する。従って、例えば、オープニング時間に対応する期間であるオープニング期間に演出（オープニング演出）を実行する場合、当該演出の内容を、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に応じて決定することができる。その結果、当該オープニング演出を認識した

遊技者は、当該演出に基づいて、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。よって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９７３】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、大当たりに当選した遊技回（先行当選遊技回）の直後から開始される遊技回が遊技者にとって有利な遊技状態（高確率高頻度状態）の遊技回であり、その後、遊技者にとって不利な遊技状態（低確率高頻度状態）に移行（転落抽選に当選）し、その後に大当たり（転落引き戻し大当たり）に当選した場合に特定の演出を実行する。よって、遊技者にとって不利な遊技状態に移行することによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たりに当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９７４】

《４－５》主制御装置において実行される各種処理：

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

【１９７５】

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

【１９７６】

＜タイマ割込み処理＞

図２０４は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【１９７７】

ステップＳｊ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｊ０１０２に進む。

【１９７８】

ステップＳｊ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｊ０１０３に進む。

【１９７９】

ステップＳｊ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦおよび電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦおよび電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＦの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｊ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図２０８）において、その値を更新する。

【１９８０】

ステップＳｊ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｊ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｊ０１０４を実行した後、ステップＳｊ０１０５に進む。

【１９８１】

ステップＳｊ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｊ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｊ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【１９８２】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２０４：Ｓｊ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１９８３】

図２０５は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｊ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｊ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｊ０２０３に進む。

【１９８４】

ステップＳｊ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｊ０２０４に進む。

【１９８５】

ステップＳｊ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｊ０２０９に進む。

【１９８６】

ステップＳｊ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｊ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｊ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【１９８７】

ステップＳｊ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｊ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｊ０２０７に進む。一方、ステップＳｊ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｊ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【１９８８】

ステップＳｊ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｊ０２０８に進む。

【１９８９】

ステップＳｊ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｊ０２０９に進む。

【１９９０】

ステップＳｊ０２０９では、上述したステップＳｊ０２０４又はステップＳｊ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｊ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｊ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【１９９１】

一方、ステップＳｊ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｊ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｊ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｊ０２１２に進む。

【１９９２】

ステップＳｊ０２１２では、ステップＳｊ０１０３（図２０４）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｊ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｊ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｊ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｊ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｊ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｊ０２１２を実行した後、ステップＳｊ０２１３に進む。

【１９９３】

ステップＳｊ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、転落抽選の当否判定結果（抽選結果）などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｊ０２１３を実行した後、ステップＳｊ０２１４に進む。

【１９９４】

ステップＳｊ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【１９９５】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２０８：ステップＳｊ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【１９９６】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を

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

【１９９７】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｊ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【１９９８】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図２０５：Ｓｊ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１９９９】

図２０６は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【２０００】

ステップＳｊ０３０１では、始動口用の入球処理（図２０５）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｊ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【２００１】

ステップＳｊ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｊ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｊ０３０８に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【２００２】

一方、ステップＳｊ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｊ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｊ０３０４に進み、今回の入球によって記憶エリアに格納された転落乱数カウンタＣＦの値を把握する。その後、ステップＳｊ０３０５に進み、転落当否判定テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている転落当否判定テーブルを参照し、転落抽選に当選しているか否かの判定をする。

【２００３】

ステップＳｊ０３０５において、転落抽選に当選していると判定した場合には（Ｓｊ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０３０６に進み、転落当選情報を先判定処理結果格納エリア６４ｈに記憶し、ステップＳｊ０３０３に進む。ステップＳｊ０３０３では、上述のように、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｊ０３０８に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか

否かを判定する。
【２００４】
ステップＳｊ０３０５において、転落抽選に当選していないと判定した場合には（Ｓｊ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｊ０３０７に進む。ステップＳｊ０３０７では、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップＳｊ０３０８に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【２００５】
ステップＳｊ０３０８では、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｊ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０３０９に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｊ０３１０に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｊ０３１０を実行した後、ステップＳｊ０３１１に進む。
【２００６】
ステップＳｊ０３１１では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｊ０３１１において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｊ０３１１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０３１２に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｊ０３１１において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｊ０３１１：ＮＯ）、ステップＳｊ０３１３に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。
【２００７】
ステップＳｊ０３０８において、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｊ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｊ０３１４に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｊ０３１５に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｊ０３１６に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。
【２００８】
ステップＳｊ０３１６において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｊ０３１６：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０３１７に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｊ０３１６において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｊ０３１６：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。
【２００９】
＜スルー用の入球処理＞
次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２０４：Ｓｊ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２０１０】
図２０７は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｊ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｊ０４０１：ＹＥ

Ｓ）、ステップＳｊ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｊ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｊ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【２０１１】

ステップＳｊ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｊ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｊ０４０４に進む。

【２０１２】

ステップＳｊ０４０４では、ステップＳｊ０１０３（図２０４）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【２０１３】

一方、ステップＳｊ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｊ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【２０１４】

＜通常処理＞

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

【２０１５】

図２０８は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｊ０５０２に進む。

【２０１６】

ステップＳｊ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｊ０５０３に進む。

【２０１７】

ステップＳｊ０５０３では、ステップＳｊ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｊ０５０３を実行した後、ステップＳｊ０５０４に進む。

【２０１８】

ステップＳｊ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｊ０５０５に進む。

【２０１９】

ステップＳｊ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｊ０５０６に進む。ステップＳｊ０５０６では、各遊技回にお

ける遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｊ０５０６を実行した後、ステップＳｊ０５０７に進む。

【２０２０】

ステップＳｊ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｊ０５０８に進む。

【２０２１】

ステップＳｊ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｊ０５０９に進む。

【２０２２】

ステップＳｊ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｊ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｊ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｊ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｊ０５１０及びステップＳｊ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｊ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｊ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｊ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｊ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０５０３に戻り、ステップＳｊ０５０３からステップＳｊ０５０８までの各処理を実行する。

【２０２３】

なお、ステップＳｊ０５０３からステップＳｊ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【２０２４】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図２０８：Ｓｊ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０２５】

図２０９は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【２０２６】

ステップＳｊ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｊ０

６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｊ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｊ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｊ０６０２に進む。

【２０２７】

ステップＳｊ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【２０２８】

ステップＳｊ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｊ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｊ０６０３に進む。

【２０２９】

ステップＳｊ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｊ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【２０３０】

一方、ステップＳｊ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｊ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０６０４に進む。

【２０３１】

ステップＳｊ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｊ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【２０３２】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２０９：Ｓｊ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０３３】

図２１０は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ０７０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｊ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｊ０７０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｊ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｊ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０７０２に進む。

【２０３４】

ステップＳｊ０７０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｊ０７０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【２０３５】

ステップＳｊ０７０３では、転落抽選に当選したときの処理を含む転落判定処理を行う。転落判定処理の詳細については後述する。次いで、ステップＳｊ０７０４に進む。

【２０３６】

ステップＳｊ０７０４では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｊ０７０４を実行した後、ステップＳｊ０７０５に進む。

【２０３７】
ステップＳｊ０７０５では、遊技状態を判定するための遊技状態判定処理を実行する。具体的には、後に説明する遊技状態判定値を算出することによって、遊技状態の判定を行う。遊技状態判定処理の詳細は後述する。ステップＳｊ０７０５を実行した後、ステップＳｊ０７０６に進む。
【２０３８】
ステップＳｊ０７０６では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、遊技状態判定値と、大当たりの有無やリーチの発生の有無とに基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｊ０７０６を実行した後、ステップＳｊ０７０７に進む。
【２０３９】
ステップＳｊ０７０７では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｊ０７０６で設定された変動時間の情報が含まれている。さらに、変動用コマンドには、保証遊技回フラグがＯＮであるか否かの情報、当該遊技回転落フラグがＯＮであるか否かの情報、当該遊技回において転落抽選に当選したか否かの情報、および、遊技状態判定値に関する情報が含まれる。ステップＳｊ０７０７を実行した後、ステップＳｊ０７０８に進む。
【２０４０】
ステップＳｊ０７０８では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。
【２０４１】
ステップＳｊ０７０７およびステップＳｊ０７０８にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２０８）におけるステップＳｊ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｊ０７０８を実行した後、ステップＳｊ０７０９に進む。
【２０４２】
以下に説明するステップＳｊ０７０９からステップＳｊ０７１２の処理は、保証遊技回数外の遊技回において高確率モードが継続している場合に、当該処理対象遊技回において大当たりに当選した場合、および、転落抽選に当選した場合のいずれの場合も、当該処理対象遊技回の開始時にサポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートに移行させ、遊技者に対して、転落抽選に当選したのか大当たりに当選したのかを識別できない又は識別しにくくするための処理である。通常の遊技機においては、保証遊技回数外において高確率モードが継続している場合であって転落抽選に当選した場合には、後に詳細を説明する転落判定処理において、遊技回の開始時に高確率モードフラグをＯＦＦにし（図２１２：Ｓｊ０９０４）、かつ、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにするため（図２１２：Ｓｊ０９０８）、転落抽選に当選した遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。一方、大当たりに当選した場合には、遊技回の終了時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。そのため、遊技回における演出において、転落抽選に当選したのか大当たりに当選したのかが識別しにくい演出を実行したとしても、遊技回において高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングを識別することによって、遊技者は、転落抽選に当選したのか否かを遊技回の開始時に判別することができてしまう。
【２０４３】

本実施形態においては、ステップＳｊ０７０９からステップＳｊ０７１２の処理によって、保証遊技回数外の遊技回において高確率モードが継続している場合に、当該処理対象遊技回において大当たりに当選した場合にも、遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するようにしているので、遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したことを遊技者が認識した場合に、転落抽選に当選したのか、大当たりに当選したのかを識別することができず、遊技回の終了時の当たり判定の結果の報知を認識するまで、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。以下、ステップＳｊ０７０９からステップＳｊ０７１２の処理を具体的に説明する。

【２０４４】

ステップＳｊ０７０９では、いずれかの大当たり種別に対応する大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、当該処理対象遊技回における当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。ステップＳｊ０７０９において、大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ０７０９：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０７１０に進む。

【２０４５】

ステップＳｊ０７１０では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ０７１０において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ０７１０：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０７１１に進む。

【２０４６】

ステップＳｊ０７１１では、当該処理対象遊技回が保証遊技回数内であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣ＞０であるか否かを判定する。保証遊技回数カウンタＰＮＣは、保証遊技回数をダウンカウントするカウンタである。保証遊技回すなわち高頻度サポートモードが開始されるときに保証遊技回数カウンタＰＮＣに値「１００」が設定され、遊技回が終了するごとに値「１」が減算される。ステップＳｊ０７１１において、当該処理対象遊技回が保証遊技回数内ではない（保証遊技回数外）と判定された場合には（Ｓ３７１１：ＮＯ）、ステップＳｊ０７１２に進む。

【２０４７】

ステップＳｊ０７１２では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ０７１３に進む。また、ステップＳｊ０７０９において大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合（Ｓｊ０７０９：ＮＯ）、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合（Ｓｊ０７１０：ＮＯ）、ステップＳｊ０７１１において処理対象遊技回が保証遊技回内であると判定した場合（Ｓｊ０７１１：ＹＥＳ）には、ステップＳｊ０７１３に進む。

【２０４８】

ステップＳｊ０７１３では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｊ０７１３を実行した後、ステップＳｊ０７１４に進む。

【２０４９】

ステップＳｊ０７１４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｊ０７１４を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【２０５０】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２１０：Ｓｊ０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０５１】
図２１１は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ０８０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図１９３）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図１９３）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｊ０８０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。
【２０５２】
ステップＳｊ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｊ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０８０２～ステップＳｊ０８０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｊ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｊ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｊ０８０８～ステップＳｊ０８１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。
【２０５３】
ステップＳｊ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｊ０８０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｊ０８０４に進む。ステップＳｊ０８０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｊ０８０５に進む。
【２０５４】
ステップＳｊ０８０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｊ０８０５を実行した後、ステップＳｊ０８０６に進む。
【２０５５】
ステップＳｊ０８０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｊ０８０７へ進む。
【２０５６】
ステップＳｊ０８０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【２０５７】
ステップＳｊ０８０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２０８）におけるステップＳｊ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【２０５８】
ステップＳｊ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｊ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｊ０８０８に進む。
【２０５９】
ステップＳｊ０８０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｊ０８０９に進む。ステップＳｊ０８０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｊ０８１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｊ０８１１に進む。
【２０６０】
ステップＳｊ０８１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｊ０８１１を実行した後、ステップＳｊ０８１２に進む。
【２０６１】
ステップＳｊ０８１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｊ０８１３に進む。
【２０６２】
ステップＳｊ０８１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。
【２０６３】
ステップＳｊ０８１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２０８）におけるステップＳｊ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【２０６４】
＜転落判定処理＞
次に、転落判定処理について説明する。転落判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２１０：Ｓｊ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２０６５】
図２１２は、転落判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラ

グ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｊ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０９０２に進む。

【２０６６】

ステップＳｊ０９０２では、転落抽選用当否テーブルを参照して、転落抽選の当否判定を実行する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている転落乱数カウンタＣＦの値が、転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄの転落抽選用当否テーブル（図１９６参照）における当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。続くステップＳｊ０９０３では、ステップＳｊ０９０２における当否判定の結果が転落抽選に当選である場合には（Ｓｊ０９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０９０４に進む。

【２０６７】

ステップＳｊ０９０４では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ０９０５に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグをＯＮする。転落フラグは、転落抽選の当否判定の結果を記憶するためのフラグである。ステップＳｊ０９０５を実行した後、ステップＳｊ０９０６に進む。

【２０６８】

ステップＳｊ０９０６では、当該遊技回転落フラグをＯＮにする。当該遊技回転落フラグは、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したことを識別するためのフラグである。従って、当該遊技回転落フラグは、転落抽選に当選したときにＯＮにされ、当該転落抽選に当選した遊技回の終了時にＯＦＦにされる。当該遊技回転落フラグと転落フラグとの違いは、当該遊技回転落フラグは転落抽選に当選した遊技回でのみＯＮになるフラグであるのに対し、転落フラグは、転落抽選に当選したときにＯＮとなり、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了する時点でＯＦＦとなるフラグである。当該遊技回転落フラグ、および、転落フラグのいずれも、後に説明する遊技状態判定処理（図２１４）に用いられる。ステップＳｊ０９０６を実行した後、ステップＳｊ０９０７に進む。

【２０６９】

ステップＳｊ０９０７では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｊ０９０７において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｊ０９０７：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｊ０９０８に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｊ０９０８を実行した後、本転落判定処理を終了する。

【２０７０】

一方、ステップＳｊ０９０７において、保証遊技回数内であると判定した場合（Ｓｊ０９０７：ＹＥＳ）には、本転落判定処理を終了する。また、ステップＳｊ０９０１において高確率モードでないと判定した場合（Ｓｊ０９０１：ＮＯ）、および、ステップＳｊ０９０３において当否判定の結果が転落抽選に当選していない場合（Ｓｊ０９０３：ＮＯ）にも、本転落判定処理を終了する。

【２０７１】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２１０：Ｓｊ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０７２】

図２１３は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１００１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２０７３】

ステップＳｊ１００１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｊ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１００２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して

当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１９４（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｊ１００４に進む。

【２０７４】

一方、ステップＳｊ１００１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｊ１００１：ＮＯ）、ステップＳｊ１００３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１９４（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｊ１００４に進む。

【２０７５】

ステップＳｊ１００４では、ステップＳｊ１００２又はステップＳｊ１００３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｊ１００４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｊ１００４：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１００５に進む。

【２０７６】

ステップＳｊ１００５では、では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ１００５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１００５：ＮＯ）、ステップＳｊ１００６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図１９５（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【２０７７】

一方、ステップＳｊ１００５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１００７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図１９５（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｊ１００６又はステップＳｊ１００７の処理を実行した後、ステップＳｊ１００８に進む。

【２０７８】

ステップＳｊ１００８では、ステップＳｊ１００６又はステップＳｊ１００７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｊ１００８を実行した後、ステップＳｊ１００９に進む。

【２０７９】

ステップＳｊ１００９では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｊ１００６又はステップＳｊ１００７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｊ１００９を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【２０８０】

一方、ステップＳｊ１００４において、ステップＳｊ１００２又はＳｊ１００３におけ

る当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｊ１００４：ＮＯ）、ステップＳｊ１０１０に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図１９２）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｊ１０１１に進む。

【２０８１】

ステップＳｊ１０１１において、ステップＳｊ１０１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｊ１０１１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１０１２に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｊ１０１２を実行した後、ステップＳｊ１０１３に進む。

【２０８２】

一方、ステップＳｊ１０１１において、ステップＳｊ１０１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｊ１０１１：ＮＯ）、ステップＳｊ１０１２を実行することなく、ステップＳｊ１０１３に進む。

【２０８３】

ステップＳｊ１０１３では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｊ１０１３を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【２０８４】

＜遊技状態判定処理＞

次に、遊技状態判定処理について説明する。遊技状態判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２１０：Ｓｊ０７０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０８５】

図２１４は、遊技状態判定処理を示すフローチャートである。遊技状態判定処理は、遊技状態判定値を算出する処理である。遊技状態判定値の詳細については後述する。以下、遊技状態判定処理の具体的な処理について説明する。

【２０８６】

ステップＳｊ１１０１では、高確率モードフラグの値と、高頻度サポートモードフラグの値と、転落フラグの値とを加算することによって、遊技状態判定値ＰＮを求める処理を行う。

【２０８７】

ここで遊技状態判定値の詳細について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、各種遊技状態をＭＰＵ６２にて特定するために、種々のフラグが用意されている。具体的には、抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するための高確率モードフラグや、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するための高頻度サポートモードフラグおよび転落抽選に当選したか否かをＭＰＵ６２にて特定するための転落フラグ等が用意されている。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および、転落フラグのそれぞれの値（各フラグ値）を一括してＭＰＵ６２にて特定するための遊技状態判定値が用意されている。すなわち、遊技状態判定値は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および、転落フラグの各フラグ値がいずれであるかを識別可能な数値となっている。これらフラグや遊技状態判定値は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ（図１９

２参照）に記憶されている。
【２０８８】
図２１５は、遊技状態判定値の詳細を説明する説明図である。図２１５（ａ）は、各フラグのＯＦＦ／ＯＮとフラグ値との対応関係を示す対応表である。図示するように、高確率モードフラグがＯＦＦである場合のフラグ値は「００Ｈ（１６進数表記で００という意味、以下同じ）」が設定され、高確率モードフラグがＯＮである場合のフラグ値は「０２Ｈ（１６進数表記で０２という意味、以下同じ）」が設定される。高頻度サポートモードフラグがＯＦＦである場合のフラグ値は「００Ｈ」が設定され、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合のフラグ値は「０１Ｈ」が設定される。転落フラグがＯＦＦである場合のフラグ値は「００Ｈ」が設定され、転落フラグがＯＮである場合のフラグ値は「１０Ｈ」が設定される。
【２０８９】
そして、本実施形態においては、遊技状態判定値は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値を加算した合算値である。
【２０９０】
図２１５（ｂ）は、パチンコ機１０が取り得る遊技状態と、各遊技状態に対応する遊技状態判定値との対応関係を示す対応表である。各遊技状態に対応する遊技状態判定値は以下のようになる。
・低確率モードかつ低頻度サポートモード（以下、低確率低頻度状態とも呼ぶ）である遊技状態（以下、通常状態とも呼ぶ）の場合には、高確率モードフラグが「００Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「００Ｈ」であり、転落フラグが「００Ｈ」であり、この場合これらの合算値としての遊技状態判定値は「００Ｈ」となる。
・低確率モードかつ高頻度サポートモード（以下、低確率高頻度状態とも呼ぶ）である遊技状態（以下、時短状態とも呼ぶ）の場合には、高確率モードフラグが「００Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「０１Ｈ」であり、転落フラグが「００Ｈ」であり、この場合これらの合算値としての遊技状態判定値は「０１Ｈ」となる。
・高確率モードかつ高頻度サポートモード（以下、高確率高頻度状態とも呼ぶ）である遊技状態（以下、確変状態とも呼ぶ）の場合には、高確率モードフラグが「０２Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「０１Ｈ」であり、転落フラグが「００Ｈ」であり、この場合これらの合算値としての遊技状態判定値は「０３Ｈ」となる。
・保証遊技回数内の転落によって低確率モードかつ高頻度サポートモード（以下、転落低確率高頻度状態とも呼ぶ）である遊技状態（以下、転落時短状態とも呼ぶ）の場合には、高確率モードフラグが「００Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「０１Ｈ」であり、転落フラグが「１０Ｈ」であり、この場合これらの合算値としての遊技状態判定値は「１１Ｈ」となる。
・保証遊技回数外（保証遊技回終了後）の転落によって低確率モードかつ低頻度サポートモード（以下、転落低確率低頻度状態とも呼ぶ）である遊技状態（以下、転落通常状態とも呼ぶ）の場合には、高確率モードフラグが「００Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「００Ｈ」であり、転落フラグが「１０Ｈ」であり、この場合これらの合算値としての遊技状態判定値は「１０Ｈ」となる。
【２０９１】
図２１５（ｂ）から解るように、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値の組合せに応じて、一義的に遊技状態判定値が導出される。このため、遊技状態判定値に基づいて、一義的に、抽選モードが高確率モードであるか否か、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否か、および転落抽選に当選したか否かを特定することが可能となる。
【２０９２】
なお、本実施形態では、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値を加算する加算処理を行い、その加算値（合算値）を遊技状態判定値と定めていたが、これに対して変形例として、減算処理、乗算処理、除算処理、又は、

これら処理及び加算処理のいずれか２以上を組み合わせた演算処理に基づき、一義的に遊技状態判定値を特定する構成としてもよい。要は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値の組合せに応じて、一義的に遊技状態判定値が導出されるものであれば、いずれの演算処理によるものであってもよい。以上、遊技状態判定値について説明をした。

【２０９３】

説明を図２１４に戻す。ステップＳｊ１１０１において遊技状態判定値ＰＮを算出した後、ステップＳｊ１１０２に進む。ステップＳｊ１１０２では、算出した遊技状態判定値ＰＮをＲＯＭ６４の所定の記憶エリアに格納する。その後、遊技状態判定値処理を終了する。

【２０９４】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２１０：Ｓｊ０７０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０９５】

図２１６は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１２０１では、遊技状態判定処理（図２１４）によって求められた遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｊ１２０１において、遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｊ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１２０２に進み、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が低確率低頻度状態である場合の変動時間設定処理である。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｊ１２０２を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【２０９６】

ステップＳｊ１２０１において、遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｊ１２０１：ＮＯ）には、ステップＳｊ１２０３に進む。

【２０９７】

ステップＳｊ１２０３では、遊技状態判定処理（図２１４）によって求められた遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｊ１２０３において、遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｊ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１２０４に進み、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が低確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｊ１２０４を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【２０９８】

ステップＳｊ１２０３において、遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｊ１２０３：ＮＯ）には、ステップＳｊ１２０５に進む。

【２０９９】

ステップＳｊ１２０５では、遊技状態判定処理（図２１４）によって求められた遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｊ１２０５において、遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｊ１２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１２０６に進み、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が高確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｊ１２０６を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【２１００】

ステップＳｊ１２０５において、遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｊ１２０５：ＮＯ）には、ステップＳｊ１２０７に進む。

【２１０１】

ステップＳｊ１２０７では、遊技状態判定処理（図２１４）によって求められた遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｊ１２０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｊ１２０７：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１２０８に進み、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が転落低確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｊ１２０８を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【２１０２】

ステップＳｊ１２０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｊ１２０７：ＮＯ）には、ステップＳｊ１２０９に進む。

【２１０３】

ステップＳｊ１２０９では、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が転落低確率低頻度状態である場合の変動時間設定処理である。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｊ１２０９を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【２１０４】

＜低確率低頻度状態用の変動時間設定処理＞

次に、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図２１６：Ｓｊ１２０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１０５】

図２１７は、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１３０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｊ１３０２に進む。

【２１０６】

ステップＳｊ１３０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であると判定し（Ｓｊ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１３０３に進む。

【２１０７】

ステップＳｊ１３０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。本実施形態においては、図１９９において説明したように、低確率低頻度状態の遊技状態は通常の遊技回演出（以下、通常演出とも呼ぶ）を実行する。従って、低確率低頻度状態用変動時間テーブル群の変動時間テーブルは、通常演出用の変動時間テーブルである。ステップＳｊ１３０３を実行した後、ステップＳｊ１３０４に進む。

【２１０８】

ステップＳｊ１３０４では、ステップＳｊ１３０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｊ１３０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｊ１３０５に進み、ステップＳｊ１３０４によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【２１０９】

一方、ステップＳｊ１３０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｊ１３０６に進み、リーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ１３０６において、リーチ発生フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１３０６：ＹＥＳ）、ステップ

Ｓｊ１３０７に進み、リーチ発生フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ１３０８に進む。

【２１１０】

ステップＳｊ１３０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１３０８を実行した後、ステップＳｊ１３０４に進む。ステップＳｊ１３０４およびステップＳｊ１３０５については既に説明をしたので説明を省略する。

【２１１１】

ステップＳｊ１３０６において、リーチ発生フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１３０６：ＮＯ）、ステップＳｊ１３０９に進む。

【２１１２】

ステップＳｊ１３０９では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１３０９を実行した後、先に説明したステップＳｊ１３０４に進む。ステップＳｊ１３０４およびステップＳｊ１３０５については既に説明をしたので説明を省略する。

【２１１３】

＜低確率高頻度状態用の変動時間設定処理＞

次に、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図２１６：Ｓｊ１２０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１１４】

図２１８は、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１４０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｊ１４０２に進む。

【２１１５】

ステップＳｊ１４０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｊ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１４０３に進む。

【２１１６】

ステップＳｊ１４０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。本実施形態においては、低確率高頻度状態の遊技状態は、通常大当たりに当選した後の遊技回における遊技状態であり、いわゆる時短状態の遊技状態である。この場合、上述したように、通常大当たりに当選したのか確変大当たりに当選したのかを遊技者に識別しにくくするために、状態非明示演出を実行する。従って、低確率高頻度状態用変動時間テーブル群の変動時間テーブルは、状態非明示演出用の変動時間テーブルである。ステップＳｊ１４０３を実行した後、ステップＳｊ１４０４に進む。

【２１１７】

ステップＳｊ１４０４では、ステップＳｊ１４０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｊ１４０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｊ１４０５に進み、ステップＳｊ１４０４によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【２１１８】

一方、ステップＳｊ１４０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｊ１４０６に進む。ステップＳｊ１４０６では、リーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ１４０６においてリーチ発生フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１４０７に進む。

【２１１９】

ステップＳｊ１４０７では、リーチ発生フラグをＯＦＦする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＦＦする。ステップＳｊ１４０７を実行した後、ステップＳｊ１４０８に進む。

【２１２０】

ステップＳｊ１４０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１４０８を実行した後、先に説明したステップＳｊ１４０４に進む。ステップＳｊ１４０４およびステップＳｊ１４０５については既に説明をしたので説明を省略する。

【２１２１】

ステップＳｊ１４０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｊ１４０６：ＮＯ）、ステップＳｊ１４０９に進む。

【２１２２】

ステップＳｊ１４０９では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１４０９を実行した後、先に説明したステップＳｊ１４０４に進む。ステップＳｊ１４０４およびステップＳｊ１４０５については既に説明をしたので説明を省略する。

【２１２３】

＜高確率高頻度状態用の変動時間設定処理＞

次に、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図２１６：Ｓｊ１２０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１２４】

図２１９は、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１５０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｊ１５０２に進む。

【２１２５】

ステップＳｊ１５０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｊ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１５０３に進む。

【２１２６】

ステップＳｊ１５０３では、保証遊技回フラグがＯＮであるか否かを判定する。保証遊技回フラグは、現在の遊技状態が保証遊技回数内であるか否かを識別するためのフラグである。保証遊技回フラグは、保証遊技回数内である場合にＯＮとなり、保証遊技回数外である場合にＯＦＦとなるフラグである。本実施形態では、高確率高頻度状態において大当たりになった場合の演出を、保証遊技回数内である場合と、保証遊技回数外である場合とで、異なる演出に設定するため、高確率高頻度状態においては、大当たりフラグがＯＮの場合には、保証遊技回数内であるのか保証遊技回数外であるのかを識別する処理を行う。そのために、本実施形態においては、主制御装置６０における処理としては、保証遊技回数内である場合と、保証遊技回数外である場合とで、高確率高頻度状態において大当たり

になった場合の当該遊技回の変動時間を異なる値に設定する。当該処理については、後述する。その他、保証遊技回数内である場合と、保証遊技回数外である場合とで、高確率高頻度状態において大当たりになった場合の当該遊技回におけるリーチの発生確率を異なる確率となるように設定するとしてもよい。

【２１２７】

高確率高頻度状態の保証遊技回数内において大当たりに当選した場合は状態非明示演出を実行する。具体的には、遊技回の開始時から当該遊技回が高確率状態であるのか低確率状態であるのかを示唆せずに液晶用図柄を変動させる演出を実行し、その後、リーチ演出および大当たり演出を実行する。

【２１２８】

一方、高確率高頻度状態の保証遊技回数外において大当たりに当選した場合は、大当たりに当選したのか転落抽選に当選したのかを遊技者に推測させる演出を行い、その後に、大当たりに当選したことを告知する演出を実行する。本実施形態においては、高確率高頻度状態の保証遊技回数外においては、大当たりに当選した場合も、転落抽選に当選した場合も、遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させる。よって、遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したことを認識した遊技者は、大当たりに当選したのか転落抽選に当選したのかを推測する。したがって、遊技者の心理に合わせ、演出において、大当たりに当選したのか転落抽選に当選したのかを遊技者に推測させる演出を行う。本実施形態においては、大当たりに当選したのか転落抽選に当選したのかを遊技者に推測させる演出として、遊技者側を示すキャラクターと、敵側を示すキャラクターとが戦いをするバトル演出を実行する。そして、大当たりの場合には、遊技者側を示すキャラクターが勝利する演出（勝利演出）を実行する。以下、バトル演出と勝利演出との一連の演出をバトル勝利演出とも呼ぶ。また、転落抽選に当選した場合には、遊技者側を示すキャラクターが敗北する演出（敗北演出）を実行する。以下、バトル演出と敗北演出との一連の演出をバトル敗北演出とも呼ぶ。

【２１２９】

説明を図２１９に戻す。ステップＳｊ１５０３において、保証遊技回フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ：１５０４：ＮＯ）、ステップＳｊ１５０４に進む。ステップＳｊ１５０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、保証遊技回数外大当たり用の変動時間テーブルを特定する。上述したように、ステップＳｊ１５０４は、保証遊技回数外において高確率高頻度状態の場合における大当たりであるので、特定された変動時間テーブルは、バトル勝利演出用の変動時間テーブルである。なお、上述したように保証遊技回数外の高確率高頻度状態における大当たりの場合には、遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させ高確率低頻度状態に移行するにもかかわらず、変動時間を設定する際の遊技状態が高確率高頻度状態であるのは、本実施形態における処理上、遊技状態判定値を算出する処理（図２１０：Ｓｊ０７０５）を先に実行し、その後に変動時間設定処理（図２１０：Ｓｊ０７０６）を実行した後に、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする処理（図２１０：Ｓｊ０７１２）を実行するからである。ステップＳｊ１５０４を実行した後、ステップＳｊ１５０５に進む。

【２１３０】

ステップＳｊ１５０５では、ステップＳｊ１５０４で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｊ１５０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｊ１５０６では、ステップＳｊ１５０５によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【２１３１】

ステップＳｊ１５０３において、保証遊技回フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１５０７に進む。ステップＳｊ１５０７では、Ｒ

ＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、保証遊技回数内大当たり用の変動時間テーブルを特定する。上述したように、ステップＳｊ１５０７は、保証遊技回数内において高確率高頻度状態の場合における大当たりの場合の処理であるので、特定された変動時間テーブルは、状態非明示演出用の変動時間テーブルである。その後、ステップＳｊ１５０５に進む。ステップＳｊ１５０５およびステップＳｊ１５０６については既に説明をしたので説明を省略する。

【２１３２】

一方、ステップＳｊ１５０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ１５０２：ＮＯ）、ステップＳｊ１５０８に進み、リーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ１５０８において、リーチ発生フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１５０９に進み、リーチ発生フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ１５１０に進む。

【２１３３】

ステップＳｊ１５１０では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。上述したように、ステップＳｊ１５１０は、保証遊技回数内および保証遊技回数外の高確率高頻度状態の場合におけるリーチ発生の場合の処理であるので、特定された変動時間テーブルは、状態非明示演出用の変動時間テーブルである。ステップＳｊ１５１０を実行した後、ステップＳｊ１５０５に進む。ステップＳｊ１５０５およびステップＳｊ１５０６については既に説明をしたので説明を省略する。

【２１３４】

ステップＳｊ１５０８において、リーチ発生フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１５０８：ＮＯ）、ステップＳｊ１５１１に進む。

【２１３５】

ステップＳｊ１５１１では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１５１１を実行した後、先に説明したステップＳｊ１５０５に進む。ステップＳｊ１５０５およびステップＳｊ１５０６については既に説明をしたので説明を省略する。

【２１３６】

＜転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理＞

次に、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図２１６：Ｓｊ１２０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１３７】

図２２０は、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１６０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｊ１６０２に進む。

【２１３８】

ステップＳｊ１６０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｊ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１６０３に進む。

【２１３９】

ステップＳｊ１６０３では、当該遊技回転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述したように、当該遊技回転落フラグは、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したことを識別するためのフラグである。当該遊技回転落フラグは、転落抽選に当選

したときにＯＮにされ、当該転落抽選に当選した遊技回の終了時にＯＦＦにされる。すなわち、ステップＳｊ１６０３では、現在の転落低確率高頻度状態の遊技状態が、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したことに起因するのか、当該遊技回よりも先に実行された遊技回における転落抽選に当選したことに起因するのかを判定する。上述したように、本実施形態においては、当該遊技回において転落抽選に当選し、かつ、大当たりにも当選した場合には、特定の演出を実行する。従って、ステップＳｊ１６０３の処理を実行することによって、現在の転落低確率高頻度状態の遊技状態が、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したことに起因するのか、当該遊技回よりも先に実行された遊技回における転落抽選に当選したことに起因するのかを判定する。

【２１４０】

ステップＳｊ１６０３において、当該遊技回転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１６０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１６０４に進む。ステップＳｊ１６０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、転落大当たり用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１６０４が実行される場合とは、転落抽選に当選して低確率高頻度状態に移行した場合であるので、転落する前の状態は保証遊技回数内における高確率高頻度状態である（図２０２参照）。よって、本処理によって特定される転落大当たり用の変動時間テーブルは、保証遊技回数内転落大当たり遊技回演出用の変動時間テーブルである。ステップＳｊ１６０４を実行した後、ステップＳｊ１６０５に進む。

【２１４１】

ステップＳｊ１６０５では、保証遊技回数内転落大当たりフラグをＯＮにする。保証遊技回数内転落大当たりフラグは、保証遊技回数内転落大当たりであることを特定した場合にＯＮとなり、大当たりに起因して実行された開閉実行モードの終了時にＯＦＦとなるフラグである。保証遊技回数内転落大当たりフラグは、開閉実行モードにおけるオープニング期間において実行されるオープニング演出を決定する際に用いられる。上述したように、保証遊技回数内転落大当たりの場合には、オープニング演出として保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出（図２０２参照）を実行する。すなわち、保証遊技回数内転落大当たりフラグは、オープニング演出を決定する際に、保証遊技回数内転落大当たりであるか否かを特定するためのフラグである。

【２１４２】

ステップＳｊ１６０５を実行した後、ステップＳｊ１６０６に進む。ステップＳｊ１６０６では、ステップＳｊ１６０５で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｊ１６０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｊ１６０７に進み、ステップＳｊ１６０６によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【２１４３】

ステップＳｊ１６０３において、当該遊技回転落フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１６０３：ＮＯ）、ステップＳｊ１６０８に進む。ステップＳｊ１６０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１６０８が実行される場合とは、処理対象である当該遊技回が保証遊技回内であり、当該遊技回よりも先に実行された遊技回において転落抽選に当選し低確率高頻度状態となり、その状態から大当たりに当選した転落引き戻し大当たりの場合である（図１９９参照）。よって、本処理によって特定される大当たり用の変動時間テーブルは、転落引き戻し大当たり演出用の変動時間テーブルである。ステップＳｊ１６０８を実行した後、ステップＳｊ１６０９に進む。

【２１４４】

ステップＳｊ１６０９では、転落引き戻し大当たりフラグをＯＮにする。転落引き戻し大当たりフラグは、転落引き戻し大当たりであることを特定した場合にＯＮとなり、大当

たりに起因して実行された開閉実行モードの終了時にＯＦＦとなるフラグである。転落引き戻し大当たりフラグは、開閉実行モードにおけるオープニング期間において実行されるオープニング演出を決定する際に用いられる。上述したように、転落引き戻し大当たりの場合であって、転落引き戻し大当たりにおける大当たり種別が、パチンコ機１０が設定可能な大当たり種別の中で、遊技者にとって最も有利な大当たり種別（最有利大当たり：本実施形態においては１６Ｒ確変大当たり）であった場合には、転落引き戻し大当たりに当選した遊技回の直後に実行される開閉実行モードのオープニング期間において、転落引き戻し大当たり、かつ、大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりであることを示唆することによって大当たりとなった現在の状態の詳細を示唆する演出（転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出）を実行する（図１９９参照）。すなわち、転落引き戻し大当たりフラグは、オープニング演出を決定する際に、転落引き戻し大当たりであるか否かを特定するためのフラグである。ステップＳｊ１６０９を実行した後、ステップＳｊ１６０６に進む。ステップＳｊ１６０６およびステップＳｊ１６０７については既に説明したので説明を省略する。

【２１４５】

一方、ステップＳｊ１６０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ１６０２：ＮＯ）、ステップＳｊ１６１０に進む。ステップＳｊ１６１０では、リーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ１６１０において、リーチ発生フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１６１１に進み、リーチ発生フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ１６１２に進む。

【２１４６】

ステップＳｊ１６１２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。当該変動時間テーブルは状態非明示演出用の変動時間テーブルである。ステップＳｊ１６１２を実行した後、ステップＳｊ１６０６に進む。ステップＳｊ１６０６およびステップＳｊ１６０７については既に説明をしたので説明を省略する。

【２１４７】

ステップＳｊ１６１０において、リーチ発生フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１６１０：ＮＯ）、ステップＳｊ１６１３に進む。ステップＳｊ１６１３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１６１３を実行した後、先に説明したステップＳｊ１６０６に進む。ステップＳｊ１６０６およびステップＳｊ１６０７については既に説明をしたので説明を省略する。

【２１４８】

＜転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理＞

次に、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図２１６：Ｓｊ１２０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１４９】

図２２１は、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１７０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｊ１７０２に進む。

【２１５０】

ステップＳｊ１７０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｊ１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１７０３に進む。

【２１５１】
ステップＳｊ１７０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、転落大当たり用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１７０３が実行される場合とは、処理対象である当該遊技回が保証遊技回外で高確率高頻度状態が継続して実行されている遊技回において転落抽選に当選し、かつ、当該転落した遊技回において大当たりに当選した場合である（図２０３参照）。よって、本処理によって特定される転落大当たり用の変動時間テーブルは、保証遊技回数外転落大当たり演出用の変動時間テーブルである。ステップＳｊ１７０３を実行した後、ステップＳｊ１７０４に進む。
【２１５２】
ステップＳｊ１７０４では、保証遊技回数外転落大当たりフラグをＯＮにする。保証遊技回数外転落大当たりフラグは、保証遊技回数外転落大当たりであることを特定した場合にＯＮとなり、大当たりに起因して実行された開閉実行モードの終了時にＯＦＦとなるフラグである。保証遊技回数外転落大当たりフラグは、開閉実行モードにおけるオープニング期間において実行されるオープニング演出を決定する際に用いられる。上述したように、保証遊技回数外転落大当たりの場合には、オープニング演出として保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出（図２０３参照）を実行する。すなわち、保証遊技回数外転落大当たりフラグは、オープニング演出を決定する際に、保証遊技回数外転落大当たりであるか否かを特定するためのフラグである。
【２１５３】
ステップＳｊ１７０４を実行した後、ステップＳｊ１７０５に進む。ステップＳｊ１７０５では、ステップＳｊ１７０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｊ１７０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｊ１７０６に進み、ステップＳｊ１７０５によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。
【２１５４】
一方、ステップＳｊ１７０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ１７０２：ＮＯ）、ステップＳｊ１７０７に進む。ステップＳｊ１７０７では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、転落外れ用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１７０７が実行される場合とは、高確率高頻度状態の保証遊技回数外において転落抽選に当選し、当たり抽選に外れた当該遊技回のみに実行される処理である。この場合、大当たりに当選したのか転落抽選に当選したのかを遊技者に推測させる演出を行い、その後に、転落抽選に当選したことを告知する演出を実行する。本実施形態においては、上述したバトル敗北演出を実行する。従って、ステップＳｊ１７０７で特定されて変動時間テーブルはバトル敗北演出用の変動時間テーブルである。ステップＳｊ１７０７を実行した後、ステップＳｊ１７０５に進む。ステップＳｊ１７０５およびステップＳｊ１７０６については既に説明をしたので説明を省略する。
【２１５５】
＜変動終了処理＞
次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２０９：Ｓｊ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２１５６】
図２２２は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１８０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｊ１８０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図２１６）に

おいて設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【２１５７】

ステップＳｊ１８０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｊ１８０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。

【２１５８】

ステップＳｊ１８０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｊ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１８０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｊ１８０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｊ１８０３を実行した後、ステップＳｊ１８０４に進む。

【２１５９】

ステップＳｊ１８０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ１８０４において、いずれの大当たりフラグもＯＮではない場合には（Ｓｊ１８０４：ＮＯ）、ステップＳｊ１８０５に進む。

【２１６０】

一方、ステップＳｊ１８０４において、いずれかの大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１８０４：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１８１６に進む。ステップＳ１８１６では、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｊ１８１７に進み、転落フラグがＯＮであると判断した場合に（Ｓｊ１８１７：ＹＥＳ）、ステップＳ１８１８に進み、転落フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ１８１４に進む。ステップＳｊ１８１７において、転落フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１８１７：ＮＯ）、ステップＳｊ１８１８を実行せずに、ステップＳｊ１８１４に進む。

【２１６１】

ステップＳｊ１８０５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２１６２】

ステップＳｊ１８０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１８０６に進む。一方、ステップＳｊ１８０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１８０５：ＮＯ）、ステップＳｊ１８１７に進む。ステップＳｊ１８１７およびステップＳｊ１８１８の処理については既に説明したので、説明を省略する。その後、ステップＳｊ１８１４に進む。

【２１６３】

ステップＳｊ１８０６では、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｊ１８０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｊ１８０６：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１８０７に進み、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。ステップＳｊ１８０７を実行した後、ステップＳｊ１８０８に進む。一方、ステップＳｊ１８０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｊ１８０６：ＮＯ）、ステップＳｊ１８０７を実行することなく、ステップＳｊ１８０８に進む。

【２１６４】

ステップＳｊ１８０８では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２１６５】

ステップＳｊ１８０８において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｊ１８０８：ＮＯ）、ステップＳｊ１８０９に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数内であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。

【２１６６】

ステップＳｊ１８０９において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｊ１８０９：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｊ１８１０に進む。ステップＳｊ１８１０では、保証遊技回フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ１８１１に進む。ステップＳｊ１８１１では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｊ１８１１を実行した後、ステップＳｊ１８１２に進む。

【２１６７】

ステップＳｊ１８１２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ１８１２において、転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１８１２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１８１３に進み、転落フラグをＯＦＦする。ステップＳｊ１８１３を実行した後、ステップＳｊ１８１４に進む。

【２１６８】

一方、ステップＳｊ１８０８において高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｊ１８０８：ＹＥＳ）、または、ステップＳｊ１８０９において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップＳｊ１８０９：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１８１２において転落フラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｊ１８１２：ＮＯ）には、そのまま、ステップＳｊ１８１４に進む。

【２１６９】

ステップＳｊ１８１４では、当該遊技回転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ１８１４において、当該遊技回転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１８１４：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１８１５に進み、当該遊技回転落フラグをＯＦＦにする。その後、変動終了処理を終了する。ステップＳｊ１８１４において、当該遊技回転落フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１８１４：ＮＯ）、そのまま変動終了処理を終了する。

【２１７０】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図２０８：Ｓｊ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１７１】

図２２３は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１９０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【２１７２】

ステップＳｊ１９０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｊ１９０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【２１７３】

ステップＳｊ１９０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１９０２：ＮＯ）、ステップＳｊ１９０３に進み、オープニング期間フラグがＯ

Ｎであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【２１７４】

ステップＳｊ１９０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１９０３：ＮＯ）、ステップＳｊ１９０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ１９０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１９０５に進む。一方、ステップＳｊ１９０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｊ１９０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２１７５】

ステップＳｊ１９０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ１９０６に進む。ステップＳｊ１９０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ１９０７に進む。

【２１７６】

ステップＳｊ１９０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）とが記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｉに記憶されている

【２１７７】

本実施形態においては、開放条件および閉鎖条件は以下のように設定されている。

（開放条件）

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

（閉鎖条件）

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

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

【２１７８】

上記開放条件における項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。また、上記閉鎖条件における２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【２１７９】

ステップＳｊ１９０７を実行した後、前述したステップＳｊ１９０８に進む。

【２１８０】

ステップＳｊ１９０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。オープニング時間設定処理の詳細は、後で説明する。ステップＳｊ１９０８を実行した後、ステップＳｊ１９０９に進む。

【２１８１】

ステップＳｊ１９０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２０８）におけるコマンド出力処理（Ｓｊ０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｊ１９０９を実行した後、ステップＳｊ１９１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２１８２】
ステップＳｊ１９０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１９１１に進む。
【２１８３】
ステップＳｊ１９１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｊ１９１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｊ１９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１９１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ１９１３に進む。
【２１８４】
ステップＳｊ１９１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｊ１９１３を実行した後、ステップＳｊ１９１４に進む。
【２１８５】
ステップＳｊ１９１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｊ１９１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２０８：ステップＳｊ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｊ１９１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【２１８６】
ステップＳｊ１９０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１９１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｊ１９１６を実行した後、ステップＳｊ１９１７に進む。
【２１８７】
ステップＳｊ１９１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｊ１９１７において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｊ１９１７：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１９１８に進む。一方、ステップＳｊ１９１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｊ１９１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【２１８８】
ステップＳｊ１９１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｊ１９１９に進む。
【２１８９】
ステップＳｊ１９１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｊ１９１９を実行した後、ステップＳｊ１９２０に進む。
【２１９０】
ステップＳｊ１９２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時

間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｊ１９２０を実行した後、ステップＳｊ１９２１に進む。

【２１９１】

ステップＳｊ１９２１では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２０８）におけるステップＳｊ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。エンディングコマンドには、エンディング時間設定処理（Ｓｊ１９１９）において設定されたエンディング時間の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、エンディング演出を実行する。ステップＳｊ１９２１を実行した後、ステップＳｊ１９２２に進む。

【２１９２】

ステップＳｊ１９２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２１９３】

ステップＳｊ１９０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１９２３に進む。

【２１９４】

ステップＳｊ１９２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｊ１９２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｊ１９２０において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｊ１９２３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１９２４に進む。

【２１９５】

ステップＳｊ１９２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ１９２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｊ１９２５を実行した後、ステップＳｊ１９２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｊ１９２６を実行した後、ステップＳｊ１９２７に進む。

【２１９６】

ステップＳｊ１９２７では、開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図２０８）におけるステップＳｊ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、受信した開閉実行モード終了コマンドに基づいて、開閉実行モードにおける演出を終了する。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２１９７】

一方、ステップＳｊ１９２３において、エンディング期間が終了していないと判定した場合には（Ｓｊ１９２３：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。

【２１９８】

＜オープニング時間設定処理＞

次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２２３：Ｓｊ１９０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１９９】

図２２４は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２００１では、保証遊技回数内転落大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ２００１において、保証遊技回数内転落大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２００２に進む。

【２２００】
ステップＳｊ２００２では、保証遊技回数内転落大当たり用のオープニング時間設定処理を実行する。具体的には、オープニング期間において保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行するために必要な時間として予め設定された時間を、オープニング期間の時間（オープニング時間）として設定する。なお、上述したように、保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出は、保証遊技回数内に転落大当たりに当選したことを示唆するオープニング演出である。ステップＳｊ２００２を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了する。
【２２０１】
ステップＳｊ２００１において、保証遊技回数内転落大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ２００１：ＮＯ）、ステップＳｊ２００３に進む。
【２２０２】
ステップＳｊ２００３では、保証遊技回数外転落大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ２００３において、保証遊技回数外転落大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２００３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２００４に進む。ステップＳｊ２００４では、保証遊技回数外転落大当たり用のオープニング時間設定処理を実行する。具体的には、オープニング期間において保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行するために必要な時間として予め設定された時間を、オープニング期間の時間（オープニング時間）として設定する。なお、上述したように、保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出は、保証遊技回数外に転落大当たりに当選したことを示唆するオープニング演出である。ステップＳｊ２００４を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了する。
【２２０３】
ステップＳｊ２００３において、保証遊技回数外転落大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ２００３：ＮＯ）、ステップＳｊ２００５に進む。
【２２０４】
ステップＳｊ２００５では、転落引き戻し大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ２００５において、転落引き戻し大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２００５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２００６に進む。ステップＳｊ２００６では、大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｊ２００６において、大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｊ２００６：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２００７に進む。
【２２０５】
ステップＳｊ２００７では、転落引き戻し最有利大当たり用のオープニング時間設定処理を実行する。具体的には、オープニング期間において転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行するために必要な時間として予め設定された時間を、オープニング期間の時間（オープニング時間）として設定する。なお、上述したように、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出は、高確率モード中に転落抽選に当選した後、保証遊技回数内に大当たりに当選したことを示唆する演出である。ステップＳｊ２００４を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了する。
【２２０６】
ステップＳｊ２００５において、転落引き戻し大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合（Ｓｊ２００５：ＮＯ）、および、ステップＳｊ２００６において、大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｊ２００６：ＮＯ）、ステップＳｊ２００８に進む。
【２２０７】
ステップＳｊ２００８では、通常オープニング時間設定処理を実行する。具体的には、オープニング期間において通常オープニング演出を実行するために必要な時間として予め設定された時間を、オープニング期間の時間（オープニング時間）として設定する。通常オープニング演出とは、オープニング演出のうち、上述した保証遊技回数内転落大当たり

オープニング演出や、保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出や、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出など、特定のオープニング演出以外のオープニング演出のことをいう。通常オープニング演出では、大当たりに当選したことを遊技者に示唆する演出を実行する。ステップＳｊ２００８を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了する。

【２２０８】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２２３：Ｓｊ１９１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２２０９】

図２２５は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２１０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｊ２１０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｊ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｊ２１０２に進む。

【２２１０】

ステップＳｊ２１０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｊ２１０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｊ２１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２１０３に進む。

【２２１１】

ステップＳｊ２１０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｊ２１０４に進む。

【２２１２】

ステップＳｊ２１０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２０８：ステップＳｊ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｊ２１０４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【２２１３】

ステップＳｊ２１０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｊ２１０２：ＮＯ）、ステップＳｊ２１０３およびステップＳｊ２１０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【２２１４】

ステップＳｊ２１０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｊ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２１０５に進む。

【２２１５】

ステップＳｊ２１０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｊ２１０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｊ２１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２１０６に進む。

【２２１６】

ステップＳｊ２１０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｊ２１０７に進む。

【２２１７】

ステップＳｊ２１０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２０８：ステップＳｊ０５０３）

において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｊ２１０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【２２１８】

ステップＳｊ２１０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｊ２１０５：ＮＯ）、ステップＳｊ２１０６およびステップＳｊ２１０７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【２２１９】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２２３：Ｓｊ１９２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２２２０】

図２２６は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２２０１では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２２２１】

ステップＳｊ２２０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２２０２に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。ステップＳｊ２２０２を実行した後、ステップＳｊ２２０３に進む。

【２２２２】

ステップＳｊ２２０３では、保証遊技回数内転落大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ２２０３において、保証遊技回数内転落大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２２０４に進み、保証遊技回数内転落大当たりフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ２２０５に進む。一方、ステップＳｊ２２０３において、保証遊技回数内転落大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ２２０３：ＮＯ）、ステップＳｊ２２０４を実行せずに、ステップＳｊ２２０５に進む。

【２２２３】

ステップＳｊ２２０５では、保証遊技回数外転落大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ２２０５において、保証遊技回数外転落大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２２０６に進み、保証遊技回数外転落大当たりフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ２２０７に進む。一方、ステップＳｊ２２０５において、保証遊技回数外転落大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ２２０５：ＮＯ）、ステップＳｊ２２０６を実行せずに、ステップＳｊ２２０７に進む。

【２２２４】

ステップＳｊ２２０７では、転落引き戻し大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ２２０７において、転落引き戻し大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２２０７：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２２０８に進み、転落引き戻し大当たりフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ２２０９に進む。一方、ステップＳｊ２２０７において、転落引き戻し大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ２２０７：ＮＯ）、ステップＳｊ２２０８を実行せずに、ステップＳｊ２２０９に進む。

【２２２５】

ステップＳｊ２２０９では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｊ２２１０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップＳｊ２２１１に進む。

【２２２６】
ステップＳｊ２２１１では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた保証遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。保証遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、保証遊技回数として予め設定された値であり、本実施形態においては１００である。その後、ステップＳｊ２２１２に進む。
【２２２７】
ステップＳｊ２２１２では、保証遊技回フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｊ２２１３に進み、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｊ２２１４に進む。
【２２２８】
一方、ステップＳｊ２２０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｊ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｊ２２１５に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ通常大当たりフラグおよび８Ｒ通常大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｊ２２１６に進む。
【２２２９】
ステップＳｊ２２１６では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｊ２２１７に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた保証遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｊ２２１８において、保証遊技回フラグをＯＮにする。ステップＳｊ２２１８を実行した後、ステップＳｊ２２１９に進み、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｊ２２１４に進む。
【２２３０】
ステップＳｊ２２１４では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【２２３１】
＜電役サポート用処理＞
次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図２０８：Ｓｊ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２２３２】
図２２７は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２３０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｊ２３０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ２３０１：ＮＯ）、ステップＳｊ２３０２に進む。
【２２３３】
ステップＳｊ２３０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｊ２３０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ２３０２:ＮＯ）、ステップＳｊ２３０３に進む。
【２２３４】

ステップＳｊ２３０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であるか否かを判定する。この場合、電役用タイマカウンタＴｄは、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。電役用タイマカウンタＴｄにセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【２２３５】

ステップＳｊ２３０３において、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｊ２３０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｊ２３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３０４に進む。

【２２３６】

ステップＳｊ２３０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｊ２３０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｊ２３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｊ２３０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｊ２３０４：ＮＯ）、ステップＳｊ２３０６に進む。

【２２３７】

ステップＳｊ２３０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｊ２３０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｊ２３０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｊ２３０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｊ２３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３０７に進む。

【２２３８】

ステップＳｊ２３０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｊ２３０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｊ２３０７において開閉実行モードではなく（Ｓｊ２３０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｊ２３０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｊ２３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタＴｄに「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。電役用タイマカウンタＴｄは、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｊ２３１０に進む。

【２２３９】

ステップＳｊ２３１０では、ステップＳｊ２３０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｊ２３１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｊ２３１０：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｊ２３１２に進み、高頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行する。具体的には、高頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の電動役物３４ａの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。当該開閉シナリオには、電動役物３４ａの開放条件（電役開放条件）と、電動役物３４ａの閉鎖条件（電役閉鎖条件）とが設定されている。ステップＳｊ２３１２において、高頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

【２２４０】

一方、ステップＳｊ２３１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｊ２３１０：ＮＯ）、ステップＳｊ２３１１およびステップＳｊ２３１２の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【２２４１】
ステップＳｊ２３０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｊ２３０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｊ２３０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｊ２３０８：ＮＯ）、ステップＳｊ２３１３に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０、１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタＴｄに「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｊ２３１４に進む。
【２２４２】
ステップＳｊ２３１４では、ステップＳｊ２３１３の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｊ２３１４において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｊ２３１４：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｊ２３１４において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｊ２３１４：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３１５に進み、サポート当選フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｊ２３１６に進み、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行する。具体的には、低頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の電動役物３４ａの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。当該開閉シナリオには、電動役物３４ａの開放条件（電役開放条件）と、電動役物３４ａの閉鎖条件（電役閉鎖条件）とが設定されている。ステップＳｊ２３１６において、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。
【２２４３】
ステップＳｊ２３０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３１７に進み、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｊ２３１７において、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｊ２３１７：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｊ２３１７において、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｊ２３１７：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３１８に進む。
【２２４４】
ステップＳｊ２３１８では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｊ２３１９に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【２２４５】
ステップＳｊ２３０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３２０に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。電役開閉制御処理の詳細については後述する。ステップＳｊ２３２０を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。
【２２４６】
＜電役開閉処理＞
次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図２２７：Ｓｊ２３２０）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２２４７】
図２２８は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２４０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｊ２４０１において、電動役物３４ａが開放中ではないと判定した場合には（Ｓｊ２４０１：ＮＯ）、ステップＳｊ２４０２に進む。
【２２４８】

ステップＳｊ２４０２では、設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、１回の電役開放抽選に当選した場合の電動役物３４ａの開放回数（本実施形態においては１回）をカウントするとともに、電動役物３４ａの閉鎖状態を維持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマカウンタでカウントすることによって、電動役物３４ａを開放状態に移行する条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｊ２４０２において、開閉シナリオの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｊ２４０２：ＮＯ）、電役開閉処理を終了する。

【２２４９】

一方、ステップＳｊ２４０２において、開閉シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には（Ｓｊ２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２４０３に進む。

【２２５０】

ステップＳｊ２４０３では、電動役物３４ａを開放状態にする。ステップＳｊ２４０３を実行した後、ステップＳｊ２４０４に進む。

【２２５１】

ステップＳｊ２４０４では、電役開放コマンドを設定する。電役開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２０８：ステップＳｊ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。電役開放コマンドを受信した音声発光装置は、電役開放用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

【２２５２】

一方、ステップＳｊ２４０１において、電動役物３４ａが開放中ではないと判定した場合には（Ｓｊ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２４０５に進む。

【２２５３】

ステップＳｊ２４０５では、電動役物３４ａの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｊ２４０５において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｊ２４０５：ＮＯ）、電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳｊ２４０５において、閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｊ２４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２４０６に進む。

【２２５４】

ステップＳｊ２４０６では、電動役物３４ａを閉鎖状態にする。ステップＳｊ２４０６を実行した後、ステップＳｊ２４０７に進む。

【２２５５】

ステップＳｊ２４０７では、電役閉鎖コマンドを設定する。電役閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２０８：ステップＳｊ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。電役閉鎖コマンドを受信した音声発光装置は、電役閉鎖用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

【２２５６】

《４－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

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

【２２５７】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

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

【２２５８】

図２２９は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【２２５９】

ステップＳｊ２５０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側

ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｊ２５０１を実行した後、ステップＳｊ２５０２に進む。

【２２６０】

ステップＳｊ２５０２では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行なう。遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｊ２５０２を実行した後、ステップＳｊ２５０３に進む。

【２２６１】

ステップＳｊ２５０３では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、開閉処理期間、および、エンディング期間における演出に関する処理を行なう。開閉実行モード演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｊ２５０３を実行した後、ステップＳｊ２５０４に進む。

【２２６２】

ステップＳｊ２５０４では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技状態を示す動画を図柄表示装置４１に表示させる処理や、デモ動画を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。具体的には、遊技状態を示す動画として、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態コマンドに含まれる遊技状態判定値ＰＮに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる。ステップＳｊ２５０４を実行した後、ステップＳｊ２５０５に進む。

【２２６３】

ステップＳｊ２５０５では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｊ２５０５を実行した後、ステップＳｊ２５０６に進む。

【２２６４】

ステップＳｊ２５０６では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｊ２５０６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【２２６５】

＜遊技回演出用処理＞

次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２２９：Ｓｊ２５０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２２６６】

図２３０は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２６０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｊ２６０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｊ２６０１：ＮＯ）、本遊技回演出用処理処理を終了する。一方、ステップＳｊ２６０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｊ２６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２６０２に進む。

【２２６７】

ステップＳｊ２６０２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、変動時間、および遊技状態判

定値ＰＮの情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｊ２６０３に進む。

【２２６８】

ステップＳｊ２６０３では、遊技回演出パターン設定処理を実行する。遊技回演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｊ２６０３を実行した後、ステップＳｊ２６０４に進む。

【２２６９】

ステップＳｊ２６０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、又は、８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【２２７０】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｊ２６０４を実行した後、ステップＳｊ２６０５に進む。

【２２７１】

ステップＳｊ２６０５では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｊ２６０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｊ２６０６に進む。

【２２７２】

ステップＳｊ２６０６では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｊ２６０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｊ２６０７を実行した後、ステップＳｊ２６０８に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。ステップＳｊ２６０８を実行した後、本遊技回演出用処理を終了する。

【２２７３】

＜遊技回演出パターン設定処理＞

次に、遊技回演出パターン設定処理について説明する。遊技回演出パターン設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図２３０：Ｓｊ２６０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２２７４】

図２３１は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２７０１では、遊技回演出設定処理（図２３０）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｊ２７０１において、遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｊ２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２７０２に進み、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が低確率低頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｊ２７０２を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【２２７５】

ステップＳｊ２７０１において、遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｊ２７０１：ＮＯ）には、ステップＳｊ２７０３に進む。

【２２７６】

ステップＳｊ２７０３では、遊技回演出設定処理（図２３０）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｊ２７０３において、遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｊ２７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２７０４に進み、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が低確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｊ２７０４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【２２７７】

ステップＳｊ２７０３において、遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｊ２７０３：ＮＯ）には、ステップＳｊ２７０５に進む。

【２２７８】

ステップＳｊ２７０５では、遊技回演出設定処理（図２３０）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｊ２７０５において、遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｊ２７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２７０６に進み、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が高確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｊ２７０６を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【２２７９】

ステップＳｊ２７０５において、遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｊ２７０５：ＮＯ）には、ステップＳｊ２７０７に進む。

【２２８０】

ステップＳｊ２７０７では、遊技回演出設定処理（図２３０）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｊ２７０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｊ２７０７：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２７０８に進み、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が転落低確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｊ２７０８を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【２２８１】

ステップＳｊ２７０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｊ２７０７：ＮＯ）には、ステップＳｊ２７０９に進む。

【２２８２】

ステップＳｊ２７０９では、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が転落低確率低頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｊ２７０９を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【２２８３】

＜低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２３１：Ｓｊ２７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０が通常状態である場合の、遊技回における演出パターンを設定する処理である。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【２２８４】

図２３２は、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２８０１では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図２３０）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｊ２８０１において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｊ２８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２８０２に進む。

【２２８５】

ステップＳｊ２８０２では、低確率低頻度状態の大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、通常の遊技回演出（図１９９参照）において大当たり当選を告知する演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【２２８６】

一方、ステップＳｊ２８０１において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ２８０１：ＮＯ）、ステップＳｊ２８０３に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図２３０）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｊ２８０３において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｊ２８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２８０４に進む。

【２２８７】

ステップＳｊ２８０４では、低確率低頻度状態のリーチ発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、通常の遊技回演出（図１９９参照）においてリーチ発生を告知する演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【２２８８】

ステップＳｊ２８０３において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｊ２８０３：ＮＯ）、ステップＳｊ２８０５に進む。

【２２８９】

ステップＳｊ２８０５では、低確低頻度状態のリーチ非発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、通常の遊技回演出（図１９９参照）においてリーチ非発生（外れ）となる演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【２２９０】
＜低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理＞
次に、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２３１：Ｓｊ２７０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０がいわゆる時短状態にある場合の、遊技回における演出パターンを設定する処理である。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。
【２２９１】
図２３３は、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２９０１では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図２３０）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｊ２９０１において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｊ２９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２９０２に進む。
【２２９２】
ステップＳｊ２９０２では、低確率高頻度状態の大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、状態非明示演出（大当たり用）を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。
【２２９３】
一方、ステップＳｊ２９０１において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ２９０１：ＮＯ）、ステップＳｊ２９０３に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図２３０）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｊ２９０３において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｊ２９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２９０４に進む。
【２２９４】
ステップＳｊ２９０４では、低確率高頻度状態のリーチ発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、状態非明示演出（リーチ発生用）を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。
【２２９５】
ステップＳｊ２９０３において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｊ２９０３：ＮＯ）、ステップＳｊ２９０５に進む。
【２２９６】
ステップＳｊ２９０５では、低確率高頻度状態のリーチ非発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、状態非明示演出（リーチ非発生用）を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。
【２２９７】
＜高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理＞
次に、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２３１：Ｓｊ２７０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０がいわゆる確変状態である場合の、遊技回における演出パターンを設定する処理である。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【２２９８】
図２３４は、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ３００１では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図２３０）のステップＳｊ２６０１によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｊ３００１において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｊ３００１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３００２に進む。
【２２９９】
ステップＳｊ３００２では、コマンド記憶処理（図２２９：Ｓｊ２５０１）において記憶した変動用コマンドに含まれる保証遊技回フラグに関する情報に基づいて、保証遊技回中であるか否かを判定する。ステップＳｊ３００２において、保証遊技回中ではないと判定した場合には（Ｓｊ３００２：ＮＯ）、ステップＳｊ３００３に進む。
【２３００】
ステップＳｊ３００３では、高確率高頻度状態の保証遊技回数外大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回においてバトル勝利演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。
【２３０１】
一方、ステップＳｊ３００２において、保証遊技回中であると判定した場合には（Ｓｊ３００２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３００４に進む。ステップＳｊ３００４では、高確率高頻度状態の保証遊技回数内大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において状態非明示演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。
【２３０２】
ステップＳｊ３００１において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ３００１：ＮＯ）、ステップＳｊ３００５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図２３０）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｊ３００５において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｊ３００５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３００６に進む。
【２３０３】
ステップＳｊ３００６では、高確率高頻度状態のリーチ発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において状態非明示演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。
【２３０４】
ステップＳｊ３００５において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｊ３００５：ＮＯ）、ステップＳｊ３００７に進む。ステップＳｊ３００７では、高確率高頻度状態のリーチ非発生用の演出パターンの設定処理を実行する。すなわち、処理対象の当該遊技回において状態非明示演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。
【２３０５】
＜転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理＞
次に、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２３１：Ｓｊ２７０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０がいわゆる転落時短状態

である場合の、遊技回における演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【２３０６】

図２３５は、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ３１０１では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図２３０）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｊ３１０１において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｊ３１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３１０２に進む。

【２３０７】

ステップＳｊ３１０２では、コマンド記憶処理（図２２９：Ｓｊ２５０１）において記憶した変動用コマンドに含まれる当該遊技回における転落抽選に関する情報に基づいて、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したか否かを判定する。ステップＳｊ３１０２において、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したと判定した場合には（Ｓｊ３１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３１０３に進む。

【２３０８】

ステップＳｊ３１０３では、転落低確率高頻度状態の転落大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において保証遊技回数内転落大当たり演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【２３０９】

ステップＳｊ３１０２において、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選していないと判定した場合には（Ｓｊ３１０２：ＮＯ）、ステップＳｊ３１０４に進む。ステップＳｊ３１０４では、転落低確率高頻度状態の大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において転落引き戻し大当たり演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【２３１０】

ステップＳｊ３１０１において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ３１０１：ＮＯ）、ステップＳｊ３１０５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図２３０）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｊ３１０５において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｊ３１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３１０６に進む。

【２３１１】

ステップＳｊ３１０６では、転落低確率高頻度状態のリーチ発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において状態非明示演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【２３１２】

ステップＳｊ３１０５において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｊ３１０５：ＮＯ）、ステップＳｊ３１０７に進む。ステップＳｊ３１０７では、転落低確率高頻度状態のリーチ非発生用の演出パターンの設定処理を実行する。すなわち、処理対象の当該遊技回において状態非明示演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率高頻度状態のリーチ非発生用の演出パターン設定処理を終了する。

【２３１３】

＜転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２３１：Ｓｊ２７０９）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０がいわゆる転落通常状態である場合の、遊技回における演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【２３１４】

図２３６は、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ３２０１では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図２３０）のステップＳｊ２６０１によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｊ３２０１において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｊ３２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３２０２に進む。

【２３１５】

ステップＳｊ３２０２では、転落低確率低頻度状態の転落大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において保証遊技回数外転落大当たり演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【２３１６】

ステップＳｊ３２０１において、当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ３２０１：ＮＯ）、ステップＳｊ３２０３に進む。ステップＳｊ３２０３では、転落外れ用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回においてバトル敗北演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【２３１７】

＜開閉実行モード演出設定処理＞

次に、開閉実行モード演出設定処理について説明する。開閉実行モード演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２２９：Ｓｊ２５０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。開閉実行モード演出設定処理は、オープニング期間、開閉処理期間、およびエンディング期間に実行する演出の演出パターンを設定するための処理である。

【２３１８】

図２３７は、開閉実行モード演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ３３０１では、オープニングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｊ３３０１において、オープニングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｊ３３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３３０２に進む。

【２３１９】

ステップＳｊ３３０２では、オープニング演出用処理を実行する。オープニング演出用処理は、オープニング期間に実行するオープニング演出の演出パターンを設定する処理である。オープニング演出用処理の詳細は後述する。ステップＳｊ３３０２に実行した後、ステップＳ３３０３に進む。

【２３２０】

一方、ステップＳｊ３３０１において、オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｊ３３０１：ＮＯ）、そのままステップＳｊ３３０３に進む。

【２３２１】

ステップＳｊ３３０３では、開閉処理開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｊ３３０３において、開閉処理開始コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｊ３３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３３０４に進む。ステップＳｊ３３０４では、開閉処理期間演出用処理を実行する。開閉処理期間演出用処理は、開閉処理期間に実行する開閉

処理期間演出の演出パターンを設定する処理である。具体的には、ラウンド遊技の進捗を報知したり、大当たりに当選したことを遊技者に報知する演出パターンを設定する。ステップＳｊ３３０４を実行した後、ステップＳ３３０５に進む。

【２３２２】

一方、ステップＳｊ３３０３において、開閉処理開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｊ３３０３：ＮＯ）、そのままステップＳｊ３３０５に進む。

【２３２３】

ステップＳｊ３３０５では、エンディングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｊ３３０５において、エンディングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｊ３３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３３０６に進む。

【２３２４】

ステップＳｊ３３０６では、エンディング演出用処理を実行する。エンディング演出用処理は、エンディング期間に実行するエンディング演出の演出パターンを設定する処理である。具体的には、当該開閉実行モードが終了した後に開始される遊技回に関する情報を示唆したり、大当たりに当選したことを遊技者に報知する演出パターンを設定する。ステップＳ３３０６を実行した後、本開閉実行モード演出設定処理を終了する。

【２３２５】

一方、ステップＳｊ３３０５において、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｊ３３０５：ＮＯ）、そのまま本開閉実行モード演出設定処理を終了する。

【２３２６】

＜オープニング演出用処理＞

次に、オープニング演出用処理について説明する。上述したように、オープニング演出用処理は、オープニング期間に実行するオープニング演出の演出パターンを設定する処理である。本実施形態においては、オープニング演出の演出パターンは、当該オープニング期間を含む開閉実行モードが実行される起因となった大当たり当選の遊技回の遊技状態に基づいて決定される。いずれの種類のオープニング演出を設定するかは、主制御装置６０によるオープニング時間設定処理（図２２４）によって決定されており、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたオープニングコマンドを介して設定されるオープニング演出の種類を認識する。

【２３２７】

図２３８は、オープニング演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ３４０１では、主制御装置６０から受信したオープニングコマンドに設定されているオープニング演出を特定する。ステップＳｊ３４０１を実行した後、ステップＳｊ３４０２に進む。ステップＳｊ３４０２では、設定されている演出が保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出であるか否かを判定する。ステップＳ３４０２において、設定されている演出が保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出であると判定した場合には（Ｓｊ３４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３４０３に進む。ステップＳｊ３４０３では、オープニング演出として、保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本オープニング演出用処理を終了する。

【２３２８】

ステップＳｊ３４０２において、設定されている演出が保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出ではないと判定した場合には（Ｓｊ３４０２：ＮＯ）、ステップＳｊ３４０４に進む。ステップＳｊ３４０４では、設定されている演出が保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出であるか否かを判定する。ステップＳｊ３４０４において、設定されている演出が保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出であると判定した場合には（Ｓｊ３４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３４０５に進む。ステップＳｊ３４０５では、オープニング演出として、保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本オープニング演出用処理を終了する。

【２３２９】

ステップＳｊ３４０４において、設定されている演出が保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出ではないと判定した場合には（Ｓｊ３４０４：ＮＯ）、ステップＳｊ３４０６に進む。ステップＳｊ３４０６では、設定されている演出が転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出であるか否かを判定する。ステップＳｊ３４０６において、設定されている演出が転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出であると判定した場合には（Ｓｊ３４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３４０７に進む。

【２３３０】

ステップＳｊ３４０７では、オープニング演出として、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本オープニング演出用処理を終了する。

【２３３１】

ステップＳ３４０６において、設定されている演出が転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出ではないと判定した場合には（Ｓｊ３４０６：ＮＯ）、ステップＳｊ３４０８に進む。ステップＳｊ３４０８では、オープニング演出として、通常オープニング演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本オープニング演出用処理を終了する。

【２３３２】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【２３３３】

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

【２３３４】

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

【２３３５】

＜メイン処理＞

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

【２３３６】

図２３９は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【２３３７】

ステップＳｊ３５０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｊ３５０２に進む。

【２３３８】
ステップＳｊ３５０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【２３３９】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【２３４０】
図２４０は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ３６０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【２３４１】
＜Ｖ割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【２３４２】
図２４１は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【２３４３】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【２３４４】
ステップＳｊ３７０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図２４０）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。
【２３４５】
演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【２３４６】
なお、コマンド対応処理（Ｓｊ３７０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。
【２３４７】
ステップＳｊ３７０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｊ３７０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｊ３７０３に進む。
【２３４８】
ステップＳｊ３７０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｊ３７０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｊ３７０４に進む。
【２３４９】
ステップＳｊ３７０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｊ３７０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｊ３７０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。
【２３５０】
以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確率モードの遊技状態よりも不利な低確率モードの遊技状態において大当たりに当選した場合に、特定の演出を実行する。具体的には、ケース１では、特定の演出として、転落引き戻し大当たり演出および転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行する。ケース２では、特定の演出として、保証遊技回数内転落大当たり演出および保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行する。ケース３では、特定の演出として、保証遊技回数外転落大当たり演出および保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行する。このような処理を実行することによって、遊技者にとって不利な遊技状態で実行された遊技回において大当りに当選したことを、特定の演出を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者に付与することができる。
【２３５１】
また、いずれの特定の演出も、遊技者にとって不利な遊技状態から大当たりに当選したことを遊技者に示唆する内容の演出である。従って、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことをより一層遊技者に認識させることができ、より一層大きな優越感や満足感を遊技者に付与することができる。
【２３５２】

さらに、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回において、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。

【２３５３】

さらに、このような処理を実行している場合において、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

【２３５４】

さらに、転落した後に、保証遊技回数内において大当りに当選（転落引き戻し大当たり）した場合であって、当該大当たりの種別が遊技者にとって最も有利な種別である場合には、オープニング期間において転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行するので、大当たりに当選した後に、不利な遊技状態から最も有利な種別の大当たりに当選したことを遊技者は知ることになり、遊技者に対してさらに大きな優越感や幸福感を付与することができる。

【２３５５】

また、本実施形態においては、ケース１における転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出、ケース２における保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出、ケース３における保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出は、大当たりとなった遊技回が終了した後に実行するので、遊技回が終了した後にも遊技者に対して期待感を付与することできることに加え、遊技回が終了した後にも遊技者に対して遊技に注目させることができる。

【２３５６】

また、本実施形態においては、遊技状態のうち、高確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態が遊技者に最も有利な遊技状態（以下、最有利状態とも呼ぶ）であり、低確率モードかつ低頻度サポートモードの遊技状態が遊技者に最も不利な遊技状態（以下、最不利状態とも呼ぶ）であり、低確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態は最有利状態よりも不利であり最不利状態よりも有利な遊技状態（以下、中有利状態とも呼ぶ）である。本実施形態においては、最有利遊技状態から中有利遊技状態に移行した後の遊技回において大当たりに当選した場合に上記の特定の演出を実行する。よって、特定の演出を実行することによって、最も不利な状態である最不利状態に移行する前に大当たりに当選したことを遊技者に強く認識させることができ、遊技者に対して事後的な危機感（実は危ない状況であったことを後に知ることによる危機感）、および、大当たりに当選したことによる達成感や優越感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３５７】

また、本実施形態においては、例えば、特定の演出としての転落引き戻し大当たり演出は、転落した後に大当たりに当選したことを示唆する演出である。すなわち、転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回（以下、当該当選遊技回とも呼ぶ）の１つ前に大当たりになった遊技回（以下、先行当選遊技回とも呼ぶ）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりに当選したことを遊技者に認識させることができる。従って、遊技者に対して、事後的に一つ前に大当たりとなった遊技回における大当たり種別を認識させることができ、先行当選遊技回から今までの遊技について回想させるといった遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３５８】

さらに、上述のように、転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回（当該当選遊技回）の１つ前に大当たりになった遊技回（先行当選遊技回）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりに当選したことを遊技者に認識させる。さらに、当該大当たりの種別が遊技者に最も有利な大当たり種別であって場合には、転落引き戻し最有利演出を実行する。すなわち、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回における大当たり種別と、先行当選遊技回における大当たり種別とに基づいて、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回以降に実行する演出を決定するので、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回以降に実行された特定の演出を認識した遊技者に、当該特定の演出に基づいて、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回における大当たり種別と、先行当選遊技回における大当たり種別について回想や推測をさせることができ、実行中の遊技回に対する期待感に加え過去に実行された遊技回について回想させるといった興趣も遊技者に付与することができる。

【２３５９】

さらに、上述したように、特定の演出、例えば転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回の１つ前に大当たりになった遊技回（以下、先行当選遊技回とも呼ぶ）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりに当選したことを遊技者に認識させる。すなわち、特定の演出を実行するか否か、および、特定の演出の内容については、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までにおける遊技状態の変化の態様に基づいて決定している。よって、特定の演出を認識した遊技者は、当該特定の演出に基づいて過去に実行された遊技回における当該遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。よって、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者が認識できなかった場合であっても、当該特定の演出を遊技者に認識させることによって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３６０】

さらに、オープニング期間に実行する特定の演出も、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までにおける遊技状態の変化の態様に基づいて決定している。つまり、大当たりとなった遊技回が終了した後のオープニング期間まで、遊技者に対して、これまで実行された遊技回における遊技状態の変化の態様や、遊技の内容、演出に注目させることができる。

【２３６１】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、有利な遊技状態である高確率高頻度状態から、不利な遊技状態である低確率高頻度状態に移行した後に大当たりに当選した場合に特定の演出を実行する。よって、仮に、状態非明示演出を実行していたにもかかわらず、有利な遊技状態から不利な遊技状態に移行したことを遊技者が認識していた場合でも高確率高頻度状態から低確率高頻度状態に移行したことによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たり当選することで特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たり当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３６２】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０は、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいてオープニング時間を決定する。従って、例えば、オープニング時間に対応する期間であるオープニング期間に演出（オープニング演出）を実行する場合、当該演出の内容を、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に応じて決定することができる。その結果、当該オープニング演出を認識した

遊技者は、当該演出に基づいて、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。よって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３６３】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、大当たりに当選した遊技回（先行当選遊技回）の直後から開始される遊技回が遊技者にとって有利な遊技状態（高確率高頻度状態）の遊技回であり、その後、遊技者にとって不利な遊技状態（低確率高頻度状態）に移行（転落抽選に当選）し、その後に大当たり（転落引き戻し大当たり）に当選した場合に特定の演出を実行する。よって、遊技者にとって不利な遊技状態に移行することによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たりに当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３６４】

《４－７》第４実施形態の変形例：

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

【２３６５】

《４－７－１》変形例１：

上記実施形態においては、パチンコ機１０は、確変大当たりに当選した場合には、転落抽選に当選する場合を除いて、次に大当たりに当選するまでは高確率モードが継続するパチンコ機であったが、上記実施形態における特徴を他のタイプのパチンコ機に適用してもよい。例えば、確変大当たりに当選した場合に、高確率モードで実行される遊技回の実行回数が予め定められた回数に制限される機能（いわゆる回数切り確変機能）を備えたパチンコ機（いわゆるＳＴ機）に適用してもよい。

【２３６６】

本変形例においては、ＳＴ機のパチンコ機の一例として、確変大当たりに当選した場合に高確率モードで実行可能な遊技回の実行回数の制限数（以下、制限実行回数とも呼ぶ）は１００回とし、制限実行回数内の遊技回においては遊技状態は高確率高頻度状態であり、制限実行回数を超えると低確率低頻度状態に移行する。また、通常大当たりに当選した場合には、低確率高頻度状態（以下、時短状態とも呼ぶ）の遊技回が１００回実行可能であり、遊技回の実行回数が１００回を超えると低確率低頻度状態に移行する。本変形例ではこのようなスペックのパチンコ機に対して、上記実施形態の特徴を適用する。

【２３６７】

この場合、例えば、大当たりに当選した場合に、当該大当たりに当選した遊技回における演出、および、開閉実行モード中の演出において、確変大当たりに当選したのか通常大当たりに当選したのかを演出上、遊技者に識別不可能または困難にする。そして、開閉実行モード終了後、新たに実行される遊技回においても遊技状態が高確率モードであるのか低確率モードであるのかが遊技者に識別不可能または困難な状態非明示演出を実行する。よって遊技者は、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回の遊技状態が高確率高頻度状態であるのか低確率高頻度状態（時短状態）であるのかを認識できないまま遊技を実行する。

【２３６８】

そして、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し（以下、引き戻し大当たりとも呼ぶ）、かつ、当該大当たりの種別が確変大当たりである場合に、当該確変大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻

度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が確変大当たりであることを示唆する演出（以下、時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を実行する。

【２３６９】

さらに、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し、かつ、当該大当たりの種別が、当該パチンコ機が設定可能な大当たり種別のうち遊技者に対して最も有利な大当たり種別（以下、最有利大当たり種別）であった場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が最有利大当たり種別であることを示唆する演出（以下、時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を実行する。

【２３７０】

なお、上記説明した場合以外の大当たり時は、大当たりに当選した遊技回において通常の大当たり演出を実行し、開閉実行モードにおいても通常のオープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出を実行する。

【２３７１】

以上説明したように、時短中引き戻し確変大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当りに当選したこと、さらには、大当たり種別が確変大当たりであることを、特定の演出（時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。

【２３７２】

また、時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当りに当選したこと、さらには、大当たり種別が最有利大当たり種別であることを、特定の演出（時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。

【２３７３】

また、上記実施形態と同様に、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回において、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者が識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。

【２３７４】

さらに、このような処理を実行している場合において、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

【２３７５】

なお、この他、時短状態中に大当たりに当選した場合に、大当たり種別にかかわらず、特定の演出を実行してもよい。すなわち、引き戻し大当たりの場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、当該大当たりが引き戻し大当たりであることを示唆する演

出を実行する。このようにしても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。
【２３７６】
その他、特定の演出を実行するための条件として、時短状態中に大当たりに当選した場合の当該大当たりの種別を、確変大当たりや最有利大当たりに限定することなく、他の大当たり種別に設定してもよい。例えば、時短状態中に、最もラウンド数が多い大当たり種別（例えば１６Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり）で大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するとしてもよい。
【２３７７】
《４－７－２》変形例２：
上記実施形態における特徴を、例えば、連続して確変大当たりに当選できる回数に制限（確変リミット）が設定されているタイプのパチンコ機（いわゆる確変リミット機）に適用してもよい。
【２３７８】
本変形例においては、確変リミット機の一例として、連続して確変大当たりに当選できる回数（以下、リミット数とも呼ぶ）が５回とし、仮に、５回連続して確変大当たりに当選した場合には、６回目は必ず通常大当たりとなる遊技機を採用する。なお、連続して確変大当たりに当選できる回数は５回であるが、５回未満の大当たりで通常大当たりに当選し、その後の遊技回が低確率モードとなる場合もある。また、確変大当たりに当選した場合には、次回の大当たり当選までは、実行される遊技回は高頻度サポートモードとなる。すなわち、高確率高頻度状態となる。一方、通常大当たりに当選した場合には、低確率高頻度状態（時短状態）の遊技回が１００回実行可能であり、遊技回の実行回数が１００回を超えると低確率低頻度状態に移行する。本変形例ではこのようなスペックのパチンコ機に対して、上記実施形態の特徴を適用する。
【２３７９】
この場合、例えば、大当たりに当選した場合に、当該大当たりに当選した遊技回における演出、および、開閉実行モード中の演出において、確変大当たりに当選したのか通常大当たりに当選したのかを演出上、遊技者に識別不可能または困難にする。そして、開閉実行モード終了後、新たに実行される遊技回においても遊技状態が高確率モードであるのか低確率モードであるのかが遊技者に識別不可能または困難な状態非明示演出を実行する。よって遊技者は、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回の遊技状態が高確率高頻度状態であるのか低確率高頻度状態（時短状態）であるのかを認識できないまま遊技を実行する。
【２３８０】
そして、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し（引き戻し大当たり）、かつ、当該大当たりの種別が確変大当たりである場合に、当該確変大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が確変大当たりであることを示唆する演出（時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を実行する。
【２３８１】
さらに、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し、かつ、当該大当たりの種別が、当該パチンコ機が設定可能な大当たり種別のうち遊技者に対して最も有利な大当たり種別（最有利大当たり種別）であった場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が最有利大当たり種別であることを示唆する演出（時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を実行する。
【２３８２】
なお、上記説明した場合以外の大当たり時は、大当たりに当選した遊技回において通常の大当たり演出を実行し、開閉実行モードにおいても通常のオープニング演出、ラウンド

演出、エンディング演出を実行する。
【２３８３】
このような処理を実行することで、上記第４実施形態および変形例１と同様の効果を得ることができる。すなわち、時短中引き戻し確変大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当りに当選したこと、さらには、大当たり種別が確変大当たりであることを、特定の演出（時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。
【２３８４】
また、時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当りに当選したこと、さらには、大当たり種別が最有利大当たり種別であることを、特定の演出（時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。
【２３８５】
また、上記実施形態および変形例と同様に、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回において、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。
【２３８６】
さらに、このような処理を実行している場合において、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。
【２３８７】
なお、この他、時短状態中に大当たりに当選した場合に、大当たり種別にかかわらず、特定の演出を実行してもよい。すなわち、引き戻し大当たりの場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、当該大当たりが引き戻し大当たりであることを示唆する演出を実行する。このようにしても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。
【２３８８】
その他、特定の演出を実行するための条件として、時短状態中に大当たりに当選した場合の当該大当たりの種別を、確変大当たりや最有利大当たりに限定することなく、他の大当たり種別に設定してもよい。例えば、時短状態中に、最もラウンド数が多い大当たり種別（例えば１６Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり）で大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するとしてもよい。
【２３８９】
《４－７－３》変形例３：
上記実施形態における特徴を、例えば、連続して確変大当たりに当選する回数が固定されているタイプのパチンコ機（いわゆるワンセット式確変機）に適用してもよい。
【２３９０】
本変形例においては、ワンセット式確変機の一例として、低確率モードの遊技状態から確変大当たりに当選した場合には、連続して確変大当たりに２回当選する（いわゆる、２

回１セット）とし、２回の確変大当たりに当選した後の大当たり当選時の大当たり種別は通常大当たりとなる。

【２３９１】

また、確変大当たりに当選した場合には、次回の大当たり当選までは、実行される遊技回は高頻度サポートモードとなる。すなわち、高確率高頻度状態となる。一方、通常大当たりに当選した場合には、低確率高頻度状態（時短状態とも呼ぶ）の遊技回が１００回実行可能であり、遊技回の実行回数が１００回を超えると低確率低頻度状態に移行する。本変形例ではこのようなスペックのパチンコ機に対して、上記実施形態の特徴を適用する。

【２３９２】

この場合、例えば、大当たりに当選した場合に、当該大当たりに当選した遊技回における演出、および、開閉実行モード中の演出において、確変大当たりに当選したのか通常大当たりに当選したのかを演出上、遊技者に識別不可能または困難にする。そして、開閉実行モード終了後、新たに実行される遊技回においても遊技状態が高確率モードであるのか低確率モードであるのかが遊技者に識別不可能または困難な状態非明示演出を実行する。よって遊技者は、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回の遊技状態が高確率高頻度状態であるのか低確率高頻度状態（時短状態）であるのかを認識できないまま遊技を実行する。

【２３９３】

そして、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し（引き戻し大当たりとも呼ぶ）、かつ、当該大当たりの種別が確変大当たりである場合に、当該確変大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が確変大当たりであることを示唆する演出（時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を実行する。

【２３９４】

さらに、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し、かつ、当該大当たりの種別が、当該パチンコ機が設定可能な大当たり種別のうち遊技者に対して最も有利な大当たり種別（最有利大当たり種別）であった場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が最有利大当たり種別であることを示唆する演出（時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を実行する。

【２３９５】

なお、上記説明した場合以外の大当たり時は、大当たりに当選した遊技回において通常の大当たり演出を実行し、開閉実行モードにおいても通常のオープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出を実行する。

【２３９６】

このような処理を実行することで、上記第４実施形態および上記変形例と同様の効果を得ることができる。すなわち、時短中引き戻し確変大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当りに当選したこと、さらには、大当たり種別が確変大当たりであることを、特定の演出（時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。

【２３９７】

また、時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当りに当選したこと、さらには、大当たり種別が最有利大当たり種別であることを、特定の演出（時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を介し

て遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。

【２３９８】

また、上記実施形態および変形例と同様に、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回において、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者が識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。

【２３９９】

さらに、このような処理を実行している場合において、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

【２４００】

なお、この他、時短状態中に大当たりに当選した場合に、大当たり種別にかかわらず、特定の演出を実行してもよい。すなわち、引き戻し大当たりの場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、当該大当たりが引き戻し大当たりであることを示唆する演出を実行する。このようにしても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。

【２４０１】

その他、特定の演出を実行するための条件として、時短状態中に大当たりに当選した場合の当該大当たりの種別を、確変大当たりや最有利大当たりに限定することなく、他の大当たり種別に設定してもよい。例えば、時短状態中に、最もラウンド数が多い大当たり種別（例えば１６Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり）で大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するとしてもよい。

【２４０２】

《４－７－４》変形例４：

上記実施形態における特徴を、例えば、特定の領域（いわゆるＶゾーン）に遊技球が流通したことを条件として、次回から実行される遊技回における抽選モードが高確率モードになるタイプのパチンコ機（いわゆるＶ確変機）に適用してもよい。

【２４０３】

本変形例では、Ｖ確変機の一例として、高確率モード中の遊技回においては転落抽選が実行される。高確率モードの遊技回が実行されている場合において、転落抽選に当選すると、当該転落抽選に当選した遊技回から、抽選モードが低確率モードに移行する。本変形例ではこのようなスペックのパチンコ機に対して、上記実施形態の特徴を適用する。

【２４０４】

本変形例では、実行される遊技回の遊技状態が高確率高頻度状態であるのか低確率高頻度状態（時短状態）であるのかを認識できないまま遊技を実行する。すなわち、遊技回においては、状態非明示演出を実行する。

【２４０５】

そして、本変形例においては、転落抽選に当選して抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行した以降の遊技回において大当たりに当選した場合であって、ラウンド遊技中（開閉処理期間中）の特定の期間に、遊技球がＶゾーンを流通した場合には、遊技球がＶゾーンを流通したことを契機として、特定の演出を実行する。具体的には、特定の演出として、既に実行された遊技回において転落抽選に当選したことによって抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、かつ、低確率モードにおいて大当たりに当選し

たことを示唆する演出（転落引き戻し大当たり演出）を実行する。すなわち、本変形例においては、Ｖゾーンに遊技球が流通したことを契機として特定の演出として転落引き戻し大当たり演出を実行する。また、この場合、転落抽選に当選せず高確率モードの遊技状態において大当たりに当選し、その後に遊技球がＶゾーンに流通した場合や、大当たり後の最初の遊技回から遊技状態が低確率モードの遊技状態であり、当該遊技状態において大当たりに当選し、その後に遊技球がＶゾーンに流通した場合など、先に大当たり当選した遊技回（以下、先行当選遊技回とも呼ぶ）が終了した後から当該大当たり当選した遊技回（以下、当該当選遊技回とも呼ぶ）の終了までに実行された遊技回の遊技状態の変化の態様に基づいて、Ｖゾーンへの遊技球の流通を契機とする当該特定の演出の内容を設定（変更）する構成としてもよい。

【２４０６】

この他、オープニング期間におけるオープニング演出や、エンディング期間におけるエンディング演出として特定の演出を実行する構成を採用してもよい。例えば、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて、エンディング演出として実行する特定の演出の内容を決定する構成や、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて、エンディング期間の時間的長さであるエンディング時間を決定する構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、先行当選遊技回から当該当選遊技回までの遊技状態の変化の態様に応じたエンディング演出の設定が容易となり、各遊技状態の変化の態様に応じた内容のエンディング演出を設計する際の時間的制限を緩和することができる。

【２４０７】

さらに、特定の演出を実行する期間はエンディング期間に限定されず、大当たり当選した遊技回において実行してもよい。また、当該大当たりの種別が遊技者にとって最も有利な種別（以下、最有利大当たり種別とも呼ぶ）である場合には、当該大当たりに当選した遊技回において実行する遊技回演出として、転落引き戻し大当たりであったことを示唆する演出を実行し、オープニング期間におけるオープニング演出や、Ｖゾーンへの遊技球の流通を契機として実行する演出や、エンディング期間におけるエンディング演出として、当該大当たりの種別が最有利大当たり種別であることを示唆する演出を実行してもよい。

【２４０８】

以上説明したように、本変形例では、特定の期間に遊技球がＶゾーンを流通したことを契機として、既に実行された遊技回における遊技状態を示唆する特定の演出を実行するので、遊技球がＶゾーンを流通したことで特定の期間の後から開始される遊技回の遊技状態が高確率モードとなることに対する遊技者の喜びを助長するとともに、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２４０９】

また、高確率モードで遊技回が実行されていたにもかかわらず、転落抽選に当選してしまい低確率モードに移行した状態で、大当たり当選し、特定の期間に遊技球がＶゾーンを流通したことを契機として、特定の演出を実行する構成を採用した場合には、転落抽選に当選し遊技状態が低確率モードに移行したことで遊技者の期待感が低下している状態において、遊技球がＶゾーンを流通し、次回に実行される遊技回から遊技者にとって有利な状態になることが確定した場合に特定の演出を実行する。このような構成の場合、転落抽選に当選し高確率モードから低確率モードに移行することで遊技者の期待感が一旦大きく低下した状態で、大当たりに当選することによって遊技者の期待感は上昇し、かつ、大当たりに当選した遊技回の終了後の特定の期間に遊技球がＶゾーンを通過してさらに期待感が上昇した状態において、特定の演出を実行するので、遊技者の期待感の上昇を助長するとともに、特定の演出によって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることが

できる。
【２４１０】
なお、Ｖゾーンが、可変入賞装置３６（大入賞口３６ａ）の内部に配置されている構成の場合、遊技球の流通方向に対して開閉扉３６ｂよりも下流側で、かつ、Ｖゾーンよりも上流側に、Ｖゾーン用の開閉弁（以下、Ｖ開閉弁３６ｖとも呼ぶ）が設置されている構成を採用してもよい。この場合、遊技球が可変入賞装置３６を流通したタイミングで開閉扉３６ｂが開放し、当該遊技球が大入賞口３６ａに入球し、かつ、その遊技球がＶ開閉弁３６ｖを流通したタイミングでＶ開閉弁３６ｖが開放していた場合に、当該遊技球はＶゾーンを流通することができる。よって、開閉扉３６ｂの開放するタイミングとＶ開閉弁３６ｖの開放するタイミングとを調整することによって、遊技球がＶゾーンに入球しやすい大当たり種別（以下、第１種大当たりとも呼ぶ）と、遊技球がＶゾーンに入球しにくい大当たり種別（第２種大当たり）とを設定することができる。
【２４１１】
本変形例においては、第１種大当たり及び第２種大当たりのいずれも、開閉実行モードが開始されてからＶ開閉弁３６ｖが開放するまでの時間は同じである。第１種大当たりと第２種大当たりとでは、開閉扉３６ｂの開放するタイミングが異なる。よって、開閉実行モードが開始されてから最初に開閉扉３６ｂが開放するまでの期間をオープニング期間とした場合、第１種大当たりと第２種大当たりとは、オープニング期間の時間的長さ（オープニング時間）が異なる。オープニング時間を調整することによって、開閉実行モード中にＶゾーンに遊技球が流通しやすい第１種大当たりと、Ｖゾーンに遊技球が流通しにくい第２種大当たりとを設定可能にしている。
【２４１２】
そして、本変形例においては、転落抽選に当選し低確率高頻度状態において、大当たりに当選し、当該大当たりの種別が、Ｖゾーンの遊技球が流通しやすい、すなわち、次回の遊技回から高確率モードに移行する可能性が高い第１種大当たりであった場合に、オープニング期間において、特定の演出を実行する構成としてもよい。また、この場合、オープニング期間においては、まだ遊技球がＶゾーンを流通していないので、特定の演出の内容を、当該大当たりが転落引き戻し大当たりであったことを示唆する内容にするとしてもよい。すなわち、Ｖゾーンへの遊技球の流通に関する示唆はしない演出とする。または、特定の演出の内容に、遊技球がＶゾーンに入球する可能性が高いことを示唆する内容を含める構成を採用してもよい。
【２４１３】
このような構成を採用することによって、Ｖ確変機におけるオープニング期間に、遊技者の期待感を増加させることができる。
【２４１４】
また、第１種大当たりに当選したにも関わらず、遊技者が可変入賞装置３６に向けて遊技球を発射する操作をしておらず、遊技球がＶゾーンを流通するタイミングを逸してしまった場合に（いわゆるパンクした場合に）、遊技者の焦燥感を軽減するために、ラウンド遊技中の期間や、エンディング期間に、遊技者の焦燥感を軽減する演出を実行してもよい。遊技者の焦燥感を軽減する演出として、当該大当たりが転落引き戻し大当たりであったことを示唆する内容の特定の演出を実行する構成を採用してもよい。また、焦燥感を軽減させるために、早く次の遊技回が実行できるように、エンディング期間を短く設定する構成を採用してもよい。
【２４１５】
《４－７－５》変形例５：
上記第４実施形態および上記変形例において、状態非明示演出を実行しない構成を採用してもよい。この場合、実行中の遊技回の遊技状態を遊技者は認識可能となるが、遊技状態を認識した状態であったとしても、大当たりに当選した場合に特定の演出が実行された場合には、遊技者に期待感や優越感を付与することができる。
【２４１６】

例えば、上記第４実施形態において、高確率高頻度状態において保証遊技回数内で遊技回が実行されている場合に、抽選モードが高確率モードであることを遊技者に認識可能な演出を実行する。その後、保証遊技回数内において転落抽選に当選し、低確率低頻度状態に移行する。このとき、遊技回において実行する演出として、抽選モードが低確率モードであることを遊技者が認識可能な演出を実行する。その後、低確率高頻度状態において大当たりに当選した場合、当該大当たりは転落引き戻し大当たりであり、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回中に、特定の演出を実行する。具体的には、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回中に転落引き戻し大当たり演出を実行する。

【２４１７】

このようにすることで、転落抽選に当選し高確率高頻度状態から低確率高頻度状態に移行したことによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たり当選することで特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たり当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２４１８】

《４－７－６》変形例６：

上記第４実施形態においては、特定の演出を、大当たり当選となった遊技回およびオープニング期間に実行したが、特定の演出を他のタイミングに実行するとしてもよい。例えば、特定の演出を開閉処理期間におけるラウンド演出として実行してもよい。その他、特定の演出をエンディング期間におけるエンディング演出として実行してもよい。特定の演出をラウンド演出やエンディング演出として実行した場合であっても、上記第４実施形態および上記変形例と同様の効果を得ることができる。

【２４１９】

特定の演出をラウンド演出として実行する場合、大当たりに当選した遊技回における遊技状態毎にラウンド時間として異なる時間が設定されている構成としてもよい。もともと大当たり種別毎にラウンド遊技の回数が異なるので、ラウンド遊技時間は異なるが、ラウンド遊技の回数によるラウンド時間の違いに加え、当該大当たりに当選した遊技回における遊技状態毎に、各ラウンド間のインターバルや、開閉扉３６ｂの開閉動作と次の開閉動作との間の時間を変えてもよい。

【２４２０】

例えば、同じ１６Ｒ確変大当たりであっても、高確率高頻度状態から１６Ｒ確変大当たりに当選した場合のラウンド時間と、転落抽選に当選したことによって低確率高頻度状態に移行した後に１６Ｒ確変大当たりに当選した場合のラウンド時間とが異なるように構成する。この場合、各ラウンド間のインターバルや、開閉扉３６ｂの開閉動作と次の開閉動作との間の時間を変えることによってラウンド時間を変える。そして、転落抽選に当選したことによって低確率高頻度状態に移行した後に１６Ｒ確変大当たりに当選した場合のラウンド遊技中に特定の演出を実行する。このようにラウンド遊技中に特定の演出を実行することによって、ラウンド遊技中も、遊技者を遊技に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２４２１】

《４－７－７》変形例７：

転落して低確率高頻度状態に移行した後において大当たりに当選した場合には、他の遊技状態から大当たりに当選した場合よりも、高頻度サポートモードの保証遊技回数が増える構成を採用してもよい。本変形例では、低確率高頻度状態から大当たりに当選した場合には、低確率高頻度状態以外の遊技状態から大当たりに当選した場合よりも、保証遊技回数が多く設定される構成を採用する。例えば、転落して低確率高頻度状態に移行した後において大当たりに当選した場合以外の遊技状態から大当たりに当選した場合には、その後の遊技回において高頻度サポートモードの保証遊技回数が１００回に設定されるのに対し、転落して低確率高頻度状態に移行した後において大当たりに当選した場合にのみ、その後に遊技回が開始された場合の高頻度サポートモードの保証遊技回数が１２０回に設定さ

れる。また、この構成において、転落して低確率高頻度状態に移行した後において大当たりに当選した場合の、オープニング期間やエンディング期間において、特定の演出として、転落抽選に当選した後に大当たりに当選したことを示唆する演出を実行することに加え、他の遊技状態からの大当たり当選よりも保証遊技回数が多いこと（または保証遊技回数が増加したこと）を示唆する演出を実行する構成を採用してもよい。このような構成を採用することで、転落抽選に当選した後に大当たりに当選して引き戻し大当たりとなったことによる遊技者の期待感を、より一層、助長することができる。

【２４２２】

《４－７－８》変形例８：

上記実施形態において、特定の演出を実行する場合における当該特定の演出を実行する期間と、特定の演出を実行しない場合における当該特定の演出を実行する期間に対応する期間とを比較した場合に、特定の演出を実行する場合における当該特定の演出を実行する期間の方が短くなるような構成を採用してもよい。例えば、オープニング期間を用いて特定の演出を実行する構成の場合に、特定の演出を実行する場合におけるオープニング時間の方が、特定の演出を実行しない場合におけるオープニング時間よりも短くなるように構成する。遊技者は、オープニング期間においても、早く次の遊技回を実行したいと所望する場合がある。特定の演出は、遊技者の期待感をより一層助長する目的で実行するため、特定の演出を実行するためにオープニング時間が長くなってしまうと、特定の演出を実行したことによる効果が低減してしまう可能性がある。そこで、特定の演出を実行する場合におけるオープニング時間の方が、特定の演出を実行しない場合におけるオープニング時間よりも短くなるように構成し、その短いオープニング時間を用いて特定の演出を実行する。このようにすることで、さらに遊技者の期待感を助長することができる。

【２４２３】

《４－７－９》変形例９：

特定の演出を実行する条件として、種々の条件を採用してもよい。例えば、上記第４実施形態においては、確変大当たりに当選した後に実行される遊技回において転落抽選に当選し低確率高頻度状態で大当たりに当選した場合に特定の演出を実行したが、そのような場合に限らず、例えば、通常大当たりに当選した後、低確率高頻度状態（時短状態）で遊技回が１００回実行され、その時短状態での遊技回において大当たりに当選した場合に特定の演出を実行してもよいし、当該時短状態の１００回の遊技回が終了した後から所定回数内に大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するとしてもよい。

【２４２４】

その他、確変大当たりに当選した場合に、その後に実行される遊技回において、高確率モードは次の大当たり当選まで継続するが高頻度サポートモードでの遊技回の実行回数に制限があるタイプの遊技機など、高確率高頻度状態から高確率低頻度状態に移行することがあるタイプの遊技機において特定の演出を採用する場合、高確率高頻度状態から高確率低頻度状態に移行し、当該高確率低頻度状態の遊技回において大当たりに当選した場合や、当該大当たりの種別が特定の大当たり種別である場合に特定の演出を実行するとしてもよい。

【２４２５】

このように、有利な遊技状態から、不利な遊技状態に移行した後に大当たりに当選した場合に特定の演出を実行する構成であれば種々の構成を採用することができる。このようにすることで、有利な遊技状態から不利な遊技状態に移行したことを遊技者が認識していた場合でも高確率高頻度状態から低確率高頻度状態に移行したことによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たり当選することで特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たり当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２４２６】

さらに、遊技回において状態非明示演出を実行する構成を採用すれば、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者が識別できないようにすることができる。その

結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。そして、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

【２４２７】

《４－７－１０》変形例１０：

本変形例では、高確率高頻度状態の保証遊技回数内において、転落抽選に当選した遊技回および当たり抽選に当選した遊技回においてバトル演出を実行する。また、転落抽選に当選せず、かつ、当たり抽選にも当選していない遊技回においても、バトル演出を実行する。実行するバトル演出の内容は、敵側を示す種々のキャラクターと遊技者側のキャラクターとがバトルをする内容である。転落抽選に当選した場合、および、転落抽選に当選せず当たり抽選にも当選しない場合には、遊技者側のキャラクターが敗北する内容のバトル演出（バトル敗北演出）と、遊技者側のキャラクターと敵側のキャラクターとが引き分けとなる内容のバトル演出（バトル引き分け演出）とを実行する。大当たりに当選した場合には、遊技者側のキャラクターが勝利する内容のバトル演出（バトル勝利演出）を実行する。また、当該大当たりに当選した遊技回の後に実行されるオープニング演出において、以前にバトル敗北演出またバトル引き分け演出が実行された遊技回において転落抽選に当選していたか否かを示唆する内容の演出を実行する。以下、具体例を示して説明する。

【２４２８】

図２４２は、変形例１０を説明する説明図である。図示するように、遊技回Ｕ３において８Ｒ確変大当たりに当選し、遊技回Ｕ４から遊技状態が高確率高頻度状態となる。高確率高頻度状態において実行される遊技回では、上記第４実施形態と同様に状態非明示演出を実行する。よって、遊技者は、実行される遊技回の抽選モードが高確率モードであるのか低確率モードであるのかを識別できないまま遊技を実行する。

【２４２９】

その後、保証遊技回数内の遊技回である遊技回Ｕ５においてバトル演出を実行する。なお、遊技回Ｕ５は、転落抽選にも当選せず、当たり抽選にも当選しない遊技回である。遊技回Ｕ５においては、バトル演出の最後に遊技者側のキャラクターが敗北するバトル敗北演出を実行する。具体的には、遊技者側を示すキャラクターと、敵側を示すキャラクターの一つであるタコとがバトルを実行し、当該演出の最後に、遊技者側のキャラクターが敗北する。なお、遊技回Ｕ５においては、バトル敗北演出を実行するが、当該遊技回において転落抽選の当否については示さない。よって、遊技者は、実行されたバトル敗北演出によって遊技状態が変化したのか否かが識別できないまま遊技を実行することとなる。

【２４３０】

その後、保証遊技回数内の遊技回であって、転落抽選に当選した遊技回Ｕ６において、バトル敗北演出を実行する。具体的には、遊技者側を示すキャラクターと、敵側を示すキャラクターの一つであるカメとがバトルを実行し、当該演出の最後に、遊技者側のキャラクターが敗北する。なお、遊技回Ｕ６においても、バトル敗北演出を実行するが、当該遊技回において転落抽選の当否については示さない。よって、遊技者は、実行されたバトル敗北演出によって遊技状態が変化したのか否かが識別できないまま、さらに、遊技を継続することとなる。なお、遊技回Ｕ６において転落抽選に当選した時点以降、遊技状態は高確率高頻度状態から低確率高頻度状態に移行する。

【２４３１】

その後、保証遊技回数内の遊技回であって、当たり抽選に当選した遊技回Ｕ７において、バトル勝利演出を実行する。具体的には、遊技者側を示すキャラクターと、敵側を示すキャラクターの一つであるカニとがバトルを実行し、当該演出の最後に、遊技者側のキャ

ラクターが勝利する。バトル勝利演出を実行した後、当たり抽選において大当たりに当選したことを告知する大当たり告知演出を実行する。

【２４３２】

そして、遊技回Ｕ７の終了後に開始されるオープニング演出において、特定の演出として、カメとのバトル演出が実行された遊技回において転落抽選に当選していたことを示唆する演出を実行する。その後、開閉処理期間に通常のラウンド演出、エンディング期間に通常のエンディング演出を実行する。なお、当該特定の演出を、ラウンド演出として実行してもよいし、エンディング演出として実行してもよい。また、バトル敗北演出を実行／非実行した遊技回Ｕ５および遊技回Ｕ６において、バトル敗北演出に代えてバトル引き分け演出を実行してもよい。また、バトル演出における敵側のキャラクターは、転落抽選に当選している場合には特定のキャラクターＡ（例えば、カメ）が選択される確率が高く、転落抽選には当選しておらず、かつ、当たり抽選にも当選していない場合には、特定のキャラクターＢ（例えば、タコ）が選択される確率が高くなるように制御してもよいし、選択されるキャラクターをランダムに選択するように制御してもよい。

【２４３３】

また、仮に、保証遊技回数内の遊技回において、転落抽選に当選しないで、当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該遊技回においてバトル勝利演出を実行する。なお、この場合、当該大当たりに当選する遊技回が実行されるよりも前に実行された遊技回であって、当たり抽選に当選しない遊技回において、バトル敗北演出を実行する場合がある。このようにすることで、転落抽選に当選していない場合であっても、遊技者に対して、転落抽選に当選したのか否かを推測させ緊迫感を付与することができる。

【２４３４】

以上、変形例１０で説明したように、保証遊技回数内の遊技回においてバトル演出を実行することによって、バトル演出の結果（勝利か敗北か）が演出として示されるまでの期間は、大当たりに当選したのか、または、転落抽選に当選したのかといった推測を遊技者に促し、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができる。また、実行したバトル演出がバトル敗北演出である場合、バトル敗北演出を実行した遊技回においては転落抽選の当否については示唆をせず、かつ、その後の遊技回においても状態非明示演出を実行するので、バトル敗北演出またはバトル引き分け演出が実行された以降の遊技回において、遊技者に対して遊技状態がどのようになっているのかについて推測をさせ、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【２４３５】

また、実行したバトル演出がバトル勝利演出である場合、遊技者に対して大当たりに当選した可能性が高いことを認識させ、遊技者に対して満足感や優越感を付与することができる。

【２４３６】

さらに、オープニング期間において、特定の演出として、カメとのバトル演出が実行された遊技回において転落抽選に当選していたことを示唆する演出を実行するので、カメとのバトル敗北演出が実行された遊技回において遊技状態が高確率モードから低確率モードに移行していたことを認識させ、遊技状態が不利な状態に移行していたにもかかわらず大当たりに当選したことに対して遊技者に優越感や満足感を付与することができる。また、特定の演出を実行することによって、遊技回Ｕ７における演出の内容や、その後の遊技回における遊技状態や遊技の内容について遊技者に回想させるといった遊技性を創出することができる。

【２４３７】

また、バトル演出において、転落抽選に当選している場合、当たり抽選に当選していない場合、および、当たり抽選において大当たりに当選している場合の各場合毎に、敵側の各キャラクターの選択される確率が予め設定されている場合には、各バトル演出において選択されるキャラクターを認識した遊技者に対して、当該遊技回における転落抽選の結果や当たり抽選の結果をバトル演出の実行中に推測させ、遊技者に対して、より一層、期待

感や緊迫感を付与することができる。
【２４３８】
　また、転落抽選に当選している場合、当たり抽選に当選していない場合の各場合毎に、バトル敗北演出と、バトル引き分け演出の各演出の選択される確率が予め設定されている場合には、バトル演出の結果（勝利か、引き分けか、敗北か）に対して、より一層、遊技者に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２４３９】
《４－７－１１》変形例１１：
　上記第４実施形態においては、特定の演出として、どのような遊技状態で大当たりに当選したのかを遊技者に示唆する内容が含まれていたが、そのような内容が含まれない特定の演出を採用してもよい。例えば、有利な遊技状態から、不利な遊技状態に移行した後に大当たりに当選した場合や、当該大当たりの種別が特定の種別であった場合にのみ実行される演出であれば、どのような態様の演出を採用してもよいし、特定の演出の内容を、どのような内容としてもよい。このような構成を採用することによって、遊技者は、特定の演出が実行されるための規則性を推測する楽しみも付加され、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２４４０】
《４－７－１２》変形例１２：
　上記第４実施形態および上記変形例では、特別情報が所定の条件を満たす場合として、当たり抽選において大当たり当選する場合を例に説明をしたが、所定の条件は、当たり抽選において大当たり当選することに限定されない。例えば、特別情報が所定の条件を満たす場合として、取得したリーチ乱数カウンタＣ３のカウンタ値に基づいてリーチ演出を実行する条件が満たされた場合を採用してもよい。
【２４４１】
《５》第５実施形態：
《５－１》遊技機の構造：
　図２４３は、本発明の第５実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。
【２４４２】
　前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。
【２４４３】

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

【２４４４】

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

【２４４５】

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

【２４４６】

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

【２４４７】

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

【２４４８】

図２４４は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニッ

ト５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【２４４９】

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

【２４５０】

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

【２４５１】

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

【２４５２】

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

【２４５３】

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

【２４５４】

図２４５は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【２４５５】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成され

た個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【２４５６】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図２４４）から払い出される。

【２４５７】

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

【２４５８】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、第１始動口３３の下方に設けられている。第２始動口３４には、左右一対の可動片よりなる電動役物３４ａが設けられている。電動役物３４ａが閉鎖状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入賞することはできない。一方、電動役物３４ａが開放状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入賞することができる。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【２４５９】

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

【２４６０】

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

【２４６１】

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

【２４６２】

特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている

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

【２４６３】

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

【２４６４】

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

【２４６５】

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

【２４６６】

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

【２４６７】

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

【２４６８】

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

【２４６９】

なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、およびラウンド表示部３９は、セグメン

ト表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【２４７０】

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

【２４７１】

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

【２４７２】

図２４６は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図２４６（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図２４６（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【２４７３】

図２４６（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図２４６（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図２４６（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【２４７４】

ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表

示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【２４７５】

さらに、図２４６（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入球に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【２４７６】

《５－２》遊技機の電気的構成：

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

【２４７７】

図２４７は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【２４７８】

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

【２４７９】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図２４４）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【２４８０】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサ６７ａ～６７ｅが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲ

ート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。
【２４８１】
主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。
【２４８２】
具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。
【２４８３】
また、主制御基板６１の出力ポートには、設定情報表示部３４ｄが接続されている。設定情報表示部３４ｄについては、後ほど詳述する。
【２４８４】
さらに、主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。
【２４８５】
払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。
【２４８６】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する
【２４８７】
その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。
【２４８８】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光

制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。

【２４８９】

図２４８は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。なお、「高確率モード」は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【２４９０】

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

【２４９１】

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

【２４９２】

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

【２４９３】

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

【２４９４】

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

【２４９５】
第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。
【２４９６】
本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。そして、実行エリアＡＥに移動した大当たり乱数カウンタＣ１は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。
【２４９７】
次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【２４９８】
大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【２４９９】
上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【２５００】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【２５０１】
リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用のテーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用のテーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。
【２５０２】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図２４６（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況下において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【２５０３】

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

【２５０４】

本実施形態のパチンコ機１０では、リーチの種別として、通常のリーチ（ノーマルリーチとも呼ぶ）と、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）がノーマルリーチより高いことを示唆するスーパーリーチと、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）がスーパーリーチより高いことを示唆するスペシャルリーチとが用意されており、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのそれぞれに異なったキャラクターが動画として表示される。遊技者は、リーチに出現するキャラクターを認識することによって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのうちのいずれかを判断し、当該遊技回に対応する当たり抽選において大当たりに当選する可能性の高低を推測し、期待感を抱くことができる。なお、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの演出上の相違は、上述したキャラクターの相違に限る必要はなく、背景色を変えたり、図柄の形状や色を変えることによるものであってもよい。

【２５０５】

ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチがそれぞれ出現する頻度は相対的に高低となるように定められている。具体的には、スーパーリーチの出現頻度はノーマルリーチの出現頻度よりも低く、スペシャルリーチの出現頻度はスーパーリーチの出現頻度よりも低い。

【２５０６】

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

【２５０７】

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

用いられる。
【２５０８】
次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。例えば、Ｃ４＝０，１であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝２～４６５であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に維持する。
【２５０９】
なお、取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、および電動役物開放カウンタＣ４の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、およびリーチ乱数カウンタＣ３の値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。
【２５１０】
次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０は、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとを備えている。さらに、同じ低確率モードであっても、当たり抽選において大当たりに当選する確率の異なる６段階の抽選設定（「抽選設定１」～「抽選設定６」）を備えている。具体的には、次の通りである。
【２５１１】
本実施形態のパチンコ機１０では、電源投入時に、「抽選設定１」から「抽選設定６」までの６段階の抽選設定の内から選んだ一つが設定される。そして、パチンコ機１０の主制御装置６０は、電源投入時に設定された抽選設定に対応した当否テーブルを参照して当たり抽選を実行する。例えば、パチンコ機１０が抽選設定１に設定されている状態であり、抽選モードが低確率モードである場合には、主制御装置６０は、抽選設定１の低確率モード用の当否テーブルを参照して当たり抽選を実行する。
【２５１２】
図２４９は、６種類の低確率モード用の当否テーブルを示す説明図である。図２４９（ａ）は抽選設定１の低確率モード用の当否テーブルを示し、図２４９（ｂ）は抽選設定２の低確率モード用の当否テーブルを示し、図２４９（ｃ）は抽選設定３の低確率モード用の当否テーブルを示し、図２４９（ｄ）は抽選設定４の低確率モード用の当否テーブルを示し、図２４９（ｅ）は抽選設定５の低確率モード用の当否テーブルを示し、図２４９（ｆ）は抽選設定６の低確率モード用の当否テーブルを示している。
【２５１３】
図２４９（ａ）に示すように、抽選設定１の低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。
【２５１４】
図２４９（ｂ）に示すように、抽選設定２の低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～５の６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～５の６個の値以外

の値（６～１１９９）が外れである。
【２５１５】
図２４９（ｃ）に示すように、抽選設定３の低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～６の７個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～６の７個の値以外の値（７～１１９９）が外れである。
【２５１６】
図２４９（ｄ）に示すように、抽選設定４の低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～７の８個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～７の８個の値以外の値（８～１１９９）が外れである。
【２５１７】
図２４９（ｅ）に示すように、抽選設定５の低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～８の９個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～８の９個の値以外の値（９～１１９９）が外れである。
【２５１８】
図２４９（ｆ）に示すように、抽選設定６の低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～９の１０個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～９の１０個の値以外の値（１０～１１９９）が外れである。すなわち、本実施形態では、「抽選設定」の後に続く数字が大きいほど、低確率モードにおける当たり抽選の当選確率が高くなるように構成されている。
【２５１９】
本実施形態では、６段階の抽選設定の内のいずれに設定されていても、高確率モードにおいては同一の当否テーブルを参照して当たり抽選を実行するように構成されている。すなわち、高確率モードにおいては、設定されている抽選設定に関わらず、当たり抽選において大当たりに当選する確率は同一である。
【２５２０】
図２５０は、高確率モード用の当否テーブルを示す説明図である。図２５０に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～３１の３２個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～３１の３２個の値以外の値（３２～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、抽選設定１～抽選設定６の低確率モードのいずれと比べても、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。
【２５２１】
また、本実施形態では、抽選設定１～抽選設定６の低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。
【２５２２】
本実施形態では、パチンコ機１０が抽選設定１～抽選設定６のうちのいずれに設定されている状態であるかによって、抽選モードが低確率モードである場合における当たり抽選の大当たりに当選する確率が変わるように構成されていた。これに対して、他の態様として、高確率モードにおいても、抽選設定１～抽選設定６のうちのいずれに設定されている状態であるかによって、当たり抽選の大当たりに当選する確率が変わるように構成されていてもよい。
【２５２３】
本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果とし

て「小当たり」を設けてもよい。
【２５２４】
「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。
【２５２５】
次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。
（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様
（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード
（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード
【２５２６】
パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。
【２５２７】
遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。
【２５２８】
なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入賞が発生しない構成としてもよい。
【２５２９】
パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図２４９および図２５０を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。
【２５３０】

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

【２５３１】

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

【２５３２】

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

【２５３３】

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

【２５３４】

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

【２５３５】

図２５１は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図２５１（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図２５１（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【２５３６】

図２５１（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【２５３７】

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

【２５３８】

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

【２５３９】

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

【２５４０】

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

【２５４１】

図２５１（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【２５４２】

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

【２５４３】

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

【２５４４】

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

【２５４５】

次に、リーチ判定用のテーブル（以下、リーチ判定用当否テーブルと呼ぶ）について説明する。リーチ判定用当否テーブルは、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいてリーチが発生するか否かを判定する際に、当該リーチ乱数カウンタＣ３の値と照合するためのテーブルデータである。

【２５４６】

図２５２は、リーチ判定用当否テーブルを示す説明図である。図２５２に示すように、

リーチ判定用当否テーブルには、０～３９９のリーチ乱数カウンタＣ３の値のうち、リーチに当選する値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～３９９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３９９）が、外れ、すなわち、リーチに当選しない値として設定されている。すなわち、当たり抽選において大当たりに当選しなかった状況において、リーチに当選する確率は、１／２０となっている。

【２５４７】

本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数と第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数との合計値である合計保留個数に応じてリーチに当選する確率が異なる５つのリーチ判定用当否テーブルを備える。図２５２に示した当否テーブルは、合計保留個数が４つ以上の場合のものであり、当該当否テーブルを含む５つのリーチ判定用当否テーブルは、合計保留個数が少ないほど、リーチに当選する確率が高くなっている。例えば、合計保留個数が３つの場合にはリーチ当選確率は約１／１１であり、合計保留個数が２つの場合にはリーチ当選確率は約１／１０であり、合計保留個数が１つの場合にはリーチ当選確率は約１／９であり、合計保留個数が０の場合にはリーチ当選確率は約１／６である。なお、リーチ判定用当否テーブルの数は５つに限る必要はなく、２つ、３つ、４つ、６つ以上の数であってもよい。要は、リーチ判定用当否テーブルは複数であり、合計保留個数が少ないほど、リーチに当選する確率が高くなっていれば、どのような構成であってもよい。

【２５４８】

図２５３は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【２５４９】

図２５３（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図２５３（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【２５５０】

図２５３（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図２５３（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。

【２５５１】

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

【２５５２】

《５－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【２５５３】

図２５４は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として

示すブロック図である。なお、電源装置８５（図２４７）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【２５５４】

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

【２５５５】

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

【２５５６】

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

【２５５７】

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

【２５５８】

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

【２５５９】

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

【２５６０】

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

【２５６１】

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

【２５６２】

キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラク

タＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【２５６３】

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

【２５６４】

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

【２５６５】

《５－４》抽選設定：

図２４７を用いて先に説明したように、主制御基板６１の出力ポートには、設定情報表示部３４ｄが接続されている。

【２５６６】

図２５５は、設定情報表示部３４ｄの一例を示す説明図である。設定情報表示部３４ｄは、パチンコ機１０の背面に設けられ、４個の７セグメント表示器３４ｄ１～３４ｄ４が横一列に隣接して配置されて構成されている。各７セグメント表示器３４ｄ１～３４ｄ４は、それぞれ、７個のセグメント発光部と、小数点を示すＤＰ発光部とを備えており、これらの発光部の発光の有無の組合せによって、「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」、「７」、「８」、「９」、「０」、「ｂ」、「Ｌ．」、「６．」などの各種の数値や文字、記号等を表示することが可能である。本実施形態では、７個のセグメント発光部及びＤＰ発光部は、赤色のＬＥＤ（発光ダイオード）によって構成されている。

【２５６７】

４つの７セグメント表示器３４ｄ１～３４ｄ４のうちの一つ、例えば、左から４番目の７セグメント表示器（以下、第４番目７セグメント表示器と呼ぶ）３４ｄ４に、先に説明した抽選設定（「抽選設定１」～「抽選設定６」）を示す情報が表示される。具体的には、パチンコ機１０の現在の抽選設定についての「抽選設定」の後に続く数字が第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に表示される。例えば、パチンコ機１０の現在の抽選設定が「抽選設定６」である場合には、図２５５に示すように、第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に「６」の数字が表示される。

【２５６８】

本実施形態では、パチンコ機１０の電源投入時に、６段階の抽選設定のうちから選んだ一つを設定することができるように構成されている。以下、具体的に説明する。

【２５６９】

パチンコ機１０の背面側に位置する主制御基板６１には、設定変更用の鍵穴と、設定変更用ボタンと、ＲＡＭクリアボタンとが設けられている。また、パチンコ機１０には、枠開放スイッチと扉開放スイッチが設けられている。枠開放スイッチは、内枠１３が外枠１１に対して開放状態であるときにＯＮとなるスイッチである。扉開放スイッチは、前扉枠１４が内枠１３に対して開放状態であるときにＯＮとなるスイッチである。パチンコ機１０を管理する管理者が当該パチンコ機１０の抽選設定を変更する場合には、まず、パチンコ機１０の電源スイッチ８８がＯＦＦの状態で当該鍵穴に設定変更用の鍵を挿入する。そして、挿入した鍵を設定変更側に回した状態（例えば時計回りに回した状態）、かつ、ＲＡＭクリアボタン、枠開放スイッチおよび扉開放スイッチの全てがＯＮである状態で、電源スイッチ８８がＯＦＦ状態からＯＮ状態に切り替えられる（電源投入される）と、当該

パチンコ機１０は設定変更モードとして起動する。
【２５７０】
パチンコ機１０が設定変更モードとして起動すると、上述した設定情報表示部３４ｄの第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に、前回の電源ＯＦＦ時における抽選設定を示す情報が表示される。例えば、前回の電源ＯＦＦ時における抽選設定が「抽選設定１」である場合には、第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に「１」が表示される。そして、管理者が設定変更用ボタンを押下する度に、第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に表示される情報が「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「１」→「２」…といった順序で切り替わる。
【２５７１】
第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に表示されている情報が、管理者が望む抽選設定に対応した数字となった状態で、管理者が設定変更用鍵を設定変更側から元の位置に回すと、第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に表示されている情報に対応する抽選設定に変更される。具体的には、例えば、管理者が設定変更用ボタンを押下して第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に「６」が表示されている状態で、設定変更用鍵を設定変更側から元の位置に回すと、当該パチンコ機１０の現在の抽選設定が「抽選設定６」に変更される。
【２５７２】
本実施形態のパチンコ機１０では、このようにパチンコ機１０における抽選設定を変更することによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率を変更することができる。
【２５７３】
《５－５》設定示唆演出：
遊技を行っているパチンコ機１０について、大当たりに当選する確率が高く設定されているか低く設定されているかは、遊技者にとって有益な情報である。このため、本実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する演出（以下、「設定示唆演出」と呼ぶ）を実行することによって、遊技者がその演出から、パチンコ機１０の現在の抽選設定がいずれであるかを推測できるように構成されている。具体的には、本実施形態では、設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機１０の現在の抽選設定に基づいた出現確率となるように、人や、動物、もの、文字等の特定の絵柄（以下、「設定示唆用絵柄」とも呼ぶ）が出現する演出を実行する。設定示唆演出としては、遊技者に対して、一定の期間以上、遊技を行うことを課し、かつ、現在の抽選設定を１００％確定することができない方が好ましい。このため、本実施形態では、特定の絵柄の出現確率から現在の抽選設定を推測可能な構成とした。
【２５７４】
図２５６は、図柄表示装置４１において表示されるエンディング演出を示す説明図である。図２５６（ａ）は、通常のエンディング演出を示す説明図である。図２５６（ｂ）は、設定示唆演出を行う場合のエンディング演出を示す説明図である。両者の比較から判るように、設定示唆演出を行う場合、図２５６（ｂ）に示すように、設定示唆用絵柄ＰＸとして宝箱の絵柄が、エンディング演出の途中で出現する。本実施形態では、エンディング演出において、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸが出現する確率、すなわち、エンディング演出において設定示唆演出が実行される確率によって、パチンコ機１０の現在の抽選設定が６段階の抽選設定（「抽選設定１」～「抽選設定６」）のうちのいずれに該当するかが遊技者によって推測可能となっている。
【２５７５】
図２５７は、本実施形態のパチンコ機１０における各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を示す説明図である。図示するように、パチンコ機１０では、現在の抽選設定が「抽選設定１」である場合に、大当たりに当選した際のエンディング演出で設定示唆用絵柄が出現する確率は１／１０となっており、現在の抽選設定が「抽選設定２」で

ある場合に、上記確率は１／８となっており、現在の抽選設定が「抽選設定３」である場合に、上記確率は１／５となっており、現在の抽選設定が「抽選設定４」である場合に、上記確率は１／４となっており、現在の抽選設定が「抽選設定５」である場合に、上記確率は１／３となっており、現在の抽選設定が「抽選設定６」である場合に、上記確率は１／２となっている。

【２５７６】

上記「抽選設定１」～「抽選設定６」のそれぞれに対する設定示唆用絵柄の出現確率によれば、「抽選設定」の後に続く数字が大きいほど、すなわち、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選の当選確率が高くなる抽選設定ほど、エンディング演出で設定示唆用絵柄が出現する確率が高くなる。

【２５７７】

上記「抽選設定１」～「抽選設定６」のそれぞれに対する設定示唆用絵柄の出現確率は、パチンコ機１０において予め定められたもので、パチンコ機１０の機種に依存するものである。しかしながら、パチンコ機１０の機種だけに依存する構成では、遊技者にとってパチンコ機１０の現在の抽選設定がいずれであるかを推測することが比較的、容易となってしまう課題があった。

【２５７８】

そこで、本実施形態のパチンコ機１０では、図２５７に示した各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を標準とし、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて、各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を前記標準から変化させる構成とした。図柄変動とは、図柄表示装置４１の表示画面にて実行される図柄変動である。図柄変動の表示態様としては、先に説明したように、外れと、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとの４つに大別される。ここで言う外れとは、当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチが発生しなかった状態である。外れの場合には、図２５７に示した標準の対応関係によって、エンディング演出における設定示唆用絵柄の出現確率を定めている。

【２５７９】

図２５８は、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（以下、単に「初回変動の表示態様」とも呼ぶ）がノーマルリーチである場合における各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を示す説明図である。この対応関係は、図２５７に示した標準の対応関係と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率の分母の値が１だけ引かれていることが相違する。すなわち、パチンコ機１０では、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合において、現在の抽選設定が「抽選設定１」である場合に、大当たりに当選した際のエンディング演出で設定示唆用絵柄が出現する確率は１／９となっており、現在の抽選設定が「抽選設定２」である場合に、上記確率は１／７となっており、現在の抽選設定が「抽選設定３」である場合に、上記確率は１／４となっており、現在の抽選設定が「抽選設定４」である場合に、上記確率は１／３となっており、現在の抽選設定が「抽選設定５」である場合に、上記確率は１／２となっており、現在の抽選設定が「抽選設定６」である場合に、上記確率は１／１となっている。

【２５８０】

図２５８に示した対応関係によれば、図２５７に示した標準の対応関係と比較して、「抽選設定１」～「抽選設定６」のそれぞれにおいて設定示唆用絵柄の出現確率が高くなっている。初回変動の表示態様がノーマルリーチとなる確率は、初回変動の表示態様が外れとなる確率よりも低いことから、その低い分を鑑みて、各抽選設定に対する設定示唆用絵柄の出現確率を高くしている。

【２５８１】

なお、図２５８に示す設定示唆用絵柄の出現確率の値は、一例であり、図２５７に示す標準の設定示唆用絵柄の出現確率より高い確率であれば、いずれの値とすることもできる。

【２５８２】

図２５９は、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合における各抽選設定と設

定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を示す説明図である。この対応関係は、図２５７に示した標準の対応関係と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率の分母の値が２だけ引かれていることが相違する。すなわち、パチンコ機１０では、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合において、現在の抽選設定が「抽選設定１」である場合に、エンディング演出で設定示唆用絵柄が出現する確率は１／８となっており、現在の抽選設定が「抽選設定２」である場合に、上記確率は１／６となっており、現在の抽選設定が「抽選設定３」である場合に、上記確率は１／３となっており、現在の抽選設定が「抽選設定４」である場合に、上記確率は１／２となっており、現在の抽選設定が「抽選設定５」である場合に、上記確率は１／１となっており、現在の抽選設定が「抽選設定６」である場合に、上記確率は１／１となっている。

【２５８３】

図２５９に示した対応関係によれば、図２５８に示した初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合の対応関係と比較して、「抽選設定１」～「抽選設定６」のそれぞれにおいて設定示唆用絵柄の出現確率が高くなっている。初回変動の表示態様がスーパーリーチとなる確率は、初回変動の表示態様がノーマルリーチとなる確率よりも低いことから、その低い分を鑑みて、各抽選設定に対する設定示唆用絵柄の出現確率を高くしている。特に、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選の当選確率が「抽選設定５」以上である場合において、エンディング演出における設定示唆用絵柄の出現確率は１／１（百分率で言えば１００％）となっている。

【２５８４】

なお、図２５９に示す設定示唆用絵柄の出現確率の値は、一例であり、図２５８に示すノーマルリーチである場合の設定示唆用絵柄の出現確率より高い確率であれば、いずれの値とすることもできる。

【２５８５】

初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合には、「抽選設定１」～「抽選設定６」のいずれに設定されているかにかかわらず、大当たりに当選した際のエンディング演出における設定示唆用絵柄の出現確率を高い確率（例えば、１／２とか１／１）で一定とした。その上で、設定示唆用絵柄を、「抽選設定１」～「抽選設定６」のそれぞれに違う絵柄とした。

【２５８６】

図２６０は、初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合の設定示唆演出を含むエンディング演出の一例を示す説明図である。初回変動の表示態様がスペシャルリーチ演出であり、その後の遊技回で当たり抽選において大当たり当選した場合に、設定示唆演出として、エンディング演出において数字が記された宝箱の絵柄ＰＹが設定示唆用絵柄として出現する演出が実行される。宝箱に記された数字は、パチンコ機１０の現在の抽選設定についての「抽選設定」の後に続く数字と一致している。例えば、パチンコ機１０の現在の抽選設定が「抽選設定６」である場合には、図２６０に示すように、「６」の数字が記された宝箱の絵柄ＰＹが設定示唆用絵柄ＰＹとして表示される。

【２５８７】

なお、設定示唆用絵柄ＰＹは、数字が記されたプラカードを持つ女性キャラクター等に換えても良い。また、パチンコ機１０の現在の抽選設定に対応した数字は、パチンコ機１０の現在の抽選設定を明確に示すことができれば、文字、記号、または絵柄に換えても良い。要は、設定示唆用絵柄ＰＹは、当選確率の設定を示唆する画像であれば、どういった画像でもよく、例えば、「抽選設定１」の場合は亀の絵柄、「抽選設定２」の場合は蛸の絵柄、「抽選設定３」の場合は女性キャラクターの絵柄、…、といった構成とすることもできる。

【２５８８】

遊技者は、エンディング演出の途中で出現する数字が記された宝箱の絵柄ＰＹから、パチンコ機１０の現在の抽選設定が「抽選設定１」～「抽選設定６」の内のいずれかを明確に推測できる。初回変動の表示態様がスペシャルリーチとなる確率は、初回変動の表示態

様がスーパーリーチとなる確率よりも極めて低いことから、本実施形態では、パチンコ機１０の現在の抽選設定が明確となるように、抽選設定に対応した数字を表示するようにした。

【２５８９】

こうした構成のパチンコ機１０では、遊技者は、初回変動の表示態様が、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ、外れのうちのいずれであったかを記憶した上で、遊技を進め、その後の遊技回で大当たりに当選した際に、エンディング演出における設定示唆演出の出現割合を推し量り、得られた出現割合と上記記憶した初回変動の表示態様とに基づいて、パチンコ機１０の現在の抽選設定がいずれであるかを推測することが可能となる。この場合、遊技者から見ると、設定示唆演出の出現割合がパチンコ機１０の機種だけに依存する構成と比べて、抽選設定がいずれであるかについてランダム性を強く感じ、遊技者の技量次第で、抽選設定を正しく推測することができる。

【２５９０】

一方、初回変動の表示態様を知らない遊技者は、抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができない。このため、パチンコ機１０では、遊技者に対して、初回変動の表示態様を知りたいと思わせることができる。この結果、例えば、朝にパチンコ機１０が起動される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【２５９１】

さらに、初回変動の表示態様が外れ以外であった場合は、初回変動の表示態様が外れの場合と比べて、初回より後の遊技回で大当たりに当選した際のエンディング演出における設定示唆演出の出現確率が高くなっていることから、遊技者にとって、抽選設定を正確に推測する絶好の機会となる。このため、遊技者は、初回変動の表示態様が外れ以外であった場合に、初回の遊技回以降も、その遊技台のパチンコ機１０で遊技を継続して行いたくなる。したがって、遊技者に対して、初回の遊技回以降も継続して遊技を行いたいという強い動機づけを付与することができる。

【２５９２】

《５－６》主制御装置において実行される各種処理：

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

【２５９３】

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

【２５９４】

＜タイマ割込み処理＞

図２６１は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【２５９５】

ステップＳｋ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｋ０１０２に進む。

【２５９６】

ステップＳｋ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の

該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｋ０１０３に進む。
【２５９７】
ステップＳｋ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＦの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｋ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図２６５）において、その値を更新する。
【２５９８】
ステップＳｋ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｋ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｋ０１０４を実行した後、ステップＳｋ０１０５に進む。
【２５９９】
ステップＳｋ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｋ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｋ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【２６００】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２６１：Ｓｋ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２６０１】
図２６２は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｋ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｋ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｋ０２０３に進む。
【２６０２】
ステップＳｋ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｋ０２０４に進む。
【２６０３】
ステップＳｋ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｋ０２０９に進む。
【２６０４】
ステップＳｋ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｋ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｋ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。
【２６０５】
ステップＳｋ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｋ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｋ０２０７に進む。一方、ステップＳｋ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｋ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【２６０６】
ステップＳｋ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｋ０２０８に進む。
【２６０７】
ステップＳｋ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｋ０２０９に進む。
【２６０８】
ステップＳｋ０２０９では、上述したステップＳｋ０２０４又はステップＳｋ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｋ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｋ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【２６０９】
一方、ステップＳｋ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｋ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｋ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｋ０２１２に進む。
【２６１０】
ステップＳｋ０２１２では、ステップＳｋ０１０３（図２６１）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｋ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｋ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｋ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｋ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｋ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｋ０２１２を実行した後、ステップＳｋ０２１３に進む。
【２６１１】
ステップＳｋ０２１３では、パチンコ機１０の現在の抽選設定を示す情報（以下、「設定情報」と呼ぶ）が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。本実施形態では、パチンコ機１０に設定される抽選設定は「抽選設定１」～「抽選設定６」の６段階であるため、正常な場合、設定情報は「１」から「６」までの範囲内の数値となる。このため、ステップＳｋ０２１３では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、設定情報が「１」から「６」までの範囲内の数値である場合には、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定し、一方、設定情報として「０」や「７」が格納されている場合や、ノイズ等によって数値以外の情報が格納されている場合には、設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定する。
【２６１２】
設定情報は、後述する設定変更処理（図２６６）によって、当該パチンコ機１０の電源

を投入する際に、必要に応じて変更されている。この変更された設定情報が、主側ＲＡＭ６４の予め定められた領域（設定情報記憶領域）に記憶されており、ステップＳｋ０２１３では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、この設定情報についての判定を行う。なお、パチンコ機１０の電源を投入する際に設定情報の変更がなされない場合には、前回、パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦされたときの設定情報が、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に保持されることから、ステップＳｋ０２１３では、この電源スイッチがＯＦＦされたときの設定情報についての判定がなされる。パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦされた場合や停電が発生した場合には、コンデンサ等のバックアップ電源によって主側ＲＡＭ６４の少なくとも所定の領域は給電を受けることから、設定情報記憶領域を所定の領域に設定したり、設定情報記憶領域に記憶された設定情報を所定の領域に待避することで、電源スイッチがＯＦＦされたときの設定情報の保持が可能となっている。ステップＳｋ０２１３において、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップＳｋ０２１３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０２１４に進む。

【２６１３】

ステップＳｋ０２１４では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｋ０２１４を実行した後、ステップＳｋ０２１５に進む。

【２６１４】

ステップＳｋ０２１５では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【２６１５】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２６５：ステップＳｋ０５０５）において音声発光制御装置９０に送信される。

【２６１６】

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

【２６１７】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｋ０２１５を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【２６１８】

一方、ステップＳｋ０２１３において、設定情報が所定の範囲内の数値でないと判定した場合には（ステップＳｋ０２１３：ＮＯ）、ステップＳｋ０２１６に進み、遊技停止コ

マンドをサブ側の制御装置である払出制御装置７０及び音声発光制御装置９０に対して送信する。遊技停止コマンドは、遊技の進行を停止させることをサブ側の制御装置である払出制御装置７０及び音声発光制御装置９０に対して認識させるためのコマンドである。ステップＳｋ０２１６を実行した後、ステップＳｋ０２１７に進み、遊技停止フラグをＯＮにする。この結果、通常処理（図２６５）が実行された際に、遊技を進行させるための処理群（図２６５のステップＳｋ０５０５～ステップＳｋ０５１０の処理群）の実行が回避され、遊技の進行が停止される。ステップＳｋ０２１７を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【２６１９】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図２６２：Ｓｋ０２１４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２６２０】

図２６３は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【２６２１】

ステップＳｋ０３０１では、始動口用の入球処理（図２６２）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｋ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【２６２２】

ステップＳｋ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｋ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０３０３に進み、設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照する。具体的には、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている６種類の低確率モード用の当否テーブル（図２４９参照）から、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報に対応した当否テーブルを特定し、特定した当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ０３０５に進み、ステップＳｋ０３０３で当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【２６２３】

一方、ステップＳｋ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｋ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｋ０３０４に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されているＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている高確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【２６２４】

ステップＳｋ０３０５では、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｋ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｋ０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合に

は、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｋ０３０７を実行した後、ステップＳｋ０３０８に進む。

【２６２５】

ステップＳｋ０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｋ０３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｋ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０３０９に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｋ０３０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｋ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｋ０３１０に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【２６２６】

ステップＳｋ０３０５において、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｋ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｋ０３１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｋ０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ０３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【２６２７】

ステップＳｋ０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｋ０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０３１４に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｋ０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ０３１３：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【２６２８】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２６１：Ｓｋ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２６２９】

図２６４は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｋ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｋ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｋ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｋ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【２６３０】

ステップＳｋ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｋ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｋ０４０４に進む。

【２６３１】

ステップＳｋ０４０４では、ステップＳｋ０１０３（図２６１）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【２６３２】

一方、ステップＳｋ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｋ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【２６３３】

＜通常処理＞

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

【２６３４】

図２６５は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｋ０５０２に進む。

【２６３５】

ステップＳｋ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｋ０５０３に進む。

【２６３６】

ステップＳｋ０５０３では、パチンコ機１０を管理する管理者の操作を受け付けて、当該パチンコ機１０の抽選設定の設定情報を変更する設定変更処理を実行する。設定変更処理の詳細については後述する。ステップＳｋ０５０３を実行した後、ステップＳｋ０５０４に進む。

【２６３７】

ステップＳｋ０５０４では、遊技停止フラグがＯＮであるか否かを判定する。遊技停止フラグは、前述したように、抽選設定の設定情報が正常ではないと判定された場合に遊技の進行を停止させるためにＯＮになるフラグである。ステップＳｋ０５０４において、遊技停止フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｋ０５０４：ＮＯ）、ステップＳｋ０５０５に進む。

【２６３８】

一方、ステップＳｋ０５０４において、遊技停止フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｋ０５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０５０５～ステップＳｋ０５１０の処理をスキップする。すなわち、遊技停止フラグがＯＮである場合には、ステップＳｋ０５０５～ステップＳｋ０５１０の遊技の進行を可能とするための処理が実行されないこととなり、遊技の進行は不可能となる。以下、遊技の進行を可能とするための処理であるステップＳｋ０５０５以降の処理について説明する。

【２６３９】

ステップＳｋ０５０５では、ステップＳｋ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｋ０５０５を実行した後、ステップＳｋ０５０６に進む。

【２６４０】

ステップＳｋ０５０６では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｋ０５０７に進む。

【２６４１】
ステップＳｋ０５０７では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｋ０５０８に進む。ステップＳｋ０５０８では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｋ０５０８を実行した後、ステップＳｋ０５０９に進む。
【２６４２】
ステップＳｋ０５０９では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｋ０５１０に進む。
【２６４３】
ステップＳｋ０５１０では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｋ０５１１に進む。
【２６４４】
ステップＳｋ０５１１では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｋ０５０５のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｋ０５１１において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｋ０５１１：ＮＯ）、ステップＳｋ０５１２に進む。
【２６４５】
ステップＳｋ０５１２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを更新する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。ステップＳｋ０５１２を実行した後、ステップＳｋ０５１３に進む。
【２６４６】
ステップＳｋ０５１３では、変動種別カウンタＣＳに１を更新する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。ステップＳｋ０５１３を実行した後、ステップＳｋ０５１４に進む。
【２６４７】
ステップＳｋ０５１４では、遊技停止フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｋ０５１４において、遊技停止フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｋ０５１４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０５１１に戻る。すなわち、遊技停止フラグがＯＮである場合には、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新と変動種別カウンタＣＳの更新とだけを繰り返し実行する。一方、ステップＳｋ０５１４において、遊技停止フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｋ０５１４：ＮＯ）、ステップＳｋ０５１５に進む。
【２６４８】
ステップＳｋ０５１５では、パチンコ機１０の現在の抽選設定を示す設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。ステップＳｋ０５１５の処理は、始動口の入球処理（図２６２）のステップＳｋ０２１３の処理と同一である。ステップＳｋ０５１５において、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップＳｋ０５１５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０５１１に戻る。すなわち、設定情報が正常である場合には、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新と、抽選設定の設定情報が正常であるか否かの判定とを

繰り返し実行する。

【２６４９】

ステップＳｋ０５１５において、設定情報が所定の範囲内の数値でないと判定した場合には（ステップＳｋ０５１５：ＮＯ）、ステップＳｋ０５１６に進み、遊技停止コマンドをサブ側の制御装置である払出制御装置７０及び音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｋ０５１６を実行した後、ステップＳｋ０５１７に進み、遊技停止フラグをＯＮにする。ステップＳｋ０５１６およびステップＳｋ０５１７の処理は、始動口の入球処理（図２６２）のステップＳｋ０２１６およびステップＳｋ０２１７の処理と同一である。ステップＳｋ０５１７を実行した後、ステップＳｋ０５１１に戻る。

【２６５０】

一方、ステップＳｋ０５１１において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｋ０５１１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０５０４に戻り、ステップＳｋ０５０４からステップＳｋ０５１０までの各処理を実行する。

【２６５１】

なお、ステップＳｋ０５０４からステップＳｋ０５１０の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。また、残余時間を使用して抽選設定の設定情報が正常であるか否かの判定を実行することによって、残余時間を有効利用できる。

【２６５２】

＜設定変更処理＞

次に、設定変更処理について説明する。設定変更処理は、通常処理のサブルーチン（図２６５：Ｓｋ０５０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２６５３】

図２６６は、設定変更処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ０６０１では、先に説明した設定変更用の鍵と、ＲＡＭクリアボタンと、枠開放スイッチと、扉開放スイッチとの全てがＯＮであるか否かを判定する。なお、「設定変更用の鍵がＯＮ」とは、設定変更用の鍵が設定変更用の鍵穴に挿入されて設定変更側に位置していることを意味する。ステップＳｋ０６０１において、設定変更用の鍵、ＲＡＭクリアボタン、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｋ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０６０２に進む。

【２６５４】

ステップＳｋ０６０２では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、更新用設定情報として保存する。具体的には、本実施形態では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、当該読み込んだ設定情報を、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域以外の他の領域である更新用設定情報記憶領域にコピーする。ステップＳｋ０６０２を実行した後、ステップＳｋ０６０３に進む。

【２６５５】

ステップＳｋ０６０３では、主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報を読み込み、当該読み込んだ更新用設定情報を設定情報表示部３４ｄに表示させるための制御を開始する。具体的には、更新用設定情報を設定情報表示部３４ｄの第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に点灯表示させる。ステップＳｋ０６０３を実行した後、ステップＳｋ０６０４に進む。

【２６５６】

ステップＳｋ０６０４では、更新用設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。パチンコ機１０に設定される設定情報は「１」から「６」までの６段階であるため、更新用設定情報が「１」から「６」までの範囲内の数値であるか否かを判定する。ステップＳｋ０６０４において、更新用設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップＳｋ０６０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０６０６に進む。一方、ステップ

Ｓｋ０６０４において、更新用設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定した場合（ステップＳｋ０６０４：ＮＯ）、例えば、更新用設定情報として「０」や「７」が格納されている場合や、ノイズ等によって数値以外の情報が格納されている場合には、ステップＳｋ０６０５に進み、更新用設定情報を初期値に変更する。本実施形態では、更新用設定情報に初期値として「１」を格納する。その後、ステップＳｋ０６０６に進む。

【２６５７】

ステップＳｋ０６０６では、設定変更用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したか否かを判定する。具体的には、本実施形態では、設定変更用の鍵（鍵穴）がＯＮ側になっている期間中はＨｉｇｈレベルを示す信号であって、設定変更用の鍵（鍵穴）がＯＦＦ側になっている期間中はＬｏｗレベルを示す信号を監視しており、当該信号がＨｉｇｈレベルからＬｏｗレベルに立ち下がる立下がりエッジを検出した場合に、設定変更用の鍵（鍵穴）がＯＦＦ側になったと判定する。ステップＳｋ０６０６において、設定変更用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行していないと判定した場合には（ステップＳｋ０６０６：ＮＯ）、ステップＳｋ０６０７に進み、設定変更用ボタンが押下されたか否かを判定する。

【２６５８】

ステップＳｋ０６０７において、設定変更用ボタンが押下されたと判定した場合には（ステップＳｋ０６０７：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０６０８に進み、更新用設定情報を更新する。具体的には、更新用設定情報として格納されている数値情報に１を加算する。ただし、更新用設定情報として格納されている数値情報が「６」である状況において設定変更用ボタンが押下された場合には当該数値情報は「１」に更新される。その後、上述したステップＳｋ０６０４に戻り、更新した更新用設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。一方、ステップＳｋ０６０７において、設定変更用ボタンが押下されていないと判定した場合には（ステップＳｋ０６０７：ＮＯ）、ステップＳｋ０６０８の処理を実行することなく、上述したステップＳｋ０６０４に戻り、更新用設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。

【２６５９】

上述したステップＳｋ０６０６において、設定変更用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したと判定した場合には（ステップＳｋ０６０６：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０６０９に進む。

【２６６０】

ステップＳｋ０６０９では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている更新用設定情報を読み込み、設定情報として保存する。具体的には、本実施形態では、主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報を読み込み、当該読み込んだ更新用設定情報を、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域にコピーする。ステップＳｋ０６０９を実行した後、ステップＳｋ０６１０に進み、更新用設定情報を設定情報表示部３４ｄに表示させるための制御を終了する。その後、ステップＳｋ０６１１に進み、ステップＳｋ０６０９で読み込んだ設定情報を示すコマンドである設定情報コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。

【２６６１】

一方、ステップＳｋ０６０１において、設定変更用の鍵、ＲＡＭクリアボタン、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチのうちの少なくとも１つがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｋ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｋ０６１２に進み、主側ＲＡＭ６４に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込む。ステップＳｋ０６１２を実行した後、ステップＳｋ０６１１に進み、ステップＳｋ０６１２で読み込んだ設定情報を示すコマンドである設定情報コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。この結果、設定変更用の鍵、ＲＡＭクリアボタン、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチのうちの少なくとも１つがＯＮではないと判定した場合には、設定情報を変更するための処理群（ステップＳｋ０６０２～ステップＳｋ０６１０の処理群）の実行が禁止され、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶された、前回、パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦされたときの設定情報が設

定情報コマンドとして音声発光制御装置９０に送信される。
【２６６２】
ステップＳｋ０６１１を実行した後、本設定変更処理を終了する。なお、設定変更処理を終了した後、変更後の抽選設定の設定情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する構成とし、当該情報を受信したホールコンピュータは、管理画面に当該パチンコ機１０の変更後の抽選設定の設定情報を表示する構成としてもよい。
【２６６３】
＜遊技回制御処理＞
次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図２６５：Ｓｋ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２６６４】
図２６７は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ０７０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。
【２６６５】
ステップＳｋ０７０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｋ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０７０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｋ０７０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｋ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｋ０７０２に進む。
【２６６６】
ステップＳｋ０７０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。
【２６６７】
ステップＳｋ０７０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｋ０７０２：ＮＯ）、ステップＳｋ０７０３に進む。
【２６６８】
ステップＳｋ０７０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｋ０７０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【２６６９】
一方、ステップＳｋ０７０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｋ０７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０７０４に進む。
【２６７０】
ステップＳｋ０７０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｋ０７０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【２６７１】
＜変動開始処理＞
次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２６７：Ｓｋ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２６７２】
図２６８は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ０８０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｋ０８０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｋ０８０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｋ０８０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｋ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０８０２に進む。
【２６７３】
ステップＳｋ０８０２では、パチンコ機１０の現在の抽選設定を示す設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。ステップＳｋ０８０２の処理は、始動口の入球処理（図２６２）のステップＳｋ０２１３の処理と同一である。ステップＳｋ０８０２において、設定情報が所定の範囲内の数値でないと判定した場合には（ステップＳｋ０８０２：ＮＯ）、ステップＳｋ０８０３に進み、遊技停止コマンドをサブ側の制御装置である払出制御装置７０及び音声発光制御装置９０に対して送信する。
【２６７４】
ステップＳｋ０８０３を実行した後、ステップＳｋ０８０４に進み、遊技停止フラグをＯＮにする。ステップＳｋ０８０３およびステップＳｋ０８０４の処理は、始動口の入球処理（図２６２）のステップＳｋ０２１６およびステップＳｋ０２１７の処理と同一である。ステップＳｋ０８０４を実行した後、本変動開始処理を終了する。
【２６７５】
一方、ステップＳｋ０８０２において、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップＳｋ０８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０８０５に進む。
【２６７６】
ステップＳｋ０８０５では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｋ０８０６に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。
【２６７７】
ステップＳｋ０８０６では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｋ０８０６を実行した後、ステップＳｋ０８０７に進む。
【２６７８】
ステップＳｋ０８０７では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、遊技状態判定値と、大当たりの有無やリーチの発生の有無とに基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｋ０８０７を実行した後、ステップＳｋ０８０８に進む。
【２６７９】
ステップＳｋ０８０８では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｋ０８０７で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｋ０８０８を実行した後、ステップＳｋ０８０９に進む。
【２６８０】
ステップＳｋ０８０９では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、当たり抽選についての外れ結果の情報が含まれている。

【２６８１】
ステップＳｋ０８０８およびステップＳｋ０８０９にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２６５）におけるステップＳｋ０５０５によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｋ０８０９を実行した後、ステップＳｋ０８１０に進む。
【２６８２】
ステップＳｋ０８１０では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｋ０８１０を実行した後、ステップＳｋ０８１１に進む。
【２６８３】
ステップＳｋ０８１１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｋ０８１１を実行した後、本変動開始処理を終了する。
【２６８４】
＜保留情報シフト処理＞
次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２６８：Ｓｋ０８０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２６８５】
図２６９は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ０９０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図２４８）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図２４８）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｋ０９０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。
【２６８６】
ステップＳｋ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｋ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０９０２～ステップＳｋ０９０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｋ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｋ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｋ０９０８～ステップＳｋ０９１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。
【２６８７】
ステップＳｋ０９０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｋ０９０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステッ

プＳｋ０９０４に進む。ステップＳｋ０９０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｋ０９０５に進む。

【２６８８】

ステップＳｋ０９０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｋ０９０５を実行した後、ステップＳｋ０９０６に進む。

【２６８９】

ステップＳｋ０９０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｋ０９０７へ進む。

【２６９０】

ステップＳｋ０９０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【２６９１】

ステップＳｋ０９０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２６５）におけるステップＳｋ０５０５において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【２６９２】

ステップＳｋ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｋ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｋ０９０８に進む。

【２６９３】

ステップＳｋ０９０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｋ０９０９に進む。ステップＳｋ０９０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｋ０９１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｋ０９１１に進む。

【２６９４】

ステップＳｋ０９１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｋ０９１１を実行した後、ステップＳｋ０９１２に進む。

【２６９５】

ステップＳｋ０９１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。そ

の後、ステップＳｋ０９１３に進む。
【２６９６】
ステップＳｋ０９１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。
【２６９７】
ステップＳｋ０９１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２６５）におけるステップＳｋ０５０５において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【２６９８】
＜当たり判定処理＞
次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２６８：Ｓｋ０８０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２６９９】
図２７０は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ１００１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【２７００】
ステップＳｋ１００１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｋ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１００２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２５０に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｋ１００４に進む。
【２７０１】
一方、ステップＳｋ１００１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｋ１００１：ＮＯ）、ステップＳｋ１００３に進み、設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている６種類の低確率モード用の当否テーブル（図２４９参照）から、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報に対応した当否テーブルを特定し、特定した当否テーブルを参照して当否判定を行う。例えば、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報の値が「１」である場合には、抽選設定１に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。当否判定では、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｋ１００４に進む。
【２７０２】
ステップＳｋ１００４では、ステップＳｋ１００２又はステップＳｋ１００３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｋ１００４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｋ１００４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１００５に進む。
【２７０３】
ステップＳｋ１００５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判

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

【２７０４】

ステップＳｋ１００５において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓｋ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１００６に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｋ１００６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｋ１００６：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｋ１００７に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｋ１００７を実行した後、ステップＳｋ１００８に進む。

【２７０５】

一方、ステップＳｋ１００５において、高頻度サポートモードでないと判定した場合（Ｓｋ１００５：ＮＯ）、またはステップＳｋ１００６において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップＳｋ１００６：ＹＥＳ）には、直ちにステップＳｋ１００８に進む。

【２７０６】

上述したステップＳｋ１００４からステップＳｋ１００７までの処理によって、大当たり当選したタイミングにおける抽選モードおよびサポートモードについての変動が実現される。

【２７０７】

続くステップＳｋ１００８からステップＳｋ１０１２においては、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【２７０８】

ステップＳｋ１００８では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｋ１００８において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｋ１００８：ＮＯ）、ステップＳｋ１００９に進み、第１始動口用の振分テーブル（図２５１（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【２７０９】

一方、ステップＳｋ１００８において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１００８：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１０１０に進み、第２始動口用の振分テーブル（図２５１（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｋ１００９又はステップＳｋ１０１０の処理を実行した後、ステップＳｋ１０１１に進む。

【２７１０】

ステップＳｋ１０１１では、ステップＳｋ１００８又はステップＳｋ１００９において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｋ１０１１を実行した後、ステップＳｋ１０１２に進む。

【２７１１】

ステップＳｋ１０１２では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は

第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｋ１００９又はステップＳｋ１０１０において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｋ１０１２を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【２７１２】

ステップＳｋ１００４において、ステップＳｋ１００２又はＳｋ１００３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｋ１００４：ＮＯ）、ステップＳｋ１０１３に進み、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数に対応したリーチ判定用当否テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、始動口用の入球処理（図２６２）のステップＳｋ０２１１において得られた合計保留個数ＣＲＮを合計保留個数記憶エリアから読み出して、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図２４７）に記憶されている複数のリーチ判定用当否テーブルの中から合計保留個数ＣＲＮに対応したリーチ判定用当否テーブルを特定し、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、上記特定したリーチ判定用当否テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｋ１０１４に進む。

【２７１３】

ステップＳｋ１０１４において、ステップＳｋ１０１３におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｋ１０１４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１０１５に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｋ１０１５を実行した後、ステップＳｋ１０１６に進む。

【２７１４】

一方、ステップＳｋ１０１４において、ステップＳｋ１０１３におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｋ１０１４：ＮＯ）、ステップＳｋ１０１５を実行することなく、ステップＳｋ１０１６に進む。

【２７１５】

ステップＳｋ１０１６では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｋ１０１６を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【２７１６】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２６８：Ｓｋ０８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２７１７】

図２７１は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ１１０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｋ１１０２に進む。

【２７１８】

ステップＳｋ１１０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変

大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｋ１１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１１０３に進む。

【２７１９】

ステップＳｋ１１０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｋ１１０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【２７２０】

ステップＳｋ１１０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｋ１１０２：ＮＯ）、ステップＳｋ１１０５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｋ１１０２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｋ１１０５）を実行することから、ステップＳｋ１１０５においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮである場合にはリーチが発生するとして（Ｓｋ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１１０６に進む。

【２７２１】

ステップＳｋ１１０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｋ１１０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【２７２２】

ステップＳｋ１１０５において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｋ１１０５：ＮＯ）、ステップＳｋ１１０７に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている外れ用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳｋ１１０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【２７２３】

本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、リーチの種別に基づいて異なるように設定されている。具体的には、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの順に、変動時間が短いものから長いものとなるように設定されている。ただし、これに限定されることはなく、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの順に、変動時間が長いものから短いものとなるように設定されていてもよい。

【２７２４】

同様に、大当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、リーチの種別に基づいて異なるように設定されている。具体的には、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの順に、変動時間が短いものから長いものとなるように設定されている。ただし、これに限定されることはなく、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの順に、変動時間が長いものから短いものとなるように設定されていてもよい。

【２７２５】

外れ用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている各変動時間や、大当たり発生用変動時間テーブルにて設定されている各変動時間と比べて、変動時間が短くなるように設定されている。ただし、これに限定されることはなく、逆に、変動時間が長くなるように設定されていてもよい。

【２７２６】
　また、大当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報と、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報とを比較すると、選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なった構成となっている。具体的には、大当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、ノーマルリーチに対応した変動時間、スーパーリーチに対応した変動時間、スペシャルリーチに対応した変動時間の順に、選択され難い変動時間から選択され易い変動時間となるように構成されているのに対して、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、ノーマルリーチに対応した変動時間、スーパーリーチに対応した変動時間、スペシャルリーチに対応した変動時間の順に、選択され易い変動時間から選択され難い変動時間となるように構成されている。本実施形態では、こうした構成によって、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチの順に、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）が低いものから高いものとなることが実現されている。
【２７２７】
　なお、確変大当たり時用の変動時間テーブル、通常大当たり時用の変動時間テーブル、外れリーチ時用の変動時間テーブル、および外れ時（当たり抽選において大当たり当選せず、かつリーチが発生しない場合）用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。
【２７２８】
＜変動終了処理＞
　次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２６７：Ｓｋ０７０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２７２９】
　図２７２は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ１２０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｋ１２０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図２７１）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。
【２７３０】
　ステップＳｋ１２０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｋ１２０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。
【２７３１】
　ステップＳｋ１２０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｋ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１２０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｋ１２０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｋ１２０３を実行した後、ステップＳｋ１２０４に進む。
【２７３２】
　ステップＳｋ１２０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であると判定し、いずれのフラグもＯＮではない場合には大当たり当選ではないと判定する。ステップＳｋ１２０４において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｋ１２０４：ＮＯ）、ステップＳｋ１２０５に進む。
【２７３３】

ステップＳｋ１２０５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２７３４】

ステップＳｋ１２０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１２０６に進み、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｋ１２０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｋ１２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１２０７に進み、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。ステップＳｋ１２０７を実行した後、ステップＳｋ１２０８に進む。一方、ステップＳｋ１２０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｋ１２０６：ＮＯ）、ステップＳｋ１２０７を実行することなく、ステップＳｋ１２０８に進む。

【２７３５】

ステップＳｋ１２０８では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２７３６】

ステップＳｋ１２０８において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｋ１２０８：ＮＯ）、ステップＳｋ１２０９に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。保証遊技回数カウンタＰＮＣは保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＞０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定することができる。

【２７３７】

ステップＳｋ１２０９において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｋ１２０９：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｋ１２１０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｋ１２１０を実行した後、ステップＳｋ１２１１に進む。

【２７３８】

ステップＳｋ１２１１では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｋ１２１１を実行した後、本変動終了処理を終了する。

【２７３９】

一方、ステップＳｋ１２０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｋ１２０５：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。

【２７４０】

ステップＳｋ１２０４において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｋ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１２１２に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｋ１２１２を実行した後、本変動終了処理を終了する。

【２７４１】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図２６５：Ｓｋ０５０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２７４２】

図２７３は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ１３０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは

、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【２７４３】

ステップＳｋ１３０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｋ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｋ１３０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【２７４４】

ステップＳｋ１３０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｋ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｋ１３０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【２７４５】

ステップＳｋ１３０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｋ１３０３：ＮＯ）、ステップＳｋ１３０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｋ１３０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１３０５に進む。一方、ステップＳｋ１３０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｋ１３０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２７４６】

ステップＳｋ１３０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｋ１３０６に進む。ステップＳｋ１３０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｋ１３０７に進む。

【２７４７】

ステップＳｋ１３０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｉに記憶されている

【２７４８】

開放条件は、例えば下記の通りである。

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

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

【２７４９】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

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

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

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

【２７５０】

ステップＳｋ１３０７を実行した後、前述したステップＳｋ１３０８に進む。

【２７５１】

ステップＳｋ１３０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間

設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｋ１３０８を実行した後、ステップＳｋ１３０９に進む。

【２７５２】

ステップＳｋ１３０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２６５）におけるステップＳｋ０５０５にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｋ１３０９を実行した後、ステップＳｋ１３１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２７５３】

ステップＳｋ１３０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１３１１に進む。

【２７５４】

ステップＳｋ１３１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｋ１３１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｋ１３１１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１３１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｋ１３１３に進む。

【２７５５】

ステップＳｋ１３１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｋ１３１３を実行した後、ステップＳｋ１３１４に進む。

【２７５６】

ステップＳｋ１３１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｋ１３１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２６５：ステップＳｋ０５０５）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｋ１３１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２７５７】

ステップＳｋ１３０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１３１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｋ１３１６を実行した後、ステップＳｋ１３１７に進む。

【２７５８】

ステップＳｋ１３１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する

。ステップＳｋ１３１７において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｋ１３１７：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１３１８に進む。一方、ステップＳｋ１３１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｋ１３１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２７５９】

ステップＳｋ１３１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｋ１３１９に進む。

【２７６０】

ステップＳｋ１３１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｋ１３１９を実行した後、ステップＳｋ１３２０に進む。

【２７６１】

ステップＳｋ１３２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｋ１３２０を実行した後、ステップＳｋ１３２１に進む。

【２７６２】

ステップＳｋ１３２１では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２６５）におけるステップＳｋ０５０５において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｋ１３２１を実行した後、ステップＳｋ１３２２に進む。

【２７６３】

ステップＳｋ１３２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２７６４】

ステップＳｋ１３０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１３２３に進む。

【２７６５】

ステップＳｋ１３２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｋ１３２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｋ１３２０において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｋ１３２３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１３２４に進む。

【２７６６】

ステップＳｋ１３２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｋ１３２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｋ１３２５を実行した後、ステップＳｋ１３２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｋ１３２６を実行した後、ステップＳｋ１３２７に進む。

【２７６７】

ステップＳｋ１３２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。ステップＳｋ１３２７において

、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｋ１３２７：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１３２８に進む。

【２７６８】

ステップＳｋ１３２８では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図２６５）におけるステップＳｋ１３２８において、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｋ１３２８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【２７６９】

一方、ステップＳｋ１３２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｋ１３２７：ＮＯ）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｋ１３２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｋ１３２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２７７０】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２７３：Ｓｋ１３１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２７７１】

図２７４は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ１４０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｋ１４０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｋ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｋ１４０２に進む。

【２７７２】

ステップＳｋ１４０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｋ１４０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｋ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１４０３に進む。

【２７７３】

ステップＳｋ１４０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｋ１４０４に進む。

【２７７４】

ステップＳｋ１４０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２６５：ステップＳｋ０５０５）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｋ１４０４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【２７７５】

ステップＳｋ１４０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｋ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｋ１４０３およびステップＳｋ１４０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【２７７６】

ステップＳｋ１４０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｋ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１４０５に進む。

【２７７７】

ステップＳｋ１４０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３

６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｋ１４０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｋ１４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１４０６に進む。

【２７７８】

ステップＳｋ１４０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｋ１４０７に進む。

【２７７９】

ステップＳｋ１４０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２６５：ステップＳｋ０５０５）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｋ１４０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【２７８０】

ステップＳｋ１４０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｋ１４０５：ＮＯ）、ステップＳｋ１４０６およびステップＳｋ１４０７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【２７８１】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２７３：Ｓｋ１３２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２７８２】

図２７５は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ１５０１では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２７８３】

ステップＳｋ１５０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１５０２に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。ステップＳｋ１５０２を実行した後、ステップＳｋ１５０３に進む。

【２７８４】

ステップＳｋ１５０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｋ１５０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップＳｋ１５０５に進む。

【２７８５】

ステップＳｋ１５０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた保証遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。保証遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｋ１５０６に進む。

【２７８６】

ステップＳｋ１５０６では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｋ１５１１に進む。

【２７８７】

一方、ステップＳｋ１５０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｋ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｋ１５０７に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ通常大当たりフラグおよび８Ｒ通常大当た

りフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｋ１５０８に進む。

【２７８８】

ステップＳｋ１５０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｋ１５０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた保証遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｋ１５１０に進む。

【２７８９】

ステップＳｋ１５１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｋ１５１１に進む。

【２７９０】

ステップＳｋ１５１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【２７９１】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図２６５：Ｓｋ０５１０）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２７９２】

図２７６は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ１６０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｋ１６０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｋ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｋ１６０２に進む。

【２７９３】

ステップＳｋ１６０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｋ１６０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｋ１６０２:ＮＯ）、ステップＳｋ１６０３に進む。

【２７９４】

ステップＳｋ１６０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【２７９５】

ステップＳｋ１６０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｋ１６０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｋ１６０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６０４に進む。

【２７９６】

ステップＳｋ１６０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｋ１６０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｋ１６０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６０５に進み、外

れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｋ１６０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｋ１６０４：ＮＯ）、ステップＳｋ１６０６に進む。

【２７９７】

ステップＳｋ１６０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｋ１６０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｋ１６０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｋ１６０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｋ１６０６：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６０７に進む。

【２７９８】

ステップＳｋ１６０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｋ１６０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｋ１６０７において開閉実行モードではなく（Ｓｋ１６０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｋ１６０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｋ１６０８：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｋ１６１０に進む。

【２７９９】

ステップＳｋ１６１０では、ステップＳｋ１６０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｋ１６１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｋ１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【２８００】

一方、ステップＳｋ１６１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｋ１６１０：ＮＯ）、ステップＳｋ１６１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【２８０１】

ステップＳｋ１６０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｋ１６０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｋ１６０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｋ１６０８：ＮＯ）、ステップＳｋ１６１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｋ１６１３に進む。

【２８０２】

ステップＳｋ１６１３では、ステップＳｋ１６１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｋ１６１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｋ１６１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｋ１６１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｋ１６１３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【２８０３】
ステップＳｋ１６０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｋ１６１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｋ１６１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｋ１６１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｋ１６１５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６１６に進む。
【２８０４】
ステップＳｋ１６１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｋ１６１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【２８０５】
ステップＳｋ１６０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【２８０６】
＜電役開閉制御処理＞
次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図２７６：Ｓｋ１６１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２８０７】
図２７７は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ１７０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｋ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１７０２に進む。
【２８０８】
ステップＳｋ１７０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｋ１７０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｋ１７０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。
【２８０９】
ステップＳｋ１７０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｋ１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１７０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｋ１７０３を実行した後、ステップＳｋ１７０４に進む。
【２８１０】
ステップＳｋ１７０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｋ１７０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｋ１７０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２

の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｋ１７０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｋ１７０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｋ１７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１７０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【２８１１】

ステップＳｋ１７０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｋ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｋ１７０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｋ１７０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｋ１７０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｋ１７０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｋ１７０７：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１７０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｋ１７０９に進む。

【２８１２】

ステップＳｋ１７０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｋ１７０９：ＮＯ）、ステップＳｋ１７１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【２８１３】

ステップＳｋ１７１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｋ１７１０：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１７１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【２８１４】

一方、ステップＳｋ１７０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｋ１７０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｋ１７１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｋ１７１０：ＮＯ）、ステップＳｋ１７１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【２８１５】

《５－７》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

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

【２８１６】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

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

【２８１７】

図２７８は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【２８１８】

ステップＳｋ１８０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に格納するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの格納及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次格納されるとともに、格納された順序に従って順次読み出される。ステップＳｋ１８０１を実行した後、ステップＳｋ１８０

２に進む。
【２８１９】
ステップＳｋ１８０２では、受信したコマンドに対応した処理を行うためのコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｋ１８０２を実行した後、ステップＳｋ１８０３に進む。
【２８２０】
ステップＳｋ１８０３では、設定示唆用乱数カウンタＣＹの値の更新を実行する。設定示唆用乱数カウンタＣＹは、設定示唆演出を行うか否かを判定する際に用いる乱数を発生するカウンタである。具体的には、ステップＳｋ１８０３では、設定示唆用乱数カウンタＣＹに１を加算すると共に、設定示唆用乱数カウンタＣＹが最大値に達した場合には０にクリアする。そして、設定示唆用乱数カウンタＣＹの更新値を、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図２５４）に格納する。その後、ステップＳｋ１８０４に進む。
【２８２１】
ステップＳｋ１８０４では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳｋ１８０２のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｋ１８０４を実行した後、ステップＳｋ１８０５に進む。
【２８２２】
ステップＳｋ１８０５では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳｋ１８０２のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｋ１８０５を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【２８２３】
＜コマンド対応処理＞
次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２７８：Ｓｋ１８０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２８２４】
図２７９は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、コマンド対応処理では、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドに対応した処理を実行する。以下、コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【２８２５】
ステップＳｋ１９０１では、主側ＭＰＵ６２から設定情報コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｋ１９０１において、主側ＭＰＵ６２から設定情報コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｋ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１９０２に進み、今回受信した設定情報コマンドに含まれている抽選設定の設定情報を読み出して、音光側ＲＡＭ９４に記憶する。ステップＳｋ１９０２を実行した後、ステップＳｋ１９０３に進む。一方、ステップＳｋ１９０１において、主側ＭＰＵ６２から設定情報コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｋ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｋ１９０２を実行することなく、ステップＳｋ１９０３に進む。
【２８２６】
ステップＳｋ１９０３では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｋ１９０３において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｋ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１９０４に進み、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｋ１９０４を実行した後、ステップＳｋ１９０５に進む。一方、ステップＳｋ１９０３において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｋ１９０３：ＮＯ）、ステップＳｋ１９０４を実行することなく、ステップＳｋ１９０５に進む。
【２８２７】

ステップＳｋ１９０５では、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｋ１９０５において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｋ１９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１９０６に進み、音光側高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。音光側高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを音声発光制御装置９０（図２５４参照）のＭＰＵ９２にて特定するためのフラグであり、ＲＡＭ９４の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア９４ｅに格納される。その後、ステップＳｋ１９０９に進む。

【２８２８】

ステップＳｋ１９０５において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｋ１９０５：ＮＯ）、ステップＳｋ１９０７に進み、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｋ１９０７において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｋ１９０７：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１９０８に進み、音光側高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｋ１９０９に進む。ステップＳｋ１９０７において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｋ１９０７：ＮＯ）、そのまま、ステップＳｋ１９０９に進む。

【２８２９】

ステップＳｋ１９０９では、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンド及び種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｋ１９０９において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｋ１９０９：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１９１０に進む。一方、ステップＳｋ１９０９において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｋ１９０９：ＮＯ）、ステップＳステップＳｋ１９１１に進む。

【２８３０】

ステップＳｋ１９１０では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、今回の遊技回において実行される大当たり時用演出や、停止図柄、変動表示パターン等を設定する。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｋ１９１０を実行した後、ステップＳｋ１９１１に進む。

【２８３１】

ステップＳｋ１９１１では、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｋ１９１１において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｋ１９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１９１２に進みオープニング演出設定処理を実行する。オープニング演出設定処理では、今回受信したオープニングコマンドに含まれている大当たりの種別を特定し、その大当たりの種別に対応したオープニング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情報が設定されたオープニング演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。その後、ステップＳｋ１９１３に進む。一方、ステップＳｋ１９１１において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｋ１９１１：ＮＯ）、ステップＳｋ１９１２を実行することなく、ステップＳｋ１９１３に進む。

【２８３２】

ステップＳｋ１９１３では、エンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｋ１９１３おいて、エンディングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｋ１９１３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１９１４に進み、エンディング演出設定処理を実行する。エンディング演出設定処理では、今回受信したエンディングコマンドに含まれている開閉実行モード後の遊技状態の内容を特定し、その遊技状態の内容に対応したエンディング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情報が設定されたエンディング演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。その後、ステップＳｋ１９１５に進む。一方、ステップＳｋ１９１３において、主側ＭＰＵ６２からエンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｋ１９１３：ＮＯ）、ステップＳｋ１９１４

を実行することなく、ステップＳｋ１９１５に進む。
【２８３３】
ステップＳｋ１９１５では、その他の設定処理を実行する。その他の設定処理では、例えば、開放コマンドに対応した演出内容の設定及び閉鎖コマンドに対応した演出内容の設定を行う。また、演出操作ボタン２４が押下された場合には、演出操作ボタン２４が押下されたことを認識させるための演出操作コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。
【２８３４】
＜保留コマンド対応処理＞
次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図２７９：Ｓｋ１９０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２８３５】
図２８０は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、保留コマンド対応処理は、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信している場合に実行される処理である。以下、保留コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【２８３６】
ステップＳｋ２００１では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳｋ２００１の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳｋ２００１を実行した後、ステップＳｋ２００２に進む。
【２８３７】
ステップＳｋ２００２では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｋ２００１において特定された第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第１保留表示部３７ｃおよび第２保留表示部３７ｄの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳｋ２００２を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。
【２８３８】
＜入球時の更新処理＞
次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図２８０：Ｓｋ２００１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２８３９】
図２８１は入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ２１０１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｋ２１０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｋ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２１０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｋ２１０２を実行した後、ステップＳｋ２１０４に進む。

【２８４０】
ステップＳｋ２１０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｋ２１０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｋ２１０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｋ２１０３を実行した後、ステップＳｋ２１０４に進む。

【２８４１】
ステップＳｋ２１０２及びステップＳｋ２１０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【２８４２】
ステップＳｋ２１０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｋ２１０４を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【２８４３】
＜遊技回演出設定処理＞
次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図２７９：Ｓｋ１９１０）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２８４４】
図２８２は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。上述したように、遊技回演出設定処理は、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したと判定した場合に実行される処理であり、今回の遊技回において実行される演出の内容を設定するための処理である。以下、遊技回演出設定処理の具体的な処理について説明する。

【２８４５】
ステップＳｋ２２０１では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たり種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を把握す

る。そして、把握した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｋ２２０２に進む。

【２８４６】

ステップＳｋ２２０２では、大当たり時やリーチ時等における演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｋ２２０２を実行した後、ステップＳｋ２２０３に進む。

【２８４７】

ステップＳｋ２２０３では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、又は８Ｒ通常大当たりである場合には、有効ラインＬ（図２４６参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【２８４８】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｋ２２０３を実行した後、ステップＳｋ２２０４に進む。

【２８４９】

ステップＳｋ２２０４では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｋ２２０５において特定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｋ２２０５に進む。

【２８５０】

ステップＳｋ２２０５では、今回の遊技回においてステップＳｋ２２０２で設定された演出パターン、ステップＳｋ２２０３で設定された停止図柄、及びステップＳｋ２２０４で設定された変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｋ２２０６に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｋ２２０６を実行した後、ステップＳｋ２２０７に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。ステップＳｋ２２０７を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【２８５１】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出

設定処理のサブルーチン（図２８２：Ｓｋ２２０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２８５２】

図２８３は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ２３０１では、今回の遊技回の当たり抽選において確変大当たりに当選したか否かを判定する。この判定は、図２８２のステップＳｋ２２０１によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップＳｋ２３０１では、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップＳｋ２３０１において、今回の遊技回の当たり抽選において確変大当たりに当選したと判定された場合には（Ｓｋ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２３０２に進む。

【２８５３】

ステップＳｋ２３０２では、確変大当たり時用演出パターン設定処理を実行する。確変大当たり時用演出パターン設定処理は、今回の遊技回において確変大当たりしたことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する処理である。確変大当たり時用演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｋ２３０２を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【２８５４】

ステップＳｋ２３０１において、今回の遊技回の当たり抽選において確変大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｋ２３０１：ＮＯ）、ステップＳｋ２３０３に進む。

【２８５５】

ステップＳｋ２３０３では、今回の遊技回の当たり抽選において通常大当たりに当選したか否かを判定する。この判定は、図２８２のステップＳｋ２２０１によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップＳｋ２３０３では、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップＳｋ２３０３において、今回の遊技回の当たり抽選において通常大当たりに当選したと判定した場合には（Ｓｋ２３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２３０４に進む。

【２８５６】

ステップＳｋ２３０４では、通常大当たり時用演出パターン設定処理を実行する。通常大当たり時用演出パターン設定処理は、今回の遊技回の当たり抽選において通常大当たりに当選したことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する処理である。通常大当たり時用演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｋ２３０４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【２８５７】

ステップＳｋ２３０３において、今回の遊技回の当たり抽選において通常大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｋ２３０３：ＮＯ）、ステップＳｋ２３０５に進む。

【２８５８】

ステップＳｋ２３０５では、今回の遊技回においてリーチ発生となったか否かを判定する。この判定は、図２８２のステップＳｋ２２０１によって把握したリーチ発生の有無の情報を用いて行う。ステップＳｋ２３０５において、今回の遊技回においてリーチ発生となったと判定した場合には（Ｓｋ２３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２３０６に進む。

【２８５９】

ステップＳｋ２３０６では、リーチ時用演出パターン設定処理を実行する。リーチ時用演出パターンは、今回の遊技回において様々な種類のリーチとなったことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する処理である。リーチ時用演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｋ２３０６を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【２８６０】

一方、ステップＳｋ２３０５において、今回の遊技回においてリーチ発生となっていないと判定した場合には（Ｓｋ２３０５：ＮＯ）、ステップＳｋ２３０７に進み、外れ時用演出パターン設定処理を実行する。外れ時用演出パターン設定処理は、確変大当たり当選

、通常大当たり当選、およびリーチ発生のいずれにも該当しない場合の演出を実行するように設定する処理である。外れ時用演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｋ２３０７を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【２８６１】

＜リーチ時用演出パターン設定処理＞

次に、リーチ時用演出パターン設定処理について説明する。リーチ時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｋ２３０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。リーチ時用演出パターン設定処理は、リーチの種別を判定して、そのリーチの種別に応じた演出パターンを設定するものである。以下、このリーチ時用演出パターン設定処理について詳述する。

【２８６２】

図２８４は、リーチ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ２４０１では、外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを参照する。本実施形態のパチンコ機１０は、音光側ＲＯＭ９３のリーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃ（図２５４）に、外れリーチ時用のリーチ振分テーブルと大当たり時用のリーチリーチ振分テーブルとを記憶している。

【２８６３】

図２８５は、２種類のリーチ振分テーブルを例示する説明図である。図２８５（ａ）は外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを示し、図２８５（ｂ）は大当たり時用のリーチ振分テーブルを示している。各リーチ振分テーブルには、振り分け結果として、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチが設定されている。

【２８６４】

図２８５（ａ）に示すように、外れリーチ時用のリーチ振分テーブルには、変動時間とリーチの種別（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ）との対応関係が示されている。先に説明したように、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図２７１）によって設定された外れリーチ時（当たり抽選において大当たり当選せず、かつリーチが発生した場合）の変動時間は、リーチの種別に応じたものとなっている。この変動時間とリーチの種別との対応関係が、外れリーチ時用のリーチ振分テーブルに記憶されている。具体的には、変動時間が３０秒である場合がノーマルリーチに対応しており、変動時間が６０秒である場合がスーパーリーチに対応しており、変動時間が１２０秒である場合がスペシャルリーチに対応している。

【２８６５】

図２８５（ｂ）に示すように、大当たり時用のリーチ振分テーブルには、変動時間とリーチの種別（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ）との対応関係が示されている。先に説明したように、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図２７１）によって設定された大当たり時（当たり抽選において大当たり当選した場合）の変動時間は、リーチの種別に応じたものとなっている。この変動時間とリーチの種別との対応関係が、大当たり時用のリーチ振分テーブルに記憶されている。具体的には、変動時間が３５秒である場合がノーマルリーチに対応しており、変動時間が６５秒である場合がスーパーリーチに対応しており、変動時間が１２５秒である場合がスペシャルリーチに対応している。

【２８６６】

図２８４のステップＳｋ２４０１では、リーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃから図２８５（ａ）に示した外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを読み出して参照する。その後、ステップＳｋ２４０３に進み、ステップＳｋ２４０１で外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間の情報が、ノーマルリーチに対応しているか否かを判定する。

【２８６７】

ステップＳｋ２４０３において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｋ２４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２４０４に進む。

【２８６８】
ステップＳｋ２４０４では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。２回目以後判定フラグは、パチンコ機１０を起動してからの図柄表示装置４１の図柄の変動が２回目以後であることを示すためにＯＮになるフラグであり、パチンコ機１０の起動時にはＯＦＦに初期化されている。２回目以後判定フラグは、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける２回目以後判定フラグ記憶エリアに記憶されている。ステップＳｋ２４０４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２４０５に進み、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるという情報を記憶する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ（図２４７）における初回変動ノーマルリーチフラグ記憶エリアに記憶されている初回変動ノーマルリーチフラグをＯＮする。
【２８６９】
ステップＳｋ２４０５を実行した後、ステップＳｋ２４０６に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２４０６を実行した後、ステップＳｋ２４０７に進む。
【２８７０】
一方、ステップＳｋ２４０４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２４０４：ＮＯ）、ステップＳｋ２４０５およびステップＳｋ２４０６を実行することなく、ステップＳｋ２４０７に進む。
【２８７１】
ステップＳｋ２４０７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されているノーマルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。その後、ステップＳｋ２４０８に進み、ステップＳｋ２４０７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。ステップＳｋ２４０８の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する。
【２８７２】
一方、ステップＳｋ２４０３において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｋ２４０３：ＮＯ）、ステップＳｋ２４０９に進み、ステップＳｋ２４０１で外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間の情報が、スーパーリーチに対応しているか否かを判定する。
【２８７３】
ステップＳｋ２４０９において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｋ２４０９：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２４１０に進む。
【２８７４】
ステップＳｋ２４１０では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ２４１０において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２４１０：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２４１１に進み、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるという情報を記憶する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ（図２４７）における初回変動スーパーリーチフラグ記憶エリアに記憶されている初回変動スーパーリーチフラグをＯＮする。ステップＳｋ２４１１を実行した後、ステップＳｋ２４１２に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２４１２を実行した後、ステップＳｋ２４１３に進む。
【２８７５】
一方、ステップＳｋ２４１０において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２４１０：ＮＯ）、ステップＳｋ２４１１およびステップＳｋ２４１２を実行することなく、ステップＳｋ２４１３に進む。
【２８７６】
ステップＳｋ２４１３では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３

ａ（図２５４）に記憶されているスーパールリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。その後、先に説明したステップＳｋ２４０８に進み、ステップＳｋ２４１３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

【２８７７】

ステップＳｋ２４０９において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｋ２４０９：ＮＯ）、ステップＳｋ２４１４に進む。ステップＳｋ２４０９において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップＳｋ２４０１で外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップＳｋ２４１４に進む。

【２８７８】

ステップＳｋ２４１４では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ２４１４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２４１４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２４１５に進み、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであるという情報を記憶する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ（図２４７）における初回変動スペシャルリーチフラグ記憶エリアに記憶されている初回変動スペシャルリーチフラグをＯＮする。ステップＳｋ２４１５を実行した後、ステップＳｋ２４１６に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２４１６を実行した後、ステップＳｋ２４１７に進む。

【２８７９】

一方、ステップＳｋ２４１４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２４１４：ＮＯ）、ステップＳｋ２４１５およびステップＳｋ２４１６を実行することなく、ステップＳｋ２４１７に進む。

【２８８０】

ステップＳｋ２４１７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されているスペシャルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。その後、先に説明したステップＳｋ２４０８に進み、ステップＳｋ２４１７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

【２８８１】

なお、本リーチ時用演出パターン設定処理と、後述する通常大当たり時用演出パターン設定処理および確変大当たり時用演出パターン設定処理とでＯＮとなり得る初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグ、初回変動スペシャルリーチフラグの各値は、パチンコ機１０が電源オフされたときに消失してＯＦＦにリセットされる。

【２８８２】

＜通常大当たり時用演出パターン設定処理＞

次に、通常大当たり時用演出パターン設定処理について説明する。通常大当たり時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｋ２３０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。通常大当たり時用演出パターン設定処理は、リーチ時用演出パターン設定処理と同様にリーチの種別を判定して、そのリーチの種別に応じた通常大当たり時用の演出パターンを設定するものである。以下、この通常大当たり時用演出パターン設定処理について詳述する。

【２８８３】

図２８６は、通常大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ２５０１では、リーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃから大当たり時用のリーチ振分テーブル（図２８５（ｂ））を読み出して参照する。その後、ステップＳｋ２５０３に進み、ステップＳｋ２５０１で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、

ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間の情報が、ノーマルリーチに対応しているか否かを判定する。
【２８８４】
ステップＳｋ２５０３において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｋ２５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２５０４に進む。
【２８８５】
ステップＳｋ２５０４では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ２５０４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２５０５に進み、初回変動ノーマルリーチフラグをＯＮする。ステップＳｋ２５０５を実行した後、ステップＳｋ２５０６に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２５０６を実行した後、ステップＳｋ２５０７に進む。
【２８８６】
一方、ステップＳｋ２５０４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２５０４：ＮＯ）、ステップＳｋ２５０５およびステップＳｋ２５０６を実行することなく、ステップＳｋ２５０７に進む。
【２８８７】
ステップＳｋ２５０７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されているノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルは、ノーマルリーチが発生し、かつ通常大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップＳｋ２５０７を実行した後、ステップＳｋ２５０８に進む。
【２８８８】
ステップＳｋ２５０８では、ステップＳｋ２５０７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。ステップＳｋ２５０８の実行後、本通常大当たり時用演出パターン設定処理を終了する。
【２８８９】
一方、ステップＳｋ２５０３において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｋ２５０３：ＮＯ）、ステップＳｋ２５０９に進み、ステップＳｋ２５０１で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間の情報が、スーパーリーチに対応しているか否かを判定する。
【２８９０】
ステップＳｋ２５０９において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｋ２５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２５１０に進む。
【２８９１】
ステップＳｋ２５１０では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ２５１０において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２５１１に進み、初回変動スーパーリーチフラグをＯＮする。ステップＳｋ２５１１を実行した後、ステップＳｋ２５１２に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２５１２を実行した後、ステップＳｋ２５１３に進む。
【２８９２】
一方、ステップＳｋ２５１０において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２５１０：ＮＯ）、ステップＳｋ２５１１およびステップＳｋ２５１２を実行することなく、ステップＳｋ２５１３に進む。
【２８９３】
ステップＳｋ２５１３では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されているスーパールリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応

した演出パターンを取得する。スーパールリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルは、スーパーリーチが発生し、かつ通常大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップＳｋ２５１３を実行した後、先に説明したステップＳｋ２５０８に進み、ステップＳｋ２５１３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

【２８９４】

ステップＳｋ２５０９において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｋ２５０９：ＮＯ）、ステップＳｋ２５１４に進む。ステップＳｋ２５０９において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップＳｋ２５０１で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップＳｋ２５１４に進む。

【２８９５】

ステップＳｋ２５１４では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ２５１４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２５１４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２５１５に進み、初回変動スペシャルリーチフラグをＯＮする。ステップＳｋ２５１５を実行した後、ステップＳｋ２５１６に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２５１６を実行した後、ステップＳｋ２５１７に進む。

【２８９６】

一方、ステップＳｋ２５１４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２５１４：ＮＯ）、ステップＳｋ２５１５およびステップＳｋ２５１６を実行することなく、ステップＳｋ２５１７に進む。

【２８９７】

ステップＳｋ２５１７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されているスペシャルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。スペシャルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルは、スペシャルリーチが発生し、かつ通常大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップＳｋ２５１７を実行した後、先に説明したステップＳｋ２５０８に進み、ステップＳｋ２５１７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

【２８９８】

＜確変大当たり時用演出パターン設定処理＞

次に、確変大当たり時用演出パターン設定処理について説明する。確変大当たり時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｋ２３０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。確変大当たり時用演出パターン設定処理は、リーチ時用演出パターン設定処理と同様にリーチの種別を判定して、そのリーチの種別に応じた確変大当たり時用の演出パターンを設定するものである。以下、この確変大当たり時用演出パターン設定処理について詳述する。

【２８９９】

図２８７は、確変大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ２６０１では、リーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃから大当たり時用のリーチ振分テーブル（図２８５（ｂ））を読み出して参照する。その後、ステップＳｋ２６０３に進み、ステップＳｋ２６０１で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間の情報が、ノーマルリーチに対応しているか否かを判定する。

【２９００】

ステップＳｋ２６０３において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｋ２６０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２６０４に進む。

【２９０１】

ステップＳｋ２６０４では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ２６０４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２６０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２６０５に進み、初回変動ノーマルリーチフラグをＯＮする。ステップＳｋ２６０５を実行した後、ステップＳｋ２６０６に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２６０６を実行した後、ステップＳｋ２６０７に進む。

【２９０２】

一方、ステップＳｋ２６０４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２６０４：ＮＯ）、ステップＳｋ２６０５およびステップＳｋ２６０６を実行することなく、ステップＳｋ２６０７に進む。

【２９０３】

ステップＳｋ２６０７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されているノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルは、ノーマルリーチが発生し、かつ確変大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップＳｋ２６０７を実行した後、ステップＳｋ２６０８に進む。

【２９０４】

ステップＳｋ２６０８では、ステップＳｋ２６０７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。ステップＳｋ２６０８の実行後、本確変大当たり時用演出パターン設定処理を終了する。

【２９０５】

一方、ステップＳｋ２６０３において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｋ２６０３：ＮＯ）、ステップＳｋ２６０９に進み、ステップＳｋ２６０１で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間の情報が、スーパーリーチに対応しているか否かを判定する。

【２９０６】

ステップＳｋ２６０９において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｋ２６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２６１０に進む。

【２９０７】

ステップＳｋ２６１０では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ２６１０において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２６１１に進み、初回変動スーパーリーチフラグをＯＮする。ステップＳｋ２６１１を実行した後、ステップＳｋ２６１２に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２６１２を実行した後、ステップＳｋ２６１３に進む。

【２９０８】

一方、ステップＳｋ２６１０において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２６１０：ＮＯ）、ステップＳｋ２６１１およびステップＳｋ２６１２を実行することなく、ステップＳｋ２６１３に進む。

【２９０９】

ステップＳｋ２６１３では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されているスーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。スーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルは、スーパーリーチが発生し、かつ確変大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップＳｋ２６１３を実行した後、先に説明したステップＳｋ２６０８に進み、ステップＳｋ２６１３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

【２９１０】

ステップＳｋ２６０９において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｋ２６０９：ＮＯ）、ステップＳｋ２６１４に進む。ステップＳｋ２６０９において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップＳｋ２６０１で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップＳｋ２６１４に進む。

【２９１１】

ステップＳｋ２６１４では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ２６１４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２６１４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２６１５に進み、初回変動スペシャルリーチフラグをＯＮする。ステップＳｋ２６１５を実行した後、ステップＳｋ２６１６に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２６１６を実行した後、ステップＳｋ２６１７に進む。

【２９１２】

一方、ステップＳｋ２６１４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２６１４：ＮＯ）、ステップＳｋ２６１５およびステップＳｋ２６１６を実行することなく、ステップＳｋ２６１７に進む。

【２９１３】

ステップＳｋ２６１７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されているスペシャルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。スペシャルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルは、スペシャルリーチが発生し、かつ確変大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップＳｋ２６１７を実行した後、先に説明したステップＳｋ２６０８に進み、ステップＳｋ２６１７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

【２９１４】

＜外れ時用演出パターン設定処理＞

次に、外れ時用演出パターン設定処理について説明する。外れ時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｋ２３０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、外れ時用演出パターン設定処理について詳述する。

【２９１５】

図２８８は、外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ２７０１では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ２７０１において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２７０２に進み、初回変動の表示態様が外れであるという情報を記憶する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ（図２４７）における初回変動外れ記憶エリアに記憶されている初回変動外れフラグをＯＮする。ステップＳｋ２７０２を実行した後、ステップＳｋ２７０３に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２７０３を実行した後、ステップＳｋ２７０４に進む。

【２９１６】

一方、ステップＳｋ２７０１において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２７０１：ＮＯ）、ステップＳｋ２７０２およびステップＳｋ２７０３を実行することなく、ステップＳｋ２７０４に進む。

【２９１７】

ステップＳｋ２７０４では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている外れ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。外れ時用の演出は、大当たりに当選せず、かつリーチも発生しなかったことを示唆する

演出であり、具体的には、図柄表示装置４１に表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を、有効ラインL上においてそれぞれに違ったものとする演出である。ステップＳｋ２７０４を実行した後、ステップＳｋ２７０５に進み、ステップＳｋ２７０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。ステップＳｋ２７０５の実行後、本外れ時用演出パターン設定処理を終了する。

【２９１８】

なお、外れ時用演出パターン設定処理でＯＮとなり得る初回変動外れフラグの値は、パチンコ機１０が電源オフされたときに消失してＯＦＦにリセットされる。

【２９１９】

＜エンディング演出設定処理＞

次に、エンディング演出設定処理について説明する。エンディング演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図２７９：Ｓｋ１９１４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、エンディング演出設定処理について詳述する。

【２９２０】

図２８９は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ２８０１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図２５４）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ２８０２に進む。

【２９２１】

ステップＳｋ２８０２では、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図２８４）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（図２８６）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（図２８７）でＯＮとなり得る初回変動スペシャルリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであるか否かの判定を行う。ステップＳｋ２８０２において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチでないと判定した場合には（ステップＳｋ２８０２：ＮＯ）、ステップＳｋ２８０３に進む。

【２９２２】

ステップＳｋ２８０３では、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図２８４）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（図２８６）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（図２８７）でＯＮとなり得る初回変動スーパーリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かの判定を行う。ステップＳｋ２８０３において、初回変動の表示態様がスーパーリーチでないと判定した場合には（ステップＳｋ２８０３：ＮＯ）、ステップＳｋ２８０４に進む。

【２９２３】

ステップＳｋ２８０４では、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図２８４）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（図２８６）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（図２８７）でＯＮとなり得る初回変動ノーマルリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かの判定を行う。ステップＳｋ２８０４において、初回変動の表示態様がノーマルリーチでないと判定した場合には（ステップＳｋ２８０４：ＮＯ）、ステップＳｋ２８０５に進む。

【２９２４】

ステップＳｋ２８０５では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄ（図２５４）に記憶されている複数種類の設定示唆当否テーブル群から初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄには、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群と、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群と、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群とが予め記憶されている。ステップＳｋ２８０５では、これら３種類の設定示唆当否テーブル群から初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。

【２９２５】

図２９０は、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。図２９０に示すように、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群は、抽選設定の種別毎に対応づけられた６つの設定示唆当否テーブルによって構成されている。抽選設定の種別とは、抽選設定の種類の区分であり、本実施形態では、「抽選設定１」、「抽選設定２」、「抽選設定３」、「抽選設定４」、「抽選設定５」、「抽選設定６」である。即ち、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群は、「抽選設定１」用の設定示唆当否テーブルと、「抽選設定２」用の設定示唆当否テーブルと、「抽選設定３」用の設定示唆当否テーブルと、「抽選設定４」用の設定示唆当否テーブルと、「抽選設定５」用の設定示唆当否テーブルと、「抽選設定６」用の設定示唆当否テーブルと、を備える。

【２９２６】

「抽選設定１」用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～６０４７の６０４８個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～６０４７の６０４８個の値以外の値（６０４８～６０４７９）が外れである。この場合の当選確率は１／１０である。

【２９２７】

「抽選設定２」用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～７５５９の７５６０個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～７５５９の７５６０個の値以外の値（７５６０～６０４７９）が外れである。この場合の当選する確率は１／８である。

【２９２８】

「抽選設定３」用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～１２０９５の１２０９６個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～１２０９５の１２０９６個の値以外の値（１２０９６～６０４７９）が外れである。この場合の当選確率は１／５である。

【２９２９】

「抽選設定４」用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～１５１１９の１５１２０個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～１５１１９の１５１２０個の値以外の値（１５１２０～６０４７９）が外れである。この場合の当選確率は１／４である。

【２９３０】

「抽選設定５」用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～２０１５９の２０１６０個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～２０１５９の２０１６０個の値以外の値（２０１６０～６０４７９）が外れである。この場合の当選確率は１／３である。

【２９３１】

「抽選設定６」用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～３０２３９の３０２４０個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～３０２３９の３０２４０個の値以外の値（３０２４０～６０４７９）が外れである。この場合の当選確率は１／２である。

【２９３２】

上記のように構成された初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群は、図２５７を用いて先に説明した標準の各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を実現するためのテーブル群である。

【２９３３】

図２８９に戻り、ステップＳｋ２８０５において、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群を特定した後に、ステップＳｋ２８０６に進む。

【２９３４】

ステップＳｋ２８０６では、ステップＳｋ２８０５で特定した設定示唆当否テーブル群、すなわち、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。抽選設定の設定情報は、コマンド対応処理（図２７９）のステップＳｋ１９０２で音光側ＲＡＭ９４に記憶した情報である。例えば、音光側ＲＡＭ９４に記憶した設定情報が「６」である場合には、当選する設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が「０～３０２３９」である「抽選設定６」用の設定示唆当否テーブルが特定される。ステップＳｋ２８０６を実行した後、ステップＳｋ２８０７に進む。

【２９３５】

ステップＳｋ２８０７では、ステップＳｋ２８０６で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ２８０８に進み、ステップＳｋ２８０７で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ２８０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。

【２９３６】

ステップＳｋ２８０８において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Ｓｋ２８０８：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２８０９に進み、設定示唆用絵柄ＰＸを付加したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとしてセットする。設定示唆用絵柄ＰＸを付加したエンディング演出パターンは、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に予め記憶されており、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａから読み出して利用する。

【２９３７】

一方、ステップＳｋ２８０８において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ２８０８：ＮＯ）、ステップＳｋ２８１０に進み、設定示唆演出を行わない通常のエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとしてセットする。通常のエンディング演出パターンは、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に予め記憶されており、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａから読み出して利用する。ステップＳｋ２８０９またはステップＳｋ２８１０を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。

【２９３８】

ステップＳｋ２８０１～Ｓｋ２８０９の処理を実行することによって、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図２５７に示した初回外れ時用の対応関係から定まる、抽選設定に応じた設定示唆用絵柄の出現確率でもって設定示唆用絵柄が出現する演出を実行することができる。

【２９３９】

ステップＳｋ２８０４において、初回変動の表示態様がノーマルリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ２８０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２８１１に進む。

【２９４０】

ステップＳｋ２８１１では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄ（図２５４）に記憶されている３種類の設定示唆当否テーブル群から初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。

【２９４１】

図２９１は、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群は、図２９０の初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群と同様に、抽選設定の種別毎に対応づけられた６つの設定示唆当否テーブルによって構成されている。

【２９４２】

各抽選設定用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタ

ＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値と、外れの値とが記録されている。「抽選設定１」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／９となっており、「抽選設定２」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／７となっており、「抽選設定３」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／４となっており、「抽選設定４」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／３となっており、「抽選設定５」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／２となっており、「抽選設定６」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／１となっている。

【２９４３】

上記のように構成された初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群は、図２５８を用いて先に説明した初回ノーマルリーチ時用の、標準の各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を実現するためのテーブル群である。

【２９４４】

図２８９に戻り、ステップＳｋ２８１１において、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を特定した後に、先に説明したステップＳｋ２８０６に進む。

【２９４５】

ステップＳｋ２８１１の実行後におけるステップＳｋ２８０６では、ステップＳｋ２８１１で特定した設定示唆当否テーブル群、すなわち、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。ステップＳｋ２８０６を実行した後、ステップＳｋ２８０７に進み、特定した設定示唆当否テーブルを参照する。

【２９４６】

ステップＳｋ２８０１～Ｓｋ２８０４、Ｓｋ２８１１、Ｓｋ２８０６～Ｓｋ２８１０の処理を実行することによって、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図２５８に示した初回ノーマルリーチ時用の対応関係から定まる、抽選設定に応じた設定示唆用絵柄の出現確率でもって設定示唆用絵柄が出現する演出を実行することができる。この結果、抽選設定１～抽選設定６のそれぞれにおいて、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合に、初回変動の表示態様が外れである場合の設定示唆用絵柄の出現確率よりも高い出現確率でもって、設定示唆用絵柄を出現させることができる。

【２９４７】

ステップＳｋ２８０３において、初回変動の表示態様がスーパーリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ２８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２８１２に進む。

【２９４８】

ステップＳｋ２８１２では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄ（図２５４）に記憶されている３種類の設定示唆当否テーブル群から初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。

【２９４９】

図２９２は、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群は、図２９０の初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群と同様に、抽選設定の種別毎に対応づけられた６つの設定示唆当否テーブルによって構成されている。

【２９５０】

各抽選設定用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値と、外れの値とが記録されている。「抽選設定１」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／８となっており、「抽選設定２」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／６となっており、「抽選設定３」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／３となっており、「抽選設定４」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／２となっており、「抽選設定５」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／１となっており、「抽選設定６」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／１となっている。

【２９５１】
上記のように構成された初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群は、図２５９を用いて先に説明した初回スーパーリーチ時用の、標準の各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を実現するためのテーブル群である。
【２９５２】
図２８９に戻り、ステップＳｋ２８１２において、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を特定した後に、先に説明したステップＳｋ２８０６に進む。
【２９５３】
ステップＳｋ２８１２の実行後におけるステップＳｋ２８０６では、ステップＳｋ２８１２で特定した設定示唆当否テーブル群、すなわち、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。ステップＳｋ２８０６を実行した後、ステップＳｋ２８０７に進み、特定した設定示唆当否テーブルを参照する。
【２９５４】
ステップＳｋ２８０１～Ｓｋ２８０３、Ｓｋ２８１２、Ｓｋ２８０６～Ｓｋ２８１０の処理を実行することによって、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図２５９に示した初回スーパーリーチ時用の対応関係から定まる、抽選設定に応じた設定示唆用絵柄の出現確率でもって設定示唆用絵柄が出現する演出を実行することができる。この結果、抽選設定１～５のそれぞれにおいて、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合に、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合の設定示唆用絵柄の出現確率よりも高い出現確率でもって、設定示唆用絵柄を出現させることができる。抽選設定６については、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合と同じ１／１（百分率で言えば１００％）の確率でもって、設定示唆用絵柄を出現させることができる。
【２９５５】
ステップＳｋ２８０２において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ２８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２８１３に進む。
【２９５６】
ステップＳｋ２８１３では、数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定する。音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）には、「１」から「６」の数字が個別に記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加した６種類のエンディング演出パターンが予め記憶されている。ステップＳｋ２８１３では、これら６種類のエンディング演出パターンから、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出パターンを特定し、特定したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定する。抽選設定の設定情報は、コマンド対応処理（図２７９）のステップＳｋ１９０２で音光側ＲＡＭ９４に記憶したものである。例えば、音光側ＲＡＭ９４に記憶した設定情報が「６」である場合には、「６」が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出パターン（図２６０参照）が、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定される。ステップＳｋ２８１３を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。
【２９５７】
ステップＳｋ２８０１、Ｓｋ２８０２、Ｓｋ２８１３の処理を実行することによって、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを出現させることができる。
【２９５８】
＜表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【２９５９】

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

【２９６０】

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

【２９６１】

＜メイン処理＞

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

【２９６２】

図２９３は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【２９６３】

ステップＳｋ２９０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｋ２９０２に進む。

【２９６４】

ステップＳｋ２９０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【２９６５】

＜コマンド割込み処理＞

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

【２９６６】

図２９４は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ３００１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【２９６７】

＜Ｖ割込み処理＞

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

明する。
【２９６８】
図２９５は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【２９６９】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【２９７０】
ステップＳｋ３１０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図２９４）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。
【２９７１】
演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。
【２９７２】
なお、コマンド対応処理（Ｓｋ３１０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。
【２９７３】
ステップＳｋ３１０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｋ３１０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｋ３１０３に進む。
【２９７４】
ステップＳｋ３１０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｋ３１０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を

特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｋ３１０４に進む。

【２９７５】

ステップＳｋ３１０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｋ３１０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｋ３１０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【２９７６】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、パチンコ機１０の起動時（電源投入時）に、パチンコ機１０の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸが出現する演出が実行される。さらに、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されている。まとめると、上記エンディング演出において、現在の抽選設定の種別と、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様とに基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行される。このため、遊技者は、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動を観察して、当該図柄変動の表示態様をまず記憶する。その後、遊技者は、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した最初の遊技回における図柄変動の表示態様とによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。

【２９７７】

現在の抽選設定だけに基づいて設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決定される比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決まる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要となる設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率についてランダム性を強く感じ、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２９７８】

また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者は、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回において遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機１０が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【２９７９】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者は、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出を行う期間において、設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定

示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量る必要があることから、そのエンディング演出を行う期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【２９８０】

本実施形態のパチンコ機１０では、図柄変動の表示態様として、外れと、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとを有している。これらの図柄変動の表示態様は、この順に、当たり抽選において大当たりとなる期待度が低いものから高いものとなっている。その上で、最初の遊技回における、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様ほど、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が高くなっている。設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が高い場合の方が、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が低い場合に比べて、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易いことから、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生した場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率の面からも、最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【２９８１】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技ホールにおいて、本実施形態のパチンコ機１０が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、電源投入後の最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高いリーチを発生させることで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【２９８２】

一般のパチンコ機では、遊技回において、たとえスーパーリーチやスペシャルリーチが発生したとしても、当該遊技回に対応した当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合には、遊技者に対して期待感は提供できるものの、その後には実質的な価値を提供できない。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回に限るが、スーパーリーチやスペシャルリーチが発生した場合に、それ以後のエンディング演出における設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を向上させるという価値を、遊技者に対して提供することができる。

【２９８３】

本実施形態のパチンコ機１０では、始動口３３に入球した遊技球の保留個数と第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数との合計値である合計保留個数が０（ゼロ）である場合に、遊技回においてリーチに当選する確率は比較的高いことから、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回においてリーチの演出が実行される確率は比較的高い。翻って、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様が、ノーマルリーチや、スーパーリーチ、スペシャルリーチである場合は、外れである場合と比べて、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率は高くなることから、設定示唆用絵柄ＰＸを比較的高い確率で発生させることができる。

【２９８４】

本実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様がスペシャルリーチである場合には、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出が実行されることから、抽選設定の設定情報を高い精度（実質、１００％の精度）で知ることができる。一方、スーパリーチやノーマルリーチ、外れの場合には、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸの出現確率でもって、抽選設定の設定情報を推測する必要がある。したがって、この点からも、遊技者は、当選確率の設定を推測することについてランダム性を強く感じることになり、当選確率の設定に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現して欲しいといった期待感と、所定の期間において設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量るといったゲーム性とを併せて楽しむことができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、より一層、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２９８５】
《５－８》第５実施形態の変形例：
本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。
【２９８６】
《５－８－１》変形例１：
＜変形例１における処理の概要＞
変形例１におけるパチンコ機による処理の概要を、上記第５実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例１におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第５実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第５実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、処理の概要の説明を行う。
【２９８７】
第５実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機１０の現在の抽選設定の種別に応じた出現確率で、設定示唆用絵柄を出現させる設定示唆演出を実行するが、特に、抽選設定の種別毎の、上記設定示唆演出についての出現確率が、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わる構成とした。これに対して変形例１では、上記エンディング演出を実行するためのエンディング期間以外の他の演出期間でも、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄を出現させる設定示唆演出を実行可能な構成とし、この設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（以下、単に「初回変動の表示態様」とも呼ぶ）に基づいて切り替える構成とした。具体的には、初回変動の表示態様が外れである場合には上記エンディング演出において設定示唆演出を実行する構成とし、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合には遊技回におけるスーパーリーチが発生したことを示す演出において設定示唆演出を実行する構成とし、初回変動の表示態様がスーパーリーチある場合には遊技回におけるノーマルリーチが発生したことを示す演出において設定示唆演出を実行する構成とし、初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合には遊技回における外れ（当たり抽選において大当たりに当選せず、かつリーチが発生しない所謂完全外れ）であることを示す演出において設定示唆演出を実行する構成とした。
【２９８８】
また、第５実施形態のパチンコ機１０では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄ（図２５４）に、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群と、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群と、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群とが記憶されている構成とした。これに対して変形例１では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群（図２９０参照）と同一の設定示唆当否テーブル群だけが記憶されている構成とした。すなわち、変形例１では、図２５７を用いて説明した標準の各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を実現するための設定示唆当否テーブル群が設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている。上述した設定示唆演出を実行する期間において、この設定示唆当否テーブル群を用いて、抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆演出を実行する。
【２９８９】
上記の構成によって、初回変動の表示態様が外れである場合には、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の実行後におけるエンディング期間において、パチンコ機の現在の抽選設定に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸの演出が実行される。すなわち、図２５７に示すように、パチンコ機の現在の抽選設定が「抽選設定１」であるときに、１／１０の出現確率となるように設定示唆用絵柄ＰＸの演出が

実行され、現在の抽選設定が「抽選設定２」であるときに、１／８の出現確率となるように設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行され、現在の抽選設定が「抽選設定３」であるときに、１／５の出現確率となるように設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行され、現在の抽選設定が「抽選設定４」であるときに、１／４の出現確率となるように設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行され、現在の抽選設定が「抽選設定５」であるときに、１／３の出現確率となるように設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行され、現在の抽選設定が「抽選設定６」であるときに、１／２の出現確率となるように設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行される。

【２９９０】

初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合には、その後の遊技回におけるスーパーリーチが発生したことを示す演出の期間において、パチンコ機の現在の抽選設定に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行される。抽選設定に基づいた出現確率は、上述したエンディング期間における抽選設定に基づいた出現確率と同一である。

【２９９１】

初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合には、その後の遊技回におけるノーマルリーチが発生したことを示す演出の期間において、パチンコ機の現在の抽選設定に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行される。抽選設定に基づいた出現確率は、上述したエンディング期間における抽選設定に基づいた出現確率と同一である。

【２９９２】

初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合には、その後の遊技回における外れであることを示す演出の期間において、パチンコ機の現在の抽選設定に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行される。抽選設定に基づいた出現確率は、上述したエンディング期間における抽選設定に基づいた出現確率と同一である。

【２９９３】

次に、変形例１のパチンコ機において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。その具体的な制御は、第５実施形態における具体的な制御と比較して、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される後述する図２９６～図３０７で示す処理が相違し、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される各種処理、音声発光制御装置９０において実行されるその他の処理、表示制御装置１００において実行される各種処理は同一である。

【２９９４】

＜リーチ時用演出パターン設定処理＞

リーチ時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｋ２３０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、このリーチ時用演出パターン設定処理について詳述する。

【２９９５】

図２９６は、変形例１におけるリーチ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。このリーチ時用演出パターン設定処理において、ステップＳｋ３２０１～Ｓｋ３２０６、ステップＳｋ３２０８～Ｓｋ３２１２、およびステップＳｋ３２１４～Ｓｋ３２１７は、第５実施形態のリーチ時用演出パターン設定処理（図２８４）のステップＳｋ２４０１～Ｓｋ２４０６、ステップＳｋ２４０８～Ｓｋ２４１２、およびステップＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１７と同一である。変形例１におけるリーチ時用演出パターン設定処理において、第５実施形態のリーチ時用演出パターン設定処理と相違するのは、ステップＳｋ３２０７とステップＳｋ３２１３だけである。

【２９９６】

第５実施形態のリーチ時用演出パターン設定処理（図２８４）のステップＳｋ２４０７では、ノーマルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例１におけるリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ３２０７では、サブルーチン化されたノーマルリーチ時用演出パター

ンテーブル参照処理を実行する。ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。

【２９９７】

第５実施形態のリーチ時用演出パターン設定処理（図２８４）のステップＳｋ２４１３では、スーパーリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例１におけるリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ３２１３では、サブルーチン化されたスーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。スーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。

【２９９８】

ステップＳｋ３２０７、ステップＳｋ３２１３、またはステップＳｋ３２１７を実行した後、ステップＳ３２０８に進む。ステップＳｋ３２０８の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する。

【２９９９】

＜ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理＞

次に、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理は、リーチ時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図２９６：Ｓｋ３２０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【３０００】

図２９７は、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ３３０１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図２５４）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ３３０２に進む。

【３００１】

ステップＳｋ３３０２では、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図２９６）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（後述する図２９９）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（後述する図３０２）でＯＮとなり得る初回変動スーパーリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かの判定を行う。

【３００２】

ステップＳｋ３３０２において、初回変動の表示態様がスーパーリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ３３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３３０３に進む。

【３００３】

ステップＳｋ３３０３では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図２９０）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。抽選設定の設定情報は、コマンド対応処理（図２７９）のステップＳｋ１９０２で音光側ＲＡＭ９４に記憶した情報である。例えば、音光側ＲＡＭ９４に記憶した設定情報が「６」である場合には、図２９０に示す設定示唆当否テーブル群から、当選する設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が「０～３０２３９」である「抽選設定６」用の設定示唆当否テーブルが特定される。ステップＳｋ３３０２を実行した後、ステップＳｋ３３０４に進む。

【３００４】

ステップＳｋ３３０４では、ステップＳｋ３３０３で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ３３０５に進み、ステップＳｋ３３０４で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ３３０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。

【３００５】

ステップＳｋ３３０５において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定し

た場合には（Ｓｋ３３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３３０６に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、設定示唆用絵柄ＰＸを付加したノーマルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ３３０６の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する。

【３００６】

ステップＳｋ３３０５において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ３３０５：ＮＯ）、ステップＳｋ３３０７に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、通常のノーマルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ３３０７の実行後、本ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【３００７】

一方、ステップＳｋ３３０２において、初回変動の表示態様がスーパーリーチでないと判定した場合にも（ステップＳｋ３３０２：ＮＯ）、ステップＳｋ３３０７に進む。

【３００８】

上述したリーチ時用演出パターン設定処理およびノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合に、初回より後の遊技回において大当たりに当選せずにノーマルリーチが発生したとき、そのノーマルリーチが発生したことを示唆する演出において、図２５７に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

【３００９】

＜スーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理＞

次に、スーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。スーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理は、リーチ時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図２９６：Ｓｋ３２１３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、スーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【３０１０】

図２９８は、スーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ３４０１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図２５４）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ３４０２に進む。

【３０１１】

ステップＳｋ３４０２では、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図２９６）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（後述する図２９９）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（後述する図３０２）でＯＮとなり得る初回変動ノーマルリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かの判定を行う。

【３０１２】

ステップＳｋ３４０２において、初回変動の表示態様がノーマルリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ３４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３４０３に進む。

【３０１３】

ステップＳｋ３４０３では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図２９０）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップＳｋ３４０４では、ステップＳｋ３４０３で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ３４０５に進み、ステップＳｋ３４０４で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ３４０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応

しているか否かを判定する。ステップＳｋ３４０３～ステップＳｋ３４０５は、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理（図２９７）のステップＳｋ３３０３～ステップＳｋ３３０５と同一の処理である。

【３０１４】

ステップＳｋ３４０５において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Ｓｋ３４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３４０６に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、設定示唆用絵柄ＰＸを付加したスーパーリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ３４０６の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する。

【３０１５】

ステップＳｋ３４０５において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ３４０５：ＮＯ）、ステップＳｋ３４０７に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、通常のスーパーリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ３４０７の実行後、本スーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【３０１６】

一方、ステップＳｋ３４０２において、初回変動の表示態様がノーマルリーチでないと判定した場合にも（ステップＳｋ３４０２：ＮＯ）、ステップＳｋ３４０７に進む。

【３０１７】

上述したリーチ時用演出パターン設定処理およびスーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合に、初回より後の遊技回において大当たりに当選せずにスーパーリーチが発生したとき、そのスーパーリーチが発生したことを示唆する演出において、図２５７に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

【３０１８】

＜通常大当たり時用演出パターン設定処理＞

通常大当たり時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｋ２３０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、この通常大当たり時用演出パターン設定処理について詳述する。

【３０１９】

図２９９は、変形例１における通常大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この通常大当たり時用演出パターン設定処理において、ステップＳｋ３５０１～Ｓｋ３５０６、ステップＳｋ３５０８～Ｓｋ３５１２、およびステップＳｋ３５１４～Ｓｋ３５１７は第５実施形態の通常大当たり時用演出パターン設定処理（図２８６）のステップＳｋ２５０１～Ｓｋ２５０６、ステップＳｋ２５０８～Ｓｋ２５１２、およびステップＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１７と同一である。変形例１における通常大当たり時用演出パターン設定処理において、第５実施形態の通常大当たり時用演出パターン設定処理と相違するのは、ステップＳｋ３５０７とステップＳｋ３５１３だけである。

【３０２０】

第５実施形態の通常大当たり時用演出パターン設定処理（図２８６）のステップＳｋ２５０７では、ノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例１における通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ３５０７では、サブルーチン化されたノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。ノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。

【３０２１】

第５実施形態の通常大当たり時用演出パターン設定処理（図２８６）のステップＳｋ２

５１３では、スーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例１における通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ３５１３では、サブルーチン化されたスーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。スーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。

【３０２２】

その後、ステップＳｋ３５０７、ステップＳｋ３５１３、またはステップＳｋ３５１７を実行した後、ステップＳ３５０８に進む。ステップＳｋ３５０８の実行後、本通常大当たり時用演出パターン設定処理を終了する。

【３０２３】

＜ノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理＞

次に、ノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。ノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理は、通常大当たり時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図２９９：Ｓｋ３５０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、ノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【３０２４】

図３００は、ノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ３６０１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図２５４）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ３６０２に進む。

【３０２５】

ステップＳｋ３６０２では、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図２９６）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（図２９９）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（後述する図３０２）でＯＮとなり得る初回変動スーパーリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かの判定を行う。

【３０２６】

ステップＳｋ３６０２において、初回変動の表示態様がスーパーリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ３６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３６０３に進む。

【３０２７】

ステップＳｋ３６０３では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図２９０）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップＳｋ３６０４では、ステップＳｋ３６０３で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ３６０５に進み、ステップＳｋ３６０４で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ３６０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップＳｋ３６０３～ステップＳｋ３６０５は、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理（図２９７）のステップＳｋ３３０３～ステップＳｋ３３０５と同一の処理である。

【３０２８】

ステップＳｋ３６０５において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Ｓｋ３６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３６０６に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、設定示唆用絵柄ＰＸを付加したノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。設定示唆用絵柄ＰＸを付加したノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルでは、ノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンの中のノーマルリーチが発生したことを示唆する部分で、設定示唆用絵柄ＰＸが出現するように構成されている。ステップＳｋ３６０６の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する。

【３０２９】
ステップＳｋ３６０５において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ３６０５：ＮＯ）、ステップＳｋ３６０７に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、通常のノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ３６０７の実行後、本ノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。
【３０３０】
一方、ステップＳｋ３６０２において、初回変動の表示態様がスーパーリーチでないと判定した場合にも（ステップＳｋ３６０２：ＮＯ）、ステップＳｋ３６０７に進む。
【３０３１】
上述した通常大当たり時用演出パターン設定処理およびノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合に、初回より後の遊技回において通常大当たりに当選し、かつノーマルリーチが発生したとき、そのノーマルリーチが発生したことを示唆する演出において、図２５７に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。
【３０３２】
＜スーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理＞
次に、スーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。スーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理は、通常大当たり時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図２９９：Ｓｋ３５１３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、スーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。
【３０３３】
図３０１は、スーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ３７０１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図２５４）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ３７０２に進む。
【３０３４】
ステップＳｋ３７０２では、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図２９６）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（図２９９）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（後述する図３０２）でＯＮとなり得る初回変動ノーマルリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かの判定を行う。
【３０３５】
ステップＳｋ３７０２において、初回変動の表示態様がノーマルリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ３７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３７０３に進む。
【３０３６】
ステップＳｋ３７０３では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図２９０）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップＳｋ３７０４では、ステップＳｋ３７０３で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ３７０５に進み、ステップＳｋ３７０４で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ３７０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップＳｋ３７０３～ステップＳｋ３７０５は、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理（図２９７）のステップＳｋ３３０３～ステップＳｋ３３０５と同一の処理である。
【３０３７】

ステップＳｋ３７０５において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Ｓｋ３７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３７０６に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、設定示唆用絵柄ＰＸを付加したスーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。設定示唆用絵柄ＰＸを付加したスーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルでは、スーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンの中のスーパーリーチが発生したことを示唆する部分で、設定示唆用絵柄ＰＸが出現するように構成されている。ステップＳｋ３７０６の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する。

【３０３８】

ステップＳｋ３７０５において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ３７０５：ＮＯ）、ステップＳｋ３７０７に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、通常のスーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ３７０７の実行後、本スーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【３０３９】

一方、ステップＳｋ３７０２において、初回変動の表示態様がノーマルリーチでないと判定した場合にも（ステップＳｋ３７０２：ＮＯ）、ステップＳｋ３７０７に進む。

【３０４０】

上述した通常大当たり時用演出パターン設定処理およびスーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合に、初回より後の遊技回において通常大当たりに当選し、かつスーパーリーチが発生したとき、そのスーパーリーチが発生したことを示唆する演出において、図２５７に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

【３０４１】

＜確変大当たり時用演出パターン設定処理＞

確変大当たり時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｋ２３０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、この確変大当たり時用演出パターン設定処理について詳述する。

【３０４２】

図３０２は、変形例１における確変大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この確変大当たり時用演出パターン設定処理において、ステップＳｋ３８０１～Ｓｋ３８０６、ステップＳｋ３８０８～Ｓｋ３８１２、およびステップＳｋ３８１４～Ｓｋ３８１７は第５実施形態の確変大当たり時用演出パターン設定処理（図２８７）のステップＳｋ２６０１～Ｓｋ２６０６、ステップＳｋ２６０８～Ｓｋ２６１２、およびステップＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１７と同一である。変形例１における確変大当たり時用演出パターン設定処理において、第５実施形態の確変大当たり時用演出パターン設定処理と相違するのは、ステップＳｋ３８０７とステップＳｋ３８１３だけである。

【３０４３】

第５実施形態の確変大当たり時用演出パターン設定処理（図２８７）のステップＳｋ２６０７では、ノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例１における確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ３８０７では、サブルーチン化されたノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。ノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。

【３０４４】

第５実施形態の確変大当たり時用演出パターン設定処理（図２８７）のステップＳｋ２

６１３では、スーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例１における確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ３８１３では、サブルーチン化されたスーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。

【３０４５】

その後、ステップＳｋ３８０７、ステップＳｋ３８１３、またはステップＳｋ３８１７を実行した後、ステップＳ３５０８に進む。ステップＳｋ３８０８の実行後、本確変大当たり時用演出パターン設定処理を終了する。

【３０４６】

＜ノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理＞

次に、ノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。ノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理は、確変大当たり時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図３０２：Ｓｋ３８０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、ノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【３０４７】

図３０３は、ノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ３９０１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図２５４）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ３９０２に進む。

【３０４８】

ステップＳｋ３９０２では、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図２９６）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（図２９９）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（図３０２）でＯＮとなり得る初回変動スーパーリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かの判定を行う。

【３０４９】

ステップＳｋ３９０２において、初回変動の表示態様がスーパーリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ３９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３９０３に進む。

【３０５０】

ステップＳｋ３９０３では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図２９０）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップＳｋ３９０４では、ステップＳｋ３９０３で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ３９０５に進み、ステップＳｋ３９０４で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ３９０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップＳｋ３９０３～ステップＳｋ３９０５は、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理（図２９７）のステップＳｋ３３０３～ステップＳｋ３３０５と同一の処理である。

【３０５１】

ステップＳｋ３９０５において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Ｓｋ３９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３９０６に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、設定示唆用絵柄ＰＸを付加したノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。設定示唆用絵柄ＰＸを付加したノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルでは、ノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンの中のノーマルリーチが発生したことを示唆する部分で、設定示唆用絵柄ＰＸが出現するように構成されている。ステップＳｋ３９０６の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する。

【３０５２】
ステップＳｋ３９０５において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ３９０５：ＮＯ）、ステップＳｋ３９０７に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、通常のノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ３９０７の実行後、本ノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。
【３０５３】
一方、ステップＳｋ３９０２において、初回変動の表示態様がスーパーリーチでないと判定した場合にも（ステップＳｋ３９０２：ＮＯ）、ステップＳｋ３９０７に進む。
【３０５４】
上述した確変大当たり時用演出パターン設定処理およびノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合に、初回より後の遊技回において確変大当たりに当選し、かつノーマルリーチが発生したとき、そのノーマルリーチが発生したことを示唆する演出において、図２５７に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。
【３０５５】
＜スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理＞
次に、スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理は、確変大当たり時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図３０２：Ｓｋ３８１３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。
【３０５６】
図３０４は、スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ４００１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図２５４）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ４００２に進む。
【３０５７】
ステップＳｋ４００２では、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図２９６）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（図２９９）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（図３０２）でＯＮとなり得る初回変動ノーマルリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かの判定を行う。
【３０５８】
ステップＳｋ４００２において、初回変動の表示態様がノーマルリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ４００２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４００３に進む。
【３０５９】
ステップＳｋ４００３では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図２９０）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップＳｋ４００４では、ステップＳｋ４００３で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ４００５に進み、ステップＳｋ４００４で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ４００１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップＳｋ４００３～ステップＳｋ４００５は、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理（図２９７）のステップＳｋ３３０３～ステップＳｋ３３０５と同一の処理である。
【３０６０】

ステップＳｋ４００５において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Ｓｋ４００５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４００６に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、設定示唆用絵柄ＰＸを付加したスーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。設定示唆用絵柄ＰＸを付加したスーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルでは、スーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンの中のスーパーリーチが発生したことを示唆する部分で、設定示唆用絵柄ＰＸが出現するように構成されている。ステップＳｋ４００６の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する。

【３０６１】

ステップＳｋ４００５において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ４００５：ＮＯ）、ステップＳｋ４００７に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、通常のスーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ４００７の実行後、本スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【３０６２】

一方、ステップＳｋ４００２において、初回変動の表示態様がノーマルリーチでないと判定した場合にも（ステップＳｋ４００２：ＮＯ）、ステップＳｋ４００７に進む。

【３０６３】

上述した確変大当たり時用演出パターン設定処理およびスーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合に、初回より後の遊技回において確変大当たりに当選し、かつスーパーリーチが発生したとき、そのスーパーリーチが発生したことを示唆する演出において、図２５７に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

【３０６４】

＜外れ時用演出パターン設定処理＞

外れ時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｋ２３０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、この外れ時用演出パターン設定処理について詳述する。

【３０６５】

図３０５は、変形例１における外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この外れ時用演出パターン設定処理において、ステップＳｋ４１０１～Ｓｋ４１０３およびステップＳｋ４１０５は第５実施形態の外れ時用演出パターン設定処理（図２８８）のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３およびステップＳｋ２７０５と同一である。変形例１における外れ時用演出パターン設定処理において、第５実施形態の外れ時用演出パターン設定処理と相違するのは、ステップＳｋ４１０４だけである。

【３０６６】

第５実施形態の外れ時用演出パターン設定処理（図２８４）のステップＳｋ２７０４では、外れ時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例１における外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ４１０４では、サブルーチン化された外れ時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。外れ時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。

【３０６７】

＜外れ時用演出パターンテーブル参照処理＞

次に、外れ時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。外れ時用演出パターンテーブル参照処理は、外れ時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図３０５：Ｓｋ４１０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、外れ時

用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。
【３０６８】
図３０６は、外れ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ４２０１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図２５４）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ４２０２に進む。
【３０６９】
ステップＳｋ４２０２では、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図２９６）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（図２９９）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（る図３０２）でＯＮとなり得る初回変動スペシャルリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであるか否かの判定を行う。
【３０７０】
ステップＳｋ４２０２において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ４２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４２０３に進む。
【３０７１】
ステップＳｋ４２０３では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図２９０）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップＳｋ４２０４では、ステップＳｋ４２０３で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ４２０５に進み、ステップＳｋ４２０４で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ４２０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップＳｋ４２０３～ステップＳｋ４２０５は、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理（図２９７）のステップＳｋ３３０３～ステップＳｋ３３０５と同一の処理である。
【３０７２】
ステップＳｋ４２０５において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Ｓｋ４２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４２０６に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、設定示唆用絵柄ＰＸを付加した外れ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ４２０６の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する。
【３０７３】
ステップＳｋ４２０５において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ４２０５：ＮＯ）、ステップＳｋ４２０７に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、通常の外れ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ４２０７の実行後、本外れ時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。
【３０７４】
一方、ステップＳｋ４２０２において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチでないと判定した場合にも（ステップＳｋ４２０２：ＮＯ）、ステップＳｋ４２０７に進む。
【３０７５】
上述した外れ時用演出パターン設定処理および外れ時用演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合に、初回より後の遊技回において大当たりに当選せずにリーチも発生しなかったとき、完全外れであることを示唆する演出において、図２５７に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。
【３０７６】
＜エンディング演出設定処理＞

次に、エンディング演出設定処理について説明する。エンディング演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図２７９：Ｓｋ１９１４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、エンディング演出設定処理について詳述する。

【３０７７】

図３０７は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ４３０１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図２５４）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ４３０２に進む。

【３０７８】

ステップＳｋ４３０２では、初回変動の表示態様が外れであるか否かを判定する。具体的には、外れ時用演出パターン設定処理（図３０５）でＯＮとなり得る初回変動外れフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様が外れであるか否かの判定を行う。

【３０７９】

ステップＳｋ４３０２において、初回変動の表示態様が外れであると判定した場合には（ステップＳｋ４３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４３０３に進む。

【３０８０】

ステップＳｋ４３０３では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図２９０）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップＳｋ４３０４では、ステップＳｋ４３０３で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ４３０５に進み、ステップＳｋ４３０４で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ４３０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップＳｋ４３０３～ステップＳｋ４３０５は、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理（図２９７）のステップＳｋ３３０３～ステップＳｋ３３０５と同一の処理である。

【３０８１】

ステップＳｋ４３０５において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Ｓｋ４３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４３０６に進み、設定示唆用絵柄ＰＸを付加したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとしてセットする。設定示唆用絵柄ＰＸを付加したエンディング演出パターンは、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に予め記憶されており、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａから読み出して利用する。

【３０８２】

一方、ステップＳｋ４３０５において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ４３０５：ＮＯ）、ステップＳｋ４３０７に進み、設定示唆演出を行わない通常のエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとしてセットする。通常のエンディング演出パターンは、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に予め記憶されており、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａから読み出して利用する。ステップＳｋ４３０６またはステップＳｋ４３０７を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。

【３０８３】

一方、ステップＳｋ４３０２において、初回変動の表示態様が外れでないと判定した場合にも（ステップＳｋ４３０２：ＮＯ）、ステップＳｋ４３０７に進む。

【３０８４】

上述したエンディング演出設定処理を実行することによって、初回変動の表示態様が外れである場合に、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行したときに、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図２５７に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

【３０８５】

以上説明したように、変形例１のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時（電源投入時）に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、所定の期間において、現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸが出現する演出が実行される。さらに、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されている。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様を観察して、当該図柄変動の表示態様をまず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した最初の遊技回における図柄変動の表示態様から、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間を推定して、その所定の期間において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量ることによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。

【３０８６】

設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が固定されている比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が決まる。これに対して、変形例１のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要となる設定示唆用絵柄ＰＸの出現期間についてランダム性を強く感じ、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する演出を実行する所定の期間を正確に把握し、ひいては現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３０８７】

また、変形例１のパチンコ機によれば、第５実施形態のパチンコ機１０と同様に、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３０８８】

変形例１のパチンコ機では、図柄変動の表示態様として、外れと、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとを有している。これらの図柄変動の表示態様は、この順に、当たり抽選において大当たりとなる期待度が低いものから高いものとなっている。その上で、最初の遊技回における、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様ほど、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が、遊技回において実行される確率が高い図柄変動の表示態様についての演出期間となるように設定されている。遊技回において実行される確率が高い演出の期間の方が、遊技回において実行される確率が低い演出の期間に比べて、期間の発生頻度が高いことから、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生した場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する可能性のある所定の期間の発生頻度の面からも、最初の遊技回における当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【３０８９】

変形例１のパチンコ機によれば、第５実施形態のパチンコ機１０と同様に、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、電源投入後の最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高いリーチを発生させることで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【３０９０】

一般のパチンコ機では、遊技回において、たとえスーパーリーチやスペシャルリーチが発生したとしても、当該遊技回に対応した当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合には、遊技者に対して期待感は提供できるものの、その後には実質的な価値を提供できない。これに対して、変形例１のパチンコ機によれば、パチンコ機を起動してから最初の遊技回に限るが、スーパーリーチやスペシャルリーチが発生した場合に、それ以後において、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する可能性のある所定の期間を、発生頻度が高い期間に設定できるという価値を、遊技者に対して提供することができる。

【３０９１】

変形例１のパチンコ機では、始動口３３に入球した遊技球の保留個数と第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数との合計値である合計保留個数が０（ゼロ）である場合に、遊技回においてリーチに当選する確率は比較的に高いことから、パチンコ機を起動してから最初の遊技回においてリーチの演出が実行される確率は比較的高い。翻って、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様が、ノーマルリーチや、スーパーリーチ、スペシャルリーチである場合は、外れである場合と比べて、設定示唆用絵柄ＰＸを出現させる所定の期間の発生頻度は高くなることから、設定示唆用絵柄ＰＸを比較的高頻度に発生させることができる。

【３０９２】

《５－８－２．》変形例２：

＜変形例２における遊技機の構造＞

変形例２におけるパチンコ機は、上記第５実施形態のパチンコ機１０と比較して、遊技盤の構成が相違する。遊技盤の構成を、第５実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例２におけるハードウェア構成について、第５実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、詳しい説明は省略する。

【３０９３】

図３０８は、変形例２のパチンコ機が備える遊技盤２３０の正面図である。第５実施形態のパチンコ機１０における遊技盤３０の中央下方には、第１始動口３３が設けられていた（図２４５参照）。これに対して、変形例２のパチンコ機では、遊技盤２３０の中央下方に、遊技球を振り分ける振り分け機構２５０と、第１始動口２３３と、第２始動口２３４と、が設けられている。遊技盤２３０のその他の部品については、第５実施形態における遊技盤３０と同一である。振り分け機構２５０は、入球した遊技球を、第１始動口２３３と第２始動口２３４とに交互に振り分ける。第２始動口２３４は、振り分け機構２５０の下方に設けられた第２始動口３４と同じ機能を有する。

【３０９４】

図３０９は、振り分け機構２５０が遊技球を振り分ける様子を示す説明図である。図３０９（ａ）に示すように、一の遊技球ＰＢ１が入球部２５１から振り分け機構２５０に入球すると、遊技球ＰＢ１は羽根部２５２と接触する。遊技球ＰＢ１と接触することによって羽根部２５２は軸部２５２ａを中心にして所定の角度だけ時計回りに回転し、遊技球ＰＢ１を出球部２５４に振り分ける。その後、図３０９（ｂ）に示すように、出球部２５４に振り分けられた遊技球ＰＢ１は、出球部２５４から出球して第２始動口２３４に入球する。また、図３０９（ｂ）に示すように、羽根部２５２は、図３０９（ａ）の状態とは異なり、所定角度だけ時計回りに回転した状態となる。

【３０９５】

図３０９（ｃ）に示すように、この状態で他の遊技球ＰＢ２が入球部２５１から振り分け機構２５０に入球すると、遊技球ＰＢ２は羽根部２５２と接触する。遊技球ＰＢ２と接触することによって羽根部２５２は軸部２５２ａを中心にして所定の角度だけ反時計回りに回転し、遊技球ＰＢ２を出球部２５３に振り分ける。その後、図３０９（ｄ）に示すように、出球部２５３に振り分けられた遊技球ＰＢ２は、出球部２５３から出球して第１始動口２３３に入球する。また、図３０９（ｄ）に示すように、羽根部２５２は、図３０９（ａ）の状態に戻る。このように振り分け機構２５０は、図３０９（ａ）～図３０９（ｄ）の動作を繰り返すことによって、入球部２５１から入球した遊技球を、第１始動口２３

３と第２始動口２３４とに交互に振り分ける。
【３０９６】
変形例２のパチンコ機によれば、遊技者は、振り分け機構２５０へ遊技球を入球させることで、第１始動口２３３と第２始動口２３４とに遊技球を交互に入球させることができ、その結果、第１始動口２３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報と、第２始動口２３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報を、交互に保留情報として記憶することができる。なお、振り分け機構２５０は透明な樹脂製部材によって構成されており、遊技者は、振り分け機構２５０を見ることによって、遊技球が第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたを確認することができ、その結果、第１始動口２３３への遊技球の入球に基づく保留情報の記憶と、第２始動口２３４への遊技球の入球に基づく保留情報の記憶とが交互に行われていることを確認できる。また、遊技者は、特図ユニット３７（図２４５）における第１図柄表示部３７ａと第２図柄表示部３７ｂとを見ることによっても、第１始動口２３３への遊技球の入球に基づく保留情報の記憶と、第２始動口２３４への遊技球の入球に基づく保留情報の記憶とが交互に行われていることを確認できる。
【３０９７】
＜変形例２における処理の概要＞
変形例２におけるパチンコ機による処理の概要を、第５実施形態との相違点を示しながら次に説明する。
【３０９８】
第５実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸを出現させる設定示唆演出を、パチンコ機１０の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように実行するが、特に、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わる構成とした。これに対して変形例２では、第５実施形態のパチンコ機１０と同様に、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、設定示唆用絵柄ＰＸを出現させる設定示唆演出を、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように実行する構成とした上で、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動が第１始動口２３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報と第２始動口２３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報とのいずれによるものかによって、変わる構成とした。換言すると、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかによって、上記抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を変更する構成とした。
【３０９９】
次に、変形例２のパチンコ機において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。その具体的な制御は、第５実施形態における具体的な制御と比較して、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される後述する図３１０～図３１５に示す処理が相違し、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される各種処理、音声発光制御装置９０において実行されるその他の処理、表示制御装置１００において実行される各種処理は同一である。
【３１００】
＜入球時の更新処理＞
入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図２８０：Ｓｋ２００１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【３１０１】
図３１０は入球時の更新処理を示すフローチャートである。この入球時の更新処理にお

いて、ステップＳｋ４４０１、ステップＳｋ４４０２、ステップＳｋ４４０６、およびＳｋ４４１０は、第５実施形態の入球時の更新処理（図２８１）のステップＳｋ２１０１、ステップＳｋ２１０２、ステップＳｋ２１０３、およびＳｋ２１０４と同一である。変形例２における入球時の更新処理において、第５実施形態の入球時の更新処理と相違するのは、ステップＳｋ４４０３～ステップＳｋ４４０５と、ステップＳｋ４４０７～ステップＳｋ４４０９である。

【３１０２】

ステップＳｋ４４０２を実行した後に実行するステップＳｋ４４０３では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。２回目以後判定フラグは、パチンコ機を起動してからの図柄表示装置４１の図柄の変動が２回目以後であることを示すためにＯＮになるフラグであり、パチンコ機の起動時にはＯＦＦに初期化されている。ステップＳｋ２４０４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ４４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４４０４に進み、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行される図柄変動が第１始動口２３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものであることを示す情報を記憶する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ（図２４７）における初回変動第１図柄フラグ記憶エリアに記憶されている初回変動第１図柄フラグをＯＮする。ステップＳｋ４４０４を実行した後、ステップＳｋ４４０５に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ４４０５を実行した後、ステップＳｋ４４１０に進む。

【３１０３】

一方、ステップＳｋ４４０３において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ４４０３：ＮＯ）、ステップＳｋ４４０４およびステップＳｋ４４０５を実行することなく、ステップＳｋ４４１０に進む。

【３１０４】

ステップＳｋ４４０６を実行した後に実行するステップＳｋ４４０７では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ４４０７において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ４４０７：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４４０８に進み、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行される図柄変動が第２始動口２３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものであることを示す情報を記憶する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ（図２４７）における初回変動第２図柄フラグ記憶エリアに記憶されている初回変動第２図柄フラグをＯＮする。ステップＳｋ４４０８を実行した後、ステップＳｋ４４０９に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ４４０９を実行した後、ステップＳｋ４４１０に進む。

【３１０５】

一方、ステップＳｋ４４０７において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ４４０７：ＮＯ）、ステップＳｋ４４０８およびステップＳｋ４４０９を実行することなく、ステップＳｋ４４１０に進む。

【３１０６】

なお、本入球時の更新処理でＯＮとなり得る初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグの各値は、パチンコ機が電源オフされたときに消失してＯＦＦにリセットされる。

【３１０７】

本入球時の更新処理によれば、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかが、初回変動第１図柄フラグと初回変動第２図柄フラグのいずれがＯＮとなったかによって記憶される。

【３１０８】

＜リーチ時用演出パターン設定処理＞

次に、リーチ時用演出パターン設定処理について説明する。リーチ時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｋ２３０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３１０９】

図３１１は、リーチ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。このリーチ時用演出パターン設定処理において、ステップＳｋ４５０１～ステップＳｋ４５０３、ステップＳｋ４５０４～ステップＳｋ４５０６、ステップＳｋ４５０７、ステップＳｋ４５０８は、第５実施形態のリーチ時用演出パターン設定処理（図２８４）のステップＳｋ２４０１～ステップＳｋ２４０３、ステップＳｋ２４０７～ステップＳｋ２４０９、ステップＳｋ２４１３、ステップＳｋ２４１７と同一である。変形例２におけるリーチ時用演出パターン設定処理において、第５実施形態のリーチ時用演出パターン設定処理と相違するのは、第５実施形態のリーチ時用演出パターン設定処理（図２８４）におけるステップＳｋ２４０４～ステップＳｋ２４０６、ステップＳｋ２４１０～ステップＳｋ２４１２、およびステップＳｋ２４１４～ステップＳｋ２４１６の処理が削除されている点だけである。

【３１１０】

本リーチ時用演出パターン設定処理によれば、今回の遊技回でノーマルリーチが発生したと判定された場合には（Ｓｋ４５０３：ＹＥＳ）、ノーマルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４５０４）、その演出パターンをセットし（Ｓｋ４５０５）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生したと判定された場合には（Ｓｋ４５０６：ＹＥＳ）、スーパーリーチ時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４５０７）、その演出パターンをセットし（Ｓｋ４５０５）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生していない、すなわちスペシャルリーチが発生したと判定され場合には（Ｓｋ４５０６：ＮＯ）、スペシャルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４５０８）、その演出パターンをセットする（Ｓｋ４５０５）。第５実施形態のリーチ時用演出パターン設定処理では、上述したリーチの種別に対応した演出パターンのセットとともに、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（初回変動の表示態様）を記憶する構成としたが、これに対して、変形例２のリーチ時用演出パターン設定処理では、初回変動の表示態様を記憶する処理は行われない。

【３１１１】

＜通常大当たり時用演出パターン設定処理＞

次に、通常大当たり時用演出パターン設定処理について説明する。通常大当たり時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｋ２３０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３１１２】

図３１２は、通常大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この通常大当たり時用演出パターン設定処理において、ステップＳｋ４６０１～ステップＳｋ４６０３、ステップＳｋ４６０４～ステップＳｋ４６０６、ステップＳｋ４６０７、ステップＳｋ４６０８は、第５実施形態の通常大当たり時用演出パターン設定処理（図２８６）のステップＳｋ２５０１～ステップＳｋ２５０３、ステップＳｋ２５０７～ステップＳｋ２５０９、ステップＳｋ２５１３、ステップＳｋ２５１７と同一である。変形例２における通常大当たり時用演出パターン設定処理において、第５実施形態の通常大当たり時用演出パターン設定処理と相違するのは、第５実施形態の通常大当たり時用演出パターン設定処理（図２８６）におけるステップＳｋ２５０４～ステップＳｋ２５０６、ステップＳｋ２５１０～ステップＳｋ２５１２、およびステップＳｋ２５１４～ステップＳｋ２５１６の処理が削除されている点だけである。

【３１１３】

本通常大当たり時用演出パターン設定処理によれば、今回の遊技回でノーマルリーチが発生したと判定された場合には（Ｓｋ４６０３：ＹＥＳ）、ノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４６０４）、その演出パターンをセットし

（Ｓｋ４６０５）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生したと判定された場合には（Ｓｋ４６０６：ＹＥＳ）、スーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４６０７）、その演出パターンをセットし（Ｓｋ４６０５）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生していない、すなわちスペシャルリーチが発生したと判定され場合には（Ｓｋ４６０６：ＮＯ）、スペシャルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４６０８）、その演出パターンをセットする（Ｓｋ４６０５）。第５実施形態の通常大当たり時用演出パターン設定処理では、上述したリーチの種別に対応した演出パターンのセットとともに、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（初回変動の表示態様）を記憶する構成としたが、これに対して、変形例２の通常大当たり時用演出パターン設定処理では、初回変動の表示態様を記憶する処理は行われない。

【３１１４】

＜確変大当たり時用演出パターン設定処理＞

次に、確変大当たり時用演出パターン設定処理について説明する。確変大当たり時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｋ２３０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３１１５】

図３１３は、確変大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この確変大当たり時用演出パターン設定処理において、ステップＳｋ４７０１～ステップＳｋ４７０３、ステップＳｋ４７０４～ステップＳｋ４７０６、ステップＳｋ４７０７、ステップＳｋ４７０８は、第５実施形態の確変大当たり時用演出パターン設定処理（図２８７）のステップＳｋ２６０１～ステップＳｋ２６０３、ステップＳｋ２６０７～ステップＳｋ２６０９、ステップＳｋ２６１３、ステップＳｋ２６１７と同一である。変形例２における確変大当たり時用演出パターン設定処理において、第５実施形態の確変大当たり時用演出パターン設定処理と相違するのは、第５実施形態の確変大当たり時用演出パターン設定処理（図２８７）におけるステップＳｋ２６０４～ステップＳｋ２６０６、ステップＳｋ２６１０～ステップＳｋ２６１２、およびステップＳｋ２６１４～ステップＳｋ２６１６の処理が削除されている点だけである。

【３１１６】

本確変大当たり時用演出パターン設定処理によれば、今回の遊技回でノーマルリーチが発生したと判定された場合には（Ｓｋ４７０３：ＹＥＳ）、ノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４７０４）、その演出パターンをセットし（Ｓｋ４７０５）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生したと判定された場合には（Ｓｋ４７０６：ＹＥＳ）、スーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４７０７）、その演出パターンをセットし（Ｓｋ４７０５）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生していない、すなわちスペシャルリーチが発生したと判定され場合には（Ｓｋ４７０６：ＮＯ）、スペシャルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４７０８）、その演出パターンをセットする（Ｓｋ４７０５）。第５実施形態の確変大当たり時用演出パターン設定処理では、上述したリーチの種別に対応した演出パターンのセットとともに、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（初回変動の表示態様）を記憶する構成としたが、これに対して、変形例２の確変大当たり時用演出パターン設定処理では、初回変動の表示態様を記憶する処理は行われない。

【３１１７】

＜外れ時用演出パターン設定処理＞

次に、外れ時用演出パターン設定処理について説明する。外れ時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｋ２３０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３１１８】

図３１４は、外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この外れ時

用演出パターン設定処理において、ステップＳｋ４８０１～ステップＳｋ４８０２は、第５実施形態の外れ時用演出パターン設定処理（図２８８）のステップＳｋ２７０４～ステップＳｋ２７０５と同一である。変形例２における外れ時用演出パターン設定処理において、第５実施形態の外れ時用演出パターン設定処理と相違するのは、第５実施形態の外れ時用演出パターン設定処理（図２８８）におけるステップＳｋ２７０１～ステップＳｋ２７０３の処理が削除されている点だけである。

【３１１９】

すなわち、本外れ時用演出パターン設定処理によれば、外れ時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４８０１）、その演出パターンをセットする（Ｓｋ４８０２）。第５実施形態の外れ時用演出パターン設定処理では、上述した演出パターンのセットとともに、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（初回変動の表示態様）を記憶する構成としたが、これに対して、変形例２の本外れ時用演出パターン設定処理では、初回変動の表示態様を記憶する処理は行われない。

【３１２０】

＜エンディング演出設定処理＞

次に、エンディング演出設定処理について説明する。エンディング演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図２７９：Ｓｋ１９１４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、エンディング演出設定処理について詳述する。

【３１２１】

図３１５は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。このエンディング演出設定処理において、ステップＳｋ４９０１と、ステップＳｋ４９０５～ステップＳｋ４９０９とは、第５実施形態のエンディング演出設定処理（図２８９）のステップＳｋ２８０１と、ステップＳｋ２８０６～ステップＳｋ２８１０と同一である。変形例２におけるエンディング演出設定処理において、第５実施形態のエンディング演出設定処理と相違するのは、ステップＳｋ４９０２～ステップＳｋ４９０４である。

【３１２２】

ステップＳｋ４９０１を実行した後に実行するステップＳｋ４９０２では、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行される図柄変動（初回変動）が第１始動口２３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものであるか否かを判定する。具体的には、入球時の更新処理（図３１０）でＯＮとなり得る初回変動第１図柄フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３１２３】

ステップＳｋ４９０２において、初回変動第１図柄フラグがＯＮである、すなわち、初回変動が第１始動口２３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものであると判定した場合には（ステップＳｋ４９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４９０３に進み、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄ（図２５４）に記憶されている２種類の設定示唆当否テーブル群から初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄには、初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群と初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群とが予め記憶されており、ステップＳｋ４９０３では、これら２種類の設定示唆当否テーブル群から初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。

【３１２４】

図３１６は、初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、第５実施形態における初回外れ時用の設定示唆当否テーブル（図２９０）と同一の内容である。初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、標準となる各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を示すものである。

【３１２５】

図３１７は、初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、第５実施形態における初回ノーマルリ

ーチ時用の設定示唆当否テーブル（図２９１）と同一の内容である。初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群（図３１６）の対応関係と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率の分母の値が１だけ引かれたものとなっている。

【３１２６】

なお、初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、第５実施形態における初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図２９１）と同一の内容とする構成に換えて、第５実施形態における初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図２９２）と同一の内容としてもよい。要は、初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率が高くなるように設定されたものであれば、いずれの内容としてもよい。

【３１２７】

図３１５に戻り、ステップＳｋ４９０３において、初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群（図３１６）を特定した後に、ステップＳｋ４９０５に進む。ステップＳｋ４９０５では、第５実施形態のエンディング演出設定処理（図２８９）のステップＳｋ２８０６と同様に、直前で特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、ステップＳｋ４９０３で特定した初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。

【３１２８】

一方、ステップＳｋ４９０２において、初回変動第１図柄フラグがＯＮでない、すなわち、初回変動第２図柄フラグがＯＮであり、初回変動が第２始動口２３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものであると判定した場合には（ステップＳｋ４９０２：ＮＯ）、ステップＳｋ４９０４に進み、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄ（図２５４）に記憶されている２種類の設定示唆当否テーブル群から初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群（図３１７）を特定する。ステップＳｋ４９０４を実行した後、ステップＳｋ４９０５に進む。ステップＳｋ４９０５では、直前で特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、ステップＳｋ４９０４で特定した初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。

【３１２９】

１日のうちで当該パチンコ機で最初に遊技を行う遊技者は、図柄表示装置４１の表示面４１ａ（図２４６）における第１保留表示領域Ｄｓ１と第２保留表示領域Ｄｓ２とを見ることによって、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかを確認することができる。あるいは、振り分け機構２５０を直接見ることによっても、第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかを確認することが可能である。

【３１３０】

以上説明したように、変形例２のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時（電源投入時）に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸが出現する演出が実行される。さらに、初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグによって、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかが記憶されており、上記エンディング演出における抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグによって記憶した振り分け先によって変わるように構成されている。まとめると、上記エンディング演出において、

現在の抽選設定の種別と、初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグによって記憶した振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先とに基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行される。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれに振り分けられるかを観察して、まず記憶する。その後、遊技者は、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先とによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。

【３１３１】

現在の抽選設定だけに基づいて設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決定される比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決まる。これに対して、変形例２のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要となる設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率についてランダム性を強く感じ、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１３２】

また、変形例２のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に遊技球が入球するときに遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３１３３】

変形例２のパチンコ機によれば、遊技者は、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出を行う期間において、設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量る必要があることから、そのエンディング演出を行う期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３１３４】

変形例２のパチンコ機では、振り分け機構２５０による遊技球の振り分け先が第１始動口２３３である場合よりも第２始動口２３４である場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（図２５１参照）。その上で、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第１始動口２３３の場合よりも、第２始動口２３４の場合の方が、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が高くなっている。設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が高い場合の方が、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が低い場合に比べて、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易いことから、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第２始動口２３４の場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率の面からも、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第２始動口２３４となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【３１３５】

変形例２のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、振り分け機構２５０による遊技球の最初の振り分け先が第２始動口２３４である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を選び出すことができる。

【３１３６】

変形例２のパチンコ機では、遊技ホールの管理者は、遊技ホールの開店前に、振り分け

機構２５０の羽根部２５２（図３０９参照）の位置が図３０９（ｃ）の位置にある場合に、羽根部２５２を図３０９（ａ）で示す位置に切り替えることによって、朝一での遊技における振り分け機構２５０による遊技球の振り分け先を第２始動口２３４とすることができる。このため、遊技ホールの管理者は、必要に応じて、パチンコ機を設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易いように調整することができる。

【３１３７】

《５－８－３》変形例３：

変形例３におけるパチンコ機による処理を、上記変形例２との相違点を示しながら以下に説明する。なお、変形例３におけるパチンコ機のハードウェア構成は、変形例２のパチンコ機と同一であることから、変形例２と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、説明を行う。

【３１３８】

上記変形例２のパチンコ機では、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸを出現させる設定示唆演出を実行する構成とし、さらに、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかによって、上記抽選設定の種別毎の、上記設定示唆演出の出現確率が変わる構成とした。これに対して、変形例３のパチンコ機では、上記エンディング演出の期間以外にも、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄を出現させる設定示唆演出を実行可能な構成とし、この設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかによって切り替える構成とした。具体的には、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３に振り分けられた場合には、エンディング演出において、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とし、振り分け機構２５０によって第２始動口２３４に振り分けられた場合には、遊技回におけるノーマルリーチの演出において、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とした。なお、ノーマルリーチに換えて、スーパーリーチや、スペシャルリーチにおいて上記の設定示唆演出を実行する構成としてもよい。変形例３のパチンコ機において実行されるその他の処理については、変形例２のパチンコ機において実行される処理と同一である。

【３１３９】

以上のように構成された変形例３のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれに振り分けられるかを観察して、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先から、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間（エンディング期間かノーマルリーチ期間）を推定して、その所定の期間において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量ることによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が固定されている比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が決まる。これに対して、変形例３のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要となる設定示唆用絵柄ＰＸの出現期間についてランダム性を強く感じ、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する演出を実行する所定の期間を正確に把握し、ひいては現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１４０】
　また、変形例３のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に遊技球が入球するときに遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【３１４１】
　変形例３のパチンコ機では、変形例２のパチンコ機と同様に、振り分け機構２５０による遊技球の振り分け先が第１始動口２３３である場合よりも第２始動口２３４である場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（図２５１参照）。その上で、変形例３のパチンコ機では、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第１始動口２３３の場合よりも、第２始動口２３４の場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間、すなわちノーマルリーチにおいて設定示唆演出が実行されるように構成されている。遊技回において実行される確率が高い演出の期間の方が、遊技回において実行される確率が低い演出の期間に比べて、期間の発生頻度が高いことから、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第２始動口２３４となった場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆演出が実行される期間の発生頻度の面からも、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第２始動口２３４となって欲しいといった期待感を付与することができる。
【３１４２】
　変形例３のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、振り分け機構２５０による遊技球の最初の振り分け先が第２始動口２３４である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を選び出すことができる。
【３１４３】
　変形例３のパチンコ機では、変形例２のパチンコ機と同様に、遊技ホールの管理者は、遊技ホールの開店前に、振り分け機構２５０の羽根部２５２（図３０９参照）の位置が図３０９（ｃ）の位置にある場合に、羽根部２５２を図３０９（ａ）で示す位置に切り替えることによって、朝一での遊技における振り分け機構２５０による遊技球の振り分け先を第２始動口２３４とすることができる。このため、遊技ホールの管理者は、必要に応じて、パチンコ機を設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易いように調整することができる。
【３１４４】
　なお、この変形例３の変形例として、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３に振り分けられた場合には、遊技回におけるスーパーリーチにおいて、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とし、振り分け機構２５０によって第２始動口２３４に振り分けられた場合には、ノーマルリーチにおいて、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成としてもよい。要は、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３に振り分けられた場合より、振り分け機構２５０によって第２始動口２３４に振り分けられた場合の方が、遊技回において実行される確率が高い種別のリーチ演出で設定示唆演出を実行する構成であれば、いずれのリーチの組み合わせとしてもよい。
【３１４５】
《５－８－４》変形例４：
　変形例４におけるパチンコ機による処理の概要を、第５実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例４におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第５実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第５実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、処理の概要の説明を行う。
【３１４６】
　第５実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出に

おいて、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸを出現させる設定示唆演出を、パチンコ機１０の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように実行するが、特に、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わる構成とした。これに対して変形例４では、第５実施形態のパチンコ機１０と同様に、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、設定示唆用絵柄ＰＸを出現させる設定示唆演出を、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように実行する構成とした上で、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の結果に基づいて変わる構成とした。すなわち、エンディング演出において、現在の抽選設定の種別と、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の結果とに基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行される。

【３１４７】

出現確率抽選は、設定示唆用絵柄ＰＸを出現させる設定示唆演出の出現確率の程度を導出するための抽選処理であり、パチンコ機の起動時に実行される。出現確率抽選は、出現確率抽選用の振分テーブルに対して抽選用乱数カウンタＣＺを照合することによって実行される。抽選用乱数カウンタＣＺの値は、パチンコ機の起動時にランダムに更新される。

【３１４８】

図３１８は、出現確率抽選を実行する際に用いられる出現確率抽選用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図３１８に示すように、出現確率抽選用の振分テーブルでは、「０～９９」の抽選用乱数カウンタＣＺの値のうち、「０～２９」が高出現確率に対応しており、「３０～９９」が標準出現確率に対応している。「標準出現確率」は、設定示唆演出の出現確率の程度が標準であることを示すパラメータである。「高出現確率」は、設定示唆演出の出現確率の程度が標準よりも高いことを示すパラメータである。出現確率抽選用の振分テーブルによれば、３／１０の確率で高出現確率に振り分けられる。

【３１４９】

パチンコ機の起動時に実行された出現確率抽選の抽選結果は、出現確率抽選結果情報として主制御装置６０の主側ＲＡＭ６４に一旦記憶され、その後、出現確率抽選結果情報は、主制御装置６０側から音声発光制御装置９０側に送信される。出現確率抽選結果情報は、パチンコ機の電源スイッチ８８がＯＦＦされるまで、音声発光制御装置９０の音光側ＲＡＭ９４に記憶される。

【３１５０】

本変形例４のパチンコ機では、パチンコ機の起動時から遊技回の実行回数が所定回数（例えば、５回）となるまでの期間内における遊技回（以下、初期遊技回と呼ぶ）において、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の内容を、上記所定回数を経過した後の遊技回（以下、通常遊技回と呼ぶ）に対して相違する構成とした。初期遊技回では、変動表示の内容を通常遊技回よりも多彩で激しいものとすることによって、朝一から遊技を行う遊技者に対して、射幸心の向上を図っている。

【３１５１】

本変形例４のパチンコ機では、上記初期遊技回における図柄の変動表示を、出現確率抽選の抽選結果に応じて変えるようにした。具体的には、出現確率抽選の抽選結果が高出現確率である場合には、初期遊技回における図柄の変動表示中に特別なキャラクター（例えば、女神キャラクター）が出現する演出を行い、出現確率抽選の抽選結果が標準出現確率である場合には、初期遊技回における図柄の変動表示中に特別なキャラクターが出現する上記演出を行わないように構成した。朝一に遊技を行う遊技者は、初期遊技回における図柄の変動表示に特別なキャラクターが出現するかしないかを観察することによって、出現確率抽選の抽選結果を知ることができる。

【３１５２】

次に、変形例４のパチンコ機において実行されるエンディング演出設定処理について説明する。エンディング演出設定処理は、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行

される。
【３１５３】
図３１９は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。このエンディング演出設定処理において、ステップＳｋ５００１と、ステップＳｋ５００５～ステップＳｋ５００９とは、変形例２のエンディング演出設定処理（図３１５）のステップＳｋ４９０１と、ステップＳｋ４９０６～ステップＳｋ４９１０と同一である。変形例４におけるエンディング演出設定処理において、変形例２のエンディング演出設定処理と相違するのは、ステップＳｋ５００２～ステップＳｋ５００４である。
【３１５４】
ステップＳｋ５００１を実行した後に実行するステップＳｋ５００２では、パチンコ機の起動時に実行された出現確率抽選の抽選結果が高出現確率であるか否かを判定する。この判定は、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている出現確率抽選結果情報を用いて行う。
【３１５５】
ステップＳｋ５００２において、出現確率抽選の抽選結果が高出現確率でないと判定した場合には（ステップＳｋ５００２：ＮＯ）、ステップＳｋ５００３に進み、標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群を特定する。変形例４のパチンコ機では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄ（図２５４）に、標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群と、高出現確率用の設定示唆当否テーブル群とが記憶されている。
【３１５６】
標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群は、変形例３のパチンコ機が備える初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群（図３１６）と同一の内容、すなわち、第５実施形態における初回外れ時用の設定示唆当否テーブル（図２９０）と同一の内容である。標準出現確率用の設定示唆当否テーブルは、標準となる各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を示すものである。
【３１５７】
高出現確率用の設定示唆当否テーブル群は、変形例３のパチンコ機が備える初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群（図３１７）と同一の内容、すなわち、第５実施形態における初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図２９１）と同一の内容である。高出現確率用の設定示唆当否テーブル群は、標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群の対応関係と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率の分母の値が１だけ引かれたものとなっている。
【３１５８】
なお、高出現確率用の設定示唆当否テーブル群は、第５実施形態における初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図２９１）と同一の内容とする構成に換えて、第５実施形態における初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図２９２）と同一の内容としてもよい。要は、高出現確率用の設定示唆当否テーブル群は、標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率が高くなるように設定されたものであれば、いずれの内容としてもよい。
【３１５９】
ステップＳｋ５００３では、これら２種類の設定示唆当否テーブル群から標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群を特定する。
【３１６０】
ステップＳｋ５００３において、標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群を特定した後に、ステップＳｋ５００５に進む。ステップＳｋ５００５では、変形例２のエンディング演出設定処理（図３１５）のステップＳｋ４９０５と同様に、直前で特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、ステップＳｋ５００３で特定した標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。
【３１６１】
一方、ステップＳｋ５００２において、出現確率抽選の抽選結果が高出現確率であると判定した場合には（ステップＳｋ５００２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ５００４に進み、音

光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている２種類の設定示唆当否テーブル群から高出現確率用の設定示唆当否テーブル群を特定する。ステップＳｋ５００４を実行した後、ステップＳｋ５００５に進む。ステップＳｋ５００５では、直前で特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、ステップＳｋ５００４で特定した高出現確率用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。

【３１６２】

以上説明したように、本変形例４のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、パチンコ機の起動時に出現確率抽選が実行され、その出現確率抽選の抽選結果（高出現確率と標準出現確率のいずれに該当するか）が、パチンコ機を起動してからの初期遊技回における図柄の変動表示中に特別キャラクターが出現するか否かによって示される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の種別と、出現確率抽選の結果とに基づいた出現確率となるように、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行される。このため、遊技者は、初期遊技回において実行される図柄の変動中に特別キャラクターが出現するか否かを観察して、その観察結果を記憶する。その後、遊技者は、当たり抽選にて大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した特別キャラクターの出現の有無とによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。

【３１６３】

現在の抽選設定だけに基づいて設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決定される比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決まる。これに対して、変形例４のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要となる設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率についてランダム性を強く感じ、初期遊技回において特別キャラクターが出現したか否かを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１６４】

また、変形例４のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回から遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３１６５】

変形例４のパチンコ機によれば、遊技者は、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出を行う期間において、設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量る必要があることから、そのエンディング演出を行う期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３１６６】

変形例４のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、変形例４のパチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、出現確率抽選の抽選結果が高出現確率である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を選び出すことができる。

【３１６７】

変形例４のパチンコ機は、例えば次のような変形も可能である。変形例４のパチンコ機では、出現確率抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、初期遊技回における図柄の変動表示中に女神キャラクター等の特別なキャラクターを出現させる構成としたが、これに換えて、初期遊技回における図柄の変動表示の背景色を変えたり、図柄の形状や色を変える構成としてもよい。

【３１６８】

また、出現確率抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、上記構成に換えて、パチンコ機を起動してから遊技者によって遊技が開始されるまでの期間における、図柄表示装置４１による待機画面中に、特定の演出（例えば、特別なキャラクターを出現させる演出）を行う構成としてもよい。

【３１６９】

変形例４のパチンコ機では、出現確率抽選として、標準出現確率と高出現確率との２通りに振り分ける構成としたが、これに換えて、３通り以上の数に振り分ける構成としてもよい。この場合には、その振り分けられた出現確率の程度に対応して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が変化する。

【３１７０】

《５－８－５》変形例５：

変形例５におけるパチンコ機による処理を、上記変形例４との相違点を示しながら以下に説明する。なお、変形例５におけるパチンコ機のハードウェア構成は、変形例４のパチンコ機と同一であることから、変形例４と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、説明を行う。

【３１７１】

上記変形例４のパチンコ機では、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸを出現させる設定示唆演出を実行する構成とし、さらに、パチンコ機の起動時に出現確率抽選が実行され、その出現確率抽選の抽選結果（高出現確率と標準出現確率のいずれに該当するか）によって、上記抽選設定の種別毎の、上記設定示唆演出の出現確率が変わる構成とした。これに対して、変形例５のパチンコ機では、上記エンディング演出の期間以外にも、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄を出現させる設定示唆演出を実行可能な構成とし、パチンコ機の起動時に出現期間抽選が実行され、この設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機の起動時に実行される出現期間抽選の抽選結果によって切り替える構成とした。

【３１７２】

図３２０は、出現期間抽選を実行する際に用いられる出現期間抽選用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図３２０に示すように、出現期間抽選用の振分テーブルでは、「０～９９」の抽選用乱数カウンタＣＺの値のうち、「０～２９」が高確率期間に対応しており、「３０～９９」が標準確率期間に対応している。「標準確率期間」は、実行される確率が標準である期間であることを示すパラメータである。「高確率期間」は、実行される確率が上記標準よりも高い期間であることを示すパラメータである。出現期間抽選用の振分テーブルによれば、３／１０の確率で高確率期間に振り分けられる。

【３１７３】

本変形例５のパチンコ機では、パチンコ機の起動時から遊技回の実行回数が所定回数（例えば、５回）となるまでの期間内における遊技回（以下、初期遊技回と呼ぶ）における図柄の変動表示を、出現期間抽選の抽選結果に応じて変えるようにした。具体的には、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合には、初期遊技回における図柄の変動表示中に特別なキャラクター（例えば、女神キャラクター）が出現する演出を行い、出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合には、初期遊技回における図柄の変動表示中に特別なキャラクターが出現する上記演出を行わないように構成した。朝一に遊技を行う遊技者は、初期遊技回における図柄の変動表示に特別なキャラクターが出現するかしないか

を観察することによって、出現期間抽選の抽選結果を知ることができる。
【３１７４】
出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合には、エンディング演出において、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とし、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合には、遊技回におけるノーマルリーチにおいて、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とした。なお、ノーマルリーチに換えて、スーパーリーチや、スペシャルリーチにおいて上記の設定示唆演出を実行する構成としてもよい。変形例５のパチンコ機において実行されるその他の処理については、変形例４のパチンコ機において実行される処理と同一である。
【３１７５】
以上のように構成された変形例５のパチンコ機によれば、遊技者は、初期遊技回において実行される図柄の変動中に特別キャラクターが出現するか否かを観察して、その観察結果を記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した観察結果から、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間（エンディング期間かノーマルリーチ期間）を推定して、その所定の期間において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量ることによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が固定されている比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が決まる。これに対して、変形例５のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要となる設定示唆用絵柄ＰＸの出現期間についてランダム性を強く感じ、初期遊技回において特別キャラクターが出現したか否かを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する演出を実行する所定の期間を正確に把握し、ひいては現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３１７６】
また、変形例５のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回から遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【３１７７】
変形例５のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、変形例５のパチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を選び出すことができる。
【３１７８】
変形例５のパチンコ機は、例えば次のような変形も可能である。変形例５のパチンコ機では、出現期間抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、初期遊技回における図柄の変動表示中に女神キャラクター等の特別なキャラクターを出現させる構成としたが、これに換えて、初期遊技回における図柄の変動表示の背景色を変えたり、図柄の形状や色を変える構成としてもよい。
【３１７９】
また、出現期間抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、上記構成に換えて、パチンコ機を起動してから遊技者によって遊技が開始されるまでの期間における、図柄表示装置４１による待機画面中に、特定の演出（例えば、特別なキャラクターを出現させる演出）を行う構成としてもよい。
【３１８０】
変形例５のパチンコ機では、出現期間抽選として、標準確率期間と高確率期間との２通りに振り分ける構成としたが、これに換えて、３通り以上の数に振り分ける構成としてもよい。この場合には、その振り分けられた期間の確率の程度に対応して、設定示唆用絵柄

ＰＸが出現する期間が変化する。
【３１８１】
なお、この変形例５の変形例として、出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合には、遊技回におけるスーパーリーチにおいて、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とし、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合には、ノーマルリーチにおいて、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成としてもよい。要は、出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合より、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出の期間において設定示唆演出を実行する構成であれば、いずれのリーチの組み合わせとしてもよい。
【３１８２】
《５－８－６》変形例６：
＜変形例６における処理の概要＞
変形例６におけるパチンコ機による処理の概要を、上記第５実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例６におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第５実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第５実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、処理の概要の説明を行う。
【３１８３】
第５実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機１０の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄ＰＸを出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率の違いによって、抽選設定を推測可能な構成とした。これに対して変形例６では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄ＰＹに記された数字の違いによって、抽選設定を推測可能（実質、特定可能）な構成とした。その上で、変形例６では、第５実施形態と同様に、エンディング演出において設定示唆演出を行う確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わる構成とした。
【３１８４】
次に、変形例６のパチンコ機において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。その具体的な制御は、第５実施形態における具体的な制御と比較して、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される後述する図３２１で示す処理が相違し、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される各種処理、音声発光制御装置９０において実行されるその他の処理、表示制御装置１００において実行される各種処理は同一である。
【３１８５】
＜エンディング演出設定処理＞
エンディング演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図２７９：Ｓｋ１９１４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、エンディング演出設定処理について詳述する。
【３１８６】
図３２１は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。このエンディング演出設定処理において、ステップＳｋ５１０１～ステップＳｋ５１０４と、ステップＳｋ５１０６、ステップＳｋ５１０７、ステップＳｋ５１０９、ステップＳｋ５１１２とは、第５実施形態のエンディング演出設定処理（図２８９）のステップＳｋ２８０１～ステップＳｋ２８０４と、ステップＳｋ２８０７、ステップＳｋ２８０８、ステップＳｋ２８

１０、ステップＳｋ２８１３と同一である。変形例６におけるエンディング演出設定処理において、第５実施形態のエンディング演出設定処理と相違するのは、ステップＳｋ５１０５、ステップＳｋ５１０８、ステップＳｋ５１１０、およびステップＳｋ５１１１である。

【３１８７】

ステップＳｋ５１０２において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであると判定した場合（ステップＳｋ５１０２：ＹＥＳ）に実行されるステップＳｋ５１１２では、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｋ５１１２の処理は、第５実施形態のエンディング演出設定処理（図２８９）のステップＳｋ２８１３と同一の処理である。例えば、音光側ＲＡＭ９４に記憶した設定情報が「抽選設定６」である場合には、「６」が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出パターン（図２６０参照）が、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定される。このエンディング演出パターンによれば、エンディング演出の途中で、数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが必ず出現することになる。換言すれば、エンディング演出における設定示唆用絵柄の出現確率は１／１（百分率で言えば１００％）となっている。ステップＳｋ５１１２を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。

【３１８８】

ステップＳｋ５１０２において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチでないと判定し（ステップＳｋ５１０２：ＮＯ）、続くステップＳｋ５１０３において、初回変動の表示態様がスーパーリーチでないと判定し（ステップＳｋ５１０３：ＮＯ）、続くステップＳｋ５１０４において、初回変動の表示態様がノーマルリーチでないと判定した（ステップＳｋ５１０４：ＮＯ）場合に、ステップＳｋ５１０５に進む。

【３１８９】

ステップＳｋ５１０５では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄ（図２５４）に記憶されている３種類の設定示唆当否テーブルから初回外れ時用の設定示唆当否テーブルを特定する。変形例６における設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄには、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルと、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルと、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルとが予め記憶されている。ステップＳｋ５１０５では、これら３種類の設定示唆当否テーブルから初回外れ時用の設定示唆当否テーブルを特定する。

【３１９０】

図３２２は、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルを示す説明図である。初回外れ時用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～６０４７の６０４８個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～６０４７の６０４８個の値以外の値（６０４８～６０４７９）が外れである。この場合の当選確率は１／１０である。

【３１９１】

なお、上記の当選する値は一例であり、当選する確率が１／１でなければ、当選する値はいずれの値とすることもできる。

【３１９２】

図３２１に戻り、ステップＳｋ５１０５において、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルを特定した後に、ステップＳｋ５１０６に進み、特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ５１０７に進み、ステップＳｋ５１０６で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ５１０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。

【３１９３】

ステップＳｋ５１０７において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定し

た場合には（Ｓｋ５１０７：ＹＥＳ）、ステップＳｋ５１０８に進み、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｋ５１０８の処理は、ステップＳｋ５１１２の処理と同一である。

【３１９４】

一方、ステップＳｋ５１０７において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ５１０７：ＮＯ）、ステップＳｋ５１０９に進み、設定示唆演出を行わない通常のエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとしてセットする。ステップＳｋ５１０８またはステップＳｋ５１０９を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。

【３１９５】

ステップＳｋ５１０１～Ｓｋ５１０９の処理を実行することによって、初回変動の表示態様が外れで、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図３２２に示した初回外れ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された１／１０の確率でもって、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を実行することができる。

【３１９６】

ステップＳｋ５１０４において、初回変動の表示態様がノーマルリーチであると判定した場合に（ステップＳｋ５１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ５１１０に進む。

【３１９７】

ステップＳｋ５１１０では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている３種類の設定示唆当否テーブルから初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルを特定する。

【３１９８】

図３２３は、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルを示す説明図である。初回ノーマルリーチ用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～７５５９の７５６０個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～７５５９の７５６０個の値以外の値（７５６０～６０４７９）が外れである。この場合の当選する確率は１／８である。この当選確率は、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率より高い確率となっている。

【３１９９】

なお、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルにおける上記の当選する値は、一例であり、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率より高い確率であれば、いずれの値とすることもできる。

【３２００】

図３２１に戻り、ステップＳｋ５１１０において、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルを特定した後に、ステップＳｋ５１０６に進み、特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルの参照を行う。

【３２０１】

ステップＳｋ５１０１～Ｓｋ５１０４、Ｓｋ５１１０、Ｓｋ５１０６～Ｓｋ５１０９の処理を実行することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチで、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図３２３に示した初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された１／８の確率でもって、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を実行することができる。

【３２０２】

ステップＳｋ５１０３において、初回変動の表示態様がスーパーリーチであると判定した場合に（ステップＳｋ５１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ５１１１に進む。

【３２０３】
ステップＳｋ５１１１では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている３種類の設定示唆当否テーブルから初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルを特定する。
【３２０４】
図３２４は、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルを示す説明図である。初回スーパーリーチ用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～１２０９５の１２０９６個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～１２０９５の１２０９６個の値以外の値（１２０９６～６０４７９）が外れである。この場合の当選確率は１／５である。この当選確率は、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率より高い確率となっている。
【３２０５】
なお、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルにおける上記の当選する値は、一例であり、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率より高い確率であれば、いずれの値とすることもできる。
【３２０６】
図３２１に戻り、ステップＳｋ５１１１において、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルを特定した後に、ステップＳｋ５１０６に進み、特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルの参照を行う。
【３２０７】
ステップＳｋ５１０１～Ｓｋ５１０３、Ｓｋ５１１１、Ｓｋ５１０６～Ｓｋ５１０９の処理を実行することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチで、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図３２４に示した初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された１／５の確率でもって、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を実行することができる。
【３２０８】
以上のように構成された変形例６のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が実行される。さらに、エンディング期間における設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されている。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動を観察して、当該図柄変動の表示態様を、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した最初の遊技回における図柄変動の表示態様から、エンディング期間おいて、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する確率を推測し、設定示唆用絵柄ＰＹが出現するのを待ち、出現した設定示唆用絵柄ＰＹから当選確率の設定がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。
【３２０９】
比較例のパチンコ機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例のパチンコ機では、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出の出現確率がパチンコ機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して変形例６のパチンコ機によれば、最初の遊技回で実行される図柄変動の表示態様に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が実行されることから、遊技者は、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、現在の抽選設定の設定情報に対応し

た数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２１０】

また、変形例６のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３２１１】

変形例６のパチンコ機では、図柄変動の表示態様として、外れと、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとを有している。これらの図柄変動の表示態様は、この順に、当たり抽選において大当たりとなる期待度が低いものから高いものとなっている。その上で、最初の遊技回における、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様ほど、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が高くなっている。設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が高い場合の方が、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が低い場合に比べて、設定示唆用絵柄ＰＹが出現し易いことから、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生した場合に、短い期間で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率の面からも、最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【３２１２】

変形例６のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、電源投入後の最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高いリーチを発生させることで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【３２１３】

《５－８－７》変形例７：

第５実施形態の変形例１のパチンコ機では、エンディング演出を実行するためのエンディング期間と、外れを示す演出を実行するための期間と、ノーマルリーチが発生したことを示す演出を実行するための期間と、スーパーリーチが発生したことを示す演出を実行するための期間とにおいて、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄を出現させる設定示唆演出を実行可能な構成とし、この設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて、上記複数の期間の中から決定する構成とした。これに対して変形例７では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを、予め定められた所定の出現確率（例えば、１／４０の確率）で出現させる構成とし、その上で、変形例１のパチンコ機と同様に、エンディング演出を実行するためのエンディング期間と、外れを示す演出を実行するための期間と、ノーマルリーチが発生したことを示す演出を実行するための期間と、スーパーリーチが発生したことを示す演出を実行するための期間との中から、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を実行する期間を、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて決定する構成とした。

【３２１４】

上記構成の変形例７のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、上記のように決定された期間において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが、所定の出現確率で出現する演出が実行される。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様を観察して、当該図柄変動の表示態様をまず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した最初の遊技回における図柄変動の表示態様から、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する所定の期間を推定して、その所定の期間において所定の出現確率で出現する設定示唆用絵柄ＰＹから、抽選設定の設定情報

がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。
【３２１５】
比較例のパチンコ機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を、予め定められた一定の時期に実行する構成を考えたとき、比較例のパチンコ機では、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を実行する期間が決まる。これに対して、変形例７のパチンコ機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の設定情報の推測に必要となる設定示唆用絵柄ＰＹの出現期間についてランダム性を強く感じ、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を実行する期間を正確に把握することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３２１６】
また、変形例７のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【３２１７】
変形例７のパチンコ機では、図柄変動の表示態様として、外れと、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとを有している。これらの図柄変動の表示態様は、この順に、当たり抽選において大当たりとなる期待度が低いものから高いものとなっている。その上で、最初の遊技回における、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様ほど、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する所定の期間が、遊技回において実行される確率が高い図柄変動の表示態様についての演出期間となるように設定されている。遊技回において実行される確率が高い演出の期間の方が、遊技回において実行される確率が低い演出の期間に比べて、期間の発生頻度が高いことから、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生した場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する可能性のある所定の期間の発生頻度の面からも、最初の遊技回における当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。
【３２１８】
変形例７のパチンコ機によれば、変形例１のパチンコ機と同様に、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、電源投入後の最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高いリーチを発生させることで、設定示唆用絵柄ＰＹが出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。
【３２１９】
《５－８－８》変形例８：
変形例８におけるパチンコ機による処理を、第５実施形態の変形例２との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例８におけるパチンコ機のハードウェア構成は、変形例２のパチンコ機と同一である。すなわち、変形例８のパチンコ機は、変形例２のパチンコ機と同様に、入球した遊技球を第１始動口２３３と第２始動口２３４とに交互に振り分ける振り分け機構２５０を備える構成である（図３０８参照）。変形例８において、変形例２と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。
【３２２０】
変形例２のパチンコ機では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄ＰＸを出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率の違いによって、抽選設

定を推測可能な構成とした。これに対して変形例８では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄ＰＹに記された数字の違いによって、抽選設定を推測可能（実質、特定可能）な構成とした。

【３２２１】

その上で、変形例８のパチンコ機では、変形例２と同様に、エンディング演出における設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動が第１始動口２３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報と第２始動口２３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報とのいずれによるものかによって変わる構成とした。換言すると、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかによって、エンディング演出において設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率を変更する構成とした。

【３２２２】

エンディング演出におけるフローチャートを用いた詳しい説明は、この変形例８では省略するが、変形例８におけるエンディング演出設定処理では、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動が第１始動口２３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものである場合には、初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブルを特定し、上記最初の遊技回で実行された図柄変動が第２始動口２３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものである場合には、初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブルを特定する。初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブルは、例えば、変形例６のパチンコ機が備える初回外れ時用の設定示唆当否テーブル（図３２２）と同一の内容とした。初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブルは、例えば、変形例６のパチンコ機が備える初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図３２３）と同一の内容とした。本実施形態では、初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率は、初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率より高い確率となっている。その後、特定した設定示唆当否テーブルを参照することによって設定示唆演出に当選したか否かを判定し、当選した場合に、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出パターンをセットする処理を行う。一方、当選しなかった場合には、設定示唆演出を行わない通常のエンディング演出パターンをセットする処理を行う。

【３２２３】

変形例８のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が実行される。さらに、初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグによって、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかが記憶されており、エンディング演出における設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が、初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグによって記憶した振り分け先によって変わるように構成されている。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれに振り分けられるかを観察して、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した遊技球の振り分け機構２５０による振り分け先から、エンディング期間おいて、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する確率を推測し、設定示唆用絵柄ＰＹが出現するのを待ち、出現した設定示唆用絵柄ＰＹから当選確率の設定がいずれであるかを推測する（実質、特定する）こと

ができる。

【３２２４】

比較例の遊技機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例の遊技機では、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、変形例８のパチンコ機によれば、エンディング期間において、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれの経路に振り分けられたかを示す振り分け先に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が実行されることから、遊技者は、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して設定示唆用絵柄ＰＹが出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２２５】

また、変形例８のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に遊技球が入球するときに遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３２２６】

変形例８のパチンコ機では、振り分け機構２５０による遊技球の振り分け先が第１始動口２３３である場合よりも第２始動口２３４である場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（図２５１参照）。その上で、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第１始動口２３３の場合よりも、第２始動口２３４の場合の方が、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が高くなっている。設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が高い場合の方が、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が低い場合に比べて、設定示唆用絵柄ＰＹが出現し易いことから、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第２始動口２３４の場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率の面からも、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第２始動口２３４となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【３２２７】

変形例８のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、振り分け機構２５０による遊技球の最初の振り分け先が第２始動口２３４である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を選び出すことができる。

【３２２８】

《５－８－９》変形例９：

上記変形例８のパチンコ機では、入球した遊技球を第１始動口２３３と第２始動口２３４とに交互に振り分ける振り分け機構２５０を遊技盤３０に設けた構成とした上で、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを出現させる設定示唆演出を実行する構成とし、さらに、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかによって、設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出の出現確率が変わる構成とした。これに対して、変形例９では、上記エンディング演出の期間以外にも、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出を実行可能な構成とし、この設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかによって切り替える構成とした。具体的には、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球

が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３に振り分けられた場合には、上記エンディング演出において設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出を実行する構成とし、振り分け機構２５０によって第２始動口２３４に振り分けられた場合には、リーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのいずれでも可）が発生したことを示唆するリーチ演出において設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出を実行する構成とした。なお、本変形例９では、上記各期間において、予め定められた所定の出現確率（例えば、１／４０の確率）で、設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出が実行される構成とした。

【３２２９】

上記構成の変形例９のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかによって決定された期間において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が、所定の出現確率で実行される。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれに振り分けられるかを観察して、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した遊技球の振り分け機構２５０による振り分け先から、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する所定の期間を推定して、その所定の期間において所定の出現確率で出現する設定示唆用絵柄ＰＹから、抽選設定の設定情報がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

【３２３０】

比較例の遊技機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を、予め定められた一定の時期に実行する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＹが出現する期間が決まる。これに対して、変形例９のパチンコ機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の設定情報の推測に必要となる設定示唆用絵柄ＰＹの出現期間についてランダム性を強く感じ、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれの経路に振り分けられたかを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄ＰＹが含まれる演出を実行する期間を正確に把握することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２３１】

また、変形例９のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に遊技球が入球するときに遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３２３２】

変形例９のパチンコ機では、変形例３のパチンコ機と同様に、振り分け機構２５０による遊技球の振り分け先が第１始動口２３３である場合よりも第２始動口２３４である場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（図２５１参照）。その上で、変形例９のパチンコ機では、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第１始動口２３３の場合よりも、第２始動口２３４の場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間、すなわちノーマルリーチにおいて設定示唆演出が実行されるように構成されている。遊技回において実行される確率が高い演出の期間の方が、遊技回において実行される確率が低い演出の期間に比べて、期間の発生頻度が高いことから、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第２始動口２３４となった場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆演出が実行される期間の発生頻度の面からも、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第２始動口２３４となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【３２３３】

変形例９のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、振り分け機構２５０による遊技球の最初の振り分け先が第２始動口２３４である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を選び出すことができる。

【３２３４】

変形例９の変形例として、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３に振り分けられた場合には、リーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのいずれでも可）が発生したことを示唆するリーチ演出において上記設定示唆演出を実行する構成とし、振り分け機構２５０によって第２始動口２３４に振り分けられた場合には、上記エンディング演出において上記設定示唆演出を実行する構成としてもよい。

【３２３５】

また、変形例９の他の変形例として、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３に振り分けられた場合には、ノーマルリーチの演出において上記設定示唆演出を実行する構成とし、振り分け機構２５０によって第２始動口２３４に振り分けられた場合には、スーパーリーチの演出において上記設定示唆演出を実行する構成としてもよい。すなわち、複数のリーチ演出の中から、設定示唆演出を実行する所定の期間を定める構成としてもよい。

【３２３６】

《５－８－１０》変形例１０：

変形例１０におけるパチンコ機による処理を、第５実施形態の変形例４との相違点を示しながら説明する。なお、変形例１０におけるパチンコ機のハードウェア構成は、変形例４のパチンコ機と同一であることから、変形例４と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【３２３７】

変形例４のパチンコ機では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄ＰＸを出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率の違いによって、抽選設定を推測可能な構成とした。これに対して変形例１０では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄ＰＹに記された数字の違いによって、抽選設定を推測可能（実質、特定可能）な構成とした。その上で、変形例１０のパチンコ機では、変形例４と同様に、エンディング演出における設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果に基づいて変わる構成とした。すなわち、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果が標準出現確率と高出現確率とのいずれになるかによって、エンディング演出において設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率を変更する構成とした。

【３２３８】

エンディング演出におけるフローチャートを用いた詳しい説明は、この変形例１０では省略するが、変形例１０におけるエンディング演出設定処理では、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果が標準出現確率である場合には、初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブルと同一の内容の設定示唆当否テーブルを特定し、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果が高出現確率である場合には、初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブルと同一の内容の設定示唆当否テーブルを特定する。その後、特定した設定示唆当否テーブルを参照することによって設定示唆演出に当選したか否かを判定し、当選した場合に、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを

付加したエンディング演出パターンをセットする処理を行う。一方、当選しなかった場合には、設定示唆演出を行わない通常のエンディング演出パターンをセットする処理を行う。

【３２３９】

変形例１０のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が実行される。さらに、エンディング演出における設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果によって変わるように構成されている。出現確率抽選の抽選結果は、変形例４と同様に、初期遊技回における図柄の変動表示中に女神キャラクター等の特別なキャラクターを出現させることによって、遊技者に知らせるように構成されている。このため、遊技者は、初期遊技回において実行される図柄の変動中に特別キャラクターが出現するか否かを観察して、その観察結果を記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した観察結果から、エンディング期間おいて、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する確率の程度を推測し、設定示唆用絵柄ＰＹが出現するのを待ち、出現した設定示唆用絵柄ＰＹから当選確率の設定がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

【３２４０】

比較例の遊技機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例の遊技機では、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、変形例１０のパチンコ機によれば、エンディング期間において、パチンコ機の起動時に実行された出現確率抽選の抽選結果に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が実行されることから、遊技者は、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して設定示唆用絵柄ＰＹが出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２４１】

また、変形例１０のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初に遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３２４２】

変形例１０のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、出現確率抽選の抽選結果が高出現確率である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄ＰＹが出現し易い台を選び出すことができる。

【３２４３】

変形例１０のパチンコ機は、例えば次のような変形も可能である。変形例１０では、出現確率抽選の抽選結果を、初期遊技回における図柄の変動表示中に特別なキャラクターを出現させることによって、遊技者に知らせる構成とした。これに対して、変形例１０の変形例として、出現確率抽選の抽選結果を遊技者に知らせる構成を無くした構成としてもよい。この構成によれば、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が出現確率抽選によって決まるにもかかわらず、その抽選結果を知ることができないことから、設定示唆用絵柄ＰＹの出現し易さについてより強くランダム性を感じることになる。このため、変形例１０のパチンコ機によれば、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出が出現し易い状態にあることへのより一層の期待感を、遊技者に付与することができる。

【３２４４】

変形例１０では設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率の程度を定めるための程度パラメータを

導出する程度パラメータ導出手段として、出現確率抽選を実行する構成としたが、これに限る必要はない。例えば、曜日や日付によって、標準出現確率と高出現確率とを切り替える構成等、出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出することができる構成であれば、種々の構成を採用することができる。

【３２４５】

変形例１０のパチンコ機では、出現確率抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、初期遊技回における図柄の変動表示中に女神キャラクター等の特別なキャラクターを出現させる構成としたが、これに換えて、初期遊技回における図柄の変動表示の背景色を変えたり、図柄の形状や色を変える構成としてもよい。

【３２４６】

また、出現確率抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、上記構成に換えて、パチンコ機を起動してから遊技者によって遊技が開始されるまでの期間における、図柄表示装置４１による待機画面中に、特定の演出（例えば、特別なキャラクターを出現させる演出）を行う構成としてもよい。

【３２４７】

変形例１０のパチンコ機では、出現確率抽選として、標準出現確率と高出現確率との２通りに振り分ける構成としたが、これに換えて、３通り以上の数に振り分ける構成としてもよい。この場合には、その振り分けられた出現確率の程度に対応して、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が変化する。

【３２４８】

《５－８－１１》変形例１１：

上記変形例１０のパチンコ機では、パチンコ機の起動時に出現期間抽選を実行する構成とした上で、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出を実行する構成とし、さらに、出現期間抽選の抽選結果に基づいて、設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出の出現確率が変わる構成とした。これに対して、本変形例１１では、上記エンディング演出の期間以外にも、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出を実行可能な構成とし、パチンコ機の起動時に出現期間抽選が実行され、設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機の起動時に実行された出現期間抽選の抽選結果に基づいて切り替える構成とした。パチンコ機の起動時に実行された出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合には、エンディング演出において設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出を実行する構成とし、パチンコ機の起動時に実行された出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合には、リーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのいずれでも可）が発生したことを示唆するリーチ演出において設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出を実行する構成とした。なお、本変形例１１では、上記各期間において、予め定められた所定の出現確率（例えば、１／４０の確率）で、設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出が実行される構成とした。出現期間抽選の抽選結果は、変形例１０と同様に、初期遊技回における図柄の変動表示中に女神キャラクター等の特別なキャラクターを出現させることによって、遊技者に知らせる構成とした。

【３２４９】

上記構成の変形例１１のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、パチンコ機の起動時に実行された出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間と高確率期間とのいずれに振り分けられたかによって決定された期間において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が、所定の出現確率で実行される。このため、遊技者は、初期遊技回において実行される図柄の変動中に特別キャラクターが出現するか否かを観察して、観察結果を記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した観察結果から、

設定示唆用絵柄ＰＹが出現する所定の期間を推定して、その所定の期間において所定の出現確率で出現する設定示唆用絵柄ＰＹから、抽選設定の設定情報がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

【３２５０】

比較例の遊技機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を、予め定められた一定の時期に実行する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＹが出現する期間が決まる。これに対して、変形例１１のパチンコ機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の設定情報の推測に必要となる設定示唆用絵柄ＰＹの出現期間についてランダム性を強く感じ、パチンコ機の起動時に実行される出現期間抽選の抽選結果を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄ＰＹが含まれる演出を実行する期間を正確に把握することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２５１】

また、変形例１１のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初に遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３２５２】

変形例１１のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄ＰＹが出現し易い台を選び出すことができる。

【３２５３】

変形例１１の変形例として、パチンコ機の起動時に実行される出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合には、ノーマルリーチの演出において上記設定示唆演出を実行する構成とし、パチンコ機の起動時に実行される出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合には、スーパーリーチの演出において上記設定示唆演出を実行する構成としてもよい。すなわち、複数のリーチ演出の中から、設定示唆演出を実行する所定の期間を定める構成としてもよい。

【３２５４】

さらに、変形例１０に対する各種の変形を、この変形例１１に対してもそのまま適用することもできる。

【３２５５】

《５－８－１２》変形例１２：

上記第５実施形態では、パチンコ機を起動した時を起点として、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、起点となる時から最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。さらに、最初の遊技回に換えて、２回目、３回目、５回目等、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときの当該遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて、上記変更が行われる構成としてもよい。

【３２５６】

《５－８－１３》変形例１３：

上記変形例１では、パチンコ機を起動した時を起点として、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する出現期間が、起点となる時から最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。さらに、最初の遊

技回に換えて、２回目、３回目、５回目等、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときの当該遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて、上記変更が行われる構成としてもよい。

【３２５７】

《５－８－１４》変形例１４：

上記変形例２では、パチンコ機を起動した時を起点として、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、起点となる時から振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれに振り分けられたかに基づいて、変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。さらに、振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球に限る必要はなく、２球目、３球目、５球目等の、起点となる時から振り分け機構２５０に到達した遊技球の数が所定数となったときの当該遊技球の振り分け先に基づいて、上記変更が行われる構成としてもよい。

【３２５８】

《５－８－１５》変形例１５：

上記変形例３では、パチンコ機を起動した時を起点として、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸが出現する出現期間が、起点となる時から振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれに振り分けられたかに基づいて、変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。さらに、振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球に限る必要はなく、２球目、３球目、５球目等の、起点となる時から振り分け機構２５０に到達した遊技球の数が所定数となったときの当該遊技球の振り分け先に基づいて、上記変更が行われる構成としてもよい。

【３２５９】

《５－８－１６》変形例１６：

上記変形例４では、パチンコ機を起動した時を起点として、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、起点に実行される出現確率抽選の結果に基づいて、変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。

【３２６０】

《５－８－１７》変形例１７：

上記変形例５では、パチンコ機を起動した時を起点として、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する出現期間が、起点に実行される出現確率抽選の結果に基づいて、変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。

【３２６１】

《５－８－１８》変形例１８：

上記変形例１２～変形例１７は、第５実施形態～変形例５の各構成において、起点を、パチンコ機を起動した時以外に換えた構成であるのに対して、変形例６～変形例１１においても、同様に、起点を、パチンコ機を起動した時以外、すなわち、予め定められた時間（例えば、正午）等に換える構成としてもよい。また、後述する各変形例においても、起点をパチンコ機を起動した時とした構成においては、同様に、起点を、パチンコ機を起動した時以外、すなわち、予め定められた時間（例えば、正午）等に換える構成としてもよい。

【３２６２】

《５－８－１９》変形例１９：

上記第５実施形態および各変形例では、設定示唆用絵柄ＰＸまたは設定示唆用絵柄ＰＹを出現する期間の一つを、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング期間としていた。これに対して変形例として、当たり抽選において大当たりに当選し、その後、開閉実行モードに移行するまでに実行されるオープニング期間を、設定示唆用絵柄ＰＸまたは設定示唆用絵柄ＰＹを出現する期間としても良い。また、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードにおける開閉処理期間を、設定示唆用絵柄ＰＸまたは設定示唆用絵柄ＰＹを出現する期間としても良い。さらに、設定示唆用絵柄ＰＸまたは設定示唆用絵柄ＰＹを出現する所定の期間を、遊技回における一期間、例えば、リーチ演出を行う期間としても良い。

【３２６３】

《５－８－２０》変形例２０：

上記第５実施形態および各変形例では、設定示唆用絵柄ＰＸまたは設定示唆用絵柄ＰＹが出現し得る時期を、エンディング期間等の所定の期間とし、パチンコ機が動作している限り、常にこの所定の期間となり得る構成とした。これに対して、変形例として、予め定められた有効期間に限って、設定示唆用絵柄ＰＸまたは設定示唆用絵柄ＰＹが出現する所定の期間となり得る構成としてもよい。上記有効期間としては、例えば、正午から１４：００とすることができる。この構成によれば、遊技者に対して、正午から１４：００までに遊技を行うことを積極的に促すことができる。また、上記有効期間として、遊技者の遊技の継続時間が所定時間（例えば１時間）を超えた後の期間とすることもできる。遊技者の遊技の継続時間は、例えば、タッチセンサー２５ａ（図２４３参照）がオンとなる状態が、例えば５分以上の切れ目なしに継続している時間によって求められる。この構成によれば、遊技者に対して、所定時間以上継続して遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３２６４】

《５－８－２１》変形例２１：

上記第５実施形態および各変形例では、設定示唆用絵柄ＰＸまたは設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率を種々の方法で決定していたが、上記第５実施形態および各変形例の記載に限るものではない。例えば、当たり抽選において大当たりに当選した場合には、次回（続く１回だけ）、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、当該当選後のエンディング期間において、設定示唆用絵柄ＰＹを１／１の確率で出現する構成としてもよい。この構成によれば、当たり抽選において大当たりに当選した遊技者に対して、次に大当たりに当選するまで遊技を継続することを積極的に促すことができる。

【３２６５】

《５－８－２２》変形例２２：

第５実施形態の各変形例では、到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段として、到達した遊技球を２つの経路に振り分ける振り分け機構２５０を採用したが、これに換えて、到達した遊技球を３以上の数の経路に振り分ける構成としてもよい。この場合に、振り分け先のそれぞれに基づいて、設定示唆用絵柄ＰＸ（または設定示唆用絵柄ＰＹ）の出現確率または出現期間が変わるように構成される。また、到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段としての振り分け機構２５０は、振り分け先を規則的に切り替えるものであったが、これに換えて、到達した遊技球を複数の経路にランダムに振り分ける構成としてもよい。

【３２６６】

《５－８－２３》変形例２３：

上記第５実施形態および各変形例では、設定示唆用絵柄ＰＸ（または設定示唆用絵柄ＰＹ）を所定の出現確率となるように実行する方法として、設定示唆用の乱数を発生させて、その乱数を設定示唆用の当否テーブルに照合して、乱数が設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する構成を採用していた。この構成によれば、長時間にわたって遊技を行えば、設定示唆用絵柄ＰＸ（または設定示唆用絵柄ＰＹ）を当否テーブルに

規定された出現確率となるように実行することができるが、遊技を行う期間が短い場合、設定示唆用絵柄ＰＸ（または設定示唆用絵柄ＰＹ）の出現確率は、当否テーブルに規定された出現確率に必ずしも収束しない。このため、上記第５実施形態および各変形例では、遊技者は、設定示唆用絵柄ＰＸ（または設定示唆用絵柄ＰＹ）がなかなか出現せずに、抽選設定の設定情報を知ることができないという失望感を味わう虞があった。これに対して、変形例として、予め定められた特定の期間毎に、規定された出現確率で設定示唆用絵柄ＰＸ（または設定示唆用絵柄ＰＹ）が必ず出現する構成としてもよい。例えば、１／１０の確率で出現させる場合に、例えば５０回の間に５回は必ず設定示唆演出についての当選となる構成としてもよい。さらには、例えば、１／１０の確率で出現させる場合に、回数をカウントして、１０回目に設定示唆演出についての当選となる構成としてもよい。これらの構成によれば、ある期間、遊技を行えば、設定示唆用絵柄ＰＸ（または設定示唆用絵柄ＰＹ）が必ず出現することから、上記の失望感を遊技者に与えることはない。

【３２６７】

《５－８－２４》変形例２４：

上記第５実施形態、変形例２、変形例４等の各変形例では、遊技者は、抽選設定の設定情報を正確に推測するには、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（あるいは、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０による最初の遊技球の振り分け先、あるいは、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果）毎の、各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を、当該パチンコ機で遊技を長く行うことで経験的に把握しておく必要がある。これに対して、上記対応関係を示す情報（以下、対応関係情報と呼ぶ）を、パチンコ機のメーカー側から開示するようにしてもよい。開示の方法としては、次の方法がある。

【３２６８】

例えば、パチンコ機において、パチンコ機を起動した後の最初の遊技回で、対応関係情報を表示する手段を備える構成としてもよい。また、パチンコ機において、パチンコ機を起動してから遊技者によって遊技が開始されるまでの期間や、遊技が終了してから長時間にわたって遊技が開始されない場合における、図柄表示装置４１による待機画面中に、対応関係情報を表示する手段を備える構成としてもよい。

【３２６９】

また、パチンコ機で開示する構成に換えて、パチンコ機の台脇に用意された機種説明ＰＯＰや、パチンコ機のパンフレット、遊技ホールの掲示板、インターネットのホームページ、パチンコ関連の雑誌等で、上記の対応関係情報を開示する構成としてもよい。

【３２７０】

《５－８－２５》変形例２５：

上記変形例１、変形例３、変形例５等の各変形例では、遊技者は、抽選設定の設定情報を正確に推測するには、各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係と、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（あるいは、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０による最初の遊技球の振り分け先、あるいは、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果）と設定示唆用絵柄の出現期間との対応関係とを、当該パチンコ機で遊技を長く行うことで経験的に把握しておく必要がある。これに対して、上記２つの対応関係を示す情報を、パチンコ機のメーカー側から開示するようにしてもよい。開示の方法としては、変形例２４において説明した開示方法を本変形例２５でもそのまま適用できる。

【３２７１】

《５－８－２６》変形例２６：

上記第５実施形態およびその変形例では、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率、あるいは抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が、（ｉ）起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される図柄変動の表示態様を示す情報、（ii）起点となる時から振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれに振り分けられた

かを示す振り分け先を示す情報、あるいは（iii）起点に実行される出現確率抽選の結果を示す情報、に基づいて変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、設定示唆用絵柄ＰＸあるいは設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率を、上記（ｉ）～（iii）に換えて、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回に対応する当たり抽選において大当たりに当選したか否かを示す情報（当たり抽選の当否判定結果を示す情報）に基づいて、変わるように構成してもよい。また、設定示唆用絵柄ＰＸあるいは設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率を、当たり抽選において大当たりに当選したときの大当たりの種別を示す情報や、リーチの発生の有無の情報等に基づいて、変わるように構成してもよい。上記大当たりの種別は、第５実施形態では、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりの４通りであるが、これに換えて、ラウンド数は問わず単に確変大当たりと通常大当たりとの２通りであってもよい。さらに、「起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときの遊技回」との制限もなくてもよく、単に、遊技回において実行される図柄変動の表示態様を示す情報や、当たり抽選において大当たりに当選したか否かを示す情報、当たり抽選において大当たりに当選したときの大当たりの種別を示す情報、リーチの発生の有無の情報等に基づいて、変わるように構成してもよい。あるいは、設定示唆用絵柄ＰＸあるいは設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率を、上記（ｉ）～（iii）に換えて、所定の入球領域や所定の入球手段（例えば、一般入賞口３２、スループットゲート３５等）に遊技球が所定の個数（１以上の整数であれば、いずれの数でも可）入球したことに基づいて、変わるように構成しても良い。要は、上記（ｉ）～（iii）は、所定の遊技条件が成立した場合に遊技情報記憶手段に記憶される所定の遊技情報であれば、いずれの遊技情報に換えることもできる。なお、所定の遊技条件としては、遊技者が、成立したことを認識できる所定の遊技条件であることが好ましい。遊技者は、所定の遊技条件が成立したことを認識し、その後、その認識した記憶に基づいて、設定示唆用絵柄の出現確率を推測することができる。また、所定の遊技条件としては、一つの項目に限る必要はなく、複数の項目の組み合わせによるものであってもよい。

【３２７２】

《５－８－２７》変形例２７：

上記第５実施形態およびその変形例では、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率や、設定示唆用絵柄ＰＹに記された数字が、当たり抽選においての現在の抽選設定に基づいて定まるように構成されていた。これに対して変形例として、抽選設定の種別とは無関係の数値情報に基づいて、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率や、設定示唆用絵柄ＰＹに記された数字が定まる構成としてもよい。上記抽選設定の種別とは無関係の数値情報としては、例えば、当たり抽選において大当たりに当選したときの大当たりの種別を示す情報や、リーチの発生の有無の情報、大当たりの際のラウンド数を示す情報、当日や前日の大当たり回数を示す情報、保留個数を示す情報等、種々の数値情報を採用することができる。上記大当たりの種別は、第５実施形態では、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりの４通りであるが、これに換えて、ラウンド数は問わず単に確変大当たりと通常大当たりとの２通りであってもよい。設定示唆用絵柄は、上述した宝箱の絵柄ＰＸや、数字が記された宝箱の絵柄ＰＹに限る必要はなく、演出情報を示す他の演出情報画像に換えることができる。演出情報画像としては、例えば、図柄の組み合わせである停止図柄とすることができる。具体的には、大当たりの種別が確変大当たりである場合に表示される同一の奇数図柄の組合せや、大当たりの種別が通常大当たりである場合に表示される同一の偶数図柄の組合せ、リーチ図柄の組み合わせ（一つだけ同一でなくその他が同一である図柄の組み合わせ）等が演出情報画像に該当する構成としてもよい。大当たりの種別が確変大当たりである場合、例えば同一の奇数図柄の組合せが表示されるが、その表示の方法として、停止図柄として同一の奇数図柄の組合せを直ちに表示する直接確変図柄表示モードと、同一の偶数図柄の組合せが停止図柄として一旦表示され、その後、同一の奇数図柄の組合せに切り替わる昇格確変図柄表示モードと、を備えるパチンコ機がある。この種のパチンコ機に、本発明を適用した場合に、当たり抽選において大当たりに当選したことを示す情報に基づいて、大当たりの種別が確変大当たりであることを示す数値情

報に対応した直接確変図柄表示モードの停止図柄を、所定の確率で表示する構成としてもよい。この構成によれば、１００％から上記所定の確率を引いた確率以下の確率で、昇格確変図柄表示モードの最初の停止図柄（偶数図柄の組み合わせ）が表示されることになり、直接確変図柄表示モードと昇格確変図柄表示モードの適切な制御が可能となる。さらに、直接確変図柄表示モードと昇格確変図柄表示モードを備えるパチンコ機において、当たり抽選において大当たりに当選したことを示す情報と、大当たりの種別が確変大当たりであることを示す数値情報とによって特定される出現確率で、演出情報画像としての直接確変図柄表示モードの停止図柄を表示する構成としてもよい。この構成によっても、１００％から上記出現確率を引いた確率以下の確率で、昇格確変図柄表示モードの最初の停止図柄（偶数図柄の組み合わせ）が表示されることになり、直接確変図柄表示モードと昇格確変図柄表示モードの適切な制御が可能となる。

【３２７３】

さらに、演出情報画像として、多い側のラウンド数（第５実施形態では、１６ラウンド）を示す数値情報に対応した、１６Ｒ確変大当たりに当選したことを示す画像とすることもできる。具体的には、入球した遊技球を第１始動口２３３と第２始動口２３４とに交互に振り分ける振り分け機構２５０を備える第５実施形態の変形例８または変形例９において、抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹに換えて、上記１６Ｒ確変大当たりに当選したことを示す画像を、振り分け機構２５０による遊技球の振り分け先に基づいた出現確率で表示する構成としてもよい。１６Ｒ確変大当たりに当選したことを示す画像（以下、１６Ｒ確変大当たり画像と呼ぶ）としては、例えば、数値情報をそのまま示す画像としてもよく、また、数値情報に対応させた図柄を示す画像としてもよい。さらには、確変大当たりを示す同一の奇数図柄の組み合わせであって、数値情報を対応させた特有の色を持つ画像等としてもよい。上記構成によっても、遊技者は、１６Ｒ確変大当た画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができることから、遊技者に対して１６Ｒ確変大当たり画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２７４】

《５－８－２８》変形例２８：

第５実施形態の変形例６または第５実施形態の変形例１０から、「第１抽選処理を実行する第１抽選手段と、第１抽選処理を実行した後の所定の期間に、第２抽選処理を実行する第２抽選手段と、所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段と、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、を備える遊技機において、前記第１抽選処理において第１抽選結果となった場合に、前記第２抽選処理において第２抽選結果となる確率を所定の確率に設定する抽選確率設定手段を備え、前記特定演出実行手段は、前記第２抽選処理において前記第２抽選結果となった場合に、前記数値情報に対応した演出情報画像を表示する手段を備えることを特徴とする遊技機」といった特徴が抽出される。ここで、第１抽選処理としては、変形例６にあっては、遊技回において実行されるリーチの種別を振り分けるための抽選処理（厳密には、リーチの種別を特定しうる変動時間を決定するための抽選処理）が該当し、変形例１０にあっては、出現確率抽選が該当するが、これらに限定されるものではない。例えば、第１抽選処理は、大当たりに当選したか否かを判定するための当たり抽選や、当たり抽選において大当たりに当選したときの大当たりの種別を判定するための振り分け抽選等とすることができる。大当たりの種別は、第５実施形態やその変形例では、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりの４通りであるが、これに換えて、ラウンド数は問わず単に確変大当たりと通常大当たりとの２通りとしてもよい。第２抽選処理としては、設定示唆当否テーブルを参照して設定示唆演出に当選したか否かを判定する抽選処理（図３１９のエンディング演出設定処理のＳｋ５１０６およびＳｋ５１０７）が該当するが、これに限定されるものではない。例えば、直接確変図柄表示モードと昇格確変図柄表示モードを備えるパチンコ機において、第２抽選処理は、直接確変図柄表示モードと昇格確変図柄表示モードのいずれを実行するかを決めるための抽選等とすることができる。変形例６や変形例１０では、数値情報に対応した演

出情報画像として、設定示唆用絵柄ＰＹが該当するが、これに限定されるものではない。例えば、演出情報画像として、最初の停止図柄としての同一の奇数図柄の組合せ等とすることができる。

【３２７５】

《５－８－２９》変形例２９：

第５実施形態の変形例２９のパチンコ機は、第５実施形態の変形例６のパチンコ機と比較して、同一のハードウェア構成を備え、ソフトウェア構成の一部分が相違するだけである。変形例２９のパチンコ機において、変形例６と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【３２７６】

変形例２９のパチンコ機では、変形例６のパチンコ機と同様に、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを出現させる構成とした。

【３２７７】

その上で、変形例２９のパチンコ機では、変形例６のパチンコ機と同様に、エンディング演出において設定示唆用絵柄ＰＹが出現する確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（以下、初回変動の表示態様とも呼ぶ）に基づいて変わる構成とした（図３２１参照）。但し、変形例２９のパチンコ機では、初回変動の表示態様によっては、今回の遊技回（エンディング演出に至った遊技回）の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものであるかによっても、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が変わる構成とした。具体的には、変形例２９のパチンコ機では、エンディング演出における設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率は、次の通りとなっている。

【３２７８】

初回変動の表示態様が外れである場合には、変形例６と同様に、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率は、図３２２に示した初回外れ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された１／１０の確率である。

【３２７９】

初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合には、変形例６と同様に、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率は、図３２３に示した初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された１／８の確率である。但し、１／８という確率は、今回の遊技回（エンディング演出に至った遊技回）の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものである場合に限るものとした。今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものである場合には、１／１の確率とした。なお、１／８、１／１という確率は、これらの値に限るものではなく、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が高ければ、いずれの値に換えることもできる。

【３２８０】

初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合には、変形例６と同様に、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率は、図３２４に示した初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された１／５の確率である。但し、１／５という確率は、今回の遊技回（エンディング演出に至った遊技回）の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものである場合に限

るものとした。今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものである場合には、１／１の確率とした。なお、１／５、１／１という確率は、これらの値に限るものではなく、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が高ければ、いずれの値に換えることもできる。

【３２８１】

初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合には、変形例６と同様に、図３２１のステップＳｋ５１１２に示すように１／１の確率である。

【３２８２】

以上のように構成された変形例２９のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が実行される。さらに、エンディング期間における設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されている。その上、最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様が、ノーマルリーチである場合と、スーパーリーチである場合とには、今回の遊技回（エンディング演出に至った遊技回）の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものであるかによっても、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が変わるように構成されている。

【３２８３】

このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動を観察して、当該図柄変動の表示態様を、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した最初の遊技回における図柄変動の表示態様を考慮すると共に、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものであるかを考慮することによって、エンディング期間おいて設定示唆用絵柄ＰＹが出現する確率を推測し、設定示唆用絵柄ＰＹが出現するのを待ち、出現した設定示唆用絵柄ＰＹから当選確率の設定がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

【３２８４】

比較例のパチンコ機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例のパチンコ機では、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出の出現確率がパチンコ機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して変形例２９のパチンコ機によれば、最初の遊技回で実行される図柄変動の表示態様と、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球と第２始動口３４への遊技球の入球とのいずれによって取得されたものであるかと、に基づいて決められた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が実行されることから、遊技者は、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２８５】

変形例２９のパチンコ機では、最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様が、ノー

マルリーチである場合と、スーパーリーチである場合には、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が高くなるように構成されている。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率の面からも、第１始動口３３よりも第２始動口３４へ遊技球が入球して欲しいといった期待感を付与することができる。

【３２８６】

変形例２９のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３２８７】

なお、変形例２９では、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものであるかによって、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が変わるのは、最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様が、ノーマルリーチである場合と、スーパーリーチである場合とである構成としたが、これに限るものではない。例えば、ノーマルリーチである場合だけとしたり、スーパーリーチである場合だけとしたり、外れの場合も含むようにしてもよい。さらに、最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様を考慮に入れずに、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものであるかによって、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が変わる構成とすることもできる。

【３２８８】

また、変形例２９では、数値情報に対応した演出情報画像として、設定示唆用絵柄ＰＹを採用したが、これに限る必要はなく、他の演出情報画像に換えることができる。他の演出情報画像としては、例えば、数値情報に対応した図柄の組み合わせである停止図柄を挙げることができる。具体的には、大当たりの種別が確変大当たりである場合に表示される同一の奇数図柄の組合せや、大当たりの種別が通常大当たりである場合に表示される同一の偶数図柄の組合せ、リーチ図柄の組み合わせ（一つだけ同一でなくその他が同一である図柄の組み合わせ）等が演出情報画像に該当する構成としてもよい。すなわち、変形例２９の構成に換えて、例えば、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものであるかによって、大当たりの種別が確変大当たりであることを示す同一の奇数図柄の組合せの出現確率が変わる構成とすることもできる。

【３２８９】

《５－８－３０》変形例３０：

上記第５実施形態およびその変形例では、パチンコ機は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第５実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第５実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第５実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第５実施形態における全ての処理が実行できれば良い。

【３２９０】

《６》第６実施形態：

《６－１》遊技機の構造：

図３２５は、本発明の第６実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【３２９１】

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

【３２９２】

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

【３２９３】

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

【３２９４】

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

サー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【３２９５】

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

【３２９６】

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

【３２９７】

図３２６は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【３２９８】

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

【３２９９】

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

【３３００】

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

【３３０１】
電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。
【３３０２】
次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。
【３３０３】
図３２７は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。
【３３０４】
遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。
【３３０５】
図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図３２６）から払い出される。
【３３０６】
第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。
【３３０７】
第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。
【３３０８】
スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５

に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【３３０９】

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

【３３１０】

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

【３３１１】

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

【３３１２】

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

【３３１３】

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

【３３１４】

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

【３３１５】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入賞した遊技球は、最大４個まで保留され

る。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【３３１６】

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

【３３１７】

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

【３３１８】

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

【３３１９】

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

【３３２０】

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

【３３２１】

図３２８は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図３２８（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図３２８（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【３３２２】

図３２８（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図３２８（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図３２８（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示

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

【３３２３】

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

【３３２４】

さらに、図３２８（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入球に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【３３２５】

図３２７に示すように、第１始動口３３の上方には、一対の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）４２（４２ａ，４２ｂ）が設けられている。一対の釘４２ａ，４２ｂの間隔によって、第１始動口３３への遊技球の入球の確率が変化する。

【３３２６】

《６－２》遊技機の電気的構成：

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

【３３２７】

図３２９は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【３３２８】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６

２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【３３２９】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図３２６）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【３３３０】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサ６７ａ～６７ｅが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【３３３１】

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

【３３３２】

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

【３３３３】

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

球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【３３３４】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【３３３５】

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

【３３３６】

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

【３３３７】

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

【３３３８】

図３３０は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）を終了させるか否かの転落抽選には転落乱数カウンタＣＦが用いられる。なお、「高確率モード」は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【３３３９】

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

【３３４０】

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

６４ａに適宜記憶される。
【３３４１】
ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。
【３３４２】
大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。
【３３４３】
大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【３３４４】
第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。
【３３４５】
本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。そして、実行エリアＡＥに移動した大当たり乱数カウンタＣ１は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。
【３３４６】
次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【３３４７】
大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【３３４８】
上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たり

である場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【３３４９】

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

【３３５０】

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

【３３５１】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図３２８（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【３３５２】

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

【３３５３】

次に、転落乱数カウンタＣＦの詳細について説明する。転落乱数カウンタＣＦは、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、高確率モードを終了させるか否かの判定である転落抽選を実行する際に用いられる。転落抽選に当選すると、遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。

【３３５４】

転落乱数カウンタＣＦは、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大に達した後０に戻る構成である。転落乱数カウンタＣＦは定期的に更新され、第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報格納エリア６４ｂに格納される。具体的には、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタＣＦの更新値がＲＡＭ６４の第１保留エリアＲａに格納され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタＣＦの更新値がＲＡＭ６４の第２保留エリアＲｂに格納される。そして、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに格納された転落乱数カウンタＣＦの値は、実行エリアＡＥに移動した後、ＲＯＭ６３の転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている当否テーブル（転落抽選用当否テーブル）と照合され、高確率モードを終了させるか否かが決定される。

【３３５５】

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

【３３５６】

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

【３３５７】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。

【３３５８】

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

【３３５９】

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

【３３６０】
図３３１は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図３３１（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図３３１（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。
【３３６１】
図３３１（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図３３１（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。
【３３６２】
また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。
【３３６３】
なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。
【３３６４】
「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。
【３３６５】
次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。
（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様
（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード
（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード
【３３６６】
パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。
【３３６７】
遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである

。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【３３６８】

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

【３３６９】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図３３１を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【３３７０】

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

【３３７１】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されていてもよい。

【３３７２】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【３３７３】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【３３７４】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する

大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【３３７５】

図３３２は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図３３２（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図３３２（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。両振分テーブルは、大当たり種別を振り分ける際の参照テーブルとして機能するが、本実施形態では、モード選択抽選において先落ちモードと後落ちモードとを振り分けるための参照テーブルとしても機能する。モード選択抽選の詳細については、後述する。

【３３７６】

図３３２（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たりと、８Ｒ確変大当たりと、８Ｒ通常大当たりとが設定されている。

【３３７７】

１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。

【３３７８】

８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は８回（８ラウンド）である。

【３３７９】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～８９」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「９０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【３３８０】

上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、３種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この３種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【３３８１】

図３３２（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たりと、８Ｒ確変大当たりと、８Ｒ通常大当たりとが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～７４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「７５～８９」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「９０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【３３８２】

このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第

２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【３３８３】

本実施形態では、上述したように、第１始動口用の振分テーブルに設定されている大当たりの種別と、第２始動口用の振分テーブルに設定されている大当たりの種別とは、同一であるが、これに換えて、異なる構成としてもよい。さらに、各振分テーブルによって規定される、大当たりの種別は、３種類に限る必要はなく、例えば１６Ｒ通常大当たりを含む４種類としても良いし、２種類や、５種類以上の数としても良い。さらに、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は、８Ｒ、１６Ｒに限る必要はなく、例えば、４Ｒ、５Ｒ等の他の回数としても良い。

【３３８４】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するか、または転落抽選において当選するまで継続される。

【３３８５】

上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【３３８６】

図３３３は、転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。図３３３に示すように、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で当選となる転落乱数カウンタＣＦの値として０、１、２の３個の値が設定されている。外れとなる転落乱数カウンタＣＦの値として３～９９の９７個の値が設定されている。すなわち、高確率モードの遊技回において、転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードとなる転落の確率は３／１００であり、転落抽選に外れて高確率モードが継続される確率は９７／１００である。なお、本実施形態においては、転落抽選は、低確率モードの遊技回においては実行しない。

【３３８７】

図３３４は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【３３８８】

図３３４（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図３３４（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【３３８９】

図３３４（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図３３４（ｂ）に示すように、電動役物

開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。

【３３９０】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【３３９１】

《６－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。

【３３９２】

図３３５は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図３２９）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【３３９３】

ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【３３９４】

ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【３３９５】

ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。

【３３９６】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【３３９７】

ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【３３９８】

プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せ

て記憶されている。
【３３９９】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【３４００】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。
【３４０１】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【３４０２】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【３４０３】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【３４０４】
《６－４》遊技機による処理の概要：
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が予め定めた保証遊技回数に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。「保証遊技回数」とは、高頻度サポートモードにおいて継続して実行されることが保証された遊技回数であり、例えば１００回である。すなわち、パチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、保証遊技回数である１００回まで高頻度サポートモードは保証される。保証遊技回数である１００回を超えた後については、その時点における抽選モードとして低確率モードが設定されている場合には、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行される。高頻度サポートモードでの遊技回数が１００回に達した後であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。
【３４０５】
図３３６は、保証遊技回数に達する以前の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。図３３６（ａ）には、抽選モードの状態とサポートモードの状態とが示されている。図３３６において、［ ］内に示した数字（例えば［１］、［６０］）は、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数を示す。

【３４０６】
本実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回（図示の例では、６０回）において、転落抽選に当選した場合、抽選モードが低確率モードに移行する。そして、その６０回目に実行される遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。一方、サポートモードについては、その６０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードに移行した場合であっても、高頻度サポートモードが開始されてから１００回目に実行される遊技回に達するまで、高頻度サポートモードは継続される。
【３４０７】
図３３６（ｂ）には、本実施形態のパチンコ機１０が、転落抽選に当選した６０回目の遊技回において実行する演出、抽選モード、サポートモードの各状態について示している。この例では、６０回目の遊技回まで（１回～５９回）、転落抽選にも当たり抽選にもリーチ抽選にも当選していないので、遊技回５９回までは、各遊技回における当たり抽選の結果の予告や抽選結果を告知する通常の演出（通常演出とも呼ぶ）を実行する。そして、転落抽選に当選した６０回目の遊技回においては、例えば、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）を実行する。
【３４０８】
バトル演出は、転落抽選および当たり抽選の抽選結果を告知する結果告知演出の前に実行される演出である。本実施形態のパチンコ機１０では、バトル演出として、通常バトル演出、生死バトル演出、優勢バトル演出の３種類が用意されている。通常バトル演出は、遊技者に有利な結果（勝利）、遊技者に不利な結果（敗北）、遊技者に有利とも不利とも言えない結果（引き分け）の内のいずれかに該当することを示唆する演出である。生死バトル演出は、遊技者に有利な結果（勝利）、遊技者に不利な結果（敗北）の内のいずれかに該当することを示唆する演出である。優勢バトル演出は、遊技者に有利な結果（勝利）、遊技者に有利とも不利とも言えない結果（引き分け）の内のいずれかに該当することを示唆する演出である。保証遊技回数に達する以前の遊技回においては、バトル演出として、通常バトル演出が実行される。すなわち、図３３６（ｂ）の例示の場合では、バトル演出として、通常バトル演出が実行される。
【３４０９】
そして、バトル演出を実行後に、転落抽選および当たり抽選の抽選結果を告知する結果告知演出を実行する。結果告知演出においては、転落抽選および当たり抽選の抽選結果に対応した演出を実行する。具体的には、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合には、遊技者側キャラクターが敗北する敗北演出を実行する。転落抽選の抽選結果に関わらず、当たり抽選において大当たりに当選した場合には、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を実行する。転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選ぜずに、リーチが発生した場合には、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが引き分けとなる引き分け演出を実行する。図３３６（ｂ）の例示の場合、６０回目の遊技回において転落抽選に当選しているため、結果告知演出として敗北演出が実行される。
【３４１０】
なお、６０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した結果、高確率モードから低確率モードに移行するタイミングは、転落抽選に当選した６０回目の遊技回が開始されるタイミングと一致している。すなわち、６０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した時、抽選モードは、直ちに高確率モードから低確率モードに移行する。サポートモードについては、前述したように、高頻度サポートモードが継続される。
【３４１１】
図３３７は、保証遊技回数に達する以前の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。

【３４１２】
具体的には、本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回（図示の例では、６０回）で、当たり抽選において大当たりに当選した場合、その６０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。一方、サポートモードについても、その６０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングで、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、保証遊技回数に達していない場合には、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもって、抽選モードとサポートモードを共に低い側にリセットする。

【３４１３】
演出については、図３３７の例では６０回目の遊技回まで（１回～５９回）、転落抽選にも当たり抽選にもリーチ抽選にも当選していないので、遊技回５９回までは、通常演出を実行する。そして、当たり抽選において大当たりに当選した６０回目の遊技回においては、バトル演出と、当たり抽選において大当たりに当選したことを告知する結果告知演出とを実行する。なお、先に説明したように、保証遊技回数に達する以前の遊技回においては、バトル演出として、勝利、敗北、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆する演出である通常バトル演出が実行される。すなわち、図３３７の例示の場合では、バトル演出として、通常バトル演出が実行される。

【３４１４】
図３３８は、本実施形態のパチンコ機１０において、保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回（図示の例では、６０回）で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（外れリーチ）を発生すると判定された場合の処理が、図３３８に示されている。

【３４１５】
転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（外れリーチ）を発生すると判定された６０回目の遊技回においては、勝利、敗北、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る通常バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利も敗北もしない引き分け演出を結果告知演出として実行する。転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選しなかった遊技回においては、リーチの発生の有無にかかわらず、抽選モードは高確率モードを維持し、サポートモードは高頻度サポートモードを維持する。

【３４１６】
図３３９は、前述したバトル演出または結果告知演出が実行されているときの、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。バトル演出または結果告知演出が実行されるときには、表示面４１ａは、第１表示領域４１ａＳと第２表示領域４１ａＬとに区分される。そして、第１表示領域４１ａＳでは、図柄の変動表示及び停止表示が実行される。具体的には、単位遊技時間のうち、変動時間においては図柄の変動表示が実行され、停止時間においては図柄の停止表示が実行される。一方、第２表示領域４１ａＬでは、バトル演出または結果告知演出が実行される。

【３４１７】
図３４０は、バトル演出を例示する説明図である。図３４０（ａ）は通常バトル演出の

一例を示し、図３４０（ｂ）は生死バトル演出の一例を示し、図３４０（ｃ）は優勢バトル演出の一例を示している。本実施形態のパチンコ機１０では、バトル演出として、遊技者側の女性キャラクターと敵側の男性キャラクターとが対決する画像（動画像）の表示が行われるが、この画像は、バトル演出の種類毎に異なったものとなっている。図３４０（ｂ）に示す生死バトルでは、図３４０（ａ）に示す通常バトルの場合と比べて、両キャラクターが持つ刀剣が大きく、バトルの結果が勝利か敗北しかないことを示唆する画像となっている。図３４０（ｃ）に示す優勢バトルでは、遊技者側の女性キャラクターの持つ刀剣が敵側の男性キャラクターが持つ刀剣に比べて大きく、遊技者側が優勢であり、バトルの結果が勝利か引き分けしかない（すなわち、負けがない）ことを示唆する画像となっている。なお、各バトル演出では、図３４０（ａ）～図３４０（ｃ）に示した画像を表示面４１ａの第２表示領域４１ａＬに表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる。

【３４１８】

上述した通常バトル演出、生死バトル演出、優勢バトル演出の各画像は、あくまでも一例であり、これらに限る必要はない。本実施形態では、各バトル演出は、遊技者側の女性キャラクターと敵側の男性キャラクターとが対決するという全体の構図はほぼ同じで、キャラクターが所持する刀剣だけが相違する構成であったが、これに換えて、全体の構図についても、バトル演出の種類によって全く違った構成としてもよい。要は、通常バトル演出は、バトルの結果が勝利、敗北、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る演出であり、生死バトル演出は、バトルの結果が勝利、敗北の内のいずれかに該当することを示唆し得る演出であり、優勢バトル演出は、バトルの結果が勝利、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る演出であれば、それぞれ、どのような演出の態様とすることもできる。さらに、上記のような示唆を得ることができない演出であっても、互いに相違する演出であれば、通常バトル演出、生死バトル演出、優勢バトル演出のそれぞれは、どのような演出の態様とすることもできる。通常バトル演出、生死バトル演出、優勢バトル演出のそれぞれを、互いに相違する演出としたのは、遊技者に付与する緊迫感や期待感をバトル演出の種類によって変化させるためであるが、こうした変化を望まない場合には、通常バトル演出、生死バトル演出、優勢バトル演出のそれぞれを同一の演出内容とすることもできる。

【３４１９】

図３４１は、バトル演出後に実行される結果告知演出を例示する説明図である。図３４１（ａ）は結果告知演出としての勝利演出を示し、図３４１（ｂ）は結果告知演出としての敗北演出を示し、図３４１（ｃ）は結果告知演出としての引き分け演出を示している。勝利演出では、図３４１（ａ）に示すように、遊技者側の女性キャラクターが勝利に喜ぶ画像（動画像）を表示面４１ａの第２表示領域４１ａＬ（図３３９）に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる。当たり抽選において大当たりに当選した図３３７の例示では、結果告知演出として、勝利演出が実行される。

【３４２０】

敗北演出では、図３４１（ｂ）に示すように、遊技者側の女性キャラクターが敗北で悲しむ画像（動画像）を表示面４１ａの第２表示領域４１ａＬに表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる。転落抽選に当選した図３３６の例示では、結果告知演出として、敗北演出が実行される。

【３４２１】

引き分け演出では、図３４１（ｃ）に示すように、遊技者側の女性キャラクターが負けていないことを知らせる画像（動画像）を表示面４１ａの第２表示領域４１ａＬ（図３３９）に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる。高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回であって、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した遊技回では、結果告知演出として、引き分け演出が実行される。

なお、勝利演出、敗北演出、引き分け演出のそれぞれは、図３４１（ａ）～図３４１（ｃ）に示す画像（動画像）に換えて、他の画像（動画像）とすることもできる。要は、勝利演出は、遊技者に有利な結果であることを告知できる画像であればどのような画像とすることもでき、敗北演出は、遊技者に不利な結果であることを告知できる画像であればどのような画像とすることもでき、引き分け演出は、遊技者に有利とも不利とも言えない結果であることを告知できる画像であればどのような画像とすることもできる。

【３４２２】

次に、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選した場合と、当たり抽選において大当たりに当選した場合とについて、説明する。

【３４２３】

図３４２は、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。図３４２（ａ）は、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回（図示の例では、１２０回）において、転落抽選に当選して、抽選モードが低確率モードに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行した場合を示している。１２０回目の遊技回で転落抽選に当選した場合でも、６０回目の遊技回において転落抽選に当選した場合と同様に、転落抽選における抽選結果が、その遊技回における当たり抽選の抽選モードに反映される。すなわち、図３４２（ａ）の例では、１２０回目の遊技回において、転落抽選に当選して抽選モードが低確率モードに移行する。そして、１２０回目の遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。

【３４２４】

サポートモードについては、先に説明したように、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が保証遊技回数（１００回）に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。但し、高頻度サポートモードでの遊技回数が１００回に達した場合であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。したがって、図３４２（ａ）の例では、１２０回目の遊技回で転落抽選に当選した場合、１２０回目の遊技回に達するまでは、高確率モードが継続されているので、高頻度サポートモードが継続されている。そして、１２０回目の遊技回において転落抽選に当選し、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことに伴って、サポートモードも高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【３４２５】

図３４２（ｂ）には、本実施形態のパチンコ機１０が、転落抽選に当選した１２０回目の遊技回において実行する演出、抽選モード、サポートモードの各状態について示している。この例では、１２０回目の遊技回まで（１回～１１９回）、転落抽選にも当たり抽選にも当選していないので、１２０回目の遊技回までは、各遊技回における当たり抽選の結果の予告や抽選結果を告知する通常の演出（通常演出とも呼ぶ）を実行する。そして、転落抽選に当選した１２０回目の遊技回においては、バトル演出を実行する。ここでは、バトル演出として、先に説明した生死バトル演出（図３４０（ｂ）参照）を実行する。

【３４２６】

そして、生死バトル演出を実行後に、転落抽選および当たり抽選の抽選結果を告知する結果告知演出を実行する。結果告知演出においては、転落抽選および当たり抽選の抽選結果に対応した演出を実行する。具体的には、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合には、図３４１（ｂ）に示した、遊技者側キャラクターが敗北する敗北演出を実行する。当たり抽選において大当たりに当選した場合には、転落抽選の結果に関わらず、図３４１（ａ）に示した、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を実行する。図３４２（ｂ）の場合、１２０回目の遊技回において転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選していないため、結果告知演出として敗北演出が実行され

る。
【３４２７】
なお、１２０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した結果、高確率モードから低確率モードに移行するタイミングは、転落抽選に当選した１２０回目の遊技回が開始されるタイミングと一致している。すなわち、１２０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した時、抽選モードは、直ちに高確率モードから低確率モードに移行する。また、抽選モードが低確率モードに移行したことに伴って、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。サポートモードが低頻度サポートモードに移行するタイミングは、抽選モードが低確率モードに移行したタイミングとほぼ同時である。したがって、１２０回目の遊技回が開始されるタイミングとほぼ同時に低頻度サポートモードに移行する。
【３４２８】
次に、保証遊技回数に達した後の遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理について説明する。以下では、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の説明に先立って、比較例１と比較例２のパチンコ機が実行する処理について説明する。
【３４２９】
図３４３は、比較例１のパチンコ機において、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。具体的には、図３４３には、比較例１のパチンコ機において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回（図示の例では、１２０回）で、当たり抽選において大当たりに当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行した場合が示されている。
【３４３０】
転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した１２０回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。そして、大当たりに当選した１２０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了するタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもって、抽選モードとサポートモードを共に低い側にリセットする。
【３４３１】
ここで、比較例１のパチンコ機は、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合に、抽選モードおよびサポートモードについて、本実施形態のパチンコ機１０と同一の動作、すなわち、図３４２に示した動作を行うものとする。図３４２（ｂ）と図３４３とを比較すると、１２０回目の遊技回の開始から終了までの期間において、サポートモードの変化の態様が、両者の間で異なったものであることが判る。この期間では、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たり当選した際には、図３４３に示すように高頻度サポートモードであるのに対し、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選しなかった際には、図３４２（ｂ）に示すように低頻度サポートモードとなっている。このため、図３４２（ｂ）に示した処理と図３４３に示した処理との両方を実行する比較例１のパチンコ機を想定した場合、遊技者は、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物３４ａ（図３２７）の開閉状態から、高頻度サポートモードが終了し低頻度サポートモードに移行したか否かを確認することによって、１２０回目の遊技回において転落抽選に当選したか否かを認識することができる。
【３４３２】

具体的には、遊技者は、１２０回目の遊技回において、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物３４ａ（図３２７）が開閉動作を停止することが確認できた場合に、１２０回目の遊技回が開始されるタイミングで高頻度サポートモードが終了し低頻度サポートモードに移行したとして、１２０回目の遊技回でもって転落抽選に当選したと予測することができる。この結果、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類を予測することが可能となる。換言すれば、高確率モードでの遊技回が１００回以上継続している場合であって、かつ高頻度サポートモードである場合に、バトル演出が開始されると、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターのいずれが勝利するのかは結果告知まで分からない（すなわち、転落抽選に当選するのか当たり抽選において大当たりに当選するのかは結果告知までわからない）といった内容に演出的にはなっているが、遊技者は、バトル演出が実行されている期間に電動役物３４ａの開閉状態から高頻度サポートが終了したことを確認することによって、今回のバトルは遊技者側キャラクターが負けてしまう（転落抽選に当選する）ということを、バトル演出中に予測できてしまう。この結果、１２０回目の遊技回における転落抽選および当たり抽選の結果に対する緊迫感や期待感を、バトル演出および結果告知演出によって遊技者に付与できない場合がある。このことが、比較例１の課題となっている。

【３４３３】

図３４４は、比較例２のパチンコ機において、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。具体的には、比較例２のパチンコ機において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから１２０回目に実行される遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選して、開閉実行モードの開始時に、抽選モードが低確率モードに移行する場合が、図３４４に示されている。

【３４３４】

転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した１２０回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。大当たりに当選した１２０回目の遊技回が開始するタイミングでもってサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、大当たりに当選した１２０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、高確率モードでの遊技回が保証遊技回数（１００回）以上継続して実行されている場合であって、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングが、比較例１のパチンコ機では、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングである（図３４３参照）のに対して、比較例２のパチンコ機では、大当たりに当選した遊技回が開始するタイミング（すなわち、遊技回の開始時）となっている点が相違する。

【３４３５】

転落抽選に当選した場合の例示である図３４２（ｂ）と、当たり抽選において大当たりに当選した場合の例示である図３４４とを比較すると、１２０回目の遊技回の開始から終了までの期間において、サポートモードの変化の態様が同一であることが判る。このため、遊技者が、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物３４ａ（図３２７）の開閉状態から、１２０回目の遊技回において、転落抽選に当選したのか当たり抽選において大当たりに当選したのかを認識することはできない。すなわち、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類（勝利演出か敗北演出か）を予測することが不可能である。したがって、保証遊技回数に達した後の遊技回において転落抽選に当選した場合に図３４２（ｂ）に示した処理を行い、保証遊技回数に達した後の遊技回において大当たりに当選した場合に図３４４に示した処理を実行する比較例２のパチンコ機に

よれば、比較例１の前述した課題を解決することができる。
【３４３６】
しかしながら、比較例２のパチンコ機であっても、次の課題が顕在する。
【３４３７】
比較例２のパチンコ機によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選した場合、当たり抽選において大当たりに当選した場合共に、当該遊技回が開始したタイミングで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、電動役物３４ａ（図３２７）は開閉動作を停止する。保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選せず、かつ、当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合には、サポートモードは高頻度サポートモードを維持し、電動役物３４ａ（図３２７）は開閉動作を継続する。このため、遊技者は、遊技回の開始後も、電動役物３４ａ（図３２７）が開閉動作を継続することを確認することによって、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選せず、かつ、当たり抽選において大当たりに当選しなかったことを予測することができる。
【３４３８】
したがって、比較例２のパチンコ機によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において実行されるバトル演出を、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選しないことに該当することを示唆しうる演出、具体的には優勢バトル演出と仮にしたとしても、電動役物３４ａ（図３２７）が開閉動作を継続することを確認することによって引き分けであること、すなわち、転落抽選に当選せず、かつ、当たり抽選において大当たりに当選しなかったことを予測できてしまうことから、優勢バトル演出が意味のないものとなってしまう。すなわち、保証遊技回数に達した後の遊技回において実行されるバトル演出は、バトルの結果が勝利か敗北しかない生死バトル演出しか意味をなさないこととなる。この結果、比較例２のパチンコ機によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において実行するバトル演出についての演出の幅を広げることができないという課題があった。
【３４３９】
本実施形態のパチンコ機１０は、以下の構成とすることで、比較例１の課題と比較例２の課題の双方を解決している。
【３４４０】
本実施形態のパチンコ機１０は、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後の遊技回（例えば、１２０回目の遊技回）において、当たり抽選において大当たり当選した場合に、サポートモードを変化させる態様として２つのモードを有する。２つのモードは、以下、「先落ちモード」と「後落ちモード」と呼ぶ。なお、本実施形態では、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかは、抽選（以下、モード選択抽選と呼ぶ）によって決定しており、モード選択抽選による振り分け結果は、遊技者に報知しない構成となっている。
【３４４１】
本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合に、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分けているが、モード選択抽選についても、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合に、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、先落ちモードか後落ちモードかの振り分けを行っている。第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選において大当たりとなった場合には、図３３２（ａ）に示した第１始動口用の振分テーブルを用いて、先落ちモードか後落ちモードかの振り分けを行い、第２始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選において大当たりとなった場合には、図３３２（ｂ）に示した第２始動口用の振分テーブルを用いて、先落ちモードか後落ちモードかの振り分けを行う。
【３４４２】
第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」と「６５～８９」と「９０～９９」とが先落ちモードに対応しており、

「４０～６４」が後落ちモードに対応している。すなわち、第１始動口用の振分テーブルでは、大当たりの種別の振り分け結果として１６Ｒ確変大当たりが対応づけられている「０～６４」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が先落ちモードに対応づけられており、「４０～６４」が後落ちモードに対応づけられている。大当たりの種別の振り分け結果として８Ｒ確変大当たりが対応づけられている「６５～８９」の大当たり種別カウンタＣ２の値は、先落ちモードに対応づけられている。大当たりの種別の振り分け結果として８Ｒ通常大当たりが対応づけられている「９０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値は、先落ちモードに対応づけられている。

【３４４３】

第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～４９」と「７５～８９」と「９０～９９」とが先落ちモードに対応しており、「５０～７４」が後落ちモードに対応している。すなわち、第２始動口用の振分テーブルでは、大当たりの種別の振り分け結果として１６Ｒ確変大当たりが対応づけられている「０～７４」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～４９」が先落ちモードに対応づけられており、「５０～７４」が後落ちモードに対応づけられている。大当たりの種別の振り分け結果として８Ｒ確変大当たりが対応づけられている「７５～８９」の大当たり種別カウンタＣ２の値は、先落ちモードに対応づけられている。大当たりの種別の振り分け結果として８Ｒ通常大当たりが対応づけられている「９０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値は、先落ちモードに対応づけられている。

【３４４４】

なお、本実施形態では、第１始動口用の振分テーブルに規定されている種別カウンタＣ２の値に対するモード選択抽選の振り分け結果と、第２始動口用の振分テーブルに規定されている種別カウンタＣ２の値に対するモード選択抽選の振り分け結果とは相違する構成であったが、これに対して、同一の構成としても良い。

【３４４５】

図３４５は、本実施形態のパチンコ機１０において、保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回（図示の例では、１２０回）で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに移行する場合が、図３４５に示されている。

【３４４６】

転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選した１２０回目の遊技回においては、勝利、敗北の内のいずれかに該当することを示唆し得る生死バトル演出（図３４０（ｂ）参照）を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出（図３４１（ａ）参照）を結果告知演出として実行する。モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合には、大当たりに当選した１２０回目の遊技回が開始するタイミング（すなわち、遊技回の開始時）でもって、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、大当たりに当選した１２０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。こうした演出、抽選モード、サポートモードの各状態の変化は、図３４４に示した比較例２における演出、抽選モード、サポートモードの各状態の変化と一致している。

【３４４７】

図３４６は、本実施形態のパチンコ機１０において、保証遊技回数に達した後の遊技回

で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回（図示の例では、１２０回）で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共にモード選択抽選において後落ちモードに当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに移行する場合が、図３４６に示されている。

【３４４８】

転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した１２０回目の遊技回においては、勝利、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る優勢バトル演出（図３４０（ｃ）参照）を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出（図３４１（ａ）参照）を結果告知演出として実行する。モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合には、大当たりに当選した１２０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。こうした抽選モード、サポートモードの各状態の変化は、図３４３に示した比較例１における抽選モード、サポートモードの各状態の変化と一致している。

【３４４９】

モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合（図３４５）と、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合（図３４６）とを比較してみると、高確率モードでの遊技回が保証遊技回数（１００回）以上継続して実行されている場合であって、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、当該遊技回において実行されるバトル演出は、先落ちモードに当選した場合には、勝利、敗北の内のいずれかに該当することを示唆し得る生死バトル演出であるに対して、後落ちモードに当選した場合には、勝利、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る優勢バトル演出となっている点が相違する。サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングについては、先落ちモードに当選した場合には、大当たりに当選した遊技回が開始するタイミング（すなわち、遊技回の開始時）であるのに対して、後落ちモードに当選した場合には、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングとなっている点が相違する。

【３４５０】

図３４７は、本実施形態のパチンコ機１０において、保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回（図示の例では、１２０回）で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（外れリーチ）を発生すると判定された場合の処理が図３４７に示されている。

【３４５１】

転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（外れリーチ）を発生すると判定された１２０回目の遊技回においては、勝利、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る優勢バトル演出（図３４０（ｃ）参照）を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利も敗北もしない引き分け演出（図

３４１（ｃ）参照）を結果告知演出として実行する。転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選しなかった遊技回においては、リーチの発生の有無にかかわらず、抽選モードは高確率モードを維持し、サポートモードは高頻度サポートモードを維持する。

【３４５２】

まとめると次の通りとなる。本実施形態のパチンコ機１０は、保証遊技回数に達した後の遊技回において、

（Ａ）転落抽選に当選した場合（当たり抽選の結果に関わらず）、または、

（Ｂ）転落抽選に当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合に、

当該遊技回において実行されるバトル演出として生死バトル演出を実行すると共に、当該遊技回が開始するタイミング（すなわち、遊技回の開始時）でもってサポートモードを低頻度サポートモードに移行する。

【３４５３】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、保証遊技回数に達した後の遊技回において、

（Ｃ）転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された場合、または、

（Ｄ）転落抽選に当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合に、

当該遊技回において実行されるバトル演出として優勢バトル演出を実行すると共に、当該大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもってサポートモードを低頻度サポートモードに移行する。

【３４５４】

このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、上記（Ａ）の場合と上記（Ｂ）の場合とで、同じタイミングでサポートモードが低頻度サポートモードに移行されることから、保証遊技回数に達した後の遊技回において、バトル演出中に、転落抽選に当選したことを電動役物３４ａ（図３２７）の開閉状態から遊技者に予測されてしまうことを防止することができるという効果を奏する。さらに、保証遊技回数に達した後の遊技回において、生死バトル演出を行ったり、優勢バトル演出を行ったりすることができることから、保証遊技回数に達した後の遊技回において実行するバトル演出についての演出の幅を広げることができるという効果を奏する。

【３４５５】

《６－５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【３４５６】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【３４５７】

＜タイマ割込み処理＞

図３４８は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【３４５８】

ステップＳｌ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読

み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｌ０１０２に進む。

【３４５９】

ステップＳｌ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｌ０１０３に進む。

【３４６０】

ステップＳｌ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦおよび電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦおよび電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＦの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｌ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図３５２）において、その値を更新する。

【３４６１】

ステップＳｌ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｌ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｌ０１０４を実行した後、ステップＳｌ０１０５に進む。

【３４６２】

ステップＳｌ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｌ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｌ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【３４６３】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３４８：Ｓｌ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３４６４】

図３４９は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｌ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｌ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｌ０２０３に進む。

【３４６５】

ステップＳｌ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｌ０２０４に進む。

【３４６６】

ステップＳｌ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｌ０２０９に進む。

【３４６７】

ステップＳｌ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｌ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｌ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【３４６８】
ステップＳｌ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｌ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｌ０２０７に進む。一方、ステップＳｌ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｌ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【３４６９】
ステップＳｌ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｌ０２０８に進む。
【３４７０】
ステップＳｌ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｌ０２０９に進む。
【３４７１】
ステップＳｌ０２０９では、上述したステップＳｌ０２０４又はステップＳｌ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｌ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｌ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【３４７２】
一方、ステップＳｌ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｌ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｌ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｌ０２１２に進む。
【３４７３】
ステップＳｌ０２１２では、ステップＳｌ０１０３（図３４８）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｌ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｌ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｌ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｌ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｌ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｌ０２１２を実行した後、ステップＳｌ０２１３に進む。
【３４７４】
ステップＳｌ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、転落抽選の当否判定結果（抽選結果）などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理

である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｌ０２１３を実行した後、ステップＳｌ０２１４に進む。

【３４７５】

ステップＳｌ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【３４７６】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図３５２：ステップＳｌ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【３４７７】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【３４７８】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｌ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【３４７９】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図３４９：Ｓｌ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３４８０】

図３５０は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【３４８１】

ステップＳｌ０３０１では、始動口用の入球処理（図３４９）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｌ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【３４８２】

ステップＳｌ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｌ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低

確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｌ０３０８に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【３４８３】

一方、ステップＳｌ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｌ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｌ０３０４に進み、今回の入球によって記憶エリアに格納された転落乱数カウンタＣＦの値を把握する。その後、ステップＳｌ０３０５に進み、転落当否判定テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている転落当否判定テーブルを参照し、転落抽選に当選しているか否かの判定をする。

【３４８４】

ステップＳｌ０３０５において、転落抽選に当選していると判定した場合には（Ｓｌ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０３０６に進み、転落当選情報を先判定処理結果格納エリア６４ｈに記憶し、ステップＳｌ０３０３に進む。ステップＳｌ０３０３では、上述のように、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｌ０３０８に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【３４８５】

ステップＳｌ０３０５において、転落抽選に当選していないと判定した場合には（Ｓｌ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｌ０３０７に進む。ステップＳｌ０３０７では、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップＳｌ０３０８に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【３４８６】

ステップＳｌ０３０８では、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｌ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０３０９に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｌ０３１０に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｌ０３１０を実行した後、ステップＳｌ０３１１に進む。

【３４８７】

ステップＳｌ０３１１では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｌ０３１１において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｌ０３１１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０３１２に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｌ０３１１において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｌ０３１１：ＮＯ）、ステップＳｌ０３１３に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【３４８８】

ステップＳｌ０３０８において、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｌ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｌ０３１４に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｌ０３１５に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｌ０

３１６に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【３４８９】

ステップＳｌ０３１６において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｌ０３１６：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０３１７に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｌ０３１６において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｌ０３１６：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【３４９０】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３４８：Ｓｌ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３４９１】

図３５１は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｌ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｌ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｌ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｌ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【３４９２】

ステップＳｌ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｌ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｌ０４０４に進む。

【３４９３】

ステップＳｌ０４０４では、ステップＳｌ０１０３（図３４８）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【３４９４】

一方、ステップＳｌ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｌ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【３４９５】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【３４９６】

図３５２は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｌ０５０２に進む。

【３４９７】

ステップＳｌ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。

その後、ステップＳｌ０５０３に進む。
【３４９８】
ステップＳｌ０５０３では、ステップＳｌ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｌ０５０３を実行した後、ステップＳｌ０５０４に進む。
【３４９９】
ステップＳｌ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｌ０５０５に進む。
【３５００】
ステップＳｌ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｌ０５０６に進む。ステップＳｌ０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｌ０５０６を実行した後、ステップＳｌ０５０７に進む。
【３５０１】
ステップＳｌ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｌ０５０８に進む。
【３５０２】
ステップＳｌ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｌ０５０９に進む。
【３５０３】
ステップＳｌ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｌ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｌ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｌ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｌ０５１０及びステップＳｌ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｌ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｌ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｌ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｌ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０５０３に戻り、ステップＳｌ０５０３からステップＳｌ０５０８までの各処理を実行する。
【３５０４】
なお、ステップＳｌ０５０３からステップＳｌ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状

態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【３５０５】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図３５２：Ｓｌ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３５０６】

図３５３は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【３５０７】

ステップＳｌ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｌ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｌ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｌ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｌ０６０２に進む。

【３５０８】

ステップＳｌ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【３５０９】

ステップＳｌ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｌ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｌ０６０３に進む。

【３５１０】

ステップＳｌ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｌ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【３５１１】

一方、ステップＳｌ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｌ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０６０４に進む。

【３５１２】

ステップＳｌ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｌ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【３５１３】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図３５３：Ｓｌ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３５１４】

図３５４は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ０７０１では、

合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｌ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｌ０７０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｌ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｌ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０７０２に進む。

【３５１５】

ステップＳｌ０７０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｌ０７０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【３５１６】

ステップＳｌ０７０３では、遊技状態を判定するための遊技状態判定処理を行う。遊技状態判定処理の詳細については後述する。ステップＳｌ０７０３を実行した後、ステップＳｌ０７０４に進む。

【３５１７】

ステップＳｌ０７０４では、転落抽選に当選したときの処理を含む転落判定処理を行う。転落判定処理の詳細については後述する。次いで、ステップＳｌ０７０５に進む。

【３５１８】

ステップＳｌ０７０５では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｌ０７０５を実行した後、ステップＳｌ０７０６に進む。

【３５１９】

ステップＳｌ０７０６では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｌ０７０６を実行した後、ステップＳｌ０７０７に進む。

【３５２０】

ステップＳｌ０７０７では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｌ０７０６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｌ０７０７を実行した後、ステップＳｌ０７０８に進む。

【３５２１】

ステップＳｌ０７０８では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【３５２２】

ステップＳｌ０７０７およびステップＳｌ０７０８にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図３５２）におけるステップＳｌ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｌ０７０８を実行した後、ステップＳｌ０７０９に進む。

【３５２３】

ステップＳｌ０７０９では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示

部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｌ０７０９を実行した後、ステップＳｌ０７１０に進む。

【３５２４】

ステップＳｌ０７１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｌ０７１０を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【３５２５】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図３５４：Ｓｌ０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３５２６】

図３５５は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ０８０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図３３０）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図３３０）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｌ０８０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【３５２７】

ステップＳｌ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｌ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０８０２～ステップＳｌ０８０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｌ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｌ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｌ０８０８～ステップＳｌ０８１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【３５２８】

ステップＳｌ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｌ０８０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｌ０８０４に進む。ステップＳｌ０８０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｌ０８０５に進む。

【３５２９】

ステップＳｌ０８０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｌ０８０５を実行した後、ステップＳｌ０８０６に進む。

【３５３０】

ステップＳｌ０８０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｌ０８０７へ進む。

【３５３１】

ステップＳｌ０８０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【３５３２】

ステップＳｌ０８０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図３５２）におけるステップＳｌ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【３５３３】

ステップＳｌ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｌ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｌ０８０８に進む。

【３５３４】

ステップＳｌ０８０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｌ０８０９に進む。ステップＳｌ０８０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｌ０８１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｌ０８１１に進む。

【３５３５】

ステップＳｌ０８１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｌ０８１１を実行した後、ステップＳｌ０８１２に進む。

【３５３６】

ステップＳｌ０８１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｌ０８１３に進む。

【３５３７】

ステップＳｌ０８１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【３５３８】

ステップＳｌ０８１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図３５２）

におけるステップＳｌ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【３５３９】

＜遊技状態判定処理＞

次に、遊技状態判定処理について説明する。遊技状態判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図３５４：Ｓｌ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３５４０】

図３５６は、遊技状態判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３５４１】

ステップＳｌ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｌ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０９０２に進み、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３５４２】

ステップＳｌ０９０２において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓｌ０９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０９０３に進み、高確・高サポフラグをオンする。高確・高サポフラグは、抽選モードが高確率モードであり、且つサポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態（高確・高サポ状態）であるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに格納される。高確・高サポフラグがＯＮであるとき、高確・高サポ状態である。高確・高サポフラグがＯＦＦであるとき、高確・高サポ状態ではない。ステップＳｌ０９０３によれば、この遊技状態判定処理の実行時において高確・高サポ状態であるか否かの判定結果をＭＰＵ６２にて特定することが可能となる。ステップＳｌ０９０３を実行した後、ステップＳｌ０９０４に進む。

【３５４３】

ステップＳｌ０９０４では、高確・高サポ状態であることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確・高サポコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｌ０９０４を実行した後、遊技状態判定処理を終了する。

【３５４４】

一方、ステップＳｌ０９０１において高確率モードでないと判定した場合（Ｓｌ０９０１：ＮＯ）、またはステップＳｌ０９０２において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｌ０９０２：ＮＯ）、ステップＳｌ０９０３およびステップＳｌ０９０４を実行することなく、遊技状態判定処理を終了する。

【３５４５】

＜転落判定処理＞

次に、転落判定処理について説明する。転落判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図３５４：Ｓｌ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３５４６】

図３５７は、転落判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１００１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１００１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｌ１００１：ＹＥＳ）、

ステップＳｌ１００２に進む。
【３５４７】
ステップＳｌ１００２では、転落抽選用当否テーブルを参照して、転落抽選の当否判定を実行する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている転落乱数カウンタＣＦの値が、転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄの転落抽選用当否テーブル（図３３３参照）における当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。続くステップＳｌ１００３では、ステップＳｌ１００２における当否判定の結果が転落抽選に当選である場合には（Ｓｌ１００３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１００４に進む。
【３５４８】
ステップＳｌ１００４では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｌ１００５に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグをＯＮする。転落フラグは、転落抽選の当否判定の結果を記憶するためのフラグである。ステップＳｌ１００５を実行した後、ステップＳｌ１００６に進む。
【３５４９】
ステップＳｌ１００６では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する以前（以下、単に「保証遊技回数以前」と呼ぶ）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。保証遊技回数カウンタＰＮＣは保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＞０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する以前であるか否かを判定することができる。ステップＳｌ１００６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｌ１００６：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数以前でない（＝保証遊技回数後）と判定した場合には、ステップＳｌ１００７に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｌ１００７を実行した後、本転落判定処理を終了する。
【３５５０】
一方、ステップＳｌ１００６において、保証遊技回以前であると判定した場合（Ｓｌ１００６：ＹＥＳ）には、直ちに転落判定処理を終了する。また、ステップＳｌ１００１において高確率モードでないと判定した場合（Ｓｌ１００１：ＮＯ）、またはステップＳｌ１００３において当否判定の結果が転落抽選に当選していない場合（Ｓｌ１００３：ＮＯ）には、直ちに本転落判定処理を終了する。
【３５５１】
以上のように構成された転落判定処理によって、図３４２（保証遊技回数後、転落当選）の転落当選したタイミングにおける抽選モードおよびサポートモードについての変動が実現される。
【３５５２】
＜当たり判定処理＞
次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図３５４：Ｓｌ０７０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３５５３】
図３５８は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１１０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【３５５４】
ステップＳｌ１１０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｌ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１１０２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図３３１（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｌ１１０４に進む。

【３５５５】
一方、ステップＳｌ１１０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｌ１１０１：ＮＯ）、ステップＳｌ１１０３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図３３１（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｌ１１０４に進む。
【３５５６】
ステップＳｌ１１０４では、ステップＳｌ１１０２又はステップＳｌ１１０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｌ１１０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｌ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１１０５に進む。
【３５５７】
ステップＳｌ１１０５からステップＳｌ１１０９においては、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。
【３５５８】
ステップＳｌ１１０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１１０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｌ１１０５：ＮＯ）、ステップＳｌ１１０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図３３２（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。
【３５５９】
一方、ステップＳｌ１１０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１１０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図３３２（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｌ１１０６又はステップＳｌ１１０７の処理を実行した後、ステップＳｌ１１０８に進む。
【３５６０】
ステップＳｌ１１０８では、ステップＳｌ１１０６又はステップＳｌ１１０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｌ１１０８を実行した後、ステップＳｌ１１０９に進む。
【３５６１】
ステップＳｌ１１０９では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図３２９）に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｌ１１０６又はステップＳｌ１１０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｌ１１０９を実行した後、ステップＳｌ１１１０に進む。
【３５６２】
ステップＳｌ１１１０では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモード

フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【３５６３】
ステップＳｌ１１１０において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓｌ１１１０：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１１１１に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する以前（＝保証遊技回数以前）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｌ１１１１において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｌ１１１１：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数以前でない（＝保証遊技回数後）と判定した場合には、ステップＳｌ１１１２に進む。
【３５６４】
ステップＳｌ１１１２からステップＳｌ１１１６においては、保証遊技回数後、転落抽選に当選せずに、当たり抽選において大当たりに当選した際における各種処理を実行する。
【３５６５】
ステップＳｌ１１１２では、保証遊技回数後コマンドを設定する。設定された保証遊技回数後コマンドは、通常処理（図３５２）におけるステップＳｌ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、この保証遊技回数後コマンドを受信したときに、現在の遊技回が保証遊技回数後の遊技回であることを把握することが可能となる。ステップＳｌ１１１２を実行した後、ステップＳｌ１１１３に進む。
【３５６６】
ステップＳｌ１１１３では、ステップＳｌ１１０６又はステップＳｌ１１０７における振分判定（モード選択抽選）の結果が先落ちモードであるか否かを判定する。ステップＳｌ１１０６又はステップＳｌ１１０７では、振分判定として大当たりの種別を振り分ける振分判定を行うと先に説明したが、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選せずに、当たり抽選において大当たりに当選した際にサポートモードを変化させる態様を振り分けるモード選択抽選も併せて行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、図３３２（ａ）に示す第１始動口用の振分テーブルまたは図３３２（ｂ）に示す第２始動口用の振分テーブルにおいて、モード選択抽選の振り分け結果が先落ちモードとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その上で、ステップＳｌ１１１３では、ステップＳｌ１１０６又はステップＳｌ１１０７におけるモード選択抽選の結果が先落ちモードであるか否（＝後落ちモード）かを判定する。
【３５６７】
ステップＳｌ１１１３において、モード選択抽選の結果が先落ちモードである場合には（Ｓｌ１１１３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１１１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｌ１１１５に進む。
【３５６８】
ステップＳｌ１１１５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている先落ちモードフラグをＯＮする。先落ちモードフラグは、モード選択抽選の結果が先落ちモードであることを記憶するためのフラグである。ステップＳｌ１１１５を実行した後、ステップＳｌ１１１６に進む。
【３５６９】
ステップＳｌ１１１６では、先落ちモードコマンドを設定する。設定された先落ちモードコマンドは、通常処理（図３５２）におけるステップＳｌ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、この先落ちモードコマンドを受信したときに、モード選択抽選の結果が先落ちモードであることを把握することができる。ステップＳｌ１１１６を実行した後、当たり判定処理を終了する。
【３５７０】
一方、ステップＳｌ１１１０において、高頻度サポートモードでないと判定した場合（Ｓｌ１１１０：ＮＯ）、ステップＳｌ１１１１において保証遊技回数以前であると判定し

た場合（ステップＳｌ１１１１：ＹＥＳ）、または、ステップＳｌ１１１３において先落ちモードでない、すなわち後落ちモードであると判定した場合（ステップＳｌ１１１３：ＮＯ）には、直ちに当たり判定処理を終了する。なお、転落抽選に当選し、かつ当たり抽選において大当たりに当選した場合には、ステップＳｌ１１１０でＮＯと判定されることから、ステップＳｌ１１１１～ステップＳｌ１１１６の処理が実行されることがない。

【３５７１】

上述したステップＳｌ１１０１からステップＳｌ１１０７までの処理、およびステップＳｌ１１１０からステップＳｌ１１１６までの処理によって、図３４５（保証遊技回数後、大当たり当選、先落ちモード当選）の大当たり当選したタイミングにおける抽選モードおよびサポートモードについての変動が実現される。

【３５７２】

ステップＳｌ１１０４において、ステップＳｌ１１０２又はステップＳｌ１１０３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｌ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｌ１１１７に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図３２９）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｌ１１１８に進む。

【３５７３】

ステップＳｌ１１１８において、ステップＳｌ１１１７におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｌ１１１８：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１１１９に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｌ１１１９を実行した後、ステップＳｌ１１２０に進む。

【３５７４】

一方、ステップＳｌ１１１８において、ステップＳｌ１１１７におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｌ１１１８：ＮＯ）、ステップＳｌ１１１９を実行することなく、ステップＳｌ１１２０に進む。

【３５７５】

ステップＳｌ１１２０では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｌ１１２０を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【３５７６】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図３５４：Ｓｌ０７０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３５７７】

図３５９は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１２０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｌ１２０２に進む。

【３５７８】

ステップＳｌ１２０２では、高確・高サポ状態であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに格納された高確・高サポフラグがＯＮである

か否かを判定する。高確・高サポフラグは、図３５６のステップＳｌ０９０３でＯＮにされるフラグである。ステップＳｌ１２０２において、高確・高サポフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｌ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｌ１２０３に進む。

【３５７９】

ステップＳｌ１２０３からステップＳｌ１２０９においては、高確・高サポ状態（抽選モードが高確率モードであり、且つサポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態）でない遊技状態において、変動時間を設定する処理を実行する。

【３５８０】

ステップＳｌ１２０３では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には、大当たり当選であるとして（Ｓｌ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１２０４に進む。

【３５８１】

ステップＳｌ１２０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｌ１２０５に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【３５８２】

ステップＳｌ１２０３において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｌ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｌ１２０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｌ１２０３において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｌ１２０６）を実行することから、Ｓｘ１２０６においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチ（いわゆる外れリーチ）が発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮである場合にはリーチが発生するとして（Ｓｌ１２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１２０７に進む。

【３５８３】

ステップＳｌ１２０７では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグをＯＮからＯＦＦに移行する。その後、ステップＳｌ１２０８に進む。

【３５８４】

ステップＳｌ１２０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、先に説明したステップＳｌ１２０５に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【３５８５】

ステップＳｌ１２０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｌ１２０６：ＮＯ）、ステップＳｌ１２０９に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。リーチ非発生用変動時間テーブルとは、いわゆる外れ用変動時間テーブルである。その後、先に説明したステップＳｌ１２０５に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【３５８６】

ステップＳｌ１２０２において、高確・高サポフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１２１０に進む。

【３５８７】

ステップＳｌ１２１０からステップＳｌ１２１３においては、抽選モードが高確率モードであり、且つサポートモードが高頻度サポートモードである高確・高サポ状態において、変動時間を設定する処理を実行する。

【３５８８】

ステップＳｌ１２１０では、高確・高サポフラグをＯＮからＯＦＦに移行する。その後、ステップＳｌ１２１１に進む。

【３５８９】

ステップＳｌ１２１１では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する以前（＝保証遊技回数以前）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｌ１２１１において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合（ステップＳｌ１２１１：ＹＥＳ）、すなわち、保証遊技回数以前であると判定した場合には、ステップＳｌ１２１２に進む。

【３５９０】

ステップＳｌ１２１２では、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を実行する。保証遊技回数以前の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｌ１２１２を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【３５９１】

ステップＳｌ１２１１において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｌ１２１１：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数後であると判定した場合には、ステップＳｌ１２１３に進み、保証遊技回数後の変動時間設定処理を実行する。保証遊技回数後の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｌ１２１３を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【３５９２】

＜保証遊技回数以前の変動時間設定処理＞

次に、保証遊技回数以前の変動時間設定処理について説明する。保証遊技回数以前の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図３５９：Ｓｌ１２１２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３５９３】

図３６０は、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１３０１では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｌ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１３０２に進む。

【３５９４】

ステップＳｌ１３０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている保証遊技回数以前用の変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数以前用の変動時間テーブル群には、

（ｉ）高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用の変動時間テーブル（以下、保証遊技回数以前・大当たり用変動時間テーブルと呼ぶ）、

（ii）高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選しなかった時に用いられる転落用の変動時間テーブル（以下、保証遊技回数以前・転落用変動時間テーブルと呼ぶ）、

（iii）高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選せずに、リーチ（いわゆる外れリーチ）が発生した時に用いられる外れリーチ発生用の変動時間テーブル（以下、保証遊技回数以前・外れリーチ発生用変動時間テーブルと呼ぶ）、

が備えられている。ステップＳｌ１３０２では、（ｉ）～（iii）の中から（ｉ）である保証遊技回数以前・大当たり用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数以前・大当たり用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する（図３３７参照）ための変動時間テーブルである。ステップＳｌ１３０２を実行した後、ステップＳｌ１３０３に進む。

【３５９５】

ステップＳｌ１３０３では、ステップＳｌ１３０２で特定した変動時間テーブルを参照して、変動時間設定処理（図３５９）のステップＳｌ１２０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｌ１３０４では、ステップＳｌ１３０３によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を終了する。

【３５９６】

一方、ステップＳｌ１３０１において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｌ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｌ１３０５に進み、今回の遊技回に係る転落抽選において当選したか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１３０５において、転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１３０６に進む。

【３５９７】

ステップＳｌ１３０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている保証遊技回数以前用の変動時間テーブル群から、転落用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（ｉ）～（iii）の中から（ii）である保証遊技回数以前・転落用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数以前・転落用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として敗北演出を実行する（図３３６参照）ための変動時間テーブルである。ステップＳｌ１３０６を実行した後、先に説明したステップＳｌ１３０３に進み、ステップＳｌ１３０６で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｌ１３０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を終了する。

【３５９８】

ステップＳｌ１３０５において、今回の遊技回に係る転落抽選において当選していないと判定した場合には（Ｓｌ１３０５：ＮＯ）、ステップＳｌ１３０７に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｌ１３０１において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合、および上記ステップＳｌ１３０５において今回の遊技回に係る転落抽選において当選していない場合に本処理（ステップＳｌ１３０７）を実行することから、ステップＳｌ１３０７においては、転落抽選において当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチ（いわゆる外れリーチ）が発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮである場合にはリーチが発生するとして（Ｓｌ１３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１３０８に進む。

【３５９９】

ステップＳｌ１３０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグをＯＮからＯＦＦに移行する。その後、ステップＳｌ１３０９に進む。

【３６００】

ステップＳｌ１３０９では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている保証遊技回数以前用の変動時間テーブル群から、外れリーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（ｉ）～（iii）の中から（iii）である保証遊技

回数以前・外れリーチ発生用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数以前・外れリーチ発生用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として引き分け演出を実行する（図３３８参照）ための変動時間テーブルである。ステップＳｌ１３０９を実行した後、ステップＳｌ１３０３に進み、ステップＳｌ１３０９で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｌ１３０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を終了する。

【３６０１】

一方、ステップＳｌ１３０７において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｌ１３０７：ＮＯ）、ステップＳｌ１３１０に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。ステップＳｌ１３１０の処理は、変動時間設定処理（図３５９）のステップＳｌ１２０９の処理と同一である。その後、ステップＳｌ１３０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を終了する。

【３６０２】

＜保証遊技回数後の変動時間設定処理＞

次に、保証遊技回数後の変動時間設定処理について説明する。保証遊技回数後の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図３５９：Ｓｌ１２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３６０３】

図３６１は、保証遊技回数後の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１４０１では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｌ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１４０２に進む。

【３６０４】

ステップＳｌ１４０２では、今回の遊技回に係る転落抽選において当選したか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１４０２において、転落フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｌ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｌ１４０３に進む。

【３６０５】

ステップＳｌ１４０３では、今回の遊技回に係るモード選択抽選の結果が先落ちモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている先落ちモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１４０３において、先落ちモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１４０４に進む。

【３６０６】

ステップＳｌ１４０４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている先落ちモードフラグをＯＮからＯＦＦに移行する。その後、ステップＳｌ１４０５に進む。

【３６０７】

ステップＳｌ１４０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている保証遊技回数後用の変動時間テーブル群から、大当たり先落ちモード用の変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後用の変動時間テーブル群には、

（ｉｖ）高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回で、当たり抽選において大当たりに当選し、モード選択抽選において先落ちモードに

当選した時に用いられる大当たり且つ先落ちモード用の変動時間テーブル（以下、保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用変動時間テーブルと呼ぶ）、
（ｖ）高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回で、当たり抽選において大当たりに当選し、モード選択抽選において後落ちモードに当選した時に用いられる大当たり且つ後落ちモード用の変動時間テーブル（以下、保証遊技回数後・大当たり後落ちモード用変動時間テーブルと呼ぶ）、
（ｖｉ）高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選しなかった時に用いられる転落用の変動時間テーブル（以下、保証遊技回数後・転落用変動時間テーブルと呼ぶ）、
（ｖｉｉ）高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選せずに、リーチ（いわゆる外れリーチ）が発生した時に用いられる外れリーチ発生用の変動時間テーブル（以下、保証遊技回数後・外れリーチ発生用変動時間テーブルと呼ぶ）、
が備えられている。ステップＳｌ１４０５では、（ｉｖ）～（ｖｉｉ）の中から（ｉｖ）である保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として生死バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する（図３４５参照）ための変動時間テーブルである。ステップＳｌ１４０５を実行した後、ステップＳｌ１４０６に進む。

【３６０８】

ステップＳｌ１４０６では、ステップＳｌ１４０５で特定した変動時間テーブルを参照して、変動時間設定処理（図３５９）のステップＳｌ１２０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｌ１４０７では、ステップＳｌ１４０６によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数後の変動時間設定処理を終了する。

【３６０９】

一方、ステップＳｌ１４０３において、今回の遊技回に係るモード選択抽選の結果が先落ちモードでない、すなわち後落ちモードであると判定した場合には（Ｓｌ１４０３：ＮＯ）、ステップＳｌ１４０８に進む。

【３６１０】

ステップＳｌ１４０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている保証遊技回数後用の変動時間テーブル群から、大当たり後落ちモード用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（ｉｖ）～（ｖｉｉ）の中から（ｖ）である保証遊技回数後・大当たり後落ちモード用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後・大当たり後落ちモード用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として優勢バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する（図３４６参照）ための変動時間テーブルである。ステップＳｌ１４０８を実行した後、先に説明したステップＳｌ１４０６に進み、ステップＳｌ１４０８で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｌ１４０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数後の変動時間設定処理を終了する。

【３６１１】

なお、ステップＳｌ１４０２において、今回の遊技回に係る転落抽選において当選していると判定した場合には（Ｓｌ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１４０３およびステップＳｌ１４０４を実行することなく、ステップＳｌ１４０５に進み、保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後の遊技回に係る転落抽選において当選し、かつ、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合には、転落判定処理（図３５７）のステップＳｌ１００７で高頻度サポートモードフラグがＯＦＦにされ、当たり判定処理（図３５８）のステップＳｌ１１１０でＮＯと判定されることから、当たり判定処理（図３５８）のステップＳｌ１１１５によって先落ちモ

ードフラグがＯＮされることはない。このため、本保証遊技回数後の変動時間設定処理では、ステップＳｌ１４０３の処理を回避するために、ステップＳｌ１４０１とステップＳｌ１４０３との間に、転落フラグの判定を行うステップＳｌ１４０２の処理を設けた。その上で、ステップＳｌ１４０２でＹＥＳと判定されたときに、ステップＳｌ１４０５に進み、保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用変動時間テーブルを特定する構成とした。

【３６１２】

ステップＳｌ１４０１において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｌ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｌ１４０９に進み、今回の遊技回に係る転落抽選において当選したか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１４０９において、転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１４０９：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１４１０に進む。

【３６１３】

ステップＳｌ１４１０では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている保証遊技回数後用の変動時間テーブル群から、転落用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（iv）～（vii）の中から（vi）である保証遊技回数後・転落用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後・転落用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として生死バトル演出を実行し、結果告知演出として敗北演出を実行する（図３４２参照）ための変動時間テーブルである。ステップＳｌ１４１０を実行した後、ステップＳｌ１４０６に進み、ステップＳｌ１４１０で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｌ１４０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数後の変動時間設定処理を終了する。

【３６１４】

ステップＳｌ１４０９において、今回の遊技回に係る転落抽選において当選していないと判定した場合には（Ｓｌ１４０９：ＮＯ）、ステップＳｌ１４１１に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｌ１４０１において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合、および上記ステップＳｌ１４０９において今回の遊技回に係る転落抽選において当選していない場合に本処理（ステップＳｌ１４１１）を実行することから、ステップＳｌ１４１１においては、転落抽選において当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチ（いわゆる外れリーチ）が発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮである場合にはリーチが発生するとして（Ｓｌ１４１１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１４１２に進む。

【３６１５】

ステップＳｌ１４１２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグをＯＮからＯＦＦに移行する。その後、ステップＳｌ１４１３に進む。

【３６１６】

ステップＳｌ１４１３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている保証遊技回数後用の変動時間テーブル群から、外れリーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（iv）～（vii）の中から（vii）である保証遊技回数後・外れリーチ発生用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後・外れリーチ発生用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として優勢バトル演出を実行し、結果告知演出として引き分け演出を実行する（図３４７参照）ための変動時間テーブルである。ステップＳｌ１４１３を実行した後、ステップＳｌ１４０６に進み、ステップＳｌ１４１３で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｌ１４０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットす

る。その後、保証遊技回数後の変動時間設定処理を終了する。
【３６１７】
一方、ステップＳｌ１４１１において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｌ１４１１：ＮＯ）、ステップＳｌ１４１４に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。ステップＳｌ１４１４の処理は、変動時間設定処理（図３５９）のステップＳｌ１２０９の処理と同一である。その後、ステップＳｌ１４０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数後の変動時間設定処理を終了する。
【３６１８】
＜変動終了処理＞
次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図３５３：Ｓｌ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３６１９】
図３６２は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１５０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｌ１５０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図３５９）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。
【３６２０】
ステップＳｌ１５０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｌ１５０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。
【３６２１】
ステップＳｌ１５０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｌ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１５０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｌ１５０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｌ１５０３を実行した後、ステップＳｌ１５０４に進む。
【３６２２】
ステップＳｌ１５０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１５０４において、上記フラグのいずれもがＯＮではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｌ１５０４：ＮＯ）、ステップＳｌ１５０５に進む。
【３６２３】
ステップＳｌ１５０５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【３６２４】
ステップＳｌ１５０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１５０６に進み、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｌ１５０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｌ１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１５０７に進み、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。ステップＳ

ｌ１５０７を実行した後、ステップＳｌ１５０８に進む。一方、ステップＳｌ１５０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｌ１５０６：ＮＯ）、ステップＳｌ１５０７を実行することなく、ステップＳｌ１５０８に進む。

【３６２５】

ステップＳｌ１５０８では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３６２６】

ステップＳｌ１５０８において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｌ１５０８：ＮＯ）、ステップＳｌ１５０９に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する以前（＝保証遊技回数以前）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。

【３６２７】

ステップＳｌ１５０９において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｌ１５０９：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数以前でないと判定した場合には、ステップＳｌ１５１０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｌ１５１０を実行した後、ステップＳｌ１５１１に進む。

【３６２８】

ステップＳｌ１５１１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１５１１において、転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１５１１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１５１２に進み、転落フラグをＯＦＦする。ステップＳｌ１５１２を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【３６２９】

ステップＳｌ１５０８において高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｌ１５０８：ＹＥＳ）、または、ステップＳｌ１５０９において保証遊技回数以前であると判定した場合（ステップＳｌ１５０９：ＹＥＳ）には、ステップＳｌ１５１０～ステップＳｌ１５１２を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップＳｌ１５１１において転落フラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｌ１５１１：ＮＯ）にも、ステップＳｌ１５１２を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

【３６３０】

一方、ステップＳｌ１５０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｌ１５０５：ＮＯ）、ステップＳｌ１５１３に進む。

【３６３１】

ステップＳｌ１５１３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１５１３において、転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１５１４に進み、転落フラグをＯＦＦする。ステップＳｌ１５１４を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【３６３２】

ステップＳｌ１５１３において、転落フラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｌ１５１３：ＮＯ）には、ステップＳｌ１５１４を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

【３６３３】

ステップＳｌ１５０４において、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかのフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｌ１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１５１５に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｌ１５１５を実行した後、本変動時間終了処理

を終了する。
【３６３４】
＜遊技状態移行処理＞
次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図３５２：Ｓｌ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３６３５】
図３６３は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１６０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。
【３６３６】
ステップＳｌ１６０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｌ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｌ１６０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。
【３６３７】
ステップＳｌ１６０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｌ１６０２：ＮＯ）、ステップＳｌ１６０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。
【３６３８】
ステップＳｌ１６０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｌ１６０３：ＮＯ）、ステップＳｌ１６０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１６０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１６０４：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１６０５に進む。一方、ステップＳｌ１６０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｌ１６０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【３６３９】
ステップＳｌ１６０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｌ１６０６に進む。ステップＳｌ１６０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｌ１６０７に進む。
【３６４０】
ステップＳｌ１６０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｉに記憶されている
【３６４１】
開放条件は、例えば下記の通りである。
・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。
上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。
【３６４２】
閉鎖条件は、例えば下記の通りである。
・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【３６４３】

ステップＳｌ１６０７を実行した後、前述したステップＳｌ１６０８に進む。

【３６４４】

ステップＳｌ１６０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｌ１６０８を実行した後、ステップＳｌ１６０９に進む。

【３６４５】

ステップＳｌ１６０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図３５２）におけるステップＳｌ０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｌ１６０９を実行した後、ステップＳｌ１６１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【３６４６】

ステップＳｌ１６０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１６０３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１６１１に進む。

【３６４７】

ステップＳｌ１６１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｌ１６１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｌ１６１１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１６１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｌ１６１３に進む。

【３６４８】

ステップＳｌ１６１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｌ１６１３を実行した後、ステップＳｌ１６１４に進む。

【３６４９】

ステップＳｌ１６１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｌ１６１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３５２：ステップＳｌ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｌ１６１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【３６５０】

ステップＳｌ１６０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１６１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｌ１６１６を実行した後、ステップＳｌ１６１７に進む。

【３６５１】

ステップＳｌ１６１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｌ１６１７において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｌ１６１７：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１６１８に進む。一方、ステップＳｌ１６１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｌ１６１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【３６５２】

ステップＳｌ１６１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｌ１６１９に進む。

【３６５３】

ステップＳｌ１６１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｌ１６１９を実行した後、ステップＳｌ１６２０に進む。

【３６５４】

ステップＳｌ１６２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｌ１６２０を実行した後、ステップＳｌ１６２１に進む。

【３６５５】

ステップＳｌ１６２１では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図３５２）におけるステップＳｌ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｌ１６２１を実行した後、ステップＳｌ１６２２に進む。

【３６５６】

ステップＳｌ１６２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【３６５７】

ステップＳｌ１６０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１６２３に進む。

【３６５８】

ステップＳｌ１６２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｌ１６２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｌ１６２０において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｌ１６２３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１６２４に進む。

【３６５９】

ステップＳｌ１６２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｌ１６２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期

間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｌ１６２５を実行した後、ステップＳｌ１６２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｌ１６２６を実行した後、ステップＳｌ１６２７に進む。

【３６６０】

ステップＳｌ１６２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。ステップＳｌ１６２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｌ１６２７：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１６２８に進む。

【３６６１】

ステップＳｌ１６２８では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図３５２）におけるステップＳｌ１６２８において、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｌ１６２８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【３６６２】

一方、ステップＳｌ１６２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｌ１６２７：ＮＯ）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｌ１６２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｌ１６２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【３６６３】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３６３：Ｓｌ１６１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３６６４】

図３６４は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１７０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｌ１７０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｌ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｌ１７０２に進む。

【３６６５】

ステップＳｌ１７０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｌ１７０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｌ１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１７０３に進む。

【３６６６】

ステップＳｌ１７０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｌ１７０４に進む。

【３６６７】

ステップＳｌ１７０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３５２：ステップＳｌ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｌ１７０４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【３６６８】

ステップＳｌ１７０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した

場合には（Ｓｌ１７０２：ＮＯ）、ステップＳｌ１７０３およびステップＳｌ１７０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【３６６９】

ステップＳｌ１７０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｌ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１７０５に進む。

【３６７０】

ステップＳｌ１７０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｌ１７０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｌ１７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１７０６に進む。

【３６７１】

ステップＳｌ１７０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｌ１７０７に進む。

【３６７２】

ステップＳｌ１７０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３５２：ステップＳｌ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｌ１７０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【３６７３】

ステップＳｌ１７０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｌ１７０５：ＮＯ）、ステップＳｌ１７０６およびステップＳｌ１７０７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【３６７４】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３６３：Ｓｌ１６２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３６７５】

図３６５は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１８０１では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３６７６】

ステップＳｌ１８０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１８０２に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。ステップＳｌ１８０２を実行した後、ステップＳｌ１８０３に進む。

【３６７７】

ステップＳｌ１８０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｌ１８０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップＳｌ１８０５に進む。

【３６７８】

ステップＳｌ１８０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた保証遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。保証遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｌ１８０６に進む。

【３６７９】
ステップＳｌ１８０６では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｌ１８１１に進む。
【３６８０】
一方、ステップＳｌ１８０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｌ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｌ１８０７に進み、ＲＡＭ６４の８Ｒ通常大当たりフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｌ１８０８に進む。
【３６８１】
ステップＳｌ１８０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｌ１８０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた保証遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｌ１８１０に進む。
【３６８２】
ステップＳｌ１８１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｌ１８１１に進む。
【３６８３】
ステップＳｌ１８１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【３６８４】
＜電役サポート用処理＞
次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図３５２：Ｓｌ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３６８５】
図３６６は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１９０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｌ１９０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｌ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｌ１９０２に進む。
【３６８６】
ステップＳｌ１９０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｌ１９０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｌ１９０２:ＮＯ）、ステップＳｌ１９０３に進む。
【３６８７】
ステップＳｌ１９０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【３６８８】
ステップＳｌ１９０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと

判定した場合には（Ｓｌ１９０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｌ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９０４に進む。

【３６８９】

ステップＳｌ１９０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｌ１９０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｌ１９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｌ１９０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｌ１９０４：ＮＯ）、ステップＳｌ１９０６に進む。

【３６９０】

ステップＳｌ１９０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｌ１９０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｌ１９０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｌ１９０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｌ１９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９０７に進む。

【３６９１】

ステップＳｌ１９０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｌ１９０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｌ１９０７において開閉実行モードではなく（Ｓｌ１９０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｌ１９０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｌ１９０８：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｌ１９１０に進む。

【３６９２】

ステップＳｌ１９１０では、ステップＳｌ１９０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｌ１９１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｌ１９１０：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【３６９３】

一方、ステップＳｌ１９１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｌ１９１０：ＮＯ）、ステップＳｌ１９１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【３６９４】

ステップＳｌ１９０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｌ１９０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｌ１９０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｌ１９０８：ＮＯ）、ステップＳｌ１９１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｌ１９１３に進む。

【３６９５】

ステップＳｌ１９１３では、ステップＳｌ１９１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｌ１９１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｌ１９１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｌ１９１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｌ１９１３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【３６９６】

ステップＳｌ１９０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｌ１９１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｌ１９１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｌ１９１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｌ１９１５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９１６に進む。

【３６９７】

ステップＳｌ１９１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｌ１９１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【３６９８】

ステップＳｌ１９０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【３６９９】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図３６６：Ｓｌ１９１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３７００】

図３６７は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ２００１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｌ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２００２に進む。

【３７０１】

ステップＳｌ２００２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｌ２００２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｌ２００２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【３７０２】

ステップＳｌ２００２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｌ２００２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２００３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａ

を閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｌ２００３を実行した後、ステップＳｌ２００４に進む。

【３７０３】

ステップＳｌ２００４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｌ２００５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｌ２００５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｌ２００５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｌ２００５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｌ２００５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２００６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【３７０４】

ステップＳｌ２００１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｌ２００１：ＮＯ）、ステップＳｌ２００７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｌ２００７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｌ２００７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｌ２００７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｌ２００７：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２００８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｌ２００９に進む。

【３７０５】

ステップＳｌ２００９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｌ２００９：ＮＯ）、ステップＳｌ２０１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【３７０６】

ステップＳｌ２０１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｌ２０１０：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２０１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【３７０７】

一方、ステップＳｌ２００９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｌ２００９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｌ２０１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｌ２０１０：ＮＯ）、ステップＳｌ２０１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【３７０８】

《６－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【３７０９】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【３７１０】

図３６８は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【３７１１】
ステップＳｌ２１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｌ２１０１を実行した後、ステップＳｌ２１０２に進む。
【３７１２】
ステップＳｌ２１０２では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行う。遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｌ２１０２を実行した後、ステップＳｌ２１０３に進む。
【３７１３】
ステップＳｌ２１０３では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｌ２１０３を実行した後、ステップＳｌ２１０４に進む。
【３７１４】
ステップＳｌ２１０４では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技状態を示す動画を図柄表示装置４１に表示させる処理や、デモ動画を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。具体的には、遊技状態を示す動画として、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態コマンドに含まれる遊技状態判定値ＰＮに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる。ステップＳｌ２１０４を実行した後、ステップＳｌ２１０５に進む。
【３７１５】
ステップＳｌ２１０５では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｌ２１０５を実行した後、ステップＳｌ２１０６に進む。
【３７１６】
ステップＳｌ２１０６では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｌ２１０６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【３７１７】
＜遊技回演出用処理＞
次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３６８：Ｓｌ２１０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【３７１８】
図３６９は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ２２０１では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理は、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合に実行される処理であり、遊技回が開始される際に、当該遊技回において実行する演出を設定する処理である。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｌ２２０１を実行した後、ステップＳｌ２２０２に進む。
【３７１９】

ステップＳｌ２２０２では、遊技回演出実行用処理を実行する。遊技回演出実行用処理は、上記の遊技回演出設定処理において遊技回演出（予告演出及びリーチ演出）を実行するように設定された場合に実行される処理である。遊技回演出実行用処理の詳細については後述する。ステップＳｌ２２０２を実行した後、本遊技回演出用処理を終了する。

【３７２０】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図３６９：Ｓｌ２２０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３７２１】

図３７０は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ２３０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｌ２３０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｌ２３０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｌ２３０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｌ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２３０２に進む。

【３７２２】

ステップＳｌ２３０２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、転落当選の有無、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｌ２３０３に進む。

【３７２３】

ステップＳｌ２３０３では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（バトル演出、結果告知演出、予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｌ２３０３を実行した後、ステップＳｌ２３０４に進む。

【３７２４】

ステップＳｌ２３０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、又は、８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【３７２５】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｌ２３０４を実行した後、ステップＳｌ２３０５に進む。

【３７２６】
ステップＳｌ２３０５では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｌ２３０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｌ２３０６に進む。
【３７２７】
ステップＳｌ２３０６では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｌ２３０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｌ２３０７を実行した後、ステップＳｌ２３０８に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。ステップＳｌ２３０８を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。
【３７２８】
＜演出パターン設定処理＞
次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図３７０：Ｓｌ２３０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【３７２９】
図３７１は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ２４０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃ（図３３５）から、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｌ２４０２に進む。
【３７３０】
ステップＳｌ２４０２では、主側ＭＰＵ６２から高確・高サポコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｌ２４０２において、主側ＭＰＵ６２から高確・高サポコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｌ２４０２：ＮＯ）、ステップＳｌ２４０３に進む。
【３７３１】
ステップＳｌ２４０３からステップＳｌ２４０８までの処理は、高確・高サポ状態以外の状態の遊技回における、大当たり演出や、リーチ演出、外れ演出を実行するものである。
【３７３２】
ステップＳｌ２４０３では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図３７０）のステップＳｌ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｌ２３０２において、当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｌ２４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２４０４に進む。
【３７３３】
ステップＳｌ２４０４では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図３３５）に記憶されている大当たり用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した大当たり用の演出パターンを取得する。ステップＳｌ２４０４を実行する際にステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図３５９）において、ステップＳｌ１２０４およびステップＳｌ１２０５を実行して得られた大当たり用の変動時間である。この

ため、ステップＳｌ２４０４によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた大当たり用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２４０４の実行後、ステップＳｌ２４０５に進む。

【３７３４】

ステップＳｌ２４０５では、ステップＳｌ２４０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。その後、本演出パターン設定処理を終了する。

【３７３５】

一方、ステップＳｌ２４０３において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｌ２４０３：ＮＯ）、ステップＳｌ２４０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図３７０）のステップＳｌ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｌ２４０６において、今回の遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓｌ２４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２４０７に進む。

【３７３６】

ステップＳｌ２４０７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図３３５）に記憶されているリーチ発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応したリーチ発生用の演出パターンを取得する。ステップＳｌ２４０７を実行する際にステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図３５９）において、ステップＳｌ１２０８およびステップＳｌ１２０５を実行して得られたリーチ発生用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２４０７によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られたリーチ発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２４０７の実行後、先に説明したステップＳｌ２４０５に進み、ステップＳｌ２４０７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。その後、本演出パターン設定処理を終了する。

【３７３７】

ステップＳｌ２４０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｌ２４０６：ＮＯ）、ステップＳｌ２４０８に進む。

【３７３８】

ステップＳｌ２４０８では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図３３５）に記憶されているリーチ非発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応したリーチ非発生用の演出パターンを取得する。ステップＳｌ２４０８を実行する際にステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図３５９）において、ステップＳｌ１２０９およびステップＳｌ１２０５を実行して得られたリーチ非発生用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２４０７によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られたリーチ非発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２４０８の実行後、先に説明したステップＳｌ２４０５に進み、ステップＳｌ２４０８によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。その後、本演出パターン設定処理を終了する。

【３７３９】

ステップＳｌ２４０２において、主側ＭＰＵ６２から高確・高サポコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｌ２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２４０９に進む。

【３７４０】

ステップＳｌ２４０９からステップＳｌ２４１１においては、抽選モードが高確率モードであり、且つサポートモードが高頻度サポートモードである高確・高サポ状態において

、演出パターンを設定する処理を実行する。
【３７４１】
　ステップＳｌ２４０９では、主側ＭＰＵ６２から保証遊技回数後コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｌ２４０９において、主側ＭＰＵ６２から保証遊技回数後コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｌ２４０９：ＮＯ）、ステップＳｌ２４１０に進む。
【３７４２】
　ステップＳｌ２４１０では、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を実行する。保証遊技回数以前の演出パターン設定処理については後述する。その後、本演出パターン設定処理を終了する。
【３７４３】
　ステップＳｌ２４０９において、主側ＭＰＵ６２から遊技回数後コマンドを受信したと判定した場合（ステップＳｌ２４０９：ＹＥＳ）、すなわち、保証遊技回数後であると判定した場合には、ステップＳｌ２４１１に進む。
【３７４４】
　ステップＳｌ２４１１では、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を実行する。保証遊技回数後の演出パターン設定処理については後述する。その後、本演出パターン設定処理を終了する。
【３７４５】
＜保証遊技回数以前の演出パターン設定処理＞
　次に、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理について説明する。保証遊技回数以前の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図３７１：Ｓｌ２４１０）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【３７４６】
　図３７２は、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ２５０１では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図３７０）のステップＳｌ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｌ２５０１において、当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｌ２５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２５０２に進む。
【３７４７】
　ステップＳｌ２５０２では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図３３５）に記憶されている保証遊技回数以前用演出パターンテーブル群から、大当たり当選に対応した演出パターンテーブルを特定する。保証遊技回数以前用演出パターンテーブル群には、
（Ｉ）バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する演出パターンテーブル（以下、通常バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、
（II）バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として敗北演出を実行する演出パターンテーブル（以下、通常バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、
（III）バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として引き分け演出を実行する演出パターンテーブル（以下、通常バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、
が備えられている。ステップＳｌ２５０２では、（Ｉ）～（III）の中から（Ｉ）である通常バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｌ２５０２を実行した後、ステップＳｌ２５０３に進む。
【３７４８】
　ステップＳｌ２５０３では、ステップＳｌ２５０２で特定した通常バトル演出・勝利演

出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図３７１）のステップＳｌ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｌ２５０３を実行する際にステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数以前の変動時間設定処理（図３６０）において、ステップＳｌ１３０２～ステップＳｌ１３０４を実行して得られた保証遊技回数以前・大当たり用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２５０３によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた保証遊技回数以前・大当たり用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２５０３の実行後、ステップＳｌ２５０４に進み、ステップＳｌ２５０３によって取得された演出パターンを設定する。

【３７４９】

上述したステップＳｌ２５０１からステップＳｌ２５０４までの処理を実行することによって、図３３７（保証遊技回数以前、大当たり当選）における演出、すなわち、バトル演出としての通常バトル演出と、結果告知演出としての勝利演出とを行うことができる。ステップＳｌ２５０４の実行後、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を終了する。

【３７５０】

ステップＳｌ２５０１において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｌ２５０１：ＮＯ）、ステップＳｌ２５０５に進み、今回の遊技回に係る転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図３７０）のステップＳｌ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された転落当選の有無の情報から、転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。ステップＳｌ２５０５において、転落抽選の結果が当選であると判定した場合には（Ｓｌ２５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２５０６に進む。

【３７５１】

ステップＳｌ２５０６では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａに記憶されている保証遊技回数以前用演出パターンテーブル群から、転落当選に対応した演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（Ｉ）～（III）の中から（II）である通常バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｌ２５０６を実行した後、ステップＳｌ２５０７に進む。

【３７５２】

ステップＳｌ２５０７では、ステップＳｌ２５０６で特定した通常バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図３７１）のステップＳｌ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｌ２５０７を実行する際にステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数以前の変動時間設定処理（図３６０）において、ステップＳｌ１３０６、ステップＳｌ１３０３、およびステップＳｌ１３０４を実行して得られた保証遊技回数以前・転落用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２５０７によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた保証遊技回数以前・転落用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２５０７の実行後、先に説明したステップＳｌ２５０４に進み、ステップＳｌ２５０７によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を終了する。

【３７５３】

上述したステップＳｌ２５０１、Ｓｘ２５０５、Ｓｘ２５０６、Ｓｘ２５０７、Ｓｘ２５０４の処理を実行することによって、図３３６（保証遊技回数以前、転落当選）における演出、すなわち、バトル演出としての通常バトル演出と、結果告知演出としての敗北演出とを行うことができる。

【３７５４】

ステップＳｌ２５０５において、今回の遊技回に係る転落抽選の結果が当選ではないと

判定した場合には（ＳＩ２５０５：ＮＯ）、ステップＳＩ２５０８に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図３７０）のステップＳＩ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳＩ２５０８において、今回の遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（ＳＩ２５０８：ＹＥＳ）、ステップＳＩ２５０９に進む。

【３７５５】

ステップＳＩ２５０９では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａに記憶されている保証遊技回数以前用演出パターンテーブル群から、外れリーチに対応した演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（Ｉ）～（III）の中から（III）である通常バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップＳＩ２５０９を実行した後、ステップＳＩ２５１０に進む。

【３７５６】

ステップＳＩ２５１０では、ステップＳＩ２５０９で特定した通常バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳＩ２３０２（図３７０）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図３７１）のステップＳＩ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。ステップＳＩ２５１０を実行する際にステップＳＩ２３０２（図３７０）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数以前の変動時間設定処理（図３６０）において、ステップＳＩ１３０９、ステップＳＩ１３０３、およびステップＳＩ１３０４を実行して得られた保証遊技回数以前・外れリーチ発生用の変動時間である。このため、ステップＳＩ２５１０によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた保証遊技回数以前・外れリーチ発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳＩ２５１０の実行後、先に説明したステップＳＩ２５０４に進み、ステップＳＩ２５１０によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を終了する。

【３７５７】

上述したステップＳＩ２５０１、Ｓｘ２５０５、Ｓｘ２５０８～Ｓｘ２５１０、Ｓｘ２５０４の処理を実行することによって、図３３８（保証遊技回数以前、外れリーチ発生）における演出、すなわち、バトル演出としての通常バトル演出と、結果告知演出としての引き分け演出とを行うことができる。

【３７５８】

ステップＳＩ２５０８において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（ＳＩ２５０８：ＮＯ）、ステップＳＩ２５１１に進む。

【３７５９】

ステップＳＩ２５１１では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図３３５）に記憶されているリーチ非発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳＩ２３０２（図３７０）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応したリーチ非発生用の演出パターンを取得する。ステップＳＩ２５１１を実行する際にステップＳＩ２３０２（図３７０）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数以前の変動時間設定処理（図３６０）において、ステップＳＩ１３１０およびステップＳＩ１３０４を実行して得られたリーチ非発生用の変動時間である。このため、ステップＳＩ２５１１によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られたリーチ非発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳＩ２５１１の実行後、先に説明したステップＳＩ２５０４に進み、ステップＳＩ２５１１によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を終了する。

【３７６０】

＜保証遊技回数後の演出パターン設定処理＞

次に、保証遊技回数後の演出パターン設定処理について説明する。保証遊技回数後の演

出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図３７１：Ｓｌ２４１１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３７６１】

図３７３は、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ２６０１では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図３７０）のステップＳｌ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｌ２６０１において、当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｌ２６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２６０２に進む。

【３７６２】

ステップＳｌ２６０２では、今回の遊技回に係る転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図３７０）のステップＳｌ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された転落当選の有無の情報から、転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。ステップＳｌ２６０２において、転落抽選の結果が当選でないと判定した場合には（Ｓｌ２６０２：ＮＯ）、ステップＳｌ２６０３に進む。

【３７６３】

ステップＳｌ２６０３では、主側ＭＰＵ６２から先落ちモードコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｌ２６０３において、主側ＭＰＵ６２から先落ちモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｌ２６０３：ＹＥＳ）、モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとして、ステップＳｌ２６０４に進む。

【３７６４】

ステップＳｌ２６０４では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図３３５）に記憶されている保証遊技回数後用演出パターンテーブル群から、大当たり当選かつ先落ちモード当選に対応した演出パターンテーブルを特定する。保証遊技回数後用演出パターンテーブル群には、

（IV）バトル演出として生死バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する演出パターンテーブル（以下、生死バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、

（Ｖ）バトル演出として生死バトル演出を実行し、結果告知演出として敗北演出を実行する演出パターンテーブル（以下、生死バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、

（VI）バトル演出として優勢バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する演出パターンテーブル（以下、優勢バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、

（VII）バトル演出として優勢バトル演出を実行し、結果告知演出として引き分け演出を実行する演出パターンテーブル（以下、優勢バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、

が備えられている。ステップＳｌ２６０４では、（IV）～（VII）の中から（IV）である生死バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｌ２６０４を実行した後、ステップＳｌ２６０５に進む。

【３７６５】

ステップＳｌ２６０５では、ステップＳｌ２６０４で特定した生死バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図３７１）のステップＳｌ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｌ２６０５を実行する際にステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数後の変動時間設定処理（図３６１）において、ステップＳｌ１４０５～ステップＳｌ１４０７を実行して得られた保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２

６０５によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２６０５の実行後、ステップＳｌ２６０６に進み、ステップＳｌ２６０５によって取得された演出パターンを設定する。

【３７６６】

上述したステップＳｌ２６０１からステップＳｌ２６０６までの処理を実行することによって、図３４５（保証遊技回数後、大当たり当選、先落ちモード当選）における演出、すなわち、バトル演出としての生死バトル演出と、結果告知演出としての勝利演出とを行うことができる。ステップＳｌ２６０６の実行後、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を終了する。

【３７６７】

一方、ステップＳｌ２６０３において、主側ＭＰＵ６２から先落ちモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｌ２６０３：ＮＯ）、モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとして、ステップＳｌ２６０７に進む。

【３７６８】

ステップＳｌ２６０７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図３３５）に記憶されている保証遊技回数後用演出パターンテーブル群から、大当たり当選かつ後落ちモード当選に対応した演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（IV）～（VII）の中から（VI）である優勢バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｌ２６０７を実行した後、ステップＳｌ２６０８に進む。

【３７６９】

ステップＳｌ２６０８では、ステップＳｌ２６０５で特定した優勢バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図３７１）のステップＳｌ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｌ２６０８を実行する際にステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数後の変動時間設定処理（図３６１）において、ステップＳｌ１４０８、ステップＳｌ１４０６、およびステップＳｌ１４０７を実行して得られた保証遊技回数後・大当たり後落ちモード用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２６０８によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた保証遊技回数後・大当たり後落ちモード用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２６０８の実行後、ステップＳｌ２６０６に進み、ステップＳｌ２６０８によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を終了する。

【３７７０】

なお、ステップＳｌ２６０２において、転落抽選の結果が当選であると判定した場合には（Ｓｌ２６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２６０３を実行することなく、ステップＳｌ２６０４に進み、生死バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを特定する。

【３７７１】

上述したステップＳｌ２６０１～Ｓｘ２６０３、Ｓｘ２６０７、Ｓｘ２６０８、Ｓｘ２６０６の処理を実行することによって、図３４６（保証遊技回数後、大当たり当選、後落ちモード当選）における演出、すなわち、バトル演出としての優勢バトル演出と、結果告知演出としての勝利演出とを行うことができる。

【３７７２】

ステップＳｌ２６０１において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｌ２６０１：ＮＯ）、ステップＳｌ２６０９に進み、今回の遊技回に係る転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図３７０）のステップＳｌ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された転落当選の有無の情報から、転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。

ステップＳｌ２６０９において、転落抽選の結果が当選であると判定した場合には（Ｓｌ２６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２６１０に進む。

【３７７３】

ステップＳｌ２６１０では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａに記憶されている保証遊技回数後用演出パターンテーブル群から、転落当選に対応した演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（IV）～（VII）の中から（Ｖ）である生死バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｌ２６１０を実行した後、ステップＳｌ２６１１に進む。

【３７７４】

ステップＳｌ２６１１では、ステップＳｌ２６１０で特定した生死バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図３７１）のステップＳｌ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｌ２６１１を実行する際にステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数後の変動時間設定処理（図３６１）において、ステップＳｌ１４１０、ステップＳｌ１４０６、およびステップＳｌ１４０７を実行して得られた保証遊技回数後・転落用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２６０１１によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた保証遊技回数後・転落用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２６１１の実行後、ステップＳｌ２６０６に進み、ステップＳｌ２６１１によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を終了する。

【３７７５】

上述したステップＳｌ２６０１、Ｓｘ２６０９～ステップＳｌ２６１１、Ｓｘ２６０６の処理を実行することによって、図３４２（保証遊技回数後、転落当選）における演出、すなわち、バトル演出としての生死バトル演出と、結果告知演出としての敗北演出とを行うことができる。

【３７７６】

ステップＳｌ２６０９において、今回の遊技回に係る転落抽選の結果が当選ではないと判定した場合には（Ｓｌ２６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２６１２に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図３７０）のステップＳｌ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｌ２６１２において、今回の遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓｌ２６１２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２６１３に進む。

【３７７７】

ステップＳｌ２６１３では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａに記憶されている保証遊技回数後用演出パターンテーブル群から、外れリーチ発生に対応した演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（IV）～（VII）の中から（VII）である優勢バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｌ２６１３を実行した後、ステップＳｌ２６１４に進む。

【３７７８】

ステップＳｌ２６１４では、ステップＳｌ２６１３で特定した優勢バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図３７１）のステップＳｌ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｌ２６１４を実行する際にステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数後の変動時間設定処理（図３６１）において、ステップＳｌ１４１３、ステップＳｌ１４０６、およびステップＳｌ１４０７を実行して得られた保証遊技回数後・外れリーチ発生用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２６１４によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２

によって得られた保証遊技回数後・外れリーチ発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２６１４の実行後、ステップＳｌ２６０６に進み、ステップＳｌ２６１４によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を終了する。

【３７７９】

上述したステップＳｌ２６０１、Ｓｘ２６０９、Ｓｘ２６１２～Ｓｘ２６１４、Ｓｘ２６０６の処理を実行することによって、図３４７（保証遊技回数後、外れリーチ発生）における演出、すなわち、バトル演出としての優勢バトル演出と、結果告知演出としての引き分け演出とを行うことができる。

【３７８０】

ステップＳｌ２６１２において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｌ２６１２：ＮＯ）、ステップＳｌ２６１５に進む。

【３７８１】

ステップＳｌ２６１５では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図３３５）に記憶されているリーチ非発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応したリーチ非発生用の演出パターンを取得する。ステップＳｌ２６１５を実行する際にステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数後の変動時間設定処理（図３６１）において、ステップＳｌ１４１４およびステップＳｌ１４０７を実行して得られたリーチ非発生用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２６１５によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られたリーチ非発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２６１５の実行後、先に説明したステップＳｌ２６０６に進み、ステップＳｌ２６１５によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を終了する。

【３７８２】

＜遊技回演出実行用処理＞

次に、遊技回演出実行用処理について説明する。遊技回演出実行用処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図３６９：Ｓｌ２２０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３７８３】

図３７４は、遊技回演出実行用処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ２７０１では、上述した遊技回演出設定処理（図３７０）において設定された演出パターンが存在するか否かを判定する。ステップＳｌ２７０１において、設定された演出パターンが存在しないと判定した場合には（Ｓｌ２７０１：ＮＯ）、そのまま本遊技回演出実行用処理を終了する。一方、ステップＳｌ２７０１において、設定された演出パターンが存在すると判定した場合には（Ｓｌ２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２７０２に進む。

【３７８４】

ステップＳｌ２７０２では、設定された演出パターンを参照し、その後、ステップＳｌ２７０３に進み、遊技回演出の開始タイミングであるか否かを判定する。ここで言う遊技回演出は、演出パターン設定処理（図３７１）で設定された各種の演出パターンに基づく演出である。これら演出パターンには、当該遊技回において実行する演出の内容やタイミングが記憶されている。

【３７８５】

ステップＳｌ２７０３において、遊技回演出の開始タイミングではないと判定した場合には（Ｓｌ２７０３：ＮＯ）、そのまま本遊技回演出実行用処理を終了する。一方、ステップＳｌ２７０３において、遊技回演出の開始タイミングであると判定した場合には（Ｓｌ２７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２７０４に進む。

【３７８６】

ステップＳｌ２７０４では、演出パターンに設定された遊技回演出の内容に対応した動

画表示開始コマンドを表示制御装置１００に送信する。その後、ステップＳｌ２７０５に進み、演出パターンに設定された遊技回演出の内容に対応した各種ランプ４７の発光制御処理を開始する。その後、ステップＳｌ２７０６に進み、演出パターンに設定された予告演出の内容に対応した音声データの再生を音出力ＬＳＩ（図示せず）に開始させる。ステップＳｌ２７０６を実行した後、本遊技回演出実行用処理を終了する。

【３７８７】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。

【３７８８】

表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【３７８９】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【３７９０】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【３７９１】

図３７５は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【３７９２】

ステップＳｌ２８０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｌ２８０２に進む。

【３７９３】

ステップＳｌ２８０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【３７９４】

＜コマンド割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【３７９５】

図３７６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ２９０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【３７９６】

＜Ｖ割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。

【３７９７】

図３７７は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【３７９８】

上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【３７９９】

ステップＳｌ３００１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図３７６）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【３８００】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【３８０１】

なお、コマンド対応処理（Ｓｌ３００１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【３８０２】
ステップＳｌ３００２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｌ３００１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｌ３００３に進む。
【３８０３】
ステップＳｌ３００３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｌ３００２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｌ３００４に進む。
【３８０４】
ステップＳｌ３００４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｌ３００３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｌ３００５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。
【３８０５】
《６－７》作用・効果：
以上説明したように、第６実施形態のパチンコ機１０によれば、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した後（＝保証遊技回数後）の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時と遊技回の終了時との間で、抽選（＝モード選択抽選）によって切り替えられる。低頻度サポートモードに移行されるタイミングが遊技回の開始時となる場合には、当該遊技回において生死バトル演出が実行され、低頻度サポートモードに移行されるタイミングが遊技回の終了時となる場合には、当該遊技回において優勢バトル演出が実行される。このため、パチンコ機１０によれば、保証遊技回数後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、生死バトル演出と優勢バトル演出との２通りで演出を行うことができる。したがって、パチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合の演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。
【３８０６】
また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選した場合、および、転落抽選に当選せずに当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合共に、当該遊技回が開始するタイミングで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、電動役物３４ａ（図３２７）は開閉動作を停止する。このため、パチンコ機１０によれば、電動役物３４ａの開閉動作から、転落抽選に当選したのか、当たり抽選において大当たりに当選したのかが、遊技者によって推測されることを防止できる。したがって、パチンコ機１０は、保証遊技回数に達した後の遊技回に係る転落抽選および当たり抽選の結果に対する緊迫感や期待感を、バトル演出によって遊技者に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。
【３８０７】

ここで、先落ちモードだけを有し、後落ちモードを有しないパチンコ機（＝先に説明した比較例２のパチンコ機）を想定してみる。比較例２のパチンコ機によれば、当たり抽選において大当たりに当選したこと（勝利）と、転落抽選に当選したこと（敗北）とのいずれかに該当することを示唆する生死バトル演出が実行されるだけであることから、遊技者は、保証遊技回数に達した後の遊技回においてバトル演出が開始された場合に、当たり抽選において大当たりに当選した結果と転落抽選に当選した結果とのうちのいずれかとなると予測でき、転落抽選および当たり抽選の結果に対する緊迫感や期待感を付与できるものの、遊技者にバトル演出において引き分けを含めた安心感を付与することができない。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、生死バトル演出と優勢バトル演出との２通りで演出を行うことができることから、優勢バトル演出による引き分けを含めたバトル演出が可能となり、遊技者にバトル演出において引き分けを含めた安心感を付与することができる。

【３８０８】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後において、転落抽選に当選せずに当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選した遊技回とで、電動役物３４ａの開閉動作は同一である。このため、当該遊技回の開始時に、電動役物３４ａの停止を遊技者が確認したとしても、転落抽選に当選せずに当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選した遊技回と、のうちのいずれかを遊技者に推測させないようにすることができる。しかしながら、保証遊技回数に達した後の遊技回の開始時に電動役物３４ａの開閉動作が停止したことを確認することによって、転落抽選に当選せずに当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選した遊技回とのうちのいずれかに絞られたということまでは、遊技者は把握することができる。そこで、本実施形態では、転落抽選に当選せずに当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選した遊技回とのうちのいずれかに絞られたことを示唆する生死バトル演出を実行することで、当たり抽選において大当たり当選したことと、転落抽選に当選したことのいずれであるかについての遊技者の緊迫感や期待感を向上させることができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８０９】

また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後において、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された遊技回と、で電動役物３４ａの開閉動作は同一である。このため、当該遊技回において、電動役物３４ａが開閉動作を継続していることを遊技者が観察したとしても、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された遊技回と、のうちのいずれかを遊技者に推測させないようにすることができる。しかしながら、保証遊技回数に達した後の遊技回において電動役物３４ａの開閉動作が継続していることを確認することによって、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された遊技回と、のうちのいずれかに絞られたということまでは、遊技者は把握することができる。そこで、本実施形態では、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された遊技回と、のうちのいずれかに絞られたことを示唆する優勢

バトル演出を実行することで、当たり抽選において大当たり当選したことと、外れリーチが発生したことのいずれであるかについての遊技者の期待感を向上させることができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８１０】

本パチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合と、当たり抽選において大当たりに当選せずに、転落抽選に当選した場合とにおいて、当たり抽選において大当たりに当選したこと（勝利）と、転落抽選に当選したこと（敗北）とのいずれかに該当することを示唆する生死バトル演出が実行されるため、保証遊技回数に達した後の遊技回に係る転落抽選および当たり抽選の結果に対する緊迫感や期待感を、生死バトル演出によって遊技者に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【３８１１】

また、本パチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された場合とにおいて、当たり抽選において大当たりに当選したこと（勝利）と、当たり抽選において大当たりに当選せず、かつ転落抽選に当選しなかったこと（引き分け）とのいずれかに該当することを示唆する優勢バトル演出が実行される。優勢バトル演出は勝利か引き分けの結果しか発生しないため、優勢バトル演出が実行されたときの方が、生死バトル演出が実行されたときよりも遊技者にとって有利度合いが高い。このため、パチンコ機１０によれば、優勢バトル演出によって、遊技者に大きな期待感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【３８１２】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、生死バトル演出と優勢バトル演出とのうちのいずれかが実行される。生死バトル演出は敗北の結果となることがあるが、優勢バトル演出は勝利か引き分けの結果しか発生しないため、優勢バトル演出が実行されたときの方が、生死バトル演出が実行されたときよりも遊技者にとって有利度合いが高い。このため、パチンコ機１０によれば、優勢バトル演出を出現させることによって、遊技者に大きな期待感を付与することができる。特に、本実施形態の場合、優勢バトル演出を実行し得る後落ちモードに当選する際には、大当たり種別は遊技者にとって有利度合いが最も高い１６Ｒ確変大当たりに限られているため（図３３２参照）、遊技者に一層大きな期待感を付与することができる。

【３８１３】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、振分テーブルにおいて、遊技者にとって有利度合いが最も高い１６Ｒ確変大当たりに対して、有利度合いが高い後落ちモードが対応づけられていたが、これに換えて、遊技者にとって有利度合いが最も低い８Ｒ通常大当たりに対して、有利度合いが高い後落ちモードを対応づける構成としてもよい。また、有利度合いが高い後落ちモードを、２つの大当たり種別、例えば、１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとに対応づける構成としてもよい。この構成によれば、優勢バトル演出を実行し得る後落ちモードに当選する際には、大当たり種別は遊技者にとって有利度合いが高い確変大当たりに限られているため、遊技者に大きな期待感を付与することができる。

【３８１４】

《６－８》第６実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【３８１５】
《６－８－１》変形例１：
上記第６実施形態では、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後（＝保証遊技回数後）の遊技回において、大当たりに当選した場合にサポートモードを変化させる態様として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを、大当たり種別カウンタＣ２に基づく抽選（＝モード選択抽選）によって決定していたが、これに対して、変形例として、当たり抽選に用いる大当たり乱数カウンタＣ１に基づく抽選によって決定する構成としてもよい。具体的には、以下の通りである。なお、変形例１におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第６実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第６実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。
【３８１６】
図３７８は、変形例１のパチンコ機が備える高確率モード用の当否テーブルの内容を示す説明図である。高確率モード用の当否テーブルにおいて、当否結果が大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値は、第６実施形態における高確率モード用の当否テーブル（図３３１（ｂ）参照）の場合と同一である。さらに、高確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の値のうち、当否結果が大当たりとなる０～１５の値に対して、モード選択抽選の振分結果が対応づけられている。具体的には、大当たりとなる０～１５の値のうち、０～９の１０個の値が先落ちモードに設定され、１０～１５の６個の値が後落ちモードに設定されている。
【３８１７】
変形例１のパチンコ機では、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される当たり判定処理において、高確率モードであると判定した場合に、高確率モード用の当否テーブルを参照して、当たり抽選を行うと共に、先落ちモードか後落ちモードかの判定を行うモード選択抽選を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図３７８に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定し、一致している場合に、さらに、大当たり乱数カウンタＣ１の値が、モード選択抽選の振り分け結果として先落ちモードと後落ちモードとのいずれに設定されている値と一致しているかによって、先落ちモードか後落ちモードかの判定を行う。
【３８１８】
この結果、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後（＝保証遊技回数後）の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合に、サポートモードを変化させる態様として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定することができる。なお、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定する部分以外の処理については、第６実施形態と同一である。また、音声発光制御装置９０において実行される各種処理、表示制御装置１００において実行される各種処理についても、第６実施形態と同一である。
【３８１９】
以上のように構成された変形例１のパチンコ機によれば、第６実施形態のパチンコ機と同様に、保証遊技回数に達した後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合の演出の態様についての幅を広げることができると共に、電動役物３４ａ（図３２７）の開閉動作から、転落抽選に当選したのか、当たり抽選において大当たりに当選したのかが、遊技者によって予測されることを防止することができる。したがって、変形例１のパチンコ機によれば、第６実施形態のパチンコ機と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３８２０】
なお、本変形例１では、当否テーブルにモード選択抽選の振分結果の項目を追加し、当否テーブルを参照することによって、大当たり乱数カウンタＣ１の値に応じたモード選択

抽選の振分結果を得ていた。これに対して他の変形例として、当否テーブルは第６実施形態のままで、当否テーブルの参照に使用した大当たり乱数カウンタＣ１の値を、先落ちモードと後落ちモードとを区分けする閾値と比較することによって、先落ちモードか後落ちモードかを判定する構成としてもよい。具体的には、図３７８に例示した高確率モード用の当否テーブルの場合には、先落ちモードと後落ちモードとを区分けする閾値は値１０であることから、当たり抽選において大当たり当選した際の大当たり乱数カウンタＣ１の値が１０以上であるか否かを判定することによって、後落ちモードか先落ちモードかの判定を行う。この構成によっても、大当たりに当選した場合に先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定することができる。特にこの変形例によれば、大当たり乱数カウンタＣ１の取り得る値が、例えば６５５３６（２の１６乗）というように大きい場合に、判定に要する処理時間を短縮することができる。

【３８２１】

《６－８－２》変形例２：

上記第６実施形態およびその変形例１では、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後（＝保証遊技回数後）の遊技回において、大当たりに当選した場合にサポートモードを変化させる態様として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれを採用するかを、抽選によって決定していた。これに対して、変形例として、保証遊技回数に達した後の遊技回において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の回数に基づいて、先落ちモードと後落ちモードとのうちのいずれを採用するかを決定する構成としてもよい。具体的には、以下の通りである。なお、変形例２におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第６実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第６実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【３８２２】

変形例２のパチンコ機では、主制御装置６０のＲＯＭ６３に、先落ちモードか後落ちモードかを決定するためのモード選択テーブルを記憶している。

【３８２３】

図３７９は、モード選択テーブルの内容を示す説明図である。図示するように、モード選択テーブルは、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数のうち、保証遊技回数後である１０１回目からの遊技回数に対して、先落ちモードか後落ちモードかの選択結果を対応づけたデータ構造となっている。図３７９の例示では、先落ちモードとなる遊技回数として、１０１回目から１０５回目までの期間と、１０９回目以降の期間が設定されている。後落ちモードとなる遊技回数として、１０６回目から１０８回目までの期間が設定されている。

【３８２４】

このように、モード選択テーブルには、保証遊技回数後の各遊技回に対して、当たり抽選において大当たりに当選した場合にサポートモードを変化させる態様として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかが規定されている。主制御装置６０のＭＰＵ６２は、保証遊技回数後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合に、モード選択テーブルを参照して、保証遊技回数後に大当たりに当選した場合の遊技回において、サポートモードの変化の態様を先落ちモードと後落ちモードのいずれで変化させるかを決定している。なお、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定する部分以外の処理については、第６実施形態と同一である。また、音声発光制御装置９０において実行される各種処理、表示制御装置１００において実行される各種処理についても、第６実施形態と同一である。

【３８２５】

以上のように構成された変形例２のパチンコ機によれば、第６実施形態のパチンコ機と同様に、保証遊技回数に達した後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合の演出の態様についての幅を広げることができると共に、電動役物３４ａ（図３２７）の開閉動作から、転落抽選に当選したのか、当たり抽選において大当たりに当選したの

かが、遊技者によって予測されることを防止することができる。したがって、変形例２のパチンコ機によれば、第６実施形態のパチンコ機と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、変形例２のパチンコ機によれば、保証遊技回数に達した後の期間を複数に分けて、分けられた各期間に対して、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを予め設定しておくことができることから、先落ちモードと後落ちモードの一方に処理が偏って、過度に遊技者に有利又は不利な状態となることを抑制することができるとともに、ストーリ性が豊かな演出を行うことができる。

【３８２６】

なお、図３７９に示したモード選択テーブルにおいて記憶するモードの選択結果はあくまでも一例であり、先落ちモードと後落ちモードとを切り替える回数をより多くした構成等、種々の態様とすることができる。さらに、モードの選択結果が異なる複数のモード選択テーブルを予め用意し、使用するモード選択テーブルを切り替える構成としてもよい。例えば、当否テーブルにおいて、当たり抽選の結果として「大当たり」と「小当たり」が設けられる構成として、小当たりに当選した際に、モード選択テーブルを切り替える。こうした構成によれば、先落ちモードと後落ちモードの切り替えを多様に行うことができる。特に、小当たりに当選した際にモード選択テーブルを切り替える構成とした場合、当たり抽選において小当たりに当選したことを遊技者に気付かれ難い構成とすることが可能なので、遊技者に気付かれることなく、モード選択テーブルの切り替えを行うことが可能となる。

【３８２７】

さらに、モード選択テーブルは、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数のうち、保証遊技回数後である１０１回目からの遊技回数に対して、先落ちモードか後落ちモードかの選択結果を対応づけたデータ構造となっていたが、これに対して、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数の１回目からの遊技回数に対して、先落ちモードか後落ちモードかの選択結果を対応づける構成としてもよい。この構成では、遊技回数が１回目から１００回までは、後落ちモードに定められることになる（図３３７参照）。

【３８２８】

なお、変形例２では、モード選択テーブルを参照することによって、遊技回数に応じたモードの選択結果を得ていた。これに対して他の変形例として、モード選択テーブルを用いることなく、遊技回数を、先落ちモードと後落ちモードとを区分けする閾値と比較する演算を行うことによって、先落ちモードか後落ちモードかを判定する構成としてもよい。具体的には、図３７９に例示したモード選択テーブルにおいては、先落ちモードと後落ちモードとを区分けする閾値は１０１と１０６と１０９であることから、演算処理によって、遊技回数が１０１以上で、かつ１０６未満である場合に先落ちモードであると判定し、遊技回数が１０６以上で、かつ１０９未満である場合に後落ちモードであると判定し、遊技回数が１０９以上である場合に先落ちモードであると判定する。この構成によっても、遊技回数に応じて先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定することができる。

【３８２９】

《６－８－３》変形例３：

上記第６実施形態およびその変形例１では、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後（＝保証遊技回数後）の遊技回において、大当たりに当選した場合にサポートモードを変化させる態様として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを、抽選によって決定していた。これに対して、変形例として、変動時間設定処理によって設定された変動時間に応じて、先落ちモードか後落ちモードかを決定する構成としてもよい。この構成によっても、第６実施形態およびその変形例と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８３０】

《６－８－４》変形例４：

上記第６実施形態および上記変形例１～３では、先落ちモードと後落ちモードのうちの

いずれのモードを採用するかを、遊技者に報知しない構成とした。これに対して、変形例として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを、遊技者に報知する構成としてもよい。例えば、遊技回の開始時に、モードの採用結果を図柄表示装置４１に表示させる。この変形例４によれば、遊技者は、図柄表示装置４１の表示から後落ちモードであることを知った場合において、電動役物３４ａ（図３２７）の開閉動作が遊技回の開始時に停止したことを認めたときには、優勢バトル演出の途中で、転落抽選に当選したと予測することができる。したがって、変形例４によれば、遊技者は、バトル演出の途中で、転落抽選に当選したと予測する余地を残すことができる。

【３８３１】

上記第６実施形態では、大当たり種別を振り分ける際に用いる振分テーブルを参照することによって、大当たり種別カウンタＣ２に応じたモードの選択結果を得ていた。これに対して他の変形例として、振分テーブルを用いることなく、大当たり種別カウンタＣ２の値を先落ちモードと後落ちモードとを区分けする閾値と比較する演算を行うことによって、先落ちモードか後落ちモードかを判定する構成としてもよい。具体的には、図３３２（ａ）に例示した第１始動口用の振分テーブルにおいては、先落ちモードと後落ちモードとを区分けする閾値は４０と６５であることから、演算処理によって、大当たり種別カウンタＣ２の値が０以上で、かつ４０未満である場合に先落ちモードであると判定し、大当たり種別カウンタＣ２の値が４０以上で、かつ６５未満である場合に後落ちモードであると判定し、大当たり種別カウンタＣ２の値が６５以上である場合に先落ちモードであると判定する。この構成によっても、大当たり種別カウンタＣ２に応じて先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定することができる。なお、第６実施形態の場合には、大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて得られた場合と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて得られた場合とで、大当たり種別カウンタＣ２の値に応じたモード選択抽選の振り分け結果が異なる構成であったが、この変形例４によれば、同一の振分結果となる。

【３８３２】

《６－８－５》変形例５：

上記第６実施形態およびその変形例では、状態記憶手段において状態情報が特定している第１の状態として低頻度サポートモードを採用し、第１の状態以外の状態として高頻度サポートモードを採用していたが、第１の状態および第１の状態以外の状態は、これらに限定されない。例えば、第１の状態として高頻度サポートモードを採用し、第２の状態として低頻度サポートモードを採用してもよい。また、第６実施形態およびその変形例では、状態情報である高頻度サポートモードフラグが特定可能な状態として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとを有するが、これに換えて、電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が３段階に分かれる３種類のサポートモード（例えば、低頻度サポートモードと中頻度サポートモードと高頻度サポートモード）を有する構成としてもよい。さらに、上記頻度がｎ段階（ｎは４以上の正の整数）に分かれるｎ種類のサポートモードを有する構成としても良い。

【３８３３】

《６－８－６》変形例６：

上記第６実施形態およびその変形例では、判定手段が有する判定モード（抽選モード）として、低確率モードと高確率モードとを有するが、これに換えて、特別情報が所定の条件を満たす確率が３段階に分かれる３種類の確率モード（例えば、低確率モードと中確率モードと高確率モード）を有する構成としてもよい。さらに、特別情報が所定の条件を満たす確率がｎ段階（ｎは４以上の正の整数）に分かれるｎ種類の確率モードを有する構成としても良い。

【３８３４】

《６－８－７》変形例７：

上記第６実施形態およびその変形例では、特別情報が所定の条件を満たす場合として、当たり抽選において大当たり当選する場合を例に説明をしたが、所定の条件は、当たり抽

選において大当たり当選することに限定されない。例えば、特別情報が所定の条件を満たす場合として、取得したリーチ乱数カウンタＣ３のカウンタ値に基づいてリーチ演出を実行する条件が満たされた場合を採用してもよい。

【３８３５】

《６－８－８》変形例８：

上記第６実施形態およびその変形例において、主制御装置６０側では、高頻度サポートモードを含む各種の情報に基づいて変動時間を設定し、音声発光制御装置９０では、高頻度サポートモードを含む各種の情報に基づいて演出パターンを設定する構成とした。これに対して、変形例として、高頻度サポートモードを含む各種の情報に基づいて、遊技機における上記以外の特定の動作や表示等の態様、例えば図柄表示装置４１に表示する背景動画を設定する構成としてもよい。

【３８３６】

《６－８－９》変形例９：

上記第６実施形態およびその変形例では、結果告知演出前に実行される特定の演出としてバトル演出（戦闘演出）が実行される構成としたが、上記特定の演出はバトル演出に限定されることはない。上記特定の演出は、結果告知演出が実行される可能性があることを示唆する演出であれば、いずれの構成とすることもできる。こうした構成によっても、第６実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。

【３８３７】

《６－８－１０》変形例１０：

上記第６実施形態およびその変形例では、１遊技回において実行される演出は、バトル演出と結果告知演出との２種類の演出によって構成したが、これに換えて、予告演出とバトル演出と結果告知演出との３種類の演出によって構成してもよい。さらには、４種類以上の演出としても良い。

【３８３８】

《６－８－１１》変形例１１：

上記第６実施形態およびその変形例では、転落抽選に当選したときに実行される生死バトル演出と、当たり抽選において大当たり当選し、かつモード選択抽選において先落ちモードに当選した場合に実行される生死バトル演出は、同一であったが、これに限定されない。例えば、転落抽選に当選したときの生死バトル演出と、当たり抽選において大当たり当選し、かつ先落ちモードに当選したときの生死バトル演出とで、生死バトル演出を構成する画像の一部が相違する構成としても良い。例えば、画像全体としては似通っているが、一部の遊技者だけが相違することを気がつくことのできる画像とすることで、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。また、上記第６実施形態およびその変形例１では、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合に実行される優勢バトル演出と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された場合に実行される優勢バトル演出は、同一であったが、これに限定されない。例えば、前者の優勢バトル演出と、後者の優勢バトル演出とで、優勢バトル演出を構成する画像の一部が相違する構成としても良い。例えば、画像全体としては似通っているが、一部の遊技者だけが相違することを気がつくことのできる画像とすることで、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

【３８３９】

《６－８－１２》変形例１２：

上記第６実施形態およびその変形例では、保証遊技回数後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合に、当該遊技回において、生死バトル演出と優勢バトル演出とが選択的に実行される構成であったが、これに対して、変形例として、保証遊技回数後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合に、当該遊技回において、生死バトル演出と優勢バトル演出とのうちの一方だけが実行され、保証遊技回数以前の遊技回において、生死バトル演出と優勢バトル演出とのうちの他方が実行される構成として

もよい。例えば、保証遊技回数後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合、または、当該遊技回に係る転落抽選において当選した場合に、当該遊技回において生死バトル演出を行い、保証遊技回数以前の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合、または、当該遊技回に係る転落抽選において当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合に、当該遊技回において、優勢バトル演出を行う構成としてもよい。この構成において、優勢バトル演出は、生死バトル演出と相違する演出であれば、他の内容のバトル演出としてもよいし、他の内容のバトル演出以外の演出とすることもできる。

【３８４０】

《６－８－１３》変形例１３：

上記第６実施形態およびその変形例では、保証遊技回数に達した後において、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された遊技回に、優勢バトル演出を行う構成としたが、これに対して、変形例として、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定されなかった遊技回においても、優勢バトル演出を行う構成としてもよい。すなわち、リーチ判定においてリーチを発生したか否かにかかわらず、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選しなかった遊技回に、優勢バトル演出を行う構成としてもよい。この変形例によれば、第６実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。

【３８４１】

《６－８－１４》変形例１４：

上記第６実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第６実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第６実施形態およびその変形例１において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第６実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第６実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【３８４２】

《７》第７実施形態：

《７－１》遊技機の構造：

図３８０は、第７実施形態におけるパチンコ機１０の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【３８４３】

前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。前扉枠１４の窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる特図抽選時、当たり当選時、リーチ発生時など

に点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【３８４４】

前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【３８４５】

上皿２０の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。

【３８４６】

さらに、前扉枠１４の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が所定の間隔（本実施形態では０．６秒間隔）で発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。そして、操作ハンドル２５の回動操作量が所定未満の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定未満の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視左側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「左打ち」とも呼ぶ。一方、操作ハンドル２５の回動操作量が所定以上の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定以上の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視右側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「右打ち」とも呼ぶ。

【３８４７】

また、上皿２０の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下

する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者は「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによってタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【３８４８】

なお、本実施形態においては、遊技球発射ボタン２６は、上皿２０の周縁部の正面視左側に配置される構成を採用したが、遊技球発射ボタン２６が他の位置に配置される構成を採用してもよい。例えば、遊技球発射ボタン２６を、ウェイトボタン２５ｂと同様に、操作ハンドル２５の内部（周縁部）に配置する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者が、操作ハンドル２５、ウェイトボタン２５ｂ、遊技球発射ボタン２６を、右手のみで操作することを可能にする。

【３８４９】

図３８１は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【３８５０】

遊技盤３０には、一般入賞口３２、普図始動ゲート３５、普電入賞装置３４、第１特電入賞装置５７、第２特電入賞装置５８及びアウト口４３が設けられている。特に、本実施形態では、「右打ち」によって遊技球が到達可能な右側の遊技領域に、遊技球が流通可能な樹脂製の一本の流通路３０１が設けられており、当該流通路３０１には、上流側から順に、普電入賞装置３４、第１特電入賞装置５７、第２特電入賞装置５８及びアウト口４３が設けられている。なお、本実施形態では、遊技球が発射されてから流通路３０１に至るまでの経路上に釘が設けられていないため、「右打ち」された遊技球は、一定の軌跡で流通路３０１に到達する。さらに、本実施形態では、流通路３０１の内部にも釘が設けられていないため、流通路３０１の内部を流通するそれぞれの遊技球は、挙動にバラつきがなく、同様の態様で流通する。以下、遊技盤３０に設けられている各構成について説明する。

【３８５１】

一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、１個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。本実施形態では、一般入賞口３２は、遊技盤３０上に複数設けられている。

【３８５２】

普図始動ゲート３５は、遊技球が通過可能な貫通孔を備えたゲートであり、遊技球が通過すると、主制御装置６０による内部抽選である普図抽選が実行される。普図抽選の結果、普図当たりに当選すると、後述する普通電動役物３４ｂが開閉動作を実行する普電開閉実行モードが開始される。普電開閉実行モードは、普電オープニング期間と、普電開閉処理期間と、普電エンディング期間とによって構成されている。普電オープニング期間は、普通電動役物３４ｂの開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、普電開閉処理期間は、実際に普通電動役物３４ｂの開閉処理が実行される期間であり、普電エンディング期間は、普通電動役物３４ｂの開閉処理が終了した後、次の普図抽選を実行可能とするまでの待機期間である。なお、普図始動ゲート３５を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。本実施形態では、普図始動ゲート３５は、遊技盤３０の中央下部に設けられている。また、本実施形態では、普図始動ゲート３５を通過した遊技球が入球可能な位置

に、一般入賞口３２が設けられている。より具体的には、普図始動ゲート３５の直下に一般入賞口３２が設けられている。なお、以下の説明では、遊技球が普図始動ゲート３５を通過することを、「遊技球が普図始動ゲート３５に入球する」ともいう。

【３８５３】

普電入賞装置３４は、遊技球が入球可能な特図始動口３４ａと、当該特図始動口３４ａの入口を開閉するシャッターとして機能する普通電動役物３４ｂとを備えている。

【３８５４】

普通電動役物３４ｂは、通常は遊技球が特図始動口３４ａに入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した普電開閉実行モードが開始されると、遊技球が特図始動口３４ａに入球可能な開放状態となる。

【３８５５】

本実施形態では、普通電動役物３４ｂは、板状の部材によって構成されており、閉鎖状態では遊技盤３０の前方に突出し、その上面が流通路３０１の底面を構成した状態となっており、遊技球がその板状の部材の上面を流通することが可能な状態となっている。一方、開放状態では普通電動役物３４ｂは遊技盤３０の後方に収納された状態となっており、流通路３０１を流通してきた遊技球が、普通電動役物３４ｂの下方に設けられた特図始動口３４ａに入球可能な状態となる。また、本実施形態では、普通電動役物３４ｂの上面に複数の突起部が設けられており、当該突起部によって普通電動役物３４ｂの上面を流通する遊技球の速度が低下する。この結果、本実施形態の普通電動役物３４ｂの上面を遊技球が通過するのに要する時間は０．７秒以上となる。

【３８５６】

特図始動口３４ａは、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出されるとともに、主制御装置６０による内部抽選である特図抽選が実行される。特図抽選の結果、特図大当たり又は特図小当たりに当選すると、後述する特別電動役物（第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂ）が開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。特電開閉実行モードは、特電オープニング期間と、特電開閉処理期間と、特電エンディング期間とによって構成されている。特電オープニング期間は、特別電動役物の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、特電開閉処理期間は、実際に特別電動役物の開閉処理が実行される期間であり、特電エンディング期間は、特別電動役物の開閉処理が終了した後、次の特図抽選を実行可能とするまでの待機期間である。なお、本実施形態では、特図抽選の結果として、特図大当たり及び外れは設定されておらず、特図小当たりのみが設定されている。そして、本実施形態では、特図抽選の結果、特図小当たりに当選すると、第１特別電動役物５７ｂが開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。

【３８５７】

第１特電入賞装置５７は、遊技球が入球可能な第１大入賞口５７ａと、当該第１大入賞口５７ａの入口を開閉するシャッターとして機能する第１特別電動役物５７ｂと、第１大入賞口５７ａの内部に設けられたＶ入賞口５７ａｖとを備えている。

【３８５８】

第１特別電動役物５７ｂは、通常は遊技球が第１大入賞口５７ａに入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した特電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第１大入賞口５７ａに入球可能な開放状態となる。

【３８５９】

本実施形態では、第１特別電動役物５７ｂは、板状の部材によって構成されており、閉鎖状態では遊技盤３０の前方に突出し、その上面が流通路３０１の底面を構成した状態となっており、遊技球がその板状の部材の上面を流通することが可能な状態となっている。一方、開放状態では第１特別電動役物５７ｂは遊技盤３０の後方に収納された状態となっており、流通路３０１を流通してきた遊技球が、第１特別電動役物５７ｂの下方に設けられた第１大入賞口５７ａに入球可能な状態となる。また、本実施形態では、第１特別電動役物５７ｂの上面に複数の突起部が設けられており、当該突起部によって第１特別電動役

物５７ｂの上面を流通する遊技球の速度が低下する。この結果、本実施形態の第１特別電動役物５７ｂの上面を遊技球が通過するのに要する時間は１．０秒以上となる。

【３８６０】

第１大入賞口５７ａは、第１特別電動役物５７ｂが開放状態となっている場合に遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、１５個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。上述したように、本実施形態では、第１大入賞口５７ａの内部にＶ入賞口５７ａｖが設けられている。

【３８６１】

Ｖ入賞口５７ａｖは、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、Ｖ入賞大当たりに当選となり、上述した特電開閉実行モードが開始される。上述したように、本実施形態では、第１大入賞口５７ａの内部にＶ入賞口５７ａｖが設けられており、第１大入賞口５７ａに入球した遊技球がその後に確実にＶ入賞口５７ａｖに入球するように構成されている。そして、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球すると、後述する第２特別電動役物５８ｂが開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。なお、以下の説明では、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球することを、「Ｖ入賞大当たりに当選する」ともいう。

【３８６２】

第２特電入賞装置５８は、遊技球が入球可能な第２大入賞口５８ａと、当該第２大入賞口５８ａの入口を開閉するシャッターとして機能する第２特別電動役物５８ｂとを備えている。

【３８６３】

第２特別電動役物５８ｂは、通常は遊技球が第２大入賞口５８ａに入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した特電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第２大入賞口５８ａに入球可能な開放状態となる。

【３８６４】

本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂは、板状の部材によって構成されており、閉鎖状態では遊技盤３０の前方に突出し、その上面が流通路３０１の底面を構成した状態となっており、遊技球がその板状の部材の上面を流通することが可能な状態となっている。一方、開放状態では第２特別電動役物５８ｂは遊技盤３０の後方に収納された状態となっており、流通路３０１を流通してきた遊技球が、第２特別電動役物５８ｂの下方に設けられた第２大入賞口５８ａに入球可能な状態となる。

【３８６５】

第２大入賞口５８ａは、第２特別電動役物５８ｂが開放状態となっている場合に遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、１５個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。なお、第２大入賞口５８ａの内部には、上述したＶ入賞口は設けられていない。

【３８６６】

アウト口４３は、遊技盤３０の最下部及び流通路３０１の終端に設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【３８６７】

なお、「入球」とは遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過することを意味し、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出される態様だけでなく、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出されることなく遊技領域ＰＡの流下を継続する態様も含まれる。また、一般入賞口３２、特図始動口３４ａ、第１大入賞口５７ａ、Ｖ入賞口５７ａｖ及び第２大入賞口５８ａへの遊技球の入球を、入賞とも表現する。

【３８６８】

次に、遊技盤３０に設けられている各種の表示部について説明する。

【３８６９】

遊技盤３０には、可変表示ユニット４０と、メイン表示部４５とが設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを

有している。
【３８７０】
特図ユニット３７は、特別図柄表示部３７ａを備えている。
【３８７１】
特別図柄表示部３７ａは、特別図柄を変動表示及び停止表示する表示部である。特別図柄とは、特図始動口３４ａへの遊技球の入球を契機として特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。特図始動口３４ａへの遊技球の入球を契機として特図抽選が実行されると、特別図柄表示部３７ａは、当該特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、特別図柄の変動表示を実行する。その後、特別図柄表示部３７ａは、当該特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で特別図柄を停止表示する。以下では、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を特図変動時間とも呼ぶ。
【３８７２】
本実施形態では、特別図柄表示部３７ａは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。特図始動口３４ａに遊技球が入球すると、特別図柄表示部３７ａを構成する７セグメント表示器は所定の態様で点滅した後に、特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する。ただし、特別図柄表示部３７ａは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。
【３８７３】
なお、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを特図遊技回とも呼ぶ。すなわち、特図遊技回は、特図始動口３４ａへの遊技球の入球に基づいて実行される特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１特図遊技回毎に、１回の特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の特図遊技回に要する時間を単位特図遊技時間とも呼ぶ。単位特図遊技時間は、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動表示が開始されてから特図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である特図変動時間と、特図抽選の結果が停止表示されている時間である特図停止時間とによって構成されている。
【３８７４】
なお、一般的なパチンコ機は、特電開閉実行モードの実行中又は特別図柄の変動表示中に遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく特図抽選の実行を保留する機能（特図保留機能とも呼ぶ）を有しており、当該保留された特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する特図保留表示部を備えているが、本実施形態のパチンコ機１０は、上述した特図保留機能を有しておらず、特図保留表示部も備えていない。
【３８７５】
普図ユニット３８は、普通図柄表示部３８ａと、普図保留表示部３８ｂとを備えている。
【３８７６】
普通図柄表示部３８ａは、普通図柄を変動表示及び停止表示する表示部である。普通図柄とは、普図始動ゲート３５への遊技球の入球を契機として普図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。普図始動ゲート３５への遊技球の入球を契機として普図抽選が実行されると、普通図柄表示部３８ａは、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、普通図柄の変動表示を実行する。その後、普通図柄表示部３８ａは、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示態様で普通図柄を停止表示する。以下では、普通図柄表示部３８ａにおいて普通図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を普図変動時間とも呼ぶ。
【３８７７】
本実施形態では、普通図柄表示部３８ａは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普通図柄表示部３８ａを構成する７セグメント表示器は所定の態様で点滅した後に、普図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する。ただし、普通図柄表示部３８

ａは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【３８７８】

なお、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを普図遊技回とも呼ぶ。すなわち、普図遊技回は、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて実行される普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１普図遊技回毎に、１回の普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の普図遊技回に要する時間を単位普図遊技時間とも呼ぶ。単位普図遊技時間は、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動表示が開始されてから普図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である普図変動時間と、普図抽選の結果が停止表示されている時間である普図停止時間とによって構成されている。

【３８７９】

また、本実施形態では、普電開閉実行モードの実行中又は普通図柄の変動表示中に遊技球が普図始動ゲート３５に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく普図抽選の実行を保留する機能（普図保留機能とも呼ぶ）を有しており、当該保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する普図保留表示部３８ｂを備えている。

【３８８０】

普図保留表示部３８ｂは、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づく普図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、普図保留表示部３８ｂは、４個のＬＥＤランプによって構成されており、普図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。

【３８８１】

ラウンド表示部３９は、特電開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数に対応した情報を表示する表示部である。ラウンド遊技とは、予め定められた所定時間（最大開放時間）が経過すること、又は、予め定められた上限個数（最大入球個数）の遊技球が大入賞口に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、特別電動役物の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、特電開閉実行モードの移行の契機となった特図当たりの種別に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、特電開閉実行モードにおける特電開閉処理期間の開始の際にラウンド遊技の回数に対応した表示を開始し、特電開閉処理期間の終了の際に当該表示を終了する。本実施形態では、ラウンド表示部３９は、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器を２つ並べることによって構成されている。ただし、ラウンド表示部３９は、２つの７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【３８８２】

なお、上述した特図ユニット３７、普図ユニット３８、及びラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【３８８３】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、後述する表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、可変表示ユニット４０が備える図柄表示装置４１の構成は、液晶ディスプレイに限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置によって構成されてもよい。

【３８８４】

図柄表示装置４１は、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄又は普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄が変動表示をする場合に、それに合わせて装飾図柄の変動表示を行う。また、図柄表示装置４１は、装飾図柄の変動表示に限らず、特電開閉実行モード中や普

電開閉実行モード中の演出表示なども行なう。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【３８８５】

図３８２は、図柄表示装置４１において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図３８２（Ａ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて変動表示される装飾図柄の一例を示す説明図である。

【３８８６】

図３８２（Ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、装飾図柄として、数字の１～７を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の１～７を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【３８８７】

図３８２（Ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの一例を示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡとサブ表示領域ＳＡとが表示される。本実施形態では、メイン表示領域ＭＡは、表示面４１ａの中央の大きい領域であり、サブ表示領域ＳＡは、表示面４１ａの右側上方におけるメイン表示領域ＭＡよりも小さい領域である。

【３８８８】

メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの装飾図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図３８２（Ａ）に示した数字１～７の装飾図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３のそれぞれにおいて装飾図柄が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。そして、図３８２（Ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各装飾図柄列毎に１個の装飾図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。

【３８８９】

本実施形態では、普図始動ゲート３５に遊技球が入球し、普通図柄表示部３８ａにおいて普通図柄の変動表示が開始されると、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３の装飾図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各装飾図柄が、装飾図柄列Ｚ１、装飾図柄列Ｚ３、装飾図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わる。その後、普通図柄表示部３８ａにおいて普通図柄が停止表示となったタイミングと同期して、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に１個の装飾図柄が停止表示した状態となる。主制御装置６０による普図抽選の結果が普図当たりであった場合には、各装飾図柄列における装飾図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる際に、予め定められた所定の装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、各装飾図柄列の装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、装飾図柄列の数、有効ラインの数、各装飾図柄列における装飾図柄のスクロールの方向、各装飾図柄列の装飾図柄の数など、装飾図柄の変動表示の態様としては種々の態様を採用可能である。

【３８９０】

次に、装飾図柄におけるリーチについて説明する。リーチとは、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される複数の装飾図柄列のうち一部の装飾図柄列において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される可能性がある装飾図柄の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示が行われている表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせとは、同一の装飾図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、例えば、図３８２（Ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に装飾図柄列Ｚ１において装飾図柄「７」が停止表示され、次に装飾図柄列Ｚ３において装飾図柄列Ｚ１と同じ装飾図柄「７」が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状態で、装飾図柄列Ｚ２において装飾図柄がスクロールしている（変動表示している）状態をリーチという。そして、当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している装飾図柄と同一の装飾図柄が装飾図柄列Ｚ２に停止表示さ

れる。
【３８９１】
　また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された装飾図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。
【３８９２】
　サブ表示領域ＳＡには、メイン表示領域ＭＡと同様に、左、中、右の３つの装飾図柄列Ｚ４、Ｚ５、Ｚ６が表示される。本実施形態では、特図始動口３４ａに遊技球が入球し、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄の変動表示が開始されると、当該変動表示の開始に伴ってサブ表示領域ＳＡにおける装飾図柄の変動表示が開始される。そして、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄が停止表示となったタイミングと同期して、各装飾図柄列Ｚ４～Ｚ６毎に１個の装飾図柄が有効ラインＬ２上に停止表示した状態となる。すなわち、本実施形態では、サブ表示領域ＳＡにおける装飾図柄は、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動表示及び停止表示と同期している。
【３８９３】
　図３８２（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、普図保留表示領域Ｄｎが表示される。普図保留表示領域Ｄｎには、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて保留された普図抽選の個数（保留普図抽選の個数）が表示される。保留普図抽選とは、未実行の普図抽選であって、当該普図抽選の抽選結果を報知するための普通図柄の変動表示が開始されていない普図抽選を言う。本実施形態では、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて保留可能な保留普図抽選の数は４個である。従って、図示するように、普図保留表示領域Ｄｎには４個の保留普図抽選に対応した保留表示が可能である。
【３８９４】
　また、図３８２（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、普通図柄表示部３８ａに表示される普通図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う普図同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特別図柄表示部３７ａに表示される特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う特図同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、普通図柄表示部３８ａにおいて普通図柄が変動表示をしている場合には普図同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、普通図柄表示部３８ａにおいて普通図柄が停止表示をしている場合には普図同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。
【３８９５】
　なお、本実施形態においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡ、サブ表示領域ＳＡ、普図保留表示領域Ｄｎ、普図同期表示部Ｓｙｎｃ１、および、特図同期表示部Ｓｙｎｃ２が表示される構成としたが、表示面４１ａにこれらの表示の一部または全部が表示されない構成を採用してもよい。
【３８９６】
《７－２》遊技機の電気的構成：
　次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。
【３８９７】
　図３８３は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ

６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【３８９８】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。

【３８９９】

主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。

【３９００】

また、主制御基板６１の入力側には、一般入賞口３２、特図始動口３４ａ、普図始動ゲート３５、第１大入賞口５７ａ、Ｖ入賞口５７ａｖ、第２大入賞口５８ａなどの各種の入球口に設けられた各種検知センサーが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、特図始動口３４ａへの遊技球の入球に基づいて特図抽選を実行し、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて普図抽選を実行する。

【３９０１】

主制御基板６１の出力側には、第１特別電動役物５７ｂを開閉動作させる第１特別電動役物駆動部５７ｃと、第２特別電動役物５８ｂを開閉動作させる第２特別電動役物駆動部５８ｃと、普通電動役物３４ｂを開閉動作させる普通電動役物駆動部３４ｃと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【３９０２】

具体的には、ＭＰＵ６２は、特電開閉実行モードにおいては、第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂが開閉されるように第１特別電動役物駆動部５７ｃ又は第２特別電動役物駆動部５８ｃの駆動制御を実行する。また、普電開閉実行モードにおいては、ＭＰＵ６２は、普通電動役物３４ｂが開閉されるように普通電動役物駆動部３４ｃの駆動制御を実行する。さらに、ＭＰＵ６２は、特図抽選を実行した際には、メイン表示部４５における特別図柄表示部３７ａの表示制御を実行するとともに、特電開閉実行モードを実行した際には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。また、ＭＰＵ６２は、普図抽選を実行した際には、メイン表示部４５における普通図柄表示部３８ａの表示制御を実行する。

【３９０３】

また、主制御基板６１の出力側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入球判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｂを参照する。具体的には、一般入賞口３２への遊技球の入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、特図始動口３４ａへの遊技球の入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１大入賞口５７ａ又は第２大入賞口５８ａへの遊技球の入球を特定した場合には１５個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【３９０４】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５が接続されている。上述のように、操作ハンドル２５は、タッチセンサー２５ａと、ウェイトボタン２５ｂと、可変抵抗器２５ｃとを備える。遊技者が操作ハンドル２５を握ることによって、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。さらに、発射制御装置８０には、遊技球発射ボタン２６が接続されている。遊技者によって遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。

【３９０５】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｂを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【３９０６】

その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。

【３９０７】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における装飾図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる装飾図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、装飾図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、装飾図柄が停止表示している時間は一定である。従って、装飾図柄の変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技回時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。

【３９０８】

図３８４は、特図抽選や普図抽選等に用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタは、ＭＰＵ６２が特図抽選や普図抽選などを行う際に用いられる。具体的には、特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２は、特図抽選に用いられる。また、特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動時間を決定する際に用いられる。また、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２は、普図抽選に用いられる。また、普図リーチ判定カウンタＣｎ３は、図柄表示装置４１に表示される装飾図柄を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かの普図リーチ判定に用いられる。また、普図変動種別判定カウンタＣｎ４は、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動時間を決定する際に用いられる。乱数初期値カウンタＣｉｎｉは、特図当否判定カウンタＣｓ１及び普図当否判定カウンタＣｎ１の初期値を設定する際に用いられる。

【３９０９】

各カウンタＣｓ１～Ｃｓ４、Ｃｎ１～Ｃｎ４、Ｃｉｎｉは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【３９１０】
　また、ＲＡＭ６４には、特図判定エリア６４ｃと、普図保留エリア６４ｄと、普図判定エリア６４ｅとが設けられている。本実施形態では、特図始動口３４ａに遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の各値が特図判定エリア６４ｃに記憶される。また、本実施形態では、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２及び普図リーチ判定カウンタＣｎ３の各値が普図保留エリア６４ｄに時系列的に記憶される。
【３９１１】
　特図当否判定カウンタＣｓ１の詳細について説明する。特図当否判定カウンタＣｓ１は、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する際に用いられる。この特図当たりに当選するか否かの判定である特図当否判定は、上述した特図抽選の一部である。特図当否判定カウンタＣｓ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、特図当否判定カウンタＣｓ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値が当該特図当否判定カウンタＣｓ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣｉｎｉは、特図当否判定カウンタＣｓ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。
【３９１２】
　特図当否判定カウンタＣｓ１は定期的に更新され、特電開閉実行モードの実行中ではなく、かつ、特別図柄表示部３７ａの特別図柄が変動表示中ではない状況において特図始動口３４ａに遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで特図判定エリア６４ｃに記憶される。
【３９１３】
　特図判定エリア６４ｃに記憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図当否判定テーブルと照合され、特図大当たり又は特図小当たりに当選するか否かが判定される。後述するように、本実施形態の特図当否判定テーブルには特図大当たり及び特図外れは設定されていないので、１００％の確率で特図小当たりに当選する。
【３９１４】
　次に、特図種別判定カウンタＣｓ２の詳細について説明する。特図種別判定カウンタＣｓ２は、特別図柄の種別を判定する際に用いられる。この特別図柄の種別の判定である特図種別判定は、上述した特図抽選の一部である。特図種別判定カウンタＣｓ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【３９１５】
　特図種別判定カウンタＣｓ２は定期的に更新され、特電開閉実行モードの実行中ではなく、かつ、特別図柄表示部３７ａの特別図柄が変動表示中ではない状況において特図始動口３４ａに遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで、上述した特図当否判定カウンタの値とともに特図判定エリア６４ｃに記憶される。
【３９１６】
　ＭＰＵ６２は、上述したように、特図判定エリア６４ｃに記憶されている特図当否判定カウンタＣｓ１の値を用いて特図当否判定を行なう。そして、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている複数の特図種別判定テーブルの中から、特図当否判定の結果に対応した一の特図種別判定テーブルを選択し、特図判定エリア６４ｃに記憶されている特図種別判定カウンタＣｓ２の値を、当該選択した特図種別判定テーブルと照合し、特別図柄の種別を判定する。そして、ＭＰＵ６２は、判定した特別図柄の種別に基づいて、特別図柄表示部３７ａに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。なお、本実施形態では、特図当否判定の結果は全て特図小当たりとなっているので、特図小当たり用の特図種別判定テーブルの１種類のみが用意されている。
【３９１７】
　次に、特図変動種別判定カウンタＣｓ４の詳細について説明する。特図変動種別判定カ

ウンタＣｓ４は、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動時間及び図柄表示装置４１における装飾図柄の変動時間を決定する際に用いられる。特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【３９１８】

特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新され、その更新値は、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動表示の開始直前に取得される。そして、取得された特図変動種別判定カウンタＣｓ４の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図変動時間テーブルと照合され、特図変動時間が決定される。

【３９１９】

次に、普図当否判定カウンタＣｎ１の詳細について説明する。普図当否判定カウンタＣｎ１は、普図当たりに当選するか否かを判定する際に用いられる。この普図当たりに当選するか否かの判定である普図当否判定は、上述した普図抽選の一部である。普図当否判定カウンタＣｎ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、普図当否判定カウンタＣｎ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値が当該普図当否判定カウンタＣｎ１の初期値として読み込まれる。

【３９２０】

普図当否判定カウンタＣｎ１は定期的に更新され、普図始動ゲート３５を遊技球が通過した場合には、その更新値は、当該通過のタイミングで普図保留エリア６４ｄに記憶される。

【３９２１】

普図当否判定カウンタＣｎ１の値は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球する毎に４個まで普図保留エリア６４ｄに記憶され、記憶された順に普図判定エリア６４ｅに移動する。そして、普図判定エリア６４ｅに移動した普図当否判定カウンタＣｎ１の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図当否判定テーブルと照合され、普図当たりに当選するか否かが判定される。

【３９２２】

次に、普図種別判定カウンタＣｎ２の詳細について説明する。普図種別判定カウンタＣｎ２は、普通図柄の種別を判定する際に用いられる。この普通図柄の種別の判定である普図種別判定は、上述した普図抽選の一部である。普図種別判定カウンタＣｎ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【３９２３】

普図種別判定カウンタＣｎ２は定期的に更新され、普図始動ゲート３５に遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１の値とともに普図保留エリア６４ｄに記憶される。

【３９２４】

普図当否判定カウンタＣｎ１の値は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球する毎に４個まで普図保留エリア６４ｄに記憶され、記憶された順に、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１の値とともに普図判定エリア６４ｅに移動する。

【３９２５】

ＭＰＵ６２は、上述したように、普図判定エリア６４ｅに記憶されている普図当否判定カウンタＣｎ１の値を用いて普図当否判定を行なう。そして、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている複数の普図種別判定テーブルの中から、普図当否判定の結果に対応した一の普図種別判定テーブルを選択し、普図判定エリア６４ｅに記憶されている普図種別判定カウンタＣｎ２の値を、当該選択した普図種別判定テーブルと照合し、普通図柄の種別を判定する。そして、ＭＰＵ６２は、判定した普通図柄の種別に基づいて、普通図柄表示部３８ａに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。

【３９２６】

次に、普図リーチ判定カウンタＣｎ３の詳細について説明する。普図リーチ判定カウンタＣｎ３は、普図当否判定の結果が普図当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。普図リーチ判定カウンタＣｎ３は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【３９２７】

普図リーチ判定カウンタＣｎ３は定期的に更新され、普図始動ゲート３５に遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２の値とともに普図保留エリア６４ｄに記憶される。

【３９２８】

普図リーチ判定カウンタＣｎ３の値は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球する毎に４個まで普図保留エリア６４ｄに記憶され、記憶された順に、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２の値とともに普図判定エリア６４ｅに移動する。

【３９２９】

ＭＰＵ６２は、普図当否判定において普図当たりではないと判定した場合に、特図判定エリア６４ｃに記憶されている普図リーチ判定カウンタＣｎ３の値を、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図リーチ判定テーブルと照合し、リーチが発生するか否かを判定する。なお、普図抽選における普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、ＭＰＵ６２は、普図リーチ判定カウンタＣｎ３の値に関係なくリーチ発生と判定する。

【３９３０】

次に、普図変動種別判定カウンタＣｎ４の詳細について説明する。普図変動種別判定カウンタＣｎ４は、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動時間及び図柄表示装置４１における装飾図柄の変動時間を決定する際に用いられる。普図変動種別判定カウンタＣｎ４は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【３９３１】

普図変動種別判定カウンタＣｎ４は、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新され、その更新値は、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動表示の開始直前に取得される。そして、取得された普図変動種別判定カウンタＣｎ４の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図変動時間テーブルと照合され、普図変動時間が決定される。

【３９３２】

次に、特図当否判定テーブルについて説明する。

【３９３３】

図３８５は、特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、特図始動口３４ａに遊技球が入球すると、特図当否判定カウンタＣｓ１における０～１１９９の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された特図当否判定カウンタＣｓ１の値と特図当否判定テーブルとによって、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かの判定である特図当否判定が行なわれる。

【３９３４】

図３８５に示すように、本実施形態の特図当否判定テーブルには、特図当否判定カウンタＣｓ１の０～１１９９の１２００個の値のうち、０～１１９９の全ての値が特図小当たりに当選となる値として設定されており、特図大当たりに当選となる値及び特図外れとなる値は設定されていない。すなわち、本実施形態では、特図当否判定の結果は、１００％の確率で特図小当たりに当選となる。

【３９３５】

「特図小当たり」とは、特電開閉実行モードの開始の契機となる判定結果である。

【３９３６】

次に、特図種別判定テーブルについて説明する。

【３９３７】
図３８６は、特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、特図始動口３４ａに遊技球が入球すると、特図種別判定カウンタＣｓ２における０～９９の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、上述した特図当否判定の結果に応じて特図種別判定テーブルが選択され、当該選択された特図種別判定テーブルと、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値とによって、特別図柄の種別を判定する特図種別判定が行なわれる。ただし、上述したように、本実施形態では、特図当否判定の結果として特図小当たりのみが設定されているので、本実施形態のパチンコ機１０は、特図小当たり用の特図種別判定テーブルのみを備えている。
【３９３８】
図３８６に示すように、本実施形態の特図種別判定テーブルには、特図種別判定カウンタＣｓ２の０～９９の１００個の値のうち、０～３９の４０個の値が特別図柄Ａ（特図小当たりＡ）に設定されており、残りの４０～９９の６０個の値が特別図柄Ｂ（特図小当たりＢ）に設定されている。特図種別判定テーブルに設定されている特別図柄の種別は、いずれも特電開閉実行モードの実行の契機となるが、特別図柄の種別毎に、特電開閉実行モードが実行される際に選択される特電開閉シナリオの種別が異なっている。
【３９３９】
特電開閉シナリオは、特電開閉実行モードにおける第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの制御の態様が記憶された制御プログラムであり、選択される特電開閉シナリオの種別によって、特電開閉実行モードにおける第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開閉の態様が異なることになる。
【３９４０】
次に、特電開閉シナリオ選択テーブルについて説明する。
【３９４１】
図３８７は、特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。
【３９４２】
図３８７（Ａ）は、特図小当たり用特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。特図小当たり用特電開閉シナリオ選択テーブルは、特図小当たりに当選した場合に、特別図柄の種別に対応した特電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。
【３９４３】
図３８７（Ａ）に示すように、本実施形態の特図小当たり用特電開閉シナリオ選択テーブルには、特別図柄Ａに対応して特図小当たり用特電開閉シナリオＡが設定されており、特別図柄Ｂに対応して特図小当たり用特電開閉シナリオＢが設定されている。すなわち、特図当否判定において特図小当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ａとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特図小当たり用特電開閉シナリオＡが選択され、一方、特図当否判定において特図小当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ｂとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特図小当たり用特電開閉シナリオＢが選択されることになる。
【３９４４】
特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、０．５秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉処理期間が開始される。当該特電開閉処理期間においては、第１特別電動役物５７ｂが開放するラウンド遊技が１回（１ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における第１特別電動役物５７ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、第１特別電動役物５７ｂが最大開放時間である１．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が第１大入賞口５７ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。特電開閉処理期間が終了すると、０．５秒間の特電エンディング期間が開始される。なお、１．０秒間の第１特別電動役物５７ｂの開放中に１０個の遊技球が第１大入賞口５７ａに入球することは実質的に不可能なので、特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間は２．０秒に固定されることになる。

【３９４５】
特図小当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、０．５秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉処理期間が開始される。当該特電開閉処理期間においては、第１特別電動役物５７ｂが開放するラウンド遊技が１回（１ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における第１特別電動役物５７ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、第１特別電動役物５７ｂが最大開放時間である１．１秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が第１大入賞口５７ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。特電開閉処理期間が終了すると、０．５秒間の特電エンディング期間が開始される。なお、１．１秒間の第１特別電動役物５７ｂの開放中に１０個の遊技球が第１大入賞口５７ａに入球することは実質的に不可能なので、特図小当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間は２．１秒に固定されることになる。
【３９４６】
また、本実施形態では、特図当否判定において特図小当たりに当選した場合に加えて、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球した場合にも、特電開閉実行モードが開始される。
【３９４７】
図３８７（Ｂ）は、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。本実施形態では、特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの実行中に、遊技球が第１大入賞口５７ａに入球し、そのままＶ入賞口５７ａｖに入球した場合には、Ｖ入賞大当たりＡに当選となり、当該特電開閉実行モードの終了後に、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡが選択され、当該Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが開始される。一方、特図小当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの実行中に、遊技球が第１大入賞口５７ａに入球し、そのままＶ入賞口５７ａｖに入球した場合には、Ｖ入賞大当たりＢに当選となり、当該特電開閉実行モードの終了後に、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢが選択され、当該Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードが開始される。
【３９４８】
Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、０．５秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉処理期間が開始される。当該特電開閉処理期間においては、第２特別電動役物５８ｂが開放するラウンド遊技が１６回（１６ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における第２特別電動役物５８ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、第２特別電動役物５８ｂが最大開放時間である５．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が第２大入賞口５８ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。そして、ラウンド遊技の間における第２特別電動役物５８ｂの閉鎖期間（特電インターバル期間）は、３．０秒に設定されている。特電開閉処理期間が終了すると、０．５秒間の特電エンディング期間が開始される。
【３９４９】
Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、０．５秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉処理期間が開始される。当該特電開閉処理期間においては、第２特別電動役物５８ｂが開放するラウンド遊技が１２回（１２ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における第２特別電動役物５８ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、第２特別電動役物５８ｂが最大開放時間である５．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が第２大入賞口５８ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。そして、ラウンド遊技の間における第２特別電動役物５８ｂの閉鎖期間（特電インターバル期間）は、５．９秒に設定されている。特電開閉処理期間が終了すると、０．５秒間の特電エンディング期間が開始される。
【３９５０】
なお、上述したように、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡにおいては、特電開閉処

理期間における１ラウンドの開放の最大開放時間が５．０秒、最大入球個数が１０個に設定されているが、遊技球の最短の発射間隔は０．６秒であるため、最大開放時間の５．０秒の開放期間中には最大でも８個程度しか遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させることができない。すなわち、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡでは、第２特別電動役物５８ｂの１回の開放中に１０個の遊技球が入球することによって第２特別電動役物５８ｂが５．０秒よりも短い時間で閉鎖することがないように構成されている。この結果、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡでは、遊技者による遊技球の発射態様に関わらず、第２特別電動役物５８ｂの１ラウンドの開放期間の長さは５．０秒に固定され、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）は、０．５秒（特電オープニング期間）＋５．０秒（１ラウンド）×１６（ラウンド数）＋３．０秒（特電インターバル期間）×１５（インターバル数）＋０．５秒（特電エンディング期間）となり、１２６．０秒に固定されることになる。

【３９５１】

同様に、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢにおいても、特電開閉処理期間における１ラウンドの開放の最大開放時間が５．０秒、最大入球個数が１０個に設定されているが、遊技球の最短の発射間隔は０．６秒であるため、最大開放時間の５．０秒の開放期間中には最大でも８個程度しか遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させることができない。すなわち、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢにおいても、第２特別電動役物５８ｂの１回の開放中に１０個の遊技球が入球することによって第２特別電動役物５８ｂが５．０秒よりも短い時間で閉鎖することがないように構成されている。この結果、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢにおいても、遊技者による遊技球の発射態様に関わらず、第２特別電動役物５８ｂの１ラウンドの開放期間の長さは５．０秒に固定され、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）は、０．５秒（特電オープニング期間）＋５．０秒（１ラウンド）×１２（ラウンド数）＋５．９秒（特電インターバル期間）×１１（インターバル数）＋０．５秒（特電エンディング期間）となり、１２５．９秒に固定されることになる。

【３９５２】

このように、本実施形態では、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡ又はＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢのいずれの特電開閉シナリオが選択された場合であっても、特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）は１２６．０秒以下となる。そして、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づく特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）と、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づく特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）との差分は０．１秒程度と小さくなっている。

【３９５３】

さらに、本実施形態では、特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（２．０秒）とＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（１２６．０秒）とを合算した時間（１２８．０秒、以下「合算時間Ａ」ともいう）は、特図小当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（２．１秒）とＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（１２５．９秒）とを合算した時間（１２８．０秒、以下「合算時間Ｂ」ともいう）と同じになっている。このような構成を採用した理由については後述する。

【３９５４】

次に、普図当否判定テーブルについて説明する。

【３９５５】

図３８８は、普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普図当否判定カウンタＣｎ１における０～１１９９の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された普図当否判定カウンタＣｎ１の値と普図当否判定テーブルとによって、普図当たりに当選するか否かの判定である普図当否判定が行なわれる。

【３９５６】
図３８８に示すように、本実施形態の普図当否判定テーブルには、普図当否判定カウンタＣｎ１の０～１１９９の１２００個の値のうち、０～３の４個の値が普図当たりに当選となる値として設定されており、それ以外の値が普図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、普図当否判定の結果は、１／３００の確率で普図当たりに当選となる。
【３９５７】
「普図当たり」とは、普電開閉実行モードの開始の契機となる判定結果である。一方、「普図外れ」とは、普電開閉実行モードの開始の契機とはならない判定結果である。
【３９５８】
次に、普図種別判定テーブルについて説明する。
【３９５９】
図３８９は、普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普図種別判定カウンタＣｎ２における０～９９の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、上述した普図当否判定の結果に応じて普図種別判定テーブルが選択され、当該選択された普図種別判定テーブルと、取得された普図当否判定カウンタＣｎ１の値とによって、普通図柄の種別を判定する普図種別判定が行なわれる。
【３９６０】
上述した普図当否判定の結果、普図当たりと判定された場合には普図種別判定テーブル１が選択され、一方、普図当否判定の結果、普図外れと判定された場合には普図種別判定テーブル２が選択される。
【３９６１】
図３８９（Ａ）に示すように、本実施形態の普図種別判定テーブル１には、普図種別判定カウンタＣｎ２の０～９９の１００個の値のうち、０～３９の４０個の値が普通図柄Ａ（普図当たりＡ）に設定されており、４０～５９の２０個の値が普通図柄Ｂ（普図当たりＢ）に設定されており、６０～７４の１５個の値が普通図柄Ｃ（普図当たりＣ）に設定されており、７５～８９の１５個の値が普通図柄Ｄ（普図当たりＤ）に設定されており、９０～９４の５個の値が普通図柄Ｅ（普図当たりＥ）に設定されており、９５～９７の３個の値が普通図柄Ｆ（普図当たりＦ）に設定されており、９８～９９の２個の値が普通図柄Ｇ（普図当たりＧ）に設定されている。普図種別判定テーブル１に設定されている普通図柄の種別は、いずれも普電開閉実行モードの実行の契機となるが、普通図柄の種別毎に、普電開閉実行モードが実行される際に選択される普電開閉シナリオの種別が異なっている。普電開閉シナリオは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの制御の態様が記憶された制御プログラムであり、選択される普電開閉シナリオの種別によって、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開閉の態様が異なることになる。
【３９６２】
図３８９（Ｂ）に示すように、本実施形態の普図種別判定テーブル２には、普図種別判定カウンタＣｎ２の０～９９の１００個の値のうち、１００個の全ての値が普通図柄Ｚ（普図外れ）に設定されている。すなわち、普図当否判定において普図外れであると判定された場合には、普通図柄の種別は普通図柄Ｚに決定される。
【３９６３】
次に、普電開閉シナリオ選択テーブルについて説明する。
【３９６４】
図３９０は、普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。普電開閉シナリオ選択テーブルは、普図当たりに当選した場合に、普通図柄の種別に対応した普電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。
【３９６５】
図３９０に示すように、本実施形態の普電開閉シナリオ選択テーブルには、普通図柄Ａ～Ｇのそれぞれに対応して普電開閉シナリオＡ～Ｇが設定されている。すなわち、普図当

否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定の結果がそれぞれ普通図柄Ａ～Ｇとなった場合には、普電開閉実行モードの実行の際に普電開閉シナリオＡ～Ｇがそれぞれ選択されることになる。以下、普電開閉シナリオＡ～Ｇの詳細について説明する。

【３９６６】

普電開閉シナリオＡに基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、５．０秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉処理期間が開始される。当該普電開閉処理期間においては、普通電動役物３４ｂが１回開放し、１回の開放時間は０．８秒に設定されている。普電開閉処理期間が終了すると、１４０．０秒間の普電エンディング期間が開始される。なお、普電開閉処理期間中に、最大入球個数である１０個の遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合には、普通電動役物３４ｂは、１回の開放時間である０．８秒が経過する前であっても閉鎖状態となり、普電開閉処理期間が終了することになるが、本実施形態では遊技球の最短の発射間隔が０．６秒であるため、普電開閉処理期間中に最大入球個数である１０個の遊技球が特図始動口３４ａに入球することがないように構成されている。

【３９６７】

普電開閉シナリオＢに基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、５．０秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉処理期間が開始される。当該普電開閉処理期間においては、普通電動役物３４ｂが２回開放し、１回の開放時間は０．８秒、総開放時間は１．６秒、開放と開放の間における普通電動役物３４ｂの閉鎖期間（普電インターバル期間）は、１３５．０秒に設定されている。普電開閉処理期間が終了すると、１４０．０秒間の普電エンディング期間が開始される。なお、普電開閉処理期間中に、最大入球個数である１０個の遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合には、普通電動役物３４ｂは、総開放時間である１．６秒が経過する前であっても閉鎖状態となり、普電開閉処理期間が終了することになるが、本実施形態では遊技球の最短の発射間隔が０．６秒であるため、普電開閉処理期間中に最大入球個数である１０個の遊技球が特図始動口３４ａに入球することがないように構成されている。以下に説明する普電開閉シナリオＣ～Ｇにおいても同様である。

【３９６８】

普電開閉シナリオＣ～Ｇは、普電開閉シナリオＢと比較して普電開閉処理期間における普通電動役物３４ｂの開放回数及び総開放時間が異なるのみであり、他の制御については普電開閉シナリオＢと同じである。具体的には、普電開閉シナリオＣの普電開閉処理期間における普通電動役物３４ｂの開放回数は３回であり、普電開閉シナリオＤの普電開閉処理期間における普通電動役物３４ｂの開放回数は４回であり、普電開閉シナリオＥの普電開閉処理期間における普通電動役物３４ｂの開放回数は５回であり、普電開閉シナリオＦの普電開閉処理期間における普通電動役物３４ｂの開放回数は６回であり、普電開閉シナリオＧの普電開閉処理期間における普通電動役物３４ｂの開放回数は７回である。

【３９６９】

このように、本実施形態では、普電開閉シナリオに設定されている閉鎖期間（普電インターバル期間）の時間的長さ（１３５．０秒）及び普電エンディング期間の時間的長さ（１４０．０秒）は、いずれも、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（１２６．０秒）及びＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（１２５．９秒）よりも長い時間に設定されている。さらに、普電開閉シナリオに設定されている閉鎖期間（普電インターバル期間）の時間的長さ（１３５．０秒）及び普電エンディング期間の時間的長さ（１４０．０秒）は、いずれも、上記合算時間Ａ（１２８．０秒）及び上記合算時間Ｂ（１２８．０秒）よりも長い時間に設定されている。このような構成を採用した理由については後述する。

【３９７０】

なお、以下の説明では、特図当否判定において特図小当たりに当選し、特図種別判定において特別図柄Ａと判定されたことを、「特図抽選において特図小当たりＡに当選した」とも表現する。特別図柄Ｂについても同様である。また、普図当否判定において普図当た

りに当選し、普図種別判定において普通図柄Ａと判定されたことを、「普図抽選において普図当たりＡに当選した」とも表現する。普通図柄Ｂ～Ｇについても同様である。

【３９７１】

《７－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。

【３９７２】

図３９１は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。

【３９７３】

音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、音声発光制御装置９０の全体の制御を司る演算装置であるＭＰＵ９２と、音信号を生成するとともに生成した音信号に基づいてスピーカー４６を駆動して音を出力する音出力ＬＳＩ９７と、種々の音声データが格納されたメモリである音声データ用ＲＯＭ９８とが搭載されている。音声データ用ＲＯＭ９８は、音出力ＬＳＩ９７に接続され、音出力ＬＳＩ９７は、信号線を介してＭＰＵ９２と接続されている。

【３９７４】

ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【３９７５】

音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２からの指示に基づいて再生すべき音を生成し、生成した音をスピーカー４６から出力するＤＳＰ（Ｄｉｇｉｔａｌ Ｓｉｇｎａｌ Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）である。具体的には、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２から再生開始指令を受信すると、その再生開始指令によって指示された再生を開始すべき音を特定し、その特定した音に対応する音声データを音声データ用ＲＯＭ９８から読み出し、再生すべき音を生成する。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した音をスピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２から再生終了指令を受信すると、その再生終了指令により指示された再生を終了すべき音を特定し、その特定した音の再生を終了する。

【３９７６】

音出力ＬＳＩ９７は、１６チャンネル分の音声チャンネルを有しており、最大１６の音を同時に生成し、合成（ミキシング）した上で、スピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２からの指示に従って、音声チャンネル毎に再生中の音の出力を消音（ミュート）に設定し、また、その消音設定を解除することができる。消音に設定された音声チャンネルは、音出力ＬＳＩ９７にて該当する音声データを読み出して再生すべき音を生成するものの、他の音声チャンネルの音とミキシングする場合は、消音設定の対象の音声チャンネルの音のレベルを０にするか、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシング回路に非入力とすることによって、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシングしないようにしている。これにより、消音設定の対象の音声チャンネルの音がスピーカー４６から出力されない。

【３９７７】

ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には主制御装置６０、演出操作ボタン２４が接続されており、ＭＰＵ９２は、主制御装置６０から各種コマンドを受信するとともに、演出操作ボタン２４の操作態様を示す

信号を受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６、各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。

【３９７８】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【３９７９】

ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【３９８０】

プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。

【３９８１】

ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【３９８２】

ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。

【３９８３】

キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【３９８４】

ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。

【３９８５】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

【３９８６】

《７－４》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【３９８７】

図３９２は、本実施形態のパチンコ機１０において実行される処理の流れの一例を示すタイミングチャートである。図３９３及び図３９４は、本実施形態のパチンコ機１０において実行される演出の一例を示す説明図である。

【３９８８】

本実施形態のパチンコ機１０において遊技を行なう遊技者は、はじめに、遊技盤３０の中央下部に設けられている普図始動ゲート３５に遊技球が入球するように、操作ハンドル２５を操作して遊技球の発射強度を調整する。図３９２に示すように、遊技球が普図始動ゲート３５に入球すると、パチンコ機１０の主制御装置６０は、上述した普図抽選を実行し、普通図柄表示部３８ａにおいて普通図柄の変動表示を開始させる（時刻ｔ１）。また、音声発光制御装置９０は、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動表示の開始に伴って、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて装飾図柄の変動表示を開始させる。

【３９８９】

その後、設定された普図変動時間が経過すると、主制御装置６０は、普通図柄表示部３８ａおいて変動中の普通図柄を普図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させ、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて変動中の装飾図柄を普図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させる（時刻ｔ２）。遊技者は、普通図柄表示部３８ａにおいて停止表示された普通図柄の表示態様又は図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡにおいて停止表示された装飾図柄の表示態様を確認することによって、普図抽選の抽選結果を認識することができる。具体的には、本実施形態では、普図抽選の結果が普図当たりである場合には、メイン表示領域ＭＡにおいて変動中の装飾図柄を、３つの装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３の数字が同一である表示態様（例えば「５５５」）で停止表示させる。一方、普図抽選の結果が普図外れである場合には、メイン表示領域ＭＡにおいて変動中の装飾図柄を、３つの装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３の数字が同一ではない（揃わない）表示態様（例えば「１３５」）で停止表示させる。

【３９９０】

遊技者は、普図抽選において普図当たりに当選するまで、繰り返し普図始動ゲート３５に遊技球を入球させる。なお、本実施形態では、普図始動ゲート３５の下流に一般入賞口３２が設けられているため、普図始動ゲート３５に入球した遊技球は、そのまま一般入賞口３２に入球し、１個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。

【３９９１】

普図抽選の結果、普図当たりに当選した場合には、主制御装置６０は、普通図柄表示部３８ａおいて変動中の普通図柄を普図当たりの種別（普通図柄の種別）に対応した表示態様で停止表示させ、その後、普図当たりの種別（普通図柄の種別）に対応した普電開閉シナリオを選択し、当該選択した普電開閉シナリオに基づいた普電開閉実行モードを開始する（時刻ｔ２）。一方、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて変動中の装飾図柄を、普図当たりの当選後に実行される普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に対応した表示態様で停止表示させる。

【３９９２】

具体的には、本実施形態では、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数が１回である普図当たりＡに当選した場合には、変動中の装飾図柄を「１↓１」といった表示態様（中央の装飾図柄列Ｚ２の装飾図柄のみがスクロールしている表示態様）で表示させてリーチを発生させた上で、「１１１」といった表示態様で停止表示させる。また、例えば、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数が２回である普図当たりＢに当選した場合には、図３９３（Ａ）に示すように、変動中の装飾図柄を「２↓２」といった表示態様で表示させてリーチを発生させた上で、図３９３（Ｂ）に示すように、「２２２」といった表示態様で停止表示させる。したがって、メイン表示領域ＭＡにおいて変動中の装飾図柄でリーチが発生した場合には、遊技者は、普図当たりに当選した場合に実行される普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数を認識す

ることができるので、遊技者に対して、普図当たりに当選するか否かの期待感だけではなく、当選後の普通電動役物３４ｂの開放回数に対する期待感も付与することができる。遊技者が普通電動役物３４ｂの開放回数に対して期待感を持つ理由については後述する。

【３９９３】

以下、図３９２に示した例では、普図抽選の結果、普図当たりＢに当選した場合について説明する。

【３９９４】

普図抽選の結果、普図当たりＢに当選すると、主制御装置６０は、上述した普電開閉シナリオＢに基づいた普電開閉実行モードを開始し、当該普電開閉実行モードの普電オープニング期間を開始する（時刻ｔ２）。上述したように、普電開閉シナリオＢに基づいた普電開閉実行モードでは、普通電動役物３４ｂが２回開放する。また、普電オープニング期間が開始されると、音声発光制御装置９０は、普電オープニング演出及び右打ち報知処理を開始する。本実施形態では、図３９４（Ａ）に示すように、普電オープニング演出として、図柄表示装置４１の表示面４１ａに女性のキャラクターを表示し、後述するＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モード（いわゆる大当たり）が２回発生することを示唆する演出を実行する。また、本実施形態における右打ち報知処理では、図３９４（Ａ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「右打ち」といった文字列と右向きの矢印とを組み合わせた画像である右打ち指示画像ＧＤ１を表示させ、スピーカー４６から「右打ち！」といった音声を出力させる。

【３９９５】

右打ち報知処理によって「右打ち」すべきことを認識した遊技者は、操作ハンドル２５を操作して「右打ち」を行なう。遊技者が「右打ち」を行なうと、遊技球発射機構８１から発射された遊技球は、遊技盤３０の遊技領域ＰＡの右側に設けられた流通路３０１に到達する。ここで、本実施形態では、閉鎖状態の普通電動役物３４ｂの上を遊技球が通過するのに０．７秒以上の時間を要するように構成されている。そして、本実施形態では、遊技球は遊技球発射機構８１から０．６秒間隔で発射される。したがって、右打ち報知処理の開始以降、遊技者が「右打ち」を継続していると、閉鎖状態の普通電動役物３４ｂの上を少なくとも１個の遊技球が通過中の状態（遊技球が載っている状態）となる。

【３９９６】

そして、主制御装置６０は、普電オープニング期間が終了すると、普電開閉処理期間を開始し、普通電動役物３４ｂの１回目の開放を開始する（時刻ｔ３）。すると、当該普通電動役物３４ｂの上を通過中の遊技球は、開放した普通電動役物３４ｂの下方に落下し、当該普通電動役物３４ｂの下方に設けられている特図始動口３４ａに入球する（時刻ｔ４）。

【３９９７】

特図始動口３４ａに遊技球が入球すると、主制御装置６０は、上述した特図抽選を実行し、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄の変動表示を開始させ、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａのサブ表示領域ＳＡにおいて装飾図柄の変動表示を開始させる（時刻ｔ４）。本実施形態では、特図変動時間は、特図抽選の結果に関わらず、毎回０．５秒に設定される。

【３９９８】

その後、設定された特図変動時間（本実施形態では０．５秒）が経過すると、主制御装置６０は、特別図柄表示部３７ａおいて変動中の特別図柄を特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させ、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａのサブ表示領域ＳＡにおいて変動中の装飾図柄を特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させる（時刻ｔ５）。上述したように、本実施形態では、特図抽選においては必ず特図小当たり（特図小当たりＡ又は特図小当たりＢ）に当選するように構成されており、例えば、特図抽選の結果が特図小当たりＡである場合には、音声発光制御装置９０は、サブ表示領域ＳＡにおいて変動中の装飾図柄を「７７７」といった表示態様で停止表示させ、特図抽選の結果が特図小当たりＢである場合には、サブ表示領域ＳＡにおいて変動

中の装飾図柄を「３３３」といった表示態様で停止表示させる。
【３９９９】
図３９２に示した例では、特図抽選の結果、特図小当たりＡに当選した場合について説明する。
【４０００】
特図抽選の結果、特図小当たりＡに当選すると、主制御装置６０は、上述した特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードを開始し、当該特電開閉実行モードの特電オープニング期間を開始する（時刻ｔ５）。
【４００１】
そして、主制御装置６０は、特電オープニング期間が終了すると、特電開閉処理期間を開始し、第１特別電動役物５７ｂの開放を開始する（時刻ｔ６）。上述したように、特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードにおける特電開閉処理期間では、第１特別電動役物５７ｂが１回開放する。ここで、本実施形態では、閉鎖状態の第１特別電動役物５７ｂの上を遊技球が通過するのに１．０秒以上の時間を要するように構成されている。そして、本実施形態では、遊技球は遊技球発射機構８１から０．６秒間隔で発射される。したがって、右打ち報知処理の開始以降、遊技者が「右打ち」を継続していれば、閉鎖状態の第１特別電動役物５７ｂの上を少なくとも１個の遊技球が通過中の状態（遊技球が載っている状態）となる。したがって、第１特別電動役物５７ｂが開放すると、当該第１特別電動役物５７ｂの上を通過中の遊技球は、開放した第１特別電動役物５７ｂの下方に落下し、当該第１特別電動役物５７ｂの下方に設けられている第１大入賞口５７ａに入球する（時刻ｔ７）。
【４００２】
第１大入賞口５７ａに遊技球が入球すると、当該遊技球はそのままＶ入賞口５７ａｖに入球する（時刻ｔ７）。すなわち、本実施形態では、遊技者は「右打ち」を継続していれば、第１特別電動役物５７ｂの開放中に第１大入賞口５７ａ及びＶ入賞口５７ａｖに遊技球を容易に（確実に）入球させることが可能な構成となっている。
【４００３】
Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球すると、音声発光制御装置９０は、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選したことを示唆する演出であるＶ入賞演出と、１６ラウンドの特電開閉実行モードが開始されることを示唆する演出とを実行し、主制御装置６０は、実行中である特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの終了後に、上述したＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた１６ラウンドの特電開閉実行モードを開始する（時刻ｔ８）。
【４００４】
Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、特電オープニング期間の０．５秒が経過した後に特電開閉処理期間が開始され、第２特別電動役物５８ｂの１６回の開放のうちの１回目の開放（第１ラウンドのラウンド遊技）が開始される（時刻ｔ９）。そして、第２特別電動役物５８ｂは、最大開放時間の５．０秒が経過したこと又は最大入球個数である１０個の遊技球が入球したことのいずれかの条件を満たした場合に、閉鎖状態となる。閉鎖状態となった後は、閉鎖期間（特電インターバル期間）の３．０秒が経過した後に第２特別電動役物５８ｂの２回目の開放（第２ラウンド目のラウンド遊技）が開始される。その後、第２特別電動役物５８ｂの１６回目の開放（第１６ラウンドのラウンド遊技）が終了して閉鎖した後、特電エンディング期間が開始され、特電エンディング期間の０．５秒が経過することによって、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが終了する（時刻ｔ１０）。遊技者は、このＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの特電開閉処理期間において、第２特別電動役物５８ｂの開放中に遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させることにより、大量の遊技球を賞球として獲得することができる。
【４００５】
なお、上述したように、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡにおいては、特電開閉処

理期間における１ラウンドの開放の最大開放時間が５．０秒、最大入球個数が１０個に設定されているが、遊技球の最短の発射間隔は０．６秒であるため、最大開放時間の５．０秒の開放期間中には最大でも８個程度しか遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させることができない。すなわち、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡでは、第２特別電動役物５８ｂの１回の開放中に１０個の遊技球が入球することによって第２特別電動役物５８ｂが５．０秒よりも短い時間で閉鎖することがないように構成されている。この結果、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡでは、遊技者による遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず、第２特別電動役物５８ｂの１ラウンドの開放期間の長さは５．０秒に固定され、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）は、０．５秒（特電オープニング期間）＋５．０秒（１ラウンド）×１６（ラウンド数）＋３．０秒（特電インターバル期間）×１５（インターバル数）＋０．５秒（特電エンディング期間）となり、１２６．０秒に固定されることになる。すなわち、本実施形態におけるＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードは、遊技者による遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず、開始されてから１２６．０秒で終了することになる。

【４００６】

また、本実施形態では、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放が開始した時点（時刻ｔ３）から、上述したＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが開始した時点（時刻ｔ８）までに要する時間は、遊技者が右打ち報知処理の指示通りに「右打ち」を行なっている場合には、最大でも、４秒程度となるように構成されている。

【４００７】

そして、本実施形態では、普電開閉シナリオＢに基づく普電開閉実行モードの普電開閉処理期間における閉鎖期間（普電インターバル期間）は１３５．０秒に設定されているため、普通電動役物３４ｂの１回目の閉鎖から１３５．０秒が経過した後に、普通電動役物３４ｂの２回目の開放が開始することになる（時刻ｔ１１）。

【４００８】

この結果、本実施形態では、図３９２に示すように、普通電動役物３４ｂの２回目の開放が開始する前に、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが終了することになる。

【４００９】

そして、普電開閉シナリオＢに基づいた普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの２回目の開放によって遊技球が特図始動口３４ａに入球すると、主制御装置６０は、上述した特図抽選を実行し、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄の変動表示を開始させ、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａのサブ表示領域ＳＡにおいて装飾図柄の変動表示を開始させる（時刻ｔ１２）。

【４０１０】

その後の処理の流れは、普電開閉実行モードにおける普電インターバル期間（閉鎖期間）が普電エンディング期間に置き換わる点が異なるのみで、図３９２に示す時刻ｔ１３から時刻ｔ１８までの処理の流れは、上述した時刻ｔ５から時刻ｔ１０までの処理の流れと同じである。そして、普電開閉シナリオＢに基づく普電開閉実行モードの普電エンディング期間の時間的長さは１４０．０秒に設定されているので、仮に保留普図抽選が存在していたとしても、普通電動役物３４ｂの２回目の閉鎖後に開始される普電エンディング期間の１４０．０秒が経過するまでは次の普図抽選は実行されない。すなわち、２回目のＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが終了するよりも早く次の普図抽選が実行されないように構成されている。その後、普電エンディング期間の１４０．０秒が経過して普電開閉実行モードが終了する（時刻ｔ１９）。

【４０１１】

なお、本実施形態では、普電エンディング期間の終了前の５秒間において、普電開閉実行モードが終了することを示唆する普電エンディング演出を実行する。本実施形態では、

図３９４（Ｂ）に示すように、普電エンディング演出として、図柄表示装置４１の表示面４１ａに女性のキャラクターを表示し、「楽しかった？またね！！」といった文字列を表示する。

【４０１２】

以上説明したように、本実施形態では、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に対応した回数分だけ時刻ｔ３から時刻ｔ１０までの処理が繰り返されることになる。換言すれば、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に対応した回数分だけ、１６ラウンド又は１２ラウンドのＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが実行されることになる。

【４０１３】

なお、図３９２に示した例では、１回目及び２回目の特図抽選において特図小当たりＡに当選し、その後に遊技球がＶ入賞口５７ａｖに入球してＶ入賞大当たりに当選した場合について説明したが、１回目又は２回目の特図抽選において特図小当たりＢに当選していた場合であって、その後に遊技球がＶ入賞口５７ａｖに入球してＶ入賞大当たりに当選した場合には、主制御装置６０は、普電開閉実行モードにおける普電インターバル期間において上述したＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードを開始することになる。

【４０１４】

また、本実施形態では、特図始動口３４ａには特図保留機能が設けられていないため、仮に、普通電動役物３４ｂの２回目の開放が開始して特図始動口３４ａに遊技球が入球した時点においてもＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオに基づいた特電開閉実行モードが終了していなかった場合には、特図始動口３４ａへの遊技球の入球に基づく特図抽選が実行されない。この結果、特図抽選において特図小当たりに当選することもなく、Ｖ入賞大当たりに当選することも不可能となる。

【４０１５】

また、図３９２に示した例とは異なり、右打ち報知処理が実行されているにもかかわらずに遊技者が「右打ち」を行なわなかった場合には、普通電動役物３４ｂの開放中に遊技球を特図始動口３４ａに入球させることができず、または、第１特別電動役物５７ｂの開放中に遊技球を第１大入賞口５７ａ及びＶ入賞口５７ａｖに入球させることができない。この場合には、上述した特図小当たり用特電開閉シナリオに基づいた特電開閉実行モードや、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオに基づいた特電開閉実行モードは開始されず、遊技者は、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの次の開放までの閉鎖期間（普電インターバル期間）や普電エンディング期間が終了するのを待つことになる。

【４０１６】

以上説明したように、本実施形態によれば、以下の効果を奏することができる。

【４０１７】

本実施形態では、普通図柄の種別に基づいて、Ｖ入賞大当たりに連続当選可能な回数の上限が決まることになる。より具体的には、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に基づいて、当該普電開閉実行モードの実行中におけるＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行可能な上限回数が決定されるので、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４０１８】

また、本実施形態では、特図抽選の結果として特図大当たりが設定されていないので、特図大当たりが設定されているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性（スペック）を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。

【４０１９】

また、本実施形態では、特図抽選において特図大当たりに当選する確率が高くなる高確率モード（いわゆる確変状態）を備えていないので、制御を簡易化することができるとともに、これらのモードを備えているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性（スペック）を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。

【４０２０】

また、本実施形態では、普図抽選において普図当たりに当選する確率が高くなったり、普図当たりに当選した場合における普通電動役物３４ｂの開放回数が多くなる高頻度サポートモード（いわゆる電サポ状態）を備えていないので、制御を簡易化することができるとともに、これらのモードを備えているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。

【４０２１】

また、本実施形態では、特図抽選を保留する機能を備えていないので、特図抽選を保留するための特図保留エリアを主側ＲＡＭ６４から省略することができ、主側ＲＡＭ６４の記憶領域を他の用途に有効に活用することが可能となる。

【４０２２】

また、本実施形態では、普電開閉実行モードの実行中において、実質的な抽選が存在せずにＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが複数回実行される（いわゆる大当たりが連荘する）ので、一般的なパチンコ機における大当たりの連荘時において、例えば高確率モード（いわゆる確変状態）であるにもかかわらず大当たり抽選においてなかなか大当たりに当選せずに次の特電開閉実行モードがなかなか開始されないといった事態（いわゆるハマリ）の発生を回避することが可能となる。

【４０２３】

また、本実施形態によれば、遊技球が普図始動ゲート３５に入球し、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合において、遊技球が流通路３０１に到達する発射態様（いわゆる「右打ち」の発射態様）で０．６秒間隔で継続して発射されている場合には、普電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球して特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が第１大入賞口５７ａに入球し、当該第１大入賞口５７ａに入球した遊技球がＶ入賞口５７ａｖに入球してＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される。

【４０２４】

そして、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間を、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間と、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間と、を合算した時間（合算時間：１２８．０秒）よりも長い時間に設定可能な構成となっている。より詳細には、遊技球が流通路３０１に到達する発射態様（いわゆる「右打ち」の発射態様）で０．６秒間隔で継続して発射されている状況において、普電開閉実行モードが開始されてからＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了するまでに要する時間（図３９２の時刻ｔ２から時刻ｔ１０までの時間）を特定所要時間と定義した場合に、普電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間を、特定所要時間よりも長い時間に設定可能な構成となっている。したがって、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが終了し、その後にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後においても、普電開閉実行モードが継続しており、当該普電開閉実行モードの継続中に普通電動役物３４ｂが開放状態に遷移して遊技球が特図始動口３４ａに入球可能となる場合がある。

【４０２５】

そして、本実施形態によれば、普図抽選において普通電動役物３４ｂが２回以上開放する普図当たりに当選した場合には、普電開閉実行モードの実行中において、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に、普通電動役物３４ｂが閉鎖状態から開放

状態に遷移するので、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に遊技球が特図始動口３４ａに入球することが可能となる。そして、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、再び特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、その後、再びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。すなわち、普図抽選において普通電動役物３４ｂが２回以上開放する普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行されると、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されることになる。Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、普電開閉実行モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４０２６】

また、本実施形態によれば、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合には、特図抽選用の各種のカウンタ値の取得を回避するので（換言すれば、特図抽選の保留機能を備えていないので）、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球しても、その後に特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が特図始動口３４ａに入球可能なタイミングが訪れるまでに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【４０２７】

また、仮に、本実施形態とは異なり、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合であっても特図抽選用の各種のカウンタ値の取得を回避しない構成（すなわち、特図抽選の保留機能を備える構成）を採用した場合において、普通電動役物３４ｂの１回の開放において複数の遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合には、特図抽選が複数保留されてしまい、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に関わらず、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されてしまう場合がある。

【４０２８】

これに対して、本実施形態によれば、普通電動役物３４ｂの１回の開放において複数の遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合であっても、普通電動役物３４ｂの１回の開放に対して、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行回数を１回ずつとする遊技性を実現することができる。

【４０２９】

また、本実施形態によれば、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなるように構成されているので、当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって普通電動役物３４ｂが開放状態に遷移したタイミングにおいても当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、特図始動口３４ａに遊技球が入球したタイミングにおいてもＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しておらず、特図始動口３４ａに遊技球が入球したにもかかわらず特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

【４０３０】
　また、本実施形態によれば、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなるように構成されているので、普電開閉実行モードの普電インターバル期間においてＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが早期に終了してしまい、当該特電開閉実行モードが終了してから普通電動役物３４ｂの次の開放までの期間が長くなってしまい、遊技が間延びしてしまうことを抑制することができる。
【４０３１】
　また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物３４ｂが開放状態から閉鎖状態に遷移してから、閉鎖状態から開放状態に遷移するまでの期間である普電インターバル期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば１２６．０秒）よりも長い時間（１３５．０秒）に設定可能である。このような構成を採用した理由について説明する。
【４０３２】
　先に、本実施形態とは異なり、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば１２６．０秒）よりも短い時間（例えば８０．０秒）に設定する比較例の構成を採用した場合について説明する。
【４０３３】
　まず、比較例の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける１回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの２回目の開放状態では、まだＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることはない。その後、普電開閉実行モードにおける２回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの３回目の開放状態では、既にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目と３回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球したことを契機として開始されることになるが、２回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても開始されることはない。
【４０３４】
　次に、比較例の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球しなかった場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードは開始されず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも開始されない。その後、普電開閉実行モードにおける１回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの２回目の開放状態では、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていないため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける２回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの３回目の開放状態では、まだＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることはない。その後、普電開閉実行モードにおける３回目の普電インターバル期間が

終了し、普通電動役物３４ｂの４回目の開放状態では、既にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの２回目と４回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球したことを契機として開始されることになるが、３回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても開始されることはない。

【４０３５】

このように、本実施形態とは異なり、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さをＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さよりも短い時間に設定する比較例の構成を採用した場合には、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始のタイミングが固定化されず、遊技の流れが煩雑化してしまい、遊技の制御が困難になってしまうといった課題がある。

【４０３６】

次に、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（１２６．０秒）よりも長い時間（１３５．０秒）に設定する本実施形態の構成を採用した場合について説明する。

【４０３７】

まず、本実施形態の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、その後、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける１回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの２回目の開放状態では、既にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。

【４０３８】

次に、本実施形態の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球しなかった場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードは実行されず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されない。その後、普電開閉実行モードにおける１回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの２回目の開放状態では、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていないため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。

【４０３９】

このように、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さをＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（１２６．０秒）よりも長い時間（１３５．０秒）に設定するので、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物３４ｂが開放状態となったタイミングにおいては、当該普通電動役物３４ｂが開放状態となったのが何回目であるのかに関わらず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていない又は既に終了している状態となる。したがって、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物３４ｂが開放状態となった場合に遊技球が特図始動口３４ａに入球したにもかかわらず、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されないということはない。すなわち、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始のタイミングを固定化することができ、遊技の流れが煩雑化してしまうことを抑制することができるとと

もに、普電開閉実行モードの実行中において普通電動役物３４ｂが開放状態となる回数を設定することによって、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行可能な回数の上限を設定することが可能となる。

【４０４０】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物３４ｂが最後に開放状態から閉鎖状態に遷移してから、普図抽選を実行可能とするまでの期間である普電エンディング期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば１２６．０秒）よりも長い時間（１４０．０秒）に設定可能である。この構成を採用した理由について説明する。

【４０４１】

先に、本実施形態とは異なり、普電エンディング期間の長さをＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも短い時間に設定する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、普電エンディング期間の終了後に普図抽選が実行され、普図当たりに当選した場合には、普電開閉実行モードが実行され、当該普電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球し、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される可能性がある。しかしながら、この構成において、普電エンディング期間の開始直後からＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されている場合には、普電エンディング期間が終了した後においても当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続しており、遊技球が特図始動口３４ａに入球したタイミングにおいても当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続している場合がある。この場合には、遊技球が特図始動口３４ａに入球しても特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、遊技者に不利な状況となってしまうといった課題がある。

【４０４２】

これに対して、本実施形態によれば、普電エンディング期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能なので、普電エンディング期間が終了した後においてもＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続してしまうといった状況の発生を抑制することができ、遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【４０４３】

また、本実施形態によれば、普電エンディング期間の長さを、普電インターバル期間の長さ以上の長さに設定するので、普電開閉実行モードの普電インターバル期間において実現される一連の遊技の流れを、普電開閉実行モードの普電エンディング期間においても同様に実現することが可能となる。この結果、普電開閉実行モードにおける普電インターバル期間と普電エンディング期間との両期間において特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを実行可能とする新たな遊技を実現することが可能となる。

【４０４４】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの普電インターバル期間においてＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを実行可能なので、普電開閉実行モードに含まれる普電インターバル期間の回数が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードに普電インターバル期間が何回含まれているのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４０４５】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間に、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを複数回実行可能なので、普電開閉実行モードが開始されるか否かが遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、遊技者に、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが開始されるのか否かに

対して興味や関心を抱かせることができるとともに、普電開閉実行モードが開始された場合には、遊技者に、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが何回実行されるのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４０４６】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数を示唆する演出（図３９３、図３９４（Ａ）等）を実行するので、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４０４７】

特に本実施形態では、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて変動表示及び停止表示される装飾図柄の数字が、普図抽選に当選した場合における普通電動役物３４ｂの開放回数（すなわち、Ｖ入賞大当たりの連荘回数）を示唆しているので、遊技者に、なるべく大きな数字の装飾図柄が有効ラインＬ１上に停止して欲しいといった感情を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、大きな数字の装飾図柄によってリーチが発生した場合には、遊技者に大きな期待感を抱かせることができる。

【４０４８】

また、本実施形態によれば、普図抽選の結果に基づいて、１回の普図当たりに対して複数回の普通電動役物３４ｂの開放動作を少なくとも実行させる。そして、普通電動役物３４ｂの開放（図３９２の時刻ｔ３）からＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了（時刻ｔ１０）までの１サイクルを１特別遊技回と定義した場合に、普通電動役物３４ｂが第１タイミング（図３９２の時刻ｔ３）で開放することに基づく１特別遊技回が実行され、当該１特別遊技回が終了した後の第２タイミング（図３９２の時刻ｔ１１）で普通電動役物３４ｂが開放するように制御する。したがって、普図抽選における１回の普図当たりに対して複数回の１特別遊技回を実行させることが可能となる。

【４０４９】

また、本実施形態によれば、普通図柄の変動表示が開始しないように制限する制限期間を発生させる。より具体的には、第１タイミングから、第２タイミング以降に発生する１特別遊技回の終了後までの期間において所定の制限期間を発生させる。したがって、１特別遊技回が終了するよりも前に普通図柄の変動表示が開始してしまうことを抑制することができるので、１特別遊技回が終了していないにもかかわらず普図抽選が実行されてしまうといった状況の発生を抑制することができる。この結果、例えば、普図抽選の結果が、遊技者に有利な普図当たりとなったにもかかわらず、既に実行されている１特別遊技回が終了していないために、遊技球が特図始動口３４ａに入球しても特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されないといった遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【４０５０】

また、本実施形態では、Ｖ入賞大当たりについて複数の種別（Ｖ入賞大当たりＡ及びＢ）が設定されているので、１回の普電開閉実行モードにおいて当選するＶ入賞大当たりの回数だけでなく、どの種別のＶ入賞大当たりに当選するのかといった期待感も遊技者に付与することができる。

【４０５１】

また、本実施形態では、特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（２．０秒）とＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（１２６．０秒）とを合算した合算時間Ａ（１２８．０秒）は、特図小当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（２．１秒）とＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（１２５．９秒）とを合算した合算時間Ｂと同じなので、特図小当たり用特電

開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが実行され、その後にＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが実行された場合と、特図小当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードが実行され、その後にＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードが実行された場合とで、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが終了するタイミングが同じになる。この結果、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの終了時点から普通電動役物３４ｂの次の開放までの待機時間が同じになるので、例えば、当該待機時間において実行する演出の内容を共通化することができる。

【４０５２】

また、本実施形態では、遊技盤３０の中央下部の位置に普図始動ゲート３５が設けられており、当該普図始動ゲート３５に入球した遊技球が入球可能な位置に一般入賞口３２が設けられているので、遊技盤３０の中央下部の位置に特図始動口３４ａが設けられている一般のパチンコ機と同様に、遊技者に賞球を付与しつつ、普図抽選において普図当たりに当選することを期待させるといった遊技を実現することができる。

【４０５３】

また、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技者は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球するように操作ハンドル２５を操作するので、多くの遊技球が普図始動ゲート３５に入球することになる。そして、本実施形態では、普図始動ゲート３５に入球した遊技球が一般入賞口３２に入球するので、全ての賞球数に占める一般入賞口３２による賞球数の割合を高めることができる。換言すれば、全ての賞球数に占める役物作動による賞球数の割合である役物比率を下げることが可能となる。

【４０５４】

《７－５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【４０５５】

上述した遊技を進行させるために、主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。主側ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【４０５６】

＜タイマ割込み処理＞

図３９５は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期）に実行される。

【４０５７】

ステップＳｍ０１０１では、各種検知センサーの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサーの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｍ０１０２に進む。

【４０５８】

ステップＳｍ０１０２では、乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値を更新する。具体的には、乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値に１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣｉｎｉの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｍ０１０３に進む。

【４０５９】

ステップＳｍ０１０３では、普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２、普図リーチ判定カウンタＣｎ３、特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値を更新する。具体的には、普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カ

ウンタＣｎ２、普図リーチ判定カウンタＣｎ３、特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各判定カウンタＣｎ１～Ｃｎ３、Ｃｓ１、Ｃｓ２の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｍ０１０４に進む。

【４０６０】

ステップＳｍ０１０４では、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づく普図始動ゲート用の入球処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０１０４を実行した後、ステップＳｍ０１０５に進む。

【４０６１】

ステップＳｍ０１０５では、特図始動口３４ａへの遊技球の入球に基づく特図始動口用の入球処理を実行する。特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０１０５を実行した後、ステップＳｍ０１０６に進む。

【４０６２】

ステップＳｍ０１０６では、Ｖ入賞口５７ａｖへの遊技球の入球に基づくＶ入賞口用の入球処理を実行する。Ｖ入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０１０６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【４０６３】

＜普図始動ゲート用の入球処理＞

次に、普図始動ゲート用の入球処理について説明する。普図始動ゲート用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３９５：Ｓｍ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４０６４】

図３９６は、普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ０２０１では普図始動ゲート３５に、遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｍ０２０１において、普図始動ゲート３５に遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｍ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０２０２に進み、普図抽選保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、普図抽選保留個数ＳＮは、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）普図抽選の数を示す値である。本実施形態では、普図抽選保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｍ０２０１において、普図始動ゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｍ０２０１：ＮＯ）、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【４０６５】

ステップＳｍ０２０２において、普図抽選保留個数ＳＮが上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｍ０２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０２０３に進み、普図抽選保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｍ０２０４に進む。

【４０６６】

ステップＳｍ０２０４では、普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２および普図リーチ判定カウンタＣｎ３の各値をＲＡＭ６４の普図保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｍ０２０３において１を加算した普図抽選保留個数ＳＮに対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳｍ０２０５に進む。

【４０６７】

ステップＳｍ０２０５では、普図先判定処理を実行する。普図先判定処理は、普図保留エリア６４ｄに記憶された普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２および普図リーチ判定カウンタＣｎ３の各値の情報（普図保留情報）に基づいて、普図抽選の判定結果（普図当否判定の判定結果、普図種別判定の判定結果及び普図リーチ発生の有無の判定結果等）を、当該普図保留情報が普通図柄の変動を伴う普図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。ステップＳｍ０２０５を実行した後、ステップＳｍ０２０６に進む。

【４０６８】
ステップＳｍ０２０６では、普図保留コマンドを設定する。具体的には、普図保留エリア６４ｄに記憶された普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２及び普図リーチ判定カウンタＣｎ３の各値の情報（普図保留情報）に基づいて実行された普図先判定処理の判定結果を普図保留コマンドとして設定する。
【４０６９】
普図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて取得された普図保留情報に対する普図先判定処理の判定結果を、当該普図保留情報が普通図柄の変動を伴う普図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。普図保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図３９９：ステップＳｍ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、普図保留コマンドを受信すると、図柄表示装置４１の普図保留表示領域Ｄｎにおける表示を普図抽選保留個数ＳＮの増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の普図保留表示領域Ｄｎにおける表示を普図抽選保留個数ＳＮの増加に対応させて変更する。
【４０７０】
ステップＳｍ０２０６を実行した後、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。
【４０７１】
一方、ステップＳｍ０２０２において、普図抽選保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｍ０２０２：ＮＯ）、すなわち、普図抽選保留個数ＳＮの値が上限値であると判定した場合には、普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２および普図リーチ判定カウンタＣｎ３の各値を普図保留エリア６４ｄに記憶することなく、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。
【４０７２】
＜特図始動口用の入球処理＞
次に、特図始動口用の入球処理について説明する。特図始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３９５：Ｓｍ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４０７３】
図３９７は、特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ０３０１では、特図始動口３４ａに遊技球が入球したか否かを、特図始動口３４ａに対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳｍ０３０１において、特図始動口３４ａに遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｍ０３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０３０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドを設定する。その後、ステップＳｍ０３０３に進む。一方、ステップＳｍ０３０１において、特図始動口３４ａに遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｍ０３０１：ＮＯ）、本特図始動口用の入球処理を終了する。
【４０７４】
ステップＳｍ０３０３では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている特電開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。特電開閉実行モードフラグは、上述した特電開閉実行モードを開始させる際にＯＮとなり、特電開閉実行モードの終了の際にＯＦＦとなるフラグである。すなわち、特電開閉実行モードフラグは、特電開閉実行モードの実行中にＯＮとなっているフラグである。ステップＳｍ０３０３において、特電開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｍ０３０３：ＮＯ）、すなわち、特電開閉実行モードの実行中ではないと判定した場合には、ステップＳｍ０３０４に進む。
【４０７５】
ステップＳｍ０３０４では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている特図変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。特図変動中フラグは、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動開始の際にＯＮとなり、特別図柄の変動終了の際にＯＦＦとなるフラグである。す

なわち、特図変動中フラグは、特別図柄の変動中にＯＮとなっているフラグである。ステップＳｍ０３０４において、特図変動中フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｍ０３０４：ＮＯ）、すなわち、特別図柄の変動中ではないと判定した場合には、ステップＳｍ０３０５に進む。

【４０７６】

ステップＳｍ０３０５では、特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の各値を主側ＲＡＭ６４の特図判定エリア６４ｃに記憶する。その後、ステップＳｍ０３０６に進む。

【４０７７】

ステップＳｍ０３０６では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている特図変動開始フラグをＯＮにする。特図変動開始フラグは、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動を開始させるためのフラグであり、後述するように、特別図柄の変動が開始された際にはＯＦＦとなる。ステップＳｍ０３０６を実行した後、本特図始動口用の入球処理を終了する。

【４０７８】

＜Ｖ入賞口用の入球処理＞

次に、Ｖ入賞口用の入球処理について説明する。Ｖ入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３９５：Ｓｍ０１０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４０７９】

図３９８は、Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ０４０１では、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球したか否かを、Ｖ入賞口５７ａｖに対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳｍ０４０１において、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｍ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０４０２に進み、主側ＲＡＭ６４に記憶されているＶ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｖ入賞フラグは、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球した場合にＯＮとなり、当該Ｖ入賞フラグがＯＮとなったことを契機として特電開閉実行モードが開始され、当該特電開閉実行モードの終了の際にＯＦＦとなるフラグである。すなわち、ステップＳｍ０４０２では、既にＶ入賞フラグがＯＮとなっているか否かを判定することによって、複数個の遊技球がＶ入賞口５７ａｖに入球した場合であっても後述するステップＳｍ０４０３からステップＳｍ０４０５の処理が重複して実行されない構成を採用している。

【４０８０】

ステップＳｍ０４０２において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｍ０４０２：ＮＯ）、ステップＳｍ０４０３に進み、Ｖ入賞フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｍ０４０４に進み、ＯＮとなっている特図種別フラグに対応したＶ入賞種別フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、特図種別フラグとして特別図柄Ａフラグがオンとなっている場合には、Ｖ入賞種別フラグとしてＶ入賞Ａフラグをオンにし、特図種別フラグとして特別図柄Ｂフラグがオンとなっている場合には、Ｖ入賞種別フラグとしてＶ入賞Ｂフラグをオンにする。その後、ステップＳｍ０４０５に進む。

【４０８１】

ステップＳｍ０４０５では、Ｖ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選したこと及び当該Ｖ入賞の種別をサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。Ｖ入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図３９９：ステップＳｍ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、Ｖ入賞コマンドを受信すると、遊技球がＶ入賞口５７ａｖに入球してＶ入賞大当たりに当選したこと、当該Ｖ入賞の種別及び当該Ｖ入賞に基づいて特電開閉実行モードが開始されることを示唆する演出であるＶ入賞演出を実行する。

【４０８２】

ステップＳｍ０４０５を実行した後、本Ｖ入賞口用の入球処理を終了する。

【４０８３】

一方、ステップＳｍ０４０１においてＶ入賞口５７ａｖに遊技球が入球していないと判定した場合（ステップＳｍ０４０１：ＮＯ）及びステップＳｍ０４０２においてＶ入賞フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｍ０４０２：ＹＥＳ）には、上述したステップＳｍ０４０３からステップＳｍ０４０５の処理を実行することなく、本Ｖ入賞口用の入球処理を終了する。

【４０８４】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【４０８５】

図３９９は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｍ０５０２に進む。

【４０８６】

ステップＳｍ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｍ０５０３に進む。

【４０８７】

ステップＳｍ０５０３では、ステップＳｍ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていれば当該コマンドを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンドや、後述する各種の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｍ０５０３を実行した後、ステップＳｍ０５０４に進む。

【４０８８】

ステップＳｍ０５０４では、普図変動種別判定カウンタＣｎ４及び特図変動種別判定カウンタＣｓ４の値を更新する。具体的には、普図変動種別判定カウンタＣｎ４及び特図変動種別判定カウンタＣｓ４の各値に１を加算すると共に、各カウンタ値が最大値に達した際には当該カウンタ値を０にクリアする。そして、普図変動種別判定カウンタＣｎ４及び特図変動種別判定カウンタＣｓ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｍ０５０５に進む。

【４０８９】

ステップＳｍ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込む。その後、ステップＳｍ０５０６に進む。

【４０９０】

ステップＳｍ０５０６では、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動表示に関する制御処理である普通図柄制御処理を実行する。普通図柄制御処理では、普図抽選や、普図抽選の抽選結果に基づいた普通図柄の変動表示の制御などを行う。普通図柄制御処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０５０６を実行した後、ステップＳｍ０５０７に進む。

【４０９１】

ステップＳｍ０５０７では、普通電動役物３４ｂに関する制御処理である普通電動役物制御処理を実行する。普通電動役物制御処理では、普通電動役物３４ｂを開閉させる普電開閉実行モードにおける制御などを行なう。普通電動役物制御処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０５０７を実行した後、ステップＳｍ０５０８に進む。

【４０９２】

ステップＳｍ０５０８では、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動表示に関す

る制御処理である特別図柄制御処理を実行する。特別図柄制御処理では、特図抽選や、特図抽選の抽選結果に基づいた特別図柄の変動表示の制御などを行う。特別図柄制御処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０５０８を実行した後、ステップＳｍ０５０９に進む。

【４０９３】

ステップＳｍ０５０９では、特別電動役物に関する制御処理である特別電動役物制御処理を実行する。特別電動役物制御処理では、第１特別電動役物５７ｂ及び第２特別電動役物５８ｂを開閉させる特電開閉実行モードにおける制御などを行なう。特別電動役物制御処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０５０９を実行した後、ステップＳｍ０５１０に進む。

【４０９４】

ステップＳｍ０５１０では、待機状態が所定時間経過した場合にサブ側の各制御装置にデモ動画を開始させるための待機用処理を実行する。その後、ステップＳｍ０５１０を実行した後、ステップＳｍ０５１１に進む。

【４０９５】

ステップＳｍ０５１１では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｍ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｍ０５１１において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｍ０５１１：ＮＯ）、ステップＳｍ０５１２及びステップＳｍ０５１３において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣｉｎｉ、普図変動種別判定カウンタＣｎ４及び特図変動種別判定カウンタＣｓ４の各値の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｍ０５１２において、乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値に１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣｉｎｉの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳｍ０５１３において、普図変動種別判定カウンタＣｎ４及び特図変動種別判定カウンタＣｓ４の各値に１を加算するとともに、その各カウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、普図変動種別判定カウンタＣｎ４及び特図変動種別判定カウンタＣｓ４の各更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップＳｍ０５１１において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｍ０５１１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０５０３に戻り、ステップＳｍ０５０３からステップＳｍ０５１０までの各処理を実行する。

【４０９６】

なお、ステップＳｍ０５０３からステップＳｍ０５１０の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣｉｎｉ、普図変動種別判定カウンタＣｎ４及び特図変動種別判定カウンタＣｓ４の各値の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタ値をランダムに更新することができる。

【４０９７】

＜普通図柄制御処理＞

次に、普通図柄制御処理について説明する。普通図柄制御処理は、通常処理のサブルーチン（図３９９：Ｓｍ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４０９８】

図４００は、普通図柄制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ０６０１では、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動を開始させるための処理である普通図柄変動開始処理を実行する。普通図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０６０１を実行した後、ステップＳｍ０６０２に進む。

【４０９９】

ステップＳｍ０６０２では、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動を停止させ

るための処理である普通図柄変動停止処理を実行する。普通図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０６０２を実行した後、本普通図柄制御処理を終了する。

【４１００】

＜普通図柄変動開始処理＞

次に、普通図柄変動開始処理について説明する。普通図柄変動開始処理は、普通図柄制御処理のサブルーチン（図４００：Ｓｍ０６０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４１０１】

図４０１は、普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ０７０１では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている普電開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。普電開閉実行モードフラグは、普電開閉実行モードを開始させる際にＯＮとなり、普電開閉実行モードの終了の際にＯＦＦとなるフラグである。すなわち、普電開閉実行モードフラグは、普電開閉実行モードの実行中にＯＮとなっているフラグである。

【４１０２】

ステップＳｍ０７０１において、普電開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ０７０１：ＹＥＳ）、後述するステップＳｍ０７０２以降の処理のいずれも実行することなく、本普通図柄変動開始処理を終了する。すなわち、普電開閉実行モードの実行中には、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳｍ０７０１において、普電開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｍ０７０２に進む。

【４１０３】

ステップＳｍ０７０２では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている普図変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。普図変動中フラグは、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動開始の際にＯＮとなり、普通図柄の変動終了の際にＯＦＦとなるフラグである。すなわち、普図変動中フラグは、普通図柄の変動中にＯＮとなっているフラグである。ステップＳｍ０７０２において、普図変動中フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｍ０７０２：ＮＯ）、すなわち、普通図柄の変動中ではないと判定した場合には、ステップＳｍ０７０３に進む。

【４１０４】

ステップＳｍ０７０３では、普図抽選保留個数ＳＮが「１」以上であるか否かを判定する。ステップＳｍ０７０３において、普図抽選保留個数ＳＮが「１」以上ではないと判定した場合には（Ｓｍ０７０３：ＮＯ）、本普通図柄変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｍ０７０３において、普図抽選保留個数ＳＮが「１」以上であると判定した場合には（Ｓｍ０７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０７０４に進む。すなわち、普電開閉実行モードの実行中ではなく、かつ、普通図柄表示部３８ａにおいて普通図柄が変動中でもない状況において、普図抽選保留個数ＳＮが１以上である場合に、ステップＳｍ０７０４に進む。

【４１０５】

ステップＳｍ０７０４では、普図抽選保留個数ＳＮを１減算する。その後、ステップＳｍ０７０５に進む。

【４１０６】

ステップＳｍ０７０５では、普図保留エリア６４ｄの各エリアに記憶されている普図保留情報をシフトさせる処理である普図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、普図保留情報シフト処理では、普図保留エリア６４ｄの第１エリアに記憶されている普図保留情報を普図判定エリア６４ｅに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の普図保留情報をシフトさせる。ステップＳｍ０７０５を実行した後、ステップＳｍ０７０６に進む。

【４１０７】

ステップＳｍ０７０６では、普図当たりに当選するか否かを判定する処理である普図当否判定処理を実行する。具体的には、普図当否判定処理では、普図判定エリア６４ｅに記

憶された普図当否判定カウンタＣｎ１の値と、上述した普図当否判定テーブルとに基づいて、普図当たりに当選するか否かを判定する。ステップＳｍ０７０６を実行した後、ステップＳｍ０７０７に進む。

【４１０８】

ステップＳｍ０７０７では、普通図柄の種別を判定する処理である普図種別判定処理を実行する。具体的には、普図種別判定処理では、普図当否判定の結果に応じて上述した普図種別判定テーブルを選択し、普図判定エリア６４ｅに記憶された普図種別判定カウンタＣｎ２の値と、当該選択した普図種別判定テーブルとに基づいて、普通図柄の種別を判定する。ステップＳｍ０７０７を実行した後、ステップＳｍ０７０８に進む。

【４１０９】

ステップＳｍ０７０８では、ステップＳｍ０７０７の普図種別判定処理において判定した普通図柄の種別に対応した普図種別フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、ステップＳｍ０７０７の普図種別判定処理において普通図柄Ａであると判定した場合には、普図種別フラグとして普通図柄ＡフラグをＯＮにし、普通図柄Ｂであると判定した場合には、普図種別フラグとして普通図柄ＢフラグをＯＮにする。ステップＳｍ０７０８を実行した後、ステップＳｍ０７０９に進む。

【４１１０】

ステップＳｍ０７０９では、普図変動時間設定処理を実行する。普図変動時間設定処理は、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を設定する処理である。普図変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０７０９を実行した後、ステップＳｍ０７１０に進む。

【４１１１】

ステップＳｍ０７１０では、普図変動用コマンドを設定する。普図変動用コマンドには、今回の図柄の変動が普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づくものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｍ０７０９で設定された普図変動時間の情報が含まれている。ステップＳｍ０７１０を実行した後、ステップＳｍ０７１１に進む。

【４１１２】

ステップＳｍ０７１１では、普図種別コマンドを設定する。普図種別コマンドには、普図当否判定の結果（普図当たりの有無）及び普図種別判定の結果（普通図柄の種別）の情報が含まれる。

【４１１３】

ステップＳｍ０７１０及びステップＳｍ０７１１にて設定された普図変動用コマンド及び普図種別コマンドは、通常処理（図３９９）のコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した普図変動用コマンド及び普図種別コマンドに基づいて演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｍ０７１１を実行後、ステップＳｍ０７１２に進む。

【４１１４】

ステップＳｍ０７１２では、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動を開始させる。その後、ステップＳｍ０７１３に進み、主側ＲＡＭ６４に記憶されている普図変動中フラグをＯＮにする。その後、本普通図柄変動開始処理を終了する。

【４１１５】

＜普図変動時間設定処理＞

次に、普図変動時間設定処理について説明する。普図変動時間設定処理は、普通図柄変動開始処理のサブルーチン（図４０１：Ｓｍ０７０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４１１６】

図４０２は、普図変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ０８０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａの普図変動種別判定カウンタバッフ

ァに記憶されている普図変動種別判定カウンタＣｎ４の値を取得する。その後、ステップＳｍ０８０２に進む。

【４１１７】

ステップＳｍ０８０２では、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている普図種別フラグのうち、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮであるか否かを判定し、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮである場合には、普図当否判定の結果が普図当たりであると判定する。ステップＳｍ０８０２において、普図当否判定の結果が普図当たりであると判定した場合には（Ｓｍ０８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０８０３に進む。

【４１１８】

ステップＳｍ０８０３では、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図当たり用普図変動時間テーブルを参照して、今回の普図変動種別判定カウンタＣｎ４の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｍ０８０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた普図変動時間タイマカウンタにセットする。この普図変動時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｍ０８０４を実行した後、本普図変動時間設定処理を終了する。

【４１１９】

ステップＳｍ０８０２において、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりではないと判定した場合には（Ｓｍ０８０２：ＮＯ）、ステップＳｍ０８０５に進み、今回の普通図柄の変動においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｍ０８０２において今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりではない場合に本処理（Ｓｍ０８０５）を実行することから、ステップＳｍ０８０５においては、普図当否判定の結果が普図当たりではない普通図柄の変動のうちリーチが発生する変動であるか否かの判定を行う。具体的には、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図リーチ判定テーブルを参照し、普図判定エリア６４ｅに記憶されている普図リーチ判定カウンタＣｎ３の値が、普図リーチ判定テーブルにリーチ発生として設定されている値と一致している場合には、リーチが発生すると判定する。ステップＳｍ０８０５において、リーチが発生すると判定した場合には（Ｓｍ０８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０８０６に進む。

【４１２０】

ステップＳｍ０８０６では、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図外れ（リーチ発生用）普図変動時間テーブルを参照して、今回の普図変動種別判定カウンタＣｎ４の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｍ０８０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた普図変動時間カウンタにセットする。その後、本普図変動時間設定処理を終了する。

【４１２１】

ステップＳｍ０８０５において、今回の普通図柄の変動においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｍ０８０５：ＮＯ）、ステップＳｍ０８０７に進み、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図外れ（リーチ非発生）用普図変動時間テーブルを参照して、今回の普図変動種別判定カウンタＣｎ４の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｍ０８０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた普図変動時間カウンタにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【４１２２】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、普図外れ（リーチ非発生）用普図変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、普図抽選保留個数ＳＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。ただし、これに限定されることはなく、例えば、普図抽選保留個数ＳＮの数に依存しない構成としてもよく、普図抽選保留個数ＳＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、普図当たり用普図変

動時間テーブル及び普図外れ（リーチ発生）用普図変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報に対して、上記構成を適用してもよい。

【４１２３】

＜普通図柄変動停止処理＞

次に、普通図柄変動停止処理について説明する。普通図柄変動停止処理は、普通図柄制御処理のサブルーチン（図４００：Ｓｍ０６０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４１２４】

図４０３は、普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ０９０１では、普図変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｍ０９０１において、普図変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｍ０９０１：ＮＯ）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｍ０９０１において、普図変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｍ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０９０２に進む。

【４１２５】

ステップＳｍ０９０２では、普図変動時間設定処理（図４０２）において設定された普図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における普図変動時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、普図変動時間が経過したと判定する。ステップＳｍ０９０２において、普図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｍ０９０２：ＮＯ）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｍ０９０２において、普図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｍ０９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０９０３に進む。

【４１２６】

ステップＳｍ０９０３では、普通図柄表示部３８ａにおいて変動中の普通図柄を、ＯＮとなっている普図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、普通図柄表示部３８ａには、普図抽選の結果に対応した表示態様の普通図柄が停止表示される。ステップＳｍ０９０３を実行した後、ステップＳｍ０９０４に進む。

【４１２７】

ステップＳｍ０９０４では、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判定する。ステップＳｍ０９０４において、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｍ０９０４：ＮＯ）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図外れである場合には、ステップＳｍ０９０５に進み、ＯＮとなっている普図種別フラグ（この場合は普通図柄Ｚフラグ）をＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ０９０７に進み、普図変動中フラグをＯＦＦにする。その後、本普通図柄変動停止処理を終了する。

【４１２８】

一方、ステップＳｍ０９０４において、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｍ０９０４：ＹＥＳ）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、ステップＳｍ０９０６に進み、普電開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｍ０９０７に進み、普図変動中フラグをＯＦＦにする。その後、本普通図柄変動停止処理を終了する。これにより、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、普電開閉実行モードが開始されることになる。

【４１２９】

＜普通電動役物制御処理＞

次に、普通電動役物制御処理について説明する。普通電動役物制御処理は、通常処理のサブルーチン（図３９９：Ｓｍ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４１３０】

図４０４は、普通電動役物制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ１００１では、普電エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。普電エンディング期間フラグは、普電エンディング期間の開始時にＯＮにされ、普電エンディング期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。すなわち、普電エンディング期間フラグは、普電エンディング期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

【４１３１】

ステップＳｍ１００１において、普電エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１００１：ＮＯ）、ステップＳｍ１００２に進み、普電開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。普電開閉処理期間フラグは、普電開閉処理期間の開始時にＯＮにされ、普電開閉処理期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。すなわち、普電開閉処理期間フラグは、普電開閉処理期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

【４１３２】

ステップＳｍ１００２において、普電開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１００２：ＮＯ）、ステップＳｍ１００３に進み、普電オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。普電オープニング期間フラグは、普電オープニング期間の開始時にＯＮにされ、普電オープニング期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。すなわち、普電オープニング期間フラグは、普電オープニング期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

【４１３３】

ステップＳｍ１００３において、普電オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１００３：ＮＯ）、ステップＳｍ１００４に進み、普電開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｍ１００４において、普電開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１００４：ＹＥＳ）、後述するステップＳｍ１００５以降の普電開閉実行モードを開始させるための処理群に進む。一方、ステップＳｍ１００４において、普電開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１００４：ＮＯ）、本普通電動役物制御処理を終了する。

【４１３４】

ステップＳｍ１００５では、普電開閉シナリオ選択処理を実行する。普電開閉シナリオ選択処理は、普図種別フラグと上述した普電開閉シナリオ選択テーブルとに基づいて、普電開閉実行モードにおいて参照する普電開閉シナリオの種別を選択する処理である。具体的には、例えば、普図種別フラグとして普通図柄Ａフラグがオンとなっている場合には、普電開閉シナリオＡが選択される。ステップＳｍ１００５を実行した後、ステップＳｍ１００６に進む。

【４１３５】

ステップＳｍ１００６では、普電オープニング時間設定処理を実行する。普電オープニング時間設定処理は、普電オープニング期間の時間的長さ（以下、普電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電オープニング時間情報を取得し、取得した普電オープニング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた普電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この普電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｍ１００６を実行した後、ステップＳｍ１００７に進む。

【４１３６】

ステップＳｍ１００７では、普電オープニングコマンドを設定する。設定された普電オープニングコマンドは、通常処理（図３９９）におけるコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、普電オープニングコマンドを受信したことに基づいて、普電オープニング演出及右打ち報知演出を実行するように設定する。ステップＳｍ１００７を実行した後、ステップＳｍ１００８に進み、普電オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本普通電動役物制御処理を

終了する。
【４１３７】
ステップＳｍ１００３において、普電オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１００３：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１００９に進む。
【４１３８】
ステップＳｍ１００９では、普電オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、上述した普電オープニング時間設定処理において普電オープニング時間として設定した普電オープニング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｍ１００９において、普電オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｍ１００９：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１０１０に進み、普電オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１０１１に進む。
【４１３９】
ステップＳｍ１０１１では、普電開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｍ１０１２に進み、普電開閉処理期間コマンドを設定する。設定された普電開閉処理期間コマンドは、通常処理（図３９９）におけるコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。この普電開閉処理期間コマンドには、今回の普電開閉処理期間における普通電動役物３４ｂの開放回数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０は、受信した普電開閉処理期間コマンドに基づいて、普通電動役物３４ｂの開放回数に対応した内容の演出を実行するように設定する。ステップＳｍ１０１２を実行した後、本普通電動役物制御処理を終了する。
【４１４０】
ステップＳｍ１００２において、普電開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１００２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１０１３に進み、普電開閉処理を実行する。普電開閉処理では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオに基づいて普通電動役物３４ｂの開閉動作を制御する。普電開閉処理の詳細については後述する。ステップＳｍ１０１３を実行した後、ステップＳｍ１０１４に進む。
【４１４１】
ステップＳｍ１０１４では、普電開閉処理期間が終了したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオに基づいた普通電動役物３４ｂの最後の開放が終了して閉鎖状態となったか否かを判定し、普通電動役物３４ｂの最後の開放が終了して閉鎖状態となったと判定した場合に、普電開閉処理期間が終了したと判定する。ステップＳｍ１０１４において、普電開閉処理期間が終了していないと判定した場合には（Ｓｍ１０１４：ＮＯ）、そのまま本普通電動役物制御処理を終了する。一方、ステップＳｍ１０１４において、普電開閉処理期間が終了したと判定した場合には（Ｓｍ１０１４：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１０１５に進み、普電開閉処理期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１０１６に進む。
【４１４２】
ステップＳｍ１０１６では、普電エンディング時間設定処理を実行する。普電エンディング時間設定処理は、普電エンディング期間の時間的長さ（以下、普電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電エンディング時間情報を取得し、取得した普電エンディング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた普電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この普電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｍ１０１６を実行した後、ステップＳｍ１０１７に進む。
【４１４３】
ステップＳｍ１０１７では、普電エンディングコマンドを設定する。設定された普電エンディングコマンドは、通常処理（図３９９）におけるコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｍ１０１７を実行した後、ステップＳｍ１０１８に進み、普電エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、

本普通電動役物制御処理を終了する。
【４１４４】
ステップＳｍ１００１において、普電エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１０１９に進む。
【４１４５】
ステップＳｍ１０１９では、普電エンディング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、上述した普電エンディング時間設定処理において普電エンディング時間として設定した普電エンディング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｍ１０１９において、普電エンディング期間が終了していないと判定した場合には（Ｓｍ１０１９：ＮＯ）、そのまま本普通電動役物制御処理を終了する。一方、ステップＳｍ１０１９において、普電エンディング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｍ１０１９：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１０２０に進む。
【４１４６】
ステップＳｍ１０２０では、普電エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１０２１に進み、普図種別フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１０２２に進む。
【４１４７】
ステップＳｍ１０２２では、普電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された普電開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図３９９）におけるコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、ステップＳｍ１０２３に進み、普電開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、本普通電動役物制御処理を終了する。
【４１４８】
＜普電開閉処理＞
次に、普電開閉処理について説明する。普電開閉処理は、普通電動役物制御処理のサブルーチン（図４０４：Ｓｍ１０１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４１４９】
図４０５は、普電開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ１１０１では、普通電動役物３４ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｍ１１０１において、普通電動役物３４ｂが開放中ではないと判定した場合には（Ｓｍ１１０１：ＮＯ）、ステップＳｍ１１０２に進む。
【４１５０】
ステップＳｍ１１０２では、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｍ１１０２において、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｍ１１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１１０３に進む。
【４１５１】
ステップＳｍ１１０３では、普通電動役物３４ｂを開放する。その後、ステップＳｍ１１０４に進む。
【４１５２】
ステップＳｍ１１０４では、普電開放コマンドを設定する。普電開放コマンドは、普通電動役物３４ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３９９：Ｓｍ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｍ１１０４を実行した後、本普電開閉処理を終了する。
【４１５３】
ステップＳｍ１１０２において、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｍ１１０２：ＮＯ）、そのまま本普電開閉処理を終了する。

【４１５４】
ステップＳｍ１１０１において、普通電動役物３４ｂが開放中であると判定した場合には（Ｓｍ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１１０５に進む。
【４１５５】
ステップＳｍ１１０５では、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｍ１１０５において、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｍ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１１０６に進む。
【４１５６】
ステップＳｍ１１０６では、普通電動役物３４ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｍ１１０７に進む。
【４１５７】
ステップＳｍ１１０７では、普電閉鎖コマンドを設定する。普電閉鎖コマンドは、普通電動役物３４ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３９９：Ｓｍ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｍ１１０７を実行した後、本普電開閉処理を終了する。
【４１５８】
ステップＳｍ１１０５において、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｍ１１０５：ＮＯ）、そのまま本普電開閉処理を終了する。
【４１５９】
＜特別図柄制御処理＞
次に、特別図柄制御処理について説明する。特別図柄制御処理は、通常処理のサブルーチン（図３９９：Ｓｍ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４１６０】
図４０６は、特別図柄制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ１２０１では、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動を開始させるための処理である特別図柄変動開始処理を実行する。特別図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップＳｍ１２０１を実行した後、ステップＳｍ１２０２に進む。
【４１６１】
ステップＳｍ１２０２では、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動を停止させるための処理である特別図柄変動停止処理を実行する。特別図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップＳｍ１２０２を実行した後、本特別図柄制御処理を終了する。
【４１６２】
＜特別図柄変動開始処理＞
次に、特別図柄変動開始処理について説明する。特別図柄変動開始処理は、特別図柄制御処理のサブルーチン（図４０６：Ｓｍ１２０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４１６３】
図４０７は、特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ１３０１では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている特電開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。特電開閉実行モードフラグは、特電開閉実行モードを開始させる際にＯＮとなり、特電開閉実行モードの終了の際にＯＦＦとなるフラグである。すなわち、特電開閉実行モードフラグは、特電開閉実行モードの実行中にＯＮとなっているフラグである。
【４１６４】
ステップＳｍ１３０１において、特電開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１３０１：ＹＥＳ）、後述するステップＳｍ１３０２以降の処理のいずれも実行することなく、本特別図柄変動開始処理を終了する。すなわち、特電開閉実行モードの実行中には、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動は開始されない。一方、ス

テップＳｍ１３０１において、特電開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｍ１３０２に進む。

【４１６５】

ステップＳｍ１３０２では、主側ＲＡＭ６４に記憶されているＶ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｍ１３０２において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｍ１３０２：ＹＥＳ）、後述するステップＳｍ１３０３以降の処理のいずれも実行することなく、本特別図柄変動開始処理を終了する。すなわち、Ｖ入賞フラグがＯＮである場合には、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳｍ１３０２において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｍ１３０３に進む。

【４１６６】

ステップＳｍ１３０３では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている特図変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。特図変動中フラグは、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動開始の際にＯＮとなり、特別図柄の変動終了の際にＯＦＦとなるフラグである。すなわち、特図変動中フラグは、特別図柄の変動中にＯＮとなっているフラグである。ステップＳｍ１３０３において、特図変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｍ１３０３：ＹＥＳ）、後述するステップＳｍ１３０４以降の処理のいずれも実行することなく、本特別図柄変動開始処理を終了する。すなわち、特図変動中フラグがＯＮである場合には、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳｍ１３０３において、特図変動中フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｍ１３０３：ＮＯ）、すなわち、特別図柄の変動中ではないと判定した場合には、ステップＳｍ１３０４に進む。

【４１６７】

ステップＳｍ１３０４では、特図変動開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。特図変動開始フラグは、上述したように、特電開閉実行モードの実行中ではなく、かつ、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄が変動中でもない状況において遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合にＯＮとなるフラグである。ステップＳｍ１３０４において、特図変動開始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１３０４：ＮＯ）、本特別図柄変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｍ１３０４において、特図変動開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１３０５に進む。すなわち、特電開閉実行モードの実行中ではなく、かつ、Ｖ入賞フラグがＯＮでもなく、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄が変動中でもない状況において遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合に、ステップＳｍ１３０５に進む。

【４１６８】

ステップＳｍ１３０５では、特図変動開始フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１３０６に進む。

【４１６９】

ステップＳｍ１３０６では、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する処理である特図当否判定処理を実行する。具体的には、特図当否判定処理では、特図判定エリア６４ｅに記憶された特図当否判定カウンタＣｎ１の値と、上述した特図当否判定テーブルとに基づいて、特図当たりに当選するか否かを判定する。ステップＳｍ１３０６を実行した後、ステップＳｍ１３０７に進む。

【４１７０】

ステップＳｍ１３０７では、特別図柄の種別を判定する処理である特図種別判定処理を実行する。具体的には、特図種別判定処理では、特図当否判定の結果に応じて上述した特図種別判定テーブルを選択し、特図判定エリア６４ｅに記憶された特図種別判定カウンタＣｎ２の値と、当該選択した特図種別判定テーブルとに基づいて、特別図柄の種別を判定する。ステップＳｍ１３０７を実行した後、ステップＳｍ１３０８に進む。

【４１７１】

ステップＳｍ１３０８では、ステップＳｍ１３０７の特図種別判定処理において判定し

た特別図柄の種別に対応した特図種別フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、ステップＳｍ１３０７の特図種別判定処理において特別図柄Ａであると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄ＡフラグをＯＮにし、特別図柄Ｂであると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄ＢフラグをＯＮにする。ステップＳｍ１３０８を実行した後、ステップＳｍ１３０９に進む。

【４１７２】

ステップＳｍ１３０９では、特図変動時間設定処理を実行する。特図変動時間設定処理は、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動時間（特図変動時間）を設定する処理である。特図変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｍ１３０９を実行した後、ステップＳｍ１３１０に進む。

【４１７３】

ステップＳｍ１３１０では、特図変動用コマンドを設定する。特図変動用コマンドには、今回の図柄の変動が特図始動口３４ａへの遊技球の入球に基づくものであることを示す情報及びステップＳｍ１３０９で設定された特図変動時間の情報が含まれている。ステップＳｍ１３１０を実行した後、ステップＳｍ１３１１に進む。

【４１７４】

ステップＳｍ１３１１では、特図種別コマンドを設定する。特図種別コマンドには、特図当否判定の結果（特図当たりの有無）及び特図種別判定の結果（特別図柄の種別）の情報が含まれる。

【４１７５】

ステップＳｍ１３１０及びステップＳｍ１３１１にて設定された特図変動用コマンド及び特図種別コマンドは、通常処理（図３９９）のコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した特図変動用コマンド及び特図種別コマンドに基づいて演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｍ１３１１を実行後、ステップＳｍ１３１２に進む。

【４１７６】

ステップＳｍ１３１２では、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動を開始させる。その後、ステップＳｍ１３１３に進み、主側ＲＡＭ６４に記憶されている特図変動中フラグをＯＮにする。その後、本特別図柄変動開始処理を終了する。

【４１７７】

＜特図変動時間設定処理＞

次に、特図変動時間設定処理について説明する。特図変動時間設定処理は、特別図柄変動開始処理のサブルーチン（図４０７：Ｓｍ１３０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４１７８】

図４０８は、特図変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ１４０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａの普図変動種別判定カウンタバッファに記憶されている特図変動種別判定カウンタＣｓ４の値を取得する。その後、ステップＳｍ１４０２に進む。

【４１７９】

ステップＳｍ１４０２では、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図変動時間テーブルを参照して、今回の特図変動種別判定カウンタＣｓ４の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｍ１４０３に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた特図変動時間タイマカウンタにセットする。この特図変動時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｍ１４０３を実行した後、本特図変動時間設定処理を終了する。

【４１８０】

＜特別図柄変動停止処理＞

次に、特別図柄変動停止処理について説明する。特別図柄変動停止処理は、特別図柄制御処理のサブルーチン（図４０６：Ｓｍ１２０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４１８１】

図４０９は、特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ１５０１では、特図変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｍ１５０１において、特図変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｍ１５０１：ＮＯ）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｍ１５０１において、特図変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｍ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１５０２に進む。

【４１８２】

ステップＳｍ１５０２では、特図変動時間設定処理（図４０８）において設定された特図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における特図変動時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、特図変動時間が経過したと判定する。ステップＳｍ１５０２において、特図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｍ１５０２：ＮＯ）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｍ１５０２において、特図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｍ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１５０３に進む。

【４１８３】

ステップＳｍ１５０３では、特別図柄表示部３７ａにおいて変動中の特別図柄を、ＯＮとなっている特図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、特別図柄表示部３７ａには、特図抽選の結果に対応した表示態様の特別図柄が停止表示される。ステップＳｍ１５０３を実行した後、ステップＳｍ１５０４に進む。

【４１８４】

ステップＳｍ１５０４では、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に対応する特図種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりであるか否かを判定する。ステップＳｍ１５０４において、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｍ１５０４：ＮＯ）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図外れである場合には、ステップＳｍ１５０５に進み、ＯＮとなっている特図種別フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１５０７に進み、特図変動中フラグをＯＦＦにする。その後、本特別図柄変動停止処理を終了する。なお、本実施形態では、特図当否判定の結果は全て特図小当たりであるので、ステップＳｍ１５０４において特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮではないと判定してステップＳｍ１５０５に進むことはない。

【４１８５】

一方、ステップＳｍ１５０４において、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｍ１５０４：ＹＥＳ）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、ステップＳｍ１５０６に進み、特電開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｍ１５０７に進み、特図変動中フラグをＯＦＦにする。その後、本特別図柄変動停止処理を終了する。これにより、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、特電開閉実行モードが開始されることになる。

【４１８６】

＜特別電動役物制御処理＞

次に、特別電動役物制御処理について説明する。特別電動役物制御処理は、通常処理のサブルーチン（図３９９：Ｓｍ０５０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４１８７】

図４１０は、特別電動役物制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ１６０１では、特電エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。特電エンディング

期間フラグは、特電エンディング期間の開始時にＯＮにされ、特電エンディング期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。すなわち、特電エンディング期間フラグは、特電エンディング期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

【４１８８】

ステップＳｍ１６０１において、特電エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｍ１６０２に進み、特電開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。特電開閉処理期間フラグは、特電開閉処理期間の開始時にＯＮにされ、特電開閉処理期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。すなわち、特電開閉処理期間フラグは、特電開閉処理期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

【４１８９】

ステップＳｍ１６０２において、特電開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１６０２：ＮＯ）、ステップＳｍ１６０３に進み、特電オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。特電オープニング期間フラグは、特電オープニング期間の開始時にＯＮにされ、特電オープニング期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。すなわち、特電オープニング期間フラグは、特電オープニング期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

【４１９０】

ステップＳｍ１６０３において、特電オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１６０３：ＮＯ）、ステップＳｍ１６０４に進み、特電開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｍ１６０４において、特電開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１６０４：ＹＥＳ）、後述するステップＳｍ１６０７以降の特電開閉実行モードを開始させるための処理群に進む。

【４１９１】

一方、ステップＳｍ１６０４において、特電開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１６０４：ＮＯ）、ステップＳｍ１６０５に進み、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｍ１６０５において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｍ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１６０６に進み、特電開閉実行モードフラグと、Ｖ契機フラグとをＯＮにし、その後、後述するステップＳｍ１６０７以降の特電開閉実行モードを開始させるための処理群に進む。Ｖ契機フラグは、今回の特電開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞によるものであるか否かを判別するためのフラグである。一方、ステップＳｍ１６０５において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｍ１６０５：ＮＯ）、本特別電動役物制御処理を終了する。すなわち、本実施形態では、特図抽選において特図当たりに当選した場合（特電開閉実行モードフラグがＯＮになった場合）だけでなく、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選した場合（Ｖ入賞フラグがＯＮになった場合）にも、特電開閉実行モードが開始されることになる。

【４１９２】

ステップＳｍ１６０７では、特電開閉シナリオ選択処理を実行する。特電開閉シナリオ選択処理は、Ｖ契機フラグと、Ｖ入賞種別フラグと、特図種別フラグと、上述した特電開閉シナリオ選択テーブルとに基づいて、特電開閉実行モードにおいて参照する特電開閉シナリオの種別を選択する処理である。具体的には、例えば、Ｖ契機フラグがＯＦＦであり、特図種別フラグとして特別図柄Ａフラグがオンとなっている場合には、特図小当たり用特電開閉シナリオＡが選択される。また、例えば、Ｖ契機フラグがＯＮであり、Ｖ入賞種別フラグとしてＶ入賞Ａフラグがオンとなっている場合には、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡが選択される。ステップＳｍ１６０７を実行した後、ステップＳｍ１６０８に進む。

【４１９３】

ステップＳｍ１６０８では、特電オープニング時間設定処理を実行する。特電オープニング時間設定処理は、特電オープニング期間の時間的長さ（以下、特電オープニング時間

とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオから特電オープニング時間情報を取得し、取得した特電オープニング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた特電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この特電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｍ１６０８を実行した後、ステップＳｍ１６０９に進む。

【４１９４】

ステップＳｍ１６０９では、特電オープニングコマンドを設定する。設定された特電オープニングコマンドは、通常処理（図３９９）におけるコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、特電オープニングコマンドを受信したことに基づいて、特電オープニング演出及右打ち報知演出を実行するように設定する。ステップＳｍ１６０９を実行した後、ステップＳｍ１６１０に進み、特電オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本特別電動役物制御処理を終了する。

【４１９５】

ステップＳｍ１６０３において、特電オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１６０３：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１６１１に進む。

【４１９６】

ステップＳｍ１６１１では、特電オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、上述した特電オープニング時間設定処理において特電オープニング時間として設定した特電オープニング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｍ１６１１において、特電オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｍ１６１１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１６１２に進み、特電オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１６１３に進む。

【４１９７】

ステップＳｍ１６１３では、今回の特電開閉実行モードにおけるラウンド数をラウンド表示部３９に表示させる処理であるラウンド表示開始処理を実行する。具体的には、選択された特電開閉シナリオに設定されているラウンド数を読み出し、当該読み出したラウンド数をラウンド表示部３９に表示させる。ステップＳｍ１６１３を実行した後、ステップＳｍ１６１４に進む。

【４１９８】

ステップＳｍ１６１４では、特電開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｍ１６１５に進み、特電開閉処理期間コマンドを設定する。設定された特電開閉処理期間コマンドは、通常処理（図３９９）におけるコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。この特電開閉処理期間コマンドには、今回の特電開閉処理期間における第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開放回数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０は、受信した特電開閉処理期間コマンドに基づいて、第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開放回数に対応した内容の演出を実行するように設定する。ステップＳｍ１６１５を実行した後、本特別電動役物制御処理を終了する。

【４１９９】

ステップＳｍ１６０２において、特電開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１６１６に進み、特電開閉処理を実行する。特電開閉処理では、上述した特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオに基づいて第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開閉動作を制御する。特電開閉処理の詳細については後述する。ステップＳｍ１６１６を実行した後、ステップＳｍ１６１７に進む。

【４２００】

ステップＳｍ１６１７では、特電開閉処理期間が終了したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオに基づいた第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの

最後の開放が終了して閉鎖状態となったか否かを判定し、第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの最後の開放が終了して閉鎖状態となったと判定した場合に、特電開閉処理期間が終了したと判定する。ステップＳｍ１６１７において、特電開閉処理期間が終了していないと判定した場合には（Ｓｍ１６１７：ＮＯ）、そのまま本特別電動役物制御処理を終了する。一方、ステップＳｍ１６１７において、特電開閉処理期間が終了したと判定した場合には（Ｓｍ１６１７：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１６１８に進み、特電開閉処理期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１６１９に進む。

【４２０１】

ステップＳｍ１６１９では、ラウンド表示部３９におけるラウンド数の表示を終了させる処理であるラウンド表示終了処理を実行する。その後、ステップＳｍ１６２０に進む。

【４２０２】

ステップＳｍ１６２０では、特電エンディング時間設定処理を実行する。特電エンディング時間設定処理は、特電エンディング期間の時間的長さ（以下、特電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオから特電エンディング時間情報を取得し、取得した特電エンディング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた特電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この特電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｍ１６２０を実行した後、ステップＳｍ１６２１に進む。

【４２０３】

ステップＳｍ１６２１では、特電エンディングコマンドを設定する。設定された特電エンディングコマンドは、通常処理（図３９９）におけるコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、特電エンディングコマンドを受信したことに基づいて、特電エンディング演出を実行するように設定する。ステップＳｍ１６２１を実行した後、ステップＳｍ１６２２に進み、特電エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本特別電動役物制御処理を終了する。

【４２０４】

ステップＳｍ１６０１において、特電エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１６２３に進む。

【４２０５】

ステップＳｍ１６２３では、特電エンディング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、上述した特電エンディング時間設定処理において特電エンディング時間として設定した特電エンディング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｍ１６２３において、特電エンディング期間が終了していないと判定した場合には（Ｓｍ１６２３：ＮＯ）、そのまま本特別電動役物制御処理を終了する。一方、ステップＳｍ１６２３において、特電エンディング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｍ１６２３：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１６２４に進む。

【４２０６】

ステップＳｍ１６２４では、特電エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１６２５に進む。

【４２０７】

ステップＳｍ１６２５では、Ｖ契機フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｍ１６２５において、Ｖ契機フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｍ１６２５：ＮＯ）、すなわち、今回の特電開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞によるものではなかった場合には、ステップＳｍ１６２６に進み、特図種別フラグをＯＦＦにする。その後、後述するステップＳｍ１６２８に進む。一方、ステップＳｍ１６２５において、Ｖ契機フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｍ１６２５：ＹＥＳ）、すなわち、今回の特電開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞によるものであった場合には、ステップＳｍ１６２７に進み、Ｖ契機フラグと、Ｖ入賞フラグと、Ｖ入賞種別フラグとをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１６２８に進む。

【４２０８】
ステップＳｍ１６２８では、特電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された特電開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図３９９）におけるコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、特電開閉実行モード終了コマンドを受信したことに基づいて、特電エンディング演出を終了するように設定する。その後、ステップＳｍ１６２９に進み、特電開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、本特別電動役物制御処理を終了する。
【４２０９】
＜特電開閉処理＞
次に、特電開閉処理について説明する。特電開閉処理は、特別電動役物制御処理のサブルーチン（図４１０：Ｓｍ１６１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４２１０】
図４１１は、特電開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ１７０１では、第１特別電動役物５７ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｍ１７０１において、第１特別電動役物５７ｂが開放中ではないと判定した場合には（Ｓｍ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｍ１７０２に進む。
【４２１１】
ステップＳｍ１７０２では、第１特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第１特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｍ１７０２において、第１特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｍ１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１７０３に進む。
【４２１２】
ステップＳｍ１７０３では、第１特別電動役物５７ｂを開放する。その後、ステップＳｍ１７０４に進む。
【４２１３】
ステップＳｍ１７０４では、第１特電開放コマンドを設定する。第１特電開放コマンドは、第１特別電動役物５７ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１特電開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３９９：Ｓｍ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｍ１７０４を実行した後、本特電開閉処理を終了する。
【４２１４】
ステップＳｍ１７０２において、第１特別電動役物５７ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｍ１７０２：ＮＯ）、後述するステップＳｍ１７０８に進む。
【４２１５】
ステップＳｍ１７０１において、第１特別電動役物５７ｂが開放中であると判定した場合には（Ｓｍ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１７０５に進む。
【４２１６】
ステップＳｍ１７０５では、第１特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第１特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｍ１７０５において、第１特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｍ１７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１７０６に進む。
【４２１７】
ステップＳｍ１７０６では、第１特別電動役物５７ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｍ１７０７に進む。
【４２１８】

ステップＳｍ１７０７では、第１特電閉鎖コマンドを設定する。第１特電閉鎖コマンドは、第１特別電動役物５７ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１特電閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３９９：Ｓｍ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｍ１７０７を実行した後、本特電開閉処理を終了する。

【４２１９】

ステップＳｍ１７０５において、第１特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｍ１７０５：ＮＯ）、後述するステップＳｍ１７０８に進む。

【４２２０】

ステップＳｍ１７０８では、第２特別電動役物５８ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｍ１７０８において、第２特別電動役物５８ｂが開放中ではないと判定した場合には（Ｓｍ１７０８：ＮＯ）、ステップＳｍ１７０９に進む。

【４２２１】

ステップＳｍ１７０９では、第２特別電動役物５８ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第２特別電動役物５８ｂのの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｍ１７０９において、第２特別電動役物５８ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｍ１７０９：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１７１０に進む。

【４２２２】

ステップＳｍ１７１０では、第２特別電動役物５８ｂを開放する。その後、ステップＳｍ１７１１に進む。

【４２２３】

ステップＳｍ１７１１では、第２特電開放コマンドを設定する。第２特電開放コマンドは、第２特別電動役物５８ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２特電開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３９９：Ｓｍ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｍ１７１１を実行した後、本特電開閉処理を終了する。

【４２２４】

ステップＳｍ１７０９において、第２特別電動役物５８ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｍ１７０９：ＮＯ）、そのまま本特電開閉処理を終了する。

【４２２５】

ステップＳｍ１７０８において、第２特別電動役物５８ｂが開放中であると判定した場合には（Ｓｍ１７０８：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１７１２に進む。

【４２２６】

ステップＳｍ１７１２では、第２特別電動役物５８ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第２特別電動役物５８ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｍ１７１２において、第２特別電動役物５８ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｍ１７１２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１７１３に進む。

【４２２７】

ステップＳｍ１７１３では、第２特別電動役物５８ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｍ１７１４に進む。

【４２２８】

ステップＳｍ１７１４では、第２特電閉鎖コマンドを設定する。第２特電閉鎖コマンドは、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２特電閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３９９：Ｓｍ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｍ１７１４を実行した後、本特電開閉処理を終了する。

【４２２９】
ステップＳｍ１７１２において、第２特別電動役物５８ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｍ１７１２：ＮＯ）、そのまま本特電開閉処理を終了する。
【４２３０】
《７－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【４２３１】
＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞
＜タイマ割込み処理＞
最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【４２３２】
図４１２は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【４２３３】
ステップＳｍ３１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｍ３１０１を実行した後、ステップＳｍ３１０２に進む。
【４２３４】
ステップＳｍ３１０２では、普図遊技回演出用処理を実行する。普図遊技回演出用処理では、普図遊技回の実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、普図変動用コマンド及び普図種別コマンドを受信した場合には、当該普図変動用コマンドに含まれる普図変動時間や普図種別コマンドに含まれる普通図柄の種別に基づいて、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおける装飾図柄の変動表示及び停止表示に関する処理を実行する。ステップＳｍ３１０２を実行した後、ステップＳｍ３１０３に進む。
【４２３５】
ステップＳｍ３１０３では、普電開閉実行モード演出用処理を実行する。普電開閉実行モード演出用処理では、普電開閉実行モードの実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、普電オープニングコマンドを受信した場合には、普電開閉シナリオの種別に対応した普電オープニング演出及び右打ち報知処理を実行するように設定する。また、普電開閉処理期間コマンドを受信した場合には、普電開閉シナリオの種別に対応した普電開閉処理期間用演出を実行するように設定する。また、普電開放コマンドを受信した場合には、普電開閉シナリオの種別及び普通電動役物３４ｂの開放回数に対応した普電開放中演出を実行する。また、普電閉鎖コマンド又は普電エンディングコマンドを受信した場合には、普電開閉シナリオの種別及び普通電動役物３４ｂの閉鎖回数に対応した普電閉鎖中演出を実行する。また、普電エンディング期間の終了５秒前となった場合には、普電エンディング演出を実行する。ステップＳｍ３１０３を実行した後、ステップＳｍ３１０４に進む。
【４２３６】
ステップＳｍ３１０４では、特図遊技回演出用処理を実行する。特図遊技回演出用処理では、特図遊技回の実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、特図変動用コマンド及び特図種別コマンドを受信した場合には、当該特図変動用コマンドに含まれる特図変動時間や特図種別コマンドに含まれる特別図柄の種別に基づいて、図柄

表示装置４１の表示面４１ａのサブ表示領域ＳＡにおける装飾図柄の変動表示及び停止表示に関する処理を実行する。ステップＳｍ３１０４を実行した後、ステップＳｍ３１０５に進む。

【４２３７】

ステップＳｍ３１０５では、特電開閉実行モード演出用処理を実行する。特電開閉実行モード演出用処理では、特電開閉実行モードの実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、特電オープニングコマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別に対応した特電オープニング演出及び右打ち報知処理を実行するように設定する。また、特電開閉処理期間コマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別に対応した特電開閉処理期間用演出を実行するように設定する。また、特電開放コマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別及び特別電動役物の開放回数に対応した特電開放中演出を実行する。また、特電閉鎖コマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別及び特別電動役物の閉鎖回数に対応した特電インターバル期間用演出を実行する。また、特電エンディングコマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別に対応した特電エンディング演出を実行する。ステップＳｍ３１０５を実行した後、ステップＳｍ３１０６に進む。

【４２３８】

ステップＳｍ３１０６では、Ｖ入賞演出用処理を実行する。Ｖ入賞演出用処理では、Ｖ入賞コマンドを受信した場合に、Ｖ入賞したことを示唆する演出を実行するように設定する。ステップＳｍ３１０６を実行した後、ステップＳｍ３１０７に進む。

【４２３９】

ステップＳｍ３１０７では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｍ３１０７を実行した後、ステップＳｍ３１０８に進む。

【４２４０】

ステップＳｍ３１０８では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｍ３１０８を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【４２４１】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。

【４２４２】

表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【４２４３】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【４２４４】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【４２４５】
図４１３は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【４２４６】
ステップＳｍ６１０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｍ６１０２に進む。
【４２４７】
ステップＳｍ６１０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【４２４８】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【４２４９】
図４１４は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ６２０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【４２５０】
＜Ｖ割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【４２５１】
図４１５は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【４２５２】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレ

ームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【４２５３】

ステップＳｍ６３０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図４１４）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、予告演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該予告演出に対応した動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、リーチ演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該リーチ演出に対応した動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【４２５４】

なお、コマンド対応処理（Ｓｍ６３０１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。コマンド対応処理の詳細については後述する。

【４２５５】

ステップＳｍ６３０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｍ６３０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｍ６３０３に進む。

【４２５６】

ステップＳｍ６３０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｍ６３０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｍ６３０４に進む。

【４２５７】

ステップＳｍ６３０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｍ６３０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｍ６３０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。

【４２５８】

以上説明したように、本実施形態によれば、以下の効果を奏することができる。

【４２５９】

本実施形態では、普通図柄の種別に基づいて、Ｖ入賞大当たりに連続当選可能な回数の上限が決まることになる。より具体的には、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に基づいて、当該普電開閉実行モードの実行中におけるＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行可能な上限回数が決定されるので、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数が遊技者にとって非常に重要な要素となる。した

がって、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４２６０】

また、本実施形態では、特図抽選の結果として特図大当たりが設定されていないので、特図大当たりが設定されているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性（スペック）を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。

【４２６１】

また、本実施形態では、特図抽選において特図大当たりに当選する確率が高くなる高確率モード（いわゆる確変状態）を備えていないので、制御を簡易化することができるとともに、これらのモードを備えているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性（スペック）を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。

【４２６２】

また、本実施形態では、普図抽選において普図当たりに当選する確率が高くなったり、普図当たりに当選した場合における普通電動役物３４ｂの開放回数が多くなる高頻度サポートモード（いわゆる電サポ状態）を備えていないので、制御を簡易化することができるとともに、これらのモードを備えているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。

【４２６３】

また、本実施形態では、特図抽選を保留する機能を備えていないので、特図抽選を保留するための特図保留エリアを主側ＲＡＭ６４から省略することができ、主側ＲＡＭ６４の記憶領域を他の用途に有効に活用することが可能となる。

【４２６４】

また、本実施形態では、普電開閉実行モードの実行中において、実質的な抽選が存在せずにＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが複数回実行される（いわゆる大当たりが連荘する）ので、一般的なパチンコ機における大当たりの連荘時において、例えば高確率モード（いわゆる確変状態）であるにもかかわらず大当たり抽選においてなかなか大当たりに当選せずに次の特電開閉実行モードがなかなか開始されないといった事態（いわゆるハマリ）の発生を回避することが可能となる。

【４２６５】

また、本実施形態によれば、遊技球が普図始動ゲート３５に入球し、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合において、遊技球が流通路３０１に到達する発射態様（いわゆる「右打ち」の発射態様）で０．６秒間隔で継続して発射されている場合には、普電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球して特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が第１大入賞口５７ａに入球し、当該第１大入賞口５７ａに入球した遊技球がＶ入賞口５７ａｖに入球してＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される。

【４２６６】

そして、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間を、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間と、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間と、を合算した時間（合算時間：１２８．０秒）よりも長い時間に設定可能な構成となっている。より詳細には、遊技球が流通路３０１に到達する発射態様（いわゆる「右打ち」の発射態様）で０．６秒間隔で継続して発射されている状況において、普電開閉実行モードが開始されてからＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了するまでに要する時間（図３９２の時刻ｔ２から時刻ｔ１０までの時間）を特定所要時間と定義した場合に、普電開閉実行モ

ードの開始から終了までに要する時間を、特定所要時間よりも長い時間に設定可能な構成となっている。したがって、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが終了し、その後にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後においても、普電開閉実行モードが継続しており、当該普電開閉実行モードの継続中に普通電動役物３４ｂが開放状態に遷移して遊技球が特図始動口３４ａに入球可能となる場合がある。

【４２６７】

そして、本実施形態によれば、普図抽選において普通電動役物３４ｂが２回以上開放する普図当たりに当選した場合には、普電開閉実行モードの実行中において、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に、普通電動役物３４ｂが閉鎖状態から開放状態に遷移するので、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に遊技球が特図始動口３４ａに入球することが可能となる。そして、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、再び特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、その後、再びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。すなわち、普図抽選において普通電動役物３４ｂが２回以上開放する普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行されると、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されることになる。Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、普電開閉実行モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４２６８】

また、本実施形態によれば、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合には、特図抽選用の各種のカウンタ値の取得を回避するので（換言すれば、特図抽選の保留機能を備えていないので）、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球しても、その後に特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が特図始動口３４ａに入球可能なタイミングが訪れるまでに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【４２６９】

また、仮に、本実施形態とは異なり、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合であっても特図抽選用の各種のカウンタ値の取得を回避しない構成（すなわち、特図抽選の保留機能を備える構成）を採用した場合において、普通電動役物３４ｂの１回の開放において複数の遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合には、特図抽選が複数保留されてしまい、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に関わらず、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されてしまう場合がある。

【４２７０】

これに対して、本実施形態によれば、普通電動役物３４ｂの１回の開放において複数の遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合であっても、普通電動役物３４ｂの１回の開放に対して、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行回数を１回ずつとする遊技性を実現することができる。

【４２７１】

また、本実施形態によれば、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなるように構成されているので、当該Ｖ入賞大当たりに

基づく特電開閉実行モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって普通電動役物３４ｂが開放状態に遷移したタイミングにおいても当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、特図始動口３４ａに遊技球が入球したタイミングにおいてもＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しておらず、特図始動口３４ａに遊技球が入球したにもかかわらず特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

【４２７２】

また、本実施形態によれば、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなるように構成されているので、普電開閉実行モードの普電インターバル期間においてＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが早期に終了してしまい、当該特電開閉実行モードが終了してから普通電動役物３４ｂの次の開放までの期間が長くなってしまい、遊技が間延びしてしまうことを抑制することができる。

【４２７３】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物３４ｂが開放状態から閉鎖状態に遷移してから、閉鎖状態から開放状態に遷移するまでの期間である普電インターバル期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば１２６．０秒）よりも長い時間（１３５．０秒）に設定可能である。このような構成を採用した理由について説明する。

【４２７４】

先に、本実施形態とは異なり、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば１２６．０秒）よりも短い時間（例えば８０．０秒）に設定する比較例の構成を採用した場合について説明する。

【４２７５】

まず、比較例の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける１回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの２回目の開放状態では、まだＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることはない。その後、普電開閉実行モードにおける２回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの３回目の開放状態では、既にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目と３回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球したことを契機として開始されることになるが、２回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても開始されることはない。

【４２７６】

次に、比較例の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球しなかった場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードは開始されず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも開始されない。その後、普電開閉実行モードにおける１

回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの２回目の開放状態では、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていないため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける２回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの３回目の開放状態では、まだＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることはない。その後、普電開閉実行モードにおける３回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの４回目の開放状態では、既にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの２回目と４回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球したことを契機として開始されることになるが、３回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても開始されることはない。

【４２７７】

このように、本実施形態とは異なり、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さをＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さよりも短い時間に設定する比較例の構成を採用した場合には、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始のタイミングが固定化されず、遊技の流れが煩雑化してしまい、遊技の制御が困難になってしまうといった課題がある。

【４２７８】

次に、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（１２６．０秒）よりも長い時間（１３５．０秒）に設定する本実施形態の構成を採用した場合について説明する。

【４２７９】

まず、本実施形態の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、その後、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける１回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの２回目の開放状態では、既にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。

【４２８０】

次に、本実施形態の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球しなかった場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードは実行されず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されない。その後、普電開閉実行モードにおける１回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの２回目の開放状態では、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていないため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。

【４２８１】

このように、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さをＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（１２６．０秒）よりも長い時間（１３５．０秒）に設定するので、普電開閉実行モー

ドにおいて普通電動役物３４ｂが開放状態となったタイミングにおいては、当該普通電動役物３４ｂが開放状態となったのが何回目であるのかに関わらず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていない又は既に終了している状態となる。したがって、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物３４ｂが開放状態となった場合に遊技球が特図始動口３４ａに入球したにもかかわらず、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されないということはない。すなわち、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始のタイミングを固定化することができ、遊技の流れが煩雑化してしまうことを抑制することができるとともに、普電開閉実行モードの実行中において普通電動役物３４ｂが開放状態となる回数を設定することによって、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行可能な回数の上限を設定することが可能となる。

【４２８２】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物３４ｂが最後に開放状態から閉鎖状態に遷移してから、普図抽選を実行可能とするまでの期間である普電エンディング期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば１２６．０秒）よりも長い時間（１４０．０秒）に設定可能である。この構成を採用した理由について説明する。

【４２８３】

先に、本実施形態とは異なり、普電エンディング期間の長さをＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも短い時間に設定する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、普電エンディング期間の終了後に普図抽選が実行され、普図当たりに当選した場合には、普電開閉実行モードが実行され、当該普電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球し、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される可能性がある。しかしながら、この構成において、普電エンディング期間の開始直後からＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されている場合には、普電エンディング期間が終了した後においても当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続しており、遊技球が特図始動口３４ａに入球したタイミングにおいても当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続している場合がある。この場合には、遊技球が特図始動口３４ａに入球しても特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、遊技者に不利な状況となってしまうといった課題がある。

【４２８４】

これに対して、本実施形態によれば、普電エンディング期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能なので、普電エンディング期間が終了した後においてもＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続してしまうといった状況の発生を抑制することができ、遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【４２８５】

また、本実施形態によれば、普電エンディング期間の長さを、普電インターバル期間の長さ以上の長さに設定するので、普電開閉実行モードの普電インターバル期間において実現される一連の遊技の流れを、普電開閉実行モードの普電エンディング期間においても同様に実現することが可能となる。この結果、普電開閉実行モードにおける普電インターバル期間と普電エンディング期間との両期間において特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを実行可能とする新たな遊技を実現することが可能となる。

【４２８６】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの普電インターバル期間においてＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを実行可能なので、普電開閉実行モードに含まれ

る普電インターバル期間の回数が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードに普電インターバル期間が何回含まれているのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４２８７】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間に、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを複数回実行可能なので、普電開閉実行モードが開始されるか否かが遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、遊技者に、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが開始されるのか否かに対して興味や関心を抱かせることができるとともに、普電開閉実行モードが開始された場合には、遊技者に、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが何回実行されるのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４２８８】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数を示唆する演出（図３９３、図３９４（Ａ）等）を実行するので、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４２８９】

特に本実施形態では、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて変動表示及び停止表示される装飾図柄の数字が、普図抽選に当選した場合における普通電動役物３４ｂの開放回数（すなわち、Ｖ入賞大当たりの連荘回数）を示唆しているので、遊技者に、なるべく大きな数字の装飾図柄が有効ラインＬ１上に停止して欲しいといった感情を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、大きな数字の装飾図柄によってリーチが発生した場合には、遊技者に大きな期待感を抱かせることができる。

【４２９０】

また、本実施形態によれば、普図抽選の結果に基づいて、１回の普図当たりに対して複数回の普通電動役物３４ｂの開放動作を少なくとも実行させる。そして、普通電動役物３４ｂの開放（図３９２の時刻ｔ３）からＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了（時刻ｔ１０）までの１サイクルを１特別遊技回と定義した場合に、普通電動役物３４ｂが第１タイミング（図３９２の時刻ｔ３）で開放することに基づく１特別遊技回が実行され、当該１特別遊技回が終了した後の第２タイミング（図３９２の時刻ｔ１１）で普通電動役物３４ｂが開放するように制御する。したがって、普図抽選における１回の普図当たりに対して複数回の１特別遊技回を実行させることが可能となる。

【４２９１】

また、本実施形態によれば、普通図柄の変動表示が開始しないように制限する制限期間を発生させる。より具体的には、第１タイミングから、第２タイミング以降に発生する１特別遊技回の終了後までの期間において所定の制限期間を発生させる。したがって、１特別遊技回が終了するよりも前に普通図柄の変動表示が開始してしまうことを抑制することができるので、１特別遊技回が終了していないにもかかわらず普図抽選が実行されてしまうといった状況の発生を抑制することができる。この結果、例えば、普図抽選の結果が、遊技者に有利な普図当たりとなったにもかかわらず、既に実行されている１特別遊技回が終了していないために、遊技球が特図始動口３４ａに入球しても特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されないといった遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【４２９２】

また、本実施形態では、Ｖ入賞大当たりについて複数の種別（Ｖ入賞大当たりＡ及びＢ）が設定されているので、１回の普電開閉実行モードにおいて当選するＶ入賞大当たりの

回数だけでなく、どの種別のＶ入賞大当たりに当選するのかといった期待感も遊技者に付与することができる。

【４２９３】

また、本実施形態では、特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（２．０秒）とＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（１２６．０秒）とを合算した合算時間Ａ（１２８．０秒）は、特図小当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（２．１秒）とＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（１２５．９秒）とを合算した合算時間Ｂと同じなので、特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが実行され、その後にＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが実行された場合と、特図小当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードが実行され、その後にＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードが実行された場合とで、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが終了するタイミングが同じになる。この結果、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの終了時点から普通電動役物３４ｂの次の開放までの待機時間が同じになるので、例えば、当該待機時間において実行する演出の内容を共通化することができる。

【４２９４】

また、本実施形態では、遊技盤３０の中央下部の位置に普図始動ゲート３５が設けられており、当該普図始動ゲート３５に入球した遊技球が入球可能な位置に一般入賞口３２が設けられているので、遊技盤３０の中央下部の位置に特図始動口３４ａが設けられている一般のパチンコ機と同様に、遊技者に賞球を付与しつつ、普図抽選において普図当たりに当選することを期待させるといった遊技を実現することができる。

【４２９５】

また、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技者は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球するように操作ハンドル２５を操作するので、多くの遊技球が普図始動ゲート３５に入球することになる。そして、本実施形態では、普図始動ゲート３５に入球した遊技球が一般入賞口３２に入球するので、全ての賞球数に占める一般入賞口３２による賞球数の割合を高めることができる。換言すれば、全ての賞球数に占める役物作動による賞球数の割合である役物比率を下げることが可能となる。

【４２９６】

《７－７》第７実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【４２９７】

《７－７－１》変形例１：

上記実施形態において、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の終了間際に、普電開閉実行モードが終了することを示唆する擬似普電エンディング演出を実行することによって、遊技者に一旦、普電開閉実行モードが終了すると思わせた後に、実は普電開閉実行モードが終了せずに継続することを示唆する演出である継続演出を実行する構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【４２９８】

本変形例のパチンコ機１０では、上記実施形態における７種類の普通図柄Ａ～Ｇに加えて、普通図柄Ｈ（普図当たりＨ）が普図抽選における普図種別判定の結果として設定されており、上記実施形態における７種類の普電開閉シナリオＡ～Ｇに加えて、普電開閉シナリオＨが用意されている。そして、普図種別判定において普通図柄Ｈであると判定された場合には、普電開閉シナリオＨが選択される。

【４２９９】

普電開閉シナリオＨは、普電開閉シナリオＧ（普通電動役物３４ｂが７回開放）と比較して、普電開閉処理期間における普通電動役物３４ｂの１回目の閉鎖から２回目の開放までの閉鎖期間（１回目の普電インターバル期間）の長さが異なるのみであり、他の制御については普電開閉シナリオＧと同じである。具体的には、上述した普電開閉シナリオＧでは１回目の普電インターバル期間を含む全ての普電インターバル期間の長さが１３５．０秒に設定されているのに対し、普電開閉シナリオＨでは１回目の普電インターバル期間の長さが他の普電インターバル期間より１０．０秒長い１４５．０秒に設定されている。

【４３００】

本変形例では、普図抽選において普図当たりＨに当選した場合には、普図当たりＡに当選した場合と同様に、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて装飾図柄が「１１１」といった表示態様で停止する。

【４３０１】

この装飾図柄の停止態様を認識した遊技者は、今回の普図当たりに基づいて実行される普電開閉実行モードにおいては普通電動役物３４ｂが１回開放し、当該普電開閉実行モードの実行中にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが１回実行されると認識する。

【４３０２】

その後、普電開閉シナリオＨに基づいた普電開閉実行モードの１回目の普電インターバル期間の終了１０秒前から５秒前までの５秒間において、普電開閉実行モードが終了することを示唆する演出である擬似普電エンディング演出を実行する。なお、この擬似普電エンディング演出の内容は、上記実施形態において説明した普電エンディング期間の終了５秒前から終了までの５秒間において実行される通常の普電エンディング演出の内容（図３９４（Ｂ））と同じである。

【４３０３】

図４１６は、本変形例のパチンコ機１０において実行される演出の一例を説明する説明図である。本変形例では、擬似普電エンディング演出として、図４１６（Ａ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａに女性のキャラクターを表示し、「楽しかった？またね！！」といった文字列を表示する。なお、この擬似普電エンディング演出の実行中においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａの右上の領域に「右打ち」といった文字列と右向きの矢印とを組み合わせた画像である右打ち指示画像ＧＤ２を表示する。この右打ち指示画像ＧＤ２は、図３９４（Ａ）に示した右打ち指示画像ＧＤ１よりも小さい大きさであり、遊技者に認識されにくい表示となっている。

【４３０４】

この擬似普電エンディング演出を認識した遊技者は、今回の普電開閉実行モードではＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行回数は１回であり、普電開閉実行モードが終了するものであると認識する。

【４３０５】

その後、１回目の普電インターバル期間の終了５秒前から終了までの５秒間において、普電開閉実行モードが終了せずに継続することを示唆する演出である継続演出を実行する。本変形例では、図４１６（Ｂ）に示すように、継続演出として、図柄表示装置４１の表示面４１ａに女性のキャラクターを表示し、「びっくりした！？まだまだ大当たりが続くよ！」といった文字列を表示する。そして、この継続演出の実行中においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａの右上の領域に、図４１６（Ａ）に示した右打ち指示画像ＧＤ２よりも大きい右打ち指示画像ＧＤ１を表示し、「右打ち！」といった音声を出力する。これにより、遊技者は、普電開閉実行モードが終了せずに継続することを認識するとともに、「右打ち」をすべき状態であることを認識することができる。

【４３０６】

以上説明したように、本変形例では、普電開閉実行モードが終了することを示唆する演出である擬似普電エンディング演出を実行した後に、普電開閉実行モードが終了せずに継続することを示唆する演出である継続演出を実行するので、遊技者に、普電開閉実行モードが終了してしまうといった失望感を与えた後に、実は普電開閉実行モードが終了せずに

継続するといったより一層大きな喜びを抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４３０７】

なお、本変形例では、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて装飾図柄を「１１１」といった表示態様で停止させた上で、１回目の普電インターバル期間において擬似普電エンディング演出を実行する構成としたが、擬似普電エンディング演出を実行する対象の普電インターバル期間は１回目に限らない。例えば、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて装飾図柄を「３３３」といった表示態様で停止させた上で、３回目の普電インターバル期間において擬似普電エンディング演出を実行する構成としてもよい。すなわち、２回目以降のいずれかの普電インターバル期間において擬似普電エンディング演出を実行する構成としてもよい。また、例えば、普電インターバル期間において毎回、擬似普電エンディング演出を実行する構成としてもよい。このような構成としても、遊技者に、普電開閉実行モードが終了してしまうといった失望感を与えた後に、実は普電開閉実行モードが終了せずに継続するといったより一層大きな喜びを抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４３０８】

《７－７－２》変形例２：

上記実施形態及び上記各変形例において、Ｖ入賞に基づいた特電開閉実行モードにおける特電開閉処理期間の最終ラウンドの制御の態様を、他のラウンドの制御の態様とは異なる態様とし、当該最終ラウンドにおいて所定時間以内に最大入球個数の遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させて当該最終ラウンドを早期に終了させなければ、次のＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまうといった構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【４３０９】

本変形例では、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡの最終ラウンド（第１６ラウンド）のラウンド遊技のみ、第２特別電動役物５８ｂが複数回開放するように構成されており、当該最終ラウンドにおける１回の開放時間は０．５秒、次の開放までの閉鎖時間は１．０秒、最大開放時間は３０．０秒、最大入球個数は１０個、そして特電エンディング期間は０．０秒に設定されている。このため、最終ラウンドにおいて１０個の遊技球が第２大入賞口５８ａに入球するまでは、第２特別電動役物５８ｂの開放時間の合計が最大開放時間に達しない限り当該最終ラウンドは終了しない。具体的には、０．５秒間の開放が６０回、１．０秒間の閉鎖が５９回に達するまで最終ラウンドが継続し、当該最終ラウンドの所要時間は最大で８９．０秒となる。一方、最終ラウンドにおける最大入球個数は１０個に設定されているので、第２大入賞口５８ａに１０個の遊技球が入球した時点で当該最終ラウンドは終了し、当該特電開閉実行モードも終了する。すなわち、本変形例のＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡでは、第１ラウンドから第１５ラウンドまでは遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず、１ラウンドあたりの所要時間は５．０秒に固定されるが、第１６ラウンドのみ、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に依存して１ラウンドの所要時間が大幅に変化することになる。そして、本変形例のＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づく特電開閉実行モードの所要時間は、１３０秒程度から最大で２０９．５秒の間で変化することになる。

【４３１０】

本変形例においても、上記実施形態と同様に、普電インターバル期間は１３５．０秒であり、普通電動役物３４ｂの次の開放までにＶ入賞に基づいた特電開閉実行モードが終了していなければ、次のＶ入賞に基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまい、遊技者に不利な状況となってしまう。そこで、本変形例のパチンコ機１０では、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡの最終ラウンドにおいて、所定時間以内に所定個数（最大入球個数）の遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させることを促す演出である入球促進演出を実行する。

【４３１１】

図４１７は、本変形例のパチンコ機１０において実行される演出の一例を説明する説明図である。本変形例では、入球促進演出として、図４１７（Ａ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａに女性のキャラクターを表示し、「時間内に球を入れてね！！」「がんばって！！」といった文字列を表示するとともに、普電インターバル期間の残時間を表示する演出を実行する。

【４３１２】

そして、普電インターバル期間が終了するまでに、すなわち、普通電動役物３４ｂの次の開放までにＶ入賞に基づいた特電開閉実行モードを終了させることができた場合には、次のＶ入賞に基づいた特電開閉実行モードが実行されることを示唆する演出を実行する。具体的には、本変形例では、図４１７（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａに女性のキャラクターを表示し、「おめでとう！！まだまだ大当たりが続くよ！」といった文字列を表示する。

【４３１３】

一方、普電インターバル期間が終了するまでに、すなわち、普通電動役物３４ｂの次の開放までにＶ入賞に基づいた特電開閉実行モードを終了させることができなかった場合には、次のＶ入賞に基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまったことを示唆する消滅演出を実行する。具体的には、本変形例では、消滅演出として、図４１７（Ｃ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａに悲しんでいる女性のキャラクターを表示し、「ごめんね。。次の大当たりが消えちゃった。。」といった文字列を表示する。そして、表示されていた右打ち指示画像ＧＤ１を、より小さい右打ち指示画像ＧＤ２に変更する。

【４３１４】

以上説明したように、本変形例では、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡの最終ラウンドにおいて、普通電動役物３４ｂの次の開放までに最大入球個数の遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させるという遊技を遊技者に提供することができるので、遊技の興趣向上を図ることができる。そして、最終ラウンドの所要時間が長くなってしまうことによって次のＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまう可能性があるので、遊技者に、普通電動役物３４ｂの次の開放までに最終ラウンドが終了して欲しいといった焦りの感情を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４３１５】

また、本変形例では、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡの最終ラウンドにおいて、所定時間以内に所定個数の遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させることを促す演出である入球促進演出を実行するので、所定時間以内に所定個数の遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させることによって当該特電開閉実行モードを普通電動役物３４ｂの次の開放までに終了させるといった新たな遊技性を遊技者に理解させることができるとともに、所定時間以内に所定個数の遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させようという遊技者の意欲を高めることが可能となる。

【４３１６】

また、本変形例では、普通電動役物３４ｂの次の開放までに特電開閉実行モードが終了しなかった場合に消滅演出を実行するので、遊技者に、普通電動役物３４ｂの次の開放までに特電開閉実行モードが終了しなかったことを認識させることができるとともに、当該特電開閉実行モードが終了しなかったことに起因してその後の遊技の流れが変化することを認識させることができる。

【４３１７】

さらに、本変形例では、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡ（１６ラウンド、長さ変化）は、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢ（１２ラウンド、長さ固定）と比較して、ラウンド数が多い反面、最終ラウンドの所要時間が長くなってしまうことによって次のＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまうといったリスクも兼ね備えている。したがって、遊技者に、特典の多さ（ラウンド数の多さ）と引き換えにリスクも背負ったといった幸福感と緊張感の両方の感情を抱かせることができ、遊技の

興趣向上を図ることができる。
【４３１８】
なお、本変形例では、最終ラウンドのみ所要時間が固定されない構成としたが、このような構成に限らず、特定のラウンド（例えば奇数のラウンド）のみ所要時間が固定されない構成や、全ラウンドの所要時間が固定されない構成としてもよい。すなわち、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの全体の所要時間が固定されない構成とすればよい。このような構成としても、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの全体の所要時間が長くなってしまうことによって次のＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまう可能性があるので、遊技者に緊張感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４３１９】
《７－７－３》変形例３：
上記実施形態及び上記各変形例において、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの特電開閉処理期間を構成する各ラウンド遊技の所要時間を、以下に説明する本変形例の構成を採用することによって固定化する構成としてもよい。以下、本変形例の構成について説明する。
【４３２０】
本変形例では、Ｖ入賞大当たり用特電開閉実行シナリオにおいては、特電オープニング期間は１２．０秒、ラウンド数は１０、１ラウンドにおける第２特別電動役物５８ｂの開放回数は１回、最大開放時間は０．１秒、最大入球個数は５個、特電インターバル期間は１２．０秒、特電エンディング期間は５．０秒に設定されている。そして、本変形例では、第２特別電動役物５８ｂの上面に遊技球の通過速度を低減させる速度低減手段として複数の突部が設けられており、第２特別電動役物５８ｂに達した遊技球は当該第２特別電動役物５８ｂを通過するまでその上面に一時的に滞留することになる。
【４３２１】
そして、遊技球が流通路３０１に向けて０．６秒間隔で発射され、発射された遊技球が第２特別電動役物５８ｂに到達している状況において、第２特別電動役物５８ｂが５．０秒以上、閉鎖状態を維持すると、その閉鎖状態の間に、第２特別電動役物５８ｂの上面には最大で８個程度の遊技球が滞留するように構成されている。そして、第２特別電動役物５８ｂが開放すると、当該第２特別電動役物５８ｂの上面に滞留していた８個程度の遊技球が第２大入賞口５８ａに入球する。なお、第２大入賞口５８ａへの遊技球の最大入球個数は５個に設定されているが、遊技球が第２大入賞口５８ａに入球したことが検出される前に既に最大開放時間の０．１秒が経過してしまうため、第２特別電動役物５８ｂは、第２大入賞口５８ａへの遊技球の入球個数が最大入球個数に達しているか否かに関わらず、閉鎖状態となる。したがって、１ラウンドの所要時間は、遊技球の発射態様及び発射された遊技球の挙動に関わらず、０．１秒に固定されることになる。
【４３２２】
この結果、本変形例におけるＶ入賞大当たり用特電開閉実行シナリオに基づく特電開閉実行モードの所要時間は、１２．０秒（特電オープニング期間）＋０．１秒（１ラウンド）×１０（ラウンド数）＋１２．０秒（特電インターバル期間）×９（インターバル数）＋５．０秒（特電エンディング期間）となり、１２６．０秒に固定されることになる。
【４３２３】
このような構成としても、上記実施形態と同様に、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの所要時間を固定化することができる。
【４３２４】
《７－７－４》変形例４：
上記実施形態及び上記各変形例において、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを構成する全てのラウンド遊技の所要時間が最大開放時間となった場合であっても、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの次の開放までに当該特電開閉実行モードが確実に終了する構成としてもよい。以下、本変形例の構成について説明する。

【４３２５】
本変形例では、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオは１種類のみ設定されており、当該特電開閉シナリオにおいては、特電オープニング期間は５．０秒、ラウンド数は１６、１ラウンドにおける第２特別電動役物５８ｂの開放回数は１回、最大開放時間は２０．０秒、最大入球個数は１０個、特電インターバル期間は５．０秒、特電エンディング期間は５．０秒に設定されている。
【４３２６】
したがって、本変形例における各ラウンド遊技の最長の所要時間は２０．０秒となり、当該特電開閉シナリオに基づいた特電開閉実行モード全体の最長の所要時間は、５．０秒（特電オープニング期間）＋２０．０秒（１ラウンド）×１６（ラウンド数）＋５．０秒（特電インターバル期間）×１５（インターバル数）＋５．０秒（特電エンディング期間）となり、４０５．０秒となる。
【４３２７】
次に本変形例における各ラウンド遊技の最短の所要時間について説明する。本変形例においても、遊技球の最短の発射間隔は０．６秒となっているので、１０個の遊技球が第２大入賞口５８ａに入球するのに要する最短時間は６．０秒程度となり、各ラウンド遊技の最短の所要時間は６．０秒程度となる。この結果、当該特電開閉シナリオに基づいた特電開閉実行モード全体の最短の所要時間は、５．０秒（特電オープニング期間）＋約６．０秒（１ラウンド）×１６（ラウンド数）＋５．０秒（特電インターバル期間）×１５（インターバル数）＋５．０秒（特電エンディング期間）となり、約１８１．０秒となる。
【４３２８】
そして、本変形例では、各普電開閉シナリオにおいて、普電インターバル期間は４１５．０秒、普電エンディング期間は４２０．０秒に設定されており、また、特図小当たりに基づいた特電開閉実行モードは２．０秒程度で終了する。したがって、本変形例では、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放の後にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードに含まれる全てのラウンド遊技の所要時間が最長の２０．０秒となった場合であっても、当該普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの２回目の開放までに、当該特電開閉実行モードが確実に終了することになる。
【４３２９】
換言すれば、本変形例によれば、普通電動役物３４ｂの１回目の開放の後にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、当該特電開閉実行モードに含まれる全てのラウンド遊技の所要時間が最長の２０．０秒となった場合であっても、当該特電開閉実行モードの終了後に、普通電動役物３４ｂを開放させ得るパチンコ機１０を実現することができる。この結果、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードに含まれる複数のラウンド遊技の所要時間がどのような長さになったかにかかわらず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを複数回確実に実行させることが可能となる。
【４３３０】
《７－７－５》変形例５：
上記実施形態及び上記各変形例において、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの特電開閉処理期間のラウンド遊技の実行中に、当該実行中のラウンド遊技のラウンド数に対応した情報を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、第１ラウンドのラウンド遊技が実行されている期間においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「第１ラウンド中だよ！」といった文字列を表示させる構成としてもよい。
【４３３１】
また、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの特電開閉処理期間において、残りのラウンド遊技の回数に対応した情報を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、１６ラウンドのラウンド遊技によって構成されている特電開閉実行モードの、第１ラウンドのラウンド遊技が実行されている期間において

は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「残り１５回」といった文字列を表示させ、第１５ラウンドのラウンド遊技が実行されている期間においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「残り１回」といった文字列を表示させ、第１６ラウンド（最終ラウンド）のラウンド遊技が実行されている期間においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「ラスト！」といった文字列を表示させる構成としてもよい。

【４３３２】

このような構成によれば、特電開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数に対する興味や関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４３３３】

また、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了時に特定の画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、特電開閉実行モードの特電エンディング期間において、特定の画像として、特定のキャラクター（例えばクジラのキャラクター）が「楽しかった？またね！」といった台詞を話している画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、特電開閉実行モードが終了したことを認識させることができるとともに、当該特電開閉実行モードが実行されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。

【４３３４】

また、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了時に、当該特電開閉実行モードの実行中に遊技者が獲得した利益に関する情報を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、特電開閉実行モードの特電エンディング期間において、当該特電開閉実行モードの実行中に賞球として払い出された遊技球の個数に関する情報（遊技者が獲得した遊技球の個数に関する情報）を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、特電開閉実行モードが実行されたことによって自身が獲得した利益を把握させることができるとともに、当該特電開閉実行モードが実行されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。

【４３３５】

また、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードのラウンド遊技の実行中に、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて装飾図柄を変動表示させ、その後、変動表示中の装飾図柄を所定の表示態様で停止表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、普図抽選において普図当たりに当選した直後には当該普図当たりに当選したことによる普通電動役物３４ｂの開放回数を遊技者に示唆しない構成とした上で、その後、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの最終ラウンドのラウンド遊技の実行中に、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて装飾図柄を変動表示させ、当該特電開閉実行モードの終了後に普通電動役物３４ｂが開放することになる場合（連荘する場合）には、例えば当該装飾図柄を「７７７」といった同一の装飾図柄が揃った表示態様で停止表示させる構成とし、一方、当該特電開閉実行モードの終了後に普通電動役物３４ｂが開放しない場合（連荘しない場合）には、例えば当該装飾図柄を「３２６」といった同一の装飾図柄が揃わない表示態様で停止表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、ラウンド遊技の実行中に装飾図柄の変動表示が開始されるので、遊技者に驚きの感情を抱かせることができるとともに、装飾図柄が停止表示された際の表示態様（停止態様）がどのようになるのかといった大きな期待感を遊技者に付与することができる。

【４３３６】

《７－７－６》変形例６：

上記実施形態及び上記各変形例において、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの終了後（図３９２の時刻ｔ１０）から、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの次の開放（時刻ｔ１１）までの期間において、遊技者によって「右打ち」が行なわれていない場合には、他の期間において実行される通常の右打ち報知処理よりも右打ちすべきことを強く（激しく）報知する特別右打ち報知処理を実行する構成としてもよい。以

下、本変形例の構成について説明する。

【４３３７】

本変形例においても、上記実施形態と同様に、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放時間は短いため、遊技者が普通電動役物３４ｂが開放したのを確認してから遊技球を発射した場合には、当該遊技球が普通電動役物３４ｂに到達したときには既に普通電動役物３４ｂは閉鎖状態となっており、普通電動役物３４ｂの下方に設けれた特図始動口３４ａに遊技球を入球させることができない。そして、特図始動口３４ａに遊技球が入球しなかったために特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、その結果、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況となってしまう。

【４３３８】

そこで、本変形例では、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの終了後から、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの次の開放までの期間において、「右打ち」が行なわれているか否かを判定し、「右打ち」が行なわれていないと判定した場合には、特別右打ち報知処理を実行する。具体的には、特別右打ち報知処理では、図３９４（Ａ）に示した右打ち指示画像ＧＤ１よりも大きい文字及び矢印の右打ち指示画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させるとともに、「右打ちをして下さい」といった音声をスピーカー４６から最大音量で出力させる。

【４３３９】

なお、「右打ち」が行なわれているか否かを判定する構成としては、種々の構成を採用することができる。例えば、本変形例では、流通路３０１の入口近傍に遊技球の通過を検出可能なセンサーが設けられており、当該センサーによって遊技球の通過が検出された間隔が所定間隔（例えば２．０秒）以上であるか否かを判定することによって、「右打ち」が行なわれているか否かを判定する。そして、当該センサーによって遊技球の通過が検出された間隔が所定間隔以上であると判定した場合には「右打ち」が行なわれていないと判定し、一方、当該間隔が所定間隔未満であると判定した場合には「右打ち」が行なわれていると判定する。

【４３４０】

以上説明したように、本変形例では、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの終了後から、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの次の開放までの期間において、「右打ち」が行なわれているか否かを判定し、「右打ち」が行なわれていないと判定した場合には、特別右打ち報知処理を実行するので、特図始動口３４ａに遊技球が入球しなかったために特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、その結果、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【４３４１】

なお、特別右打ち報知処理の報知態様は、通常右打ち報知処理の報知態様よりも強く（激しく）報知する態様、すなわち、遊技者が右打ちすべきことをより認識しやすい報知態様であれば、上記報知態様に限定されない。例えば、特別右打ち報知処理において表示される右打ち指示画像が拡大と縮小とを繰り返す態様であってもよく、また、例えば、右打ち指示画像が虹色に発光して点滅する態様であってもよい。

【４３４２】

《７－７－７》変形例７：

上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合に実行される特図抽選の結果に特図外れが含まれる構成としてもよい。このような構成によれば、普図抽選において普図当たりに当選し、普電開閉実行モードが実行されて遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても、その後に特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されない可能性があるので、遊技者に、特図抽選の結果に対しても興味と関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４３４３】

《７－７－８》変形例８：
上記実施形態及び上記各変形例の普電入賞装置３４において、特図始動口３４ａの代わりに特電始動口を設ける構成としてもよい。特図始動口３４ａの代わりに設けられた特電始動口に遊技球が入球した場合には、上述した特図抽選が行なわれることなく、第１特別電動役物５７ｂが開閉する特電開閉実行モードが実行される。このような構成によれば、特図抽選のためのカウンタやテーブルを省略して制御を簡易化することができるとともに、上記実施形態及び上記各変形例と同様の効果を奏することができる。
【４３４４】
《７－７－９》変形例９：
上記実施形態及び上記各変形例の普電入賞装置３４において、特図始動口３４ａの代わりにＶ入賞口を設けるとともに、第１特電入賞装置５７（第１大入賞口５７ａ、第１特別電動役物５７ｂ、Ｖ入賞口５７ａｖ）を省略する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技球が普図始動ゲート３５に入球し、普図抽選において普図当たりに当選すれば、普電開閉実行モードが実行される。そして、普電開閉実行モードの実行中であって普通電動役物３４ｂの開放中に遊技球がＶ入賞口に入球すれば、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される。その後、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了後においても普電開閉実行モードが継続中であって、普通電動役物３４ｂが再び開放して遊技球がＶ入賞口に入球すれば、再びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。すなわち、このような構成によれば、上記実施形態における特図小当たりに基づく特電開閉実行モードを介さずに、１回の普図当たりにおいてＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを複数回実行させる構成を実現することが可能となる。
【４３４５】
なお、本変形例のように、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されない構成や、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行期間がごく短い構成においては、普電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間を、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能であれば、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを、普電開閉実行モードの実行中に複数回実行可能な構成を実現することができる。
【４３４６】
《７－７－１０》変形例１０：
上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合に実行される特図抽選の結果の全てが特図大当たりに設定されているとともに、第１特電入賞装置５７（第１大入賞口５７ａ、第１特別電動役物５７ｂ、Ｖ入賞口５７ａｖ）を省略する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技球が普図始動ゲート３５に入球し、普図抽選において普図当たりに当選すれば、普電開閉実行モードが実行される。そして、普電開閉実行モードの実行中であって普通電動役物３４ｂの開放中に遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、特図大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される。特図大当たりに基づく特電開閉実行モードでは、第２特別電動役物５８ｂの開閉処理が実行される。その後、特図大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了後においても普電開閉実行モードが継続中であって、普通電動役物３４ｂが再び開放して遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、再び特図大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。すなわち、このような構成によれば、上記実施形態における特図小当たりに基づく特電開閉実行モードを介さずに、１回の普図当たりにおいて特図大当たりに基づく特電開閉実行モードを複数回実行させる構成を実現することが可能となる。
【４３４７】
なお、特図抽選の結果の全てが特図大当たりに設定されていなくてもよく、特図抽選の結果の一部として特図大当たりが設定されている構成としてもよい。例えば、特図抽選の結果の５０％が特図大当たりに設定されており、残りの５０％は特図外れに設定されている構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、特図抽選の結果に対しても興味と関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４３４８】
《７－７－１１》変形例１１：
上記実施形態及び上記各変形例において、特図抽選において特図大当たりに当選する確率が高くなる高確率モード（いわゆる確変状態）を備える構成としてもよい。具体的には、例えば、遊技球がＶ入賞口５７ａｖに入球したことに基づいて特定の利益としての高確率モードの開始を決定する構成とし、高確率モードの開始後、遊技者に有利な高確率モードにおける特図抽選が複数回（例えば１００回）実行されるという所定の終了条件が成立した場合に当該高確率モードを終了させる構成（回数切り確変機、ＳＴ（スペシャルタイム）機）としてもよい。
【４３４９】
また、この構成において、高確率モードで実行される特図抽選の残り回数に対応した情報を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、高確率モードで実行される特図抽選の残り回数が１５回である場合には、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「残り１５回」といった文字列を表示させ、高確率モードで実行される最後の特図抽選において特別図柄が変動している期間においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「ラスト！」といった文字列を表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、高確率モードで実行される特図抽選の回数に対する興味や関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４３５０】
また、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了時に特定の画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、特電開閉実行モードの特電エンディング期間において、特定の画像として、特定のキャラクター（例えばクジラのキャラクター）が「楽しかった？またね！」といった台詞を話している画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、特電開閉実行モードが終了したことを認識させることができるとともに、当該特電開閉実行モードが実行されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。
【４３５１】
また、高確率モードの終了時に、当該高確率モードの実行中に遊技者が獲得した利益に関する情報を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、高確率モードから低確率モードに移行することなく特図大当たりに当選した回数（いわゆる連荘回数）や、当該連荘中に賞球として払い出された遊技球の個数に関する情報（遊技者が獲得した遊技球の個数に関する情報）を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、高確率モードが実行されたことによって自身が獲得した利益を把握させることができるとともに、当該高確率モードが実行されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。
【４３５２】
また、複数種類の特定の利益（例えば特定の利益Ａ、Ｂ）の中から一の特定の利益を決定する構成としてもよい。具体的には、例えば、高確率モードに加えて上述した高頻度サポートモード（いわゆる電サポ状態）も備える構成とした上で、特定の利益Ａは、高確率モード及び高頻度サポートモードを開始し、高確率モード及び高頻度サポートモードのいずれもが、特図大当たりに当選せずに１００回の特図抽選が実行された場合に終了する構成とし、一方、特定の利益Ｂは、高確率モード及び高頻度サポートモードを開始し、高確率モードは、特図大当たりに当選せずに１００回の特図抽選が実行された場合に終了し、高頻度サポートモードは、特図大当たりに当選せずに３０回の特図抽選が実行された場合に終了する構成としてもよい。また、例えば、特定の利益Ａは、高確率モード及び高頻度サポートモードを開始し、高確率モード及び高頻度サポートモードのいずれもが、特図大当たりに当選せずに１００回の特図抽選が実行された場合に終了する構成とし、一方、特定の利益Ｂは、高確率モード及び高頻度サポートモードのいずれもが、特図大当たりに当

選せずに３０回の特図抽選が実行された場合に終了する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、特定の利益が付与されるか否かに対する興味や関心だけでなく、特定の利益が付与されるならば、どの種類の特定の利益が付与されるのかといったことに対する興味や関心を抱かせることができる。

【４３５３】

また、高確率モードにおける特図抽選の実行中（特別図柄の変動中）に、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて装飾図柄を変動表示させ、その後、変動表示中の装飾図柄を所定の表示態様で停止表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、高確率モードにおける特図抽選の実行中に、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて装飾図柄を変動表示させ、当該特図抽選において特図大当たりに当選することになる場合には、例えば当該装飾図柄を「７７７」といった同一の装飾図柄が揃った表示態様で停止表示させる構成とし、一方、当該特図抽選において特図大当たりに当選しない場合には、例えば当該装飾図柄を「３２６」といった同一の装飾図柄が揃わない表示態様で停止表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、高確率モードにおける特図抽選の実行中に装飾図柄の変動表示が開始されるので、装飾図柄が停止表示された際の表示態様（停止態様）がどのようになるのかといった大きな期待感を遊技者に付与することができる。

【４３５４】

また、普図抽選の結果に基づいて、１回の普図当たりに対して複数回の普通電動役物３４ｂの開放動作を少なくとも実行させる構成としてもよい。

【４３５５】

また、普通電動役物３４ｂの開放から高確率モードの終了までの１サイクルを１特別遊技回と定義した場合に、普通電動役物３４ｂが第１タイミングで開放することに基づく１特別遊技回が実行され、当該１特別遊技回が終了した後の第２タイミングで普通電動役物３４ｂが開放するように制御する構成としてもよい。

【４３５６】

また、普通図柄の変動表示が開始しないように制限する構成としてもよい。より具体的には、第１タイミングから、第２タイミング以降に発生する１特別遊技回の終了後までの期間において所定の制限期間を発生させる構成としてもよい。

【４３５７】

また、高確率モードにおける特図抽選は、遊技状態により実行時間が最も短い第１特図変動時間（例えば２秒）から最も長い第２特図変動時間（例えば１８０秒）の間で変化可能であり、第１タイミングの後に実行される１特別遊技回の、高確率モードにおける複数回の特図抽選が全て第２特図変動時間で実行された場合であっても、当該１特別遊技回の終了後に普通電動役物３４ｂを開放させ得る構成としてもよい。

【４３５８】

このように、本変形例によれば、高確率モードを備えるので、上記実施形態及び上記各変形例以上に遊技の興趣向上を図ることができる。

【４３５９】

《８》第８実施形態：

《８－１》遊技機の構造：

図４１８は、本発明の第８実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。こ

れら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【４３６０】

前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【４３６１】

前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【４３６２】

上皿２０の周縁部の前方には、演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。

【４３６３】

前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【４３６４】

上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強

度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【４３６５】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【４３６６】

図４１９は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【４３６７】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【４３６８】

第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【４３６９】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【４３７０】

電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【４３７１】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

【４３７２】
図４２０は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【４３７３】
遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、第１可変入賞装置３６が設けられている。また、遊技盤３０の正面視右側には遅延機構２０２及びＶ入賞機構２１０が配置されている。遅延機構２０２およびＶ入賞機構２１０については、後で詳細を説明する。

【４３７４】
さらに、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【４３７５】
図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図４１９）から払い出される。

【４３７６】
第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【４３７７】
第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側下方に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。

【４３７８】
スルーゲート３５は、図示するように、遅延機構２０２の流路２０３に設けられている。スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【４３７９】
第１可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる第１大入賞口３６ａを備えるとともに、第１大入賞口３６ａを開閉する第１開閉扉３６ｂを備えている。第１開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が第１大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりまたは小当たりに当選し、開

閉実行モードに移行した場合には、第１開閉扉３６ｂは、予め設定された開閉シナリオに応じて遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態との間で状態変化する。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりまたは小当たりに当選した場合に移行するモードであり、第１開閉扉３６ｂまたは後述する第２開閉扉２１２ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりまたは小当たりに当選した場合には、第１大入賞口３６ａまたは第２開閉扉２１２ｂへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりまたは小当たりに当選した場合にも、第１大入賞口３６ａまたは第２開閉扉２１２ｂへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、第１可変入賞装置３６の第１大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【４３８０】

ここで、遅延機構２０２およびＶ入賞機構２１０について説明をする。

【４３８１】

図４２１は、遅延機構２０２およびＶ入賞機構２１０を説明する説明図である。図４２０から分かるように、遅延機構２０２およびＶ入賞機構２１０は、遊技領域ＰＡの正面視右側に配置されており、遊技者が操作ハンドル２５を操作して遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流通させた場合に、遊技球が必ず遅延機構２０２を流通するように構成されている。

【４３８２】

図４２１に示すように、遅延機構２０２は、流路２０３を備える。流路２０３は、Ｖ入賞機構２１０に連通しており、流路２０３に流入した遊技球は、Ｖ入賞機構２１０に案内される。流路２０３は遊技盤３０に対して左右に蛇行した形状をしており、遊技領域ＰＡの右側を流通する遊技球がＶ入賞機構２１０に到達するまでの時間を、遊技盤３０の右側に釘が配置されている一般的な遊技機と比較して、遅らせる機能を有する。なお、遅延機構２０２は、蛇行した流路に限定されず、遊技領域ＰＡの右側を流通する遊技球がＶ入賞機構２１０に到達するのを遅らせる機能を有する構成であれば、他の構成を採用してもよい。例えば、底部に開口部を有するクルーンを採用してもよいし、動的な役物によって一時的に遊技球の流通を止め一定時間経過後に遊技球の流通を再開させるような構成を採用してもよい。

【４３８３】

流路２０３には、遊技球が流通したことを検出する検出センサ２０５が配置されている。遊技盤３０の右側を流通する遊技球の流通態様を検出するために配置されている。換言すると、検出センサ２０５は、遊技者が操作ハンドル２５または遊技球発射ボタン２６を操作することによる遊技球の発射操作の態様を検出する。検出センサ２０５を用いた遊技球の流通態様の検出処理の内容については後述する。

【４３８４】

上述したように、流路２０３には、スルーゲート３５が配置されている。図示するように、本実施形態においては、流路２０３は、当該流路２０３を流通する遊技球がスルーゲート３５を通過する場合と、通過しない場合とが発生するように形成されている。

【４３８５】

Ｖ入賞機構２１０は、第２可変入賞装置２１２、検出センサ２１３、流路２１４、流路２１５、流路２１６、流路２１７を備える。第２可変入賞装置２１２は、第２大入賞口２１２ａを備えるとともに、第２大入賞口２１２ａを開閉する第２開閉扉２１２ｂを備える。上述した第１開閉扉３６ｂと同様に、第２開閉扉２１２ｂは、通常は遊技球が第２大入賞口２１２ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりまたは小当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、第２開閉扉２１２ｂは、予め設定された開閉シナリオに応じて遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態との間を状態変化する。

【４３８６】

図示するように、遅延機構２０２の流路２０３を流通した遊技球は、Ｖ入賞機構２１０に到達したタイミングで第２開閉扉２１２ｂが開放状態である場合には、第２大入賞口２１２ａに入球し、流路２１４を流通する。一方、遊技球がＶ入賞機構２１０に到達したタイミングで第２開閉扉２１２ｂが閉鎖状態である場合には、遊技球は第２大入賞口２１２ａに入球せず、流路２０３から流出し、遊技領域ＰＡの右側の領域をさらに下方に流下する。

【４３８７】

検出センサ２１３は、第２大入賞口２１２ａに遊技球が入球したことを検出するセンサである。本実施形態では、第２可変入賞装置２１２の第２大入賞口２１２ａに１個の遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【４３８８】

流路２１４は、下流側で流路２１５と、流路２１６と、流路２１７とに分岐する。流路２１４上には、第１振分弁２１８と、第２振分弁２１９とが配置されており、第１振分弁２１８と第２振分弁２１９との開閉状態の組み合わせ（以下、開閉パターンとも呼ぶ）によって流路２１４を流通する遊技球は、流路２１５、流路２１６、または流路２１７のいずれかの流路に振り分けられる。具体的には、第１振分弁２１８が閉状態の場合には、流路２１４を流通する遊技球は流路２１５に振り分けられる。第１振分弁２１８が開状態であり第２振分弁２１９が閉状態である場合には、流路２１４を流通する遊技球は流路２１６に振り分けられる。第１振分弁２１８が開状態であり第２振分弁２１９が開状態である場合には、流路２１４を流通する遊技球は流路２１７に振り分けられる。第１振分弁２１８と第２振分弁２１９の開閉パターンは、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂが開放状態となる契機となった大当たりまたは小当たりの種別に対応する。本実施形態においては、第２開閉扉２１２ｂは、当たり抽選において小当たりに当選した場合に、当該小当たりを契機とする開閉実行モードの実行中に第２開閉扉２１２ｂが開放する。本実施形態においては、小当たりには複数の種別が設けられている。そして、各種別の小当たりごとに第１振分弁２１８と第２振分弁２１９の開閉パターンが対応付けて設定されている。小当たりの種別と、第１振分弁２１８と第２振分弁２１９の開閉パターンとの対応については後述する。

【４３８９】

流路２１５は、Ｖ入賞機構２１０が備えるクルーン２２０に遊技球を案内する。クルーン２２０は、３つの第１Ｖ入賞口Ｖ１と、３つの排出口２２３とを有する。３つの第１Ｖ入賞口Ｖ１のいずれに遊技球が入球しても、パチンコ機１０によって同一の処理が実行される。すなわち、クルーン２２０上に配置されている３つの各第１Ｖ入賞口Ｖ１からパチンコ機１０の内部に連通する３つの流路は、内部で一つの流路または入賞口に合流している。流路２１５から流出した遊技球はクルーン２２０が備える凹面を旋回した後、３つ第１Ｖ入賞口Ｖ１または３つ排出口２２３のいずれかに入球する。

【４３９０】

流路２１６は、排出口２２５に遊技球を案内する。流路２１７は、Ｖ入賞機構２１０が備える第２Ｖ入賞口Ｖ２に遊技球を案内する。

【４３９１】

本実施形態におけるパチンコ機１０では、遊技球が第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球した場合、大当たりが確定する。より具体的には、開閉実行モードが実行されている期間において、第２開閉扉２１２ｂが開放しているタイミングに遊技球が第２大入賞口２１２ａに入球し、その後、当該遊技球が第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球した場合には、大当たりが確定する。そして、当該開閉実行モードの終了後に、当該確定した大当たり対する特典として、再び、開閉実行モードが実行される。第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２に遊技球が入球したことを契機として確定する大当たりの種別については後述する。以上、遅延機構２０２およびＶ入賞機構２１０について説明した。

【４３９２】

説明を図４２０に戻す。遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、第１可変入賞装置３６または第２可変入賞装置２１２に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【４３９３】

特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【４３９４】

第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行わせる。

【４３９５】

第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行わせる。

【４３９６】

第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。

【４３９７】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【４３９８】

普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【４３９９】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が第１可変入賞装置３６または第２可変

入賞装置２１２に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、第１開閉扉３６ｂまたは第２開閉扉２１２ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【４４００】

なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、およびラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【４４０１】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【４４０２】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり（または小当たり）に当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【４４０３】

図４２２は、図柄表示装置４１において変動表示される液晶用図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図４２２（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。図４２２（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す液晶用図柄が変動表示される。なお、変動表示される液晶用図柄として、数字の１～８を示す各液晶用図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された液晶用図柄を採用してもよい。

【４４０４】

図４２２（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図４２２（ａ）に示した数字１～８の液晶用図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図４２２（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の液晶用図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の液晶用図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の液晶用図柄が停止表示した状態となる。液晶用図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の液晶用図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の液晶用図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における液晶用図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における液晶用図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【４４０５】

ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された乱数の値（特別情報とも呼ぶ）についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【４４０６】

さらに、図４２２（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入球に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。また、本実施形態においては、保留された遊技球に対応して後に実行される遊技回であって、まだ実行されていない遊技回を保留遊技回とも呼ぶ。

【４４０７】

《８－２》遊技機の電気的構成：

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。

【４４０８】

図４２３は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【４４０９】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【４４１０】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コ

ンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図４１９）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【４４１１】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、第１可変入賞装置３６、第２可変入賞装置２１２などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサおよび遅延機構２０２に設けられた検出センサ２０５（図４２１）と接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定、遊技球が遅延機構２０２を流通したか否かの判定（遊技球の流通態様の検出）などを行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【４４１２】

主制御基板６１の出力ポートには、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂを開閉動作させる第１可変入賞駆動部３６ｃと、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂを開閉動作させる第２可変入賞駆動部２１２ｃと、第１振分弁２１８を開閉動作させる第１振分弁駆動部２１８ａと、第２振分弁２１９を開閉動作させる第２振分弁駆動部２１９ａと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【４４１３】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、第１開閉扉３６ｂが開閉されるように第１可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行し、さらに、第２開閉扉２１２ｂが開閉されるように第２可変入賞駆動部２１２ｃの駆動制御を実行する。また、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいて、第１振分弁２１８が開閉されるように第１振分弁駆動部２１８ａの駆動制御を実行し、さらに、第２振分弁２１９が開閉されるように第２振分弁駆動部２１９ａの駆動制御を実行する。その他、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【４４１４】

また、主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【４４１５】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【４４１６】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する
【４４１７】
その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。
【４４１８】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。
【４４１９】
図４２４は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり結果の種別や、小当たり結果の種別を振り分ける際には当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。
【４４２０】
当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。
【４４２１】
各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＩＮＩ、ＣＳは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。
【４４２２】
ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【４４２３】
当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。
【４４２４】
当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【４４２５】
第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否か、および小当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否か、および、小当たりとなるか否かが判定される。
【４４２６】
本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。そして、実行エリアＡＥに移動した当たり乱数カウンタＣ１は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否か、および、小当たりとなるか否かが判定される。
【４４２７】
次に、当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別および小当たり種別を判定する際に用いられる。当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【４４２８】
当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【４４２９】
上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。また、当たり抽選の結果が小当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり種別カウンタＣ２の値を用いて小当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【４４３０】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、

当たり抽選の結果が大当たりではない場合および小当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【４４３１】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【４４３２】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図４２２（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【４４３３】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【４４３４】

次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【４４３５】

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【４４３６】
次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。例えば、Ｃ４＝０，１であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝２～４６５であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に維持する。
【４４３７】
なお、取得された当たり乱数カウンタＣ１の値、当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、電動役物開放カウンタＣ４の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値、当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。
【４４３８】
次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。本実施形態におけるパチンコ機１０は、当否テーブルとして、第１始動口用の当否テーブルと、第２始動口用の当否テーブルとを備える。
【４４３９】
図４２５は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図４２５に示すように、第１始動口用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。また、小当たり（外れ）となる当たり乱数カウンタＣ１の値として、５～９の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の当たり乱数カウンタＣ１のうち、１０～１１９９の値が外れである。
【４４４０】
「小当たり」とは、可変入賞装置の開閉扉（本実施形態では第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂ）の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、サポートモードについて、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、サポートモードについても移行契機とならない当否結果である。
【４４４１】
図４２６は、第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図４２６に示すように、第２始動口用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。また、小当たり（外れ）となる当たり乱数カウンタＣ１の値として、５～１１９９の１１９５個の値が設定されている。なお、本実施形態の第２始動口用の当否テーブルには、小当たりではない外れとなる当たり乱数カウンタＣ１の値は設定されていない。
【４４４２】
次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の２つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。
（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置（本実施形態では第１可変入賞装置３６）の開閉制御の態様
（２）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【４４４３】
なお、本実施形態のパチンコ機１０は、大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおいては第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂを開閉動作させ、小当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおいては第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂを開閉動作させる。
【４４４４】
パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける第１可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における第１可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、第１開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は第１開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、第１開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は第１開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。
【４４４５】
遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の第１開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の第１開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。
【４４４６】
なお、第１開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における第１可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、第１開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に第１可変入賞装置３６への入賞が発生しない構成としてもよい。
【４４４７】
パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。
【４４４８】
具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されていてもよい。
【４４４９】
なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が

多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【４４５０】

なお、電動役物３４ａは、スルーゲート３５への遊技球の流通態様が予め定められた流通条件を満たした場合（すなわち、スルーゲート３５を遊技球が流通した場合）には、電動役物開放抽選の結果に基づいて駆動し、スルーゲート３５を遊技球が流通しない場合には駆動しない。

【４４５１】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【４４５２】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たりの種別を振り分ける。また、当たり抽選の結果、小当たりとなった場合には、当たり種別カウンタＣ２を用いて、小当たりの種別を振り分ける。当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たりの種別および小当たりの種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【４４５３】

図４２７は、第１始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図４２７（ａ）は第１始動口用の大当たり振分テーブルを示し、図４２７（ｂ）第１始動口用の小当たり振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【４４５４】

図４２７（ａ）に示すように、第１始動口用の大当たり振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、大当たりＡと大当たりＢとが設定されている。大当たりＡは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１０Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６が開閉動作する。図４２７（ａ）の第１始動口用の大当たり振分テーブルの［大当たり用の開閉シナリオ］の欄に［　］で示した記載は、大当たり時の開閉実行モードにおいて、設定されたラウンド遊技回数に対応して第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行うためのプログラム（以下、大当たり用の開閉シナリオとも呼ぶ）である。大当たりＡにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ１０］に従って、ラウンド遊技回数１０Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＡは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は１００回である。

【４４５５】

大当たりＢは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１０Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＢにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ１０］に従って、ラウンド遊技回数１０Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＢは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。すなわち、高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は０回である。

【４４５６】

第１始動口用の大当たり振分テーブルでは、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の

値のうち、「０～５４」が大当たりＡに対応しており、「５５～９９」が大当たりＢに対応している。

【４４５７】

図４２７（ｂ）に示すように、第１始動口用の小当たり振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく小当たり種別として、小当たりａと大当たりｂとが設定されている。

【４４５８】

小当たりａは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂが開閉動作する。図４２７（ｂ）の第１始動口用の小当たり振分テーブルの［小当たり用の開閉シナリオ］の欄に［］で示した記載は、小当たり時の開閉実行モードにおいて、設定されたラウンド遊技回数に対応して第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂ、第１振分弁２１８、第２振分弁２１９の開閉制御を行うためのプログラム（以下、小当たり用の開閉シナリオとも呼ぶ）である。小当たりａにおいては、主側ＭＰＵ６２は、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰａ］に従って、ラウンド遊技回数１Ｒに対応した第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂの開閉制御を行うとともに、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰａ］は、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、クルーン２２０に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。具体的には、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が流路２１４を流通して第１振分弁２１８に到達したタイミングで第１振分弁２１８が閉鎖状態であり、遊技球は流路２１５に振り分けられクルーン２２０に到達しやすくなるように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。

【４４５９】

また、小当たりａを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２）に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たりＶａである。大当たりＶａの詳細については後述する。

【４４６０】

小当たりを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口に入球し大当たりが確定した場合、実行中の当該開閉実行モードの終了後に、再度、Ｖ入賞への遊技球の入球によって確定した大当たりに対応する開閉実行モードが開始される。そして、確定した大当たりの種別に従った開閉実行モードが実行され、高頻度サポートモードが設定されている場合には、当該開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードにおいて所定回数の遊技回が実行される。

【４４６１】

小当たりｂは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂが開閉動作する。小当たりｂにおいては、主側ＭＰＵ６２は、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｂ］に従って、ラウンド遊技回数１Ｒに対応した第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂの開閉制御を行うとともに、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｂ］は、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、クルーン２２０に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。小当たりｂを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口に入球した場合には、大当たりＶｂが確定する。大当たりＶｂの詳細については後述する。

【４４６２】

第１始動口用の小当たり振分テーブルでは、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～４９」が小当たりａに対応しており、「５０～９９」が小当たりｂに対応している。

【４４６３】
なお、上述したように、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰａ］および小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｂ］は、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、クルーン２２０に誘因されやすいように第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されているが、必ず遊技球がクルーン２２０に誘因されるとは限らず、遊技球が第２可変入賞装置２１２に入球したタイミングによっては第２Ｖ入賞口Ｖ２または排出口２２５に案内される可能性もある。
【４４６４】
図４２８は、第２始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図４２８（ａ）は第２始動口用の大当たり振分テーブルを示し、図４２８（ｂ）第２始動口用の小当たり振分テーブルを示している。第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。
【４４６５】
図４２８（ａ）に示すように、第２始動口用の大当たり振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、大当たりＣと大当たりＤと大当たりＥとが設定されている。大当たりＣは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１５Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６が開閉動作する。大当たりＣの場合には、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ１５］に従って、ラウンド遊技回数１５Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＣは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は１００回である。
【４４６６】
大当たりＤは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が５Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＤにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ５］に従って、ラウンド遊技回数５Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＤは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は１００回である。
【４４６７】
大当たりＥは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が５Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＥにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ５］に従って、ラウンド遊技回数５Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＥは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。すなわち、高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は０回である。
【４４６８】
第２始動口用の大当たり振分テーブルでは、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２８」が大当たりＣに対応しており、「２９～４３」が大当たりＤに対応しており、「４４～９９」が大当たりＥに対応している。
【４４６９】
図４２８（ｂ）の第２始動口用の小当たり振分テーブルに示すように、第２始動口用の小当たり振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく小当たり種別として、小当たりｃと大当たりｄと小当たりｅと小当たりｆと小当たりｇとが設定されている。
【４４７０】
小当たりｃは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂが開閉動作する。小当たりｃにおいては、主側ＭＰＵ６２は、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｃ］に従って、ラ

ウンド遊技回数１Ｒに対応した第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂの開閉制御を行うとともに、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｃ］は、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、クルーン２２０に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。具体的には、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が流路２１４を流通して第１振分弁２１８に到達したタイミングで第１振分弁２１８が閉鎖状態であり、遊技球は流路２１５に振り分けられクルーン２２０に到達しやすくなるように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。

【４４７１】

また、小当たりａを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２）に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たりＶｃである。大当たりＶｃの詳細については後述する。

【４４７２】

小当たりｄは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂが開閉動作する。小当たりｄにおいては、主側ＭＰＵ６２は、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｄ］に従って、ラウンド遊技回数１Ｒに対応した第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂの開閉制御を行うとともに、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｄ］は、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。具体的には、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が流路２１４を流通して第１振分弁２１８に到達したタイミングで第１振分弁２１８が開放状態であり、遊技球が第２振分弁２１９に到達したタイミングで第２振分弁２１９が開放状態であり、遊技球は流路２１７に振り分けられ第２Ｖ入賞口Ｖ２に到達しやすくなるように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。

【４４７３】

また、小当たりｄを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２）に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たりＶｄである。大当たりＶｄの詳細については後述する。

【４４７４】

小当たりｅは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂが開閉動作する。小当たりｅにおいては、主側ＭＰＵ６２は、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｅ］に従って、ラウンド遊技回数１Ｒに対応した第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂの開閉制御を行うとともに、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｅ］は、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。具体的には、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が流路２１４を流通して第１振分弁２１８に到達したタイミングで第１振分弁２１８が開放状態であり、遊技球が第２振分弁２１９に到達したタイミングで第２振分弁２１９が開放状態であり、遊技球は流路２１７に振り分けられ第２Ｖ入賞口Ｖ２に到達しやすくなるように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。

【４４７５】

また、小当たりｅを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２）に入球した場合には、大当たりが確定する。この

場合に確定する大当たりの種別は大当たりＶｅである。大当たりＶｅの詳細については後述する。

【４４７６】

小当たりｆは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂが開閉動作する。小当たりｆにおいては、主側ＭＰＵ６２は、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｆ］に従って、ラウンド遊技回数１Ｒに対応した第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂの開閉制御を行うとともに、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｆ］は、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。具体的には、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が流路２１４を流通して第１振分弁２１８に到達したタイミングで第１振分弁２１８が開放状態であり、遊技球が第２振分弁２１９に到達したタイミングで第２振分弁２１９が開放状態であり、遊技球は流路２１７に振り分けられ第２Ｖ入賞口Ｖ２に到達しやすくなるように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。

【４４７７】

また、小当たりｆを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２）に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たりＶｆである。大当たりＶｆの詳細については後述する。

【４４７８】

小当たりｇは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂが開閉動作する。小当たりｇにおいては、主側ＭＰＵ６２は、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｇ］に従って、ラウンド遊技回数１Ｒに対応した第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂの開閉制御を行うとともに、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｇ］は、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、排出口２２５に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。具体的には、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が流路２１４を流通して第１振分弁２１８に到達したタイミングで第１振分弁２１８が開放状態であり、遊技球が第２振分弁２１９に到達したタイミングで第２振分弁２１９が閉鎖状態であり、遊技球は流路２１６に振り分けられ排出口２２５に到達しやすくなるように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。

【４４７９】

また、小当たりｇを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２）に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たりＶｇである。大当たりＶｇの詳細については後述する。

【４４８０】

第２始動口用の小当たり振分テーブルでは、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３２」が小当たりｃに対応しており、「３２～３８」が小当たりｄに対応しており、「３９～４４」が小当たりｅに対応しており、「４５～６６」が小当たりｆに対応しており、「６７～９９」が小当たりｇに対応している。

【４４８１】

なお、上述したように、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｃ］は、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、クルーン２２０に誘因されやすいように第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されているが、必ずクルーン２２０に誘因されるとは限らず、遊技球が第２可変入賞装置２１２に入球したタイミングによっては第２Ｖ

入賞口Ｖ２または排出口２２５に誘因される可能性もある。また、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｄ］、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｅ］および小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｆ］は、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因されやすいように第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されているが、必ず第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因されるとは限らず、遊技球が第２可変入賞装置２１２に入球したタイミングによってはクルーン２２０または排出口２２５に誘因される可能性もある。さらに、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｇ］は、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、排出口２２５に誘因されやすいように第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されているが、必ず排出口２２５に誘因されるとは限らず、遊技球が第２可変入賞装置２１２に入球したタイミングによってはクルーン２２０または第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因される可能性もある。

【４４８２】

次に、各小当たりａ～小当たりｇを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２）に入球（以下、Ｖ入賞とも呼ぶ）した場合に確定する大当たりＶａ～大当たりＶｇについて説明する。

【４４８３】

図４２９は、Ｖ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１、第２Ｖ入賞口Ｖ２）に遊技球が入球することにより確定する大当たり種別を説明する説明図である。

【４４８４】

図示するように、大当たりＶａは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１０Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＶａにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ１０］に従って、ラウンド遊技回数１０Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＶａは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は１００回である。

【４４８５】

大当たりＶｂは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１０Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＶｂにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ１０］に従って、ラウンド遊技回数１０Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＶｂは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。すなわち、高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は０回である。

【４４８６】

大当たりＶｃは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１５Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＶｃにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ１５］に従って、ラウンド遊技回数１５Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＶｃは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は１００回である。

【４４８７】

大当たりＶｄは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１５Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＶｄにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ１５］に従って、ラウンド遊技回数１５Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＶｄは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は１００回である。

【４４８８】
大当たりＶｅは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が５Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＶｅにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ５］に従って、ラウンド遊技回数５Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＶｅは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は１００回である。
【４４８９】
大当たりＶｆは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が５Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＶｆにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ５］に従って、ラウンド遊技回数５Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＶｆは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。すなわち、高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は０回である。
【４４９０】
大当たりＶｇは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が５Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＶｇにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ５］に従って、ラウンド遊技回数５Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＶｇは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。すなわち、高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は０回である。
【４４９１】
なお、図４２９からわかるように、大当たりＶｃと大当たりＶｄ、および、大当たりＶｆと大当たりＶｇは、ラウンド遊技回数および高頻度サポートモード遊技回数が同じであるので実質的に大当たりに当選した後の処理は同じであるが、当該大当たりに当選する契機となる小当たりの種別が異なるため、処理上、異なる大当たりの種別として設定されている。
【４４９２】
図４３０は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【４４９３】
図４３０（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図４３０（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。
【４４９４】
図４３０（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図４３０（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実

行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は５．０秒である。

【４４９５】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【４４９６】

《８－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。

【４４９７】

図４３１は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図４２３）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【４４９８】

ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。

【４４９９】

ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【４５００】

ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。

【４５０１】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【４５０２】

ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【４５０３】

プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。

【４５０４】

ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【４５０５】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。
【４５０６】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【４５０７】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【４５０８】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【４５０９】
《８－４》遊技機による処理の概要：
［遊技の流れ］
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機１０は、所謂、１種２種混合機である。具体的には、小当たり当選を契機として役物が開放し、当該役物が開放したことによって遊技球がＶ入賞して大当たりが確定する。以下、本実施形態のパチンコ機１０の遊技の流れについて説明する。
【４５１０】
図４３２は、本実施形態のパチンコ機１０における遊技の流れを説明する説明図である。
【４５１１】
遊技者が遊技を開始すると、操作ハンドル２５を操作することによって、遊技領域ＰＡの正面視左側に遊技球を流通させる（以下、左打ちとも呼ぶ）。そして、第１始動口３３に遊技球を入球させ、遊技回を開始させる（Ｆ１０１）。以下、第１始動口３３に遊技球を入球させることによって開始される遊技回を第１始動口遊技回とも呼ぶ。なお、本説明においては、遊技回が開始された時点においては、サポートモードは低頻度サポートモードである。
【４５１２】
そして、実行された第１始動口遊技回における当たり抽選において、大当たりに当選し（Ｆ１０３）、かつ、当該大当たり種別が大当たりＡ以外（大当たりＢ）の場合には（Ｆ１０３：ＮＯ）、当該大当たりを契機とした開閉実行モード（ラウンド遊技）が実行される（Ｆ１０４）。その後、遊技者は、再度、左打ちをして、第１始動口３３に遊技球を入球させて第１始動口遊技回を実行させる（Ｆ１０１）。
【４５１３】
一方、Ｆ１０３において、大当たり種別が大当たりＡである場合には（Ｆ１０３：ＹＥ

Ｓ）、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（Ｆ１０５）。その後、サポートモードが高頻度サポートモードとなる。遊技者は、遊技領域ＰＡの正面視右側に遊技球を流通させ（以下、右打ちとも呼ぶ）、第２始動口３４に遊技球を入球させて第２始動口遊技回を実行させる（Ｆ１１２）。

【４５１４】

Ｆ１０１において実行される第１始動口遊技回の当たり抽選で、大当たりに当選しなかった場合であって（Ｆ１０２：ＮＯ）、かつ、小当たりにも当選しなかった場合には（Ｆ１０６：ＮＯ）、左打ちをして、第１始動口３３に遊技球を入球させて第１始動口遊技回を実行させる（Ｆ１０１）。

【４５１５】

Ｆ１０１において実行される第１始動口遊技回の当たり抽選で、大当たりに当選しなかった場合であって（Ｆ１０２：ＮＯ）、かつ、小当たりに当選した場合（Ｆ１０６：ＹＥＳ）、小当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（Ｆ１０７）。当該開閉実行モードにおいては、上述したように、第２開閉扉２１２ｂが開閉動作をする。遊技者が右打ちをして、第２大入賞口２１２ａに遊技球を入球させてＶ入賞機構２１０内を流通させ、遊技球をＶ入賞させた場合には（Ｆ１０８：ＹＥＳ）、大当たりが確定する。具体的には、小当たり当選を契機とした開閉実行モードにおいて右打ちをして第２大入賞口２１２ａに遊技球を入球させてＶ入賞機構２１０内を流通させ、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９による振り分けによって、クルーン２２０に遊技球が誘導され第１Ｖ入賞口Ｖ１に遊技球が入球した場合、または、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９による振り分けによって第２Ｖ入賞口Ｖ２に遊技球が入球した場合にＶ入賞となり大当たりが確定する。

【４５１６】

当該確定した大当たりの種別が大当たりＶａであった場合には、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（Ｆ１１０）。その後、サポートモードが高頻度サポートモードとなる。遊技者は、遊技領域ＰＡの正面視右側に遊技球を流通させ（右打ち）、第２始動口３４に遊技球を入球させて第２始動口遊技回を実行させる（Ｆ１１２）。

【４５１７】

一方、当該確定した大当たりの種別が大当たりＶｂであった場合には、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（Ｆ１１１）。その後、サポートモードが低頻度サポートモードとなる。その後、遊技者は、再度、左打ちをして、第１始動口３３に遊技球を入球させて第１始動口遊技回を実行させる（Ｆ１０１）。

【４５１８】

Ｆ１０８において、小当たりを契機とした開閉実行モードにおいて遊技球がＶ入賞しなかった場合には（Ｆ１０８：ＮＯ）、遊技者は、開閉実行モードの終了後に、再度、左打ちをして、第１始動口３３に遊技球を入球させて第１始動口遊技回を実行させる（Ｆ１０１）。

【４５１９】

Ｆ１１２では、高頻度サポートモードの状態で、遊技者が右打ちをして第２始動口３４に遊技球を入球させ、第２始動口遊技回が実行される。第２始動口遊技回における当たり抽選において、大当たりに当選し（Ｆ１１３：ＹＥＳ）、かつ、当該大当たり種別が大当たりＣ、大当たりＤ以外（大当たりＥ）の場合には（Ｆ１１４：ＮＯ）、当該大当たりを契機とした開閉実行モード（ラウンド遊技）が実行される（Ｆ１１５）。その後、遊技者は、再度、左打ちをして、第１始動口３３に遊技球を入球させて第１始動口遊技回を実行させる（Ｆ１０１）。

【４５２０】

一方、Ｆ１１２において実行された第２始動口遊技回における当たり抽選において、大当たり種別が大当たりＣまたは大当たりＤである場合には（Ｆ１１４：ＹＥＳ）、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（Ｆ１１６）。その後、再び、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。遊技者は、右打ちをして第２始動口３４に遊技球

を入球させて第２始動口遊技回を実行させる（Ｆ１１２）。
【４５２１】
Ｆ１１２において実行された第２始動口遊技回における当たり抽選において、大当たりに当選しなかった場合であって（Ｆ１１３：ＮＯ）、かつ、小当たりにも当選しなかった場合には（Ｆ１１７：ＮＯ）、当該実行された第２始動口遊技回が高頻度サポートモードとして実行される遊技回の制限回数（１００回）以内である場合には（Ｆ１１８：ＹＥＳ）、高頻度サポートモードは継続され、遊技者は、右打ちをして第２始動口３４に遊技球を入球させて第２始動口遊技回を実行させる（Ｆ１１２）。一方、当該実行された第２始動口遊技回が高頻度サポートモードとして実行される遊技回の制限回数（１００回）を超える場合には（Ｆ１１８：ＮＯ）、サポートモードは低頻度サポートモードとなり、遊技者は、再度、左打ちをして、第１始動口３３に遊技球を入球させて第１始動口遊技回を実行させる（Ｆ１０１）。
【４５２２】
Ｆ１１２において実行される第２始動口遊技回の当たり抽選で、大当たりに当選しなかった場合であって（Ｆ１１３：ＮＯ）、かつ、小当たりに当選した場合（Ｆ１１７：ＹＥＳ）、小当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（Ｆ１１９）。当該開閉実行モードにおいては、上述したように、第２開閉扉２１２ｂが開閉動作をする。遊技者が右打ちをして、第２大入賞口２１２ａに遊技球を入球させてＶ入賞機構２１０内を流通させ、遊技球をＶ入賞させた場合には（Ｆ１２０：ＹＥＳ）、大当たりが確定する。具体的には、小当たり当選を契機とした開閉実行モードにおいて右打ちをして第２大入賞口２１２ａに遊技球を入球させてＶ入賞機構２１０内を流通させ、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９による振り分けによって、クルーン２２０に遊技球が誘導され第１Ｖ入賞口Ｖ１に遊技球が入球した場合、または、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９による振り分けによって第２Ｖ入賞口Ｖ２に遊技球が入球した場合にＶ入賞となり大当たりが確定する。
【４５２３】
当該確定した大当たりの種別が大当たりＶｃ、大当たりＶｄ又は大当たりＶｅであった場合には（Ｆ１２１：ＹＥＳ）、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（Ｆ１２２）。その後、サポートモードが高頻度サポートモードとなる。遊技者は、再び右打ちをして、第２始動口３４に遊技球を入球させて第２始動口遊技回を実行させる（Ｆ１１２）。
【４５２４】
一方、当該確定した大当たりの種別が大当たりＶｆであった場合には（Ｆ１２１：ＮＯ）、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（Ｆ１２３）。その後、サポートモードが低頻度サポートモードとなる。その後、遊技者は、再度、左打ちをして、第１始動口３３に遊技球を入球させて第１始動口遊技回を実行させる（Ｆ１０１）。
【４５２５】
Ｆ１２０において、小当たりを契機とした開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞しなかった場合には（Ｆ１２０：ＮＯ）、Ｆ１１８に進む。Ｆ１１８は既に説明したので、説明を省略する。以上、パチンコ機１０による一連の遊技の流れについて説明した。
【４５２６】
図４３２に示した遊技の流れにおいて説明したように、遊技者は、高頻度サポートモード中においては右打ちをして第２始動口３４に遊技球を入球させて、第２始動口遊技回を実行させる。このとき、図４２６から分かるように、実行された第２始動口遊技回における当たり抽選において、高い確率で小当たりに当選する。また、図４２８に示したように、第２始動口遊技回において当選する小当たりの種別は、小当たりｃ、小当たりｄ、小当たりｅ、小当たりｆ、または、小当たりｇである。
【４５２７】
ここで、小当たりｃ、小当たりｄ、小当たりｅ、小当たりｆ、小当たりｇの各小当たりに当選した場合の遊技者の有利性について考える。

【４５２８】
仮に、小当たりｃに当選した場合、小当たりｃを契機とした開閉実行モードにおいて遊技球はクルーン２２０に誘因される。遊技球がクルーン２２０の第１Ｖ入賞口Ｖ１に入球した場合には、大当たりＶｃが確定し、次回から実行される遊技回において、再び、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。また、遊技球がクルーン２２０の排出口２２３に入球した場合には、当該実行された遊技回が高頻度サポートモードの制限遊技回数（１００回）未満である場合には、高頻度サポートモードは継続し、遊技者は、再度、第２始動口３４に遊技球を入球させて第２始動口遊技回を実行させることができる。すなわち、高頻度サポートモードの制限遊技回数（１００回）未満において小当たりｃに当選した場合、大当たりＶｃが確定するか（第１Ｖ入賞口Ｖ１に入球した場合）、または、高頻度サポートモードが継続するか（排出口２２３に入球した場合）のいずれかであり、小当たりｃに当選したことによって遊技者が不利になることはない。
【４５２９】
仮に、小当たりｄに当選した場合、小当たりｄを契機とした開閉実行モードにおいて遊技球は第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因される。遊技球が第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球した場合には、大当たりＶｄが確定し、次回から実行される遊技回において、再び、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。小当たりｅに当選した場合も、小当たりｅを契機とした開閉実行モードにおいて遊技球は第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因される。遊技球が第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球した場合には、大当たりＶｅが確定し、次回から実行される遊技回において、再び、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。小当たりｆに当選した場合、小当たりｆを契機とした開閉実行モードにおいて遊技球は第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因される。遊技球が第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球した場合には、大当たりＶｆが確定し、次回から実行される遊技回において、サポートモードは低頻度サポートモードとなる。
【４５３０】
そして、小当たりｇに当選した場合、小当たりｇを契機とした開閉実行モードにおいて遊技球は排出口２２３に誘因される。遊技球が排出口２２３に入球した場合には、実行された当該第２始動口遊技回が高頻度サポートモードとして実行される遊技回数の制限回数（１００回）未満である場合には次回の遊技回も高頻度サポートが継続する。
【４５３１】
これら小当たりｃ、小当たりｄ、小当たりｅ、小当たりｆ、小当たりｇの各小当たりを遊技者の立場から見た場合、小当たりｃに当選した場合には、上述したよう、結果として不利になることはない。小当たりｄ、小当たりｅ、小当たりｆは、遊技球が第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球した時点では、いずれの小当たりか判別できない。そして、図４２８（ｂ）から分かるように、小当たりｄには６個の当たり種別カウンタＣ２が振り分けられ、小当たりｅには６個の当たり種別カウンタＣ２が振り分けられ、小当たりｆには１２個の当たり種別カウンタＣ２が振り分けられているので、第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球したことを前提とした場合、小当たりｄである割合は２５％、小当たりｅである割合は２５％、小当たりｆである割合は５０％である。すなわち、遊技者から見た場合、第２Ｖ入賞口Ｖ２に遊技球が入球し大当たりが確定した場合には、将来的に低頻度サポートモードに移行する大当たりＶｆである確率が５０％となる。
【４５３２】
従って、遊技者は、高頻度サポートモード中に実行される第２始動口遊技回において小当たりに当選した場合には、当該小当たりの種別が小当たりｃであることを期待する。
【４５３３】
そこで、本実施形態におけるパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード中に実行される第２始動口遊技回における演出を利用して遊技者に期待感を付与する。以下、詳しく説明をする。
【４５３４】
[遊技回における演出の設定処理]
本実施形態においては、高頻度サポートモード中に実行される第２始動口遊技回におい

て、小当たりｃに当選している可能性があることを示唆する特定の示唆演出（以下、特定示唆演出とも呼ぶ）を実行する。より具体的には、小当たりｃに当選している第２始動口遊技回において、高い確率で特定示唆演出を実行する。なお、小当たりｃに当選していないその他の第２始動口遊技回においても、小当たりｃに当選している第２始動口遊技回と比較して低い確率で特定示唆演出を実行する。

【４５３５】

図４３３は、特定示唆演出の一例を示す説明図である。図４３３（ａ）は、当たり抽選の結果が小当たりｃとなる遊技回の開始直後の表示面４１ａを示している。図示するように、本実施形態においては、特定示唆演出として当該遊技回の開始直後に、女性のキャラクタＣＨを表示面４１ａに短時間（例えば、２秒）だけ表示することによって、当該遊技回における当たり抽選の結果が小当たりｃであることを示唆する。

【４５３６】

その後、図４３３（ｂ）に示すように、変動時間の終了時に、当該遊技回における当たり抽選の結果に対応した液晶用図柄を停止表示させる。

【４５３７】

上記図４３２で説明したように、小当たりｃに当選している第２始動口遊技回において、高い確率で特定示唆演出を実行するが、小当たりｃに当選している第２始動口遊技回において特定示唆演出を実行することを遊技者が認識した場合、遊技者は期待感を抱くとともに、その一方で、小当たりｃ以外の他の小当たりに当選し第２Ｖ入賞口Ｖ２に遊技球が入球するのを回避するために、特定示唆演出が実行されない遊技回においては、右打ちをするのを停止する、または、遊技球を遊技領域ＰＡに発射すること自体を停止する虞がある。以下、特定の場合に、遊技者が右打ちを停止させる行為、および、遊技球を遊技領域ＰＡに発射すること自体を停止する行為を、止め打ちとも呼ぶ。上述したように、遊技者から見た場合、第２Ｖ入賞口Ｖ２に遊技球が入球し大当たりが確定したことを前提とすると、将来的に低頻度サポートモードに移行する大当たりＶｆである確率は５０％であるので、遊技者は、小当たりｃ以外の他の小当たりに当選し遊技球が第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球に入球することを回避することを所望する。そのため、遊技者は、特定示唆演出が実行されない第２始動口遊技回において止め打ちをする虞がある。

【４５３８】

そこで、本実施形態においては、小当たりｃに当選している第２始動口遊技回において高い確率で特定示唆演出を実行し、かつ、止め打ちが検出された場合には、小当たりｃに当選している第２始動口遊技回において特定示唆演出を実行することを停止する。このようにすることで、遊技者に対して期待感を付与しつつ、本来的に予定していない遊技者の不当な利益の取得を抑制する。以下、上記説明した処理の概要を簡易的なフローチャートを用いて説明する。なお、処理の詳細については、後述する。

【４５３９】

図４３４は、遊技回における演出を設定する処理（遊技回演出設定処理とも呼ぶ）の概要を示すフローチャートである。

【４５４０】

Ｆ２０１では、実行する遊技回における当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。Ｆ２０１において、遊技回における当たり抽選の結果が大当たりである場合には（Ｆ２０１：ＹＥＳ）、Ｆ２０２に進み、大当たり用の演出パターンを設定する。具体的には、演出パターンの設定対象の遊技回の変動時間に応じて、大当たり用に用意された複数種類の演出パターンの中から乱数による抽選によって一を選択し、実行する演出パターンとして設定する。Ｆ２０２を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。

【４５４１】

一方、Ｆ２０１において、遊技回における当たり抽選の結果が大当たりではない場合には（Ｆ２０１：ＮＯ）、Ｆ２０３に進む。Ｆ２０３では、実行する遊技回における当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判定する。

【４５４２】

Ｆ２０３において、遊技回における当たり抽選の結果が小当たりである場合には（Ｆ２０３：ＹＥＳ）、Ｆ２０４に進む。

【４５４３】

Ｆ２０４では、当該当選した小当たりの種別が小当たりｃであるか否かを判定する。Ｆ２０４において、当該当選した小当たりの種別が小当たりｃである場合には（Ｆ２０４：ＹＥＳ）、Ｆ２０５に進み、止め打ちフラグがＯＮであるか否かを判定する。止め打ちフラグは、高頻度サポートモード中に実行されてきた第２始動口遊技回において、遊技者が止め打ちをおこなっていると判定した場合にＯＮになり、一連の高頻度サポートモードが終了した場合にＯＦＦとなる。

【４５４４】

詳細は後述するが、遊技者が止め打ちを行っているか否かの判定は、高頻度サポートモード中に、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されている期間に検出センサ２０５で検出した遊技球の流通数と、当たり抽選の結果が小当たりｃ以外である遊技回が実行されている期間に検出センサ２０５で検出した遊技球の流通数とに基づいて行う。本実施形態においては、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されている期間に検出センサ２０５で検出した遊技球の流通数から単位時間当たりの流通数を算出した値（以下、流通頻度とも呼ぶ）と、当たり抽選の結果が小当たりｃ以外である遊技回が実行されている期間に検出センサ２０５で検出した遊技球の流通数から単位時間当たりの流通数を算出した値（流通頻度）とが、予め定めた条件（以下、止め打ち条件とも呼ぶ）を満たしているか否かによって、遊技者が止め打ちを行っているか否かの判定を行う。止め打ち条件の詳細については後述する。

【４５４５】

Ｆ２０５において、止め打ちフラグがＯＮではないと判定された場合には（Ｆ２０５：ＮＯ）、Ｆ２０６に進み、小当たりｃ用の演出パターンを設定する。具体的には、上述したように、高い確率で特定示唆演出が実行される演出パターンを設定する。なお、当たり抽選の結果が小当たりｃである場合全てにおいて特定示唆演出を演出パターンとして設定するのではなく、特定示唆演出を設定しない場合もある。特定示唆演出を設定するか否かの決定は、乱数を用いた抽選によって行う。Ｆ２０５を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。

【４５４６】

Ｆ２０４において当該当選した小当たりの種別が小当たりｃではない場合（Ｆ２０４：ＮＯ）、または、Ｆ２０５において止め打ちフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｆ２０５：ＹＥＳ）、Ｆ２０７に進む。Ｆ２０７では、小当たり用の通常の演出パターンを設定する。具体的には、ほとんど特定示唆演出が実行されず、各小当たりの種別と当該遊技回の変動時間とに応じて、小当たり用に用意された複数種類の演出パターンの中から乱数による抽選によって一を選択し、実行する演出パターンとして設定する。Ｆ２０７を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。なお、Ｆ２０７においては、演出パターンとして特定示唆演出を全く設定しないのではなく、Ｆ２０６において小当たりｃ用の演出パターンを設定する場合と比較して、低い確率で特定示唆演出を演出パターンに設定する。

【４５４７】

Ｆ２０３において、遊技回における当たり抽選の結果が小当たりではない場合には（Ｆ２０３：ＮＯ）、Ｆ２０８に進む。Ｆ２０８では、当該遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。Ｆ２０８においてリーチが発生する（リーチが発生する外れ）と判定した場合には（Ｆ２０８：ＹＥＳ）、Ｆ２０９に進み、リーチ発生用の演出パターンに設定する。Ｆ２０９を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。

【４５４８】

Ｆ２０８において、リーチが発生しないと判定した場合には（Ｆ２０８：ＮＯ）、Ｆ２１０に進み、リーチ非発生用の演出パターンに設定する。Ｆ２１０を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。

【４５４９】

このように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回において特定示唆演出を実行するので、特定示唆演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、当たり抽選の結果についての期待感を付与することができる。さらに、遊技者が止め打ちをしていると判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回において特定示唆演出を実行しないので、遊技者が特定示唆演出の実行を所望する場合には、止め打ちとなるような遊技者による遊技球の発射操作を抑制することができる。その結果、遊技者が止め打ちをすることが当該遊技機にとって予定していない特典を遊技者に付与することになる場合には、止め打ちの有無によって特定示唆演出の可否を決定することで、当該予定しない遊技者への特典の付与を抑制することができる。

【４５５０】

換言すれば、遊技者の発射操作による遊技球の流通態様が止め打ちであると判定された場合には、小当たりｃであるにもかかわらず、特定示唆演出を実行しないので、特定示唆演出の実行を所望する遊技者に対して、止め打ちと判定されないような遊技球の発射操作を促すことができる。

【４５５１】

また、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回の演出を決定する際に、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回における検出センサ２０５における流通頻度と、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃ以外の抽選結果である遊技回における検出センサ２０５における流通頻度とに基づいて、これから実行する遊技回であって当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回において特定示唆演出を実行するか否かを決定するので、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回における検出センサ２０５における流通頻度と、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃ以外の抽選結果である遊技回における検出センサ２０５における流通頻度とを比較することによって、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回と、当たり抽選の結果が小当たりｃ以外である遊技回とで、遊技者が遊技球の発射操作の態様を切り替えているのかを検出可能である。したがって、例えば、当該遊技機が予定していない特典を遊技者が故意に得ようとしているのか否かを精度良く判定することができ、当該判定結果に基づいて特定示唆演出を実行するか否かを決定することができる。

【４５５２】

さらに、遊技者による発射操作の検出（具体的には止め打ちの検出）を、検出センサ２０５における遊技球の流通頻度に基づいて検出している。流通頻度は、流通個数の時間平均であるので短期間（例えば１秒間）のノイズ的な流通態様の変化を除外して遊技者の流通態様を精度よく検出することができる。また、流通頻度は、遊技者による遊技球の発射態様に相関がある。よって、遊技者による遊技球の発射態様を反映した演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５５３】

また、特定示唆演出を実行した遊技回における流通頻度に基づいて、これから実行される遊技回における演出を決定するので、特定示唆演出を実行したことによる遊技者の発射態様、すなわち、特定示唆演出を実行したことによる遊技者の反応や遊技者の心理を考慮して、その後に特定示唆処理を実行するか否かを決定することができる。すなわち、特定示唆演出を実行するか否かを決定する際に、以前に特定示唆演出を実行したときにおける遊技者の反応を考慮することができ、特定示唆演出の実行の有無に関して遊技者の反応をフィードバックした制御を行うことができる。

【４５５４】

《８－５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【４５５５】
各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。
【４５５６】
＜タイマ割込み処理＞
図４３５は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。
【４５５７】
ステップＳｎ０１０１では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｎ０１０２に進む。
【４５５８】
ステップＳｎ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｎ０１０３に進む。
【４５５９】
ステップＳｎ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｎ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図４４０）において、その値を更新する。
【４５６０】
ステップＳｎ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｎ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｎ０１０４を実行した後、ステップＳｎ０１０５に進む。
【４５６１】
ステップＳｎ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｎ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｎ０１０５を実行した後、ステップＳｎ０１０６に進む。
【４５６２】
ステップＳｎ０１０６では、Ｖ入賞口用の入球処理を実行する。ステップＳｎ０１０６のＶ入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｎ０１０６を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【４５６３】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４３５：Ｓｎ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４５６４】
図４３６は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｎ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｎ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０

２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｎ０２０３に進む。

【４５６５】

ステップＳｎ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｎ０２０４に進む。

【４５６６】

ステップＳｎ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｎ０２０９に進む。

【４５６７】

ステップＳｎ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｎ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｎ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【４５６８】

ステップＳｎ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｎ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｎ０２０７に進む。一方、ステップＳｎ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｎ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【４５６９】

ステップＳｎ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｎ０２０８に進む。

【４５７０】

ステップＳｎ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｎ０２０９に進む。

【４５７１】

ステップＳｎ０２０９では、上述したステップＳｎ０２０４又はステップＳｎ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｎ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｎ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【４５７２】

一方、ステップＳｎ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｎ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｎ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｎ０２１２に進む。

【４５７３】

ステップＳｎ０２１２では、ステップＳｎ０１０３（図４３５）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｎ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｎ０１０３

にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｎ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｎ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｎ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｎ０２１２を実行した後、ステップＳｎ０２１３に進む。

【４５７４】

ステップＳｎ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｎ０２１３を実行した後、ステップＳｎ０２１４に進む。

【４５７５】

ステップＳｎ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【４５７６】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図４４０：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【４５７７】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【４５７８】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｎ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【４５７９】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図４３６：Ｓｎ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４５８０】

図４３７は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【４５８１】
ステップＳｎ０３０１では、始動口用の入球処理（図４３６）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳｎ０３０２に進み、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が第１保留エリアＲａであるかを判定する。
【４５８２】
ステップＳｎ０３０２において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が第１保留エリアＲａであると判定した場合には（Ｓｎ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０３０３に進み、第１始動口用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｎ３０５に進み、第１始動口用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【４５８３】
一方、ステップＳｎ０３０２において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が第１保留エリアＲａではないと判定した場合には（Ｓｎ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｎ０３０４に進み、第２始動口用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｎ３０５に進み、第２始動口用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【４５８４】
ステップＳｎ０３０５において、当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｎ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｎ０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている大当たり用の振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用の大当たり振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用の大当たり振分テーブルを参照する。ステップＳｎ０３０７を実行した後、ステップＳｎ０３０８に進む。
【４５８５】
ステップＳｎ０３０８では、大当たり用の振分テーブルを参照した結果、振り分けられた大当たり種別を大当たり情報として先判定処理結果格納エリア６４に記憶する。その後、先判定処理を終了する。
【４５８６】
ステップＳｎ０３０５において、当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｎ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｎ０３０９に進む。ステップＳｎ３０９では、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｎ３０９において、当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｎ０３０９：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０３１０に進む。
【４５８７】
ステップＳｎ０３１０では、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｎ０３１１に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている小当たり用の振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用の小当たり振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用の小当たり振分テーブルを参照する。ステップＳｎ０３１１を実行した後、ステップＳｎ０３１２に進む。
【４５８８】
ステップＳｎ０３１２では、小当たり用の振分テーブルを参照した結果、振り分けられた小当たり種別を小当たり情報として先判定処理結果格納エリア６４に記憶する。その後

、先判定処理を終了する。
【４５８９】
ステップＳｎ０３０９において、当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｎ０３０９：ＮＯ）、ステップＳｎ０３１３に進む。
【４５９０】
ステップＳｎ０３１３では、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｎ０３１４に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｎ０３１５に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。
【４５９１】
ステップＳｎ０３１５において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｎ０３１５：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０３１６に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｎ０３１５において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｎ０３１５：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。
【４５９２】
＜スルー用の入球処理＞
次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４３５：Ｓｎ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４５９３】
図４３８は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｎ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｎ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｎ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｎ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。
【４５９４】
ステップＳｎ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｎ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｎ０４０４に進む。
【４５９５】
ステップＳｎ０４０４では、ステップＳｎ０１０３（図４３５）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。
【４５９６】
一方、ステップＳｎ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｎ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。
【４５９７】
＜Ｖ入賞口用の入球処理＞
次に、Ｖ入賞口用の入球処理について説明する。Ｖ入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４３５：Ｓｎ０１０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４５９８】

図４３９は、Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ０５０１では、Ｖ入賞口入球許可フラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｖ入賞口入球許可フラグは、小当たりに当選したことを契機として実行する開閉実行モードにおいて、第２開閉扉２１２ｂ、第１振分弁２１８、第２振分弁２１９を開閉させるための開閉シナリオを設定した際にＯＮにされ、開閉実行モードを終了する際に実行されるエンディング期間終了時の移行処理において、状態を示す他のフラグを消去する際に消去される。

【４５９９】

ステップＳｎ０５０１において、Ｖ入賞口入球許可フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ０５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０５０２に進む。一方、ステップＳｎ０５０１において、Ｖ入賞口入球許可フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ０５０１：ＮＯ）、そのままＶ入賞口用の入球処理を終了する。

【４６００】

ステップＳｎ０５０２では、Ｖ入賞口（本実施形態においては、第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２）に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｎ０５０２において、Ｖ入賞口に遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｎ０５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０５０３に進む。

【４６０１】

ステップＳｎ０５０３では、Ｖ入賞種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｖ入賞種別フラグは、Ｖ入賞口に遊技球が入球したことによって大当たりが確定したときに、確定した大当たりの種別に対応したＶ入賞種別フラグをＯＮにする。そして、開閉実行モードを終了する際に実行されるエンディング期間終了時の移行処理において、状態を示す他のフラグを消去する際に消去される。具体的には、大当たりＶａが確定した場合にはＶ入賞Ｖａフラグ、大当たりＶｂが確定した場合にはＶ入賞Ｖｂフラグ、大当たりＶｃが確定した場合にはＶ入賞Ｖｃフラグ、大当たりＶｄが確定した場合にはＶ入賞Ｖｄフラグ、大当たりＶｅが確定した場合にはＶ入賞Ｖｅフラグ、大当たりＶｆが確定した場合にはＶ入賞Ｖｆフラグ、大当たりＶｇが確定した場合にはＶ入賞Ｖｇフラグを各々ＯＮにする。

【４６０２】

ステップＳｎ０５０３において、Ｖ入賞種別フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ０５０３：ＹＥＳ）、そのままＶ入賞口用の入球処理を終了する。ステップＳｎ０５０３において、Ｖ入賞種別フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ０５０３：ＮＯ）、ステップＳｎ０５０４に進む。

【４６０３】

ステップＳｎ０５０４では、当選した小当たりの種別に対応したＶ入賞種別フラグをＯＮにする。ステップＳｎ０５０４を実行した後、ステップＳｎ０５０５に進み、Ｖ入賞コマンドを設定する。その後、Ｖ入賞口用の入球処理を終了する。

【４６０４】

一方、ステップＳｎ０５０２において、Ｖ入賞口に遊技球が入球していないと判定した場合には（Ｓｎ０５０２：ＮＯ）、ステップＳｎ０５０６に進む。ステップＳｎ０５０６では、遊技球が排出口（排出口２２３、排出口２２５）に入球したかを判定する。

【４６０５】

ステップＳ０５０６において、遊技球が排出口に入球したと判定した場合には（Ｓｎ０５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０５０７に進む。ステップＳｎ０５０７では、非Ｖ入賞コマンドを設定する。その後、Ｖ入賞口用の入球処理を終了する。

【４６０６】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【４６０７】

図４４０は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ０６０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｎ０６０２に進む。

【４６０８】

ステップＳｎ０６０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｎ０６０３に進む。

【４６０９】

ステップＳｎ０６０３では、ステップＳｎ０６０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｎ０６０３を実行した後、ステップＳｎ０６０４に進む。

【４６１０】

ステップＳｎ０６０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｎ０６０５に進む。

【４６１１】

ステップＳｎ０６０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｎ０６０６に進む。ステップＳｎ０６０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｎ０６０６を実行した後、ステップＳｎ０６０７に進む。

【４６１２】

ステップＳｎ０６０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｎ０６０８に進む。

【４６１３】

ステップＳｎ０６０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｎ０６０９に進む。

【４６１４】

ステップＳｎ０６０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｎ０６０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｎ０６０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｎ０６０９：ＮＯ）、ステップＳｎ０６１０及びステップＳｎ０６１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｎ０６１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｎ０６１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウン

タ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｎ０６０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｎ０６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０６０３に戻り、ステップＳｎ０６０３からステップＳｎ０６０８までの各処理を実行する。

【４６１５】

なお、ステップＳｎ０６０３からステップＳｎ０６０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【４６１６】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図４４０：Ｓｎ０６０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４６１７】

図４４１は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ０７０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【４６１８】

ステップＳｎ０７０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｎ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０７０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｎ０７０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｎ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｎ０７０２に進む。

【４６１９】

ステップＳｎ０７０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【４６２０】

ステップＳｎ０７０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｎ０７０２：ＮＯ）、ステップＳｎ０７０３に進む。

【４６２１】

ステップＳｎ０７０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｎ０７０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【４６２２】

一方、ステップＳｎ０７０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｎ０７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０７０４に進む。

【４６２３】

ステップＳｎ０７０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳

細は後述する。ステップＳｎ０７０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【４６２４】
＜変動開始処理＞
次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図４４１：Ｓｎ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４６２５】
図４４２は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ０８０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｎ０８０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｎ０８０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｎ０８０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｎ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０８０２に進む。
【４６２６】
ステップＳｎ０８０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｎ０８０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。
【４６２７】
ステップＳｎ０８０３では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｎ０８０３を実行した後、ステップＳｎ０８０４に進む。
【４６２８】
ステップＳｎ０８０４では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無とに基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｎ０８０４を実行した後、ステップＳｎ０８０５に進む。
【４６２９】
ステップＳｎ０８０５では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｎ０８０４で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｎ０８０５を実行した後、ステップＳｎ０８０６に進む。
【４６３０】
ステップＳｎ０８０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、当たり抽選による大当たりの有無、小当たりの有無、及び振分け判定の結果の情報、外れ結果の情報が含まれる。
【４６３１】
ステップＳｎ０８０５およびステップＳｎ０８０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図４４０）におけるステップＳｎ０６０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｎ０８０６を実行した後、ステップＳｎ０８０７に進む。
【４６３２】
ステップＳｎ０８０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグ

がＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｎ０８０７を実行した後、ステップＳｎ０８０８に進む。

【４６３３】

ステップＳｎ０８０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｎ０８０８を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【４６３４】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図４４２：Ｓｎ０８０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４６３５】

図４４３は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ０９０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。本実施形態のパチンコ機１０は、第２保留エリアＲｂ（図４２４）に記憶されている保留情報を優先的に処理対象とする。具体的には、第１保留エリアＲａ（図４２４）のみに保留情報が記憶されている場合には、第１保留エリアＲａに記憶されている保留情報を処理対象とし、第２保留エリアＲｂ（図４２４）のみに保留情報が記憶されている場合には、第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を処理対象とし、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を優先的に処理対象とする。

【４６３６】

なお、変形例として、時系列的に最先に記憶された保留情報から優先的に処理対象とする構成を採用してもよい。具体的には、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。このような構成を採用してもよい。

【４６３７】

ステップＳｎ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｎ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０９０２～ステップＳｎ０９０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｎ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｎ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｎ０９０８～ステップＳｎ０９１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【４６３８】

ステップＳｎ０９０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｎ０９０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｎ０９０４に進む。ステップＳｎ０９０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｎ０９０５に進む。

【４６３９】

ステップＳｎ０９０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータ

をシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｎ０９０５を実行した後、ステップＳｎ０９０６に進む。

【４６４０】

ステップＳｎ０９０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｎ０９０７へ進む。

【４６４１】

ステップＳｎ０９０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【４６４２】

ステップＳｎ０９０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図４４０）におけるステップＳｎ０６０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【４６４３】

ステップＳｎ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｎ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｎ０９０８に進む。

【４６４４】

ステップＳｎ０９０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｎ０９０９に進む。ステップＳｎ０９０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｎ０９１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｎ０９１１に進む。

【４６４５】

ステップＳｎ０９１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｎ０９１１を実行した後、ステップＳｎ０９１２に進む。

【４６４６】

ステップＳｎ０９１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｎ０９１３に進む。

【４６４７】

ステップＳｎ０９１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記

憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【４６４８】

ステップＳｎ０９１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図４４０）におけるステップＳｎ０６０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【４６４９】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図４４２：Ｓｎ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４６５０】

図４４４は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１００１では、処理対象である当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳｎ１００２に進む。

【４６５１】

ステップＳｎ１００２では、では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｎ１００２において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１００２：ＮＯ）、ステップＳｎ１００３に進み、第１始動口用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。その後、ステップＳｎ１００５に進む。

【４６５２】

一方、ステップＳｎ１００２において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１００２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１００４に進み、第２始動口用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。その後、ステップＳｎ１００５に進む。

【４６５３】

ステップＳｎ１００５では、当否判定の結果、大当たりに当選しているか否かを判定する。ステップＳｎ１００５において、大当たりに当選していると判定した場合には（Ｓｎ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１００６に進む。

【４６５４】

ステップＳｎ１００６では、当たり種別カウンタＣ２の値を読み出す。その後、ステップＳｎ１００７に進み、大当たり用振分テーブルを参照して、大当たりの種別を振り分ける。具体的には、第１保留エリアＲａに記憶されている保留情報を処理対象である場合には、第１始動口用の大当たり振分テーブルを参照し、大当たりの種別の振り分けを行う。第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を処理対象である場合には、第２始動口用の大当たり振分テーブルを参照し、大当たりの種別の振り分けを行う。

【４６５５】

その後、ステップＳｎ１００８に進み、振り分けた大当たりの種別に対応した大当たりフラグをＯＮにする。具体的には、大当たりＡである場合には大当たりＡフラグをＯＮにし、大当たりＢである場合には大当たりＢフラグをＯＮにし、大当たりＣである場合には大当たりＣフラグをＯＮにし、大当たりＤである場合には大当たりＤフラグをＯＮにし、大当たりＥである場合には大当たりＥフラグをＯＮにする。なお、大当たりＶａ～大当たりＶｇ（以下、Ｖ入賞による大当たりをＶ入賞大当たりとも呼ぶ）は、遊技回における当たり抽選によって当選する大当たりではなく、小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にＶ入賞して確定する大当たりであるので、ステップＳｎ１００８において大当たりフラグがＯＮとなる対象の大当たりではない。Ｖ入賞大当たりが確定した場合の大当

たりフラグはエンディング期間終了時の移行処理（図４５０）においてＯＮにする。ステップＳｎ１００８を実行した後、ステップＳｎ１００９に進む。

【４６５６】

ステップＳｎ１００９では、大当たりの種別に対応した停止図柄を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｎ１００７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｎ１００９を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【４６５７】

一方、ステップＳｎ１００５において、大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｎ１００５：ＮＯ）、ステップＳｎ１０１０に進む。ステップＳｎ１０１０では、当否判定の結果、小当たりに当選しているか否かを判定する。ステップＳｎ１０１０において、小当たりに当選していると判定した場合には（Ｓｎ１０１０：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１０１１に進む。

【４６５８】

ステップＳｎ１０１１では、当たり種別カウンタＣ２の値を読み出す。その後、ステップＳｎ１０１２に進み、小当たり用振分テーブルを参照して、小当たりの種別を振り分ける。具体的には、第１保留エリアＲａに記憶されている保留情報を処理対象である場合には、第１始動口用の小当たり振分テーブルを参照し、小当たりの種別の振り分けを行う。第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を処理対象である場合には、第２始動口用の小当たり振分テーブルを参照し、小当たりの種別の振り分けを行う。

【４６５９】

その後、ステップＳｎ１０１３に進み、振り分けた小当たりの種別に対応した小当たりフラグをＯＮにする。具体的には、小当たりａである場合には小当たりａフラグをＯＮにし、小当たりｂである場合には大当たりｂフラグをＯＮにし、小当たりｃである場合には小当たりｃフラグをＯＮにし、小当たりｄである場合には大当たりｄフラグをＯＮにし、小当たりｅである場合には小当たりｅフラグをＯＮにし、小当たりｆである場合には小当たりｆフラグをＯＮにし小当たりｇである場合には小当たりｇフラグをＯＮにする。ステップＳｎ１０１３を実行した後、ステップＳｎ１０１４に進む。

【４６６０】

ステップＳｎ１０１４では、小当たりの種別に対応した停止図柄を設定する処理を実行する。具体的には、小当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている小当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｎ１０１２において振り分けた小当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｎ１０１４を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【４６６１】

ステップＳｎ１０１０において、小当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｎ１０１０：ＮＯ）、ステップＳｎ１０１５に進む。

【４６６２】

ステップＳｎ１０１５では、リーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出し、その後、ステップＳｎ１０１６に進み、リーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｎ１０１７に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図４２３）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発

生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。
【４６６３】
ステップＳｎ１０１７において、当該遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓｎ１０１７：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１０１８に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｎ１０１８を実行した後、ステップＳｎ１０１９に進む。
【４６６４】
一方、ステップＳｎ１０１７において、当該遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｎ１０１７：ＮＯ）、そのままステップＳｎ１０１９に進む。
【４６６５】
ステップＳｎ１０１９では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｎ１０１９を実行した後、本当たり判定処理を終了する。
【４６６６】
＜変動時間設定処理＞
次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図４４２：Ｓｎ０８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４６６７】
図４４５は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１１０１では、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を読み出す。その後、ステップＳｎ１１０２に進む。
【４６６８】
ステップＳｎ１１０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、大当たりフラグがＯＮである場合には（Ｓｎ１１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１１０３に進む。
【４６６９】
ステップＳｎ１１０３では、大当たり用の変動時間の設定処理を実行する。具体的には、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。
【４６７０】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。
【４６７１】
ステップＳｎ１１０３を実行した後、ステップＳｎ１１０９に進む。
【４６７２】
ステップＳｎ１１０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｎ１１０２：ＮＯ）、ステップＳｎ１１０４に進む。

【４６７３】
ステップＳｎ１１０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、小当たりフラグがＯＮである場合には（Ｓｎ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１１０５に進む。
【４６７４】
ステップＳｎ１１０５では、小当たり用の変動時間の設定処理を実行する。具体的には、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている小当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。
【４６７５】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、小当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。
【４６７６】
ステップＳｎ１１０５を実行した後、ステップＳｎ１１０９に進む。
【４６７７】
ステップＳｎ１１０４において、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｎ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｎ１１０６に進む。
【４６７８】
ステップＳｎ１１０６では、今回の遊技回に係る当たり抽選においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、リーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定し、リーチ発生フラグがＯＮである場合には（Ｓｎ１１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１１０７に進む。
【４６７９】
ステップＳｎ１１０７では、リーチ発生用の変動時間の設定処理を実行する。具体的には、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。
【４６８０】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。
【４６８１】
ステップＳｎ１１０７を実行した後、ステップＳｎ１１０９に進む。
【４６８２】
ステップＳｎ１１０６において、今回の遊技回に係る当たり抽選においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｎ１１０６：ＮＯ）、ステップＳｎ１１０８に進む。
【４６８３】

ステップＳｎ１１０８では、リーチ非発生用の変動時間の設定処理を実行する。具体的には、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【４６８４】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【４６８５】

ステップＳｎ１１０８を実行した後、ステップＳｎ１１０９に進む。

【４６８６】

ステップＳｎ１１０９では、変動時間情報を記憶する。具体的には、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【４６８７】

＜変動終了処理＞

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図４４１：Ｓｎ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４６８８】

図４４６は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１２０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｎ１２０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図４４５）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【４６８９】

ステップＳｎ１２０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｎ１２０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。

【４６９０】

ステップＳｎ１２０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｎ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１２０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。その後、ステップＳｎ１２０３に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｎ１２０３を実行した後、ステップＳｎ１２０４に進む。

【４６９１】

ステップＳｎ１２０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の大当たりフラグ（大当たりＡフラグ～大当たりＥフラグのいずれか）または小当たりフラグ（小当たりａフラグ～小当たりｇフラグのいずれか）がＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｎ１２０４において、いずれの大当たりフラグおよび小当たりフラグもＯＮではない場合には（Ｓｎ１２０４：ＮＯ）、ステップＳｎ１２０６に進む。

【４６９２】
一方、ステップＳｎ１２０４において、いずれかの大当たりフラグまたは小当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１２０５に進む。ステップＳｎ１２０５では、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、変動終了処理を終了する。
【４６９３】
ステップＳｎ１２０６では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【４６９４】
ステップＳｎ１２０６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１２０７に進む。一方、ステップＳｎ１２０６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１２０６：ＮＯ）、そのまま変動終了処理を終了する。
【４６９５】
ステップＳｎ１２０７では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードとして実行する遊技回の回数（以下、保証遊技回数とも呼ぶ）をカウントするためのカウンタである。本実施形態においては、保障遊技回数を１００回として設定している。すなわち、 ステップＳｎ１２０７では、高頻度サポートモードとして遊技回を１回実行した場合に、遊技回数カウンタＰＮＣを１減算することによって、高頻度サポートモードとして実行可能な遊技回数をカウントしている。ステップＳｎ１２０７を実行した後、ステップＳｎ１２０８に進む。
【４６９６】
ステップＳｎ１２０８では、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。すなわち、保障遊技回数が１００回未満であるか否かを判定する。ステップＳｎ１２０８において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回る（保障遊技回が１００回未満である）と判定した場合には（Ｓｎ１２０８：ＹＥＳ）、そのまま変動終了処理を終了する。
【４６９７】
一方、ステップＳｎ１２０８において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回らない（保障遊技回が１００に達した）と判定した場合には（Ｓｎ１２０８：ＮＯ）、ステップＳｎ１２０９に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、変動終了処理を終了する。
【４６９８】
＜遊技状態移行処理＞
次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図４４０：Ｓｎ０６０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４６９９】
図４４７は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１３０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。
【４７００】
ステップＳｎ１３０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｎ１３０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂまたは第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該第１開閉扉３６ｂまたは第２開閉扉２１２ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【４７０１】
ステップＳｎ１３０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｎ１３０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。
【４７０２】
ステップＳｎ１３０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１３０３：ＮＯ）、ステップＳｎ１３０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｎ１３０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１３０５に進む。一方、ステップＳｎ１３０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｎ１３０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【４７０３】
ステップＳｎ１３０５では、小当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、今回の開閉実行モードが開始される契機が小当たり当選を契機としているのか否かを判定する。ステップＳｎ１３０５において、小当たりに当選していない、すなわち、今回の開閉実行モードが大当たり当選を契機としていると判定した場合には（Ｓｎ１３０５：ＮＯ）、ステップＳｎ１３０６に進む。
【４７０４】
ステップＳｎ１３０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。すなわち、大当たりを契機とした開閉実行モードを開始する場合に、高頻度サポートモードを停止する。その後、ステップＳｎ１３０７に進む。
【４７０５】
一方、ステップＳｎ１３０５において、小当たりに当選している、すなわち、今回の開閉実行モードが小当たり当選を契機としていると判定した場合には（Ｓｎ１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１３０６を実行せずに、ステップＳｎ１３０７に進む。
【４７０６】
ステップＳｎ１３０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技（大入賞口開閉処理）における第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１２ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、第１開閉扉３６ｂまたは第２開閉扉２１２ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、第１開閉扉３６ｂまたは第２開閉扉２１２ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）とが記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｉに記憶されている。開閉シナリオ設定処理については、後述する。ステップＳｎ１３０７を実行した後、前述したステップＳｎ１３０８に進む。
【４７０７】
ステップＳｎ１３０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。ステップＳｎ１３０８を実行した後、ステップＳｎ１３０９に進む。
【４７０８】
ステップＳｎ１３０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図４４０）におけるコマンド出力処理（Ｓｎ０６０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｎ１３０９を実行した後、ステップＳｎ１３１０に進み、オ

ープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【４７０９】
ステップＳｎ１３０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１３１１に進む。
【４７１０】
ステップＳｎ１３１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。第３タイマカウンタＴ３は、オープニング期間の時間をダウンカウントするタイマカウンタである。ステップＳｎ１３１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｎ１３１１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１３１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｎ１３１３に進む。
【４７１１】
ステップＳｎ１３１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｎ１３１３を実行した後、ステップＳｎ１３１４に進む。
【４７１２】
ステップＳｎ１３１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｎ１３１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４４０：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１３１４を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【４７１３】
ステップＳｎ１３０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１３１５に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｎ１３１５を実行した後、ステップＳｎ１３１６に進む。
【４７１４】
ステップＳｎ１３１６では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、実行されたラウンドの回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｎ１３１６において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｎ１３１６：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１３１７に進む。一方、ステップＳｎ１３１６において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｎ１３１６：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【４７１５】
ステップＳｎ１３１７では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｎ１３１８に進む。
【４７１６】
ステップＳｎ１３１８では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｎ１３１８を実行した後、ステップＳｎ１３１９に進む。
【４７１７】
ステップＳｎ１３１９では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディン

グ時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｎ１３１９を実行した後、ステップＳｎ１３２０に進む。

【４７１８】

ステップＳｎ１３２０では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図４４０）におけるステップＳｎ０６０３において、音声発光制御装置９０に送信される。エンディングコマンドには、エンディング時間設定処理（Ｓｎ１３２０）において設定されたエンディング時間の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、エンディング演出を実行する。ステップＳｎ１３２０を実行した後、ステップＳｎ１３２１に進む。

【４７１９】

ステップＳｎ１３２１では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【４７２０】

ステップＳｎ１３０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１３２２に進む。

【４７２１】

ステップＳｎ１３２２では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｎ１３１９）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｎ１３２２において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｎ１３２２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１３２３に進む。

【４７２２】

ステップＳｎ１３２３では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｎ１３２４に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｎ１３２４を実行した後、ステップＳｎ１３２５に進む。

【４７２３】

ステップＳｎ１３２５では、Ｖ入賞に起因する大当たりフラグ（以下、Ｖ入賞大当たりフラグとも呼ぶ）がＯＮであるか否かを判定する。具体的には、大当たりＶａフラグ、大当たりＶｂフラグ、大当たりＶｃフラグ、大当たりＶｄフラグ、大当たりＶｅフラグ、大当たりＶｆフラグ、大当たりＶｇフラグのいずれかの大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｎ１３２５において、Ｖ入賞大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１３２５：ＮＯ）、ステップＳｎ１３２６に進む。

【４７２４】

ステップＳｎ１３２６では、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、遊技状態移行処理を終了する。

【４７２５】

一方、ステップＳｎ１３２５において、Ｖ入賞に起因する大当たりフラグがＯＮであると判定した場合、すなわち、今回の開閉実行モードが小当たり当選を契機とするものであって、当該開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理においてＶ入賞口に入賞したことによる大当たりが確定した場合には（Ｓｎ１３２５：ＹＥＳ）、開閉実行モードフラグをＯＦＦにすることなく、遊技状態移行処理を終了する。小当たり当選を契機とする開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理においてＶ入賞口に遊技球が入賞し大当たりが確定した場合には、当該実行中の開閉実行モードの終了後に、再度、Ｖ入賞によって確定した大当

たりに対応した開閉実行モードを実行するため、開閉実行モードフラグをＯＦＦにすることなくＯＮ状態を継続する。このようにすることで、次回に遊技状態移行処理が実行された際に、再度、開閉実行モードを開始することができる。

【４７２６】

＜開閉シナリオ設定処理＞

次に、開閉シナリオ設定処理について説明する。開閉シナリオ設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４４７：Ｓｎ１３０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４７２７】

図４４８は、開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１４０１では、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理が実行される契機となるのは、大当たり当選が契機となる場合と小当たり当選が契機となる場合とがあり、本処理により、大当たり当選を契機とする大入賞口開閉処理であるのか、小当たり当選を契機とする大入賞口開閉処理であるのかを判定する。ステップＳｎ１４０１において、大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１４０２に進む。

【４７２８】

ステップＳｎ１４０２では、大当たりの種別に対応した開閉シナリオを設定する。具体的には、大当たりフラグの種類（大当たりＡフラグ～大当たりＥフラグ、大当たりフラグＶａ～大当たりＶｇ）に応じた開閉シナリオを設定する。図４２７、図４２８、図４２９で説明したように、大当たりＡまたは大当たりＢに当選した場合には、１０Ｒのラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ［ＬＯＰ１０］が設定される。大当たりＣに当選した場合には、１５Ｒのラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ［ＬＯＰ１５］が設定される。大当たりＤまたは大当たりＥに当選した場合には、５Ｒのラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ［ＬＯＰ５］が設定される。大当たりＶａまたは大当たりＶｂに当選した場合には、１０Ｒのラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ［ＬＯＰ１０］が設定される。大当たりＶｃまたは大当たりＶｄに当選した場合には、１５Ｒのラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ［ＬＯＰ１５］が設定される。大当たりＶｅ、大当たりＶｆ、または大当たりＶｇに当選した場合には、５Ｒのラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ［ＬＯＰ５］が設定される。

【４７２９】

ステップＳｎ１４０２の実行後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

【４７３０】

ステップＳｎ１４０１において、大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｎ１４０３に進む。ステップＳｎ１４０３では、小当たりの種別に対応した開閉シナリオを設定する。具体的には、小当たりフラグの種類（小当たりａフラグ～小当たりｇフラグ）に応じた開閉シナリオを設定する。図４２７、図４２８、図４２９で説明したように、小当たりａに当選した場合には、開閉シナリオ［ＳＯＰａ］が設定される。開閉シナリオ［ＳＯＰａ］は、ラウンド数が１Ｒに設定されており、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、クルーン２２０に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。小当たりｂに当選した場合には、開閉シナリオ［ＳＯＰｂ］が設定される。開閉シナリオ［ＳＯＰｂ］は、ラウンド数が１Ｒに設定されており、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、クルーン２２０に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。小当たりｃに当選した場合には、開閉シナリオ［ＳＯＰｃ］が設定される。開閉シナリオ［ＳＯＰｃ］は、ラウンド数が１Ｒに設定されており、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、クルーン２２０に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。小当たりｄに当選した場合には、開閉シナリオ［ＳＯＰｄ］が設定される。開閉シナリ

オ［ＳＯＰｄ］は、ラウンド数が１Ｒに設定されており、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。小当たりｅに当選した場合には、開閉シナリオ［ＳＯＰｅ］が設定される。開閉シナリオ［ＳＯＰｅ］は、ラウンド数が１Ｒに設定されており、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。小当たりｆに当選した場合には、開閉シナリオ［ＳＯＰｆ］が設定される。開閉シナリオ［ＳＯＰｆ］は、ラウンド数が１Ｒに設定されており、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。小当たりｇに当選した場合には、開閉シナリオ［ＳＯＰｇ］が設定される。開閉シナリオ［ＳＯＰｇ］は、ラウンド数が１Ｒに設定されており、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、排出口２２５に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。ステップＳｎ１４０３を実行した後、ステップＳｎ１４０４に進む。

【４７３１】

ステップＳｎ１４０４では、Ｖ入賞口入球許可フラグをＯＮにする。Ｖ入賞口入球許可フラグは、小当たりを契機とした開閉シナリオが設定された場合にＯＮするフラグであり、当該Ｖ入賞口入球許可フラグがＯＮの場合のみ、Ｖ入賞口に入球した場合に、Ｖ入賞口への入球であると判定する（図４３９：Ｓｎ０５０１参照）。このようにすることで、予期しない何らかの不具合等によって不当にＶ入賞口に遊技球が入球した場合に大当たりを確定させることを抑制することができる。ステップＳｎ１４０４を実行した後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

【４７３２】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４４７：Ｓｎ１３１５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４７３３】

図４４９は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１５０１では、開閉シナリオ設定処理（図４４７：Ｓｎ１３０９）において設定された開閉シナリオを読み出す。その後、ステップＳ１５０２に進む。

【４７３４】

ステップＳｎ１５０２では、第１開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、第１可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｎ１５０２において、第１開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｎ１５０２：ＮＯ）、ステップＳｎ１５０３に進む。

【４７３５】

ステップＳｎ１５０３では、第１開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第１開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１５０３において、第１開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５０４に進む。

【４７３６】

ステップＳｎ１５０４では、第１開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｎ１５０５に進む。

【４７３７】

ステップＳｎ１５０５では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、第１開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである

。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４４０：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１５０５を実行した後、ステップＳｎ１５０９に進む。

【４７３８】

ステップＳｎ１５０３において、第１開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１５０３：ＮＯ）、ステップＳｎ１５０４およびステップＳｎ１５０５を実行することなく、ステップＳｎ１５０９に進む。

【４７３９】

ステップＳｎ１５０２において、第１開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｎ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５０６に進む。

【４７４０】

ステップＳｎ１５０６では、第１開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第１開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１５０６において、第１開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５０７に進む。

【４７４１】

ステップＳｎ１５０７では、第１開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｎ１５０８に進む。

【４７４２】

ステップＳｎ１５０８では、第１開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第１開閉扉閉鎖コマンドは、第１開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４４０：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１５０８を実行した後、ステップＳｎ１５０９に進む。

【４７４３】

ステップＳｎ１５０６において、第１開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１５０６：ＮＯ）、ステップＳｎ１５０７およびステップＳｎ１５０８を実行することなく、ステップＳｎ１５０９に進む。

【４７４４】

ステップＳｎ１５０９では、第２開閉扉２１２ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、第２可変入賞駆動部２１２ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｎ１５０９において、第２開閉扉２１２ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｎ１５０９：ＮＯ）、ステップＳｎ１５１０に進む。

【４７４５】

ステップＳｎ１５１０では、第２開閉扉２１２ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第２開閉扉２１２ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１５１０において、第２開閉扉２１２ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５１１に進む。

【４７４６】

ステップＳｎ１５１１では、第２開閉扉２１２ｂを開放する。その後、ステップＳｎ１５１２に進む。

【４７４７】

ステップＳｎ１５１２では、第２開閉扉開放コマンドを設定する。第２開閉扉開放コマンドは、第２開閉扉２１２ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４４０：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１５１２を実行した後、ステップＳｎ１５１６に進む。

【４７４８】

ステップＳｎ１５１０において、第２開閉扉２１２ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１５１０：ＮＯ）、ステップＳｎ１５１１およびステップＳｎ１５１２を実行することなく、ステップＳｎ１５１６に進む。

【４７４９】

ステップＳｎ１５０９において、第２開閉扉２１２ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｎ１５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５１３に進む。

【４７５０】

ステップＳｎ１５１３では、第２開閉扉２１２ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第２開閉扉２１２ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１５１３において、第２開閉扉２１２ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５１４に進む。

【４７５１】

ステップＳｎ１５１４では、第２開閉扉２１２ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｎ１５１５に進む。

【４７５２】

ステップＳｎ１５１５では、第２開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第２開閉扉閉鎖コマンドは、第２開閉扉２１２ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４４０：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１５１５を実行した後、ステップＳｎ１５１６に進む。

【４７５３】

ステップＳｎ１５１３において、第２開閉扉２１２ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１５１３：ＮＯ）、ステップＳｎ１５１４およびステップＳｎ１５１５を実行することなく、ステップＳｎ１５１６に進む。

【４７５４】

ステップＳｎ１５１６では、第１振分弁２１８は開放中であるか否かを判定する。具体的には、第１振分弁駆動部２１８ａの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｎ１５１６において、第１振分弁２１８は開放中ではないと判定した場合には（Ｓｎ１５１６：ＮＯ）、ステップＳｎ１５１７に進む。

【４７５５】

ステップＳｎ１５１７では、第１振分弁２１８の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第１振分弁２１８の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１５１７において、第１振分弁２１８の開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１５１７：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５１８に進む。

【４７５６】

ステップＳｎ１５１８では、第１振分弁２１８を開放する。その後、ステップＳｎ１５１９に進む。

【４７５７】

ステップＳｎ１５１９では、第１振分弁開放コマンドを設定する。第１振分弁開放コマンドは、第１振分弁２１８が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１振分弁開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４４０：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１５１９を実行した後、ステップＳｎ１５２３に進む。

【４７５８】

ステップＳｎ１５１７において、第１振分弁２１８の開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１５１７：ＮＯ）、ステップＳｎ１５１８およびステップＳｎ１５１９を実行することなく、ステップＳｎ１５２３に進む。

【４７５９】

ステップＳｎ１５１６において、第１振分弁２１８は開放中であると判定した場合には（Ｓｎ１５１６：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５２０に進む。

【４７６０】

ステップＳｎ１５２０では、第１振分弁２１８の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第１振分弁２１８の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１５２０において、第１振分弁２１８の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１５２０：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５２１に進む。

【４７６１】

ステップＳｎ１５２１では、第１振分弁２１８を閉鎖する。その後、ステップＳｎ１５２２に進む。

【４７６２】

ステップＳｎ１５２２では、第１振分弁閉鎖コマンドを設定する。第１振分弁閉鎖コマンドは、第１振分弁２１８が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１振分弁閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４４０：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１５２２を実行した後、ステップＳｎ１５２３に進む。

【４７６３】

ステップＳｎ１５２０において、第１振分弁２１８の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１５２０：ＮＯ）、ステップＳｎ１５２１およびステップＳｎ１５２２を実行することなく、ステップＳｎ１５２３に進む。

【４７６４】

ステップＳｎ１５２３では、第２振分弁２１９は開放中であるか否かを判定する。具体的には、第２振分弁駆動部２１９ａの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｎ１５２３において、第２振分弁２１９は開放中ではないと判定した場合には（Ｓｎ１５２３：ＮＯ）、ステップＳｎ１５２４に進む。

【４７６５】

ステップＳｎ１５２４では、第２振分弁２１９の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第２振分弁２１９の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１５２４において、第２振分弁２１９の開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１５２４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５２５に進む。

【４７６６】

ステップＳｎ１５２５では、第２振分弁２１９を開放する。その後、ステップＳｎ１５２６に進む。

【４７６７】

ステップＳｎ１５２６では、第２振分弁開放コマンドを設定する。第２振分弁開放コマンドは、第２振分弁２１９が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２振分弁開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４４０：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１５２６を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【４７６８】

ステップＳｎ１５２４において、第２振分弁２１９の開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１５２４：ＮＯ）、ステップＳｎ１５２５およびステップＳｎ１５２６を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【４７６９】

ステップＳｎ１５２３において、第２振分弁２１９は開放中であると判定した場合には（Ｓｎ１５２３：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５２７に進む。

【４７７０】

ステップＳｎ１５２７では、第２振分弁２１９の閉鎖条件が成立したか否かを判定する

。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第２振分弁２１９の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１５２７において、第２振分弁２１９の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１５２７：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５２８に進む。

【４７７１】

ステップＳｎ１５２８では、第２振分弁２１９を閉鎖する。その後、ステップＳｎ１５２９に進む。

【４７７２】

ステップＳｎ１５２９では、第２振分弁閉鎖コマンドを設定する。第２振分弁閉鎖コマンドは、第２振分弁２１９が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２振分弁閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４４０：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１５２９を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【４７７３】

ステップＳｎ１５２７において、第２振分弁２１９の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１５２７：ＮＯ）、ステップＳｎ１５２８およびステップＳｎ１５２９を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【４７７４】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４４７：Ｓｎ１３２４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４７７５】

図４５０は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１６０１では、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｎ１６０１において、小当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｎ１６０２に進む。

【４７７６】

ステップＳｎ１６０２では、当たり種別に対応した遊技回数カウンタＰＮＣの値を設定する。すなわち、大当たりを契機とした開閉実行モードの終了後に、高頻度サポートモードを実行する場合に、当該高頻度モードとして実行される遊技回の回数を遊技回数カウンタＰＮＣとして設定する。より具体的には、図４２７、図４２８、図４２９の大当たり用の振分テーブルの、高頻度サポート遊技回数の欄に示す値が設定される。ステップＳｎ１６０２を実行した後、ステップＳｎ１６０３に進む。

【４７７７】

ステップＳｎ１６０３では、フラグ消去処理を実行する。具体的には遊技状態を示すフラグを消去する。その後、ステップＳｎ１６０４に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０よりも大きいか否かを判定する。ステップＳｎ１６０４において、遊技回数カウンタＰＮＣが０よりも大きくない場合、すなわち、遊技回数カウンタＰＮＣが０である場合には（Ｓｎ１６０４：ＮＯ）、そのままエンディング期間終了時の移行処理を終了する。より具体的には、今回の開閉実行モードが実行される契機が大当たりであり、当該大当たりの種別が開閉実行モードの終了後に高頻度サポートに移行しない大当たり種別である場合（例えば、大当たりＢや大当たりＥなど）に、ステップＳｎ１６０２において遊技回数カウンタＰＮＣに０が設定され（Ｓｎ１６０４：ＮＯ）、処理の進行として、そのままエンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【４７７８】

ステップＳｎ１６０４において、遊技回数カウンタＰＮＣが０ではないと判定した場合には（Ｓｎ１６０４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１６０５に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。ステップＳ１６０５を実行した後、ステップＳｎ１６０６に進み、高頻度サポートモードコマンドを設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を

終了する。
【４７７９】
一方、ステップＳｎ１６０１において、小当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１６０７に進む。ステップＳｎ１６０７では、Ｖ入賞種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｖ入賞種別フラグはＶ入賞口に遊技球が入球した場合にＯＮとなるフラグである（図４３９：Ｓｎ０５０４参照）。ステップＳ１６０７において、Ｖ入賞種別フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１６０７：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１６０８に進む。
【４７８０】
ステップＳｎ１６０８では、Ｖ入賞種別フラグに対応した大当たりフラグをＯＮにする。具体的には、Ｖ入賞Ｖａフラグに対しては大当たりＶａフラグ、Ｖ入賞Ｖｂフラグに対しては大当たりＶｂフラグ、Ｖ入賞Ｖｃフラグに対しては大当たりＶｃフラグ、Ｖ入賞Ｖｄフラグに対しては大当たりＶｄフラグ、Ｖ入賞Ｖｅフラグに対しては大当たりＶｅフラグ、Ｖ入賞Ｖｆフラグに対しては大当たりＶｆフラグ、Ｖ入賞Ｖｇフラグに対しては大当たりＶｇフラグを各々ＯＮにする。
【４７８１】
ステップＳｎ１６０８を実行した後、ステップＳｎ１６０９に進み、フラグ消去処理を実行する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【４７８２】
ステップＳｎ１６０７において、Ｖ入賞種別フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１６０７：ＮＯ）、ステップＳ１６０８を実行せずにステップＳ１６０９に進み、フラグ消去処理を実行する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【４７８３】
＜電役サポート用処理＞
次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図４４０：Ｓｎ０６０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４７８４】
図４５１は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１７０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｎ１７０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｎ１７０２に進む。
【４７８５】
ステップＳｎ１７０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｎ１７０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１７０２:ＮＯ）、ステップＳｎ１７０３に進む。
【４７８６】
ステップＳｎ１７０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であるか否かを判定する。この場合、電役用タイマカウンタＴｄは、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。電役用タイマカウンタＴｄにセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【４７８７】
ステップＳｎ１７０３において、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」でないと判定

した場合には（Ｓｎ１７０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｎ１７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７０４に進む。

【４７８８】

ステップＳｎ１７０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１７０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｎ１７０４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｎ１７０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｎ１７０４：ＮＯ）、ステップＳｎ１７０６に進む。

【４７８９】

ステップＳｎ１７０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｎ１７０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｎ１７０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｎ１７０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｎ１７０６：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７０７に進む。

【４７９０】

ステップＳｎ１７０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｎ１７０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｎ１７０７において開閉実行モードではなく（Ｓｎ１７０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｎ１７０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｎ１７０８：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタＴｄに「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。電役用タイマカウンタＴｄは、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｎ１７１０に進む。

【４７９１】

ステップＳｎ１７１０では、ステップＳｎ１７０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｎ１７１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｎ１７１０：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｎ１７１２に進み、高頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行する。具体的には、高頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の電動役物３４ａの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。当該開閉シナリオには、電動役物３４ａの開放条件（電役開放条件）と、電動役物３４ａの閉鎖条件（電役閉鎖条件）とが設定されている。ステップＳｎ１７１２において、高頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

【４７９２】

一方、ステップＳｎ１７１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｎ１７１０：ＮＯ）、ステップＳｎ１７１１およびステップＳｎ１７１２の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【４７９３】

ステップＳｎ１７０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｎ１７０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｎ１７０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｎ１７０８：ＮＯ）、ステップＳｎ１７１３に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０、１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタＴｄに「１４７５０

」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｎ１７１４に進む。
【４７９４】
ステップＳｎ１７１４では、ステップＳｎ１７１３の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｎ１７１４において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｎ１７１４：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｎ１７１４において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｎ１７１４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７１５に進み、サポート当選フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｎ１７１６に進み、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行する。具体的には、低頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の電動役物３４ａの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。当該開閉シナリオには、電動役物３４ａの開放条件（電役開放条件）と、電動役物３４ａの閉鎖条件（電役閉鎖条件）とが設定されている。ステップＳｎ１７１６において、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。
【４７９５】
ステップＳｎ１７０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７１７に進み、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｎ１７１７において、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｎ１７１７：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｎ１７１７において、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｎ１７１７：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７１８に進む。
【４７９６】
ステップＳｎ１７１８では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｎ１７１９に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【４７９７】
ステップＳｎ１７０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７２０に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。電役開閉制御処理の詳細については後述する。ステップＳｎ１７２０を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。
【４７９８】
＜電役開閉処理＞
次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図４５１：Ｓｎ１７２０）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４７９９】
図４５２は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１８０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｎ１８０１において、電動役物３４ａが開放中ではないと判定した場合には（Ｓｎ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｎ１８０２に進む。
【４８００】
ステップＳｎ１８０２では、設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、１回の電役開放抽選に当選した場合の電動役物３４ａの開放回数（本実施形態においては１回）をカウントするとともに、電動役物３４ａの閉鎖状態を維持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマカウンタでカウントすることによって、電動役物３４ａを開放状態に移行する条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｎ１８０２において、開閉シナリオの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１８０２：ＮＯ）、電役開閉処理を終了する。

【４８０１】
一方、ステップＳｎ１８０２において、開閉シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には（Ｓｎ１８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１８０３に進む。
【４８０２】
ステップＳｎ１８０３では、電動役物３４ａを開放状態にする。ステップＳｎ１８０３を実行した後、ステップＳｎ１８０４に進む。
【４８０３】
ステップＳｎ１８０４では、電役開放コマンドを設定する。電役開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４４０：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。電役開放コマンドを受信した音声発光装置は、電役開放用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。
【４８０４】
一方、ステップＳｎ１８０１において、電動役物３４ａが開放中ではないと判定した場合には（Ｓｎ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１８０５に進む。
【４８０５】
ステップＳｎ１８０５では、電動役物３４ａの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｎ１８０５において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１８０５：ＮＯ）、電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳｎ１８０５において、閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１８０６に進む。
【４８０６】
ステップＳｎ１８０６では、電動役物３４ａを閉鎖状態にする。ステップＳｎ１８０６を実行した後、ステップＳｎ１８０７に進む。
【４８０７】
ステップＳｎ１８０７では、電役閉鎖コマンドを設定する。電役閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４４０：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。電役閉鎖コマンドを受信した音声発光装置は、電役閉鎖用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。
【４８０８】
《８－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【４８０９】
＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞
＜タイマ割込み処理＞
最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【４８１０】
図４５３は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【４８１１】
ステップＳｎ１９０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｎ１９０１を実行した後、ステップＳｎ１９０２に進む。
【４８１２】

ステップＳｎ１９０２では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行なう。遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｎ１９０２を実行した後、ステップＳｎ１９０３に進む。

【４８１３】

ステップＳｎ１９０３では、遊技球流通態様検出処理を実行する。遊技球流通態様検出処理は、遊技者による操作ハンドル２５の操作よって発射され遊技領域を流通する遊技球の流通態様を検出するための処理である。当該遊技球流通態様検出処理を実行することによって、遊技者の止め打ちを検出する。遊技球流通態様検出処理については後述する。ステップＳｎ１９０３を実行した後、ステップＳｎ１９０４に進む。

【４８１４】

ステップＳｎ１９０４では、その他の処理を実行する。その他の処理は、開閉実行モード中に図柄表示装置４１に演出動画を表示させる処理や、デモ動画を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｎ１９０４を実行した後、ステップＳｎ１９０５に進む。

【４８１５】

ステップＳｎ１９０５では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｎ１９０５を実行した後、ステップＳｎ１９０６に進む。

【４８１６】

ステップＳｎ１９０６では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｎ１９０６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【４８１７】

＜遊技回演出用処理＞

次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４５３：Ｓｎ１９０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４８１８】

図４５４は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ２００１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｎ２００１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｎ２００１：ＮＯ）、本遊技回演出用処理処理を終了する。一方、ステップＳｎ２００１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｎ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２００２に進む。

【４８１９】

ステップＳｎ２００２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりまたは小当たりの有無、大当たりまたは小当たりの種別、リーチ発生の有無、変動時間を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｎ２００３に進む。

【４８２０】

ステップＳｎ２００３では、遊技回演出パターン設定処理を実行する。遊技回演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｎ２００３を実行した後、ステップＳｎ２００４に進む。

【４８２１】

ステップＳｎ２００４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では

、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。

【４８２２】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果（小当たりを含む）であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｎ２００４を実行した後、ステップＳｎ２００５に進む。

【４８２３】

ステップＳｎ２００５では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｎ２００４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｎ２００６に進む。

【４８２４】

ステップＳｎ２００６では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｎ２００７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｎ２００７を実行した後、ステップＳｎ２００８に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。ステップＳｎ２００８を実行した後、本遊技回演出用処理を終了する。

【４８２５】

＜遊技回演出パターン設定処理＞

次に、遊技回演出パターン設定処理について説明する。遊技回演出パターン設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図４５４：Ｓｎ２００３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４８２６】

図４５５は、遊技回演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ２１０１では、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ステップＳｎ２００２において変動用コマンドおよび種別コマンドから読み出した情報に基づいて判定をする。ステップＳｎ２１０１において、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｎ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２１０２に進む。

【４８２７】

ステップＳｎ２１０２では、大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、各大当たり種別に対応して設定された演出パターンから、処理対象である遊技回における大当たり種別および変動時間設定処理において設定された変動時間に応じた演出パターンを選択し、実行する演出パターンとして設定する。

【４８２８】

変動時間の設定処理で説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」で

ある場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。従って、大当たり用の演出パターンの設定処理において設定される演出パターンは、処理対象となっている遊技回の演出パターンが設定される時点における、保留個数ＣＲＮによって異なる。

【４８２９】

その後、遊技回演出パターン設定処理を終了する。

【４８３０】

ステップＳｎ２１０１において、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｎ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｎ２１０３に進む。ステップＳｎ２１０３では、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、ステップＳｎ２００２において変動用コマンドおよび種別コマンドから読み出した情報に基づいて判定をする。

【４８３１】

ステップＳｎ２１０３において、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が小当たりであると判定した場合には（Ｓｎ２１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２１０４に進む。

【４８３２】

ステップＳｎ２１０４では、当該小当たりの種別が小当たりｃであるか否かを判定する。ステップＳｎ２１０４において、小当たりの種別が小当たりｃであると判定した場合には（Ｓｎ２１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２１０５に進む。

【４８３３】

ステップＳｎ２１０５では、止め打ちフラグがＯＮであるか否かを判定する。止め打ちフラグは、遊技球流通態様検出処理において、遊技者が小当たりｃに当選している遊技回以外の遊技回において止め打ちをしていることを検出した場合にＯＮにするフラグである。当該止め打ちフラグは一連の高頻度サポートモードが終了した場合にＯＦＦとなる。ステップＳｎ２１０５において、止め打ちフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ２１０５：ＮＯ）、ステップＳｎ２１０６に進む。上記の遊技機による処理の概要において説明したように、本実施形態におけるパチンコ機１０は、小当たりｃに当選している場合に特定示唆演出を実行するが、特定示唆演出が実行されない場合、すなわち、小当たりｃに当選している可能性が低い遊技回において遊技者が止め打ちをすることを抑制するために、当たり抽選の結果が小当たりｃ以外の抽選結果である遊技回において止め打ちをしていることを検出した場合には特定示唆演出を実行しないようにする。そのために止め打ちフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【４８３４】

ステップＳｎ２１０６では、小当たりｃ用の演出パターンの設定処理を行う。具体的には、図４３２で説明したように、特定示唆演出を実行するための演出パターンを設定する。本実施形態においては、小当たりｃ用の演出パターンを複数種類用意しており、変動時間に応じて用意された演出パターンの中から、処理対象である遊技回における変動時間に応じた演出パターンを選択し、実行する演出パターンとして設定する。

【４８３５】

変動時間の設定処理で説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、小当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。従って、小当たりｃ用の演出パターンの設定処理において設定される演出パターンは、処理対象となっている遊技回の演出パターンが設定される時点における、保留個数ＣＲＮによって異なる。

【４８３６】

その後、遊技回演出パターン設定処理を終了する。

【４８３７】

ステップＳｎ２１０４において、小当たりの種別が小当たりｃではないと判定した場合（Ｓｎ２１０４：ＮＯ）、または、ステップＳｎ２１０５において、止め打ちフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ２１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２１０７に進む。

【４８３８】

ステップＳｎ２１０７では、小当たり用の通常の演出パターンの設定処理を実行する。当該演出パターンは、特定示唆演出を実行しない演出パターンである。具体的には、各小当たりの種別に対応して設定された演出パターンから、処理対象である遊技回における小当たり種別および変動時間設定処理において設定された変動時間に応じた演出パターンを選択し、実行する演出パターンとして設定する。

【４８３９】

変動時間の設定処理で説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、小当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。従って、小当たり用の演出パターンの設定処理において設定される演出パターンは、処理対象となっている遊技回の演出パターンが設定される時点における、保留個数ＣＲＮによって異なる。

【４８４０】

ステップＳｎ２１０７を実行した後、遊技回演出パターン設定処理を終了する。

【４８４１】

ステップＳｎ２１０３において、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が小当たりではないと判定した場合には（Ｓｎ２１０３：ＮＯ）、ステップＳｎ２１０８に進む。ステップＳｎ２１０８では、処理対象である遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｎ２１０８において、リーチが発生すると判定した場合には（Ｓｎ２１０８：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２１０９に進む。

【４８４２】

ステップＳｎ２１０９では、リーチ発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象である遊技回に対して設定された変動時間に応じた演出パターンを選択し、実行する演出パターンとして設定する。

【４８４３】

変動時間の設定処理で説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。従って、リーチ発生用の演出パターンの設定処理において設定される演出パターンは、処理対象となっている遊技回の演出パターンが設定される時点における、保留個数ＣＲＮによって異なる。

【４８４４】

その後、遊技回演出パターン設定処理を終了する。

【４８４５】

ステップＳｎ２１０８において、リーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｎ２１０８：ＮＯ）、ステップＳｎ２１１０に進む。ステップＳ２１１０では、リーチ非発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象である遊技回に対して設定された変動時間に応じた演出パターンを選択し、実行する演出パターンとして設定する。

【４８４６】

変動時間の設定処理で説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ非発

生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。従って、リーチ非発生用の演出パターンの設定処理において設定される演出パターンは、処理対象となっている遊技回の演出パターンが設定される時点における、保留個数ＣＲＮによって異なる。

【４８４７】

その後、遊技回演出パターン設定処理を終了する。

【４８４８】

＜遊技球流通態様検出処理＞

次に、遊技球流通態様検出処理について説明する。遊技球流通態様検出処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４５３：Ｓｎ１９０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４８４９】

図４５６は、遊技球流通態様検出処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ２２０１では、高頻度サポートモード中であるか否かを判定する。具体的には、タイマ割込み処理（図４５３）におけるコマンド記憶処理（Ｓｎ１９０１）において、高頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｎ２２０１において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｎ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２２０２に進む。

【４８５０】

ステップＳｎ２２０２では、遊技回が実行中であるか否かを判定する。具体的には、変動用コマンド及び種別コマンドを受信した際に、当該受信した情報に含まれる変動時間に基づいて、遊技回が実行中であるか否かを判定する。

【４８５１】

ステップＳｎ２２０２において、遊技回が実行中であると判定した場合には（Ｓｎ２２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２２０３に進み、遊技球数カウント処理を実行する。

【４８５２】

遊技球数カウント処理は、高頻度サポート中に実行される遊技回毎に、遅延機構２０２の検出センサ２０５（図４２１参照）において検出された遊技球の数（以下、遊技球流通数とも呼ぶ）をカウントする処理である。具体的には、高頻度サポートモード中に実行される遊技回毎に、当たり抽選の抽選結果、変動時間、流通数の各情報を、表示制御装置１００のワークＲＡＭ１０４に設けられた遊技球数カウントメモリエリアに記憶する。

【４８５３】

図４５７は、遊技球数カウントメモリエリアを説明する説明図である。図示するように、遊技球数カウントメモリエリアには、一連の高頻度サポートモード（１回の大当たり当選を契機として実行される高頻度サポートモード）が開始されてから直近に実行が終了した遊技回までの期間における、各遊技回毎の当たり抽選の結果、変動時間、遊技球流通数、流通頻度が記録されている。変動時間の欄は、受信した変動用コマンドに含まれる変動時間の情報に基づいて、各遊技回毎の変動時間の値が記録される。図４０Ｘには、４回分の遊技回に対応する情報を示したが、例えば、高頻度サポートモードにおいて遊技回がＮ回（Ｎは１以上の整数）実行されている場合には、当該Ｎ回分の遊技回に対応する情報が遊技球数カウントメモリエリアに記録される。

【４８５４】

流通数の欄には、各遊技回が実行されている期間に検出センサ２０５において検出した遊技球の数が記録される。そして、流通頻度の欄には、単位時間当たり（本実施形態では１秒）に検出センサ２０５において検出した遊技球の数が記録される。当該流通頻度の値は、後述する止め打ち判定用演算処理（Ｓｎ２２０５）において、（遊技球流通数／変動時間）の演算を実行して算出される。

【４８５５】
説明を図４５６に戻す。ステップＳｎ２２０３を実行した後、ステップＳｎ２２０４に進み、遊技回が終了するタイミングであるか否かを判定する。
【４８５６】
ステップＳｎ２２０４において、遊技回が終了するタイミングであると判定した場合には（Ｓｎ２２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２２０５に進む。ステップＳｎ２２０５では、止め打ち判定用演算処理を実行する。具体的には、上述したように、遊技球数カウントメモリエリアに記録されている各遊技回毎の変動時間と遊技球流通数の値から、（流通数／変動時間）の演算を実行し、算出した値を遊技球数カウントメモリエリアの流通頻度の欄に記録する。なお、本実施形態においては、流通頻度の単位は［個／秒］である。また以下の説明においては、流通頻度の単位の表記は省略する場合がある。ステップＳｎ２２０５を実行した後、ステップＳｎ２２０６に進む。
【４８５７】
ステップＳｎ２２０６では、遊技球数カウントメモリエリアに記録されている情報（以下、流通態様情報とも呼ぶ）に基づいて、予め定めた止め打ち条件が成立しているか否かを判定する。止め打ち条件は、遊技者が当たり抽選が小当たりｃである遊技回以外の遊技回において止め打ちをしているか否かを判定する条件であり、止め打ち条件が成立した場合には、止め打ちが実行されていると判定する。
【４８５８】
本実施形態においては、以下の判定基準を用いで、止め打ち条件が成立しているか否かによって判定する。
・判定基準１：遊技球数カウントメモリエリアに、まだ流通態様情報が記録されていない場合には、止め打ち条件は成立しないと判定する。
・判定基準２：小当たりｃに当選した遊技回（以下、基準遊技回とも呼ぶ）における流通態様情報が記録されている場合であって、当該基準遊技回における流通頻度が１．０以上であり、かつ、基準遊技回の前後の直近の小当たりｃ以外の抽選結果の遊技回のうちいずれか１回の遊技回で流通頻度が１．０未満の場合に止め打ち条件が成立していると判定する。
・判定基準３：基準遊技回における情報が記録されている場合であって、当該基準遊技回における流通頻度が１．０未満である場合には、他の遊技回における流通頻度が１．０未満であっても止め打ち条件は成立していないと判定する。
・判定基準４：基準遊技回がまだ実行されていない場合には、既に実行された基準遊技回以外の遊技回（小当たりｃ以外の抽選結果の遊技回）のいずれか１回で流通頻度が１．０回未満の場合に、止め打ち条件が成立したと判定する。
・判定基準５：上記の判定基準１～判定基準４以外の場合には、止め打ち条件は成立していないと判定する。
【４８５９】
ステップＳｎ２２０６では、上記のような判定基準に基づいて止め打ち条件が成立するか否かを判定する。なお、上記の判定基準１～判定基準５の内容の判定基準に限らず、他の判定基準を採用してもよい。例えば、小当たりｃである遊技回から次に小当たりｃである遊技回までの期間における小当たりｃ以外の遊技回における流通頻度の値の方が、小当たりｃである遊技回の流通頻度の値よりも、所定数以上小さい場合に止め打ちと判断するようにしてもよい。その他、種々の判断基準を用いてもよい。
【４８６０】
ステップＳｎ２２０６において、止め打ち条件が成立すると判定した場合には（Ｓｎ２２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２２０７に進み、止め打ちフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｎ２２０８に進む。
【４８６１】
一方、ステップＳｎ２２０１において高頻度サポートモードではないと判定した場合（Ｓｎ２２０１：ＮＯ）、または、ステップＳ２２０２において遊技回の実行中ではないと

判定した場合（Ｓｎ２２０２：ＮＯ）、または、ステップＳｎ２２０４において遊技回終了タイミングではないと判定した場合（Ｓｎ２２０４：ＮＯ）、または、ステップＳｎ２２０６において止め打ち条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ２２０６：ＮＯ）、ステップＳｎ２２０７を実行せずにステップＳｎ２２０８に進む。

【４８６２】

ステップＳｎ２２０８では、低頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｎ２２０８において、低頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｎ２２０８：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２２０９に進み、遊技球数カウントメモリエリアをリセットする。すなわち、遊技球数カウントメモリエリアに記録された流通態様情報を消去する。ステップＳｎ２２０９を実行した後、ステップＳｎ２２１０に進み、止め打ちフラグをＯＦＦする。その後、遊技球流通態様検出処理を終了する。

【４８６３】

一方、ステップＳｎ２２０８において、低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｎ２２０８：ＮＯ）、そのまま、遊技球流通態様検出処理を終了する。

【４８６４】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。

【４８６５】

表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【４８６６】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【４８６７】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【４８６８】

図４５８は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【４８６９】

ステップＳｎ２３０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｎ２３０２に進む。

【４８７０】

ステップＳｎ２３０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【４８７１】

＜コマンド割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【４８７２】

図４５９は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ２４０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【４８７３】

＜Ｖ割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。

【４８７４】

図４６０は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【４８７５】

上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【４８７６】

ステップＳｎ２５０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図４５９）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【４８７７】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【４８７８】

なお、コマンド対応処理（Ｓｎ２５０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【４８７９】

ステップＳｎ２５０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｎ２５０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｎ２５０３に進む。

【４８８０】

ステップＳｎ２５０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｎ２５０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｎ２５０４に進む。

【４８８１】

ステップＳｎ２５０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｎ２５０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｎ２５０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【４８８２】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回において特定示唆演出を実行するので、特定示唆演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、当たり抽選の結果についての期待感を付与することができる。さらに、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前に実行された遊技回において、遊技球の流通態様として遊技者が止め打ちをしている流通態様である場合に、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回において特定示唆演出を実行しないので、遊技者が特定示唆演出の実行を所望する場合には、遊技者による遊技球の発射操作として止め打ちとなる発射操作を抑制することができる。その結果、遊技者が止め打ちをすることが当該遊技機にとって予定していない特典を遊技者に付与することになる場合には、止め打ちの有無によって特定示唆演出の可否を決定することで、当該予定しない遊技者への特典の付与を抑制することができる。

【４８８３】

換言すれば、遊技者の発射操作による遊技球の流通態様が止め打ちであると判定された場合には、小当たりｃであるにもかかわらず、特定示唆演出を実行しないので、特定示唆演出の実行を所望する遊技者に対して、止め打ちと判定されないような遊技球の発射操作を促すことができる。

【４８８４】

また、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回の演出を決定する際に、既に実行さ

れた遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回における検出センサ２０５における流通頻度と、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃ以外の抽選結果である遊技回における検出センサ２０５における流通頻度とに基づいて、これから実行する遊技回であって当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回において特定示唆演出を実行するか否かを決定するので、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回における検出センサ２０５における流通頻度と、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃ以外の抽選結果である遊技回における検出センサ２０５における流通頻度とを比較することによって、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回と、当たり抽選の結果が小当たりｃ以外である遊技回とで、遊技者が遊技球の発射操作の態様を切り替えているのかを検出可能である。したがって、例えば、当該遊技機が予定していない特典を遊技者が故意に得ようとしているのか否かを精度良く判定することができ、当該判定結果に基づいて特定示唆演出を実行するか否かを決定することができる。

【４８８５】

さらに、遊技者による発射操作の検出（具体的には止め打ちの検出）を、検出センサ２０５における遊技球の流通頻度に基づいて検出している。流通頻度は、流通個数の時間平均であるので短期間（例えば１秒間）のノイズ的な流通態様の変化を除外して遊技者の流通態様を精度よく検出することができる。また、流通頻度は、遊技者による遊技球の発射態様に相関がある。よって、遊技者による遊技球の発射態様を反映した演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４８８６】

また、特定示唆演出を実行した遊技回における流通頻度に基づいて、これから実行される遊技回における演出を決定するので、特定示唆演出を実行したことによる遊技者の発射態様、すなわち、特定示唆演出を実行したことによる遊技者の反応や遊技者の心理を考慮して、その後に特定示唆処理を実行するか否かを決定することができる。すなわち、特定示唆演出を実行するか否かを決定する際に、以前に特定示唆演出を実行したときにおける遊技者の反応を考慮することができ、特定示唆演出の実行の有無に関して遊技者の反応をフィードバックした制御を行うことができる。

【４８８７】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０は、各遊技回毎に、当該遊技回に対応する当たり抽選の結果と、当該遊技回が実行されている期間において検出センサ２０５を遊技球が流通した数である流通数とを対応付けた情報を記憶する遊技球数カウントメモリエリアを備える。流通数は、遊技者による遊技球の発射態様に相関がある。よって、当たり抽選の抽選結果または当該抽選結果を反映する遊技回中の演出と、それらによる遊技者による遊技球の発射態様（遊技者の反応）とに基づいた種々の処理を実行可能である。例えば、所定の抽選結果を反映する演出に対する遊技者の反応をフィードバックして、これから実行される遊技回における演出を選択することが可能であり、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、遊技球数カウントメモリエリアは、各遊技回の変動時間も、当該各遊技回に対応させて記憶している。従って、当該遊技回の変動時間と流通数とに基づいて、遊技領域の特定の位置を遊技球が流通する頻度（流通頻度）を算出することが可能であり、各遊技回ごとの抽選結果と、当該抽選結果に対応する流通頻度とに基づいて、これから実行する遊技回における種々の処理に応用することができる。例えば、止め打ちに限らず遊技者による遊技球の発射態様の傾向を検出し、当該検出結果をこれから実行する遊技回における演出を決定する際に用いることができる。

【４８８８】

上記実施形態においては、遊技状態が高頻度サポートモードであるか否かを判定し、高頻度サポートモードである場合に、止め打ち検出のための遊技球の流通態様の検出を行う。すなわち、低頻度サポートモードにおいては、遊技球の流通態様の検出を行わない。より具体的には、低頻度サポートモードの場合には、検出センサ２０５を遊技球が通過したとしても、遊技球数カウントメモリエリアにすら記憶しない。よって、低頻度サポートモ

ードにおける処理を簡易化することができる。
【４８８９】
　また、本実施形態においては、Ｖ入賞機構２１０における流路２１５、クルーン２２０、および、流路２１７の構成上、遊技球が第２大入賞口２１２ａに入球した時点から第１Ｖ入賞口Ｖ１に到達する時点までの時間の方が、遊技球が第２大入賞口２１２ａに入球した時点から第２Ｖ入賞口Ｖ２に到達する時点までの時間よりも長くなるように構成されている。遊技球が第１Ｖ入賞口Ｖ１に入球する方が、遊技球が第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球するよりも、遊技者にとって有利であり、遊技球が第２大入賞口２１２ａに入球した時点から第１Ｖ入賞口Ｖ１に到達する時点までの時間の方が、遊技球が第２大入賞口２１２ａに入球した時点から第２Ｖ入賞口Ｖ２に到達する時点までの時間よりも長いので、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９によって遊技球が流路２１５に振り分けられた場合には、遊技球が第１Ｖ入賞口Ｖ１に入球することへの期待感を、遊技者に対して、長い期間、継続的に付与することができる。その一方で、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９によって遊技球が流路２１７に振り分けられた場合には、遊技球が第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球することへの負の緊迫感（危機感）を、遊技者に対して、短い期間だけ付与することができる。その結果、期待感は遊技者に対して長く付与し、危機感は遊技者に対して短く付与するといった、総合的に遊技者に対してバランス良く期待感の抑揚を付与する遊技機を実現することができる。
【４８９０】
　また、本実施形態のパチンコ機１０は、当たり抽選の結果によって、
第２大入賞口２１２ａから入球した遊技球の振り分けられる流路（流路２１５、流路２１６、流路２１７）が異なるため、当たり抽選の結果について、より一層遊技者を注目させることができる。さらに、当たり抽選の結果に加え、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９による遊技球の振り分け方にも遊技者を注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４８９１】
　また、本実施形態のパチンコ機１０は、遅延機構２０２を備えることによって以下の効果を得ることができる。すなわち、当たり抽選の結果が小当たりである遊技回において、当該当たり抽選の結果が報知されるよりも前に遊技領域ＰＡに発射された遊技球は、小当たりを契機として第２開閉扉２１２ｂが開放状態に遷移している期間に第２大入賞口２１２ａに到達することが可能であり、当たり抽選の結果が小当たりである遊技回において、抽選の結果が報知された後に遊技領域ＰＡに発射された遊技球は、小当たりを契機として第２開閉扉２１２ｂが開放状態に遷移している期間に第２大入賞口２１２ａに到達することが不可能となる。
【４８９２】
　従って、当たり抽選の結果が小当たりｃであることを遊技回における当たり抽選の結果の報知によって認識した場合に報知後に遊技球を発射させて、第２大入賞口２１２ａに遊技球を入球させ、当たり抽選の結果が小当たりｃでないこと又は小当たりｃ以外の小当たりであることを遊技回における当たり抽選の結果の報知によって認識した場合には遊技球を発射させずに第２大入賞口２１２ａに遊技球を入球させないといった、遊技者による、当たり抽選の結果ごとの遊技球の発射態様の故意な切り替え（例えば、止め打ち）を抑制することができる。
【４８９３】
《８－７》第８実施形態の変形例：
　本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。
【４８９４】
《８－７－１》変形例１：

上記第８実施形態においては、図４３３に示したように、特定示唆演出として、表示面４１ａにキャラクタＣＨの画像を表示したが、特定示唆演出として他の演出を採用してもよい。例えば、可動役物を駆動させることによる特定示唆演出を実行してもよい。図４６１は、駆動役物を駆動させる特定示唆演出を説明する説明図である。

【４８９５】

図示するように、本変形例のパチンコ機１０は、遊技盤３０に動的な役物である可動役物ＭＹを供える。可動役物ＭＹは、遊技者に視認可能に駆動する駆動手段として機能する。遊技回において実行する演出として特定示唆演出が設定された場合には、可動役物ＭＹが所定時間（本変形例では２秒）の間、遊技者に視認可能に駆動する。

【４８９６】

本変形例のように特定示唆演出として遊技者に視認可能に可動役物ＭＹが駆動することにより、遊技者に対して特定示唆演出の実行を認識させることを容易にすることができる。その結果、可動役物ＭＹを駆動させることによって、遊技者に対して期待感を付与しやすくすることができる。

【４８９７】

《８－７－２》変形例２：

上記第８実施形態においては、遊技球の流通態様を検出するために、検出センサ２０５を遊技領域ＰＡの右側上方に配置したが、検出センサを他の位置に配置してもよい。図４６２は、検出センサの配置位置の一例を示す説明図である。一例として、検出センサ２３０を遊技領域ＰＡの左側上方の、誘導レール３１より上部側に配置する。図４６２で示した位置に検出センサ２３０を配置することで、遊技球の発射操作がされたか否かを検出することができる。よって、遊技者が遊技球の発射操作の実行と停止を切り替えることによる止め打ちを検出することができる。

【４８９８】

その他の例として、流路２０３上の検出センサ２０５と、遊技領域ＰＡの左側上方の検出センサ２３０のいずれも備える構成を採用してもよい。このような構成を採用することで、止め打ちの一態様として、当たり抽選の結果に応じて右打ちと左打ちとを切り替える態様による止め打ちと、遊技者が遊技球の発射操作の実行と停止とを切り替える態様の止め打ちとの、いずれの態様の止め打ちも検出することができる。

【４８９９】

《８－７－３》変形例３：

上記第８実施形態においては、図４２１に示したように、遅延機構２０２は、遊技盤３０に対して左右に蛇行した形状の流路２０３を備える構成であってが、他の構成を採用してもよい。例えば、突起物が配置された流路を有することにより遊技球が流通する速度を原則させ構成を採用してもよい。その他、底部に開口部を有するクルーンを採用してもよいし、動的な役物によって一時的に遊技球の流通を止め一定時間経過後に遊技球の流通を再開させるような構成を採用してもよく、遊技領域ＰＡの右側を流通する遊技球がＶ入賞機構２１０に到達するのを遅らせる機能を有する構成であれば、どのような構成を採用してもよい。

【４９００】

《８－７－４》変形例４：

遊技球数カウントメモリエリアに記録する情報として、実行した各遊技回毎に、特定示唆演出を実行したか否かの有無と、各遊技回が実行されている期間において検出センサ２０５を流通した遊技球の流通数と、各遊技回毎の変動時間とを対応付けた情報を記録する構成を採用してもよい。そして、このような遊技球数カウントメモリエリアに記録された情報を用いて、遊技者が止め打ちを行っているか否かの判定を行ってもよい。この場合、止め打ち条件に用いた基準遊技回について、上記第８実施形態では小当たりｃに当選した遊技回を基準遊技回としたが、本変形例では、特定示唆演出を実行した遊技回を基準遊技回として採用する。そして、特定示唆演出を実行した遊技回を基準遊技回として採用した止め打ち条件の判定基準に基づいて、止め打ち条件が成立するか否かを判定する。このよ

うにすることで、遊技者が直接的に特定示唆演出の実行の有無に反応して止め打ちを行っているか否かを判定することができる。

【４９０１】

《８－７－５》変形例５：

本変形例では、先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が小当たりｃである場合に、先判定処理によって小当たりｃであることを特定するよりも前の期間においての遊技球の流通態様に基づいて、遊技者が止め打ちを実行していたか否かを判定する。その結果、遊技者が止め打ちをしていないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間において、特定示唆演出を実行する。一方、遊技者が止め打ちをしていたと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間において、特定示唆演出を実行しない。

【４９０２】

図４６３は、変形例５の一例を示す説明図である。図示するように、遊技回Ｕ１の実行時に、遊技回Ｕ２および遊技回Ｕ３に対応する保留遊技回が存在し、当該遊技回Ｕ１の実行中に遊技回Ｕ４に対応する遊技球が第２始動口３４に入球した場合について説明する。本変形例では、遊技回Ｕ４に対応する遊技球が第２始動口３４に入球したことを契機として取得された特別情報（当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３）に基づいて、先判定処理を実行する。先判定処理の結果、遊技回Ｕ４における当たり抽選の結果が小当たりｃであることが特定された場合に、当該特定されるよりも前に実行された一または複数の遊技回について、遊技球数カウントメモリエリアに記録されている情報に基づいて、遊技球流通態様検出処理を実行し、止め打ち条件が成立するか否かを判定する。

【４９０３】

そして、止め打ち条件が成立しないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間において実行される遊技回（遊技回Ｕ２または遊技回Ｕ３）において、特定示唆演出を実行する。一方、止め打ち条件が成立したと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間において実行される遊技回（遊技回Ｕ２または遊技回Ｕ３）において、特定示唆演出を実行しない。

【４９０４】

このようにすることで、当たり抽選の結果が小当たりｃであるか否かを遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。すなわち、遊技者による止め打ちを抑制することができる。

【４９０５】

《８－７－６》変形例６：

本変形例では、先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が小当たりｃである場合に、先判定処理によって小当たりｃであることが特定された後から、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間においての遊技球の流通態様に基づいて、遊技者が止め打ちを実行していたか否かを判定する。その結果、遊技者が止め打ちをしていないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間において、特定示唆演出を実行する。一方、遊技者が止め打ちをしていたと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間において、特定示唆演出を実行しない。

【４９０６】

図４６４は、変形例６の一例を示す説明図である。図示するように、遊技回Ｕ１の実行時に、遊技回Ｕ２および遊技回Ｕ３に対応する保留遊技回が存在し、当該遊技回Ｕ１の実行中に遊技回Ｕ４に対応する遊技球が第２始動口３４に入球した場合について説明する。本変形例では、遊技回Ｕ４に対応する遊技球が第２始動口３４に入球したことを契機として取得された特別情報（当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３）に基づいて、先判定処理を実行する。先判定処理の結果、遊技回Ｕ４における当

たり抽選の結果が小当たりｃであることが特定された場合に、当該特定された後に実行された一または複数の遊技回について、遊技球数カウントメモリエリアに記録されている情報に基づいて、遊技球流通態様検出処理を実行し、止め打ち条件が成立するか否かを判定する。

【４９０７】

そして、止め打ち条件が成立しないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間において実行される遊技回（本変形例では遊技回Ｕ３）において、特定示唆演出を実行する。一方、止め打ち条件が成立したと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間において実行される遊技回において、特定示唆演出を実行しない。

【４９０８】

このようにすることで、当たり抽選の結果が小当たりｃであるか否かを遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。すなわち、遊技者による止め打ちを抑制することができる。

【４９０９】

《８－７－７》変形例７：

本変形例では、先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が小当たりｃである場合に、先判定処理によって小当たりｃであることが特定された後から、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間においての遊技球の流通態様に基づいて、遊技者が止め打ちを実行していたか否かを判定する。その結果、遊技者が止め打ちをしていないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回において、特定示唆演出を実行する。一方、遊技者が止め打ちをしていたと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回において、特定示唆演出を実行しない。

【４９１０】

図４６５は、変形例７の一例を示す説明図である。図示するように、遊技回Ｕ１の実行時に、遊技回Ｕ２および遊技回Ｕ３に対応する保留遊技回が存在し、当該遊技回Ｕ１の実行中に遊技回Ｕ４に対応する遊技球が第２始動口３４に入球した場合について説明する。本変形例では、遊技回Ｕ４に対応する遊技球が第２始動口３４に入球したことを契機として取得された特別情報（当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３）に基づいて、先判定処理を実行する。先判定処理の結果、遊技回Ｕ４における当たり抽選の結果が小当たりｃであることが特定された場合に、当該特定された後に実行された一または複数の遊技回について、遊技球数カウントメモリエリアに記録されている情報に基づいて、遊技球流通態様検出処理を実行し、止め打ち条件が成立するか否かを判定する。

【４９１１】

そして、止め打ち条件が成立しないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回（本例では遊技回Ｕ４）において、特定示唆演出を実行する。一方、止め打ち条件が成立したと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回（遊技回Ｕ４）において、特定示唆演出を実行しない。

【４９１２】

このようにすることで、遊技回において実行される演出によって当該遊技回における当たり抽選の結果を推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。すなわち、遊技者による止め打ちを抑制することができる。また、先判定処理によって小当たりｃであることが特定された後から、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間における遊技者による遊技球の発射操作から推測可能な心理状況等を考慮して、小当たりｃである遊技回において実行する演出を決定することができる。

【４９１３】

《８－７－８》変形例８：

上記第８実施形態においては、遊技球数のカウント処理、止め打ち判定用演算処理、止

め打ち条件が成立しているか否かの判定処理など、遊技者が止め打ちを行っているかの判定に関わる処理は、高頻度サポートモードにおいて遊技回を実行する場合にのみ実行したが、そのような構成に限らず、低頻度サポートモードの場合にも止め打ち判定に関わる処理を実行してもよい。この場合、流通数の検出を、検出センサ２０５ではなく、上記変形例で示した検出センサ２３０で行う。そして、各遊技回毎の当たり抽選の結果、変動時間、検出センサ２３０における流通数、実行した演出の種類等の情報を、遊技球数カウントメモリエリアに記録する構成を採用してもよい。このような遊技球数カウントメモリエリアの構成を採用することで、小当たりｃに対する遊技者の反応に限らず、他の抽選結果に対しての遊技者の発射操作の態様（抽選結果に対する遊技者の反応）や、実行された演出の種類に対しての遊技者の発射操作の態様（各演出に対する遊技者の反応）など、遊技者による遊技球の発射操作に関する特性を把握することができ、当該特性を考慮した演出を実行することができる。

【４９１４】

《８－７－９》変形例９：

上記第８実施形態において、低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに遊技状態が移行した場合に、遊技盤３０の右側に遊技球を流通させる旨（右打ちをする旨）を遊技者に示唆する演出（右打ち示唆演出）を実行する構成を採用してもよい。また、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに遊技状態が移行した場合に、遊技盤３０の左側に遊技球を流通させる旨（左打ちをする旨）を遊技者に示唆する演出（左打ち示唆演出）を実行する構成を採用してもよい。その他、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに遊技状態が移行した場合であって、低頻度サポートモード中に、検出センサ２０５やスルーゲート３５において遊技球が流通したことを検出した場合に、遊技盤３０の左側に遊技球を流通させる旨（左打ちをする旨）を遊技者に示唆する演出（左打ち示唆演出）を実行する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技の流れに沿った遊技態様を遊技者に促すことができる。

【４９１５】

《８－７－１０》変形例１０：

先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が特定の抽選結果（例えば、リーチ非発生の外れ、リーチ発生の外れ、大当たり当選、小当たり当選など）である場合に、当該先判定処理によって当該特定の抽選結果を取得するよりも前の期間における遊技球の流通態様（例えば、第１始動口３３や第２始動口３４へ入球した遊技球の数、すなわち、保留個数ＣＲＮや第１始動保留個数ＲａＮや第２始動保留個数ＲｂＮなど）に基づいて、当該特定の抽選結果となる遊技回が実行されるよりも前に実行される遊技回における演出を決定する構成を採用してもよい。特定の抽選結果であるか否かを当該特定の抽選結果となる遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。

【４９１６】

《８－７－１１》変形例１１：

先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が特定の抽選結果（例えば、リーチ非発生の外れ、リーチ発生の外れ、大当たり当選、小当たり当選など）である場合に、当該先判定処理によって当該特定の抽選結果を取得した後から当たり抽選の結果が特定の抽選結果であることを報知する遊技回が実行されるよりも前の期間における遊技球の流通態様（例えば、第１始動口３３や第２始動口３４へ入球した遊技球の数、すなわち、保留個数ＣＲＮや第１始動保留個数ＲａＮや第２始動保留個数ＲｂＮなど）に基づいて、当該特定の抽選結果となる遊技回が実効されるよりも前に実行される遊技回における演出を決定する構成を採用してもよい。特定の抽選結果であるか否かを当該特定の抽選結果である遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。

【４９１７】

《８－７－１２》変形例１２：

先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が特定の抽選結果（例えば、リーチ非発生の外れ、リーチ発生の外れ、大当たり当選、小当たり当選など）である場合に、当該先判定処理によって当該特定の抽選結果を取得した後から当たり抽選の結果が特定の抽選結果であることを報知する遊技回が実行されるよりも前の期間にににおける遊技球の流通態様（例えば、第１始動口３３や第２始動口３４へ入球した遊技球の数、すなわち、保留個数ＣＲＮや第１始動保留個数ＲａＮや第２始動保留個数ＲｂＮなど）に基づいて、当該特定の抽選結果となる遊技回において実行する演出を決定する構成を採用してもよい。特定の抽選結果であるか否かを当該特定の抽選結果である遊技回において実行される演出よって推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。

【４９１８】

《８－７－１３》変形例１３：

上記第８実施形態において、小当たりｃに当選している場合に特定示唆演出が実行される可能性が高いことを予め遊技者に報知する演出や、止め打ちをしていることを検出した場合には、特定示唆演出を実行しない旨を予め遊技者に報知する演出を実行してもよい。このような演出を例えば、第１始動口用遊技回において大当たりに当選し、ラウンド遊技回が開始される前のオープニング期間にオープニング演出として実行してもよいし、客待ち用の動画演出（客待ち用動画演出、デモ動画演出）として実行してもよい。なお、客待ち用動画演出は、遊技回の実行が終了した時点で次に実行する遊技回がない場合、すなわち、特別情報（当たり乱数カウンタＣ１）の値が第１保留エリアＲａや第２保留エリアＲｂに記憶されていない場合であって、かつ、遊技球の流通を検知する検知センサで遊技球の流通が所定時間検知されていないといった所定の流通態様を満たす場合や、遊技者によって操作ハンドル２５の操作がなされていないなどの条件を満たした場合に実行される演出である。

【４９１９】

《８－７－１４》変形例１４：

遊技者が止め打ちを行っているか否かの判定に用いる止め打ち条件の判定基準は、上記第８実施形態に記載した判定基準（判定基準１～判定基準５）に限らず、他の判定基準を採用することができる。例えば、当たり抽選の結果が小当たりｃとなる遊技回の１つ前に実行される遊技回における流通頻度が所定値以下である場合には止め打ちであると判定する判定基準を採用してもよいし、当たり抽選の結果が小当たりｃとなる遊技回が実行された直後に実行される遊技回における流通頻度が所定値以下である場合には止め打ちであると判定する判定基準を採用してもよい。このような簡易な判定基準を用いることで処理を簡易にすることができる。

【４９２０】

《９》第９実施形態：

《９－１》遊技機の構造：

図４６６は、本発明の第９実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【４９２１】
前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。
【４９２２】
前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。
【４９２３】
上皿２０の周縁部の前方には、演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。
【４９２４】
前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。
【４９２５】
上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１

０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【４９２６】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【４９２７】

図４６７は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【４９２８】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【４９２９】

第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【４９３０】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【４９３１】

電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【４９３２】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

【４９３３】

図４６８は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられてい

る。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【４９３４】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【４９３５】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図４６７）から払い出される。

【４９３６】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【４９３７】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。

【４９３８】

スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【４９３９】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉

実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【４９４０】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、または可変入賞装置３６に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【４９４１】

特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【４９４２】

第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行わせる。

【４９４３】

第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行わせる。

【４９４４】

第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。

【４９４５】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【４９４６】

普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【４９４７】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は

、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【４９４８】

なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、およびラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【４９４９】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【４９５０】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【４９５１】

図４６９は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図４６９（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図４６９（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【４９５２】

図４６９（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図４６９（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図４６９（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【４９５３】

ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表

示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【４９５４】

さらに、図４６９（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下方には、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と、保留消化領域Ｄｍと、第２始動口保留用領域Ｄｓ２とが表示される。保留消化領域Ｄｍは表示面４１ａの左右方向の中央に表示され、第１始動口保留用領域Ｄｓ１は保留消化領域Ｄｍの左側に表示され、第２始動口保留用領域Ｄｓ２は保留消化領域Ｄｍの右側に表示される。第１始動口保留用領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。第２始動口保留用領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。第１始動口保留用領域Ｄｓ１、第２始動口保留用領域Ｄｓ２、および保留消化領域Ｄｍの動作の詳細については、後ほど詳述する。

【４９５５】

図４６８に示すように、第１始動口３３の上方には、一対の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）４２（４２ａ，４２ｂ）が設けられている。一対の釘４２ａ，４２ｂの間隔によって、第１始動口３３への遊技球の入球の確率が変化する。

【４９５６】

《９－２》遊技機の電気的構成：

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。

【４９５７】

図４７０は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【４９５８】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【４９５９】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ

設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図４６７）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【４９６０】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサ６７ａ～６７ｅが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【４９６１】

主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【４９６２】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【４９６３】

また、主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【４９６４】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【４９６５】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信

した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【４９６６】

その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。

【４９６７】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。

【４９６８】

図４７１は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【４９６９】

大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【４９７０】

各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＩＮＩ、ＣＳは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【４９７１】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【４９７２】

大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上

述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【４９７３】

大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【４９７４】

第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【４９７５】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。そして、実行エリアＡＥに移動した大当たり乱数カウンタＣ１は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【４９７６】

次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【４９７７】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【４９７８】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【４９７９】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【４９８０】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球

が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【４９８１】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図４６９（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【４９８２】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【４９８３】

次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【４９８４】

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【４９８５】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタ

イミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。

【４９８６】

なお、取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、および電動役物開放カウンタＣ４の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、およびリーチ乱数カウンタＣ３の値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【４９８７】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【４９８８】

図４７２は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図４７２（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図４７２（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【４９８９】

図４７２（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図４７２（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【４９９０】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【４９９１】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【４９９２】

「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【４９９３】
次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。
（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様
（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード
（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード
【４９９４】
パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。
【４９９５】
遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。
【４９９６】
なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入球が発生しない構成としてもよい。
【４９９７】
パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図４７２を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。
【４９９８】
パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。
【４９９９】
具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウ

ンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されていてもよい。

【５０００】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【５００１】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【５００２】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【５００３】

図４７３は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図４７３（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図４７３（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【５００４】

図４７３（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【５００５】

１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。

【５００６】

１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ通常大当たりと８Ｒ通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ通常大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ通常大当たりは８回（８ラウンド）である。

【５００７】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「４０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～８９」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「９０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【５００８】

上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【５００９】

図４７３（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【５０１０】

このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【５０１１】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続される。

【５０１２】

上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【５０１３】

図４７４は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【５０１４】

図４７４（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図４７４（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【５０１５】

図４７４（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図４７４（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。

【５０１６】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【５０１７】

《９－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。

【５０１８】

図４７５は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図４７０）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【５０１９】

ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【５０２０】

ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【５０２１】

ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。

【５０２２】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【５０２３】

ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【５０２４】

プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。

【５０２５】

ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【５０２６】

ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。

【５０２７】

キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄や表示絵図のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。各種の表示絵図には、後述する花びらＰ１～Ｐ４の絵図も含まれる。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【５０２８】

ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。

【５０２９】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

【５０３０】

《９－４》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下方には、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数を示す第１始動口保留用領域Ｄｓ１と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数を示す第２始動口保留用領域Ｄｓ２と、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と第２始動口保留用領域Ｄｓ２の間に位置する保留消化領域Ｄｍとが表示される。

【５０３１】

図４７６は、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と保留消化領域Ｄｍの変化の一例を示す説明図である。第１始動口保留用領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく各保留（最大４つの保留のそれぞれ）に対応した最大４つの保留表示アイコンが左右方向に並んで表示される。本実施形態では、保留表示アイコンは円形であり、図４７６（ａ）に示した例では、第１番目の保留と第２番目の保留とにそれぞれ対応した第１保留表示アイコンＨ１と第２保留表示アイコンＨ２が示されている。第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、最も右側の位置に第１保留表示アイコンＨ１は表示され、右側から左側に向かって２番目の位置に第２保留表示アイコンＨ２は表示される。すなわち、第１始動口保留用

領域Ｄｓ１において、第１始動口３３に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンは、右側から左側に向かって１個ずつ増大するように表示される。

【５０３２】

保留消化領域Ｄｍは、上底が下底よりも長い台形であり、図４７６（ａ）に示した例では、保留消化領域Ｄｍの上部に保留表示アイコンＨ０が載置されている。本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした当たり抽選が行われ、その当たり抽選の結果を報知するための変動表示が行われるが、この変動表示が開始されるタイミングで、保留消化領域Ｄｍの上部に保留表示アイコンが載置された状態となる。この変動表示は、保留消化領域Ｄｍの上部に載置された保留表示アイコンＨ０に対応した保留（保留情報）に基づくものである。遊技者は、保留消化領域Ｄｍの上部に保留表示アイコンＨ０が載置されていることを観察することによって、保留表示アイコンＨ０に対応した保留が消化されていることを知ることができる。

【５０３３】

図４７６（ａ）に示した状態において、変動表示が終了して停止表示されると、その後、保留消化領域Ｄｍの上部に載置された保留表示アイコンＨ０は消える。続いて、図４７６（ｂ）に示すように、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において最も右側に位置する第１保留表示アイコンＨ１が、保留消化領域Ｄｍの上部に移動する。この際に、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、右側から２番目に位置する第２保留表示アイコンＨ２は、最も右側の位置に移動（シフト）する。なお、図４７６（ｂ）に示した例では、右側から左側に向かって３番目、４番目に位置する保留表示アイコンは存在しないが、仮に存在した場合には、３番目に位置する保留表示アイコンは２番目の位置に移動（シフト）し、４番目に位置する保留表示アイコンは３番目の位置に移動（シフト）する。

【５０３４】

図４７６（ｂ）に示した移動の結果、図４７６（ｃ）の状態となる。すなわち、保留消化領域Ｄｍの上部に第１保留表示アイコンＨ１が載置され、第１始動口保留用領域Ｄｓ１の最も右側の位置に第２保留表示アイコンＨ２が表示された状態となる。このとき、第１保留表示アイコンＨ１に対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示が実行される。

【５０３５】

上記のようにして、一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示された各保留表示アイコンは、左側から右側に向かってシフトし、最終的に最も右側の位置から保留消化領域Ｄｍの上部に移動する。そして、当該保留表示アイコンに対応した保留情報に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行されることになる。このようにして、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示されている各保留表示アイコンにおいて、右側から左側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

【５０３６】

図４７７は、第２始動口保留用領域Ｄｓ２と保留消化領域Ｄｍの変化の一例を示す説明図である。第２始動口保留用領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく各保留（最大４つの保留のそれぞれ）に対応した最大４つの保留表示アイコンＨが左右方向に並んで表示される。第２始動口保留用領域Ｄｓ２の変化の態様は、図４７６に示した第１始動口保留用領域Ｄｓ１の変化の態様と大まかには同一であり、動作の方向が第１始動口保留用領域Ｄｓ１の場合と比較して逆方向となっている。すなわち、第２始動口３４に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンＨは、左側から右側に向かって１個ずつ増大するように表示される。遊技回が実行される毎に、第２始動口保留用領域Ｄｓ２において保留表示アイコンＨは右側から左側に１個ずつ移動し、最終的に保留消化領域Ｄｍの上部に移動して、当該保留表示アイコンＨに対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行されることになる。このようにして、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示されている各保留表示アイコンにおいて、左側か

ら右側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

【５０３７】

第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示された保留表示アイコンは、先に説明したように円形であったが、これに換えて、三角形、四角形、五角形等の他の多角形の形状としてもよい。さらに、保留表示アイコンは、図形の画像に限らず、キャラクター等の画像としてもよい。保留消化領域Ｄｍは、先に説明したように台形であったが、これに換えて、三角形、四角形、円形等の他の形状の画像としてもよい。また、保留消化領域Ｄｍは、図形の画像に限らず、キャラクター等の画像としてもよい。また、本実施形態では、第１始動口保留用領域Ｄｓ１または第２始動口保留用領域Ｄｓ２から保留消化領域Ｄｍに移動した保留表示アイコンは、保留消化領域Ｄｍの上部に載置される構成であったが、これに換えて、保留消化領域Ｄｍに入って消えるような表示態様としてもよい。

【５０３８】

本実施形態のパチンコ機１０では、各保留表示アイコンは、複数の表示態様を取り得る。本実施形態では、保留表示アイコンの表示態様によって、当たり抽選において大当たり当選する可能性を示唆する構成とした。詳しくは、各保留表示アイコンに対応した保留情報に含まれる大当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において大当たり当選する可能性を、各保留表示アイコンの表示態様によって示唆する構成とした。具体的には、各保留表示アイコンの表示態様として、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されている。保留表示アイコンの表示態様が複数の段階の中で上位になる（ランクアップする）につれて、保留表示アイコンに対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において大当たり当選する可能性が高いことを示唆する。

【５０３９】

図４７８は、本実施形態のパチンコ機１０において設定されている保留表示アイコンの表示態様を説明する説明図である。図示するように、保留表示アイコンの表示態様は、当たり抽選において大当たり当選する可能性の高低に対応して、上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されている。本実施形態では、保留表示アイコンの表示態様は、上位から順に、表示レベルＬｖｒ５、表示レベルＬｖｒ４、表示レベルＬｖｒ３、表示レベルＬｖｒ２、表示レベルＬｖｒ１の５段階のレベルに分けて設定される。表示レベルＬｖｒが上位にあるほど、大当たり当選する可能性が高い。

【５０４０】

本実施形態においては、各表示レベルＬｖｒに対応する表示態様は、色で表現される。具体的には、表示レベルＬｖｒ５が金、表示レベルＬｖｒ４が赤、表示レベルＬｖｒ３が緑、表示レベルＬｖｒ２が青、表示レベルＬｖｒ１が白の表示態様で表現される。なお、各表示レベルＬｖｒに対応する表示態様は、色で表現された態様に限らず、例えば、模様で表現された態様や、形状で表現された態様や、キャラクターで表現された態様など、遊技者が認識可能な態様で各表示レベルＬｖｒの差異が表現されていれば種々の表示態様を採用することができる。

【５０４１】

本実施形態のパチンコ機１０では、上述した保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行する。例えば、白色の保留表示アイコンを青色に変化させる演出や、青色の保留表示アイコンを緑色に変化させる演出などを実行する。この演出を実行する契機は、本実施形態では、図柄表示装置４１に表示させている演出用画像の一種である花びらが、保留表示アイコンに付着することとした。

【５０４２】

図４７９は、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて花びらが表示されているときの様子を示す説明図である。図示するように、表示面４１ａの全体には、多数の花びらが表示される。各花びらは、上側から下側に向かって舞うように移動（落下）する。本実施形態では、各花びらは、第１種花びらＰ１、第２種花びらＰ２、第３種花びらＰ３、第４種

花びらＰ４のうちのいずれかに分類される。
【５０４３】
図４８０は、第１～第４種花びらＰ１～Ｐ４の表示方法を示す説明図である。本実施形態では、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける表示を、背景を表示するための背景レイヤーＬ１と、背景レイヤーＬ１の上側（前面側）に配置され、図柄列や、第１始動口保留用領域Ｄｓ１、保留消化領域Ｄｍ、第２始動口保留用領域Ｄｓ２（図４７９）を表示するための図柄列レイヤーＬ２と、図柄列レイヤーＬ２の上側（前面側）に配置された上部レイヤーＬ３と、を少なくとも有するレイヤー構造によって行なっている。
【５０４４】
第１種花びらＰ１は、背景レイヤーＬ１に表示される。本実施形態では、図柄表示装置４１の表示面４１ａにデモ画像が表示されているときから遊技者によって遊技が行われている最中までを所定期間として、この所定期間の間、繰り返し、複数の第１種花びらＰ１が背景レイヤーＬ１に表示される構成とした。これによって、少なくとも遊技者によって遊技が行われている最中は、繰り返し、複数（多数）の第１種花びらＰ１が表示面４１ａに表示される。なお、この構成に換えて、前記所定期間は、当たり抽選において大当たりに当選して実行される大当たり演出の期間を含まない構成としてもよい。この構成によれば、第１種花びらＰ１は、大当たり演出の最中に表示されることはない。
【５０４５】
第１種花びらＰ１は、種々の方向に向かって移動する。第１種花びらＰ１は、背景レイヤーＬ１に表示されることで、図柄列レイヤーＬ２に表示された図柄列と位置が重なるときには図柄列の下を潜るように流れる。第１種花びらＰ１は、表示面４１ａを賑やかにするためのもので、それ以外の機能を持たない。第１種花びらＰ１は、複数、表示される構成としたが、１つとしてもよい。
【５０４６】
第１種花びらＰ１以外の花びら、すなわち、第２種花びらＰ２、第３種花びらＰ３、および第４種花びらＰ４は、上部レイヤーＬ３に表示される。
【５０４７】
本実施形態では、図柄表示装置４１の表示面４１ａにデモ画像が表示されているときから遊技者によって遊技が行われている最中までを所定期間として、この所定期間の間、繰り返し、複数の第２種花びらＰ２が上部レイヤーＬ３に表示される構成とした。これによって、少なくとも遊技者によって遊技が行われている最中は、繰り返し、複数（多数）の第２種花びらＰ２が表示面４１ａに表示される。なお、この構成に換えて、前記所定期間は、当たり抽選において大当たりに当選して実行される大当たり演出の期間を含まない構成としてもよい。この構成によれば、第２種花びらＰ２は、大当たり演出の最中に表示されることはない。
【５０４８】
複数の第２種花びらＰ２は、種々の方向に向かって移動する。第２種花びらＰ２は、上部レイヤーＬ３に表示されることで、図柄列レイヤーＬ２に表示された図柄列と位置が重なるときには図柄列の上を流れる。第２種花びらＰ２は、表示面４１ａを賑やかにするためのもので、それ以外の機能を持たない。第２種花びらＰ２は、複数、表示される構成としたが、１つとしてもよい。
【５０４９】
第３種花びらＰ３は、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて上側から第１始動口保留用領域Ｄｓ１に向かって舞うように移動する第１始動口保留用第３種花びらＰ３１と、表示面４１ａの上側から第２始動口保留用領域Ｄｓ２に向かって舞うように移動する第２始動口保留用第３種花びらＰ３２とに分類される。第１始動口保留用第３種花びらＰ３１が、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示される保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行させるように機能する。第２始動口保留用第３種花びらＰ３２が、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示される保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行させるように機能する。第１始動口保留用第３種花びらＰ３１および第２始動口保留用第３種

花びらＰ３２については、後ほど詳しく説明する。
【５０５０】
第４種花びらＰ４は、特定の抽選処理（花びら再変動抽選処理）において当選した遊技回において、図柄表示装置４１の表示面４１ａの上側から図柄列に向かって舞うように移動し、図柄列に付着する。本実施形態のパチンコ機１０は、図柄列に第４種花びらＰ４が付着する場合に、図柄列の変動表示を変化させる演出を実行する。第４種花びらＰ４の動きと上記演出については、後ほど詳しく説明する。
【５０５１】
本実施形態では、第１種～第４種花びらＰ１～Ｐ４を同一の絵図によって構成した。各花びらＰ１～Ｐ４は、向きを変えながら移動することから、形状や大きさが様々に変わるが、全体としては同一の絵図によって構成される。このため、遊技者は、第１種～第４種花びらＰ１～Ｐ４の種類を識別することができない。なお、遊技者が種類を識別することが困難であれば、第１種～第４種花びらＰ１～Ｐ４のそれぞれは、必ずしも同一の絵図である必要はなく、異なった絵図の画像データによって構成してもよい。また、変形例として、第３種花びらＰ３の絵図を、他の種類の花びらＰ１，Ｐ２，Ｐ４の絵図と相違する構成としてもよい。第３種花びらＰ３は、表示面４１ａを賑やかにするための機能とは異なる特別の機能（保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行させる機能）を有するため、特別の機能が実行される期待感を遊技者に持たせるために、第３種花びらＰ３の絵図を、あえて第１種花びらＰ１、第２種花びらＰ２、および第４種花びらＰ４の絵図と相違する構成とすることもできる。さらに、変形例として、第４種花びらＰ４の絵図を、他の種類の花びらＰ１～Ｐ３の絵図と相違する構成としてもよい。第４種花びらＰ４は、表示面４１ａを賑やかにするための機能とは異なる特別の機能（図柄列を再変動させる機能）を有するため、特別の機能が実行される期待感を遊技者に持たせるために、第４種花びらＰ４の絵図を、あえて第１～第３種花びらＰ１～Ｐ３の絵図と相違する構成とすることもできる。
【５０５２】
図４８１は、第３種花びらＰ３の挙動を示す説明図である。図示は、第３種花びらＰ３の内の第１始動口保留用第３種花びらＰ３１についてのものである。本実施形態では、第１始動口保留用領域Ｄｓ１には最大４つの保留表示アイコンが表示されるが、各保留表示アイコンに向かう４種類の第１始動口保留用第３種花びらＰ３１が用意されている。第１始動口保留用領域Ｄｓ１において最も右側に位置する第１保留表示アイコンＨ１に向かう第１始動口保留用第３種花びらＰ３１を、以下、特１・保留１用花びらＰａと呼ぶ。第１始動口保留用領域Ｄｓ１において右側から２番目に位置する第２保留表示アイコンＨ２に向かう第１始動口保留用第３種花びらＰ３１を、以下、特１・保留２用花びらＰｂと呼ぶ。第１始動口保留用領域Ｄｓ１において右側から３番目に位置する第３保留表示アイコンＨ３に向かう第１始動口保留用第３種花びらＰ３１を、以下、特１・保留３用花びらＰｃと呼ぶ。第１始動口保留用領域Ｄｓ１において右側から４番目に位置する第４保留表示アイコンＨ４に向かう第１始動口保留用第３種花びらＰ３１を、以下、特１・保留４用花びらＰｄと呼ぶ。
【５０５３】
特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄは、向かう保留表示アイコンが相違するだけで、同じ動作を行うことから、特１・保留１用花びらＰａの動作について、代表して説明する。
【５０５４】
特１・保留１用花びらＰａは、予め用意した３種類の軌道の中から選択された一つの軌道に沿って移動する。３種類の軌道は、始点Ｒ１から特定の点Ｒ２まで共通する共通ルートＲＡと、特定の点Ｒ２から個別の方向に延びる個別ルートＲＢ１，ＲＢ２，ＲＢ３と、によって構成される。共通ルートＲＡは、各軌道の全長の８割を上回る長さで有り、第１保留表示アイコンＨ１の近くまで延びている。第１の個別ルートＲＢ１は、第１保留表示アイコンＨ１の位置に到達する。第２の個別ルートＲＢ２は、第１保留表示アイコンＨ１

から右側にずれた位置に到達する。第３の個別ルートＲＢ３は、第１保留表示アイコンＨ１から左側にずれた位置に到達する。３種類の軌道のうちの、共通ルートＲＡと第１の個別ルートＲＢ１とによって構成される軌道を、以下、目標保留到達軌道と呼ぶ。３種類の軌道のうちの、共通ルートＲＡと第２の個別ルートＲＢ２とによって構成される軌道を、以下、第１目標保留外軌道と呼ぶ。３種類の軌道のうちの、共通ルートＲＡと第３の個別ルートＲＢ３とによって構成される軌道を、以下、第２目標保留外軌道と呼ぶ。なお、目標保留到達軌道の終点は、保留表示アイコンの表示位置である。

【５０５５】

特１・保留１用花びらＰａの軌道として、目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかは、本実施形態では、特定の抽選処理（花びら軌道抽選処理）によって決定する構成とした。なお、抽選に換えて、順繰りに軌道を変えていく構成としてもよい。

【５０５６】

本実施形態では、目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道のそれぞれに沿って花びらが移動するのに要する時間的長さ（到達所要時間）を、例えば１０秒とした。また、各軌道における共通ルートＲＡを花びらが移動するのに要する時間的長さを８．５秒とし、各軌道における第１～第３の個別ルートＲＢ１～ＲＢ３を花びらが移動するのに要する時間的長さを１．５秒とした。これらの時間的長さは、あくまでも一例であり、他の数値に換えてもよい。

【５０５７】

特１・保留２用花びらＰｂ、特１・保留３用花びらＰｃ、および特１・保留４用花びらＰｄのそれぞれは、上述した特１・保留１用花びらＰａと同様に、各花びらＰｂ～Ｐｄに対応して設けられた、目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、および第２目標保留外軌道の中から選択された一つの軌道に沿って移動する。

【５０５８】

なお、特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄは、対応する保留表示アイコンに向かうと説明したが、これは、対応する保留表示アイコンが第１始動口保留用領域Ｄｓ１内に存在するものとして説明したためである。対応する保留表示アイコンが第１始動口保留用領域Ｄｓ１内に存在しない場合にも、存在する場合と同じように特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄの表示はなされる。例えば、第１保留個数カウンタの値が２であって、第１始動口保留用領域Ｄｓ１内に第３保留表示アイコンＨ３と第４保留表示アイコンＨ４とが存在しない場合には、特１・保留３用花びらＰｃは、第１始動口保留用領域Ｄｓ１内の右から３つめの位置（すなわち、第３保留表示アイコンＨ３が表示可能な位置）に向かって移動し、特１・保留４用花びらＰｄは、第１始動口保留用領域Ｄｓ１内の右から４つめの位置（すなわち、第４保留表示アイコンＨ４が表示可能な位置）に向かって移動する。すなわち、対応する保留表示アイコンが第１始動口保留用領域Ｄｓ１内に存在してもしなくても、特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄの表示は開始され、特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄの軌道に差はない。換言すれば、特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄは、対応する保留表示アイコンを表示するための表示位置に保留表示アイコンが存在するか否かにかかわらず、当該表示位置に向かって移動する。

【５０５９】

図４８２は、特１・保留１用花びらＰａが目標保留到達軌道に沿って移動した場合の第１保留表示アイコンＨ１の様子を示す説明図である。花びら軌道抽選処理において目標保留到達軌道を採用することに当選し、共通ルートＲＡから第１の個別ルートＲＢ１に進んだ特１・保留１用花びらＰａは、図４８２（ａ）に示すように、第１の個別ルートＲＢ１を第１保留表示アイコンＨ１に向かって移動する。そして、図４８２（ｂ）に示すように、特１・保留１用花びらＰａは、第１保留表示アイコンＨ１に到達する。到達後、特１・保留１用花びらＰａは、第１保留表示アイコンＨ１上に予め定められた時間（例えば、２秒）だけ留まる。これにより、遊技者は、特１・保留１用花びらＰａが第１保留表示アイ

コンＨ１に付着したと認めることができる。その後、図４８２（ｃ）に示すように、付着した特１・保留１用花びらＰａは消えて、第１保留表示アイコンＨ１の表示態様が変化する。例えば、第１保留表示アイコンＨ１が白色から青色に変化する。すなわち、パチンコ機１０は、特１・保留１用花びらＰａが第１保留表示アイコンＨ１に到達し、予め定められた時間だけ留まる（付着する）という、保留表示アイコンの表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行し、その後、第１保留表示アイコンＨ１の表示態様を変化させる演出を行う。例えば、第１保留表示アイコンＨ１を白色から青色に変化させる演出や、青色の保留表示アイコンを赤色に変化させる演出などを実行する。本明細書では、花びらが保留表示アイコンに予め定められた時間だけ留まることを、花びらが保留表示アイコンに付着すると表現する。

【５０６０】

特１・保留２用～特１・保留４用花びらＰｂ～Ｐｄのそれぞれは、上述した特１・保留１用花びらＰａと同様な動作を行う。パチンコ機１０は、各花びらＰｂ～Ｐｄが、対応する各保留表示アイコンＨ２～Ｈ４に到達し、予め定められた時間だけ留まる（付着する）という、保留表示アイコンの表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行し、その後、花びらＰｂ～Ｐｄが付着した保留表示アイコンＨ２～Ｈ４の表示態様を変化させる演出を行う。例えば、保留表示アイコンＨ２～Ｈ４を白色から青色に変化させる演出や、青色の保留表示アイコンＨ２～Ｈ４を赤色に変化させる演出などを実行する。

【５０６１】

上述した説明では、各花びらＰａ～Ｐｄが各保留表示アイコンＨ１～Ｈ４に到達し、予め定められた時間（例えば、２秒）、留まる場合に、各保留表示アイコンＨ１～Ｈ４の表示態様を変化させる演出を実行する構成としたが、実際は、各花びらＰａ～Ｐｄが各保留表示アイコンＨ１～Ｈ４に到達したときに、下記の２つの条件が成立するか否かを判定し、２つの条件が成立した場合に限り、各保留表示アイコンＨ１～Ｈ４の表示態様を変化させる演出を実行する構成とした。２つの条件は次の通りである。

【５０６２】

・条件１：

花びらが保留表示アイコンに到達したときから予め定められた時間（例えば、２秒）が経過するまでの期間に、保留表示アイコンのシフトが発生しないこと。

・条件２：

花びらが到達した保留表示アイコンの表示態様（表示レベルＬｖｒ）が予め設定された上限値（以下、表示レベル上限値Ｌｖｍと呼ぶ）未満であること。

【５０６３】

パチンコ機１０は、具体的には次の通りの処理を行う。第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生し、当該入球に基づいて保留情報が取得されたときに、当該入球に対応する保留表示アイコンの表示レベルＬｖｒの値を１に設定し、保留表示アイコンの表示レベル上限値Ｌｖｍの値を大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に基づいて設定する。そして、花びらＰａ～Ｐｄが保留表示アイコンＨ１～Ｈ４に到達したときに、当該到達時から２秒間が経過するまでの期間に、保留表示アイコンのシフトが発生しないか否かを判定する（条件１の判定を行う）。

【５０６４】

上記の期間に保留表示アイコンのシフトが発生しないと判定された場合（条件１が成立した場合）に、花びらＰａ～Ｐｄが到達した保留表示アイコンＨ１～Ｈ４に設定された表示レベルＬｖｒが、同じく設定された表示レベル上限値Ｌｖｍを下回るか否かを判定する（条件２の判定を行う）。ここで、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回ると判定された場合（すなわち、条件１と条件２の両方が成立した場合）に、保留表示アイコンＨ１～Ｈ４の表示態様を変化させる演出を実行する。具体的には、上記期間において、保留表示アイコンに到達した花びらを、当該保留表示アイコンの位置で継続して表示し（上記期間終了後に花びらを消去）、その後、保留表示アイコンに対応した表示レベルＬｖｒを１段階だけアップするとともに、保留表示アイコンの表示態様を変化させる。

【５０６５】
一方、上記の表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回るか否かの判定において、下回らない、すなわち表示レベル上限値Ｌｖｍに達していると判定された場合（すなわち、条件１が成立し、かつ、条件２が不成立の場合）には、保留表示アイコンＨ１～Ｈ４の表示態様を変化させる演出を実行しない。具体的には、上記期間において、保留表示アイコンに到達した花びらを継続して表示することは行う（上記期間終了後に花びらを消去）が、保留表示アイコンの表示態様は変化させない。
【５０６６】
また、上記期間に保留表示アイコンのシフトが発生しないか否かの判定において、シフトが発生すると判定された場合（すなわち、条件１が不成立の場合）には、条件２が成立するか否かにかかわらず、保留表示アイコンＨ１～Ｈ４の表示態様を変化させる演出を実行しない。具体的には、花びらＰａ～Ｐｄが保留表示アイコンＨ１～Ｈ４に到達したときに当該花びらを消去し、保留表示アイコンの表示態様は変化させない。
【５０６７】
上述した動作を行う特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄは、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と第２始動口保留用領域Ｄｓ２とが表示される期間において、繰り返し表示される。具体的には、特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄについて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と第２始動口保留用領域Ｄｓ２とが表示される期間において、所定期間（例えば、５秒）の間隔を空けて、順に１つずつ表示が開始される。すなわち、パチンコ機１０は、上記期間において、特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄについて、この順に、前記所定期間の間隔を空けて、１つずつ表示を開始し、特１・保留４用花びらＰｄの表示を開始した後は、前記所定期間を空けて、特１・保留１用花びらＰａに戻って表示を開始する。このようにして、特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄの表示を繰り返し行う。
【５０６８】
パチンコ機１０は、特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄのそれぞれの表示を開始する際に、花びら軌道抽選処理を行い、目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかを決定する。花びら軌道抽選処理において、目標保留到達軌道を採用することが決定された場合には、共通ルートＲＡと第１の個別ルートＲＢ１とからなる目標保留到達軌道に沿って移動する花びらの表示を開始する。花びら軌道抽選処理において、第１目標保留外軌道を採用することが決定された場合には、共通ルートＲＡと第２の個別ルートＲＢ２とからなる第１目標保留外軌道に沿って移動する花びらの表示を開始する。花びら軌道抽選処理において、第２目標保留外軌道を採用することが決定された場合には、共通ルートＲＡと第３の個別ルートＲＢ３とからなる第２目標保留外軌道に沿って移動する花びらの表示を開始する。第１目標保留外軌道または第２目標保留外軌道に沿って移動した花びらは保留表示アイコンに到達することはなく、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が行われることはない。
【５０６９】
なお、第３種花びら特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄは、上述したように、遊技者が遊技を行っている最中に繰り返し表示されるため、一つの保留表示アイコンに対して、複数回、花びらＰａ～Ｐｄが付着することもあり得る。この場合、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍ未満であれば、花びらＰａ～Ｐｄが付着する毎に、保留表示アイコンＨ１～Ｈ４の表示態様を変化させる演出が実行される。例えば、白色の各保留表示アイコンＨ１～Ｈ４に対して、２回、花びらＰａ～Ｐｄが付着した場合、１回目で白色から青色に変化させる演出が実行され、２回目で青色から緑色に変化させる演出が実行される。
【５０７０】
図４８１および図４８２を用いて説明してきたのが、第１始動口保留用第３種花びらＰ３１についての動作である。これに対して、第２始動口保留用第３種花びらＰ３２も、第１始動口保留用第３種花びらＰ３１と同様な動作を行う。すなわち、パチンコ機１０は、

第２始動口保留用第３種花びらＰ３２としての特２・保留１用～特２・保留４用花びらのそれぞれが、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示される各保留表示アイコンに到達し、予め定められた時間だけ留まる（付着する）という、保留表示アイコンの表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行し、その後、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を行う。条件１および条件２が成立した場合に限って、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を行う点についても、第１始動口保留用側と同様である。

【５０７１】

先に説明した、図柄表示装置４１の表示面４１ａを賑やかにする機能を有する第１種花びらＰ１および第２種花びらＰ２は、繰り返し、多数表示されるが、本実施形態では、それら多数のうちの一つは、上述した第３種花びらＰ３の目標保留到達軌道と同一の軌道に沿って移動し、保留表示アイコンに到達後、さらに下方に進むように表示される構成とした。この種の第１種花びらＰ１または第２種花びらＰ２は、例え保留表示アイコンに到達したとしても、当該保留表示アイコンを通過して、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出は実行されることはない。

【５０７２】

図４８３は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示された図柄に第４種花びらＰ４が作用する様子を示す説明図である。図４８３（ａ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、図柄列Ｚ１および図柄Ｚ３において同一の図柄が停止表示され、真ん中の図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われている状態を示している。この状態において、第４種花びらＰ４が図柄列Ｚ２に向かって舞うように移動する。

【５０７３】

図４８３（ａ）の状態から図４８３（ｂ）の状態に移行し、図柄列Ｚ２が停止表示される。なお、このとき、図柄列Ｚ２において停止表示される図柄は、図柄列Ｚ１および図柄列Ｚ３において停止表示された図柄とは相違する。この状態で、第４種花びらＰ４が最後に停止した図柄列Ｚ２に到達し、到達後、第４種花びらＰ４は、当該図柄上に予め定められた時間（例えば、２秒）だけ停止する。これにより、遊技者は、第４種花びらＰ４が、停止した状態の図柄列Ｚ２に付着したと認めることができる。

【５０７４】

その後、図４８３（ｃ）に示すように、付着した第４種花びらＰ４は消えて、図柄列Ｚ２が再度、変動表示を開始する。続いて、図４８３（ｄ）に表示するように、図柄列Ｚ２が停止表示される。なお、この変動表示が再開された後に停止表示された図柄列Ｚ２の図柄は、図柄列Ｚ１および図柄列Ｚ３において停止表示された図柄と一致する。すなわち、図柄列Ｚ１～Ｚ３は、大当たり当選である同一の図柄の組み合わせとなる。

【５０７５】

上記のように、第４種花びらＰ４は、変動表示中の図柄列に向かって移動し、図柄列の変動表示が停止した直後の図柄に付着する。そして、第４種花びらＰ４が付着する場合に、図柄列を再変動させる演出を実行する。

【５０７６】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０は、図柄表示装置４１に表示させている複数種類の花びらＰ１～Ｐ４のうちの第３種花びらＰ３が保留表示アイコンに到達し、予め定められた時間（例えば、２秒）留まる（すなわち、付着する）場合に、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行する。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留情報のシフト時、または、第１始動口又は第２始動口への遊技球の入球時に、保留表示アイコンの表示態様が変化することを示唆する演出（以下、保留変化示唆演出と呼ぶ）を実行し、その後、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的であった。この従来のパチンコ機（以下、従来１のパチンコ機と呼ぶ）では、変動表示の開始時、保留情報のシフト時、または、第１始動口又は第２始動口への遊技球の入球時といった、予め決められたタイミングで、保留変化示唆演出を実行し、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行することになることから、遊技者は、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現するタイミングを予測

することができてしまい、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。また、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留表示アイコンに着目することがなく、遊技者にとって一層、期待感や緊迫感に乏しかった。

【５０７７】

また、従来の他のパチンコ機として、変動表示中に、特別なキャラクターが保留表示アイコン上に出現して、このキャラクターが出現したときに、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行する構成のものがあった。この構成のパチンコ機では、特別なキャラクターが出現しない場合には、上記演出は決して実行されることはなく、特別なキャラクターが出現した場合に、上記演出は必ず実行されることから、従来１のパチンコ機と同様に、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。

【５０７８】

さらに、従来の他のパチンコ機として、変動表示中に、ミニゲーム的な保留変化用演出を実行して、そのミニゲームに勝利したときに、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行する構成のものがあった。この構成のパチンコ機では、上記の保留変化用演出が出現しない場合には、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出は決して実行されることはないことから、従来１のパチンコ機と同様に、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。

【５０７９】

これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、保留表示アイコンの表示の有無にかかわらず、複数の花びらが繰り返し舞っていて、

（ｉ）それら花びらの大多数は（第１種花びらＰ１および第２種花びらＰ２）、例え、保留表示アイコンの周辺や保留表示アイコンの上を通過したとしても、保留表示アイコンに作用することはなく、

（ii）それら花びらの内の一つ（第１目標保留外軌道または第２目標保留外軌道に沿って移動する第３種花びらＰ３）が保留表示アイコンに向けて移動したなと思ったら、当該保留表示アイコンの直前で、保留表示アイコンから外れ、

（iii）それら花びらの内の一つ（目標保留到達軌道に沿って移動する第３種花びらＰ３）が保留表示アイコンに到達したなと思ったら、到達してから予め定められた時間が経過する前に保留表示アイコンのシフトが発生することを原因に、当該保留表示アイコンの表示態様は変化せず、

（iv）それら花びらの内の一つ（目標保留到達軌道に沿って移動する第３種花びらＰ３）が保留表示アイコンに到達し、予め定められた時間だけ留まった（付着した）なと思ったら、当該保留表示アイコンに設定された表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍに既に達していることを原因に、当該保留表示アイコンの表示態様は変化せず、

（v）それら花びらの内の一つ（目標保留到達軌道に沿って移動する第３種花びらＰ３）が保留表示アイコンに向けて到達し、予め定められた時間だけ留まった（付着した）と思ったら、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が実行される。

【５０８０】

このため、本実施形態のパチンコ機１０では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに花びらが繰り返し表示されている際に、遊技者に対して、保留表示アイコンの表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を常に（いずれかの花びらが表示されている限り常に）付与することができるとともに、

・保留表示アイコンに花びらが到達したけど、保留表示アイコンを通り過ぎてしまったとか、

・保留表示アイコンに花びらが向かったけど、保留表示アイコンの外側に花びらが到達してしまったとか、

・保留表示アイコンに花びらが到達したけど、花びらが当該保留表示アイコンに付着しなかったとか、

・保留表示アイコンに花びらが到達し、花びらが当該保留表示アイコンに付着したけど、（当該保留表示アイコンの表示レベルＬｖｒが、設定された表示レベル上限値Ｌｖｍに既に達していることを原因として）保留表示アイコンの表示態様が変化しなかった

といった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。さらに、本実施形態では、保留変化示唆演出の役目となり得る花びらと、当該花びらと同じ絵柄の花びらとが常に舞っていることから、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して常に持たせることができることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５０８１】

そもそも、花びらや、紙ふぶき、くらげ、チョウ（蝶）等の表示面４１ａを漂う演出用画像は、表示面４１ａを賑やかにするためのもので、従来のパチンコ機では、保留表示に作用して何らかの動作を行うようなことはなかった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、花びらが保留表示アイコンに付着して当該保留表示アイコンの表示態様を変化させるような演出を実行する構成であることから、表示面４１ａを賑やかにするための花びらを有効利用することができる。

【５０８２】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、図柄表示装置４１に表示させている複数種類の花びらＰ１～Ｐ４のうちの第４種花びらＰ４が変動表示の状態から停止状態となった図柄列の図柄に付着する場合に、当該図柄列の変動表示を再開させる演出を実行する。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、花びらが図柄列の変動表示に作用するようなことがないことから、図柄列の変動表示が停止して図柄列が同一の図柄の組み合わせでなくなった場合、遊技者に落胆感を付与するだけであった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、第４種花びらＰ４が停止状態となった図柄列の図柄に付着する場合に、当該図柄列の変動表示を再開させる演出を実行することができることから、図柄列が同一の図柄の組み合わせでなくなって一旦落胆した遊技者に対して、変動表示が再開したことへの驚きと、再度の大当たりへの期待感を付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【５０８３】

《９－５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【５０８４】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【５０８５】

＜タイマ割込み処理＞

図４８４は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【５０８６】

ステップＳｏ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｏ０１０２に進む。

【５０８７】

ステップＳｏ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｏ０１０３に進む。

【５０８８】

ステップＳｏ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｏ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図４８８）において、その値を更新する。

【５０８９】

ステップＳｏ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｏ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｏ０１０４を実行した後、ステップＳｏ０１０５に進む。

【５０９０】

ステップＳｏ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｏ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｏ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【５０９１】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４８４：Ｓｏ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５０９２】

図４８５は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｏ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｏ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｏ０２０３に進む。

【５０９３】

ステップＳｏ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｏ０２０４に進む。

【５０９４】

ステップＳｏ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｏ０２０９に進む。

【５０９５】

ステップＳｏ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｏ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｏ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【５０９６】

ステップＳｏ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｏ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球

を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｏ０２０７に進む。一方、ステップＳｏ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｏ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【５０９７】

ステップＳｏ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｏ０２０８に進む。

【５０９８】

ステップＳｏ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｏ０２０９に進む。

【５０９９】

ステップＳｏ０２０９では、上述したステップＳｏ０２０４又はステップＳｏ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｏ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｏ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【５１００】

一方、ステップＳｏ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｏ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｏ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｏ０２１２に進む。

【５１０１】

ステップＳｏ０２１２では、ステップＳｏ０１０３（図４８４）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｏ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｏ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｏ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｏ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｏ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｏ０２１２を実行した後、ステップＳｏ０２１３に進む。

【５１０２】

ステップＳｏ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ０２１３を実行した後、ステップＳｏ０２１４に進む。

【５１０３】

ステップＳｏ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の

情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【５１０４】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図４８８：ステップＳｏ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【５１０５】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【５１０６】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｏ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【５１０７】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図４８５：Ｓｏ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５１０８】

図４８６は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【５１０９】

ステップＳｏ０３０１では、始動口用の入球処理（図４８５）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｏ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【５１１０】

ステップＳｏ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｏ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブル（図４７２（ａ））を参照する。その後、ステップＳｏ０３０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【５１１１】

一方、ステップＳｏ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実

行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｏ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｏ０３０４に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている高確率モード用の当否テーブル（図４７２（ｂ））を参照する。その後、ステップＳｏ０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【５１１２】

ステップＳｏ０３０５では、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｏ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｏ０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｏ０３０７を実行した後、ステップＳｏ０３０８に進む。

【５１１３】

ステップＳｏ０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｏ０３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｏ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０３０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｏ０３０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｏ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｏ０３１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【５１１４】

ステップＳｏ０３０５において、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｏ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｏ０３１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｏ０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｏ０３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【５１１５】

ステップＳｏ０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｏ０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０３１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｏ０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｏ０３１３：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【５１１６】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４８４：Ｓｏ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５１１７】

図４８７は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｏ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｏ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留

個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｏ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｏ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【５１１８】

ステップＳｏ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｏ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｏ０４０４に進む。

【５１１９】

ステップＳｏ０４０４では、ステップＳｏ０１０３（図４８４）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【５１２０】

一方、ステップＳｏ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｏ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【５１２１】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【５１２２】

図４８８は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｏ０５０２に進む。

【５１２３】

ステップＳｏ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｏ０５０３に進む。

【５１２４】

ステップＳｏ０５０３では、ステップＳｏ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｏ０５０３を実行した後、ステップＳｏ０５０４に進む。

【５１２５】

ステップＳｏ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｏ０５０５に進む。

【５１２６】

ステップＳｏ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｏ０５０６に進む。ステップＳｏ０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｏ０５０

６を実行した後、ステップＳｏ０５０７に進む。
【５１２７】
ステップＳｏ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｏ０５０８に進む。
【５１２８】
ステップＳｏ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｏ０５０９に進む。
【５１２９】
ステップＳｏ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｏ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｏ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｏ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｏ０５１０及びステップＳｏ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｏ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｏ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｏ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｏ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０５０３に戻り、ステップＳｏ０５０３からステップＳｏ０５０８までの各処理を実行する。
【５１３０】
なお、ステップＳｏ０５０３からステップＳｏ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。
【５１３１】
＜遊技回制御処理＞
次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図４８８：Ｓｏ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５１３２】
図４８９は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。
【５１３３】
ステップＳｏ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｏ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されること

はない。一方、ステップＳｏ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｏ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｏ０６０２に進む。

【５１３４】

ステップＳｏ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【５１３５】

ステップＳｏ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｏ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｏ０６０３に進む。

【５１３６】

ステップＳｏ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｏ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【５１３７】

一方、ステップＳｏ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｏ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０６０４に進む。

【５１３８】

ステップＳｏ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｏ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【５１３９】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図４８９：Ｓｏ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５１４０】

図４９０は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ０７０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｏ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｏ０７０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｏ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｏ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０７０２に進む。

【５１４１】

ステップＳｏ０７０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｏ０７０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【５１４２】

ステップＳｏ０７０３では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ０７０３を実行した後、ステップＳｏ０７０４に進む。

【５１４３】

ステップＳｏ０７０４では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ０７０４を実行した後、ステップＳｏ０７０５に進む。

【５１４４】
ステップＳｏ０７０５では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｏ０７０６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｏ０７０５を実行した後、ステップＳｏ０７０６に進む。
【５１４５】
ステップＳｏ０７０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、当たり抽選についての外れ結果の情報が含まれている。
【５１４６】
ステップＳｏ０７０５およびステップＳｏ０７０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図４８８）におけるステップＳｏ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｏ０７０６を実行した後、ステップＳｏ０７０７に進む。
【５１４７】
ステップＳｏ０７０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｏ０７０７を実行した後、ステップＳｏ０７０８に進む。
【５１４８】
ステップＳｏ０７０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｏ０７０８を実行した後、本変動開始処理を終了する。
【５１４９】
＜保留情報シフト処理＞
次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図４９０：Ｓｏ０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５１５０】
図４９１は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ０８０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図４７１）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図４７１）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｏ０８０１の処理を実行することにより、第１保留エ

リアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【５１５１】

ステップＳｏ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｏ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０８０２～ステップＳｏ０８０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｏ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｏ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｏ０８０８～ステップＳｏ０８１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【５１５２】

ステップＳｏ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｏ０８０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｏ０８０４に進む。ステップＳｏ０８０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｏ０８０５に進む。

【５１５３】

ステップＳｏ０８０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｏ０８０５を実行した後、ステップＳｏ０８０６に進む。

【５１５４】

ステップＳｏ０８０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｏ０８０７へ進む。

【５１５５】

ステップＳｏ０８０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップＳｏ０８０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図４８８）におけるステップＳｏ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。

【５１５６】

ステップＳｏ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｏ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｏ０８０８に進む。

【５１５７】

ステップＳｏ０８０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｏ０８０９に進む。ステップＳｏ０８０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｏ０８１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｏ０８１１に進む。

【５１５８】

ステップＳｏ０８１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータ

をシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｏ０８１１を実行した後、ステップＳｏ０８１２に進む。

【５１５９】

ステップＳｏ０８１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｏ０８１３に進む。

【５１６０】

ステップＳｏ０８１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【５１６１】

ステップＳｏ０８１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図４８８）におけるステップＳｏ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【５１６２】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図４９０：Ｓｏ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５１６３】

図４９２は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【５１６４】

ステップＳｏ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｏ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０９０２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図４７２（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｏ０９０４に進む。

【５１６５】

一方、ステップＳｏ０９０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｏ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｏ０９０３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図４７２（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｏ０９０４に進む。

【５１６６】

ステップＳｏ０９０４では、ステップＳｏ０９０２又はステップＳｏ０９０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｏ０

９０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｏ０９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０９０５に進む。

【５１６７】

ステップＳｏ０９０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｏ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｏ０９０５：ＮＯ）、ステップＳｏ０９０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図４７３（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【５１６８】

一方、ステップＳｏ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０９０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図４７３（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｏ０９０６又はステップＳｏ０９０７の処理を実行した後、ステップＳｏ０９０８に進む。

【５１６９】

ステップＳｏ０９０８では、ステップＳｏ０９０６又はステップＳｏ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｏ０９０８を実行した後、ステップＳｏ０９０９に進む。

【５１７０】

ステップＳｏ０９０９では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図４７０）に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｏ０９０６又はステップＳｏ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｏ０９０９を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【５１７１】

ステップＳｏ０９０４において、ステップＳｏ０９０２又はステップＳｏ０９０３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｏ０９０４：ＮＯ）、ステップＳｏ０９１０に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図４７０）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｏ０９１１に進む。

【５１７２】

ステップＳｏ０９１１において、ステップＳｏ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｏ０９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０９１２に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｏ０９１２を実行した後、ステップＳｏ０９１３に進む。

【５１７３】

一方、ステップＳｏ０９１１において、ステップＳｏ０９１０におけるリーチ判定の結

果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｏ０９１１：ＮＯ）、ステップＳｏ０９１２を実行することなく、ステップＳｏ０９１３に進む。

【５１７４】

ステップＳｏ０９１３では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｏ０９１３を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【５１７５】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図４９０：Ｓｏ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５１７６】

図４９３は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１００１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｏ１００２に進む。

【５１７７】

ステップＳｏ１００２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には、大当たり当選であるとして（Ｓｏ１００２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１００３に進む。

【５１７８】

ステップＳｏ１００３では、花びら再変動抽選処理を実行する。本実施形態では、大当たり当選した場合の変動時間として、通常の大当たり用変動時間と、再変動を伴う大当たり用変動時間との２種類が用意されている。ここで言う「再変動」は、図４８３を用いて説明した、第４種花びらＰ４の付着に起因する図柄列の再変動を意味し、この再変動が実行される大当たり当選時の遊技回に必要な変動時間として、再変動を伴う大当たり用変動時間が用意されている。花びら再変動抽選処理は、大当たり当選時に再変動を伴う大当たり用変動時間を採用するか否かを抽選によって決定する処理である。具体的には、抽選用の乱数カウンタから値を取得し、ＲＯＭ６３に記憶された抽選用のテーブルデータにおいて「当選」と記憶された複数の値の中に、取得した乱数カウンタの値に該当する値があるか否かを判定する。「当選」と記憶された複数の値の中に、取得した乱数の値に該当する値がある場合に、再変動を伴う大当たり用変動時間を採用すると決定し、取得した乱数の値に該当する値がない場合には再変動を伴う大当たり用変動時間を採用しないと決定する。なお、花びら軌道抽選用の乱数カウンタは、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。乱数カウンタは、短時間の間隔で更新される。ステップＳｏ１００３を実行した後、ステップＳｏ１００４に進む。

【５１７９】

ステップＳｏ１００４では、上記花びら再変動抽選処理の結果に基づいて、再変動を伴う大当たり用変動時間を採用するか否かを判定する。ステップＳｏ１００４において、花びら再変動抽選処理において当選した場合、すなわち、再変動を伴う大当たり用変動時間を採用すると判定した場合には（Ｓｏ１００４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１００５に進む。

【５１８０】

ステップＳｏ１００５では、花びら再変動抽選当選コマンドを設定する。花びら再変動

抽選当選コマンドは、花びら再変動抽選処理において当選したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップＳｏ１００５において設定された花びら再変動抽選当選コマンドは、通常処理（図４８８）におけるステップＳｏ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｏ１００５を実行した後、ステップＳｏ１００６に進む。

【５１８１】

ステップＳｏ１００６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている、再変動を伴う大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｏ１００７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【５１８２】

一方、ステップＳｏ１００４において、花びら再変動抽選処理において当選しなかった場合、すなわち、再変動を伴う大当たり用変動時間を採用しないと判定した場合には（Ｓｏ１００４：ＮＯ）、ステップＳｏ１００８に進む。

【５１８３】

ステップＳｏ１００８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている、通常大当たり用の変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｏ１００６に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【５１８４】

ステップＳｏ１００２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｏ１００２：ＮＯ）、ステップＳｏ１００９に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｏ１００２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｏ１００９）を実行することから、Ｓｘ１００９においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチ（いわゆる外れリーチ）が発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮである場合にはリーチが発生するとして（Ｓｏ１００９：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１０１０に進む。

【５１８５】

ステップＳｏ１０１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグをＯＮからＯＦＦに移行する。その後、ステップＳｏ１０１１に進む。

【５１８６】

ステップＳｏ１０１１では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、先に説明したステップＳｏ１００７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【５１８７】

ステップＳｏ１００９において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｏ１００９：ＮＯ）、ステップＳｏ１０１２に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。リーチ非発生用変動時間テーブルとは、いわゆる外れ用変動時間テーブルである。その後、先に説明したステップＳｏ１００７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【５１８８】

＜変動終了処理＞

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図４８９：Ｓｏ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５１８９】
図４９４は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１１０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｏ１１０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図４９３）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。
【５１９０】
ステップＳｏ１１０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｏ１１０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。
【５１９１】
ステップＳｏ１１０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｏ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１１０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｏ１１０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｏ１１０３を実行した後、ステップＳｏ１１０４に進む。
【５１９２】
ステップＳｏ１１０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｏ１１０４において、上記フラグのいずれもがＯＮではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｏ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｏ１１０５に進む。
【５１９３】
ステップＳｏ１１０５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【５１９４】
ステップＳｏ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１１０６に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｏ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｏ１１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１１０７に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。ステップＳｏ１１０７を実行した後、ステップＳｏ１１０８に進む。一方、ステップＳｏ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｏ１１０６：ＮＯ）、ステップＳｏ１１０７を実行することなく、ステップＳｏ１１０８に進む。
【５１９５】
ステップＳｏ１１０８では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【５１９６】
ステップＳｏ１１０８において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｏ１１０８：ＮＯ）、ステップＳｏ１１０９に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。
【５１９７】

ステップＳｏ１１０９において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｏ１１０９：ＮＯ）には、ステップＳｏ１１１０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｏ１１１０を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【５１９８】

ステップＳｏ１１０８において高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｏ１１０８：ＹＥＳ）、または、ステップＳｏ１１０９において遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合（ステップＳｏ１１０９：ＹＥＳ）には、ステップＳｏ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップＳｏ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｏ１１０５：ＮＯ）に、ステップＳｏ１０６～ステップＳｏ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

【５１９９】

一方、ステップＳｏ１１０４において、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかのフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｏ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１１１１に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｏ１１１１を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【５２００】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図４８８：Ｓｏ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５２０１】

図４９５は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１２０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【５２０２】

ステップＳｏ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｏ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｏ１２０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【５２０３】

ステップＳｏ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｏ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｏ１２０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【５２０４】

ステップＳｏ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｏ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｏ１２０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｏ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１２０５に進む。一方、ステップＳｏ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｏ１２０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【５２０５】

ステップＳｏ１２０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ

ｏ１２０６に進む。ステップＳｏ１２０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｏ１２０７に進む。

【５２０６】

ステップＳｏ１２０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｈに記憶されている

【５２０７】

開放条件は、例えば下記の通りである。

・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【５２０８】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【５２０９】

ステップＳｏ１２０７を実行した後、前述したステップＳｏ１２０８に進む。

【５２１０】

ステップＳｏ１２０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｏ１２０８を実行した後、ステップＳｏ１２０９に進む。

【５２１１】

ステップＳｏ１２０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図４８８）におけるステップＳｏ０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｏ１２０９を実行した後、ステップＳｏ１２１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【５２１２】

ステップＳｏ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１２１１に進む。

【５２１３】

ステップＳｏ１２１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｏ１２１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｏ１２１１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１２１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後

、ステップＳｏ１２１３に進む。
【５２１４】
ステップＳｏ１２１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｏ１２１３を実行した後、ステップＳｏ１２１４に進む。
【５２１５】
ステップＳｏ１２１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｏ１２１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４８８：ステップＳｏ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｏ１２１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【５２１６】
ステップＳｏ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１２１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｏ１２１６を実行した後、ステップＳｏ１２１７に進む。
【５２１７】
ステップＳｏ１２１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｏ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｏ１２１７：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１２１８に進む。一方、ステップＳｏ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｏ１２１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【５２１８】
ステップＳｏ１２１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｏ１２１９に進む。
【５２１９】
ステップＳｏ１２１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｏ１２１９を実行した後、ステップＳｏ１２２０に進む。
【５２２０】
ステップＳｏ１２２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｏ１２２０を実行した後、ステップＳｏ１２２１に進む。
【５２２１】
ステップＳｏ１２２１では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図４８８）におけるステップＳｏ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受

信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｏ１２２１を実行した後、ステップＳｏ１２２２に進む。

【５２２２】

ステップＳｏ１２２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【５２２３】

ステップＳｏ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１２２３に進む。

【５２２４】

ステップＳｏ１２２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｏ１２２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｏ１２２０において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｏ１２２３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１２２４に進む。

【５２２５】

ステップＳｏ１２２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｏ１２２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｏ１２２５を実行した後、ステップＳｏ１２２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｏ１２２６を実行した後、ステップＳｏ１２２７に進む。

【５２２６】

ステップＳｏ１２２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。ステップＳｏ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｏ１２２７：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１２２８に進む。

【５２２７】

ステップＳｏ１２２８では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図４８８）におけるステップＳｏ１２２８において、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｏ１２２８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【５２２８】

一方、ステップＳｏ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｏ１２２７：ＮＯ）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｏ１２２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｏ１２２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【５２２９】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４９５：Ｓｏ１２１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５２３０】

図４９６は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１３０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｏ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放

中ではないと判定した場合には（Ｓｏ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｏ１３０２に進む。
【５２３１】
ステップＳｏ１３０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｏ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｏ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１３０３に進む。
【５２３２】
ステップＳｏ１３０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｏ１３０４に進む。
【５２３３】
ステップＳｏ１３０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４８８：ステップＳｏ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｏ１３０４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【５２３４】
ステップＳｏ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｏ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｏ１３０３およびステップＳｏ１３０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【５２３５】
ステップＳｏ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｏ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１３０５に進む。
【５２３６】
ステップＳｏ１３０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｏ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｏ１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１３０６に進む。
【５２３７】
ステップＳｏ１３０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｏ１３０７に進む。
【５２３８】
ステップＳｏ１３０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４８８：ステップＳｏ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｏ１３０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【５２３９】
ステップＳｏ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｏ１３０５：ＮＯ）、ステップＳｏ１３０６およびステップＳｏ１３０７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【５２４０】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４９５：Ｓｏ１２２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５２４１】
図４９７は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１４０１では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがＯＮにさ

れているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【５２４２】

ステップＳｏ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１４０２に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。ステップＳｏ１４０２を実行した後、ステップＳｏ１４０３に進む。

【５２４３】

ステップＳｏ１４０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｏ１４０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップＳｏ１４０５に進む。

【５２４４】

ステップＳｏ１４０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｏ１４０６に進む。

【５２４５】

ステップＳｏ１４０６では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｏ１４１１に進む。

【５２４６】

一方、ステップＳｏ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｏ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｏ１４０７に進み、ＲＡＭ６４の８Ｒ通常大当たりフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｏ１４０８に進む。

【５２４７】

ステップＳｏ１４０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｏ１４０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｏ１４１０に進む。

【５２４８】

ステップＳｏ１４１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｏ１４１１に進む。

【５２４９】

ステップＳｏ１４１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【５２５０】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図４８８：Ｓｏ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５２５１】

図４９８は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１５０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰さ

せる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｏ１５０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｏ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｏ１５０２に進む。

【５２５２】

ステップＳｏ１５０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｏ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｏ１５０２:ＮＯ）、ステップＳｏ１５０３に進む。

【５２５３】

ステップＳｏ１５０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【５２５４】

ステップＳｏ１５０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｏ１５０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｏ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１５０４に進む。

【５２５５】

ステップＳｏ１５０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｏ１５０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｏ１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１５０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｏ１５０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｏ１５０４：ＮＯ）、ステップＳｏ１５０６に進む。

【５２５６】

ステップＳｏ１５０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｏ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｏ１５０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｏ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｏ１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１５０７に進む。

【５２５７】

ステップＳｏ１５０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｏ１５０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｏ１５０７において開閉実行モードではなく（Ｓｏ１５０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｏ１５０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｏ１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１５０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｏ１５１０に進む。

【５２５８】

ステップＳｏ１５１０では、ステップＳｏ１５０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｏ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｏ１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１

５１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【５２５９】

一方、ステップＳｏ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｏ１５１０：ＮＯ）、ステップＳｏ１５１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【５２６０】

ステップＳｏ１５０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｏ１５０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｏ１５０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｏ１５０８：ＮＯ）、ステップＳｏ１５１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｏ１５１３に進む。

【５２６１】

ステップＳｏ１５１３では、ステップＳｏ１５１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｏ１５１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｏ１５１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｏ１５１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｏ１５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１５１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【５２６２】

ステップＳｏ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１５１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｏ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｏ１５１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｏ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｏ１５１５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１５１６に進む。

【５２６３】

ステップＳｏ１５１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｏ１５１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【５２６４】

ステップＳｏ１５０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１５１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【５２６５】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図４９８：Ｓｏ１５１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５２６６】

図４９９は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１６０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｏ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１６０２に進む。

【５２６７】

ステップＳｏ１６０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｏ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｏ１６０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【５２６８】

ステップＳｏ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｏ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１６０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｏ１６０３を実行した後、ステップＳｏ１６０４に進む。

【５２６９】

ステップＳｏ１６０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｏ１６０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｏ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｏ１６０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｏ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｏ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１６０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【５２７０】

ステップＳｏ１６０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｏ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｏ１６０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｏ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｏ１６０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｏ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｏ１６０７：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１６０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｏ１６０９に進む。

【５２７１】

ステップＳｏ１６０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｏ１６０９：ＮＯ）、ステップＳｏ１６１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【５２７２】

ステップＳｏ１６１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｏ１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１６１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【５２７３】

一方、ステップＳｏ１６０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｏ１６０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｏ１６１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｏ１６１０：ＮＯ）、ステップＳｏ１６１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【５２７４】

《９－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【５２７５】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【５２７６】

図５００は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【５２７７】

ステップＳｏ１７０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｏ１７０１を実行した後、ステップＳｏ１７０２に進む。

【５２７８】

ステップＳｏ１７０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｏ１７０１で記憶したコマンドのうちの保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｏ１７０２を実行した後、ステップＳｏ１７０３に進む。

【５２７９】

ステップＳｏ１７０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ１７０３を実行した後、ステップＳｏ１７０４に進む。

【５２８０】

ステップＳｏ１７０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｏ１７０４を実行した後、ステップＳｏ１７０５に進む。

【５２８１】

ステップＳｏ１７０５では、第２種花びら演出用処理を実行する。第２種花びら演出用処理では、第２種花びらＰ２（図４７９、図４８０参照）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、複数の第２種花びらＰ２が上側から下側に向かって舞うように移動する演出の実行を指示する演出コマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該演出コマンドは、第２種花びらＰ２の表示先を上部レイヤーＬ３とする旨のコマンドも含む。当該演出コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１に上述した第２種花びらＰ２を表示させる。なお、上記演出コマンドを送信する構成に換えて、複数の第２種花びらＰ２が上側から下側に向かって舞うように移動する映像（動画）データの再

生を指示するコマンドを表示制御装置１００に送信することによって、上記映像データを図柄表示装置４１に表示させる構成としてもよい。ステップＳｏ１７０５を実行した後、ステップＳｏ１７０６に進む。

【５２８２】

ステップＳｏ１７０６では、第３種花びら演出設定処理を実行する。第３種花びら演出設定処理では、第３種花びらＰ３（図４７９～図４８１参照）を図柄表示装置４１に表示させる演出の設定を行う。第３種花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ１７０６を実行した後、ステップＳｏ１７０７に進む。

【５２８３】

ステップＳｏ１７０７では、保留表示変化設定処理を実行する。保留表示変化設定処理では、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出の設定を行う。保留表示変化設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ１７０７を実行した後、ステップＳｏ１７０８に進む。

【５２８４】

ステップＳｏ１７０８では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。なお、これら背景動画には、複数の第１種花びらＰ１（図４７９、図４８０参照）が上側から下側に向かって舞うように移動する映像が含まれる。ステップＳｏ１７０８を実行した後、ステップＳｏ１７０９に進む。

【５２８５】

ステップＳｏ１７０９では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｏ１７０９を実行した後、ステップＳｏ１７１０に進む。

【５２８６】

ステップＳｏ１７１０では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｏ１７１０を実行した後、ステップＳｏ１７１１に進む。

【５２８７】

ステップＳｏ１７１１では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｏ１７１１を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【５２８８】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５００：Ｓｏ１７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５２８９】

図５０１は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１８０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｏ１８０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｏ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１８０２に進む。

【５２９０】

ステップＳｏ１８０２では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳｏ１８０２の入球時の更

新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳｏ１８０２を実行した後、ステップＳｏ１８０３に進む。

【５２９１】

ステップＳｏ１８０３では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｏ１８０２において特定された第１保留個数と第２保留個数とに対応させて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を第１保留個数と第２保留個数とに対応させて変更する。具体的には、前記コマンドを受信した表示制御装置１００は、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において保留表示アイコンＨ１～Ｈ４を表示するための各表示位置を規定しており、第１保留個数に対応した数の保留表示アイコンを表示位置に表示する。また、表示制御装置１００は、第２始動口保留用領域Ｄｓ２において保留表示アイコンを表示するための各表示位置を規定しており、第２保留個数に対応した数の保留表示アイコンを表示位置に表示する。ステップＳｏ１８０３を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

【５２９２】

＜入球時の更新処理＞

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図５０１：Ｓｏ１８０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５２９３】

図５０２は、入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１９０１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｏ１９０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｏ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１９０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｏ１９０２を実行した後、ステップＳｏ１９０４に進む。

【５２９４】

ステップＳｏ１９０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｏ１９０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｏ１９０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｏ１９０３を実行した後、ステップＳｏ１９０４に進む。

【５２９５】

ステップＳｏ１９０２及びステップＳｏ１９０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０の

ＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【５２９６】

ステップＳｏ１９０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｏ１９０４を実行した後、ステップＳｏ１９０５に進む。

【５２９７】

ステップＳｏ１９０５では、保留演出用パラメータ設定処理を実行する。保留演出用パラメータ設定処理では、保留表示の表示態様を変化させるために必要な各種パラメータの設定を行う。保留演出用パラメータ設定処理の詳細は後述する。ステップＳｏ１９０５を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【５２９８】

ステップＳｏ１９０５の保留演出用パラメータ設定処理に用いられる保留演出用記憶エリアについて、次に説明する。保留演出用パラメータ設定処理によって設定されたパラメータは、音声発光制御装置９０が備える音光側ＲＡＭ９４に設けられた保留演出用記憶エリア９４ｄに記憶される。

【５２９９】

図５０３は、保留演出用記憶エリア９４ｄを説明する説明図である。保留演出用記憶エリア９４ｄは、第１始動口保留演出用記憶エリアと第２始動口保留演出用記憶エリアとを備える。図５０３（ａ）には第１始動口保留演出用記憶エリアを示し、図５０３（ｂ）には第２始動口保留演出用記憶エリアを示した。

【５３００】

第１始動口保留演出用記憶エリアは、第１始動口保留用領域Ｄｓ１の保留表示アイコンＨ１～Ｈ４の表示態様を変化させるために必要な各種パラメータを記憶する記憶エリアである。第２始動口保留演出用記憶エリアは、第２始動口保留用領域Ｄｓ２の保留表示アイコンの表示態様を変化させるために必要な各種パラメータを記憶する記憶エリアである。第１始動口保留演出用記憶エリアと第２始動口保留演出用記憶エリアとは構成が同じであるので、図５０３（ａ）に示した第１始動口保留演出用記憶エリアについて説明し、図５０３（ｂ）に示した第２始動口保留演出用記憶エリアについての説明は省略する。

【５３０１】

図５０３（ａ）に示すように、第１始動口保留演出用記憶エリアは、第１始動口用の保留遊技回（ｎ）毎に、各種パラメータを記憶する。図示した第１始動口用の保留遊技回（ｎ＝１～４）は、保留表示アイコンＨ１～Ｈ４に対応している。すなわち、第１始動口の

保留遊技回（ｎ＝１）から第１始動口の保留遊技回（ｎ＝４）の順に保留遊技回が実行される。
【５３０２】
図示するように、第１始動口保留演出用記憶エリアは、第１始動口用の保留遊技回（ｎ）毎に、各種パラメータとしての表示レベル上限値ＬｖｍとレベルＬｖｒを記憶する。
【５３０３】
表示レベル上限値Ｌｖｍは、保留表示アイコンの表示態様を変化させる場合に、表示レベルＬｖｒをどれぐらい上位のレベルまで変化させることを可能とするかの上限値を規定するパラメータである。例えば、表示レベル上限値Ｌｖｍが５である保留表示アイコンは、表示レベルＬｖｒを５まで変化させることが可能である。表示レベル上限値Ｌｖｍが３である保留表示アイコンは、表示レベルＬｖｒを３まで変化させることはできるが、表示レベルＬｖｒを４や５など、３より上位の表示レベルＬｖｒまで変化させることはできない。
【５３０４】
表示レベルＬｖｒは、図４７８を用いて説明したように、現在の保留表示アイコンの表示態様のレベルを示すパラメータである。
【５３０５】
表示レベル上限値Ｌｖｍおよび表示レベルＬｖｒは、各保留遊技回における大当たり乱数カウンタＣ１などの各種パラメータと紐付けされており、遊技回が実行される毎に、記憶されるエリアが隣の保留遊技回の記憶エリアにシフトする。例えば、図５０３（ａ）および図５０３（ｂ）に示したように、第１始動口の保留遊技回（ｎ＝４）の記憶エリアに記憶されていた表示レベル上限値Ｌｖｍおよび表示レベルＬｖｒの各パラメータは、遊技回が１回実行されると、第１始動口保留演出用記憶エリアにおける第１始動口の保留遊技回（ｎ＝３）の記憶エリアにシフトし、さらに遊技回が１回実行されると、第１始動口保留演出用記憶エリアにおける第１始動口の保留遊技回（ｎ＝２）の記憶エリアにシフトする。
【５３０６】
なお、表示レベル上限値Ｌｖｍおよび表示レベルＬｖｒの値は、始動口に遊技球が入球し、保留遊技回が存在することになった場合に、当該保留遊技回に対応して記憶される値である。従って、図５０３（ｂ）に一例を示すように、例えば、ある時点において第２始動口用の保留遊技回（ｎ＝３）および第２始動口用の保留遊技回（ｎ＝４）が存在しない場合には、当該保留遊技回に対応する表示レベル上限値Ｌｖｍおよび表示レベルＬｖｒの値は記憶されない。保留演出用記憶エリアを用いて実行される保留演出用パラメータ設定処理について、次に説明する。
【５３０７】
＜保留演出用パラメータ設定処理＞
図５０４は、保留演出用パラメータ設定処理を示すフローチャートである。保留演出用パラメータ設定処理は、入球時の更新処理のサブルーチン（図５０２：Ｓｏ１９０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【５３０８】
ステップＳｏ２００１では、表示レベル上限値設定処理を実行する。当該処理は、表示レベル上限値Ｌｖｍを設定するために実行される処理である。表示レベル上限値設定処理の詳細は後述する。ステップＳｏ２００１において表示レベル上限値設定処理を実行した後、ステップＳｏ２００２に進む。
【５３０９】
ステップＳｏ２００２では、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回の表示レベルＬｖｒに１を設定する。本保留演出用パラメータ設定処理は、始動口に遊技球が入球する毎に実行される処理であり、ステップＳｏ２００２では、始動口へ遊技球が入球する度に、保留演出用記憶エリアの第１始動口保留演出用記憶エリアまたは第２始動口保留演出用記憶エリアにおける、当該入球に対応する保留遊技回の記憶エリアの表示レベルＬｖｒに１を設定する。本処理では、入球に対応する保留遊技回の表示レベルＬｖｒに１を設定するので、表示態様は、表示レベルＬｖｒの１に対応する白色に設定される。なお、本実施形態におい

ては、遊技球が始動口に入球した際に、当該入球に対応する保留遊技回の記憶エリアの表示レベルＬｖｒに１を設定するが、例えば、表示レベル上限値Ｌｖｍ以下の範囲内において、当該入球によって取得されたリーチ乱数カウンタＣ３がリーチ判定用テーブルによってリーチ演出を実行することが予定されている場合には、表示レベルＬｖｒを２に設定したり、当該入球によって取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり当選に該当する値である場合には、表示レベルＬｖｒを２以上の値に設定するなど、始動口への入球によって取得された各種カウンターの値に基づいて表示レベルＬｖｒを決定してもよい。ステップＳｏ２００２を実行した後、本保留演出用パラメータ設定処理を終了する。

【５３１０】

＜表示レベル上限値設定処理＞

図５０５は、表示レベル上限値設定処理を示すフローチャートである。表示レベル上限値設定処理は、保留演出用パラメータ設定処理のサブルーチン（図５０４：Ｓｏ２００１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５３１１】

ステップＳｏ２１０１では、上限値設定用カウンタＣｍの値を取得する。上限値設定用カウンタＣｍは音光側ＭＰＵ９２が表示レベル上限値Ｌｖｍを決定する際に用いられる。上限値設定用カウンタＣｍは、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。ステップＳｏ２１０１を実行した後、ステップＳｏ２１０２に進む。

【５３１２】

ステップＳｏ２１０２では、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回における大当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、今回の始動口への入球を契機として実行された先判定処理によって、音光側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ６２から取得した保留コマンドに含まれる先判定処理の判定結果に関する情報に基づいて判定する。

【５３１３】

ステップＳｏ２１０２において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回が大当たりに当選していると判定した場合には（Ｓｏ２１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２１０３に進む。

【５３１４】

ステップＳｏ２１０３では、大当たり用上限値テーブルを参照する。具体的には、大当たり用上限値テーブルを参照して、取得した上限値設定用カウンタＣｍに対応する表示レベル上限値Ｌｖｍの値を抽出する。

【５３１５】

図５０６は、上限値テーブルを示す説明図である。図５０６（ａ）には、大当たり用上限値テーブルを示した。

【５３１６】

大当たり用上限値テーブルは、上限値設定用カウンタＣｍの各値（０～９９）と、表示レベル上限値Ｌｖｍの値とが対応付けられて記録されたテーブルデータである。音光側ＭＰＵ９２は、取得した上限値設定用カウンタＣｍに対応する表示レベル上限値Ｌｖｍの値を、大当たり用上限テーブルを参照して抽出する。

【５３１７】

図示するように、大当たり用上限値テーブルは、上限値設定用カウンタＣｍの値として２０～９９の８０個の値が表示レベル上限値Ｌｖｍ＝５に対応し、上限値設定用カウンタＣｍの値として１０～１９の１０個の値が表示レベル上限値Ｌｖｍ＝４に対応し、上限値設定用カウンタＣｍの値として５～９の５個の値が表示レベル上限値Ｌｖｍ＝３に対応し、上限値設定用カウンタＣｍの値として１～４の４個の値が表示レベル上限値Ｌｖｍ＝２に対応し、上限値設定用カウンタＣｍの値として０である１個の上限値設定用カウンタＣｍの値が表示レベル上限値Ｌｖｍ＝１に対応して設定されている。すなわち、当たり抽選において大当たり当選している保留遊技回においては、表示レベル上限値Ｌｖｍが５となる確率が最も

高くなるように構成されている。
【５３１８】
図５０６（ｂ）には、リーチ用上限値テーブルを示した。リーチ用上限値テーブルは、後述するステップＳｏ２１０５において用いる上限値テーブルである。リーチ用上限値テーブルも、大当たり用上限値テーブルと同様に、上限値設定用カウンタＣｍの各値（０～９９）と、表示レベル上限値Ｌｖｍの値とが対応付けられて記録されたテーブルデータである。リーチが発生する保留遊技回においては、表示レベル上限値Ｌｖｍが４となる確率が最も高く、次いで、５または３となる確率が高くなるように構成されている。
【５３１９】
図５０６（ｃ）には、リーチ非発生用上限値テーブルを示した。リーチ非発生用上限値テーブルは、後述するステップＳｏ２１０６において用いる上限値テーブルである。リーチ非発生用上限値テーブルも、大当たり用上限値テーブルと同様に、上限値設定用カウンタＣｍの各値（０～９９）と、表示レベル上限値Ｌｖｍの値とが対応付けられて記録されたテーブルデータである。リーチ非発生の保留遊技回においては、表示レベル上限値Ｌｖｍが１となる確率が最も高く、次いで、２となる確率が高くなるように構成されている。
【５３２０】
説明を図５０５に戻す。ステップＳｏ２１０３において、大当たり用上限値テーブルを参照した後、ステップＳｏ２１０７に進む。
【５３２１】
一方、ステップＳｏ２１０２において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回が大当たり当選していないと判定した場合には（Ｓｏ２１０２：ＮＯ）、ステップＳｏ２１０４に進む。
【５３２２】
ステップＳｏ２１０４では、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回がリーチを発生させる遊技回に該当するか否かを判定する。すなわち、今回の保留遊技回に対応するリーチ乱数カウンタＣ３がリーチ発生に該当しているか否かを判定する。具体的には、今回の始動口への入球を契機として実行された先判定処理によって音光側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ６２から取得した保留コマンドに含まれる先判定処理の判定結果に関する情報に基づいて判定する。
【５３２３】
ステップＳｏ２１０４において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回がリーチを発生させる遊技回に該当していると判定した場合には（Ｓｏ２１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２１０５に進む。
【５３２４】
ステップＳｏ２１０５では、リーチ用上限値テーブルを参照する。より具体的には、リーチ用上限値テーブルを参照して、取得した上限値設定用カウンタＣｍに対応する表示レベル上限値Ｌｖｍの値を抽出する。その後、ステップＳｏ２１０７に進む。
【５３２５】
一方、ステップＳｏ２１０４において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回がリーチを発生させる遊技回に該当していないと判定した場合には（Ｓｏ２１０４：ＮＯ）、ステップＳｏ２１０６に進む。
【５３２６】
ステップＳｏ２１０６では、リーチ非発生用上限値テーブルを参照する。より具体的には、リーチ非発生用上限値テーブルを参照して、取得した上限値設定用カウンタＣｍに対応する表示レベル上限値Ｌｖｍの値を抽出する。その後、ステップＳｏ２１０７に進む。
【５３２７】
ステップＳｏ２１０７では、ステップＳｏ２１０３、ステップＳｏ２１０５、または、ステップＳｏ２１０６のいずれかにおいて抽出した表示レベル上限値Ｌｖｍの値を、第１始動口保留演出用記憶エリアまたは第２始動口保留演出用記憶エリアにおける、今回の保留遊技回に該当する表示レベル上限値Ｌｖｍの記憶エリアに設定する。その後、本表示レベル

上限値設定処理を終了する。
【５３２８】
＜遊技回演出設定処理＞
次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５００：Ｓｏ１７０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【５３２９】
図５０７は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ２２０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｏ２２０１において、変動用コマンド及び種別コマンドのうちの少なくとも一方を受信していないと判定した場合には（Ｓｏ２２０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｏ２２０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｏ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２２０２に進む。
【５３３０】
ステップＳｏ２２０２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｏ２２０３に進む。
【５３３１】
ステップＳｏ２２０３では、大当たり時やリーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ２２０３を実行した後、ステップＳｏ２２０４に進む。
【５３３２】
ステップＳｏ２２０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、または８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。
【５３３３】
今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｏ２２０４を実行した後、ステップＳｏ２２０５に進む。
【５３３４】
ステップＳｏ２２０５では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｏ２２０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。な

お、変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ（図４７５）に記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｏ２２０６に進む。

【５３３５】

ステップＳｏ２２０６では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｏ２２０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｏ２２０７を実行した後、ステップＳｏ２２０８に進む。

【５３３６】

ステップＳｏ２２０８では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理では、変動開始時において第１保留個数または第２保留個数を１だけ減らす処理を行う。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップＳｏ２２０８を実行した後、ステップＳｏ２２０９に進む。

【５３３７】

ステップＳｏ２２０９では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理（図５０１）のステップＳｏ１８０３で実行した保留表示制御処理と同様の処理を行う。具体的には、ステップＳｏ２２０８において特定された第１保留個数と第２保留個数とに対応させて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を第１保留個数と第２保留個数とに対応させて変更する。具体的には、前記コマンドを受信した表示制御装置１００は、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において保留表示アイコンＨ１～Ｈ４を表示するための４つの表示位置を規定しており、第１保留個数に対応した数の保留表示アイコンを表示位置に表示する。また、表示制御装置１００は、第２始動口保留用領域Ｄｓ２において保留表示アイコンを表示するための４つの表示位置を規定しており、第２保留個数に対応した数の保留表示アイコンを表示位置に表示する。さらに、ステップＳｏ２２０９の保留表示制御処理では、保留消化領域Ｄｍの上部に保留表示アイコンを表示させることを併せて行う。ステップＳｏ２２０９を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。

【５３３８】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図５０７：Ｓｏ２２０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５３３９】

図５０８は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ２３０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃ（図４７５）から、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｏ２３０２に進む。

【５３４０】

ステップＳｏ２３０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図５０７）のステップＳｏ２２０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｏ２３０２において、当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｏ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２３０３に進む。

【５３４１】

ステップＳｏ２３０３では、花びら再変動抽選当選コマンドを受信したか否かを判定す

る。ステップＳｏ２３０３において、花びら再変動抽選当選コマンドを受信していないと判定された場合には（Ｓｏ２３０３：ＮＯ）、ステップＳｏ２３０４に進む。

【５３４２】

ステップＳｏ２３０４では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４７５）に記憶されている、通常の大当たり用演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｏ２２０２（図５０７）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した通常の大当たり用演出パターンを取得する。音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａには、大当たり当選した場合の演出パターンを記憶する演出パターンテーブルとして、通常の大当たり用演出パターンテーブルと、再変動を伴う大当たり用演出パターンテーブルとの２種類が用意されている。ステップＳｏ２３０４では、通常の大当たり用演出パターンテーブルを参照する。ステップＳｏ２３０４を実行する際にステップＳｏ２２０２（図５０７）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図４９３）において、ステップＳｏ１００８およびステップＳｏ１００７を実行して得られた通常の大当たり用変動時間である。このため、ステップＳｏ２３０４によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた通常の大当たり用変動時間に対応したものとなる。ステップＳｏ２３０４の実行後、ステップＳｏ２３０９に進む。

【５３４３】

一方、ステップＳｏ２３０３において、花びら再変動抽選当選コマンドを受信したと判定された場合には（Ｓｏ２３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２３０５に進む。

【５３４４】

ステップＳｏ２３０５では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４７５）に記憶されている、再変動を伴う大当たり用演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｏ２２０２（図５０７）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した再変動を伴う大当たり用演出パターンを取得する。ステップＳｏ２３０６を実行する際にステップＳｏ２２０２（図５０７）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図４９３）において、ステップＳｏ１００６およびステップＳｏ１００７を実行して得られた再変動を伴う大当たり用変動時間である。このため、ステップＳｏ２３０５によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた再変動を伴う大当たり用変動時間に対応したものとなる。ステップＳｏ２３０５の実行後、ステップＳｏ２３０９に進む。再変動を伴う大当たり用演出パターンは、図４８３に示した再変動を伴う大当たり用演出を表すもので、第４種花びらＰ４も含む。

【５３４５】

一方、ステップＳｏ２３０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｏ２３０２：ＮＯ）、ステップＳｏ２３０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図５０２）のステップＳｏ２２０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｏ２３０６において、今回の遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓｏ２３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２３０７に進む。

【５３４６】

ステップＳｏ２３０７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４７５）に記憶されているリーチ発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｏ２２０２（図５０７）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応したリーチ発生用の演出パターンを取得する。ステップＳｏ２３０７を実行する際にステップＳｏ２２０２（図５０７）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図４９３）において、ステップＳｏ１０１１およびステップＳｏ１００７を実行して得られたリーチ発生用の変動時間である。このため、ステップＳｏ２３０７によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２に

よって得られたリーチ発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｏ２３０７の実行後、ステップＳｏ２３０９に進む。

【５３４７】

ステップＳｏ２３０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｏ２３０６：ＮＯ）、ステップＳｏ２３０８に進む。

【５３４８】

ステップＳｏ２３０８では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４７５）に記憶されているリーチ非発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｏ２２０２（図５０７）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応したリーチ非発生用の演出パターンを取得する。ステップＳｏ２３０８を実行する際にステップＳｏ２２０２（図５０７）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図４９３）において、ステップＳｏ１０１２およびステップＳｏ１００７を実行して得られたリーチ非発生用の変動時間である。このため、ステップＳｏ２３０８によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られたリーチ非発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｏ２３０８の実行後、ステップＳｏ２３０９に進む。

【５３４９】

ステップＳｏ２３０９では、ステップＳｏ２３０４、ステップＳｏ２３０５、ステップＳｏ２３０７、またはステップＳｏ２３０８によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｏ２３０９の実行後、ステップＳｏ２３１０に進む。

【５３５０】

ステップＳｏ２３１０では、遊技回残時間設定処理を実行する。遊技回残時間設定処理は、今回の遊技回の残時間（遊技回残時間と呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、遊技回残時間を示すタイマカウンタエリアＴ３０に、ステップＳｏ２２０２（図５０７）によって読み出された変動時間に相当するカウント値をセットする。なお、タイマカウンタエリアＴ３０は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。タイマカウンタエリアＴ３０にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳｏ２３１０を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【５３５１】

＜変動開始時の更新処理＞

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図５０７：Ｓｏ２２０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５３５２】

図５０９は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ２４０１では、今回受信した変動用コマンドが、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るもの（以下、第１変動用コマンドと呼ぶ）であるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか（以下、第２変動用コマンドと呼ぶ）を判定する。ステップＳｏ２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドであると判定した場合には（Ｓｏ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２４０２に進む。

【５３５３】

ステップＳｏ２４０２では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第１保留個数カウンタを１減算する。その後、ステップＳｏ２４０３に進む。

【５３５４】

ステップＳｏ２４０３では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第１始動口保留演出用記憶エリア（図５０３（ａ）参照）に格納されているデータ（表示レベル上限値Ｌｖｍおよび表示レベルＬｖｒ）をシフトさせる処理を実行する。このシフト処理は、記憶されている

エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｏ２４０３を実行した後、ステップＳｏ２４０６に進む。
む。
【５３５５】
一方、ステップＳｏ２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドではない、すなわち、第２変動用コマンドと判定した場合には（Ｓｏ２４０１：ＮＯ）、ステップＳｏ２４０４に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第２保留個数カウンタを１減算する。その後、ステップＳｏ２４０５に進む。
【５３５６】
ステップＳｏ２４０５では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第２始動口保留演出用記憶エリア（図５０３（ｂ）参照）に格納されているデータ（表示レベル上限値Ｌｖｍおよび表示レベルＬｖｒ）をシフトさせる処理を実行する。このシフト処理は、記憶されているエリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｏ２４０５を実行した後、ステップＳｏ２４０６に進む。
【５３５７】
ステップＳｏ２４０６では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。
【５３５８】
＜第３種花びら演出設定処理＞
次に、第３種花びら演出設定処理について説明する。第３種花びら演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５００：Ｓｏ１７０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【５３５９】
図５１０は、第３種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ２５０１では、第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理を実行する。第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ２５０１を実行した後、ステップＳｏ２５０２に進む。
【５３６０】
ステップＳｏ２５０２では、第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を実行する。第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ２５０２を実行した後、本第３種花びら演出設定処理を終了する。
【５３６１】
＜第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理＞
次に、第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理について説明する。第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理は、第３種花びら演出設定処理のサブルーチン（図５１０：Ｓｏ２５０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【５３６２】
図５１１は、第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ２６０１では、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられた時（電源投入時）から初回の実行時であるか否かを判定する。ステップＳｏ２６０１において、電源投入時から初回の実行時であると判定した場合には（Ｓｏ２６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２６０３に進む。
【５３６３】
一方、ステップＳｏ２６０１において、電源投入時から初回の実行時でないと判定した場合には（Ｓｏ２６０１：ＮＯ）、ステップＳｏ２６０２に進み、本第１始動口保留用第

３種花びら演出設定処理を前回実行してから５秒以上経過したか否かを判定する。ステップＳｏ２６０２において、５秒以上経過していないと判定された場合には（Ｓｏ２６０２：ＮＯ）、本第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。

【５３６４】

ステップＳｏ２６０２において、５秒以上経過していると判定された場合には（Ｓｏ２６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２６０３に進む。すなわち、ステップＳｏ２６０１とステップＳｏ２６０２の処理によって、ステップＳｏ２６０３以後の処理が、電源投入時から５秒間隔で繰り返し実行されることになる。

【５３６５】

ステップＳｏ２６０３では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている変数Ｊを値１だけ加算する。なお、変数Ｊは、電源投入時に値０に初期設定されているものとする。ステップＳｏ２６０３を実行した後、ステップＳｏ２６０４に進む。

【５３６６】

ステップＳｏ２６０４では、変数Ｊが１であるか否かを判定する。ステップＳｏ２６０４において、変数Ｊが１であると判定された場合には（Ｓｏ２６０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２６０５に進む。

【５３６７】

ステップＳｏ２６０５では、特１・保留１用花びら演出設定処理を実行する。特１・保留１用花びら演出設定処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される第１始動口保留用領域Ｄｓ１において最も右側に位置する第１保留表示アイコンＨ１に向かう特１・保留１用花びらＰａ（図４８１参照）についての演出処理である。特１・保留１用花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ２６０５を実行した後、本第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。

【５３６８】

一方、ステップＳｏ２６０４において、変数Ｊが１でないと判定された場合には（Ｓｏ２６０４：ＮＯ）、ステップＳｏ２６０６に進み、変数Ｊが２であるか否かを判定する。ステップＳｏ２６０６において、変数Ｊが２であると判定された場合には（Ｓｏ２６０６：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２６０７に進む。

【５３６９】

ステップＳｏ２６０７では、特１・保留２用花びら演出設定処理を実行する。特１・保留２用花びら演出設定処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される第１始動口保留用領域Ｄｓ１において右側から２番目に位置する第２保留表示アイコンＨ２に向かう特１・保留２用花びらＰｂ（図４８１参照）についての演出処理である。特１・保留２用花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ２６０７を実行した後、本第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。

【５３７０】

ステップＳｏ２６０６において、変数Ｊが２でないと判定された場合には（Ｓｏ２６０６：ＮＯ）、ステップＳｏ２６０８に進み、変数Ｊが３であるか否かを判定する。ステップＳｏ２６０８において、変数Ｊが３であると判定された場合には（Ｓｏ２６０８：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２６０９に進む。

【５３７１】

ステップＳｏ２６０９では、特１・保留３用花びら演出設定処理を実行する。特１・保留３用花びら演出設定処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される第１始動口保留用領域Ｄｓ１において右側から３番目に位置する第３保留表示アイコンＨ３に向かう特１・保留３用花びらＰｃ（図４８１参照）についての演出処理である。特１・保留３用花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ２６０９を実行した後、本第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。

【５３７２】

ステップＳｏ２６０８において、変数Ｊが３でないと判定された場合、すなわち変数Ｊが４である場合には（Ｓｏ２６０８：ＮＯ）、ステップＳｏ２６１０に進む。

【５３７３】
ステップＳｏ２６１０では、特１・保留４用花びら演出設定処理を実行する。特１・保留４用花びら演出設定処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される第１始動口保留用領域Ｄｓ１において右側から４番目に位置する第４保留表示アイコンＨ４に向かう特１・保留４用花びらＰｄ（図４８１参照）についての演出処理である。特１・保留４用花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ２６１０を実行した後、ステップＳｏ２６１１に進む。
【５３７４】
ステップＳｏ２６１１では、変数Ｊを０にセットする。ステップＳｏ２６１１を実行した後、本第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。
【５３７５】
＜特１・保留１用花びら演出設定処理＞
次に、特１・保留１用花びら演出設定処理について説明する。特１・保留１用花びら演出設定処理は、第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理のサブルーチン（図５１１：Ｓｏ２６０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【５３７６】
図５１２は、特１・保留１用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ２７０１では、花びら軌道抽選処理を実行する。花びら軌道抽選処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示する特１・保留１用花びらＰａの軌道として、目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかを抽選によって決定する処理である。具体的には、花びら軌道抽選用の乱数カウンタから値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された花びら軌道抽選用テーブルと照合することにより上記の決定を行う。なお、花びら軌道抽選用の乱数カウンタは、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。乱数カウンタは、短時間の間隔で更新される。
【５３７７】
図５１３は、花びら軌道抽選用テーブルを示す説明図である。図５１３に示すように、「０～１１９９」の花びら軌道抽選用の乱数カウンタの値のうち、「０～３９９」が目標保留到達軌道に対応しており、「４００～７９９」が第１目標保留外軌道に対応しており、「８００～１１９９」が第２目標保留外軌道に対応している。
【５３７８】
花びら軌道抽選処理では、取得した乱数カウンタの値が、花びら軌道抽選用テーブルにおいて「目標保留到達軌道」と対応づけられた「０～３９９」の範囲内に該当する場合に、目標保留到達軌道を採用すると決定する。取得した乱数カウンタの値が、花びら軌道抽選用テーブルにおいて「第１目標保留外軌道」と対応づけられた「４００～７９９」の範囲内に該当する場合に、第１目標保留外軌道を採用すると決定する。取得した乱数カウンタの値が、花びら軌道抽選用テーブルにおいて「第２目標保留外軌道」と対応づけられた「８００～１１９９」の範囲内に該当する場合に、第２目標保留外軌道を採用すると決定する。
【５３７９】
なお、本実施形態では、花びら軌道抽選用テーブルにおける目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道の振り分け比率は１：１：１としたが、これに限る必要はなく、目標保留到達軌道に振り分けられる比率が、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道に振り分けられる比率より大きくてもよいし、小さくてもよい。
【５３８０】
図５１２に戻る。ステップＳｏ２７０１の花びら軌道抽選処理を実行した後、ステップＳｏ２７０２に進む。
【５３８１】
ステップＳｏ２７０２では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に沿って移動する特１・保留１用花びらＰａを図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、花びら軌道

抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道である場合には、目標保留到達軌道に沿って移動する特１・保留１用花びらＰａを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留１用花びらＰａの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、目標保留到達軌道に沿って移動する特１・保留１用花びらＰａを表示させる。

【５３８２】

花びら軌道抽選処理の抽選結果が第１目標保留外軌道である場合には、第１目標保留外軌道に沿って移動する特１・保留１用花びらＰａを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留１用花びらＰａの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、第１目標保留外軌道で移動する特１・保留１用花びらＰａを表示させる。

【５３８３】

花びら軌道抽選処理の抽選結果が第２目標保留外軌道である場合には、第２目標保留外軌道に沿って移動する特１・保留１用花びらＰａを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留１用花びらＰａの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、第２目標保留外軌道で移動する特１・保留１用花びらＰａを表示させる。ステップＳｏ２７０２を実行した後、ステップＳｏ２７０３に進む。

【５３８４】

ステップＳｏ２７０３では、ステップＳｏ２７０１で実行された花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道であるか否かを判定する。ステップＳｏ２７０３において、抽選結果が目標保留到達軌道であると判定された場合には（ステップＳｏ２７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２７０４に進み、特１・保留１用花びらＰａの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグＦ１１に１を設定する。ステップＳｏ２７０４の実行後、ステップＳｏ２７０５に進む。

【５３８５】

ステップＳｏ２７０５では、特１・保留１用到達所要時間設定処理を実行する。特１・保留１用到達所要時間設定処理は、特１・保留１用花びらＰａが到達先である第１保留表示アイコンＨ１に到達するのに要する時間的長さ（以下、到達所要時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、到達所要時間を決定するタイマカウンタエリアＴ１１に１０秒に相当するカウント値をセットする。なお、タイマカウンタエリアＴ１１は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。タイマカウンタエリアＴ１１にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳｏ２７０５を実行した後、本特１・保留１用花びら演出設定処理を終了する。

【５３８６】

一方、ステップＳｏ２７０３において、抽選結果が目標保留到達軌道でないと判定された場合には（ステップＳｏ２７０３：ＮＯ）、ステップＳｏ２７０６に進み、特１・保留１用花びらＰａの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグＦ１１に０を設定する。ステップＳｏ２７０６を実行した後、本特１・保留１用花びら演出設定処理を終了する。

【５３８７】

＜特１・保留２用花びら演出設定処理＞

次に、特１・保留２用花びら演出設定処理について説明する。特１・保留２用花びら演出設定処理は、第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理のサブルーチン（図５１１：Ｓｏ２６０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５３８８】

図５１４は、特１・保留２用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ２８０１では、花びら軌道抽選処理を実行する。花びら軌道抽選処理は、図柄表示

装置４１の表示面４１ａに表示する特１・保留２用花びらＰｂの軌道として、目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかを抽選によって決定する処理である。具体的には、特１・保留１用花びら演出設定処理（図５１２）のステップＳｏ２７０１と同様に、花びら軌道抽選用の乱数カウンタから値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された花びら軌道抽選用テーブルと照合することにより上記の決定を行う。ステップＳｏ２８０１を実行した後、ステップＳｏ２８０２に進む。

【５３８９】

ステップＳｏ２８０２では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に沿って移動する特１・保留２用花びらＰｂを図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道である場合には、目標保留到達軌道に沿って移動する特１・保留２用花びらＰｂを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留２用花びらＰｂの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第１目標保留外軌道である場合には、第１目標保留外軌道に沿って移動する特１・保留２用花びらＰｂを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留２用花びらＰｂの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第２目標保留外軌道である場合には、第２目標保留外軌道に沿って移動する特１・保留２用花びらＰｂを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留２用花びらＰｂの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。ステップＳｏ２８０２を実行した後、ステップＳｏ２８０３に進む。

【５３９０】

ステップＳｏ２８０３では、ステップＳｏ２８０１で実行された花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道であるか否かを判定する。ステップＳｏ２８０３において、抽選結果が目標保留到達軌道であると判定された場合には（ステップＳｏ２８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２８０４に進み、特１・保留２用花びらＰｂの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグＦ１２に１を設定する。ステップＳｏ２８０４の実行後、ステップＳｏ２８０５に進む。

【５３９１】

ステップＳｏ２８０５では、特１・保留２用到達所要時間設定処理を実行する。特１・保留２用到達所要時間設定処理は、特１・保留２用花びらＰｂが到達先である第２保留表示アイコンＨ２に到達するのに要する時間的長さ（以下、到達所要時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、到達所要時間を決定するタイマカウンタエリアＴ１２に１０秒に相当するカウント値をセットする。なお、タイマカウンタエリアＴ１２は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。タイマカウンタエリアＴ１２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳｏ２８０５を実行した後、本特１・保留２用花びら演出設定処理を終了する。

【５３９２】

一方、ステップＳｏ２８０３において、抽選結果が目標保留到達軌道でないと判定された場合には（ステップＳｏ２８０３：ＮＯ）、ステップＳｏ２８０６に進み、特１・保留２用花びらＰｂの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグＦ１２に０を設定する。ステップＳｏ２８０６を実行した後、本特１・保留２用花びら演出設定処理を終了する。

【５３９３】

＜特１・保留３用花びら演出設定処理＞

次に、特１・保留３用花びら演出設定処理について説明する。特１・保留３用花びら演出設定処理は、第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理のサブルーチン（図５１１：Ｓｏ２６０９）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５３９４】

図５１５は、特１・保留３用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステッ

プＳｏ２９０１では、花びら軌道抽選処理を実行する。花びら軌道抽選処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示する特１・保留３用花びらＰｃの軌道として、目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかを抽選によって決定する処理である。具体的には、特１・保留１用花びら演出設定処理（図５１２）のステップＳｏ２７０１と同様に、花びら軌道抽選用の乱数カウンタから値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された花びら軌道抽選用テーブルと照合することにより上記の決定を行う。ステップＳｏ２９０１を実行した後、ステップＳｏ２９０２に進む。

【５３９５】

ステップＳｏ２９０２では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に沿って移動する特１・保留３用花びらＰｃを図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道である場合には、目標保留到達軌道に沿って移動する特１・保留３用花びらＰｃを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留３用花びらＰｃの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第１目標保留外軌道である場合には、第１目標保留外軌道に沿って移動する特１・保留３用花びらＰｃを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留３用花びらＰｃの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第２目標保留外軌道である場合には、第２目標保留外軌道に沿って移動する特１・保留３用花びらＰｃを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留３用花びらＰｃの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。ステップＳｏ２８０２を実行した後、ステップＳｏ２８０３に進む。

【５３９６】

ステップＳｏ２９０３では、ステップＳｏ２９０１で実行された花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道であるか否かを判定する。ステップＳｏ２９０３において、抽選結果が目標保留到達軌道であると判定された場合には（ステップＳｏ２９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２９０４に進み、特１・保留３用花びらＰｃの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグＦ１３に１を設定する。ステップＳｏ２９０４の実行後、ステップＳｏ２９０５に進む。

【５３９７】

ステップＳｏ２９０５では、特１・保留３用到達所要時間設定処理を実行する。特１・保留３用到達所要時間設定処理は、特１・保留３用花びらＰｃが到達先である第３保留表示アイコンＨ３に到達するのに要する時間的長さ（以下、到達所要時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、到達所要時間を決定するタイマカウンタエリアＴ１３に１０秒に相当するカウント値をセットする。なお、タイマカウンタエリアＴ１３は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。タイマカウンタエリアＴ１３にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳｏ２９０５を実行した後、本特１・保留３用花びら演出設定処理を終了する。

【５３９８】

一方、ステップＳｏ２９０３において、抽選結果が目標保留到達軌道でないと判定された場合には（ステップＳｏ２９０３：ＮＯ）、ステップＳｏ２９０６に進み、特１・保留３用花びらＰｃの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグＦ１３に０を設定する。ステップＳｏ２９０６を実行した後、本特１・保留３用花びら演出設定処理を終了する。

【５３９９】

＜特１・保留４用花びら演出設定処理＞

次に、特１・保留４用花びら演出設定処理について説明する。特１・保留４用花びら演出設定処理は、第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理のサブルーチン（図５１１：Ｓｏ２６１１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５４００】

図５１６は、特１・保留４用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ３００１では、花びら軌道抽選処理を実行する。花びら軌道抽選処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示する特１・保留４用花びらＰｄの軌道として、目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかを抽選によって決定する処理である。具体的には、特１・保留１用花びら演出設定処理（図５１２）のステップＳｏ２７０１と同様に、花びら軌道抽選用の乱数カウンタから値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された花びら軌道抽選用テーブルと照合することにより上記の決定を行う。ステップＳｏ３００１を実行した後、ステップＳｏ３００２に進む。

【５４０１】

ステップＳｏ３００２では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に沿って移動する特１・保留４用花びらＰｄを図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道である場合には、目標保留到達軌道に沿って移動する特１・保留４用花びらＰｄを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留４用花びらＰｄの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第１目標保留外軌道である場合には、第１目標保留外軌道に沿って移動する特１・保留４用花びらＰｄを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留４用花びらＰｄの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第２目標保留外軌道である場合には、第２目標保留外軌道に沿って移動する特１・保留４用花びらＰｄを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留４用花びらＰｄの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。ステップＳｏ３００２を実行した後、ステップＳｏ３００３に進む。

【５４０２】

ステップＳｏ３００３では、ステップＳｏ３００１で実行された花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道であるか否かを判定する。ステップＳｏ３００３において、抽選結果が目標保留到達軌道であると判定された場合には（ステップＳｏ３００３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３００４に進み、特１・保留４用花びらＰｄの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグＦ１４に１を設定する。ステップＳｏ３００４の実行後、ステップＳｏ３００５に進む。

【５４０３】

ステップＳｏ３００５では、特１・保留４用到達所要時間設定処理を実行する。特１・保留４用到達所要時間設定処理は、特１・保留４用花びらＰｄが到達先である第４保留表示アイコンＨ４に到達するのに要する時間的長さ（以下、到達所要時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、到達所要時間を決定するタイマカウンタエリアＴ１４に１０秒に相当するカウント値をセットする。なお、タイマカウンタエリアＴ１４は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。タイマカウンタエリアＴ１４にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳｏ３００５を実行した後、本特１・保留４用花びら演出設定処理を終了する。

【５４０４】

一方、ステップＳｏ３００３において、抽選結果が目標保留到達軌道でないと判定された場合には（ステップＳｏ３００３：ＮＯ）、ステップＳｏ３００６に進み、特１・保留４用花びらＰｄの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグＦ１４に０を設定する。ステップＳｏ３００６を実行した後、本特１・保留４用花びら演出設定処理を終了する。

【５４０５】

＜第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理＞

次に、第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理について説明する。第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理は、第３種花びら演出設定処理のサブルーチン（図５１０：Ｓｏ２５０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５４０６】
図５１７は、第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ３１０１では、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられた時（電源投入時）から初回の実行時であるか否かを判定する。ステップＳｏ３１０１において、電源投入時から初回の実行時であると判定した場合には（Ｓｏ３１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３１０３に進む。
【５４０７】
一方、ステップＳｏ３１０１において、電源投入時から初回の実行時でないと判定した場合には（Ｓｏ３１０１：ＮＯ）、ステップＳｏ３１０２に進み、本第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を前回実行してから５秒以上経過したか否かを判定する。ステップＳｏ３１０２において、５秒以上経過していないと判定された場合には（Ｓｏ３１０２：ＮＯ）、本第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。
【５４０８】
ステップＳｏ３１０２において、５秒以上経過していると判定された場合には（Ｓｏ３１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３１０３に進む。すなわち、ステップＳｏ３１０１とステップＳｏ３１０２の処理によって、ステップＳｏ３１０３以後の処理が、電源投入時から５秒間隔で繰り返し実行されることになる。
【５４０９】
ステップＳｏ３１０３では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている変数Ｋを値１だけ加算する。なお、変数Ｋは、電源投入時に値０に初期設定されているものとする。ステップＳｏ３１０３を実行した後、ステップＳｏ３１０４に進む。
【５４１０】
ステップＳｏ３１０４では、変数Ｋが１であるか否かを判定する。ステップＳｏ３１０４において、変数Ｋが１であると判定された場合には（Ｓｏ３１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３１０５に進む。
【５４１１】
ステップＳｏ３１０５では、特２・保留１用花びら演出設定処理を実行する。特２・保留１用花びら演出設定処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される第２始動口保留用領域Ｄｓ２において最も左側に位置する第１保留表示アイコンに向かう特２・保留１用花びらについての演出処理である。フローチャートを用いた詳しい説明は省略するが、特２・保留１用花びら演出設定処理は、図５１２の特１・保留１用花びら演出設定処理を特２用（第２始動口用）に読み替えた内容となっている。すなわち、特１・保留１用花びら演出設定処理では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に応じた軌道に沿って移動する特２・保留１用花びらを表示させ、その抽選結果が目標保留到達軌道を採用することに決定された場合に、フラグＦ１１に値１をセットし、特１・保留１用到達所要時間設定処理を実行するのに対して、特２・保留１用花びら演出設定処理では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に応じた軌道に沿って移動する特２・保留１用花びらを表示させ、その抽選結果が目標保留到達軌道を採用することに決定された場合に、フラグＦ２１に値１をセットし、特２・保留１用到達所要時間設定処理を実行する。ステップＳｏ３１０５を実行した後、本第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。
【５４１２】
一方、ステップＳｏ３１０４において、変数Ｋが１でないと判定された場合には（Ｓｏ３１０４：ＮＯ）、ステップＳｏ３１０６に進み、変数Ｋが２であるか否かを判定する。ステップＳｏ３１０６において、変数Ｋが２であると判定された場合には（Ｓｏ３１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３１０７に進む。
【５４１３】
ステップＳｏ３１０７では、特２・保留２用花びら演出設定処理を実行する。特２・保留２用花びら演出設定処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される第２始動口保留用領域Ｄｓ２において左側から２番目に位置する第２保留表示アイコンに向かう特２・保留２用花びらについての演出処理である。フローチャートを用いた詳しい説明は省略

するが、特２・保留２用花びら演出設定処理は、図５１４の特１・保留２用花びら演出設定処理を特２用（第２始動口用）に読み替えた内容となっている。すなわち、特２・保留２用花びら演出設定処理では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に応じた軌道に沿って移動する特２・保留２用花びらを表示させ、その抽選結果が目標保留到達軌道を採用することに決定された場合に、フラグＦ２２に値１をセットし、特２・保留２用到達所要時間設定処理を実行する。ステップＳｏ３１０７を実行した後、本第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。

【５４１４】

ステップＳｏ３１０６において、変数Ｋが２でないと判定された場合には（Ｓｏ３１０６：ＮＯ）、ステップＳｏ３１０８に進み、変数Ｋが３であるか否かを判定する。ステップＳｏ３１０８において、変数Ｋが３であると判定された場合には（Ｓｏ３１０８：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３１０９に進む。

【５４１５】

ステップＳｏ３１０９では、特２・保留３用花びら演出設定処理を実行する。特２・保留３用花びら演出設定処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される第２始動口保留用領域Ｄｓ２において左側から３番目に位置する第３保留表示アイコンに向かう特２・保留３用花びらＰｃについての演出処理である。フローチャートを用いた詳しい説明は省略するが、特２・保留３用花びら演出設定処理は、図５１５の特１・保留３用花びら演出設定処理を特２用（第２始動口用）に読み替えた内容となっている。すなわち、特２・保留３用花びら演出設定処理では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に応じた軌道に沿って移動する特２・保留３用花びらを表示させ、その抽選結果が目標保留到達軌道を採用することに決定された場合に、フラグＦ２３に値１をセットし、特２・保留３用到達所要時間設定処理を実行する。ステップＳｏ３１０９を実行した後、本第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。

【５４１６】

ステップＳｏ３１０８において、変数Ｋが３でないと判定された場合、すなわち変数Ｋが４である場合には（Ｓｏ３１０８：ＮＯ）、ステップＳｏ３１１０に進む。

【５４１７】

ステップＳｏ３１１０では、特２・保留４用花びら演出設定処理を実行する。特２・保留４用花びら演出設定処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される第２始動口保留用領域Ｄｓ２において左側から４番目に位置する第４保留表示アイコンに向かう特２・保留４用花びらについての演出処理である。フローチャートを用いた詳しい説明は省略するが、特２・保留４用花びら演出設定処理は、図５１６の特１・保留４用花びら演出設定処理を特２用（第２始動口用）に読み替えた内容となっている。すなわち、特２・保留４用花びら演出設定処理では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に応じた軌道に沿って移動する特２・保留４用花びらを表示させ、その抽選結果が目標保留到達軌道を採用することに決定された場合に、フラグＦ２４に値１をセットし、特２・保留４用到達所要時間設定処理を実行する。ステップＳｏ３１１０を実行した後、ステップＳｏ３１１１に進む。

【５４１８】

ステップＳｏ３１１１では、変数Ｋを０にセットする。ステップＳｏ３１１１を実行した後、本第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。

【５４１９】

＜保留表示変化設定処理＞

次に、保留表示変化設定処理について説明する。保留表示変化設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５００：Ｓｏ１７０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５４２０】

図５１８は、保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ３２０１では、第１始動口保留表示変化設定処理を実行する。第１始動口保留表示変化設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ３２０１を実行した後、ステップＳｏ３２０２

に進む。
【５４２１】
ステップＳｏ３２０２では、第２始動口保留表示変化設定処理を実行する。第２始動口保留表示変化設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ３２０２を実行した後、本保留表示変化設定処理を終了する。
【５４２２】
＜第１始動口保留表示変化設定処理＞
次に、第１始動口保留表示変化設定処理について説明する。第１始動口保留表示変化設定処理は、保留表示変化設定処理のサブルーチン（図５１８：Ｓｏ３２０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【５４２３】
図５１９は、第１始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ３３０１では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている変数ｘに１をセットする。ステップＳｏ３３０１を実行した後、ステップＳｏ３３０２に進む。
【５４２４】
ステップＳｏ３３０２では、変数ｘの値に対応したフラグＦ１ｘが１であるか否かを判定する。フラグＦ１ｘは、図５１１の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理によって設定されたフラグであり、変数ｘが１である場合には特１・保留１用花びら演出設定処理（図５１２）によって設定されたフラグＦ１１に該当し、変数ｘが２である場合には特１・保留２用花びら演出設定処理（図５１４）によって設定されたフラグＦ１２に該当し、変数ｘが３である場合には特１・保留３用花びら演出設定処理（図５１５）によって設定されたフラグＦ１３に該当し、変数ｘが４である場合には特１・保留４用花びら演出設定処理（図５１６）によって設定されたフラグＦ１４に該当する。ステップＳｏ３３０２では、変数ｘの値に対応したフラグＦ１ｘが、花びらの軌道が目標保留到達軌道である旨を示す値１であるか否かを判定する。
【５４２５】
ステップＳｏ３３０２において、変数ｘの値に対応したフラグＦ１ｘが１であると判定された場合、すなわち、変数ｘの値に対応した特１・保留ｘ用花びらの軌道が目標保留到達軌道であると判定された場合には（ステップＳｏ３３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３３０３に進む。
【５４２６】
ステップＳｏ３３０３では、変数ｘの値に対応した特１・保留ｘ用到達所要時間が経過したか否かを判定する。具体的には、図５１１の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理によって設定された、変数ｘの値に対応したタイマカウンタエリアＴ１ｘの値が「０」であるか否かを判定する。これによって、変数ｘの値に対応した特１・保留ｘ用花びらが、目標とする保留表示アイコンを表示するための表示位置（以下、単に保留表示アイコンの表示位置とも呼ぶ）に到達したか否かが判定される。変数ｘが１である場合にはタイマカウンタエリアＴ１１の値が「０」であるか否かを判定することによって、特１・保留１用花びらＰａが保留表示アイコンＨ１の表示位置に到達したか否かが判定される。変数ｘが２である場合にはタイマカウンタエリアＴ１２の値が「０」であるか否かを判定することによって、特１・保留２用花びらＰｂが保留表示アイコンＨ２の表示位置に到達したか否かが判定される。変数ｘが３である場合にはタイマカウンタエリアＴ１３の値が「０」であるか否かを判定することによって、特１・保留３用花びらＰｃが保留表示アイコンＨ３の表示位置に到達したか否かが判定される。変数ｘが４である場合にはタイマカウンタエリアＴ１４の値が「０」であるか否かを判定することによって、特１・保留４用花びらＰｄが保留表示アイコンＨ４の表示位置に到達したか否かが判定される。
【５４２７】
ステップＳｏ３３０３において、変数ｘの値に対応した特１・保留ｘ用到達所要時間が経過したと判定された場合には（ステップＳｏ３３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３３０４に進む。

【５４２８】
ステップＳｏ３３０４では、特１・保留ｘ用花びらが到達した表示位置に、保留表示アイコンＨ１～Ｈ４が存在するか否かを判定する（ステップＳｏ３３０４）。具体的には、第１保留個数から、保留表示アイコンが存在するか否かを判定する。
【５４２９】
ステップＳｏ３３０４において、特１・保留ｘ用花びらが到達した表示位置に、保留表示アイコンが存在すると判定された場合には（ステップＳｏ３３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３３０５に進む。
【５４３０】
ステップＳｏ３３０５では、現時点（ステップＳｏ３３０４において、特１・保留ｘ用花びらが到達した表示位置に保留表示アイコンが存在すると判定された時）から所定時間（先に説明した予め定めた時間であって、例えば、２秒）が経過するまでの期間（以下、花びら到達後所定期間と呼ぶ）に、保留表示アイコンについてのシフトが非発生であるか否かを判定する。保留表示アイコンのシフトが発生するときは、今回の遊技回が終了するときであることから、ステップＳｏ３３０５では、花びら到達後所定期間の間に、今回の遊技回が終了しないか否かを判定する。具体的には、演出パターン設定処理（図５０８）のステップＳｏ２３１０によって設定された遊技回残時間を示すタイマカウンタエリアＴ３０の値が、上記所定時間（２秒）を上回るか否かを判定することによって、花びら到達後所定期間の間に、今回の遊技回が終了しないか否かを判定する。ステップＳｏ３３０５において、タイマカウンタエリアＴ３０の値が２秒を上回ると判定された場合、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが非発生であるとして（ステップＳｏ３３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３４０６に進む。
【５４３１】
ステップＳｏ３３０６では、花びら到達後所定期間、特１・保留Ｘ用花びらを、到達した保留表示アイコンの表示位置で継続して表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、保留表示アイコンに到達した状態にある特１・保留Ｘ用花びらを継続して表示する。この結果、保留表示アイコンに到達した特１・保留Ｘ用花びらは、所定時間だけ保留表示アイコン上に留まることになる。ステップＳｏ３３０６でコマンドを送信した後、ステップＳｏ３３０７に進む。
【５４３２】
ステップＳｏ３３０７では、第１始動口保留演出用記憶エリア（図５０３（ａ）参照）に記憶されている、変数ｘの値に対応した保留遊技回の表示レベル上限値Ｌｖｍを読み込む。具体的には、変数ｘが１である場合には、第１保留演出用記憶エリアに記憶されている第１始動口用の保留遊技回（１）の表示レベル上限値Ｌｖｍを読み込む。変数ｘが２である場合には、第１始動口用の保留遊技回（２）の表示レベル上限値Ｌｖｍを読み込む。変数ｘが３である場合には、第１始動口用の保留遊技回（３）の表示レベル上限値Ｌｖｍを読み込む。変数ｘが４である場合には、第１始動口用の保留遊技回（４）の表示レベル上限値Ｌｖｍを読み込む。ステップＳｏ３３０７を実行後、ステップＳｏ３３０８に進む
【５４３３】
ステップＳｏ３３０８では、第１始動口保留演出用記憶エリアに記憶されている、変数ｘの値に対応した保留遊技回の表示レベルＬｖｒを読み込む。具体的には、変数ｘが１である場合には、第１保留演出用記憶エリアに記憶されている第１始動口用の保留遊技回（１）の表示レベルＬｖｒを読み込む。変数ｘが２である場合には、第１始動口用の保留遊技回（２）の表示レベルＬｖｒを読み込む。変数ｘが３である場合には、第１始動口用の保留遊技回（３）の表示レベルＬｖｒを読み込む。変数ｘが４である場合には、第１始動口用の保留遊技回（４）の表示レベルＬｖｒを読み込む。ステップＳｏ３３０８を実行後、ステップＳｏ３３０９に進む。
【５４３４】
ステップＳｏ３３０９では、読み込んだ表示レベルＬｖｒが、読み込んだ表示レベル上限

値Ｌｖｍを下回るか否かを判定する。ステップＳｏ３３０９において、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回ると判定された場合には（Ｓｏ３３０９：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３３１０に進む。

【５４３５】

ステップＳｏ３３１０では、第１始動口保留演出用記憶エリアに記憶されている、変数ｘの値に対応した保留遊技回の表示レベルＬｖｒを１段階、上位のレベルに更新する。具体的には、変数ｘが１である場合には、第１保留演出用記憶エリアに記憶されている第１始動口用の保留遊技回（１）の表示レベルＬｖｒを１段階、上位のレベルに更新する。変数ｘが２である場合には、第１始動口用の保留遊技回（２）の表示レベルＬｖｒを１段階、上位のレベルに更新する。変数ｘが３である場合には、第１始動口用の保留遊技回（３）の表示レベルＬｖｒを１段階、上位のレベルに更新する。変数ｘが４である場合には、第１始動口用の保留遊技回（４）の表示レベルＬｖｒを１段階、上位のレベルに更新する。ステップＳｏ３３１０を実行後、ステップＳｏ３３１１に進む。

【５４３６】

ステップＳｏ３３１１では、第１始動口保留用領域Ｄｓ１における変数ｘの値に対応した位置の保留表示アイコンの表示態様を変化させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。具体的には、ステップＳｏ３３１０において更新された第１始動口用の保留遊技回（ｙ）の表示レベルＬｖｒに対応した表示態様（色）となるように指示するコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における右からｘ番目の位置の保留表示アイコンの表示態様を、ステップＳｏ３３１０において更新された第１始動口用の保留遊技回（ｙ）の表示レベルＬｖｒに対応させて変更する。ステップＳｏ３３１１を実行した後、ステップＳｏ３３１２に進む。

【５４３７】

ステップＳｏ３３１２では、変数ｘの値に対応したフラグＦ１ｘに０をセットする。その後、ステップＳｏ３３１３に進み、変数ｘを値１だけ加算する。ステップＳｏ３３１３を実行した後、ステップＳｏ３３１４に進む。

【５４３８】

ステップＳｏ３３１４では、変数ｘが４を上回るか否かを判定する。ステップＳｏ３３１４において、変数ｘが４を上回らないと判定された場合には（Ｓｏ３３１４：ＮＯ）、ステップＳｏ３３０２に進み、ステップＳｏ３３０２からステップＳｏ３３１４までの処理を繰り返し実行する。一方、ステップＳｏ３３１４において、変数ｘが４を上回ると判定された場合には（Ｓｏ３３１４：ＹＥＳ）、本第１始動口保留表示変化設定処理を終了する。

【５４３９】

ステップＳｏ３３０２において、変数ｘの値に対応したフラグＦ１ｘが１でないと判定された場合（ステップＳｏ３３０２：ＮＯ）、ステップＳｏ３３０３において、変数ｘの値に対応した特１・保留ｘ用到達所要時間が経過していないと判定された場合（ステップＳｏ３３０３：ＮＯ）、ステップＳｏ３３０４において、保留表示アイコンが存在しないと判定された場合（ステップＳｏ３３０４：ＮＯ）、または、ステップＳｏ３３０５において、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが非発生でないと判定された場合（ステップＳｏ３３０５：ＮＯ）には、ステップＳｏ３３１３に進み、変数ｘを値１だけ加算した上で、ステップＳｏ３３１４に進む。

【５４４０】

ステップＳｏ３３０９において、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回らないと判定された場合には（Ｓｏ３３０９：ＮＯ）、ステップＳｏ３３１０およびステップＳｏ３３１１を実行することなく、ステップＳｏ３３１２に進む。

【５４４１】

＜第２始動口保留表示変化設定処理＞

次に、第２始動口保留表示変化設定処理について説明する。第２始動口保留表示変化設

定処理は、保留表示変化設定処理のサブルーチン（図５１８：Ｓｏ３２０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５４４２】

図５２０は、第２始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ３４０１では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている変数ｙに１をセットする。ステップＳｏ３４０１を実行した後、ステップＳｏ３４０２に進む。

【５４４３】

ステップＳｏ３４０２では、変数ｙの値に対応したフラグＦ２ｙが１であるか否かを判定する。フラグＦ２ｙは、図５１７の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理によって設定されたフラグである。ステップＳｏ３４０２では、変数ｙの値に対応したフラグＦ２ｙが、花びらの軌道が目標保留到達軌道である旨を示す値１であるか否かを判定する。

【５４４４】

ステップＳｏ３４０２において、変数ｙの値に対応したフラグＦ２ｙが１であると判定された場合、すなわち、変数ｙの値に対応した特２・保留ｙ用花びらの軌道が目標保留到達軌道であると判定された場合には（ステップＳｏ３４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３４０３に進む。

【５４４５】

ステップＳｏ３４０３では、変数ｙの値に対応した特２・保留ｙ用到達所要時間が経過したか否かを判定する。具体的には、図５１１の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理によって設定された、変数ｙの値に対応したタイマカウンタエリアＴ２ｙの値が「０」であるか否かを判定する。これによって、変数ｙの値に対応した特２・保留ｙ用花びらが、目標とする保留表示アイコンを表示するための表示位置に到達したか否かが判定される。

【５４４６】

ステップＳｏ３４０３において、変数ｙの値に対応した特２・保留ｙ用到達所要時間が経過したと判定された場合には（ステップＳｏ３４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３４０４に進む。

【５４４７】

ステップＳｏ３４０４では、特２・保留ｙ用花びらが到達した表示位置に、保留表示アイコンが存在するか否かを判定する（ステップＳｏ３４０４）。具体的には、第２保留個数から、保留表示アイコンが存在するか否かを判定する。

【５４４８】

ステップＳｏ３４０４において、特２・保留ｙ用花びらが到達した表示位置に、保留表示アイコンが存在すると判定された場合には（ステップＳｏ３４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３４０５に進む。

【５４４９】

ステップＳｏ３４０５では、現時点（ステップＳｏ３４０４において、特２・保留ｙ用花びらが到達した表示位置に保留表示アイコンが存在すると判定された時）から所定時間（先に説明した予め定めた時間であって、例えば、２秒）が経過するまでの期間（以下、花びら到達後所定期間と呼ぶ）に、保留表示アイコンについてのシフトが非発生であるか否かを判定する。保留表示アイコンのシフトが発生するときは、今回の遊技回が終了するときであることから、ステップＳｏ３４０５では、花びら到達後所定期間の間に、今回の遊技回が終了しないか否かを判定する。具体的には、演出パターン設定処理（図５０８）のステップＳｏ２３１０によって設定された遊技回残時間を示すタイマカウンタエリアＴ３０の値が、上記所定時間（２秒）を上回るか否かを判定することによって、花びら到達後所定期間の間に、今回の遊技回が終了しないか否かを判定する。ステップＳｏ３４０５において、タイマカウンタエリアＴ３０の値が２秒を上回ると判定された場合、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが非発生であるとして（ステップＳｏ３４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３４０６に進む。

【５４５０】

ステップＳｏ３４０６では、花びら到達後所定期間、特２・保留ｙ用花びらを、到達した保留表示アイコンの表示位置で継続して表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、保留表示アイコンに到達した状態にある特２・保留ｙ用花びらを継続して表示する。この結果、保留表示アイコンに到達した特２・保留ｙ用花びらは、所定時間だけ保留表示アイコン上に留まることになる。ステップＳｏ３４０６でコマンドを送信した後、ステップＳｏ３４０７に進む。

【５４５１】

ステップＳｏ３４０７では、第２始動口保留演出用記憶エリア（図５０３（ｂ）参照）に記憶されている、変数ｙの値に対応した保留遊技回（ｙ）の表示レベル上限値Ｌｖｍを読み込む。ステップＳｏ３４０７を実行後、ステップＳｏ３４０８に進む

【５４５２】

ステップＳｏ３４０８では、第２始動口保留演出用記憶エリアに記憶されている、変数ｙの値に対応した保留遊技回（ｙ）の表示レベルＬｖｒを読み込む。ステップＳｏ３４０８を実行後、ステップＳｏ３４０９に進む。

【５４５３】

ステップＳｏ３４０９では、読み込んだ表示レベルＬｖｒが、読み込んだ表示レベル上限値Ｌｖｍを下回るか否かを判定する。ステップＳｏ３４０９において、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回ると判定された場合には（Ｓｏ３４０９：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３４１０に進む。

【５４５４】

ステップＳｏ３４１０では、第２始動口保留演出用記憶エリアに記憶されている、変数ｙの値に対応した保留遊技回の表示レベルＬｖｒを１段階、上位のレベルに更新する。ステップＳｏ３４１０を実行後、ステップＳｏ３４１１に進む。

【５４５５】

ステップＳｏ３４１１では、第２始動口保留用領域Ｄｓ２における変数ｙの値に対応した位置の保留表示アイコンの表示態様を変化させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。具体的には、ステップＳｏ３４１０において更新された第２始動口用の保留遊技回（ｙ）の表示レベルＬｖｒに対応した表示態様（色）となるように指示するコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における左からｙ番目の位置の保留表示アイコンの表示態様を、ステップＳｏ３４１０において更新された第２始動口用の保留遊技回（ｙ）の表示レベルＬｖｒに対応させて変更する。ステップＳｏ３４１１を実行した後、ステップＳｏ３４１２に進む。

【５４５６】

ステップＳｏ３４１２では、変数ｙの値に対応したフラグＦ２ｙに０をセットする。その後、ステップＳｏ３４１３に進み、変数ｙを値１だけ加算する。ステップＳｏ３４１３を実行した後、ステップＳｏ３４１４に進む。

【５４５７】

ステップＳｏ３４１４では、変数ｙが４を上回るか否かを判定する。ステップＳｏ３４１４において、変数ｙが４を上回らないと判定された場合には（Ｓｏ３４１４：ＮＯ）、ステップＳｏ３４０２に進み、ステップＳｏ３４０２からステップＳｏ３４１４までの処理を繰り返し実行する。一方、ステップＳｏ３４１４において、変数ｙが４を上回ると判定された場合には（Ｓｏ３４１４：ＹＥＳ）、本第２始動口保留表示変化設定処理を終了する。

【５４５８】

ステップＳｏ３４０２において、変数ｙの値に対応したフラグＦ２ｙが１でないと判定された場合（ステップＳｏ３４０２：ＮＯ）、ステップＳｏ３４０３において、変数ｙの値に対応した特２・保留ｙ用到達所要時間が経過していないと判定された場合（ステップＳｏ３４０３：ＮＯ）、ステップＳｏ３４０４において、保留表示アイコンが存在しない

と判定された場合（ステップＳｏ３４０４：ＮＯ）、または、ステップＳｏ３４０５において、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが非発生でないと判定された場合（ステップＳｏ３４０５：ＮＯ）には、ステップＳｏ３４１３に進み、変数ｙを値１だけ加算した上で、ステップＳｏ３４１４に進む。

【５４５９】

ステップＳｏ３４０９において、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回らないと判定された場合には（Ｓｏ３４０９：ＮＯ）、ステップＳｏ３４１０およびステップＳｏ３４１１を実行することなく、ステップＳｏ３４１２に進む。

【５４６０】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。

【５４６１】

表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【５４６２】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【５４６３】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【５４６４】

図５２１は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【５４６５】

ステップＳｏ３５０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｏ３５０２に進む。

【５４６６】

ステップＳｏ３５０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【５４６７】

＜コマンド割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理につ

いて説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【５４６８】

図５２２は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ３６０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【５４６９】

＜Ｖ割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。

【５４７０】

図５２３は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【５４７１】

上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【５４７２】

ステップＳｏ３７０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図５０８）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【５４７３】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【５４７４】

なお、コマンド対応処理（Ｓｏ３７０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、

これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【５４７５】

ステップＳｏ３７０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｏ３７０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｏ３７０３に進む。

【５４７６】

ステップＳｏ３７０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｏ３７０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｏ３７０４に進む。

【５４７７】

ステップＳｏ３７０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｏ３７０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｏ３７０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【５４７８】

《９－７》作用・効果：

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０は、図柄表示装置４１に表示させている複数種類の花びらＰ１～Ｐ４のうちの第３種花びらＰ３が保留表示アイコンに到達し、予め定められた時間（例えば、２秒）留まる（すなわち、付着する）場合にて、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行する。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留情報のシフト時、または、第１始動口又は第２始動口への遊技球の入球時に、保留表示アイコンの表示態様が変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的であった。この従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留情報のシフト時、または、第１始動口又は第２始動口への遊技球の入球時といった、予め決められたタイミングで、保留変化示唆演出を実行し、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行することになることから、遊技者は、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現するタイミングを予測することができてしまい、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。また、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留表示アイコンに着目することがなく、遊技者にとって一層、期待感や緊迫感に乏しかった。

【５４７９】

これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、保留表示アイコンの表示の有無にかかわらず、複数の花びらが繰り返し舞っていて、

（ｉ）それら花びらの大多数は（第１種花びらＰ１および第２種花びらＰ２）、例え、保留表示アイコンの周辺や保留表示アイコンの上を通過したとしても、保留表示アイコンに作用することはなく、

（ii）それら花びらの内の一つ（第１目標保留外軌道または第２目標保留外軌道に沿って移動する第３種花びらＰ３）が保留表示アイコンに向けて移動したなと思ったら、当該保

留表示アイコンの直前で、保留表示アイコンから外れ、
（iii）それら花びらの内の一つ（目標保留到達軌道に沿って移動する第３種花びらＰ３）が保留表示アイコンに到達したなと思ったら、到達してから予め定められた時間が経過する前に保留表示アイコンのシフトが発生することを原因に、当該保留表示アイコンの表示態様は変化せず、
（iv）それら花びらの内の一つ（目標保留到達軌道に沿って移動する第３種花びらＰ３）が保留表示アイコンに到達し、予め定められた時間だけ留まった（付着した）なと思ったら、当該保留表示アイコンに設定された表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍに既に達していることを原因に、当該保留表示アイコンの表示態様は変化せず、
（v）それら花びらの内の一つ（目標保留到達軌道に沿って移動する第３種花びらＰ３）が保留表示アイコンに向けて到達し、予め定められた時間だけ留まった（付着した）と思ったら、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が実行される。
【５４８０】
　このため、本実施形態のパチンコ機１０では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに花びらが繰り返し表示されている際に、遊技者に対して、保留表示アイコンの表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を常に（いずれかの花びらが表示されている限り常に）付与することができるとともに、
・保留表示アイコンに花びらが到達したけど、保留表示アイコンを通り過ぎてしまったとか、
・保留表示アイコンに花びらが向かったけど、保留表示アイコンの外側に花びらが到達してしまったとか、
・保留表示アイコンに花びらが到達したけど、花びらが当該保留表示アイコンに付着しなかったとか、
・保留表示アイコンに花びらが到達し、花びらが当該保留表示アイコンに付着したけど、（当該保留表示アイコンの表示レベルＬｖｒが、設定された表示レベル上限値Ｌｖｍに既に達していることを原因として）保留表示アイコンの表示態様が変化しなかった
　といった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。さらに、本実施形態では、保留変化示唆演出の役目となり得る花びらと、当該花びらと同じ絵柄の花びらとが常に舞っていることから、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して常に持たせることができることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５４８１】
　さらに、花びらや、紙ふぶき、くらげ、チョウ等の表示面４１ａを漂う演出用画像は、表示面４１ａを賑やかにするためのもので、従来のパチンコ機では、保留表示に作用して何らかの動作を行うようなことはなかった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、花びらが保留表示アイコンに付着して当該保留表示アイコンの表示態様を変化させるような演出を実行する構成であることから、表示面４１ａを賑やかにするための花びらを有効利用することができる。
【５４８２】
　また、本実施形態のパチンコ機１０は、図柄表示装置４１に表示させている複数種類の花びらＰ１～Ｐ４のうちの第４種花びらＰ４が変動表示の状態から停止状態となった図柄列の図柄に付着する場合に、当該図柄列の変動表示を再開させる演出を実行する。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、花びらが図柄列の変動表示に作用するようなことがないことから、図柄列の変動表示が停止して図柄列が同一の図柄の組み合わせでなくなった場合、遊技者に落胆感を付与するだけであった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、第４種花びらＰ４が停止状態となった図柄列の図柄に付着する場合に、当該図柄列の変動表示を再開させる演出を実行することができることから、図柄列が同一の図柄の組み合わせでなくなって一旦落胆した遊技者に対して、変動表示が再開したことへの驚きと、再度の大当たりへの期待感を付与することができる。したがって、本実施形

態のパチンコ機１０では、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【５４８３】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、第３種花びらＰ３が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理（図５１９のステップＳｏ３３０４）、花びら到達後所定期間に保留表示アイコンのシフトが非発生か否かの判定処理（ステップＳｏ３３０５）、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回らないか否かの判定処理（ステップＳｏ３３０９）をそれぞれ実行する構成とした。このために、遊技回の途中で、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生し、当該入球に基づいて保留情報が取得され、新たな保留表示アイコンが追加されたときに、その追加された保留表示アイコンに対しても第３種花びらＰ３は作用し、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させるような演出を実行することが可能となる。この遊技回の途中で、保留表示アイコンが新たに追加される際に、第３種花びらＰ３の表示が開始されたタイミングでは、第３種花びらＰ３に対応する保留表示アイコンの表示位置に保留表示アイコンを表示せずに、第３種花びらＰ３が前記表示位置に到達するまでに、前記表示位置に保留表示アイコンを表示する場合があることになる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技回の途中で保留表示アイコンが新たに追加された場合に、花びらへの期待感が、遊技者に、保留表示アイコンの表示が開始されたときに事後的に付与されることになる。したがって、より一層の期待感を遊技者に付与することができる。
【５４８４】
《９－８》第９実施形態の変形例：
本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。
【５４８５】
《９－８－１》変形例１：
上記第９実施形態では、第１始動口保留表示変化設定処理（図５１９）および第２始動口保留表示変化設定処理（図５２０）において、花びらが保留表示アイコンに到達し、到達後から所定期間、保留表示アイコンについてのシフトが非発生である場合に、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍに達したと判定された場合に、特段の処理をすることはなかったが、これに対して、変形例として、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍに達したと判定された場合に、抽選（後述する表示レベル上限値到達時抽選処理）を行なって、抽選に当選した場合に、花びら到達後所定期間、到達した花びらを、到達した保留表示アイコンの表示位置で継続して表示させ、抽選に当選しなかった場合に、到達した花びらを保留表示アイコンを通り過ぎるように表示させる構成としてもよい。すなわち、第９実施形態では、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍに達したと判定された場合に、保留表示アイコンに到達した花びらは消えて、保留表示アイコンの表示態様を変化させることを行わない構成であったのに対して、本変形例１では、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍに達したと判定された場合に、保留表示アイコンに到達した花びらは通り抜けて、保留表示アイコンの表示態様を変化させることを行わない第１のモード（抽選に当選しなかった場合）と、保留表示アイコンに到達した花びらは所定期間、保留表示アイコンの表示位置で継続して表示され、保留表示アイコンの表示態様を変化させることを行わない第２のモード（抽選に当選した場合）と、のうちのいずれかを選択的に取り得る構成とした。なお、抽選に換えて、順繰りに第１のモードと第２のモードとを切り替えていく構成としてもよい。
【５４８６】
以下、第１始動口保留表示変化設定処理について、具体的な制御を説明する。なお、第２始動口保留表示変化設定処理は、第１始動口保留表示変化設定処理を第２始動口用に変更したもので、同様の処理であるので、説明は省略する。なお、変形例１におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第９実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第９

実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。また、ソフトウェアについて、第１始動口保留表示変化設定処理および第２始動口保留表示変化設定処理以外の処理についても、第９実施形態と同一である。

【５４８７】

図５２４は、変形例１における第１始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。変形例１における第１始動口保留表示変化設定処理は、第９実施形態における、第１始動口保留表示変化設定処理（図５１９）と比較して、一部分が相違するだけで、大部分は同一である。同一の処理内容のステップについては、図５１９と同一の符号を付けた。

【５４８８】

第９実施形態における第１始動口保留表示変化設定処理（図５１９）では、花びら到達後所定期間、特１・保留Ｘ用花びらを、到達した保留表示アイコンの表示位置で継続して表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する処理、すなわち、ステップＳｏ３３０６の処理を、ステップＳｏ３３０５において、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが非発生であると判定された（ステップＳｏ３３０５：ＹＥＳ）直後に実行する構成とした。これに対して、本変形例１における第１始動口保留表示変化設定処理（図５２４）では、ステップＳｏ３３０９において、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回ると判定された（Ｓｏ３３０９：ＹＥＳ）直後に実行する構成とした。

【５４８９】

その上で、ステップＳｏ３３０９において、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回らないと判定された場合には（Ｓｏ３３０９：ＮＯ）、ステップＳｏ３３０９ａに進み、花びら表示変更処理を実行する。花びら表示変更処理の詳細については後述する。ステップＳｏ３３０９ａを実行した後、ステップＳｏ３３１２に進む。

【５４９０】

図５２５は、花びら表示変更処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ３８０１では、表示レベル上限値到達時抽選処理を実行する。表示レベル上限値到達時抽選処理は、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回らないと判定された場合に、上記第１のモードと第２のモードとのうちのいずれを採用するかを抽選によって決定する処理である。具体的には、表示レベル上限値到達時抽選用の乱数カウンタから値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された表示レベル上限値到達時抽選用テーブルと照合することにより上記の決定を行う。なお、表示レベル上限値到達時抽選用の乱数カウンタは、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。乱数カウンタは、短時間の間隔で更新される。

【５４９１】

表示レベル上限値到達時抽選用テーブルは、「０～１１９９」の表示レベル上限値到達時抽選用の乱数カウンタの値のうち、「０～５９９」が第１のモードに対応しており、「６００～１１９９」が第２のモードに対応している。なお、これは一例であり、第１のモードに当選する割合と第２のモードに当選する割合とが相違していても良い。ステップＳｏ３８０１を実行した後、ステップＳｏ３８０２に進む。

【５４９２】

ステップＳｏ３８０２では、ステップＳｏ３８０１で実行された表示レベル上限値到達時抽選処理の抽選結果が第２のモードであるか否かを判定する。ステップＳｏ３８０２において、抽選結果が第２のモードであると判定された場合には（ステップＳｏ３８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３８０３に進み、花びら到達後所定期間、特１・保留Ｘ用花びらを、保留アイコンの表示位置で継続して表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する。この処理は、図５２４のステップＳｏ３３０６と同一の処理内容である。ステップＳｏ３８０３の実行後、本花びら表示変更処理を終了する。

【５４９３】

一方、ステップＳｏ３８０２において、抽選結果が第２のモードでない、すなわち、抽

選結果が第１のモードであると判定された場合には（ステップＳｏ３８０２：ＮＯ）、ステップＳｏ３８０４に進み、特１・保留Ｘ用花びらを保留表示アイコンに到達した位置から下方に移動するように表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、特１・保留Ｘ用花びらを下方に移動するように表示する。この結果、保留表示アイコンに到達した特１・保留Ｘ用花びらは、保留表示アイコンに留まることなく、通り抜ける。ステップＳｏ３８０４の実行後、本花びら表示変更処理を終了する。

【５４９４】

以上のように構成された変形例１のパチンコ機によれば、第３種花びらＰ３が保留表示アイコンに到達した時に、第３種花びらＰ３は保留表示アイコンを通り抜けて、保留表示アイコンの表示態様を変化させることを行わない第１のモードと、第３種花びらＰ３が所定期間、保留表示アイコンの表示位置で継続して表示され、保留表示アイコンの表示態様を変化させることを行なわない第２のモードとを取り得る。また、第１始動口保留表示変化設定処理（図５２４）において、ステップＳｏ３３０６、ステップＳｏ３３１０、およびステップＳｏ３３１１を実行することによって、保留表示アイコンの表示態様を変化させる第３のモードも取り得る。すなわち、第３種花びらが保留表示アイコンに到達した時に、上記第１～第３のモードのうちから選択的に一つが実行される。このため、変形例１のパチンコ機によれば、花びらが表示されたとしても、遊技者に対して、保留表示アイコンの表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、花びらは保留表示アイコンに到達したけど、保留表示アイコンを通り抜けてしまい、保留表示アイコンの表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。これらの結果、変形例１のパチンコ機によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４９５】

なお、この変形例１の他の形態として、花びら表示変更処理（図５２５）のステップＳｏ３８０４の処理を無くした構成としてもよい。この構成によれば、第１のモードにおいて、花びらは保留表示アイコンに到達したけど、その直後に花びらは消えてしまい、保留表示アイコンの表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となり、変形例１のパチンコ機と同様の効果を奏することができる。

【５４９６】

《９－８－２》変形例２：

上記第９実施形態およびその変形例では、第３種花びらＰ３が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理（図５１９のステップＳｏ３３０４）、花びら到達後所定期間に保留表示アイコンのシフトが非発生か否かの判定処理（ステップＳｏ３３０５）、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回らないか否かの判定処理（ステップＳｏ３３０９）をそれぞれ実行する構成とした。これに対して、変形例として、第３種花びらＰ３の表示を開始した時に、上記３つの判定を実行する構成としてもよい。この構成によれば、制御処理が簡潔になるという効果を奏する。

【５４９７】

《９－８－３》変形例３：

上記第９実施形態およびその変形例では、第３種花びらＰ３が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理（図５１９のステップＳｏ３３０４）、花びら到達後所定期間に保留表示アイコンのシフトが非発生か否かの判定処理（ステップＳｏ３３０５）、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回らないか否かの判定処理（ステップＳｏ３３０９）をそれぞれ実行する構成とした。これに対して、変形例３として、第３種花びらＰ３が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理を実行し、保留表示アイコンが存在すると判定された場合に、他の２つの判定処理を行うことなく、保留表示アイコンの表示態様を変化させる構成としてもよい。また、変形例２の他の形態として、第３種花びらＰ３が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判

定処理と、花びら到達後所定期間に保留表示アイコンのシフトが非発生か否かの判定処理とを実行し、他の１つの判定処理を行うことなく、保留表示アイコンの表示態様を変化させる構成としてもよい。また、変形例２の他の形態として、第３種花びらＰ３が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理と、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回らないか否かの判定処理とを実行し、他の１つの判定処理を行うことなく、保留表示アイコンの表示態様を変化させる構成としてもよい。

【５４９８】

《９－８－４》変形例４：

上記第９実施形態およびその変形例では、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体として、花びら（第３種花びらＰ３）を採用したが、これに換えて、紙ふぶき、くらげ、チョウ（蝶）等の他の絵柄としてもよい。また、第９実施形態およびその変形例では、変動表示を再開させるための移動体として、花びら（第４種花びらＰ４）を採用したが、これに換えて、紙ふぶき、くらげ、チョウ等の他の絵柄としてもよい。花びらを始め、紙ふぶき、くらげ、チョウ等の移動体は、表示面４１ａを賑やかにし、演出の雰囲気を高める機能を有するが、第９実施形態や本変形例４によれば、こうした移動体を用いて、保留表示アイコンの表示態様や図柄の表示態様を変化させることができることから、移動体を有効利用することができるという効果を奏する。

【５４９９】

《９－８－５》変形例５：

上記第９実施形態およびその変形例では、移動体としての複数の花びらは、表示面４１ａにおいて、上側から下側に向かって舞って移動（落下）するように、表示される構成とした。これに対して、移動体をチョウとした構成においては、チョウが、表示面４１ａ内をループ状に移動するように、表示される構成とする。そのループ状の移動の途中で、チョウは、保留表示アイコンに向かって移動して、保留表示アイコンに到達する。この到達する場合に、保留表示アイコンの表示態様を変化させる。この構成によれば、移動体を様々な方向に向かわすことができることから、遊技者に対して、保留表示アイコンの表示態様がいつ変化するかな、といった期待感や緊迫感を一層付与することができる。なお、上記チョウの移動する範囲は、表示面４１ａの全体としたが、これに換えて、表示面４１ａ内に設定された所定領域において移動する構成としてもよい。所定領域は、保留表示アイコンの表示位置を少なくとも含む。この構成によれば、チョウの発生する範囲を、表示面４１に表示された演出の一部の領域に限定することができ、種々の演出に対応することができる。また、上記チョウは、ループ状に移動する構成としたが、必ずしも一つの環状である必要はなく、移動の軌跡が交差するような形状としてもよく、要は、上記移動する範囲内において、所定期間の間、常時、表示される構成であれば、どのような形に移動するものであってもよい。

【５５００】

すなわち、移動体は、例えば花びらのように、繰り返し表示される構成としてもよいし、例えばチョウのように、所定の期間の間、常に存在するように、表示される構成としてもよい。なお、上記繰り返し表示される構成においては、所定期間の間、表示面４１ａに１枚以上の花びらが常に現る構成としてもよいし、１枚の花びらも存在しない時が途中に発生する構成としてもよい。なお、上述してきた第９実施形態および変形例では、移動体は、花びら、紙ふぶき、くらげ、チョウ等の有体物としたが、有体物に限る必要はなく、光線や、レーザー光、電波等の無体物に換えることもできる。換言すれば、移動体は、上述した有体物および無体物を含む、保留表示アイコンや図柄列に作用するための作用体と捉えることができる。

【５５０１】

《９－８－６》変形例６：

上記第９実施形態およびその変形例では、第１始動口保留用第３種花びらＰ３１として、特１・保留１用花びらＰａと、特１・保留２用花びらＰｂと、特１・保留３用花びらＰ

ｃと、特１・保留４用花びらＰｄとの４種類が用意されていた。これに対して、変形例として、第１始動口保留用第３種花びらＰ３１として２種類の花びらを用意し、一方の種類の花びらを、特１・保留１用と特１・保留２用というように共用させ、他方の種類の花びらを、特１・保留３用と特１・保留４用というように共用させる構成としてもよい。すなわち、第１番目の種類の花びらは、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、右側から１番目に位置する第１保留表示アイコンＨ１の表示位置と、右側から２番目に位置する第２保留表示アイコンＨ２の表示位置とのうちのいずれかに向かう構成とし、第２番目の種類の花びらは、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、右側から３番目に位置する第３保留表示アイコンＨ３の表示位置と、右側から４番目に位置する第４保留表示アイコンＨ４の表示位置とのうちのいずれかに向かう構成としてもよい。また、２種類の花びらのうちの一方で、特１・保留１用と特１・保留２用と特１・保留３用というように共用させ、他方の種類の花びらを、特１・保留４用というように共用させる構成としてもよい。要は、１種類の花びらが、２つ以上の保留表示アイコンの表示位置用（組み合わせについてはいずれの組み合わせでも可）として共用させる構成としてもよい。なお、第２始動口保留用第３種花びらＰ３２についても、同様に、１種類の花びらが、２つ以上の保留表示アイコンの表示位置用として共用させる構成としてもよい。本変形例６によれば、一種類の花びらが複数の保留表示アイコンの表示位置のいずれに向かうかが、遊技者にとって判断が難しいことから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【５５０２】

《９－８－７》変形例７：

上記第９実施形態およびその変形例では、第１始動口保留用第３種花びらＰ３１と第２始動口保留用第３種花びらＰ３２とを表示し、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示される保留表示アイコンと、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示される保留表示アイコンの両方について、表示態様を変化させることが可能な構成とした。これに対して、変形例として、第１始動口保留用第３種花びらＰ３１と第２始動口保留用第３種花びらＰ３２とのうちの一方だけを表示し、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示される保留表示アイコンと、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示される保留表示アイコンとのうちの一方だけについて、表示態様を変化させることが可能な構成としてもよい。また、第１始動口保留用第３種花びらＰ３１と第２始動口保留用第３種花びらＰ３２との両方を表示可能な構成として、遊技状態に応じて、両方の内の少なくとも一方を表示する構成としてもよい。具体的には、例えば、高確率遊技状態のときには、第２始動口保留用第３種花びらＰ３２だけを表示し、通常遊技状態（低確率遊技状態）のときには、第１始動口保留用第３種花びらＰ３１だけを表示する構成としてもよい。この構成によれば、高確率遊技状態となることの期待感を一層、向上させることができる。

【５５０３】

《９－８－８》変形例８：

上記第９実施形態およびその変形例では、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体としての第３種花びらＰ３は、表示開始点から出現して、対応する保留表示アイコンに向かって移動する構成であったが、これに対して、変形例として、例えば、キャラクターが、対応する保留表示アイコンに向けて移動体を投げるような演出の構成としてもよい。この構成によれば、例えば、第１保留個数が３つであり、かつ、キャラクターが、第１始動口保留用領域Ｄｓ１における右側から第３番目の保留表示アイコンに向けて移動体としての玉を投げた場合に、その玉を投げたタイミングでは、右側から第４番目の保留表示アイコンの表示位置には保留表示アイコンを表示せずに、投げた玉が第３番目の保留表示アイコンに到達するまでに、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生し、当該入球に基づいて保留情報が取得され、新たな保留表示アイコンが追加された場合に、右側から第４番目の保留表示アイコンの表示位置に保留表示アイコンを表示する構成としてもよい。この構成によれば、遊技回の途中で保留表示アイコンが新たに追加された場合に、移動体への期待感が、遊技者に、保留表示アイコンの表示が開始されたときに事後的に付与されることになり、より一層の期待感を遊技者に付与することができる。また、第９実施形態

およびその変形例では、変動表示を再開させるための移動体としての第４種花びらＰ４は、表示開始点から出現して、図柄に向けて移動する構成であったが、これに対して、変形例として、例えば、キャラクターが、図柄に向けて移動体を投げるような演出の構成としてもよい。

【５５０４】

《９－８－９》変形例９：

上記第９実施形態およびその変形例では、保留変化示唆演出の役目となり得る第３種花びらＰ３は、保留１用から保留４用まで順に定期的に表示を開始する構成としたが、これに換えて、保留１用から保留４用までランダムに表示を開始する構成としてもよい。この構成によれば、遊技者にとって、花びらが保留表示アイコンの表示位置に到達するタイミングを計るのがより困難となることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【５５０５】

《９－８－１０》変形例１０：

上記第９実施形態およびその変形例では、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが非発生であると判定された場合に、花びら到達後所定期間、花びらを、到達した保留表示アイコンの表示位置で継続して表示させる構成とした。これは、保留表示アイコンに到達した花びらを、到達した状態のまま、表示を継続するものである。これに対して、花びら到達後所定期間において、到達した保留表示アイコンの表示位置で、花びらを点滅させたり、花火のように光らせたり、花びらの色を金色や虹色等の他の色に変えたりというように、花びらの表示形態を変化させてもよい。この構成によれば、保留表示アイコンの表示態様が変化することを示唆する示唆演出をより強調することができ、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【５５０６】

《９－８－１１》変形例１１：

上記第９実施形態およびその変形例では、変動表示の図柄に作用する第４種花びらＰ４は、再変動を伴う大当たり用演出パターンに含まれる構成としたが、これに対して、大当たり用演出パターンの表示とは別のルーチンで第４種花びらＰ４を表示する構成としてもよい。この構成によれば、変動表示の図柄に作用する第４種花びらＰ４の移動経路の変更が容易となる。例えば、第４種花びらＰ４の移動経路を、第３種花びらＰ３と同様に、目標とする図柄の表示位置に到達する目標到達軌道と、始点から途中まで前記目標到達軌道と同一で、前記途中から図柄の表示位置から外れた位置に到達する目標外軌道とのうちのいずれかを取り得る構成とすることができる。この構成によれば、第４種花びらＰ４が表示されても、図柄の表示態様が変化する場合と、変化しない場合とがあり得る。このため、本変形例１１によれば、遊技者は、第４種花びらＰ４が表示されたとしても、遊技者に対して、図柄の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、第４種花びらＰ４が表示されたけど、図柄の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。

【５５０７】

《９－８－１２》変形例１２：

上記第９実施形態およびその変形例では、保留識別情報としての保留表示アイコンの表示形態は、当たり抽選において大当たり当選する可能性の高低に対応していたが、これに限る必要はなく、他の意味を持つものとしてもよい。

【５５０８】

《９－８－１３》変形例１３：

上記第９実施形態およびその変形例では、保留識別情報としての保留表示アイコンは、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示された絵柄であったが、これに換えて、図柄表示装置４１とは別に、予め定められた規定数のランプを設置し、このランプの点灯する色を変えることによって、保留識別情報の表示形態を変化させる構成としてもよい。

【５５０９】
《９－８－１４》変形例１４：
上記第９実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第９実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第９実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第９実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第９実施形態における各種の処理が実行できれば良い。
【５５１０】
《９－８－１５》変形例１５：
上記第９実施形態およびその変形例では、図柄表示装置４１の表示面４１ａにデモ画像が表示されているときから遊技者によって遊技が行われている最中までを所定期間として、この所定期間の間、繰り返し、移動体としての花びらが表示される構成とした。また、先に説明したように、変形例として、前記所定期間は、当たり抽選において大当たりに当選して実行される大当たり演出の期間を含まない構成とした。さらに、変形例１５として、移動体を、常時表示する所定期間を、次のように変更することもできる。
【５５１１】
所定期間は、パチンコ機１０の電源投入後に設定される期間である。先に説明したように、所定期間は、当たり抽選において大当たりに当選して実行される大当たり演出の期間を含まない構成としてもよい。また、所定期間は、リーチが発生して実行されるリーチ演出の期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、リーチのうちのノーマルリーチが発生して実行されるノーマルリーチ演出の期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、リーチのうちのスーパーリーチが発生して実行されるスーパーリーチ演出の期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、リーチのうちのスペシャルリーチが発生して実行されるスペシャルリーチ演出の期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、ＲＴＣ（リアルタイムクロック）演出が実行されている期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、遊技全体の演出の類型を指定するモード選択において特定のモードが選択され、当該特定のモードで遊技が実行されている期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、デモ画像が表示されている期間を含まない構成としてもよい。なお、所定期間から除く期間は、上述したように１つの期間でなくてもよく、所定期間は、上述した種々の期間の中から選択された複数の期間を除いたものであってもよい。例えば、所定期間は、当たり抽選において大当たりに当選して実行される大当たり演出の期間と、リーチが発生して実行されるリーチ演出の期間を含まない構成としてもよい。本変形例１５の構成によれば、移動体が表示される期間を、保留表示アイコンの表示態様を変化させるのに有効な期間に絞ることができる。
【５５１２】
《９－８－１６》変形例１６：
上記第９実施形態およびその変形例では、移動体としての第３種花びらＰ３が特定識別情報としての保留表示アイコンの表示態様を変化させ、移動体としての第４種花びらＰ４が特定識別情報としての図柄の表示態様を変化させる構成とした。これに対して、変形例として、特定識別情報を、保留表示アイコンや図柄以外のもので、特別情報に対応する特定の識別情報とする構成としてもよい。
【５５１３】
《１０》第１０実施形態：
《１０－１》遊技機の構造：
図５２６は、本発明の第１０実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホー

ルの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【５５１４】

前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【５５１５】

前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【５５１６】

上皿２０の周縁部の前方には、演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。

【５５１７】

前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応し

た強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【５５１８】

上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【５５１９】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【５５２０】

図５２７は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【５５２１】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【５５２２】

第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【５５２３】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【５５２４】

電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８

５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【５５２５】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

【５５２６】

図５２８は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【５５２７】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【５５２８】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図５２７）から払い出される。

【５５２９】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【５５３０】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。

【５５３１】

スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【５５３２】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【５５３３】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、または可変入賞装置３６に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【５５３４】

特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【５５３５】

第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行わせる。

【５５３６】

第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行わせる。

【５５３７】

第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。

【５５３８】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊

技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【５５３９】

普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【５５４０】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【５５４１】

なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、およびラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【５５４２】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００（図５２７）によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【５５４３】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【５５４４】

図５２９は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が変動表示される。具体的には、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字１～８を示す図柄が数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。スクロールによる変動表示の後、図５２９に示すように、図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。

【５５４５】

図５３０は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図５３０（ａ）は数字の１～８を示す図柄のうち偶数を示す図柄についてのものであり、図５３０（ｂ）および図５３０（ｃ）は数字の１～８を示す図柄のうち奇数（図示では７と５）を示す図柄についてのものである。本実施形態では、図柄表示装置４１において変動表示される図柄は、数字だけを示す図柄と、数字に戦士キャラクターが付加された図柄の２種類に分けられる。数字だけを示す図柄は、偶数を示す図柄に適用されている。すなわち

、図５３０（ａ）に示すように、数字の２を示す図柄、数字の４を示す図柄、数字の６を示す図柄、および数字の８を示す図柄は、当該数字だけを示す図柄となっている。

【５５４６】

一方、数字に戦士キャラクターが付加された図柄は、奇数を示す図柄に適用されている。すなわち、図５３０（ｂ）に示すように、数字の７を示す図柄は、数字の７に戦士キャラクターＡが付加された図柄となっている。図５３０（ｃ）に示すように、数字の５を示す図柄は、数字の５に戦士キャラクターＢが付加された図柄となっている。なお、数字の３を示す図柄は、図示はしないが、数字の３に戦士キャラクターＣが付加された図柄となっている。数字の１を示す図柄は、図示はしないが、数字の１に戦士キャラクターＤが付加された図柄となっている。本実施形態では、戦士キャラクターＡは、図５３０（ｂ）に示すように、例えば、美少女戦士キャラクターである。戦士キャラクターＢは、図５３０（ｃ）に示すように、例えば、青年戦士キャラクターである。

【５５４７】

なお、本実施形態では、変動表示される図柄が、数字の図柄と、数字に戦士キャラクターが付加された図柄の２種類によって構成されていたが、これに対して、変形例として、変動表示される図柄を、上記２種類のうちの一種によって構成してもよい。すなわち、変動表示される図柄を、数字の図柄だけによって構成してもよいし、数字に戦士キャラクターが付加された図柄だけによって構成してもよい。また、戦士キャラクターの数は、４つに限る必要はなく、図柄の数以下であればいずれの数としてもよい。なお、図柄が数字だけによって構成されている場合には、後述する演出に登場する戦士キャラクターの数は、図柄の数を上回る数としてもよい。

【５５４８】

ここで、戦士キャラクターとは、戦闘を行うことのできるキャラクターである。キャラクターとは、小説、漫画、ゲームなどの作品に登場する人物や動物などのことである。なお、キャラクターは、生物のみならず無機物（ロボットや、自動車、戦艦等）までも含むものとしてもよい。さらに、キャラクターは、主体的思考に基づいて行動していると判断されればよく、擬人化を用いることにより概念的なもの（国家、都道府県、地域、領土、藩）なども含むものとしてもよい。

【５５４９】

次に、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５２９）の変動の様子を詳しく説明する。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【５５５０】

ここで、遊技回とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示と

なるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【５５５１】

さらに、図５２９に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下方には、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と、保留消化領域Ｄｍと、第２始動口保留用領域Ｄｓ２とが表示される。保留消化領域Ｄｍは表示面４１ａの左右方向の中央に表示され、第１始動口保留用領域Ｄｓ１は保留消化領域Ｄｍの左側に表示され、第２始動口保留用領域Ｄｓ２は保留消化領域Ｄｍの右側に表示される。第１始動口保留用領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。第２始動口保留用領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つである。第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示される各保留は、保留消化領域Ｄｍに移動され、当たり抽選の対象となる。また、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示される各保留は、保留消化領域Ｄｍに移動され、当たり抽選の対象となる。

【５５５２】

図５２８に示すように、第１始動口３３の上方には、一対の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）４２（４２ａ，４２ｂ）が設けられている。一対の釘４２ａ，４２ｂの間隔によって、第１始動口３３への遊技球の入球の確率が変化する。

【５５５３】

《１０－２》遊技機の電気的構成：

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。

【５５５４】

図５３１は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【５５５５】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【５５５６】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図５２７）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給

を継続する。

【５５５７】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサ６７ａ～６７ｅが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【５５５８】

主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【５５５９】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【５５６０】

また、主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【５５６１】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【５５６２】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する。

【５５６３】

その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、

音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。

【５５６４】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。

【５５６５】

図５３２は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【５５６６】

大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【５５６７】

各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＩＮＩ、ＣＳは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【５５６８】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【５５６９】

大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【５５７０】

大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【５５７１】

第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【５５７２】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。そして、実行エリアＡＥに移動した大当たり乱数カウンタＣ１は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【５５７３】

次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【５５７４】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【５５７５】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【５５７６】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【５５７７】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記

憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【５５７８】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図５２９（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【５５７９】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その画面演出において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【５５８０】

本実施形態のパチンコ機１０では、リーチの種別として、通常のリーチ（ノーマルリーチとも呼ぶ）と、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）がノーマルリーチより高いことを示唆するスーパーリーチと、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）がスーパーリーチより高いことを示唆するスペシャルリーチとが用意されている。ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチがそれぞれ出現する頻度は相対的に高低となるように定められている。具体的には、スーパーリーチの出現頻度はノーマルリーチの出現頻度よりも低く、スペシャルリーチの出現頻度はスーパーリーチの出現頻度よりも低い。ノーマルリーチ、スーパーリーチ、およびスペシャルリーチ時の各演出については、後ほど詳述する。

【５５８１】

次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【５５８２】

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された変動種別カウンタＣＳの値、又は第２保留エリアＲｂに記憶された変動種別カウンタＣＳの値を用いて、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルを参照することによって、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間を決定する。

【５５８３】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。

【５５８４】

なお、取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、変動種別カウンタＣＳの値、および電動役物開放カウンタＣ４の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、変動種別カウンタＣＳの値、およびリーチ乱数カウンタＣ３の値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【５５８５】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【５５８６】

図５３３は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図５３３（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図５３３（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【５５８７】

図５３３（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図５３３（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【５５８８】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【５５８９】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【５５９０】

「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【５５９１】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【５５９２】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【５５９３】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。

【５５９４】

なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入球が発生しない構成としてもよい。

【５５９５】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図５３３を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【５５９６】

パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射

が継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【５５９７】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されていてもよい。

【５５９８】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【５５９９】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【５６００】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【５６０１】

図５３４は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図５３４（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図５３４（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【５６０２】

図５３４（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【５６０３】

１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。

【５６０４】

１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが

低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ通常大当たりと８Ｒ通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ通常大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ通常大当たりは８回（８ラウンド）である。

【５６０５】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「４０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～８９」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「９０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【５６０６】

上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度合の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【５６０７】

図５３４（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【５６０８】

このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【５６０９】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続される。

【５６１０】

上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【５６１１】

次に、リーチ判定用のテーブル（以下、リーチ判定用当否テーブルと呼ぶ）について説明する。リーチ判定用当否テーブルは、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいてリーチが発生するか否かを判定する際に、当該リーチ乱数カウンタＣ３の値と照合するためのテーブルデータである。

【５６１２】

図５３５は、リーチ判定用当否テーブルを示す説明図である。図５３５に示すように、リーチ判定用当否テーブルには、０～３９９のリーチ乱数カウンタＣ３の値のうち、リーチに当選する値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～３９９の

値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３９９）が、外れ、すなわち、リーチに当選しない値として設定されている。すなわち、当たり抽選において大当たりに当選しなかった状況において、リーチに当選する確率は、１／２０となっている。

【５６１３】

図５３６は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【５６１４】

図５３６（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図５３６（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【５６１５】

図５３６（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図５３６（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。

【５６１６】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【５６１７】

《１０－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。

【５６１８】

図５３７は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図５３１）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【５６１９】

ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【５６２０】

ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【５６２１】
ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。
【５６２２】
表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【５６２３】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【５６２４】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【５６２５】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【５６２６】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。
【５６２７】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【５６２８】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【５６２９】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【５６３０】

《１０－４》遊技機による処理の概要：
　次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３と、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出と、図柄列Ｚ１～Ｚ３の背面側（後ろ側）にあらわれる背景画像とをそれぞれ表示する処理を行っている。
【５６３１】
　背景画像について、まず説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、ステージと呼ばれる背景画像を表示している。ステージとは、演出態様を規定する演出モードの一形態であり、各ステージには、ストーリー性のある動画像が用意されている。
【５６３２】
　本実施形態のパチンコ機１０では、ステージとして、キャラクター系ステージと、非キャラクター系ステージとの２種類が用意されている。キャラクター系ステージとは、戦士キャラクターに対応するステージである。非キャラクター系ステージとは、戦士キャラクターに対応していないステージである。
【５６３３】
　図５３８は、キャラクター系ステージを例示する説明図である。パチンコ機１０では、キャラクター系ステージとして、先に説明した戦士キャラクターＡ～Ｄのそれぞれに対応する４つのキャラクター系ステージが用意されている。具体的には、戦士キャラクターＡに対応するキャラクター系ステージとして、図５３８（ａ）に示す美少女戦士キャラクターの部屋のステージが用意されている。このステージでは、戦士キャラクターＡとしての美少女戦士キャラクターが自身の部屋で過ごす様子が表される。また、戦士キャラクターＢに対応するキャラクター系ステージとして、図５３８（ｂ）に示す青年戦士キャラクターの部屋のステージが用意されている。このステージでは、戦士キャラクターＢとしての青年戦士キャラクターが自身の部屋で過ごす様子が表される。その他、図示はしないが、戦士キャラクターＣに対応するキャラクター系ステージとしての戦士キャラクターＣの部屋のステージと、戦士キャラクターＤに対応するキャラクター系ステージとしての戦士キャラクターＤの部屋のステージとが用意されている。
【５６３４】
　すなわち、キャラクター系ステージに該当する各ステージには、１人の戦士キャラクターが対応づけられており、対応づけられた戦士キャラクターが登場する動画像が割り当てられている。なお、戦士キャラクターＡ～Ｄの部屋のステージのそれぞれは、部屋の所有者である戦士キャラクターが登場する演出であるが、当該戦士キャラクターに加えて他の戦士キャラクターが登場することを妨げない。また、変形例として、キャラクター系ステージの各ステージの動画像に、対応づけられた戦士キャラクターが登場しない構成としてもよい。要は、パチンコ機１０では、内部的に、キャラクター系ステージに該当する各ステージに対して、一の戦士キャラクターが紐付けされていればよく、ステージの動画像に当該戦士キャラクターが登場するか否かを問わない。本実施形態では、キャラクター系ステージに該当する各ステージは、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターに対応づけされているが、これに対して変形例として、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターとは無関係のキャラクターに対応づけされたキャラクター系ステージとすることができる。この場合、キャラクター系ステージの数は４つに限る必要はなく、他の数としてもよい。
【５６３５】
　図５３９は、非キャラクター系ステージを例示する説明図である。パチンコ機１０では、非キャラクター系ステージの一つとして、図５３９（ａ）に例示する田舎のステージが用意されている。このステージでは、田舎の風景が表される。また、パチンコ機１０では、非キャラクター系ステージの他の一つとして、図５３９（ｂ）に例示する都会のステージが用意されている。このステージでは、都会の風景が表される。パチンコ機１０では、その他の非キャラクター系ステージとして、海洋のステージ（図示せず）と、全員のステ

ージ（図示せず）とが用意されている。海洋のステージでは、海洋の風景が表される。全員のステージでは、戦士キャラクターＡ～Ｄの全員が登場する様子が表される。非キャラクター系ステージは、戦士キャラクターに対応していないステージであるが、１人の戦士キャラクターだけが登場することや、複数の戦士キャラクターが登場することを妨げない。要は、キャラクター系ステージには、１人の戦士キャラクターが対応づけられているのに対して、非キャラクター系ステージには、戦士キャラクターの対応づけがなされていない。本実施形態では、非キャラクター系ステージの数は４つとしたが、これに換えて、他の数としてもよい。

【５６３６】

本実施形態では、キャラクター系ステージとしての各ステージ、および非キャラクター系ステージとしての各ステージには、「美少女戦士キャラクターの部屋のステージ」、「田舎のステージ」といったステージ名が表示されているが、これに換えて、各ステージにはステージ名が表示されていない構成としてもよい。また、ステージが切り替わった直後の所定期間だけステージ名を表示し、所定期間が経過した後にステージ名を非表示とする構成としてもよい。

【５６３７】

パチンコ機１０では、キャラクター系ステージとしての各ステージと、非キャラクター系ステージとしての各ステージとの中から一のステージが選択されて、選択されたステージが背景画像として表示される

【５６３８】

次に、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、リーチの種別として、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとが用意されている。

【５６３９】

本実施形態では、ノーマルリーチは、図柄表示装置４１に表示される画面演出の切り替えを伴わないリーチである。３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３のうちの２つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生し、３つ目の図柄がそれまでよりもスピードを落として変動し、３つ目の図柄が停止する直前ではさらにスピードが落ちる。この結果、そのまま停止して大当たりになるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。ノーマルリーチの演出中にスーパーリーチやスペシャルリーチに変化したり、図柄が揃わない外れの状態でいったん停止した後に再始動し、リーチに再度、突入することもある。

【５６４０】

スーパーリーチは、図柄表示装置４１に表示される画面演出の切り替えを伴うリーチである。スーパーリーチの際には、ノーマルリーチと同様に、３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３のうちの２つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生してから、画面演出が変わる。このときの画面演出は、先に説明した戦士キャラクターＡ～Ｄの中から特定された１人の戦士キャラクターを主人公とした動画像によって構成される。具体的には、例えば、上記主人公としての戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画像によって、画面演出は構成される。戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画像は、例えば、戦士キャラクターがトレーニングを行ったり、技を考案したり、瞑想したりする動画像である。当該画面演出は、後述する敵キャラクターとの対決を伴わない演出である。当該演出の終了後に、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止した図柄の並びが表示される。

【５６４１】

なお、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出の主人公となる戦士キャラクターは、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターＡ～Ｄのうちのいずれかであったが、これに対して、変形例として、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターＡ～Ｄとは無関係のキャラクターとすることができる。但し、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出の主人公となる戦士キャラクターは、キャラクター系ステージの各ステージに対応づけられた戦士キャラクターのうちのいずれかと一致している。

【５６４２】

スペシャルリーチは、図柄表示装置４１に表示される画面演出の切り替えを伴うリーチである。スペシャルリーチの際には、ノーマルリーチと同様に、３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３のうちの２つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生してから、画面演出が変わる。このときの画面演出は、先に説明した戦士キャラクターＡ～Ｄの中から特定された１人の戦士キャラクターを主人公とした動画像によって構成される。詳しくは、上記主人公としての戦士キャラクターと敵キャラクターとが対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）と、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかを告知する結果告知演出とによって、画面演出は構成される。

【５６４３】

バトル演出は、遊技者に有利な結果（例えば、当たり抽選において大当たりに当選）と不利な結果（例えば、当たり抽選において外れ）のうちのいずれの結果となるかを遊技者に対して告知する前の演出であり、有利、不利のいずれの結果となるかを遊技者に対して示唆する演出（示唆演出）である。結果告知演出は、遊技者に有利な結果と不利な結果のうちのいずれの結果となったかを、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかによって告知する演出である。なお、本実施形態では、結果告知演出は、バトル演出において戦士キャラクターが勝利した場合には当該戦士キャラクターは生き残り、戦士キャラクターが敗北した場合には当該戦士キャラクターは死亡するといった、所謂、デッド・オア・アライヴの演出となっている。結果告知演出の終了後に、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止した図柄の並びが表示される。

【５６４４】

図５４０は、バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。図５４０（ａ）はバトル演出の一例を示し、図５４０（ｂ）は結果告知演出としての勝利演出の一例を示し、図５４０（ｃ）は結果告知演出としての敗北演出の一例を示している。図５４０（ａ）に示したバトル演出は、戦士キャラクターＡとしての美少女戦士キャラクターと敵キャラクターとしての怪物が対決する画像（動画像）を図柄表示装置４１に表示させる。ただし、バトル演出は他の態様であってもよい。

【５６４５】

図５４０（ｂ）に示した勝利演出は、戦士キャラクターＡが勝利に喜ぶ画像を図柄表示装置４１に表示させる。ただし、結果演出としての勝利演出は他の態様であってもよい。

【５６４６】

図５４０（ｃ）に示した敗北演出は、戦士キャラクターＡが死亡した画像を図柄表示装置４１に表示させる。ただし、結果告知演出としての敗北演出は他の態様であってもよい。

【５６４７】

なお、スペシャルリーチが発生したときに表示される画面演出の主人公となる戦士キャラクターは、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターＡ～Ｄのうちのいずれかであったが、これに対して、変形例として、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターＡ～Ｄとは無関係のキャラクターとすることができる。但し、スペシャルリーチが発生したときに表示される画面演出の主人公となる戦士キャラクターは、キャラクター系ステージの各ステージに対応づけられた戦士キャラクターのうちのいずれかと一致している。

【５６４８】

上記スペシャルリーチの際に実行される画面演出（バトル演出）や、スーパーリーチの際に実行される画面演出（バトルを伴わない演出）は、先に説明した動画像を表示するものであるが、当該動画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させるように構成してもよい。

【５６４９】

本実施形態のパチンコ機１０では、リーチの判定の結果が遊技回においてスーパーリーチが発生するというものである場合、またはスペシャルリーチが発生するというものである場合に、当該遊技回において、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、先に説明したように、スーパーリーチとスペシャルリーチのそれぞれに固有の画面演出が表示される。

【５６５０】
次のように言うこともできる。本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージのそれぞれには一の戦士キャラクターが紐付けされており、当該キャラクター系ステージにある遊技回において、リーチ演出として、前記紐付けされた戦士キャラクターを主人公とした演出を２種類、実行可能な構成とした。２種類の演出のうちの一つは、上記主人公としての戦士キャラクターと敵キャラクターとが対決するバトル演出であり、残りの一つはバトルを伴わない演出である。
【５６５１】
図５４１は、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３（図柄）、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出（以下、特別リーチ画面演出とも呼ぶ）、および背景画像としてのステージについての表示態様を示すタイミングチャートである。図中には、遊技結果がリーチ非発生・外れ、ノーマルリーチ・外れ、スーパーリーチ・外れの順に進行する複数の遊技回が示されている。リーチ非発生・外れは、当たり抽選において大当たりに当選していない遊技回であって、リーチも発生しない場合である。ノーマルリーチ・外れは、当たり抽選において大当たり当選しない遊技回であって、リーチが発生し、発生したリーチの種別がノーマルリーチである場合である。スーパーリーチ・外れは、当たり抽選において大当たり当選しない遊技回であって、リーチが発生し、発生したリーチの種別がスーパーリーチである場合である。
【５６５２】
背景画像としてのステージは、リーチ非発生・外れの遊技回と、ノーマルリーチ・外れの遊技回と、スーパーリーチ・外れの遊技回における始点ｔ１から点ｔ２までの期間（以下、ｔ１－ｔ２期間と呼ぶ）とにおいて、表示される。ここでは、例えば、戦士キャラクターＡに対応するキャラクター系ステージが表示されるものとする。スーパーリーチ・外れの遊技回における点ｔ２から終点ｔ３までの期間（以下、ｔ２－ｔ３期間と呼ぶ）において、背景画像としてのステージは非表示となる。
【５６５３】
リーチ非発生・外れの遊技回、およびノーマルリーチ・外れの遊技回において、特別リーチ画面演出は非表示となる。一方、リーチ非発生・外れの遊技回、およびノーマルリーチ・外れの遊技回において、図柄列Ｚ１～Ｚ３は表示される。具体的には、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３の表示が行われる。この結果、背景画像としてのステージの上面側（前側）に、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３が重ね合わされて表示されることになる。
【５６５４】
スーパーリーチ・外れの遊技回のｔ１－ｔ２期間において、特別リーチ画面演出は非表示となる。一方、ｔ１－ｔ２期間において、図柄列Ｚ１～Ｚ３は表示される。具体的には、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３の表示が行われる。この結果、背景画像としてのステージの上面側（前側）に、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３が重ね合わされて表示されることになる。
【５６５５】
スーパーリーチ・外れの遊技回のｔ２－ｔ３期間において、特別リーチ画面演出が表示される。一方、ｔ２－ｔ３期間において、図柄列Ｚ１～Ｚ３は縮小表示となる。この結果、背景画像としてのステージに換えて、スーパーリーチが発生した際の特別リーチ画面演出が表示されることになる。
【５６５６】
スーパーリーチ・外れの遊技回に続く遊技回（ここでは、リーチ非発生・外れであるとする）では、背景画像としてのステージは、非表示となる前のステージが継続して表示され、特別リーチ画面演出は非表示となる。なお、スーパーリーチ・大当たり、スペシャルリーチ・外れ、スペシャルリーチ・大当たりの遊技回における図柄列Ｚ１～Ｚ３、特別リーチ画面演出、およびステージについての表示態様は、図５４１に示したスーパーリーチ・外れの遊技回における図柄列Ｚ１～Ｚ３、特別リーチ画面演出、およびステージについての表示態様と同一である。

【５６５７】
本実施形態のパチンコ機１０では、スーパーリーチ又はスペシャルリーチが発生する遊技回において、特別リーチ画面演出に切り替わる前のステージがキャラクター系ステージである場合に、当該キャラクター系ステージに紐付けされた戦士キャラクターと一致する戦士キャラクターが、特別リーチ画面演出において、主人公として登場するように構成されている。例えば、戦士キャラクターＡに対応するキャラクター系ステージにある遊技回において、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合には、これらのリーチにおいて表示される画面演出は、戦士キャラクターＡを主人公としたものとなる。
【５６５８】
なお、特別リーチ画面演出に切り替わる前のステージが非キャラクター系ステージである場合には、遊技回において、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合には、当該特別リーチ画面演出に主人公として登場する戦士キャラクターは、抽選によって任意に定められる構成とした。なお、この構成に換えて、特別リーチ画面演出に切り替わる前のステージが非キャラクター系ステージである場合には、当該特別リーチ画面演出は、戦士キャラクターと無関係な演出としてもよい。
【５６５９】
図５４２は、パチンコ機１０において実行されるステージの移行を模式的に示す説明図である。パチンコ機１０は、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの間で、ステージ移行を繰り返しながら遊技を行う。また、キャラクター系ステージの中でステージを移行したり、非キャラクター系ステージの中でステージを移行したりしながら遊技を行う。これらのステージ移行は、当たり抽選の当否判定結果や、リーチ発生の有無、リーチが発生した場合のリーチ種別などの遊技結果、および保留情報に基づいて実行される。
【５６６０】
図５４３は、キャラクター系ステージにおけるステージ移行の態様を示す説明図である。図５４３において、遊技回の遊技結果が「リーチ非発生・外れ」とは、当たり抽選において大当たりに当選していない遊技回であって、リーチも発生しない場合に該当する。遊技回の遊技結果が「ノーマルリーチ・外れ」とは、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、ノーマルリーチが発生した場合に該当する。遊技回の遊技結果が「スーパーリーチ・外れ」とは、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合に該当する。遊技回の遊技結果が「スペシャルリーチ・外れ」とは、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合に該当する。「大当たり」とは、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回に該当し、リーチ発生の有無、リーチ種別は問わない。
【５６６１】
本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がリーチ非発生・外れである場合には、当該遊技回におけるステージを継続（維持）し、ステージ移行を行わない構成とした。すなわち、リーチも発生しない、いわゆる完全外れの場合は、ステージ移行は行わない構成とした。
【５６６２】
また、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がノーマルリーチ・外れである場合にも、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。ノーマルリーチ・外れとなる遊技回は、頻繁に発生することから、その度にステージを移行していては、ステージの持つストーリー性を遊技者は読み取ることが難しくなるため、本実施形態では、ステージ移行は行わない構成とした。なお、この構成に換えて、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がノーマルリーチ・外れである場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、非キャラクター系ステージへ移行してもよい。
【５６６３】
キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合

にも、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行は行わない（すなわち、ステージ移行を制限する）構成とした。先に説明したように、スーパーリーチが発生した遊技回における画面演出は、戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画像であって、スペシャルリーチが発生した遊技回のようにデッド・オア・アライヴの演出となっていない。このため、図柄表示装置４１の表示面４１ａに戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出されることがないことから、当該戦士キャラクターが次の遊技回におけるステージに登場したとしても、遊技者はなんら違和感を持つことがない。このため、本実施形態では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合には、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。なお、この構成に換えて、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、非キャラクター系ステージへ移行してもよい。

【５６６４】

キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合には、当該遊技回の終了時に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する構成とした（但し、例外あり）。先に説明したように、スペシャルリーチが発生した遊技回における画面演出は、デッド・オア・アライヴの演出であることから、当たり抽選において外れ結果となった遊技回では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出される（図５４０（ｃ）参照）。このため、仮に、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした場合に、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回で何事もなかったように登場する動画像を見ることになり、違和感を感じる虞があった。この問題を解決するために、本実施形態では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合には、現在のキャラクター系ステージから、当該キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターに直接的に関係することのない非キャラクター系ステージへのステージ移行を行う構成とした。これにより、遊技者が、キャラクター系ステージにおいて戦士キャラクターが死亡した動画像を見た後に、死亡した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージが継続されて、死亡した当該戦士キャラクターが何事もなかったように登場するといった違和感を感じることを防止することができる。したがって、この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６６５】

キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する構成には、上述したように例外が存在する。具体的には、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチまたはスペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときに、非キャラクター系ステージへのステージ移行は実行せずに、異なる処理を行う。すなわち、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチに該当することを示す情報、およびスペシャルリーチに該当することを示す情報が存在しないときに限り、上述した、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する処理を行う。なお、上記スーパーリーチとは、当たり抽選において大当たり当選するか否かを問わない。すなわち、スーパーリーチは、スーパーリーチ・外れとスーパーリーチ・大当たりとを含む。上記スペシャルリーチとは、当たり抽選において大当たり当選するか否かを問わない。すなわち、スペシャルリーチは、スペシャルリーチ・外れとスペシャルリーチ・大当たりとを含む。

【５６６６】

キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場

合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときは、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした（例外１）。換言すれば、ステージ移行を制限することによって、当該遊技回におけるステージを継続する構成とした。この構成によれば、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、ステージ移行が行われずに、死亡した戦士キャラクターが登場するキャラクター系ステージに対応した画面演出が継続して表示されることになる。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、原則的に、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、非キャラクター系ステージへのステージ移行を行なっており、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場することはない。それにも拘わらず、例外１の構成によれば、ステージ移行が行われずに、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに登場することになる。翻ってみて、例外１の場合には、当該遊技回の終了時の保留情報には、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって有利度合（大当たりの期待度）が高い。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者は、キャラクター系ステージの状態にある遊技回において、スペシャルリーチ・外れとなった場合に、ステージ移行がなされないことを認識した場合に、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出、具体的にはバトル演出を認識することによって、ステージ移行がなされないことは、有利な結果を期待できると知ることができる。特に、保留情報が消化される時に実行される上記バトル演出は、先に敗北した戦士キャラクターと同一の戦士キャラクターによるものであることから、遊技者にとっては、先に敗北した戦士キャラクターによるバトル演出をもう１回、観ることができ、勝利することで敗北の雪辱を果たす（大当たり当選する）こともできる。このため、遊技者にとって、演出に対する感情移入が高まることになる。これらの結果、例外１の構成を備えるパチンコ機１０では、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６６７】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチに該当することを示す情報が存在する場合には、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外２）。

【５６６８】

例外２の構成によれば、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。例外２の場合、当該遊技回の終了時の保留情報には、スーパーリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって、比較的、有利度合が高い。スーパーリーチは、スペシャルリーチよりは有利度合は低いが、ノーマルリーチよりは有利度合が高いため、遊技者にとって、比較的、有利度合が高い。このため、パチンコ機１０によれば、遊技者は、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行したことを認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、例外２の構成を備えるパチンコ機１０では、比較的、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、ステージ移行後の新たなキャラクター（＝死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクター）は、移行後のステージや、スーパーリーチに該当する保留情報の消化時に出現することになることから、遊技者は、それまでに登場していたキャラクターとは違うキャラクターとなっても直ぐに馴染むことができ、演出に対する感情移入が高まる。このために、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【５６６９】
なお、本実施形態では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行するという原則に対する例外として、上述した例外１と例外２とを用意したが、変形例として、上述した例外１だけを用意し、例外２を除いた構成としてもよい。
【５６７０】
本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選した場合には、リーチ発生の有無、リーチが発生した場合のリーチ種別を問わず、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。遊技者は、当たり抽選において大当たり当選した場合に、縁起を担いで、大当たり当選した際のステージと同じステージで遊技を続けたいと思うことが多いことから、ステージ移行は行わない構成とした。なお、この構成に換えて、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において大当たり当選した場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、非キャラクター系ステージへ移行してもよい。
【５６７１】
図５４４は、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行の態様を示す説明図である。本実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がリーチ非発生・外れである場合には、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。すなわち、リーチも発生しない、いわゆる完全外れの場合は、ステージ移行は行わない構成とした。
【５６７２】
また、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がノーマルリーチ・外れである場合にも、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。ノーマルリーチ・外れとなる遊技回は、頻繁に発生することから、その度にステージを移行していては、ステージの持つストーリー性を遊技者は読み取ることが難しくなるため、本実施形態では、ステージ移行は行わない構成とした。なお、この構成に換えて、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がノーマルリーチ・外れである場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、非キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、キャラクター系ステージへ移行してもよい。
【５６７３】
非キャラクター系ステージにあり、かつ遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合には、当該遊技回の終了時に、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした。先に説明したように、スーパーリーチが発生した遊技回における画面演出は、戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画像であって、スペシャルリーチが発生した遊技回のようにデッド・オア・アライヴの演出となっていない。このため、図柄表示装置４１の表示面４１ａに戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出されることがないことから、当該戦士キャラクターが次の遊技回におけるステージに登場したとしても、遊技者はなんら違和感を持つことがない。このため、本実施形態では、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合には、当該スーパーリーチの演出に登場した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへ移行する構成とした。
【５６７４】
非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合には、遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（但し、例外あり）。先に説明したように、スペシャルリーチが発生した遊技回における画面演出は、デッド・オア・アライヴの演出であることから、当たり抽

選において外れ結果となった遊技回では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出される。このため、仮に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへのステージ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回で何事もなかったように登場する動画像を見ることになり、違和感を感じる虞があった。この問題を解決するために、本実施形態では、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合には、遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした。これにより、遊技者が、非キャラクター系ステージにおいて戦士キャラクターが死亡した動画像を見た後に、死亡した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行して、死亡した当該戦士キャラクターが何事もなかったように登場するといった違和感を感じることを防止することができる。したがって、この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６７５】

非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成には、上述したように例外が存在する。具体的には、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外Ａ）。なお、上記スペシャルリーチとは、当たり抽選において大当たり当選するか否かを問わない。すなわち、スペシャルリーチは、スペシャルリーチ・外れとスペシャルリーチ・大当たりとを含む。

【５６７６】

例外Ａの構成によれば、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、非キャラクター系ステージにおけるスペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクターが登場するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、原則的に、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへのステージ移行を行なっており、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場することはない。それにも拘わらず、例外Ａの構成によれば、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに登場することになる。翻ってみて、例外Ａの場合には、当該遊技回の終了時の保留情報には、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって有利度合が高い。このため、パチンコ機１０によれば、遊技者は、非キャラクター系ステージの状態にある遊技回において、スペシャルリーチ・外れとなった場合に、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージで何事もなかったかのように登場することを認識した場合に、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出、具体的にはバトル演出を認識することによって、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージでも登場することは、有利な結果を期待できると知ることができる。特に、保留情報が消化される時に実行される上記バトル演出は、先に敗北した戦士キャラクターと同一の戦士キャラクターによるものであることから、遊技者にとっては、先に敗北した戦士キャラクターによるバトル演出をもう１回、観ることができ、勝利することで敗北の雪辱を果たすこともできる。このため、遊技者にとって、演出に対する感情移入が高まることになる。これらの結果、例外Ａの構成を備えるパチンコ機１０では、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対

して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５６７７】
本実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージにあり、遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選した場合には、リーチ発生の有無、リーチが発生した場合のリーチ種別を問わず、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。遊技者は、当たり抽選において大当たり当選した場合に、縁起を担いで、大当たり当選した際のステージと同じステージで遊技を続けたいと思うことが多いことから、ステージ移行は行わない構成とした。なお、この構成に換えて、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において大当たり当選した場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、非キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、キャラクター系ステージへ移行してもよい。
【５６７８】
《１０－５》主制御装置において実行される各種処理：
次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【５６７９】
各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。
【５６８０】
＜タイマ割込み処理＞
図５４５は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。
【５６８１】
ステップＳｐ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｐ０１０２に進む。
【５６８２】
ステップＳｐ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｐ０１０３に進む。
【５６８３】
ステップＳｐ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｐ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図５４９）において、その値を更新する。
【５６８４】
ステップＳｐ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｐ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｐ０１０４を実行した後、ステップＳｐ０１０５に進む。

【５６８５】
ステップＳｐ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｐ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｐ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【５６８６】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５４５：Ｓｐ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５６８７】
図５４６は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｐ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｐ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｐ０２０３に進む。
【５６８８】
ステップＳｐ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｐ０２０４に進む。
【５６８９】
ステップＳｐ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｐ０２０９に進む。
【５６９０】
ステップＳｐ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｐ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｐ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。
【５６９１】
ステップＳｐ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｐ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｐ０２０７に進む。一方、ステップＳｐ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｐ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【５６９２】
ステップＳｐ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｐ０２０８に進む。
【５６９３】
ステップＳｐ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｐ０２０９に進む。
【５６９４】
ステップＳｐ０２０９では、上述したステップＳｐ０２０４又はステップＳｐ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｐ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値

未満でない場合には（Ｓｐ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【５６９５】
一方、ステップＳｐ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｐ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｐ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｐ０２１２に進む。
【５６９６】
ステップＳｐ０２１２では、ステップＳｐ０１０３（図５４５）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値と、後述する通常処理（図５４９）において更新した変動種別カウンタＣＳの値とを、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｐ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｐ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｐ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｐ０２１２を実行した後、ステップＳｐ０２１３に進む。
【５６９７】
ステップＳｐ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）の判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、および変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｐ０２１３を実行した後、ステップＳｐ０２１４に進む。
【５６９８】
ステップＳｐ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。先判定処理の判定結果としては、上述した当たり抽選の当否判定結果（大当たりの有無とも呼ぶ）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、および変動時間を含む。
【５６９９】
保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図５４９：ステップＳｐ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。
【５７００】
また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信

する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【５７０１】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｐ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【５７０２】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図５４６：Ｓｐ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５７０３】

図５４７は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【５７０４】

ステップＳｐ０３０１では、始動口用の入球処理（図５４６）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｐ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【５７０５】

ステップＳｐ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｐ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブル（図５３３（ａ））を参照する。その後、ステップＳｐ０３０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【５７０６】

一方、ステップＳｐ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｐ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｐ０３０４に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている高確率モード用の当否テーブル（図５３３（ｂ））を参照する。その後、ステップＳｐ０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【５７０７】

ステップＳｐ０３０５では、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｐ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｐ０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得された

ものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｐ０３０７を実行した後、ステップＳｐ０３０８に進む。

【５７０８】

ステップＳｐ０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｐ０３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｐ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０３０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｐ０３０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｐ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｐ０３１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、後述するステップＳｐ０３１５に進む。

【５７０９】

ステップＳｐ０３０５において、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｐ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｐ０３１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｐ０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｐ０３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【５７１０】

ステップＳｐ０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｐ０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０３１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、ステップＳｐ０３１５に進む。一方、ステップＳｐ０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｐ０３１３：ＮＯ）、そのままステップＳｐ０３１５に進む。

【５７１１】

ステップＳｐ０３１５では、変動時間を先に判定する変動時間先判定処理を実行する。具体的には、始動口用の入球処理（図５４６）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された変動種別カウンタＣＳと、ステップＳｐ０３１５までに求められた当たり抽選の当否判定結果およびリーチの発生の有無の判定結果と、に基づいて、変動時間を求める処理を行う。この処理は、後述する変動時間設定処理（図５５４）と同様の処理によって変動時間を求めるものである。ステップＳｐ０３１５を実行した後、本先判定処理を終了する。

【５７１２】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５４５：Ｓｐ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５７１３】

図５４８は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｐ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｐ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｐ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｐ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【５７１４】

ステップＳｐ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判

定した場合には（Ｓｐ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｐ０４０４に進む。

【５７１５】

ステップＳｐ０４０４では、ステップＳｐ０１０３（図５４５）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【５７１６】

一方、ステップＳｐ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｐ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【５７１７】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【５７１８】

図５４９は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｐ０５０２に進む。

【５７１９】

ステップＳｐ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｐ０５０３に進む。

【５７２０】

ステップＳｐ０５０３では、ステップＳｐ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｐ０５０３を実行した後、ステップＳｐ０５０４に進む。

【５７２１】

ステップＳｐ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｐ０５０５に進む。

【５７２２】

ステップＳｐ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｐ０５０６に進む。ステップＳｐ０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｐ０５０６を実行した後、ステップＳｐ０５０７に進む。

【５７２３】

ステップＳｐ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ス

テップＳｐ０５０８に進む。
【５７２４】
ステップＳｐ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｐ０５０９に進む。
【５７２５】
ステップＳｐ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｐ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｐ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｐ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｐ０５１０及びステップＳｐ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｐ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｐ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｐ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｐ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０５０３に戻り、ステップＳｐ０５０３からステップＳｐ０５０８までの各処理を実行する。
【５７２６】
なお、ステップＳｐ０５０３からステップＳｐ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。
【５７２７】
＜遊技回制御処理＞
次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図５４９：Ｓｐ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５７２８】
図５５０は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。
【５７２９】
ステップＳｐ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｐ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｐ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｐ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｐ０６０２に進む。
【５７３０】
ステップＳｐ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部

３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【５７３１】

ステップＳｐ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｐ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｐ０６０３に進む。

【５７３２】

ステップＳｐ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｐ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【５７３３】

一方、ステップＳｐ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｐ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０６０４に進む。

【５７３４】

ステップＳｐ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｐ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【５７３５】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図５５０：Ｓｐ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５７３６】

図５５１は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０７０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｐ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｐ０７０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｐ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｐ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０７０２に進む。

【５７３７】

ステップＳｐ０７０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｐ０７０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【５７３８】

ステップＳｐ０７０３では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｐ０７０３を実行した後、ステップＳｐ０７０４に進む。

【５７３９】

ステップＳｐ０７０４では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｐ０７０４を実行した後、ステップＳｐ０７０５に進む。

【５７４０】

ステップＳｐ０７０５では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｐ０７０６で設定された

変動時間の情報が含まれている。ステップＳｐ０７０５を実行した後、ステップＳｐ０７０６に進む。

【５７４１】

ステップＳｐ０７０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、当たり抽選についての外れ結果の情報が含まれている。

【５７４２】

ステップＳｐ０７０５およびステップＳｐ０７０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図５４９）におけるステップＳｐ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｐ０７０６を実行した後、ステップＳｐ０７０７に進む。

【５７４３】

ステップＳｐ０７０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｐ０７０７を実行した後、ステップＳｐ０７０８に進む。

【５７４４】

ステップＳｐ０７０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｐ０７０８を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【５７４５】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図５５１：Ｓｐ０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５７４６】

図５５２は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０８０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図５３２）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図５３２）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｐ０８０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【５７４７】

ステップＳｐ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｐ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０８０２～ステップ

Ｓｐ０８０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｐ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｐ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｐ０８０８～ステップＳｐ０８１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【５７４８】

ステップＳｐ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｐ０８０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｐ０８０４に進む。ステップＳｐ０８０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｐ０８０５に進む。

【５７４９】

ステップＳｐ０８０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｐ０８０５を実行した後、ステップＳｐ０８０６に進む。

【５７５０】

ステップＳｐ０８０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｐ０８０７へ進む。

【５７５１】

ステップＳｐ０８０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップＳｐ０８０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図５４９）におけるステップＳｐ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。

【５７５２】

ステップＳｐ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｐ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｐ０８０８に進む。

【５７５３】

ステップＳｐ０８０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｐ０８０９に進む。ステップＳｐ０８０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｐ０８１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｐ０８１１に進む。

【５７５４】

ステップＳｐ０８１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｐ０８１１を実行した後、ステップＳｐ０８１２に進む。

【５７５５】
ステップＳｐ０８１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｐ０８１３に進む。
【５７５６】
ステップＳｐ０８１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。
【５７５７】
ステップＳｐ０８１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図５４９）におけるステップＳｐ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【５７５８】
＜当たり判定処理＞
次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図５５１：Ｓｐ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５７５９】
図５５３は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【５７６０】
ステップＳｐ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｐ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０９０２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図５３３（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｐ０９０４に進む。
【５７６１】
一方、ステップＳｐ０９０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｐ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｐ０９０３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図５３３（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｐ０９０４に進む。
【５７６２】
ステップＳｐ０９０４では、ステップＳｐ０９０２又はステップＳｐ０９０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｐ０９０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｐ０９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０９０５に進む。
【５７６３】
ステップＳｐ０９０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｐ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定

した場合には（Ｓｐ０９０５：ＮＯ）、ステップＳｐ０９０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図５３４（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【５７６４】

一方、ステップＳｐ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０９０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図５３４（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｐ０９０６又はステップＳｐ０９０７の処理を実行した後、ステップＳｐ０９０８に進む。

【５７６５】

ステップＳｐ０９０８では、ステップＳｐ０９０６又はステップＳｐ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｐ０９０８を実行した後、ステップＳｐ０９０９に進む。

【５７６６】

ステップＳｐ０９０９では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図５３１）に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｐ０９０６又はステップＳｐ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｐ０９０９を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【５７６７】

ステップＳｐ０９０４において、ステップＳｐ０９０２又はステップＳｐ０９０３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｐ０９０４：ＮＯ）、ステップＳｐ０９１０に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図５３１）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｐ０９１１に進む。

【５７６８】

ステップＳｐ０９１１において、ステップＳｐ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｐ０９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０９１２に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｐ０９１２を実行した後、ステップＳｐ０９１３に進む。

【５７６９】

一方、ステップＳｐ０９１１において、ステップＳｐ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｐ０９１１：ＮＯ）、ステップＳｐ０９１２を実行することなく、ステップＳｐ０９１３に進む。

【５７７０】

ステップＳｐ０９１３では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７

ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｐ０９１３を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【５７７１】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図５５１：Ｓｐ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５７７２】

図５５４は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１００１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を把握する。その後、ステップＳｐ１００２に進む。

【５７７３】

ステップＳｐ１００２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には、大当たり当選であるとして（Ｓｐ１００２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１００３に進む。

【５７７４】

ステップＳｐ１００３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｐ１００４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【５７７５】

ステップＳｐ１００２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｐ１００２：ＮＯ）、ステップＳｐ１００５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｐ１００２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｐ１００５）を実行することから、ステップＳｐ１００５においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチ（いわゆる外れリーチ）が発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮである場合にはリーチが発生するとして（Ｓｐ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１００６に進む。

【５７７６】

ステップＳｐ１００６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生・外れ用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、先に説明したステップＳｐ１００４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【５７７７】

ステップＳｐ１００５において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｐ１００５：ＮＯ）、ステップＳｐ１００７に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生・外れ用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、先に説明したステップＳｐ１００４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４

ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【５７７８】

＜変動終了処理＞

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図５５０：Ｓｐ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５７７９】

図５５５は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１１０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｐ１１０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図５５４）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【５７８０】

ステップＳｐ１１０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｐ１１０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。

【５７８１】

ステップＳｐ１１０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｐ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１１０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｐ１１０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｐ１１０３を実行した後、ステップＳｐ１１０４に進む。

【５７８２】

ステップＳｐ１１０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｐ１１０４において、上記フラグのいずれもがＯＮではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｐ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｐ１１０５に進む。

【５７８３】

ステップＳｐ１１０５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【５７８４】

ステップＳｐ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１１０６に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｐ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｐ１１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１１０７に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。ステップＳｐ１１０７を実行した後、ステップＳｐ１１０８に進む。一方、ステップＳｐ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｐ１１０６：ＮＯ）、ステップＳｐ１１０７を実行することなく、ステップＳｐ１１０８に進む。

【５７８５】

ステップＳｐ１１０８では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【５７８６】

ステップＳｐ１１０８において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｐ１１０８：ＮＯ）、ステップＳｐ１１０９に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。

【５７８７】

ステップＳｐ１１０９において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｐ１１０９：ＮＯ）には、ステップＳｐ１１１０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｐ１１１０を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【５７８８】

ステップＳｐ１１０８において高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｐ１１０８：ＹＥＳ）、または、ステップＳｐ１１０９において遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合（ステップＳｐ１１０９：ＹＥＳ）には、ステップＳｐ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップＳｐ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｐ１１０５：ＮＯ）に、ステップＳｐ１１０６～ステップＳｐ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

【５７８９】

一方、ステップＳｐ１１０４において、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかのフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｐ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１１１１に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｐ１１１１を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【５７９０】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図５４９：Ｓｐ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５７９１】

図５５６は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１２０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【５７９２】

ステップＳｐ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｐ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｐ１２０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【５７９３】

ステップＳｐ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｐ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｐ１２０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【５７９４】

ステップＳｐ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｐ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｐ１２０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｐ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２０５に進む

。一方、ステップＳｐ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｐ１２０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【５７９５】

ステップＳｐ１２０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｐ１２０６に進む。ステップＳｐ１２０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｐ１２０７に進む。

【５７９６】

ステップＳｐ１２０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｈ（図５３１）に記憶されている

【５７９７】

開放条件は、例えば下記の通りである。

・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【５７９８】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【５７９９】

ステップＳｐ１２０７を実行した後、前述したステップＳｐ１２０８に進む。

【５８００】

ステップＳｐ１２０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｐ１２０８を実行した後、ステップＳｐ１２０９に進む。

【５８０１】

ステップＳｐ１２０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図５４９）におけるステップＳｐ０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｐ１２０９を実行した後、ステップＳｐ１２１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【５８０２】

ステップＳｐ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２１１に進む。

【５８０３】

ステップＳｐ１２１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｐ１２１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｐ１２１１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｐ１２１３に進む。

【５８０４】

ステップＳｐ１２１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｐ１２１３を実行した後、ステップＳｐ１２１４に進む。

【５８０５】

ステップＳｐ１２１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｐ１２１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図５４９：ステップＳｐ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｐ１２１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【５８０６】

ステップＳｐ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｐ１２１６を実行した後、ステップＳｐ１２１７に進む。

【５８０７】

ステップＳｐ１２１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｐ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｐ１２１７：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２１８に進む。一方、ステップＳｐ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｐ１２１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【５８０８】

ステップＳｐ１２１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｐ１２１９に進む。

【５８０９】

ステップＳｐ１２１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｐ１２１９を実行した後、ステップＳｐ１２２０に進む。

【５８１０】

ステップＳｐ１２２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｐ１２２０を実行した後、ステップＳｐ１２２１に進む。

【５８１１】
ステップＳｐ１２２１では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図５４９）におけるステップＳｐ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｐ１２２１を実行した後、ステップＳｐ１２２２に進む。
【５８１２】
ステップＳｐ１２２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【５８１３】
ステップＳｐ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２２３に進む。
【５８１４】
ステップＳｐ１２２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｐ１２２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｐ１２２０において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１２２３：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２２４に進む。
【５８１５】
ステップＳｐ１２２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｐ１２２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｐ１２２５を実行した後、ステップＳｐ１２２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｐ１２２６を実行した後、ステップＳｐ１２２７に進む。
【５８１６】
ステップＳｐ１２２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。ステップＳｐ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１２２７：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２２８に進む。
【５８１７】
ステップＳｐ１２２８では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図５４９）におけるステップＳｐ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｐ１２２８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【５８１８】
一方、ステップＳｐ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｐ１２２７：ＮＯ）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｐ１２２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｐ１２２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【５８１９】
＜大入賞口開閉処理＞
次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図５５６：Ｓｐ１２１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５８２０】
図５５７は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１３０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｐ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｐ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｐ１３０２に進む。
【５８２１】
ステップＳｐ１３０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｐ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｐ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１３０３に進む。
【５８２２】
ステップＳｐ１３０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｐ１３０４に進む。
【５８２３】
ステップＳｐ１３０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図５４９：ステップＳｐ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｐ１３０４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【５８２４】
ステップＳｐ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｐ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｐ１３０３およびステップＳｐ１３０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【５８２５】
ステップＳｐ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｐ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１３０５に進む。
【５８２６】
ステップＳｐ１３０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｐ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｐ１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１３０６に進む。
【５８２７】
ステップＳｐ１３０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｐ１３０７に進む。
【５８２８】
ステップＳｐ１３０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図５４９：ステップＳｐ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｐ１３０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【５８２９】
ステップＳｐ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｐ１３０５：ＮＯ）、ステップＳｐ１３０６およびステップＳｐ１３０７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【５８３０】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図５５６：Ｓｐ１２２５）として主制

御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５８３１】
図５５８は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１４０１では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【５８３２】
ステップＳｐ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１４０２に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。ステップＳｐ１４０２を実行した後、ステップＳｐ１４０３に進む。
【５８３３】
ステップＳｐ１４０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｐ１４０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップＳｐ１４０５に進む。
【５８３４】
ステップＳｐ１４０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｐ１４０６に進む。
【５８３５】
ステップＳｐ１４０６では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｐ１４１１に進む。
【５８３６】
一方、ステップＳｐ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｐ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｐ１４０７に進み、ＲＡＭ６４の８Ｒ通常大当たりフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｐ１４０８に進む。
【５８３７】
ステップＳｐ１４０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｐ１４０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｐ１４１０に進む。
【５８３８】
ステップＳｐ１４１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｐ１４１１に進む。
【５８３９】
ステップＳｐ１４１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【５８４０】
＜電役サポート用処理＞
次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図５４９：Ｓｐ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５８４１】

図５５９は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１５０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｐ１５０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｐ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｐ１５０２に進む。

【５８４２】

ステップＳｐ１５０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｐ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｐ１５０２:ＮＯ）、ステップＳｐ１５０３に進む。

【５８４３】

ステップＳｐ１５０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆ（図５３１）に設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【５８４４】

ステップＳｐ１５０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｐ１５０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５０４に進む。

【５８４５】

ステップＳｐ１５０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｐ１５０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｐ１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｐ１５０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｐ１５０４：ＮＯ）、ステップＳｐ１５０６に進む。

【５８４６】

ステップＳｐ１５０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｐ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１５０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｐ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｐ１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５０７に進む。

【５８４７】

ステップＳｐ１５０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｐ１５０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｐ１５０７において開閉実行モードではなく（Ｓｐ１５０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｐ１５０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｐ１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｐ１５１０に進む。

【５８４８】
ステップＳｐ１５１０では、ステップＳｐ１５０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｐ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｐ１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。
【５８４９】
一方、ステップＳｐ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｐ１５１０：ＮＯ）、ステップＳｐ１５１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。
【５８５０】
ステップＳｐ１５０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｐ１５０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｐ１５０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｐ１５０８：ＮＯ）、ステップＳｐ１５１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｐ１５１３に進む。
【５８５１】
ステップＳｐ１５１３では、ステップＳｐ１５１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｐ１５１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｐ１５１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｐ１５１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｐ１５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。
【５８５２】
ステップＳｐ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｐ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｐ１５１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｐ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１５１５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５１６に進む。
【５８５３】
ステップＳｐ１５１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｐ１５１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【５８５４】
ステップＳｐ１５０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【５８５５】
＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図５５９：Ｓｐ１５１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５８５６】

図５６０は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１６０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｐ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１６０２に進む。

【５８５７】

ステップＳｐ１６０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｐ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｐ１６０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【５８５８】

ステップＳｐ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１６０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｐ１６０３を実行した後、ステップＳｐ１６０４に進む。

【５８５９】

ステップＳｐ１６０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｐ１６０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｐ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｐ１６０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｐ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１６０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【５８６０】

ステップＳｐ１６０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｐ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｐ１６０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｐ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｐ１６０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｐ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１６０７：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１６０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｐ１６０９に進む。

【５８６１】

ステップＳｐ１６０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｐ１６０９：ＮＯ）、ステップＳｐ１６１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【５８６２】

ステップＳｐ１６１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（

Ｓｐ１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１６１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【５８６３】

一方、ステップＳｐ１６０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｐ１６０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｐ１６１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｐ１６１０：ＮＯ）、ステップＳｐ１６１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【５８６４】

《１０－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【５８６５】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【５８６６】

図５６１は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【５８６７】

ステップＳｐ１７０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｐ１７０１を実行した後、ステップＳｐ１７０２に進む。

【５８６８】

ステップＳｐ１７０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｐ１７０１で記憶したコマンドのうちの保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｐ１７０２を実行した後、ステップＳｐ１７０３に進む。

【５８６９】

ステップＳｐ１７０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｐ１７０３を実行した後、ステップＳｐ１７０４に進む。

【５８７０】

ステップＳｐ１７０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｐ１７０４を実行した後、ステップＳｐ１７０５に進む。

【５８７１】

ステップＳｐ１７０５では、ステージ演出用処理を実行する。ステージ演出用処理では、先に説明したステージに対応した画面演出を表示させる処理を行う。ステージ演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｐ１７０５を実行した後、ステップＳｐ１７０６に進む。

【５８７２】
ステップＳｐ１７０６では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップＳｐ１７０６を実行した後、ステップＳｐ１７０７に進む。
【５８７３】
ステップＳｐ１７０７では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｐ１７０７を実行した後、ステップＳｐ１７０８に進む。
【５８７４】
ステップＳｐ１７０８では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｐ１７０８を実行した後、ステップＳｐ１７０９に進む。
【５８７５】
ステップＳｐ１７０９では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｐ１７０９を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【５８７６】
＜保留コマンド対応処理＞
次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５６１：Ｓｐ１７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【５８７７】
図５６２は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１８０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｐ１８０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｐ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１８０２に進む。
【５８７８】
ステップＳｐ１８０２では、今回受信した保留コマンドを読み出し、当該保留コマンドから、保留情報を読み出す。保留情報には、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の各情報が含まれる。そして、読み出した保留情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。保留情報は、第１始動口３３の保留個数である最大４個分の情報と、第２始動口３４の保留個数である最大４個分の情報とが更新されて記憶される。ステップＳｐ１８０２を実行した後、ステップＳｐ１８０３に進む。
【５８７９】
ステップＳｐ１８０３では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳｐ１８０３の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳｐ１８０３を実行した後、ステップＳｐ１８０４に進む。
【５８８０】
ステップＳｐ１８０４では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｐ

１８０３において特定された第１保留個数と第２保留個数とに対応させて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を第１保留個数と第２保留個数とに対応させて変更する。具体的には、前記コマンドを受信した表示制御装置１００は、第１始動口保留用領域Ｄｓ１における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第１保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。また、表示制御装置１００は、第２始動口保留用領域Ｄｓ２における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第２保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。ステップＳｐ１８０４を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

【５８８１】

＜入球時の更新処理＞

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図５６２：Ｓｐ１８０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５８８２】

図５６３は、入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１９０１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｐ１９０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｐ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１９０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｐ１９０２を実行した後、ステップＳｐ１９０４に進む。

【５８８３】

ステップＳｐ１９０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｐ１９０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｐ１９０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｐ１９０３を実行した後、ステップＳｐ１９０４に進む。

【５８８４】

ステップＳｐ１９０２及びステップＳｐ１９０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０におい

て把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【５８８５】

ステップＳｐ１９０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｐ１９０４を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【５８８６】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５６１：Ｓｐ１７０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５８８７】

図５６４は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２００１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｐ２００１において、変動用コマンド及び種別コマンドのうちの少なくとも一方を受信していないと判定した場合には（Ｓｐ２００１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｐ２００１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｐ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２００２に進む。

【５８８８】

ステップＳｐ２００２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｐ２００３に進む。

【５８８９】

ステップＳｐ２００３では、大当たり時やリーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｐ２００３を実行した後、ステップＳｐ２００４に進む。

【５８９０】

ステップＳｐ２００４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、または８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【５８９１】
今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｐ２００４を実行した後、ステップＳｐ２００５に進む。
【５８９２】
ステップＳｐ２００５では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｐ２００４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ（図５３７）に記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｐ２００６に進む。
【５８９３】
ステップＳｐ２００６では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｐ２００７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｐ２００７を実行した後、ステップＳｐ２００８に進む。
【５８９４】
ステップＳｐ２００８では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理では、変動開始時において第１保留個数または第２保留個数を１だけ減らす処理を行う。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップＳｐ２００８を実行した後、ステップＳｐ２００９に進む。
【５８９５】
ステップＳｐ２００９では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理（図５６２）のステップＳｐ１８０３で実行した保留表示制御処理と同様の処理を行う。具体的には、ステップＳｐ２００８において特定された第１保留個数と第２保留個数とに対応させて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を第１保留個数と第２保留個数とに対応させて変更する。ステップＳｐ２００９を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。
【５８９６】
＜演出パターン設定処理＞
次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図５６４：Ｓｐ２００３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【５８９７】
図５６５は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２１０１では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図５６４）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｐ２１０１において、当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｐ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２１０２

に進む。
【５８９８】
ステップＳｐ２１０２では、大当たり時用演出パターン設定処理を実行する。大当たり時用演出パターン設定処理は、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選したことを示す演出について演出パターンを実行するように設定する処理である。大当たり時用演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｐ２１０２を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【５８９９】
ステップＳｐ２１０１において、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｐ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｐ２１０３に進む。
【５９００】
ステップＳｐ２１０３では、今回の遊技回においてリーチ発生となったか否かを判定する。この判定は、図５６４のステップＳｐ２００１によって把握したリーチ発生の有無の情報を用いて行う。ステップＳｐ２１０３において、今回の遊技回においてリーチ発生となったと判定した場合には（Ｓｐ２１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２１０４に進む。
【５９０１】
ステップＳｐ２１０４では、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理を実行する。リーチ発生・外れ時用演出パターンは、当たり抽選において大当たりに当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回において様々な種類のリーチとなったことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する処理である。リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｐ２１０４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【５９０２】
一方、ステップＳｐ２１０３において、今回の遊技回においてリーチ発生となっていないと判定した場合には（Ｓｐ２１０３：ＮＯ）、ステップＳｐ２１０５に進み、リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理を実行する。リーチ非発生・外れ時用演出パターンは、当たり抽選において大当たりに当選していない遊技回であってリーチも発生しない場合の演出を実行するように設定する処理である。リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｐ２１０５を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【５９０３】
＜大当たり時用演出パターン設定処理＞
次に、大当たり時用演出パターン設定処理について説明する。大当たり時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図５６５：Ｓｐ２１０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。大当たり時用演出パターン設定処理は、リーチの種別を判定して、そのリーチの種別に応じた大当たり時用の演出パターンを設定するものである。以下、この大当たり時用演出パターン設定処理について詳述する。
【５９０４】
図５６６は、大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２２０１では、大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照する。本実施形態のパチンコ機１０は、音光側ＲＯＭ９３のリーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃ（図５３７）に、大当たり時用のリーチ振分テーブルとリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルとを記憶している。
【５９０５】
図５６７は、リーチ振分テーブルの内容を示す説明図である。図５６７（ａ）は大当たり時用のリーチ振分テーブルを示し、図５６７（ｂ）はリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを示している。各リーチ振分テーブルには、振り分け結果として、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチが設定されている。
【５９０６】

図５６７（ａ）に示すように、大当たり時用のリーチ振分テーブルには、変動時間とリーチの種別（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ）との対応関係が示されている。先に説明したように、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図５５４）によって設定された大当たり時（当たり抽選において大当たり当選した場合）の変動時間は、リーチの種別に応じたものとなっている。この変動時間とリーチの種別との対応関係が、大当たり時用のリーチ振分テーブルに記憶されている。具体的には、変動時間が３５秒である場合がノーマルリーチに対応しており、変動時間が６５秒である場合がスーパーリーチに対応しており、変動時間が１２５秒である場合がスペシャルリーチに対応している。

【５９０７】

図５６７（ｂ）に示すように、リーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルには、変動時間とリーチの種別（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ）との対応関係が示されている。先に説明したように、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図５５４）によって設定されたリーチ発生・外れ時（当たり抽選において大当たり当選せず、かつリーチが発生した場合）の変動時間は、リーチの種別に応じたものとなっている。この変動時間とリーチの種別との対応関係が、リーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルに記憶されている。具体的には、変動時間が３０秒である場合がノーマルリーチに対応しており、変動時間が６０秒である場合がスーパーリーチに対応しており、変動時間が１２０秒である場合がスペシャルリーチに対応している。

【５９０８】

図５６６のステップＳｐ２２０１では、リーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃから図５６７（ａ）に示した大当たり時用のリーチ振分テーブルを読み出して参照する。その後、ステップＳｐ２２０２に進み、ステップＳｐ２２０１でリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、遊技回演出設定処理（図５６４）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間の情報が、ノーマルリーチに対応しているか否かを判定する。

【５９０９】

ステップＳｐ２２０２において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｐ２２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２２０３に進む。

【５９１０】

ステップＳｐ２２０３では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５３７）に記憶されているノーマルリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図５６４）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。ノーマルリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルは、ノーマルリーチが発生し、かつ大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップＳｐ２２０３を実行した後、ステップＳｐ２２０４に進む。

【５９１１】

ステップＳｐ２２０４では、ステップＳｐ２２０３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｐ２２０４の実行後、本大当たり時用演出パターン設定処理を終了する。

【５９１２】

一方、ステップＳｐ２２０２において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｐ２２０２：ＮＯ）、ステップＳｐ２２０５に進み、ステップＳｐ２２０１で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、遊技回演出設定処理（図５６４）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間の情報が、スーパーリーチに対応しているか否かを判定する。

【５９１３】

ステップＳｐ２２０５において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｐ２２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２２０６に進む。

【５９１４】
ステップＳｐ２２０６では音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５３７）に記憶されているスーパーリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図５６４）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。スーパーリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルは、スーパーリーチが発生し、かつ大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。この演出パターンは、後述するスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理によって取得される演出パターンと比較して、スーパーリーチが発生したことを示す部分については同一であり、当たり抽選の結果を示唆する部分については相違する。このため、より具体的な処理内容については、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理において説明する。ステップＳｐ２２０６を実行した後、先に説明したステップＳｐ２２０４に進み、ステップＳｐ２２０６によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。
【５９１５】
ステップＳｐ２２０５において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｐ２２０５：ＮＯ）、ステップＳｐ２２０７に進む。ステップＳｐ２２０５において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップＳｐ２２０１で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップＳｐ２２０７に進む。
【５９１６】
ステップＳｐ２２０７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５３７）に記憶されているスペシャルリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図５６４）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。スペシャルリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルは、スペシャルリーチが発生し、かつ大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。この演出パターンは、後述するスペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理によって取得される演出パターンと比較して、スペシャルリーチが発生したことを示す部分については同一であり、当たり抽選の結果を示唆する部分については相違する。このため、より具体的な処理内容については、スペシャルリーチ・外れ用演出パターンテーブル参照処理において説明する。ステップＳｐ２２０７を実行した後、先に説明したステップＳｐ２２０４に進み、ステップＳｐ２２０７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。
【５９１７】
＜リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理＞
次に、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理について説明する。リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図５６５：Ｓｐ２１０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理は、本大当たり時用演出パターン設定処理と同様に、リーチの種別を判定して、そのリーチの種別に応じたリーチ発生・外れ時用の演出パターンを設定するものである。以下、このリーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理について詳述する。
【５９１８】
図５６８は、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２３０１では、リーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃから図５６７（ｂ）に示したリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを読み出して参照する。その後、ステップＳｐ２３０２に進み、ステップＳｐ２３０１でリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、遊技回演出設定処理（図５６４）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間の情報が、ノーマルリーチに対応

しているか否かを判定する。
【５９１９】
ステップＳｐ２３０２において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｐ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２３０３に進む。
【５９２０】
ステップＳｐ２３０３では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５３７）に記憶されているノーマルリーチ・外れ時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図５６４）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｐ２３０３を実行した後、ステップＳｐ２３０４に進む。
【５９２１】
ステップＳｐ２３０４では、ステップＳｐ２３０３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｐ２３０４の実行後、本リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理を終了する。
【５９２２】
一方、ステップＳｐ２３０２において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｐ２３０２：ＮＯ）、ステップＳｐ２３０５に進み、ステップＳｐ２３０１でリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、遊技回演出設定処理（図５６４）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間の情報が、スーパーリーチに対応しているか否かを判定する。
【５９２３】
ステップＳｐ２３０５において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｐ２３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２３０６に進む。
【５９２４】
ステップＳｐ２３０６では、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲを１に設定する。リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲは、当たり抽選において外れ結果となった遊技回においてリーチが発生した場合の当該リーチの種別を判定するための値であり、１のときに前記種別がスーパーリーチであることを意味し、２のときに前記種別がスペシャルリーチであることを意味し、０であるときにスーパーリーチおよびスペシャルリーチのいずれでもないことを意味する。ステップＳｐ２３０６を実行した後、ステップＳｐ２３０７に進む。
【５９２５】
ステップＳｐ２３０７では、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理は、スーパーリーチ・外れ時用の演出パターンテーブルを参照することによって、演出パターンを取得する処理である。スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。ステップＳｐ２３０７を実行した後、先に説明したステップＳｐ２３０４に進み、ステップＳｐ２３０７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。
【５９２６】
ステップＳｐ２３０５において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｐ２３０５：ＮＯ）、ステップＳｐ２３０８に進む。ステップＳｐ２３０５において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップＳｐ２３０１でリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップＳｐ２３０８に進む。
【５９２７】
ステップＳｐ２３０８では、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲを２に設定する。すなわち、当たり抽選において外れ結果となった遊技回においてリーチが発生した場合の当該リーチの種別がスペシャルリーチであることを意味する値２に、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲを設定する。ステップＳｐ２３０８を実行した後、ステップＳｐ

２３０９に進む。
【５９２８】
ステップＳｐ２３０９では、スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理は、スペシャルリーチ・外れ時用の演出パターンテーブルを参照することによって、演出パターンを取得する処理である。スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。ステップＳｐ２３０９を実行した後、先に説明したステップＳｐ２３０４に進み、ステップＳｐ２３０９によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。
【５９２９】
＜スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理＞
次に、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理は、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図５６８：Ｓｐ２３０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。
【５９３０】
図５６９は、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２４０１では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１であるか否かを判定する。キャラクター系ステージ判定値ＶＳは、先に説明したステージがキャラクター系ステージにあるか非キャラクター系ステージにあるかを判定するための値であり、１のときにキャラクター系ステージにあることを意味し、１でない（＝０）ときに非キャラクター系ステージにあることを意味する。ステップＳｐ２４０１において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１でない、すなわち、ステージが非キャラクター系ステージにあると判定された場合には（Ｓｐ２４０１：ＮＯ）、ステップＳｐ２４０２に進む。
【５９３１】
ステップＳｐ２４０２では、戦士キャラクター抽選処理を実行する。戦士キャラクター抽選処理は、先に説明した戦士キャラクターＡ～Ｄのうちから一つの戦士キャラクターを特定するための抽選を行う処理である。具体的には、戦士キャラクター抽選用の乱数カウンタＣ５から値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された戦士キャラクター抽選用テーブルと照合することにより抽選を行う。なお、戦士キャラクター抽選用の乱数カウンタＣ５は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。乱数カウンタＣ５は、短時間の間隔で更新される。
【５９３２】
図５７０は、戦士キャラクター抽選用テーブルの内容を示す説明図である。図５７０に示すように、「０～９９」の、戦士キャラクター抽選用の乱数カウンタＣ５の値のうち、「０～２４」が戦士キャラクターＡに対応しており、「２５～４９」が戦士キャラクターＢに対応しており、「５０～７４」が戦士キャラクターＣに対応しており、「７５～９９」が戦士キャラクターＤに対応している。本実施形態では、戦士キャラクターＡ～Ｄのそれぞれが等しい確率で当選する構成としたが、これに換えて、各戦士キャラクターＡ～Ｄの当選確率が異なる構成としてもよい。ステップＳｐ２４０２を実行した後、ステップＳｐ２４０３に進む。
【５９３３】
ステップＳｐ２４０３では、ステップＳｐ２４０２に得られた抽選結果に基づいて、戦士キャラクター判定値ＶＣを設定する。具体的には、抽選結果を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された戦士キャラクター判定値対応テーブルと照合することにより、戦士キャラクター判定値ＶＣの設定を行う。
【５９３４】
図５７１は、戦士キャラクター判定値対応テーブルの内容を示す説明図である。図５７１に示すように、戦士キャラクターＡの抽選結果に戦士キャラクター判定値Ｖｃとして１

が対応しており、戦士キャラクターＢの抽選結果に戦士キャラクター判定値ＶｃとしてＡ２が対応しており、戦士キャラクターＣの抽選結果に戦士キャラクター判定値ＶｃとしてＡ３が対応しており、戦士キャラクターＤの抽選結果に戦士キャラクター判定値ＶｃとしてＡ４が対応している。図５６９のステップＳｐ２４０３を実行した後、ステップＳｐ２４０４に進む。

【５９３５】

ステップＳｐ２４０１において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１である、すなわち、ステージがキャラクター系ステージにあると判定された場合には（Ｓｐ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２４０２およびステップＳｐ２４０３を実行することなく、ステップＳｐ２４０４に進む。

【５９３６】

ステップＳｐ２４０４では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５３７）に記憶されているスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル群から、戦士キャラクター判定値ＶＣに基づく演出パターンテーブルを特定する。スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル群には、戦士キャラクターＡ～Ｄのそれぞれに対応したスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル、すなわち、戦士キャラクターＡ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル、戦士キャラクターＢ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル、戦士キャラクターＣ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル、戦士キャラクターＤ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブルが備えられている。ステップＳｐ２４０４では、戦士キャラクター判定値ＶＣが１であるときに戦士キャラクターＡ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブルを特定し、戦士キャラクター判定値ＶＣが２であるときに戦士キャラクターＢ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブルを特定し、戦士キャラクター判定値ＶＣが３であるときに戦士キャラクターＣ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブルを特定し、戦士キャラクター判定値ＶＣが４であるときに戦士キャラクターＤ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｐ２４０４を実行した後、ステップＳｐ２４０５に進む。

【５９３７】

ステップＳｐ２４０５では、ステップＳｐ２４０４で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図５６４）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｐ２４０５を実行した後、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【５９３８】

スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理の終了後、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理（図５６８）のステップＳｐ２３０４に進み、ステップＳｐ２４０５（図５６９）によって取得した演出パターンが、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定される。

【５９３９】

＜スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理＞

次に、スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理は、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図５６８：Ｓｐ２３０９）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【５９４０】

図５７２は、スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２５０１～Ｓｐ２５０３は、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理におけるステップＳｐ２４０１～Ｓｐ２４０３と同一の処理である。

【５９４１】
ステップＳｐ２５０４は、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理におけるステップＳｐ２４０４に対応する処理である。具体的には、ステップＳｐ２５０４では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５３７）に記憶されているスペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル群から、戦士キャラクター判定値ＶＣに基づく演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｐ２５０４を実行した後、ステップＳｐ２５０５に進む。
【５９４２】
ステップＳｐ２５０５では、ステップＳｐ２５０４で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図５６４）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｐ２５０５を実行した後、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。
【５９４３】
スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理の終了後、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理（図５６８）のステップＳｐ２３０４に進み、ステップＳｐ２５０５（図５７２）によって取得した演出パターンが、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定される。
【５９４４】
＜リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理＞
次に、リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理について説明する。リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図５６５：Ｓｐ２１０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理について詳述する。
【５９４５】
図５７３は、リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２６０１では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５３７）に記憶されている外れ時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図５６４）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。リーチ非発生・外れ時用の演出は、大当たりに当選せず、かつリーチも発生しなかったことを示唆する演出であり、具体的には、図柄表示装置４１に表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を、有効ラインＬ上においてそれぞれに違ったものとする演出である。ステップＳｐ２６０１を実行した後、ステップＳｐ２６０２に進み、ステップＳｐ２６０１によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｐ２６０２の実行後、本リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理を終了する。
【５９４６】
＜変動開始時の更新処理＞
次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図５６４：Ｓｐ２００８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【５９４７】
図５７４は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２７０１では、今回受信した変動用コマンドが、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るもの（以下、第１変動用コマンドと呼ぶ）であるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか（以下、第２変動用コマンドと呼ぶ）を判定する。ステップＳｐ２７０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドであると判定した場合には（Ｓｐ２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２７０２に進む。
【５９４８】

ステップＳｐ２７０２では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第１保留個数カウンタを１減算する。ステップＳｐ２７０２を実行した後、ステップＳｐ２７０３に進む。

【５９４９】

ステップＳｐ２４０３では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第１始動口保留演出用記憶エリア（図示せず）に格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このシフト処理は、記憶されているエリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｐ２４０３を実行した後、ステップＳｐ２４０６に進む。

む。

【５９５０】

一方、ステップＳｐ２７０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドではない、すなわち、第２変動用コマンドと判定した場合には（Ｓｐ２７０１：ＮＯ）、ステップＳｐ２７０３に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第２保留個数カウンタを１減算する。ステップＳｐ２７０３を実行した後、ステップＳｐ２７０４に進む。

【５９５１】

ステップＳｐ２７０４では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【５９５２】

＜ステージ演出用処理＞

次に、ステージ演出用処理について説明する。ステージ演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５６１：Ｓｐ１７０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５９５３】

図５７５は、ステージ演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２８０１では、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられた時（電源投入時）から初回の実行時であるか否かを判定する。ステップＳｐ２８０１において、電源投入時から初回の実行時であると判定した場合には（Ｓｐ２８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２８０２に進む。

【５９５４】

ステップＳｐ２８０２では、田舎のステージ（図５３９（ａ）参照）に対応した画面演出を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、田舎のステージに対応した画面演出を表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、田舎のステージに対応した画面演出は図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける背景として表示される。ステップＳｐ２８０２を実行した後、ステップＳｐ２８０３に進む。

【５９５５】

ステップＳｐ２８０３では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳを、非キャラクター系ステージであることを意味する０に設定する。ステップＳｐ２８０３を実行した後、ステップＳｐ２８０４に進む。

【５９５６】

一方、ステップＳｐ２８０１において、電源投入時から初回の実行時でないと判定した場合には（Ｓｐ２８０１：ＮＯ）、ステップＳｐ２８０２およびステップＳｐ２８０３を実行することなく、ステップＳｐ２８０４に進む。

【５９５７】

ステップＳｐ２８０４では、遊技回の終了時であるか否かを判定する。本実施形態では、遊技回演出設定処理（図５６４）のステップＳｐ２００２によって読み出した変動時間に相当する時間が、この読み出した時点から経過したか否かを判定することによって、遊

技回の終了時に達したか否かを判定する。ステップＳｐ２８０４において、遊技回の終了時であると判定した場合には（Ｓｐ２８０４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２８０５に進む。
【５９５８】
ステップＳｐ２８０５では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１であるか否かを判定する。ステップＳｐ２８０５において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１である、すなわち、ステージがキャラクター系ステージにあると判定された場合には（Ｓｐ２８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２８０６に進む。
【５９５９】
ステップＳｐ２８０６では、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を実行する。キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理については後述する。ステップＳｐ２８０６を実行した後、ステップＳｐ２８０８に進む。
【５９６０】
一方、ステップＳｐ２８０５において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１でない、すなわち、ステージが非キャラクター系ステージにあると判定された場合には（Ｓｐ２８０５：ＮＯ）、ステップＳｐ２８０７に進む。
【５９６１】
ステップＳｐ２８０７では、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を実行する。非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理については後述する。ステップＳｐ２８０７を実行した後、ステップＳｐ２８０８に進む。
【５９６２】
ステップＳｐ２８０８では、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲを０に設定する。ステップＳｐ２８０６またはステップＳｐ２８０７が実行された後においては、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲを一旦、０にクリアする。ステップＳｐ２８０８を実行した後、本ステージ演出用処理を終了する。
【５９６３】
＜キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理＞
次に、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理について説明する。キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理は、ステージがキャラクター系ステージにある場合におけるステージの移行の実行／非実行を制御するための処理であり、先に説明した図５４３の内容を実現している。本処理は、ステージ演出用処理のサブルーチン（図５７５：Ｓｐ２８０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【５９６４】
図５７６は、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２９０１では、今回の遊技回における当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した（スペシャルリーチ・外れ）か否かを判定する。具体的には、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが２であるか否かを判定する。
【５９６５】
ステップＳｐ２９０１において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが２でないと判定された場合、すなわち、スペシャルリーチ・外れに該当しないと判定された場合には（Ｓｐ２９０１：ＮＯ）、後述する処理を実行することなく、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。すなわち、
・当たり抽選において大当たりに当選した遊技回、
・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、リーチが発生しなかった場合、
・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、ノーマルリーチが発生した場合、
・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合
のいずれの場合にも、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了することによって、現在の遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない。
【５９６６】
一方、ステップＳｐ２９０１において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが２

であると判定された場合、すなわち、スペシャルリーチ・外れであると判定された場合には（Ｓｐ２９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２９０２に進む。

【５９６７】

ステップＳｐ２９０２では、この時点である遊技回の終了時における保留情報から、各保留における大当たりの有無と変動時間とを把握する。具体的には、保留コマンド対応処理（図５６２）のステップＳｐ１８０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された保留情報から、各保留における大当たりの有無と変動時間との把握を行う。ステップＳｐ２９０２を実行した後、ステップＳｐ２９０３に進む。

【５９６８】

ステップＳｐ２９０３では、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。具体的には、ステップＳｐ２９０２によって把握した各保留における大当たりの有無と、ステップＳｐ２９０２によって把握した各保留における変動時間の情報がスペシャルリーチに対応しているか否かとから、保留情報にスペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。

【５９６９】

ステップＳｐ２９０３において、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在すると判定された場合には（Ｓｐ２９０３：ＹＥＳ）、後述する処理を実行することなく、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。このステップＳｐ２９０３においてＹＥＳと判定され、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を抜けることによって、図５４３における例外１が実現される。

【５９７０】

一方、ステップＳｐ２９０３において、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れに該当することを示す情報、およびスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在しない判定された場合には（Ｓｐ２９０３：ＮＯ）、ステップＳｐ２９０４に進む。

【５９７１】

ステップＳｐ２９０４では、遊技回の終了時における保留情報に、スーパーリーチ・外れまたはスーパーリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。具体的には、ステップＳｐ２９０２によって把握した各保留における大当たりの有無と、ステップＳｐ２９０２によって把握した各保留における変動時間の情報がスーパーリーチに対応しているか否かとから、保留情報にスーパーリーチ・外れまたはスーパーリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。

【５９７２】

ステップＳｐ２９０４において、遊技回の終了時における保留情報に、スーパーリーチ・外れまたはスーパーリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在すると判定された場合には（Ｓｐ２９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２９０５に進む。

【５９７３】

ステップＳｐ２９０５では、キャラクター系ステージ抽選処理を実行する。キャラクター系ステージ抽選処理は、先に説明したキャラクター系ステージとしての戦士Ａの部屋のステージ、戦士Ｂの部屋のステージ、戦士Ｃの部屋のステージ、戦士Ｄの部屋のステージのうちから一つのステージを特定するための抽選を行う処理である。具体的には、キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタＣ６から値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶されたキャラクター系ステージ抽選用テーブルと照合することにより抽選を行う。なお、キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタＣ６は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。乱数カウンタＣ６は、短時間の間隔で更新される。

【５９７４】

図５７７は、ステージ抽選用テーブルの内容を示す説明図である。図５７７（ａ）はキ

ャラクター系ステージ抽選用テーブルの内容を示し、図５７７（ｂ）は非キャラクター系ステージ抽選用テーブルの内容を示す。図５７７（ａ）に示すように、「０～９９」の、キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタＣ６の値のうち、「０～２４」が戦士Ａの部屋のステージに対応しており、「２５～４９」が戦士Ｂの部屋のステージに対応しており、「５０～７４」が戦士Ｃの部屋のステージに対応しており、「７５～９９」が戦士Ｄの部屋のステージに対応している。本実施形態では、各部屋のステージが等しい確率で当選する構成としたが、これに換えて、各部屋のステージの当選確率が異なる構成としてもよい。ステップＳｐ２９０５を実行した後、ステップＳｐ２９０６に進む。

【５９７５】

ステップＳｐ２９０６では、ステップＳｐ２９０５の抽選結果が、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージであるか否かを判定する。具体的には、

・戦士キャラクター判定値ＶＣが１の場合には、抽選結果が戦士Ａの部屋のステージであるか否かを判定し、

・戦士キャラクター判定値ＶＣが２の場合には、抽選結果が戦士Ｂの部屋のステージであるか否かを判定し、

・戦士キャラクター判定値ＶＣが３の場合には、抽選結果が戦士Ｃの部屋のステージであるか否かを判定し、

・戦士キャラクター判定値ＶＣが４の場合には、抽選結果が戦士Ｄの部屋のステージであるか否かを判定する。

【５９７６】

ステップＳｐ２９０６において、ステップＳｐ２９０５の抽選結果が、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージであると判定された場合には（Ｓｐ２９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２９０５に戻り、ステップＳｐ２９０５およびステップＳｐ２９０６の各処理を実行する。

【５９７７】

一方、ステップＳｐ２９０６において、ステップＳｐ２９０５の抽選結果が、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージでないと判定された場合には（Ｓｐ２９０６：ＮＯ）、ステップＳｐ２９０７に進む。ステップＳｐ２９０６の判定処理が実行される際には、ステップＳｐ２９０１によって、今回の遊技回がスペシャルリーチ・外れであると判定され、スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理（図５７２）によって、戦士キャラクター判定値ＶＣがスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場する戦士キャラクターを特定する値に設定されている。このため、ステップＳｐ２９０６においてＮＯと判定された場合は、今回の遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターと、ステップＳｐ２９０５の抽選結果とが一致した場合を意味する。したがって、ステップＳｐ２９０６において、ステップＳｐ２９０５の抽選結果が、今回の遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターである場合に、ステップＳｐ２９０７に進む。

【５９７８】

ステップＳｐ２９０７では、ステップＳｐ２９０５の抽選結果に対応したキャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、当該画面演出は図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける背景として表示される。この結果、キャラクター系ステージから、スペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへの移行が行われる。ステップＳｐ２９０７を実行した後、ステップＳｐ２９０８に進む。

【５９７９】

ステップＳｐ２９０８では、ステップＳｐ２９０５の抽選結果に対応した値に戦士キャラクター判定値ＶＣを設定する。具体的には、

・抽選結果が戦士Ａの部屋のステージである場合には、戦士キャラクター判定値ＶＣを１に設定し、
・抽選結果が戦士Ｂの部屋のステージである場合には、戦士キャラクター判定値ＶＣを２に設定し、
・抽選結果が戦士Ｃの部屋のステージである場合には、戦士キャラクター判定値ＶＣを３に設定し、
・抽選結果が戦士Ｄの部屋のステージである場合には、戦士キャラクター判定値ＶＣを４に設定する。

【５９８０】

ステップＳｐ２９０４からステップＳｐ２９０８までの処理が実行されることによって、図５４３における例外２が実現される。ステップＳｐ２９０８を実行した後、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。

【５９８１】

ステップＳｐ２９０４において、遊技回の終了時における保留情報に、スーパーリーチ・外れに該当することを示す情報、およびスーパーリーチ・大当たりに該当するを示す情報が存在しないと判定された場合には（Ｓｐ２９０４：ＮＯ）、ステップＳｐ２９０９に進む。

【５９８２】

ステップＳｐ２９０９では、非キャラクター系ステージ抽選処理を実行する。非キャラクター系ステージ抽選処理は、先に説明した非キャラクター系ステージとしての田舎のステージ、都会のステージ、海洋のステージ、全員のステージのうちから一つのステージを特定するための抽選を行う処理である。具体的には、非キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタＣ７から値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された非キャラクター系ステージ抽選用テーブルと照合することにより抽選を行う。なお、非キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタＣ７は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。乱数カウンタＣ７は、短時間の間隔で更新される。

【５９８３】

図５７７（ｂ）に示すように、「０～９９」の、非キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタＣ７の値のうち、「０～２４」が田舎のステージに対応しており、「２５～４９」が都会のステージに対応しており、「５０～７４」が海洋のステージに対応しており、「７５～９９」が全員のステージに対応している。本実施形態では、各ステージが等しい確率で当選する構成としたが、これに換えて、各ステージの当選確率が異なる構成としてもよい。ステップＳｐ２９０９を実行した後、ステップＳｐ２９１０に進む。

【５９８４】

ステップＳｐ２９１０では、ステップＳｐ２９０９の抽選結果に対応した非キャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、当該画面演出は図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける背景として表示される。この結果、キャラクター系ステージから、抽選結果に対応した非キャラクター系ステージへの移行が行われる。ステップＳｐ２９１０を実行した後、ステップＳｐ２９１１に進む。

【５９８５】

ステップＳｐ２９１１では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳを０に設定する。ステップＳｐ２９０１においてＹＥＳと判定されて、ステップＳｐ２９０９からステップＳｐ２９１１までの処理が実行されることによって、図５４３における原則が実現される。ステップＳｐ２９１１を実行した後、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。

【５９８６】

＜非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理＞

次に、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理について説明する。非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理は、ステージが非キャラクター系ステージ

にある場合におけるステージの移行の実行／非実行を制御するための処理であり、先に説明した図５４４の内容を実現している。本処理は、ステージ演出用処理のサブルーチン（図５７５：Ｓｐ２８０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５９８７】

図５７８は、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ３００１では、今回の遊技回における当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した（スーパーリーチ・外れ）か否かを判定する。具体的には、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが１であるか否かを判定する。

【５９８８】

ステップＳｐ３００１において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが１であると判定された場合、すなわち、スーパーリーチ・外れであると判定された場合には、（Ｓｐ３００１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ３００２に進む。

【５９８９】

ステップＳｐ３００２では、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、当該画面演出は図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける背景として表示される。具体的には、

・戦士キャラクター判定値ＶＣが１の場合には、戦士Ａの部屋のステージの画面演出を表示させるコマンドを送信する。

・戦士キャラクター判定値ＶＣが２の場合には、戦士Ｂの部屋のステージの画面演出を表示させるコマンドを送信する。

・戦士キャラクター判定値ＶＣが３の場合には、戦士Ｃの部屋のステージの画面演出を表示させるコマンドを送信する。

・戦士キャラクター判定値ＶＣが４の場合には、戦士Ｄの部屋のステージの画面演出を表示させるコマンドを送信する。

【５９９０】

ステップＳｐ３００１において、スーパーリーチ・外れであると判定されて、ステップＳｐ３００２が実行された場合、戦士キャラクター判定値ＶＣは、スーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターを特定する値となることから、ステップＳｐ３００２では、スーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージの画面演出が表示されることになる。ステップＳｐ３００２を実行した後、ステップＳｐ３００３に進む。

【５９９１】

ステップＳｐ３００３では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳをキャラクター系ステージである旨を示す１に設定する。このステップＳｐ３００３においてＹＥＳと判定され、ステップＳｐ３００２およびステップＳｐ３００３の処理が実行されることによって、図５４４における例外Ａが実現される。ステップＳｐ３００３を実行した後、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。

【５９９２】

一方、ステップＳｐ３００１において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが１でないと判定された場合、すなわち、スーパーリーチ・外れでないと判定された場合には（Ｓｐ３００１：ＮＯ）、ステップＳｐ３００４に進む。

【５９９３】

ステップＳｐ３００４では、今回の遊技回における当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した（スペシャルリーチ・外れ）か否かを判定する。具体的には、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが２であるか否かを判定する。

【５９９４】

ステップＳｐ３００４において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが２でない

と判定された場合、すなわち、スペシャルリーチ・外れに該当しないと判定された場合には（Ｓｐ３００４：ＮＯ）、後述する処理を実行することなく、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。すなわち、
・当たり抽選において大当たりに当選した遊技回、
・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、リーチが発生しなかった場合、
・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、ノーマルリーチが発生した場合、
のいずれの場合にも、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了することによって、現在の遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない。

【５９９５】

一方、ステップＳｐ３００４において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが２であると判定された場合、すなわち、スペシャルリーチ・外れであると判定された場合には（Ｓｐ３００４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ３００５に進む。

【５９９６】

ステップＳｐ３００５では、この時点である遊技回の終了時における保留情報から、各保留における大当たりの有無と変動時間とを把握する。ステップＳｐ３００５の処理は、先に説明したステップＳｐ２９０２（図５７６）と同一である。ステップＳｐ３００５を実行した後、ステップＳｐ３００６に進む。

【５９９７】

ステップＳｐ３００６では、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。ステップＳｐ３００６の処理は、先に説明したステップＳｐ２９０３（図５７６）と同一である。

【５９９８】

ステップＳｐ３００６において、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在すると判定された場合には（Ｓｐ３００６：ＹＥＳ）、先に説明したステップＳｐ３００２に進む。

【５９９９】

先に説明したように、ステップＳｐ３００２では、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する。ステップＳｐ３００６において、保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在すると判定されて、ステップＳｐ３００２が実行された場合、戦士キャラクター判定値ＶＣは、スペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターを特定する値となることから、ステップＳｐ３００２では、スペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージの画面演出が表示されることになる。

【６０００】

一方、ステップＳｐ３００６において、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れに該当することを示す情報、およびスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在しない判定された場合には（Ｓｐ３００６：ＮＯ）、ステップＳｐ３００７に進む。

【６００１】

ステップＳｐ３００７では、キャラクター系ステージ抽選処理を実行する。キャラクター系ステージ抽選処理は、キャラクター系ステージとしての戦士Ａの部屋のステージ、戦士Ｂの部屋のステージ、戦士Ｃの部屋のステージ、戦士Ｄの部屋のステージのうちから一つのステージを特定するための抽選を行う処理であり、先に説明したステップＳｐ２９０５（図５７６）と同一である。ステップＳｐ３００７を実行した後、ステップＳｐ３００８に進む。

【６００２】

ステップＳｐ３００８では、ステップＳｐ３００７の抽選結果が、戦士キャラクター判

定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージであるか否かを判定する。ステップＳｐ３００８の処理は、先に説明したステップＳｐ２９０６（図５７６）と同一である。

【６００３】

ステップＳｐ３００８において、ステップＳｐ３００７の抽選結果が、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージであると判定された場合には（Ｓｐ３００８：ＹＥＳ）、ステップＳｐ３００７に戻り、ステップＳｐ３００７およびステップＳｐ３００８の各処理を実行する。

【６００４】

一方、ステップＳｐ３００８において、ステップＳｐ３００７の抽選結果が、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージでないと判定された場合には（Ｓｐ３００８：ＮＯ）、ステップＳｐ３００８に進む。ステップＳｐ３００８の判定処理が実行される際には、ステップＳｐ３００４によって、今回の遊技回がスペシャルリーチ・外れであると判定され、スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理（図５７２）によって、戦士キャラクター判定値ＶＣがスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場する戦士キャラクターを特定する値に設定されている。このため、ステップＳｐ３００８においてＮＯと判定された場合は、今回の遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターと、ステップＳｐ３００７の抽選結果とが一致した場合を意味する。したがって、ステップＳｐ３００８において、ステップＳｐ３００７の抽選結果が、今回の遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターである場合に、ステップＳｐ３００９に進む。

【６００５】

ステップＳｐ３００９では、ステップＳｐ３００７の抽選結果に対応したキャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、当該画面演出は図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける背景として表示される。ステップＳｐ３００９の処理は、先に説明したステップＳｐ２９０７（図５７６）と同一である。ステップＳｐ３００９の処理の結果、非キャラクター系ステージから、スペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへの移行が行われる。ステップＳｐ３００９を実行した後、ステップＳｐ３０１０に進む。

【６００６】

ステップＳｐ３０１０では、ステップＳｐ３００７の抽選結果に対応した値に戦士キャラクター判定値ＶＣを設定する。ステップＳｐ３０１０の処理は、先に説明したステップＳｐ２９０８（図５７６）と同一である。ステップＳｐ３０１０を実行した後、ステップＳｐ３０１１に進む。

【６００７】

ステップＳｐ３０１１では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳをキャラクター系ステージである旨を示す１に設定する。ステップＳｐ３００４においてＹＥＳと判定されて、ステップＳｐ３００７からステップＳｐ３０１１までの処理が実行されることによって、図５４４における原則が実現される。ステップＳｐ３０１１を実行した後、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。

【６００８】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。

【６００９】

表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、

１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【６０１０】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【６０１１】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【６０１２】

図５７９は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【６０１３】

ステップＳｐ３１０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｐ３１０２に進む。

【６０１４】

ステップＳｐ３１０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【６０１５】

＜コマンド割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【６０１６】

図５８０は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ３２０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【６０１７】

＜Ｖ割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。

【６０１８】

図５８１は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込

み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【６０１９】

上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【６０２０】

ステップＳｐ３３０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図５６５）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【６０２１】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【６０２２】

なお、コマンド対応処理（Ｓｐ３３０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【６０２３】

ステップＳｐ３３０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｐ３３０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｐ３３０３に進む。

【６０２４】

ステップＳｐ３３０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｐ３３０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｐ３３０４に進む。

【６０２５】

ステップＳｐ３３０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｐ３

３０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｐ３３０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【６０２６】

《１０－７》作用・効果：

【６０２７】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合（スーパーリーチ・外れの場合）には、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした（図５４３参照）。スーパーリーチが発生した遊技回における画面演出は、戦士キャラクターが死亡するような演出ではないことから、当該戦士キャラクターが次の遊技回におけるステージに登場したとしても、遊技者はなんら違和感を持つことがない。

【６０２８】

本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合（スペシャルリーチ・外れの場合）には、当該遊技回の終了時に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する構成とした（但し、例外あり）。スペシャルリーチが発生した遊技回における画面演出は、デッド・オア・アライヴの演出であることから、当たり抽選において外れ結果となった遊技回では、戦士キャラクターが死亡するような演出がなされる。このため、仮に、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした場合に、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回で何事もなかったように登場する動画像を見ることになり、違和感を感じる虞があった。この問題を解決するために、本実施形態では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合には、現在のキャラクター系ステージから、当該キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターに直接的に関係することのない非キャラクター系ステージへのステージ移行を行う構成とした。これにより、遊技者が、キャラクター系ステージにおいて戦士キャラクターが死亡した動画像を見た後に、死亡した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージが継続されて、死亡した当該戦士キャラクターが何事もなかったように登場するといった違和感を感じることを防止することができる。したがって、この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６０２９】

ただし、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する構成には、例外が存在する。具体的には、本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときは、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした（例外１）。例外１の構成によれば、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクターが登場するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、原則的に、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、非キャラクター系ステージへのステージ移行を行なっており、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステー

ジに主役として登場することはない。それにも拘わらず、例外１の構成によれば、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに登場することになる。翻ってみて、例外１の場合には、当該遊技回の終了時の保留情報には、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって有利度合（大当たりの期待度）が高い。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージで何事もなかったかのように登場することを認識した場合に、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージでも登場することは、有利な結果を期待できると知ることができる。したがって、例外１の構成を備えるパチンコ機１０では、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６０３０】

本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外２）。例外２の構成によれば、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。例外２の場合、当該遊技回の終了時の保留情報には、スーパーリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって、比較的、有利度合が高い。このため、パチンコ機１０によれば、遊技者は、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行したことを認めた場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、例外２の構成を備えるパチンコ機１０では、比較的、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６０３１】

本実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージにあり、かつ遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合には、当該遊技回の終了時に、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（図５４４参照）。スーパーリーチが発生した遊技回における画面演出は、戦士キャラクターが死亡するような演出ではないことから、当該戦士キャラクターが次の遊技回におけるステージに登場したとしても、遊技者はなんら違和感を持つことがない。このため、本実施形態では、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合には、当該スーパーリーチの演出に登場した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへ移行する構成とした。

【６０３２】

本実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合には、遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（但し、例外あり）。スペシャルリーチが発生した遊技回における画面演出は、デッド・オア・アライヴの演出であることから、当たり抽選において外れ結果となった遊技回では、戦士キャラクターが死亡するような演出がなされる。このため、仮に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへのステージ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回で何事もなかったように登場する動画像を見ることになり、違和感を感じる虞があった。この問題を解決するために、本実施形態では、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外

れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合には、遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした。これにより、遊技者が、非キャラクター系ステージにおいて戦士キャラクターが死亡した動画像を見た後に、死亡した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行して、死亡した当該戦士キャラクターが何事もなかったように登場するといった違和感を感じることを防止することができる。したがって、この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６０３３】

ただし、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外Ａ）。例外Ａの構成によれば、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような演出がなされ、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクターが登場するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、原則的に、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへのステージ移行を行なっており、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場することはない。それにも拘わらず、例外Ａの構成によれば、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに登場することになる。翻ってみて、例外Ａの場合には、当該遊技回の終了時の保留情報には、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって有利度合が高い。このため、パチンコ機１０によれば、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージで何事もなかったかのように登場することを認識した場合に、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージでも登場することは、有利な結果を期待できると知ることができる。したがって、例外Ａの構成を備えるパチンコ機１０では、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６０３４】

本実施形態のパチンコ機１０では、遊技回において、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合に、特定の１人の戦士キャラクターを主人公とした動画像によって構成される画面演出（リーチ演出）がなされるが、当該遊技回がキャラクター系ステージにある場合には、当該キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターに対して、上記スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合の画面演出に主人公として登場する戦士キャラクターが一致するように構成されている。例えば、戦士キャラクターＡに対応するキャラクター系ステージにある遊技回において、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合には、これらのリーチにおいて表示される画面演出は、戦士キャラクターＡを主人公としたものとなる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、リーチ演出と設定されているステージとの間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ演出に対応する戦士キャラクターは、キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターと一致したものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。なお、リーチ演出に対応する戦士キャラクターと、キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターとが一致する組みが複数あればよく、必ずしも、全てのリーチ演出に対応する戦士キャラクターが、キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターと一致しなくてもよい。さらには、リーチ演出に対応する各戦士キャラクターと、キャラクター系ステージに対応した各戦士キャ

ラクターとが一つも一致しない構成としてもよい。
【６０３５】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージからキャラクター系ステージへの移行がなされた場合に、キャラクター系ステージのなかのいずれの戦士キャラクターに対応するステージへ移行されたかをキャラクター系ステージ判定値ＶＳに記憶している（図５７８参照）。そして、このキャラクター系ステージ判定値ＶＳに基づいて、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合のリーチ演出パターンを決定している（図５６９、図５７０参照）。翻ってみて、キャラクター系ステージへの移行は、当たり抽選における大当たりの有無、リーチ発生の有無、および発生するリーチの種別（以下、これら３つをまとめて遊技結果とも呼ぶ）に基づいて実行されている。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、前回の当たり抽選における遊技結果に基づいて戦士キャラクター判定値ＶＣが求められ、求められた戦士キャラクター判定値ＶＣから特定される戦士キャラクター用のスペシャルリーチ・スーパリーチ用の演出パターンが設定されていることになる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、リーチ演出と、前回の遊技回の遊技結果との間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、リーチ演出に対応する戦士キャラクターは、前回の遊技回の遊技結果に基づいて特定された戦士キャラクターと一致するものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。
【６０３６】
また、本実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージからキャラクター系ステージへの移行は、保留情報に基づいて実行されている。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、保留情報に基づいて戦士キャラクター判定値ＶＣが求められ、求められた戦士キャラクター判定値ＶＣから特定される戦士キャラクター用のスペシャルリーチ・スーパリーチ用の演出パターンが設定されていることになる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、リーチ演出と保留情報との間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、リーチ演出に対応する戦士キャラクターは、保留情報に基づいて特定された戦士キャラクターと一致するものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。これらの結果、本実施形態のパチンコ機１０は、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６０３７】
《１０－８》第１０実施形態の変形例：
本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。
【６０３８】
《１０－８－１》変形例１：
上記第１０実施形態では、キャラクター系ステージにある状態で、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合（スペシャルリーチ・外れの場合）に、当該遊技回の終了時に、キャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへの移行が可能な構成とした（図５４３参照）。この構成によれば、スペシャルリーチが発生しない限り、ステージ移行がなされないことになる。スペシャルリーチが発生する頻度は比較的に少ないことから、キャラクター系ステージにある場合には、ステージ移行が比較的に少ないという課題があった。これに対して、変形例として、キャラクター系ステージにある状態を所定期間（例えば、１０回の遊技回）以上、継続した場合に、強制的に非キャラクター系ステージへ移行する構成としてもよい。この構成によれば、所定期間が経過した後に、非キャラクター系ステージへの移行がなされることから、遊技の興趣向上を図ることができる。また、他の変形例として、キャラクター系ステージにある状態を所定期間（例えば、１０回の遊技回）以上、継続した場合に、ステージ切り替え

のための抽選処理を行って、この抽選処理において当選したときに非キャラクター系ステージへ移行する構成としてもよい。

【６０３９】

また、他の変形例として、キャラクター系ステージにある状態を所定期間（例えば、１０回の遊技回）以上、継続した場合に、キャラクター系ステージ内で、対応するキャラクターが相違するキャラクター系ステージへ移行する構成としてもよい。例えば、美少女戦士キャラクターの部屋のステージから青年戦士キャラクターの部屋のステージへ移行する構成としてもよい。この構成によっても、遊技者はステージが移行する楽しみを享受することができることから、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６０４０】

なお、キャラクター系ステージ内で、対応するキャラクターが相違するキャラクター系ステージへ移行する構成としては、変動表示が終了して停止表示となったときの各図柄列Ｚ１～Ｚ３の並びが予め定めた所定の並びとなったときに、当該並びによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成としてもよい。具体的には、上記特定の並びとしてリーチの並びとなったときに、同一の２つの図柄によって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行する構成としてもよい。例えば図５２９に例示する図柄の並びとなった場合には、美少女戦士キャラクターの部屋のステージへ移行されることになる。この構成によれば、リーチの図柄の並びに、移行するステージを対応づけることができることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【６０４１】

《１０－８－２》変形例２：

上記第１０実施形態では、非キャラクター系ステージにある状態で、図５４４の移行の条件が成立した場合に、ステージ移行を行い、当該移行の条件が成立しない場合には、ステージ移行を行わない構成とした。これに対して、変形例として、図５４４の移行の条件が成立しない場合に、非キャラクター系ステージ内で、現在のステージから他のステージに定期的に移行する構成としてもよい。例えば、非キャラクター系ステージにある状態を所定期間（例えば、１０回の遊技回）以上、継続した場合に、現在のステージである田舎のステージから都会のステージへ移行する構成としてもよい。この構成によれば、所定期間が経過する毎に、非キャラクター系ステージ内でステージ移行がなされることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。なお、上記のステージ移行は定期的に行う構成に限るものではなく、非定期的に行う構成としてもよい。例えば、変動表示が終了して停止表示となったときの各図柄列Ｚ１～Ｚ３の並びが予め定めた所定の並びとなったときに、上記のステージ移行を行う構成としてもよい。

【６０４２】

《１０－８－３》変形例３：

上記第１０実施形態では、スーパーリーチ発生用演出パターン(外れ又は大当たり用)、およびスペシャルリーチ発生用演出パターン(外れ又は大当たり用)は、各戦士キャラクターＡ～Ｄに対応する個別のものとなっているが、同一の戦士キャラクター用のスーパーリーチ発生用演出パターン又はスペシャルリーチ発生用演出パターンであれば、リーチが発生した際のステージがキャラクター系ステージと非キャラクター系ステージのいずれであっても同一であった。これに対して、変形例として、ステージがキャラクター系ステージと非キャラクター系ステージのいずれにあるかによって、スーパーリーチ発生用演出パターンおよびスペシャルリーチ発生用演出パターンが相違する構成としてもよい。すなわち、非キャラクター系ステージにあるときの遊技回におけるスーパーリーチ発生用演出パターンは、キャラクター系ステージにあるときの遊技回におけるスーパーリーチ発生用演出パターンと相違し、非キャラクター系ステージ特有の演出を定めるものとしてもよい。また、非キャラクター系ステージにあるときの遊技回におけるスペシャルリーチ発生用演出パターンは、キャラクター系ステージにあるときの遊技回におけるスペシャルリーチ発生用演出パターンと相違し、非キャラクター系ステージ特有の演出を定めるものとしてもよ

い。なお、上記非キャラクター系ステージ特有の演出としては、戦士キャラクターが登場しない演出パターンとすることもできる。また、上記非キャラクター系ステージ特有の演出として、キャラクター系ステージに紐付けされていないサブ（脇役）のキャラクターが登場する演出パターンとすることもできる。

【６０４３】

《１０－８－４》変形例４：

上記第１０実施形態のパチンコ機１０において、戦士キャラクターＡ～Ｄの中から遊技者が好みの戦士キャラクターを指定することができる構成としてもよい。具体的には、デモ画面にて、戦士キャラクターＡ～Ｄの中から一つの戦士キャラクターを選択することによって、好みの戦士キャラクターを指定できる構成とした。この構成において、好みの戦士キャラクターが指定された場合には、キャラクター系ステージでは、好みの戦士キャラクターに対応したステージだけが設定される構成とした。この場合には、好みの戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージと、非キャラクター系ステージとの間で、ステージ移行が行われることになる。この構成によれば、キャラクター系ステージにおいて、常に好みの戦士キャラクターを遊技者に見させることができ、遊技者に満足感を抱かせることができる。ただし、この構成によれば、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、バトル演出で死亡した好みの戦士キャラクターが、移行した後のキャラクター系ステージに登場することなり、これを見た遊技者は、違和感を感じる虞れがあった。この問題を解決するために、更なる変形例として、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、好みの戦士キャラクターとは相違する戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに一旦、移行し、その後、所定期間経過後に、好みの戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行する構成としてもよい。この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性を担保しつつ、好みの戦士キャラクターを多く登場させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。なお、好みの戦士キャラクターとは相違する戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへの移行は、好みの戦士キャラクターとは相違する他の戦士キャラクターの中から、例えば抽選によって特定された戦士キャラクターを特定し、特定された戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行するようにすればよい。

【６０４４】

《１０－８－５》変形例５：

上記第１０実施形態のパチンコ機１０では、リーチが発生した場合の遊技者にとっての有利度合は、リーチの種別によって変わり、同一のリーチ種別の中では戦士キャラクターが異なっていても同一であった。これに対して変形例として、非キャラクター系ステージでは、発生するリーチに対応する戦士キャラクターに基づいて、遊技者にとっての有利度合（大当たりの期待度）を変化させる構成とてもよい。例えば、戦士キャラクターＤ用のリーチが発生した場合には有利度合を４．７％、戦士キャラクターＣ用のリーチが発生した場合には有利度合を７．９％、戦士キャラクターＢ用のリーチが発生した場合には有利度合を１６．６％、戦士キャラクターＡ用のリーチが発生した場合には有利度合を９４．５％というように有利度合に差をつけてもよい。この構成によれば、戦士キャラクターの種別に優劣を付けることができることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【６０４５】

《１０－８－６》変形例６：

上記第１０実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときは、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした（例外１）。この構成によれば、遊技者は、スペシャルリーチ・外れとなった遊技回の後の遊技回でも、同じキャラクター系ステージにて遊技を行うことになる。その上、保留情報にスペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、その保留情報が消化される時に実行されるスペシャルリー

チの演出（すなわちバトル演出）によって、遊技者は、先に敗北した戦士キャラクターと同一の戦士キャラクターによるバトルをもう１回、観ることができ、勝利することで敗北の雪辱を果たす（大当たり当選する）こともできる。このため、変形例として、上記例外１となって同じキャラクター系ステージに留まった場合に、その後の遊技回において実行されるスペシャルリーチが発生した際の画面演出の内容を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出と一致させる構成とすることもできる。ここで言う一致は、完全に一致させる構成であってもよいし、一部だけを一致させる構成であってもよい。

【６０４６】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、前回の遊技回の変動時間を記憶することなく、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果、リーチ発生の有無、および変動種別カウンタＣＳの値に基づいて遊技回の変動時間を決定していることから、変動時間は逐次変わり、リーチ演出を完全に一致させることは困難である。そこで、保留に割り当てられた変動時間を組み合わせて、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回における変動時間に近い長さを確保する構成としてもよい。具体的には、保留情報を先読みして、後に実行される遊技回における変動時間が、先に実行されたスペシャルリーチ・外れとなった遊技回における変動時間よりも短い場合に、スペシャルリーチに該当するとされた保留情報に係る変動時間に対して、先に実行されたスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるリーチ演出の主要部を割り当て、スペシャルリーチに該当する保留情報よりも先に消化される保留情報に係る変動時間に対して、前記リーチ演出の導入部を割り当てるようにする。このリーチ演出の導入部は、複数に分割されており、スペシャルリーチに該当する保留情報よりも先に消化される保留情報によって確保することのできる時間に合わせて、前記分割された導入部から必要な分だけを抽出して割り当てるようにする。さらに、分割された導入部のそれぞれの長さは、必要に応じて微少量だけ拡張可能であり、変動時間に演出の長さを合わせることができる。なお、スペシャルリーチに該当する保留情報よりも先に消化される保留情報が存在しない場合には、リーチ演出の主要部だけをスペシャルリーチに該当するとされた保留情報に係る変動時間に対して割り当てるようにして演出パターンを設定してもよい。また、保留情報を先読みして、後に実行される遊技回における変動時間が、先に実行されたスペシャルリーチ・外れとなった遊技回における変動時間よりも長い場合は、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるリーチ演出に対して、特徴のない新たな導入部を加えることで、既に実行されたスペシャルリーチ・外れとなった遊技回における演出の内容に対して、後に実行される遊技回におけるリーチ演出の内容を大まかに一致させる構成としてもよい。

【６０４７】

上記の構成によって、後にスペシャルリーチが発生する遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出に対して、大まかには一致させることができる。このため、遊技者に対して、先に敗北したバトル演出の記憶を呼び起こさせることができ、再チャレンジして勝利したい欲求を喚起することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６０４８】

なお、上記の構成に換えて、後にスペシャルリーチが発生する遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出に対して、一部だけ相違する構成としてもよい。また、保留情報からスペシャルリーチ・外れが発生すると判定できる場合には、後にスペシャルリーチが発生する遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出に対して一致させ、保留情報からスペシャルリーチ・大当たりが発生すると判定できる場合には、後にスペシャルリーチが発生する遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出に対して、一部だけ相違する構成としてもよい。

【６０４９】
《１０－８－７》変形例７：
上記第１０実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選における大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に基づいて、遊技回の終了時に、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの間のステージ移行を行うことによって、移行後のステージで次回からの遊技回が実行される構成とした。これに対して変形例として、前回の遊技回に係る当たり抽選における大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に基づいて、今回の遊技回の開始時に、上記のステージ移行を行う構成としてもよい。この変形例によっても、第１０実施形態と同一の効果を奏することができる。要は、当たり抽選における大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に係る遊技回の終了時から次の遊技回の開始時までの間であれば、ステージ移行はいずれのタイミングとすることもできる。さらに、次の遊技回の開始時よりも後のタイミングで、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、前述した次の遊技回の変動の途中でステージ移行を行う構成としてもよい。変動の途中としては、例えば、特別リーチ画面演出においてキャラクターが登場する直前のタイミングであってもよい。さらに、次の遊技回の開始時よりも後のタイミングでステージ移行を行う他の例示として、当たり抽選における大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に係る遊技回を起点遊技回としたときに、起点遊技回から１回後の遊技回（前述した次の遊技回に該当する）、２回後の遊技回、３回後の遊技回というように、起点遊技回から１または複数の回数後の遊技回における所定のタイミング（例えば、開始時、終了時等）で、ステージ移行を行う構成としてもよい。この構成の場合に、起点遊技回からステージ移行を行う遊技回までの間の遊技回においては、例えば、専用の切替時演出を実行する構成としてもよい。専用の切替時演出としては、例えば、バトル演出によって敗北したキャラクターが登場する演出であってもよいし、ステージ移行による移行先のステージがどういったステージになるかを時間を掛けて示す演出としてもよいし、ステージ移行による移行先のステージを遊技者が指定できる画面演出を含む演出としてもよい。
【６０５０】
《１０－８－８》変形例８：
上記第１０実施形態のパチンコ機１０では、演出モードとして、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの２種類が用意されており、この２種類のステージの間でステージ移行が行われていた。これに対して、変形例として、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとを含む３種類以上のステージの間でステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、非キャラクター系ステージをＡ国系の非キャラクター系ステージとＢ国系の非キャラクター系ステージとに分けて、第１０実施形態におけるキャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの間のステージ移行の態様を、キャラクター系ステージとＡ国系の非キャラクター系ステージとの間のステージ移行に適用する構成としてもよい。
【６０５１】
《１０－８－９》変形例９：
上記第１０実施形態のパチンコ機１０では、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出（特別リーチ画面演出）は、戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画によって構成されていたが、これに限る必要はなく、敵キャラクターとの対決を伴わない演出であれば様々な演出に換えることができる。例えば、戦士キャラクターの小さいときから大人になるまでの成長を題材にした動画、戦士キャラクターが他国へ旅行することを題材にした動画等としてもよい。
【６０５２】
《１０－８－１０》変形例１０：
第１０実施形態のパチンコ機１０では、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出は、戦士キャラクターが主人公として登場するものに限っていたが、これに対して変形例として、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出として、戦士キャラクターが主人公として登場するもの（キャラクター系画面演出）と、戦士キャラクターが

登場しないもの（非キャラクター系画面演出）との２種類を有する構成としてもよい。なお、この２種類を有する場合には、図５４４に示した非キャラクター系ステージにおけるステージ移行の条件として、遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合には、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出がキャラクター系画面演出である場合に限り、当該遊技回の終了時に、当該キャラクター系画面演出に主人公として登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへの移行を行う構成とする。一方、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出が非キャラクター系画面演出である場合には、ステージ移行は行わない構成とする。この変形例によれば、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出の態様を増やすことができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６０５３】

《１０－８－１１》変形例１１：

上記第１０実施形態のパチンコ機１０では、スペシャルリーチが発生したときに表示される画面演出（以下、スペシャルリーチ画面演出と呼ぶ）は、戦士キャラクターと敵キャラクターとが対決する戦闘演出（バトル演出）の動画によって構成されていた。これに対して、変形例として、スペシャルリーチ画面演出を、囲碁、将棋、連珠、オセロ、バックギャモン等のゲームを行う動画によって構成してもよい。要は、キャラクターが他者と対決する構成であれば、戦闘シーンを伴うものでなくてもよい。さらに、必ずしも他者と対決する必要はなく、キャラクター自身がなんらかに挑戦して、当該キャラクターにとって（すなわち遊技者にとって）、有利な結果または不利な結果が告知される場面を含むものであれば、いずれの演出としてもよい。例えば、アイドルキャラクターが歌手オーディションに挑戦して、合格または不合格となる場面を含む動画によって構成してもよい。さらに、有利な結果と不利な結果の両方が必ずしも告知される必要もなく、不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画であれば、どのような動画によって構成してもよい。更にまた、特定のリーチ（本実施形態ではスペシャルリーチ）が発生したときに表示される画面演出において、キャラクターがなんらかの行動や動作を行う場面が含まれたときに、その画面演出が表示された後のステージにおいて、前記行動や動作を行ったキャラクターと同じキャラクターが登場した場合に、遊技者が矛盾や違和感を覚える、上述した行動や動作を行う場面を含む画面演出であれば、特定のリーチが発生したときに表示される画面演出はどのようなものであってもよい。

【６０５４】

《１０－８－１２》変形例１２：

上記第１０実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチ（スーパーリーチ・外れ又はスーパーリーチ・大当たり）に該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外２）。これに対して、変形例として、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報にスーパーリーチ・外れに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とし、一方、当該遊技回の終了時の保留情報にスーパーリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成としてもよい。この構成によれば、遊技回においてバトル演出がなされ、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場し、その後にスーパーリーチが発生する遊技回において、スーパーリーチの演出（戦士キャラクターの日常生活を題材にした演出）がなされて、必ず大当たり当選となる。このため、遊技者に対して、突然の歓喜を付与することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。さらに、他の変形例として、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・

外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報にスーパーリーチ・外れに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とし、一方、当該遊技回の終了時の保留情報に当たり抽選において大当たり当選に該当することを示す情報（リーチの発生の有無、リーチが発生する場合のリーチ種別を問わない）が存在するときには、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成としてもよい。この構成によれば、遊技回においてバトル演出がなされ、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場し、その後にノーマルリーチやスーパーリーチが発生する遊技回において、必ず大当たり当選となる。このため、遊技者に対して、突然の歓喜を付与することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６０５５】

《１０－８－１３》変形例１３：

上記第１０実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第１０実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第１０実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第１０実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第１０実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【６０５６】

《１１》第１１実施形態：

次に、第１１実施形態について説明する。第１１実施形態のパチンコ機１０は、先に説明した第１０実施形態のパチンコ機をベースとして、新たな構成を追加したものである。以下では、第１０実施形態のパチンコ機との相違点を主に説明することによって、第１１実施形態についての説明を行う。なお、第１１実施形態において、第１０実施形態と同一のハードウェア構成およびソフトウェア構成（処理）については、説明を省略する。第１１実施形態において、第１０実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【６０５７】

《１１－１》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

図５８２は、第１１実施形態のパチンコ機１０における音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。本実施形態のパチンコ機１０の電気的構成は、第１０実施形態の電気的構成と同一であり、本来、新たな図を必要としないが、第１０実施形態では説明を省略した部分について、本実施形態では、詳しく説明することを必要とすることから、図５８２の図面を追加して説明を行うこととした。

【６０５８】

図５８２に示したブロック図は、図５３７に示したブロック図と比較して、音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１の部分が相違する。図示するように、音声発光制御基板９１には、音声発光制御装置９０の全体の制御を司る演算装置であるＭＰＵ９２以外に、音信号を生成するとともに生成した音信号に基づいてスピーカー４６を駆動して音を出力する音出力ＬＳＩ９７と、種々の音声データが格納されたメモリである音声データ用ＲＯＭ９８とが搭載されている。音声データ用ＲＯＭ９８は、音出力ＬＳＩ９７に接続され、音出力ＬＳＩ９７は、信号線を介してＭＰＵ９２と接続されている。

【６０５９】

音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２からの指示に基づいて再生すべき音を生成し、生成した音をスピーカー４６から出力するＤＳＰ（Ｄｉｇｉｔａｌ　Ｓｉｇｎａｌ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）である。具体的には、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２から再生開始コマンドを受信すると、その再生開始コマンドによって指定された再生を開始すべき音を特定し、そ

の特定した音に対応する音声データを音声データ用ＲＯＭ９８から読み出し、再生すべき音を生成する（すなわち、再生する）。そして、音出力ＬＳＩ９７は、再生した音をスピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２から再生終了コマンドを受信すると、その再生終了コマンドにより指定された再生を終了すべき音を特定し、その特定した音の再生を終了する。

【６０６０】

音出力ＬＳＩ９７は、１６チャンネル分の音声チャンネルを有しており、最大１６の音を同時に生成し、合成（ミキシング）した上で、スピーカー４６から出力する。

【６０６１】

《１１－２》音の再生に関する背景技術：

音出力ＬＳＩによって再生される音（音響）には、イントロやメロディーなどの複数の部分からなるものがある。複数の部分それぞれに対応して音データが記録されているが、音データは一体として（途切れることなく）再生されるので、複数の音データが一つの楽曲としてまとめられることがある。

【６０６２】

このようにまとめられた一つの楽曲について、状況に応じて異なる態様で再生されることがあり、一般的な音出力ＬＳＩはそのような機能を備えることがある。具体的には、図５８３（ａ）に示すように一つの楽曲がイントロ部とループ部とから構成されている場合を考える。このようにまとめられた楽曲は、一つの再生開始コマンドでイントロ部とループ部との両方が再生される。他方、パチンコ機の演出において、イントロ部は楽曲の導入部であり一度しか再生しないが、イントロ部に続くループ部は所定期間、繰り返し再生するように意図することがある。要するに、パチンコ機の音響の再生形態に関して、「イントロ部」と「ループ部」で構成される楽曲を再生させる場合に、「ループ部」のみをループ再生したいという場面が存在する。

【６０６３】

これを実現するための一形態として、音声発光制御基板から音出力ＬＳＩに対して、ループ再生を行う旨の設定付きの再生開始コマンドを出力し、音出力ＬＳＩ側では、上記の再生開始コマンドを受信すると、最初にイントロ部とループ部とを再生し、その後に、ループ部の先端（ループイン点）に再生位置を戻して、ループイン点からループ部の後端（ループアウト点）までを繰り返し再生する構成としてもよい。この構成によっても、図５８３（ｂ）に示すように、「イントロ部」と「ループ部」とが再生され、その後に「ループ部」のみがループ再生される演奏形態となる。

【６０６４】

一方、近年のパチンコ機では、遊技の進行状況に応じてＢＧＭや効果音を変化させることのできる、いわゆるインタラクティブなサウンド表現が期待されている。本実施形態のパチンコ機１０では、インタラクティブなサウンド表現を行うために、音声発光制御基板９１のＭＰＵ９２と音出力ＬＳＩ９７と間で、コマンドやデータを双方向にやり取りできる構成として、インタラクティブ性の高い音の再生を実現している。このため、「イントロ部」と「ループ部」とを再生し、その後に「ループ部」のみをループ再生する手法について、本実施形態のパチンコ機１０では、図５８３に示した手法と相違するものとなっている。以下、音声発光制御基板９１のＭＰＵ９２と音出力ＬＳＩ９７とによって再生される音について、詳しく説明する。

【６０６５】

《１１－３》音声データの構成：

図５８４は、音声データ用ＲＯＭに記憶されているデータのデータ構造を模式的に示す説明図である。本実施形態の音声データ用ＲＯＭ９８には、先に説明したキャラクター系ステージ（図５３８参照）の画面演出の内容に対応した音データを記憶するキャラクター系ステージ用音データ記憶エリア９８ａと、先に説明した非キャラクター系ステージ（図５３９参照）の画面演出の内容に対応した音データを記憶する非キャラクター系ステージ用音データ記憶エリア９８ｂとが設けられている。なお、本実施形態の音声データ用ＲＯ

Ｍ９８には、両記憶エリア９８ａ，９８ｂ以外にも、各種演出の内容に対応した音データや、効果音や各種キャラクターの台詞等の音データ等を記憶する各種の記憶エリアが設けられている。本実施形態では、音声データと音データは等価である。音データは、音響データでもある。

【６０６６】

本実施形態では、音声データ用ＲＯＭ９８には、ＭＰ３（ＭＰＥＧ Ａｕｄｉｏ Ｌａｙｅｒ－３）形式の音声データが記憶されている。ただし、音声データとしては、任意の形式を採用することができる。すなわち、音声データは、音の波形をリニアパルス符号変動方式によってサンプリングしたデータ形式であってもよいし、ＭＰ３やＡＡＣ（Ａｄｖａｎｃｅｄ Ａｕｄｉｏ Ｃｏｄｉｎｇ）等の各種音声圧縮方式によってデータ圧縮されたものであってもよい。また、各種の音声を発音させるためのＭＩＤＩ（Ｍｕｓｉｃａｌ Ｉｎｓｔｒｕｌｍｅｎｔ Ｄｉｇｉｔａｌ Ｉｎｔｅｒｆａｃｅ）規格に準拠したＭＩＤＩファイルが、音声データとして音声データ用ＲＯＭ９８に記憶されていてもよい。この場合、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＩＤＩ音源を備え、ＭＰＵ９２から再生開始を指示された種別の音を再生するためのＭＩＤＩファイルを音声データ用ＲＯＭ９８から読み出し、読み出したＭＩＤＩファイルに従って、ＭＩＤＩ音源を発音させることで、その音の再生を実行する構成としてもよい。

【６０６７】

図５８４に示した例では、キャラクター系ステージ用音データ記憶エリア９８ａには、特定の楽曲（以下、楽曲Ａと呼ぶ）に係る２種類の音データ、すなわち、楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２とが記憶されている。本実施形態では、楽曲Ａとして、キャラクター系ステージの画面演出に相応しい曲が選択されている。

【６０６８】

非キャラクター系ステージ用音データ記憶エリア９８ｂには、楽曲Ａとは異なる特定の楽曲（以下、楽曲Ｂと呼ぶ）に係る２種類の音データ、すなわち、楽曲Ｂ第１データＢ１と楽曲Ｂ第２データＢ２とが記憶されている。本実施形態では、楽曲Ｂとして、非キャラクター系ステージの画面演出に相応しい曲が選択されている。

【６０６９】

図５８５は、楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２との各構成を示す説明図である。図５８５（ａ）は楽曲Ａ第１データＡ１の構成を示し、図５８５（ｂ）は楽曲Ａ第２データＡ２の構成を示している。

【６０７０】

図５８５（ａ）に示すように、楽曲Ａ第１データＡ１は、楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１と、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２と、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３との三つの部分からなる。三つの部分Ａ１１～Ａ１３は、この順に連続している。すなわち、三つの部分Ａ１１～Ａ１３は、この順に連続して再生されるようにグループ化されている。換言すれば、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２は楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１に対して再生の時間軸方向に連続しており、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３は楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に対して再生の時間軸方向に連続している。

【６０７１】

楽曲Ａ第１データＡ１に記録された楽曲Ａでは、始まりとしてイントロ部分（前奏部分、あるいは導入部分）があり、イントロ部分に続くメロディー部分があり、メロディー部分の後に余韻を残しながら終息する部分（余韻部分）がある。楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１は上記イントロ部分を記録しており、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２は上記メロディー部分を記録しており、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３は上記余韻部分を記録している。メロディー部分は、例えば、４小節、８小節等の長さである。

【６０７２】

余韻部分について、さらに説明する。楽曲Ａとして、例えば管弦楽曲が採用された場合、弦楽器や打楽器の音は、比較的に長い余韻を残す。このため、メロディー部分の終端において、弦楽器や打楽器等の長い余韻が終わらないこともあり得る。本実施形態では、楽

曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に連続して楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３を設けることによって、弦楽器や打楽器等の比較的に長い余韻も再生可能とした。なお、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３は、弦楽器や打楽器の音の余韻を必ず含むものでなくてもよく、メロディー部分に付随する音が記録されておれば、どのようなデータであっても良い。ここで、メロディー部分に付随する音とは、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３に記録されたデータの音にメロディー部分の音から切り替わったときに、遊技者が違和感を感じることのない音であり、メロディー部分につき従い生じる音を意味する。また、メロディー部分に付随する音とは、メロディー部分の最後の音データの音から引き続く音ということもできる。さらに、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３は、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２とは独立した音を記録する部分とすることもできる。なお、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３のデータ長は、再生時に後述する遅延期間Δｔを少なくとも上回ることのできる長さとなるように、実験的にあるいはシミュレーションにより決められている。

【６０７３】

図５８５（ｂ）に示すように、楽曲Ａ第２データＡ２は、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１と、楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２との二つの部分によって構成されている。二つの部分Ａ２１，Ａ２２は、この順に連続している。すなわち、二つの部分Ａ２１，Ａ２２は、この順に連続して再生されるようにグループ化されている。換言すれば、楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２は、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１に対して再生の時間軸方向に連続している。楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１は、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２と同一のデータである。楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２は、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３と同一のデータである。すなわち、楽曲Ａ第２データＡ２は、楽曲Ａ第１データＡ１と比較してイントロ部を備えない点で相違し、楽曲Ａ第１データＡ１のイントロ部を除いた部分（楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２および楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３）と一致する。

【６０７４】

本実施形態のパチンコ機１０では、イントロ部とループ部で構成される楽曲Ａをキャラクター系ステージにおいて再生させるに際し、上述した楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２との両方を用いる。両データＡ１，Ａ２を用いた再生の具体的な手順については、後ほど詳しく説明する。

【６０７５】

図５８６は、楽曲Ｂ第１データＢ１と楽曲Ｂ第２データＢ２との各構成を示す説明図である。図５８６（ａ）は楽曲Ｂ第１データＢ１の構成を示し、図５８６（ｂ）は楽曲Ｂ第２データＢ２の構成を示している。

【６０７６】

図５８６（ａ）に示すように、楽曲Ｂ第１データＢ１は、楽曲Ｂ第１データ＿イントロ部Ｂ１１と、楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２と、楽曲Ｂ第１データ＿余韻部Ｂ１３との三つの部分によって構成されている。すなわち、楽曲Ｂ第１データＢ１は、楽曲Ａ第１データＡ１（図５８５（ａ））と同様に、楽曲についてのイントロ部分を記録した楽曲Ｂ第１データ＿イントロ部Ｂ１１と、楽曲についてのメロディー部分を記録した楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２と、楽曲についての余韻部分を記録した楽曲Ｂ第１データ＿余韻部Ｂ１３とを備える。なお、楽曲Ｂ第１データ＿余韻部Ｂ１３のデータ長は、再生時に後述する遅延期間Δｔを少なくとも上回ることのできる長さとなるように、実験的にあるいはシミュレーションにより決められている。

【６０７７】

図５８６（ｂ）に示すように、楽曲Ｂ第２データＢ２は、楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１と、楽曲Ｂ第２データ＿余韻部Ｂ２２との二つの部分によって構成されている。すなわち、楽曲Ｂ第２データＢ２は、楽曲Ｂ第２データＢ１（図５８５（ｂ））と同様に、楽曲についてのメロディー部分を記録した楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１と、楽曲についての余韻部分を記録した楽曲Ｂ第２データ＿余韻部Ｂ２２とを備える。

【６０７８】

本実施形態のパチンコ機１０では、イントロ部とループ部で構成される楽曲Ｂを非キャラクター系ステージにおいて再生させるに際し、上述した楽曲Ｂ第１データＢ１と楽曲Ｂ第２データＢ２との両方を用いる。両データＢ１，Ｂ２を用いた再生の具体的な手順については、後ほど詳しく説明する。

【６０７９】

《１１－４》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【６０８０】

図５８７は、音出力ＬＳＩ９７における楽曲Ａについての再生手順を示すタイミングチャートである。図５８７には、音出力ＬＳＩ９７において、音声チャンネル１で再生される楽曲Ａ第１データＡ１と、音声チャンネル１で繰り返し再生される楽曲Ａ第２データＡ２と、これらの再生の結果、得られる演奏形態の内容とが示されている。

【６０８１】

本実施形態のパチンコ機１０では、図柄列Ｚ１～Ｚ３の背景画像がキャラクター系ステージである場合に、音出力ＬＳＩ９７において、次の手順で楽曲Ａが再生される。キャラクター系ステージへの移行時に、最初に、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２（図５８２を参照、以下「音光側ＭＰＵ９２」と呼ぶ）が、音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する（時刻ｔ１）。楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１は、楽曲Ａ第１データＡ１を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを１６チャンネル分の音声チャンネルのうちの第１番目の音声チャンネル（以下、「音声チャンネル１」と呼ぶ）とする設定を含む。なお、第１番目の音声チャンネルに限る必要はなく、他の一つの特定の音声チャンネルであればいずれの音声チャンネルとすることもできる。

【６０８２】

音出力ＬＳＩ９７は、音光側ＭＰＵ９２から楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信した場合に、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された音声チャンネル１において、当該楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第１データＡ１を再生する処理を開始する。詳しくは、音出力ＬＳＩ９７は、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信した場合に、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第１データＡ１を特定し、特定した楽曲Ａ第１データＡ１を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲Ａ第１データＡ１に基づく音を楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された音声チャンネル１において、順次、生成する（すなわち、再生する）。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した音をスピーカー４６から順次出力する。こうして、音声チャンネル１において、楽曲Ａ第１データＡ１が、楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１の先端から音の生成および出力が開始され、楽曲Ａ第１データＡ１の終端に向かって音の生成および出力が続く。なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信したタイミング（時刻ｔ１）から音を生成する（すなわち、再生する）までに、所定の期間の遅延が発生する（この期間Δｔを、以下「遅延期間Δｔ」とも呼ぶ）。遅延が発生する主な要因は、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第１データＡ１を特定し、特定した楽曲Ａ第１データＡ１の先頭を読み出すのに少なからず時間が必要なためである。すなわち、音出力ＬＳＩ９７が楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信したタイミング（時刻ｔ１）から遅延期間Δｔが経過した後（時刻ｔ１＋Δｔ）に、楽曲Ａ第１データＡ１の再生してスピーカー４６から出力する。なお、図５８３に示した例においても、再生開始コマンドを受信したタイミングから遅延期間の遅延が発生するが、図５８３では、説明の簡略化のために遅延の発生は無いものとして示している。

【６０８３】

図５８７に戻り、音光側ＭＰＵ９２は、音声チャンネル１における楽曲Ａ第１データＡ１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングで（時刻ｔ

２）、音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する。楽曲Ａ第２データ再生コマンドＣＡ２は、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。

【６０８４】

本実施形態では、音出力ＬＳＩ９７は、再生中のデータの再生位置、すなわち、生成された音が再生中のデータのうちのいずれの位置にあるかを逐次把握しうるように構成されており、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２（音光側ＭＰＵ９２）との間で通信を行うことによって、再生中のデータの再生位置を音光側ＭＰＵ９２に対して伝えることができる。音光側ＭＰＵ９２は、音出力ＬＳＩ９７から受けた再生中のデータの再生位置に基づいて、再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置９０側で、再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶している構成として、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かから、その再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う構成としてもよい。

【６０８５】

音出力ＬＳＩ９７は、音光側ＭＰＵ９２から楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信した場合に、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された音声チャンネル１において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２を再生する処理を開始する。詳しくは、音出力ＬＳＩ９７は、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信した場合に、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２を特定し、特定した楽曲Ａ第２データＡ２を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音を楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された音声チャンネル１において、順次、生成する（すなわち、再生する）。なお、楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音が生成される直前までは、楽曲Ａ第１データＡ１に基づく音が生成されており、生成される音は、楽曲Ａ第１データＡ１に基づく音から楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音に切り替わる。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音をスピーカー４６から順次出力する。こうして、音声チャンネル１において、楽曲Ａ第２データＡ２が、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の先端から音の生成および出力が開始され、楽曲Ａ第２データＡ２の終端に向かって音の生成および出力が続く。

【６０８６】

なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミング（時刻ｔ２）から楽曲Ａ第２データＡ２の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間Δｔの遅延が発生する。遅延が発生する主な要因は、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２を特定し、特定した楽曲Ａ第２データＡ２の先頭を読み出すのに少なからず時間が必要なためである。すなわち、音出力ＬＳＩ９７が楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミング（時刻ｔ２）から遅延期間Δｔが経過した後（時刻ｔ２＋Δｔ）に、楽曲Ａ第２データＡ２の音を再生してスピーカー４６から出力する。遅延期間Δｔにおいては、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に連続している楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が継続して生成されており、遅延期間Δｔの経過時に、生成される音は楽曲Ａ第２データＡ２の音に切り替わる。

【６０８７】

その後、音光側ＭＰＵ９２は、音声チャンネル１における楽曲Ａ第２データＡ２の再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングで（時刻ｔ３）、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を再度、送信する。楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２は、時刻ｔ２において送信した楽曲Ａ第２デー

タ再生開始コマンドＣＡ２と同一であり、再度、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２の再生を開始させるための命令である。なお、時刻ｔ３において受信する楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を、１回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２と区別するために、必要に応じて２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２と呼ぶ。再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであるか否かの判定は、音出力ＬＳＩ９７から受けた再生中のデータの再生位置に基づいて行う構成とする。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置９０側で、再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶している構成として、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かから、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う構成としてもよい。

【６０８８】

音出力ＬＳＩ９７は、音光側ＭＰＵ９２から２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信した場合に、２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２の再生を開始する。詳しくは、音出力ＬＳＩ９７は、２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信した場合に、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２（以下、２回目の楽曲Ａ第２データＡ２とも呼ぶ）を特定し、特定した２回目の楽曲Ａ第２データＡ２を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音を音声チャンネル１として、順次、生成する（すなわち、再生する）。なお、２回目の楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音が生成される直前までは、１回目の楽曲Ａ第１データＡ１に基づく音が生成されており、生成される音は、１回目の楽曲Ａ第１データＡ１に基づく音から２回目の楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音に切り替わる。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音をスピーカー４６から順次出力する。こうして、音声チャンネル１において、２回目の楽曲Ａ第２データＡ２が、楽曲Ａ第２データ＿イントロ部Ａ２１の先端から音の生成および出力が開始され、２回目の楽曲Ａ第２データＡ２の終端に向かって音の生成および出力が続く。

【６０８９】

なお、音出力ＬＳＩ９７において、２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミング（時刻ｔ３）から２回目の楽曲Ａ第２データＡ２の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間Δｔの遅延が発生する。遅延が発生する主な要因は、時刻ｔ２の後に発生する遅延と同じである。すなわち、音出力ＬＳＩ９７が２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミング（時刻ｔ３）から遅延期間Δｔが経過した後（時刻ｔ３＋Δｔ）に、２回目の楽曲Ａ第２データＡ２の音を再生してスピーカー４６から出力する。時刻ｔ３に続く遅延期間Δｔにおいては、１回目の楽曲Ａ第２データＡ２の楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に連続している楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２の音が継続して生成されており、遅延期間Δｔの経過時に、生成される音は２回目の楽曲Ａ第２データＡ２の音に切り替わる。このようにして、楽曲Ａ第２データＡ２が繰り返し演奏される。

【６０９０】

上記のようにして、楽曲Ａ第１データＡ１を再生した後に、楽曲Ａ第２データＡ２を繰り返し再生することによって、楽曲Ａのメロディー部分のループ再生を実現している。このループ再生は、キャラクター系ステージが終了するまで行われる。キャラクター系ステージの終了時には、音光側ＭＰＵ９２は音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生終了コマンドを送信し、音出力ＬＳＩ９７は音光側ＭＰＵ９２から楽曲Ａ第２データ再生終了コマンドを受信すると、楽曲Ａ第２データＡ２のループ再生を終了する。

【６０９１】

なお、上述した説明では、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信したタイミング（時刻ｔ１）から音を再生するまでに発生する遅延期間

と、１回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミング（時刻ｔ２）から音を再生するまでに発生する遅延期間と、２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミング（時刻ｔ３）から音を再生するまでに発生する遅延期間とは、同一のΔｔとして示したが、これらの遅延期間Δｔは必ずしも同一の時間的な長さではない。再生対象のデータの長さ等によっても遅延期間Δｔは異なる長さとなり得るが、本実施形態では、便宜的に同一の時間的な長さとなるものとして、遅延期間をΔｔとして示した。

【６０９２】

図５８８は、音出力ＬＳＩ９７における楽曲Ｂについての再生手順を示すタイミングチャートである。図５８８には、音出力ＬＳＩ９７において、音声チャンネル１で再生される楽曲Ｂ第１データＢ１と、音声チャンネル１で繰り返し再生される楽曲Ｂ第２データＢ２と、これらの再生の結果、得られる演奏形態の内容とが示されている。

【６０９３】

本実施形態のパチンコ機１０では、背景画像が非キャラクター系ステージである場合に、音出力ＬＳＩ９７において、図５８８に示す手順で楽曲Ｂが再生される。

【６０９４】

図５８８の内容は図５８７の内容と似通っている。図５８８の内容は、図５８７の内容に対して、「楽曲Ａ」との記載が「楽曲Ｂ」との記載に換わった点が相違するだけである。すなわち、「楽曲Ａ第１データＡ１」は「楽曲Ｂ第１データＢ１」に換わり、「楽曲Ａ第２データＡ２」は「楽曲Ｂ第２データＢ２」に換わり、「楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１」は「楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１」に換わり、「楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２」は「楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２」に換わっている。楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１と楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２とが出力されるタイミングは、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１と楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２とが出力されるタイミングとそれぞれ同一である。また、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１を受信したタイミング（時刻ｔ１）から楽曲Ｂ第１データＢ１の音をスピーカー４６から実際に出力するまでに遅延期間Δｔの遅延が発生すること、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２を受信したタイミング（時刻ｔ２，ｔ３）から楽曲Ｂ第２データＢ２の音をスピーカー４６から実際に出力するまでに遅延期間Δｔの遅延が発生することは、図５８７と同一である。

【６０９５】

図示するように、楽曲Ｂ第１データＢ１を再生し、その後に、楽曲Ｂ第２データＢ２を繰り返し再生することによって、楽曲Ｂのメロディー部分のループ再生を実現している。このループ再生は、非キャラクター系ステージが終了するまで行われる。非キャラクター系ステージの終了時には、音光側ＭＰＵ９２は音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ｂ第２データ再生終了コマンドを送信し、音出力ＬＳＩ９７は音光側ＭＰＵ９２から楽曲Ｂ第２データ再生終了コマンドを受信すると、楽曲Ｂ第２データＢ２のループ再生を終了する。

【６０９６】

図５８７に示した、キャラクター系ステージにおける楽曲Ａについての再生に話を戻す。図５８７に示した構成によれば、楽曲Ａ第１データＡ１を再生した後に、楽曲Ａ第２データＡ２を繰り返し再生することによって、楽曲Ａのメロディー部分のループ再生を実現しているが、楽曲Ａ第１データＡ１の楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端の音がスピーカー４６から出力されてから（時刻ｔ２）、楽曲Ａ第２データＡ２の楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の先端の音がスピーカー４６から出力されるまでに遅延期間Δｔの遅延が発生する。本実施形態のパチンコ機１０では、楽曲Ａ第１データＡ１を、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に対して時間軸方向に連続する楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３を備える構成とすることで、遅延期間Δｔにおいて、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が出力される。このため、楽曲Ａのメロディー部分と、繰り返し時の楽曲Ａのメロディー部分との間（すなわち、遅延期間Δｔ）で、音が途切れることがない。

【６０９７】

次に、本実施形態を参考例と比較してみる。図５８９は、参考例における、楽曲Ａについてのデータの構成と、演奏形態とを示す説明図である。図５８９（ａ）は参考例用楽曲Ａ第１データＸ１の構成を示し、図５８９（ｂ）は参考例用楽曲Ａ第２データＸ２の構成を示している。図５８９（ｂ）は両データＸ１，Ｘ２によって得られる演奏形態を示す。

【６０９８】

参考例では、音声データ用ＲＯＭに参考例用楽曲Ａ第１データＸ１と参考例用楽曲Ａ第２データＸ２とが記憶されている。参考例用楽曲Ａ第１データＸ１は、本実施形態における楽曲Ａ第１データＡ１（図５８５）に相当するもので、楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ｘ１１と楽曲Ａ第１データ＿主要部Ｘ１２との二つの部分によって構成されている。楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ｘ１１は、本実施形態における楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１と同一のデータである。楽曲Ａ第１データ＿主要部Ｘ１２は、本実施形態における楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２と同一のデータである。すなわち、参考例用楽曲Ａ第１データＸ１は、本実施形態における楽曲Ａ第１データＡ１と比較して、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３が無い構成である。

【６０９９】

参考例用楽曲Ａ第２データＸ２は、本実施形態における楽曲Ａ第２データＡ２（図５８５）に相当するもので、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ｘ２１によって構成されている。楽曲Ａ第２データ＿主要部Ｘ２１は、本実施形態における楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１と同一のデータである。すなわち、参考例用楽曲Ａ第２データＸ２は、本実施形態における楽曲Ａ第２データＡ２と比較して、楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２が無い構成である。

【６１００】

本実施形態と同様に、楽曲Ａ第１データＸ１を再生した後に楽曲Ａ第２データＸ２を再生する場合を考える。本実施形態と同様に、音光側ＭＰＵは、楽曲Ａ第１データＸ１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ｘ１２の終端に到達するタイミングで、音出力ＬＳＩに対して参考例用楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドを送信する構成とする。この構成によれば、参考例用楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドを受信したタイミングから楽曲Ａ第２データ＿主要部Ｘ２１の音をスピーカー４６から実際に出力するまで、遅延期間Δｔの遅延が発生する。参考例用楽曲Ａ第１データＸ１は、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ｘ１２に連続する余韻部を備えない構成であることから、遅延期間Δｔは無音の状態となる。遅延期間Δｔは例えば数十ｍｓｅｃというように比較的短い時間であるが、遊技者にとっては、ＢＧＭが途中で無音の状態となって途切れることは容易に気付き看過できない違和感を感じることになる。

【６１０１】

これに対して、本実施形態における楽曲Ａ第１データＡ１は、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に連続する楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３を備えることから、前述したように、参考例と比較して、楽曲Ａのメロディー部分と楽曲Ａのメロディー部分との間である上記遅延期間Δｔにおいて、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が出力され、音が途切れることがない。このため、遊技者は、キャラクター系ステージにある場合のＢＧＭにおいて、音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、楽曲Ａ第２データＡ２を繰り返し再生する場合における遅延期間Δｔにおいても同様に音が途切れることがない。

【６１０２】

また、楽曲Ｂ第１データＡ１を再生した後に楽曲Ｂ第２データＡ２を繰り返し再生する場合における遅延期間Δｔや、楽曲Ｂ第２データＢ２を繰り返し再生する場合における遅延期間Δｔにおいても、同様に音が途切れることがない。このため、遊技者は、非キャラクター系ステージにある場合のＢＧＭにおいても、音が途切れる違和感を感じることがない。

【６１０３】

《１１－５》音声発光制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置９０において実行される具体的な処理の一例を説明する。なお、主制御装置６０において実行される処理、および表示制御装置１００において実行される処理については、第１０実施形態と同一であることから、本実施形態では説明を省略する。

【６１０４】

＜タイマ割込み処理＞

図５９０は、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２（以下、音光側ＭＰＵ９２と呼ぶ）において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。本タイマ割込み処理は、第１０実施形態における音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理（図５６１を参照）と比較して、一部分が相違するだけで、大部分は同一である。具体的には、本タイマ割込み処理のステップＳｑ０１０１およびステップＳｑ０１０２は、第１０実施形態におけるタイマ割込み処理のステップＳｐ１７０１およびステップＳｐ１７０２と同一である。本タイマ割込み処理のステップＳｑ０１０２に続くステップＳｑ０１０３は、新たに追加されたステップである。本タイマ割込み処理のステップＳｑ０１０４からステップＳｑ０１１０までは、第１０実施形態におけるタイマ割込み処理のステップＳｐ１７０３からステップＳｐ１７０９までと同一である。

【６１０５】

ステップＳｑ０１０３では、ＢＧＭ用処理を実行する。ＢＧＭ用処理では、ＢＧＭ用楽曲の設定や再生等の処理を行なう。ＢＧＭ用処理の詳細については後述する。ステップＳｑ０１０３を実行した後、ステップＳｑ０１０４に進む。

【６１０６】

＜ＢＧＭ用処理＞

次に、ＢＧＭ用処理について説明する。ＢＧＭ用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５９０：Ｓｑ０１０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【６１０７】

図５９１は、ＢＧＭ用処理を示すフローチャートである。ステップＳｑ０２０１では、ＢＧＭ再生開始処理を実行する。ＢＧＭ再生開始処理では、非キャラクター系ステージからキャラクター系ステージへの移行時、またはキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへの移行時に、音出力ＬＳＩ９７に対して、ＢＧＭとしての楽曲Ａ第１データＡ１または楽曲Ｂ第１データＢ１の再生の開始を指示する処理を実行する。ＢＧＭ再生開始処理の詳細については後述する。ステップＳｑ０２０１を実行した後、ステップＳｑ０２０２に進む。

【６１０８】

ステップＳｑ０２０２では、ＢＧＭ連続再生処理を実行する。ＢＧＭ連続再生では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第２データＡ２または楽曲Ｂ第２データＢ２の再生の開始を繰り返し指示する処理を実行する。ＢＧＭ連続再生処理の詳細については後述する。ステップＳｑ０２０２を実行した後、本ＢＧＭ用処理を終了する。

【６１０９】

＜ＢＧＭ再生開始処理＞

次に、ＢＧＭ再生開始処理について説明する。ＢＧＭ再生開始処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図５９１：Ｓｑ０２０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【６１１０】

図５９２は、ＢＧＭ再生開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｑ０３０１では、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられた時（電源投入時）から初回の実行時であるか否かを判定する。ステップＳｑ０３０１において、電源投入時から初回の実行時であると判定された場合には（Ｓｑ０３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０３０２に進む。

【６１１１】
ステップＳｑ０３０２では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１を送信する。楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１は、楽曲Ｂ第１データＢ１を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。ステップＳｑ０３０２を実行した後、ステップＳｑ０３０３に進む。
【６１１２】
ステップＳｑ０３０３では、旧キャラクター系ステージ判定値ＸＶＳを、非キャラクター系ステージであることを意味する０に設定する。旧キャラクター系ステージ判定値ＸＶＳは、このＢＧＭ再生開始処理を実行した前の回におけるキャラクター系ステージ判定値ＶＳの値を示すための値である。なお、キャラクター系ステージ判定値ＶＳは、第１０実施形態において説明したように、ステージがキャラクター系ステージにあるか非キャラクター系ステージにあるかを判定するための値であり、１のときにキャラクター系ステージにあることを意味し、１でない（＝０）ときに非キャラクター系ステージにあることを意味する。ステップＳｑ０３０３を実行した後、本ＢＧＭ再生開始処理を終了する。
【６１１３】
一方、ステップＳｑ０３０１において、電源投入時から初回の実行時でないと判定された場合には（Ｓｑ０３０１：ＮＯ）、ステップＳｑ０３０４に進む。
【６１１４】
ステップＳｑ０３０４では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが旧キャラクター系ステージ判定値ＸＶＳと一致しているか否かを判定する。この判定の処理によれば、本ＢＧＭ再生開始処理を実行した前回から今回への移行時に、キャラクター系ステージ判定値ＶＳの値に変化があったか否かが判定される。ステップＳｑ０３０４において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが旧キャラクター系ステージ判定値ＸＶＳと一致していると判定された場合、すなわち、キャラクター系ステージ判定値ＶＳの値に変化がないと判定された場合には（Ｓｑ０３０４：ＹＥＳ）、本ＢＧＭ再生開始処理を終了する。
【６１１５】
一方、ステップＳｑ０３０４において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが旧キャラクター系ステージ判定値ＸＶＳと一致していないと判定された場合、すなわち、キャラクター系ステージ判定値ＶＳの値に変化があると判定された場合には（Ｓｑ０３０４：ＮＯ）、ステップＳｑ０３０５に進む。
【６１１６】
ステップＳｑ０３０５では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１であるか否かを判定する。ステップＳｑ０３０５において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１である、すなわち、現在のステージがキャラクター系ステージにあると判定された場合には（Ｓｑ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０３０６に進む。
【６１１７】
ステップＳｑ０３０６では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する。楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１は、楽曲Ａ第１データＡ１を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。ステップＳｑ０３０６を実行した後、ステップＳｑ０３０７に進む。
【６１１８】
ステップＳｑ０３０７では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳの値を旧キャラクター系ステージ判定値ＸＶＳに転送する処理を行う。ステップＳｑ０３０７を実行した後、本ＢＧＭ再生開始処理を終了する。
【６１１９】
ステップＳｑ０３０５において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１でない、すなわち、現在のステージが非キャラクター系ステージにあると判定された場合には（Ｓｑ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｑ０３０８に進む。

【６１２０】
ステップＳｑ０３０８では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１を送信する。楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１は、楽曲Ｂ第１データＢ１を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。このステップＳｑ０３０８はステップＳｑ０３０２の処理と同一である。ステップＳｑ０３０２を実行した後、ステップＳｑ０３０７に進み、キャラクター系ステージ判定値ＶＳの値を旧キャラクター系ステージ判定値ＸＶＳに転送し、その後、本ＢＧＭ再生開始処理を終了する。
【６１２１】
＜ＢＧＭ連続再生処理＞
次に、ＢＧＭ連続再生処理について説明する。ＢＧＭ連続再生処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図５９１：Ｓｑ０２０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【６１２２】
図５９３は、ＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。ステップＳｑ０４０１では、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定は、音出力ＬＳＩ９７から、再生中のデータの種類を示す情報と再生中のデータの再生位置とを示す情報とを受信して、これらの情報に基づいて、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置９０側で、再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶する構成として、直前に送信した再生開始コマンドの種類と、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かとによって、前記判定を行う構成としてもよい。ステップＳｑ０４０１において、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０４０２に進む。
【６１２３】
ステップＳｑ０４０２では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する。楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２は、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。ステップＳｑ０４０２を実行した後、ステップＳｑ０４０３に進む。
【６１２４】
一方、ステップＳｑ０４０１において、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生されていないか、または、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生されていて再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０４０１：ＮＯ）、ステップＳｑ０４０２を実行することなく、ステップＳｑ０４０３に進む。
【６１２５】
ステップＳｑ０４０３では、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定は、音出力ＬＳＩ９７から、再生中のデータの種類を示す情報と再生中のデータの再生位置とを示す情報とを受信して、これらの情報に基づいて、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置９０側で、再生位置が楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶する構成として、直前に送信した再生開始コマンドの種類と、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かとによ

って、前記判定を行う構成としてもよい。ステップＳｑ０４０３において、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０４０４に進む。

【６１２６】

ステップＳｑ０４０４では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２を送信する。楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２は、楽曲Ｂ第２データＢ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。ステップＳｑ０４０４を実行した後、ステップＳｑ０４０５に進む。

【６１２７】

一方、ステップＳｑ０４０３において、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生されていないか、または、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生されていて再生位置が楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０４０３：ＮＯ）、ステップＳｑ０４０４を実行することなく、ステップＳｑ０４０５に進む。

【６１２８】

ステップＳｑ０４０５では、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定は、音出力ＬＳＩ９７から、再生中のデータの種類を示す情報と再生中のデータの再生位置とを示す情報とを受信して、これらの情報に基づいて、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置９０側で、再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶する構成として、直前に送信した再生開始コマンドの種類と、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かとによって、前記判定を行う構成としてもよい。ステップＳｑ０４０５において、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０４０６に進む。

【６１２９】

ステップＳｑ０４０６では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する。楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２は、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。ステップＳｑ０４０６の処理はステップＳｑ０４０２の処理と同一である。ステップＳｑ０４０６を実行した後、ステップＳｑ０４０７に進む。

【６１３０】

一方、ステップＳｑ０４０５において、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生されていないか、または、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生されていて再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０４０５：ＮＯ）、ステップＳｑ０４０６を実行することなく、ステップＳｑ０４０７に進む。

【６１３１】

ステップＳｑ０４０７では、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定は、音出力ＬＳＩ９７から、再生中のデータの種類を示す情報と再生中のデータの再生位置とを示す情報とを受信して、これらの情報に基づいて、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う

。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置９０側で、再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶する構成として、直前に送信した再生開始コマンドの種類と、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かとによって、前記判定を行う構成としてもよい。ステップＳｑ０４０７において、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０４０７：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０４０８に進む。

【６１３２】

ステップＳｑ０４０８では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２を送信する。楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２は、楽曲Ｂ第２データＢ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。ステップＳｑ０４０８の処理はステップＳｑ０４０４の処理と同一である。ステップＳｑ０４０８を実行した後、本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。

【６１３３】

一方、ステップＳｑ０４０７において、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生されていないか、または、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生されていて再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０４０７：ＮＯ）、ステップＳｑ０４０８を実行することなく、本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。

【６１３４】

《１１－６》音出力ＬＳＩにおいて実行される処理：

次に、音出力ＬＳＩ９７において実行される具体的な処理の一例を説明する。

【６１３５】

＜再生開始実行処理＞

図５９４は、音出力ＬＳＩ９７において実行される再生開始実行処理を示すフローチャートである。再生開始実行処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。

【６１３６】

ステップＳｑ０５０１では、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信したか否かを判定する。ステップＳｑ０５０１において、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信したと判定された場合には（Ｓｑ０５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０５０２に進む。

【６１３７】

ステップＳｑ０５０２では、受信した楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された音声チャンネル１において、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第１データＡ１を再生する処理を開始する。詳しくは、音出力ＬＳＩ９７は、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第１データＡ１を特定し、特定した楽曲Ａ第１データＡ１を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲Ａ第１データＡ１に基づく音を楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された音声チャンネル１において、順次、生成する（すなわち、再生する）。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した音をスピーカー４６から順次出力する。こうして、音声チャンネル１において、楽曲Ａ第１データＡ１が、楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１の先端から音の生成および出力が開始され、楽曲Ａ第１データＡ１の終端に向かって音の生成および出力が続く。なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信したタイミングから楽曲Ａ第１データＡ１の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間Δｔの遅延が発生する。遅延が発生する主な要因は、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第１データＡ１を特定し、特定した楽曲Ａ第１データＡ１の先頭を読み出すのに少なからず時間が必

要なためである。すなわち、音出力ＬＳＩ９７が楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信したタイミング（図５８７における時刻ｔ１）から遅延期間Δｔが経過した後（時刻ｔ１＋Δｔ）に、楽曲Ａ第１データＡ１の音を再生してスピーカー４６から出力する。ステップＳｑ０５０２を実行した後、ステップＳｑ０５０３に進む。

【６１３８】

一方、ステップＳｑ０５０１において、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信していないと判定された場合には（Ｓｑ０５０１：ＮＯ）、ステップＳｑ０５０２を実行することなく、ステップＳｑ０５０３に進む。

【６１３９】

ステップＳｑ０５０３では、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１を受信したか否かを判定する。ステップＳｑ０５０３において、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１を受信したと判定された場合には（Ｓｑ０５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０５０４に進む。

【６１４０】

ステップＳｑ０５０４では、受信した楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１によって指定された音声チャンネル１において、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１によって指定された再生対象の楽曲Ｂ第１データＢ１を再生する処理を開始する。詳しくは、音出力ＬＳＩ９７は、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１によって指定された再生対象の楽曲Ｂ第１データＢ１を特定し、特定した楽曲Ｂ第１データＢ１を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲Ｂ第１データＢ１に基づく音を楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１によって指定された音声チャンネル１において、順次、生成する（すなわち、再生する）。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した音をスピーカー４６から順次出力する。こうして、音声チャンネル１において、楽曲Ｂ第１データＢ１が、楽曲Ｂ第１データ＿イントロ部Ｂ１１の先端から音の生成および出力が開始され、楽曲Ｂ第１データＢ１の終端に向かって音の生成および出力が続く。なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１を受信したタイミングから楽曲Ｂ第１データＢ１の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間Δｔの遅延が発生する。すなわち、音出力ＬＳＩ９７が楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１を受信したタイミング（図５８８における時刻ｔ１）から遅延期間Δｔが経過した後（時刻ｔ１＋Δｔ）に、楽曲Ｂ第１データＢ１の音を再生してスピーカー４６から出力する。ステップＳｑ０５０４を実行した後、ステップＳｑ０５０５に進む。

【６１４１】

一方、ステップＳｑ０５０３において、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１を受信していないと判定された場合には（Ｓｑ０５０３：ＮＯ）、ステップＳｑ０５０４を実行することなく、ステップＳｑ０５０５に進む。

【６１４２】

ステップＳｑ０５０５では、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したか否かを判定する。ステップＳｑ０５０５において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したと判定された場合には（Ｓｑ０５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０５０６に進む。

【６１４３】

ステップＳｑ０５０６では、受信した楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された音声チャンネル１において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２を再生する処理を開始する。詳しくは、音出力ＬＳＩ９７は、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２を特定し、特定した楽曲Ａ第２データＡ２を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音を楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された音声チャンネル１において、順次、生成する（すなわち、再生する）。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した音をスピーカー４６から順次出力する。こうして、音声チャンネル１において、楽曲Ａ第

２データＡ２が、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の先端から音の生成および出力が開始され、楽曲Ａ第２データＡ２の終端に向かって音の生成および出力が続く。なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミング（図５８７における時刻ｔ２、時刻ｔ３）から楽曲Ａ第２データＡ２の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間Δｔの遅延が発生する。ステップＳｑ０５０５において受信した楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２が１回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２である場合には、遅延期間Δｔにおいては、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に連続している楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が継続して生成されており、遅延期間Δｔの経過時に、生成される音は楽曲Ａ第２データＡ２の音に切り替わる。なお、ステップＳｑ０５０５において受信した楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２が２回目以降の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２である場合には、遅延期間Δｔにおいては、先の楽曲Ａ第２データＡ２の楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に連続している楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２の音が継続して生成されており、遅延期間Δｔの経過時に、生成される音はリピートされた楽曲Ａ第２データＡ２の音となる。ステップＳｑ０５０６を実行した後、ステップＳｑ０５０７に進む。

【６１４４】

一方、ステップＳｑ０５０５において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信していないと判定された場合には（Ｓｑ０５０５：ＮＯ）、ステップＳｑ０５０６を実行することなく、ステップＳｑ０５０７に進む。

【６１４５】

ステップＳｑ０５０７では、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２を受信したか否かを判定する。ステップＳｑ０５０７において、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２を受信したと判定された場合には（Ｓｑ０５０７：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０５０８に進む。

【６１４６】

ステップＳｑ０５０８では、受信した楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２によって指定された音声チャンネル１において、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２によって指定された再生対象の楽曲Ｂ第２データＢ２を再生する処理を開始する。詳しくは、音出力ＬＳＩ９７は、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２によって指定された再生対象の楽曲Ｂ第２データＢ２を特定し、特定した楽曲Ｂ第２データＢ２を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲Ｂ第２データＢ２に基づく音を楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２によって指定された音声チャンネル１において、順次、生成する（すなわち、再生する）。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した音をスピーカー４６から順次出力する。こうして、音声チャンネル１において、楽曲Ｂ第２データＢ２が、楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の先端から音の生成および出力が開始され、楽曲Ｂ第２データＢ２の終端に向かって音の生成および出力が続く。なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２を受信したタイミング（図５８８における時刻ｔ２、時刻ｔ３）から楽曲Ａ第２データＡ２の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間Δｔの遅延が発生する。ステップＳｑ０５０７において受信した楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２が１回目の楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２である場合には、遅延期間Δｔにおいては、楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に連続している楽曲Ｂ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が継続して生成されており、遅延期間Δｔの経過時に、生成される音は楽曲Ｂ第２データＢ２の音に切り替わる。なお、ステップＳｑ０５０７において受信した楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２が２回目以降の楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２である場合には、遅延期間Δｔにおいては、先の楽曲Ｂ第２データＢ２の楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に連続している楽曲Ｂ第２データ＿余韻部Ｂ２２の音が継続して生成されており、遅延期間Δｔの経過時に、生成される音は、先の楽曲Ｂ第２データＢ２から後の楽曲Ｂ第２データＢ２の音となる。ステップＳｑ０５０８を実行した後、本再生開始実行処理を終了する。

【６１４７】

一方、ステップＳｑ０５０７において、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２を受信していないと判定された場合には（Ｓｑ０５０７：ＮＯ）、ステップＳｑ０５０８を実行することなく、本再生開始実行処理を終了する。

【６１４８】

《１１－７》作用・効果：

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、背景画像がキャラクター系ステージである場合に、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２（音光側ＭＰＵ９２）によって、音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１が送信され、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信して、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が開始される。その後、音出力ＬＳＩ９７において再生される楽曲Ａ第１データＡ１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングで（図５８７の時刻ｔ２）、音光側ＭＰＵ９２によって、音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２が送信される。音出力ＬＳＩ９７では、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信して、楽曲Ａ第２データＡ２の再生を開始する。音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したときから楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始されるまでの間に、遅延期間Δｔの遅延が発生する。先に説明したように、メロディー部分の後ろに余韻部を備えない音データによって構成される参考例の構成によれば、上記遅延時間Δｔにおいて、音データの再生が既に終わっており、無音となって音が途切れてしまう課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、楽曲Ａ第１データＡ１は楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に対して連続する楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３を備えることから、遅延期間Δｔにおいて、楽曲Ａ第１データＡ１の楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が再生され、音が途切れることがない。このため、遊技者は、キャラクター系ステージに係る音響において、音が途切れる違和感を感じることがない。同様に、非キャラクター系ステージに係る音響においても、楽曲Ｂ第１データＢ１と楽曲Ｂ第２データＢ２との間の再生において、音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１４９】

また、次のように考えることもできる。本実施形態のパチンコ機１０によれば、音出力ＬＳＩ９７によって、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が開始され、楽曲Ａ第１データＡ１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端以降から楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで、楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始されることになる。一方、楽曲Ａ第１データＡ１は、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に対し連続する楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３を備えることから、遅延期間Δｔにおいて、楽曲Ａ第１データＡ１の楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が再生され、音が途切れることがない。このため、遊技者は、演出に係る音響において、音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１５０】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０によれば、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に接続された楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３は、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に記録された楽曲Ａのメロディー部分に付随する音が記録された構成であることから、遅延期間Δｔを、直前まで流れていた楽曲Ａのメロディー部分に付随する音で埋めることができる。このため、遅延期間Δｔが生じても、楽曲の流れを損ねることなく、音が途切れる違和感を解消することができる。

【６１５１】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、楽曲Ａ第２データＡ２の楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１は、楽曲Ａ第１データＡ１の楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に記録されたデータと同一であることから、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に記録された楽曲Ａのメロディー部分を繰り返し再生することができる。

【６１５２】
本実施形態のパチンコ機１０によれば、楽曲Ａ第１データＡ１の再生と楽曲Ａ第２データＡ２の再生とを、同じ音声チャンネル１において行うことから、前述した遅延期間Δｔにおいて、音声チャンネル１で、楽曲Ａ第１データＡ１の楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が再生され、遅延期間Δｔの経過時に、音声チャンネル１で、楽曲Ａ第２データＡ２の音が楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音に切り替わって再生される。この結果、楽曲Ａ第１データＡ１の音から楽曲Ａ第２データＡ２の音への切り替えを、音が途切れることなく確実に行うことができる。
【６１５３】
本実施形態のパチンコ機１０では、背景画像がキャラクター系ステージである場合に、音光側ＭＰＵ９２によって、音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２が送信され、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信して、楽曲Ａ第２データＡ２（１回目の楽曲Ａ第２データＡ２）の再生が開始される。その後、音出力ＬＳＩ９７において再生される楽曲Ａ第２データＡ２の再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングで、音光側ＭＰＵ９２によって、音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２が送信される。音出力ＬＳＩ９７では、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信して、楽曲Ａ第２データＡ２（２回目の楽曲Ａ第２データＡ２）の再生を開始する。音出力ＬＳＩ９７において、２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したときから２回目の楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始されるまでの間に、遅延期間Δｔの遅延が発生する。先に説明したように、メロディー部分の後ろに余韻部を備えない音データによって構成される参考例の構成によれば、上記遅延時間Δｔにおいて、音データの再生が既に終わっており、無音となって音が途切れてしまう課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、楽曲Ａ第２データＡ２は楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１に対して連続する楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２を備えることから、遅延期間Δｔにおいて、楽曲Ａ第２データＡ２の楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２の音が再生され、音が途切れることがない。このため、遊技者は、キャラクター系ステージに係る音響において、音が途切れる違和感を感じることがない。同様に、非キャラクター系ステージに係る音響においても、楽曲Ｂ第２データＢ１と次の楽曲Ｂ第２データＢ２との間の再生において、音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６１５４】
《１１－８》第１１実施形態の変形例：
本発明は上記の第１１実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。
【６１５５】
《１１－８－１》変形例１：
上記第１１実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージである場合のＢＧＭ用処理として、音声チャンネル１において、楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２との再生を行っていたが、これに対して、変形例として、音声チャンネル１と音声チャンネル２との間で再生する音声チャンネルを切り替えながら、楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２との再生を行う構成としてもよい。また、第１１実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージである場合のＢＧＭ用処理として、音声チャンネル１において、楽曲Ｂ第１データＢ１と楽曲Ｂ第２データＢ２との再生を行っていたが、これに対して、変形例として、音声チャンネル１と音声チャンネル２との間で再生する音声チャンネルを切り替えながら、楽曲Ｂ第１データＢ１と楽曲Ｂ第２データＢ２との再生を行う構成としてもよい。なお、音声チャンネル１と音声チャンネル２の組み合わせは、音声チャンネル１と音声チャンネル３との組み合わせ、音声チャンネル２と音声チャン

ネル３との組み合わせ等の他のチャンネルの組み合わせに換えても良い。両者のチャンネルが相違していれば、どのような音声チャンネルの組み合わせとすることができる。

【６１５６】

以下、キャラクター系ステージである場合の楽曲Ａの再生についての処理の概要を説明する。なお、非キャラクター系ステージである場合の楽曲Ｂの再生についての処理の概要は、キャラクター系ステージである場合の楽曲Ａの再生についての処理の概要に準ずるものとして、説明を省略する。また、本変形例１において、第１１実施形態と同一のハードウェア構成およびソフトウェア構成（処理）については、説明を省略する。本変形例１において、第１１実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【６１５７】

図５９５は、音出力ＬＳＩ９７における楽曲Ａについての再生手順を示すタイミングチャートである。図５９５には、音出力ＬＳＩ９７において、音声チャンネル１（１ｃｈ）で再生される音声データと、音声チャンネル２（２ｃｈ）で再生される音声データと、これらがミキシングされて得られる演奏形態の内容とが示されている。

【６１５８】

変形例１のパチンコ機では、背景画像がキャラクター系ステージである場合に、音出力ＬＳＩ９７において、次の手順で楽曲Ａが再生される。キャラクター系ステージへの移行時に、最初に、音光側ＭＰＵ９２が、音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する（時刻ｔ１１）。楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１は、楽曲Ａ第１データＡ１を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１は、第１１実施形態における楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１と同一である。

【６１５９】

音出力ＬＳＩ９７は、音光側ＭＰＵ９２から楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信した場合に、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された音声チャンネル１において、当該楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第１データＡ１を再生する処理を開始する。なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信したタイミング（時刻ｔ１１）から音を生成する（すなわち、再生する）までに、所定の期間の遅延が発生する（この期間Δｔを、以下「遅延期間Δｔ」とも呼ぶ）。

【６１６０】

音光側ＭＰＵ９２は、音声チャンネル１における楽曲Ａ第１データＡ１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングで（時刻ｔ１２）、音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２を送信する。楽曲Ａ第２データ再生コマンドＣＡ２２は、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル２とする設定を含む。楽曲Ａ第２データ再生コマンドＣＡ２２は、第１１実施形態における楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１と比較して、再生する音声チャンネルを音声チャンネル２とすることが第１１実施形態と相違する。再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングであるか否かの判定は、第１１実施形態と同じ方法によって行う。

【６１６１】

音出力ＬＳＩ９７は、音光側ＭＰＵ９２から楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２を受信した場合に、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２によって指定された音声チャンネル２において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２（以下、１回目の楽曲Ａ第２データＡ２とも呼ぶ）を再生する処理を開始する。なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２を受信したタイミング（時刻ｔ１２）から楽曲Ａ第２データＡ２の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間Δｔの遅延が発生する。すなわち、時

刻ｔ１２＋Δｔにおいて、楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始される。遅延期間Δｔにおいては、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に連続している楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が継続して再生される。音声チャンネル１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の終端に達したときに（時刻ｔｘ１）、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が終了する。なお、先に説明したように、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３のデータ長は、再生時に遅延期間Δｔを上回る大きさとなっていることから、時刻ｔｘ１は、時刻ｔ１２＋Δｔよりも後の時刻となる。この結果、時刻ｔ１２＋Δｔから時刻ｔｘ１までの期間（図中のクロスハッチの部分）では、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が継続して再生される。時刻ｔ１２＋Δｔには、音声チャンネル２において、楽曲Ａ第２データＡ２１が再生が開始されていることから、時刻ｔ１２＋Δｔから時刻ｔｘまでの期間では、楽曲Ａ第１データＡ１の音と楽曲Ａ第２データＡ２の音とがミキシングされて、スピーカー４６から出力される。

【６１６２】

その後、音光側ＭＰＵ９２は、音声チャンネル１における楽曲Ａ第２データＡ２（以下、１回目の楽曲Ａ第２データＡ２とも呼ぶ）の再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングで（時刻ｔ１３）、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１を送信する。楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１は、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。すなわち、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１は、時刻ｔ１２において送信した楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２と比較して、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とすることが相違する。

【６１６３】

音出力ＬＳＩ９７は、時刻ｔ１３において、音光側ＭＰＵ９２から楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１を受信した場合に、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１によって指定された音声チャンネル１において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２（以下、２回目の楽曲Ａ第２データＡ２とも呼ぶ）の再生を開始する。なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１を受信したタイミング（時刻ｔ１３）から楽曲Ａ第２データＡ２の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間Δｔの遅延が発生する。すなわち、時刻ｔ１３＋Δｔにおいて、２回目の楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始される。遅延期間Δｔにおいては、１回目の楽曲Ａ第２データＡ２の楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に連続している楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２の音が継続して再生されている。音声チャンネル２の再生位置が楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２の終端に達したときに（時刻ｔｘ２）、１回目の楽曲Ａ第２データＡ２の再生が終了する。時刻ｔ１３＋Δｔから時刻ｔｘ２までの期間（図中のクロスハッチの部分）では、音声チャンネル２において１回目の楽曲Ａ第２データＡ２が継続して再生される。時刻ｔ１３＋Δｔには、音声チャンネル１において、２回目の楽曲Ａ第２データＡ２１が再生が開始されていることから、時刻ｔ１３＋Δｔから時刻ｔｘ２までの期間では、１回目の楽曲Ａ第２データＡ２の音と２回目の楽曲Ａ第２データＡ２の音とがミキシングされて、スピーカー４６から出力される。このようにして、音声チャンネル２→音声チャンネル１→音声チャンネル２→.....というように再生先を音声チャンネル１と音声チャンネル２との間で切り替えながら、楽曲Ａ第２データＡ２をリピート再生する。

【６１６４】

上記のようにして、楽曲Ａ第１データＡ１を再生した後に、楽曲Ａ第２データＡ２をリピート再生することによって、楽曲Ａのメロディー部分のループ再生を実現している。このループ再生は、キャラクター系ステージが終了するまで行われる。キャラクター系ステージの終了時には、音光側ＭＰＵ９２は音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生終了コマンドを送信し、音出力ＬＳＩ９７は音光側ＭＰＵ９２から楽曲Ａ第２データ再生終了コマンドを受信すると、楽曲Ａ第２データＡ２のループ再生を終了する。

【６１６５】
次に、本変形例における音声発光制御装置９０において実行される具体的な処理の一例を説明する。本変形例における音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２（以下、音光側ＭＰＵ９２と呼ぶ）は、第１１実施形態と同様なタイマ割り込み処理（図５９０）とＢＧＭ用処理（図５９１）とを実行する。本変形例における処理は、第１１実施形態と比較して、ＢＧＭ用処理（図５９１）のステップＳｑ０２０１において実行するＢＧＭ再生開始処理（図５９２）の点で同一であり、ステップＳｑ０２０２において実行するＢＧＭ連続再生処理の詳細な内容の点で相違する。
【６１６６】
＜音声発光制御装置において実行されるＢＧＭ連続再生処理＞
ＢＧＭ連続再生処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図５９１：Ｓｑ０２０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【６１６７】
図５９６は、ＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。ステップＳｑ０６０１では、１回目第２データ再生処理を実行する。１回目第２データ再生処理では、先に説明した１回目の楽曲Ａ第２データＡ２と１回目の楽曲Ｂ第２データＢ２とを再生するための処理を実行する。１回目第２データ再生処理の詳細については後述する。ステップＳｑ０６０１を実行した後、ステップＳｑ０６０２に進む。
【６１６８】
ステップＳｑ０６０２では、２回目以降第２データ再生処理を実行する。２回目以降第２データ再生処理では、先に説明した２回目以降の楽曲Ａ第２データＡ２と２回目以降の楽曲Ｂ第２データＢ２とを再生するための処理を実行する。２回目以降第２データ再生処理については後述する。ステップＳｑ０６０２を実行した後、本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。
【６１６９】
＜１回目第２データ再生処理＞
次に、１回目第２データ再生処理について説明する。１回目第２データ再生処理は、ＢＧＭ連続再生処理のサブルーチン（図５９６：Ｓｑ０６０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【６１７０】
図５９７は、１回目第２データ再生処理を示すフローチャートである。ステップＳｑ０７０１では、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定の処理は、第１１実施形態における図５９３のステップＳｑ０４０１と同一の処理である。ステップＳｑ０７０１において、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０７０２に進む。
【６１７１】
ステップＳｑ０７０２では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２を送信する。楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２は、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル２とする設定を含む。ステップＳｑ０７０２を実行した後、ステップＳｑ０７０３に進む。
【６１７２】
一方、ステップＳｑ０７０１において、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生されていないか、または、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生されていて再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｑ０７０２を実行することなく、ステップＳｑ０７０３に進む。

【６１７３】
ステップＳｑ０７０３では、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定の処理は、第１１実施形態における図５９３のステップＳｑ０４０３と同一の処理である。ステップＳｑ０７０３において、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０７０４に進む。
【６１７４】
ステップＳｑ０７０４では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２２を送信する。楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２２は、楽曲Ｂ第２データＢ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル２とする設定を含む。ステップＳｑ０７０４を実行した後、本１回目第２データ再生処理を終了する。
【６１７５】
一方、ステップＳｑ０７０３において、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生されていないか、または、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生されていて再生位置が楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０７０３：ＮＯ）、ステップＳｑ０７０４を実行することなく、本１回目第２データ再生処理を終了する。
【６１７６】
＜２回目以降第２データ再生処理＞
次に、２回目以降第２データ再生処理について説明する。２回目以降第２データ再生処理は、ＢＧＭ連続再生処理のサブルーチン（図５９６：Ｓｑ０６０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【６１７７】
図５９８は、２回目以降第２データ再生処理を示すフローチャートである。ステップＳｑ０８０１では、音声チャンネル２において楽曲Ａ第２データＡ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定は、音出力ＬＳＩ９７から、再生中のデータの種類を示す情報と再生中のデータの再生位置とを示す情報とを受信して、これらの情報に基づいて、音声チャンネル２において楽曲Ａ第２データＡ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置９０側で、再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶する構成として、直前に送信した再生開始コマンドの種類と、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かとによって、前記判定を行う構成としてもよい。ステップＳｑ０８０１において、音声チャンネル２において楽曲Ａ第２データＡ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０８０２に進む。
【６１７８】
ステップＳｑ０８０２では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１を送信する。楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１は、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。ステップＳｑ０８０２を実行した後、ステップＳｑ０８０３に進む。
【６１７９】
一方、ステップＳｑ０８０１において、音声チャンネル２において楽曲Ａ第２データＡ２が再生されていないか、または、音声チャンネル２において楽曲Ａ第２データＡ２が再生されていて再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングで

ないと判定された場合には（Ｓｑ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｑ０８０２を実行することなく、ステップＳｑ０８０３に進む。

【６１８０】

ステップＳｑ０８０３では、音声チャンネル２において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定は、音出力ＬＳＩ９７から、再生中のデータの種類を示す情報と再生中のデータの再生位置とを示す情報とを受信して、これらの情報に基づいて、音声チャンネル２において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置９０側で、再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶する構成として、直前に送信した再生開始コマンドの種類と、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かとによって、前記判定を行う構成としてもよい。ステップＳｑ０８０３において、音声チャンネル２において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０８０４に進む。

【６１８１】

ステップＳｑ０８０４では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２１を送信する。楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２１は、楽曲Ｂ第２データＢ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。ステップＳｑ０８０４を実行した後、ステップＳｑ０８０５に進む。

【６１８２】

一方、ステップＳｑ０８０３において、音声チャンネル２において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生されていないか、または、音声チャンネル２において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生されていて再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０８０３：ＮＯ）、ステップＳｑ０８０４を実行することなく、ステップＳｑ０８０５に進む。

【６１８３】

ステップＳｑ０８０５では、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定の処理は、第１１実施形態における図５９３のステップＳｑ０４０５と同一の処理である。ステップＳｑ０８０５において、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０８０６に進む。

【６１８４】

ステップＳｑ０８０６では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２を送信する。楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２は、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル２とする設定を含む。ステップＳｑ０８０６を実行した後、ステップＳｑ０８０７に進む。

【６１８５】

一方、ステップＳｑ０８０５において、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生されていないか、または、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生されていて再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０８０５：ＮＯ）、ステップＳｑ０８０６を実行することなく、ステップＳｑ０８０７に進む。

【６１８６】

ステップＳｑ０８０７では、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生さ

れ、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定の処理は、第１１実施形態における図５９３のステップＳｑ０４０７と同一の処理である。ステップＳｑ０８０７において、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０８０７：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０８０８に進む。

【６１８７】

ステップＳｑ０８０８では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２２を送信する。楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２２は、楽曲Ｂ第２データＢ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル２とする設定を含む。ステップＳｑ０８０８を実行した後、本２回目以降第２データ再生処理を終了する。

【６１８８】

一方、ステップＳｑ０８０７において、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生されていないか、または、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生されていて再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０８０７：ＮＯ）、ステップＳｑ０８０８を実行することなく、本２回目以降第２データ再生処理を終了する。

【６１８９】

＜音出力ＬＳＩにおいて実行される再生開始実行処理＞

図５９９は、音出力ＬＳＩ９７において実行される再生開始実行処理を示すフローチャートである。再生開始実行処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。本再生開始実行処理は、第１１実施形態における音出力ＬＳＩ９７において実行される再生開始実行処理（図５９４）と比較して、一部分が相違するだけで、大部分は同一である。具体的には、本再生開始実行処理のステップＳｑ０９０５とステップＳｑ０９０７の内容が、第１１実施形態のステップＳｑ０５０５とステップＳｑ０５０７の内容と相違するだけで、本再生開始実行処理のステップＳｑ０９０１～ステップＳｑ０９０４、ステップＳｑ０９０６、ステップＳｑ０９０８は、第１１実施形態のステップＳｑ０５０１～ステップＳｑ０５０４、ステップＳｑ０５０６、ステップＳｑ０５０８と同一である。

【６１９０】

ステップＳｑ０９０５では、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１または楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２を受信したか否かを判定する。第１１実施形態では、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象とする開始コマンドは楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２だけであるのに対して、本変形例では、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象とする開始コマンドは楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１と楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２とがあることから、ステップＳｑ０９０５では、両者のいずれかを受信したか否かを判定する処理とした。

【６１９１】

ステップＳｑ０９０５において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１または楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２を受信したと判定された場合には（Ｓｑ０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０９０６に進む。一方、ステップＳｑ０９０５において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１と楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２とのいずれも受信していないと判定された場合には（Ｓｑ０９０５：ＮＯ）、ステップＳｑ０９０８を実行することなく、ステップＳｑ０９０７に進む。

【６１９２】

ステップＳｑ０９０７では、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２１または楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２２を受信したか否かを判定する。第１１実施形態では、楽曲Ｂ第２データＢ２を再生対象とする開始コマンドは楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２だけであるのに対して、本変形例では、楽曲Ｂ第２データＢ２を再生対象とする開始コマンドは楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２１と楽曲Ｂ第２データ再生開

始コマンドＣＢ２２とがあることから、ステップＳｑ０９０７では、両者のいずれかを受信したか否かを判定する処理とした。

【６１９３】

ステップＳｑ０９０７において、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２１または楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２２を受信したと判定された場合には（Ｓｑ０９０７：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０９０８に進む。一方、ステップＳｑ０９０７において、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２１と楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２２とのいずれも受信していないと判定された場合には（Ｓｑ０９０７：ＮＯ）、ステップＳｑ０９０８を実行することなく、本再生開始実行処理を終了する。

【６１９４】

以上のように構成された本変形例のパチンコ機では、第１１実施形態のパチンコ機１０と同様に、キャラクター系ステージにおいて、楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２とを連続して再生する場合に、音が途切れることがない。また、楽曲Ａ第２データＡ２と次の楽曲Ａ第２データＡ２とを連続して再生する場合に、音が途切れることがない。非キャラクター系ステージにおいても、楽曲Ｂ第１データＢ１と楽曲Ｂ第２データＢ２とを連続して再生する場合に、音が途切れることがない。また、楽曲Ｂ第２データＢ１と次の楽曲Ｂ第２データＢ２とを連続して再生する場合に、音が途切れることがない。このため、遊技者は、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージにある場合のＢＧＭにおいて、音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本変形例のパチンコ機によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１９５】

さらに、本変形例のパチンコ機では、音声チャンネル１と音声チャンネル２との間で再生する音声チャンネルを切り替えながら、楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２との再生を行う構成とした。このため、前述した遅延期間Δｔにおいて、音声チャンネル１で、楽曲Ａ第１データＡ１の楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が再生され、遅延期間Δｔの経過時に、音声チャンネル２で、楽曲Ａ第２データＡ２の音が再生される。遅延期間Δｔの経過時には、第１データＡ１の楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の未再生の部分の音が音声チャンネル１において続けて再生されることから、この未再生の音が再生されている期間は、音声チャンネル２において再生される楽曲Ａ第２データＡ２が重畳されることになる。この結果、楽曲Ａ第１データＡ１の音から楽曲Ａ第２データＡ２の音への切り替えが行われた直後においては、楽曲Ａ第１データＡ１の音と楽曲Ａ第２データＡ２の音とがミックスして、音の切り替えをスムーズに行うことができる。同様に、本変形例のパチンコ機では、音声チャンネル１と音声チャンネル２との間で再生する音声チャンネルを切り替えながら、楽曲Ａ第２データＡ２と次の楽曲Ａ第２データＡ２との再生を行うことから、楽曲Ａ第２データＡ２の音から次の楽曲Ａ第２データＡ２の音の切り替えが行われた直後においては、楽曲Ａ第２データＡ２の音と次の楽曲Ａ第２データＡ２の音とがミックスして、音の切り替えをスムーズに行うことができる。また、楽曲Ａ第２データＡ２の音から次の楽曲Ａ第２データＡ２の音の切り替えが行われた直後において、楽曲Ａ第２データＡ２の音と次の楽曲Ａ第２データＡ２の音とがミックスしていることから、第１１実施形態に比べて、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３に記録された音をより長く出力することができる。

【６１９６】

《１１－８－２》変形例２：

上記第１１実施形態およびその変形例では、キャラクター系ステージに対応した楽曲Ａと非キャラクター系ステージに対応した楽曲Ｂとを用意し、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの間の移行時に、ＢＧＭとしての楽曲を切り替える構成とした。これに対して、変形例として、キャラクター系ステージに分類される各ステージ（戦士キャラクターＡ～Ｄの部屋のステージ）や、非キャラクター系ステージに分類される各ステージ（田舎のステージ、都会のステージ、海洋のステージ、全員のステージ）に対応した楽曲を用意し、これら小分類のステージの間で移行があったときに、ＢＧＭとしての楽

曲を切り替える構成としてもよい。この構成によれば、より緻密にＢＧＭとしての楽曲を切り替えることができる。

【６１９７】

《１１－８－３》変形例３：

上記第１１実施形態およびその変形例では、楽曲Ａ第１データＡ１および楽曲Ａ第２データＡ２（または、楽曲Ｂ第１データＢ１および楽曲Ｂ第２データＢ２）は、楽曲に係る音が記録されたデータであるが、これに対して、変形例として、効果音や各種キャラクターの台詞等の音が記録されたデータであってもよい。この変形例によっても、音光側ＭＰＵ９２が、これらの音が記録された第１の音データが再生されている途中で、音出力ＬＳＩに対して、上記音が記録された第２の音データの再生の開始を指示する命令を送信することによって、第１の音データと第２の音データとの間の再生において、遊技者は音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本変形例の構成によれは、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１９８】

《１１－８－４》変形例４：

上記第１１実施形態およびその変形例では、楽曲Ａ第１データＡ１が、楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１と、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２と、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３との三つの部分に区分けされており、楽曲Ａ第２データＡ２は、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１と、楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２との二つの部分に区分けされていた。これに対して、変形例として、楽曲Ａ第１データＡ１および楽曲Ａ第２データＡ２が複数に区分けされていない構成としてもよい。すなわち、楽曲Ａ第１データＡ１および楽曲Ａ第２データＡ２は、一つの連続した音を記録した音データであって、データ管理上において複数の部分に区分けされていない構成としてもよい。この構成においては、音光側ＭＰＵ９２が、音データの再生中に次の音データ再生コマンドを音出力ＬＳＩ９７に送信するタイミングを次のように判定する。具体的には、音声発光制御装置９０側で、再生位置が当該タイミングに到達するまでの到達時間を予め記憶している構成とし、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かから、その再生位置が当該タイミングであるか否かの判定を行う構成とする。本変形例の構成によっても、第１１実施形態のパチンコ機１０と同様に、楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２との間の再生において、遊技者は音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本変形例の構成によれは、遊技の興趣向上を図ることができる。同様に変形例として、楽曲Ｂ第１データＢ１および楽曲Ｂ第２データＢ２が複数に区分けされていない構成としてもよい。

【６１９９】

《１１－８－５》変形例５：

上記第１１実施形態およびその変形例では、音光側ＭＰＵ９２から音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１、または楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２）を送信するタイミング（以下、送信タイミングとも呼ぶ）を、楽曲Ａ第１データＡ１の楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミング、または楽曲Ａ第２データＡ２の楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミング（以下、終端タイミングとも呼ぶ）とした。これに対して、変形例として、送信タイミングは、終端タイミングと厳密に一致せずに、終端タイミングを含む所定期間内とする構成としてもよい。

【６２００】

図６００は、送信タイミングを規定する前記所定期間を示す説明図である。図６００（ａ）は送信タイミングが終端タイミングと一致する場合を示し、図６００（ｂ）は所定期間内で送信タイミングが最も早い場合を示し、図６００（ｃ）は所定期間内で送信タイミングが最も遅い場合を示している。先に説明したように、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミングから音を生成するまでに、遅延期間Δｔを必要とする。このため、送信タイミングをＴａとした時に、楽曲Ａ第２データＡ２が再生開始される時刻はＴａ＋Δｔとなる。この時刻Ｔａ＋Δｔが、楽曲Ａ第１

データ＿余韻部Ａ１３を再生可能な期間ＴＴの範囲内に収まるように、送信タイミングＴａを決定する必要がある。換言すれば、時刻Ｔａ＋Δｔが楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３を再生可能な期間ＴＴの範囲内に収まるなら、送信タイミングＴａはいずれのタイミングとすることもできる。具体的には、図６００（ｂ）に示すように、時刻Ｔａ＋Δｔが、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の先端のタイミングとなったときに、送信タイミングＴａは所定期間内で送信タイミングが最も早くなる。図６００（ｃ）に示すように、時刻Ｔａ＋Δｔが、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の終端のタイミングとなったときに、送信タイミングＴａは所定期間内で最も遅くなる。すなわち、図６００（ｂ）に示した送信タイミングＴａ（楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端から遅延時間Δｔだけ早いタイミング）から図６００（ｃ）に示した送信タイミングＴａ（楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の終端から遅延時間Δｔだけ早いタイミング）までの範囲内（これが所定期間内）であれば、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２はいずれのタイミングでも送信することができる。すなわち、所定期間の長さは、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の長さと一致する。この構成によっても、楽曲Ａ第１データと楽曲Ａ第２データＡ２との間の再生において、遊技者は音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本変形例の構成によれは、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６２０１】

《１１－８－６》変形例６：

上記第１１実施形態およびその変形例では、楽曲Ａ第１データＡ１が、楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１と、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２と、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３とを備える構成としたが、これに対して、変形例として、楽曲Ａ第１データＡ１が、楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１を備えずに、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２と楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３とを備える構成としてもよい。この構成によれば、楽曲Ａ第１データＡ１は、楽曲Ａ第２データＡ２と同一の構成となる。この構成において、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１に記録された音データを、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に記録された音データと相違する構成としてもよい。例えば、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１に記録された音データを、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に記録された音データと同じ楽曲Ａのメロディー部分であるが、例えばアップテンポにアレンジされた音となるように構成してもよい。この構成によれば、楽曲Ａの雰囲気を変えて、メロディー部分を繰り返し再生することができる。同様に、楽曲Ｂ第１データＢ１が、楽曲Ｂ第１データ＿イントロ部Ｂ１１を備えずに、楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２と楽曲Ｂ第１データ＿余韻部Ｂ１３とを備える構成としてもよい。また、楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１に記録された音データを、楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２に記録された音データと相違する構成としてもよい。

【６２０２】

《１１－８－７》変形例７：

上記第１１実施形態およびその変形例では、楽曲Ａ第２データＡ２として１種類が用意されているだけであったが、これに対して、変形例として、複数種類の楽曲Ａ第２データＡ２が用意された構成としてもよい。複数種類の楽曲Ａ第２データＡ２のそれぞれは、同じ楽曲Ａのメロディー部分であるが、楽曲のアレンジが互いに相違した構成とする。例えば、第１番目の楽曲Ａ第２データＡ２は通常のテンポのものであり、第２番目の楽曲Ａ第２データＡ２はアップテンポのものとしてもよい。そして、遊技状態に応じて、使用する楽曲Ａ第２データＡ２を、第１番目の楽曲Ａ第２データＡ２と第２番目の楽曲Ａ第２データＡ２との間で切り替えるように構成としてもよい。具体的には、例えば、通常遊技状態（低確率遊技状態）のときには、第１番目の楽曲Ａ第２データＡ２を使用し、高確率遊技状態のときには、第２番目の楽曲Ａ第２データＡ２を使用する構成としてもよい。この構成によれば、ステージのＢＧＭによって、高確率遊技状態となることの期待感を一層、向上させることができる。換言すれば、遊技の進行状況に応じてＢＧＭや効果音を変化させることのできる、いわゆるインタラクティブなサウンド表現が一層、可能となる。同様に、複数種類の楽曲Ｂ第２データＢ２が用意された構成としてもよい。

【６２０３】
《１１－８－８》変形例８：
上記第１１実施形態およびその変形例では、楽曲Ａ第２データＡ２が、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１と楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２とを備える構成としたが、これに対して、変形例として、楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２を備えない構成としてもよい。この変形例によれば、楽曲Ａ第１データに続いて楽曲Ａ第２データを１回だけ再生する構成とすることによって、楽曲Ａ第１データと楽曲Ａ第２データＡ２との間の再生において、遊技者は音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本変形例の構成によれは、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６２０４】
《１１－８－９》変形例９：
上記第１１実施形態およびその変形例では、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３のデータ長および楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２のデータ長は、音出力ＬＳＩ９７において楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミングから音を再生するまでに要する遅延期間Δｔを少なくとも上回ることのできる長さとなるように、実験的にあるいはシミュレーションにより決められていた。その上で、第１１実施形態およびその変形例では、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２（音光側ＭＰＵ９２）が音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信するタイミングを、楽曲Ａ第１データＡ１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングと一致させることによって、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が完了する前に、楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始するようにしていた。これに対して、変形例として、音光側ＭＰＵ９２は、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信するタイミングを調整することによって、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が完了した後に楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始することが可能な構成とした。すなわち、音光側ＭＰＵ９２は、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信するタイミングを調整することによって、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が完了した後に楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始する状態（以下、第１の状態と呼ぶ）と、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が完了する前に楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始する状態（以下、第２の状態と呼ぶ）との両方をとり得る構成とした。第１の状態、すなわち、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が完了した後に楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始する状態は、楽曲Ａ第１データＡ１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングから、楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始するまでの期間が、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３に対応した再生時の時間的な長さを上回る場合である。第２の状態、すなわち、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が完了する前に楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始する状態は、楽曲Ａ第１データＡ１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングから、楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始するまでの期間が、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３に対応した再生時の時間的な長さ以下である場合である。
【６２０５】
第１の状態では、楽曲Ａ第２データＡ２が再生開始されるまでに、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の終端（または、楽曲Ａ第２データＡ２の再生が楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２の終端）まで終了してしまい、楽曲Ａ第１データＡ１の再生と楽曲Ａ第２データＡ２の再生との間に無音の状態が発生してしまう。これに対して、第２の状態では、無音の状態となることなく楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始される。本変形例において、例えば、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）が高い場合に第１の状態をとり、大当たりに当選する期待度が高くない場合に第２の状態をとる構成とすることで、遊技者に、無音状態が発生した場合に、大当たりに当選したのではないかという期待感を抱かせることができる。したがって、本変形例によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６２０６】
《１１－８－１０》変形例１０：
上記第１１実施形態およびその変形例では、演出データとして音データを例に挙げて説

明したが、これに換えて、演出データを、図柄表示装置４１に表示される図柄、絵図などの画像の変動表示パターンが記録されたデータとしてもよい。また、画像の変動表示パターンが記録されたデータに換えて、図柄表示装置４１に表示される種々の画像が記録されたデータとしてもよい。さらに、演出データをＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段の発光パターンが記録されたデータに換えることもできる。これらの変形例によっても、演出において、遊技者は演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本変形例の構成によれは、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６２０７】

《１１－８－１１》変形例１１：

上記第１１実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第１１実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第１１実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第１１実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第１１実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【６２０８】

《１２》第１２実施形態：

《１２－１》遊技機の構造：

図６０１は、第１２実施形態におけるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【６２０９】

前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。前扉枠１４の窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【６２１０】

前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された

遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【６２１１】

上皿２０の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。

【６２１２】

さらに、前扉枠１４の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【６２１３】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【６２１４】

図６０２は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３とを備えている。具体的には、これら各制御ユニットは内枠１３の背面に設けられている。

【６２１５】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能と電源を監視する機能とを有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡（開放の痕跡、開封の痕跡ともいう）が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。また、主制御装置６０には、主制御基板に搭載されたＲＡＭをクリア（消去、初期化）するためのＲＡＭクリアスイッチ６６ａと、後述する設定変更モードや設定確認モードを実行させるための設定用鍵を挿入可能な鍵穴である設定用鍵挿入部６６ｂと、設定変更モードにおいて設定情報を変更するための設定変更用スイッチ６６ｃと、設定情報等の種々の情報を表示可能な情報表示部４５ｚとが設けられている。

【６２１６】

情報表示部４５ｚは、４個の７セグメント表示器が横一列に隣接して配置されて構成されている。各７セグメント表示器は、それぞれ、７個のセグメント発光部と、小数点を示すＤＰ発光部とを備えており、これらの発光部の発光の有無の組合せによって、「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」、「７」、「８」、「９」、「０」、「ｂ」、「Ｌ．」、「６．」などの各種の数値や文字、記号等を表示することが可能である。本実施形態では、７個のセグメント発光部及びＤＰ発光部は、赤色のＬＥＤ（発光ダイオード

）によって構成されている。なお、以下では、左端に配置された７セグメント表示器を左端７セグメント表示器とも呼び、左端７セグメント表示器の右側に隣接して配置された７セグメント表示器を左中７セグメント表示器とも呼び、左中７セグメント表示器の右側に隣接して配置された７セグメント表示器を右中７セグメント表示器とも呼び、右中７セグメント表示器の右側に隣接して配置され、かつ右端に配置された７セグメント表示器を右端７セグメント表示器とも呼ぶ。

【６２１７】

第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【６２１８】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０と、電源装置８５とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。電源装置８５は、電源スイッチ８５ａを備えており、図示しない電源端子が外部電源としての商用電源に接続された状態で当該電源スイッチ８５ａがＯＮにされると、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、これらの各装置に供給する。

【６２１９】

その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【６２２０】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

【６２２１】

図６０３は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【６２２２】

遊技盤３０には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、および、可変入賞装置３６が設けられている。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【６２２３】

一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球と

して払出装置７１から払い出される。本実施形態では、一般入賞口３２として、３つの一般入賞口３２ａ、３２ｂ、３２ｃが設けられている。以下では、一般入賞口３２ａを第１入賞口３２ａ、一般入賞口３２ｂを第２入賞口３２ｂ、一般入賞口３２ｃを第３入賞口３２ｃとも呼ぶ。

【６２２４】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【６２２５】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０の右側に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、普通電動役物としての電動役物３４ａが設けられている。

【６２２６】

スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行なう。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【６２２７】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａと、当該大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂとを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態となっている。第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球すると、主制御装置６０は、当たり抽選（内部抽選）を実行する。当たり抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選すると、パチンコ機１０は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉処理を実行するモードである。具体的には、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂは、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【６２２８】

また、遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【６２２９】

なお、本実施形態では、第１始動口３３、第２始動口３４、第１入賞口３２ａ、第２入賞口３２ｂ、第３入賞口３２ｃ、大入賞口３６ａ及びアウト口４３に入球した遊技球は、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に合流するように構成されており、当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。後述するように、本実施形態では、排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【６２３０】

特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【６２３１】

第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として当たり抽選が実行される遊技回を第１始動口用遊技回とも呼ぶ。

【６２３２】

第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として当たり抽選が実行される遊技回を第２始動口用遊技回とも呼ぶ。

【６２３３】

ここで、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。

【６２３４】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃおよび第２保留表示部３７ｄを備えている。

【６２３５】

第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。

【６２３６】

第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。

【６２３７】

普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【６２３８】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示

を開始し、開閉実行モードが終了した場合に終了する。

【６２３９】

なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、及びラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【６２４０】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、可変表示ユニット４０が備える表示装置の構成は、図柄表示装置４１に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置によって構成されてもよい。

【６２４１】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした図柄の変動表示又は所定の表示をすることに限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の演出表示なども行なう。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【６２４２】

図６０４は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図６０４（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図６０４（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【６２４３】

図６０４（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図６０４（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図６０４（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【６２４４】

ここで、遊技回とは、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動

口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【６２４５】

さらに、図６０４（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【６２４６】

《１２－２》遊技機の電気的構成：

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。

【６２４７】

図６０５は、第１２実施形態のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【６２４８】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ６２ｘと、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムをＣＰＵ６２ｘが実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。

【６２４９】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。

【６２５０】

主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、電源スイッチ８５ａがＯＮにされると、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、本実施形態では、電源装置８５は、電源スイッチ状態検出センサー８５ｂと、バックアップ電源としてのコンデンサ８７とを備えている。電源スイッチ状態検出センサー８５ｂは、電源スイッチ８５ａの状態（ＯＮ状態かＯＦＦ状態か）を検出可能なセンサーである。コンデンサ８７は、停電が発生した場合や電源スイッチ８５ａがＯＦＦにされた場合に、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【６２５１】

また、主制御基板６１の入力側には、各入球口に設けられた入球検知センサー４４ａ～４４ｈが接続されている。ＭＰＵ６２は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、

遊技領域ＰＡを流下する遊技球が始動口や入賞口、大入賞口に入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートや排出通路（アウト口）を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する。

【６２５２】

また、主制御基板６１の入力側には、上述したＲＡＭクリアスイッチ６６ａと、設定用鍵挿入部６６ｂと、設定変更用スイッチ６６ｃとが接続されている。

【６２５３】

主制御基板６１の出力側には、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５と、上述した情報表示部４５ｚとが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【６２５４】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部４４ｂの駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【６２５５】

また、主制御基板６１の出力側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入球判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリアを参照する。具体的には、一般入賞口３２への遊技球の入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への遊技球の入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への遊技球の入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【６２５６】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５が接続されている。上述のように、操作ハンドル２５は、タッチセンサー２５ａと、ウェイトボタン２５ｂと、可変抵抗器２５ｃとを備える。遊技者が操作ハンドル２５を握ることによって、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【６２５７】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。具体的には、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカ

ー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。
【６２５８】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、第１液晶用図柄や第２液晶用図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、第１液晶用図柄または第２液晶用図柄が停止表示している時間である停止時間は一定ある。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技回時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。
【６２５９】
図６０６は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリアに設けられており、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。
【６２６０】
当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。
【６２６１】
各カウンタＣ１～Ｃ３、ＣＩＮＩ、ＣＳ、Ｃ４は、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。
【６２６２】
また、ＲＡＭ６４には保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。
【６２６３】
当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。
【６２６４】
当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリ

アＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【６２６５】

第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリアに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリアに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【６２６６】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。そして、実行エリアＡＥに移動した当たり乱数カウンタＣ１は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリアに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【６２６７】

次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【６２６８】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【６２６９】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリアに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【６２７０】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【６２７１】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リ

ーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。
【６２７２】
リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図６０４（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。
【６２７３】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。
【６２７４】
次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【６２７５】
変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリアに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。
【６２７６】
次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電動役物用実行エリア６４ｅに移動した後、電動役物用実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０，１であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝２～４６５であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に維持する。
【６２７７】
なお、取得された当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、電動役物開放カウンタＣ４の値および変動種別カウンタＣＳの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａお

よび第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値および変動種別カウンタＣＳの値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【６２７８】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。

【６２７９】

ここで、本実施形態のパチンコ機１０の主制御装置６０は、当たり抽選において大当たりに当選する確率の異なる複数の設定（以下、「抽選設定」とも呼ぶ。）を有している。具体的には、同じ低確率モードであっても、当たり抽選において大当たりに当選する確率の異なる６段階の抽選設定（「抽選設定１」～「抽選設定６」）を有している。以下、具体的に説明する。

【６２８０】

本実施形態のパチンコ機１０の主制御装置６０は、「抽選設定１」から「抽選設定６」までの６段階の抽選設定のそれぞれに対応した６種類の低確率モード用の当否テーブルを備えている。そして、主制御装置６０は、設定されている抽選設定に対応した当否テーブルを参照して当たり抽選を実行する。例えば、パチンコ機１０が抽選設定１に設定されている状態であり、抽選モードが低確率モードである場合には、主制御装置６０は、抽選設定１に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照して当たり抽選を実行する。

【６２８１】

図６０７は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図６０７（ａ）は抽選設定１に対応した低確率モード用の当否テーブルを示し、図６０７（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。本実施形態では、図６０７（ａ）に示すように、抽選設定１に対応した低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～４の５個の値が設定されている。なお、図示は省略するが、本実施形態では、抽選設定２～抽選設定６に対応した低確率モード用の当否テーブルを備えており、抽選設定２に対応した低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～５の６個の値が設定されている。また、抽選設定３に対応した低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～６の７個の値が設定されている。また、抽選設定４に対応した低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～７の８個の値が設定されている。また、抽選設定５に対応した低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～８の９個の値が設定されている。また、抽選設定６に対応した低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～９の１０個の値が設定されている。

【６２８２】

すなわち、本実施形態では、「抽選設定」の後に続く数字が大きいほど、低確率モードにおける当たり抽選の当選確率が高くなるように構成されている。

【６２８３】

また、図６０７（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～１５の１６個の値が設定されている。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。なお、本実施形態では、６段階の抽選設定のうち、いずれに設定されていても、高確率モードにおいては同一の当否テー

ブルを参照して当たり抽選を実行するように構成されている。すなわち、高確率モードにおいては、抽選設定に関わらず、当たり抽選において大当たりに当選する確率は同じである。ただし、他の構成として、高確率モードにおいても、「抽選設定」の後に続く数字が大きいほど、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなるように構成されていてもよい。

【６２８４】

本実施形態では、６段階の抽選設定の変更は、パチンコ機１０の電源投入時に実行可能であるように構成されている。具体的には、本実施形態では、パチンコ機１０を管理する管理者が当該パチンコ機１０の抽選設定を変更する場合には、まず、パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａがＯＦＦの状態で設定用鍵挿入部６６ｂ（鍵穴）に設定用鍵を挿入する。そして、挿入した鍵を設定変更側（ＯＮ側）に回した状態（例えば時計回りに回した状態）とする。そして、ＲＡＭクリアスイッチ６６ａを押下した状態とし（ＯＮ状態とし）、かつ、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てをＯＮにした状態で、電源スイッチ８５ａをＯＮにして当該パチンコ機１０の電源を投入する。すると、当該パチンコ機１０は設定変更モードとして起動する。なお、枠開放スイッチは、内枠１３が外枠１１に対して開放状態であるときにＯＮとなるスイッチであり、扉開放スイッチは、前扉枠１４が内枠１３に対して開放状態であるときにＯＮとなるスイッチである。

【６２８５】

パチンコ機１０が設定変更モードとして起動すると、上述した情報表示部４５ｚに、現在の抽選設定を示す情報（以下、設定情報ともいう）が表示される。例えば、当該パチンコ機１０の現在の抽選設定が「抽選設定１」である場合には、情報表示部４５ｚに「１」が表示される。そして、管理者が設定変更用スイッチ６６ｃを押下する度に、情報表示部４５ｚに表示される設定情報が「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「１」→「２」…といった順序（昇順）で切り替わる。

【６２８６】

情報表示部４５ｚに表示されている設定情報が管理者の所望の値となった状態で、管理者が設定用鍵を設定変更側から元の位置に回すと、情報表示部４５ｚに表示されている設定情報に対応する抽選設定に変更される。具体的には、例えば、管理者が設定変更用スイッチ６６ｃを押下して情報表示部４５ｚに「６」が表示されている状態で、設定用鍵を設定変更側（ＯＮ側）から元の位置（ＯＦＦ側）に回すと、当該パチンコ機１０の抽選設定が「抽選設定６」に変更される。

【６２８７】

このように、本実施形態によれば、パチンコ機１０における抽選設定を変更することによって、当たり抽選において大当たりに当選する確率を変更することができる。

【６２８８】

なお、本実施形態では、６段階の抽選設定を有する構成を採用したが、抽選設定は６段階に限定されず、例えば５段階以下や、７段階以上の抽選設定を有する構成を採用してもよい。

【６２８９】

また、本実施形態では、パチンコ機１０は、電源投入時に、当該パチンコ機１０の抽選設定がいずれに設定されているのかを確認することが可能であるように構成されている。具体的には、本実施形態では、パチンコ機１０を管理する管理者が当該パチンコ機１０の抽選設定を確認する場合には、まず、パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａがＯＦＦの状態で設定用鍵挿入部６６ｂ（鍵穴）に設定用鍵を挿入する。そして、挿入した鍵を設定変更側（ＯＮ側）に回した状態（例えば時計回りに回した状態）とする。そして、ＲＡＭクリアスイッチ６６ａ、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの少なくとも一つをＯＦＦにした状態で、電源スイッチ８５ａをＯＮにして当該パチンコ機１０の電源を投入する。すると、当該パチンコ機１０は設定確認モードとして起動する。設定確認モードでは、情報表示部４５ｚに現在の設定情報が表示されるが、設定情報を変更することはできない。管理者が設定用鍵を設定変更側（ＯＮ側）から元の位置（ＯＦＦ側）に回すと、当該パチンコ

機１０は設定確認モードを終了する。
【６２９０】
次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。
（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉回数（ラウンド数）
（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様
（３）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード（低確率モード又は高確率モード）
【６２９１】
上記の（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への遊技球の入球（入賞）の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放は３０秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの遊技球の入球個数が１０個となるまで継続するように設定することができる。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放が１．６秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するよう設定することができる。
【６２９２】
開閉扉３６ｂの１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入賞が発生しない構成としてもよい。
【６２９３】
なお、本実施形態においては、開閉実行モードとして複数種類の入賞モードは設けておらず、開閉実行モード中は、上述した高頻度入賞モードとなる。すなわち、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放は、３０秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの遊技球の入球個数が１０個となるまで継続するように設定される。
【６２９４】
本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリアに振分テーブルとして記憶されている。
【６２９５】
図６０８は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図６０８（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図６０８（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。
【６２９６】
図６０８（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口３３に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。
【６２９７】
１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３

６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【６２９８】

１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【６２９９】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～１３」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「１４～２７」が８Ｒ通常大当たりに対応しており、「２８～３３」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「３４～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【６３００】

上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【６３０１】

図６０８（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口３４に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２７」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「２８～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【６３０２】

このように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【６３０３】

上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１結果表示部３７ａ及び第２結果表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリアに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【６３０４】

パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して遊技球の発射が同様の態様で継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【６３０５】

具体的には、本実施形態におけるパチンコ機１０は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモ

ードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されている。

【６３０６】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【６３０７】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【６３０８】

図６０９は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【６３０９】

図６０９（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図６０９（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【６３１０】

図６０９（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図６０９（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。

【６３１１】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【６３１２】

《１２－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。

【６３１３】

図６１０は、第１２実施形態の音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。

【６３１４】

音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、音声発光制御装置９０の全体の制御を司る演算装置であるＭＰＵ９２と、現在の日時を特定可能な情報である現

在日時情報を出力可能なＲＴＣ９７（リアルタイムクロック）とが搭載されている。ＭＰＵ９２とＲＴＣ９７とは、信号線を介して相互通信可能に接続されている。

【６３１５】

ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ９２ｘ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。ＣＰＵ９２ｘは、主側ＲＯＭ６３に記憶されている各種制御プログラムを実行する。ＲＯＭ９３は、ＣＰＵ９２ｘにより実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等を記憶するメモリである。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル等が記憶された各種テーブル記憶エリアが設けられている。ＲＡＭ９４は、ＣＰＵ９２ｘが制御プログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種のフラグが記憶される各種フラグ記憶エリア９４ａや、後述する起動日時情報が記憶される起動日時情報記憶エリア９４ｂ等が設けられている。なお、ＣＰＵ９２ｘ、ＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【６３１６】

ＲＴＣ９７は、現在の日時を計時することができる機能を有しており、ＲＴＣ制御部９７ａと、レジスタ９７ｂと、ＲＴＣ用電源９７ｃとを有している。

【６３１７】

ＲＴＣ制御部９７ａは、レジスタ９７ｂを利用（制御）して、現在の日時の計時など各種の制御を行う。レジスタ９７ｂは、複数のレジスタからなるレジスタテーブルを有しており、このレジスタテーブルには、計時レジスタ９７ｂ１と、起動日時情報記憶エリア９７ｂ２とが含まれている。

【６３１８】

計時レジスタ９７ｂ１は、現在の日時を計時するためのレジスタであり、現在日時情報としてのレジスタ値が１秒毎に更新される。本実施形態では、計時レジスタ９７ｂ１における現在日時情報には、現在の「年」、「月」、「日」、「時」、「分」、「秒」を特定可能な情報が含まれている。

【６３１９】

ＲＴＣ用電源９７ｃは、パチンコ機１０の電源とは異なるＲＴＣ９７専用の電源であり、パチンコ機１０の電源が断たれた電断状態でもＲＴＣ制御部９７ａ及びレジスタ９７ｂに電力を供給することができる。したがって、計時レジスタ９７ｂ１は、電断状態であっても現在日時情報を更新可能である。本実施形態では、ＲＴＣ用電源９７ｃには、ボタン型電池が用いられている。

【６３２０】

音光側ＲＡＭ９４の起動日時情報記憶エリア９４ｂは、パチンコ機１０が起動した直後のタイミングで、計時レジスタ９７ｂ１にて計時されている現在日時情報が書き込まれる記憶領域である。以下では、計時レジスタ９７ｂ１から読み込まれて起動日時情報記憶エリア９４ｂに書き込まれた現在日時情報を、起動日時情報と呼ぶ。本実施形態では、起動日時情報記憶エリア９４ｂに記憶される起動日時情報には、パチンコ機１０が起動した後の所定のタイミングにおける「年」、「月」、「日」、「時」、「分」、「秒」を特定可能な情報が含まれている。計時レジスタ９７ｂ１にて計時されている現在日時情報が起動日時情報記憶エリア９４ｂに起動日時情報として書き込まれる処理の詳細については後述する。

【６３２１】

音声発光制御基板９１には、入出力ポートがそれぞれ設けられている。音声発光制御基板９１の入力側には主制御装置６０及び演出操作ボタン２４が接続されており、ＭＰＵ９２は、主制御装置６０から各種コマンドを受信し、演出操作ボタン２４から所定の信号を受信する。音声発光制御基板９１の出力側には、スピーカー４６、各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。

【６３２２】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【６３２３】

ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【６３２４】

プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。

【６３２５】

ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【６３２６】

ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。

【６３２７】

キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【６３２８】

ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。

【６３２９】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

【６３３０】

《１２－４》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【６３３１】

本実施形態では、パチンコ機１０の主制御装置６０は、当該パチンコ機１０の主制御装置６０等の各装置に対して供給される駆動電圧を監視する電源監視処理を実行しており、駆動電圧が所定値未満となったと判定した場合に、電力の供給が断たれたことに対応する

ための処理である主側電断処理を実行する。主側電断処理は、主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタを主側ＲＡＭ６４に退避させる等の処理である。主側電断処理の詳細については後述する。

【６３３２】

そして、本実施形態では、駆動電圧が所定値未満となったと判定した場合に、当該主側電断処理に先立って、当該パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に操作されたことによって駆動電圧が低下したのか、それとも、停電や、電源スイッチ８５ａがＯＮ状態のまま当該パチンコ機１０が設置されている島設備の電源スイッチ（以下、島電源スイッチとも呼ぶ）がＯＮ状態からＯＦＦ状態に操作されたことによって駆動電圧が低下したのかを判定する。

【６３３３】

図６１１は、本実施形態のパチンコ機１０が備える電源スイッチ８５ａの周辺を模式的に示す説明図である。図６１１（Ａ）は、電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態になっている様子を示しており、図６１１（Ｂ）は、電源スイッチ８５ａがＯＮ状態となっている様子を示している。本実施形態では、電源スイッチ８５ａは、操作ボタンの両端を交互に押すことによって電気回路の接続/遮断を行うロッカースイッチが採用されている。なお、電源スイッチ８５ａ自体の構造は、一般的なロッカースイッチと同様であるため、図６１１においては電源スイッチ８５ａ自体の接点部分等の詳細な構造については省略されている。

【６３３４】

図６１１に示すように、本実施形態では、電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態になっているのかＯＮ状態になっているのかを検出可能な電源スイッチ状態検出センサー８５ｂが設けられている。本実施形態では、電源スイッチ状態検出センサー８５ｂは、押しボタン式のモーメンタリ動作の電気接点式センサー（スイッチ）が採用されており、電源スイッチ８５ａがＯＮ状態の場合には押下されて接点が閉じられてＨｉｇｈレベル信号を出力し、一方、電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態の場合には接点が開放されてＬｏｗレベル信号を出力する。主側ＭＰＵ６２は、この電源スイッチ状態検出センサー８５ｂからの信号に基づいて、電源スイッチ８５ａの状態（ＯＦＦ状態かＯＮ状態か）を判定することができる。

【６３３５】

なお、電源スイッチ８５ａとしては、上記のロッカースイッチに限らず、種々の形式のスイッチを採用することができる。例えば、図６１２に示すように、操作部分がレバー状（棒状）のトグルスイッチや、図６１３に示すように、操作部分が回転式のロータリースイッチ等の種々のスイッチを採用することができる。図６１２（Ａ）は、トグルスイッチを採用した電源スイッチ８５ａ２がＯＦＦ状態になっている様子を示しており、図６１２（Ｂ）は、電源スイッチ８５ａ２がＯＮ状態となっている様子を示している。図６１３（Ａ）は、ロータリースイッチを採用した電源スイッチ８５ａ３がＯＦＦ状態になっている様子を示しており、図６１３（Ｂ）は、電源スイッチ８５ａ３がＯＮ状態となっている様子を示している。このように、パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａとしては、上記のロッカースイッチに限らず、種々の形式のスイッチを採用することができる。なお、上記図６１１と同様に、トグルスイッチ自体の接点部分等の詳細な構造及びロータリースイッチ自体の接点部分等の詳細な構造については省略されている。

【６３３６】

また、電源スイッチ状態検出センサー８５ｂとしては、上記の電気接点式センサーに限らず、種々のセンサーを採用することができる。例えば、光学式センサー（フォトスイッチ）や、磁気式センサー等の種々のスイッチを採用することができる。

【６３３７】

また、図６１１、図６１２及び図６１３に示した例では、電源スイッチ状態検出センサー８５ｂは、電源スイッチ８５ａのＯＮ状態を検出する構成（電源スイッチ８５ａのＯＮ状態でＯＮとなってＨｉｇｈレベル信号を出力する構成）であるが、他の例として、電源スイッチ８５ａのＯＦＦ状態を検出する構成（電源スイッチ８５ａのＯＦＦ状態でＯＮとなってＨｉｇｈレベル信号を出力する構成）としてもよい。さらに、電源スイッチ８５ａ

のＯＮ状態でＯＮとなる位置と、電源スイッチ８５ａのＯＦＦ状態でＯＮとなる位置との両方に電源スイッチ状態検出センサー８５ｂを設ける構成としてもよい。この構成によれば、電源スイッチ８５ａの状態の検出精度を向上させることができる。なお、この構成において、２つの電源スイッチ状態検出センサー８５ｂからの信号に矛盾が生じた場合にはエラーを報知する構成としてもよい。

【６３３８】

主側ＭＰＵ６２の制御の話に戻す。

【６３３９】

主側ＭＰＵ６２は、駆動電圧が所定値未満となった場合に、電源スイッチ状態検出センサー８５ｂからの信号に基づいて電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であるのかＯＦＦ状態であるのかを判定し、電源スイッチ８５ａがＯＮ状態であると判定した場合には、主側ＲＡＭ６４に記憶されている主側異常電断フラグをＯＮにした上で、上述した主側電断処理を実行する。主側異常電断フラグは、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であったのかＯＦＦ状態であったのかを、次の電源投入時に判定するためのフラグである。具体的には、主側異常電断フラグは、電源投入時に、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であった場合にはＯＮとなっており、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であった場合にはＯＦＦとなっている。

【６３４０】

なお、本実施形態では、電源装置８５にバックアップ電源としてのコンデンサ８７が設けられており、商用電源からの電力の供給が断たれた後は、コンデンサ８７からの電力供給に切り替わる。したがって、駆動電圧が所定値未満となった後であっても、主側電断処理を完了させるために必要な電力は確保される。また、主側ＲＡＭ６４に記憶されている主側異常電断フラグの状態も次の起動時まで保持される。なお、変形例として、主側電断処理を完了させるために必要な電力を確保するためのコンデンサ（主側電断処理用コンデンサ）と、主側ＲＡＭ６４の状態を保持（バックアップ）するためのコンデンサ（主側ＲＡＭバックアップ用コンデンサ）とが別々に設けられている構成としてもよい。この構成において、主側電断処理用コンデンサは、例えば、電源装置８５に設けられており、主制御装置６０全体に電力を供給する構成としてもよい。また、主側ＲＡＭバックアップ用コンデンサは、例えば、主側ＲＡＭ６４にのみ接続されており、当該ＲＡＭ６４にのみバックアップ電力を供給する構成としてもよい。

【６３４１】

その後、本実施形態のパチンコ機１０の主側ＭＰＵ６２は、電力の供給が開始された次の起動時に、主側異常電断フラグを参照することによって、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であったのか、それともＯＮ状態であったのかを判定する。そして、主側異常電断フラグがＯＮではないと判定した場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であったと判定した場合には、正常電断コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。正常電断コマンドは、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であったことを音声発光制御装置９０に対して通知するためのコマンドである。

【６３４２】

一方、主側異常電断フラグがＯＮであると判定した場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であったと判定した場合には、異常電断コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。異常電断コマンドは、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であったことを音声発光制御装置９０に対して通知するためのコマンドである。

【６３４３】

音声発光制御装置９０は、正常電断コマンドを受信した場合には、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている音光側異常電断フラグをＯＦＦにし、一方、異常電断コマンドを受信した場合には、音光側異常電断フラグをＯＮにする。

【６３４４】

このように、主側異常電断フラグ及び音光側異常電断フラグは、管理者等が電源スイッチ８５ａをＯＮ状態からＯＦＦ状態に変位させたことによって電断が発生し、その後に管理者等が電源スイッチ８５ａをＯＦＦ状態からＯＮ状態に変位させたことによって当該パチンコ機１０が起動した場合にＯＦＦとなっており、一方、電源スイッチ８５ａがＯＮ状態のまま、管理者等が島電源スイッチをＯＮ状態からＯＦＦ状態に変位させたり停電が発生したことによって電断が発生し、その後に管理者等が島電源スイッチをＯＦＦ状態からＯＮ状態に変位させたり停電が復旧たことによって当該パチンコ機１０が起動した場合にＯＮとなっている。

【６３４５】

当該パチンコ機１０の起動後、音声発光制御装置９０は、音光側異常電断フラグの状態に基づいて、各種の処理を実行する。

【６３４６】

はじめに、ＲＴＣ演出に関する処理について説明する。

【６３４７】

本実施形態では、音声発光制御装置９０は、音光側異常電断フラグがＯＦＦの場合にはＲＴＣ演出を実行不可能な状態に設定する処理を実行し、一方、音光側異常電断フラグがＯＮの場合にはＲＴＣ演出を実行可能な状態に設定する処理を実行する。すなわち、電源スイッチ８５ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に変位したことによって電断が発生し、その後に電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態からＯＮ状態に変位したことによって当該パチンコ機１０が起動した場合にＲＴＣ演出を実行不可能な状態に設定する処理を実行し、一方、電源スイッチ８５ａがＯＮ状態のまま島電源スイッチがＯＮ状態からＯＦＦ状態に変位したり停電が発生したことによって電断が発生し、その後に島電源スイッチがＯＦＦ状態からＯＮ状態に変位したり停電が復旧したことによって当該パチンコ機１０が起動した場合にＲＴＣ演出を実行可能な状態に設定する処理を実行する。ＲＴＣ演出とは、現在の日時（現在の年、日付、時刻、曜日等）や、所定の日時からの経過時間等に基づいて実行される演出である。以下、本実施形態の具体的な説明に先立って、パチンコ機１０が複数台設置されている遊技ホールについて説明し、その後、ＲＴＣ演出について説明する。

【６３４８】

一般的に、パチンコ機１０が複数台設置されている遊技ホールでは、当該複数のパチンコ機１０に対して一斉に（同時に）電力の供給を開始する。具体的には、複数のパチンコ機１０がそれぞれの電源スイッチ８５ａがＯＮになっている状態でいわゆる島設備に設置されており、当該島設備の島電源スイッチをＯＮにすると、当該島設備に設置されている複数のパチンコ機１０に対して一斉に（同時に）電力の供給が開始される。

【６３４９】

本実施形態では、パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０への外部からの電力の供給が開始されたことに基づいて、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１から現在日時情報を読み込み、当該読み込んだ現在日時情報を起動日時情報として音光側ＲＡＭ９４の起動日時情報記憶エリア９４ｂに記憶させる処理（以下では、「起動日時情報記憶処理」とも呼ぶ）を実行する。そして、起動日時情報記憶処理が実行された年月日及び時刻を含む起動日時情報と、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１にて計時されている現在日時情報とに基づいて、起動日時情報記憶処理が実行されてからの経過時間である起動経過時間を算出し、算出した起動経過時間に基づいてＲＴＣ演出の実行を開始する。この構成を採用したことによる効果について説明する。

【６３５０】

仮に、本実施形態とは異なり、起動日時情報記憶処理が実行されてからの起動経過時間ではなく、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１において計時されている現在日時情報に基づいてＲＴＣ演出の実行を開始する構成（例えば、現在日時情報に含まれている時刻が１１時００分００秒となったタイミングでＲＴＣ演出を開始する構成）を採用した場合について説明する。この構成において、島設備に設置されている各パチンコ機１０の計時レジスタ９７ｂ１によって計時されている現在日時情報にずれが生じている場合（例えば、あ

る瞬間においてパチンコ機１０Ａの現在日時情報に含まれている時刻が１１時００分００秒であり、パチンコ機１０Ｂの現在日時情報に含まれている時刻が１０時５９分５２秒である場合）には、ＲＴＣ演出が開始されるタイミングが各パチンコ機１０毎に異なってしまい、島設備に設置されている各パチンコ機１０において一斉に（同時に）ＲＴＣ演出が開始されることを期待していた遊技者に違和感を与えてしまうといった課題がある。

【６３５１】

これに対して、本実施形態によれば、島設備に設置されている各パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０への外部からの電力の供給が開始されたことに基づいて、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１から現在日時情報を読み込み、当該読み込んだ現在日時情報を起動日時情報として起動日時情報記憶エリア９４ｂに記憶させる起動日時情報記憶処理を実行する。したがって、例えば、遊技ホールの管理者が島電源スイッチをＯＮにすると、当該島設備に設置されている複数のパチンコ機１０に対して一斉に（同時に）電力の供給が開始され、当該島設備に設置されている各パチンコ機１０は、一斉に（同時に）起動日時情報記憶処理を実行する。

【６３５２】

そして、本実施形態によれば、島設備に設置されている各パチンコ機１０は、起動日時情報記憶処理が実行された年月日及び時刻を含む起動日時情報と、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１において計時されている現在日時情報とに基づいて、起動日時情報記憶処理が実行されてからの起動経過時間を算出する。上述したように、当該島設備に設置されている各パチンコ機１０は、一斉に（同時に）起動日時情報記憶処理を実行するので、各パチンコ機１０において算出される起動日時情報記憶処理が実行されてからの起動経過時間は、各パチンコ機１０のＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１において計時されている現在日時情報に含まれている時刻にずれが生じていたとしても、同一（又は略同一）となる。

【６３５３】

そして、本実施形態によれば、島設備に設置されている各パチンコ機１０は、算出した起動経過時間に基づいてＲＴＣ演出を開始するので、島設備に設置されている各パチンコ機１０において一斉に（同時に）ＲＴＣ演出を開始させることが可能となる。

【６３５４】

しかしながら、このような構成のパチンコ機１０において、島電源スイッチをＯＮにすることによって当該島設備に設置されている複数のパチンコ機１０に対して一斉に（同時に）電力の供給を開始した後、設定情報を変更させるなどの目的で一のパチンコ機１０の電源スイッチ８５ａを個別にＯＮ状態からＯＦＦ状態に変位させて電力の供給を断ち、再度、当該電源スイッチ８５ａをＯＦＦ状態からＯＮ状態に変位させて設定変更モードを起動させた場合には、当該２回目の電力の供給の開始の際にも起動日時情報記憶処理が実行されてしまうので、当該島設備に設置されている他のパチンコ機１０の起動経過時間とずれが生じてしまい、当該一のパチンコ機１０におけるＲＴＣ演出の開始のタイミングが当該他のパチンコ機１０とずれてしまうといった課題が生じてしまう。特に、設定情報の変更に要する時間は１分程度であるため、設定情報を変更させた当該一のパチンコ機１０は、当該他のパチンコ機１０に対して１分程度遅れてＲＴＣ演出が開始されることになる。一般に、ＲＴＣ演出の時間は５分程度であるため、設定情報を変更させた当該一のパチンコ機１０におけるＲＴＣ演出が、当該他のパチンコ機１０におけるＲＴＣ演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまい、遊技者に不快感を与えてしまうといった課題が生じる。

【６３５５】

そこで、本実施形態では、パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に変位されて電力の供給が断たれ、その後に電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態からＯＮ状態に変位されて起動した場合、すなわち、起動時に異常電断フラグがＯＦＦである場合には、ＲＴＣ演出を実行不可能な状態に設定する。この結果、例えば、設定変更モードで起動された一のパチンコ機１０においてはＲＴＣ演出が実行されないので、当該一のパチンコ機１０におけるＲＴＣ演出が、当該他のパチンコ機１０におけるＲＴＣ演出に対し

てずれた状態で重複して実行されて干渉してしまうことを抑制することができ、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【６３５６】

一方、パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａがＯＮ状態のまま、島電源スイッチがＯＮ状態からＯＦＦ状態に変位されたことによって電力の供給が断たれ、その後に島電源スイッチがＯＦＦ状態からＯＮ状態に変位されたことによって起動した場合、すなわち、起動時に異常電断フラグがＯＮである場合には、ＲＴＣ演出を実行可能な状態に設定する。この結果、島設備に設置されている他のパチンコ機１０と同一（又は略同一）のタイミングでＲＴＣ演出を実行させることが可能となる。

【６３５７】

次に、据え置き示唆演出に関する処理について説明する。

【６３５８】

本実施形態では、音声発光制御装置９０は、音光側異常電断フラグがＯＦＦの場合には据え置き示唆演出を実行不可能な状態に設定する処理を実行し、一方、音光側異常電断フラグがＯＮの場合には据え置き示唆演出を実行可能な状態に設定する処理を実行する。すなわち、電源スイッチ８５ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に変位したことによって電断が発生し、その後に電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態からＯＮ状態に変位したことによって当該パチンコ機１０が起動した場合に据え置き示唆演出を実行不可能な状態に設定する処理を実行し、一方、電源スイッチ８５ａがＯＮ状態のまま島電源スイッチがＯＮ状態からＯＦＦ状態に変位したり停電が発生したことによって電断が発生し、その後に島電源スイッチがＯＦＦ状態からＯＮ状態に変位したり停電が復旧したことによって当該パチンコ機１０が起動した場合に据え置き示唆演出を実行可能な状態に設定する処理を実行する。以下、本実施形態の具体的な説明に先立って、据え置き示唆演出について説明する。

【６３５９】

据え置き示唆演出とは、起動時（電源投入時）に設定情報が変更されなかった場合に実行され得る演出であり、今回の起動時に設定情報が変更されなかったこと（設定情報が据え置きされたこと）を示唆する演出である。本実施形態では、据え置き示唆演出として、演出操作ボタン２４が手前に（遊技者側に）小さく移動した後に元の位置に戻る動作をする演出を採用する。ただし、据え置き示唆演出としては種々の態様の演出を採用することが可能であり、例えば、図柄表示装置４１の表示面４１ａに特定のキャラクター（例えば特定の女性のキャラクター）を所定の表示態様で数秒程度表示する演出や、「設定が据え置きされたよ！」や「設定が据え置きされたかも！」といった文字列や音声によって設定情報が据え置きされたこと又は据え置きされた可能性があることを直接的に示唆する演出等を採用することができる。また、本実施形態では、据え置き示唆演出を実行するタイミングとして、電源投入後の１回目の遊技回（特別図柄の変動）の開始のタイミングを採用する。ただし、据え置き示唆演出を実行するタイミングとしては種々のタイミングを採用することが可能であり、例えば、電源投入後の所定回数目（例えば３０回転目）の遊技回の開始のタイミングや、電源投入後の最初の特定の演出（例えば特定のスーパーリーチ演出）の実行のタイミング等を採用することができる。

【６３６０】

このような構成によれば、遊技者は、据え置き示唆演出が実行されるか否かを確認することによって、当該パチンコ機１０の今回の起動時に設定情報が据え置きされたか否か（すなわち設定情報が変更されたか否か）を予想することができる。より具体的には、例えば、ある遊技ホールにおいて大当たり当選の頻度の高いパチンコ機１０が存在した場合に、遊技者は、当該パチンコ機１０の設定情報が大当たりの当選確率の高い値（例えば設定６）に設定されているのではないかと予想することがある。そして、次の日に当該遊技ホールの当該パチンコ機１０において当該遊技者が遊技を行なって、据え置き示唆演出が実行された場合には、当該遊技者は、前日の高設定が維持されているのではないかと予想することができる。したがって、本構成によれば、遊技者に、パチンコ機１０の設定情報が前日から据え置きされたか否かを予想する楽しみを提供することができる。

【６３６１】
しかしながら、上述した本実施形態の構成を採用せずに、起動時（電源投入時）に設定情報が変更されなかった場合には、音光側異常電断フラグの状態に関わらず、据え置き示唆演出を実行可能な構成を採用すると、以下に説明する課題が生じる。
【６３６２】
例えば、ある遊技ホールにおいて、設定６で稼動している特定のパチンコ機１０（以下、特定パチンコ機１０と呼ぶ）が存在しており、ある遊技者が、当該特定パチンコ機１０において大量の出玉を獲得したとする。そうすると、当該遊技者や、当該大量の出玉を見ていた他の遊技者は、当該特定パチンコ機１０が高設定の台なのではないかと認識することになる。
【６３６３】
その後、当該遊技ホールの営業終了後に、当該遊技ホールの悪意のある管理者が、島電源スイッチをＯＮ状態からＯＦＦ状態に変位させることによって当該島設備に設置されている当該特定パチンコ機１０を含む複数のパチンコ機１０への電力の供給を断つ。そして、次の営業日の営業開始前に、当該管理者が、当該島電源スイッチをＯＦＦ状態からＯＮ状態に変位させることによって当該島設備に設置されている複数のパチンコ機１０への電力の供給を開始させる。その後、当該管理者が、当該特定パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａをＯＮ状態からＯＦＦ状態に変位させることによって当該特定パチンコ機１０への電力の供給を一旦断ち、その後、当該特定パチンコ機１０に対して設定変更モードを起動させるための操作をしつつ電源スイッチ８５ａをＯＦＦ状態からＯＮ状態に変位させることによって設定変更モードで起動させ、当該設定変更モードにおいて設定情報を６から１に変更する。そして、再び当該特定パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａをＯＮ状態からＯＦＦ状態に遷移させることによって当該特定パチンコ機１０への電力の供給を再び断つ。その後、当該管理者が再度当該特定パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａをＯＦＦ状態からＯＮ状態に変位させて当該特定パチンコ機１０を通常起動させると（設定情報は１のまま）、当該パチンコ機１０は据え置き示唆演出を実行可能な状態となる。
【６３６４】
そして、当該遊技ホールの営業が開始され、前日（または前営業日）に大量の出玉を獲得していた遊技者または当該大量の出玉を見ていた他の遊技者が、当該特定パチンコ機１０において遊技を行って、据え置き示唆演出が実行された場合には、当該遊技者が、当該特定パチンコ機１０が前日（または前営業日）と同じ高設定の状態のまま据え置きされている（変更されていない）と誤認してしまうことがある。
【６３６５】
すなわち、遊技ホールの管理者の運用次第では、パチンコ機１０において実際には設定情報が前日（または前営業日）のものから変更されているにもかかわらず、据え置き示唆演出が実行可能な状態となってしまい、遊技者が欺かれてしまう可能性があるという課題が生じる。
【６３６６】
そして、上記のように、島設備の島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールにおいて、パチンコ機１０が個別の電源スイッチ８５ａの操作によって電力の供給が断たれたり電力の供給が開始された場合には、前日（または前営業日）から設定情報が変更されている可能性が高い。
【６３６７】
そこで、本実施形態では、上述したように、起動時に音光側異常電断フラグがＯＦＦである場合、すなわち、パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に変位されて電力の供給が断たれ、その後に電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態からＯＮ状態に変位されて起動した場合には、据え置き示唆演出を実行不可な状態に設定する処理を実行する。このような構成によれば、上記の遊技ホールのように運用された場合であっても、当該特定パチンコ機１０において据え置き示唆演出が実行されないので、遊技者が欺かれてしまうことを抑制することができる。

【６３６８】
《１２－５》主制御装置において実行される各種処理：
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０において実行される処理について説明する。
【６３６９】
次に、本実施形態の主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２が実行する処理の一例について具体的に説明する。
【６３７０】
本実施形態の主側ＭＰＵ６２は、メイン処理とタイマ割込み処理とを実行する。メイン処理は、電源投入後に実行する処理である。
【６３７１】
図６１４は、第１２実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が電源投入時に実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【６３７２】
ステップＳｒ０１０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、主側ＣＰＵ６２ｘのスタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、サブ側の制御装置（音声発光制御装置９０、表示制御装置１００、払出制御装置７０等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば１秒程度、ウェイト処理を実行する。そして、主側ＲＡＭ６４へのアクセスを許可する。その後、ステップＳｒ０１０２に進み、内部機能レジスタの設定処理を実行する。その後、ステップＳｒ０１０３に進む。
【６３７３】
ステップＳｒ０１０３では、主側異常電断フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述したように、主側異常電断フラグは、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であったのかＯＦＦ状態であったのかを、次の電源投入時に判定するためのフラグである。具体的には、主側異常電断フラグは、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であった場合にはＯＮとなっており、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であった場合にはＯＦＦとなっている。
【６３７４】
ステップＳｒ０１０３において、主側異常電断フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｒ０１０３：ＮＯ）、ステップＳｒ０１０４に進み、正常電断コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。その後、後述するステップＳｒ０１０６に進む。
【６３７５】
一方、ステップＳｒ０１０３において、主側異常電断フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ０１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０１０５に進み、異常電断コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。その後、ステップＳｒ０１０６に進む。なお、正常電断コマンド及び異常電断コマンドは、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態（電断の種別）を音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドであるため、電断種別コマンドとも呼ぶ。
【６３７６】
ステップＳｒ０１０６では、復電フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【６３７７】
ここで復電フラグについて説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａがＯＦＦにされた場合や停電が発生した場合には、主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタに格納されている各種情報（遊技状態を示す情報や制御情報等）を主側ＲＡＭ６４の所定の領域に退避させる。そして、これらの情報の主側ＲＡＭ６４への退避が完了した場合に、復電フラグをＯＮにするとともに、主側ＲＡＭ６４に記憶されている所定の情報群に基づいて所定の演算を実行することによってＲＡＭ判定値（例えばチェックサム値）を算出し、算出したＲＡＭ判定値を主側ＲＡＭ６４に記憶する。このように、復電フラグは、前回の電断時の状態に復帰させるための情報が主側ＲＡＭ６４に記憶されているか否かを電源

投入時に識別するためのフラグである。なお、商用電源からの電力の供給が断たれた後は、コンデンサ等のバックアップ電源からの電力供給によって上述した退避処理やＲＡＭ判定値算出処理等を実行可能である。

【６３７８】

ステップＳｒ０１０６において、復電フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ０１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０１０７に進み、主側ＲＡＭ６４に記憶されている所定の情報群に基づいて所定の演算を実行することによってＲＡＭ判定値を算出する。本実施形態では、ＲＡＭ判定値として、主側ＲＡＭ６４のチェックサム値を算出する。その後、ステップＳｒ０１０８に進み、算出したＲＡＭ判定値（チェックサム値）が正常であるか否か、すなわち、算出したＲＡＭ判定値（チェックサム値）と主側ＲＡＭ６４に記憶されているＲＡＭ判定値（チェックサム値）とが一致するか否かを判定する。ステップＳｒ０１０８において、ＲＡＭ判定値が正常であると判定した場合には（ステップＳｒ０１０８：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０１０９に進む。

【６３７９】

ステップＳｒ０１０９では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。本実施形態では、パチンコ機１０に設定される設定情報は「１」から「６」までの６段階であるため、設定情報が「１」から「６」までの範囲内の数値である場合には、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定し、一方、設定情報として「０」や「７」が格納されている場合や、ノイズ等によって数値以外の情報が格納されている場合には、設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定する。ステップＳｒ０１０９において、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップＳｒ０１０９：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０１１０に進む。

【６３８０】

一方、上述したステップＳｒ０１０６において復電フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｒ０１０６：ＮＯ）、上述したステップＳｒ０１０８においてＲＡＭ判定値が正常ではないと判定した場合（ステップＳｒ０１０８：ＮＯ）、及び、上述したステップＳｒ０１０９において設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定した場合（ステップＳｒ０１０９：ＮＯ）には、ステップＳｒ０１１８に進み、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにする。すなわち、ＲＡＭ異常フラグは、復電フラグがＯＦＦである場合、ＲＡＭ判定値が正常ではない場合、設定情報が所定の範囲内の数値ではない場合のいずれかの場合にＯＮになるフラグであり、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報が正常ではない状態であることを示すフラグである。

【６３８１】

以下では、ＲＡＭ異常フラグがＯＮにならなかった場合に実行する処理の流れについて説明し、その後、ＲＡＭ異常フラグがＯＮになった場合に実行する処理の流れについて説明する。

【６３８２】

ステップＳｒ０１１０では、設定変更中フラグがＯＮであるか否かを判定する。設定変更中フラグは、後述する設定変更処理（設定変更モード）の開始の際にＯＮとなり、設定変更処理（設定変更モード）の終了の際にＯＦＦになるフラグである。ここで、ステップＳｒ０１１０において設定変更中フラグがＯＮとなっている状況とは、本パチンコ機１０の前回の電源投入時に、後述する設定変更処理（設定変更モード）が実行され、当該設定変更処理（設定変更モード）の実行中に当該パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａがＯＦＦにされたり停電が発生したことにより、当該設定変更中フラグがＯＮとなったまま維持されている状況である。

【６３８３】

ステップＳｒ０１１０において設定変更中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ０１１０：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０１２１に進み、設定変更処理（設定変更モード）を実行する。設定変更処理（設定変更モード）では、情報表示部４５ｚに抽選設定の設定情報を表示させる処理を実行するとともに、抽選設定の設定情報の変更を受け付

ける処理を実行する。すなわち、設定変更モードは、管理者等が当該パチンコ機１０の抽選設定の設定情報を変更することが可能なモードである。設定変更処理（設定変更モード）の詳細については後述する。一方、ステップＳｒ０１１０において設定変更中フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｒ０１１０：ＮＯ）、ステップＳｒ０１１１に進む。

【６３８４】

ステップＳｒ０１１１では、ＲＡＭクリアスイッチ６６ａがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｒ０１１１において、ＲＡＭクリアスイッチ６６ａがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｒ０１１１：ＮＯ）、ステップＳｒ０１１２進み、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであるか否かを判定する。なお、「設定用の鍵がＯＮ」とは、設定用の鍵が設定用鍵挿入部６６ｂ（鍵穴）に挿入されてＯＮ側に位置していることを意味する。また、枠開放スイッチは、内枠１３が外枠１１に対して開放状態であるときにＯＮとなるスイッチであり、扉開放スイッチは、前扉枠１４が内枠１３に対して開放状態であるときにＯＮとなるスイッチである。

【６３８５】

ステップＳｒ０１１２において、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの少なくとも１つがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｒ０１１２：ＮＯ）、ステップＳｒ０１１３に進む。

【６３８６】

ステップＳｒ０１１３では、設定確認中フラグがＯＮであるか否かを判定する。設定確認中フラグは、後述する設定確認処理（設定確認モード）の開始の際にＯＮとなり、設定確認処理（設定確認モード）の終了の際にＯＦＦになるフラグである。ここで、ステップＳｒ０１１３において設定確認中フラグがＯＮとなっている状況とは、本パチンコ機１０の前回の電源投入時に、後述する設定確認処理（設定確認モード）が実行され、当該設定確認処理（設定確認モード）の実行中に当該パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａがＯＦＦにされたり停電が発生したことにより、当該設定確認中フラグがＯＮとなったまま維持されている状況である。

【６３８７】

ステップＳｒ０１１３において、設定確認中フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｒ０１１３：ＮＯ）、ステップＳｒ０１１４に進み、通常起動コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。通常起動コマンドは、ＲＡＭ異常であると判定されず、かつ、後述する設定変更処理、設定確認処理、ＲＡＭクリア処理のいずれの処理も実行しない通常の状態でパチンコ機１０（主制御装置６０）が起動したことを示すコマンドである。音声発光制御装置９０は、通常起動コマンドを受信すると、当該パチンコ機１０が通常の状態で起動したことを報知する処理を実行する。具体的には、本実施形態では、「通常起動します」といった音声をスピーカー４６から出力させる。ステップＳｒ０１１４を実行した後、後述するステップＳｒ０１１６に進む。

【６３８８】

一方、上述したステップＳｒ０１１２において設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであると判定した場合（ステップＳｒ０１１２：ＹＥＳ）、及び、ステップＳｒ０１１３において設定確認中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ０１１３：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０１１５に進む。すなわち、パチンコ機１０の電源投入時にＲＡＭクリアスイッチ６６ａがＯＦＦとなっており、かつ、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮである場合、及び、パチンコ機１０の前回の電源投入時に設定確認処理（設定確認モード）が実行され、当該設定確認処理（設定確認モード）の実行中に当該パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａがＯＦＦにされたり停電が発生したことにより、当該設定確認中フラグがＯＮとなったまま維持されている場合に、ステップＳｒ０１１５に進む。

【６３８９】

ステップＳｒ０１１５では、設定確認処理を実行する。設定確認処理（設定確認モード

）では、情報表示部４５ｚに現在の抽選設定の設定情報を表示させる処理を実行する。すなわち、設定確認モードは、管理者等が当該パチンコ機１０の現在の抽選設定の設定情報を確認することが可能なモードである。設定確認処理（設定確認モード）の詳細については後述する。ステップＳｒ０１１５を実行した後、ステップＳｒ０１１６に進む。

【６３９０】

ステップＳｒ０１１６では、前回の電源ＯＦＦ時の状態に復帰させる復電処理を実行する。具体的には、復電処理では、主側ＲＡＭ６４に保存されたスタックポインタの値を主側ＣＰＵ６２ｘのスタックポインタに書き込み、主側ＲＡＭ６４に退避されたデータを主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタに復帰させることによって、主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタの状態を電源が遮断される前の状態に復帰させる。ステップＳｒ０１１６を実行した後、ステップＳｒ０１１７に進み、主側ＲＡＭ６４の復電フラグをＯＦＦにする。その後、後述するステップＳｒ０１２６の処理に進む。

【６３９１】

一方、上述したステップＳｒ０１１１において、ＲＡＭクリアスイッチ６６ａがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ０１１１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０１２０に進み、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｒ０１２０において、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ０１２０：ＹＥＳ）、上述したステップＳｒ０１２１に進み、上述した設定変更処理（設定変更モード）を実行する。その後、後述するステップＳｒ０１２６に進む。一方、ステップＳｒ０１２０において、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの少なくとも１つがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｒ０１２０：ＮＯ）、ステップＳｒ０１２２に進む。

【６３９２】

ステップＳｒ０１２２では、上述したＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｒ０１２２において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｒ０１２２：ＮＯ）、ステップＳｒ０１２３に進み、ＲＡＭクリア処理を実行する。ＲＡＭクリア処理は、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、抽選設定の設定情報を除いて消去する（０クリアする）処理である。すなわち、ＲＡＭクリア処理が実行されると、遊技状態を示す各種フラグ情報や各種の制御情報等は消去されるが、抽選設定の設定情報は消去されず、設定情報はそのまま維持される。ステップＳｒ０１２３を実行した後、ステップＳｒ０１２４に進み、ＲＡＭクリア処理を実行したことを示すコマンドであるＲＡＭクリアコマンドを音声発光制御装置９０に送信する。後述するように、音声発光制御装置９０は、ＲＡＭクリアコマンドを受信すると、上述したＲＡＭクリア報知処理Ａ、Ｂ１、Ｂ２のいずれかを開始する。ステップＳｒ０１２４を実行した後、後述するステップＳｒ０１２６に進む。

【６３９３】

一方、ステップＳｒ０１２２において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ０１２２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０１２５に進み、主側ＲＡＭ６４が異常であることを示すコマンドであるＲＡＭ異常コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。後述するように、音声発光制御装置９０は、ＲＡＭ異常コマンドを受信すると、ＲＡＭ異常報知処理を開始する。ステップＳｒ０１２５を実行した後、ステップＳｒ０１２６に進む。ただし、本説明の流れでは、ＲＡＭ異常フラグはＯＮになっていないため、上述したステップＳｒ０１２５には進まない。

【６３９４】

ステップＳｒ０１２６では、情報表示部４５ｚを構成する全ての発光部（セグメント発光部及びＤＰ発光部）を点灯、点滅させる処理である点灯点滅処理を実行する。点灯点滅処理では、情報表示部４５ｚを構成する全ての発光部を所定時間（例えば３秒間）点灯させ、その後、所定時間（例えば２秒間）同期して点滅させる。ステップＳｒ０１２６を実行した後、ステップＳｒ０１２７に進む。

【６３９５】

ステップＳｒ０１２７では、タイマ割込み処理の発生を許可する割込み許可設定を実行する。その後、無限ループを繰り返して待機するとともに、後述するタイマ割込み処理が定期的に（本実施形態では４ｍｓ毎に）実行される。

【６３９６】

次に、ステップＳｒ０１１８においてＲＡＭ異常フラグがＯＮになった場合に実行する処理の流れについて説明する。

【６３９７】

上述したように、ステップＳｒ０１０６において復電フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｒ０１０６：ＮＯ）、ステップＳｒ０１０８においてＲＡＭ判定値が正常ではないと判定した場合（ステップＳｒ０１０８：ＮＯ）、及び、ステップＳｒ０１０９において設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定した場合（ステップＳｒ０１０９：ＮＯ）には、ステップＳｒ０１１８に進み、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｒ０１１９に進む。

【６３９８】

ステップＳｒ０１１９では、ＲＡＭクリアスイッチ６６ａがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｒ０１１９において、ＲＡＭクリアスイッチ６６ａがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ０１１９：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０１２０に進み、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｒ０１２０において、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ０１２０：ＹＥＳ）、上述したステップＳｒ０１２１に進み、上述した設定変更処理（設定変更モード）を実行する。その後、ステップＳｒ０１２５に進む。一方、ステップＳｒ０１１９においてＲＡＭクリアスイッチ６６ａがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｒ０１１９：ＮＯ）、及び、ステップＳｒ０１２０において設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの少なくとも１つがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｒ０１２０：ＮＯ）には、ステップＳｒ０１２２に進む。

【６３９９】

ステップＳｒ０１２２では、上述したＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｒ０１２２において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｒ０１２２：ＮＯ）、ステップＳｒ０１２３に進み、上述したＲＡＭクリア処理を実行する。ステップＳｒ０１２３を実行した後、ステップＳｒ０１２４に進み、ＲＡＭクリア処理を実行したことを示すコマンドであるＲＡＭクリアコマンドを音声発光制御装置９０に送信する。ステップＳｒ０１２４を実行した後、ステップＳｒ０１２５に進む。ただし、本説明の流れでは、ＲＡＭ異常フラグはＯＮになっているため、上述したステップＳｒ０１２３には進まない。

【６４００】

一方、ステップＳｒ０１２２において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ０１２２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０１２５に進み、主側ＲＡＭ６４が異常であることを示すコマンドであるＲＡＭ異常コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。ステップＳｒ０１２５を実行した後、ステップＳｒ０１２６に進む。

【６４０１】

ステップＳｒ０１２６では、上述した点灯点滅処理を実行する。ステップＳｒ０１２６を実行した後、ステップＳｒ０１２７に進み、タイマ割込み処理の発生を許可する割込み許可設定を実行する。その後、無限ループ処理を繰り返して待機するとともに、後述するタイマ割込み処理が定期的に（本実施形態では４ｍｓ毎に）実行される。

【６４０２】

以上説明したように、本実施形態においては、設定変更処理（設定変更モード）を実行させるための操作は、ＲＡＭクリアスイッチ６６ａを押下した状態とし（ＯＮ状態とし）、かつ、設定用の鍵（鍵穴）、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てをＯＮにした状態で、電源スイッチ８５ａをＯＮにする操作である。また、設定確認処理（設定確認モー

ド）を実行させるための操作は、ＲＡＭクリアスイッチ６６ａを押下していない状態とし（ＯＦＦ状態とし）、かつ、設定用の鍵（鍵穴）、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てをＯＮにした状態で、電源スイッチ８５ａをＯＮにする操作である。また、ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作は、ＲＡＭクリアスイッチ６６ａを押下した状態とし（ＯＮ状態とし）、かつ、設定用の鍵（鍵穴）、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチのいずれかをＯＦＦにした状態で、電源スイッチ８５ａをＯＮにする操作である。

【６４０３】

以下に、上述したメイン処理が実行されることによって実現される処理の流れの一例をまとめて説明する。

【６４０４】

・電力の供給が開始された際に、主側異常電断フラグがＯＮであるか否かを判定し（ステップＳｒ０１０３）、主側異常電断フラグがＯＦＦであると判定した場合には（ステップＳｒ０１０３：ＮＯ）、正常電断コマンドを音声発光制御装置９０に送信し（ステップＳｒ０１０４）、一方、主側異常電断フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ０１０３：ＹＥＳ）、異常電断コマンドを音声発光制御装置９０に送信する（ステップＳｒ０１０５）。その後は以下に示す処理の流れのいずれかとなる。

【６４０５】

・正常電断コマンド又は異常電断コマンドのいずれかを送信後、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定するが（ステップＳｒ０１０６、ステップＳｒ０１０８、ステップＳｒ０１０９）、設定変更処理（設定変更モード）を実行させるための操作が行なわれていた場合には、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かに関わらず、また、設定確認中フラグの状態に関わらず、設定変更処理（設定変更モード）を実行する（ステップＳｒ０１２１）。

【６４０６】

・正常電断コマンド又は異常電断コマンドのいずれかを送信後、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳｒ０１０６、ステップＳｒ０１０８、ステップＳｒ０１０９）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していないと判定した場合において、設定変更中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ０１１０：ＹＥＳ）、設定変更処理（設定変更モード）を実行させるための操作、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作、及び、ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作が行なわれているか否かに関わらず、設定変更処理（設定変更モード）を実行する（ステップＳｒ０１２１）。

【６４０７】

・正常電断コマンド又は異常電断コマンドのいずれかを送信後、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳｒ０１０６、ステップＳｒ０１０８、ステップＳｒ０１０９）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していないと判定した場合において、設定変更中フラグがＯＮではないと判定し（ステップＳｒ０１１０：ＮＯ）、ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作が行なわれていた場合には（ステップＳｒ０１１１：ＹＥＳ、ステップＳｒ０１２０：ＮＯ、ステップＳｒ０１２２：ＮＯ）、設定確認中フラグの状態に関わらず、ＲＡＭクリア処理を実行し（ステップＳｒ０１２３）、ＲＡＭクリアコマンドを送信する（ステップＳｒ０１２４）。

【６４０８】

・正常電断コマンド又は異常電断コマンドのいずれかを送信後、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳｒ０１０６、ステップＳｒ０１０８、ステップＳｒ０１０９）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していないと判定した場合において、設定変更中フラグがＯＮではないと判定し（ステップＳｒ０１１０：ＮＯ）、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作が行なわれていた場合には（ステップＳｒ０１１１：ＮＯ、ステップＳｒ０１１２：ＹＥＳ）、設定確認処理（設定確認モード）を実行する（ステップＳｒ０１１５）。

【６４０９】

・正常電断コマンド又は異常電断コマンドのいずれかを送信後、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳｒ０１０６、ステップＳｒ０１０８、ステップＳｒ０１０９）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していないと判定した場合において、設定変更中フラグがＯＮではないと判定し（ステップＳｒ０１１０：ＮＯ）、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作が行なわれていない場合であっても、設定確認中フラグがＯＮであった場合には（ステップＳｒ０１１３：ＹＥＳ）、設定確認処理（設定確認モード）を実行する（ステップＳｒ０１１５）。

【６４１０】

・正常電断コマンド又は異常電断コマンドのいずれかを送信後、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳｒ０１０６、ステップＳｒ０１０８、ステップＳｒ０１０９）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していると判定してＲＡＭ異常フラグをＯＮにした場合には（ステップＳｒ０１１８）、ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作が行なわれていた場合であっても、ＲＡＭクリア処理を実行せず、ＲＡＭ異常コマンドを送信する（ステップＳｒ０１２５）。

【６４１１】

・正常電断コマンド又は異常電断コマンドのいずれかを送信後、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳｒ０１０６、ステップＳｒ０１０８、ステップＳｒ０１０９）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していると判定してＲＡＭ異常フラグをＯＮにした場合には（ステップＳｒ０１１８）、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作が行なわれていた場合であっても、設定確認処理（設定確認モード）を実行せず、ＲＡＭ異常コマンドを送信する（ステップＳｒ０１２５）。

【６４１２】

次に、図６１４のステップＳｒ０１２１に示した設定変更処理の詳細について説明する。

【６４１３】

図６１５は、第１２実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する設定変更処理を示すフローチャートである。

【６４１４】

ステップＳｒ０２０１では、設定変更モードを開始したことを示すコマンドである設定変更モード開始コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。

【６４１５】

なお、設定変更モード開始コマンドを音声発光制御装置９０に送信した後に、設定変更モードを開始したことを示す情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する構成としてもよい。この場合、設定変更モードを開始したことを示す情報を受信したホールコンピュータは、管理画面に設定変更モード中のパチンコ機１０の情報を表示する構成としてもよい。ステップＳｒ０２０１を実行した後、ステップＳｒ０２０２に進む。

【６４１６】

ステップＳｒ０２０２では、主側ＲＡＭ６４における設定変更中フラグをＯＮにする。設定変更中フラグは、上述したように、設定変更処理（設定変更モード）が開始されたことを示すフラグであるとともに、当該設定変更処理（設定変更モード）がまだ終了していないことを示すフラグである。ステップＳｒ０２０２を実行した後、ステップＳｒ０２０３に進む。

【６４１７】

ステップＳｒ０２０３では、設定変更開始時初期設定処理を実行する。設定変更開始時初期設定処理では、設定変更処理を開始するにあたって必要な初期設定を実行する。また、本実施形態では、設定変更開始時初期設定処理において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定し、当該ＲＡＭ異常フラグがＯＮであると判定した場合には、当該ＲＡＭ異常フラグをＯＦＦにする。ステップＳｒ０２０３を実行した後、ステップＳｒ０２０４に進む。

【６４１８】
ステップＳｒ０２０４では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、更新用設定情報として保存する。具体的には、本実施形態では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、当該読み込んだ設定情報を、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域以外の他の領域である更新用設定情報記憶領域に記憶する（コピーする）。ステップＳｒ０２０４を実行した後、ステップＳｒ０２０５に進む。
【６４１９】
ステップＳｒ０２０５では、主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報を読み込み、当該読み込んだ更新用設定情報を情報表示部４５ｚに表示させるための制御を開始する。具体的には、情報表示部４５ｚの左３つの７セグメント表示器に、設定変更モードの実行中であることを示す「ｓｅｔ．」という文字列の点灯表示を開始させ、右端の７セグメント表示器に、更新用設定情報の点灯表示を開始させるとともに当該右端７セグメント表示器のＤＰ発光部の点滅表示を開始させる。ステップＳｒ０２０５を実行した後、ステップＳｒ０２０６に進む。
【６４２０】
ステップＳｒ０２０６では、更新用設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。本実施形態では、パチンコ機１０に設定される設定情報は「１」から「６」までの６段階であるため、更新用設定情報が「１」から「６」までの範囲内の数値であるか否かを判定する。ステップＳｒ０２０６において、更新用設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップＳｒ０２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０２０８に進む。一方、ステップＳｒ０２０６において、更新用設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定した場合（ステップＳｒ０２０６：ＮＯ）、例えば、更新用設定情報として「０」や「７」が格納されている場合や、ノイズ等によって数値以外の情報が格納されている場合には、ステップＳｒ０２０７に進み、更新用設定情報を初期値に変更する。本実施形態では、更新用設定情報に初期値として「１」を格納する。その後、ステップＳｒ０２０８に進む。
【６４２１】
ステップＳｒ０２０８では、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したか否かを判定する。具体的には、本実施形態では、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＮ側になっている期間中はＨｉｇｈレベルを示す信号であって、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＦＦ側になっている期間中はＬｏｗレベルを示す信号を監視しており、当該信号がＨｉｇｈレベルからＬｏｗレベルに立ち下がる立下がりエッジを検出した場合に、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＦＦ側になったと判定する。ステップＳｒ０２０８において、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行していないと判定した場合には（ステップＳｒ０２０８：ＮＯ）、ステップＳｒ０２０９に進み、設定変更用スイッチ６６ｃが押下されたか否かを判定する。ステップＳｒ０２０９において、設定変更用スイッチ６６ｃが押下されたと判定した場合には（ステップＳｒ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０２１０に進み、更新用設定情報を更新する。具体的には、更新用設定情報として格納されている数値情報に１を加算する。ただし、更新用設定情報として格納されている数値情報が「６」である状況において設定変更用スイッチ６６ｃが押下された場合には当該数値情報は「１」に更新される。その後、上述したステップＳｒ０２０６に戻り、更新した更新用設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。一方、ステップＳｒ０２０９において、設定変更用スイッチ６６ｃが押下されていないと判定した場合には（ステップＳｒ０２０９：ＮＯ）、ステップＳｒ０２１０の処理を実行することなく、上述したステップＳｒ０２０６に戻り、更新用設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。
【６４２２】
上述したステップＳｒ０２０８において、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したと判定した場合には（ステップＳｒ０２０８：ＹＥＳ）、ステ

ップＳｒ０２１１に進む。
【６４２３】
ステップＳｒ０２１１では、主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報が、設定情報記憶領域に記憶されている設定情報と同じであるか否かを判定する。ステップＳｒ０２１１において、更新用設定情報が設定情報と同じではないと判定した場合（ステップＳｒ０２１１：ＮＯ）、すなわち、設定情報が管理者等によって変更された場合には、ステップＳｒ０２１２に進み、設定変更済みフラグをＯＮにする。設定変更済みフラグは、設定情報が変更されたか否かを、後述する設定変更モード終了コマンドを送信する際に判定するためのフラグである。ステップＳｒ０２１２を実行した後、ステップＳｒ０２１３に進む。一方、ステップＳｒ０２１１において、更新用設定情報が設定情報と同じであると判定した場合（ステップＳｒ０２１１：ＹＥＳ）、すなわち、設定情報が管理者等によって変更されなかった場合には、ステップＳｒ０２１２を実行することなく、ステップＳｒ０２１３に進む。
【６４２４】
ステップＳｒ０２１３では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている更新用設定情報を読み込み、設定情報として保存する。具体的には、本実施形態では、主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報を読み込み、当該読み込んだ更新用設定情報を、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶する（コピーする）。ステップＳｒ０２１３を実行した後、ステップＳｒ０２１４に進み、右端７セグメント表示器に、設定情報の点灯表示を開始させるとともに当該右端７セグメント表示器のＤＰ発光部の表示態様を点滅表示から点灯表示に切り替える。その後、ステップＳｒ０２１５に進み、ウェイト処理を実行する。ウェイト処理では、２秒間、次の処理に進まずに待機する。この結果、情報表示部４５ｚの左３つの７セグメント表示器に「ｓｅｔ．」という文字列が点灯表示された状態、及び、右端７セグメント表示器に、確定した設定情報が点灯表示されるとともに当該右端７セグメント表示器のＤＰ発光部が点灯表示された状態が２秒間継続する。その後、ステップＳｒ０２１６に進み、設定情報を情報表示部４５ｚに表示させるための制御を終了する。具体的には、情報表示部４５ｚを構成する４つの７セグメント表示器を消灯状態に移行させる。その後、ステップＳｒ０２１７に進む。
【６４２５】
ステップＳｒ０２１７では、上述した設定変更済みフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｒ０２１７において、設定変更済みフラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｒ０２１７：ＮＯ）、すなわち、設定情報が管理者等によって変更されなかった場合には、ステップＳｒ０２１８に進み、設定情報が変更されずに設定変更モードが終了したことを示すコマンドである設定変更モード終了コマンドＡを音声発光制御装置９０に送信する。その後、ステップＳｒ０２２０に進む。一方、ステップＳｒ０２１７において、設定変更済みフラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｒ０２１７：ＹＥＳ）、すなわち、設定情報が管理者等によって変更された場合には、ステップＳｒ０２１９に進み、設定情報が変更されて設定変更モードが終了したことを示すコマンドである設定変更モード終了コマンドＢを音声発光制御装置９０に送信する。その後、ステップＳｒ０２２０に進む。
【６４２６】
なお、設定変更モード終了コマンドＡ又はＢを音声発光制御装置９０に送信した後、設定変更モードを終了したことを示す情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する構成としてもよい。この場合、設定変更モードを終了したことを示す情報を受信したホールコンピュータは、管理画面に当該パチンコ機１０の設定変更モードが終了したことを示す情報を表示する構成としてもよい。
【６４２７】
ステップＳｒ０２２０では、ＲＡＭクリア処理を実行する。ＲＡＭクリア処理では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている抽選設定の設定情報以外の情報を消去する。すなわち、このＲＡＭクリア処理が実行されると、上述した設定変更中フラグや設

定変更済みフラグも消去される（ＯＦＦとなる）。
【６４２８】
ステップＳｒ０２２０を実行した後、本設定変更処理を終了する。なお、設定変更処理を実行した後、変更後の抽選設定の設定情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する構成とし、当該情報を受信したホールコンピュータは、管理画面に当該パチンコ機１０の変更後の抽選設定の設定情報を表示する構成としてもよい。
【６４２９】
次に、図６１４のステップＳｒ０１１５に示した設定確認処理の詳細について説明する。
【６４３０】
図６１６は、第１２実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する設定確認処理を示すフローチャートである。
【６４３１】
ステップＳｒ０３０１では、設定確認モードを開始したことを示すコマンドである設定確認モード開始コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、設定確認モード開始コマンドを受信すると、上述した設定確認モード実行中報知処理を開始する。
【６４３２】
なお、設定確認モード開始コマンドを音声発光制御装置９０に送信した後、設定確認モードを開始したことを示す情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する構成としてもよい。この場合、設定確認モードを開始したことを示す情報を受信したホールコンピュータは、管理画面に設定確認モード中のパチンコ機１０の情報を表示する構成としてもよい。ステップＳｒ０３０１を実行した後、ステップＳｒ０３０２に進む。
【６４３３】
ステップＳｒ０３０２では、主側ＲＡＭ６４における設定確認中フラグをＯＮにする。設定確認中フラグは、上述したように、設定確認処理（設定確認モード）が開始されたことを示すフラグであるとともに、当該設定確認処理（設定確認モード）がまだ終了していないことを示すフラグである。ステップＳｒ０３０２を実行した後、ステップＳｒ０３０３に進む。
【６４３４】
ステップＳｒ０３０３では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている抽選設定の設定情報を情報表示部４５ｚに表示させるための制御を開始する。具体的には、上述したように、情報表示部４５ｚの左３つの７セグメント表示器に、設定確認モードの実行中であることを示す「ｓｅｃ．」という文字列の点灯表示を開始させ、右端７セグメント表示器に、設定情報の点灯表示を開始させるとともに当該右端７セグメント表示器のＤＰ発光部の点灯表示を開始させる。ステップＳｒ０３０３を実行した後、ステップＳｒ０３０４に進む。
【６４３５】
ステップＳｒ０３０４では、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したか否かを判定する。具体的には、本実施形態では、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＮ側になっている期間中はＨｉｇｈレベルを示す信号であって、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＦＦ側になっている期間中はＬｏｗレベルを示す信号を監視しており、当該信号がＨｉｇｈレベルからＬｏｗレベルに立ち下がる立下がりエッジを検出した場合に、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したと判定する。ステップＳｒ０３０４において、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行していないと判定した場合には（ステップＳｒ０３０４：ＮＯ）、再びステップＳｒ０３０４を実行する。一方、ステップＳｒ０３０４において、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したと判定した場合には（ステップＳｒ０３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０３０５に進む。すなわち、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行するまでは無限ループを繰り返してステップＳｒ０３０５に進まず、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＮ側から

ＯＦＦ側に移行するとステップＳｒ０３０５に進む。
【６４３６】
ステップＳｒ０３０５では、抽選設定の設定情報を情報表示部４５ｚに表示させるための制御を終了する。具体的には、情報表示部４５ｚを構成する４つの７セグメント表示器を消灯状態に移行させる。この結果、情報表示部４５ｚの左３つの７セグメント表示器に「ｓｅｃ．」という文字列が点灯表示された状態、及び、右端７セグメント表示器に設定情報が点灯表示されるとともに当該右端７セグメント表示器のＤＰ発光部が点灯表示された状態が、設定確認モードが開始されてから、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＦＦ側に移行するまで継続する。ステップＳｒ０３０５を実行した後、ステップＳｒ０３０６に進む。
【６４３７】
ステップＳｒ０３０６では、主側ＲＡＭ６４における設定変更中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｒ０３０７に進む。
【６４３８】
ステップＳｒ０３０７では、設定確認モードを終了したことを示すコマンドである設定確認モード終了コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。後述するように、音声発光制御装置９０は、設定確認モード終了コマンドを受信すると、設定確認モード実行中報知処理を終了させ、その後、上述した設定確認モード終了後報知処理を３０秒間実行する。
【６４３９】
ステップＳｒ０３０７を実行した後、本設定確認処理を終了する。なお、設定確認モード終了コマンドを音声発光制御装置９０に送信した後、設定確認モードを終了したことを示す情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する構成としてもよい。この場合、設定確認モードを終了したことを示す情報を受信したホールコンピュータは、管理画面に当該パチンコ機１０の設定確認モードが終了したことを示す情報を表示する構成としてもよい。
【６４４０】
以上説明したように、本実施形態では、パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａがＯＮにされて当該パチンコ機１０が起動すると、上述した通常起動コマンド、ＲＡＭ異常コマンド、ＲＡＭクリアコマンド、設定変更モード開始コマンド、設定確認モード開始コマンドの５個のコマンドのうちのいずれかのコマンドが主制御装置６０から音声発光制御装置９０へ向けて送信される。これらの５個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信した音声発光制御装置９０は、受信したコマンドの種別に基づいて、主制御装置６０がどのような態様で起動したのか（どのような種別の起動処理を実行したのか）を把握することができる。すなわち、上述した通常起動コマンド、ＲＡＭ異常コマンド、ＲＡＭクリアコマンド、設定変更モード開始コマンド、設定確認モード開始コマンドの５個のコマンドは、主制御装置６０が実行した起動処理の種別を示すコマンドであることから、これらの５個のコマンドをまとめて「起動種別コマンド」とも呼ぶ。
【６４４１】
次に、タイマ割込み処理について説明する。タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば４ｍｓｅｃ周期）に起動される。
【６４４２】
図６１７は、第１２実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ０４０１では、各種乱数更新処理を実行する。各種乱数更新処理では、主側ＲＡＭ６４における各カウンタ（当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４等）から現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報に１を加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに加算後の数値情報を上書きする処理を実行する。なお、読み出した数値情報が当該カウンタの最大値である場合には、読み出し元のカウンタに０を上書きする処理を実行する。ステップＳｒ０４０１を実行した後、ステップＳｒ０４０２に進む。

【６４４３】
ステップＳｒ０４０２では、電源監視処理を実行する。電源監視処理では、電源装置８５から主制御装置６０に供給される駆動電圧を監視しており、当該駆動電圧が所定値（例えば１０ボルト）を下回ったと判定した場合には、パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａがＯＦＦにされた又は停電が発生したと判断して、主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタに格納されている各種情報（遊技状態を示す情報や制御情報等）を主側ＲＡＭ６４の所定の領域に退避させる。そして、これらの情報の主側ＲＡＭ６４への退避が完了した場合に、復電フラグをＯＮにするとともに、主側ＲＡＭ６４に記憶されている所定の情報群に基づいて所定の演算を実行することによってＲＡＭ判定値（例えばチェックサム値）を算出し、算出したＲＡＭ判定値を主側ＲＡＭ６４に記憶する。その後、後述するステップＳｒ０４０３には進まずに、供給される駆動電圧が低下して動作不能となるまで無限ループ処理を繰り返す。なお、本実施形態の電源装置８５は、主制御装置６０に供給される駆動電圧が所定値を下回るまで低下した場合であっても、主制御装置６０などの制御系において駆動電圧として使用される５ボルトの安定化電圧が出力されるように構成されている。この安定化電圧が出力される時間としては、上述したＲＡＭ判定値を主側ＲＡＭ６４に記憶するまでの処理を実行するに十分な時間が確保されている。また、後述するように、本実施形態では、駆動電圧が所定値を下回ったと判定した場合に、電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態であるか否かを判定し、電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態ではないと判定した場合に、上述した主側異常電断フラグをＯＮにする。
【６４４４】
一方、ステップＳｒ０４０２の電源監視処理において、電源装置８５から主制御装置６０に供給される駆動電圧が所定値を下回っていないと判定した場合には、そのままステップＳｒ０４０３に進む。
【６４４５】
ステップＳｒ０４０３では、ＲＡＭ異常フラグ又は遊技停止フラグの少なくとも一方がＯＮであるか否かを判定する。ＲＡＭ異常フラグは、上述したように、電源投入時に実行されるメイン処理において主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報が正常ではないと判定された場合にＯＮになるフラグである。遊技停止フラグは、不正検知処理において揺れや磁気を検出した場合に遊技の進行を停止させるためにＯＮになるフラグである。ステップＳｒ０４０３において、ＲＡＭ異常フラグ及び遊技停止フラグの両方がＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｒ０４０３：ＮＯ）、ステップＳｒ０４０４に進む。一方、ステップＳｒ０４０３において、ＲＡＭ異常フラグ又は遊技停止フラグの少なくとも一方がＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ０４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０４０４以降の処理を実行せずに、本タイマ割込み処理を終了する。すなわち、ＲＡＭ異常フラグ又は遊技停止フラグの少なくとも一方がＯＮである場合には、ステップＳｒ０４０４以降の遊技の進行を可能とするための処理が実行されないこととなり、遊技の進行が可能な遊技進行モードには移行しない構成となっている。以下、遊技の進行を可能とするための処理であるステップＳｒ０４０４以降の処理について説明する。
【６４４６】
ステップＳｒ０４０４では、ポート出力処理を実行する。ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部３６ｃ，３４ｂに行うための処理を実行する。例えば、大入賞口３６ａを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には可変入賞駆動部３６ｃへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には電動役物駆動部３４ｂへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。その後、ステップＳｒ０４０５に進む。
【６４４７】
ステップＳｒ０４０５では、読み込み処理を実行する。読み込み処理では、入球信号以

外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。その後、ステップＳｒ０４０６に進む。

【６４４８】

ステップＳｒ０４０６では、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈから受信している信号を読み込むとともに、その読み込んだ情報に対応した処理を行うための入球検知処理を実行する。ステップＳｒ０４０６を実行した後、ステップＳｒ０４０７に進む。

【６４４９】

ステップＳｒ０４０７では、主側ＲＡＭ６４に設けられている所定のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するためのタイマ更新処理を実行する。その後、ステップＳｒ０４０８に進む。

【６４５０】

ステップＳｒ０４０８では、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。始動口用の入球処理では、第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球したと判定されたことに基づいて当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の値を取得するとともに、取得したカウンタ値をＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂに記憶する。ステップＳｒ０４０８を実行した後、ステップＳｒ０４０９に進む。

【６４５１】

ステップＳｒ０４０９では、スルーゲート３５への遊技球の入球（通過）に伴うスルーゲート用の入球処理を実行する。スルーゲート用の入球処理では、スルーゲート３５に遊技球が入球（通過）したと判定されたことに基づいて電動役物開放カウンタＣ４の値を取得するとともに、取得したカウンタ値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶する。ステップＳｒ０４０９を実行した後、ステップＳｒ０４１０に進む。

【６４５２】

ステップＳｒ０４１０では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選や、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。ステップＳｒ０４１０を実行した後、ステップＳｒ０４１１に進む。

【６４５３】

ステップＳｒ０４１１では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理では、遊技状態を開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどへ移行させる処理を実行する。ステップＳｒ０４１１を実行した後、ステップＳｒ０４１２に進む。

【６４５４】

ステップＳｒ０４１２では、電動役物３４ａを制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定（電動役物開放抽選）を行なうとともに、開放状態とすると判定した場合には電動役物３４ａを駆動制御する。ステップＳｒ０４１２を実行した後、ステップＳｒ０４１３に進む。

【６４５５】

ステップＳｒ０４１３では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、遊技者によって操作ハンドル２５が操作された際に遊技球を遊技領域ＰＡに発射するための処理を実行する。ステップＳｒ０４１３を実行した後、ステップＳｒ０４１４に進む。

【６４５６】

ステップＳｒ０４１４では、扉監視処理を実行する。扉監視処理では、内枠１３及び前扉枠１４が開放した状態であるか否かを監視する。ステップＳｒ０４１４を実行した後、ステップＳｒ０４１５に進む。

【６４５７】

ステップＳｒ０４１５では、不正検知処理を実行する。不正検知処理では、揺れや磁気を監視しており、揺れや磁気を検知した場合には、警報音や「揺れを検知しました！」「磁気を検知しました！」といった音声をスピーカー４６から出力させるとともに、各種ラ

ンプ４７を最大輝度で点滅させる。また、不正検知処理では、揺れや磁気を検知した場合には、上述した遊技停止フラグをＯＮにする。この結果、遊技停止フラグがＯＮになった以後は、ステップＳｒ０４０４～ステップＳｒ０４１７までの処理の実行が回避されることになる。ステップＳｒ０４１５を実行した後、ステップＳｒ０４１６に進む。

【６４５８】

ステップＳｒ０４１６では、今回のタイマ割込み処理において送信対象として設定されたコマンドをサブ側の各制御装置に出力する（送信する）コマンド出力処理を実行する。例えば、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、これらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｒ０４１６を実行した後、ステップＳｒ０４１７に進む。

【６４５９】

ステップＳｒ０４１７では、遊技履歴情報を算出・表示するための遊技履歴用処理を実行する。遊技履歴用処理は、役物比率や出玉率等の遊技履歴情報を算出し、算出した遊技履歴情報を情報表示部４５ｚに表示させるための処理である。ステップＳｒ０４１７を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【６４６０】

次に、図６１７のステップＳｒ０４０２に示した電源監視処理の詳細について説明する。

【６４６１】

図６１８は、第１２実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する電源監視処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ０５０１では、電源装置８５から主制御装置６０に供給される駆動電圧が所定値（例えば１０ボルト）未満であるか否かを判定する。ステップＳｒ０５０１において、駆動電圧が所定値未満ではないと判定した場合には（ステップＳｒ０５０１：ＮＯ）、そのまま本電源監視処理を終了する。一方、ステップＳｒ０５０１において、駆動電圧が所定値未満であると判定した場合には（ステップＳｒ０５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０５０２に進み、電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態であるか否かを判定する。

【６４６２】

ステップＳｒ０５０２において、電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態であると判定した場合には（ステップＳｒ０５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ０５０３に進み、主側異常電断フラグをＯＦＦにする。その後、後述するステップＳｒ０５０５に進む。一方、ステップＳｒ０５０２において、電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態ではないと判定した場合には（ステップＳｒ０５０２：ＮＯ）、ステップＳｒ０５０４に進み、主側異常電断フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｒ０５０５に進む。

【６４６３】

ステップＳｒ０５０５では、電断発生コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。電断発生コマンドは、駆動電圧が所定値未満となったことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。その後、ステップＳｒ０５０６に進む。

【６４６４】

ステップＳｒ０５０６では、主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタに格納されている各種情報（遊技状態を示す情報や制御情報等）を主側ＲＡＭ６４の所定の領域に退避させる。その後、ステップＳｒ０５０７に進み、主側ＣＰＵ６２ｘのスタックポインタに格納されている情報を主側ＲＡＭ６４の所定の領域に保存する。その後、ステップＳｒ０５０８に進み、復電フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｒ０５０９に進み、主側ＲＡＭ６４に記憶されている所定の情報群に基づいて所定の演算を実行することによってＲＡＭ判定値（例えばチェックサム値）を算出し、算出したＲＡＭ判定値を主側ＲＡＭ６４に記憶する。その後、ステップＳｒ０５１０に進み、ＲＡＭアクセスを禁止した後、供給される駆動電圧が低下して動作不能となるまで無限ループ処理を繰り返す。

【６４６５】

なお、電源装置８５から主制御装置６０に供給される駆動電圧が所定値未満であると判定された場合に実行されるステップＳｒ０５０５からステップＳｒ０５１０までの処理が

、上述した主側電断処理に相当する。
【６４６６】
［始動口用の入球処理］
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図６１７：Ｓｒ０４０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【６４６７】
図６１９は、第１２実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ０６０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳｒ０６０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｒ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０６０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を４個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｒ０６０３に進む。
【６４６８】
ステップＳｒ０６０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｒ０６０４に進む。
【６４６９】
ステップＳｒ０６０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｒ０６０９に進む。
【６４７０】
ステップＳｒ０６０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｒ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｒ０６０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサーの検知状態により判定する。
【６４７１】
ステップＳｒ０６０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｒ０６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０６０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｒ０６０７に進む。一方、ステップＳｒ０６０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｒ０６０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【６４７２】
ステップＳｒ０６０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｒ０６０８に進む。
【６４７３】
ステップＳｒ０６０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｒ０６０９に進む。
【６４７４】
ステップＳｒ０６０９では、上述したステップＳｒ０６０４又はステップＳｒ０６０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｒ０６０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満ではない場合（Ｓｒ０６０９：ＮＯ）、すなわち、始動保留個数Ｎが上限値以上である場合には、本始動口用の入球処理を終了する。

【６４７５】
一方、ステップＳｒ０６０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｒ０６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０６１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｒ０６１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｒ０６１２に進む。
【６４７６】
ステップＳｒ０６１２では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｒ０６１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｒ０６１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｒ０６１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳｒ０６１２を実行した後、ステップＳｒ０６１３に進む。
【６４７７】
ステップＳｒ０６１３では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。本実施形態では、パチンコ機１０に設定され得る設定情報は「１」から「６」までの６段階であるため、設定情報が「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」のいずれかの数値であるか否かを判定する。ステップＳｒ０６１３において、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップＳｒ０６１３：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０６１４に進む。
【６４７８】
ステップＳｒ０６１４では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｒ０６１４を実行した後、ステップＳｒ０６１５に進む。
【６４７９】
ステップＳｒ０６１５では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。
【６４８０】
保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、上述したコマンド出力処理（図６１７：ステップＳｒ０４１６）において音声発光制御装置９０に送信される。
【６４８１】
また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留

表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【６４８２】

主側ＭＰＵ６２は、ステップＳｒ０６１５を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【６４８３】

一方、ステップＳｒ０６１３において、設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定した場合、例えば、ノイズ等の影響によって主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に「７」や「Ｂ」といった設定情報としてはとり得ない値が記憶されていると判定した場合には（ステップＳｒ０６１３：ＮＯ）、上述したステップＳｒ０６１４の先判定処理を実行せずステップＳｒ０６１６に進み、異常保留コマンドを設定する。異常保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生した時点において、設定情報が所定の範囲内の数値ではなかったことを示すコマンドである。異常保留コマンドは、上述したコマンド出力処理（図６１７：ステップＳｒ０４１６）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｒ０６１６を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【６４８４】

［先判定処理］

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図６１９：Ｓｒ０６１４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６４８５】

図６２０は、第１２実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【６４８６】

ステップＳｒ０７０１では、始動口用の入球処理（図６１９）における始動口への遊技球の入球によって記憶エリアに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳｒ０７０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を判定することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【６４８７】

ステップＳｒ０７０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点における抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｒ０７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０７０３に進み、設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照する。上述したように、本実施形態のパチンコ機１０の主制御装置６０は、「抽選設定１」から「抽選設定６」までの６段階の抽選設定のそれぞれに対応した６種類の低確率モード用の当否テーブルを備えており、主側ＭＰＵ６２は、抽選設定を示す設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照する。具体的には、例えば、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報の値が「１」である場合には、抽選設定１に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｒ０７０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。なお、６種類の低確率モード用の当否テーブルの一例については、既に態様５７において説明したため、

ここでは説明を省略する。
【６４８８】
一方、ステップＳｒ０７０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点における抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｒ０７０２：ＮＯ）、ステップＳｒ０７０４に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｒ０７０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。なお、本実施形態では、抽選設定にかかわらず１種類の高確率モード用の当否テーブルを参照する構成としたが、低確率モード用の当否テーブルと同様に、抽選設定に対応した数の高確率モード用の当否テーブルを用意し、抽選設定に対応した高確率モード用の当否テーブルを参照する構成としてもよい。
【６４８９】
ステップＳｒ０７０５において、今回読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｒ０７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０７０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタＣ２の値を読み出す。その後、ステップＳｒ０７０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｒ０７０７を実行した後、ステップＳｒ０７０８に進む。
【６４９０】
ステップＳｒ０７０８では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｒ０７０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｒ０７０８：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０７０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｒ０７０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｒ０７０８：ＮＯ）、ステップＳｒ０７１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。
【６４９１】
ステップＳｒ０７０５において、今回読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｒ０７０５：ＮＯ）、ステップＳｒ０７１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。その後、ステップＳｒ０７１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｒ０７１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。
【６４９２】
ステップＳｒ０７１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｒ０７１３：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０７１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｒ０７１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｒ０７１３：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。
【６４９３】
［スルーゲート用の入球処理］
次に、スルーゲート用の入球処理について説明する。スルーゲート用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図６１７：Ｓｒ０４０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【６４９４】

図６２１は、第１２実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行するスルーゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ０８０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球（通過）したか否かを判定する。ステップＳｒ０８０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｒ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０８０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｒ０８０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｒ０８０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【６４９５】

ステップＳｒ０８０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｒ０８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０８０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｒ０８０４に進む。

【６４９６】

ステップＳｒ０８０４では、ステップＳｒ０４０１（図６１７）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｃの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルーゲート用の入球処理を終了する。

【６４９７】

一方、ステップＳｒ０８０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｒ０８０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を記憶することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【６４９８】

［遊技回制御処理］

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図６１７：ステップＳｒ０４１０）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６４９９】

図６２２は、第１２実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ０９０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述するように、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、開閉実行モードに移行するタイミングでＯＮにされ、開閉実行モードが終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【６５００】

ステップＳｒ０９０１において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｒ０９０１：ＹＥＳ）、開閉実行モード中であると判定し、ステップＳｒ０９０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｒ０９０１において、開閉実行モード中ではないと判定した場合には（Ｓｒ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｒ０９０２に進む。

【６５０１】

ステップＳｒ０９０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅにおける変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【６５０２】
ステップＳｒ０９０２において、メイン表示部４５が変動表示中ではないと判定した場合には（Ｓｒ０９０２：ＮＯ）、ステップＳｒ０９０３～ステップＳｒ０９０５の遊技回開始用処理に進む。ステップＳｒ０９０３では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｒ０９０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｒ０９０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳｒ０９０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓｒ０９０３：ＮＯ）、ステップＳｒ０９０４に進む。
【６５０３】
ステップＳｒ０９０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｒ０９０５に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。
【６５０４】
ステップＳｒ０９０５では、メイン表示部４５における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｒ０９０６に進む。
【６５０５】
ステップＳｒ０９０６では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回の数をカウントするためのカウンタである。ステップＳｒ０９０６を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【６５０６】
一方、ステップＳｒ０９０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｒ０９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０９０７に進む。
【６５０７】
ステップＳｒ０９０７では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｒ０９０７では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｄ）に記憶されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図６２６）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。
【６５０８】
ステップＳｒ０９０７において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｒ０９０７：ＮＯ）、ステップＳｒ０９０８に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る結果表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳｒ０９０８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【６５０９】
ステップＳｒ０９０７において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｒ０９０７：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０９０９に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理では、後述する当たり判定処理（図６２５）において決定された停止図柄を、今回の遊技回の結果としてメイン表示部４５に停止表示させる。ステップＳｒ０９０９を実行した後、ステップＳｒ０９１０に進む。
【６５１０】
ステップＳｒ０９１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅに記憶されているいずれかの大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。大当たりフラグは、後述する当たり判定処理（図６２５）において大当たりに当選した場合にＯＮにされるフラグである。ステップＳｒ０９１０において、いずれかの大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｒ０９１０：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０９１１に進み、開閉実行モードフ

ラグをＯＮにする。その後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳｒ０９１０において、いずれの大当たりフラグもＯＮではないと判定した場合には（Ｓｒ０９１０：ＮＯ）、ステップＳｒ０９１２に進む。

【６５１１】

ステップＳｒ０９１２では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。ステップＳｒ０９１２において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｒ０９１２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０９１３に進み、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップＳｒ０９１３において設定された客待ちコマンドは、上述したコマンド出力処理（図６１７：ステップＳｒ０４１６）において音声発光制御装置９０に送信される。一方、ステップＳｒ０９１２において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｒ０９１２：ＮＯ）、本遊技回制御処理を終了する。

【６５１２】

［保留情報シフト処理］

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図６２２：Ｓｒ０９０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６５１３】

図６２３は、第１２実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ１００１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図６０６）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図６０６）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａ（図６０６）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂ（図６０６）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｒ１００１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【６５１４】

ステップＳｒ１００１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｒ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１００２～ステップＳｒ１００７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｒ１００１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｒ１００１：ＮＯ）、ステップＳｒ１００８～ステップＳｒ１０１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【６５１５】

ステップＳｒ１００２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｒ１００３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｒ１００４に進む。ステップＳｒ１００４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｒ１００５に進む。

【６５１６】

ステップＳｒ１００５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｒ１００５を実行した後、ステップＳｒ１００６に進む。

【６５１７】

ステップＳｒ１００６では、各種フラグ記憶エリア６４ｅの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｒ１００７へ進む。

【６５１８】

ステップＳｒ１００７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、保留情報シフト処理を終了する。

【６５１９】

ステップＳｒ１００７において設定されたシフト時コマンドは、上述したコマンド出力処理（図６１７：ステップＳｒ０４１６）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【６５２０】

ステップＳｒ１００１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｒ１００１：ＮＯ）、ステップＳｒ１００８に進む。

【６５２１】

ステップＳｒ１００８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｒ１００９に進む。ステップＳｒ１００９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｒ１０１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｒ１０１１に進む。

【６５２２】

ステップＳｒ１０１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｒ１０１１を実行した後、ステップＳｒ１０１２に進む。

【６５２３】

ステップＳｒ１０１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｅの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｒ１０１３に進む。

【６５２４】

ステップＳｒ１０１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留

エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【６５２５】

ステップＳｒ１０１３において設定されたシフト時コマンドは、上述したコマンド出力処理（図６１７：ステップＳｒ０４１６）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【６５２６】

［変動開始処理］

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図６２２：Ｓｒ０９０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６５２７】

図６２４は、第１２実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ１１０１では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップＳｒ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１１０２に進む。

【６５２８】

ステップＳｒ１１０２では、当たり判定処理を実行する。当たり判定処理では、保留情報シフト処理において実行エリアＡＥにシフトされた当たり乱数カウンタＣ１の値等に基づいて大当たりに当選したか否か等を判定する処理である。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｒ１１０２を実行した後、ステップＳｒ１１０３に進む。

【６５２９】

ステップＳｒ１１０３では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理では、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定する。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳｒ１１０３を実行した後、ステップＳｒ１１０４に進む。

【６５３０】

ステップＳｒ１１０４では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｒ１１０４において、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｒ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｒ１１０５に進み、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｒ１１０３において設定された変動時間の情報が含まれている。一方、ステップＳｒ１１０４において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｒ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１１０６に進み、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｒ１１０３において設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｒ１１０５又はステップＳｒ１１０６を実行した後、ステップＳｒ１１０７に進む。

【６５３１】

ステップＳｒ１１０７では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【６５３２】

ステップＳｒ１１０５～ステップＳｒ１１０７にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、上述したコマンド出力処理（図６１７：ステップＳｒ０４１６）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｒ１１０７を実行後、ステップＳｒ１１０８に進む。

【６５３３】

ステップＳｒ１１０８では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｒ１１０８を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【６５３４】

一方、上述したステップＳｒ１１０１において、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定した場合には、ステップＳｒ１１０９に進み、遊技停止コマンドをサブ側の制御装置である払出制御装置７０及び音声発光制御装置９０に対して送信する。遊技停止コマンドは、遊技の進行を停止させることをサブ側の制御装置である払出制御装置７０及び音声発光制御装置９０に対して認識させるためのコマンドである。ステップＳｒ１１０９を実行した後、ステップＳｒ１１１０に進み、遊技停止フラグをＯＮにする。この結果、次のタイマ割込み処理（図６１７）が実行された際に、遊技を進行させるための処理群（図６１７のステップＳｒ０４０４～ステップＳｒ０４１６の処理群）及び遊技履歴用処理（図６１７のステップＳｒ０４１７）の実行が回避され、遊技の進行が停止される。ステップＳｒ１１１０を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【６５３５】

［当たり判定処理］

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図６２４：Ｓｒ１１０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６５３６】

図６２５は、第１２実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ１２０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリアの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、その後に大当たりに当選して開閉実行モードが開始される際にＯＦＦにされる。ステップＳｒ１２０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｒ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１２０２に進む。

【６５３７】

ステップＳｒ１２０２では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｒ１２０４に進む。一方、ステップＳｒ１２０１に

おいて高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｒ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｒ１２０３に進む。

【６５３８】

ステップＳｒ１２０３では、設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、例えば、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報の値が「１」である場合には、抽選設定１に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。当否判定では、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｒ１２０４に進む。

【６５３９】

ステップＳｒ１２０４では、ステップＳｒ１２０２又はステップＳｒ１２０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｒ１２０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｒ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１２０５～ステップＳｒ１２１２において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【６５４０】

ステップＳｒ１２０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｒ１２０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｒ１２０５：ＮＯ）、ステップＳｒ１２０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図６０８（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【６５４１】

一方、ステップＳｒ１２０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｒ１２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１２０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図６０８（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｒ１２０６又はステップＳｒ１２０７の処理を実行した後。ステップＳｒ１２０８に進む。

【６５４２】

ステップＳｒ１２０８では、ステップＳｒ１２０６又はステップＳｒ１２０７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｒ１２０８において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｒ１２０８：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１２０９に進む。

【６５４３】

ステップＳｒ１２０９では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｒ１２０６又はステップＳｒ１２０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｒ１２０９を実行した後、ステップＳｒ１２１０に進む。

【６５４４】

ステップＳｒ１２１０では、ステップＳｒ１２０６又はステップＳｒ１２０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体

的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変フラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変フラグをＯＮにする。その後、本当たり判定処理を終了する。

【６５４５】

一方、ステップＳｒ１２０８において、ステップＳｒ１２０６又はステップＳｒ１２０７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合には（Ｓｒ１２０８：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップＳｒ１２１１に進む。

【６５４６】

ステップＳｒ１２１１では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｒ１２０６又はステップＳｒ１２０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｒ１２１１を実行した後、ステップＳｒ１２１２に進む。

【６５４７】

ステップＳｒ１２１２では、ステップＳｒ１２０６又はステップＳｒ１２０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常フラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常フラグをＯＮにする。その後、本当たり判定処理を終了する。

【６５４８】

ステップＳｒ１２０４において、ステップＳｒ１２０２又はステップＳｒ１２０３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｒ１２０４：ＮＯ）、ステップＳｒ１２１３に進み、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｒ１２１３を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【６５４９】

［変動時間の設定処理］

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図６２４：Ｓｒ１１０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６５５０】

図６２６は、第１２実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ１３０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｒ１３０２に進む。

【６５５１】

ステップＳｒ１３０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｒ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１３０３に進む。

【６５５２】

ステップＳｒ１３０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶さ

れている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、当たり抽選に当選した遊技回の変動時間は一定である。その後、ステップＳｒ１３０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【６５５３】

ステップＳｒ１３０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選ではないと判定した場合には（Ｓｒ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｒ１３０５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｒ１３０２において今回の遊技回に係る当たり抽選が当選していない場合に本処理（Ｓｒ１３０５）を実行することから、ステップＳｒ１３０５においては、当たり抽選に当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓｒ１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１３０６に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【６５５４】

ステップＳｒ１３０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップＳｒ１３０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【６５５５】

ステップＳｒ１３０５において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｒ１３０５：ＮＯ）、ステップＳｒ１３０７に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳｒ１３０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリアに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【６５５６】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が長くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【６５５７】

また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い変動時間が選択されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。

【６５５８】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、確変大当たり用の変動時間テーブル、通常大当たり用の変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

【６５５９】

［遊技状態移行処理］

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図６１７：Ｓｒ０４１１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６５６０】

図６２７は、第１２実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ１４０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、エンディング期間の開始時にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【６５６１】

ステップＳｒ１４０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｒ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｒ１４０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉処理期間の開始時にＯＮにされ、開閉処理期間の終了時にＯＦＦにされる。

【６５６２】

ステップＳｒ１４０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｒ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｒ１４０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。オープニング期間は、開閉実行モードにおいてオープニング演出を実行するための期間である。

【６５６３】

ステップＳｒ１４０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｒ１４０３：ＮＯ）、ステップＳｒ１４０４に進み、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｒ１４０４において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Ｓｒ１４０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【６５６４】

ステップＳｒ１４０４において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Ｓｒ１４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１４０５に進み、今回の遊技回の当たり抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｒ１４０５：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。

【６５６５】

ステップＳｒ１４０５において、今回の遊技回の当たり抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には（Ｓｒ１４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１４０６に進み、高確率モードフラグ及び高頻度サポートモードフラグのうち、ＯＮとなっているフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｒ１４０７に進む。なお、ステップＳｒ１４０６において、高確率モードフラグ及び高頻度サポートモードフラグの両方のフラグがＯＦＦであった場合には、そのままステップＳｒ１４０７に進む。

【６５６６】

ステップＳｒ１４０７では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、オープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定

する処理である。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に所定の値を設定する。本実施形態では、第３タイマカウンタエリアＴ３に「１５００」（すなわち、６ｓｅｃ）を設定する。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種タイマカウンタエリア６４ｄに設けられている。ステップＳｒ１４０７を実行した後、ステップＳｒ１４０８に進む。

【６５６７】

ステップＳｒ１４０８では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、上述したコマンド出力処理（図６１７：ステップＳｒ０４１６）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、オープニングコマンドを受信したことに基づいて、オープニング演出及右打ち報知演出を実行するように設定し、これらの演出が順次実行されるように各種機器の制御を開始する。ステップＳｒ１４０８を実行した後、ステップＳｒ１４０９に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【６５６８】

ステップＳｒ１４０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｒ１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１４１０に進む。

【６５６９】

ステップＳｒ１４１０では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｒ１４１０において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｒ１４１０：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１４１１に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｒ１４１２に進む。

【６５７０】

ステップＳｒ１４１２では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｒ１４１２を実行した後、ステップＳｒ１４１３に進む。

【６５７１】

ステップＳｒ１４１３では、今回の開閉実行モードのラウンド数を設定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ（１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６Ｒ通常フラグ、８Ｒ通常フラグ）を確認するとともに、フラグに対応するラウンド数を、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１にセットする。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１は、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。ステップ１３９１３を実行した後、ステップＳｒ１４１４に進む。

【６５７２】

ステップＳｒ１４１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｒ１４１５に進み、開放開始コマンドを設定する。設定された開放開始コマンドは、上述したコマンド出力処理（図６１７：ステップＳｒ０４１６）において音声発光制御装置９０に送信される。この開放開始コマンドには、今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０は、受信した開放開始コマンドに基づいて、ラウンド数に対応した内容のラウンド演出を実行するように設定し、設定した内容のラウンド演出が実行されるように各種機器の制御を開始する。ステップＳｒ１４１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【６５７３】

ステップＳｒ１４０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には

（Ｓｒ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１４１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａが閉鎖中である場合には、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１が「１」以上であることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とすることで大入賞口３６ａを開放させる。また、大入賞口３６ａが開放中である場合には、当該大入賞口３６ａの開放から開放限度時間が経過していること又は開放限度個数の遊技球が入球していることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態を停止し、大入賞口３６ａを閉鎖させる。大入賞口開閉処理の詳細は後述する。ステップＳｒ１４１６を実行した後、ステップＳｒ１４１７に進む。

【６５７４】

ステップＳｒ１４１７では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｒ１４１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１４１７：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１４１８に進み、開閉処理期間フラグをＯＦＦにする。ステップＳｒ１４１８を実行した後、ステップＳｒ１４１９に進む。

【６５７５】

ステップＳｒ１４１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｒ１４１９を実行した後、ステップＳｒ１４２０に進む。

【６５７６】

ステップＳｒ１４２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、エンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に所定の値を設定する。本実施形態では、第４タイマカウンタエリアＴ４に「１５００」（すなわち、６ｓｅｃ）を設定する。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種タイマカウンタエリア６４ｄに設けられている。ステップＳｒ１４２０を実行した後、ステップＳｒ１４２１に進む。

【６５７７】

ステップＳｒ１４２１では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、上述したコマンド出力処理（図６１７：ステップＳｒ０４１６）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、エンディングコマンドを受信したことに基づいて、エンディング演出を実行するように設定し、エンディング演出が実行されるように各種機器の制御を開始する。ステップＳｒ１４２１を実行した後、ステップＳｒ１４２２に進む。

【６５７８】

ステップＳｒ１４２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【６５７９】

ステップＳｒ１４０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｒ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１４２３に進む。

【６５８０】

ステップＳｒ１４２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｒ１４２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｒ１４２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｒ１４２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、ステップＳｒ１４２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１４２３：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１４２４に進む。

【６５８１】

ステップＳｒ１４２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｒ１４２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｒ１４２５を実行した後、ステップＳｒ１４２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｒ１４２７に進む。

【６５８２】

ステップＳｒ１４２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。ステップＳｒ１４２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１４２７：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１４２８に進み、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、開閉実行モードが終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップＳｒ１４２８において設定された客待ちコマンドは、上述したコマンド出力処理（図６１７：ステップＳｒ０４１６）において音声発光制御装置９０に送信される。一方、ステップＳｒ１４２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｒ１４２７：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。

【６５８３】

［大入賞口開閉処理］

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図６２６：Ｓｒ１４１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６５８４】

図６２８は、第１２実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ１５０１では、大入賞口３６ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｒ１５０１において、大入賞口３６ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｒ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｒ１５０２に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｒ１５０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１５０２：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｒ１５０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｒ１５０２：ＮＯ）、ステップＳｒ１５０３に進む。

【６５８５】

ステップＳｒ１５０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｒ１５０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｒ１５０３：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｒ１５０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１５０４に進み、大入賞口３６ａを開放するために可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とする。その後、ステップＳｒ１５０５に進む。

【６５８６】

ステップＳｒ１５０５では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態におけるパチンコ機１０の場合、設定されている入賞モードは全て高頻度入賞モードであるので、第１タイマカウンタエリアＴ１に「７５００」（すなわち３０ｓｅｃ）をセットする。さらに、大入賞口３６ａへの遊技球の入賞数をカウントするために、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた入賞カウンタエリアＰＣに「１０」をセットする。第１タイマカウンタエリアＴ１にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理のタイマ更新処

理（ステップＳｒ０４０７）が実行される都度、すなわち４ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳｒ１５０５を実行した後、ステップＳｒ１５０６に進む。

【６５８７】

ステップＳｒ１５０６では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口３６ａの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、上述したコマンド出力処理（図６１７：ステップＳｒ０４１６）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

【６５８８】

ステップＳｒ１５０１において、大入賞口３６ａが開放中であると判定した場合には（ステップＳｒ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１５０７に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳｒ１５０７において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｒ１５０７：ＮＯ）、ステップＳｒ１５０８に進む。

【６５８９】

ステップＳｒ１５０８では、大入賞口３６ａに遊技球が入球したか否かを、可変入賞装置３６に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳｒ１５０８において、入球が発生していないと判定した場合には（Ｓｒ１５０８：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｒ１５０８において、入球が発生していると判定した場合には（Ｓｒ１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１５０９に進み、入賞カウンタエリアＰＣの値を１減算する。その後、ステップＳｒ１５１０に進む。

【６５９０】

ステップＳｒ１５１０では、入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｒ１５１０において、入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｒ１５１０：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【６５９１】

ステップＳｒ１５０７において第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１５０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｒ１５１０において入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１５１１に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａを閉鎖するために可変入賞駆動部３６ｃを非駆動状態とする。その後、ステップＳｒ１５１２に進む。

【６５９２】

ステップＳｒ１５１２では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算する。その後、ステップＳｒ１５１３に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｒ１５１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１５１３：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｒ１５１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｒ１５１３：ＮＯ）、ステップＳｒ１５１４に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１に「５００」（すなわち２ｓｅｃ）をセットする。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳｒ１５１４を実行した後

、ステップＳｒ１５１５に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。

【６５９３】

この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口３６ａの開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、上述したコマンド出力処理（図６１７：ステップＳｒ０４１６）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。

【６５９４】

［エンディング期間終了時の移行処理］

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図６２７：Ｓｒ１４２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６５９５】

図６２９は、第１２実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行するエンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ１６０１では、大当たり種別フラグとしての確変大当たりに対応するフラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【６５９６】

ステップＳｒ１６０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｒ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１６０２に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６通常フラグ、８Ｒ通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。ステップＳｒ１６０２を実行した後、ステップＳｒ１６０３に進む。

【６５９７】

ステップＳｒ１６０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｒ１６０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップＳｒ１６０５に進む。

【６５９８】

ステップＳｒ１６０５では、当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、後述するステップＳｒ１６１０に進む。

【６５９９】

一方、ステップＳｒ１６０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ通常フラグ又は８Ｒ通常フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｒ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｒ１６０６に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６通常フラグ、８Ｒ通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。その後、ステップＳｒ

１６０７に進む。
【６６００】
ステップＳｒ１６０７では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｒ１６０８に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｒ１６０９に進む。
【６６０１】
ステップＳｒ１６０９では、当否抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｒ１６１０に進む。
【６６０２】
ステップＳｒ１６１０では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【６６０３】
［電役サポート用処理］
次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図６１７：Ｓｒ０４１２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【６６０４】
図６３０は、第１２実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ１７０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｒ１７０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｒ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｒ１７０２に進む。
【６６０５】
ステップＳｒ１７０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｒ１７０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｒ１７０２:ＮＯ）、ステップＳｒ１７０３に進む。
【６６０６】
ステップＳｒ１７０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理のタイマ更新処理（ステップＳｒ０４０７）が実行される都度、すなわち４ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【６６０７】
ステップＳｒ１７０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｒ１７０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１７０４に進む。
【６６０８】

ステップＳｒ１７０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｒ１７０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｒ１７０４：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１７０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｒ１７０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｒ１７０４：ＮＯ）、ステップＳｒ１７０６に進む。

【６６０９】

ステップＳｒ１７０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｒ１７０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１７０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｒ１７０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｒ１７０６：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１７０７に進む。

【６６１０】

ステップＳｒ１７０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｒ１７０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｒ１７０７において開閉実行モードではなく（Ｓｒ１７０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｒ１７０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｒ１７０８：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１７０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「３７５」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｒ１７１０に進む。

【６６１１】

ステップＳｒ１７１０では、ステップＳｒ１７０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｒ１７１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｒ１７１０：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１７１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップＳｒ１７１２に進む。一方、ステップＳｒ１７１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｒ１７１０：ＮＯ）、ステップＳｒ１７１１の処理を実行することなく、ステップＳｒ１７１２に進む。

【６６１２】

ステップＳｒ１７１２では、当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。ステップＳｒ１７１２において、当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合には（Ｓｒ１７１２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１７１３に進む。一方、ステップＳｒ１７１２において、当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｒ１７１２：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

【６６１３】

ステップＳｒ１７１３では、遊技回数カウンタエリアが「０」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、低確率モードであって高頻度サポートモードである場合に１の遊技回が終了する度に１減算される。ステップＳｒ１７１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」でないと判定した場合には（Ｓｒ１７１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｒ１７１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１７１３：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１７１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｒ１７１５に進む。

【６６１４】
ステップＳｒ１７１５では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。
【６６１５】
ステップＳｒ１７１５にて設定された低頻度サポートモードコマンドは、上述したコマンド出力処理（図６１７：ステップＳｒ０４１６）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、低頻度サポートモードコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。
【６６１６】
ステップＳｒ１７０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｒ１７０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｒ１７１８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｒ１７０８：ＮＯ）、ステップＳｒ１７１６に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０、１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７３７５」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｒ１７１７に進む。
【６６１７】
ステップＳｒ１７１７では、ステップＳｒ１７１６の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｒ１７１７において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｒ１７１７：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｒ１７１７において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｒ１７１７：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１７１８に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。
【６６１８】
ステップＳｒ１７０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｒ１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１７１９に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｒ１７１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｒ１７１９：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｒ１７１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１７１９：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１７２０に進む。
【６６１９】
ステップＳｒ１７２０では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｒ１７２１に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【６６２０】
ステップＳｒ１７０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｒ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１７２２に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【６６２１】
［電役開閉制御処理］
次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図６３０：Ｓｒ１７２２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって

実行される。
【６６２２】
図６３１は、第１２実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ１８０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｒ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１８０２に進む。
【６６２３】
ステップＳｒ１８０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｒ１８０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｒ１８０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。
【６６２４】
ステップＳｒ１８０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１８０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｒ１８０３を実行した後、ステップＳｒ１８０４に進む。
【６６２５】
ステップＳｒ１８０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｒ１８０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｒ１８０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｒ１８０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｒ１８０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１８０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【６６２６】
ステップＳｒ１８０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｒ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｒ１８０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｒ１８０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｒ１８０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｒ５０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１８０７：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１８０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｒ１８０９に進む。
【６６２７】
ステップＳｒ１８０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｒ１８０９：ＮＯ）、ステップＳｒ１８１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。
【６６２８】
ステップＳｒ１８１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｒ１８１０：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１８１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「４００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終

了する。
【６６２９】
　一方、ステップＳｒ１８０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｒ１８０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｒ１８１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｒ１８１０：ＮＯ）、ステップＳｒ１８１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「５０」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【６６３０】
《１２－６》音声発光制御装置において実行される各種処理：
　次に、音声発光制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。
【６６３１】
＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞
　最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるメイン処理について説明する。
【６６３２】
　図６３２は、第１２実施形態の音光側ＭＰＵ９２（音光側ＣＰＵ９２ｘ）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ４１０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う初期設定処理や、音光側ＲＡＭ９４が正常に機能するか否かの判定等を実行する。ステップＳｒ４１０１を実行した後、ステップＳｒ４１０２に進む。
【６６３３】
　ステップＳｒ４１０２では、起動日時情報記憶処理を実行する。起動日時情報記憶処理は、ＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２から起動日時情報を読み出して主側ＲＡＭ６４の起動日時情報記憶エリア９４ｂに記憶させる処理である。起動日時情報記憶処理の詳細については後述する。ステップＳｒ４１０２を実行した後、ステップＳｒ４１０３に進む。
【６６３４】
　ステップＳｒ４１０３では、電断種別判定処理を実行する。電断種別判定処理は、主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２から受信した電断種別コマンドに基づいて、当該主制御装置６０の前回の電断の種別を判定する処理である。上述したように、電断の種別とは、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態を意味する。電断種別判定処理の詳細については後述する。ステップＳｒ４１０３を実行した後、ステップＳｒ４１０４に進む。
【６６３５】
　ステップＳｒ４１０４では、起動種別判定処理を実行する。起動種別判定処理は、主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２から受信した起動種別コマンドに基づいて、当該主制御装置６０の起動の種別を判定する処理である。起動種別判定処理の詳細については後述する。ステップＳｒ４１０４を実行した後、ステップＳｒ４１０５に進む。
【６６３６】
　ステップＳｒ４１０５では、音光側異常電断フラグ対応処理を実行する。音光側異常電断フラグ対応処理は、上述したＲＴＣ演出や据え置き示唆演出を実行可能な状態又は実行不可能な状態のいずれかに設定する処理である。音光側異常電断フラグ対応処理の詳細については後述する。ステップＳｒ４１０５を実行した後、ステップＳｒ４１０６に進む。
【６６３７】
　ステップＳｒ４１０６では、タイマ割込みの許可を設定する。これにより、後述するタイマ割込み処理の実行が許可される。その後、無限ループに突入する。
【６６３８】
　次に、図６３２のステップＳｒ４１０２に示した起動日時情報記憶処理の詳細について説明する。
【６６３９】
　図６３３は、第１２実施形態の音光側ＭＰＵ９２（音光側ＣＰＵ９２ｘ）が実行する起動日時情報記憶処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ４２０１では、ＲＴＣ９

７の計時レジスタ９７ｂ１から現在日時情報を読み込み、当該読み込んだ現在日時情報を音光側ＲＡＭ９４の起動日時情報記憶エリア９４ｂに書き込む（記憶する）。その後、本起動日時情報記憶処理を終了する。

【６６４０】

次に、図６３２のステップＳｒ４１０３に示した電断種別判定処理の詳細について説明する。

【６６４１】

図６３４は、第１２実施形態の音光側ＭＰＵ９２（音光側ＣＰＵ９２ｘ）が実行する電断種別判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ４３０１では、主側ＭＰＵ６２から電断種別コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、本実施形態では、主側ＭＰＵ６２から、上述した正常電断コマンド、異常電断コマンドの２個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｒ４３０１において、上述した２個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳｒ４３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ４３０２に進む。一方、ステップＳｒ４３０１において、上述した２個のコマンドのうちのいずれのコマンドも受信していないと判定した場合には（ステップＳｒ４３０１：ＮＯ）、再びステップＳｒ４３０１に戻る。すなわち、上述した２個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したと判定するまで待機し、上述した２個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したと判定した場合に、ステップＳｒ４３０２に進む。

【６６４２】

ステップＳｒ４３０２では、主側ＭＰＵ６２から電断種別コマンドとして受信したコマンドが異常電断コマンドであるか否かを判定する。ステップＳｒ４３０２において、主側ＭＰＵ６２から電断種別コマンドとして受信したコマンドが異常電断コマンドであると判定した場合には（ステップＳｒ４３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ４３０３に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている音光側異常電断フラグをＯＮにする。その後、本電断種別判定処理を終了する。

【６６４３】

一方、ステップＳｒ４３０２において、主側ＭＰＵ６２から電断種別コマンドとして受信したコマンドが異常電断コマンドではないと判定した場合（ステップＳｒ４３０２：ＹＥＳ）、すなわち、主側ＭＰＵ６２から電断種別コマンドとして受信したコマンドが正常電断コマンドである場合には、ステップＳｒ４３０４に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている音光側異常電断フラグをＯＦＦにする。その後、本電断種別判定処理を終了する。

【６６４４】

このように、本実施形態では、電断種別判定処理を実行するので、音声発光制御装置９０においても、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態を把握することが可能となる。

【６６４５】

次に、図６３２のステップＳｒ４１０４に示した起動種別判定処理の詳細について説明する。

【６６４６】

図６３５は、第１２実施形態の音光側ＭＰＵ９２（音光側ＣＰＵ９２ｘ）が実行する起動種別判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ４４０１では、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、本実施形態では、主側ＭＰＵ６２から、上述した通常起動コマンド、ＲＡＭ異常コマンド、ＲＡＭクリアコマンド、設定変更モード開始コマンド、設定確認モード開始コマンドの５個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｒ４４０２において、上述した５個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳｒ４４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ４４０２に進む。一方、ステップＳｒ４４０１において、上述した５個のコマンドのうちのいずれのコマンドも受信していないと判定した場合には（ステップＳｒ４４０１：ＮＯ）、再びステップＳｒ４４０１に戻る。す

なわち、上述した５個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したと判定するまで待機し、上述した５個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したと判定した場合に、ステップＳｒ４４０２に進む。

【６６４７】

ステップＳｒ４４０２では、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドが通常起動コマンドであるか否かを判定する。ステップＳｒ４４０２において、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドが通常起動コマンドであると判定した場合には（ステップＳｒ４４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ４４０３に進む。

【６６４８】

ステップＳｒ４４０３では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている起動種別判定値に「０１」をセットする。起動種別判定値は、主制御装置６０の今回の起動種別を音声発光制御装置９０が把握するための数値情報である。本実施形態では、起動種別判定値に「０１」がセットされている状態は、主制御装置６０の今回の起動種別が通常起動であったことを意味する。ステップＳｒ４４０３を実行した後、本起動種別判定処理を終了する。

【６６４９】

一方、ステップＳｒ４４０２において、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドが通常起動コマンドではないと判定した場合には（ステップＳｒ４４０２：ＮＯ）、ステップＳｒ４４０４に進み、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドがＲＡＭ異常コマンドであるか否かを判定する。ステップＳｒ４４０４において、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドがＲＡＭ異常コマンドであると判定した場合には（ステップＳｒ４４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｒ４４０５に進む。

【６６５０】

ステップＳｒ４４０５では、起動種別判定値に「０２」をセットする。本実施形態では、起動種別判定値に「０２」がセットされている状態は、主制御装置６０の今回の起動種別がＲＡＭ異常であったことを意味する。ステップＳｒ４４０５を実行した後、本起動種別判定処理を終了する。

【６６５１】

一方、ステップＳｒ４４０４において、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドがＲＡＭ異常コマンドではないと判定した場合には（ステップＳｒ４４０４：ＮＯ）、ステップＳｒ４４０６に進み、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドがＲＡＭクリアコマンドであるか否かを判定する。ステップＳｒ４４０６において、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドがＲＡＭクリアコマンドであると判定した場合には（ステップＳｒ４４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｒ４４０７に進む。

【６６５２】

ステップＳｒ４４０７では、起動種別判定値に「０３」をセットする。本実施形態では、起動種別判定値に「０３」がセットされている状態は、主制御装置６０の今回の起動種別がＲＡＭクリアであったことを意味する。ステップＳｒ４４０７を実行した後、本起動種別判定処理を終了する。

【６６５３】

一方、ステップＳｒ４４０６において、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドがＲＡＭクリアコマンドではないと判定した場合には（ステップＳｒ４４０６：ＮＯ）、ステップＳｒ４４０８に進み、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドが設定変更モード開始コマンドであるか否かを判定する。ステップＳｒ４４０８において、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドが設定変更モード開始コマンドであると判定した場合には（ステップＳｒ４４０８：ＹＥＳ）、ステップＳｒ４４０９に進む。

【６６５４】

ステップＳｒ４４０９では、起動種別判定値に「０４」をセットする。本実施形態では

、起動種別判定値に「０４」がセットされている状態は、主制御装置６０の今回の起動種別が設定変更モードであったことを意味する。ステップＳｒ４４０９を実行した後、本起動種別判定処理を終了する。

【６６５５】

一方、ステップＳｒ４４０８において、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドが設定変更モード開始コマンドではないと判定した場合（ステップＳｒ４４０８：ＮＯ）、換言すれば、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドが設定確認モード開始コマンドである場合には、ステップＳｒ４４１０に進む。

【６６５６】

ステップＳｒ４４１０では、起動種別判定値に「０５」をセットする。本実施形態では、起動種別判定値に「０５」がセットされている状態は、主制御装置６０の今回の起動種別が設定確認モードであったことを意味する。ステップＳｒ４４１０を実行した後、本起動種別判定処理を終了する。

【６６５７】

次に、図６３２のステップＳｒ４１０５に示した音光側異常電断フラグ対応処理の詳細について説明する。

【６６５８】

図６３６は、第１２実施形態の音光側ＭＰＵ９２（音光側ＣＰＵ９２ｘ）が実行する音光側異常電断フラグ対応処理を示すフローチャートである。

【６６５９】

ステップＳｒ４５０１では、音光側異常電断フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｒ４５０１において、音光側異常電断フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｒ４５０１：ＮＯ）、ステップＳｒ４５０２に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されているＲＴＣ演出実行許可フラグをＯＦＦにする。ＲＴＣ演出実行許可フラグは、ＲＴＣ演出を実行可能な状態か否かを音光側ＭＰＵ９２が特定するためのフラグであり、ＲＴＣ演出実行許可フラグがＯＮである状態は、ＲＴＣ演出の実行条件（時刻等）が成立すればＲＴＣ演出を実行可能な状態を意味し、一方、ＲＴＣ演出実行許可フラグがＯＦＦである状態は、ＲＴＣ演出の実行条件（時刻等）の成立の有無を問わずＲＴＣ演出を実行不可能な状態を意味する。ステップＳｒ４５０２を実行した後、ステップＳｒ４５０３に進む。

【６６６０】

ステップＳｒ４５０３では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている据え置き示唆演出実行許可フラグをＯＦＦにする。据え置き示唆演出実行許可フラグは、据え置き示唆演出を実行可能な状態か否かを音光側ＭＰＵ９２が特定するためのフラグであり、据え置き示唆演出実行許可フラグがＯＮである状態は、据え置き示唆演出の実行条件（通常起動したこと等）が成立すれば据え置き示唆演出を実行可能な状態を意味し、一方、据え置き示唆演出実行許可フラグがＯＦＦである状態は、据え置き示唆演出の実行条件（通常起動したこと等）の成立の有無を問わず据え置き示唆演出を実行不可能な状態を意味する。ステップＳｒ４５０３を実行した後、本音光側異常電断フラグ対応処理を終了する。

【６６６１】

一方、ステップＳｒ４５０１において、音光側異常電断フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ４５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ４５０４に進み、ＲＴＣ演出実行許可フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｒ４５０５に進み、据え置き示唆演出実行許可フラグをＯＮにする。その後、本音光側異常電断フラグ対応処理を終了する。

【６６６２】

次に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【６６６３】

図６３７は、第１２実施形態の音光側ＭＰＵ９２（音光側ＣＰＵ９２ｘ）が実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（本実施形態では２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行

される各ステップの処理について説明する。

【６６６４】

ステップＳｒ６１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｒ６１０１を実行した後、ステップＳｒ６１０２に進む。

【６６６５】

ステップＳｒ６１０２では、音光側電断処理を実行する。音光側電断処理は、主側ＭＰＵ６２から電断発生コマンドを受信した場合に、使用レジスタの退避等を実行する処理である。音光側電断処理の詳細については後述する。ステップＳｒ６１０２を実行した後、ステップＳｒ６１０３に進む。

【６６６６】

ステップＳｒ６１０３では、ＲＴＣ演出用処理を実行する。ＲＴＣ演出用処理は、当該パチンコ機１０が起動してから（電力の供給が開始されてから）所定時間毎（本実施形態では１時間毎）に所定時間（本実施形態では５分間）のＲＴＣ演出を実行するための処理である。ＲＴＣ演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｒ６１０３を実行した後、ステップＳｒ６１０４に進む。

【６６６７】

ステップＳｒ６１０４では、据え置き示唆演出用処理を実行する。据え置き示唆演出用処理は、設定情報が据え置きされたことを示唆する演出である据え置き示唆演出を実行するための処理である。据え置き示唆演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｒ６１０４を実行した後、ステップＳｒ６１０５に進む。

【６６６８】

ステップＳｒ６１０５では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行なう。ステップＳｒ６１０５を実行した後、ステップＳｒ６１０６に進む。

【６６６９】

ステップＳｒ６１０６では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行なう。ステップＳｒ６１０６を実行した後、ステップＳｒ６１０７に進む。

【６６７０】

ステップＳｒ６１０７では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｒ６１０７を実行した後、ステップＳｒ６１０８に進む。

【６６７１】

ステップＳｒ６１０８では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｒ６１０８を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【６６７２】

次に、図６３７のステップＳｒ６１０２に示した音光側電断処理の詳細について説明する。

【６６７３】

図６３８は、第１２実施形態の音光側ＭＰＵ９２（音光側ＣＰＵ９２ｘ）が実行する音光側電断処理を示すフローチャートである。

【６６７４】
ステップＳｒ６２０１では、主側ＭＰＵ６２から電断発生コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｒ６２０１において、主側ＭＰＵ６２から電断発生コマンドを受信していないと判定した場合には（ステップＳｒ６２０１：ＮＯ）、そのまま本音光側電断処理を終了する。一方、ステップＳｒ６２０１において、主側ＭＰＵ６２から電断発生コマンドを受信していると判定した場合には（ステップＳｒ６２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ６２０２に進む。
【６６７５】
ステップＳｒ６２０２では、音光側ＣＰＵ９２ｘのレジスタに格納されている各種情報（遊技状態を示す情報や制御情報等）を音光側ＲＡＭ９４の所定の領域に退避させる。その後、ステップＳｒ６２０３に進み、音光側ＣＰＵ９２ｘのスタックポインタに格納されている情報を音光側ＲＡＭ９４の所定の領域に保存する。その後、ステップＳｒ６２０４に進み、復電フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｒ６２０５に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている所定の情報群に基づいて所定の演算を実行することによってＲＡＭ判定値（例えばチェックサム値）を算出し、算出したＲＡＭ判定値を音光側ＲＡＭ９４に記憶する。その後、ステップＳｒ６２０５に進み、ＲＡＭアクセスを禁止した後、供給される駆動電圧が低下して動作不能となるまで無限ループ処理を繰り返す。
【６６７６】
次に、図６３７のステップＳｒ６１０３に示したＲＴＣ演出用処理の詳細について説明する。
【６６７７】
図６３９は、第１２実施形態の音光側ＭＰＵ９２（音光側ＣＰＵ９２ｘ）が実行するＲＴＣ演出用処理を示すフローチャートである。
【６６７８】
ステップＳｒ６３０１では、ＲＴＣ演出実行許可フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６３０１において、ＲＴＣ演出実行許可フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ６３０１：ＹＥＳ）、以下に説明するステップＳｒ６３０２～ステップＳｒ６３１３の処理を実行する。ステップＳｒ６３０２～ステップＳｒ６３１３の処理は、ＲＴＣ演出を実行するタイミングであるか否かを判定し、ＲＴＣ演出を実行するタイミングであると判定した場合に当該ＲＴＣ演出を実行するための処理である。一方、ステップＳ６３０１において、ＲＴＣ演出実行許可フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｒ６３０１：ＮＯ）、ステップＳｒ６３０２～ステップＳｒ６３１３の処理を実行せずに、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。
【６６７９】
このように、本実施形態では、ＲＴＣ演出実行許可フラグがＯＮである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮである場合にはＲＴＣ演出が所定のタイミングで実行されるが、一方、ＲＴＣ演出実行許可フラグがＯＦＦである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦである場合にはＲＴＣ演出は実行されることがない。以下では、ステップＳｒ６３０２～ステップＳｒ６３１３の処理について説明する。
【６６８０】
ステップＳｒ６２０２では、主側ＲＡＭ６４に記憶されているＲＴＣ演出実行中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＲＴＣ演出実行中フラグは、後述するＲＴＣ演出が実行中であるか否かを判定するためのフラグであり、ＲＴＣ演出の開始の際にＯＮとなり、ＲＴＣ演出の終了の際にＯＦＦとなる。ステップＳｒ６２０２において、ＲＴＣ演出実行中フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｒ６２０２：ＮＯ）、すなわち、ＲＴＣ演出が実行中ではない場合には、ステップＳｒ６２０３に進む。
【６６８１】
ステップＳｒ６２０３では、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１から現在日時情報を読み込む。その後、ステップＳｒ６２０４に進み、読み込んだ現在日時情報と、音光側ＲＡ

Ｍ９４の起動日時情報記憶エリア９４ｂに記憶されている起動日時情報とに基づいて、起動日時から現在の日時までの経過時間である起動経過時間を算出する。具体的には、例えば、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１から読み込んだ現在日時情報が「２０１７年１２月１５日１１時５３分４５秒」を示しており、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている起動日時情報が「２０１７年１２月１５日０８時４２分３５秒」を示している場合には、起動経過時間は、「３時間１１分１０秒」となる。なお、算出した起動経過時間が２４時間００分００秒を超える値となる場合には、起動経過時間が２４時間００分００秒以下の値となるまで、当該起動経過時間から２４時間００分００秒に対応する値を減算する。例えば、算出した起動経過時間が「５１時間３５分２４秒」である場合には、２４時間００分００秒に対応する値を２回減算して、新たな起動経過時間が「３時間３５分２４秒」となる。このような処理を採用する理由については後述する。ステップＳｒ６２０４を実行した後、ステップＳｒ６２０５に進む。

【６６８２】

ステップＳｒ６２０５では、音光側ＲＯＭ９３に記憶されているＲＴＣ演出実行判定テーブルを参照し、ステップＳｒ６２０６においてＲＴＣ演出を開始するタイミングであるか否かを判定する。ＲＴＣ演出実行判定テーブルには、起動経過時間と、ＲＴＣ演出の種別とが対応付けて記憶されている。

【６６８３】

図６４０は、ＲＴＣ演出実行判定テーブルを説明する説明図である。上述したように、ＲＴＣ演出実行判定テーブルには、起動経過時間と、ＲＴＣ演出の種別とが対応付けて記憶されている。具体的には、本実施形態では、図６４０に示すように、起動経過時間の１時間毎に異なる種別のＲＴＣ演出が設定されている。例えば、起動経過時間「１時間００分００秒」に対応して「ＲＴＣ演出Ａ」が設定されており、起動経過時間「２時間００分００秒」に対応して「ＲＴＣ演出Ｂ」が設定されている。上述したように、本実施形態では、起動経過時間が２４時間００分００秒を超える値となる場合には、起動経過時間が２４時間００分００秒以下の値となるまで、当該起動経過時間から２４時間００分００秒に対応する値を減算する。したがって、ＲＴＣ演出実行判定テーブルを起動経過時間が２４時間００分００秒を超える部分に対応させなくてもよいため、ＲＴＣ演出実行判定テーブルを記憶するために必要となる音光側ＲＯＭ９３の記憶容量を低減することができる。

【６６８４】

図６３９に説明を戻す。ステップＳｒ６２０６では、ＲＴＣ演出を開始するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、ステップＳｒ６２０４において算出した起動経過時間が、ＲＴＣ演出実行判定テーブルに設定されている起動経過時間と一致している場合にはＲＴＣ演出の開始タイミングであると判定し、一致していない場合にはＲＴＣ演出の開始タイミングではないと判定する。例えば、ステップＳｒ６２０４において算出した起動経過時間が「１時間００分００秒」である場合にはＲＴＣ演出Ａの開始タイミングであると判定する。

【６６８５】

ステップＳｒ６２０６において、ＲＴＣ演出を開始するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｒ６２０６：ＮＯ）、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。一方、ステップＳｒ６２０６において、ＲＴＣ演出を開始するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｒ６２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｒ６２０７に進む。

【６６８６】

ステップＳｒ６２０７では、ＲＴＣ演出実行判定テーブルにおいて設定されている起動経過時間に対応した種別のＲＴＣ演出を開始するように設定する。例えば、起動経過時間が「１時間００分００秒」である場合にはＲＴＣ演出Ａに対応した演出態様となるようにスピーカー４６及び各種ランプ４７の制御を開始し、ＲＴＣ演出Ａに対応した動画の表示を開始させるためのコマンドを表示制御装置１００に対して送信する。本実施形態では、ＲＴＣ演出Ａは、５分間、キャラクターＡが登場して楽曲Ａを歌う演出である。ＲＴＣ演出実行判定テーブルにおいて設定されている他のＲＴＣ演出は、５分間、他のキャラクタ

ーが登場して他の楽曲を歌う演出である。すなわち、ＲＴＣ演出の種別毎に登場するキャラクター及び楽曲が異なっている。その後、ステップＳｒ６２０８に進む。

【６６８７】

ステップＳｒ６２０８では、ＲＴＣ演出実行中フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｒ６２０９に進み、ＲＴＣ演出用タイマカウンタＴｒに「１５００００」をセットする。ＲＴＣ演出用タイマカウンタＴｒは、ＲＴＣ演出の残時間を管理するためのカウンタであり、後述するように、本タイマ割込み処理が実行される毎に１減算される。本実施形態では、タイマ割込み処理は２ｍｓ毎に実行されるので、ＲＴＣ演出用タイマカウンタＴｒにセットされる「１５００００」は、５分間に相当する。その後、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。

【６６８８】

上述したステップＳｒ６２０２において、ＲＴＣ演出実行中フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｒ６２０２：ＹＥＳ）、すなわち、上述したステップＳｒ６２０８においてＲＴＣ演出実行中フラグをＯＮにした後のタイマ割込み処理にて本ステップＳｒ６２０２に進んだ場合には、ステップＳｒ６２１０に進む。

【６６８９】

ステップＳｒ６２１０では、ＲＴＣ演出用タイマカウンタＴｒにセットされている値から１を減算する。その後、ステップＳｒ６２１１に進み、ＲＴＣ演出用タイマカウンタＴｒの値が０であるか否かを判定する。ステップＳｒ６２１１において、ＲＴＣ演出用タイマカウンタＴｒの値が０ではないと判定した場合（ステップＳｒ６２１１：ＮＯ）、すなわち、まだＲＴＣ演出の終了タイミングではないと判定した場合には、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。一方、ステップＳｒ６２１１において、ＲＴＣ演出用タイマカウンタＴｒの値が０であると判定した場合（ステップＳｒ６２１１：ＹＥＳ）、すなわち、ＲＴＣ演出の終了タイミングであると判定した場合には、ステップＳｒ６２１２に進み、実行中のＲＴＣ演出を終了するように設定する。その後、ステップＳｒ６２１３に進み、ＲＴＣ演出実行中フラグをＯＦＦにして、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。

【６６９０】

次に、図６３７のステップＳｒ６１０４に示した据え置き示唆演出用処理の詳細について説明する。

【６６９１】

図６４１は、第１２実施形態の音光側ＭＰＵ９２（音光側ＣＰＵ９２ｘ）が実行する据え置き示唆演出用処理を示すフローチャートである。

【６６９２】

ステップＳｒ６４０１では、据え置き示唆演出実行許可フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｒ６４０１において、据え置き示唆演出実行許可フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ６４０１：ＹＥＳ）、以下に説明するステップＳｒ６４０２～ステップＳｒ６４０６の処理を実行する。ステップＳｒ６４０２～ステップＳｒ６４０６の処理は、据え置き示唆演出を実行するタイミングであるか否かを判定し、据え置き示唆演出を実行するタイミングであると判定した場合に当該据え置き示唆演出を実行するための処理である。一方、ステップＳ６４０１において、据え置き示唆演出実行許可フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｒ６４０１：ＮＯ）、ステップＳｒ６４０２～ステップＳｒ６４０６の処理を実行せずに、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。

【６６９３】

このように、本実施形態では、据え置き示唆演出実行許可フラグがＯＮである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮである場合には据え置き示唆演出が所定のタイミングで実行され得るが、一方、据え置き示唆演出実行許可フラグがＯＦＦである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦである場合には据え置き示唆演出は実行されることがない。以下では、ステップＳｒ６４０２～ステップＳｒ６４０６の処理について説明する。

【６６９４】

ステップＳｒ６４０２では、起動種別判定値が「０１」であるか否か、すなわち、今回の起動種別が「通常起動」であったか否かを判定する。ステップＳｒ６４０２において、起動種別判定値が「０１」であると判定した場合には（ステップＳｒ６４０２：ＹＥＳ）、後述するステップＳｒ６４０３に進む。一方、ステップＳ６４０２において、起動種別判定値が「０１」ではないと判定した場合には（ステップＳｒ６４０２：ＮＯ）、本据え置き示唆演出用処理を終了する。

【６６９５】

ステップＳｒ６４０３では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている据え置き示唆演出実行済みフラグがＯＮであるか否かを判定する。据え置き示唆演出実行済みフラグは、今回の起動後に据え置き示唆演出が既に実行されたか否かを判定するためのフラグである。本実施形態では、通常起動した後の最初の遊技回のみにおいて据え置き示唆演出を実行する構成を採用しているため、この据え置き示唆演出実行済みフラグが設けられている。そして、据え置き示唆演出実行済みフラグは、ＯＮの状態で電力の供給が断たれた場合であってもＯＮの状態が保持されず、次の起動時には必ずＯＦＦになっている。

【６６９６】

ステップＳｒ６４０３において、据え置き示唆演出実行済みフラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｒ６４０３：ＮＯ）、後述するステップＳｒ６４０４に進む。一方、ステップＳｒ６４０３において、据え置き示唆演出実行済みフラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ６４０３：ＹＥＳ）、本据え置き示唆演出用処理を終了する。

【６６９７】

ステップＳｒ６４０４では、主制御装置６０から変動用コマンドを受信したか否かを判定する。変動用コマンドは、主制御装置６０が実行するタイマ割込み処理（図６１７）の遊技回制御処理（ステップＳｒ０４１０）において、遊技回（特別図柄の変動）を開始する際に音声発光制御装置９０に送信されるコマンドである。すなわち、ステップＳｒ６４０４では、遊技回（特別図柄の変動）が開始されたか否かを判定する。ステップＳｒ６４０４において、変動用コマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳｒ６４０４：ＹＥＳ）、後述するステップＳｒ６４０５に進む。一方、ステップＳｒ６４０４において、変動用コマンドを受信していないと判定した場合には（ステップＳｒ６４０４：ＮＯ）、本据え置き示唆演出用処理を終了する。

【６６９８】

ステップＳｒ６４０５では、据え置き示唆演出開始処理を実行する。据え置き示唆演出開始処理は、上述した据え置き示唆演出を開始させる処理である。その後、ステップＳｒ６４０６に進み、上述した据え置き示唆演出実行済みフラグをＯＮにして、本据え置き示唆演出開始処理を終了する。

【６６９９】

以上説明したように、本実施形態によれば、以下の効果を奏することができる。

【６７００】

本実施形態によれば、パチンコ機１０が起動してからの経過時間（起動経過時間）に基づいてＲＴＣ演出を実行するので、島設備に複数のパチンコ機１０が設置されている遊技ホールにおいて、当該島設備の島電源スイッチをＯＮにすることによって当該複数のパチンコ機１０を一斉に（同時に）起動させた場合には、当該島設備に設置されている各パチンコ機１０における起動経過時間が同一となる。したがって、一斉に（同時に）ＲＴＣ演出を開始させることが可能となる。

【６７０１】

しかしながら、島電源スイッチをＯＮにすることによって当該島設備に設置されている複数のパチンコ機１０を一斉に（同時に）起動させた後、例えば設定情報を変更させるなどの目的で一のパチンコ機１０の電源スイッチ８５ａを個別にＯＮ位置からＯＦＦ位置に変位させて電力の供給を断ち、再度、当該電源スイッチ８５ａをＯＦＦ位置からＯＮ位置に変位させて起動させた場合には、当該一のパチンコ機１０における起動経過時間が、当

該島設備に設置されている他のパチンコ機１０における起動経過時間とずれてしまい、当該一のパチンコ機１０におけるＲＴＣ演出の開始のタイミングが当該他のパチンコ機１０とずれてしまうといった課題が生じる。特に、設定情報の変更に要する時間は１分程度であるため、設定情報を変更させた当該一のパチンコ機１０は、当該他のパチンコ機１０に対して１分程度遅れてＲＴＣ演出が開始されることになる。一般に、ＲＴＣ演出の時間は５分程度であるため、設定情報を変更させた当該一のパチンコ機１０におけるＲＴＣ演出が、当該他のパチンコ機１０におけるＲＴＣ演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまい、遊技者に不快感を与えてしまうといった課題が生じる。

【６７０２】

そこで、本実施形態では、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合にＲＴＣ演出実行許可フラグをＯＦＦにする処理を実行するので、電源スイッチ８５ａがＯＮ位置からＯＦＦ位置に変位されて電力の供給が断たれ、その後に電源スイッチ８５ａがＯＦＦ位置からＯＮ位置に変位されて起動した場合には、当該パチンコ機１０はＲＴＣ演出を実行不可能な状態に設定されることになる。この結果、電源スイッチ８５ａが操作されることによって起動した当該一のパチンコ機１０においてはＲＴＣ演出が実行されないので、当該一のパチンコ機１０におけるＲＴＣ演出が、当該他のパチンコ機１０におけるＲＴＣ演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまうことを抑制することができ、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【６７０３】

一方、パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａがＯＮ位置のまま、島電源スイッチがＯＮからＯＦＦに変位されたことによって電力の供給が断たれ、その後に島電源スイッチがＯＦＦからＯＮに変位されたことによって起動した場合には、当該パチンコ機１０はＲＴＣ演出を実行可能な状態に設定される（ＲＴＣ演出実行許可フラグがＯＮにされる）ので、島設備に設置されている他のパチンコ機１０と同一（又は略同一）のタイミングでＲＴＣ演出を実行することが可能となる。

【６７０４】

また、複数のパチンコ機１０が島設備に設置されており、当該島設備の島電源スイッチによって当該複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールにおいては、パチンコ機１０が個別の電源スイッチ８５ａの操作によって電力の供給が断たれたり電力の供給が開始された場合には、前日（または前営業日）から設定情報が変更されている可能性が高い。

【６７０５】

本実施形態によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に据え置き示唆演出実行許可フラグをＯＦＦにする処理を実行するので、前回の電断の発生が電源スイッチ８５ａの操作によるものである場合には、次の起動後に当該パチンコ機１０において据え置き示唆演出が実行されることがない。したがって、実際には前日（または前営業日）から設定情報が変更されているにもかかわらず、当該パチンコ機１０において据え置き示唆演出が実行されてしまうことによって、遊技者が当該パチンコ機１０において設定情報が変更されずに据え置きされていると誤認してしまうといった事態の発生を抑制することができる。

【６７０６】

《１２－７》第１２実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【６７０７】

《１２－７－１》変形例１：

上記第１２実施形態において、所定範囲で移動可能な演出用可動物を備える構成とし、

音声発光制御装置９０は、音光側異常電断フラグがＯＮである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合に、演出用可動物を原点位置から最大位置に移動させる構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【６７０８】

図６４２及び図６４３は、第１２実施形態の変形例１のパチンコ機１０が備える演出用可動物９９を説明する説明図である。本変形例の演出用可動物９９は、図６４２に示す原点位置から、図６４３に示す最大位置まで移動可能に構成されており、例えば、スーパーリーチ演出等の所定の演出の実行に伴って原点位置から最大位置まで移動し、当該演出の終了に伴って最大位置から原点位置に復帰する。また、図示は省略するが、本変形例では、演出用可動物９９を移動させる駆動モーターと、演出用可動物９９が原点位置にあることを検出可能な原点位置検出センサーと、演出用可動物９９が最大位置にあることを検出可能な最大位置検出センサーとが設けられており、演出用可動物９９を原点位置から最大位置まで移動させる際には、演出用可動物９９が最大位置検出センサーによって検出されるまで駆動モーターを駆動させ、一方、演出用可動物９９を最大位置から原点位置まで復帰させる際には、演出用可動物９９が原点位置検出センサーによって検出されるまで駆動モーターを駆動させる。

【６７０９】

そして、本変形例では、音声発光制御装置９０は、起動時に音光側異常電断フラグ対応処理において音光側異常電断フラグがＯＮであると判定した場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合に、演出用可動物９９を原点位置から最大位置に移動させる。このような構成によれば、遊技ホールの管理者等は、演出用可動物９９が原点位置であるか否かを目視で確認することによって、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定されたのか、それともＯＮ状態であると判定されたのかを容易に確認することができる。

【６７１０】

そして、管理者等は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたことに気付いた場合には、当該パチンコ機１０において前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたことに対応した作業を行なうことができる。

【６７１１】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該パチンコ機１０に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。したがって、このような遊技ホールにおいては、遊技ホールの管理者等は、当該パチンコ機１０の稼動を一時中断して当該パチンコ機１０の検査等を行なうことができる。

【６７１２】

なお、演出用可動物９９を移動させる駆動モーターとして、ステッピングモーターを用いる構成としてもよい。具体的には、例えば、演出用可動物９９を原点位置から最大位置まで移動させる場合には、原点位置から最大位置に移動させるための回転方向（例えば正転方向）を指定し、所定のステップ数（例えば２０）をカウンタにセットしてステッピングモーターを駆動させ、カウンタにセットされたステップ数が０となった時点で最大位置検出センサーによって演出用可動物９９が検出されたか否かを判定する。最大位置検出センサーによって演出用可動物９９が検出された場合には、ステッピングモーターの駆動を終了する。一方、最大位置検出センサーによって演出用可動物９９が検出されなかった場合には、検出されるまで、カウンタに１ずつセットして演出用可動物９９を最大位置の方向にさらに移動させる。なお、追加したステップ数が所定数（例えば５）を超えた場合にはエラーを報知する構成としてもよい。

【６７１３】

一方、演出用可動物９９を最大位置から原点位置まで移動させる場合には、最大位置から原点位置に移動させるための回転方向（例えば逆転方向）を指定し、所定のステップ数（例えば２０）をカウンタにセットしてステッピングモーターを駆動させ、カウンタにセットされたステップ数が０となった時点で原点位置検出センサーによって演出用可動物９９が検出されたか否かを判定する。原点位置検出センサーによって演出用可動物９９が検出された場合には、ステッピングモーターの駆動を終了する。一方、原点位置検出センサーによって演出用可動物９９が検出されなかった場合には、検出されるまで、カウンタに１ずつセットして演出用可動物９９を原点位置の方向にさらに移動させる。なお、追加したステップ数が所定数（例えば５）を超えた場合にはエラーを報知する構成としてもよい。

【６７１４】

以上説明した駆動モーターとしてステッピングモーターを用いる構成を、以下に説明する各変形例に対して適用してもよい。

【６７１５】

《１２－７－２》変形例２：

上記第１２実施形態及び上記各変形例において、音声発光制御装置９０は、音光側異常電断フラグがＯＮである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合に、所定の報知処理（例えば最大音量で警報を鳴らす処理等）を実行する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技ホールの管理者等に対して、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたことに気付かせることができる。この結果、管理者等は、当該パチンコ機１０において前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたことに対応した作業を行なうことができる。

【６７１６】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該パチンコ機１０に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。したがって、このような遊技ホールにおいては、遊技ホールの管理者等は、当該パチンコ機１０の稼動を一時中断して当該パチンコ機１０の検査等を行なうことができる。

【６７１７】

《１２－７－３》変形例３：

上記第１２実施形態及び上記各変形例において、ホールコンピュータ等の外部装置に情報を出力可能な外部出力端子を備える構成とし、主制御装置６０は、主側異常電断フラグがＯＮである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合に、異常が発生した可能性があることを示す所定の情報を外部出力端子から出力させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技ホールの管理者等に対して、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたことに気付かせることができる。この結果、管理者等は、当該パチンコ機１０において前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたことに対応した作業を行なうことができる。

【６７１８】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該パチンコ機１０に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。したがって、このような遊技ホールにおいては、遊技ホールの管理者等は、当該パチンコ機１０の稼動を一時中断して当該パチンコ機１０の検査等を行なうことができる。

【６７１９】

《１２－７－４》変形例４：
上記第１２実施形態及び上記各変形例において、主側異常電断フラグがＯＮである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合に、電源スイッチ８５ａを強制的にＯＦＦ状態に変位させる駆動機構を備える構成としてもよい。この構成によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態に変位し、当該パチンコ機１０への電力の供給が断たれることになる。したがって、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【６７２０】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該パチンコ機１０に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。本変形例によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態が異常なＯＮ状態であった場合には、次の起動時に、電源スイッチ８５ａが強制的にＯＦＦ状態に変位されて、当該パチンコ機１０への電力の供給が強制的に断たれることになる。したがって、異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【６７２１】
《１２－７－５》変形例５：
上記第１２実施形態及び上記各変形例において、音声発光制御装置９０は、音光側異常電断フラグがＯＦＦである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に、当該パチンコ機１０の起動時に表示される起動デモ画像を図柄表示装置４１に表示させる構成としてもよい。この構成によれば、遊技ホールの管理者等は、図柄表示装置４１に起動デモ画像が表示されるか否かを確認することによって、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定されたのか、それともＯＮ状態であると判定されたのかを確認することができる。
【６７２２】
そして、管理者等は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたことに気付いた場合には、当該パチンコ機１０において前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたことに対応した作業を行なうことができる。
【６７２３】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該パチンコ機１０に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。したがって、このような遊技ホールにおいては、遊技ホールの管理者等は、当該パチンコ機１０の稼動を一時中断して当該パチンコ機１０の検査等を行なうことができる。
【６７２４】
《１２－７－６》変形例６：
上記第１２実施形態及び上記各変形例において、主制御装置６０は、主側異常電断フラグがＯＦＦである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に、遊技球発射機構８１による遊技球の発射を可能にする構成としてもよい。具体的には、例えば、遊技球の発射を許可する許可フラグを設け、当該許可フラグがＯＮである場合に限り遊技球発射機構８１による遊技球の発射を可能な構成とする。そして、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に当該許可フラグをＯＮにし、前回の電断時における電源スイッチ８

５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該許可フラグをＯＦＦにする。
【６７２５】
このような構成によれば、遊技者は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に、当該パチンコ機１０において遊技を行なうことが可能となる。一方、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該パチンコ機１０において遊技球の発射を可能とする処理が実行されないので、遊技者は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には、当該パチンコ機１０において遊技を行なうことができない。したがって、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【６７２６】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該パチンコ機１０に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本変形例によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該パチンコ機１０において遊技球の発射を可能とする処理が実行されないので、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【６７２７】
さらに、本変形例において、主側異常電断フラグがＯＮである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合であっても、今回の電源の供給の開始から所定期間内（例えば５分以内）に、主制御基板６１を収納する主制御装置６０に設けられた遊技許可スイッチが押下された場合には、上述した遊技球の発射を許可する許可フラグをＯＮにする構成としてもよい。この構成において、遊技ホールの管理者等は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であったことについては正当な理由があり、当該パチンコ機１０において遊技が行なわれても問題ないと判断した場合には、当該パチンコ機１０における遊技許可スイッチを押下すればよい。以上説明した構成によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制しつつ、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が遊技許可スイッチを押下した場合には、遊技者は、当該特定パチンコ機１０において遊技を行なうことが可能となる。
【６７２８】
《１２－７－７》変形例７：
上記第１２実施形態及び上記各変形例において、主制御装置６０は、主側異常電断フラグがＯＦＦである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に、入球検知センサーによる遊技球の検知を可能にする構成としてもよい。具体的には、例えば、遊技球の検知を許可する許可フラグを設け、当該許可フラグがＯＮである場合に限り入球検知センサーによる遊技球の検知を可能な構成とする。そして、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に当該許可フラグをＯＮにし、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該許可フラグをＯＦＦにする。
【６７２９】
このような構成によれば、遊技者は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に、当該パチンコ機１０において遊技を行なうことが可能となる。一方、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該パチンコ機１０において入球検知センサーによる遊技球の検知

を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には、当該パチンコ機１０において遊技を行なうことができない。したがって、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【６７３０】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該パチンコ機１０に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本変形例によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該パチンコ機１０において入球検知センサーによる遊技球の検知を可能にする処理が実行されないので、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【６７３１】

さらに、本変形例において、主側異常電断フラグがＯＮである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合であっても、今回の電源の供給の開始から所定期間内（例えば５分以内）に、主制御基板６１を収納する主制御装置６０に設けられた遊技許可スイッチが押下された場合には、上述した遊技球の検知を許可する許可フラグをＯＮにする構成としてもよい。この構成において、遊技ホールの管理者等は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であったことについては正当な理由があり、当該パチンコ機１０において遊技が行なわれても問題ないと判断した場合には、当該パチンコ機１０における遊技許可スイッチを押下すればよい。以上説明した構成によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制しつつ、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が遊技許可スイッチを押下した場合には、遊技者は、当該特定パチンコ機１０において遊技を行なうことが可能となる。

【６７３２】

《１２－７－８》変形例８：

上記第１２実施形態及び上記各変形例において、主制御装置６０は、主側異常電断フラグがＯＦＦである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に、当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３等のカウンタ値の取得を可能にする構成としてもよい。具体的には、例えば、これらのカウンタ値の取得を許可する許可フラグを設け、当該許可フラグがＯＮである場合に限りカウンタ値の取得を可能な構成とする。そして、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に当該許可フラグをＯＮにし、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該許可フラグをＯＦＦにする。

【６７３３】

このような構成によれば、遊技者は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に、当該パチンコ機１０において遊技を行なうことが可能となる。一方、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該パチンコ機１０においてカウンタ値の取得を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には、当該パチンコ機１０において遊技を行なうことができない。したがって、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわ

れてしまうことを抑制することができる。
【６７３４】
　具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該パチンコ機１０に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本変形例によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該パチンコ機１０においてカウンタ値の取得を可能にする処理が実行されないので、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【６７３５】
　さらに、本変形例において、主側異常電断フラグがＯＮである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合であっても、今回の電源の供給の開始から所定期間内（例えば５分以内）に、主制御基板６１を収納する主制御装置６０に設けられた遊技許可スイッチが押下された場合には、上述したカウンタ値の取得を許可する許可フラグをＯＮにする構成としてもよい。この構成において、遊技ホールの管理者等は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であったことについては正当な理由があり、当該パチンコ機１０において遊技が行なわれても問題ないと判断した場合には、当該パチンコ機１０における遊技許可スイッチを押下すればよい。以上説明した構成によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制しつつ、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が遊技許可スイッチを押下した場合には、遊技者は、当該特定パチンコ機１０において遊技を行なうことが可能となる。
【６７３６】
《１２－７－９》変形例９：
　上記第１２実施形態及び上記各変形例において、主制御装置６０は、主側異常電断フラグがＯＦＦである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける特別図柄の変動表示を可能にする構成としてもよい。具体的には、例えば、特別図柄の変動表示を許可する許可フラグを設け、当該許可フラグがＯＮである場合に限り特別図柄の変動表示を可能な構成とする。そして、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に当該許可フラグをＯＮにし、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該許可フラグをＯＦＦにする。
【６７３７】
　このような構成によれば、遊技者は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に、当該パチンコ機１０において遊技を行なうことが可能となる。一方、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該パチンコ機１０において特別図柄の変動表示を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には、当該パチンコ機１０において遊技を行なうことができない。したがって、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【６７３８】
　具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴ

ト師等の不正な者によって当該パチンコ機１０に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本変形例によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該パチンコ機１０において特別図柄の変動表示を可能にする処理が実行されないので、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【６７３９】

さらに、本変形例において、主側異常電断フラグがＯＮである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合であっても、今回の電源の供給の開始から所定期間内（例えば５分以内）に、主制御基板６１を収納する主制御装置６０に設けられた遊技許可スイッチが押下された場合には、上述した特別図柄の変動表示を許可する許可フラグをＯＮにする構成としてもよい。この構成において、遊技ホールの管理者等は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であったことについては正当な理由があり、当該パチンコ機１０において遊技が行なわれても問題ないと判断した場合には、当該パチンコ機１０における遊技許可スイッチを押下すればよい。以上説明した構成によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制しつつ、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が遊技許可スイッチを押下した場合には、遊技者は、当該特定パチンコ機１０において遊技を行なうことが可能となる。

【６７４０】

《１２－７－１０》変形例１０：

上記第１２実施形態及び上記各変形例において、主制御装置６０は、主側異常電断フラグがＯＦＦである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に、当たり抽選の実行を可能にする構成としてもよい。具体的には、例えば、当たり抽選の実行を許可する許可フラグを設け、当該許可フラグがＯＮである場合に限り当たり抽選の実行を可能な構成とする。そして、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に当該許可フラグをＯＮにし、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該許可フラグをＯＦＦにする。

【６７４１】

このような構成によれば、遊技者は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に、当該パチンコ機１０において遊技を行なうことが可能となる。一方、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該パチンコ機１０において当たり抽選の実行を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には、当該パチンコ機１０において遊技を行なうことができない。したがって、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【６７４２】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該パチンコ機１０に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本変形例によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該パチンコ機１０において当たり抽選の実行を可能にする処理が実行されないので、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【６７４３】
さらに、本変形例において、主側異常電断フラグがＯＮである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合であっても、今回の電源の供給の開始から所定期間内（例えば５分以内）に、主制御基板６１を収納する主制御装置６０に設けられた遊技許可スイッチが押下された場合には、上述した当たり抽選の実行を許可する許可フラグをＯＮにする構成としてもよい。この構成において、遊技ホールの管理者等は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であったことについては正当な理由があり、当該パチンコ機１０において遊技が行なわれても問題ないと判断した場合には、当該パチンコ機１０における遊技許可スイッチを押下すればよい。以上説明した構成によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制しつつ、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が遊技許可スイッチを押下した場合には、遊技者は、当該特定パチンコ機１０において遊技を行なうことが可能となる。
【６７４４】
《１２－７－１１》変形例１１：
上記第１２実施形態及び上記各変形例において、主制御装置６０は、主側異常電断フラグがＯＦＦである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に、開閉実行モードの実行を可能にする構成としてもよい。具体的には、例えば、開閉実行モードの実行を許可する許可フラグを設け、当該許可フラグがＯＮである場合に限り開閉実行モードの実行を可能な構成とする。そして、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に当該許可フラグをＯＮにし、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該許可フラグをＯＦＦにする。
【６７４５】
このような構成によれば、遊技者は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に、当該パチンコ機１０において遊技を行なうことが可能となる。一方、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該パチンコ機１０において開閉実行モードの実行を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には、当該パチンコ機１０において遊技を行なうことができない。したがって、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【６７４６】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該パチンコ機１０に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本変形例によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該パチンコ機１０において開閉実行モードの実行を可能にする処理が実行されないので、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【６７４７】
さらに、本変形例において、主側異常電断フラグがＯＮである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合であっても、今回の電源の供給の開始から所定期間内（例えば５分以内）に、主制御基板６１を収納する主制御装置６０に設けられた遊技許可スイッチが押下された場合には、上述した開閉実行モードの実行を許可する許可フラグをＯＮにする構成としてもよい。この構成におい

て、遊技ホールの管理者等は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であったことについては正当な理由があり、当該パチンコ機１０において遊技が行なわれても問題ないと判断した場合には、当該パチンコ機１０における遊技許可スイッチを押下すればよい。以上説明した構成によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制しつつ、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が遊技許可スイッチを押下した場合には、遊技者は、当該特定パチンコ機１０において遊技を行なうことが可能となる。

【６７４８】

《１２－７－１２》変形例１２：

上記第１２実施形態及び上記各変形例では、主制御装置６０の主側ＲＡＭ６４に記憶されている主側異常電断フラグの状態に基づいて、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態を次の起動時に判定可能な構成としたが、この構成に代えて、上述した変形例１にて説明した演出用可動物９９を備える構成とし、当該演出用可動物９９の位置に基づいて、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態を次の起動時に判定可能な構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【６７４９】

本変形例では、主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２は、駆動電圧が所定値未満となった場合に、電源スイッチ状態検出センサー８５ｂからの信号に基づいて電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であるのかＯＦＦ状態であるのかを判定し、電源スイッチ８５ａがＯＮ状態であると判定した場合には、異常電断発生コマンドを音声発光制御装置９０に送信した上で、上述した主側電断処理を実行する。一方、電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態であると判定した場合には、正常電断発生コマンドを音声発光制御装置９０に送信した上で、上述した主側電断処理を実行する。

【６７５０】

音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２は、異常電断発生コマンドを受信した場合には、演出用可動物９９を原点位置から最大位置まで移動させた上で、上述した音光側電断処理を実行する。一方、正常電断発生コマンドを受信した場合には、演出用可動物９９を原点位置に待機、又は原点位置に復帰させた上で、上述した音光側電断処理を実行する。すなわち、電源スイッチ８５ａがＯＮ状態のまま電力の供給が断たれた場合には、演出用可動物９９は最大位置に移動した状態となり、電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態のまま電力の供給が断たれた場合には、演出用可動物９９は原点位置に留まった状態となる。

【６７５１】

その後、音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２は、電力の供給が開始された次の起動時に、演出用可動物９９が原点位置検出センサーによって検出されるか否かを判定することによって、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であったのか、それともＯＮ状態であったのかを判定する。そして、演出用可動物９９が原点位置検出センサーによって検出されたと判定した場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であったと判定した場合には、音光側異常電断フラグをＯＦＦにする。一方、演出用可動物９９が原点位置検出センサーによって検出されなかったと判定した場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であったと判定した場合には、音光側異常電断フラグをＯＮにする。

【６７５２】

その他、主制御装置６０や音声発光制御装置９０が実行する処理については、上述した第１２実施形態や上述した各変形例と同様である。

【６７５３】

次に、本変形例の主側ＭＰＵ６２及び音光側ＭＰＵ９２が実行する処理の一例について説明する。

【６７５４】

本変形例の主側ＭＰＵ６２及び音光側ＭＰＵ９２が実行する処理は、上記第１２実施形

態と比較して、メイン処理（図６１４）、電源監視処理（図６１８）、電断種別判定処理（図６３４）及び音光側電断処理（図６３８）の内容が異なるのみで、他の処理は上記第１２実施形態と同じである。以下、本変形例の主側ＭＰＵ６２が実行するメイン処理、電源監視処理及び本変形例の音光側ＭＰＵ９２が実行する電断種別判定処理、音光側電断処理について説明する。

【６７５５】

図６４４は、第１２実施形態の変形例１２の主側ＭＰＵ６２が実行するメイン処理を示すフローチャートである。図６１４に示したメイン処理との違いは、図６１４におけるステップＳｒ０１０３からステップＳｒ０１０５までの処理が省略されている点であり、他のステップの処理については、図６１４に示したメイン処理と同じである。すなわち、本変形例では、主側異常電断フラグが設けられておらず、また、主側異常電断フラグの状態に対応した電断種別コマンド（正常電断コマンド又は異常電断コマンド）を音声発光制御装置９０に対して送信する処理を実行しない。

【６７５６】

次に、本変形例の主側ＭＰＵ６２が実行する電源監視処理について説明する。

【６７５７】

図６４５は、第１２実施形態の変形例１２の主側ＭＰＵ６２が実行する電源監視処理を示すフローチャートである。図６１８に示した電源監視処理との違いは、図６４５のステップＳｒ０５０２において、電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態であると判定した場合に、ステップＳｒ０５０３ａにおいて正常電断発生コマンドを音声発光制御装置９０に送信し、一方、電源スイッチ８５ａがＯＮ状態であると判定した場合に、ステップＳ０５０４ａにおいて異常電断発生コマンドを音声発光制御装置９０に送信する点であり、他のステップの処理については、図６１８に示した電源監視処理と同じである。

【６７５８】

次に、本変形例の音光側ＭＰＵ９２が実行する電断種別判定処理について説明する。

【６７５９】

図６４６は、第１２実施形態の変形例１２の音光側ＭＰＵ９２が実行する電断種別判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ４３０１ａでは、演出用可動物９９が原点位置センサー側に位置しているか否かを判定する。具体的には、原点位置センサーからの信号がＨｉレベルであるか否かを判定し、原点位置センサーの信号がＨｉレベルである場合には、演出用可動物９９が原点位置センサー側に位置していると判定する。ステップＳｒ４３０１ａにおいて、演出用可動物９９が原点位置センサー側に位置していると判定した場合には（ステップＳｒ４３０１ａ：ＹＥＳ）、ステップＳｒ４３０２ａに進み、音光側異常電断フラグをＯＦＦにする。その後、本電断種別判定処理を終了する。

【６７６０】

一方、ステップＳｒ４３０１ａにおいて、演出用可動物９９が原点位置センサー側に位置していないと判定した場合には（ステップＳｒ４３０１ａ：ＮＯ）、ステップＳｒ４３０３ａに進み、音光側異常電断フラグをＯＮにする。その後、本電断種別判定処理を終了する。

【６７６１】

次に、本変形例の音光側ＭＰＵ９２が実行する音光側電断処理について説明する。

【６７６２】

図６４７は、第１２実施形態の変形例１２の音光側ＭＰＵ９２が実行する音光側電断処理を示すフローチャートである。図６３８に示した音光側電断処理との違いは、図６４７のステップＳｒ６２０１において、電断発生コマンドを受信したと判定した場合に、受信した電断発生コマンドが正常電断発生コマンドであるか否かを判定し（ステップＳｒ６２０１ａ１）、正常電断発生コマンドであると判定した場合には演出用可動物９９を原点位置センサー側に移動させ（ステップＳｒ６２０１ａ２）、一方、異常電断発生コマンドであると判定した場合には演出用可動物９９を最大位置センサー側に移動させる（ステップＳｒ６２０１ａ３）点であり、他のステップの処理については、図６３８に示した音光側

電断処理と同じである。
【６７６３】
以上説明したように、本変形例によれば、上述した第１２実施形態及び上述した各変形例と同様の効果を奏することができるとともに、以下に示す効果を奏することができる。
【６７６４】
本変形例によれば、外部からの電力の供給が断たれた際に電源スイッチ８５ａがＯＮ位置であると判定された場合に演出用可動物９９を最大位置に移動させるので、外部からの電力の供給が断たれた際に電源スイッチ８５ａがＯＦＦ位置である場合には演出用可動物９９が原点位置に留まり、一方、外部からの電力の供給が断たれた際に電源スイッチ８５ａがＯＮ位置である場合には演出用可動物９９が原点位置以外の位置に移動する。すなわち、外部からの電力の供給が断たれた際の当該パチンコ機１０における電源スイッチ８５ａの位置が、演出用可動物９９の位置によって示されることになる。したがって、遊技ホールの管理者等は、演出用可動物９９が原点位置であるか否かを目視で確認することによって、外部からの電力の供給が断たれた際の当該パチンコ機１０における電源スイッチ８５ａの位置を容易に確認することができる。
【６７６５】
そして、本変形例によれば、外部からの電力の供給が開始された際に、演出用可動物９９が原点位置であると判定された場合はＲＴＣ演出実行許可フラグ及び据え置き示唆演出実行許可フラグをＯＦＦにする処理を実行し、原点位置ではないと判定された場合はＲＴＣ演出実行許可フラグ及び据え置き示唆演出実行許可フラグをＯＮにする処理を実行するので、実行する処理の内容を、外部からの電力の供給が断たれた際の電源スイッチ８５ａの位置に応じて切り替えることができる。この結果、電源スイッチ８５ａの位置に応じた適切な処理を実行することができる。
【６７６６】
また、本変形例によれば、主側異常電断フラグや、電断種別コマンド（正常電断コマンド、異常電断コマンド）の送信を省略することができるので、主制御装置６０の処理負荷を低減することができる。
【６７６７】
なお、上述した変形例１から変形例１１の各構成を本変形例に適用してもよい。このようにしても、変形例１から変形例１１において説明した効果を奏することができる。
【６７６８】
《１２－７－１３》変形例１３：
上記第１２実施形態では、主制御装置６０の主側ＲＡＭ６４に記憶されている主側異常電断フラグの状態に基づいて、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態を次の起動時に判定可能な構成とした。また、上記変形例１２では、音声発光制御装置９０が制御する演出用可動物９９の位置に基づいて、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態を次の起動時に判定可能な構成とした。そこで、本変形例では、上記第１２実施形態の構成と、上記変形例１２の構成とを組み合わせた上で、両者の判定結果に相違がないかを判定し、相違がある場合には報知する構成としてもよい。以下、本変形例の主側ＭＰＵ６２及び音光側ＭＰＵ９２が実行する処理の一例について説明する。
【６７６９】
本変形例の主側ＭＰＵ６２及び音光側ＭＰＵ９２が実行する処理は、上記第１２実施形態と比較して、電源監視処理（図６１８）、電断種別判定処理（図６３４）及び音光側電断処理（図６３８）の内容が異なるのみで、他の処理は上記第１２実施形態と同じである。以下、本変形例の主側ＭＰＵ６２が実行する電源監視処理及び本変形例の音光側ＭＰＵ９２が実行する電断種別判定処理、音光側電断処理について説明する。
【６７７０】
図６４８は、第１２実施形態の変形例１３の主側ＭＰＵ６２が実行する電源監視処理を示すフローチャートである。図６１８に示した電源監視処理との違いは、図６４８のステップＳｒ０５０３において主側異常電断フラグをＯＦＦにした後、ステップＳｒ０５０３

ｂに進み、正常電断発生コマンドを音声発光制御装置９０に送信し、その後、ステップＳｒ０５０６に進む点と、図６４８のステップＳｒ０５０４において主側異常電断フラグをＯＮにした後、ステップＳｒ０５０４ｂに進み、異常電断発生コマンドを音声発光制御装置９０に送信し、その後、ステップＳｒ０５０６に進む点であり、他のステップの処理については、図６１８に示した電源監視処理と同じである。

【６７７１】

次に、本変形例の音光側ＭＰＵ９２が実行する電断種別判定処理について説明する。

【６７７２】

図６４９は、第１２実施形態の変形例１３の音光側ＭＰＵ９２が実行する電断種別判定処理を示すフローチャートである。本変形例では、主制御装置６０側が認識している前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態（主側異常電断フラグの状態、電断種別コマンドの種別）と、音声発光制御装置９０側が認識している前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態（演出用可動物９９の位置）とを比較し、一致してなかった場合に異常報知を実行する。以下、具体的に説明する。

【６７７３】

ステップＳｒ４３０１では、主側ＭＰＵ６２から電断種別コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、本実施形態では、主側ＭＰＵ６２から、上述した正常電断コマンド、異常電断コマンドの２個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｒ４３０１において、上述した２個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳｒ４３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ４３０２に進む。一方、ステップＳｒ４３０１において、上述した２個のコマンドのうちのいずれのコマンドも受信していないと判定した場合には（ステップＳｒ４３０１：ＮＯ）、再びステップＳｒ４３０１に戻る。すなわち、上述した２個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したと判定するまで待機し、上述した２個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したと判定した場合に、ステップＳｒ４３０２に進む。

【６７７４】

ステップＳｒ４３０２では、主側ＭＰＵ６２から電断種別コマンドとして受信したコマンドが異常電断コマンドであるか否かを判定する。ステップＳｒ４３０２において、主側ＭＰＵ６２から電断種別コマンドとして受信したコマンドが異常電断コマンドであると判定した場合には（ステップＳｒ４３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ４３０３に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている音光側異常電断フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｒ４３０３ｂ１に進む。

【６７７５】

ステップＳｒ４３０３ｂ１では、演出用可動物９９が原点位置センサー側に位置しているか否かを判定する。ステップＳｒ４３０３ｂ１において、演出用可動物９９が原点位置センサー側に位置していないと判定した場合（ステップＳｒ４３０３ｂ１：ＮＯ）、すなわち、主制御装置６０側が認識している前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態（ＯＮ状態）と、音声発光制御装置９０側が認識している前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態（ＯＮ状態）とが一致している場合には、そのまま本電断種別判定処理を終了する。

【６７７６】

一方、ステップＳｒ４３０３ｂ１において、演出用可動物９９が原点位置センサー側に位置していると判定した場合（ステップＳｒ４３０３ｂ１：ＹＥＳ）、すなわち、主制御装置６０側が認識している前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態（ＯＮ状態）と、音声発光制御装置９０側が認識している前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態（ＯＦＦ状態）とが一致していない場合には、ステップＳｒ４３０３ｂ２に進み、異常報知処理を実行する。異常報知処理は、本変形例では、「異常が発生しました。確認してください。」といった音声をスピーカー４６から最大音量で繰り返し出力させる処理である。その後、無限ループ処理を繰り返す。

【６７７７】

ステップＳｒ４３０２において、主側ＭＰＵ６２から電断種別コマンドとして受信したコマンドが異常電断コマンドではないと判定した場合（ステップＳｒ４３０２：ＹＥＳ）、すなわち、主側ＭＰＵ６２から電断種別コマンドとして受信したコマンドが正常電断コマンドである場合には、ステップＳｒ４３０４に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている音光側異常電断フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｒ４３０４ｂ１に進む。

【６７７８】

ステップＳｒ４３０４ｂ１では、演出用可動物９９が原点位置センサー側に位置しているか否かを判定する。ステップＳｒ４３０４ｂ１において、演出用可動物９９が原点位置センサー側に位置していると判定した場合（ステップＳｒ４３０３ｂ１：ＹＥＳ）、すなわち、主制御装置６０側が認識している前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態（ＯＦＦ状態）と、音声発光制御装置９０側が認識している前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態（ＯＦＦ状態）とが一致している場合には、そのまま本電断種別判定処理を終了する。

【６７７９】

一方、ステップＳｒ４３０４ｂ１において、演出用可動物９９が原点位置センサー側に位置していないと判定した場合（ステップＳｒ４３０３ｂ１：ＮＯ）、すなわち、主制御装置６０側が認識している前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態（ＯＦＦ状態）と、音声発光制御装置９０側が認識している前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態（ＯＮ状態）とが一致していない場合には、ステップＳｒ４３０４ｂ２に進み、異常報知処理を実行する。異常報知処理は、本変形例では、「異常が発生しました。確認してください。」といった音声をスピーカー４６から最大音量で繰り返し出力させる処理である。その後、無限ループ処理を繰り返す。

【６７８０】

次に、本変形例の音光側ＭＰＵ９２が実行する音光側電断処理について説明する。

【６７８１】

図６５０は、第１２実施形態の変形例１３の音光側ＭＰＵ９２が実行する音光側電断処理を示すフローチャートである。この図６５０に示す音光側電断処理は、図６４７に示した変形例１２の音光側電断処理と同じであるため、詳細な説明は省略する。

【６７８２】

以上説明したように、本変形例によれば、上述した第１２実施形態及び上述した各変形例と同様の効果を奏することができるとともに、以下に示す効果を奏することができる。

【６７８３】

本変形例によれば、外部からの電力の供給が断たれた際に電源スイッチ８５ａがＯＦＦ位置である場合には演出用可動物９９が原点位置に留まり、一方、外部からの電力の供給が断たれた際に電源スイッチ８５ａがＯＮ位置である場合には演出用可動物９９が最大位置に移動する。したがって、遊技ホールの管理者等は、演出用可動物９９が原点位置であるか否かを目視で確認することによって、外部からの電力の供給が断たれた際の当該パチンコ機１０における電源スイッチ８５ａの位置を容易に確認することができる。

【６７８４】

また、本変形例によれば、外部からの電力の供給が開始された際に、主側異常電断フラグ（及び音光側異常電断フラグ）がＯＦＦであり、かつ、演出用可動物９９が原点位置であると判定された場合はＲＴＣ演出実行許可フラグ及び据え置き示唆演出実行許可フラグをＯＦＦにする処理を実行し、一方、主側異常電断フラグ（及び音光側異常電断フラグ）がＯＮであると判定され、かつ、演出用可動物９９が原点位置ではないと判定された場合はＲＴＣ演出実行許可フラグ及び据え置き示唆演出実行許可フラグをＯＮにする処理を実行する。したがって、実行する処理の内容を、外部からの電力の供給が断たれた際の電源スイッチ８５ａの位置に応じて切り替えることができる。そして、本変形例によれば、外部からの電力の供給が断たれた際の電源スイッチ８５ａの位置を、主制御装置６０と、音声発光制御装置９０との二重系で判定するので、判定結果の信頼性を向上させることができる。

【６７８５】
　また、本変形例によれば、主側異常電断フラグ（及び音光側異常電断フラグ）がＯＦＦであり、かつ、第２判定手段によって演出用可動物９９が原点位置ではないと判定された場合に、異常報知処理（図６４９のステップＳｒ４３０４ｂ２）を実行する。さらに、主側異常電断フラグ（及び音光側異常電断フラグ）がＯＮであり、かつ、演出用可動物９９が原点位置であると判定された場合に、異常報知処理（図６４９のステップＳｒ４３０３ｂ２）を実行する。したがって、遊技ホールの管理者等は、当該パチンコ機１０における主制御装置６０と音声発光制御装置９０の判定結果が矛盾する異常な状態となっていることに気付くことができる。具体的には、例えば、ゴト師等の不正な者は、当該パチンコ機１０の前回の電断時の状態の情報まで一致させて記憶させた不正な基盤を用意することは困難であるため、主制御装置６０の一部を当該不正な基板に交換した場合には、主制御装置６０と音声発光制御装置９０の判定結果に不整合が生じやすくなる。本変形例によれば、当該不整合が検出された場合には異常報知処理が実行されるので、遊技ホールの管理者等は、当該パチンコ機１０に対して不正な操作や改造が施されている可能性があることに気付くことができる。そして、管理者等は、当該パチンコ機１０の稼動を一時中断して当該パチンコ機１０の検査等を行なうことができる。
【６７８６】
　なお、上述した変形例１から変形例１１の各構成を本変形例に適用してもよい。このようにしても、変形例１から変形例１１において説明した効果を奏することができる。
【６７８７】
《１２－７－１４》変形例１４：
　上記変形例１２及び上記変形例１３において、電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であった場合（例えば、島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０が一斉に電断された場合）に演出用可動物９９を最大位置に移動させ、次の起動時に当該演出用可動物９９の位置を判定し、当該判定後に演出用可動物９９を最大位置から原点位置まで移動させることによって、当該演出用可動物９９が正常に動作するか否かを検査可能な構成としてもよい。
【６７８８】
　具体的には、例えば、電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であった場合（例えば、島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０が一斉に電断された場合）には、電断処理として、演出用可動物９９を原点位置から最大位置に移動させるためのステッピングモーターの回転方向（例えば正転方向）を指定し、所定のステップ数（例えば２０）をカウンタにセットしてステッピングモーターを駆動させ、カウンタにセットされたステップ数が０となった時点で最大位置検出センサーによって演出用可動物９９が検出されたか否かを判定する。最大位置検出センサーによって演出用可動物９９が検出された場合には、ステッピングモーターの駆動を終了する。一方、最大位置検出センサーによって演出用可動物９９が検出されなかった場合には、検出されるまで、カウンタに１ずつセットして演出用可動物９９を最大位置の方向にさらに移動させる。そして、追加したステップ数が所定数（例えば５）を超えた場合には、可動物動作不良フラグをＯＮにする構成とする。
【６７８９】
　そして、次回の起動時に、可動物動作不良フラグの状態を判定し、当該可動物動作不良フラグがＯＮであると判定した場合には、演出用可動物９９が正常に動作しないこと（異常であること）を報知する可動物動作不良報知処理を実行する。一方、可動物動作不良フラグがＯＮではないと判定した場合には、演出用可動物９９の位置を判定する。そして、演出用可動物９９が最大位置であると判定した場合には、最大位置から原点位置に移動させるためのステッピングモーターの回転方向（例えば逆転方向）を指定し、所定のステップ数（例えば２０）をカウンタにセットしてステッピングモーターを駆動させ、カウンタにセットされたステップ数が０となった時点で原点位置検出センサーによって演出用可動物９９が検出されたか否かを判定する。原点位置検出センサーによって演出用可動物９９

が検出された場合には、ステッピングモーターの駆動を終了する。一方、原点位置検出センサーによって演出用可動物９９が検出されなかった場合には、検出されるまで、カウンタに１ずつセットして演出用可動物９９を原点位置の方向にさらに移動させる。そして、追加したステップ数が所定数（例えば５）を超えた場合には、上述した可動物動作不良報知処理を実行する構成とする。

【６７９０】

以上説明した本変形例によれば、島設備の島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールにおいて、島設備に設置されている各パチンコ機１０の演出用可動物９９が正常に動作するか否かを一斉に検査することが可能となる。

【６７９１】

《１２－７－１５》変形例１５：

上記各変形例のうち、演出用可動物９９を備える構成においては、電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であった場合には演出用可動物９９を最大位置に移動させ、電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であった場合には演出用可動物９９を原点位置に移動させる（原点位置に留まらせる）構成としたが、演出用可動物９９の移動態様はこの構成に限定されず、例えば、電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であった場合には演出用可動物９９を原点位置に移動させ（原点位置に留まらせ）、電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であった場合には演出用可動物９９を最大位置に移動させる構成としてもよい。

【６７９２】

《１２－７－１６》変形例１６：

上記第１２実施形態及び上記各変形例では、電断時に電源スイッチ８５ａがＯＦＦであった場合（例えば、各パチンコ機１０が個別に各電源スイッチ８５ａによって電断された場合）が「正常」と表現され、電断時に電源スイッチ８５ａがＯＮであった場合（例えば、島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０が一斉に電断された場合）が「異常」と表現されているが、この表現は便宜上のものであり、例えば、電断時に電源スイッチ８５ａがＯＦＦであった場合が「異常」と表現され、電断時に電源スイッチ８５ａがＯＮであった場合が「正常」と表現されてもよい。また、「正常」や「異常」とは異なる表現が用いられてもよく、例えば、電断時に電源スイッチ８５ａがＯＦＦであった場合が「第１状態」と表現され、電断時に電源スイッチ８５ａがＯＮであった場合が「第２状態」と表現されてもよい。

【６７９３】

《１３》第１３実施形態：

《１３－１》遊技機の構造：

図６５１は、本発明の第１３実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【６７９４】

前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【６７９５】

前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【６７９６】

上皿２０の周縁部の前方には、演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。

【６７９７】

前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【６７９８】

上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。また、以降の説明においては、操作ハンドル２５が操作されることによって遊技球が発射され、遊技球が遊技盤の正面視左

側に流れるとともに遊技盤の左側を流下する場合を、遊技者が「左打ち」をすると表現する場合がある。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【６７９９】

なお、本実施形態においては、遊技球発射ボタン２６は、上皿２０の周縁部の正面視左側に配置される構成を採用したが、遊技球発射ボタン２６が他の位置に配置される構成を採用してもよい。例えば、遊技球発射ボタン２６を、ウェイトボタン２５ｂと同様に、操作ハンドル２５の内部（周縁部）に配置する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者が、操作ハンドル２５、ウェイトボタン２５ｂ、遊技球発射ボタン２６を、右手のみで操作することを可能にする。

【６８００】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【６８０１】

図６５２は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【６８０２】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【６８０３】

第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【６８０４】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【６８０５】

電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に

電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【６８０６】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

【６８０７】

図６５３は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【６８０８】

遊技盤３０には、一般入賞口３２、中央側第１始動口３３（以下、単に第１始動口３３とも呼ぶ）、第２始動口３４、右側第１始動口４４（以下、単に第１始動口４４とも呼ぶ）、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。第２始動口３４と右側第１始動口４４とは、始動口ユニット２００の内部に備えられる。

【６８０９】

また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。可変表示ユニット４０は遊技盤３０の略中央に設けられており、メイン表示部４５は遊技盤３０の正面視右上付近に設けられている。遊技盤３０には、可変表示ユニット４０を囲むように、表面に装飾が施された装飾枠部材ＤＦが取り付けられている。

【６８１０】

装飾枠部材ＤＦの上側から右側までの部分と、外レール部３１ｂおよびメイン表示部４５とによって挟まれた空間には、第１右打ち用レールＲ１と、第２右打ち用レールＲ２と、が設けられている。第２右打ち用レールＲ２の下側部分の右側には、右打ち用外側レールＲ３が設けられている。第１右打ち用レールＲ１と第２右打ち用レールＲ２とによって、右打ち時第１通路Ｐ１が形成されている。第２右打ち用レールＲ２と、外レール部３１ｂ、メイン表示部４５および右打ち用外側レールＲ３とによって、右打ち時第２通路Ｐ２が形成されている。右打ち時第１通路Ｐ１、右打ち時第２通路Ｐ２共に略円弧形に形成されており、右打ち時第１通路Ｐ１と右打ち時第２通路Ｐ２とは並んで位置する。右打ち時第１通路Ｐ１は、右打ち時第２通路Ｐ２に対して内側に位置する。

【６８１１】

右打ち時第１通路Ｐ１の一方側の開口端Ｐ１ａ、右打ち時第２通路Ｐ２の一方側の開口端Ｐ２ａは共に、遊技領域ＰＡの頂上付近に位置し、遊技球が入球可能となっている。右打ち時第１通路Ｐ１の他方側の開口端Ｐ１ｂ、右打ち時第２通路Ｐ２の他方側の開口端Ｐ２ｂは共に、遊技領域ＰＡの右側付近に位置し、右打ち時第１通路Ｐ１によれば始動口ユニット２００に向かって遊技球を送ることができ、右打ち時第２通路Ｐ２によれば可変入賞装置３６に向かって遊技球を送ることができる。

【６８１２】

先に説明したように、操作ハンドル２５（図６５１）の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン２６（図６５１）を操作することによって、遊技球を遊技領域ＰＡの右側に向けて発射させる所謂「右打ち」をすることができるが、これら操作の場合には、右打ち時第２通路Ｐ２に遊技球を誘導することができる。これに対して、操作ハンドル２５（図６５１）の回動操作量を最大から減らす方向に調整することによって、右打ち時第１通路Ｐ１に遊技球を誘導することができる。以下、右打ち時第２通路Ｐ２を「強右打ち通路Ｐ２」と呼び、右打ち時第１通路Ｐ１を「弱右打ち通路Ｐ１」と呼ぶ。強右

打ち通路Ｐ２に遊技球を誘導する操作、即ち、操作ハンドル２５（図６５１）の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン２６（図６５１）を操作することを「強右打ち操作」または単に「強右打ち」と呼び、弱右打ち通路Ｐ１に遊技球を誘導する操作を「弱右打ち操作」または単に「弱右打ち」と呼ぶ。

【６８１３】

一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図６５２）から払い出される。

【６８１４】

中央側第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。中央側第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、中央側第１始動口３３に遊技球が入球すると、１個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【６８１５】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、始動口ユニット２００の内部に備えられる。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、１個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【６８１６】

遊技盤３２には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。一般入賞口３２、中央側第１始動口３３、及び第２始動口３４のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３２に形成された個別の上記の開口部に誘導され、遊技盤３０の背面側に送られる。

【６８１７】

右側第１始動口４４は、遊技盤３０の右側に設けられており、始動口ユニット２００の内部に備えられる。右側第１始動口４４は、遊技球が貫通可能な貫通孔によって構成される。本実施形態では、右側第１始動口４４に遊技球が入球すると、１個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、右側第１始動口４４には、電動役物３４ａが設けられている。

【６８１８】

スルーゲート３５は、弱右打ち通路Ｐ１の開口端Ｐ１ｂの下方、かつ、始動口ユニット２００の入球口（後述する本線通路部２１０の入球口２１０ａ）の上方に設けられ、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。弱右打ち通路Ｐ１の開口端Ｐ１ｂから流下した遊技球は、スルーゲート３５を通過し、その後、入球口２１０ａに入球する。本実施形態では、スルーゲートを通過した遊技球は、１００％の確率で入球口２１０ａに入球する。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して右側第１始動口４４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に始動口ユニット２００の内部を流下して右側第１始動口４４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【６８１９】

可変入賞装置３６は、強右打ち通路Ｐ２の開口端Ｐ１ｂの下方に設けられている。可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４、又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御

装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、中央側第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、右側第１始動口４４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合、および、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。次に、始動口ユニット２００の構成について詳述する。

【６８２０】

図６５４は、始動口ユニット２００を示す説明図である。この図は、遊技盤３０の正面から見た図である。始動口ユニット２００は、本線通路部２１０と、本線通路部２１０の途中から分岐し下方に伸びる第１分岐通路部２２０と、第１分岐通路部２２０の途中から分岐し下方に伸びる第２分岐通路部２３０と、第２始動口３４と、右側第１始動口４４と、始動口ユニット内アウト口２５１と、転落口２５２と、を備える。本実施形態では、本線通路部２１０、第１分岐通路部２２０、および第２分岐通路部２３０は透明な樹脂材料によって形成されており、遊技者は、始動口ユニット２００の内部における遊技球の流れを観察することが可能である。

【６８２１】

本線通路部２１０は、上方向側の端部に入球口２１０ａを有し、下方向側の端部に排球口２１０ｂを有し、入球口２１０ａから排球口２１０ｂへ遊技球が流通可能な通路である。排球口２１０ｂの下方には、第２始動口３４が設けられている。本線通路部２１０の途中には遊技球が入球可能な開口部２１０ｃが形成されており、当該開口部２１０ｃに第１分岐通路部２２０の上方向側の開口端が接続されている。この第１分岐通路部２２０の上方向側の開口端によって、右側第１始動口４４が構成されている。右側第１始動口４４のすぐ下には、右側第１始動口用の検知センサー６７ｄが設けられている。右側第１始動口用の検知センサー６７ｄは、右側第１始動口４４への遊技球の入球を検知する。

【６８２２】

電動役物３４ａは、本線通路部２１０の開口部２１０ｃに設けられている。電動役物３４ａは、略矩形の板材を図中の表裏方向に移動させることで、開口部２１０ｃを開く開放状態（図においては破線で示す）と、開口部２１０ｃを閉じる閉鎖状態（図においては実線で示す）とを取り得る。電動役物３４ａは、開放状態にある場合に、第１分岐通路部２２０への遊技球の侵入、すなわち、右側第１始動口４４への遊技球の入球を許可し、閉鎖状態にある場合に、第１分岐通路部２２０への遊技球の侵入、すなわち、右側第１始動口４４への遊技球の入球を禁止する。右側第１始動口４４へ侵入した遊技球は、第１分岐通路部２２０を下方に進む。一方、右側第１始動口４４への侵入が禁止された遊技球は、本線通路部２１０を排球口２１０ｂに向かって進む。

【６８２３】

第１分岐通路部２２０から第２分岐通路部２３０へ分岐する地点には、遊技球振分装置２４０が設けられている。遊技球振分装置２４０は、往復回転軸２４１と、往復回転軸２４１に固定された振分片部２４２とを備える。往復回転軸２４１ａが往復回転（揺動）することで、振分片部２４２は、図中の実線で示した第１位置Ｑ１と図中の破線で示した第２位置Ｑ２との間で、往復動作可能となっている。具体的には、往復回転軸２４１は遊技球振分駆動部２４１ａ（図６６１参照）に連結されており、遊技球振分駆動部２４１ａによって往復回転軸２４１ａが往復回転されることによって、振分片部２４０ｂは第１位置Ｑ１と第２位置Ｑ２との間で往復運動する。

【６８２４】

本実施形態では、振分片部２４２は、第１位置Ｑ１にある状態を２．０秒間だけ保持し、次いで第２位置Ｑ２にある状態を０．１秒間だけ保持する動作を繰り返し行うように、主制御装置６０（図６６１）は遊技球振分駆動部２４１ａの駆動制御を実行する。この結

果、振分片部２４２は、２．１秒ごとに０．１秒だけ第２位置Ｑ２に変位し、残りの２秒間は第１位置Ｑ１に留まることになる。

【６８２５】

図６５５は、振分片部２４０ｂが第１位置Ｑ１にある場合の遊技球の流れを示す説明図である。振分片部２４２は、第１位置Ｑ１にある場合に、第２分岐通路部２３０への遊技球ＰＢの侵入を禁止して、第１分岐通路部２２０の下方向側の端部２２０ａに向かって遊技球ＰＢを送ることができる。

【６８２６】

図６５６は、振分片部２４０ｂが第２位置Ｑ２にある場合の遊技球の流れを示す説明図である。振分片部２４２は、第２位置Ｑ２にある場合に、第２分岐通路部２３０への遊技球ＰＢの侵入を許可して、第２分岐通路部２３０の下方向側の端部２３０ａに向かって遊技球を送ることができる。

【６８２７】

図６５４に示すように、第１分岐通路部２２０の下方向側の端部２２０ａの下方には始動口ユニット内アウト口２５１が設けられ、第２分岐通路部２３０の下方向側の端部２３０ａの下方には転落口２５２が設けられている。

【６８２８】

始動口ユニット内アウト口２５１は、遊技球が入球可能な入球口であり、始動口ユニット２００の内部に備えられる。始動口ユニット内アウト口２５１に入球した遊技球は、遊技盤３２に形成された前後方向に貫通する開口部に誘導され、遊技盤３０の背面側に送られる。

【６８２９】

転落口２５２は、遊技球が入球可能な入球口であり、始動口ユニット２００の内部に備えられる。転落口２５２に遊技球が入球すると、後述する当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更される。転落口２５２に入球した遊技球は、遊技盤３２に形成された前後方向に貫通する開口部に誘導され、遊技盤３０の背面側に送られる。

【６８３０】

上記のように構成された始動口ユニット２００によれば、振分片部２４２は２．１秒ごとに０．１秒だけ第２位置Ｑ２に変位することから、この２．１秒に対する０．１秒の確率（＝１／２１）でもって、右側第１始動口４４に入球した遊技球は転落口２５２に入球する。なお、右側第１始動口４４に入球した遊技球は転落口２５２に入球する確率は、１／２１の確率に限る必要はなく、他の値の確率に換えてもよい。

【６８３１】

上記のように構成された始動口ユニット２００によれば、入球口２１０ａに入球した遊技球は、下記の第１～第３ルートのうちのいずれかに沿って流れる。

（ｉ）第１ルートＲＴ１：図６５７の実線に示すように、遊技球ＰＢが、右側第１始動口４４へ入球し、その後、始動口ユニット内アウト口２５１へ入球するルートである。すなわち、右側第１始動口４４へ入球可能なルートである。

（ii）第２ルートＲＴ２：図６５８の実線に示すように、遊技球ＰＢが、右側第１始動口４４へ入球し、その後、転落口２５２へ入球するルートである。すなわち、右側第１始動口４４へ入球可能であり、かつ、転落口２５２へ入球可能なルートである。

（iii）第３ルートＲＴ３：図６５９の実線に示すように、遊技球ＰＢが第２始動口３４へ入球するルートである。すなわち、第２始動口３４へ入球可能なルートである。

【６８３２】

第１～第３ルートＲＴ１～ＲＴ３のうちのいずれになるかは、遊技球が電動役物３４ａの手前の位置に達したときに電動役物３４ａが開放状態にあるか否かと、遊技球が遊技球振分装置２４０の振分片部２４２の手前の位置に達したときに振分片部２４２が第１位置Ｑ１にあるか第２位置Ｑ２にあるかによって決定される。具体的には、第１ルートＲＴ１（図６５７）に沿って遊技球ＰＢが流れるのは、遊技球が電動役物３４ａの手前の位置に達したときに電動役物３４ａが開放状態にあり、かつ、遊技球が遊技球振分装置２４０の

振分片部２４２の手前の位置に達したときに振分片部２４２が第１位置Ｑ１にある場合である。第２ルートＲＴ２（図６５８）に沿って遊技球ＰＢが流れるのは、遊技球が電動役物３４ａの手前の位置に達したときに電動役物３４ａが開放状態にあり、かつ、遊技球が遊技球振分装置２４０の振分片部２４２の手前の位置に達したときに振分片部２４２が第２位置Ｑ２にある場合である。第３ルートＲＴ３（図６５９）に沿って遊技球ＰＢが流れるのは、遊技球が電動役物３４ａの手前の位置に達したときに電動役物３４ａが閉鎖状態にある場合である。

【６８３３】

図６５３に示すように、遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【６８３４】

一般入賞口３２、中央側第１始動口３３、第２始動口３４、始動口ユニット内アウト口２５１、転落口２５２、可変入賞装置３６、及びアウト口４３に入球した遊技球は、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されており、当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【６８３５】

メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【６８３６】

特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【６８３７】

第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３、４４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行わせる。

【６８３８】

第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行わせる。

【６８３９】

ここで、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。

【６８４０】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備

えている。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）の保留個数を表示する。本実施形態では、第１始動口３３、４４に入球した遊技球は、当該２つの第１始動口３３、４４の合計として最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。

【６８４１】

普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【６８４２】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【６８４３】

なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、およびラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【６８４４】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【６８４５】

図柄表示装置４１は、中央側第１始動口３３または右側第１始動口４４への入賞に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は停止表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は停止表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は停止表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は停止表示を行う。図柄表示装置４１は、中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４、又は第２始動口３４への入球をトリガとした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【６８４６】

図６６０は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図６６０（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される第１装飾図柄または第２装飾図柄を示す説明図である。第１装飾図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄に対応した図柄である。第２装飾図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した図柄である。

【６８４７】

図６６０（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、第１装飾図柄または第２装飾図

柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【６８４８】

図６６０（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡと、サブ表示領域ＳＡとが表示される。メイン表示領域ＭＡには、第１装飾図柄の画像が表示される場合と、第２装飾図柄の画像が表示される場合とがある。同様に、サブ表示領域ＳＡには、メイン表示領域ＭＡと同様に、第１装飾図柄の画像が表示される場合と、第２装飾図柄の画像が表示される場合とがある。メイン表示領域ＭＡに第１装飾図柄の画像が表示される場合には、サブ表示領域ＳＡに第２装飾図柄の画像が表示され、メイン表示領域ＭＡに第２装飾図柄の画像が表示される場合には、サブ表示領域ＳＡに第１装飾図柄の画像が表示される。メイン表示領域ＭＡおよびサブ表示領域ＳＡに、第１装飾図柄および第２装飾図柄のいずれが表示されるかは、遊技の状態によって決定される。

【６８４９】

メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図６６０（ａ）に示した第１装飾図柄または第２装飾図柄として数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図６６０（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。

【６８５０】

具体的には、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）又は第２始動口３４に遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、メイン表示領域ＭＡにおける第１装飾図柄および第２装飾図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、メイン表示領域ＭＡにおける図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第１装飾図柄および第２装飾図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【６８５１】

サブ表示領域ＳＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ４、Ｚ５、Ｚ６が表示される。各図柄列Ｚ４～Ｚ６には、図６６０（ａ）に示した第１装飾図柄または第２装飾図柄として数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図６６０（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ２上に停止した状態で表示される。

【６８５２】

具体的には、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）に遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ４～Ｚ６の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ４、図柄列Ｚ６、図柄列Ｚ５の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ４～Ｚ６に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ２上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ２上に形成される。なお、サブ表示領域ＳＡにおける

第１装飾図柄および第２装飾図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、サブ表示領域ＳＡにおける図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第１装飾図柄および第２装飾図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【６８５３】

ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）および第２始動口３４のいずれかの入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。

【６８５４】

さらに、図６６０（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）への入球に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留個数が表示される。なお、上述したように、本実施形態では、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）及び第２始動口３４に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【６８５５】

また、図６６０（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【６８５６】

なお、本実施形態においては、表示面４１ａは、メイン表示領域ＭＡ、サブ表示領域ＳＡ、第１同期表示部Ｓｙｎｃ１、および、第２同期表示部Ｓｙｎｃ２を表示する構成としたが、表示面４１ａがこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

【６８５７】

《１３－２》遊技機の電気的構成：

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。

【６８５８】

図６６１は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【６８５９】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述す

る。
【６８６０】
主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図６５２）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。
【６８６１】
また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサー６７ａ～６７ｇが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、中央側第１始動口３３、第２始動口３４、右側第１始動口４４、転落口２５２、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサーと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサー６７ａ～６７ｇからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。
【６８６２】
なお、本実施形態では、始動口ユニット２００に設けられた始動口ユニット内アウト口２５１にも検知センサー（図示せず）を備える構成とした。当該検知センサーも主制御基板６１の入力ポートに接続されており、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、当該検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が始動口ユニット内アウト口２５１へ入球したか否かの判定を行うことができる。遊技球が始動口ユニット内アウト口２５１へ入球したか否かの判定を行うことができる構成とすることで、開口部２１０ｃと始動口ユニット内アウト口２５１との間を結ぶ第１分岐通路部２２０における遊技球の球詰まりを検知できる。具体的には、右側第１始動口用の検知センサー６７ｄからの信号に基づいて右側第１始動口４４への遊技球の入球が検知された場合に、その後、第２始動口用の検知センサー、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーの双方で遊技球の入球が検知されなかったときに、第１分岐通路部２２０の途中で遊技球が球詰まりしたと判定することができる。
【６８６３】
主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、右側第１始動口４４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、遊技球振分装置２４０の振分片部２４０ｂを第１位置Ｑ１と第２位置Ｑ２との間で往復動作させる遊技球振分駆動部２４１ａと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。
【６８６４】
具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【６８６５】
　また、主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３、４４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。
【６８６６】
　払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。
【６８６７】
　音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する
【６８６８】
　その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。
【６８６９】
　表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。
【６８７０】
　図６６２は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。
【６８７１】
　当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さ

らに、右側第１始動口４４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【６８７２】

各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＩＮＩ、ＣＳは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【６８７３】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、中央側第１始動口３３または右側第１始動口４４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【６８７４】

当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【６８７５】

当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口（中央側第１始動口３３と右側第１始動口４４）に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【６８７６】

第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃんｐ第２実行エリアに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【６８７７】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）に遊技球が入球した場合に、第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに移動して、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合し、大当たりとなるか否かの判定を行う処理と、第２始動口３４に遊技球が入球した場合に、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに移動して、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合し、大当たりとなるか否かの判定を行う処理とを、並列的に実行する。以下では、第１始動口３３、４４への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理とを並列的に実行するとともに、第１図柄表示部３７ａの変動表示と第２図柄表示部３７ｂの変動表示とを並列的に（同時に）実行することが可能な本実施形態の

パチンコ機１０を同時変動機とも呼ぶ。
【６８７８】
なお、以降の説明において、第１始動口３３、４４への遊技球の入球を契機として実行される遊技（遊技回とも呼ぶ）を第１始動口用遊技回と表現し、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技（遊技回とも呼ぶ）を第２始動口用遊技回と表現する場合がある。
【６８７９】
次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【６８８０】
大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３、４４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【６８８１】
上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【６８８２】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【６８８３】
リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３、４４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。
【６８８４】
リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図６６０（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化にお

いて図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【６８８５】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【６８８６】

次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【６８８７】

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【６８８８】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。

【６８８９】

なお、取得された当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、および電動役物開放カウンタＣ４の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、およびリーチ乱数カウンタＣ３の値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【６８９０】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード

用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。また、本実施形態においては、パチンコ機１０は、第１始動口３３、４４への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルと、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機１０は、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の４つの当否テーブルを、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶している。

【６８９１】

図６６３は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図６６３（ａ）は第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図６６３（ｂ）は第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【６８９２】

図６６３（ａ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～３の４個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～３の４個の値以外の値（４～１１９９）が外れである。

【６８９３】

一方、図６６３（ｂ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。また、特殊小当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として２０～５９の４０個の値が設定され、通常小当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として６０～１１９９の１１４０個の値が設定されている。

【６８９４】

ここで、「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、後述する抽選モードについて、移行契機とならない当否結果であり、その上、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数が１回に限定されたものである。本実施形態では、小当たりとして、通常小当たりと特殊小当たり（プレミアム小当たり）との２種類が用意されている。特殊小当たりは、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行する契機となり得る小当たりである。なお、小当たりの際の可変入賞装置３６の１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．１ｓｅｃである。

【６８９５】

「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。本実施形態では、図６６３（ｂ）に示す第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）においては、「外れ」となる値の設定はない。

【６８９６】

本実施形態では、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群は、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【６８９７】

図６６４は、第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図６６４（ａ）は第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図６６４（ｂ）は第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【６８９８】
図６６４（ａ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～３の４個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～３の４個の値以外の値（４～１１９９）が外れである。一方、図６６４（ｂ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。
【６８９９】
また、本実施形態では、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群は、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。
【６９００】
次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。
（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様
（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード
（３）開閉実行モード終了後の右側第１始動口４４の電動役物３４ａのサポートモード
【６９０１】
パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。
【６９０２】
遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。
【６９０３】
なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モード

では、実質的に可変入賞装置３６への入球が発生しない構成としてもよい。
【６９０４】
パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図６６３および図６６４を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。
【６９０５】
パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の右側第１始動口４４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、右側第１始動口４４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。
【６９０６】
具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されていてもよい。
【６９０７】
なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。
【６９０８】
上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも右側第１始動口４４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。
【６９０９】
本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。
【６９１０】
図６６５は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図６６５（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図６６５（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。
【６９１１】
図６６５（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【６９１２】
１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。
【６９１３】
８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。８Ｒ通常大当たりにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は、８回（８ラウンド）である。
【６９１４】
第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～５４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「５５～６９」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「７０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【６９１５】
上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、３種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この３種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。なお、大当たりの種別として、上記３種類の大当たりに限る必要はなく、２種類や４種類の大当たりとすることができる。例えば、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、および８Ｒ通常大当たりの４種類の大当たりが設定される構成としてもよい。
【６９１６】
図６６５（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～６９」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「７０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
通常大当たりに対応している。
【６９１７】
このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。
【６９１８】
なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するか、または、始動口ユニット２００に備えられる転落口２５２へ遊技球が入球するまで継続される。
【６９１９】
上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ

１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【６９２０】

次に、リーチ判定用のテーブル（以下、リーチ判定用当否テーブルと呼ぶ）について説明する。リーチ判定用当否テーブルは、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいてリーチが発生するか否かを判定する際に、当該リーチ乱数カウンタＣ３の値と照合するためのテーブルデータである。

【６９２１】

図６６６は、リーチ判定用当否テーブルを示す説明図である。図６６６に示すように、リーチ判定用当否テーブルには、０～３９９のリーチ乱数カウンタＣ３の値のうち、リーチに当選する値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～３９９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３９９）が、外れ、すなわち、リーチに当選しない値として設定されている。すなわち、当たり抽選において大当たりに当選しなかった状況において、リーチに当選する確率は、１／２０となっている。

【６９２２】

本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数と第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数との合計値である合計保留個数に応じてリーチに当選する確率が異なる５つのリーチ判定用当否テーブルを備える。図６６６に示した当否テーブルは、合計保留個数が４つ以上の場合のものであり、当該当否テーブルを含む５つのリーチ判定用当否テーブルは、合計保留個数が少ないほど、リーチに当選する確率が高くなっている。例えば、合計保留個数が３つの場合にはリーチ当選確率は約１／１１であり、合計保留個数が２つの場合にはリーチ当選確率は約１／１０であり、合計保留個数が１つの場合にはリーチ当選確率は約１／９であり、合計保留個数が０の場合にはリーチ当選確率は約１／６である。なお、リーチ判定用当否テーブルの数は５つに限る必要はなく、２つ、３つ、４つ、６つ以上の数であってもよい。要は、リーチ判定用当否テーブルは複数であり、合計保留個数が少ないほど、リーチに当選する確率が高くなっていれば、どのような構成であってもよい。

【６９２３】

図６６７は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【６９２４】

図６６７（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図６６７（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【６９２５】

図６６７（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図６６７（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわ

ち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は０．５秒である。

【６９２６】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも右側第１始動口４４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【６９２７】

《１３－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。

【６９２８】

図６６８は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図６６１）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【６９２９】

ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ、リーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃ等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【６９３０】

ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【６９３１】

ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。

【６９３２】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【６９３３】

ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【６９３４】

プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。

【６９３５】

ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワー

クデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【６９３６】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。
【６９３７】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄や表示絵図のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。各種の表示絵図には、後述する花びらＰ１～Ｐ４の絵図も含まれる。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【６９３８】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【６９３９】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【６９４０】
《１３－４》遊技機による処理の概要：
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。
【６９４１】
《１３－４－１》抽選モードとサポートモードの高低の移行：
本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが低確率モードに移行し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。また、本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。
【６９４２】
高頻度サポートモードに移行した後においては、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が予め定めた保証遊技回数に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。「保証遊技回数」とは、高頻度サポートモードにおいて継続して実行されることが保証された遊技回数であり、例えば５０回である。すなわち、パチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、保証遊技回数である５０回まで高頻度サポートモードは保証される。高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達したときに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。特に本実施形態では、保証遊技回数に達した遊技回が終了した時点において、高確率モードが継続していた場合であっても、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。
【６９４３】

サポートモードが高頻度サポートモードである場合、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる確率が２３１／２３３と極めて高いことから、電動役物３４ａが実質的に電役開放状態となる。このため、遊技者は、サポートモードが高頻度サポートモードである場合に、弱右打ちを行い、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を流下させることによって、電動役物３４ａが備えられた右側第１始動口４４へ遊技球を入球させるように遊技を行う。右側第１始動口４４へ入球した遊技球は、遊技球振分装置２４０の振分片部２４２によって、始動口ユニット内アウト口２５１に向かうルートと転落口２５２に向かうルートとに振り分けられる。このため、右側第１始動口４４へ入球した遊技球は、先に説明したように１／２１という低い確率ではあるが、転落口２５２に入球する可能性がある。

【６９４４】

高頻度サポートモードに移行する契機が確変大当たりであり、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回（例えば、３０回目の遊技回）で、転落口２５２へ遊技球が入球した場合に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。そして、その転落口２５２へ遊技球が入球したタイミングの次の遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。サポートモードについては、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回（例えば、上記３０回目の遊技回）において、転落口２５２へ遊技球が入球し高確率モードが終了し低確率モードに移行した場合であっても、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数（すなわち、５０回）に達するまで、高頻度サポートモードは継続される。

【６９４５】

本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回（例えば、３０回目の遊技回）で、当たり抽選において大当たり（通常大当たりか確変大当たりかを問わない）に当選した場合、その大当たりに当選した３０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始するタイミングでもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。サポートモードについても、その保証遊技回数に達する以前の遊技回（例えば、上記３０回目の遊技回）が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングで、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始するタイミングでもって、抽選モードとサポートモードを共に低い側にリセットする。

【６９４６】

《１３－４－２》遊技の流れ：

本実施形態のパチンコ機１０では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、抽選モードとサポートモードとの高低の組み合わせによる４種類の状態を少なくとも取り得る。具体的には、ｉ）抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである低確低サポ状態と、ii）抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態と、iii）抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである高確低サポ状態と、iv）抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである低確高サポ状態とを取り得る。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの遊技球の入球が可能になる開閉実行モードを遊技状態として取り得る。これらの遊技状態の間で状態を遷移しながら遊技が進行される。

【６９４７】

図６６９は、パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。遊技を開始すると、当初は低確低サポ状態（状態Ｈ１）である。すなわち、抽選モードは低確率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードである。

【６９４８】

図６７０は、低確低サポ状態、低確高サポ状態、高確高サポ状態、および高確低サポ状態のそれぞれにおける各種の態様を示す説明図である。ここでは、態様として、中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４、転落口２５２、および第２始動口３４への遊技球の入球可否や、第１の図柄の変動時間、第２の図柄の変動時間等が定められている。

【６９４９】

図６７０に示すように、低確低サポ状態においては、中央側第１始動口３３への遊技球の入球が可能である。このために、低確低サポ状態では、遊技者に左打ちをさせ、遊技領域ＰＡの左側に遊技球を流下させ、中央側第１始動口３３に遊技球を入球させる。中央側第１始動口３３に遊技球が入球すると、第１始動口用遊技回が実行され当たり抽選が行われる。このとき、液晶表示装置４１における表示面４１ａ（図６６０（ｂ）参照）のメイン表示領域ＭＡには第１始動口用遊技回に対応する演出画像である第１装飾図柄が表示され、サブ表示領域ＳＡには第２始動口用遊技回に対応する演出画像である第２装飾画像が表示される。すなわち、遊技者が遊技球を入球させる対象が中央側第１始動口３３であるため、第１装飾図柄がメイン表示領域ＭＡに表示される。

【６９５０】

中央側第１始動口３３以外の入球口について考えてみる。低確低サポ状態においては、始動口ユニット２００に備えられる右側第１始動口４４と転落口２５２への入球は不可であるが、第２始動口３４への入球は可能となっている。低確低サポ状態ではサポートモードが低頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が外れとなる確率が２３２／２３３と極めて高いことから、電動役物３４ａが実質的に常時閉鎖状態となり、先に説明した第３ルートＲＴ３（図６５９）に沿って遊技球が流れるため、第２始動口３４への入球が可能となる。このため、遊技者によっては、低確低サポ状態において弱右打ちをして、第３ルートＲＴ３に沿って遊技球を流すことによって、第２始動口３４への遊技球の入球を狙うことが考えられる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、同時変動機として、第２図柄表示部３７ｂの変動時間（以下、特２変動時間とも呼ぶ）を例えば１０分と極めて長い時間に設定することによって、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が短期間で繰り返し実行されることを抑制する構成とした。この結果、本実施形態では、遊技者に対して、低確低サポ状態において、弱右打ち操作を行うことを断念させ、左打ちに専念させることができる。

【６９５１】

なお、低確低サポ状態における特２変動時間は１０分と極めて長い時間に設定したが、低確低サポ状態における第１図柄表示部３７ａの変動時間（以下、特１変動時間とも呼ぶ）については通常の長さの時間に設定している。ここで言う「通常の長さの時間」とは、後述する変動種別カウンタＣＳの値と、大当たりの種別やリーチの有無等によって決定される通常的な長さの時間であり、例えば２秒～３分である。

【６９５２】

図６６９に戻る。低確低サポ状態（状態Ｈ１）で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選が外れの場合には、低確低サポ状態（状態Ｈ１）が継続され、遊技者は中央側第１始動口３３に遊技球を入球させ、第１始動口用遊技回を実行させる。

【６９５３】

低確低サポ状態で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、第１始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確低サポ状態（状態Ｈ１）から開閉実行モード（状態Ｈ２）に移行する。パチンコ機１０は、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して強右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って第１始動口用遊技回の終了後に強右打ちを実行し、強右打ち通路Ｐ２へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて、賞球を得る。

【６９５４】

開閉実行モード（状態Ｈ２）が終了すると、低確高サポ状態（状態Ｈ３）に移行する。すなわち、抽選モードは低確率モードであり、サポートモードは高頻度サポートモード（保証遊技回数である５０回限定）となる。

【６９５５】

図６７０に示すように、低確高サポ状態では、中央側第１始動口３３と右側第１始動口４４と転落口２５２とに対して遊技球を入球させることが可能であり、第２始動口３４に対しては遊技球を入球させることが不可能である。低確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる可能性が２３１／２３３と極めて高いことから、電動役物３４ａが実質的に電役開放状態となる。本実施形態のパチンコ機１０では、サポートモードが高頻度サポートモードである状態において、スルーゲート３５を通過した遊技球が電役開放状態にある電動役物３４ａを１００％の確率で通過するように、スルーゲート３５から電動役物３４ａまでの距離や、電動役物３４ａの１回の開放時間、電動役物３４ａの開放回数、普図ユニット３８における図柄の変動時間等が調整されている。このため、サポートモードが高頻度サポートモードである場合、スルーゲート３５を通過して入球口２１０ａに入球した遊技球は、先に説明した第１ルートＲＴ１（図６５７）または第２ルートＲＴ２（図６５８）に沿って流れるため、右側第１始動口４４と始動口ユニット内アウト口２５１への遊技球の入球、または右側第１始動口４４と転落口２５２への遊技球の入球が可能となり、第２始動口３４への遊技球の入球は不可能もしくは困難となる。なお、転落口２５２へ遊技球がたとえ入球したとしても、低確高サポ状態では、抽選モードは低確率モードであることから、遊技者は低確率モードへ移行すること（いわゆる転落）の心配はない。このため、低確高サポ状態（状態Ｈ３）では、遊技者に弱右打ちをさせ、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を流下させることによって、右側第１始動口４４に高い確率で遊技球を入球させることができる。

【６９５６】

右側第１始動口４４に遊技球が入球すると、第１始動口用遊技回が実行され当たり抽選が行われる。このとき、液晶表示装置４１における表示面４１ａ（図６６０（ｂ）参照）のメイン表示領域ＭＡには第１始動口用遊技回に対応する演出画像である第１装飾図柄が表示され、サブ表示領域ＳＡには第２始動口用遊技回に対応する演出画像である第２装飾画像が表示される。すなわち、遊技者が遊技球を入球させる対象が右側第１始動口４４であるため、第１装飾図柄がメイン表示領域ＭＡに表示される。

【６９５７】

低確高サポ状態における特１変動時間および特２変動時間については、通常の長さの時間（例えば２秒～３分）に設定されている。

【６９５８】

図６６９に戻る。低確高サポ状態（状態Ｈ３）で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選が外れの場合には、低確高サポ状態（状態Ｈ３）が継続され、遊技者は右側第１始動口４４に遊技球を入球させ、第１始動口用遊技回を実行させる。なお、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数である５０回に達すると、低確低サポ状態（状態Ｈ１）に移行する。

【６９５９】

低確高サポ状態（状態Ｈ３）で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、第１始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確高サポ状態（状態Ｈ３）から開閉実行モード（状態Ｈ２）に移行する。パチンコ機１０は、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して強右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って第１始動口用遊技回の終了後に強右打ちを実行し、強右打ち通路Ｐ２へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて、賞球を得る。

【６９６０】

低確高サポ状態（状態Ｈ３）で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、第１始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。ここでは、低確高サポ状態（状態Ｈ３）から開閉実行モード（状態Ｈ４）に移行する。

【６９６１】

なお、低確低サポ状態（状態Ｈ１）では、中央側第１始動口３３への遊技球の入球を狙うことになるが、この入球を高い確率で行うことができない。これに対して、低確高サポ状態（状態Ｈ３）では、遊技者は弱右打ちを行うことで、右側第１始動口４４に高い確率で遊技球を入球させることができる。このため、低確高サポ状態（状態Ｈ３）では、低確低サポ状態（状態Ｈ１）と比較して、第１始動口用遊技回が実行され当たり抽選が行われる機会が多いことから、遊技者にとって有利性に優れている。

【６９６２】

低確低サポ状態（状態Ｈ１）において、第１始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、第１始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確低サポ状態（状態Ｈ１）から開閉実行モード（状態Ｈ４）に移行する。

【６９６３】

パチンコ機１０は、開閉実行モード（状態Ｈ４）において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して強右打ちを促す示唆演出を実行する。開閉実行モード（状態Ｈ４）は、開閉実行モード（状態Ｈ２）と同一の処理である。同じ開閉実行モードであるのに、状態Ｈ２と状態Ｈ４とに区別したのは、分岐先が相違するためである。開閉実行モード（状態Ｈ４）が終了すると、高確高サポ状態（状態Ｈ５）に移行する。すなわち、抽選モードは高確率モードとなり、サポートモードは高頻度サポートモード（保証遊技回数である５０回限定）となる。

【６９６４】

図６７０に示すように、高確高サポ状態では、中央側第１始動口３３と右側第１始動口４４と転落口２５２とに対して遊技球を入球させることが可能であり、第２始動口３４に対しては遊技球を入球させることが不可能である。これらの入球の可否は、低確高サポ状態における入球の可否と同一である。但し、低確高サポ状態では、既に抽選モードは低確率モードであることから、遊技者は低確率モードへ移行すること（いわゆる転落）の心配はないのに対して、高確高サポ状態では、転落口２５２に遊技球が入球した場合に、抽選モードは高確率モードから低確率モードへ移行（いわゆる転落）することが相違する。高確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる確率が２３１／２３３と極めて高いことから、電動役物３４ａが実質的に電役開放状態となる。このため、先に説明したように、サポートモードが高頻度サポートモードである場合、スルーゲート３５を通過して入球口２１０ａに入球した遊技球は、第１ルートＲＴ１（図６５７）または第２ルートＲＴ２（図６５８）に沿って流れるため、右側第１始動口４４と始動口ユニット内アウト口２５１への遊技球の入球、または右側第１始動口４４と転落口２５２への遊技球の入球が可能となり、第２始動口３４への遊技球の入球は不可能もしくは困難となる。

【６９６５】

高確高サポ状態では、遊技者に弱右打ちをさせ、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を流下させ、右側第１始動口４４へ遊技球を入球させる。右側第１始動口４４に遊技球が入球すると、第１始動口用遊技回が実行され当たり抽選が行われる。このとき、液晶表示装置４１における表示面４１ａ（図６６０（ｂ）参照）のメイン表示領域ＭＡには第１始動口用遊技回に対応する演出画像である第１装飾図柄が表示され、サブ表示領域ＳＡには第２始動口用遊技回に対応する演出画像である第２装飾画像が表示される。すなわち、遊技者が遊技球を入球させる対象が右側第１始動口４４であるため、第１装飾図柄がメイン表示領域ＭＡに表示される。

【６９６６】
図６６９に戻る。高確高サポ状態（状態Ｈ５）で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選が外れの場合には、高確高サポ状態（状態Ｈ５）が繰り返され、右側第１始動口４４に遊技球を入球させ第１始動口用遊技回を実行させる。
【６９６７】
高確高サポ状態（状態Ｈ５）で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、第１始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確高サポ状態（状態Ｈ５）から開閉実行モード（状態Ｈ２）に移行する。パチンコ機１０は、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して強右打ちを促す示唆演出を実行する。
【６９６８】
高確高サポ状態（状態Ｈ５）で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、第１始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。ここでは、高確高サポ状態（状態Ｈ５）から開閉実行モード（状態Ｈ４）に移行する。
【６９６９】
高確高サポ状態（状態Ｈ５）において、転落口２５２へ遊技球が入球した場合には、低確高サポ状態（状態Ｈ３）に移行する。すなわち、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、サポートモードは高頻度サポートモードのまま継続される。なお、低確高サポ状態（状態Ｈ３）への移行の際には、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数を示す保証遊技回数カウンタＰＮＣは、移行前のまま保持される。このため、低確高サポ状態（状態Ｈ３）への移行によって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数がリセットされることはない。
【６９７０】
なお、高確高サポ状態（状態Ｈ５）における特１変動時間については通常の長さに設定され、高確高サポ状態（状態Ｈ５）における特２変動時間については例えば１０分に設定されている。高確高サポ状態（状態Ｈ５）における特２変動時間が１０分と極めて長い時間に設定されているのは、次の理由による。
【６９７１】
高確高サポ状態では、第２始動口３４に対しては遊技球を入球させることが不可能であるが、保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに保留情報（最大４個）が残り、高確高サポ状態において、その残った保留情報に基づいて当たり抽選が実行されることが起こり得る。そうすると、図６６４（ｂ）に示す第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当たり抽選が実行されることになり、遊技者にとって過度に有利な状態となる。これを解消するために、本実施形態では、高確高サポ状態において、第２始動口３４に対しては遊技球を入球させることが不可能でありながら、特２変動時間を例えば１０分と極めて長い時間に設定することで、第２保留エリアＲｂに残った保留情報が短期間で繰り返し消化されることを抑制する構成とした。
【６９７２】
高確高サポ状態（状態Ｈ５）において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数である５０回に達すると、高確低サポ状態（状態Ｈ６）に移行する。また、高確高サポ状態（状態Ｈ５）で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選において特殊小当たりに当選した場合にも、高確低サポ状態（状態Ｈ６）に移行する。高確低サポ状態では、抽選モードは高確率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードとなる。本実施形態では、遊技者は、図柄表示装置４１に表示された特殊小当たり用演出パターンに対応した演出内容から、高確高サポ状態で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選において特殊小当たりに当選したことを認識することができる。
【６９７３】
図６７０に示すように、高確低サポ状態では、中央側第１始動口３３と第２始動口３４

とに対して遊技球を入球させることが可能であり、右側第１始動口４４と転落口２５２とに対しては遊技球を入球させることが不可能である。高確低サポ状態ではサポートモードが低頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が外れとなる確率が２３２／２３３と極めて高いことから、電動役物３４ａが実質的に常時閉鎖状態となり、先に説明した第３ルートＲＴ３（図６５９）に沿って遊技球が流れるため、第２始動口３４への入球が可能となり、右側第１始動口４４と転落口２５２への遊技球の入球は不可能もしくは困難となる。

【６９７４】

高確低サポ状態（状態Ｈ６）では、遊技者に弱右打ちをさせ、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を流下させことによって、第２始動口３４に遊技球を入球させることができる。第２始動口３４に遊技球が入球すると、第２始動口用遊技回が実行され当たり抽選が行われる。このとき、液晶表示装置４１における表示面４１ａ（図６６０（ｂ）参照）のメイン表示領域ＭＡには第２始動口用遊技回に対応する演出画像である第２装飾図柄が表示され、サブ表示領域ＳＡには第１始動口用遊技回に対応する演出画像である第１装飾画像が表示される。すなわち、遊技者が遊技球を入球させる対象が第２始動口３４であるため、第２装飾図柄がメイン表示領域ＭＡに表示される。

【６９７５】

高確低サポ状態（状態Ｈ６）で実行された第２始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、第２始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態（状態Ｈ６）から開閉実行モード（状態Ｈ２）に移行する。

【６９７６】

高確低サポ状態（状態Ｈ６）で実行された第２始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、第２始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態（状態Ｈ６）から開閉実行モード（状態Ｈ４）に移行する。

【６９７７】

上述した高確低サポ状態（状態Ｈ６）では、弱右打ちを行なって打った遊技球が先に説明したように転落口２５２へ入球することは不可能もしくは困難となるため、１００％に近い確率で（この確率を、以下便宜的に１００％とも呼ぶ）で第２始動口３４に入球することになる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、高確低サポ状態（状態Ｈ６）では、第２始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選するまで１００％継続して、第２始動口３４へ遊技球を入球させ当たり抽選を行うことができる。換言すると、高確低サポ状態（状態Ｈ６）では、転落がないいわゆる無敵ゾーンとなる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行すると、大当たりに再度、当選する、いわゆる連チャンを確実に行うことができ、遊技者に対して連チャンする期待感を付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６９７８】

なお、高確高サポ状態から保証遊技回数が終了すると、高確低サポ状態となるが、この場合に、高確高サポ状態時に１０分と極めて長い時間（ロング）に設定された特２変動時間が続いている状態が発生する虞があった。高確低サポ状態（無敵ゾーン）で、ロングに設定された特２の変動が続いている状態では、無敵ゾーンにおいて、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選を短期間で繰り返し行うことが不可能となり、遊技者に不利益を与える。そこで、本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の当たり抽選の抽選結果を大当たりと小当たり（特殊小当たり、通常小当たり）だけとして（外れを無くして）、第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）への遊技球の入球を契機として実行される大当たり変動または小当たり変動が停止した場合に、ロングに設定された特２の変動を、当該特２に係る当たり抽選の結果を問わず停止させることのできる構成とした。この結果、無敵ゾーンにおいて高

確高サポ状態でロングに設定された特２の変動が続く不具合を解消することができ、遊技者に不利益を与えることを抑制することができる。

【６９７９】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、電動役物３４ａが実質的に電役開放状態となり、スルーゲート３５を通過した遊技球は、始動口ユニット２００（図６５４）において本線通路部２１０から第１分岐通路部２２０に移行する。このため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、右側第１始動口４４に必ず入球することになる。但し、右側第１始動口４４に入球した遊技球は、その後、２．１秒に対する０．１秒の確率（＝１／２１）でもって、転落口２５２に入球する。高頻度サポートモードに移行する契機が確変大当たりであり、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落口２５２へ遊技球が入球した場合に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、遊技球が右側第１始動口４４に入球した場合に、１／２１の確率ながら、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行して、遊技者は不利益を受ける可能性がある。

【６９８０】

これに対して、転落口２５２へ遊技球が入球することなしに、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した場合、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行して、遊技状態が高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行する。サポートモードが低頻度サポートモードである場合、電動役物３４ａは実質的に常時閉鎖状態となり、その結果、遊技球は第３ルートＲＴ３（図６５９）に沿って流れ、第２始動口３４へ遊技球が入球する状態となる。この場合には、右側第１始動口４４側へ遊技球が流れる場合のように、転落口２５２へ遊技球が入球して抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行されることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。高確低サポ状態は、次の大当たり当選まで継続し、事実上、次の大当たり当選が約束される。

【６９８１】

これらの結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態において、遊技者に対して、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達するまでの期間、転落口２５２へ遊技球が入球して抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行しないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、転落する前に遊技回数が保証遊技回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、転落することなしに、遊技回数が保証遊技回数に達した場合には、遊技者に対して、転落するリスクなしに、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる高確低サポ状態（無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、高確低サポ状態において近いうちに大当たり当選するという期待感とを併せて付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６９８２】

従来のパチンコ機として、ループタイプのパチンコ機と、ＳＴタイプのパチンコ機とがある。ループタイプのパチンコ機は、高確率モードの状態が、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続する機種である。ＳＴタイプのパチンコ機は、高確率モードの状態における遊技回数が制限されている機種である。ループタイプのパチンコ機では、高確率モードの状態において、当たり抽選において大当たり当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりとならないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。一方、ＳＴタイプのパチンコ機では、高確率モードの状態において、制限回数までの間に大当たりに当選しないのではといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。これらに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、上述したように、緊迫感と共に、

転落する前に遊技回数が保証遊技回数に達して欲しいといった期待感を付与することができる。また、転落することなしに、遊技回数が保証遊技回数に達した場合には、遊技者に対して、転落するリスクなしに、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる高確低サポ状態（無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、高確低サポ状態において近いうちに大当たり当選するという期待感とを併せて付与することができる。こうした安堵感と期待感は、本実施形態のパチンコ機１０に特有の効果であり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６９８３】

また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態において、当たり抽選において特殊小当たりに当選した場合にも、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行して、遊技状態が高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行する構成とした。このために、当たり抽選において特殊小当たりに当選して欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６９８４】

本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、高確高サポ状態Ｈ５において、遊技者は、弱右打ちを行い、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を流下させ、右側第１始動口４４へ遊技球を入球させるように遊技を行うことを通常としている。これに対して、高確高サポ状態Ｈ５においては、先に説明したように、中央側第１始動口３３に対して遊技球を入球させることも可能であることから、遊技者によっては、高確高サポ状態Ｈ５において、左打ちを行い、中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させるように遊技を行うこともあり得る。この場合、遊技球が転落口２５２へ入球することがなく、途中で低確高サポ状態へ遊技状態が移行されることがないことから、保証遊技回数である５０回だけ中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させることができれば、確実に無敵ゾーンである高確低サポ状態へ遊技状態を移行させることができる。しかしながら、５０回もの多数回、中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させることは、時間的にも費やす遊技球の量的にも遊技者に多大の負担を強いるために、高確高サポ状態Ｈ５においては、左打ちを行い、中央側第１始動口３３に対して遊技球を入球させる遊技の仕方は、遊技者にとってメリットはなく現実的ではない。換言すれば、本実施形態のパチンコ機１０では、保証遊技回数を５０回という比較的に多数とすることで、高確高サポ状態Ｈ５において、中央側第１始動口３３に対して遊技球を入球させる遊技の仕方が困難な構成としている。

【６９８５】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、高確高サポ状態Ｈ５において中央側第１始動口３３に対して遊技球を入球させる遊技の仕方が困難な構成となっているが、こうした遊技の仕方を完全に排除するものではない。上記困難な点を許容できれば、高確高サポ状態Ｈ５において、左打ちを行い、中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させるように遊技を行うことも可能である。例えば、遊技球が転落口２５２へ入球して抽選モードが高確率モードから低確率モードへ移行することが精神的に許容できないような遊技者等にあっては、上記の遊技の仕方を選択するかもしれない。遊技機の設計者側からすれば、保証遊技回数を例えば５回とか１０回とか比較的小さな回数とすることで、高確高サポ状態Ｈ５において中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させるように遊技を行うことをある程度、許容することができ、保証遊技回数を例えば５０回とか１００回とか大きな回数とすることで、高確高サポ状態Ｈ５において中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させるように遊技を行うことを厳格に禁止することができる。すなわち、高確高サポ状態Ｈ５において中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させるように遊技を行うことを許容するか禁止するかの加減を、保証遊技回数によって調整することが可能となる。

【６９８６】

《１３－５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において実行される具体的な処理の一例を説明する

。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【６９８７】
各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。
【６９８８】
＜タイマ割込み処理＞
図６７１は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。
【６９８９】
ステップＳｓ０１０１では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｓ０１０２に進む。
【６９９０】
ステップＳｓ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｓ０１０３に進む。
【６９９１】
ステップＳｓ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｓ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図６７３）において、その値を更新する。
【６９９２】
ステップＳｓ０１０４では第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）及び第２始動口３４への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｓ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。その後、ステップＳｓ０１０５に進む。
【６９９３】
ステップＳｓ０１０５では転落口２５２への遊技球の入球に伴う転落口用の入球処理を実行する。ステップＳｓ０１０５の転落口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｓ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【６９９４】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図６７１：Ｓｓ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【６９９５】
図６７２は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ０２０１では、遊技球が第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）に入球（始動入賞）したか否かを、第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）に対応した検知センサ（右側第１始動口用の検知センサー６７ｄ等）の検知状態により判定する。ステップＳｓ０２０１において、遊技球が第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）に入球したと判定した場合には（Ｓｓ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ

０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｓ０２０３に進む。

【６９９６】

ステップＳｓ０２０３では、第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｓ０２０４に進む。

【６９９７】

ステップＳｓ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｓ０２０９に進む。

【６９９８】

ステップＳｓ０２０１において、遊技球が第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）に入球していないと判定した場合には（Ｓｓ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｓ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【６９９９】

ステップＳｓ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｓ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｓ０２０７に進む。一方、ステップＳｓ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｓ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【７０００】

ステップＳｓ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｓ０２０８に進む。

【７００１】

ステップＳｓ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｓ０２０９に進む。

【７００２】

ステップＳｓ０２０９では、上述したステップＳｓ０２０４又はステップＳｓ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｓ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｓ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【７００３】

一方、ステップＳｓ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｓ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｓ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｓ０２１２に進む。

【７００４】

ステップＳｓ０２１２では、ステップＳｓ０１０３（図６７１）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｓ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第

１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｓ０１０３（図６７１）にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｓ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｓ０１０３（図６７１）にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｓ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ０２１２を実行した後、ステップＳｓ０２１３に進む。

【７００５】

ステップＳｓ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップＳｓ０２１３を実行した後、ステップＳｓ０２１４に進む。

【７００６】

ステップＳｓ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。

【７００７】

保留コマンドは、第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図６７４：ステップＳｓ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。

【７００８】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、液晶表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、液晶表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、液晶表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、液晶表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【７００９】

主側ＭＰＵ６２は、ステップＳｓ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【７０１０】

＜転落口用の入球処理＞

次に、転落口用の入球処理について説明する。転落口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図６７１：Ｓｓ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７０１１】

図６７３は、転落口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ０３０１

では、遊技球が転落口２５２に入球したか否かを、転落口２５２に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｓ０３０１において、遊技球が転落口２５２に入球したと判定した場合には（Ｓｓ０３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０３０２に進む。

【７０１２】

ステップＳｓ０３０２では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、通常大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＦＦにされるとともに、このステップＳｓ０３０２でもＯＦＦにされる。その後、ステップＳｓ０３０３に進む。

【７０１３】

ステップＳｓ０３０３では、低確率モードコマンドを設定する。低確率モードコマンドは、当否抽選モードが低確率モードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。その後、ステップＳｓ０３０４に進む。

【７０１４】

ステップＳｓ０３０４では、転落コマンドを設定する。転落コマンドは、転落口２５２に遊技球が入球して、当否抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。ステップＳｓ０３０４を実行した後、本転落口用の入球処理を終了する。

【７０１５】

ステップＳｓ０３０１において、遊技球が転落口２５２に入球していないと判定した場合には（Ｓｓ０３０１：ＮＯ）、本転落口用の入球処理を終了する。

【７０１６】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【７０１７】

図６７４は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ０４０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｓ０４０２に進む。

【７０１８】

ステップＳｓ０４０２では、タイマー割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｓ０４０２を実行した後、ステップＳｓ０４０３に進む。

【７０１９】

ステップＳｓ０４０３では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｓ０４０４に進む。

【７０２０】

ステップＳｓ０４０４では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｓ０４０５に進む。ステップＳｓ０４０５では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、液晶表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０４０

５を実行した後、ステップＳｓ０４０６に進む。
【７０２１】
ステップＳｓ０４０６では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｓ０４０７に進む。
【７０２２】
ステップＳｓ０４０７では、右側第１始動口４４に設けられた電動役物４４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物４４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｓ０４０８に進む。
【７０２３】
ステップＳｓ０４０８では、始動口ユニット２００に備えられた遊技球振分装置２４０を駆動制御するための遊技球振分制御処理を実行する。遊技球振分制御処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｓ０４０９に進む。
【７０２４】
ステップＳｓ０４０９では、今回の通常処理の開始（２巡目以降では、ステップＳｓ０４０２のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。
【７０２５】
ステップＳｓ０４０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｓ０４０９：ＮＯ）、ステップＳｓ０４１０及びステップＳｓ０４１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｓ０４１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳｓ０４１１おいて、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。
【７０２６】
一方、ステップＳｓ０４０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｓ０４０９：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０４０２に戻り、ステップＳｓ０４０２からステップＳｓ０４０８までの各処理を実行する。
【７０２７】
なお、ステップＳｓ０４０２からステップＳｓ０４０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。
【７０２８】
＜遊技回制御処理＞
次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図６７４：Ｓｓ０４０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【７０２９】
図６７５は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ０５０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述するように、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、開閉実行モ

ードに移行するタイミングでＯＮにされ、開閉実行モードが終了するタイミングでＯＦＦにされる。ステップＳｓ０５０１において開閉実行モードが実行されているか否かを判定することによって、開閉実行モードが実行されている期間にステップＳｓ０５０３（およびステップＳｓ０５０６）を実行しないようにする。この結果、開閉実行モードが実行されている期間に遊技回を開始しないようにすることができる。以下、詳細を説明する。

【７０３０】

ステップＳｓ０５０１において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ０５０１：ＹＥＳ）、開閉実行モード中であると判定し、ステップＳｓ０５０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口（中央側第１始動口３３と右側第１始動口４４）又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｓ０５０１において、開閉実行モード中ではないと判定した場合には（Ｓｓ０５０１：ＮＯ）、ステップＳｓ０５０２に進む。

【７０３１】

ステップＳｓ０５０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。第１変動中フラグは、第１始動口用遊技回が開始されるとＯＮになり、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ０５０２において、第１変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ０５０２：ＮＯ）、ステップＳｓ０５０３に進む。

【７０３２】

ステップＳｓ０５０３では、第１始動口用の変動開始処理を実行する。第１始動口用の変動開始処理は、第１始動口用遊技回を開始するための処理である。第１始動口用の変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０５０３を実行した後、ステップＳｓ０５０５に進む。

【７０３３】

一方、ステップＳｓ０５０２において、第１変動中フラグがＯＮである判定した場合には（Ｓｓ０５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０５０４に進む。

【７０３４】

ステップＳｓ０５０４では、第１変動停止処理を実行する。第１変動停止処理は、開始された第１始動口用遊技回の図柄の変動を停止させるための処理である。第１変動停止処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０５０４を実行した後、ステップＳｓ０５０５に進む。

【７０３５】

ステップＳｓ０５０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。第２変動中フラグは、第２始動口用遊技回が開始される場合にＯＮになり、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ０５０５において、第２変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ０５０５：ＮＯ）、ステップＳｓ０５０６に進む。

【７０３６】

ステップＳｓ０５０６では、第２始動口用の変動開始処理を実行する。第２始動口用の変動開始処理は、第２始動口用遊技回を開始するための処理である。第２始動口用の変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０５０６を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【７０３７】

一方、ステップＳｓ０５０５において、第２変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ０５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０５０７に進む。

【７０３８】

ステップＳｓ０５０７では、第２変動停止処理を実行する。第２変動停止処理は、開始された第２始動口用遊技回の図柄の変動を停止させるための処理である。第２変動停止処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０５０７を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【７０３９】
＜第１始動口用の変動開始処理＞
次に、第１始動口用の変動開始処理について説明する。第１始動口用の変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図６７５：Ｓｓ０５０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【７０４０】
図６７６は、第１始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ０６０１では、第１始動保留個数ＲａＮ＝０であるか否かを判定する。ステップＳｓ０６０１において、第１始動保留個数ＲａＮ＝０ではないと判定した場合には（Ｓｓ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｓ０６０２に進む。一方、ステップＳｓ０６０１において、第１始動保留個数ＲａＮ＝０であると判定した場合には（Ｓｓ０６０１：ＹＥＳ）、本第１始動口用の変動開始処理を終了する。
【７０４１】
ステップＳｓ０６０２では、第１始動口用保留情報シフト処理を実行する。第１始動口用保留情報シフト処理では、第１保留エリアＲａに記憶された保留情報をシフトさせる。第１始動口用保留情報シフト処理の詳細については後述する。ステップＳｓ０６０２を実行した後、ステップＳｓ０６０３に進む。
【７０４２】
ステップＳｓ０６０３では、第１始動口用の判定処理を実行する。第１始動口用の判定処理では、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された特別情報に基づいて当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいて、大当たりや小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）の有無を判定する当否判定、大当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第１始動口用の判定処理の詳細については後述する。以下、通常小当たり、特殊小当たりのいずれも含む場合は、単に「小当たり」とも呼ぶ。ステップＳｓ０６０３を実行した後、ステップＳｓ０６０４に進む。
【７０４３】
ステップＳｓ０６０４では、第１始動口用の変動時間の設定処理を実行する。第１始動口用の変動時間の設定処理では、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間を設定する。第１始動口用の変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳｓ０６０４を実行した後、ステップＳｓ０６０５に進む。
【７０４４】
ステップＳｓ０６０５では、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチ発生の有無の情報及びステップＳｓ０６０４において設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｓ０６０５を実行した後、ステップＳｓ０６０６に進む。
【７０４５】
ステップＳｓ０６０６では、第１種別コマンドを設定する。第１種別コマンドには、大当たりの有無の情報及び大当たり種別の情報が含まれている。具体的には、第１種別コマンドには、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）の情報、または外れの情報が含まれる。
【７０４６】
ステップＳｓ０６０５及びステップＳｓ０６０６において設定された第１変動用コマンド及び第１種別コマンドは、通常処理（図６７４）におけるステップＳｓ０４０２によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び第１種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｓ０６０６を実行

後、ステップＳｓ０６０７に進む。
【７０４７】
ステップＳｓ０６０７では、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示を開始させ、その後、ステップＳｓ０６０８に進み、第１変動中フラグをＯＮにする。第１変動中フラグは、第１始動口用遊技回が開始される場合にＯＮにされ、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示が停止表示となった場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ０６０８を実行した後、ステップＳｓ０６０９に進む。
【７０４８】
ステップＳｓ０６０９では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードが開始された場合に、遊技回数カウンタＰＮＣに値が設定され、遊技回が実行される毎にカウンタ値が１減算される。ステップＳｓ０６０９を実行した後、本第１始動口用の変動開始処理を終了する。
【７０４９】
＜第１始動口用保留情報シフト処理＞
次に、第１始動口用保留情報シフト処理について説明する。第１始動口用保留情報シフト処理は、第１始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図６７６：Ｓｓ０６０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【７０５０】
図６７７は、第１始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ０７０１では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算する。その後、ステップＳｓ０７０２に進む。
【７０５１】
ステップＳｓ０７０２では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに移動させる。その後、ステップＳｓ０７０３に進む。
【７０５２】
ステップＳｓ０７０３では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｓ０７０３を実行した後、第１始動口用本保留情報シフト処理を終了する。
【７０５３】
＜第１始動口用の判定処理＞
次に、第１始動口用の判定処理について説明する。第１始動口用の判定処理は、第１始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図６７６：Ｓｓ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【７０５４】
図６７８は、第１始動口用の判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ０８０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、次回の大当たりの当選に係る開閉実行モードの開始に際してＯＦＦにされる。さらに、本実施形態では、始動口ユニット２００に備えられる転落口２５２へ遊技球が入球した場合に、高確率モードフラグはＯＦＦされる。ステップＳｓ０８０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｓ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０８０２に進む。
【７０５５】
ステップＳｓ０８０２では、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照し

て当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図６６３（ｂ）に示す第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｓ０８０４に進む。一方、ステップＳｓ０８０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｓ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｓ０８０３に進む。

【７０５６】

ステップＳｓ０８０３では、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図６６３（ａ）に示す第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｓ０８０４に進む。

【７０５７】

ステップＳｓ０８０４では、ステップＳｓ０８０２又はステップＳｓ０８０３における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｓ０８０４において、当否判定の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｓ０８０４：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０８０５に進む。

【７０５８】

ステップＳｓ０８０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１当たりフラグをＯＮにする。第１当たりフラグは、第１始動口（中央側第１始動口３３または右側第１始動口４４）への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」、「特殊小当たり」、または「通常小当たり」である場合にＯＮされ、当該第１始動口への遊技球の入球による第１の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ０８０５を実行した後、ステップＳｓ０８０６に進む。

【７０５９】

ステップＳｓ０８０６では、第１始動口用の振分テーブル（図６６５（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、いずれの大当たり種別の数値範囲に含まれているかを判定する。ステップＳｓ０８０６を実行した後、ステップＳｓ０８０７に進む。

【７０６０】

ステップＳｓ０８０７では、ステップＳｓ０８０６における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｓ０８０７において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｓ０８０７：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０８０８に進む。

【７０６１】

ステップＳｓ０８０８では、ステップＳｓ０８０６において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｓ０８０８を実行した後、ステップＳｓ０８０９に進む。

【７０６２】

ステップＳｓ０８０９では、確変大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり用の停止図柄設定処理では、確変大当たりとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０８０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ０８０９を実行した後、本第１始動口用の判定処理を終了する。

【７０６３】

ステップＳｓ０８０７において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ０８０７：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たり種別が通常大当

たりである場合には、ステップＳｓ０８１０に進む。
【７０６４】
ステップＳｓ０８１０では、ステップＳｓ０８０６において振り分けた大当たり種別に対応した通常大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｓ０８１０を実行した後、ステップＳｓ０８１１に進む。
【７０６５】
ステップＳｓ０８１１では、通常大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。通常大当たり用の停止図柄設定処理では、通常大当たりとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０８０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ０８１１を実行した後、本第１始動口用の判定処理を終了する。
【７０６６】
ステップＳｓ０８０４において、ステップＳｓ０８０２又はステップＳｓ０８０３における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ０８０４：ＮＯ）、ステップＳｓ０８１２に進み、ステップＳｓ０８０２又はステップＳｓ０８０３における当否判定の結果が通常小当たりであるか否かを判定する。ステップＳｓ０８１２において、当否判定の結果が通常小当たりであると判定した場合には（Ｓｓ０８１２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０８１３に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの通常小当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｓ０８１３を実行した後、ステップＳｓ０８１４に進む。
【７０６７】
ステップＳｓ０８１４では、通常小当たり用の停止図柄設定処理を実行する。通常小当たり用の停止図柄設定処理では、通常小当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常小当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、通常小当たりに対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ０８１４を実行した後、ステップＳｓ０８１９に進む。
【７０６８】
ステップＳｓ０８１２において、ステップＳｓ０８０２又はステップＳｓ０８０３における当否判定の結果が通常小当たりでないと判定した場合には（Ｓｓ０８１２：ＮＯ）、ステップＳｓ０８１５に進み、ステップＳｓ０８０２又はステップＳｓ０８０３における当否判定の結果が特殊小当たりであるか否かを判定する。ステップＳｓ０８１５において、当否判定の結果が特殊小当たりであると判定した場合には（Ｓｓ０８１５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０８１６に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの特殊小当たりフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｓ０８１７に進み、特殊小当たりコマンドを設定する。特殊小当たりコマンドは、当たり抽選において特殊小当たりに当選したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。ステップＳｓ０８１７を実行した後、ステップＳｓ０８１８に進む。
【７０６９】
ステップＳｓ０８１８では、特殊小当たり用の停止図柄設定処理を実行する。特殊小当たり用の停止図柄設定処理では、特殊小当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている特殊小当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、特殊小当たりに対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ０８１８を実行した後、ステップＳ

ｓ０８１９に進む。
【７０７０】
ステップＳｓ０８１９では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１当たりフラグをＯＮにする。第１当たりフラグは、第１始動口（中央側第１始動口３３または右側第１始動口４４）への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」、「特殊小当たり」、または「通常小当たり」である場合にＯＮされ、当該第１始動口への遊技球の入球による第１の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ０８１９を実行した後、本第１始動口の判定処理を終了する。
【７０７１】
ステップＳｓ０８１５において、当否判定の結果が特殊小当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ０８１５：ＮＯ）、ステップＳｓ８２０に進む。
【７０７２】
ステップＳｓ８２０では、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照して、リーチが発生するか否かのリーチ判定を行なう。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、参照したリーチ判定用テーブルにおいてリーチ発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。このステップＳｓ０８２０の処理は、上記ステップＳｓ０８０４における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たりでも小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）でもない場合に実行される。すなわち、ステップＳｓ０８２０においては、当否判定の結果が大当たりでも小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）でもない遊技回のうち、リーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。ステップＳｓ０８２０を実行した後、ステップＳｓ０８２１に進む。
【７０７３】
ステップＳｓ０８２１では、ステップＳｓ０８２０におけるリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップＳｓ０８２１において、リーチ発生であると判定した場合には（Ｓｓ０８２１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０８２２に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮにする。ステップＳｓ０８２２を実行した後、ステップＳｓ０８２３に進む。ステップＳｓ０８２１において、リーチ発生でないと判定した場合には（Ｓｓ０８２１：ＮＯ）、そのままステップＳｓ０８２３に進む。
【７０７４】
ステップＳｓ０８２３では、外れ用の停止図柄設定処理を実行する。外れ用の停止図柄設定処理では、外れとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することによって、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ０８２３を実行した後、本第１始動口用の判定処理を終了する。
【７０７５】
＜第１始動口用の変動時間の設定処理＞
次に、第１始動口用の変動時間の設定処理について説明する。第１始動口用の変動時間の設定処理は、第１始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図６７６：Ｓｓ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【７０７６】
図６７９は、第１始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ０９０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｓ０９０２に進む。
【７０７７】

ステップＳｓ０９０２では、高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ０９０２において、高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ０９０２：ＮＯ）、ステップＳｓ０９０３に進む。

【７０７８】

ステップＳｓ０９０３では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ０９０３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ０９０３：ＮＯ）、ステップＳｓ０９０４に進む。

【７０７９】

ステップＳｓ０９０４では、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図６６９における低確低サポ状態（状態Ｈ１）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０９０４を実行した後、ステップＳｓ０９０９に進む。

【７０８０】

一方、ステップＳｓ０９０３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ０９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０９０５に進む。

【７０８１】

ステップＳｓ０９０５では、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図６６９における低確高サポ状態（状態Ｈ３）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０９０５を実行した後、ステップＳｓ０９０９に進む。

【７０８２】

一方、ステップＳｓ０９０２において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ０９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０９０６に進む。

【７０８３】

ステップＳｓ０９０６では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ０９０６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ０９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０９０７に進む。

【７０８４】

ステップＳｓ０９０７では、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図６６９における高確高サポ状態（状態Ｈ５）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０９０７を実行した後、ステップＳｓ０９０９に進む。

【７０８５】

一方、ステップＳｓ０９０６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ０９０６：ＮＯ）、ステップＳｓ０９０８に進む。

【７０８６】

ステップＳｓ０９０８では、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確

率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図６６９における高確低サポ状態（状態Ｈ６）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０９０８を実行した後、ステップＳｓ０９０９に進む。

【７０８７】

ステップＳｓ０９０９では、ステップＳｓ０９０４、ステップＳｓ０９０５、ステップＳｓ０９０７、ステップＳｓ０９０８の各処理で取得した変動時間情報を、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第１始動口用の変動時間の設定処理を終了する。

【７０８８】

＜第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第１始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図６７９：Ｓｓ０９０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７０８９】

図６８０は、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１００１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｓ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１００２に進む。

【７０９０】

ステップＳｓ１００２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。低確低サポ状態時変動時間テーブル群には、（ｉ）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（ii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（iii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｓ１００２では、まず、（ｉ）～（iii）の中から（ｉ）を特定する。（ｉ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための変動時間テーブルである。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図６７９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１００２を実行した後、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【７０９１】

一方、ステップＳｓ１００１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｓ１００１：ＮＯ）、ステップＳｓ１００３に進む。

【７０９２】

ステップＳｓ１００３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｓ１００３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｓ１００３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１００４に進む。

【７０９３】

ステップＳｓ１００４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動

種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ｉ）～（iii）の中から（ii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。（ii）は、例えば、リーチ発生用通常演出を行うための変動時間テーブルである。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図６７９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１００４を実行した後、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【７０９４】

ステップＳｓ１００３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｓ１００３：ＮＯ）、ステップＳｓ１００５に進む。

【７０９５】

ステップＳｓ１００５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ｉ）～（iii）の中から（iii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。（iii）は、例えば、リーチ非発生用通常演出を行うための変動時間テーブルである。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図６７９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１００５を実行した後、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【７０９６】

＜第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第１始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図６７９：Ｓｓ０９０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７０９７】

図６８１は、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１１０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｓ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１１０２に進む。

【７０９８】

ステップＳｓ１１０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。低確高サポ状態時変動時間テーブル群には、（iv）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（ｖ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（iv）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｓ１１０２では、まず、（iv）、（ｖ）の中から（iv）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図６７９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１１０２を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【７０９９】

一方、ステップＳｓ１１０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｓ１１０１：ＮＯ）、ステップＳｓ１１０３に進む。

【７１００】

ステップＳｓ１１０３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｓ１１０３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｓ１１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１１０４に進む。

【７１０１】

ステップＳｓ１１０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（iv）、（ｖ）の中から（ｖ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図６７９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１１０４を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【７１０２】

ステップＳｓ１１０３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｓ１１０３：ＮＯ）、ステップＳｓ１１０５に進む。

【７１０３】

ステップＳｓ１１０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（iv）～（iv）の中から（iv）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図６７９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１１０５を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【７１０４】

＜第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第１始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図６７９：Ｓｓ０９０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７１０５】

図６８２は、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１２０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｓ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１２０２に進む。

【７１０６】

ステップＳｓ１２０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。高確高サポ状態時変動時間テーブル群には、（vii）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いら

れる大当たり用変動時間テーブル、（viii）高確高サポ状態で、当たり抽選において特殊小当たりに当選した時に用いられる特殊小当たり用変動時間テーブル、（ix）高確高サポ状態で、当たり抽選において通常小当たりに当選した時に用いられる通常小当たり用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｓ１２０２では、まず、（vii）～（ix）の中から（vii）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図６７９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１２０２を実行した後、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【７１０７】

一方、ステップＳｓ１２０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｓ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｓ１２０３に進む。

【７１０８】

ステップＳｓ１２０３では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が特殊小当たりであるか否かを判定する。具体的には、特殊小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、特殊小当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１２０４に進む。

【７１０９】

ステップＳｓ１２０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、特殊小当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した特殊小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（vii）～（ix）の中から（viii）高確高サポ状態で、当たり抽選において特殊小当たりに当選した時に用いられる特殊小当たり用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定した特殊小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図６７９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１２０４を実行した後、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【７１１０】

ステップＳｓ１２０３において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が特殊小当たりでないと判定した場合には（Ｓｓ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｓ１２０５に進む。

【７１１１】

ステップＳｓ１２０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、通常小当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した通常小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（vii）～（ix）の中から（ix）高確高サポ状態で、当たり抽選において通常小当たりに当選した時に用いられる通常小当たり用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定した通常小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図６７９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１２０５を実行した後、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【７１１２】

＜第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第１始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図６７９：Ｓｓ０９０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７１１３】

図６８３は、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャ

ートである。ステップＳｓ１３０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｓ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１３０２に進む。

【７１１４】

ステップＳｓ１３０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。高確低サポ状態時変動時間テーブル群には、（ｘ）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（xi）高確低サポ状態で、当たり抽選において小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）に当選した時に用いられる小当たり用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｓ１３０２では、まず、（ｘ）、（xi）の中から（ｘ）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図６７９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１３０２を実行した後、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【７１１５】

一方、ステップＳｓ１３０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合（すなわち、小当たりと判定した場合）には（ステップＳｓ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｓ１３０３に進む。

【７１１６】

ステップＳｓ１３０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、小当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ｘ）、（xi）の中から（xi）高確低サポ状態で、当たり抽選において小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）に当選した時に用いられる小当たり用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定した小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図６７９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１３０３を実行した後、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【７１１７】

＜第１変動停止処理＞

次に、第１変動停止処理について説明する。第１変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図６７５：Ｓｓ５０４）として主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２によって実行される。

【７１１８】

図６８４は、第１変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１４０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。第２当たりフラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」である場合にＯＮにされ、当該第２始動口３４への遊技球の入球による第２の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされる。ステップＳｓ１４０１において、第２当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｓ１４０２に進む。

【７１１９】

ステップＳｓ１４０２では、第１図柄表示部３７ａの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第１始動口用の変動時間の設定処理（図６７９）において設定した第１図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｓ１４０２において、第１図柄表示部３７ａの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｓ１４０２：ＹＥＳ）、

ステップＳｓ１４０３に進む。一方、ステップＳｓ１４０２において、第１図柄表示部３７ａの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｓ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｓ１４１１に進む。

【７１２０】

ステップＳｓ１４０３では、第１図柄表示部３７ａの変動を停止する。すなわち、第１図柄表示部３７ａの第１の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。停止表示させる図柄（停止図柄）の組み合わせは、第１始動口用の判定処理（図６７８）のステップＳｓ０８０９、ステップＳｓ０８１１、ステップＳｓ０８１４、ステップＳｓ０８１８、またはステップＳｓ０８２３において設定されている。ステップＳｓ１４０３を実行した後、ステップＳｓ１４０４に進む。

【７１２１】

ステップＳｓ１４０４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１変動中フラグをＯＦＦにする。上述のように、第１変動中フラグは、第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）への遊技球の入球を契機として第１図柄表示部３７ａの第１の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第１の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ１４０４を実行した後、ステップＳｓ１４０５に進む。

【７１２２】

ステップＳｓ１４０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、第２変動中フラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第２の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ１４０５において、第２変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ１４０５：ＮＯ）、ステップＳｓ１４０６に進む。

【７１２３】

ステップＳｓ１４０６では、第１当たりフラグをＯＦＦにする。その後、本第１変動停止処理を終了する。

【７１２４】

一方、ステップＳｓ１４０５において、第２変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ１４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１４１１に進む。

【７１２５】

ステップＳｓ１４０１において、第２当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１４０７に進む。

【７１２６】

ステップＳｓ１４０７では、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、後述する第２始動口用の変動時間の設定処理（図６８８）において設定した第２図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｓ１４０７において、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｓ１４０７：ＮＯ）、ステップＳｓ１４０２に進む。一方、ステップＳｓ１４０７において、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｓ１４０７：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１４０８に進む。

【７１２７】

ステップＳｓ１４０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ１４０８を実行した後、ステップＳｓ１４０９に進む。

【７１２８】

ステップＳｓ１４０９では、第１図柄表示部３７ａの変動を停止する。すなわち、第１図柄表示部３７ａの第１の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。本実施形態では、停止表示させる図柄（停止図柄）は、外れ用の停止図柄が用いられる。さらに、ステップＳｓ１４０９では、第１始動口用遊技回に係る確変大当たりフラグや、通常大当たりフラグ等の各種のフラグをＯＦＦに移行する処理を行い、第１始動口用遊技回に係る当たり抽選において、たとえ大当たりや小当たり（特殊小当たり、通常小当たり）

に当選した場合にも、それら当選を無効にする。ステップＳｓ１４０９を実行した後、ステップＳｓ１４１０に進む。

【７１２９】

ステップＳｓ１４１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１変動中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｓ１４１１に進む。

【７１３０】

ステップＳｓ１４１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【７１３１】

ステップＳｓ１４１１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ１４１１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１４１２に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば５０回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。保証遊技回数カウンタＰＮＣは保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＞０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定することができる。

【７１３２】

ステップＳｓ１４１２において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｓ１４１２：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｓ１４１３に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｓ１４１３を実行した後、ステップＳｓ１４１４に進む。

【７１３３】

ステップＳｓ１４１４では、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、サポートモードが低頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図６７４）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｓ１４１４を実行した後、ステップＳｓ１４１５に進む。

【７１３４】

ステップＳｓ１４１５では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【７１３５】

ステップＳｓ１４１５において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ１４１１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１４１６に進み、無敵ゾーンコマンドを設定する。無敵ゾーンコマンドは、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。無敵ゾーンコマンドは、通常処理（図６７４）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｓ１４１４を実行した後、本第１変動停止処理を終了する。

【７１３６】

ステップＳｓ１４１５において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ１４１５：ＮＯ）、本第１変動停止処理を終了する。ステップＳｓ１４１１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ１４１１：ＮＯ）、本第１変動停止処理を終了する。また、ステップＳｓ１４１２において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合（ステップＳｓ１４１２：ＹＥＳ）、本第１変動停止処理を終了する。

【７１３７】

＜第２始動口用の変動開始処理＞

次に、第２始動口用の変動開始処理について説明する。第２始動口用の変動開始処理は

、遊技回制御処理のサブルーチン（図６７５：Ｓｓ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７１３８】

図６８５は、第２始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１５０１では、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０であるか否かを判定する。ステップＳｓ１５０１において、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０ではないと判定した場合には（Ｓｓ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｓ１５０２に進む。一方、ステップＳｓ１５０１において、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０であると判定した場合には（Ｓｓ１５０１：ＹＥＳ）、本第２始動口用の変動開始処理を終了する。

【７１３９】

ステップＳｓ１５０２では、第２始動口用保留情報シフト処理を実行する。第２始動口用保留情報シフト処理では、第２保留エリアＲｂに記憶された保留情報をシフトさせる。第２始動口用保留情報シフト処理の詳細については後述する。ステップＳｓ１５０２を実行した後、ステップＳｓ１５０３に進む。

【７１４０】

ステップＳｓ１５０３では、第２始動口用の判定処理を実行する。第２始動口用の判定処理では、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された特別情報に基づいて当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいて、大当たりや小当たりの有無を判定する当否判定、大当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第２始動口用の判定処理の詳細については後述する。ステップＳｓ１５０３を実行した後、ステップＳｓ１５０４に進む。

【７１４１】

ステップＳｓ１５０４では、第２始動口用の変動時間の設定処理を実行する。第２始動口用の変動時間の設定処理では、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間を設定する。第２始動口用の変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳｓ１５０４を実行した後、ステップＳｓ１５０５に進む。

【７１４２】

ステップＳｓ１５０５では、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチ発生の有無の情報及びステップＳｓ１５０４において設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｓ１５０５を実行した後、ステップＳｓ１５０６に進む。

【７１４３】

ステップＳｓ１５０６では、第２種別コマンドを設定する。第２種別コマンドには、大当たりの有無の情報及び大当たり種別の情報が含まれている。具体的には、第２種別コマンドには、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、または外れの情報が含まれる。

【７１４４】

ステップＳｓ１５０５及びステップＳｓ１５０６において設定された変動用コマンド及び第２種別コマンドは、通常処理（図６７４）におけるステップＳｓ０４０２によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び第２種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｓ１５０６を実行後、ステップＳｓ１５０７に進む。

【７１４５】

ステップＳｓ１５０７では、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示を開始させ、その後、ステップＳｓ１５０８に進み、第２変動中フラグをＯＮにする。第２変動中フラグは、第２始動口用遊技回が開始される場合にＯＮにされ、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示が停止表示となった場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ１５０８を

実行した後、ステップＳｓ１５０９に進む。
【７１４６】
ステップＳｓ１５０９では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードが開始された場合に、遊技回数カウンタＰＮＣに値が設定され、遊技回が実行される毎にカウンタ値が１減算される。ステップＳｓ１５０９を実行した後、本第２始動口用の変動開始処理を終了する。
【７１４７】
＜第２始動口用保留情報シフト処理＞
次に、第２始動口用保留情報シフト処理について説明する。第２始動口用保留情報シフト処理は、第２始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図６８５：Ｓｓ１５０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【７１４８】
図６８６は、第２始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１６０１では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｓ１６０２に進む。
【７１４９】
ステップＳｓ１６０２では、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに移動させる。その後、ステップＳｓ１６０３に進む。
【７１５０】
ステップＳｓ１６０３では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｓ１６０３を実行した後、本第２始動口用保留情報シフト処理を終了する。
【７１５１】
＜第２始動口用の判定処理＞
次に、第２始動口用の判定処理について説明する。第２始動口用の判定処理は、第２始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図６８５：Ｓｓ１５０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【７１５２】
図６８７は、第２始動口用の判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１７０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、通常大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＦＦにされる。さらに、本実施形態では、始動口ユニット２００に備えられる転落口２５２へ遊技球が入球した場合に、高確率モードフラグはＯＦＦされる。ステップＳｓ１７０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｓ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１７０２に進む。
【７１５３】
ステップＳｓ１７０２では、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図６６４（ｂ）に示す第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｓ１７０４に進む。一方、ステップＳｓ１７０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｓ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｓ１７０３に進む。
【７１５４】

ステップＳｓ１７０３では、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図６６４（ａ）に示す第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｓ１７０４に進む。

【７１５５】

ステップＳｓ１７０４では、ステップＳｓ１７０２又はステップＳｓ１７０３における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｓ１７０４において、当否判定の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｓ１７０４：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１７０５に進む。

【７１５６】

ステップＳｓ１７０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２当たりフラグをＯＮにする。第２当たりフラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」である場合にＯＮされ、当該第２始動口３４への遊技球の入球による第２の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ１７０５を実行した後、ステップＳｓ１７０６に進む。

【７１５７】

ステップＳｓ１７０６では、第２始動口用の振分テーブル（図６６５（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、いずれの大当たり種別の数値範囲に含まれているかを判定する。ステップＳｓ１７０６を実行した後、ステップＳｓ１７０７に進む。

【７１５８】

ステップＳｓ１７０７では、ステップＳｓ１７０６における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｓ１７０７において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｓ１７０７：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１７０８に進む。

【７１５９】

ステップＳｓ１７０８では、ステップＳｓ１７０６において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｓ１７０８を実行した後、ステップＳｓ１７０９に進む。

【７１６０】

ステップＳｓ１７０９では、確変大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり用の停止図柄設定処理では、確変大当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｓ１７０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ１７０９を実行した後、本第２始動口用の判定処理を終了する。

【７１６１】

ステップＳｓ１７０７において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ１７０７：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たり種別が通常大当たりである場合には、ステップＳｓ１７１０に進む。

【７１６２】

ステップＳｓ１７１０では、ステップＳｓ１７０６において振り分けた大当たり種別に対応した通常大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｓ１７１０を実行した後、ステップＳｓ１７１１に進む。

【７１６３】

ステップＳｓ１７１１では、通常大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。通常大当

たり用の停止図柄設定処理では、通常大当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｓ１７０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ１７１１を実行した後、本第２始動口用の判定処理を終了する。

【７１６４】

ステップＳｓ１７０４において、ステップＳｓ１７０２又はステップＳｓ１７０３における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ１７０４：ＮＯ）、ステップＳｓ１７１２に進む。

【７１６５】

ステップＳｓ１７１２では、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照して、リーチが発生するか否かのリーチ判定を行なう。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、参照したリーチ判定用テーブルにおいてリーチ発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。このステップＳｓ１７１２の処理は、上記ステップＳｓ１７０４における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たりでない場合に実行される。すなわち、ステップＳｓ１７１２においては、当否判定の結果が大当たりではない遊技回のうち、リーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。ステップＳｓ１７１２を実行した後、ステップＳｓ１７１３に進む。

【７１６６】

ステップＳｓ１７１３では、ステップＳｓ１７１２におけるリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップＳｓ１７１３において、リーチ発生であると判定した場合には（Ｓｓ１７１３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１７１４に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮにする。ステップＳｓ１７１４を実行した後、ステップＳｓ１７１５に進む。ステップＳｓ１７１３において、リーチ発生でないと判定した場合には（Ｓｓ１７１３：ＮＯ）、ステップＳｓ１７１４を実行することなく、ステップＳｓ１７１５に進む。

【７１６７】

ステップＳｓ１７１５では、外れ用の停止図柄設定処理を実行する。外れ用の停止図柄設定処理では、外れとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することによって、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ１７１５を実行した後、本第２始動口用の判定処理を終了する。

【７１６８】

＜第２始動口用の変動時間の設定処理＞

次に、第２始動口用の変動時間の設定処理について説明する。第２始動口用の変動時間の設定処理は、第２始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図６８５：Ｓｓ１５０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７１６９】

図６８８は、第２始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１８０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｓ１８０２に進む。

【７１７０】

ステップＳｓ１８０２では、高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステ

ップＳｓ１８０２において、高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ１８０２：ＮＯ）、ステップＳｓ１８０３に進む。

【７１７１】

ステップＳｓ１８０３では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ１８０３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ１８０３：ＮＯ）、ステップＳｓ１８０４に進む。

【７１７２】

ステップＳｓ１８０４では、第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図６６９における低確低サポ状態（状態Ｈ１）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｓ１８０４を実行した後、ステップＳｓ１８０９に進む。

【７１７３】

一方、ステップＳｓ１８０３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ１８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１８０５に進む。

【７１７４】

ステップＳｓ１８０５では、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図６６９における低確高サポ状態（状態Ｈ３）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｓ１８０５を実行した後、ステップＳｓ１８０９に進む。

【７１７５】

一方、ステップＳｓ１８０２において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ１８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１８０６に進む。

【７１７６】

ステップＳｓ１８０６では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ１８０６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ１８０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１８０７に進む。

【７１７７】

ステップＳｓ１８０７では、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図６６９における高確高サポ状態（状態Ｈ５）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｓ１８０７を実行した後、ステップＳｓ１８０９に進む。

【７１７８】

一方、ステップＳｓ１８０６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ１８０６：ＮＯ）、ステップＳｓ１８０８に進む。

【７１７９】

ステップＳｓ１８０８では、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第２始動口用遊

技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図６６９における高確低サポ状態（状態Ｈ６）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｓ１８０８を実行した後、ステップＳｓ１８０９に進む。

【７１８０】

ステップＳｓ１８０９では、ステップＳｓ１８０４、ステップＳｓ１８０５、ステップＳｓ１８０７、ステップＳｓ１８０８の各処理で取得した変動時間情報を、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第２始動口用の変動時間の設定処理を終了する。

【７１８１】

＜第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図６８８：Ｓｓ１８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７１８２】

図６８９は、第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１９０１では、ロング変動時間情報を取得する。具体的には、１０分という極めて長い変動時間（ロング変動時間）を変動時間情報として取得する。ステップＳｓ１９０１を実行した後、第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【７１８３】

＜第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図６８８：Ｓｓ１８０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７１８４】

図６９０は、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２００１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｓ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２００２に進む。

【７１８５】

ステップＳｓ２００２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。低確高サポ状態時変動時間テーブル群には、（I）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（II）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（III）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｓ２００２では、まず、（I）～（III）の中から（I）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ１８０１（図６８８）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ２００２を実行した後、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【７１８６】

一方、ステップＳｓ２００１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たり

ではないと判定した場合には（ステップＳｓ２００１：ＮＯ）、ステップＳｓ２００３に進む。

【７１８７】

ステップＳｓ２００３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｓ２００３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｓ２００３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２００４に進む。

【７１８８】

ステップＳｓ２００４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（I）～（III）の中から（II）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ１８０１（図６８８）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ２００４を実行した後、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【７１８９】

ステップＳｓ２００３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｓ２００３：ＮＯ）、ステップＳｓ２００５に進む。

【７１９０】

ステップＳｓ２００５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（I）～（III）の中から（III）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ１８０１（図６８８）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ２００５を実行した後、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【７１９１】

＜第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図６８８：Ｓｓ１８０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７１９２】

図６９１は、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２１０１では、ロング変動時間情報を取得する。具体的には、１０分という極めて長い変動時間を変動時間情報として取得する。ステップＳｓ２１０１を実行した後、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【７１９３】

＜第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図６８８：Ｓｓ１８０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７１９４】

図６９２は、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャ

ートである。ステップＳｓ２２０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｓ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２２０２に進む。

【７１９５】

ステップＳｓ２２０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。高確低サポ状態時変動時間テーブル群には、（IV）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（Ｖ）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（VI）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｓ２２０２では、まず、（IV）～（VI）の中から（IV）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ１８０１（図６８８）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ２２０２を実行した後、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【７１９６】

一方、ステップＳｓ２２０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｓ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｓ２２０３に進む。

【７１９７】

ステップＳｓ２２０３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｓ２２０３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｓ２２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２２０４に進む。

【７１９８】

ステップＳｓ２２０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（IV）～（VI）の中から（Ｖ）を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ１８０１（図６８８）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ２２０４を実行した後、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【７１９９】

ステップＳｓ２２０３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｓ２２０３：ＮＯ）、ステップＳｓ２２０５に進む。

【７２００】

ステップＳｓ２２０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（IV）～（VI）の中から（VI）を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ１８０１（図６８８）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ２２０５を実行した後、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【７２０１】

＜第２変動停止処理＞

次に、第２変動停止処理について説明する。第２変動停止処理は、遊技回制御処理のサ

ブルーチン（図６７５：Ｓｓ５０７）として主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２によって実行される。

【７２０２】

図６９３は、第２変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２３０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。第１当たりフラグは、第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」、「特殊小当たり」、または「通常小当たり」である場合にＯＮにされ、当該第１始動口への遊技球の入球による第１の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされる。ステップＳｓ２３０１において、第１当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ２３０１：ＮＯ）、ステップＳｓ２３０２に進む。

【７２０３】

ステップＳｓ２３０２では、第２図柄表示部３７ａの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第２始動口用の変動時間の設定処理（図６８８）において設定した第２図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｓ２３０２において、第２図柄表示部３７ａの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｓ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２３０３に進む。一方、ステップＳｓ２３０２において、第２図柄表示部３７ａの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｓ２３０２：ＮＯ）、ステップＳｓ２３１１に進む。

【７２０４】

ステップＳｓ２３０３では、第２図柄表示部３７ａの変動を停止する。すなわち、第２図柄表示部３７ａの第２の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。停止表示させる図柄（停止図柄）の組み合わせは、第２始動口用の判定処理（図６８７）のステップＳｓ１７０９、ステップＳｓ１７１１、またはステップＳｓ１７１５において設定されている。ステップＳｓ２３０３を実行した後、ステップＳｓ２３０４に進む。

【７２０５】

ステップＳｓ２３０４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグをＯＦＦにする。上述のように、第２変動中フラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として第２図柄表示部３７ａの第２の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第２の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ２３０４を実行した後、ステップＳｓ２３０５に進む。

【７２０６】

ステップＳｓ２３０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、第１変動中フラグは、第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）への遊技球の入球を契機として第１図柄表示部３７ｂの第１の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第１の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ２３０５において、第１変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ２３０５：ＮＯ）、ステップＳｓ２３０６に進む。

【７２０７】

ステップＳｓ２３０６では、第２当たりフラグをＯＦＦにする。その後、本第２変動停止処理を終了する。

【７２０８】

一方、ステップＳｓ２３０５において、第１変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ２３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２３１１に進む。

【７２０９】

ステップＳｓ２３０１において、第１当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２３０７に進む。

【７２１０】

ステップＳｓ２３０７では、第１図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第１始動口用の変動時間の設定処理（図６７９）において設定した第

１図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｓ２３０７において、第１図柄表示部３７ｂの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｓ２３０７：ＮＯ）、ステップＳｓ２３０２に進む。一方、ステップＳｓ２３０７において、第１図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｓ２３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２３０８に進む。

【７２１１】

ステップＳｓ２３０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ２３０８を実行した後、ステップＳｓ２３０９に進む。

【７２１２】

ステップＳｓ２３０９では、第２図柄表示部３７ａの変動を停止する。すなわち、第２図柄表示部３７ａの第２の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。本実施形態では、停止表示させる図柄（停止図柄）は、外れ用の停止図柄が用いられる。さらに、ステップＳｓ２３０９では、第２始動口用遊技回に係る確変大当たりフラグや、通常大当たりフラグ等の各種のフラグをＯＦＦに移行する処理を行い、第２始動口用遊技回に係る当たり抽選において、たとえ大当たりに当選した場合にも、それら当選を無効にする。ステップＳｓ２３０９を実行した後、ステップＳｓ２３１０に進む。

【７２１３】

ステップＳｓ２３１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｓ２３１１に進む。

【７２１４】

ステップＳｓ２３１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【７２１５】

ステップＳｓ２３１１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ２３１１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２３１２に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば５０回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。保証遊技回数カウンタＰＮＣは保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＞０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定することができる。

【７２１６】

ステップＳｓ２３１２において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｓ２３１２：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｓ２３１３に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｓ２３１３を実行した後、ステップＳｓ２３１４に進む。

【７２１７】

ステップＳｓ２３１４では、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図６７４）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本第２変動停止処理を終了する。

【７２１８】

ステップＳｓ２３１１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ２３１１：ＮＯ）、本第２変動停止処理を終了する。また、ステップＳｓ２３１２において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合（ステップＳｓ２３１２：ＹＥＳ）、本第２変動停止処理を終了する。

【７２１９】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図６７４：Ｓｓ０４０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７２２０】

図６９４は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２４０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【７２２１】

ステップＳｓ２４０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ２４０１：ＮＯ）、ステップＳｓ２４０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、開閉処理期間フラグは、遊技状態を開閉処理期間に移行させる場合にＯＮにされ、開閉処理期間を終了させる場合にＯＦＦにされる。

【７２２２】

ステップＳｓ２４０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ２４０２：ＮＯ）、ステップＳｓ２４０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【７２２３】

ステップＳｓ２４０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ２４０３：ＮＯ）、ステップＳｓ２４０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合にＯＮにされ、開閉実行モードが終了する場合にＯＦＦにされる。

【７２２４】

ステップＳｓ２４０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ２４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２４０５に進む。一方、ステップＳｓ２４０４において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ２４０４：ＮＯ）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【７２２５】

ステップＳｓ２４０５では、通常小当たりであるか否かを判定する。具体的には、通常小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定することにより、開閉実行モードが開始される契機が通常小当たりの当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ２４０５において、通常小当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ２４０５：ＮＯ）、ステップＳｓ２４０６に進む。

【７２２６】

ステップＳｓ２４０６では、特殊小当たりであるか否かを判定する。具体的には、特殊小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定することにより、開閉実行モードが開始される契機が特殊小当たりの当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ２４０６において、特殊小当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ２４０６：ＮＯ）、ステップＳｓ２４０７に進む。

【７２２７】

ステップＳｓ２４０７では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ２４０５およびステップＳｓ２４０６において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）ではないと判定されているため、今回の遊技回における当たり抽選の結果は大当たりである。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中の抽選モードを低確率モードにするため、高確率モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ２４０７を実行した後、ステップＳｓ２４０８に進む。

【７２２８】

ステップＳｓ２４０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ２４０８において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）ではないと判定されているため、今回の遊技回における当たり抽選の結果は大当たりである。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ２４０８を実行した後、ステップＳｓ２４０９に進む。

【７２２９】

ステップＳｓ２４０９では、大当たり開閉実行モードコマンドを設定する。大当たり開閉実行モードコマンドは、大当たり当選を契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。大当たり開閉実行モードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図６７４：ステップＳｓ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｓ２４０９を実行した後、ステップＳｓ２４１３に進む。

【７２３０】

ステップＳｓ２４０５において、通常小当たりであると判定した場合には（Ｓｓ２４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２４１３に進む。

【７２３１】

ステップＳｓ２４０６において、特殊小当たりであると判定した場合には（Ｓｓ２４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２４１０に進む。

【７２３２】

ステップＳｓ２４１０では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｓ２４１１に進み、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図６７４）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｓ２４１１を実行した後、ステップＳｓ２４１２に進む。

【７２３３】

ステップＳｓ２４１２では、無敵ゾーンコマンドを設定する。無敵ゾーンコマンドは、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。無敵ゾーンコマンドは、通常処理（図６７４）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｓ２４１２を実行した後、ステップＳｓ２４１３に進む。

【７２３４】

ステップＳｓ２４１３では、開閉実行モード開始コマンドを設定する。開閉実行モード開始コマンドは、大当たり当選を契機として、または、小当たりを契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。すなわち、開閉実行モード開始コマンドは、大当たりまたは小当たりに関係無く開閉実行モードが開始された場合に設定される。開閉実行モード開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図６７４：ステップＳｓ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｓ２４１３を実行した後、ステップＳｓ２４１４に進む。

【７２３５】

ステップＳｓ２４１４では、開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオ設定処理は、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定するための処理である。開閉シナリオ設定処理については後述する。ステップＳｓ２４１４を実行した後、ステップＳｓ２４１５に進む。

【７２３６】

ステップＳｓ２４１５では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング

時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、オープニング時間として第３タイマカウンタエリアＴ３に所定の値を設定する。オープニング時間設定処理については後述する。ステップＳｓ２４１５を実行した後、ステップＳｓ２４１６に進む。

【７２３７】

ステップＳｓ２４１６では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図６７４）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報、大当たり種別の情報、および、今回の開閉実行モードが実行される契機となった大当たりまたは小当たりに関する情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｓ２４１６を実行した後、ステップＳｓ２４１７に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【７２３８】

ステップＳｓ２４０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ２４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２４１８に進み、オープニング期間フラグＯＮ時処理を実行する。オープニング期間フラグＯＮ時処理の詳細は後述する。ステップＳｓ２４１８を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【７２３９】

ステップＳｓ２４０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２４１９に進み、開閉処理期間フラグＯＮ時処理を実行する。開閉処理期間フラグＯＮ時処理の詳細は後述する。ステップＳｓ２４１９を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【７２４０】

ステップＳｓ２４０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２４２０に進み、エンディング期間フラグＯＮ時処理を実行する。エンディング期間フラグＯＮ時処理の詳細は後述する。ステップＳｓ２４２０を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【７２４１】

＜開閉シナリオ設定処理＞

次に、開閉シナリオ設定処理について説明する。開閉シナリオ設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図６９４：Ｓｓ２４１４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７２４２】

図６９５は、開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２５０１では、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ２５０１において、大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ２５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２５０２に進む。

【７２４３】

ステップＳｓ２５０２では、大当たりの種別に応じた大当たり用開閉シナリオに設定する。なお、開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開放パターンが設定されたプログラムである。ステップＳｓ２５０２を実行した後、本開閉シナリオ設定処理を終了する。

【７２４４】

ステップＳｓ２５０１において、大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ２５０１：ＮＯ）、ステップＳｓ２５０３に進む。

【７２４５】

ステップＳｓ２５０３では、小当たり用開閉シナリオに設定する。なお、本実施形態においては、小当たり用開閉シナリオには、ラウンド遊技において開閉扉３６ｂが１回開閉する開閉パターンが設定されている。ステップＳｓ２５０３を実行した後、本開閉シナリ

オ設定処理を終了する。
【７２４６】
＜オープニング時間設定処理＞
次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図６９４：Ｓｓ２４１５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【７２４７】
図６９６は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２６０１では、今回の開閉実行モードの契機が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【７２４８】
ステップＳｓ２６０１において、今回の開閉実行モードの契機が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｓ２６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２６０２に進む。
【７２４９】
ステップＳｓ２６０２では、オープニング時間として第３タイマカウンタエリアＴ３に３０００（約６．０ｓｅｃ）を設定する。その後、本オープニング時間設定処理を終了する。
【７２５０】
一方、ステップＳｓ２６０１において、今回の開閉実行モードの契機が大当たり当選ではないと判定した場合、すなわち、今回の開閉実行モードの契機が小当たりであると判定した場合には（Ｓｓ２６０１：ＮＯ）、ステップＳｓ２６０３に進む。
【７２５１】
ステップＳｓ２６０３では、オープニング時間として第３タイマカウンタエリアＴ３に０（０ｓｅｃ）を設定する。その後、本オープニング時間設定処理を終了する。
【７２５２】
＜オープニング期間フラグＯＮ時処理＞
次に、オープニング期間フラグＯＮ時処理について説明する。オープニング期間フラグＯＮ時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図６９４：Ｓｓ２４１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【７２５３】
図６９７は、オープニング期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２７０１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング時間設定処理において設定した第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｓ２７０１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｓ２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２７０２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｓ２７０３に進む。
【７２５４】
ステップＳｓ２７０３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、大当たり種別をラウンド表示部３９に表示させる。ステップＳｓ２７０３を実行した後、ステップＳｓ２７０４に進む。
【７２５５】
ステップＳｓ２７０４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、本オープニング期間フラグＯＮ時処理を終了する。
【７２５６】
ステップＳｓ２７０１において、オープニング期間が終了していないと判定した場合には（Ｓｓ２７０１：ＮＯ）、本オープニング期間フラグＯＮ時処理を終了する。
【７２５７】
＜開閉処理期間フラグＯＮ時処理＞
次に、開閉処理期間フラグＯＮ時処理について説明する。開閉処理期間フラグＯＮ時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図６９４：Ｓｓ２４１９）として主制御装置６

０のＭＰＵ６２によって実行される。
【７２５８】
図６９８は、開閉処理期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２８０１では、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｓ２８０１を実行した後、ステップＳｓ２８０２に進む。
【７２５９】
ステップＳｓ２８０２では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｓ２８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２８０３に進む。一方、ステップＳｓ２８０２において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｓ２８０２：ＮＯ）、そのまま本開閉処理期間フラグＯＮ時処理を終了する。
【７２６０】
ステップＳｓ２８０３では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｓ２８０４に進む。
【７２６１】
ステップＳｓ２８０４では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｓ２４０４を実行した後、ステップＳｓ２８０５に進む。
【７２６２】
ステップＳｓ２８０５では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、エンディング時間として第４タイマカウンタエリアＴ４に所定の値を設定する。ステップＳｓ２８０５を実行した後、ステップＳｓ２８０６に進む。
【７２６３】
ステップＳｓ２８０６では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図６７４）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップＳｓ２８０６を実行した後、ステップＳｓ２８０７に進む。
【７２６４】
ステップＳｓ２８０７では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本開閉処理期間フラグＯＮ時処理を終了する。
【７２６５】
＜大入賞口開閉処理＞
次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、開閉処理期間フラグＯＮ時処理のサブルーチン（図６９８：Ｓｓ２８０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【７２６６】
図６９９は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２９０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。ステップＳｓ２９０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｓ２９０１：ＮＯ）、ステップＳｓ２９０２に進む。
【７２６７】
ステップＳｓ２９０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｓ２９０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｓ２９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２９０３に進む。
【７２６８】

ステップＳｓ２９０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｓ２９０４に進む。

【７２６９】

ステップＳｓ２９０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図６７４：Ｓｓ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｓ２９０４を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。

【７２７０】

ステップＳｓ２９０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｓ２９０２：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【７２７１】

ステップＳｓ２９０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｓ２９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２９０５に進む。

【７２７２】

ステップＳｓ２９０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。開閉扉３６ｂの閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された開閉扉３６ｂの継続開放時間が経過したか、または、大入賞口３６ａに予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップＳｓ２９０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｓ２９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２９０６に進む。

【７２７３】

ステップＳｓ２９０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｓ２９０７に進む。

【７２７４】

ステップＳｓ２９０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図６７４：Ｓｓ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｓ２９０７を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。

【７２７５】

ステップＳｓ２９０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｓ２９０５：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【７２７６】

＜エンディング期間フラグＯＮ時処理＞

次に、エンディング期間フラグＯＮ時処理について説明する。エンディング期間フラグＯＮ時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図６９４：Ｓｓ２４２０）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７２７７】

図７００は、エンディング期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３００１では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｓ２８０５）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｓ２８０５において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｓ３００１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３００２に進む。

【７２７８】

ステップＳｓ３００２では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｓ３００３に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｓ３００３を実行した後、ステップＳｓ３００４に進み、開閉実行モードフラグをＯ

ＦＦにする。その後、ステップＳｓ３００５に進み、開閉実行モード終了コマンドを設定する。開閉実行モード終了コマンドは、開閉実行モードが終了したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図６７４）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本エンディング期間フラグＯＮ時処理を終了する。

【７２７９】

一方、ステップＳｓ３００１において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｓ３００１：ＮＯ）、そのまま本エンディング期間フラグＯＮ時処理を終了する。

【７２８０】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、エンディング期間フラグＯＮ時処理のサブルーチン（図７００：Ｓｓ３００３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７２８１】

図７０１は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３１０１では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグのいずれかがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。

【７２８２】

ステップＳｓ３１０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には（Ｓｓ３１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３１０２に進み、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている確変大当たりフラグがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定する。

【７２８３】

ステップＳｓ３１０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｓ３１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３１０３に進む。一方、ステップＳｓ３１０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ３１０２：ＮＯ）、ステップＳｓ３１１２に進む。

【７２８４】

ステップＳｓ３１０３では、対応する確変大当たりフラグをＯＦＦにする。具体的には、１０Ｒ確変大当たりフラグ、２Ｒ確変フラグのうち、ＯＮになっているフラグをＯＦＦにする処理を実行する。ステップＳｓ３１０３を実行した後、ステップＳｓ３１０４に進む。

【７２８５】

ステップＳｓ３１０４では、ＲＡＭ６４に記憶されている高確率モードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードに移行する。ステップＳｓ３１０４を実行した後、ステップＳｓ３１０５に進む。

【７２８６】

ステップＳｓ３１０５では、高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。高確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップＳｓ３１０５を実行した後、ステップＳｓ３１０６に進む。

【７２８７】

ステップＳｓ３１０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｓ３１０７に進み、遊技回数カウンタＰＮＣにカウンタ値として５０を設定する。ステップＳｓ３１０７を実行した後、ステップＳｓ３１０８に進む。

【７２８８】

ステップＳｓ３１０８では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポー

トモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図６７４）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【７２８９】

ステップＳｓ３１０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ３１０２：ＮＯ）、ステップＳｓ３１０９に進み、対応する通常大当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ３１０９を実行した後、ステップＳｓ３１１０に進む。

【７２９０】

ステップＳｓ３１１０では、低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。低確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップＳｓ３１１０を実行した後、ステップＳｓ３１１１に進む。

【７２９１】

ステップＳｓ３１１１では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｓ３１１２に進み、遊技回数カウンタＰＮＣにカウンタ値として５０を設定する。ステップＳｓ３１１２を実行した後、ステップＳｓ３１１３に進む。

【７２９２】

ステップＳｓ３１１３では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図６７４）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【７２９３】

ステップＳｓ３１０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ３１０１：ＮＯ）、ステップＳｓ３１１４に進む。ステップＳｓ３１１４では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が通常小当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている通常小当たりがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が通常小当たりであると判定する。

【７２９４】

ステップＳｓ３１１４において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が通常小当たりであると判定した場合には（Ｓｓ３１１４：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３１１５に進み、通常小当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ３１１５を実行した後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【７２９５】

一方、ステップＳｓ３１１４において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が通常小当たりでない（Ｓｓ３１１４：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が特殊小当たりであると判定した場合には、ステップＳｓ３１１６に進み、特殊小当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ３１１６を実行した後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【７２９６】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図６７４：Ｓｓ０４０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７２９７】

図７０２は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３２０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エ

リア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、右側第１始動口４４の電動役物４４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ３２０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ３２０１：ＮＯ）、ステップＳｓ３２０２に進む。

【７２９８】

ステップＳｓ３２０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物４４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ３２０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ３２０２:ＮＯ）、ステップＳｓ３２０３に進む。

【７２９９】

ステップＳｓ３２０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマーカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマー割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【７３００】

ステップＳｓ３２０３において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｓ３２０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｓ３２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２０４に進む。

【７３０１】

ステップＳｓ３２０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｓ３２０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｓ３２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｓ３２０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｓ３２０４：ＮＯ）、ステップＳｓ３２０６に進む。

【７３０２】

ステップＳｓ３２０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｓ３２０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｓ３２０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｓ３２０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｓ３２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２０７に進む。

【７３０３】

ステップＳｓ３２０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｓ３２０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｓ３２０７において開閉実行モードではなく（Ｓｓ３２０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｓ３２０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｓ３２０８：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマーカウンタエリアＴ２に「５」（すなわち０．０１ｓｅｃ）をセットする。第２タイマーカウンタエリアＴ２は、タイマー割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｓ３２１０に進む。

【７３０４】

ステップＳｓ３２１０では、ステップＳｓ３２０９の電動役物開放抽選の結果がサポー

ト当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ３２１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｓ３２１０：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物４４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【７３０５】

一方、ステップＳｓ３２１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｓ３２１０：ＮＯ）、ステップＳｓ３２１１の処理を実行することなく、本電役サポート用処理を終了する。

【７３０６】

ステップＳｓ３２０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｓ３２０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｓ３２０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｓ３２０８：ＮＯ）、ステップＳｓ３２１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマーカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｓ３２１３に進む。

【７３０７】

ステップＳｓ３２１３では、ステップＳｓ３２１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ３２１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｓ３２１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｓ３２１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｓ３２１３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【７３０８】

ステップＳｓ３２０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ３２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２１５に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｓ３２１５において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｓ３２１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｓ３２１５において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｓ３２１５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２１６に進む。

【７３０９】

ステップＳｓ３２１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｓ３２１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【７３１０】

ステップＳｓ３２０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ３２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２１８に進み、電動役物４４ａを開閉制御するための電役開閉処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【７３１１】

＜電役開閉処理＞

次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図７０２：Ｓｓ３２１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行され

る。
【７３１２】
図７０３は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３３０１では、電動役物４４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物４４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部４４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物４４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｓ３３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３３０２に進む。
【７３１３】
ステップＳｓ３３０２では、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、電動役物４４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｓ３３０２において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｓ３３０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。すなわち、電動役物４４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉処理を終了する。
【７３１４】
ステップＳｓ３３０２において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｓ３３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３３０３に進み、電動役物４４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「５」（すなわち０．０１ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物４４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物４４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマーカウンタエリアＴ２を電動役物４４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｓ３３０３を実行した後、ステップＳｓ３３０４に進む。
【７３１５】
ステップＳｓ３３０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｓ３３０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｓ３３０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｓ３３０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳｓ３３０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｓ３３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３３０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉処理を終了する。
【７３１６】
ステップＳｓ３３０１において、電動役物４４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｓ３３０１：ＮＯ）、ステップＳｓ３３０７に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、電動役物４４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｓ３３０７において、第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｓ３３０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳｓ３３０７において、第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｓ３３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３３０８に進み、電動役物４４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｓ３３０９に進む。
【７３１７】
ステップＳｓ３３０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｓ３３０９：ＮＯ）、ステップＳｓ３３１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。
【７３１８】
ステップＳｓ３３１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｓ３３１０：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３３１１に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉処理を終了

する。
【７３１９】
一方、ステップＳｓ３３０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｓ３３０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｓ３３１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｓ３３１０：ＮＯ）、ステップＳｓ３３１２に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。
【７３２０】
＜遊技球振分制御処理＞
次に、遊技球振分制御処理について説明する。遊技球振分制御処理は、通常処理のサブルーチン（図６７４：Ｓｓ０４０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【７３２１】
図７０４は、遊技球振分制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３４０１では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第５タイマーカウンタエリアＴ５の値が「０」であるか否かを判定する。第５タイマーカウンタエリアＴ５は、遊技球振分装置２４０の振分片部２４２を第１位置Ｑ１と第２位置Ｑ２との間で切り替えるためのパラメータとして用いられる。第５タイマーカウンタエリアＴ５の値が「０」であるか否かを判定することによって、振分片部２４２を第１位置Ｑ１から第２位置Ｑ２へ切り替えるタイミングであるか否かを判定することができる。第５タイマーカウンタエリアＴ５にセットされたカウント値は、タイマー割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【７３２２】
ステップＳｓ３４０１において、第５タイマーカウンタエリアＴ５の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｓ３４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３４０２に進む。
【７３２３】
ステップＳｓ３４０２では、遊技球振分駆動部２４１ａ（図６６１）を駆動制御して、振分片部２４２を第１位置Ｑ１から第２位置Ｑ２へ切り替える。その後、本遊技球振分制御処理を終了する。
【７３２４】
一方、ステップＳｓ３４０１において、第５タイマーカウンタエリアＴ５の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｓ３４０１：ＮＯ）、ステップＳｓ３４０３に進む。
【７３２５】
ステップＳｓ３４０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第５タイマーカウンタエリアＴ５の値が「－５０」であるか否かを判定する。「５０」という値は、約０．１ｓｅｃに相当する。
【７３２６】
ステップＳｓ３４０３において、第５タイマーカウンタエリアＴ５の値が「－５０」であると判定した場合には（Ｓｓ３４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３４０４に進む。
【７３２７】
ステップＳｓ３４０４では、遊技球振分駆動部２４１ａ（図６６１）を駆動制御して、振分片部２４２を第２位置Ｑ２から第１位置Ｑ１へ切り替える。これにより、第５タイマーカウンタエリアＴ５の値が「０」となってから「－５０」となるまでの期間、すなわち、約０．１秒間だけ、振分片部２４２は第２位置Ｑ２にある状態を保持することになる。ステップＳｓ３４０３を実行した後、ステップＳｓ３４０５に進む。
【７３２８】
ステップＳｓ３４０５では、第５タイマカウンタエリアＴ５に１０００（約２．０ｓｅｃ）を設定する。第５タイマカウンタエリアＴ５に初期値として、約２．０秒をセットすることによって、振分片部２４２は第１位置Ｑ１にある状態を約２．０秒間だけ保持することになる。ステップＳｓ３４０５を実行した後、本遊技球振分制御処理を終了する。

【７３２９】
ステップＳｓ３４０３において、第５タイマーカウンタエリアＴ５の値が「－５０」でないと判定した場合には（Ｓｓ３４０３：ＮＯ）、そのまま本遊技球振分制御処理を終了する。
【７３３０】
《１３－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【７３３１】
＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞
＜タイマ割込み処理＞
最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【７３３２】
図７０５は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【７３３３】
ステップＳｓ３５０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｓ３５０１を実行した後、ステップＳｓ３５０２に進む。
【７３３４】
ステップＳｓ３５０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｓ３５０１で記憶したコマンドのうちの保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｓ３５０２を実行した後、ステップＳｓ３５０３に進む。
【７３３５】
ステップＳｓ３５０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｓ３５０３を実行した後、ステップＳｓ３５０４に進む。
【７３３６】
ステップＳｓ３５０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｓ３５０４を実行した後、ステップＳｓ３５０５に進む。
【７３３７】
ステップＳｓ３５０５では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップＳｓ３５０５を実行した後、ステップＳｓ３５０６に進む。
【７３３８】
ステップＳｓ３５０６では、転落演出用処理を実行する。転落演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した転落コマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１

に表示させる処理を行う。具体的には、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時（すなわち、高確高サポ状態時）に、主側ＭＰＵ６２から転落コマンドを受信したか否かを判定し、受信したと判定した場合に、遊技者にとって不利な状態となったことを示し得る演出画像を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、遊技者にとって不利な状態となったことを示し得る演出画像を視認することによって、遊技者は、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを認めることができる。本実施形態では、始動口ユニット２００に備えられる第１分岐通路部２２０および第２分岐通路部２３０が透明な樹脂材料によって形成されていることから、始動口ユニット２００における第２ルートＲＴ２（図６５８）に沿った遊技球の流れによっても、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを遊技者は認めることができるが、ステップＳｓ３５０６の処理によれば、図柄表示装置４１に表示される演出画像によっても認めることができることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。ステップＳｓ３５０６を実行した後、ステップＳｓ３５０７に進む。

【７３３９】

ステップＳｓ３５０７では、無敵ゾーン突入演出用処理を実行する。無敵ゾーン突入演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した無敵ゾーンコマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、無敵ゾーンコマンドに応じて定まる演出画像を視認することによって、遊技者は、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことを認めることができる。本実施形態では、始動口ユニット２００に備えられる本線通路部２１０、第１分岐通路部２２０、および第２分岐通路部２３０が透明な樹脂材料によって形成されていることから、始動口ユニット２００における第３ルートＲＴ３（図６５９）に沿った遊技球の流れによっても、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことを遊技者は認めることができるが、ステップＳｓ３５０７の処理によれば、図柄表示装置４１に表示される演出画像によっても認めることができることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。ステップＳｓ３５０７を実行した後、ステップＳｓ３５０８に進む。

【７３４０】

ステップＳｓ３５０８では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｓ３５０８を実行した後、ステップＳｓ３５０９に進む。

【７３４１】

ステップＳｓ３５０９では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｓ３５０９を実行した後、ステップＳｓ３５１０に進む。

【７３４２】

ステップＳｓ３５１０では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｓ３５１０を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【７３４３】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図７０５：Ｓｓ３５０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【７３４４】

図７０６は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３６０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｓ３６０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合に

は（Ｓｓ３６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３６０２に進む。
【７３４５】
ステップＳｓ３６０２では、今回受信した保留コマンドを読み出し、当該保留コマンドから、保留情報を読み出す。保留情報には、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の各情報が含まれる。そして、読み出した保留情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。保留情報は、第１始動口３３の保留個数である最大４個分の情報と、第２始動口３４の保留個数である最大４個分の情報とが更新されて記憶される。ステップＳｓ３６０２を実行した後、ステップＳｓ３６０３に進む。
【７３４６】
ステップＳｓ３６０３では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳｓ３６０３の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳｓ３６０３を実行した後、ステップＳｓ３６０４に進む。
【７３４７】
ステップＳｓ３６０４では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｓ３６０３において特定された第１保留個数と第２保留個数とに対応させて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を第１保留個数と第２保留個数とに対応させて変更する。具体的には、前記コマンドを受信した表示制御装置１００は、第１始動口保留用領域Ｄｓ１における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第１保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。また、表示制御装置１００は、第２始動口保留用領域Ｄｓ２における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第２保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。ステップＳｓ３６０４を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。
【７３４８】
＜入球時の更新処理＞
次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図７０６：Ｓｓ３６０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【７３４９】
図７０７は、入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３７０１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｓ３７０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｓ３７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３７０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｓ３７０２を実行した後、ステップＳｓ３７０４に進む。
【７３５０】
ステップＳｓ３７０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動

口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｓ３７０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｓ３７０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｓ３７０３を実行した後、ステップＳｓ３７０４に進む。

【７３５１】

ステップＳｓ３７０２及びステップＳｓ３７０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【７３５２】

ステップＳｓ３７０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｐ３７０４を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【７３５３】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図７０５：Ｓｓ３５０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【７３５４】

図７０８は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３８０１では、主側ＭＰＵ６２から高確率モードコマンドを受信しているか否かを判定する。

【７３５５】

ステップＳｓ３８０１において、主側ＭＰＵ６２から高確率モードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｓ３８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３８０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高確率モードフラグをＯＮする。

【７３５６】

ステップＳｓ３８０１において、主側ＭＰＵ６２から高確率モードコマンドを受信して

いないと判定した場合には（Ｓｓ３８０１：ＮＯ）、ステップＳｓ３８０３に進み、主側ＭＰＵ６２から低確率モードコマンドを受信しているか否かを判定する。

【７３５７】

ステップＳｓ３８０３において、主側ＭＰＵ６２から低確率モードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｓ３８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３８０４に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高確率モードフラグをＯＦＦする。

【７３５８】

ステップＳｓ３８０３において、主側ＭＰＵ６２から低確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｓ３８０３：ＮＯ）、そのままステップＳｓ３８０５に進む。また、ステップＳｓ３８０２を実行した後、またはステップＳｓ３８０４を実行した後、ステップＳｓ３８０５に進む。

【７３５９】

ステップＳｓ３８０５では、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。

【７３６０】

ステップＳｓ３８０５において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｓ３８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３８０６に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高頻度サポートモードフラグをＯＮする。

【７３６１】

ステップＳｓ３８０５において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｓ３８０５：ＮＯ）、ステップＳｓ３８０７に進み、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。

【７３６２】

ステップＳｓ３８０７において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｓ３８０７：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３８０８に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。

【７３６３】

ステップＳｓ３８０７において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｓ３８０７：ＮＯ）、そのままステップＳｓ３８０９に進む。また、ステップＳｓ３８０６を実行した後、またはステップＳｓ３８０８を実行した後、ステップＳｓ３８０９に進む。

【７３６４】

ステップＳｓ３８０９では、表示態様切替処理を実行する。表示態様切替処理は、第１始動口用遊技回に対応する第１装飾図柄と第２始動口用遊技回に対応する第２装飾図柄とを表示する領域を切り替える処理である。具体的には、メイン表示領域ＭＡに第１装飾図柄を表示してサブ表示領域ＳＡに第２装飾図柄を表示する場合と、メイン表示領域ＭＡに第２装飾図柄を表示してサブ表示領域ＳＡに第１装飾図柄を表示する場合とを切り替える処理を実行する。表示態様切替処理の詳細については後述する。ステップＳｓ３８０９を実行した後、ステップＳｓ３８１０に進む。

【７３６５】

ステップＳｓ３８１０では、特１用遊技回演出用処理を実行する。特１用遊技回演出用処理は、第１始動口用遊技回に対応する演出の設定および実行を行う処理である。特１用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｓ３８１０を実行した後、ステップＳｓ３８１１に進む。

【７３６６】

ステップＳｓ３８１１では、特２用遊技回演出用処理を実行する。特２用遊技回演出用処理は、第２始動口用遊技回に対応する演出の設定および実行を行う処理である。特２用

遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｓ３８１１を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【７３６７】

＜表示態様切替処理＞

次に、表示態様切替処理について説明する。表示態様切替処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図７０８：Ｓｓ３８０９）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。

【７３６８】

図７０９は、表示態様切替処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３９０１では、各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【７３６９】

ステップＳｓ３９０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ３９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３９０２に進み、各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【７３７０】

ステップＳｓ３９０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ３９０２：ＮＯ）、ステップＳｓ３９０３に進む。

【７３７１】

ステップＳｓ３９０３では、特２メイン表示コマンドを表示制御装置１００に送信する。特２メイン表示コマンドを受信した表示制御装置１００は、液晶表示装置４１の表示制御をすることによって、第２始動口用遊技回に対応する第２装飾図柄を液晶表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに表示するとともに、第１始動口用遊技回に対応する第１装飾図柄を液晶表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに表示する。すなわち、抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである高確低サポ状態（無敵ゾーン）において、液晶表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに第２装飾図柄を表示するとともに、液晶表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに第１装飾図柄を表示する。

【７３７２】

ステップＳｓ３９０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ３９０１：ＮＯ）、ステップＳｓ３９０４に進む。また、ステップＳｓ３９０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ３９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３９０４に進む。

【７３７３】

ステップＳｓ３９０４では、特１メイン表示コマンドを表示制御装置１００に送信する。特１メイン表示コマンドを受信した表示制御装置１００は、液晶表示装置４１の表示制御をすることによって、第１始動口用遊技回に対応する第１装飾図柄を液晶表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに表示するとともに、第２始動口用遊技回に対応する第２装飾図柄を液晶表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに表示する。すなわち、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである低確低サポ状態、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである低確高サポ状態、および、抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態のそれぞれにおいて、液晶表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに第１装飾図柄を表示するとともに、液晶表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに第２装飾図柄を表示する。

【７３７４】

ステップＳｓ３９０３を実行した後、または、ステップＳｓ３９０４を実行した後、表示態様切替処理を終了する。

【７３７５】

＜特１用遊技回演出設定処理＞

次に、特１用遊技回演出設定処理について説明する。特１用遊技回演出設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図７０８：Ｓｓ３８１０）として音声発光制御装置９

０のＭＰＵ９２によって実行される。
【７３７６】
図７１０は、特１用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４００１では、主側ＭＰＵ６２から第１変動用コマンド及び第１種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｓ４００１において、第１変動用コマンド及び第１種別コマンドのうちの少なくとも一方を受信していないと判定した場合には（Ｓｓ４００１：ＮＯ）、本特１用遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｓ４００１において、第１変動用コマンド及び第１種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｓ４００１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４００２に進む。
【７３７７】
ステップＳｓ４００２では、今回受信した第１変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、特殊小当たりの有無、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｓ４００３に進む。
【７３７８】
ステップＳｓ４００３では、大当たり時や、小当たり時、リーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する第１演出パターン設定処理を実行する。第１演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｓ４００３を実行した後、ステップＳｓ４００４に進む。
【７３７９】
ステップＳｓ４００４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、または８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。
【７３８０】
今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｓ４００４を実行した後、ステップＳｓ４００５に進む。
【７３８１】
ステップＳｓ４００５では、今回の第１始動口用遊技回の変動表示パターン（以下、第１変動表示パターンと呼ぶ）を設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している第１変動用コマンドの内容から今回の第１始動口用遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｓ４００４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した第１変動表示パターンを選択する。なお、第１変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ（図６６８）に記憶されている第１変動表示パターンテーブルが参照される。そ

の後、ステップＳｓ４００６に進む。
【７３８２】
ステップＳｓ４００６では、今回の第１始動口用遊技回において設定された第１演出パターン、停止図柄、第１変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｓ４００７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｓ４００７を実行した後、ステップＳｓ４００８に進む。
【７３８３】
ステップＳｓ４００８では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側ＲＡＭ９４の第１保留個数カウンタエリアに記憶されている第１保留個数が１減算されるように、当該第１保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップＳｓ４００８を実行した後、ステップＳｓ４００９進む。
【７３８４】
ステップＳｓ４００９では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理（図７０６）のステップＳｓ３６０４で実行した保留表示制御処理と同様の処理を行う。具体的には、ステップＳｓ４００８において特定された第１保留個数に対応させて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を第１保留個数に対応させて変更する。ステップＳｓ４００９を実行した後、特１用遊技回演出設定処理を終了する。
【７３８５】
＜第１演出パターン設定処理＞
次に、第１演出パターン設定処理について説明する。第１演出パターン設定処理は、特１用遊技回演出設定処理のサブルーチン（図７１０：Ｓｓ４００３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【７３８６】
図７１１は、第１演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４１０１では、音光側高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ４１０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ４１０１：ＮＯ）、ステップＳｓ４１０２に進む。
【７３８７】
ステップＳｓ４１０２では、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ４１０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ４１０２：ＮＯ）、ステップＳｓ４１０３に進む。
【７３８８】
ステップＳｓ４１０３では、第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図６６９における低確低サポ状態（状態Ｈ１）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｓ４１０３を実行した後、本第１演出パターン設定処理を終了する。
【７３８９】
一方、ステップＳｓ４１０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ４１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４１０４に進む。
【７３９０】
ステップＳｓ４１０４では、第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確

率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図６６９における低確高サポ状態（状態Ｈ３）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｓ４１０４を実行した後、本第１演出パターン設定処理を終了する。

【７３９１】

一方、ステップＳｓ４１０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ４１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４１０５に進む。

【７３９２】

ステップＳｓ４１０５では、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ４１０５において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ４１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４１０６に進む。

【７３９３】

ステップＳｓ４１０６では、第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図６６９における高確高サポ状態（状態Ｈ５）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｓ４１０６を実行した後、本第１演出パターン設定処理を終了する。

【７３９４】

一方、ステップＳｓ４１０５において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ４１０５：ＮＯ）、ステップＳｓ４１０７に進む。

【７３９５】

ステップＳｓ４１０７では、第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図６６９における高確低サポ状態（状態Ｈ６）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｓ４１０７を実行した後、本第１演出パターン設定処理を終了する。

【７３９６】

＜第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第１演出パターン設定処理のサブルーチン（図７１１：Ｓｓ４１０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７３９７】

図７１２は、第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４２０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｓ４２０２に進む。

【７３９８】

ステップステップＳｓ４２０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図７１０）のステップＳｓ４００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステ

ップＳｓ４２０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｓ４２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４２０３に進む。

【７３９９】

ステップＳｓ４２０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６６８）に記憶されている低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、（ア）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（イ）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（ウ）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｓ４２０３では、（ア）～（ウ）の中から（ア）を特定する。（ア）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４２０３を実行した後、ステップＳｓ４２０４に進む。

【７４００】

ステップＳｓ４２０４では、ステップＳｓ４２０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１００２（図６８０）によって取得した変動時間と、ステップＳｓ４２０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｓ４２０５では、ステップＳｓ４２０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｓ４２０５を実行した後、第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【７４０１】

一方、ステップＳｓ４２０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｓ４２０２：ＮＯ）、ステップＳｓ４２０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図７１０）のＳｓ４００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｓ４２０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｓ４２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４２０７に進む。

【７４０２】

ステップＳｓ４２０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６６８）に記憶されている低確低サポ状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（イ）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（イ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４２０７を実行した後、先に説明したステップＳｓ４２０４に進み、ステップＳｓ４２０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１００２（図６８０）によって取得した変動時間と、ステップＳｓ１００４（図６８０）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【７４０３】

ステップＳｓ４２０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｓ４２０６：ＮＯ）、ステップＳｓ４２０８に進む。

【７４０４】

ステップＳｓ４２０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６６８）に記憶されている低確低サポ状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ウ）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ウ）は、例えば、外れ用通常演出を行うた

めの演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４２０８を実行した後、先に説明したステップＳｓ４２０４に進み、ステップＳｓ４２０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１００５（図６８０）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【７４０５】

＜第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第１演出パターン設定処理のサブルーチン（図７１１：Ｓｓ４１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７４０６】

図７１３は、第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４３０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｓ４３０２に進む。

【７４０７】

ステップステップＳｓ４３０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図７１０）のステップＳｓ４００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ４３０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｓ４３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４３０３に進む。

【７４０８】

ステップＳｓ４３０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６６８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確高サポ用演出パターンテーブル群には、（エ）低確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（オ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（カ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｓ４３０３では、（エ）～（カ）の中から（エ）を特定する。（エ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４３０３を実行した後、ステップＳｓ４３０４に進む。

【７４０９】

ステップＳｓ４３０４では、ステップＳｓ４３０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１１０２（図６８１）によって取得した変動時間と、ステップＳｓ４３０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｓ４３０５では、ステップＳｓ４３０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｓ４３０５を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【７４１０】

一方、ステップＳｓ４３０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｓ４３０２：ＮＯ）、ステップＳｓ４３０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図７１０）のＳｓ４００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｓ４３０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｓ４３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４３０７に進む。

【７４１１】

ステップＳｓ４３０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６６８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（オ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（オ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４３０７を実行した後、先に説明したステップＳｓ４３０４に進み、ステップＳｓ４３０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１１０４（図６８１）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【７４１２】

ステップＳｓ４３０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｓ４３０６：ＮＯ）、ステップＳｓ４３０８に進む。

【７４１３】

ステップＳｓ４３０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６６８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（カ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（カ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４３０８を実行した後、先に説明したステップＳｓ４３０４に進み、ステップＳｓ４３０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１１０５（図６８１）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【７４１４】

＜第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第１演出パターン設定処理のサブルーチン（図７１１：Ｓｓ４１０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７４１５】

図７１４は、第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４４０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｓ４４０２に進む。

【７４１６】

ステップステップＳｓ４４０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図７１０）のステップＳｓ４００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ４４０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｓ４４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４４０３に進む。

【７４１７】

ステップＳｓ４４０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６６８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確高サポ用演出パターンテーブル群には、（キ）高確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（ク）高確高サポで、当たり抽選において特殊小当たりに当選した時に用いられる特殊小当たり用演出パターンテーブル、（ケ）高確高サポで、当たり抽選において通常小当たりに当選した時に用いられる通常小当たり用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｓ４４０３では、（キ）～（ケ）の中から（キ）を特定する。（キ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳ

ｓ４４０３を実行した後、ステップＳｓ４４０４に進む。
【７４１８】
ステップＳｓ４４０４では、ステップＳｓ４４０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１２０２（図６８２）によって取得した変動時間と、ステップＳｓ４４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｓ４４０５では、ステップＳｓ４４０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｓ４４０５を実行した後、第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。
【７４１９】
一方、ステップＳｓ４４０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｓ４４０２：ＮＯ）、ステップＳｓ４４０６に進む。
【７４２０】
テップＳｓ４４０６では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が特殊小当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図７１０）のステップＳｓ４００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された特殊小当たりの有無の情報から、当否判定の結果が特殊小当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ４４０６において、当否判定の結果が特殊小当たり当選であると判定した場合には（Ｓｓ４４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４４０７に進む。
【７４２１】
ステップＳｓ４４０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６６８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、小当たり用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ク）高確高サポで、当たり抽選において特殊小当たりに当選した時に用いられる特殊小当たり用演出パターンテーブル、を特定する。ステップＳｓ４４０７を実行した後、先に説明したステップＳｓ４４０４に進み、ステップＳｓ４４０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１２０４（図６８２）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。
【７４２２】
ステップＳｓ４４０６において、今回の遊技回における当否判定の結果が特殊小当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｓ４４０６：ＮＯ）、ステップＳｓ４４０８に進む。
ステップＳｓ４４０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６６８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、通常小当たり用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ケ）高確高サポで、当たり抽選において通常小当たりに当選した時に用いられる通常小当たり用演出パターンテーブル、を特定する。ステップＳｓ４４０８を実行した後、先に説明したステップＳｓ４４０４に進み、ステップＳｓ４４０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１２０３（図６８２）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。
【７４２３】
＜第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理＞
次に、第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第１演出パターン設定処理のサブルーチン（図７１１：Ｓｓ４１０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【７４２４】
図７１５は、第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４５０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演

出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｓ４５０２に進む。
【７４２５】
ステップステップＳｓ４５０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図７１０）のステップＳｓ４００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ４５０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｓ４５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４５０３に進む。
【７４２６】
ステップＳｓ４５０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６６８）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確低サポ用演出パターンテーブル群には、（コ）高確低サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（サ）高確低サポで、当たり抽選において小当たり（特殊小当たり、通常小当たり）に当選した時に用いられる小当たり用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｓ４５０３では、（コ）、（サ）の中から（コ）を特定する。（ケ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４５０３を実行した後、ステップＳｓ４５０４に進む。
【７４２７】
ステップＳｓ４５０４では、ステップＳｓ４５０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１３０２（図６８３）によって取得した変動時間と、ステップＳｓ４５０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｓ４５０５では、ステップＳｓ４５０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｓ４５０５を実行した後、第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。
【７４２８】
一方、ステップＳｓ４５０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｓ４５０２：ＮＯ）、ステップＳｓ４５０６に進む。
【７４２９】
ステップＳｓ４５０６では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６６８）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、小当たり用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（サ）高確低サポで、当たり抽選において小当たり（特殊小当たり、通常小当たり）に当選した時に用いられる小当たり用演出パターンテーブル、を特定する。ステップＳｓ４５０６を実行した後、先に説明したステップＳｓ４５０４に進み、ステップＳｓ４５０６で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１３０３（図６８３）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。
【７４３０】
＜特２用遊技回演出設定処理＞
次に、特２用遊技回演出設定処理について説明する。特２用遊技回演出設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図７０８：Ｓｓ３８１１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【７４３１】
図７１６は、特２用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４６０１では、主側ＭＰＵ６２から第２変動用コマンド及び第２種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｓ４６０１において、第２変動用コマンド及び第２種別コマンドのうちの少なくとも一方を受信していないと判定した場合には（Ｓｓ４６０１：ＮＯ）、本特２用遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｓ４６０１において、第

２変動用コマンド及び第２種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｓ４６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４６０２に進む。

【７４３２】

ステップＳｓ４６０２では、今回受信した第２変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｓ４６０３に進む。

【７４３３】

ステップＳｓ４６０３では、大当たり時やリーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する第２演出パターン設定処理を実行する。第２演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｓ４６０３を実行した後、ステップＳｓ４６０４に進む。

【７４３４】

ステップＳｓ４６０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、または８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【７４３５】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｓ４６０４を実行した後、ステップＳｓ４６０５に進む。

【７４３６】

ステップＳｓ４６０５では、今回の第２始動口用遊技回の変動表示パターン（以下、第２変動表示パターンと呼ぶ）を設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している第２変動用コマンドの内容から今回の第２始動口用遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｓ４６０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した第２変動表示パターンを選択する。なお、第２変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ（図６６８）に記憶されている第２変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｓ４６０６に進む。

【７４３７】

ステップＳｓ４６０６では、今回の第２始動口用遊技回において設定された第２演出パターン、停止図柄、第２変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｓ４６０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｓ４６０７を実行した後、ステップＳｓ４６０８に進む。

【７４３８】
ステップＳｓ４６０８では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側ＲＡＭ９４の第２保留個数カウンタエリアに記憶されている第２保留個数が１減算されるように、当該第２保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップＳｓ４６０８を実行した後、ステップＳｓ４６０９進む。
【７４３９】
ステップＳｓ４６０９では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理（図７０６）のステップＳｓ３６０４で実行した保留表示制御処理と同様の処理を行う。具体的には、ステップＳｓ４６０８において特定された第２保留個数に対応させて、第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を第２保留個数に対応させて変更する。ステップＳｓ４６０９を実行した後、特２用遊技回演出設定処理を終了する。
【７４４０】
＜第２演出パターン設定処理＞
次に、第２演出パターン設定処理について説明する。第２演出パターン設定処理は、特２用遊技回演出設定処理のサブルーチン（図７１６：Ｓｓ４６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【７４４１】
図７１７は、第２演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４７０１では、音光側高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ４７０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ４７０１：ＮＯ）、ステップＳｓ４７０２に進む。
【７４４２】
ステップＳｓ４７０２では、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ４７０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ４７０２：ＮＯ）、ステップＳｓ４７０３に進む。
【７４４３】
ステップＳｓ４７０３では、第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図６６９における低確低サポ状態（状態Ｈ１）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｓ４７０３を実行した後、本第２演出パターン設定処理を終了する。
【７４４４】
一方、ステップＳｓ４７０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ４７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４７０４に進む。
【７４４５】
ステップＳｓ４７０４では、第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図６６９における低確高サポ状態（状態Ｈ３）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｓ４７０４を実行した後、本第２演出パターン設定処理を終了する。
【７４４６】

一方、ステップＳｓ４７０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ４７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４７０５に進む。

【７４４７】

ステップＳｓ４７０５では、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ４７０５において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ４７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４７０６に進む。

【７４４８】

ステップＳｓ４７０６では、第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図６６９における高確高サポ状態（状態Ｈ５）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｓ４７０６を実行した後、本第２演出パターン設定処理を終了する。

【７４４９】

一方、ステップＳｓ４７０５において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ４７０５：ＮＯ）、ステップＳｓ４７０７に進む。

【７４５０】

ステップＳｓ４７０７では、第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図６６９における高確低サポ状態（状態Ｈ６）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｓ４７０７を実行した後、本第２演出パターン設定処理を終了する。

【７４５１】

＜第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第２演出パターン設定処理のサブルーチン（図７１７：Ｓｓ４７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７４５２】

図７１８は、第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４８０１では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６６８）からロング変動用の演出パターンを特定する。ステップＳｓ４８０１を実行した後、ステップＳｓ４８０２に進む。

【７４５３】

ステップＳｓ４８０２では、ステップＳｓ４８０２で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１９０１（図６８９）によって取得したロング変動時間に対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｓ４８０３では、ステップＳｓ４８０２によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｓ４８０３を実行した後、第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【７４５４】

＜第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第２演出パターン設定処理のサブルーチン（図７１７：Ｓｓ４７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行さ

れる。
【７４５５】
図７１９は、第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４９０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｓ４９０２に進む。
【７４５６】
ステップステップＳｓ４９０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図７１６）のステップＳｓ４６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ４９０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｓ４９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４９０３に進む。
【７４５７】
ステップＳｓ４９０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６６８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確高サポ用演出パターンテーブル群には、（サ）低確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（シ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（ス）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｓ４９０３では、（サ）～（ス）の中から（サ）を特定する。（サ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４９０３を実行した後、ステップＳｓ４９０４に進む。
【７４５８】
ステップＳｓ４９０４では、ステップＳｓ４９０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ２００２（図６９０）によって取得した変動時間と、ステップＳｓ４９０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｓ４９０５では、ステップＳｓ４９０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｓ４９０５を実行した後、第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。
【７４５９】
一方、ステップＳｓ４９０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｓ４９０２：ＮＯ）、ステップＳｓ４９０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図７１６）のＳｓ４６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｓ４９０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｓ４９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４９０７に進む。
【７４６０】
ステップＳｓ４９０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６６８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（シ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（シ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４９０７を実行した後、先に説明したステップＳｓ４９０４に進み、ステップＳｓ４９０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ２００４（図６９０）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【７４６１】
ステップＳｓ４９０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｓ４９０６：ＮＯ）、ステップＳｓ４９０８に進む。
【７４６２】
ステップＳｓ４９０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６６８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ス）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ス）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４９０８を実行した後、先に説明したステップＳｓ４９０４に進み、ステップＳｓ４９０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ２００５（図６９０）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。
【７４６３】
＜第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理＞
次に、第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第２演出パターン設定処理のサブルーチン（図７１７：Ｓｓ４７０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【７４６４】
図７２０は、第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ５００１では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６６８）からロング変動用の演出パターンを特定する。ステップＳｓ５００１を実行した後、ステップＳｓ５００２に進む。
【７４６５】
ステップＳｓ５００２では、ステップＳｓ５００２で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ２１０１（図６９１）によって取得したロング変動時間に対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｓ５００３では、ステップＳｓ５００２によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｓ５００３を実行した後、第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。
【７４６６】
＜第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理＞
次に、第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第２演出パターン設定処理のサブルーチン（図７１７：Ｓｓ４７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【７４６７】
図７２１は、第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ５１０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｓ５１０２に進む。
【７４６８】
ステップステップＳｓ５１０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図７１６）のステップＳｓ４６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ５１０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｓ５１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ５１０３に進む。
【７４６９】

ステップＳｓ５１０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６６８）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確低サポ用演出パターンテーブル群には、（セ）高確低サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（ソ）高確低サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（タ）高確低サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｓ５１０３では、（セ）～（タ）の中から（セ）を特定する。（セ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ５１０３を実行した後、ステップＳｓ５１０４に進む。

【７４７０】

ステップＳｓ５１０４では、ステップＳｓ５１０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ２２０２（図６９２）によって取得した変動時間と、ステップＳｓ５１０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｓ５１０５では、ステップＳｓ５１０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｓ５１０５を実行した後、第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【７４７１】

一方、ステップＳｓ５１０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｓ５１０２：ＮＯ）、ステップＳｓ５１０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図７１６）のＳｓ４６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｓ５１０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｓ５１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ５１０７に進む。

【７４７２】

ステップＳｓ５１０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６６８）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ソ）高確低サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ソ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ５１０７を実行した後、先に説明したステップＳｓ５１０４に進み、ステップＳｓ５１０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ２２０４（図６９２）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【７４７３】

ステップＳｓ５１０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｓ５１０６：ＮＯ）、ステップＳｓ５１０８に進む。

【７４７４】

ステップＳｓ５１０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６６８）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（タ）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（タ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ５１０８を実行した後、先に説明したステップＳｓ５１０４に進み、ステップＳｓ２１０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ２２０５（図６９２）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【７４７５】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【７４７６】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。
【７４７７】
ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。
【７４７８】
＜メイン処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。
【７４７９】
図７２２は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【７４８０】
ステップＳｓ５２０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｓ５２０２に進む。
【７４８１】
ステップＳｓ５２０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【７４８２】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【７４８３】
図７２３は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ５３０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【７４８４】
＜Ｖ割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【７４８５】
図７２４は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【７４８６】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【７４８７】
ステップＳｓ５４０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（Ｅ１９）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。
【７４８８】
演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。
【７４８９】
なお、コマンド対応処理（Ｓｓ５４０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。
【７４９０】
ステップＳｓ５４０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｓ５４０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｓ５４０３に進む。
【７４９１】

ステップＳｓ５４０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｓ５４０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｓ５４０４に進む。

【７４９２】

ステップＳｓ５４０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｓ５４０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｓ５４０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【７４９３】

《１３－７》作用・効果：

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、電動役物３４ａが実質的に電役開放状態となり、スルーゲート３５を通過した遊技球は、始動口ユニット２００（図６５４）において本線通路部２１０から第１分岐通路部２２０に流通する。このため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、右側第１始動口４４に必ず入球することになる。但し、右側第１始動口４４に入球した遊技球は、その後、２．１秒に対する０．１秒の確率（＝１／２１）でもって、転落口２５２に入球する。高頻度サポートモードに移行する契機が確変大当たりであり、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落口２５２へ遊技球が入球した場合に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、遊技球が右側第１始動口４４に入球した場合に、１／２１の確率ながら、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行して、遊技者は不利益を受ける可能性がある。

【７４９４】

これに対して、転落口２５２へ遊技球が入球することなしに、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した場合、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行して、遊技状態が高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行する。サポートモードが低頻度サポートモードである場合、電動役物３４ａは実質的に常時閉鎖状態となり、その結果、遊技球は第３ルートＲＴ３（図６５９）に沿って流れ、第２始動口３４へ遊技球が入球する状態となる。この場合には、右側第１始動口４４側へ遊技球が流れる場合のように、転落口２５２へ遊技球が入球して抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行されることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。高確低サポ状態は、次の大当たり当選まで継続し、事実上、次の大当たり当選が約束される。

【７４９５】

これらの結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態において、遊技者に対して、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達するまでの期間、転落口２５２へ遊技球が入球して抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行しないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、転落する前に、遊技回数が保証遊技回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、転落することなしに、遊技回数が保証遊技回数に達した場合には、遊技者に対して、転落するリスクなしに、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる高確低サポ状態（無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、第

２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、高確低サポ状態において近いうちに大当たり当選するという期待感とを併せて付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７４９６】

また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態において、当たり抽選において特殊小当たりに当選した場合にも、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行して、遊技状態が高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行する構成とした。このために、当たり抽選において特殊小当たりに当選して欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７４９７】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、低確低サポ状態においては、始動口ユニット２００に備えられる右側第１始動口４４と転落口２５２への入球は不可であるが、第２始動口３４への入球は可能となっている。低確低サポ状態ではサポートモードが低頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が外れとなる確率が２３２／２３３と極めて高いことから、電動役物３４ａが実質的に常時閉鎖状態となり、第３ルートＲＴ３（図６５９）に沿って遊技球が流れるため、第２始動口３４への入球が可能となる。このため、遊技者によっては、低確低サポ状態において弱右打ちをして、第３ルートＲＴ３に沿って遊技球を流すことによって、第２始動口３４への遊技球の入球を狙うことが考えられる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、同時変動機として、第２図柄表示部３７ｂの変動時間（以下、特２変動時間とも呼ぶ）を例えば１０分と極めて長い時間に設定することによって、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が短期間で繰り返し実行されることを抑制する構成とした。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技者に対して、低確低サポ状態において、弱右打ち操作を行うことを断念させ、左打ちに専念させることができる。

【７４９８】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、始動口ユニット２００は、本線通路部２１０、第１分岐通路部２２０、第２分岐通路部２３０、および振分片部２４２を備える構造物（ハードウェア的な構成）によって構成され、その上、本線通路部２１０、第１分岐通路部２２０、および第２分岐通路部２３０が透明な樹脂材料によって形成されている。この構成によれば、遊技者は、始動口ユニット２００における遊技球の流れを観察することができ、観察によって、転落口２５２へ遊技球が入球するか否か、第２始動口３４へ遊技球が入球するか否か、等を認めることができる。転落口２５２へ遊技球が入球した場合、抽選モードが高確率モードから低確率モードへ移行することから、遊技者に不利な状態となる。このために、始動口ユニット２００における遊技球の流れを観察する遊技者に対して、転落口２５２へ遊技球が入球して不利な状態とならないか緊迫感を付与することができる。また、第２始動口３４へ遊技球が入球する場合、転落口２５２へ遊技球が入球することのない無敵ゾーンに遊技状態が移行したことになる。このために、始動口ユニット２００における遊技球の流れを観察する遊技者に対して、無敵ゾーンといった遊技者に有利な遊技状態に移行する期待感を付与することできる。このように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者に期待感や緊迫感をいっそう付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７４９９】

《１３－８》第１３実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【７５００】
《１３－８－１》変形例１：
上記第１３実施形態では、本線通路部２１０、第１分岐通路部２２０、第２分岐通路部２３０、第２始動口３４、右側第１始動口４４、始動口ユニット内アウト口２５１、および転落口２５２を有する始動口ユニット２００を備えることによって、高確高サポ状態において、転落口２５２へ遊技球が入球して当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードへ転落する可能性がある一方、高確高サポ状態Ｈ５における遊技回の実行回数が保証遊技回数に達するまでの期間、転落口２５２へ遊技球が入球しない状態が続いた場合に、転落の可能性がない高確低サポ状態へ遊技状態を移行できる。高確低サポ状態では、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選を行うことができ、その上、上述したように転落の可能性がなく、事実上、次の大当たり当選が約束されている。これに対して、変形例として、上述した始動口ユニット２００とは相違する構成を採用することによって、上述した遊技性を実現してもよい。要は、高確高サポ状態において、転落口２５２へ遊技球が入球して当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードへ転落する可能性がある一方、高確高サポ状態Ｈ５における遊技回の実行回数が保証遊技回数に達するまでの期間、転落口２５２へ遊技球が入球しない状態が続いた場合に、転落の可能性がない高確低サポ状態へ遊技状態を移行できる構成であれば、どのような構成を採用することもできる。
【７５０１】
《１３－８－２》変形例２：
上記第１３実施形態では、始動口ユニット２００に備えられる本線通路部２１０、第１分岐通路部２２０、および第２分岐通路部２３０が透明な樹脂材料によって形成されていることから、始動口ユニット２００の内部における遊技球の流れを遊技者は観察することができる。これに対して、変形例として、本線通路部２１０、第１分岐通路部２２０、および第２分岐通路部２３０を非透明な部材によって形成し、始動口ユニット２００の内部における遊技球の流れを遊技者が観察できない構成としてもよい。この構成によれば、遊技球の流れからだけでは、転落口２５２へ遊技球が入球すること、第２始動口３４へ遊技球が入球すること等を遊技者は知ることができないが、第１３実施形態の構成によれば、遊技者は、図柄表示装置４１に表示される演出画像によって、転落したこと（抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したこと）や無敵ゾーンに移行したことを知ることができる。
【７５０２】
《１３－８－３》変形例３：
上記第１３実施形態では、始動口ユニット２００に備えられる第１分岐通路部２２０および第２分岐通路部２３０が透明な樹脂材料によって形成されていることから、遊技者は、遊技球の流れから、遊技球が転落口２５２に入球したことを知ることができる。これに対して、変形例として、第１分岐通路部２２０および第２分岐通路部２３０を非透明な部材によって形成し、転落口２５２または始動口ユニット内アウト口２５１への遊技球の入球が見えない構成としてもよい。その上で、音声発光制御装置９０側で、転落口２５２への遊技球の入球に応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行わず、さらに、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達したのかを演出によって告知しない構成とする。この構成によれば、高確高サポ状態において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達するまで、長期間にわたって転落したのかどうかといった緊迫感を遊技者に付与することができる。また、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達したときには、転落することなしに高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行して欲しいといった期待感を遊技者に付与することができる。このように、この変形例によれば、遊技者に期待感や緊迫感をいっそう付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７５０３】
《１３－８－４》変形例４：

上記第１３実施形態では、高確高サポ状態において、今回の遊技回における当否判定の結果が特殊小当たり当選である場合に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行して、高確低サポ状態（無敵ゾーン）への移行を行う構成とした。その上で、第１３実施形態では、高確高サポ状態においてサポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行したときに、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことを示す演出画像を図柄表示装置４１に表示する構成とした。これに対して、変形例として、第１３実施形態の変形例１と同様に、本線通路部２１０、第１分岐通路部２２０、および第２分岐通路部２３０を非透明な部材によって形成する構成とした上で、高確高サポ状態においてサポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行したときに、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことを示す演出画像を表示するタイミングを、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達したときまで遅らせる構成としてもよい。この構成によれば、当否判定の結果、特殊小当たりに当選して高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことが、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達するまで認識することができないことから、遊技者に期待感や緊迫感をいっそう付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５０４】

さらに、この変形例４において、変形例３の構成を追加する構成としてもよい。すなわち、変形例４において、音声発光制御装置９０側で、転落口２５２への遊技球の入球に応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行わず、さらに、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達するまで、遊技状態が高確高サポ状態から低確高サポ状態と高確低サポ状態（無敵ゾーン）とのうちのいずれに移行したかを演出によって告知しない構成としてもよい。この構成によれば、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達するまで、長期間にわたって転落したのかどうか、高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行しているのかどうかといった緊迫感を遊技者に付与することができる。また、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達したときには、転落することなしに高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行して欲しいといった期待感を遊技者に付与することができる。このように、この変形例によれば、遊技者に期待感や緊迫感をいっそう付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５０５】

《１３－８－５》変形例５：

上記第１３実施形態およびその変形例では、転落口２５２に遊技球が入球すると、当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更される構成とした。これに対して、変形例として、転落口２５２への遊技球の入球を契機とした抽選によって例えば１／２の確率で当選するか否かを判定し、当選した場合に当たり抽選の抽選モードを高確率モードから低確率モードに移行する構成としてもよい。この構成によれば、抽選モードが高確率モードから低確率モードへ移行して遊技者に不利な状態となるかならないかについて、遊技者にいっそうの緊迫感を付与することができる。

【７５０６】

《１３－８－６》変形例６：

上記第１３実施形態およびその変形例では、右側第１始動口４４に入球した遊技球を所定の確率（例えば１／２１）でもって転落口２５２に入球させ、遊技球が転落口２５２へ入球した場合に当たり抽選の抽選モードを高確率モードから低確率モードへ切り替える構成とすることで、右側第１始動口４４に遊技球が入球した場合に、抽選モードを所定の確率でもって高確率モードから低確率モードへ切り替え可能な構成とした。これに対して、変形例として、右側第１始動口４４への遊技球の入球を契機とした抽選によって例えば１／２１の確率で転落当選するか否かを判定し、転落当選した場合に当たり抽選の抽選モードを高確率モードから低確率モードに移行する構成としてもよい。すなわち、ソフトウェア的に、右側第１始動口４４に遊技球が入球した場合に、抽選モードを所定の確率でもっ

て高確率モードから低確率モードへ切り替え可能な構成を実現してもよい。この変形例によれば、抽選モードが高確率モードから低確率モードへ移行して遊技者に不利な状態となるかならないかについて、遊技者に緊迫感を付与することができる。さらに、この変形例によれば、始動口ユニット内アウト口２５１や、転落口２５２、始動口ユニット内アウト口２５１に向かう通路、転落口２５２に向かう通路等を省略することができることから、構成を簡略化できるという効果も奏する。

【７５０７】

《１３－８－７》変形例７：

上記第１３実施形態およびその変形例では、高確高サポ状態において、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行する条件として、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した場合と、今回の遊技回における当たり抽選において特殊小当たりに当選した場合との二つがある構成とした。これに対して、変形例として、上記移行する条件として、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した場合と、今回の遊技回における当たり抽選において特殊小当たりに当選した場合とのうちのいずれか一つとしてもよい。さらに、上記移行する条件として、上記の二つの場合に他の場合を加えた、３以上の数の条件としてもよい。

【７５０８】

《１３－８－８》変形例８：

上記第１３実施形態およびその変形例では、図６７０に示すように、低確高サポ状態では、特２変動時間は通常の長さに設定される構成とした。これに対して変形例として、低確高サポ状態では、特２変動時間を例えば１０分と極めて長い時間に設定する構成としてもよい。低確高サポ状態では、第２始動口３４に対しては遊技球を入球させることが不可能であるが、保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに保留情報（最大４個）が残り、低確高サポ状態において、その残った保留情報に基づいて当たり抽選が実行されることが起こり得る。そうすると、遊技者にとって過度に有利な状態となるが、この変形例では、低確高サポ状態において、第２始動口３４に対しては遊技球を入球させることが不可能でありながら、特２変動時間を例えば１０分と極めて長い時間に設定することで、第２保留エリアＲｂに残った保留情報が短期間で繰り返し消化されることを抑制することができる。

【７５０９】

《１３－８－９》変形例９：

上記第１３実施形態およびその変形例では、転落口２５２へ続く流路と始動口ユニット内アウト口２５１へ続く流路との間で遊技球を振り分ける遊技球振分装置２４０を、往復運動する振分片部２４２によって遊技球の振り分けを行う構成とした。この構成によれば、振分片部２４２の可動域に遊技球が侵入するタイミングによって、遊技球の振り分け先が決定される。これに対して、変形例として、遊技球が入る穴が複数個設けられた皿状の役物（いわゆるクルーン）によって、遊技球を振り分ける構成としてもよい。この構成によれば、クルーン上を移動する遊技球の運動エネルギー（速度）によって、遊技球の振り分け先が決定される。この変形例によっても、期待感や緊迫感を遊技者に付与することができる。また、遊技球振分装置２４０は、振分片部２４２を備えた構成や、皿状の役物を備えた構成に限る必要は無く、種々の形状の構造物（ハードウェア的な構成）によって遊技球を振り分ける装置に換えることもできる。

【７５１０】

《１３－８－１０》変形例１０：

上記第１３実施形態およびその変形例では、第２始動口用の振分テーブル（図６６５（ｂ）参照）には、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、確変大当たりと通常大当たりとが混在して設定されていた。これに対して、変形例として、第２始動口用の振分テーブルには、確変大当たりのみが設定され、通常大当たりは設定されていない構成としてもよい。この構成は、Ｖ確変機によって実現される。Ｖ確変機とは、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の最中に特定領域（Ｖゾーン）に遊技球が入

球することを契機として抽選モードが高確率モードとなる機種である。Ｖ確変機とすることによって、第１始動口へ遊技球が入球した場合と第２始動口へ遊技球が入球した場合とで確変大当たりとなる確率を変えることが可能となる。この変形例では、Ｖ確変機とすることによって、第２始動口用の振分テーブルに対して確変大当たりのみが設定される構成を実現している。

【７５１１】

この変形例における遊技の流れは、図６６９に示した第１３実施形態のパチンコ機１０における遊技の流れと比較して、高確低サポ状態Ｈ６における通常大当たりに当選した場合の流れが無くなったものとなる。このため、高確低サポ状態Ｈ６は次の確変大当たりの当選まで継続し、事実上、次回の確変大当たりが保証される。第１３実施形態のパチンコ機１０における高確低サポ状態Ｈ６では、次回の大当たりが保証されているが、振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たりとなることは保証されていない。これに対して、この変形例では、高確低サポ状態Ｈ６において、次回の確変大当たりが保証されることから、高確高サポ状態Ｈ５から高確低サポ状態Ｈ６へ移行した際に、いっそうの安堵感を遊技者に付与することができる。

【７５１２】

《１３－８－１１》変形例１１：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技球が通過可能な所定領域としての始動口ユニット２００の入球部２１０ａを遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報としての右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、第２始動口３４用の検知センサーからの信号、転落口２５２用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号から一つの結果情報を取得する構成とした。これに対して変形例として、遊技球が通過可能な所定領域としての右側第１始動口４４を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報としての当たり乱数カウンタＣ１の値、および大当たり種別カウンタＣ２の値から一つの結果情報を取得する構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視

左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、第１振分手段を電動役物３４ａによって構成し、第２振分手段を遊技球振分装置２４０によって構成したが、これに対して、変形例として、第１振分手段と第２振分手段とを、制御部と、記憶部に記憶されるテーブルデータとによって構成することもできる。テーブルデータとしては、例えば当否テーブルと振分テーブルとを採用することができる。具体的には、当否テーブルを用いた当たり抽選を実行する手段を第１振分手段とし、振分テーブルを用いた振分判定を実行する手段を第２振分手段としてもよい。この場合に、第１振分手段によって得られる第１結果が当たり抽選の外れに対応し、第１振分手段によって得られる第２結果が当たり抽選の大当たりに対応し、第２振分手段によって得られる第３結果が振分判定の結果としての確変大当たりに対応し、第４結果が振分判定の結果としての通常大当たりに対応する構成としてもよい。こうした変形例では、上記実施形態及び上記各変形例と同様に、遊技状態移行手段によって移行する移行元の特定遊技状態は高確高サポ状態に対応し、移行先の所定遊技状態は低確高サポ状態に対応する。この変形例によっても、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、この変形例における所定領域を、右側第１始動口４４に換えて、第２始動口３４に至る本線通路部２１０としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当

たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【７５１３】

《１３－８－１２》変形例１２：

上記第１３実施形態およびその変形例では、始動口ユニット２００の開口部２１０ｃに設けた始動口を第１始動口（右側第１始動口４４）とする構成であった。これに対して変形例として、始動口ユニット２００の開口部２１０ｃに設けた始動口を第２始動口とする構成としてもよい。

【７５１４】

図７２５は、この変形例における始動口ユニット２００Ｘを示す説明図である。この変形例における始動口ユニット２００Ｘは、始動口として、上側第２始動口（第１３実施形態における右側第１始動口４４に換わる第２始動口）９３４と、下側第２始動口（第１３実施形態における第２始動口３４と同一の始動口）３４とを備える。この構成以外の始動口ユニット２００Ｘの構成、および始動口以外のハードウェア構成については、第１３実施形態のパチンコ機１０と同一である。図７２５において、第１３実施形態と同じ部品については第１３実施形態と同一の符号を付けた。この変形例では、さらに、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の当たり抽選の抽選結果に特殊小当たりを設ける構成に換えて、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の当たり抽選の抽選結果に特殊小当たりを設ける構成とした。この変形例によっても、高確高サポ状態から無敵ゾーンである高確低サポ状態への移行が可能となり、第１３実施形態と同様に、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５１５】

さらに、この変形例によれば、次のような効果も奏する。第１３実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっており、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合の方が、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と比較して、遊技者にとっての有利性が高い構成となっている。このため、この変形例によれば、右側第１始動口４４を上側第２始動口９３４に換えたことから、第１３実施形態と比較して、始動口ユニット２００Ｘに遊技球を通過させることのメリットがより高いものとなる。したがって、この変形例によれば、高確高サポ状態Ｈ５において、左打ちを行い、中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させるよりも、弱右打ちを行い、上側第２始動口９３４へ遊技球を入球させることの方が、よりメリットがあることを遊技者に認識させることができることから、高確高サポ状態Ｈ５における弱右打ちを、遊技者に対してより推奨することができるという副次的な効果を奏する。なお、先に説明したように、第１３実施形態のパチンコ機１０では、もともと、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合の方が、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と

比較して、遊技者にとっての有利性が高い構成となっているが、その有利性が高くなっている程度をより大きなものとしてもよい。具体的には、第１始動口用の振分テーブルの振り分け結果のラウンド遊技の回数を例えば２Ｒと小さくする構成としてもよい。要は、第１始動口への遊技球の入球に基づいて大当たり当選した際の遊技者にとっての有利性を、第２始動口への遊技球の入球に基づいて大当たり当選した際の遊技者にとっての有利性と比較して低くすることができれば、どのような構成に換えてもよい。

【７５１６】

また、始動口ユニット２００Ｘの開口部２１０ｃに設けた始動口を上側第２始動口９３４としたこの変形例において、高確高サポ状態Ｈ５における第１図柄表示部３７ｂの変動時間（特１変動時間とも呼ぶ）を例えば１０分と極めて長い時間に設定することによって、高確高サポ状態Ｈ５において、第１始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が短期間で繰り返し実行されることを抑制する構成としてもよい。この結果、この変形例では、遊技者に対して、高確高サポ状態Ｈ５において、左打ち操作を行うことを断念させ、弱右打ちに専念させることができる。なお、この変形例に対する変形例として、高確高サポ状態Ｈ５に加えて、低確高サポ状態Ｈ３、高確低サポ状態Ｈ６についても特１変動時間を例えば１０分と極めて長い時間に設定する構成としてもよい。すなわち、遊技者に左打ちさせることが想定されている低確低サポ状態Ｈ１以外の各種の遊技状態Ｈ３，Ｈ５，Ｈ６における特１変動時間を例えば１０分と極めて長い時間に設定する構成としてもよい。この結果、遊技者に対して、低確低サポ状態Ｈ１以外の遊技状態Ｈ３，Ｈ５，Ｈ６において、左打ち操作を行うことを断念させ、弱右打ちに専念させることができる。

【７５１７】

さらに、始動口ユニット２００Ｘの開口部２１０ｃに設けた始動口を上側第２始動口９３４としたこの変形例において、第２始動口用の振分テーブルの振り分け結果を確変大当たりのみとする（通常大当たりを含まない）構成としてもよい。この構成は、上述したＶ確変機によって実現される。この構成によれば、まず第１に、高確高サポ状態Ｈ５において、大当たりに当選さえすれば、必ず高確高サポ状態Ｈ５を連続させることができることから、高確高サポ状態Ｈ５において、上側第２始動口９３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たり当選して欲しいという期待感を遊技者に対して付与することができる。また、高確高サポ状態において、大当たり当選しなくても、転落する前に遊技回数が保証遊技回数に達して欲しいといった期待感を遊技者に対して付与することができる。そして、転落することなしに、遊技回数が保証遊技回数に達したことで移行する高確低サポ状態Ｈ６においては、通常大当たりの無い（必ず確変大当たりとなる）無敵ゾーンとなる安堵感を、遊技者に対していっそう付与することができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【７５１８】

《１３－８－１３》変形例１３：

高確高サポ状態Ｈ５において、左打ちを行い、中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させるよりも、弱右打ちを行い、右側第１始動口４４へ遊技球を入球させることの方が、よりメリットがあることを遊技者に認識させる方法として、次の方法もある。具体的には、高確高サポ状態Ｈ５における中央側第１始動口３３への遊技球の入球に基づく第１図柄表示部３７ｂの変動時間（中央側特１変動時間とも呼ぶ）を例えば１０分と極めて長い時間に設定することによって、高確高サポ状態Ｈ５において、中央側第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が短期間で繰り返し実行されることを抑制する構成としてもよい。この結果、この変形例では、遊技者に対して、高確高サポ状態Ｈ５において、左打ち操作を行うことを断念させ、弱右打ちに専念させることができる。なお、この変形例に対する変形例として、高確高サポ状態Ｈ５に加えて、低確高サポ状態Ｈ３、高確低サポ状態Ｈ６についても中央側特１変動時間を例えば１０分と極めて長い時間に設定する構成としてもよい。すなわち、遊技者に左打ちさせることが想定されている低確低サポ状態Ｈ１以外の各種の遊技状態Ｈ３，Ｈ５，Ｈ６における特１変動時間を例えば１０分と極めて長い時間に設定する構成としてもよい。この結果、遊技者に対して、低確低サポ状態Ｈ

１以外の遊技状態Ｈ３，Ｈ５，Ｈ６において、左打ち操作を行うことを断念させ、弱右打ちに専念させることができる。

【７５１９】

《１３－８－１４》変形例１４：

上記第１３実施形態およびその変形例では、高頻度サポートモードの保証遊技回数を５０回としたが、これに対して、変形例として、保証遊技回数を１回としてもよい。この変形例における遊技の流れは、図６６９に示した第１３実施形態のパチンコ機１０における遊技の流れと比較して、高確高サポ状態Ｈ５における転落した時の移行先が相違する。保証遊技回数が１回である場合に、その１回目の遊技回で転落した場合、その転落時に抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、当該遊技回の変動停止時にサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行されることから、高確高サポ状態Ｈ５における転落した時の移行先は、低確低サポ状態Ｈ１となる。すなわち、高確高サポ状態Ｈ５において、転落した場合、高確高サポ状態Ｈ５から低確低サポ状態Ｈ１に移行する。なお、保証遊技回数が１回である場合に、その１回目の遊技回で転落しなかった場合には、第１３実施形態のパチンコ機１０と同様に、高確高サポ状態Ｈ５から高確低サポ状態Ｈ６に移行する。この変形例によっても、第１３実施形態のパチンコ機１０と同様に、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、保証遊技回数は１回や５０回に限る必要も無く、その他の数の回数としてもよい。

【７５２０】

《１３－８－１５》変形例１５：

上記第１３実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第１３実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第１３実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第１３実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第１３実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【７５２１】

《Ｙ》他の構成への適用：

上記各実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【７５２２】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【７５２３】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【７５２４】

また、上記実施形態においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【７５２５】
《Ｚ》上記各実施形態等から抽出される特徴群について：
上述した各実施形態から抽出される特徴群（発明群の特徴）について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお、以下においては、理解の容易のため、上記各実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。
【７５２６】
＜特徴ｇＡ群＞
特徴ｇＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【７５２７】
［特徴ｇＡ１］
遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第１実施形態における第１始動口）と、
遊技球の入球が第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第１実施形態における第２始動口）と、
遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合に、単位時間当たりにおける、前記第１種入球手段への遊技球の入球数と前記第２種入球手段への遊技球の入球数との相対比である入球相対比を、少なくとも３段階に変更可能に制御する制御手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７５２８】
特徴ｇＡ１によれば、遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合に、単位時間当たりにおける、第１種入球手段への遊技球の入球数と第２種入球手段への遊技球の入球数との相対比を、少なくとも３段階に変更可能に制御するので、当該３段階の入球相対比を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７５２９】
［特徴ｇＡ２］
特徴ｇＡ１に記載の遊技機であって、
所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段と、
前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、
前記所定の抽選に当選した場合に、前記第２種入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（普通電動役物５３）と、
を備え、
前記制御手段は、
前記抽選実行手段による前記所定の抽選における当選確率を、第１の確率と、前記第１の確率より高い第２の確率との少なくとも２段階に変更可能であり、
前記所定の抽選を開始してから抽選結果を出力するまでの抽選実行時間を、第１の抽選実行時間と、前記第１の抽選実行時間より短い第２の抽選実行時間との少なくとも２段階に変更可能であり、
１回の前記所定の抽選の当選に対応して前記補助手段が前記補助をする時間である補助時間を、第１の補助時間と、前記第１の補助時間より長い第２の補助時間との少なくとも２段階に変更可能であり、
制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、第２制御モード（高頻度サポートモードＡ）と、第３制御モード（高頻度サポートモードＢ）とを実行可能であり、
前記第１制御モードは、
前記当選確率が前記第１の確率であり、前記抽選実行時間が前記第１の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第１の補助時間であり、

前記第２の制御モードは、
前記当選確率が前記第２の確率であり、前記抽選実行時間が前記第２の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第１の補助時間であり、
前記第３の制御モードは、
前記当選確率が前記第２の確率であり、前記抽選実行時間が前記第２の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第２の補助時間であり、
前記制御モードを切り替えることによって、前記入球相対比を変更する
ことを特徴とする遊技機。
【７５３０】
特徴ｇＡ２によれば、制御手段は、所定の抽選の当選確率と、抽選実行時間と、補助時間とが異なる３つの制御モードを切り替えることによって入球相対比を変更するので、比較的簡易な制御によって入球相対比の切り替えを実現することができる。
【７５３１】
＜特徴ｇＢ群＞
特徴ｇＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【７５３２】
［特徴ｇＢ１］
遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第１実施形態における第１始動口）と、
遊技球の入球が第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第１実施形態における第１始動口）と、
到達した遊技球を第１の経路（左側流路Ｒ１）と第２の経路（右側流路Ｒ２）とに交互に振り分ける振分手段（振分機構１２０）と、
前記第２の経路上の所定の位置である第１検知位置を遊技球が通過したことを検知する第１の検知手段（スルーゲート３５ａ）と、
前記第１の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、
前記所定の抽選に当選した場合に、到達した遊技球を所定の流通方向に案内する補助手段（普通電動役物５３）と、
を備え、
前記第１の経路に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に前記第１種入球手段が配置され、
前記第２の経路に振り分けられた遊技球が到達可能な位置に前記補助手段が配置され、
前記補助手段によって流通方向を案内された遊技球が入球可能な位置に前記第２種入球手段が配置される
ことを特徴とする遊技機。
【７５３３】
特徴ｇＢ１によれば、振分手段に到達した遊技球のうち、第１の経路に振り分けられた遊技球は第1種入球手段に入球し、第２の経路に振り分けられた遊技球のうち補助手段によって補助された遊技球は第２種入球手段に入球する。従って、振分手段に到達させるような流通態様で遊技球を流通させた場合、所定の抽選の当選確率を変更することによって、第１種入球手段への遊技球の入球頻度を所定の範囲内で一定に保ちつつ、第２種入球手段への遊技球の入球頻度を変更することができる。
【７５３４】
［特徴ｇＢ２］
特徴ｇＢ１に記載の遊技機であって、
前記振分手段が設けられた位置および前記第１検知位置とは異なる位置である第２検知位置を通過したことを検知する第２の検知手段（スルーゲート３５ｂ）を備え、
前記抽選実行手段は、前記第２の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機と

して前記所定の抽選（電役開放抽選）を実行し、
　前記補助手段は、
　前記第２検知位置を通過した遊技球が到達可能な位置に配置されている
　ことを特徴とする遊技機。
【７５３５】
　特徴ｇＢ２によれば、振分手段が設けられた位置および第１検知位置を通過させないで第２検知位置を通過するように遊技球を流通させた場合に、第２種入球手段のみに遊技球を入球させることができる。従って、流通態様を変更することによって、第１種入球手段および第２種入球手段への入球頻度を変更することができる。
【７５３６】
＜特徴ｇＣ群＞
　特徴ｇＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【７５３７】
［特徴ｇＣ１］
　遊技球の入球が図柄の変動の契機となる第１の入球手段（第１実施形態における第１始動口３３ａ）と、
　遊技球の入球が図柄の変動の契機となる第２の入球手段（第１実施形態における第１始動口３３ｂ）と、
　到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振分機構１２０）と、
　前記振り分けられた遊技球を前記第１の入球手段に案内する第１案内経路（左側流路Ｒ１）と、
　前記振り分けられた遊技球を前記第２の入球手段に案内する第２案内経路（右側流路Ｒ２）と、
　を備え、
　前記第１の入球手段への遊技球の入球を契機として変動する前記図柄と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として変動する前記図柄とが同一である
　ことを特徴とする遊技機。
【７５３８】
　特徴ｇＣ１によれば、遊技球が振分手段によって振り分けられたにも関わらず、当該振り分けられた遊技球が、第１の入球手段に入球した場合も、第２の入球手段に入球した場合も、いずれも同一の図柄を変動させるので、各入球手段ごとに異なる図柄が変動すると推測していた遊技者に対して意外性を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７５３９】
［特徴ｇＣ２］
　特徴ｇＣ１に記載の遊技機であって、
　前記第１の入球手段および前記第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、第１の図柄を変動させる第１図柄変動手段と、
　遊技球の入球が図柄の変動の契機となる第３の入球手段（第２始動口３４）と、
　前記第３の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記第１の図柄とは異なる図柄である第２の図柄を変動させる第２図柄変動手段と、
　を備えることを特徴とする遊技機。
【７５４０】
　特徴ｇＣ２によれば、遊技球の入球が第２の図柄を変動させる契機となる第３の入球手段を備えるので、遊技者に対して、第１の図柄の変動に関する期待感に加えて、第２の図柄の変動に関する期待感を付与することができる。さらに振分手段の役割に関して、遊技者に対して種々の推測をさせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７５４１】
［特徴ｇＣ３］

特徴ｇＣ２に記載の遊技機であって、
前記振分手段から前記第２の入球手段へ遊技球が流通する経路上に配置され、当該経路上を流通する遊技球が前記第３の入球手段に入球することを補助する補助手段（普通電動役物５３）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７５４２】
特徴ｇＣ３によれば、第２の入球手段へ遊技球が流通する経路上に第３の入球手段へ入球することを補助する補助手段を備えるので、振分手段によって振り分けられた遊技球が、第１案内経路と第２案内経路のいずれに振り分けられても同一の図柄（第１の図柄）を変動させる契機となる場合と、第２案内経路に振り分けられた遊技球が補助手段によって第２の図柄を変動させる契機となる場合があり、補助手段の動作パターンによって、第１の図柄と第２の図柄を変動させる割合を異なる態様にすることができる。
【７５４３】
［特徴ｇＣ４］
特徴ｇＣ３に記載の遊技機であって、
前記第２案内経路上の所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段（スルーゲート３５ａ）を備え、
前記補助手段は、
前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として、前記振分手段から前記第２の入球手段への経路上を流通する遊技球が前記第３の入球手段に入球することを補助する
ことを特徴とする遊技機。
【７５４４】
特徴ｇＣ４によれば、補助手段は検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として振分手段から第２の入球手段へ遊技球が流通する経路上を流通する遊技球が第３の入球手段に入球することを補助するので、遊技球を第２案内経路に流通させることを遊技者に促し、遊技球が所定の位置を通過した場合には、遊技者に対して期待感を付与することができる。また、遊技球を第２案内経路に流通させることを遊技者に促すことで、遊技者を遊技に集中させることができる。
【７５４５】
［特徴ｇＣ５］
特徴ｇＣ４に記載の遊技機であって、
前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段を備え、
前記補助手段は、
前記所定の抽選に当選した場合に、前記振分手段から前記第２の入球手段への経路上を流通する遊技球が前記第３の入球手段に入球することを補助する
ことを特徴とする遊技機。
【７５４６】
特徴ｇＣ５によれば、補助手段は検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として実行された所定の抽選に当選した場合に、振分手段から第２の入球手段への経路上を流通する遊技球が第３の入球手段に入球することを補助するので、所定の抽選における当選確率を制御することによって、第１の図柄と第２の図柄を変動させる割合を制御することができる。
【７５４７】
［特徴ｇＣ６］
特徴ｇＣ４または特徴ｇＣ５に記載の遊技機であって、
前記第２案内経路上の所定の位置を通過したことを検知する前記検知手段を第１の検知手段（スルーゲート３５ａ）とした場合に、
前記振分手段によって振り分けられる経路上の位置とは異なる特定の位置を通過したこ

とを検知する前記第１の検知手段とは異なる第２の検知手段（スルーゲート３５ｂ）を備え、
前記補助手段は、
前記第２の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として、前記第２の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記第３の入球手段へ入球することを補助する
ことを特徴とする遊技機。
【７５４８】
特徴ｇＣ６によれば、補助手段は、第２の検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、第２の検知手段によって通過が検知された遊技球が第３の入球手段へ入球することを補助するので、振分手段を経由させずに第２の検知手段を経由させて遊技球を第３の入球手段に入球させることが可能となる。その結果、高い確率で第３の入球手段にのみ遊技球を入球させることができる遊技状態を作ることができる。
【７５４９】
［特徴ｇＣ７］
特徴ｇＣ６に記載の遊技機であって、
前記抽選実行手段は、
前記第２の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、
前記補助手段は、
前記所定の抽選に当選した場合に、前記第２の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記第３の入球手段へ入球することを補助する
ことを特徴とする遊技機。
【７５５０】
特徴ｇＣ７によれば、補助手段は、第２の検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として実行された所定の抽選に当選した場合に、第２の検知手段によって通過が検知された遊技球が第３の入球手段へ入球することを補助するので、振分手段を経由させずに第２の検知手段を経由させて遊技球を第３の入球手段に入球させることが可能となる。従って、所定の抽選の当選確率を低くした上で、遊技者が振分手段に到達させるように遊技球を流通させた場合には、第１の入球手段および第２の入球手段に遊技球が入球し、第３の入球手段に遊技球が入球する可能性は低いため、高い確率で第１の図柄のみを変動させることができる。また、所定の抽選の当選確率を高くした上で、遊技者が振分手段に到達させるように遊技球を流通させた場合には、第１の入球手段、第２の入球手段、および第３の入球手段に遊技球が入球し、第１の図柄と第２の図柄とを変動させることができる。さらに、所定の抽選の当選確率を高くした上で、遊技者が第２の検出手段に遊技球の通過を検知させるよう遊技球を流通させた場合には、振分手段に遊技球が到達する確率は低く、第２の検知手段および補助手段を経由して遊技球は第３の入球手段に入球する確率が高いので、高い確率で第２の図柄のみを変動させることができる。従って、高い確率で第１の図柄のみが変動する遊技状態、第１の図柄と第２の図柄とが変動する遊技状態、高い確率で第２の図柄のみが変動する遊技状態の少なくとも３つの状態をつくり出すことができる。その結果、２つの図柄の変動する割合が異なる３つの遊技状態を種々に組み合わせることによって、新たな遊技性を創出することができる。
【７５５１】
［特徴ｇＣ８］
特徴ｇＣ６に記載の遊技機であって、
前記遊技機を制御する制御手段を備え、
前記制御手段は、第１の制御モード（低頻度サポートモード）と、第２の制御モード（高頻度サポートモードＡ）と、第３の制御モード（高頻度サポートモードＢ）とを実行可能であり、
前記第１の制御モードにおいては、
前記第１の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によっ

て前記第３の入球手段に入球することが不可能または困難であり、
　前記第２の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第３の入球手段に入球することが不可能または困難であり、
　前記第２の制御モードにおいては、
　前記第１の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第３の入球手段に入球することが可能または容易であり、
　前記第２の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第３の入球手段に入球することが不可能または困難であり、
　前記第３の制御モードにおいては、
　前記第１の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第３の入球手段に入球することが可能または容易であり、
　前記第２の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第３の入球手段に入球することが可能または容易である
　ことを特徴とする遊技機。
【７５５２】
　特徴ｇＣ８によれば、制御手段は、第３の入球手段への遊技球の入球の難易度（困難性／容易性）が異なる３つの制御モードを実行可能であるので、当該制御モードの切り替えを利用して新たな種々の遊技の流れを創出することができる。
【７５５３】
［特徴ｇＣ９］
　特徴ｇＣ８に記載の遊技機であって、
　前記制御手段は、
　前記抽選実行手段による前記所定の抽選における当選確率を、第１の確率と、前記第１の確率より高い第２の確率との少なくとも２段階に変更可能であり、
　前記抽選を開始してから抽選結果を出力するまでの抽選実行時間（電役開放抽選の変動時間）を、第１の抽選実行時間と、前記第１の抽選実行時間より短い第２の抽選実行時間との少なくとも２段階に変更可能であり、
　１回の前記所定の抽選の当選に対応して前記補助手段が前記補助をする時間である補助時間を、第１の補助時間と、前記第１の補助時間より長い第２の補助時間との少なくとも２段階に変更可能であり、
　前記第１制御モードは、
　前記当選確率が前記第１の確率であり、前記抽選実行時間が前記第１の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第１の補助時間であり、
　前記第２の制御モードは、
　前記当選確率が前記第２の確率であり、前記抽選実行時間が前記第２の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第１の補助時間であり、
　前記第３の制御モードは、
　前記当選確率が前記第２の確率であり、前記抽選実行時間が前記第２の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第２の補助時間である
　ことを特徴とする遊技機。
【７５５４】
　特徴ｇＣ９によれば、所定の抽選の当選確率と、抽選実行時間と、補助時間とを制御することによって、第３の入球手段への遊技球の入球の難易度（困難性／容易性）が異なる３つの制御モードを実行可能であるので、比較的容易な制御によって当該制御モードの切り替えを利用した新たな種々の遊技の流れの創出を実現することができる。
【７５５５】
＜特徴ｇＤ群＞
　特徴ｇＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【７５５６】

［特徴ｇＤ１］
遊技球が入球可能な所定の入球手段（第１実施形態における第２始動口３４）と、
特定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段（スルーゲート３５ａ）と、
前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、
前記所定の抽選に当選した場合に、前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（普通電動役物５３）と、
到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振分機構１２０）と、
を備える遊技機であって、
前記検知手段は、前記複数の経路のうちの一の経路上（右側流路Ｒ２）に配置されていることを特徴とする遊技機。
【７５５７】
特徴ｇＤ１によれば、補助手段が入球手段への遊技球の入球を補助するか否かの所定の抽選を実行する契機となる遊技球の通過を検知する検知手段が、振分手段によって振り分けられる複数の経路のうちの一の経路上に配置されているので、振分手段による遊技球の振り分けの態様について遊技者に注目をさせることができる。
【７５５８】
［特徴ｇＤ２］
特徴ｇＤ１に記載の遊技機であって、
前記振分手段によって前記一の経路に振り分けられた遊技球が、前記補助手段によって補助されなかった場合に入球可能な位置に配置された第１の入球手段（第１始動口３３ｂ）を備え、
前記補助手段によって補助された場合に遊技球が入球する前記入球手段は、前記第１の入球手段とは異なる第２の入球手段（第２始動口３４）である
ことを特徴とする遊技機。
【７５５９】
特徴ｇＤ２によれば、振分手段によって一の経路に振り分けられた遊技球が、補助手段によって補助されなかった場合に入球可能な位置に第１の入球手段が配置されているので、振分手段による遊技球の振り分けの態様について遊技者に期待感を付与することに加え、一の経路に振り分けられた場合には、遊技球が第１の入球手段に入球するのか、または、補助手段による補助によって第２の入球手段に入球するのかといった期待感を遊技者に付与することができ、振分手段に到達した遊技球の帰趨について、少なくとも２段階の期待感を付与することができる。
【７５６０】
［特徴ｇＤ３］
特徴ｇＤ１または特徴ｇＤ２に記載の遊技機であって、
前記振分手段によって前記一の経路とは異なる経路（左側流路Ｒ１）に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に配置された第３の入球手段（第１始動口３３ａ）と、
前記第１の入球手段および前記第３の入球手段に遊技球が入球したことを契機として第１の図柄を変動させる第１図柄変動手段と、
前記第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として第２の図柄を変動させる第２図柄変動手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７５６１】
特徴ｇＤ３によれば、遊技球が振分手段によって振り分けられたにも関わらず、当該振り分けられた遊技球が第１の入球手段に入球した場合も、第３の入球手段に入球した場合も、いずれも同一の図柄である第１の図柄を変動させるので、振分手段によって振り分けられた先の入球手段ごとに、遊技球の入球を契機として異なる図柄が変動する一般的な構成の遊技機であると推測していた遊技者に対して意外性を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５６２】
＜特徴ｇＥ群＞
［特徴ｇＥ１］
　到達した遊技球を第１の経路（第１実施形態における左側流路Ｒ１）と第２の経路（右側流路Ｒ２）とに交互に振り分ける第１の振分手段（振分機構１２０）と、
　前記第２の経路を流通する遊技球を第３の経路と第４の経路とに振り分ける第２の振分手段（普通電動役物５３）と、
　遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第１始動口）と、
　遊技球の入球が第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第２始動口）と、
　を備え、
　前記第１種入球手段は、前記第１の経路および前記第３の経路を流通した遊技球が入球可能な位置に配置され、
　前記第２種入球手段は、前記第４の経路を流通した遊技球が入球可能な位置に配置され、
　前記第２の振分手段は、遊技球を前記第４の経路に振り分ける確率を変更可能に制御することを特徴とする遊技機。
【７５６３】
　特徴ｇＥ１によれば、２つの振分手段を備え、かつ、第２の振分手段が遊技球を第４の経路に振り分ける確率は変更可能であるので、第１の振分手段が到達した遊技球を第１の経路と第２の経路とに交互に振り分ける場合であっても、第２の振分手段が第４の経路に遊技球を振り分ける確率を変更することによって、第１の図柄と第２の図柄との変動する比率を変更することができる。例えば、第２の振分手段が第４の経路に遊技球を振り分ける確率を低く設定した場合には、第１の振分手段によって第１の経路に振り分けた遊技球を第１種入球手段に入球させ、第１の図柄を変動させる。一方、第２の経路に振り分けた遊技球を、第２の振分手段によって高い確率で第３の経路に振り分け第１種入球手段に入球させ、第１の図柄を変動させることができる。すなわち、第１の振分手段に到達した遊技球を高い確率で第１種入球手段に入球させ、第１の図柄を変動させることができる。また、第２の振分手段が第４の経路に遊技球を振り分ける確率を高く設定した場合には、第１の振分手段によって第１の経路に振り分けた遊技球を第１種入球手段に入球させ、第１の図柄を変動させる。一方、第２の経路に振り分けた遊技球を、第２の振分手段によって高い確率で第４の経路に振り分け第２種入球手段に入球させ、第２の図柄を変動させることができる。このように、第２の振分手段が第４の経路に遊技球を振り分ける確率を変更することによって、第１の図柄と第２の図柄との変動する比率を変更することができる。
【７５６４】
［特徴ｇＥ２］
　特徴ｇＥ１に記載の遊技機であって、
　前記第２の振分手段（普通電動役物５３）は、前記第２の経路を流通する遊技球を前記第４の経路に振り分ける態様（開放状態）において、前記第１の振分手段を経由しないで流通する遊技球を前記第２種入球手段に案内する案内手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【７５６５】
　特徴ｇＥ２によれば、第２の経路を流通する遊技球を第４の経路に振り分ける態様において、第１の振分手段を経由しないで流通する遊技球を第２種入球手段に案内する案内手段を備える。従って、第４の経路に振り分ける態様である第２の振分手段に、第１の振分手段を経由しないで到達させる流通態様で遊技球を流通させることによって、遊技球が第２種入球手段に入球する確率を高めることができ、第１の図柄と第２の図柄との変動する比率として、第２の図柄が変動する比率を高めることができる。
【７５６６】
［特徴ｇＥ３］
　特徴ｇＥ１または特徴ｇＥ２に記載の遊技機であって、
　前記第２の経路上の所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段（スルーゲ

ート３５ａ）と、
　前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、
　を備え、
　前記第２の振分手段は、前記所定の抽選の結果に基づいて、前記第２の経路を流通する遊技球を前記第３の経路または前記第４の経路のいずれの経路に振り分けるかを決定する
　ことを特徴とする遊技機。
【７５６７】
　特徴ｇＥ３によれば、第２の振分手段は、所定の抽選の結果に基づいて、第２の経路を流通する遊技球を第３の経路または第４の経路のいずれの経路に振り分けるかを決定するので、遊技者は、第２の経路を流通する遊技球が第３の経路または第４の経路のいずれの経路に振り分けられるかを事前に認識することができない。よって、遊技者に対して、所定の抽選の結果、および、第２の経路を流通する遊技球が第３の経路または第４の経路のいずれの経路に振り分けられるかについて推測させるとともに、期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７５６８】
＜特徴ｇＦ群＞
［特徴ｇＦ１］
　遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１実施形態における第２始動口３４）と、
　所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段と、
　前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、
　前記所定の抽選に当選した場合に、前記第１の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（普通電動役物５３）と、
　当該遊技機を制御する制御手段と、
　を備え、
　前記制御手段は、
　前記抽選実行手段による前記所定の抽選における当選確率を、第１の確率と、前記第１の確率より高い第２の確率との少なくとも２段階に変更可能であり、
　前記抽選を開始してから抽選結果を出力するまでの抽選実行時間（電役開放抽選の変動時間）を、第１の抽選実行時間と、前記第１の抽選実行時間より短い第２の抽選実行時間との少なくとも２段階に変更可能であり、
　１回の前記所定の抽選の当選に対応して前記補助手段が前記補助をする時間である補助時間を、第１の補助時間と、前記第１の補助時間より長い第２の補助時間との少なくとも２段階に変更可能であり、
　制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、第２制御モード（高頻度サポートモードＡ）と、第３制御モード（高頻度サポートモードＢ）とを実行可能であり、
　前記第１制御モードは、
　前記当選確率が前記第１の確率であり、前記抽選実行時間が前記第１の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第１の補助時間であり、
　前記第２の制御モードは、
　前記当選確率が前記第２の確率であり、前記抽選実行時間が前記第２の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第１の補助時間であり、
　前記第３の制御モードは、
　前記当選確率が前記第２の確率であり、前記抽選実行時間が前記第２の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第２の補助時間である
　ことを特徴とする遊技機。
【７５６９】
　特徴ｇＦ１によれば、制御手段は、所定の抽選の当選確率と、抽選実行時間と、補助時

間とが異なる３つの制御モードを切り替えることができるので、当該制御モードの切り替えを利用して新たな種々の遊技の流れを創出することができる。

【７５７０】

［特徴ｇＦ２］

特徴ｇＦ１に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球手段であって、前記第１の入球手段とは異なる第２の入球手段（第１始動口）と、

到達した遊技球を第１の経路（左側流路Ｒ１）と第２の経路（右側流路Ｒ２）とに交互に振り分ける第１の振分手段と、

を備え、

前記第２の入球手段は、前記第１の経路および前記第２の経路を流通した遊技球が入球可能な位置に配置され、

前記検知手段は、前記第２の経路上の前記所定の位置を遊技球が通過したことを検知し、

前記補助手段は、前記第２の経路から前記２の入球手段まで遊技球が流通する経路上に配置されている

ことを特徴とする遊技機。

【７５７１】

特徴ｇＦ２によれば、振分手段が第１の経路と第２の経路とに交互に遊技球を振り分けるにもかかわらず、第２の入球手段は、第１の経路および第２の経路を流通した遊技球が入球可能な位置に配置されているので、遊技者に対して、振分手段の設置目的について種々の推測をさせるとともに、意外性を付与することができる。また、第２の経路に振り分けられた遊技球を補助手段は第１の入球手段へ入球するのを補助するので、振分手段によって第２の経路に振り分けられた遊技球が補助手段によって補助されるか否かについて遊技者に注目をさせることができるとともに、期待感を付与することができる。

【７５７２】

＜特徴ｇＧ群＞

特徴ｇＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【７５７３】

［特徴ｇＧ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１実施形態における第２始動口３４）と、

到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振分機構１２０）と、

前記複数の経路のうちの一の経路上の位置である第１検知位置を通過したことを検知する第１の検知手段（スルーゲート３５ａ）と、

前記振分手段が設けられた位置および前記第１検知位置とは異なる位置である第２の検知位置を通過したことを検知する第２の検知手段（スルーゲート３５ｂ）と、

所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（普通電動役物５３）と、

を備え、

前記抽選実行手段は、

前記第１の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、

前記第２の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、

前記第１の検知手段または前記第２の検知手段が前記遊技球の通過を検知した時点から前記所定の抽選を開始して抽選結果を出力する時点までの抽選実行時間がＴｐである抽選モードを備え、

前記補助手段は、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第１検知位置を通過した遊技球が前記入球手段に入球することを補助し、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第２検知位置を通過した遊技球が前記入球手段に入球することを補助し、
前記所定の抽選に当選した場合に、前記抽選結果が出力された時点から前記補助手段が前記補助可能な状態になる時点までの時間はＴｍであり、
１回の前記所定の抽選の当選に対応して前記補助をする場合に、前記補助をする時間である補助時間が第１補助時間Ｔｓ１である補助モードと、前記補助時間が前記第１補助時間Ｔｓ１よりも長い第２補助時間Ｔｓ２である補助モードとを備え、
遊技球が前記第１検知位置を通過した時点から前記補助手段に到達する時点までの時間をＴｒ１、遊技球が前記第２検知位置を通過した時点から前記補助手段に到達する時点までの時間をＴｒ２とし、
前記第１検知位置を通過した遊技球が前記補助手段に到達した時点から前記補助手段による補助によって前記入球手段に入球するまでの時間をＴｆ１、前記第２検知位置を通過した遊技球が前記補助手段に到達した時点から前記補助手段による補助によって前記入球手段に入球するまでの時間をＴｆ２とした場合に、
Ｔｐ+Ｔｍ≦Ｔｒ１
Ｔｐ+Ｔｍ≦Ｔｒ２
Ｔｒ１+Ｔｆ１≦Ｔｐ+Ｔｍ+Ｔｓ１＜Ｔｒ２+Ｔｆ２≦Ｔｐ+Ｔｍ+Ｔｓ２
であることを特徴とする遊技機。

【７５７４】

特徴ｇＧ１によれば、補助手段は、補助時間が第１補助時間Ｔｓ１である補助モードと、補助時間が第２補助時間Ｔｓ２である補助モードとを備える。補助時間が第１補助時間Ｔｓ１である補助モードである場合には、第１検知位置を通過するように遊技球を流通させた場合、すなわち、振分手段に到達するように遊技球を流通させた場合には、補助手段による補助によって遊技球を入球手段に入球させることができるが、第２検知位置を遊技球が通過するように流通させた場合には、遊技球が入球手段に入球するよりも前に補助手段による補助が終了してしまうため、遊技球を入球手段に入球させることができない。よって、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を考えた場合、補助時間が第１補助時間Ｔｓ１である補助モードの場合には、第１検知位置を通過するように（振分手段に到達するように）遊技球を流通させる流通態様の方が、第２検知位置を遊技球が通過するように流通させる流通態様よりも、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様となる。

【７５７５】

一方、補助時間が第２補助時間Ｔｓ２である補助モードである場合には、第１検知位置を遊技球が通過するように流通させた場合、および、第２検知位置を遊技球が通過するように流通させた場合のいずれの場合であっても、補助手段による補助によって遊技球を入球手段に入球させることができる。しかしながら、第１検知位置を遊技球が通過するように流通させる場合、遊技球は振分手段を通過するので、振分手段に到達した遊技球のうち、一の経路に振り分けられた遊技球しか第１検知位置を通過することができない。よって、振分手段に到達するように遊技球を流通させた場合における振分手段に到達した遊技球の個数に対する第１検知位置を通過して入球手段に入球する遊技球の個数の割合は、第２検知位置を通過するように遊技球を流通させた場合における第２検知位置に到達した遊技球の個数に対する当該第２検知位置を通過して入球手段に入球する遊技球の個数の割合よりも低くなる。よって、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を考えた場合、補助時間が第２補助時間Ｔｓ２である補助モードの場合には、第２検知位置を遊技球が通過するように流通させる流通態様の方が、第１検知位置を通過するように（振分手段に到達するように）遊技球を流通させる流通態様よりも、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様となる。

【７５７６】

従って、補助手段による補助モードを切り替えることによって、補助手段による補助によって遊技球を入球手段に入球させる流通態様の中で、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を変えることができるので、新たな遊技性を創出することができ、さらに、遊技者

に遊技球の流通態様の変更操作に積極的に参加させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７５７７】
＜特徴ｇＨ群＞
特徴ｇＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【７５７８】
［特徴ｇＨ１］
到達した遊技球を第１の案内経路（第１実施形態の変形例５における左側流路Ｒ１）と第２の案内経路（右側流路Ｒ２）とに交互に振り分ける振分手段（振分機構１２０）と、
遊技球が入球可能な入球部（第１実施形態の変形例５における第１始動口３３ａ）と、
を備え、
前記第１の案内経路と、前記第２の案内経路とは、いずれも同一の前記入球部に遊技球を案内する
ことを特徴とする遊技機。
【７５７９】
特徴ｇＨ１によれば、遊技球が振分手段によって振り分けられたにも関わらず、第１の案内経路に振り分けられた遊技球と、第２の案内経路に振り分けられた遊技球は、いずれも同一の入球部に案内されるので、遊技者に、振分手段の設置目的について種々の推測をさせるとともに、意外性を付与することができる。
【７５８０】
［特徴ｇＨ２］
特徴ｇＨ１に記載の遊技機であって、
前記第１の案内経路と前記第２の案内経路とがいずれも案内する前記入球部を第１の入球部とした場合において、遊技球が入球可能な入球部であって前記第１の入球部とは異なる第２の入球部（第２始動口３４）と、
前記第２の案内経路上の所定の位置である第１検知位置を遊技球が通過したことを検知する第１の検知手段（スルーゲート３５ａ）と、
前記第１の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選を実行する抽選実行手段と、
前記第２の案内経路から前記第１の入球部まで遊技球が流通する経路上に配置された補助手段（普通電動役物５３）であって、前記所定の抽選に当選した場合に、当該補助手段に到達した遊技球が前記第２の入球部に入球することを補助する補助手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７５８１】
特徴ｇＨ２によれば、第２の案内経路に振り分けられた遊技球の一部を第２の入球部に入球させることができる。よって、所定の抽選の当選確率を制御することによって、第１の入球部への遊技球の入球数と第２の入球部への遊技球の入球数との相対比を制御することができる。
【７５８２】
［特徴ｇＨ３］
特徴ｇＨ２に記載の遊技機であって、
前記振分手段が設けられた位置および前記第１検知位置とは異なる位置である第２検知位置を通過したことを検知する第２の検知手段（スルーゲート３５ｂ）を備え、
前記抽選実行手段は、前記第２の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、
前記補助手段は、
前記第２検知位置を通過した遊技球が到達可能な位置に配置されている
ことを特徴とする遊技機。
【７５８３】

特徴ｇＨ３によれば、振分手段が設けられた位置および第１検知位置を通過させないで第２検知位置を通過するように遊技球を流通させた場合に、第２の入球部のみに遊技球を入球させることができる。

【７５８４】

＜特徴ｇＩ群＞

特徴ｇＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【７５８５】

［特徴ｇＩ１］

遊技球が流通する流通領域と、

前記流通領域に配置され、遊技球が流通可能な流通経路を変更する流通経路変更手段（第１実施形態の変形例３における普通電動役物５３）と、

を備え、

前記流通経路変更手段は、

第１の状態（閉鎖状態）のときには、遊技球が流通可能な第１の流通経路（右側流路Ｒ２から第２始動口３４までの経路）を遮蔽し、かつ、遊技球が流通可能な第２の流通経路（壁部Ｗから第２始動口３４までの経路）を分断し、

第２の状態（開放状態）のときには、前記第１の流通経路の前記遮蔽を解除し、かつ、前記第２の流通経路を形成する

ことを特徴とする遊技機。

【７５８６】

特徴ｇＩ１によれば、流通経路変更手段は、第１の状態から第２の状態に移行することによって、２つの流通経路を変更することができる。すなわち、流通経路変更手段は、１つの状態変化で２種類の流通経路の状態を同時に変化させることができる。その結果、第１の流通経路に遊技球を流通させる場合も、第２の流通経路に遊技球を流通させる場合も、いずれの場合も、流通経路変更手段を利用した遊技を実行することができる。

【７５８７】

［特徴ｇＩ２］

特徴ｇＩ１に記載の遊技機であって、

所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段を備え、

前記流通経路変更手段は、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第１の状態から前記第２の状態に移行する

ことを特徴とする遊技機。

【７５８８】

特徴ｇＩ２によれば、流通経路変更手段は所定の抽選に当選した場合に第１の状態から第２の状態に移行するので、遊技者に対して、所定の抽選の抽選結果について期待感を付与することができる。また、所定の抽選の当選確率を制御することによって、第１の流通経路と第２の流通経路を変更する確率や頻度を制御することができる。

【７５８９】

［特徴ｇＩ３］

特徴ｇＩ２に記載の遊技機であって、

前記第１の流通経路上であって前記流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して上流側の第１の位置を遊技球が通過したことを検知する第１の検知手段（スルーゲート３５ａ）と、

前記第２の流通経路上であって前記流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して上流側の第２の位置を遊技球が通過したことを検知する第２の検知手段（スルーゲート３５ｂ）とを備え、

前記抽選実行手段は、

前記第１の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、

前記第２の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【７５９０】
特徴ｇＩ３によれば、遊技球が第１の位置または第２の位置を通過した場合に所定の抽選が実行されるので、当該性質を利用して種々の遊技性を創出することができる。例えば、遊技の状態に応じて、第１の位置に遊技球を通過させた方が遊技者にとって有利になるように制御することや、第２の位置に遊技球を通過させた方が遊技者にとって有利になるように制御することによって、遊技者に対して遊技球の流通態様の変化を促す遊技性とし、遊技への積極的な参加を促すことができる。
【７５９１】
［特徴ｇＩ４］
特徴ｇＩ３に記載の遊技機であって、
前記流通経路変更手段は、
前記所定の抽選に当選した場合に、前記第１の位置を通過した遊技球であって前記当選の契機となった遊技球が前記流通経路変更手段によって前記遮蔽が解除された前記第１の流通経路を流通可能なタイミングで、前記第１の状態から前記第２の状態に移行する
ことを特徴とする遊技機。
【７５９２】
特徴ｇＩ４によれば、第１の位置に遊技球を通過させて所定の抽選に当選し流通経路変更手段が第１の状態から第２の状態に移行し第１の流通経路の遮蔽が解除されたにも関わらず遮蔽が解除されている期間に遊技球を第１の流通経路に流通させることができず遊技者の期待感を低下させてしまうといった事象を抑制することができる。
【７５９３】
［特徴ｇＩ５］
特徴ｇＩ３または特徴ｇＩ４に記載の遊技機であって、
前記流通経路変更手段は、
前記所定の抽選に当選した場合に、前記第２の位置を通過した遊技球であって前記当選の契機となった遊技球が前記流通経路変更手段によって前記形成された前記第２の流通経路を流通可能なタイミングで、前記第１の状態から前記第２の状態に移行する
ことを特徴とする遊技機。
【７５９４】
特徴ｇＩ５によれば、第２の位置に遊技球を通過させて所定の抽選に当選し流通経路変更手段が第１の状態から第２の状態に移行し第２の流通経路が形成されたにも関わらず第２の流通経路が形成されている期間に遊技球を第２の流通経路に流通させることができず遊技者の期待感を低下させてしまうといった事象を抑制することができる。
【７５９５】
［特徴ｇＩ６］
特徴ｇＩ１から特徴ｇＩ５に記載の遊技機であって、
前記流通領域の特定の位置に配置され、遊技球が入球可能な入球手段を備え、
前記特定の位置は、
前記第１の流通経路上であって前記流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して下流側の位置であり、かつ、前記第２の流通経路上であって前記流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して下流側の位置である
ことを特徴とする遊技機。
【７５９６】
特徴ｇＩ６によれば、第１の流通経路上であって流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して下流側の位置であり、かつ、第２の流通経路上であって流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して下流側の位置に入球手段を備えるので、流通経路変更手段が第１の状態から第２の状態に移行した場合には、入球手段に遊技球が入球する可能性が

高く、遊技者の期待感を高めることができる。
【７５９７】
＜特徴ｇＪ群＞
特徴ｇＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【７５９８】
［特徴ｇＪ１］
遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第１実施形態における第１始動口３３ｂ）と、
遊技球の入球が前記第１の図柄とは異なる第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第２始動口３４）と、
到達した遊技球を振り分ける振分手段（普通電動役物５３）であって、動作しない場合に、所定の位置を流通する遊技球を前記第１種入球手段に入球させ、動作した場合に、前記所定の位置を流通する遊技球を前記第２種入球手段に入球させる振分手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７５９９】
特徴ｇＪ１によれば、振分手段が動作するか否かによって振分手段に到達した遊技球が振り分けられた後に入球する入球手段が異なり、変動する図柄が異なるので、遊技者に対して、振分手段が動作するか否かに注目させることができる。
【７６００】
［特徴ｇＪ２］
特徴ｇＪ１に記載の遊技機であって、
特定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段（スルーゲート３５ａ）と、
前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、
を備え、
前記振分手段は、前記所定の抽選に当選した場合に動作する
ことを特徴とする遊技機。
【７６０１】
特徴ｇＪ２によれば、振分手段は、所定の抽選に当選した場合に動作するので、当該所定の抽選における当選確率を制御することによって、振分手段が動作する頻度を制御することが可能であり、その結果、第１の図柄と第２の図柄を変動させる割合を制御することができる。
【７６０２】
［特徴ｇＪ３］
特徴ｇＪ２に記載の遊技機であって、
前記特定の位置は、当該特定の位置を通過した遊技球が前記振分手段に到達可能な位置である
ことを特徴とする遊技機。
【７６０３】
特徴ｇＪ３によれば、特定の位置は、特定の位置を通過した遊技球が振分手段に到達可能な位置であるので、振分手段の動作に期待感を抱く遊技者に対して、特定の位置を遊技球が通過するか否かについても注目させることができる。従って、特定の位置を遊技球が通過するか否かに注目させ、その後、特定の位置を通過した遊技球が振分手段によってどのように振り分けられるかに注目させることができ、遊技球が流通する態様について段階的に遊技者に期待感を付与することができる。
【７６０４】
＜特徴ｇＫ群＞
特徴ｇＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【７６０５】
［特徴ｇＫ１］
遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第１実施形態における第１始動口）と、
遊技球の入球が前記第１の図柄とは異なる第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第１実施形態における第２始動口）と、
遊技状態を制御する制御手段と、
を備え、
前記制御手段は、
遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率を第１種入球手段連続入球確率とし、遊技球が第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第２種入球手段に連続して入球する確率を第２種入球手段連続入球確率とした場合に、
前記第１種入球手段連続入球確率が、前記交互入球確率および前記第２種入球手段連続入球確率よりも高い第１の遊技状態（低頻度サポートモード）と、
前記交互入球確率が、前記第１種入球手段連続入球確率および前記第２種入球手段連続入球確率よりも高い第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）と、
前記第２種入球手段連続入球確率が、前記第１種入球手段連続入球確率および前記交互入球確率よりも高い第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）と、
を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７６０６】
特徴ｇＫ１によれば、制御手段は、第１の遊技状態と第２の遊技状態と第３の遊技状態の３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該３つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７６０７】
［特徴ｇＫ２］
特徴ｇＫ１に記載の遊技機であって、
前記第１種入球手段および前記第２種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）において実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合であって、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の後に実行される遊技回が前記第２の遊技状態において実行される場合（高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＡである場合）には特定の演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７６０８】
特徴ｇＫ２によれば、第２の遊技状態において所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の後に実行される遊技回が第２の遊技状態において実行される場合には特定の演出を実行するので、特定の演出を介して遊技者に対して第２の遊技状態が継続することを示唆することができる。また、第２の遊技状態において所定の条件を満たす特別情報に対応

する遊技回が実行され、実行されている遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者が認識した場合には、遊技者に対して当該特定の演出が実行されるか否かに注目させることができ、遊技者の遊技に対する集中力を維持させることができる。

【７６０９】

［特徴ｇＫ３］

特徴ｇＫ２に記載の遊技機であって、

前記特定の演出は、現在の遊技状態が維持されることを示唆する演出である

ことを特徴とする遊技機。

【７６１０】

特徴ｇＫ３によれば、第２の遊技状態において所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の後に実行される遊技回が第２の遊技状態において実行される場合には、現在の遊技状態が維持されることを示唆する演出を実行するので、遊技者に対して安堵感や、より有利な遊技状態へ移行させることへの意欲を惹起させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７６１１】

[特徴ｇＫ４]

特徴ｇＫ１から特徴ｇＫ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の遊技状態（低頻度サポートモード）よりも前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）の方が遊技者に有利な遊技状態であり、

前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）よりも前記第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）の方が遊技者に有利な遊技状態である、

ことを特徴とする遊技機。

【７６１２】

特徴ｇＫ４によれば、遊技者にとって有利の度合いに差のある３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７６１３】

＜特徴ｇＬ群＞

特徴ｇＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【７６１４】

［特徴ｇＬ１］

遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第１実施形態における第１始動口）と、

遊技球の入球が前記第１の図柄とは異なる第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第１実施形態における第２始動口）と、

前記第１種入球手段および前記第２種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において前記第１の図柄および前記第２の図柄の各図柄の１回の変動が開始してから終了するまでの時間である変動時間を決定する変動時間決定手段と、

遊技状態を制御する制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記変動時間決定手段は、

遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態（高頻度サポートモード

Ａ）においては、
　前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の値（当たり抽選の抽選結果が大当たりである第１始動口遊技回の変動時間の値）と、前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の値（当たり抽選の抽選結果が外れである第１始動口遊技回の変動時間の値）とを、同一または略同一の値に決定する手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【７６１５】
　特徴ｇＬ１によれば、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態においては、第１種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で、その特別情報に対応する遊技回の変動時間が同一または略同一であるので、特別情報が所定の条件を満たすか満たさないかの判定の結果について注目させないようにすることができる。従って、例えば、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態において、遊技球が第１種入球手段に入球したことに起因して実行される遊技回が、遊技者に対して不利な遊技回である場合には、当該遊技回における判定の結果について遊技者に注目させないようにすることができるので、当該遊技回が実行されている期間における遊技者の期待感の低下を抑制することができる。
【７６１６】
[特徴ｇＬ２]
　特徴ｇＬ１に記載の遊技機であって、
　前記変動時間を決定する際に用いられる変動時間乱数を取得する変動時間乱数取得手段と、
　各変動時間乱数の値と、変動時間の時間的な長さを特定可能な情報である変動時間情報とが、対応して記録されている変動時間テーブルと、
　を備え、
　前記変動時間決定手段は、
　遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも低い遊技状態である交互入球低確率遊技状態（低頻度サポートモード、又は、高頻度サポートモードＢ）においては、
　前記１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される前記遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、異なる変動時間テーブルを用い、
　遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態である交互入球高確率遊技状態（高頻度サポートモードＡ）においては、
　前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される前記遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、同じ変動時間テーブルを用いる
　ことを特徴とする遊技機。
【７６１７】
　特徴ｇＬ２によれば、交互入球低確率遊技状態においては、１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、異なる変動時間テーブルを用い、交互入球高確率遊技状態においては、第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、同じ変動時間テーブルを用いる。すな

わち、交互入球低確率遊技状態においては、第１種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で変動時間に変化を設けるのに対して、交互入球高確率遊技状態においては、第１種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で変動時間に変化を設けない。このようにすることで、交互入球低確率遊技状態と交互入球高確率遊技状態との間で、第１種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たすか満たさないかの判定の結果を遊技者に注目させる度合に差をつけることができる。交互入球低確率遊技状態においては、第１種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で変動時間に変化を設けるので、遊技者に判定の結果について注目させることができる。交互入球高確率遊技状態においては、第１種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で変動時間に変化を設けないので、遊技者に判定の結果について注目させないようにすることができる。よって、交互入球低確率遊技状態と交互入球高確率遊技状態との間で、第１種入球手段への遊技球の入球に起因する遊技回について遊技者の注目度合を変えることができ、遊技者の遊技に対する注目度の低下や期待感の低下を抑制することができる。

【７６１８】

また、交互入球高確率遊技状態においては、第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、同じ変動時間テーブルを用いるので、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで異なる変動時間テーブルを用いて変動時間を決定する場合と比較して、変動時間テーブルを記憶するための記憶容量の削減、および、変動時間を決定する際の処理の簡易化を実現することができる。

【７６１９】

［特徴ｇＬ３］

特徴ｇＬ１または特徴ｇＬ２に記載の遊技機であって、

前記第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第１始動口遊技回）が実行されるよりも、前記第２種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第２始動口遊技回）が実行される方が、遊技者にとって有利となるように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【７６２０】

特徴ｇＬ３によれば、第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回が実行されるよりも、第２種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回が実行される方が、遊技者にとって有利となるように構成されている。よって、遊技者は第２種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回に期待し、第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回には期待しない。しかし、交互入球低確率遊技状態においては、第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回の変動時間について、判定の結果に応じた変化を設けるので、第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回の判定結果に対して遊技者に注目させることができる。一方、交互入球高確率遊技状態においては、第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回の変動時間について、判定の結果に応じた変化を設けないので、第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回の判定結果に対して遊技者に注目させることを抑制することができる。よって、交互入球高確率遊技状態において、遊技者にとって有利でない遊技回の判定結果の注目度を下げ、遊技者にとって有利な遊技回の判定結果の注目度を上げることができる。その結果、遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【７６２１】

[特徴ｇＬ４]

特徴ｇＬ１から特徴ｇＬ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率を第１種入球手段連続入球確率とし、遊技球が第１種

入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第２種入球手段に連続して入球する確率を第２種入球手段連続入球確率とした場合に、
前記制御手段は、
前記第１種入球手段連続入球確率が、前記交互入球確率および前記第２種入球手段連続入球確率よりも高い第１の遊技状態（低頻度サポートモード）と、
前記交互入球確率が、前記第１種入球手段連続入球確率および前記第２種入球手段連続入球確率よりも高い第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）と、
前記第２種入球手段連続入球確率が、前記第１種入球手段連続入球確率および前記交互入球確率よりも高い第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）と、
を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７６２２】
特徴ｇＬ４によれば、制御手段は、第１の遊技状態と第２の遊技状態と第３の遊技状態の３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該３つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７６２３】
＜特徴ｇＭ群＞
特徴ｇＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【７６２４】
［特徴ｇＭ１］
遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第１実施形態における第１始動口）と、
遊技球の入球が前記第１の図柄とは異なる第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第１実施形態における第２始動口）と、
前記第１種入球手段および前記第２種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記特別情報が所定の条件を満たした場合に特典を付与する特典付与手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記第１の図柄および前記第２の図柄の各図柄の１回の変動が開始してから終了するまでの時間である変動時間を決定する変動時間決定手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第１始動口遊技回）が実行されるよりも、前記第２種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第２始動口遊技回）が実行される方が、遊技者にとって有利であり、
前記変動時間決定手段は、
遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態（高頻度サポートモードＡ）においては、
前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の平均値（当たり抽選の抽選結果が外れである第１始動口遊技回の変動時間の平均値）が、前記第２種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の平均値（当たり抽選の抽選結果が外れである第２始動口遊技回の変動時間の平均値）より短くなるように前記

変動時間を決定する
　ことを特徴とする遊技機。
【７６２５】
　遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態においては、第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因して実行される遊技回（以下、第１種遊技回とも呼ぶ）が、第２種入球手段に遊技球が入球したことに起因して実行される遊技回（第２種遊技回とも呼ぶ）よりも不利であると遊技者に想起させてしまう頻度が高く、第１種遊技回の実行中に遊技者の期待感を低下させてしまう可能性がある。
【７６２６】
　特徴ｇＭ１によれば、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態においては、第１種遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない場合の当該遊技回の変動時間の平均値が、第２種遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない場合の当該遊技回の変動時間の平均値より短くなるように変動時間を決定するので、第１種遊技回が実行されている期間に遊技者の期待感を低下させることを抑制することができる。そして、遊技者にとって有利でない第１種遊技回の判定結果の注目度を、遊技者にとって有利な第２種遊技回の判定結果の注目度に対して相対的に下げ、逆に、遊技者にとって有利な第２種遊技回の判定結果の注目度を、遊技者にとって有利でない第１種遊技回の判定結果の注目度に対して相対的に上げることができる。
【７６２７】
［特徴ｇＭ２］
　特徴ｇＭ１に記載の遊技機であって、
　前記変動時間決定手段は、
　遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモードＡ）においては、
　前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の平均値（当たり抽選の抽選結果が大当たりである第１始動口遊技回の変動時間の平均値）が、前記第２種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の平均値（当たり抽選の抽選結果が大当たりである第２始動口遊技回の変動時間の平均値）より短くなるように前記変動時間を決定する
　ことを特徴とする遊技機。
【７６２８】
　特徴ｇＭ２によれば、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態においては、第１種遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合の当該遊技回の変動時間の平均値が、第２種遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合の当該遊技回の変動時間の平均値より短くなるように変動時間を決定するので、第１種遊技回が実行されている期間に遊技者の期待感を低下させることを、さらに抑制することができる。そして、遊技者にとって有利でない第１種遊技回の判定結果の注目度を、遊技者にとって有利な第２種遊技回の判定結果の注目度に対して、より一層相対的に下げ、逆に、遊技者にとって有利な第２種遊技回の判定結果の注目度を、遊技者にとって有利でない第１種遊技回の判定結果の注目度に対して、より一層相対的に上げることができる。
【７６２９】
［特徴ｇＭ３］
　特徴ｇＭ１または特徴ｇＭ２に記載の遊技機であって、
　遊技状態を制御する制御手段を備え、

前記制御手段は、
前記遊技状態を、
遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも低い遊技状態（低頻度サポートモード、又は、高頻度サポートモードＢ）と、
遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態（高頻度サポートモードＡ）と、
に移行可能に制御する状態移行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【７６３０】
遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態は、第１種遊技回が第２種遊技回に対して相対的に不利であることを頻繁に想起させる状態であり、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも低い遊技状態は、第１種遊技回が第２種遊技回に対して相対的に不利であることを想起させにくい状態である。

【７６３１】
特徴ｇＭ３によれば、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも低い遊技状態に移行可能であり、それは、第１種遊技回が第２種遊技回に対して相対的に不利であることを想起させにくい状態へ移行可能であることを意味し、遊技者の期待感を低下させることを、さらに抑制することができる。

【７６３２】
＜特徴ｇＮ群＞
特徴ｇＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【７６３３】
［特徴ｇＮ１］
遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第１実施形態における第１始動口）と、
遊技球の入球が前記第１の図柄とは異なる第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第１実施形態における第２始動口）と、
前記第１種入球手段および前記第２種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技状態を制御する制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が前記第１種入球手段に連続して入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモードＡ）において、
前記演出実行手段は、
前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回（第１始動口遊技回）において、第１の演出（敵側のキャラクターが攻める演出）を実行する手段と、
前記第２種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回（第２始動口遊技回

）において、前記第１の演出とは異なる第２の演出（遊技者側のキャラクターが攻める演出）を実行する手段と
を備えることを特徴とする遊技機。
【７６３４】
特徴ｇＮ１によれば、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態において、第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回において第１の演出を実行し、第２種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回において第２の演出を実行するので、いずれの入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回であるかを遊技者に認識させやすくすることができ、遊技者が遊技の流れを理解するのを補助することができる。
【７６３５】
[特徴ｇＮ２]
特徴ｇＮ１に記載の遊技機であって、
前記第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第１始動口遊技回）が実行されるよりも、前記第２種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第２始動口遊技回）が実行される方が、遊技者にとって有利となるように構成されており、
前記第１の演出は、遊技者が不利な状況であることを示唆する演出であり、
前記第２の演出は、遊技者が有利な状況であることを示唆する演出である、
ことを特徴とする遊技機。
【７６３６】
特徴ｇＮ２によれば、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態において、実行されている遊技回が遊技者に有利な遊技回であるのか、遊技者に不利な遊技回であるのかを遊技者に認識させやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解をより一層補助することができる。
【７６３７】
[特徴ｇＮ３]
特徴ｇＮ１または特徴ｇＮ２に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率を第１種入球手段連続入球確率とし、遊技球が第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第２種入球手段に連続して入球する確率を第２種入球手段連続入球確率とした場合に、
前記第１種入球手段連続入球確率が、前記交互入球確率および前記第２種入球手段連続入球確率よりも高い第１の遊技状態（低頻度サポートモード）と、
前記交互入球確率が、前記第１種入球手段連続入球確率および前記第２種入球手段連続入球確率よりも高い第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）と、
前記第２種入球手段連続入球確率が、前記第１種入球手段連続入球確率および前記交互入球確率よりも高い第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）と、
を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７６３８】
特徴ｇＮ３によれば、制御手段は、第１の遊技状態と第２の遊技状態と第３の遊技状態の３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該３つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７６３９】
[特徴ｇＮ４]
特徴ｇＮ３に記載の遊技機であって、

前記第１の遊技状態（低頻度サポートモード）よりも前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）の方が遊技者に有利な遊技状態であり、
前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）よりも前記第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）の方が遊技者に有利な遊技状態である、
ことを特徴とする遊技機。
【７６４０】
特徴ｇＮ４によれば、遊技者にとって有利の度合いに差のある３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７６４１】
＜特徴ｇＯ群＞
特徴ｇＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【７６４２】
［特徴ｇＯ１］
遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第１実施形態における第１始動口）と、
遊技球の入球が前記第１の図柄とは異なる第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第１実施形態における第２始動口）と、
前記第１種入球手段および前記第２種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技状態を制御する制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、
遊技球が前記第２種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が前記第１種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモードＢ）において、
前記演出実行手段は、
前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して遊技回（第１始動口遊技回）が実行される場合には、現在の遊技状態よりも不利な遊技状態に移行する可能性があることを示唆する演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【７６４３】
特徴ｇＯ１によれば、遊技球が第２種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率よりも高い遊技状態において、第１種入球手段への遊技球の入球に起因して遊技回が実行される場合には、現在の遊技状態よりも不利な遊技状態に移行する可能性があることを示唆する演出を実行するので、複雑な遊技状態において、実行される遊技回が有利となるのか不利となるのかを遊技者に認識しやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解を一層補助することができる。
【７６４４】
［特徴ｇＯ２］
特徴ｇＯ１に記載の遊技機であって、
前記第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第１始動口遊技回）が

実行されるよりも、前記第２種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第２始動口遊技回）が実行される方が、遊技者にとって有利となるように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【７６４５】
特徴ｇＯ２によれば、遊技球が第２種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率よりも高い遊技状態においては、第１種入球手段への遊技球の入球に起因する遊技回が実行される確率が低く、換言すれば、遊技者にとって不利な状態となる確率が低い状態である。このような遊技状態において、第１種入球手段への遊技球の入球に起因して遊技回が実行される場合には、現在の遊技状態よりも不利な遊技状態に移行する可能性があることを示唆する演出を実行するので、複雑な遊技状態において、実行される遊技回が有利となるのか不利となるのかを遊技者に認識しやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解を一層補助することができる。
【７６４６】
[特徴ｇＯ３]
特徴ｇＯ１または特徴ｇＯ２に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、
遊技球が前記第１種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率および遊技球が前記第２種入球手段に連続して入球する確率よりも高い第１の遊技状態（低頻度サポートモード）と、
遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率が、遊技球が前記第１種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が前記第２種入球手段に連続して入球する確率よりも高い第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）と、
遊技球が前記第２種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が前記第１種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率よりも高い第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）と、
を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７６４７】
特徴ｇＯ３によれば、制御手段は、第１の遊技状態と第２の遊技状態と第３の遊技状態の３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該３つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。このように３つの遊技状態が切り替わる中、第１種入球手段への遊技球の入球に起因して遊技回が実行される場合には、実行される遊技回が有利となるのか不利となるのかを遊技者に認識しやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解を一層補助することができる。
【７６４８】
[特徴ｇＯ４]
特徴ｇＯ３に記載の遊技機であって、
前記第１の遊技状態（低頻度サポートモード）よりも前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）の方が遊技者に有利な遊技状態であり、
前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）よりも前記第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）の方が遊技者に有利な遊技状態である、
ことを特徴とする遊技機。
【７６４９】
特徴ｇＯ４によれば、遊技者にとって有利の度合いに差のある３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７６５０】

＜特徴ｇＰ群＞
特徴ｇＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【７６５１】
［特徴ｇＰ１］
遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第１実施形態における第１始動口）と、
遊技球の入球が前記第１の図柄とは異なる第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第１実施形態における第２始動口）と、
前記第１種入球手段および前記第２種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技状態を制御する制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が前記第１種入球手段に連続して入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモードＡ）において、
前記演出実行手段は、
前記第１種入球手段に遊技球が連続して２回入球した場合には、当該連続した２回の前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される連続した２回の遊技回（第１始動口遊技回）のうちの少なくとも１回の遊技回において、特定の演出（第１実施形態における連続演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７６５２】
特徴ｇＰ１によれば、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態において、第１種入球手段に連続して２回入球した場合には特定の演出を実行するので、特定の演出の実行を認識した遊技者に対して、第１種入球手段に連続して２回入球するといった確率の低い事象が起きたことを認識させることができ、発生する確率の低い事象が起きたことに対する遊技者の好奇心を惹起させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７６５３】
［特徴ｇＰ２］
特徴ｇＰ１に記載の遊技機であって、
前記特定の演出（第１実施形態の連続演出）は、遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が前記第１種入球手段に連続して入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモードＡ）において、遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球した場合の前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回において実行される演出とは異なる演出である
ことを特徴とする遊技機。
【７６５４】
特徴ｇＰ２によれば、特定の演出は、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球した場合の第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回において実行される演出とは異なる演出であるので、確率の低い事象が起きたことを、より一層遊技者に認識させることができ、発生する確率の低い事象が起きたことに対する遊技者の好奇心をさらに惹起させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７６５５】
[特徴ｇＰ３]
特徴ｇＰ１または特徴ｇＰ２に記載の遊技機であって、
前記特定の演出は、前記連続した２回の前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される連続した２回の遊技回を跨いだ一連の演出（連続演出）である
ことを特徴とする遊技機。
【７６５６】
特徴ｇＰ３によれば、特定の演出は、連続した２回の第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される連続した２回の遊技回を跨いだ一連の演出であるので、特定の演出の内容として２回の遊技回を跨いだ流れのある演出を実行することができる。従って、発生する確率の低い事象が起きたことに対して、特別な状況であることをさらに遊技者に認識させることができる。
【７６５７】
[特徴ｇＰ４]
特徴ｇＰ１から特徴ｇＰ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率を第１種入球手段連続入球確率とし、遊技球が第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第２種入球手段に連続して入球する確率を第２種入球手段連続入球確率とした場合に、
前記制御手段は、
前記第１種入球手段連続入球確率が、前記交互入球確率および前記第２種入球手段連続入球確率よりも高い第１の遊技状態（低頻度サポートモード）と、
前記交互入球確率が、前記第１種入球手段連続入球確率および前記第２種入球手段連続入球確率よりも高い第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）と、
前記第２種入球手段連続入球確率が、前記第１種入球手段連続入球確率および前記交互入球確率よりも高い第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）と、
を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７６５８】
特徴ｇＰ４によれば、制御手段は、第１の遊技状態と第２の遊技状態と第３の遊技状態の３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該３つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７６５９】
[特徴ｇＰ５]
特徴ｇＰ４に記載の遊技機であって、
前記第１の遊技状態（低頻度サポートモード）よりも前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）の方が遊技者に有利な遊技状態であり、
前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）よりも前記第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）の方が遊技者に有利な遊技状態である、
ことを特徴とする遊技機。
【７６６０】
特徴ｇＰ５によれば、遊技者にとって有利の度合いに差のある３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７６６１】
＜特徴ｈＡ群＞
特徴ｈＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。

【７６６２】
［特徴ｈＡ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射された遊技球が流下する遊技領域と、
前記遊技領域を流下する遊技球を滞留させる滞留領域（第２実施形態におけるクルーン２２０）を有する滞留手段と、
前記滞留領域から流出した遊技球の流通経路上に配置され、到達した遊技球を少なくとも第１の方向と第２の方向とに振り分ける振分手段（非Ｖ入賞口シャッター３５０）と、
を備える遊技機であって、
前記振分手段は、前記遊技領域の所定の位置である第１の位置（第１通路検知センサーＳＰ１、第２通路検知センサーＳＰ２が設けられた位置）を遊技球が通過したことを契機として、遊技球の振分方向（開放状態と閉鎖状態）を切り替える切替手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７６６３】
特徴ｈＡ１によれば、滞留手段から流出した遊技球を振り分ける振分手段は、第１の位置を遊技球が通過した場合に、振分方向を切替手段によって切り替えるので、滞留手段から遊技球が流出するタイミングを考慮して遊技者が第１の位置に遊技球を通過させることによって、切替手段によって切り替えた後の振分方向に当該滞留手段から流出した遊技球を振り分けることができる。すなわち、遊技者は、遊技球の振り分け方向を、滞留手段から遊技球が流出するタイミングを考慮して第１の位置に遊技球を通過させることによって制御することができる。この結果、遊技球の振り分け方向について遊技者の技術介入を可能にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７６６４】
［特徴ｈＡ２］
特徴ｈＡ１に記載の遊技機であって、
前記遊技球が前記滞留領域（クルーン２２０）に流入してから流出するまでの時間の長さである滞留時間は、遊技球が前記発射手段から発射されてから前記第１の位置（第２通路検知センサーＳＰ２が設けられた位置）を通過するまでの時間の長さである第１位置通過時間よりも長い
ことを特徴とする遊技機。
【７６６５】
特徴ｈＡ２によれば、滞留時間は第１位置通過時間よりも長いので、滞留手段に遊技球が流入し滞留を開始したのを視認してから、遊技者が、滞留手段から遊技球が流出するタイミングを考慮して第１の位置に遊技球を通過させるために、第１の位置に向けて遊技球を発射させても、切替手段によって切り替えた後の振分方向に当該滞留手段から流出した遊技球を振り分けることができる。すなわち、滞留手段に遊技球が流入し滞留を開始したのを視認した後に、一度、遊技球を発射させるのを止めて、滞留手段に滞留する遊技球の動きを確認しながら第１の位置に向けて遊技球を発射させるタイミングを計ることができ、遊技者に、遊技球を発射させるタイミングについて比較的長い時間、期待感や緊迫感を付与することができる。比較例として、滞留時間が第１位置通過時間よりも短い場合には、第１の位置に向けて遊技球を発射させるタイミングを、一旦、遊技球の発射を止めてから見計らうことができず、連続的に遊技球を発射させる必要がある。一方、当該特徴ｈＡ２は、上述のように、滞留手段に滞留する遊技球の動きを確認しながら第１の位置に向けて遊技球を発射させるタイミングを計ることができるので、上記の比較例よりも、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７６６６】
［特徴ｈＡ３］
特徴ｈＡ１または特徴ｈＡ２に記載の遊技機であって、
前記切替手段は、前記第１の位置を遊技球が通過したことを契機として、遊技球の前記振分方向を前記第２の方向(開放状態）から前記第１の方向（閉鎖状態）に、特定の期間（

第２実施形態の場合には０．２秒）、切り替える手段を備え、
　遊技球が前記第１の方向に流通する場合の方が、遊技球が前記第２の方向に流通する場合よりも、遊技者に有利である
　ことを特徴とする遊技機。
【７６６７】
　特徴ｈＡ３によれば、有利である第１の方向に遊技球を流通させるためには、滞留手段から遊技球が流出するタイミングと、特定の期間とを考慮して、第１の位置に遊技球を通過させる必要があるので、遊技者を遊技に積極的に参加させることができる。
【７６６８】
［特徴ｈＡ４］
　特徴ｈＡ３に記載の遊技機であって、
　前記特定の期間は、遊技球が前記発射手段から発射されてから、前記滞留領域から流出するまでの時間の長さである滞留領域流出時間（クルーン流出時間）よりも短い
　ことを特徴とする遊技機。
【７６６９】
　特徴ｈＡ４によれば、特定の期間は滞留領域流出時間よりも短いので、第１の位置を通過させた遊技球を、滞留手段を経由させ、さらに当該遊技球を切替手段によって第１の方向に流通させることを困難または不可能にすることができる。すなわち、遊技球１球だけを用いて第１の方向に当該遊技球を通過させることを困難または不可能にすることができる。換言すれば、滞留領域に滞留した後に切替手段を経由して第１の方向に流通させる遊技球と、第１の位置を通過させる遊技球とを別々の遊技球にすることを促すことができる。このようにすることによって、複数の遊技球の発射について遊技者の技術介入を促し、さらに、当該複数の遊技球の帰趨について遊技者に注目させることができるので、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。
【７６７０】
［特徴ｈＡ５］
　特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記振分手段によって前記第１の方向に振り分けられた遊技球の流入が可能または容易であり、かつ、前記振分手段によって前記第２の方向に振り分けられた遊技球の流入が不可能または困難である領域である第１領域を備え、
　前記第１領域は、当該第１領域への遊技球の流入が遊技の状態を特定の状態に変化させる条件の一つとして設定されている領域である
　ことを特徴とする遊技機。
【７６７１】
　特徴ｈＡ５によれば、第１領域は、当該第１領域への遊技球の流入が遊技の状態を特定の状態に変化させる条件の一つとして設定されている領域であるので、特定の状態が遊技者に有利な状態である場合には、振分手段によって遊技球を第１の方向に振り分けさせたいと遊技者に所望させることができ、振分手段における遊技球の振り分けについての技術介入に関して、より一層、遊技者に集中させるとともに、期待感や緊迫感を付与することができる。
【７６７２】
［特徴ｈＡ６］
　特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記振分手段によって前記第１の方向に振り分けられた遊技球の流入が可能または容易であり、かつ、前記振分手段によって前記第２の方向に振り分けられた遊技球の流入が不可能または困難である領域である第１領域と、
　前記振分手段によって前記第１の方向に振り分けられた遊技球の流入が不可能または困難であり、前記振分手段によって前記第２の方向に振り分けられた遊技球の流入が可能または容易である領域である第２領域と、
　遊技者に特典を付与する特典付与手段と

を備え、
前記特典付与手段は、
前記第１領域または前記第２領域への遊技球の流入に基づいて付与する特典を決定する手段を備え、
遊技球が前記第１領域に流入した場合に付与する特典の方が、遊技球が前記第２領域に流入した場合に付与する特典よりも有利である
ことを特徴とする遊技機。
【７６７３】
特徴ｈＡ６によれば、遊技球が第１領域に流入した場合に付与する特典の方が、遊技球が第２領域に流入した場合に付与する特典よりも有利であるので、振分手段によって遊技球を第１の方向に振り分けさせたいと遊技者に所望させることができ、振分手段における遊技球の振り分けについての技術介入に関して、より一層、遊技者に集中させるとともに、期待感や緊迫感を付与することができる。
【７６７４】
＜特徴ｈＢ群＞
特徴ｈＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。
【７６７５】
［特徴ｈＢ１］
遊技球が流通可能な第１の通路と、
遊技球が入球可能な第１の入球領域と、
到達した遊技球の流通態様を変化させる流通態様変化手段（第２実施形態における非Ｖ入賞口シャッター３５０）と、
前記流通態様変化手段の状態を、当該流通態様変化手段に到達した遊技球を前記第１の入球領域に送ることが不可能又は困難な第１の状態（開放状態）と、当該流通態様変化手段に到達した遊技球を第１の入球領域に送ることが可能又は容易な第２の状態（閉鎖状態）との間で切り替えを行なう切替手段と、
を備える遊技機であって、
前記切替手段は、
前記流通態様変化手段の状態を前記第１の状態と前記第２の状態との間で切り替える動作モードとして、
前記第１の通路（第１通路検知センサーＳＰ１）に遊技球を流通させないと、前記第１の入球領域に前記遊技球を入球させることが不可能又は困難な第１のモード（第２実施形態における第１開閉シナリオ）と、
前記第１の通路（第１通路検知センサーＳＰ１）に遊技球を流通させなくても、前記第１の入球領域に前記遊技球を入球させることが可能又は容易な第２のモード（第２実施形態における第３開閉シナリオ）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７６７６】
特徴ｈＢ１によれば、切替手段は、第１の通路に遊技球を流通させないと、第１の入球領域に遊技球を入球させることが不可能又は困難な第１のモードと、第１の通路に遊技球を流通させなくても、第１の入球領域に遊技球を入球させることが可能又は容易な第２のモードとを備える。第１のモードが実行されている場合には、第１の入球領域に遊技球を入球させるために第１の通路に遊技球を流通させる必要があり、遊技者は、遊技球の発射強度を調整するなど、遊技球の発射操作について技術介入が必要となる。一方、第２のモードが実行されている場合には、第１の入球領域に遊技球を入球させるために第１の通路に遊技球を流通させなくてもよいので、遊技者は、第１のモードが実行されている場合よりも遊技球の発射操作について技術介入を必要としない。従って、本特徴の遊技機によれば、切替手段の動作モードを第１のモードと第２のモードとの間で切り替えることによって、第１の入球領域に遊技球を入球させるための遊技者の技術介入についての難易度（技

術介入の度合い）を変更することができ、遊技者の緊迫感や期待感に抑揚を付与することができる。結果として、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７６７７】

［特徴ｈＢ２］

特徴ｈＢ１に記載の遊技機であって、

所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段を備え、

前記切替手段は、

前記検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、前記流通態様変化手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える

ことを特徴とする遊技機。

【７６７８】

特徴ｈＢ２によれば、切替手段は、検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、流通態様変化手段の状態を第１の状態から第２の状態に切り替えるので、切替手段の動作モードが第１のモードまたは第２のモードのいずれの場合であっても、遊技球が所定の位置を通過するように操作する必要があり、遊技球を第１の入球領域に入球させることについて遊技者の技術介入を促すことができ、その結果、遊技者を遊技に積極的に参加させることができる。

【７６７９】

［特徴ｈＢ３］

特徴ｈＢ１または特徴ｈＢ２に記載の遊技機であって、

遊技球が流通可能な通路であって前記第１の通路とは異なる第２の通路と、

前記第１の通路上の第１の位置を遊技球が通過したことを検知する第１検知手段（第１通路検知センサーＳＰ１）と、

前記第２の通路上の第２の位置を遊技球が通過したことを検知する第２検知手段（第２通路検知センサーＳＰ２）と、

を備え、

前記切替手段は、

前記第１検知手段または前記第２検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、前記流通態様変化手段の状態を前記第１の状態（開放状態）から前記第２の状態（閉鎖状態）に切り替え、

前記切替手段による前記切り替えによって前記流通態様変化手段が前記第２の状態を継続している期間を第２状態継続期間とした場合に、

前記第１のモードは、

前記第１の通路を流通した遊技球が前記第２状態継続期間において前記流通態様変化手段に到達することが可能または容易となり、かつ、前記第２の通路を流通した遊技球が前記第２状態継続期間において前記流通態様変化手段に到達することが不可能または困難となるように、前記流通態様変化手段の状態を前記第１の状態と前記第２の状態との間で切り替える動作モードである

ことを特徴とする遊技機。

【７６８０】

特徴ｈＢ３によれば、第１のモードの場合には、第２の通路に遊技球を流通させた場合でも切替手段は流通態様変化手段の状態を第１の状態から第２の状態に切り替えるにも関わらず、第２の通路を流通した遊技球が第２状態継続期間において流通態様変化手段に到達することが不可能または困難であるので、遊技者に意外性を付与することができるとともに、第１のモードの場合に第１の通路に遊技球を流通させることを促すことができる。さらに、第１の通路または第２の通路を遊技球が通過した場合に、遊技者に対して、流通態様変化手段の動作に注目させることができ、遊技者を遊技に集中させることができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７６８１】

［特徴ｈＢ４］

特徴ｈＢ１から特徴ｈＢ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が流通可能な通路であって前記第１の通路とは異なる第２の通路と、
前記第１の通路上の第１の位置を遊技球が通過したことを検知する第１検知手段と、
前記第２の通路上の第２の位置を遊技球が通過したことを検知する第２検知手段と、
を備え、
前記切替手段は、
前記第１検知手段または前記第２検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、前記流通態様変化手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替え、
前記切替手段による前記切り替えによって前記流通態様変化手段が前記第２の状態を継続している期間を第２状態継続期間とした場合に、
前記第２のモードは、
前記第１の通路を流通した遊技球が前記第２状態継続期間において前記流通態様変化手段に到達することが可能または容易となり、かつ、前記第２の通路を流通した遊技球が前記第２状態継続期間において前記流通態様変化手段に到達することが可能または容易となるように、前記流通態様変化手段の状態を前記第１の状態と前記第２の状態との間で切り替える動作モードである
ことを特徴とする遊技機。

【７６８２】

特徴ｈＢ４によれば、第２のモードの場合には、第１の通路と第２の通路のいずれを遊技球が流通しても第２状態継続期間に遊技球を流通態様変化手段に到達させることができるので、第２のモードの場合には、遊技者は容易に第１の入球領域に遊技球を入球させることができる。

【７６８３】

＜特徴ｈＣ群＞

特徴ｈＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。

【７６８４】

［特徴ｈＣ１］

遊技球が入球可能な入球手段（大入賞口３６ａ）と、
遊技の状態を制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記制御手段は、特定の制御モード（非Ｖ入賞口シャッター３５０の第１開閉シナリオ）を備え、
起点となる時点（ラウンド遊技の開始時点）から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第１の入球パターンである場合を第１の場合とし、
前記起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第２の入球パターンである場合を第２の場合とした場合に、
前記特定の制御モード（第１開閉シナリオ）は、
前記第１の場合における前記第１の入球パターンと、前記第２の場合における前記第２の入球パターンとが同じであるにもかかわらず、前記第１の場合における遊技者の有利の度合いと、前記第２の場合における遊技者の有利の度合いとが異なる制御モードである（高確率モードになる場合とならない場合とがある開閉シナリオである）
ことを特徴とする遊技機。

【７６８５】

特徴ｈＣ１によれば、特定の制御モードは、第１の場合における第１の入球パターンと、第２の場合における第２の入球パターンとが同じであるにもかかわらず、第１の場合における遊技者の有利の度合いと、第２の場合における遊技者の有利の度合いとが異なる制御モードであるので、実行されている遊技の制御モードが特定の制御モードであると認識した遊技者に対して、有利の度合いについて期待感や緊迫感を付与することができる。

【７６８６】

［特徴ｈＣ２］
特徴ｈＣ１に記載の遊技機であって、
前記特定の制御モードを第１の制御モードとした場合に、
前記制御手段は、前記第１の制御モードとは異なる第２の制御モード（非Ｖ入賞口シャッター３５０の第２開閉シナリオ）を備え、
起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第３の入球パターンである場合を第３の場合とし、
前記起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第４の入球パターンである場合を第４の場合とした場合に、
前記第２の制御モードは、
前記第３の場合における前記第３の入球パターンと、前記第４の場合における前記第４の入球パターンとが同じであれば、前記第３の場合における遊技者の有利の度合いと、前記第４の場合における遊技者の有利の度合いとが同じである制御モードである
ことを特徴とする遊技機。
【７６８７】
特徴ｈＣ２によれば、第１の制御モードと第２の制御モードとを備えるので、遊技者は制御モードが第１の制御モードであるのか第２の制御モードであるのかを判断する必要があり、遊技者を遊技に集中させることができる。また、第２の制御モードは、第３の場合における第３の入球パターンと、第４の場合における第４の入球パターンとが同じであれば、第３の場合における遊技者の有利の度合いと、第４の場合における遊技者の有利の度合いとが同じである制御モードであるが、第１の制御モードは、第１の場合における第１の入球パターンと、第２の場合における第２の入球パターンとが同じであるにもかかわらず、第１の場合における遊技者の有利の度合いと、第２の場合における遊技者の有利の度合いとが異なるので、制御モードが第１の制御モードと第２の制御モードのいずれであるのか、また、第１の制御モードである場合には有利となるのか不利となるのかというように、段階的に期待感や緊迫感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７６８８】
［特徴ｈＣ３］
特徴ｈＣ１または特徴ｈＣ２に記載の遊技機であって、
前記入球手段に入球した遊技球が通過可能な複数の通路（第１通路２１０及び第２通路３００）を備え、
前記入球手段に入球した遊技球は前記複数の通路のうちのいずれか一つのみを通過可能であり、
前記特定の制御モード（非Ｖ入賞口シャッター３５０の第１開閉シナリオ）は、
前記入球手段に入球した複数の遊技球についての前記複数の通路の通過態様によって、遊技者の有利の度合いが異なる
ことを特徴とする遊技機。
【７６８９】
特徴ｈＣ３によれば、特定の制御モードは、入球手段に入球した複数の遊技球についての複数の通路の通過態様によって、遊技者の有利の度合いが異なるので、複数の通路の通過態様を制御するために遊技者に技術介入をさせることができ、遊技者に遊技への積極的な参加を促すことができる。
【７６９０】
［特徴ｈＣ４］
特徴ｈＣ２に記載の遊技機であって、
前記入球手段に入球した遊技球が通過可能な複数の通路（第１通路２１０及び第２通路３００）を備え、
前記入球手段に入球した遊技球は前記複数の通路のうちのいずれか一つのみを通過可能であり、

前記第２の制御モード（非Ｖ入賞口シャッター３５０の第２開閉シナリオ）は、
前記入球手段に入球した複数の遊技球についての前記複数の通路の通過態様に関わらず、遊技者の有利の度合いが同じである
ことを特徴とする遊技機。
【７６９１】
特徴ｈＣ４によれば、第２の制御モードは、入球手段に入球した複数の遊技球についての複数の通路の通過態様にかかわらず、遊技者の有利の度合いが同じであるので、第２の制御モードを実行している場合には、複数の遊技球についての複数の通路の通過態様を検出する必要がなく、処理を簡易化することができる。
【７６９２】
［特徴ｈＣ５］
特徴ｈＣ２に記載の遊技機であって、
前記特定の制御モードを第１の制御モードとした場合に、
前記制御手段は、
前記第１の制御モードおよび前記第２の制御モードと異なる第３の制御モード（非Ｖ入賞口シャッター３５０の第３開閉シナリオ）を備え、
起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第５の入球パターンである場合を第５の場合とし、
前記起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第６の入球パターンである場合を第６の場合とした場合に、
前記第３の制御モードは、
前記第５の場合における前記第５の入球パターンと、前記第６の場合における前記第６の入球パターンとが同じであれば、前記第５の場合における遊技者の有利の度合いと、前記第６の場合における遊技者の有利の度合いとが同じであり、かつ、前記第２の制御モードよりも遊技者にとって有利である制御モードである
ことを特徴とする遊技機。
【７６９３】
特徴ｈＣ５によれば、第３の制御モードは、第５の場合における第５の入球パターンと、第６の場合における第６の入球パターンとが同じであれば、第５の場合における遊技者の有利の度合いと、第６の場合における遊技者の有利の度合いとが同じであるので、第１の制御モードよりも遊技者に付与する緊迫感を緩和することができる。さらに、第３の制御モードは、第２の制御モードよりも遊技者にとって有利であるので、第２の制御モードよりも遊技者に期待感を付与することができる。すな　わち、第１の制御モード、第２の制御モード、第３の制御モードは、それぞれ遊技者に付与する期待感と緊迫感とが異なるので、これら特性の異なる３つの制御モードを切り替えることによって、遊技者に期待感と緊迫感についての抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７６９４】
＜特徴ｈＤ群＞
特徴ｈＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。
【７６９５】
［特徴ｈＤ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の１回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条

件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
予め定められた複数の種別の特典（第２実施形態における第１種大当たりと第２種大当たり）のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、
遊技の状態（第２実施形態においてはサポートモード）を制御する制御手段と、
を備え、
前記特典付与手段は、
前記種別決定手段によって決定された特典の種別が、第１の種別の特典（第１種大当たり）である場合には、特定の条件を満たす第１の場合と前記特定の条件を満たさない第２の場合とで、前記特典の付与の態様（非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオ）を異なる態様に決定する手段と、
前記種別決定手段によって決定された特典の種別が、第２の種別の特典（第２種大当たり）である場合には、前記第１の場合と前記第２の場合とで、前記特典の付与の態様を同じ態様に決定する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７６９６】
特徴ｈＤ１によれば、遊技回が実行された場合に、遊技者に特典の種別が何であるのか（第１の種別の特典であるのか、第２の種別の特典であるのか）について期待感を付与することができる。また、付与される特典の種別が第１の種別の特典である場合には、特定の条件を満たす第１の場合と前記特定の条件を満たさない第２の場合とで、特典の付与の態様が異なるので、さらに、遊技者に対して特典の付与の態様について期待感や緊迫感を付与することができる。従って、本特徴によれば、遊技回が実行された場合には、特典の種別は何であるのか、特典の付与の態様はどのようであるのか、といったように、遊技者に段階的に推測や期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７６９７】
［特徴ｈＤ２］
特徴ｈＤ１に記載の遊技機であって、
前記第１の場合は、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回の実行時の前記遊技の状態が第１の遊技の状態（低頻度サポートモード）である場合であり、
前記第２の場合は、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回の実行時の前記遊技の状態が第２の遊技の状態（高頻度サポートモード）である場合である
ことを特徴とする遊技機。
【７６９８】
特徴ｈＤ２によれば、付与される特典の種別が第１の種別の特典である場合には、遊技の状態が第１の遊技の状態である場合と第２の遊技の状態である場合とで、特典の付与の態様が異なるので、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回が実行された場合に、遊技の状態は何であったか、といったように、遊技者に推測や期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７６９９】
［特徴ｈＤ３］
特徴ｈＤ１または特徴ｈＤ２に記載の遊技機であって、
前記特典付与手段は、
前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回より後に実行される遊技回の遊技の状態（抽選モード：低確率モードか高確率モードか）を決定するための処理を実行する遊技状態決定処理を実行する遊技状態決定処理実行手段を備え、
前記遊技状態決定処理実行手段は、
前記種別決定手段によって決定された特典の種別が、第１の種別の特典（第１種大当たり）である場合には、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回の実行時の前記遊技の状態が第１の遊技の状態（低頻度サポートモード）である場合と第２の遊技の状態（高頻度サポートモード）である場合とで、前記遊技状態決定処理の処理態様（抽選モードを決定する態様）を異なる態様（異なる非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリ

オ）で実行する手段と、
　前記種別決定手段によって決定された特典の種別が、第２の種別の特典（第２種大当たり）である場合には、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回の実行時の前記遊技の状態が前記第１の遊技の状態（低頻度サポートモード）である場合と前記第２の遊技の状態（高頻度サポートモード）である場合とで、前記遊技状態決定処理の処理態様を同じ態様（同じ非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオ）で実行する手段と、
　を備えることを特徴とする遊技機。
【７７００】
　特徴ｈＤ３によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回が実行された場合に、遊技者に特典の種別が何であるのか（第１の種別の特典であるのか、第２の種別の特典であるのか）について期待感を付与することができる。さらに、付与される特典の種別が第１の種別の特典である場合には、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の実行時の遊技の状態が第１の遊技の状態である場合と第２の遊技の状態である場合とで、遊技状態決定処理の処理態様が異なるので、さらに、遊技者に対して遊技状態決定処理の処理態様について期待感や緊迫感を付与することができる。従って、本特徴によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回が実行された場合には、特典の種別は何であるのか、遊技の状態は何であったか、特別情報に対応する遊技回より後に実行される遊技回の遊技の状態を決定するための処理の態様はどのようであるのか、といったように、遊技者に段階的に推測や期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７７０１】
＜特徴ｈＥ群＞
　特徴ｈＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。
【７７０２】
［特徴ｈＥ１］
　遊技球が入球可能な入球手段と、
　前記入球手段に入球した遊技球を第１の入球領域に振り分けることが可能又は容易な第１の状態と、前記入球手段に入球した遊技球を第１の入球領域に振り分けることが不可能又は困難な第２の状態との間で切り替えを行う振分手段（第２実施形態において非Ｖ入賞口シャッター３５０）と、
　を備える遊技機であって、
　前記振分手段は、
　起点となる時（ラウンド遊技が開始された時）から前記入球手段に入球した遊技球の数がＮ個（Ｎは２以上の整数）となったことを契機に、前記第２の状態から前記第１の状態への切り替えを行う
　ことを特徴とする遊技機。
【７７０３】
　特徴ｈＥ１によれば、振分手段は、起点となる時から入球手段に入球した遊技球の数がＮ個（Ｎは２以上の整数）となったことを契機に、第２の状態から第１の状態への切り替えを行う。この場合、遊技球を第１の領域に振り分けることを所望する遊技者に対して、入球手段に入球させる遊技球の個数を数えながら遊技球を発射させることを促す。従って、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７７０４】
［特徴ｈＥ２］
　特徴ｈＥ１に記載の遊技機であって、
　前記振分手段は、
　前記起点となる時からＮ個目の遊技球が前記入球手段に入球した時点から特定の期間内に、前記起点となる時からＮ－１個目の遊技球が前記振分手段に到達した場合に、当該Ｎ－１個目の遊技球を前記第１の領域に振り分けることが可能または容易となるように、前記第１の状態と前記第２の状態との間で切り替えを行う

ことを特徴とする遊技機。
【７７０５】
特徴ｈＥ２によれば、遊技者に対して、入球手段に入球させる遊技球の個数を数えながら遊技球を発射させることを促すことに加え、少なくとも、起点となる時からＮ－１個目の遊技球と、起点となる時からＮ個目の遊技球については、さらなる遊技者の技術介入を促すことができる。具体的には、起点となる時からＮ個目の遊技球が入球手段に入球した時点から特定の期間内に、起点となる時からＮ－１個目の遊技球が振分手段に到達するように、遊技球の発射のタイミングや発射強度を調整することを遊技者に促すことができる。また、Ｎ－１個目の遊技球を第１の領域に振り分けることができるか否かについて期待感や緊迫感を遊技者に付与することができる。
【７７０６】
＜特徴ｈＦ群＞
特徴ｈＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態の変形例５から抽出される。
【７７０７】
［特徴ｈＦ１］
遊技球が流通可能な第１の通路と、
遊技球が流通可能な第２の通路と、
前記第１の通路および前記第２の通路から送られてきた遊技球の流通態様を変更する流通態様変更手段であって、到達した遊技球を第１の領域に送ることが可能又は容易な第１の状態と、到達した遊技球を前記第１の領域に送ることが不可能又は困難な第２の状態との間で切り替えを行う流通態様変更手段（第２実施形態において非Ｖ入賞口シャッター３５０）と、
を備え、
前記流通態様変更手段は、
起点となる時から前記第１の通路にＪ個（Ｊは整数）の遊技球が入球した後に、前記第２の通路にＫ個（Ｋは整数）の遊技球が入球したことを契機に、前記第２の状態から前記第１の状態への切り替えを行う
ことを特徴とする遊技機。
【７７０８】
特徴ｈＦ１によれば、流通態様変更手段は、起点となる時から第１の通路にＪ個（Ｊは整数）の遊技球が入球した後に、第２の通路にＫ個（Ｋは整数）の遊技球が入球したことを契機に、第２の状態から第１の状態への切り替えを行う。この場合、遊技球を第１の領域に送ることを所望する遊技者に対して、第１の通路にＪ個、第２の通路にＫ個の遊技球を通過させるために、積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７７０９】
［特徴ｈＦ２］
特徴ｈＦ１に記載の遊技機であって、
前記流通態様変更手段は、
前記起点となる時から前記第１の通路に入球したＪ個目の遊技球が前記流通態様変更手段に到達する時が、前記起点となる時から前記第２の通路に入球した遊技球の数がＫ個に到達した時点から所定期間内である場合に、前記起点となる時から前記第１の通路に入球したＪ個目の遊技球を前記第１の領域に送る
ことを特徴とする遊技機。
【７７１０】
特徴ｈＦ２によれば、遊技球を第１の領域に送ることを所望する遊技者に対して、起点となる時から第１の通路に入球したＪ個目の遊技球が流通態様変更手段に到達する時が、起点となる時から第２の通路に入球した遊技球の数がＫ個に到達した時点から所定期間内となるように、遊技球の発射のタイミングや発射強度を調整することを促すことができ、

さらなる遊技者の技術介入を促すことができる。
【７７１１】
＜特徴ｉＡ群＞
特徴ｉＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態から抽出される。
【７７１２】
［特徴ｉＡ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１４３の遊技回制御処理）と、
第１の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、
を備える遊技機において、
前記遊技回実行手段は、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる状態情報移行手段（サポートモード擬似化処理：図１４７の当たり判定処理におけるステップＳｉ１００４，Ｓｉ１００５，Ｓｉ１００７）と、
前記状態情報移行手段によって前記移行がなされた場合に、当該移行によって移行される前の状態情報によって特定される状態に基づいて前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段と、
設定された前記遊技動作の態様に基づいて前記遊技動作を開始させる遊技動作開始手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７７１３】
特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、第１の状態以外の状態に基づいて遊技動作の態様が設定されるように設計されている遊技機において、状態情報移行手段によって第１の状態を特定する情報への移行がなされた場合、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＡ１によれば、状態情報移行手段によって移行される前の状態情報によって特定される状態に基づいて、遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第１の状態以外の状態に基づいて設定されることになり、このため、その設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴ｉＡ１によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。
【７７１４】
［特徴ｉＡ２］
特徴ｉＡ１に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、
を備え、

前記制御手段は、
前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第２の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第１の制御モードを実行可能とする
ことを特徴とする遊技機。
【７７１５】
特徴ｉＡ２によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。そして、遊技動作の態様も状態情報に基づいて設定される。このため、制御モードの変化と、遊技動作の態様の変化とが連動する。したがって、特徴ｉＡ２によれば、遊技者に対して、補助手段の状態を遷移させる制御モードの変化を遊技動作の態様によって示すことができることから、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７７１６】
［特徴ｉＡ３］
特徴ｉＡ２に記載の遊技機であって、
前記判定手段は、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図１４６の転落判定処理）と、
前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報に移行させる手段（図１４６の転落判定処理におけるステップＳｉ０９０４，Ｓｉ０９０５，Ｓｉ０９０７）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７７１７】
特徴ｉＡ３によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第１の状態を特定する情報に移行させられる。このため、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回かを、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｉＡ３によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。
【７７１８】
［特徴ｉＡ４］
特徴ｉＡ３に記載の遊技機であって、
前記遊技動作設定手段は、
前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定されている状態で、前記状態情報移行手段によって前記第１の状態を特定する情報への移行がなされた場合に、当該移行によって移行される前の状態情報によって特定される状態に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【７７１９】
特徴ｉＡ４によれば、状態情報移行手段によって状態情報が第１の状態を特定する情報に移行させられた場合に、特別情報が所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モードとなっているにもかかわらず遊技状態が第１の状態となる、いわゆる潜伏確変状態となるこ

とがある。ここで、遊技機が潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が不可能であるように設計されている場合を考えてみると、状態情報移行手段によって状態情報が第１の状態を特定する情報へ移行されることで潜伏確変状態となった場合に、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＡ４によれば、状態情報移行手段によって移行される前の状態情報によって特定される状態に基づいて、遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第１の状態以外の状態に基づいて設定されることになり、潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が行われるようなことがない。したがって、特徴ｉＡ４によれば、遊技状態の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【７７２０】

［特徴ｉＡ５］

特徴ｉＡ１から特徴ｉＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報を少なくとも含む複数種類の情報から状態判定値（遊技状態判定値）を演算する状態判定値演算手段（図１４８の遊技状態判定処理におけるステップＳｉ１１０１）と、

演算した前記状態判定値が、前記状態情報が前記第１の状態を特定する情報であるとしたときに取り得る前記状態判定値としての第１の値（図１３７における「０２Ｈ」）である場合に、前記状態情報が前記第１の状態以外の状態を特定する情報であるとしたときに取り得る前記状態判定値としての第２の値（図１３７における「０３Ｈ」）に、前記状態判定値を書き換える状態判定値書換え手段（図１４８の遊技状態判定処理におけるステップＳｉ１１０２，Ｓｉ１１０３）と、

を備え、

前記遊技動作設定手段は、

前記状態判定値書換え手段によって書き換えられた前記状態判定値に基づいて、前記遊技動作の態様を設定する手段（図１４９の変動時間設定処理）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７７２１】

特徴ｉＡ５によれば、遊技動作の態様の設定を行うに際し、複数種類の情報を参照せずに、状態判定値を参照すればその設定を行うことができる。このために、遊技動作の態様を設定する制御を簡易化することができる。その上、状態判定値を切り替えてから遊技動作の態様の設定を行っていることから、第１の状態以外の状態に基づいて遊技動作の態様が設定されるように設計されている場合に、処理が中断または停止してしまうことがなく、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【７７２２】

［特徴ｉＡ６］

特徴ｉＡ５に記載の遊技機であって、

前記遊技動作設定手段は、

前記状態判定値書換え手段によって書き換えられた前記状態判定値に基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【７７２３】

特徴ｉＡ６によれば、状態判定値と、判定手段による判定の結果とに基づく、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる。

【７７２４】

＜特徴ｉＢ群＞

特徴ｉＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、

主に第３実施形態の変形例１から抽出される。
【７７２５】
［特徴ｉＢ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１４３の遊技回制御処理）と、
第１の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、
を備える遊技機において、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、前記状態情報によって特定される状態に基づいて前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段と、
前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の開始時における前記遊技動作設定手段による前記設定が実行された後に、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる状態情報移行手段（サポートモード擬似化処理：図１７５の変動開始処理におけるステップＳｉ３７０９，Ｓｉ３７１０，Ｓｉ３７１２）と、
前記遊技回の開始時に、前記遊技動作設定手段によって設定された前記遊技動作の態様に基づいて前記遊技動作を開始させる遊技動作開始手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７７２６】
特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、第１の状態以外の状態に基づいて遊技動作の態様が設定されるように設計されている遊技機において、状態情報移行手段によって第１の状態を特定する情報への移行がなされた場合、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＢ１によれば、状態情報移行手段によって状態情報が移行されるより前のタイミングで、状態情報によって特定される状態に基づいて遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第１の状態以外の状態に基づいて設定されることになり、このため、その設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴ｉＢ１によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。
【７７２７】
［特徴ｉＢ２］
特徴ｉＢ１に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第２の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態（低頻度サポートモー

ド）を特定する情報であるときに、前記第１の制御モードを実行可能とする
ことを特徴とする遊技機。
【７７２８】
特徴ｉＢ２によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。そして、遊技動作の態様も状態情報に基づいて設定される。このため、制御モードの変化と、遊技動作の態様の変化とが連動する。したがって、特徴ｉＢ２によれば、遊技者に対して、補助手段の状態を遷移させる制御モードの変化を遊技動作の態様によって示すことができることから、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７７２９】
［特徴ｉＢ３］
特徴ｉＢ２に記載の遊技機であって、
前記判定手段は、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図１４６の転落判定処理）と、
前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報に移行させる手段（図１４６の転落判定処理におけるステップＳｉ０９０４，Ｓｉ０９０５，Ｓｉ０９０７）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７７３０】
特徴ｉＢ３によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第１の状態を特定する情報に移行させられる。このため、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回かを、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｉＢ３によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。
【７７３１】
さらに、特徴ｉＢ３によれば、状態情報移行手段によって状態情報が第１の状態を特定する情報に移行させられた場合に、特別情報が所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モードとなっているにもかかわらず遊技状態が第１の状態となる、いわゆる潜伏確変状態となることがある。ここで、遊技機が潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が不可能であるように設計されている場合を考えてみると、状態情報移行手段によって状態情報が第１の状態を特定する情報へ移行されることで潜伏確変状態となった場合に、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＢ３によれば、状態情報移行手段によって状態情報が第１の状態を特定する情報に移行されるより前のタイミングで、状態情報によって特定される状態に基づいて遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第１の状態以外の状態に基づいて設定されることになり、潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が行われるようなことがない。したがって、特徴ｉＢ３によれば、遊技状態の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。
【７７３２】
［特徴ｉＢ４］

特徴ｉＢ１から特徴ｉＢ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技回の開始時に、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報を少なくとも含む複数種類の情報から状態判定値（図１３６における遊技状態判定値）を演算する状態判定値演算手段（図１７７の遊技状態判定処理におけるステップＳｉ３９０１）、
を備え、
前記遊技動作設定手段は、
前記状態判定値演算手段によって求められた前記状態判定値に基づいて、前記遊技動作の態様を設定する手段（図１４９の変動時間設定処理）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７７３３】
特徴ｉＢ４によれば、遊技動作の態様の設定を行うに際し、複数種類の情報を参照せずに、状態判定値を参照すればその設定を行うことができる。このために、遊技動作の態様を設定する制御を簡易化することができる。
【７７３４】
［特徴ｉＢ５］
特徴ｉＢ４に記載の遊技機であって、
前記遊技動作設定手段は、
前記状態判定値演算手段によって求められた前記状態判定値に基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【７７３５】
特徴ｉＢ５によれば、状態判定値と、判定手段による判定の結果とに基づく、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる。
【７７３６】
＜特徴ｉＣ群＞
特徴ｉＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態の変形例１から抽出される。
【７７３７】
［特徴ｉＣ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１４３の遊技回制御処理）と、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、前記制御モードに基づいて前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段と、

特定の場合であり、かつ、前記遊技回の開始時において前記遊技動作設定手段による前記設定が実行された後である場合に、前記制御手段に対して前記制御モードを前記第２の制御モードから前記第１の制御モードに切り替えさせる制御モード切替手段と、
前記遊技回の開始時に、前記遊技動作設定手段によって設定された前記遊技動作の態様に基づいて前記遊技動作を開始させる遊技動作開始手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７７３８】
特定の場合に、第２の制御モードに基づいて遊技動作の態様が設定されるように設計されている遊技機において、制御モード切替手段によって第２の制御モードから第１の制御モードへの切り替えがなされた場合、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＣ１によれば、制御モード切替手段によって制御モードが第２の制御モードから第１の制御モードへ切り替えさせられるより前に、制御モードに基づいて遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第２の制御モードに基づいて設定されることになり、このため、その設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴ｉＣ１によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。
【７７３９】
［特徴ｉＣ２］
特徴ｉＣ１に記載の遊技機であって、
前記判定手段は、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図１４６の転落判定処理）を備え、
前記制御モード切替手段は、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合が、前記特定の場合に該当するとして、前記第１の制御モードへの切り替えを実行させる第１切替手段（サポートモード擬似化処理：図１７５の変動開始処理におけるステップＳｉ３７０９，Ｓｉ３７１０，Ｓｉ３７１２）と、
前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで実行することが決定された場合が、前記特定の場合に該当するとして、前記第１の制御モードへの切り替えを実行させる第２切替手段（図１４６の転落判定処理におけるステップＳｉ０９０４，Ｓｉ０９０５，Ｓｉ０９０７）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７７４０】
特徴ｉＣ２によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、制御モードは第１の制御モードに切り替えさせられる。このため、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回かを、制御モードの変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｉＣ２によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。
【７７４１】
さらに、特徴ｉＣ２によれば、第１切替手段によって、特別情報が所定の条件を満たすものである場合に制御モードが第１の制御モードに切り替えられた場合に、特別情報が所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モードとなっているにもかかわらず制御モードが第１の制御モードとなる、いわゆる潜伏確変状態となることがある。ここで、遊技機が潜

伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が不可能であるように設計されている場合を考えてみると、第１切替手段によって制御モードが第１の制御モードに切り替えられたことで潜伏確変状態となった場合に、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＣ２によれば、第１切替手段によって制御モードが第１の制御モードに切り替えさせられるより前に、制御モードに基づいて遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第２の制御モードに基づいて設定されることになり、潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が行われるようなことがない。したがって、特徴ｉＣ２によれば、遊技状態の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【７７４２】

［特徴ｉＣ３］

特徴ｉＣ１または特徴ｉＣ２に記載の遊技機であって、

前記遊技動作設定手段は、

前記制御モードに基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【７７４３】

特徴ｉＣ３によれば、制御モードと、判定手段による判定の結果とに基づく、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる。

【７７４４】

＜特徴ｉＤ群＞

特徴ｉＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態およびその変形例１から抽出される。

【７７４５】

［特徴ｉＤ１］

取得条件が成立したことを契機として第１の特別情報と第２の特別情報とを取得する情報取得手段と、

取得された前記第１の特別情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１の判定手段（図１４７の当たり判定処理のステップＳｉ１００２～Ｓｉ１００４）と、

取得された前記第２の特別情報が第２の条件を満たすか否かを判定する第２の判定手段（図１４６の転落判定処理のステップＳｉ０９０２，Ｓｉ０９０３）と、

前記第１の判定手段による前記判定の結果および前記第２の判定手段による前記判定の結果の少なくとも一方を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１４３の遊技回制御処理）と、

排他的な２つの状態である第１の状態（低頻度サポートモード）と第２の状態（高頻度サポートモード）とを特定可能な状態情報（サポートモードの情報）を記憶する状態記憶手段（高頻度サポートモードフラグ）と、

を備える遊技機において、

前記遊技回実行手段は、

前記第１の特別情報が前記第１の条件を満たすものである場合、前記第２の特別情報が前記第２の条件を満たすものである場合共に、前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第２の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる状態情報移行手段（サポートモード擬似化処理：図１４７の当たり判定処理におけるステップＳｉ１００４，Ｓｉ１００５，Ｓｉ１００７）と、

前記第１の特別情報が前記第１の条件を満たすものである場合の前記遊技回の開始時に、前記第２の状態に基づいて前記遊技動作の態様を設定する第１の遊技動作設定手段と、

前記第２の特別情報が前記第２の条件を満たすものである場合の前記遊技回の開始時に

、前記第１の状態に基づいて前記遊技動作の態様を設定する第２の遊技動作設定手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７７４６】
第１の特別情報が第１の条件を満たすものである場合に、第１の状態以外の状態に基づいて遊技動作の態様が設定されるように設計されている遊技機において、状態情報移行手段によって第１の状態を特定する情報への移行がなされた場合、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＤ１によれば、第１の特別情報が第１の条件を満たすものである場合の遊技回の開始時に、第２の状態に基づいて遊技動作の態様が設定されることから、その設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴ｉＤ１によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。
【７７４７】
［特徴ｉＤ２］
特徴ｉＤ１に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第２の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第２の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第１の制御モードを実行可能とする
ことを特徴とする遊技機。
【７７４８】
特徴ｉＤ２によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。そして、遊技動作の態様も状態情報に基づいて設定される。このため、制御モードの変化と、遊技動作の態様の変化とが連動する。したがって、特徴ｉＤ２によれば、遊技者に対して、補助手段の状態を遷移させる制御モードの変化を遊技動作の態様によって示すことができることから、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７７４９】
さらに、特徴ｉＤ２によれば、第１の特別情報が第１の条件を満たす遊技回、第２の特別情報が第２の条件を満たす遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第１の状態を特定する情報に移行させられる。このため、第１の特別情報が第１の条件を満たす遊技回か、第２の判定手段による判定の結果が第２の条件を満たす遊技回かを、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｉＤ２によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。
【７７５０】
［特徴ｉＤ３］
特徴ｉＤ１または特徴ｉＤ２に記載の遊技機であって、
前記第１の判定手段は、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モ

ード）と、前記第１の判定モードよりも前記第１の特別情報が前記第１の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、
　前記遊技機は、
　前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記第１の判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを、前記第２の判定手段による前記判定の結果に基づいて決定する判定モード決定手段（図１４６の転落判定処理）
　を備えることを特徴とする遊技機。
【７７５１】
　特徴ｉＤ３によれば、第１の特別情報が第１の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）となっているにもかかわらず、状態情報によって特定される状態が第１の状態（低頻度サポートモード）となる、いわゆる潜伏確変状態となることがある。ここで、遊技機が潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が不可能であるように設計されている場合を考えてみると、潜伏確変状態となった場合に、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＤ３によれば、第１の特別情報が第１の条件を満たすものである場合の遊技回の開始時には、遊技動作の態様は第２の状態（高頻度サポートモード）に基づいて設定されることから、潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が行われるようなことがない。したがって、特徴ｉＤ３によれば、遊技動作の態様の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。
【７７５２】
［特徴ｉＤ４］
　特徴ｉＤ１から特徴ｉＤ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記遊技動作設定手段は、
　前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報に基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記第１の判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段
　を備えることを特徴とする遊技機。
【７７５３】
　特徴ｉＤ４によれば、状態情報と、第１および第２の判定手段による判定の結果とに基づく、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる。
【７７５４】
＜特徴ｉＥ群＞
　特徴ｉＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態から抽出される。
【７７５５】
［特徴ｉＥ１］
　取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
　取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
　前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１４３の遊技回制御処理）と、
　遊技球が入球可能な入球手段と、
　前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
　前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
　前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、

第１の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モード（高頻度サポートモード）と、を有し、前記状態遷移手段の制御を前記第１の制御モードと前記第２の制御モードとのうちのいずれで実行するかを特定可能な第１の状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する第１の状態情報記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを特定可能な第２の状態情報（高確率モードフラグ）を記憶する第２の状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

を備える遊技機において、

前記第１の状態情報と前記第２の状態情報とを少なくとも含む複数の状態情報を合わせて、前記遊技機の状態を示す総合状態情報（図１３６における遊技状態判定値）を生成する総合状態情報生成手段

を備え、

前記遊技回実行手段は、

特定の場合における前記遊技回の開始時に、前記第１の状態情報を前記第２の制御モードを特定する情報から前記第１の制御モードを特定する情報に移行させる状態情報移行手段と、

前記遊技回の開始時に、前記総合状態情報生成手段によって生成された前記総合状態情報が、前記第１の状態情報が前記第１の制御モード（低頻度サポートモード）を特定し、前記第２の状態情報が前記第２の判定モード（高確率モード）を特定するとしたときに取り得る第１の情報（潜伏確変状態：図１３６における「０２Ｈ」）である場合に、前記総合状態情報を、前記第１の状態情報が前記第２の制御モード（高頻度サポートモード）を特定し、前記第２の状態情報が前記第２の判定モード（高確率モード）を特定するとしたときに取り得る第２の情報（高確率高頻度状態：図１３６における「０３Ｈ」）に書き換える総合状態情報書換え手段（図１４８の遊技状態判定処理におけるステップＳｉ１１０２，Ｓｉ１１０３）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【７７５６】

総合状態情報に基づいて、例えば遊技機における特定の動作や表示等の態様が設定され、その態様の設定が、総合状態情報が第１の情報以外の情報（潜伏確変状態以外の状態を特定する情報）である場合に行われるように設計されている遊技機を考えてみる。この遊技機において、第２の状態情報が第２の判定モードを特定する状態で、特定状態情報移行手段によって第１の制御モードを特定する情報への移行がなされた場合、総合状態情報が第１の状態となって、このため、上述した設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＥ１によれば、総合状態情報書換え手段によって、総合状態情報は第１の情報（潜伏確変状態を特定する情報）から第２の情報に書き換えられることから、上記の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴ｉＥ１によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【７７５７】

［特徴ｉＥ２］

特徴ｉＥ１に記載の遊技機であって、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図１４６の転落判定処理）を備え、

前記状態情報移行手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合の前記遊技回の開始時に、前記第１の制御モードを特定する情報への移行を実行させる手段（サポートモード擬似化処理：図１４７の当たり判定処理におけるステップＳｉ１００４，Ｓｉ１００５，Ｓｉ１００７）と、
前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで実行することが決定された場合の前記遊技回の開始時に、前記第１の制御モードを特定する情報への移行を実行させる手段（図１４６の転落判定処理におけるステップＳｉ０９０４，Ｓｉ０９０５，Ｓｉ０９０７）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７７５８】
特徴ｉＥ２によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、第１の状態情報は第１の状態を特定する情報に移行させられる。このため、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回かを、第１の状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｉＥ２によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７７５９】
［特徴ｉＥ３］
特徴ｉＥ１または特徴ｉＥ２に記載の遊技機であって、
前記総合状態情報書換え手段によって書き換えられた前記総合状態情報に基づいて、前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段（図１４９の変動時間設定処理）を備えることを特徴とする遊技機。
【７７６０】
特徴ｉＥ３によれば、総合状態情報に基づいて遊技動作の態様を設定する処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴ｉＥ３によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。
【７７６１】
［特徴ｉＥ４］
特徴ｉＥ１から特徴ｉＥ３までのいずれか一つにに記載の遊技機であって、
前記遊技動作設定手段は、
前記総合状態情報書換え手段によって書き換えられた前記総合状態情報に基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【７７６２】
特徴ｉＥ４によれば、総合状態情報と、判定手段による判定の結果とに基づく、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる
【７７６３】
＜特徴ｉＦ群＞
特徴ｉＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態およびその変形例１から抽出される。
【７７６４】
［特徴ｉＦ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１４３の遊技回制御処理）

と、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モード（高頻度サポートモード）と、を有し、前記状態遷移手段の制御を前記第１の制御モードと前記第２の制御モードとのうちのいずれで実行するかを特定可能な第１の状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する第１の状態情報記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを特定可能な第２の状態情報（高確率モードフラグ）を記憶する第２の状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、
を備える遊技機において、
前記遊技回実行手段は、
特定の場合における前記遊技回の開始時に、前記第１の状態情報を前記第２の制御モードを特定する情報から前記第１の制御モードを特定する情報に移行させる状態情報移行手段と、
前記遊技回の開始時に、前記第１の状態情報と前記第２の状態情報とに基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段であって、前記第１の状態情報が前記第１の制御モード（低頻度サポートモード）を特定し、前記第２の状態情報が前記第２の判定モード（高確率モード）を特定する場合（潜伏確変状態：図１３６における「０２Ｈ」）に、前記第１の状態情報が前記第２の制御モード（高頻度サポートモード）を特定し、前記第２の状態情報が前記第２の判定モード（高確率モード）を特定する場合（高確率高頻度状態：図１３６における「０３Ｈ」）と同一の前記態様を設定する遊技動作設定手段（図１４９の変動時間設定処理）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７７６５】
第１の状態情報が第１の制御モードを特定し、第２の状態情報が第２の判定モードを特定する状態（いわゆる潜伏確変状態）に基づいて遊技動作の態様の設定が不可能であるように設計されている遊技機では、状態情報移行手段によって第１の制御モードを特定する情報への移行がなされた場合に、潜伏確変状態となって遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＦ１によれば、潜伏確変状態となった場合に、高確率高頻度状態と同一の遊技動作の態様を設定することから、その設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴ｉＦ１によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。
【７７６６】
［特徴ｉＦ２］
特徴ｉＦ１に記載の遊技機であって、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図１４６の転落判定処理）を備え、
前記状態情報移行手段は、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合の前記遊技回の開始時に、前記

第１の制御モードを特定する情報への移行を実行させる手段（サポートモード擬似化処理：図１４７の当たり判定処理におけるステップＳｉ１００４，Ｓｉ１００５，Ｓｉ１００７）と、
前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで実行することが決定された場合の前記遊技回の開始時に、前記第１の制御モードを特定する情報への移行を実行させる手段（図１４６の転落判定処理におけるステップＳｉ０９０４，Ｓｉ０９０５，Ｓｉ０９０７）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７７６７】
特徴ｉＦ２によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、第１の状態情報は第１の状態を特定する情報に移行させられる。このため、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回かを、第１の状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｉＦ２によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７７６８】
［特徴ｉＦ３］
特徴ｉＦ１または特徴ｉＦ２に記載の遊技機であって、
前記遊技動作設定手段は、
前記第１の状態情報と前記第２の状態情報とに基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【７７６９】
特徴ｉＦ３によれば、前記第１および第２の状態情報と、判定手段による判定の結果とに基づく、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる。
【７７７０】
＜特徴ｉＧ群＞
特徴ｉＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態の変形例１６および変形例１７から抽出される。
【７７７１】
［特徴ｉＧ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１４３の遊技回制御処理）と、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の

制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
特定の場合に、前記制御モードが前記第１の制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第２の判定モードである特定状態（第３実施形態の変形例１６および変形例１７における潜伏確変状態）に移行する状態移行手段を有し、
前記遊技回実行手段は、
前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の開始時に、前記制御手段に対して前記制御モードを前記第２の制御モードから前記第１の制御モードに切り替えさせる制御モード切替手段（サポートモード擬似化処理：図１７８の当たり判定処理におけるステップＳｉ４００７）と、
前記遊技回の開始時に、前記判定モードと前記制御モードに基づいて前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段と、
設定された前記遊技動作の態様に基づいて前記遊技動作を開始させる遊技動作開始手段と、
を備え、
前記遊技動作設定手段は、
前記状態移行手段によって前記特定状態に移行した場合に、前記遊技動作の態様として第１の態様を設定する第１遊技動作設定手段と、
前記制御モード切替手段によって前記制御モードを前記第１の制御モードに切り替えさせたことによって前記特定状態に移行した場合に、前記遊技動作の態様として前記第１の態様とは異なる第２の態様を設定する第２遊技動作設定手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７７７２】
特定の場合に、制御モードが第１の制御モードであり、かつ判定モードが第２の判定モードである特定状態に移行する状態移行手段を備える遊技機において、制御モードが第２の制御モードであり、かつ判定モードが第２の判定モードである遊技状態から、制御モード切替手段によって第２の制御モードから第１の制御モードへの切り替えがなされた場合に、遊技状態は同じ特定状態となるが、この場合に、従来技術では、遊技動作の態様をどのようにするかについては、特段の考慮がなされていなかった。これに対して、特徴ｉＧ１によれば、状態移行手段によって特定状態に移行した場合に、遊技動作の態様として第１の態様が設定され、制御モード切替手段によって制御モードを第１の制御モードに切り替えさせたことによって特定状態に移行した場合に、遊技動作の態様として第１の態様とは異なる第２の態様に設定される。したがって、特徴ｉＧ１によれば、状態移行手段によって特定状態に移行した場合に適した演出、および制御モード切替手段によって制御モードを第１の制御モードに切り替えさせたことによって特定状態に移行した場合に適した演出を実行でき、遊技者に遊技状態を適切に報知することができる。
【７７７３】
［特徴ｉＧ２］
特徴ｉＧ１に記載の遊技機であって、
前記第２遊技動作設定手段は、
前記制御モード切替手段によって移行される前の前記制御モードである前記第２の制御モードと、前記判定モードとに基づいて、前記遊技動作の態様を設定する手段（第３実施形態の変形例１６から抽出される構成であり、図１８０の変動時間設定処理におけるステップＳｉ４２０５，Ｓｉ４２０６）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７７７４】
特徴ｉＧ２によれば、制御モード切替手段によって移行される前の制御モードである第２の制御モードと前記判定モードとに基づいて遊技動作の態様を設定するといった簡易な構成によって、遊技動作の態様を第２の態様に設定することができる。したがって、特徴ｉＧ２によれば、遊技動作の態様を設定する構成を簡易化することができる。

【７７７５】
［特徴ｉＧ３］
特徴ｉＧ１に記載の遊技機であって、
前記第２遊技動作設定手段は、
前記制御モード切替手段によって前記制御モードを前記第１の制御モードに切り替えさせるより前のタイミングで、前記判定モードと前記制御モードに基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段（第３実施形態の変形例１７から抽出される構成であり、変形例１７において引用する変形例１の図１７４に示される手順で実行される変動時間設定）を備えることを特徴とする遊技機。
【７７７６】
特徴ｉＧ３によれば、制御モード切替手段によって制御モードを第１の制御モードに切り替えさせるより前のタイミングで、判定モードと制御モードに基づいて遊技動作の態様を設定するといった簡易な構成によって、遊技動作の態様を第２の態様に設定することができる。したがって、特徴ｉＧ３によれば、遊技動作の態様を設定する構成を簡易化することができる。
【７７７７】
＜特徴ｉＨ群＞
特徴ｉＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態の変形例１８から抽出される。
【７７７８】
［特徴ｉＨ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１４３の遊技回制御処理）と、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
特定の場合に、前記制御モードが前記第１の制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第２の判定モードである特定状態（第３実施形態の変形例１６における潜伏確変状態）に移行する状態移行手段を有し、
前記遊技回実行手段は、
前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の開始時に、前記制御手段に対して前記制御モードを前記第２の制御モードから前記第１の制御モードに切り替えさせる制御モード切替手段（サポートモード擬似化処理：図１７８の当たり判定処理におけるステップＳｉ４００７）と、
前記遊技回の開始時に、前記判定モードと前記制御モードに基づいて前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段と、

設定された前記遊技動作の態様に基づいて前記遊技動作を開始させる遊技動作開始手段と、
を備え、
前記遊技動作設定手段は、
前記状態移行手段によって前記特定状態に移行した場合を第１の場合とし、前記制御モード切替手段によって前記制御モードを前記第１の制御モードに切り替えさせたことによって前記特定状態に移行した場合を第２の場合としたときに、前記第１の場合と前記第２の場合とで、前記遊技動作の態様を構成する複数の要素のうちの少なくとも第１の要素（変形例１８における変動時間）を同一にして、前記設定を行う第１の設定手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【７７７９】
特定の場合に、制御モードが第１の制御モードであり、かつ判定モードが第２の判定モードである特定状態に移行する状態移行手段を備える遊技機において、制御モードが第２の制御モードであり、かつ判定モードが第２の判定モードである遊技状態から、制御モード切替手段によって第２の制御モードから第１の制御モードへの切り替えがなされた場合に、遊技状態は同じ特定状態となるが、この場合に、従来技術では、遊技動作の態様をどのようにするかについては、特段の考慮がなされていなかった。これに対して、特徴ｉＨ１によれば、状態移行手段によって特定状態に移行した第１の場合と、制御モード切替手段によって制御モードを第１の制御モードに切り替えさせたことによって特定状態に移行した第２の場合とで、遊技動作の態様を構成する複数の要素のうちの少なくとも第１の要素が同一となって、遊技動作の設定が行われる。このため、特徴ｉＨ１によれば、第１の要素を設定する制御ルーチンを第１の場合と第２の場合とで共通化することができるため、制御の簡易化を図ることができる。

【７７８０】
［特徴ｉＨ２］
特徴ｉＨ１に記載の遊技機であって、
第１の制御装置（主制御装置６０）と、
第２の制御装置（音声発光制御装置９０）と、
を備え、
前記遊技動作設定手段は、
前記第１の場合と前記第２の場合とで、前記複数の要素のうちの少なくとも第２の要素（変形例１８における演出パターン）を相違させて、前記設定を行う第２の設定手段を備え、
前記第１の制御装置は、前記第１の設定手段を備え、
前記第２の制御装置は、前記第２の設定手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【７７８１】
特徴ｉＨ２によれば、第１の制御装置側では、第１の場合と第２の場合とで共通する第１の要素の設定を行うことができ、第２の制御装置側では、第１の場合と第２の場合とで相違する第２の要素の設定を行うことができる。このために、第１の制御装置側では、第１の要素を設定する制御ルーチンを第１の場合と第２の場合とで共通化しながら、第２の制御装置側では、第１の場合と第２の場合とで第２の要素を相違したものとして遊技動作の態様を設定することができる。したがって、特徴ｉＨ２によれば、第１の場合に適した演出、および第２の場合に適した演出を実行でき、遊技者に遊技状態を適切に報知することができる。

【７７８２】
＜特徴ｊＡ群＞
特徴ｊＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。

【７７８３】

［特徴ｊＡ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、
前記遊技回の遊技状態を少なくとも第１の遊技状態（低確率モード）と第２の遊技状態（高確率モード）の２種類の遊技状態に制御する手段を備え、前記第１の遊技状態は前記第２の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態であり、
前記演出実行手段は、
前記第１の遊技状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記第２の遊技状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合には実行しない特定の演出（第４実施形態における特定の演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７７８４】
特徴ｊＡ１によれば、遊技者にとって不利な第１の遊技状態で実行された遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしたということを、特定の演出を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず特別情報が所定の条件を満たしたことへの優越感や満足感を遊技者に付与することができる。
【７７８５】
[特徴ｊＡ２]
特徴ｊＡ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特定の演出として、前記第１の遊技状態において実行された遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たしたことを示唆する演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７７８６】
特徴ｊＡ２によれば、特定の演出の内容として、第１の遊技状態において実行された遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしたことを示唆する内容であるので、不利な遊技状態にもかかわらず特別情報が所定の条件を満たしたことをより一層遊技者に認識させることができ、より一層大きな優越感や満足感を遊技者に付与することができる。
【７７８７】
[特徴ｊＡ３]
特徴ｊＡ１または特徴ｊＡ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記遊技回実行手段が前記遊技回を実行中に、当該実行中の遊技回における前記遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７７８８】
特徴ｊＡ３によれば、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。さらに、このような処理を実行している場合において、仮に第１の遊技状態において実行された遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たし、特定の演出を実行した場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実

行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、特別情報が所定の条件を満たしたことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

【７７８９】

[特徴ｊＡ４]

特徴ｊＡ１から特徴ｊＡ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に遊技者に特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、前記第１の遊技状態である前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合には、複数種類の前記特典の付与態様（大当たり種別）のうち一の付与態様で前記特典を付与する手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記第１の遊技状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合で、かつ、前記特典付与手段が前記複数種類の前記特典の付与態様のうち特定の付与態様（遊技者に最も有利な大当たり種別）で特典を付与する場合に、前記特定の演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７７９０】

特徴ｊＡ４によれば、第１の遊技状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合で、かつ、特典付与手段が複数種類の特典の付与態様のうち特定の付与態様で特典を付与する場合に特定の演出を実行するので、特定の演出が実行された場合に、遊技者に対して、第１の遊技状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしたことに加え、特定の付与態様で特典が付与されることを認識させることでき、遊技者に優越感を付与することができる。

【７７９１】

[特徴ｊＡ５]

特徴ｊＡ４に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第１の遊技状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合で、かつ、前記特典付与手段が前記複数種類の前記特典の付与態様のうち遊技者に最も有利な付与態様で特典を付与する場合に、前記特定の演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７７９２】

特徴ｊＡ５によれば、第１の遊技状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合で、かつ、特典付与手段が複数種類の特典の付与態様のうち遊技者に最も有利な付与態様で特典を付与する場合に特定の演出を実行するので、特定の演出が実行された場合に、遊技者に対して、さらに大きな優越感や幸福感を付与することができる。

【７７９３】

[特徴ｊＡ６]

特徴ｊＡ１から特徴ｊＡ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定の演出を、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回であって前記特定の演出を実行する契機となった前記遊技回が終了した時点より後に実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７７９４】

特徴ｊＡ６によれば、特定の演出を、当該特定の演出を実行する契機となった遊技回が終了した時点より後に実行するので、遊技回が終了した後にも遊技者に対して期待感を付与することできることに加え、遊技回が終了した後にも遊技者に対して遊技に注目させることができる。

【７７９５】

＜特徴ｊＢ群＞

特徴ｊＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。

【７７９６】

［特徴ｊＢ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、

前記遊技回における遊技状態を、複数種類の遊技状態の中の一の遊技状態に制御する手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記取得した前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、当該所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回が実行された前記遊技状態に関する情報を示唆する遊技状態示唆演出（第４実施形態における特定の演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７７９７】

特徴ｊＢ１によれば、特別情報が所定の条件を満たした場合に、当該所定の条件を満たした特別情報に対応する遊技回が実行された遊技状態に関する情報を示唆する遊技状態示唆演出を実行するので、特別情報が所定の条件を満たした場合に、遊技状態示唆演出の内容に対して遊技者に注目させることができる。また、遊技状態示唆演出によって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７７９８】

[特徴ｊＢ２]

特徴ｊＢ１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記所定の条件を満たさない前記特別情報に対応する前記遊技回が実行されている期間には、当該実行されている前記遊技回における前記遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７７９９】

特徴ｊＢ２によれば、所定の条件を満たさない特別情報に対応する遊技回が実行されている期間には、当該実行されている遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。

【７８００】

[特徴ｊＢ３]

特徴ｊＢ１または特徴ｊＢ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、
前記取得した前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合であって、前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回が実行された遊技状態が前記複数種類の遊技状態のうちの特定の遊技状態である場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７８０１】
特徴ｊＢ３によれば、特別情報が所定の条件を満たした場合であって、所定の条件を満たした特別情報に対応する遊技回が特定の遊技状態である場合に、遊技状態示唆演出を実行するので、特定の遊技状態において特別情報が所定の条件を満たしたことを事後的に遊技者に認識させることができ、特定の遊技状態における遊技がどのように実行されたかの回想を遊技者に促し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７８０２】
[特徴ｊＢ４]
特徴ｊＢ３に記載の遊技機であって、
前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に遊技者に特典を付与する特典付与手段を備え、
前記特典付与手段は、前記特定の遊技状態である前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合には、複数種類の前記特典の付与態様（大当たり種別）のうち一の付与態様で前記特典を付与する手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記取得した前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合であって、前記特典付与手段が前記複数種類の前記特典の付与態様のうち特定の付与態様で特典を付与する場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７８０３】
特徴ｊＢ４によれば、取得した特別情報が所定の条件を満たす場合であって、特典付与手段が複数種類の特典の付与態様のうち特定の付与態様で特典を付与する場合に、遊技状態示唆演出を実行するので、遊技者に対して、特定の付与態様で特典が付与されることへの期待感を付与することができる。
【７８０４】
[特徴ｊＢ５]
特徴ｊＢ４に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記取得した前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合であって、前記特典付与手段が前記複数種類の前記特典の付与態様のうち遊技者に最も有利な付与態様で特典を付与する場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７８０５】
特徴ｊＢ５によれば、特別情報が所定の条件を満たす場合であって、特典付与手段が複数種類の特典の付与態様のうち遊技者に最も有利な付与態様で特典を付与する場合に、遊技状態示唆演出を実行するので、遊技状態示唆演出が実行された場合に、遊技者に対して、非常に大きな優越感や幸福感を付与することができる。
【７８０６】
＜特徴ｊＣ群＞
特徴ｊＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。
【７８０７】
［特徴ｊＣ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、
前記遊技回の遊技状態を、複数種類の遊技状態の中の一の遊技状態に制御する手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記遊技回の前記遊技状態が変化した場合には、当該遊技状態が変化（転落抽選に当選）した時点より後であって、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記遊技回における前記遊技状態に関する情報を示唆する遊技状態示唆演出（第４実施形態における特定の演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７８０８】
特徴ｊＣ１によれば、遊技回の遊技状態が変化した場合には、当該遊技状態が変化した時点より後であって、実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合に、遊技回における遊技状態に関する情報を示唆する遊技状態示唆演出を実行するので、遊技状態示唆演出によって、事後的に、遊技回における遊技状態が変化したことを遊技者に認識させ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７８０９】
[特徴ｊＣ２]
特徴ｊＣ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記所定の条件を満たさない前記特別情報に対応する前記遊技回が実行されている期間には、前記遊技状態示唆演出を実行しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７８１０】
特徴ｊＣ２によれば、所定の条件を満たさない特別情報に対応する遊技回が実行されている期間には、遊技状態示唆演出を実行しないので、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。また、遊技回の遊技状態が変化したことを遊技者は遊技回の実行中には識別することができず、遊技回の実行中に、遊技者に対して遊技状態が変化したのか否かを推測させることができ、常に遊技に注目させることができ、より一層遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。
【７８１１】
[特徴ｊＣ３]
特徴ｊＣ１または特徴ｊＣ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記遊技回の前記遊技状態が現状よりも不利な遊技状態に変化した場合には、当該遊技状態が変化した時点より後に実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【７８１２】
特徴ｊＣ３によれば、不利な遊技状態にも関わらず特別情報が所定の条件を満たしたことを、遊技状態示唆演出によって遊技者に対して事後的に認識および回想させることができ、遊技者に対して優越感や満足感を付与することができる。
【７８１３】

[特徴ｊＣ４]
特徴ｊＣ３に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記遊技回の前記遊技状態が現状よりも不利な遊技状態に変化し、かつ、当該遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７８１４】
特徴ｊＣ４によれば、遊技回の遊技状態が現状よりも不利な遊技状態に変化し、かつ、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たすといった特殊な場合に遊技状態示唆演出を実行するので、遊技状態示唆演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、大きな優越感を付与することができる。
【７８１５】
＜特徴ｊＤ群＞
特徴ｊＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。
【７８１６】
[特徴ｊＤ１]
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、
前記遊技回における遊技状態を複数種類の遊技状態の中の一の遊技状態に制御し、複数種類の前記遊技状態として、最も有利な遊技状態である最有利状態（第４実施形態における高確率高頻度状態）と、最も不利な遊技状態である最不利状態（低確率低頻度状態）と、前記最有利状態よりも不利であり前記最不利状態よりも有利な遊技状態である中有利状態（低確率高頻度状態）との少なくとも３つの遊技状態に制御可能な手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記中有利状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記最有利状態および前記最不利状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合には実行しない特定の演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７８１７】
特徴ｊＤ１によれば、中有利状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合に、最有利状態および最不利状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合には実行しない特定の演出を実行するので、最も不利な状態である最不利状態となる前、すなわち中有利状態において特別情報が所定の条件を満たしたことを遊技者に強く認識させることができ、遊技者に対して事後的な危機感（実は危ない状況であったことを後に知ることによる危機感）、および、達成感や優越感を付与することができる。
【７８１８】
[特徴ｊＤ２]
特徴ｊＤ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記遊技状態が前記最有利状態から前記中有利状態に変化した場合であって、当該中有

利状態における遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記特定の演出として、当該遊技回における前記遊技状態に関する情報を示唆する遊技状態示唆演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【７８１９】
特徴ｊＤ２によれば、最有利状態から中有利状態に変化した場合であって、当該中有利状態における遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合に、特定の演出として、当該遊技回における遊技状態に関する情報を示唆する遊技示唆演出を実行するので、特定の演出を実行することによって、遊技状態が最有利状態から中有利状態に変化していたこと、すなわち遊技状態が不利な状態に変化していたことを遊技者に回想させるとともに、不利な遊技状態に変化したにも関わらず特別情報が所定の条件を満たしたことへの達成感や優越感を遊技者に付与することができる。
【７８２０】
[特徴ｊＤ３]
特徴ｊＤ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
少なくとも前記最有利状態、前記中有利状態、および前記最不利状態における遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たさない期間には、実行される遊技回における前記遊技状態に関する示唆をする演出を実行しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７８２１】
特徴ｊＤ３によれば、少なくとも最有利状態、中有利状態、および最不利状態における遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない期間には、実行される遊技回における遊技状態に関する示唆をする演出を実行しないので、これらの遊技回の実行中には、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。さらに、このような処理を実行している場合において、仮に中有利状態において実行された遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たし特定の演出を実行した場合、または、最有利状態から中有利状態に変化した場合であって当該中有利状態における遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態を遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、特別情報が所定の条件を満たしたことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。
【７８２２】
[特徴ｊＤ４]
特徴ｊＤ１から特徴ｊＤ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特別情報が所定の条件を満たす場合に、当該所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に遊技者に特典を付与する特典付与手段を備え、
前記特典付与手段は、前記遊技状態が前記中有利状態である前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合には、複数種類の前記特典の付与態様のうち一の付与態様で前記特典を付与する手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記中有利状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合で、かつ、前記特典付与手段が前記複数種類の前記特典の付与態様のうち特定の付与態様で特典を付与する場合に、前記特定の演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７８２３】

特徴ｊＤ４によれば、中有利状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合で、かつ、特典付与手段が複数種類の特典の付与態様のうち特定の付与態様で特典を付与する場合に特定の演出を実行するので、特定の演出が実行された場合に、遊技者に対して、中有利状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしたことに加え、特定の付与態様で特典が付与されることを認識させることでき、遊技者に優越感を付与することができる。

【７８２４】

＜特徴ｊＥ群＞

特徴ｊＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。

【７８２５】

［特徴ｊＥ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報に基づいて、当たりの当否の判定を行う判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果が当たり当選である場合に、当選した当たりの種別である当たり種別を決定する当たり種別決定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

実行された前記遊技回における前記判定の結果が当たり当選である場合には、当該当たり当選と判定された前記遊技回よりも１つ前に当たり当選と判定された遊技回である先行当選遊技回における前記当たり種別に基づく情報を示唆する示唆演出（第４実施形態における特定の演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７８２６】

特徴ｊＥ１によれば、実行された遊技回における判定の結果が当たり当選である場合には、当該当たり当選と判定された遊技回よりも１つ前に当たり当選と判定された遊技回である先行当選遊技回における当たり種別に基づく情報を示唆する示唆演出を実行するので、示唆演出を認識した遊技者に対して、１つ前の当たり当選に対応する当たり種別を認識させることができる。例えば、先行当選遊技回において当たり当選に対応する当たり種別を演出として遊技者に示唆しない遊技機の場合、次に当たり当選したときに先行当選遊技回における当たり種別に基づく情報を示唆する示唆演出を実行することによって、遊技者に対して、事後的に先行当選遊技回における当たり種別を認識させることができ、先行当選遊技回から今までの遊技について回想させるといった遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７８２７】

［特徴ｊＥ２］

特徴ｊＥ１に記載の遊技回であって、

前記当たり種別決定手段は、決定する前記当たり種別として、少なくとも第１の当たり種別と第２の当たり種別とを含む当たり種別の中から一の当たり種別に決定し、

前記第１の当たり種別は、前記第２の当たり種別より遊技者にとって不利な当たり種別であり、

前記演出実行手段は、

実行された前記遊技回における前記判定の結果が当たり当選である場合であって、前記先行当選遊技回における当たり種別が前記第１の当たり種別である場合に、前記示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７８２８】

特徴ｊＥ２によれば、実行された遊技回における判定の結果が当たり当選である場合であって、先行当選遊技回における当たり種別が第１の当たり種別である場合に、示唆演出を実行するので、先行当選遊技回において不利な当たり種別（例えば、通常大当たりと確変大当たりが設定可能な遊技機において通常大当たり）で当選していたにも関わらず、その後に当たり当選したことを、示唆演出によって遊技者に対して事後的に認識させることで、遊技者に達成感や優越感を付与することができる。

【７８２９】

[特徴ｊＥ３]

特徴ｊＥ１または特徴ｊＥ２に記載の遊技機であって、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段を備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記当たり当選に係る当たり種別に基づいて、当該当たり当選と判定された遊技回の後に実行する遊技回における遊技状態を制御し、

前記演出実行手段は、

前記遊技回において、実行中の遊技回における前記遊技状態が遊技者に識別不可能または困難な演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【７８３０】

特徴ｊＥ３によれば、当たり当選に係る当たり種別に基づいて、当該当たり当選と判定された遊技回以降に実行する遊技回における遊技状態を制御するので、先行当選遊技回における当たり種別がその後の遊技状態に影響を与える。しかしながら、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出を実行するので、先行当選遊技回の当たり種別がいずれであったのか、および、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して先行当選遊技回の当たり種別および実行中の遊技回における遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができる。また、このような状態で当たり当選し、示唆演出を実行した場合には、先行当選遊技回の当たり種別や、これまで実行されてきた遊技回の遊技状態、および遊技の内容を事後的に遊技者に回想させることができ、させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７８３１】

＜特徴ｊＦ群＞

特徴ｊＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。

【７８３２】

[特徴ｊＦ１]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報に基づいて、当たりの当否の判定を行う判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果が当たり当選である場合に、当選した当たりの種別である当たり種別を決定する当たり種別決定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

実行された前記遊技回における前記判定の結果が当たり当選である場合には、当該当たり当選と判定された前記遊技回における当たり種別と、当該当たり当選と判定された前記遊技回よりも１つ前に当たり当選と判定された遊技回である先行当選遊技回における前記当たり種別とに基づいて、当該当たり当選と判定された前記遊技回以降に実行する演出（第４実施形態における特定の演出）を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。
【７８３３】
特徴ｊＦ１によれば、実行された遊技回における判定の結果が当たり当選である場合には、当該当たり当選と判定された遊技回における当たり種別と、先行当選遊技回における当たり種別とに基づいて、当該当たり当選と判定された遊技回以降に実行する演出を決定するので、当該当たり当選と判定された遊技回以降に実行された演出を認識した遊技者に、当該演出に基づいて、当該当たり当選と判定された遊技回における当たり種別と、先行当選遊技回における当たり種別について推測させることができ、実行中の遊技回に対する期待感に加え過去に実行された遊技回について回想させるといった興趣も遊技者に付与することができる。
【７８３４】
［特徴ｊＦ２］
特徴ｊＦ１に記載の遊技機であって、
前記当たり種別決定手段は、決定する前記当たり種別として、少なくとも第１の当たり種別（通常大当たり）と第２の当たり種別（確変大当たり）とを含む当たり種別の中から一の当たり種別に決定し、
前記第１の当たり種別は、前記第２の当たり種別より遊技者にとって不利な当たり種別であり、
前記演出実行手段は、
実行された前記遊技回における前記判定の結果が前記第２の当たり種別の当たり当選である場合であって、前記先行当選遊技回における前記当たり種別が前記第１の当たり種別である場合に、前記第２の当たり種別の当たり当選である前記遊技回以降に特定の演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７８３５】
特徴ｊＦ２によれば、実行された遊技回における判定の結果が第２の当たり種別の当たり当選である場合であって、先行当選遊技回における当たり種別が第１の当たり種別である場合に、第２の当たり種別の当たり当選である遊技回以降に特定の演出を実行するので、先行当選遊技回において不利な当たり種別（例えば、通常大当たりと確変大当たりが設定可能な遊技機において通常大当たり）で当選していたにも関わらず、その後に有利な当たり種別（例えば、通常大当たりと確変大当たりが設定可能な遊技機において確変大当たり）で当たり当選したことを、特定の演出によって遊技者に対して事後的に認識させることで、遊技者に達成感や優越感を付与することができる。
【７８３６】
＜特徴ｊＧ群＞
特徴ｊＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。
【７８３７】
［特徴ｊＧ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、
前記遊技回における前記遊技状態を少なくとも第１の遊技状態と第２の遊技状態とに制御する手段を備え、
前記演出実行手段は、

前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を条件成立遊技回とし、前記条件成立遊技回より一つ前に前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を先行条件成立遊技回とした場合に、前記条件成立遊技回が実行されたことを契機として実行する所定の演出（第４実施形態における特定の演出）を、前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７８３８】

特徴ｊＧ１によれば、条件成立遊技回が実行されたことを契機として実行する所定の演出を、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて決定するので、条件成立遊技回が実行されたことを契機として実行された所定の演出を認識した遊技者は、当該所定の演出に基づいて当該遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。例えば、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者が認識できなかった場合であっても、当該所定の演出を遊技者に認識させることによって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７８３９】

［特徴ｊＧ２］

特徴ｊＧ１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記条件成立遊技回の終了後に実行する演出を、前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７８４０】

特徴ｊＧ２によれば、条件成立遊技回の終了後に実行する演出を、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて決定するので、条件成立遊技回が終了した後にも遊技者に対して遊技や演出に注目させることができる。

【７８４１】

［特徴ｊＧ３］

特徴ｊＧ１または特徴ｊＧ２に記載の遊技機であって、

前記第２の遊技状態（高確率モード）は前記第１の遊技状態（低確率モード）よりも遊技者に有利であり、

前記演出実行手段は、

前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間において、前記第２の遊技状態から前記第１の遊技状態に移行した場合には、前記条件成立遊技回が実行されたことを契機として特定の演出を実行する手段と、

前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間において、前記第２の遊技状態を維持した場合には、前記条件成立遊技回が実行されても前記特定の演出を実行しない手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【７８４２】

特徴ｊＧ３によれば、有利な遊技状態である第２の遊技状態から、不利な遊技状態である第１の遊技状態に移行した後に特別情報が所定の条件を満たした場合に特定の演出を実行する。具体的には、第２の遊技状態から第１の遊技状態に移行したことによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、特別情報が所定の条件を満たした場合に特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で特別情報が所定の条件を満たしたことに対する遊技者

の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７８４３】

［特徴ｊＧ４］

特徴ｊＧ１から特徴ｊＧ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は

前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行される遊技回において遊技回演出を実行する遊技回演出実行手段を備え、

前記遊技回演出実行手段は、

前記遊技回演出として、前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行される遊技回における前記遊技状態の変化の態様が遊技者に識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７８４４】

特徴ｊＧ４によれば、遊技回演出として、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行される遊技回における遊技状態の変化の態様が遊技者に識別不可能または困難な演出を実行するので、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間は、遊技者は遊技状態の変化の態様を認識することができず、遊技状態の変化の態様を知りたいといった欲求を遊技者に惹起させることができる。そのような状態で、条件成立遊技回が実行されたことを契機として実行された所定の演出を実行することによって、より一層、遊技者を所定の演出に注目させることができる。

【７８４５】

＜特徴ｊＨ群＞

特徴ｊＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。

【７８４６】

［特徴ｊＨ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、

前記遊技回における前記遊技状態を少なくとも第１の遊技状態と第２の遊技状態とに制御可能な遊技状態切替手段を備え、

前記特典付与手段は、

前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後から開始される期間である特典付与用期間に、遊技球の入球が可能な特定入球口に対して、遊技球の入球が可能な入球可能状態と遊技球の入球が不可能または困難な非入球可能状態との間を遷移させる特定入球口状態遷移処理を実行する特定入球口状態遷移手段と、

前記特典付与用期間のうち、前記特定入球口状態遷移処理が実行されている期間である状態遷移処理期間（開閉処理期間）を除いた期間である特定期間（第４実施形態におけるオープニング期間およびエンディング期間）の時間的長さである特定時間を決定する特定時間決定手段とを備え、

前記特定時間決定手段は、

前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を条件成立遊技回とし、前記条件成立遊技回より一つ前に前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記

遊技回を先行条件成立遊技回とした場合に、前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における前記遊技状態の変化の態様に基づいて前記特定時間を決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７８４７】
特徴ｊＨ１によれば、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて特定時間を決定する。従って、例えば、特定時間に対応する期間に演出を実行する場合、当該演出の内容を、条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に応じて決定することができる。その結果、当該演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。仮に、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を、当該遊技回が実行されているときに遊技者が認識できなかった場合であっても、当該演出を遊技者に認識させることによって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７８４８】
［特徴ｊＨ２］
特徴ｊＨ１に記載の遊技機であって、
前記特定時間決定手段は、
前記特定期間のうち、前記特典付与用期間の開始から前記状態遷移処理期間が開始されるまでの期間である付与前期間（オープニング期間）の時間的長さである付与前時間を決定する付与前時間決定手段を備え、
前記付与前時間決定手段は、
前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における前記遊技状態の変化の態様に基づいて前記付与前時間を決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７８４９】
特徴ｊＨ２によれば、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて付与前時間を決定する。従って、例えば、付与前時間に対応する期間に演出を実行する場合、当該演出の内容を、条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に応じて決定することができる。その結果、当該演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。仮に、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者が認識できなかった場合であっても、当該演出を遊技者に認識させることによって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７８５０】
［特徴ｊＨ３］
特徴ｊＨ１に記載の遊技機であって、
前記特定時間決定手段は、
前記特定期間のうち、前記状態遷移処理期間の終了から前記特典付与用期間が終了するまでの期間である付与後期間（エンディング期間）の時間的長さである付与後時間を決定する付与後時間決定手段を備え、

前記付与後時間決定手段は、
前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における前記遊技状態の変化の態様に基づいて前記付与後時間を決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７８５１】
特徴ｊＨ３によれば、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて付与後時間を決定する。従って、例えば、付与後時間に対応する期間に演出を実行する場合、当該演出の内容を、条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に応じて決定することができる。その結果、当該演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。さらに、付与後時間に対応する期間に当該演出を実行することで、特典付与用期間の最後まで、遊技者に対して遊技に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７８５２】
＜特徴ｊＩ群＞
特徴ｊＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。
【７８５３】
［特徴ｊＩ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、
前記遊技回における前記遊技状態を少なくとも第１の遊技状態（低確率モード）と、前記第１の遊技状態より遊技者にとって有利な第２の遊技状態（高確率モード）とに制御可能な遊技状態切替手段を備え、
前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を第１特定遊技回とし、前記第１特定遊技回の次に前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を第２特定遊技回とした場合に、
前記演出実行手段は、
前記第１特定遊技回の後に実行された前記遊技回の前記遊技状態が前記第２遊技状態であり、前記第２特定遊技回の遊技状態が前記第１の遊技状態である場合に、特定の演出（第４実施形態における特定の演出）を実行する特定演出実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７８５４】
特徴ｊＩ１によれば、第１特定遊技回の後に実行された遊技回の遊技状態が第２遊技状態であり、第２特定遊技回の遊技状態が第１の遊技状態である場合に、特定の演出を実行する。すなわち、特別情報が所定の条件を満たした遊技回の後から、遊技状態が遊技者にとって有利な遊技回が開始され、その後、遊技者にとって不利な遊技状態に移行し、その後に特別情報が所定の条件を満たした場合に特定の演出を実行する。よって、遊技者にとって不利な遊技状態に移行することによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、特別情報が所定の条件を満たした場合に特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で特

別情報が所定の条件を満たしたことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７８５５】
［特徴ｊＩ２］
特徴ｊＩ１に記載の遊技機であって、
前記特定演出実行手段は、
前記特定の演出として、前記第１の遊技状態である前記遊技回において前記特別情報が前記所定の条件を満たしたことを示唆する演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７８５６】
特徴ｊＩ２によれば、特定の演出として、第１の遊技状態である遊技回において特別情報が所定の条件を満たしたことを示唆する演出を実行するので、不利な遊技状態から特別情報が所定の条件を満たしたことを遊技者に対して強く認識させることができ、より一層、優越感や期待感を付与することができる。
【７８５７】
［特徴ｊＩ３］
特徴ｊＩ１または特徴ｊＩ２に記載の遊技機であって、
前記特定演出実行手段は、
前記特定の演出を、前記第２特定遊技回の終了した時点より後に実行する
ことを特徴とする遊技機。
【７８５８】
特徴ｊＩ３によれば、特定の演出を、第２特定遊技回の終了した時点より後に実行するので、第２特定遊技回の終了した後においても遊技者に優越感や期待感を付与することができるとともに、遊技に注目させることができる。
【７８５９】
＜特徴ｊＪ群＞
特徴ｊＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。
【７８６０】
［特徴ｊＪ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回の遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
既に実行された前記遊技回である実行済遊技回の前記遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出（第４実施形態における特定の演出）を、当該実行済遊技回が終了した時点より後に実行する遊技状態示唆演出実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７８６１】
特徴ｊＪ１によれば、実行済遊技回の遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出を、実行済遊技回が終了した時点より後に実行するので、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を事後的に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７８６２】
［特徴ｊＪ２］
特徴ｊＪ１に記載の遊技機であって、

前記遊技状態示唆演出実行手段は、
前記特別情報が前記所定の条件を満たしたことを契機として前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７８６３】
特徴ｊＪ２によれば、特別情報が所定の条件を満たしたことを契機として遊技状態示唆演出を実行する手段を備えるので、特別情報が所定の条件を満たしたことへの優越感を遊技者に付与することができることに加え、どのような遊技状態を経て特別情報が所定の条件を満たすに至ったのかを遊技者に認識させることができるので、より一層、特別情報が所定の条件を満たしたことへの達成感や満足感を遊技者に付与することができる。
【７８６４】
［特徴ｊＪ３］
特徴ｊＪ１または特徴ｊＪ２に記載の遊技機であって、
前記遊技状態示唆演出実行手段は、
前記実行済遊技回の前記遊技状態が特定の条件を満たした場合（例えば、高確率モードから低確率モードに移行した場合）に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７８６５】
特徴ｊＪ３によれば、実行済遊技回の遊技状態が特定の条件を満たした場合に、遊技状態示唆演出を実行するので、特定の条件の設定の態様によって、遊技者に実行済遊技回の遊技状態を事後的に回想させるタイミングを制御することができる。たとえば、特定の条件を、実行済遊技回の遊技状態が遊技者にとって不利な遊技状態で特別状態が所定の条件を満たしたことといった条件に設定した場合には、遊技者にとって不利な遊技状態であったことを事後的に回想させることができ、より一層、特別情報が所定の条件を満たしたことへの達成感や満足感を遊技者に付与することができる。
【７８６６】
［特徴ｊＪ４］
特徴ｊＪ３に記載の遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、
前記遊技回における前記遊技状態を、少なくとも第１の遊技状態と、前記第１の遊技状態よりも遊技者に有利な第２の遊技状態とに制御可能であり、
前記遊技状態示唆演出実行手段は、
前記実行済遊技回の前記遊技状態が前記特定の条件を満たした場合として、少なくとも前記遊技状態示唆演出を実行する直前の前記実行済遊技回の前記遊技状態が前記第１の遊技状態である場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７８６７】
特徴ｊＪ４によれば、実行済遊技回の遊技状態が特定の条件を満たした場合として、少なくとも遊技状態示唆演出を実行する直前の実行済遊技回の遊技状態が第１の遊技状態である場合に、遊技状態示唆演出を実行するので、仮に、遊技状態示唆演出を実行する直前の実行済遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合には、より一層、特別情報が所定の条件を満たしたことへの達成感や満足感を遊技者に付与することができる。
【７８６８】
＜特徴ｊＫ群＞
特徴ｊＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。
【７８６９】
［特徴ｊＫ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段は、
第１の判定モード（低確率モード）又は第２の判定モード（高確率モード）で前記判定を実行可能であり、
前記第１の判定モードで前記判定を実行する場合よりも、前記第２の判定モードで前記判定を実行する場合の方が、前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高く、
さらに前記遊技機は、
実行される遊技回での前記判定手段による前記判定に先立って、当該遊技回での前記判定モードを決定する判定モード決定手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記判定手段による前記判定の対象となっている遊技回である判定対象遊技回の直前に実行された遊技回における前記判定モードが前記第２の判定モードであった場合において、前記判定対象遊技回における前記判定モードが前記第１の判定モードであり（第４実施形態において、判定対象遊技回で転落抽選に当選し）、かつ、前記判定対象遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たすと判定された場合に、特定の演出（第４実施形態における特定の演出）を実行する特定演出実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【７８７０】

特徴ｊＫ１によれば、判定対象遊技回の直前に実行された遊技回における判定モードが第２の判定モードであった場合において、判定対象遊技回における判定モードが第１の判定モードであり、かつ、判定対象遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たすと判定された場合に、特定の演出を実行するので、特定の演出が実行されたことを認識した遊技者は、第２の判定モードから第１の判定モードに移行した遊技回において特別情報が所定の条件を満たしたことを認識する。よって、第２の判定モードから第１の判定モードに移行した遊技回において特別情報が所定の条件を満たすといった非常に希有な事象が発生したことに対する驚きを遊技者に付与することができるとともに、第１の判定モードであるにもかかわらず特別情報が所定の条件を満たしたことに対して遊技者に優越感や達成感を付与することができる。

【７８７１】

［特徴ｊＫ２］

特徴ｊＫ１に記載の遊技機であって、
前記特定演出実行手段は、
前記特定の演出として、前記判定モードが前記第１の判定モードの状態で特別情報が前記所定の条件を満たしたことを示唆する示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【７８７２】

特徴ｊＫ２によれば、特定の演出として、判定モードが第１の判定モードの状態で特別情報が所定の条件を満たしたことを示唆する示唆演出を実行するので、第１の判定モードであるにもかかわらず特別情報が所定の条件を満たしたことを遊技者により一層意識させることができ、遊技者の優越感や達成感を助長することができる。

【７８７３】

［特徴ｊＫ３］

特徴ｊＫ１または特徴ｊＫ２に記載の遊技機であって、
前記特定演出実行手段は、
前記特定の演出を、前記判定対象遊技回の終了した時点より後に実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【７８７４】
特徴ｊＫ３によれば、特定の演出を、判定対象遊技回の終了した時点より後に実行するので、判定対象遊技回において当該判定対象遊技回における判定の結果が報知された後、すなわち、判定対象遊技回が終了した後であっても、遊技者に対して遊技に注目させることができる。
【７８７５】
＜特徴ｊＬ＞
特徴ｊＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。
【７８７６】
［特徴ｊＬ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段の判定モードを、第１の判定モード又は前記第１の判定モード（低確率モード）で前記判定を実行するよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率高い第２の判定モード（高確率モード）に切り替える判定モード切替手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記所定の条件を満たした特別情報に対応する遊技回である条件成立遊技回が終了した後に特定の処理を実行する特定処理実行手段と、
前記特定の処理を実行するための時間である特定処理時間（第４実施形態におけるオープニング時間やエンディング時間）を決定する特定処理時間決定手段と、
を備える遊技機であって、
前記特定処理時間決定手段は、
前記条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降のタイミングで、前記判定モードが前記第２の判定モードから前記第１の判定モードに移行したか否かに基づいて、前記特定処理時間を決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７８７７】
特徴ｊＬ１によれば、条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降のタイミングで、判定モードが第２の判定モードから第１の判定モードに移行したか否かに基づいて、特定処理時間を決定するので、たとえば、条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降に第１の判定モードから第２の判定モードに移行したか否かに応じて特定処理時間の長さを変えることによって、遊技者に対して、第１の判定モードから第２の判定モードに移行したか否かを認識させることができる。
【７８７８】
［特徴ｊＬ２］
特徴ｊＬ１に記載の遊技機であって、
前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段を備え、
前記特典付与手段は、
前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後から開始される期間である特典付与用期間に、遊技球の入球が可能な特定入球口に対して、遊技球の入球が可能な入球可能状態と遊技球の入球が不可能または困難な非入球可能状態との間を遷移させる特定入球口状態遷移処理を実行する特定入球口状態遷移手段を備え、
前記特定処理時間は、
前記特典付与用期間のうち、前記特定入球口状態遷移処理が実行されている期間である状態遷移処理期間（開閉処理期間）を除いた期間の時間的長さである
ことを特徴とする遊技機。
【７８７９】

特徴ｊＬ２によれば、特定処理時間は、特典付与用期間のうち、特定入球口状態遷移処理が実行されている期間である状態遷移処理期間を除いた期間の時間的長さであるので、例えば、特典付与用期間のうちの状態遷移処理期間を除いた期間を用いて、条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降のタイミングで、判定モードが第２の判定モードから第１の判定モードに移行したか否かを遊技者に認識させることができる。その結果、条件成立遊技回が終了した後の特典付与期間であっても、遊技者に対して遊技に注目させることができる。

【７８８０】

［特徴ｊＬ３］

特徴ｊＬ２に記載の遊技機であって、

前記特定処理時間は、

前記特典付与用期間の開始から前記状態遷移処理期間が開始されるまでの期間である付与前期間（オープニング期間）の時間的長さである

ことを特徴とする遊技機。

【７８８１】

特徴ｊＬ３によれば、特定処理時間は、特典付与用期間の開始から状態遷移処理期間が開始されるまでの期間である付与前期間の時間的長さであるので、例えば、付与前期間を用いて条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降のタイミングで、判定モードが第２の判定モードから第１の判定モードに移行したか否かを遊技者に認識させることができる。その結果、条件成立遊技回が終了した後の付与前期間であっても、遊技者に対して遊技に注目させることができる。

【７８８２】

［特徴ｊＬ４］

特徴ｊＬ２に記載の遊技機であって、

前記特定処理時間は、

前記状態遷移処理期間の終了から前記特典付与用期間が終了するまでの期間である付与後期間（エンディング期間）の時間的長さである

ことを特徴とする遊技機。

【７８８３】

特徴ｊＬ４によれば、特定処理時間は、状態遷移処理期間の終了から特典付与用期間が終了するまでの期間である付与後期間の時間的長さであるので、例えば、付与後期間を用いて条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降のタイミングで、判定モードが第２の判定モードから第１の判定モードに移行したか否かを遊技者に認識させることができる。その結果、条件成立遊技回が終了した後の付与前期間であっても、遊技者に対して遊技に注目させることができる。

【７８８４】

＜特徴ｊＭ＞

特徴ｊＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。

【７８８５】

［特徴ｊＭ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回における遊技状態を少なくとも第１の遊技状態と前記第１の遊技状態よりも遊技者に有利な第２の遊技状態とに制御可能な遊技状態制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

遊技球が流通可能な特定領域（第４実施形態におけるＶゾーン）と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、
特定の期間に遊技球が前記特定領域を流通した場合には、前記特定の期間の後から開始される遊技回の遊技状態を前記第２の遊技状態（高確率モード）に制御する手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記特定の期間に遊技球が前記特定領域を流通したことを契機として、既に実行された遊技回における前記遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出（第４実施形態における特定の演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７８８６】
特徴ｊＭ１によれば、特定の期間に遊技球が特定領域を流通したことを契機として、既に実行された遊技回における遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出を実行するので、遊技球が特定の領域を流通したことで特定の期間の後から開始される遊技回の遊技状態を第２の遊技状態に制御されることに対する遊技者の喜びを助長するとともに、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７８８７】
［特徴ｊＭ２］
特徴ｊＭ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特定の期間の直前に実行された遊技回の遊技状態が前記第１の遊技状態であった場合に、前記特定の期間に遊技球が前記特定領域を流通したことを契機として、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７８８８】
特徴ｊＭ２によれば、特定の期間の直前に実行された遊技回の遊技状態が第１の遊技状態であった場合に、特定の期間に遊技球が特定領域を流通したことを契機として、遊技状態示唆演出を実行する。すなわち、特定の期間の直前に実行された遊技回の遊技状態が第１の遊技状態であることで遊技者の期待感が低下している状態において、遊技球が特定の領域を流通し遊技者にとって有利な状態になることが確定した場合に遊技状態示唆演出を実行する。よって、遊技者の期待感が低下した状態において、遊技球が特定領域を通過し、かつ、遊技状態示唆演出を実行することで、遊技球が特定の領域を流通したことに対する遊技者の喜びを、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７８８９】
［特徴ｊＭ３］
特徴ｊＭ１または特徴ｊＭ２に記載の遊技機であって、
前記特定期間は、前記特別情報が前記所定の条件を満たした前記遊技回の終了後に開始され、
前記演出実行手段は、
前記特別情報が前記所定の条件を満たした第１の遊技回の終了した後から、前記第１の遊技回より後に実行される遊技回であって当該遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす第２の遊技回が終了するまでの間に実行された遊技回の遊技状態が、前記第２の遊技状態から前記第１の遊技状態に移行し、前記第２の遊技回の前記遊技状態が前記第１の遊技状態である場合に、前記第２の遊技回の終了後に開始される前記特定の期間に遊技球が前記特定領域を流通したことを契機として、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７８９０】
特徴ｊＭ３によれば、第１の遊技回の終了した後から第２の遊技回の終了するまでの間に実行された遊技回の遊技状態が、第２の遊技状態から第１の遊技状態に移行し、第２の遊技回の遊技状態が第１の遊技状態である場合に、特定の期間に遊技球が特定領域を流通

したことを契機として、遊技状態示唆演出を実行する。よって、第１の遊技回から第２の遊技回までの間に第２の遊技状態から第１の遊技状態に移行することで遊技者の期待感が一旦大きく低下した状態で、第２の遊技回において特別情報が所定の条件を満たすことによって遊技者の期待感は上昇し、かつ、第２の遊技回の終了後の特定の期間に遊技球が特定領域を通過してさらに期待感が上昇した状態において、遊技状態示唆演出を実行するので、遊技者の期待感の上昇を助長するとともに、遊技状態示唆演出によって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７８９１】

＜特徴ｊＮ＞

特徴ｊＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。

【７８９２】

［特徴ｊＮ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回における遊技状態を少なくとも第１の遊技状態と前記第１の遊技状態よりも遊技者に有利な第２の遊技状態とに制御可能な遊技状態制御手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する遊技回である条件成立遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

遊技球が流通可能な特定領域と、

を備える遊技機であって、

前記特典付与手段は、

前記条件成立遊技回の終了後から開始される期間である特典付与用期間に、遊技球の入球が可能な特定入球口に対して、遊技球の入球が可能な入球可能状態と遊技球の入球が不可能または困難な非入球可能状態との間を遷移させる特定入球口状態遷移処理を実行する特定入球口状態遷移手段と、

前記特典付与用期間のうち、前記特定入球口状態遷移処理が実行されている期間である状態遷移処理期間（開閉処理期間）の終了から前記特典付与用期間が終了するまでの期間である付与後期間（第４実施形態におけるエンディング期間）の時間的長さである付与後時間を決定する付与後時間決定手段とを備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記特典付与用期間に含まれる期間であって前記付与後期間よりも前の期間である特定の期間に遊技球が前記特定領域を流通した場合には、前記特定の期間の後から開始される遊技回の遊技状態を前記第２の遊技状態に制御する手段を備え、

前記付与後時間決定手段は、

前記条件成立遊技回よりも一つ前に前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する遊技回である先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における前記遊技状態に基づいて、前記付与後時間を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７８９３】

特徴ｊＮ１によれば、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて付与後時間を決定する。従って、例えば、付与後時間に対応する期間に演出を実行する場合、当該演出の内容を、条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態に応じて決定することができる。その結果、当該演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて先行条件成

立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態を認識することができる。さらに、付与後時間に対応する期間に当該演出を実行することで、特典付与用期間の最後まで、遊技者に対して遊技に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに特定の期間に遊技球が特定の領域を流通した場合には、その後の付与後期間に当該演出が実行されることとなり、遊技球が特定の領域を流通したことに対する遊技者の喜びを当該演出によって助長することができる。

【７８９４】

［特徴ｊＮ２］

特徴ｊＮ１に記載の遊技機であって、

演出を実行する演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記付与後期間に、前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における前記遊技状態を示唆する演出である遊技状態示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７８９５】

特徴ｊＮ２によれば、付与後期間に、遊技状態示唆演出を実行するので、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。また、特典付与用期間の最後まで、遊技者に対して遊技に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７８９６】

＜特徴ｊＯ群＞

特徴ｊＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。

【７８９７】

［特徴ｊＯ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、

前記遊技回の遊技状態を、複数種類の遊技状態の中の一の遊技状態に制御する手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記遊技回の前記遊技状態が変化した場合には、当該遊技状態が変化（転落抽選に当選）した前記遊技回において、第１特定演出（第４実施形態の変形例１０におけるバトル演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７８９８】

特徴ｊＯ１によれば、遊技回の遊技状態が変化した場合には、当該遊技状態が変化した遊技回において、第１特定演出を実行するので、第１特定演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、遊技回の遊技状態がどのようになっているのかを推測させ、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【７８９９】

［特徴ｊＯ２］

特徴ｊＯ１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第１特定演出を実行した前記遊技回以降の遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記第２特定演出（第４実施形態の変形例１０における特定の演出）を実行する第２特定演出実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７９００】
特徴ｊＯ２によれば、第１特定演出を実行した遊技回以降の遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、第２特定演出を実行するので、第２特定演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、特別情報が前記所定の条件を満たしたことに対する喜びに加え、遊技回の遊技状態が変化していたことを推測させ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出することができる。
【７９０１】
［特徴ｊＯ３］
特徴ｊＯ２に記載の遊技機であって、
前記第２特定演出実行手段は、
前記第２特定演出として、前記第１特定演出が実行された遊技回において前記遊技状態が変化していたことを示唆する演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７９０２】
特徴ｊＯ３によれば、第２特定演出として、第１特定演出が実行された遊技回において遊技状態が変化していたことを示唆する演出を実行するので、第２特定演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、第１特定演出が実行された遊技回において遊技状態が変化していたことを認識させ、第１特定演出が実行された以降の遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出することができる。
【７９０３】
［特徴ｊＯ４］
特徴ｊＯ１から特徴ｊＯ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記遊技回の前記遊技状態が第２の遊技状態から第１の遊技状態に変化した場合に、当該遊技状態が変化（転落抽選に当選）した前記遊技回において、前記第１特定演出を実行する手段を備え、
前記第１の遊技状態は、前記第２の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態である
ことを特徴とする遊技機。
【７９０４】
特徴ｊＯ４によれば、第１特定演出を実行することによって遊技状態が不利な遊技状態に変化したにもかかわらず特別情報が所定の条件を満たしたことを遊技者に認識させることができ、遊技者に優越感や満足感を付与することができる。
【７９０５】
＜特徴ｋＡ群＞
特徴ｋＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例６から抽出される。
【７９０６】
［特徴ｋＡ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技

回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板６１側のＲＡＭ６４と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理のステップＳｋ０６０９）と、
所定の期間において、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、
所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８４のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８６の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８７の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８８の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
少なくとも前記遊技情報記憶手段に記憶された前記所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を所定の確率で表示する手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図３２１のエンディング演出設定処理）
を備えることを特徴とする遊技機。

【７９０７】
特徴ｋＡ１によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。そして、遊技情報記憶手段によって、所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報が記憶される。さらに、特定演出実行手段によって、少なくとも遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が所定の確率で表示される。このため、遊技者は、所定の遊技条件が成立したか否かを観察し、観察結果から、所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が出現する確率を推測し、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。

【７９０８】
比較例の遊技機として、当選確率の設定に対応した画像を、予め決められた出現確率で表示する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、当選確率の設定に対応した画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴ｋＡ１によれば、所定の期間において、遊技情報記憶手段に記

憶された所定の遊技情報に基づいて、所定の確率で演出情報画像が表示されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、特定の演出としての演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７９０９】

また、特徴ｋＡ１によれば、遊技者は、特定の演出としての演出情報画像の出現確率を把握するためには所定の遊技条件が成立した状態を作り出す必要があることから、遊技者に対して、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことを積極的に促すことができる。

【７９１０】

特徴ｋＡ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【７９１１】

［特徴ｋＡ２］

特徴ｋＡ１に記載の遊技機であって、

前記遊技情報記憶手段は、

第１の遊技条件（初回変動ノーマルリーチ）が成立した場合に第１の遊技情報を記憶し、前記第１の遊技条件よりも遊技者に有利な第２の遊技条件（初回変動スーパーリーチ）が成立した場合に第２の遊技情報を記憶する手段を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記所定の遊技情報が前記第１の遊技情報である場合よりも前記第２の遊技情報である場合の方が、前記演出情報画像を表示する前記所定の確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【７９１２】

特徴ｋＡ２によれば、遊技情報記憶手段に記憶されている所定の遊技情報が第１の遊技条件が成立した場合に記憶される第１の遊技情報である場合よりも、遊技者に有利な第２の遊技条件が成立した場合に記憶される第２の遊技情報である場合の方が、演出情報画像を表示する確率が高くなることから、遊技者に対して、演出情報画像の出現確率の面からも、所定の遊技条件として遊技者に有利な第２の遊技条件が成立して欲しいといった期待感を付与することができる。

【７９１３】

［特徴ｋＡ３］

特徴ｋＡ１または特徴ｋＡ２に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７４の大入賞口開閉処理）を備え、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

【７９１４】

特徴ｋＡ３によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、特定の演出としての演出情報画像の表示が行われる。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【７９１５】

［特徴ｋＡ４］

特徴ｋＡ１または特徴ｋＡ２に記載の遊技機であって、
前記所定の期間は、前記遊技回における一期間（リーチ演出を行う期間）である
ことを特徴とする遊技機。
【７９１６】
特徴ｋＡ４によれば、遊技回における一期間において、特定の演出としての演出情報画像の表示が行われる。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、遊技回における一期間が出現して欲しいといった期待感を付与することができる。
【７９１７】
［特徴ｋＡ５］
特徴ｋＡ１から特徴ｋＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技情報記憶手段は、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を前記所定の遊技情報として記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【７９１８】
特徴ｋＡ５によれば、遊技情報記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、記憶された前記演出の種別に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が所定の確率で表示される。このため、遊技者は、記憶された数値情報を把握するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【７９１９】
＜特徴ｋＢ群＞
特徴ｋＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例７から抽出される。
【７９２０】
［特徴ｋＢ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板６１側のＲＡＭ６４と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理のステップＳｋ０６０９）と、
所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄Ｐ

Ｙ）を表示する特定の演出を実行する特定演出実行手段と、
所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８４のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８６の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８７の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８８の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、少なくとも前記遊技情報記憶手段に記憶された前記所定の遊技情報に基づいて決定する実行期間決定手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２９７のノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ３３０２～ステップＳｋ３３０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２９８のスーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ３４０２～ステップＳｋ３４０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図３０６の外れ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ４２０２～ステップＳｋ４２０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図３０７のエンディング演出処理のステップＳｋ４３０２～ステップＳｋ４３０６等）
を備えることを特徴とする遊技機。

【７９２１】

特徴ｋＢ１によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。遊技情報記憶手段によって、所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報が記憶される。そして、特定演出実行手段によって、所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像を表示する特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、少なくとも遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて決定される。このため、遊技者は、所定の遊技条件が成立したか否かを観察し、観察結果から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＢ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、記憶された数値情報の把握に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、所定の遊技条件が成立したか否かを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に推定し、ひいては記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７９２２】

また、特徴ｋＢ１によれば、遊技者は、特定の演出を実行する期間を推定するためには所定の遊技条件が成立した状態を作り出す必要があることから、遊技者に対して、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことを積極的に促すことができる。

【７９２３】
特徴ｋＢ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことで、特定の演出を実行する期間が発生し易い台を自身の手で生み出すことができる。
【７９２４】
［特徴ｋＢ２］
特徴ｋＢ１に記載の遊技機であって、
前記遊技情報記憶手段は、
第１の遊技条件（初回変動ノーマルリーチ）が成立した場合に第１の遊技情報を記憶し、前記第１の遊技条件よりも遊技者に有利な第２の遊技条件（初回変動スーパーリーチ）が成立した場合に第２の遊技情報を記憶する手段を備え、
前記実行期間決定手段は、
前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記所定の遊技情報が前記第１の遊技情報である場合よりも前記第２の遊技情報である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【７９２５】
特徴ｋＢ２によれば、遊技情報記憶手段に記憶されている所定の遊技情報が第１の遊技条件が成立した場合に記憶される第１の遊技情報である場合よりも、遊技者に有利な第２の遊技条件が成立した場合に記憶される第２の遊技情報である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、所定の遊技条件として遊技者に有利な第２の遊技条件が成立して欲しいといった期待感を付与することができる。
【７９２６】
［特徴ｋＢ３］
特徴ｋＢ１または特徴ｋＢ２に記載の遊技機であって、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７４の大入賞口開閉処理）を備え、
前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第１の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む
ことを特徴とする遊技機。
【７９２７】
特徴ｋＢ３によれば、遊技回における演出を実行するための第１の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像を表示する特定の演出が実行される。第２の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第１の期間に決定されて特定の演出が実行される頻度が高くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。
【７９２８】
［特徴ｋＢ４］
特徴ｋＢ１から特徴ｋＢ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技情報記憶手段は、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を前記所定の遊技情報として記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【７９２９】
特徴ｋＢ４によれば、遊技情報記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、記憶された前記演出の種別に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像を表示する特定の演出を実行するための所定の期間が決定される。このため、遊技者は、記憶された数値情報を把握するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【７９３０】
＜特徴ｋＣ群＞
特徴ｋＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例６、又は第５実施形態の変形例１０から抽出される。
【７９３１】
［特徴ｋＣ１］
第１抽選処理を実行する第１抽選手段（変形例６にあっては、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される初回の図２８４のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０１、変形例１０にあっては、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選）と、
第１抽選処理を実行した後に、第２抽選処理を実行する第２抽選手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図３１９のエンディング演出設定処理のＳｋ５１０６およびＳｋ５１０７）と、
所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板６１側のＲＡＭ６４と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理のステップＳｋ０６０９）と、
特定の演出を実行する特定演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行されるエンディング演出設定処理）と、
を備える遊技機において、
前記第１抽選処理において第１抽選結果（変形例６にあっては例えばノーマルリーチ、変形例１０にあっては例えば高出現確率）となった場合に、前記第２抽選処理において第２抽選結果となる確率を所定の確率に設定する抽選確率設定手段を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記第２抽選処理において前記第２抽選結果となった場合に、前記数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７９３２】
特徴ｋＣ１によれば、第１抽選処理において第１抽選結果となった場合に、第２抽選処理において第２抽選結果となる確率が所定の確率に決定され、第１抽選処理を実行した後に実行される第２抽選処理において第２抽選結果となった場合に、数値情報に対応した演出情報画像が表示される。このため、遊技者は、まず、第１抽選処理において第１抽選結果となったか否かを観察し、観察結果から、第２抽選処理において第２抽選結果となる確率を推測し、第２抽選処理において第２抽選結果となって演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。比較例の遊技機として、演出情報画像を予め決められた確率で表示させる構成を考えたとき、比較例の遊技機では、演出情報画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴ｋＣ１によれば、演出情報画像を表示させるか否かを決定する第２抽選処理において第２抽選結果となる確率が、第１抽選処理における抽選結果に基づいて決定されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７９３３】
［特徴ｋＣ２］
特徴ｋＣ１に記載の遊技機であって、
前記抽選確率設定手段は、
前記第１抽選処理において第１抽選結果以外の抽選結果となった場合に、前記第２抽選処理において第２抽選結果となる確率を、前記所定の確率よりも低い確率に設定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７９３４】
特徴ｋＣ２によれば、第１抽選処理の抽選結果が第１抽選結果以外となった場合より第１抽選結果となった場合の方が、演出情報画像が出現する確率が高くなることから、第１抽選処理において第１抽選結果となって欲しいといった期待感を遊技者に付与することができる。
【７９３５】
［特徴ｋＣ３］
特徴ｋＣ１または特徴ｋＣ２に記載の遊技機であって、
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が第３抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
前記第３抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
を備え、
前記数値情報記憶手段は、
前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した数値情報を、前記所定の数値情報として記憶する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７９３６】
特徴ｋＣ３によれば、遊技者は、特定の演出としての演出情報画像の出現から、第３抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを把握することが可能となる。
【７９３７】
［特徴ｋＣ４］
特徴ｋＣ３に記載の遊技機であって、
前記特定演出実行手段は、
前記第３抽選処理において前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）において、前記演出情報画像の表示を行う
ことを特徴とする遊技機。
【７９３８】
特徴ｋＣ４によれば、特別情報が第３抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定され

た遊技回の終了後における一期間において、特定の演出としての演出情報画像の表示が行われる。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が第３抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【７９３９】

＜特徴ｋＤ群＞

特徴ｋＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例８から抽出される。

【７９４０】

［特徴ｋＤ１］

遊技球が入球可能な第１入球手段（第１始動口２３３）と、

遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口２３４）と、

前記第１入球手段への遊技球の入球または前記第２入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、

前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第２入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第１入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、

前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板６１側のＲＡＭ６４と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理のステップＳｋ０６０９）と、

到達した遊技球を、前記第１入球手段へ至る第１経路と、前記第２入球手段へ至る第２経路とに振り分ける振分手段（振り分け機構２５０）と、

到達した遊技球が前記振分手段によって前記第１経路および第２経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する振分先記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図３１０の入球時の更新処理）と、

所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を所定の出現確率で表示する特定演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先が前記第１経路である場合よりも前記第２経路である場合の方が、前記演出情報画像を表示する前記所定の出現確率が高い

ことを特徴とする遊技機。
【７９４１】
特徴ｋＤ１によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。振分先記憶手段によって、到達した遊技球が振分手段によって第１経路および第２経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかが振り分け先として記憶される。そして、特定演出実行手段によって、所定の期間において、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第１入球手段へ至る第１経路である場合よりも、第１入球手段よりも付与される特典が有利な第２入球手段へ至る第２経路である場合の方が、演出情報画像の出現確率が高くなるように、前記演出情報画像の表示を行う。このため、遊技者は、到達した遊技球が振分手段によって第１経路および第２経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを観察し、観察結果から、所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が出現する確率を推測し、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。
【７９４２】
比較例の遊技機として、当選確率の設定に対応した画像を、予め決められた出現確率で表示する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、当選確率の設定に対応した画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴ｋＤ１によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先に基づいた出現確率で演出情報画像が表示されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、特定の演出としての演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７９４３】
また、特徴ｋＤ１によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第１入球手段へ至る第１経路である場合よりも、第１入球手段よりも付与される特典が有利な第２入球手段へ至る第２経路である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、到達した遊技球についての振分手段による振り分け先が第２経路となって欲しいといった期待感を付与することができる。
【７９４４】
[特徴ｋＤ２]
特徴ｋＤ１に記載の遊技機であって、
前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である
ことを特徴とする遊技機。
【７９４５】
特徴ｋＤ２によれば、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。
【７９４６】
[特徴ｋＤ３]
特徴ｋＤ１または特徴ｋＤ２に記載の遊技機であって、
前記振分先記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから１個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【７９４７】

特徴ｋＤ３によれば、振分先記憶手段は、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴ｋＤ３によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【７９４８】

＜特徴ｋＥ群＞

特徴ｋＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例８から抽出される。

【７９４９】

［特徴ｋＥ１］

遊技球が入球可能な第１入球手段（第１始動口２３３）と、

遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口２３４）と、

前記第１入球手段への遊技球の入球または前記第２入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、

前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第２入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第１入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、

前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板６１側のＲＡＭ６４と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理のステップＳｋ０６０９）と、

所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を所定の出現確率で表示する特定演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたときの前記特別情報が前記第１入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、前記第２入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が、前記演出情報画像を表示する前記所定の出現確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【７９５０】

特徴ｋＥ１によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。そして、特定演出実行手段によって、所定の期間において、判定手段によって当選する条件が満たされたと判定されたときの特別情報が第１入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、第２入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が、演出情報画像の出現確率が高くなるように、前記演出情報画像の表示を行う。このため、遊技者は、判定手段によって当選する条件が満たされたと判定されたときの特別情報が第１入球手段への遊技球の入球によるものか、第２入球手段への遊技球の入球によるものかを観察し、観察結果から、前記所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が出現する確率を推測し、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。

【７９５１】

比較例の遊技機として、当選確率の設定に対応した画像を、予め決められた出現確率で表示する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、当選確率の設定に対応した画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴ｋＥ１によれば、判定手段によって当選する条件が満たされたと判定されたときの特別情報が第１入球手段への遊技球の入球によるものか、第２入球手段への遊技球の入球によるものかに応じた出現確率で演出情報画像が表示されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、特定の演出としての演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７９５２】

また、特徴ｋＥ１によれば、判定手段によって当選する条件が満たされたと判定されたときの特別情報が第１入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、第２入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が、特定の演出としての演出情報画像の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、第１入球手段よりも第２入球手段へ遊技球が入球して欲しいといった期待感を付与することができる。

【７９５３】

［特徴ｋＥ２］

特徴ｋＥ１に記載の遊技機であって、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

【７９５４】

特徴ｋＥ２によれば、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【７９５５】

＜特徴ｋＦ群＞

特徴ｋＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態から抽出される。

【７９５６】

［特徴ｋＦ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当

否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板６１側のＲＡＭ６４と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理のステップＳｋ０６０９）と、
所定の期間において、特定の演出を実行する特定演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８９のエンディング演出設定処理）と、
所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８４のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８６の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８７の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８８の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記遊技情報記憶手段に記憶された前記所定の遊技情報と、記憶された数値情報とによって特定される出現確率で、演出情報画像（設定示唆用絵柄ＰＸ）を表示する手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８９のエンディング演出設定処理）
を備えることを特徴とする遊技機。

【７９５７】
特徴ｋＦ１によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。そして、遊技情報記憶手段によって、所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報が記憶される。さらに、特定演出実行手段によって、遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報と、記憶された数値情報とによって特定される出現確率で、演出情報画像が表示される。このため、遊技者は、まず、所定の遊技条件が成立したか否かを観察する。その後、遊技者は、所定の期間において、演出情報画像が出現するか否かを観察して、演出情報画像の出現確率を推し量り、得られた出現確率と、

上記の観察の結果とによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。当選確率の設定だけに基づいて特定の演出の出現確率が決定される比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる。これに対して、特徴ｋＦ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出としての演出情報画像の出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じ、所定の遊技条件が成立したか否かを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７９５８】

また、特徴ｋＦ１によれば、遊技者は、特定の演出としての演出情報画像の出現確率を推測するためには所定の遊技条件が成立した状態を作り出す必要があることから、遊技者に対して、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことを積極的に促すことができる。

【７９５９】

特徴ｋＦ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことで、演出情報画像が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【７９６０】

［特徴ｋＦ２］

特徴ｋＦ１に記載の遊技機であって、

前記遊技情報記憶手段は、

第１の遊技条件（初回変動ノーマルリーチ）が成立した場合に第１の遊技情報を記憶し、前記第１の遊技条件よりも遊技者に有利な第２の遊技条件（初回変動スーパーリーチ）が成立した場合に第２の遊技情報を記憶する手段を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記所定の遊技情報が前記第１の遊技情報である場合よりも前記第２の遊技情報である場合の方が、前記演出情報画像を表示する前記所定の確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【７９６１】

特徴ｋＦ２によれば、遊技情報記憶手段に記憶されている所定の遊技情報が第１の遊技条件が成立した場合に記憶される第１の遊技情報である場合よりも、遊技者に有利な第２の遊技条件が成立した場合に記憶される第２の遊技情報である場合の方が、演出情報画像を表示する確率が高いことから、遊技者に対して、演出情報画像の出現確率の面からも、所定の遊技条件として遊技者に有利な第２の遊技条件が成立して欲しいといった期待感を付与することができる。

【７９６２】

［特徴ｋＦ３］

特徴ｋＦ１または特徴ｋＦ２に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７４の大入賞口開閉処理）を備え、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

【７９６３】

特徴ｋＦ３によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後にお

ける一期間において、特定の演出としての演出情報画像の表示が行われる。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【７９６４】

［特徴ｋＦ４］

特徴ｋＦ１から特徴ｋＦ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技情報記憶手段は、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を前記所定の遊技情報として記憶する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【７９６５】

特徴ｋＦ４によれば、遊技情報記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、記憶された前記演出の種別に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が所定の確率で表示される。このため、遊技者は、記憶された数値情報を把握するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【７９６６】

＜特徴ｋＧ群＞

特徴ｋＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例６から抽出される。

【７９６７】

［特徴ｋＧ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、

前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板６１側のＲＡＭ６４と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理のステップＳｋ０６０９）と、

所定の期間において、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、

所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８

４のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８６の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８７の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８８の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

少なくとも前記遊技情報記憶手段に記憶された前記所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を所定の確率で表示する手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図３２１のエンディング演出設定処理）を備え、

前記遊技情報記憶手段は、

第１の遊技条件（初回変動ノーマルリーチ）が成立した場合に第１の遊技情報を記憶し、前記第１の遊技条件よりも遊技者に有利な第２の遊技条件（初回変動スーパーリーチ）が成立した場合に第２の遊技情報を記憶する手段を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記所定の遊技情報が前記第１の遊技情報である場合よりも前記第２の遊技情報である場合の方が、前記演出情報画像を表示する前記所定の確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【７９６８】

特徴ｋＧ１によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。そして、遊技情報記憶手段によって、所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報が記憶される。さらに、特定演出実行手段によって、少なくとも遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が所定の確率で表示される。このため、遊技者は、所定の遊技条件が成立したか否かを観察し、観察結果から、所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が出現する確率を推測し、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。

【７９６９】

比較例の遊技機として、当選確率の設定に対応した画像を、予め決められた出現確率で表示する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、当選確率の設定に対応した画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴ｋＧ１によれば、所定の期間において、遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、所定の確率で演出情報画像が表示されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、特定の演出としての演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７９７０】

また、特徴ｋＧ１によれば、遊技者は、特定の演出としての演出情報画像の出現確率を把握するためには所定の遊技条件が成立した状態を作り出す必要があることから、遊技者に対して、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことを積極的に促すことができる。

【７９７１】

特徴ｋＧ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み

出すことができる。
【７９７２】
特徴ｋＧ１によれば、遊技情報記憶手段に記憶されている所定の遊技情報が第１の遊技条件が成立した場合に記憶される第１の遊技情報である場合よりも、遊技者に有利な第２の遊技条件が成立した場合に記憶される第２の遊技情報である場合の方が、演出情報画像を表示する確率が高くなることから、遊技者に対して、演出情報画像の出現確率の面からも、所定の遊技条件として遊技者に有利な第２の遊技条件が成立して欲しいといった期待感を付与することができる。
【７９７３】
＜特徴ｋＨ群＞
特徴ｋＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例６から抽出される。
【７９７４】
［特徴ｋＨ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板６１側のＲＡＭ６４と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理のステップＳｋ０６０９）と、
所定の期間において、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、
所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８４のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８６の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８７の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８８の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制

御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７４の大入賞口開閉処理）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
少なくとも前記遊技情報記憶手段に記憶された前記所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を所定の確率で表示する手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図３２１のエンディング演出設定処理）を備え、
前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である
ことを特徴とする遊技機。
【７９７５】
特徴ｋＨ１によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。そして、遊技情報記憶手段によって、所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報が記憶される。さらに、特定演出実行手段によって、少なくとも遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が所定の確率で表示される。このため、遊技者は、所定の遊技条件が成立したか否かを観察し、観察結果から、所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が出現する確率を推測し、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。
【７９７６】
比較例の遊技機として、当選確率の設定に対応した画像を、予め決められた出現確率で表示する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、当選確率の設定に対応した画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴ｋＨ１によれば、所定の期間において、遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、所定の確率で演出情報画像が表示されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、特定の演出としての演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７９７７】
また、特徴ｋＨ１によれば、遊技者は、特定の演出としての演出情報画像の出現確率を把握するためには所定の遊技条件が成立した状態を作り出す必要があることから、遊技者に対して、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことを積極的に促すことができる。
【７９７８】
特徴ｋＨ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。
【７９７９】
特徴ｋＨ１によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、特定の演出としての演出情報画像の表示が行われる。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。
【７９８０】
＜特徴ｋＩ群＞
特徴ｋＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態から抽出される。

【７９８１】
［特徴ｋＩ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
所定の期間において、特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８９のエンディング演出設定処理）と、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８４のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８６の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８７の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８８の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別と、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８９のエンディング演出設定処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【７９８２】
特徴ｋＩ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別と設定変更手段によって定められた当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を、まず記憶する。その後、遊技者は、所定の期間において

、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した前記遊技回における演出の種別とによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。当選確率の設定だけに基づいて特定の演出の出現確率が決定される比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる。これに対して、特徴ｋＩ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現確率についてランダム性を強く感じ、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７９８３】

また、特徴ｋＩ１によれば、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【７９８４】

特徴ｋＩ１によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【７９８５】

特徴ｋＩ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【７９８６】

[特徴ｋＩ２]

特徴ｋＩ１に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第１遊技回演出よりも高い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記特定演出実行手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【７９８７】

特徴ｋＩ２によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出である場合の方が、特定の演出の出現確率が高いことから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【７９８８】

[特徴ｋＩ３]

特徴ｋＩ１に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記第１遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記特定演出実行は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場

合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高い
ことを特徴とする遊技機。
【７９８９】
特徴ｋＩ３によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、実行される確率が低く希少性が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。
【７９９０】
［特徴ｋＩ４］
特徴ｋＩ１から特徴ｋＩ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７４の大入賞口開閉処理）を備え、
前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である
ことを特徴とする遊技機。
【７９９１】
特徴ｋＩ４によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。
【７９９２】
［特徴ｋＩ５］
特徴ｋＩ１から特徴ｋＩ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出種別記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【７９９３】
特徴ｋＩ５によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴ｋＩ５によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【７９９４】
＜特徴ｋＪ群＞
特徴ｋＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例１から抽出される。
【７９９５】
［特徴ｋＪ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定

手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
所定の期間において、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８４のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８６の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８７の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８８の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいて決定する実行期間決定手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２９７のノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ３３０２～ステップＳｋ３３０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２９８のスーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ３４０２～ステップＳｋ３４０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２９６１の外れ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ４２０２～ステップＳｋ４２０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図３０７のエンディング演出処理のステップＳｋ４３０２～ステップＳｋ４３０６等）
を備えることを特徴とする遊技機。

【７９９６】

特徴ｋＪ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、設定変更手段によって定められた当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて決定される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶し

た前記遊技回における演出の種別から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＪ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７９９７】

また、特徴ｋＪ１によれば、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【７９９８】

特徴ｋＪ１によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【７９９９】

特徴ｋＪ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行うことで、特定の演出を実行する期間が発生し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【８０００】

［特徴ｋＪ２］

特徴ｋＪ１に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第１遊技回演出よりも高い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【８００１】

特徴ｋＪ２によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【８００２】

［特徴ｋＪ３］

特徴ｋＪ１に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記第１遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第２遊技回

演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、
　前記実行期間決定手段は、
　前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、前記遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段
　を備えることを特徴とする遊技機。
【８００３】
　特徴ｋＪ３によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、実行される確率が低く希少性が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。
【８００４】
［特徴ｋＪ４］
　特徴ｋＪ１から特徴ｋＪ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７４の大入賞口開閉処理）を備え、
　前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第１の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む
　ことを特徴とする遊技機。
【８００５】
　特徴ｋＪ４によれば、遊技回における演出を実行するための第１の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。第２の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第１の期間に決定されて特定の演出が実行される頻度が高くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。
【８００６】
［特徴ｋＪ５］
　特徴ｋＪ１から特徴ｋＪ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記演出種別記憶手段は、
　前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段
　を備えることを特徴とする遊技機。
【８００７】
　特徴ｋＪ５によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出が出現する所定の期間を推定し当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴ｋＪ５によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【８００８】
＜特徴ｋＫ群＞
　特徴ｋＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例２から抽出される。

【８００９】
［特徴ｋＫ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
遊技球を発射する発射手段と、
到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振り分け機構２５０）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
所定の期間において、特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、
起点となる時から前記振分手段に到達した遊技球の数がＮ個（Ｎは１以上の整数）となったときに、当該Ｎ個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する振分先記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図３１０の入球時の更新処理）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先と、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図３１５のエンディング演出設定処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【８０１０】
特徴ｋＫ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、振分先記憶手段によって、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によって複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかが振り分け先として記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先と、設定変更手段によって定められた当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。このため、遊技者は、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、その振り分け先をまず記憶する。その後、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した振り分け先とによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。当選確率の設定だけに基づいて特定の演出の出現確率が決定される比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる。これに対して、特徴ｋＫ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる訳ではないので、

遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現確率についてランダム性を強く感じ、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８０１１】

また、特徴ｋＫ１によれば、遊技者は、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がＮ個となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、このＮ個となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【８０１２】

特徴ｋＫ１によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【８０１３】

特徴ｋＫ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がＮ個となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【８０１４】

［特徴ｋＫ２］

特徴ｋＫ１に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な第１入球手段（第１始動口２３３）と、

遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口２３４）と、

を備え、

前記情報取得手段における前記取得条件は、前記第１入球手段への遊技球の入球または前記第２入球手段への遊技球の入球であり、

さらに、

前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第２入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第１の入球部への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段

を備え、

前記振分手段は、

前記複数の経路として、前記第１入球手段へ至る第１経路と、前記第２入球手段へ至る第２経路とを備え、

前記特定演出実行手段は、

前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先が前記第１経路である場合よりも前記第２経路である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【８０１５】

特徴ｋＫ２によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第１入球手段へ至る第１経路である場合よりも、第１入球手段よりも付与される特典が有利な第２入球手段へ至る第２経路である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時からＮ個目の遊技球についての振分手段による振り分け先が第２経路となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【８０１６】

［特徴ｋＫ３］

特徴ｋＫ１または特徴ｋＫ２に記載の遊技機であって、
前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である
ことを特徴とする遊技機。
【８０１７】
特徴ｋＫ３によれば、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。
【８０１８】
［特徴ｋＫ４］
特徴ｋＫ１から特徴ｋＫ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記振分先記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから１個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８０１９】
特徴ｋＫ４によれば、振分先記憶手段は、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴ｋＫ４によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【８０２０】
＜特徴ｋＬ群＞
特徴ｋＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例３から抽出される。
【８０２１】
［特徴ｋＬ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
遊技球を発射する発射手段と、
到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振り分け機構２５０）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
所定の期間において、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、
起点となる時から前記振分手段に到達した遊技球の数がＮ個（Ｎは１以上の整数）とな

ったときに、当該Ｎ個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する振分先記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図３１０の入球時の更新処理）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先に基づいて決定する実行期間決定手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【８０２２】
特徴ｋＬ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、振分先記憶手段によって、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によって複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかが振り分け先として記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、設定変更手段によって定められた当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先に基づいて決定される。このため、遊技者は、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、その振り分け先をまず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した振り分け先から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＬ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８０２３】
また、特徴ｋＬ１によれば、遊技者は、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がＮ個となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、このＮ個となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【８０２４】
特徴ｋＬ１によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【８０２５】
特徴ｋＬ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がＮ個となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【８０２６】
［特徴ｋＬ２］
特徴ｋＬ１に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な第１入球手段（第１始動口２３３）と、

遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口２３４）と、
を備え、
前記情報取得手段における前記取得条件は、前記第１入球手段への遊技球の入球または前記第２入球手段への遊技球の入球であり、
さらに、
前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第２入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第１の入球部への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段
を備え、
前記振分手段は、
前記複数の経路として、前記第１入球手段へ至る第１経路と、前記第２入球手段へ至る第２経路とを備え、
前記実行期間決定手段は、
前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先が前記第１経路である場合よりも前記第２経路である場合の方が、実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８０２７】
特徴ｋＬ２によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第１入球手段へ至る第１経路である場合よりも、第１入球手段よりも付与される特典が有利な第２入球手段へ至る第２経路である場合の方が、実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時からＮ個目の遊技球についての振分手段による振り分け先が第２経路となって欲しいといった期待感を付与することができる。
【８０２８】
[特徴ｋＬ３]
特徴ｋＬ１または特徴ｋＬ２に記載の遊技機であって、
前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第１の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む
ことを特徴とする遊技機。
【８０２９】
特徴ｋＬ３によれば、遊技回における演出を実行するための第１の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。第２の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第１の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。
【８０３０】
[特徴ｋＬ４]
特徴ｋＬ１から特徴ｋＬ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記振分先記憶手段は、
起点となる時から１個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８０３１】

特徴ｋＬ４によれば、振分先記憶手段は、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴ｋＬ４によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【８０３２】

＜特徴ｋＭ群＞

特徴ｋＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例４から抽出される。

【８０３３】

［特徴ｋＭ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、

所定の期間において、特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、

前記所定の出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出する程度パラメータ導出手段（出現確率抽選）と、

導出された前記程度パラメータに対応した演出を実行する程度パラメータ演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記程度パラメータ導出手段によって導出された前記程度パラメータと、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【８０３４】

特徴ｋＭ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、程度パラメータ導出手段によって、特定の演出の出現確率の程度を定めるための程度パラメータが導出され、程度パラメータ演出実行手段によって、導出された程度パラメータに対応した演出が実行され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、導出された程度パラメータと、定められた前記当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。このため、遊技者は、導出された程度パラメータに対応した演出を観察して、その演出を記憶する。その後、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した演出とによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。当選確率の設定だけに基づいて特定の演出の出現確率が決定される比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる。これに対して、特徴ｋＭ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現確率についてランダム性を強く感じ、前述した程度パラメータに対応した演出を考

慮に入れるといった遊技者の技量次第で、当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８０３５】

また、特徴ｋＭ１によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【８０３６】

［特徴ｋＭ２］

特徴ｋＭ１に記載の遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）を備え、

前記程度パラメータ導出手段は、

抽選によって、予め定めた複数の候補から前記程度パラメータを決定する手段を備え、

前記程度パラメータ演出実行手段は、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間内において、前記程度パラメータに対応した演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８０３７】

特徴ｋＭ２によれば、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間に遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この期間に遊技を行うことを積極的に促すことができる。例えば、起点が遊技機の起動時とすれば、特徴ｋＭ２によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【８０３８】

［特徴ｋＭ３］

特徴ｋＭ２に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７４の大入賞口開閉処理）を備え、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

【８０３９】

特徴ｋＭ３によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【８０４０】

＜特徴ｋＮ群＞

特徴ｋＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例５から抽出される。

【８０４１】

［特徴ｋＮ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
所定の期間において、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、
前記所定の出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出する程度パラメータ導出手段（出現期間抽選）と、
導出された前記程度パラメータに対応した演出を実行する程度パラメータ演出実行手段と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記程度パラメータ導出手段によって導出された前記程度パラメータに基づいて決定する実行期間決定手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【８０４２】

特徴ｋＮ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、程度パラメータ導出手段によって、特定の演出の出現確率の程度を定めるための程度パラメータが導出され、程度パラメータ演出実行手段によって、導出された程度パラメータに対応した演出が実行され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、設定変更手段によって定められた当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、程度パラメータ導出手段によって導出された程度パラメータに基づいて決定される。このため、遊技者は、程度パラメータ導出手段によって導出された程度パラメータに対応した演出を観察して、その演出を記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した演出から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＮ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、前述した程度パラメータに対応した演出を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８０４３】

また、特徴ｋＮ１によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【８０４４】

［特徴ｋＮ２］

特徴ｋＮ１に記載の遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）を備え、
前記程度パラメータ導出手段は、
抽選によって、予め定めた複数の候補から前記程度パラメータを決定する手段を備え、
前記程度パラメータ演出実行手段は、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間内において、前記程度パラメータに対応した演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【８０４５】
特徴ｋＮ２によれば、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間に遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この期間に遊技を行うことを積極的に促すことができる。例えば、起点が遊技機の起動時とすれば、特徴ｋＭ２によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【８０４６】
［特徴ｋＮ３］
特徴ｋＮ２に記載の遊技機であって、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７４の大入賞口開閉処理）を備え、
前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第１の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む
ことを特徴とする遊技機。

【８０４７】
特徴ｋＮ３によれば、遊技回における演出を実行するための第１の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。第２の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第１の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。

【８０４８】
＜特徴ｋＯ群＞
特徴ｋＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例１と第５実施形態の変形例３と第５実施形態の変形例５とから抽出される。

【８０４９】
［特徴ｋＯ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊

技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７４の大入賞口開閉処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
所定の期間において、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記遊技回における前記演出を実行するための第１の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された前記遊技回の終了後における第２の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を決定する実行期間決定手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８０５０】
特徴ｋＯ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、遊技回実行手段によって、所定の抽選処理の判定の結果を報知するための遊技回が実行され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、遊技回における演出を実行するための第１の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間との中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が決定される。このため、遊技者は、特定の演出が出現する所定の期間が第１の期間と第２の期間とを含む複数の演出期間の中から、いずれであるかを予測して、その所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＯ１によれば、例えば、特定の演出が出現される時点よりも前の時点で発生する事象等、当選確率の設定とは別の要因によって特定の演出を実行する期間が決定される構成であれば、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、特定の演出を実行する期間を決定する上記別の要因を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８０５１】
また、特徴ｋＯ１によれば、第２の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第１の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。
【８０５２】
［特徴ｋＯ２］
特徴ｋＯ１に記載の遊技機であって、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回におい

て実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８４のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８６の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８７の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８８の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）を備え、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいて、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【８０５３】

特徴ｋＯ２によれば、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて、特定の演出を実行するための前記所定の期間が決定される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を記憶し、先に記憶した前記遊技回における演出の種別から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定することが可能となる。したがって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。

【８０５４】

［特徴ｋＯ３］

特徴ｋＯ２に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（外れ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第１遊技回演出よりも高い第２遊技回演出（ノーマルリーチ）と、を少なくとも有し、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出の場合に、前記第２の期間を前記所定の期間であると決定し、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第２遊技回演出の場合に、前記第１の期間を前記所定の期間であると決定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【８０５５】

第１の期間は遊技回において発生する期間であるのに対して、第２の期間は当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後の期間であり、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。特徴ｋＯ３によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が低い第１遊技回演出である場合に、発生頻度が低い第２の期間が所定の期間となり、演出の種別が抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出である場合に、発生頻度が高い第２の期間が所定の期間となることから、遊技者に対して、特定の演出が実行される所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【８０５６】
［特徴ｋＯ４］
特徴ｋＯ１または特徴ｋＯ２に記載の遊技機であって、
前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（外れ）と、前記第１遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出（ノーマルリーチ）と、を少なくとも有し、
前記実行期間決定手段は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出の場合に、前記第２の期間を前記所定の演出期間であると決定し、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第２遊技回演出の場合に、前記第１の期間を前記所定の演出期間であると決定する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８０５７】
第１の期間は遊技回において発生する期間であるのに対して、第２の期間は当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後の期間であり、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。特徴ｋＯ４によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が遊技回において実行される確率が高い第１遊技回演出である場合に、発生頻度が低い第２の期間が所定の期間となり、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出である場合に、発生頻度が高い第２の期間が所定の期間となることから、遊技者に対して、特定の演出が実行される所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、遊技回において実行される確率が低く希少性が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。
【８０５８】
［特徴ｋＯ５］
特徴ｋＯ２から特徴ｋＯ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出種別記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８０５９】
特徴ｋＯ５によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出が出現する所定の期間を推定し当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴ｋＯ５によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【８０６０】
＜特徴ｋＰ群＞
特徴ｋＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例１と第５実施形態の変形例３の変形例から抽出される。
【８０６１】
［特徴ｋＰ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技

回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
所定の期間において、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記遊技回における前記演出の種別毎の複数の期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を決定する実行期間決定手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８０６２】
特徴ｋＰ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、遊技回実行手段によって、所定の抽選処理の判定の結果を報知するための遊技回が実行され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、遊技回における演出の種別毎の複数の期間の中から、特定の演出を実行するための所定の期間が決定される。このため、遊技者は、特定の演出が出現する所定の期間が、遊技回における演出の種別毎の複数の期間の中からいずれであるかを予測して、その所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＰ１によれば、例えば、特定の演出が出現される時点よりも前の時点で発生する事象等、当選確率の設定とは別の要因によって特定の演出を実行する期間が決定される構成であれば、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、特定の演出を実行する期間を決定する上記別の要因を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８０６３】
［特徴ｋＰ２］
特徴ｋＰ１に記載の遊技機であって、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８４のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８６の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８７の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実

行される図２８８の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、
を備え、
前記実行期間決定手段は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいて、前記所定の期間の決定を行う手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８０６４】
特徴ｋＰ２によれば、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて、特定の演出を実行するための前記所定の期間が決定される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を記憶し、先に記憶した前記遊技回における演出の種別から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定することが可能となる。したがって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。
【８０６５】
［特徴ｋＰ３］
特徴ｋＰ２に記載の遊技機であって、
前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第１遊技回演出よりも高い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、
前記実行期間決定手段は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、前記遊技回において実行される確率が高い演出種別の演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８０６６】
特徴ｋＰ３によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出種別の演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。
【８０６７】
［特徴ｋＰ４］
特徴ｋＰ２に記載の遊技機であって、
前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記第１遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、
前記実行期間決定手段は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、前記遊技回において実行される確率が高い演出種別の演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８０６８】

特徴ｋＰ４によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、実行される確率が低く希少性が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【８０６９】

［特徴ｋＰ５］

特徴ｋＰ２から特徴ｋＰ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出種別記憶手段は、

前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【８０７０】

特徴ｋＰ５によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出が出現する所定の期間を推定し当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴ｋＰ５によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【８０７１】

＜特徴ｋＱ群＞

特徴ｋＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態から抽出される。

【８０７２】

［特徴ｋＱ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、

所定の期間において、特定の演出を実行する特定演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８９のエンディング演出設定処理）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する第１演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８９のエンディング演出設定処理のステップＳｋ２８０６～ステップＳｋ２８１０）と、

前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を含む演出を、前記特定の

演出として実行する第２演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８９のエンディング演出設定処理のステップＳｋ２８１３）と、
前記所定の期間において、前記第１演出実行手段と前記第２演出実行手段のうちのいずれか一つを択一的に実行させる選択実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８０７３】
特徴ｋＱ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、遊技回実行手段によって、所定の抽選処理の判定の結果を報知するための遊技回が実行され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる選択実行手段によって、設定変更手段によって定められた当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される第１演出実行手段と、当選確率の設定を示唆する画像を含む演出が特定の演出として実行される第２演出実行手段とのうちのいずれか一つが択一的に実行される。このため、遊技者は、当選確率の設定を示唆する画像によって当選確率の設定を推測（高い精度で、推測可能）するか、または、所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することが可能となる。したがって、遊技者は、当選確率の設定を推測することについてランダム性を強く感じることになり、当選確率の設定を示唆する画像を含む演出が出現して欲しいといった期待感と、所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量るといったゲーム性とを併せて楽しむことができる。この結果、特徴ｋＱ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８０７４】
［特徴ｋＱ２］
特徴ｋＱ１に記載の遊技機であって、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８４のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８６の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８７の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８８の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、
を備え、
前記選択実行手段は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいて、前記第１演出手段と前記第２演出手段のうちのいずれか一つを択一的に実行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８０７５】
特徴ｋＱ２によれば、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて、第１演出手段と前記第２演出手段のうちのいずれか一つが択一的に実行される。このため、遊技者は

、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察することによって、特定の演出が第１演出実行手段と第２演出実行手段のいずれによって実行されるかを予想することができる。したがって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。

【８０７６】

［特徴ｋＱ３］

特徴ｋＱ２に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（スーパーリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第１遊技回演出よりも高い第２遊技回演出（スペシャルリーチ）と、を少なくとも有し、

前記選択実行手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出の場合に、前記第１演出実行手段を実行させ、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第２遊技回演出の場合に、前記第２演出実行手段を実行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【８０７７】

特徴ｋＱ３によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が低い第１遊技回演出である場合に、第１演出実行手段によって特定の演出が実行され、演出の種別が抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出である場合に、第２演出実行手段によって特定の演出が実行される。翻って、第２演出実行手段によって実行される特定の演出は、当選確率の設定を示唆する画像を含む演出であることから、当選確率の設定を高い精度で容易に推定することができる。したがって、当選確率の設定を容易に推定する面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【８０７８】

［特徴ｋＱ４］

特徴ｋＱ３に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、さらに、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第１遊技回演出よりも低い第３遊技回演出（ノーマルリーチ）を有し、

を備え、

前記選択実行手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第３遊技回演出の場合に、前記第１演出実行手段を実行させる手段

を備え、

前記第１演出実行手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第３遊技回演出である場合よりも前記第１遊技回演出である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【８０７９】

特徴ｋＱ４によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が、抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が第２遊技回演出よりも低い第１遊技回演出および第３遊技回演出である場合に、共に、第１演出実行手段によって特定の演出が実行され、第２遊技回演出である場合に、第２演出実行手段によって特定の演出が実行される。その上、演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第３遊技回演出である場

合よりも第１遊技回演出である場合の方が、出現確率が高くなるように、特定の演出が実行される。したがって、第１～第３遊技回演出の中で期待度が最も低い第３遊技回演出の場合よりも、第１～第３遊技回演出の中で中間の期待度である第１遊技回演出の方が、出現確率が高くなるように、特定の演出が実行され、第１～第３遊技回演出の中で期待度が最も高い第２遊技回演出である場合に、当選確率の設定を示唆する画像によって当選確率の設定が示される。したがって、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別について、抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高いほど、遊技者は、高い精度で容易に、当選確率の設定を推測することが可能となる。

【８０８０】

［特徴ｋＱ５］

特徴ｋＱ２から特徴ｋＱ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出種別記憶手段は、

前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【８０８１】

特徴ｋＱ５によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出が出現する所定の期間を推定し当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴ｋＱ５によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【８０８２】

＜特徴ｋＲ群＞

特徴ｋＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例６から抽出される。

【８０８３】

［特徴ｋＲ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、

所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８９のエンディング演出設定処理）と、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶

エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８４のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８６の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８７の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８８の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記所定の出現確率が、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８９のエンディング演出設定処理）

を備えることを特徴とする遊技機。

【８０８４】

特徴ｋＲ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいた出現確率となるように実行される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した前記遊技回における演出の種別から、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が出現する確率を推測し、上記特定の演出が出現するのを待ち、出現した特定の演出から、当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。

【８０８５】

比較例の遊技機として、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例の遊技機では、上記特定の演出の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴ｋＲ１によれば、所定の期間において、起点となる時から所定回数となったときの遊技回において実行される演出の種別に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行されることから、遊技者は、特定の演出の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して特定の演出が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８０８６】

また、特徴ｋＲ１によれば、遊技者は、特定の演出の出現確率を推測するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【８０８７】

特徴ｋＲ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【８０８８】

［特徴ｋＲ２］

特徴ｋＲ１に記載の遊技機であって、
前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第１遊技回演出よりも高い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、
前記特定演出実行手段は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高い
ことを特徴とする遊技機。
【８０８９】
特徴ｋＲ２によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。
【８０９０】
［特徴ｋＲ３］
特徴ｋＲ１に記載の遊技機であって、
前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記第１遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、
前記特定演出実行は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高い
ことを特徴とする遊技機。
【８０９１】
特徴ｋＲ３によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、実行される確率が低く希少性が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。
【８０９２】
［特徴ｋＲ４］
特徴ｋＲ１から特徴ｋＲ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７４の大入賞口開閉処理）を備え、
前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である
ことを特徴とする遊技機。
【８０９３】
特徴ｋＲ４によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽

選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。
【８０９４】
［特徴ｋＲ５］
特徴ｋＲ１から特徴ｋＲ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出種別記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８０９５】
特徴ｋＲ５によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出の出現確率を推測することができる。したがって、特徴ｋＲ５によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【８０９６】
＜特徴ｋＳ群＞
特徴ｋＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例７から抽出される。
【８０９７】
［特徴ｋＳ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８４のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８６の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８７の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実

行される図２８８の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいて決定する実行期間決定手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２９７のノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ３３０２～ステップＳｋ３３０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２９８のスーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ３４０２～ステップＳｋ３４０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２９６１の外れ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ４２０２～ステップＳｋ４２０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図３０７のエンディング演出処理のステップＳｋ４３０２～ステップＳｋ４３０６等）
を備えることを特徴とする遊技機。
【８０９８】
特徴ｋＳ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が所定の出現確率となるように実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて決定される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した前記遊技回における演出の種別から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、上記特定の演出が出現するのを待ち、出現した特定の演出から、当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する所定の期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＳ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８０９９】
また、特徴ｋＳ１によれば、遊技者は、特定の演出の出現期間を推定するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【８１００】
特徴ｋＳ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行うことで、特定の演出を実行する期間が発生し易い台を自身の手で生み出すことができる。
【８１０１】
［特徴ｋＳ２］
特徴ｋＳ１に記載の遊技機であって、
前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度

が前記第１遊技回演出よりも高い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、
前記実行期間決定手段は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８１０２】
特徴ｋＳ２によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。
【８１０３】
［特徴ｋＳ３］
特徴ｋＳ１に記載の遊技機であって、
前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記第１遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、
前記実行期間決定手段は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、前記遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８１０４】
特徴ｋＳ３によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、実行される確率が低く希少性が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。
【８１０５】
［特徴ｋＳ４］
特徴ｋＳ１から特徴ｋＳ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７４の大入賞口開閉処理）を備え、
前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第１の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む
ことを特徴とする遊技機。
【８１０６】
特徴ｋＳ４によれば、遊技回における演出を実行するための第１の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が実行される。第２の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第１の

期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。
【８１０７】
［特徴ｋＳ５］
特徴ｋＳ１から特徴ｋＳ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出種別記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８１０８】
特徴ｋＳ５によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出の出現期間を推定することができる。したがって、特徴ｋＳ５によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【８１０９】
＜特徴ｋＴ群＞
特徴ｋＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例８から抽出される。
【８１１０】
［特徴ｋＴ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
遊技球を発射する発射手段と、
到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振り分け機構２５０）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、
起点となる時から前記振分手段に到達した遊技球の数がＮ個（Ｎは１以上の整数）となったときに、当該Ｎ個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する振分先記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図３１０の入球時の更新処理）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、

前記所定の出現確率が、前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先に基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図３１５のエンディング演出設定処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【８１１１】
特徴ｋＴ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、振分先記憶手段によって、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によって複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかが振り分け先として記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先に基づいた出現確率となるように実行される。このため、遊技者は、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、その振り分け先をまず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した振り分け先から、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が出現する確率を推測し、上記特定の演出が出現するのを待ち、出現した特定の演出から、当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。
【８１１２】
比較例の遊技機として、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例の遊技機では、上記特定の演出の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴ｋＴ１によれば、所定の期間において、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを示す振り分け先に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行されることから、遊技者は、特定の演出の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して特定の演出が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８１１３】
また、特徴ｋＴ１によれば、遊技者は、特定の演出の出現確率を推測するためには、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がＮ個となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、このＮ個となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【８１１４】
特徴ｋＴ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がＮ個となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。
【８１１５】
［特徴ｋＴ２］
特徴ｋＴ１に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な第１入球手段（第１始動口２３３）と、
遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口２３４）と、
を備え、
前記情報取得手段における前記取得条件は、前記第１入球手段への遊技球の入球または前記第２入球手段への遊技球の入球であり、
さらに、
前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第２入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第１の入球部への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段

を備え、
前記振分手段は、
前記複数の経路として、前記第１入球手段へ至る第１経路と、前記第２入球手段へ至る第２経路とを備え、
前記特定演出実行手段は、
前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先が前記第１経路である場合よりも前記第２経路である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高い
ことを特徴とする遊技機。
【８１１６】
特徴ｋＴ２によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第１入球手段へ至る第１経路である場合よりも、第１入球手段よりも付与される特典が有利な第２入球手段へ至る第２経路である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時からＮ個目の遊技球についての振分手段による振り分け先が第２経路となって欲しいといった期待感を付与することができる。
【８１１７】
［特徴ｋＴ３］
特徴ｋＴ１または特徴ｋＴ２に記載の遊技機であって、
前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である
ことを特徴とする遊技機。
【８１１８】
特徴ｋＴ３によれば、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。
【８１１９】
［特徴ｋＴ４］
特徴ｋＴ１から特徴ｋＴ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記振分先記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから１個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８１２０】
特徴ｋＴ４によれば、振分先記憶手段は、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、特定の演出の出現確率を推測することができる。したがって、特徴ｋＴ４によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【８１２１】
＜特徴ｋＵ群＞
特徴ｋＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例９から抽出される。
【８１２２】
［特徴ｋＵ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当

否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
遊技球を発射する発射手段と、
到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振り分け機構２５０）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、
起点となる時から前記振分手段に到達した遊技球の数がＮ個（Ｎは１以上の整数）となったときに、当該Ｎ個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する振分先記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図３１０の入球時の更新処理）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先に基づいて決定する実行期間決定手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【８１２３】
特徴ｋＵ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、振分先記憶手段によって、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によって複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかが振り分け先として記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が所定の出現確率となるように実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて決定される。このため、遊技者は、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、その振り分け先をまず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した振り分け先から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、上記特定の演出が出現するのを待ち、出現した特定の演出から、当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する所定の期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＵ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促

すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８１２４】
　また、特徴ｋＵ１によれば、遊技者は、特定の演出の出現期間を推定するためには、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がＮ個となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、このＮ個となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【８１２５】
　特徴ｋＵ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がＮ個となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。
【８１２６】
［特徴ｋＵ２］
　特徴ｋＵ１に記載の遊技機であって、
　遊技球が入球可能な第１入球手段（第１始動口２３３）と、
　遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口２３４）と、
　を備え、
　前記情報取得手段における前記取得条件は、前記第１入球手段への遊技球の入球または前記第２入球手段への遊技球の入球であり、
　さらに、
　前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第２入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第１の入球部への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段
　を備え、
　前記振分手段は、
　前記複数の経路として、前記第１入球手段へ至る第１経路と、前記第２入球手段へ至る第２経路とを備え、
　前記実行期間決定手段は、
　前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先が前記第１経路である場合よりも前記第２経路である場合の方が、実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段
　を備えることを特徴とする遊技機。
【８１２７】
　特徴ｋＵ２によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第１入球手段へ至る第１経路である場合よりも、第１入球手段よりも付与される特典が有利な第２入球手段へ至る第２経路である場合の方が、実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時からＮ個目の遊技球についての振分手段による振り分け先が第２経路となって欲しいといった期待感を付与することができる。
【８１２８】
［特徴ｋＵ３］
　特徴ｋＵ１または特徴ｋＵ２に記載の遊技機であって、
　前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第１の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む
　ことを特徴とする遊技機。
【８１２９】
　特徴ｋＵ３によれば、遊技回における演出を実行するための第１の期間と、当選する条

件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。第２の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第１の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。

【８１３０】

［特徴ｋＵ４］

特徴ｋＵ１から特徴ｋＵ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記振分先記憶手段は、

起点となる時から１個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【８１３１】

特徴ｋＵ４によれば、振分先記憶手段は、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、特定の演出の出現期間を推定することができる。したがって、特徴ｋＵ４によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【８１３２】

＜特徴ｋＶ群＞

特徴ｋＶ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例１０から抽出される。

【８１３３】

［特徴ｋＶ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、

所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、

前記所定の出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出する程度パラメータ導出手段（出現確率抽選）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記所定の出現確率が前記程度パラメータに基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【８１３４】

特徴ｋＶ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、程度パラメータ導出手段によって、特定の演出の出現確率の程度を定めるための程度パラメータが導出され、特定演出実行

手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が、程度パラメータ導出手段によって導出された程度パラメータに基づいた出現確率となるように実行される。当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出を、所定の期間において、予め定められた出現確率で実行する比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる。これに対して、特徴ｋＶ１によれば、特定の演出は程度パラメータ導出手段によって導出された程度パラメータに基づいた出現確率となるように実行されることから、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、特定の演出の出現確率についてランダム性を感じる。このため、特徴ｋＶ１の遊技機によれば、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が出現し易い状態にあることへの期待感を、遊技者に付与することができる。

【８１３５】

［特徴ｋＶ２］

特徴ｋＶ１に記載の遊技機であって、

前記程度パラメータ導出手段によって導出された前記程度パラメータに対応した演出を実行する程度パラメータ演出実行手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【８１３６】

特徴ｋＶ２によれば、遊技者は、程度パラメータに対応した演出を、予め観察して記憶し、その後、その記憶した演出から、所定の期間における上記特定の演出の出現確率の程度を推測することができる。したがって、遊技者は、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出の出現確率を推測することができる。

【８１３７】

［特徴ｋＶ３］

特徴ｋＶ２に記載の遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理を備え、

前記程度パラメータ導出手段は、

抽選によって、予め定めた複数の候補から前記程度パラメータを決定する手段を備え、

前記程度パラメータ演出実行手段は、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間内において、前記程度パラメータに対応した演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８１３８】

特徴ｋＶ３によれば、遊技者は、特定の演出の出現確率を推測するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間に遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この期間に遊技を行うことを積極的に促すことができる。例えば、起点が遊技機の起動時とすれば、特徴ｋＶ３によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【８１３９】

［特徴ｋＶ４］

特徴ｋＶ３に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７４の大入賞口開閉処理）を備え、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。
【８１４０】
特徴ｋＶ４によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。
【８１４１】
＜特徴ｋＷ群＞
特徴ｋＷ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例１１とから抽出される。
【８１４２】
［特徴ｋＷ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、
前記所定の出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出する程度パラメータ導出手段（出現期間抽選）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記程度パラメータ導出手段によって導出された前記程度パラメータに基づいて決定する実行期間決定手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８１４３】
特徴ｋＷ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、程度パラメータ導出手段によって、特定の演出の出現確率の程度を定めるための程度パラメータが導出され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、程度パラメータ導出手段によって導出された程度パラメータに基づいて決定される。当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＷ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を感じる。出現期間が変われば、通常、出現頻度が変わるため、遊技者は、特定の演出の出現し易さについてもランダム性を感じる。このため、特徴ｋＷ１の遊技機によれば、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が出現し易い状態にあることへの期待感を、遊技者に付与することができ

る。
【８１４４】
［特徴ｋＷ２］
特徴ｋＷ１に記載の遊技機であって、
起点となる時から所定の期間内において、前記程度パラメータ導出手段によって導出された前記程度パラメータに対応した演出を実行する程度パラメータ演出実行手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８１４５】
特徴ｋＷ２によれば、遊技者は、程度パラメータに対応した演出を、予め観察して記憶し、その後、その記憶した演出から、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が出現する期間を予測することができる。
【８１４６】
［特徴ｋＷ３］
特徴ｋＷ２に記載の遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）を備え、
前記程度パラメータ導出手段は、
抽選によって、予め定めた複数の候補から前記程度パラメータを決定する手段を備え、
前記程度パラメータ演出実行手段は、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間内において、前記程度パラメータに対応した演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８１４７】
特徴ｋＷ３によれば、遊技者は、特定の演出の出現期間を推定するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間に遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この期間に遊技を行うことを積極的に促すことができる。例えば、起点が遊技機の起動時とすれば、特徴ｋＷ３によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【８１４８】
［特徴ｋＷ４］
特徴ｋＷ３に記載の遊技機であって、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７４の大入賞口開閉処理）を備え、
前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第１の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む
ことを特徴とする遊技機。
【８１４９】
特徴ｋＷ４によれば、遊技回における演出を実行するための第１の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。第２の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第１の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。
【８１５０】

＜特徴ｌＡ群＞
特徴ｌＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【８１５１】
［特徴ｌＡ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３５３の遊技回制御処理）と、
第１の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、
を備える遊技機において、
前記遊技回実行手段は、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、記憶された前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる手段であって、前記状態情報を移行させるタイミングが異なる移行モードとして、前記タイミングを前記遊技回の開始時とする第１の移行モード（先落ちモード）と、前記タイミングを前記遊技回の終了時とする第２の移行モード（後落ちモード）と、を少なくとも有し、第１の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとき）に前記第１の移行モードを実行可能とし、第２の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとき）に前記第２の移行モードを実行可能とする状態情報移行手段（図３５８の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４、Ｓｘ１１１０～Ｓｘ１１１６）
を備えることを特徴とする遊技機。
【８１５２】
特徴ｌＡ１によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、状態記憶手段に記憶された状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時となる第１の移行モードと、遊技回の終了時となる第２の移行モードと、の間で切り替えられる。このため、特徴ｌＡ１によれば、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回において、状態情報が移行された後の第１の状態を特定する情報に基づく遊技と、状態情報が移行される前の第１の状態以外の状態を特定する情報に基づく遊技と、の２通りで遊技がなされる。したがって、特徴ｌＡ１によれば、遊技回における遊技の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。
【８１５３】
［特徴ｌＡ２］
特徴ｌＡ１に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、
を備え、
前記制御手段は、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第２の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第１の制御モードを実行可能とする
ことを特徴とする遊技機。
【８１５４】
特徴ｌＡ２によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。このため、特徴ｌＡ２によれば、遊技者は、補助手段の状態を目視によって観察することによって、状態情報の現在の状態を推測することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を一層図ることができる。
【８１５５】
［特徴ｌＡ３］
特徴ｌＡ２に記載の遊技機であって、
前記判定手段は、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、
前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報に移行させる手段（図３５７の転落判定処理におけるステップＳｌ１００４，Ｓｘ１００５，Ｓｘ１００７）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８１５６】
特徴ｌＡ３によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の条件が成立して第１の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回と、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行させられ、その状態情報の変化と連動して補助手段の状態が第１の制御モードに移行させられる。このため、遊技者は、遊技回の開始時に補助手段の状態が第１の制御モードとなったことを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の条件が成立して第１の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の内のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内のいずれであるかについては、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｌＡ３によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。
【８１５７】
［特徴ｌＡ４］
特徴ｌＡ２または特徴ｌＡ３に記載の遊技機であって、
前記判定手段は、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の

判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、
　前記特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回において、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報に維持させる手段（図３５７の転落判定処理におけるステップＳｌ１００３によるＮＯ判定、図３５８の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４によるＮＯ判定）と、
　を備えることを特徴とする遊技機。
【８１５８】
　特徴ｌＡ４によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の条件が成立して第２の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回（外れ時の遊技回）と、のいずれの場合にも、その遊技回において、状態情報は第１の状態以外の状態を特定する情報に維持される。このため、遊技者は、遊技回において、補助手段の状態が第２の制御モードを継続していることを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の条件が成立して第２の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の内のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内のいずれであるかについては、補助手段の状態から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｌＡ４によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。
【８１５９】
［特徴ｌＡ５］
　特徴ｌＡ１から特徴ｌＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記状態情報移行手段は、
　前記状態情報が前記第１の状態を特定する情報から前記第１の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、前記状態情報を移行させることを行う手段
　を備えることを特徴とする遊技機。
【８１６０】
　特徴ｌＡ５によれば、状態情報が第１の状態を特定する情報から第１の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、特別情報が所定の条件を満たすものである場合において、遊技の態様についての幅を広げることができる。
【８１６１】
＜特徴ｌＢ群＞
　特徴ｌＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【８１６２】
［特徴ｌＢ１］
　取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
　取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
　前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３５３の遊技回制御処理）と、
　前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすことを第１の条件（当たり抽選において大当たりに当選すること）とし、前記第１の条件が成立した第１の結果と、前記第１の条件よりも遊技者にとって有利度合いが低い第２の条件（外れリーチを発生すると判定されること）が成立した第２の結果と、前記第２の条件よりも遊技者にとって有利度合いが低い第３の条件（転落抽選において当選すること）が成立した第３の結果と、のうちのいずれに該当するかを告知する結果告知演出を実行する結果告知演出手段と、
前記結果告知演出の前に所定演出を実行する手段であって、前記所定演出として、前記第１の結果と前記第３の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第１示唆演出（生死バトル演出）と、前記第１の結果と前記第２の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第２示唆演出（優勢バトル演出）と、のうちのいずれか一方を実行する所定演出実行手段と、
を備える遊技機。
【８１６３】
特徴ｌＢ１によれば、遊技回において、特別情報が所定の条件を満たすといった第１の条件が成立した第１の結果と、第１の条件よりも遊技者にとって有利度合いが低い第２の条件が成立した第２の結果と、第２の条件よりも遊技者にとって有利度合いが低い第３の条件が成立した第３の結果と、のうちのいずれに該当するかを告知する結果告知演出が実行されるが、この結果告知演出の前に所定演出が実行される。所定演出としては、第１の結果と第３の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第１示唆演出と、第１の結果と第２の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第２示唆演出と、のうちのいずれか一方が実行される。従来、３つの結果を示唆演出する場合には、第１の結果、第２の結果、および第３の結果の内のいずれかに該当することを示唆することが一般的であるが、この場合には、示唆演出が一種類に限られてしまう。これに対して、特徴ｌＢ１によれば、第１の結果と第３の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第１示唆演出と、第１の結果と第２の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第２示唆演出と、いった２種類の示唆演出を実行することができる。したがって、特徴ｌＢ１によれば、遊技回において結果告知演出の前に行う所定演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。
【８１６４】
［特徴ｌＢ２］
特徴ｌＢ１に記載の遊技機であって、
第１の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、記憶された前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる手段であって、前記状態情報を移行させるタイミングが異なる移行モードとして、前記タイミングを前記遊技回の開始時とする第１の移行モード（先落ちモード）と、前記タイミングを前記遊技回の終了時とする第２の移行モード（後落ちモード）と、を少なくとも有し、第１の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとき）に前記第１の移行モードを実行可能とし、第２の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとき）に前記第２の移行モードを実行可能とする状態情報移行手段（図３５８の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４、Ｓｘ１１１０～Ｓｘ１１１６）を備え、
前記所定演出実行手段は、
前記第１の移行モードで前記移行が行われる遊技回において前記第１示唆演出を実行し、前記第２の移行モードで前記移行が行われる遊技回において前記第２示唆演出を実行す

る手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【８１６５】
　特徴ｌＢ２によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、状態記憶手段に記憶された状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時となる第１の移行モードと、遊技回の終了時となる第２の移行モードと、の間で切り替えられ、第１の移行モードで移行が行われる遊技回において第１示唆演出が実行され、第２の移行モードで移行が行われる遊技回において第２示唆演出が実行される。このため、特徴ｌＢ２によれば、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回において、状態情報が移行された後の第１の状態を特定する情報に基づく第１示唆演出と、状態情報が移行される前の第１の状態以外の状態を特定する情報に基づく第２示唆演出と、の２通りで示唆演出がなされる。したがって、特徴ｌＢ２によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合の遊技回における演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を一層図ることができるという効果を奏する。
【８１６６】
［特徴ｌＢ３］
　特徴ｌＢ２に記載の遊技機であって、
　遊技球が入球可能な入球手段と、
　前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
　前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
　前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、
　を備え、
　前記制御手段は、
　前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第２の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第１の制御モードを実行可能とする
　ことを特徴とする遊技機。
【８１６７】
　特徴ｌＢ３によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。このため、特徴ｌＢ３によれば、遊技者は、補助手段の状態を目視によって観察することによって、状態情報の現在の状態を推測することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。
【８１６８】
［特徴ｌＢ４］
　特徴ｌＢ３に記載の遊技機であって、
　前記判定手段は、
　前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、
　前記遊技回実行手段は、
　前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、

前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報に移行させる手段（図３５７の転落判定処理におけるステップＳｌ１００４，Ｓｘ１００５，Ｓｘ１００７）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８１６９】
特徴ｌＢ４によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の条件が成立して第１の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回と、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行させられ、その状態情報の変化と連動して補助手段の状態が第１の制御モードに移行させられる。このため、遊技者は、遊技回の開始時に補助手段の状態が第１の制御モードとなったことを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の条件が成立して第１の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の内のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内のいずれであるかについては、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｌＢ４によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。
【８１７０】
［特徴ｌＢ５］
特徴ｌＢ３または特徴ｌＢ４に記載の遊技機であって、
前記判定手段は、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回において、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報に維持させる手段（図３５７の転落判定処理におけるステップＳｌ１００３によるＮＯ判定、図３５８の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４によるＮＯ判定）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８１７１】
特徴ｌＢ５によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の条件が成立して第２の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回（外れ時の遊技回）と、のいずれの場合にも、その遊技回において、状態情報は第１の状態以外の状態を特定する情報に維持される。このため、遊技者は、遊技回において、補助手段の状態が第２の制御モードを継続していることを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の条件が成立して第２の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の内のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内のいずれであるかについては、補助手段の状態から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｌＢ５によれば、

遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。
【８１７２】
［特徴ｌＢ６］
特徴ｌＢ１から特徴ｌＢ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記状態情報移行手段は、
前記状態情報が前記第１の状態を特定する情報から前記第１の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、前記状態情報を移行させることを行う手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８１７３】
特徴ｌＢ６によれば、状態情報が第１の状態を特定する情報から第１の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、特別情報が所定の条件を満たすものである場合において、演出の態様についての幅を広げることができる。
【８１７４】
＜特徴ｌＣ群＞
特徴ｌＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【８１７５】
［特徴ｌＣ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３５３の遊技回制御処理）と、
遊技者にとっての有利度合いを変化させることのできる所定の動作を実行可能な所定動作実行手段（電動役物３４ａ、電動役物駆動部３４ｂ）と、
前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機において、
前記遊技回実行手段は、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、前記所定動作実行手段による前記所定の動作についての動作態様を、第２の動作態様から、前記第２の動作態様より遊技者にとって有利度合いが低い第１の動作態様に移行させる手段であって、前記動作態様を移行させるタイミングが異なる移行モードとして、前記タイミングを前記遊技回の開始時とする第１の移行モード（先落ちモード）と、前記タイミングを前記遊技回の終了時とする第２の移行モード（後落ちモード）と、を少なくとも有する動作態様移行手段（図３５８の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４、Ｓｘ１１１０～Ｓｘ１１１６）を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１の移行モードで前記移行が行われる遊技回において、前記第１演出（生死バトル演出）を実行し、前記第２の移行モードで前記移行が行われる遊技回において、前記第１演出よりも遊技者にとって有利度合いが高いことを示唆する第２演出（優勢バトル演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８１７６】
特徴ｌＣ１によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、所定動作実行手段による所定の動作についての動作態様が、第２の動作態様から、第２の動作態様より

遊技者にとって有利度合いが低い第１の動作態様に移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時となる第１の移行モードと、遊技回の終了時となる第２の移行モードと、の間で切り替えられる。そして、第１の移行モードで前記移行が行われる遊技回、すなわち、早くに有利度合いが低い第１の動作に移動する遊技回において、遊技者にとって有利度合いが低い側の第１演出が実行され、第２の移行モードで前記移行が行われる遊技回、すなわち、遅くに有利度合いが低い第１の動作に移動する遊技回において、遊技者にとって有利度合いが高い側の第２演出が実行される。このため、特徴ｌＣ１によれば、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回において、所定動作実行手段による前記所定の動作によって遊技者が得られる有利度合いに適合して、遊技者にとっての有利度合いが相違する第１演出と第２演出とを切り替えて行うことができる。したがって、特徴ｌＣ１によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合の遊技回における演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【８１７７】

［特徴ｌＣ２］

特徴ｌＣ１に記載の遊技機であって、

前記所定動作実行手段は、

遊技球が入球可能な入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有し、前記第１の制御モードを実行するによって前記第１の動作態様を実現し、前記第２の制御モードによって前記第２の動作態様を実現する制御手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【８１７８】

特徴ｌＣ２によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードを第２の制御モードから第１の制御モードに切り替えることによって、所定動作実行手段による所定の動作についての動作態様を、第２の動作態様から、第２の動作態様より遊技者にとって有利度合いが低い第１の動作態様に移行することができる。したがって、特徴ｌＣ２によれば、制御性に優れている。

【８１７９】

［特徴ｌＣ３］

特徴ｌＣ２に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、

前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記所定動作実行手段による前記所定の動作についての動作態様を、前記第２の動作態様から前記第１の動作態様に移行させる手段（図３５７の転落判定処理におけるステップＳｌ１００４，Ｓｘ１００５，Ｓｘ１００７）と、

を備えることを特徴とする遊技機。
【８１８０】
特徴ｌＣ３によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の条件が成立して第１の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回と、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、所定動作実行手段による所定の動作についての動作態様は、第２の動作態様から、第２の動作態様より遊技者にとって有利度合いが低い第１の動作態様に移行させる。このため、遊技者は、遊技回の開始時に所定動作実行手段による所定の動作についての動作態様が第１の動作態様となったことを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の条件が成立して第１の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の内のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内のいずれであるかについては、所定動作実行手段の動作態様の変化から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｌＣ３によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。
【８１８１】
［特徴ｌＣ４］
特徴ｌＣ２または特徴ｌＣ３に記載の遊技機であって、
前記判定手段は、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回において、前記所定動作実行手段による前記所定の動作についての動作態様を、前記第２の動作態様に維持させる手段（図３５７の転落判定処理におけるステップＳｌ１００３によるＮＯ判定、図３５８の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４によるＮＯ判定）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８１８２】
特徴ｌＣ４によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の条件が成立して第２の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回（外れ時の遊技回）と、のいずれの場合にも、その遊技回において、所定動作実行手段による前記所定の動作についての動作態様は第２の動作態様に維持される。このため、遊技者は、遊技回において、所定動作実行手段による所定の動作についての動作態様が第２の動作態様を継続していることを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の条件が成立して第２の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の内のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内のいずれであるかについては、所定動作実行手段の動作態様から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｌＣ４によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。
【８１８３】

＜特徴ｌＤ群＞
特徴ｌＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【８１８４】
［特徴ｌＤ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３５３の遊技回制御処理）と、
第１の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、
前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機において、
前記判定手段は、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、
前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され（転落抽選に当選せず）、かつ前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである（当たり抽選において大当たりに当選した）場合を特定の場合とし、前記特定の場合に係る遊技回の開始時に、記憶された前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる処理を行う遊技回開始時状態情報移行手段（図３５８の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４、Ｓｘ１１１０～Ｓｘ１１１６）と、
前記特定の場合に係る遊技回の終了時に、記憶された前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる処理を行う遊技回終了時状態情報移行手段（図３６３の遊技状態移行処理におけるステップＳｌ１６０６）と、
第１の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとき）に前記遊技回開始時状態情報移行手段による処理を実行可能とし、第２の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとき）に前記遊技回終了時状態情報移行手段による処理を実行可能とする移行切替手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記特定の場合に係る遊技回において、前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定されたこと（転落抽選に当選）と、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったこと（当たり抽選において大当たり当選）と、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（生死バトル演出）を実行する第１の示唆演出手段と、
前記特定の場合に係る遊技回において、前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ前記特別情報が前記所定の条件を満たさないものとなったことと、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（優勢バトル演出）を実行する第２の示唆演出手段と、

前記第１の条件が成立したときに前記第１の示唆演出手段による示唆演出を実行可能とし、前記第２の条件が成立したときに前記第２の示唆演出手段による示唆演出を実行可能とする示唆演出切替手段（図３７３の保証遊技回数後の演出パターン設定処理におけるステップＳｌ２６０３～Ｓｘ２６０８）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８１８５】
特徴ｌＤ１によれば、判定モード決定手段によって第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たす場合（＝特定の場合）に係る遊技回の開始時に、状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるとともに、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定されたことと、特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行される。判定モード決定手段によって第１の判定モードで前記判定を実行することが決定されることは、特別情報が所定の条件を満たす確率が低くなることであることから、遊技者にとっての有利度合いが低くなってしまう。一方、特別情報が所定の条件を満たすものとなることは、遊技者にとって有利度合いが高くなることである。このため、特徴ｌＤ１によれば、状態情報を第１の状態を特定する情報に移行するタイミングが、遊技者の開始時である場合に、遊技者にとって有利度合いが低いことと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行されることになる。状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されることが、遊技者に不利益を与えるものであると仮定するなら、特徴ｌＤ１によれば、遊技回が開始される時点で遊技者は不利益を受けることになり、そのことを告知する前に、遊技者にとって有利度合いが低いことと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出を行うことができる。したがって、特徴ｌＤ１によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８１８６】
また、特徴ｌＤ１によれば、判定モード決定手段によって第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たす場合（＝特定の場合）に係る遊技回の終了時に、状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるとともに、判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たさないものとなったことと、特別情報が所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行される。判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たさないということは、遊技者にとっての有利でも不利でもない状態ということができる。一方、特別情報が所定の条件を満たすものとなることは、遊技者にとって有利度合いが高くなることである。このため、特徴ｌＤ１によれば、状態情報を第１の状態を特定する情報に移行するタイミングが、遊技者の終了時である場合に、遊技者にとって有利でも不利でもないことと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行されることになる。状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されることが、遊技者に不利益を与えるものであると仮定するなら、特徴ｌＤ１によれば、遊技回が終了するまで遊技者は不利益を受けることはないことから、その遊技回において、遊技者にとって有利でも不利でもないこととと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出を行うことができる。したがって、特徴ｌＤ１によれば、遊技者に期待感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。
【８１８７】
さらに、特徴ｌＤ１によれば、判定モード決定手段によって第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たす場合（＝特定の場合）に係る遊技回において、第１の示唆演出手段による示唆演出と第２の示唆演出手段による

示唆演出との２通りで演出がなされる。したがって、特徴ｌＤ１によれば、特定の場合に係る遊技回における演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【８１８８】

［特徴ｌＤ２］

特徴ｌＤ１に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第２の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第１の制御モードを実行可能とする

ことを特徴とする遊技機。

【８１８９】

特徴ｌＤ２によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。このため、特徴ｌＤ２によれば、遊技者は、補助手段の状態を目視によって観察することによって、状態情報の現在の状態を推測することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【８１９０】

［特徴ｌＤ３］

特徴ｌＤ１または特徴ｌＤ２に記載の遊技機であって、

前記遊技回開始時状態情報移行手段および前記遊技回終了時状態情報移行手段のそれぞれは、

前記状態情報が前記第１の状態を特定する情報から前記第１の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、前記特定の場合に、前記状態情報を移行させることを行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【８１９１】

特徴ｌＤ３によれば、状態情報が第１の状態を特定する情報から第１の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、特別情報が所定の条件を満たすものである場合において、遊技の態様についての幅を広げることができる。

【８１９２】

＜特徴ｌＥ群＞

特徴ｌＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【８１９３】

［特徴ｌＥ１］

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判

定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３５３の遊技回制御処理）と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、
前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機において、
所定の移行条件が成立したことを契機として、前記判定モードを前記第１の判定モードから前記第２の判定モードに移行させるとともに、前記制御モードを前記第１の制御モードから前記第２の制御モードに移行させる判定モード・制御モード移行手段と、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、
前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記判定モードを前記第２の判定モードから前記第１の判定モードに移行させる判定モード移行手段（図３５７の転落判定処理におけるステップＳｌ１００４）と、
前記判定モード・制御モード移行手段によって前記判定モードが前記第１の判定モードから前記第２の判定モードに移行された時を起点として、前記起点からの前記遊技回の実行回数が所定の回数に達するまで、前記制御モードとして前記第２の制御モードを継続させる所定回数前処理手段と、
前記起点からの前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後において、前記判定モードが前記第２の判定モードである場合に、前記制御モードとして前記第２の制御モードを継続させ、前記判定モードが前記第２の制御モードから前記第１の判定モードに移行した場合に、前記制御モードを前記第２の制御モードから前記第１の制御モードに移行させる所定回数後処理手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記起点からの前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後において、前記制御モードとして前記第２の制御モードが継続している場合に、前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定された遊技回（転落抽選に当選した遊技回）、または、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである遊技回（大当たり当選した遊技回）に、所定内容の演出（生死バトル演出）を行う第１演出手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定された遊技回（外れの遊技回）、または、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである遊技回（大当たり当選した遊技回）に、前記所定内容とは相違する内容の演出（優勢バトル演出）を行う第２演出手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８１９４】

特徴ｌＥ１によれば、判定モードが第２の判定モードに移行された時を起点として、起点からの遊技回の実行回数が所定の回数に達した後において、制御モードが第２の制御モードを継続している場合に、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回、または、特別情報が所定の条件を満たすものである遊技回に、所定内容の演出が実行される。一方、特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回、または、特別情報が所定の条件を満たすものである遊技回に、前記所定内容とは相違する内容の演出が実行される。したがって、起点からの遊技回の実行回数が所定の回数に達した後の遊技回において、所定内容の演出と所定内容とは相違する内容の演出との２通りで演出を行うことができることから、演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【８１９５】

［特徴ｌＥ２］

特徴ｌＥ１に記載の遊技機であって、

前記起点からの前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後において、前記制御モードが前記第２の制御モードに維持されている場合に、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである（大当たりに当選したとき）前記遊技回の開始時に、前記判定モードを前記第２の判定モードから前記第１の判定モードに移行させる手段

を備え、

前記第１演出手段は、

前記所定内容の演出として、前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定されたこと（転落抽選に当選）と、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったこと（当たり抽選において大当たり当選）と、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（生死バトル演出）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【８１９６】

特徴ｌＥ２によれば、起点からの遊技回の実行回数が所定の回数に達した後において、制御モードが第２の制御モードに維持されている場合に、特別情報が所定の条件を満たすものである遊技回の開始時と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回の開始時に、判定モードは第２の判定モードから第１の判定モードに移行されるとともに、当該遊技回において、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定されたことと、特別情報が所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行される。判定モード決定手段によって第１の判定モードで前記判定を実行することが決定されることは、特別情報が所定の条件を満たす確率が低くなることであることから、遊技者にとっての有利度合いが低くなってしまう。一方、特別情報が所定の条件を満たすものとなることは、遊技者にとって有利度合いが高くなることである。このため、特徴ｌＥ２によれば、遊技者にとって有利度合いが低いことと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行されることになり、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【８１９７】

［特徴ｌＥ３］

特徴ｌＥ１または特徴ｌＥ２に記載の遊技機であって、

前記第２演出手段は、

前記所定内容とは相違する内容の演出として、前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ前記特別情報が前記所定の条件を満たさないものとなったことと（外れ）、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（優勢バトル演出）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【８１９８】
特徴ｌＥ３によれば、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回、または、特別情報が所定の条件を満たすものである遊技回において、遊技者にとって有利でも不利でもないこととと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出を行うことができる。したがって、特徴ｌＥ３によれば、遊技者に期待感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。
【８１９９】
＜特徴ｌＦ群＞
特徴ｌＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【８２００】
[特徴ｌＦ１]
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３５３の遊技回制御処理）と、
第１の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、
前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機において、
前記判定手段は、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、
前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され（転落抽選に当選せず）、かつ前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである（当たり抽選において大当たりに当選した）場合を特定の場合とし、前記特定の場合に係る遊技回の終了時に、記憶された前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる処理を行う遊技回終了時状態情報移行手段（図３６３の遊技状態移行処理におけるステップＳｌ１６０６）と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記特定の場合に係る遊技回において、前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ前記特別情報が前記所定の条件を満たさないものとなったことと、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（優勢バトル演出）を実行する第１の示唆演出手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８２０１】
特徴ｌＦ１によれば、判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たす場合（＝特定の場合）に係る遊技回の終了時に、状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるとともに、判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行

することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たさないものとなったことと、特別情報が所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行される。判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たさないということは、遊技者にとっての有利でも不利でもない状態ということができる。一方、特別情報が所定の条件を満たすものとなることは、遊技者にとって有利度合いが高くなることである。このため、特徴ｌＦ１によれば、状態情報を第１の状態を特定する情報に移行するタイミングが、遊技者の終了時である場合に、遊技者にとって有利でも不利でもないことと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行されることになる。状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されることが、遊技者に不利益を与えるものであると仮定するなら、特徴ｌＦ１によれば、遊技回が終了するまで遊技者は不利益を受けることはないことから、その遊技回において、遊技者にとって有利でも不利でもないこととと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出を行うことができる。したがって、特徴ｌＦ１によれば、遊技者に期待感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【８２０２】

［特徴ｌＦ２］

特徴ｌＦ１に記載の遊技機であって、

前記遊技回実行手段は、

前記特定の場合に係る遊技回の開始時に、記憶された前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる処理を行う遊技回開始時状態情報移行手段（図３５８の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４、Ｓｘ１１１０～Ｓｘ１１１６）と、

第１の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとき）に前記遊技回開始時状態情報移行手段による処理を実行可能とし、第２の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとき）に前記遊技回終了時状態情報移行手段による処理を実行可能とする移行切替手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定の場合に係る遊技回において、前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定されたこと（転落抽選に当選）と、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったこと（当たり抽選において大当たり当選）と、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（生死バトル演出）を実行する第２の示唆演出手段と、

前記第１の条件が成立したときに前記第２の示唆演出手段による示唆演出を実行可能とし、前記第２の条件が成立したときに前記第１の示唆演出手段による示唆演出を実行可能とする示唆演出切替手段（図３７３の保証遊技回数後の演出パターン設定処理におけるステップＳｌ２６０３～Ｓｘ２６０８）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【８２０３】

特徴ｌＦ２によれば、判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たす場合（＝特定の場合）に係る遊技回の開始時に、状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるとともに、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定されたことと、特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行される。判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定されることは、特別情報が所定の条件を満たす確率が低くなることであることから、遊技者にとっての有利度合いが低くなってしまう。一方、特別情報が所定の条件を満たすものとなることは、遊技者にとって有利度合

いが高くなることである。このため、特徴ｌＤ１によれば、状態情報を第１の状態を特定する情報に移行するタイミングが、遊技者の開始時である場合に、遊技者にとって有利度合いが低いことと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行されることになる。状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されることが、遊技者に不利益を与えるものであると仮定するなら、特徴ｌＦ２によれば、遊技回が開始される時点で遊技者は不利益を受けることになり、そのことを告知する前に、遊技者にとって有利度合いが低いことと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出を行うことができる。したがって、特徴ｌＦ２によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８２０４】

［特徴ｌＦ３］

特徴ｌＦ１または特徴ｌＦ２に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第２の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第１の制御モードを実行可能とする

ことを特徴とする遊技機。

【８２０５】

特徴ｌＦ３によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。このため、特徴ｌＦ３によれば、遊技者は、補助手段の状態を目視によって観察することによって、状態情報の現在の状態を推測することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【８２０６】

［特徴ｌＦ４］

特徴ｌＦ１から特徴ｌＦ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技回開始時状態情報移行手段および前記遊技回終了時状態情報移行手段のそれぞれは、

前記状態情報が前記第１の状態を特定する情報から前記第１の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、前記特定の場合に、前記状態情報を移行させることを行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【８２０７】

特徴ｌＦ４によれば、状態情報が第１の状態を特定する情報から第１の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、特別情報が所定の条件を満たすものである場合において、遊技の態様についての幅を広げることができる。

【８２０８】

＜特徴ｌＧ群＞

特徴ｌＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態の変形例２から抽出される。

【８２０９】

［特徴ｌＧ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３５３の遊技回制御処理）と、

第１の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

を備える遊技機において、

前記遊技回実行手段は、

第１の条件（当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後となったこと）が成立したことを契機として、記憶された前記状態情報を前記第１の状態を特定する情報から前記第１の状態以外の状態を特定する情報に移行させる第１状態情報移行手段と、

前記第１状態情報移行手段による移行がなされた後に、第２の条件（当たり抽選において大当たりに当選したこと）が成立した時の前記遊技回を特定遊技回とし、前記特定遊技回で、記憶された前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる第２状態情報移行手段と、

を備え、

前記第２状態情報移行手段は、

前記状態情報を移行させるタイミングが異なる移行モードとして、前記タイミングを前記特定遊技回の開始時とする第１の移行モード（先落ちモード）と、前記タイミングを前記特定遊技回の終了時とする第２の移行モード（後落ちモード）と、を少なくとも有し、前記状態情報を移行させることを前記第１の移行モードと前記第２の移行モードとのいずれを採用して行うかを、前記第１状態情報移行手段による移行がなされてから前記特定遊技回までに実行された前記遊技回の実行回数に基づいて決定する移行モード決定手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【８２１０】

特徴ｌＧ１によれば、第１の条件が成立したことを契機として、状態記憶手段に記憶された状態情報が第１の状態を特定する情報から第１の状態以外の状態を特定する情報に移行され、その移行の後に、第２の条件が成立した時の特定遊技回で、状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時となる第１の移行モードと、遊技回の終了時となる第２の移行モードと、の間で切り替えられる。このため、特徴ｌＧ１によれば、特定遊技回において、状態情報が移行された後の第１の状態を特定する情報に基づく遊技と、状態情報が移行される前の第１の状態以外の状態を特定する情報に基づく遊技と、の２通りで遊技がなされる。したがって、特徴ｌＧ１によれば、遊技回における遊技の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。さらに、特徴ｌＧ１によれば、状態情報が第１の状態を特定する情報から第１の状態以外の状態を特定する情報に移行されてからの遊技回の実行回数に基づいて、特定遊技回において採用される移行モードが、第１の移行モードと第２の移行モードとのいずれであるかが決定されることから、ストーリー性が豊かな遊技、例えばストーリ性豊かな演出を行うことができ、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【８２１１】

［特徴ｌＧ２］

特徴ｌＧ１に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第２の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第１の制御モードを実行可能とする
ことを特徴とする遊技機。
【８２１２】
特徴ｌＧ２によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。このため、特徴ｌＧ２によれば、遊技者は、補助手段の状態を目視によって観察することによって、状態情報の現在の状態を推測することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を一層図ることができる。
【８２１３】
[特徴ｌＧ３]
特徴ｌＧ２に記載の遊技機であって、
前記第２の条件は、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである
ことを特徴とする遊技機。
【８２１４】
特徴ｌＧ３によれば、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回が特定遊技回として状態情報の移行が行われる。したがって、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回おいて、遊技の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８２１５】
[特徴ｌＧ４]
特徴ｌＧ３に記載の遊技機であって、
前記判定手段は、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、
前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる手段（図３５７の転落判定処理におけるステップＳｌ１００４，Ｓｘ１００５，Ｓｘ１００７）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８２１６】
特徴ｌＧ４によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の移行モードによって状態情報の移行がなされる遊技回（＝特定遊技回）と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回と、のいずれの

場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行させられ、その状態情報の変化と連動して補助手段の状態が第１の制御モードに移行させられる。このため、遊技者は、遊技回の開始時に補助手段の状態が第１の制御モードとなったことを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の移行モードによって状態情報の移行がなされる特定遊技回と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回とのいずれであるかは不明だが、両遊技回の内のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内のいずれであるかについては、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｌＧ４によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

【８２１７】

［特徴ｌＧ５］

特徴ｌＧ３または特徴ｌＧ４に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回において、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報に維持させる手段（図３５７の転落判定処理におけるステップＳｌ１００３によるＮＯ判定、図３５８の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４によるＮＯ判定）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【８２１８】

特徴ｌＧ５によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回（＝特定遊技回）であって第２の移行モードによって状態情報の移行がなされる遊技回（＝特定遊技回）と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回（外れ時の遊技回）と、のいずれの場合にも、その遊技回において、状態情報は第１の状態以外の状態を特定する情報に維持される。このため、遊技者は、遊技回において、補助手段の状態が第２の制御モードを継続していることを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の移行モードによって状態情報の移行がなされる遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回とのいずれであるかは不明だが、両遊技回の内のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内のいずれであるかについては、補助手段の状態から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｌＧ５によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

【８２１９】

＜特徴ｌＨ群＞

特徴ｌＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【８２２０】

［特徴ｌＨ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３５３の遊技回制御処理）と、
第１の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、
前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機において、
前記遊技回実行手段は、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、記憶された前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる手段であって、前記状態情報を移行させるタイミングが異なる移行モードとして、前記タイミングを前記遊技回の開始時とする第１の移行モード（先落ちモード）と、前記タイミングを前記遊技回の終了時とする第２の移行モード（後落ちモード）と、を少なくとも有し、第１の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとき）に前記第１の移行モードを実行可能とし、第２の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとき）に前記第２の移行モードを実行可能とする状態情報移行手段（図３５８の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４、Ｓｘ１１１０～Ｓｘ１１１６）を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１の移行モードで前記移行が行われる遊技回において、所定内容の演出（生死バトル演出）を実行し、前記第２の移行モードで前記移行が行われる遊技回において、前記所定内容とは相違する内容の演出（優勢バトル演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【８２２１】

特徴ｌＨ１によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、状態記憶手段に記憶された状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時となる第１の移行モードと、遊技回の終了時となる第２の移行モードと、の間で切り替えられ、第１の移行モードで移行が行われる遊技回において、所定内容の演出が実行され、第２の移行モードで移行が行われる遊技回において、所定内容とは相違する内容の演出が実行される。このため、特徴ｌＨ１によれば、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回において、所定内容の演出と、所定内容とは相違する内容の演出との２通りで遊技がなされる。したがって、特徴ｌＨ１によれば、遊技回における遊技の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【８２２２】

＜特徴ｍＡ群＞

特徴ｍＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。

【８２２３】

［特徴ｍＡ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かの判定である第１の判定を実行する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開

放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備える遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間と、前記第３遷移モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間と、を合算した時間（合算時間：１２８．０秒）よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８２２４】
特徴ｍＡ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して第３遷移モードが実行される。
【８２２５】
そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、第２遷移モードの開始から終了までに要する時間と、第３遷移モードの開始から終了までに要する時間と、を合算した時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、第２遷移モードが終了し、その後に第３遷移モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。
【８２２６】
この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び第２遷移モードが実行

され、その後、再び第３遷移モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行される場合がある。第３遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８２２７】

［特徴ｍＡ２］

特徴ｍＡ１に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記第３遷移モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８２２８】

特徴ｍＡ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、第３遷移モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、第３遷移モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、第３遷移モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び第２遷移モードが実行され、その後、再び第３遷移モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行されることになる。第３遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８２２９】

［特徴ｍＡ３］

特徴ｍＡ１または特徴ｍＡ２に記載の遊技機であって、

前記第２遷移モードの実行中又は前記第３遷移モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合には、前記第２の所定情報の取得を回避する又は前記第２の判定の実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８２３０】

特徴ｍＡ３によれば、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、第２の所定情報の取得を回避する又は第２の判定の実行を回避する手段を備えるので、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に第２遷移モードが実行されず、第３遷移モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第２の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに第２遷移モード及び第３遷移モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【８２３１】

また、仮に、本特徴とは異なり、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても第２の所定情報の取得及び第２の判定の実行を回避しない構成を採用した場合において、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移において複数の遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、第２の所定情報が複数保留されてしまい、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様に関わらず、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行されてしまう場合がある。

【８２３２】

これに対して、本特徴によれば、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移において複数の遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移に対して、第２遷移モード及び第３遷移モードの実行回数を１回ずつとする遊技性を実現することができる。

【８２３３】
［特徴ｍＡ４］
特徴ｍＡ１から特徴ｍＡ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第３遷移モード実行手段は、
前記第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）として、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく固定長の特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８２３４】
特徴ｍＡ４によれば、第３遷移モード実行手段は、第３遷移モードとして、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第３遷移モードを実行可能な手段を備えるので、所定長第３遷移モードが実行された場合には、当該第３遷移モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、第３遷移モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移したタイミングにおいても当該第３遷移モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、第２の入球手段に遊技球が入球したタイミングにおいても第３遷移モードが終了しておらず、第２の入球手段に遊技球が入球したにもかかわらず第２遷移モードが実行されず、第３遷移モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。
【８２３５】
［特徴ｍＡ５］
特徴ｍＡ１から特徴ｍＡ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第１状態遷移手段が前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間（普電インターバル期間）の長さを、前記第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８２３６】
特徴ｍＡ５によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、入球不可状態から入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間の長さを、第３遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える。このような構成を採用した理由について説明する。
【８２３７】
先に、本特徴とは異なり、第１遷移モードのインターバル期間の長さを、第３遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えばＴ）よりも短い時間（例えば０．７Ｔ）に設定する比較例の構成を採用した場合について説明する。
【８２３８】
まず、比較例の構成において、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球した場合について説明する。この場合には、第２遷移モードが開始され、その後、第３遷移モードが開始されることになる。その後、第１遷移モードにおける１回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の２回目の入球可能状態では、まだ第３遷移モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が第２の入球手段に入球したとしても、新たに第２遷移モード及び第３遷移モードが開始されることはない。その後、第１遷移モードにおける２回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の３回目の入球可能状態では、既に第３遷移モードが終

了しているため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、新たに第２遷移モードが開始され、その後第３遷移モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、第２遷移モード及び第３遷移モードは、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目と３回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球したことを契機として開始されることになるが、２回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球したとしても開始されることはない。

【８２３９】

次に、比較例の構成において、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球しなかった場合について説明する。この場合には、第２遷移モードは開始されず、第３遷移モードも開始されない。その後、第１遷移モードにおける１回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の２回目の入球可能状態では、第３遷移モードが実行されていないため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、第２遷移モードが開始され、その後第３遷移モードが開始されることになる。その後、第１遷移モードにおける２回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の３回目の入球可能状態では、まだ第３遷移モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が第２の入球手段に入球したとしても、新たに第２遷移モード及び第３遷移モードが開始されることはない。その後、第１遷移モードにおける３回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の４回目の入球可能状態では、既に第３遷移モードが終了しているため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、新たに第２遷移モードが開始され、その後第３遷移モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、第２遷移モード及び第３遷移モードは、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の２回目と４回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球したことを契機として開始されることになるが、３回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球したとしても開始されることはない。

【８２４０】

このように、本特徴とは異なり、第１遷移モードのインターバル期間の長さを第３遷移モードの長さよりも短い時間に設定する比較例の構成を採用した場合には、第１遷移モードの実行中における第２遷移モード及び第３遷移モードの開始のタイミングが固定化されず、遊技の流れが煩雑化してしまい、遊技の制御が困難になってしまうといった課題がある。

【８２４１】

次に、第１遷移モードのインターバル期間の長さを、第３遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えばＴ）よりも長い時間（例えば１．３Ｔ）に設定する本特徴の構成を採用した場合について説明する。

【８２４２】

まず、本特徴の構成において、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球した場合について説明する。この場合には、第２遷移モードが開始され、その後、第３遷移モードが開始されることになる。その後、第１遷移モードにおける１回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の２回目の入球可能状態では、既に第３遷移モードが終了しているため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、新たに第２遷移モードが開始され、その後第３遷移モードが開始されることになる。

【８２４３】

次に、本特徴の構成において、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球しなかった場合について説明する。この場合には、第２遷移モードは開始されず、第３遷移モードも開始されない。その後、第１遷移モードにおける１回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の２回目の入球可能状態では、第３遷移モードが実行されていないため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、第２遷移モードが開始され、その後第３遷移モードが開始されることになる。

【８２４４】

このように、本特徴によれば、第１遷移モードのインターバル期間の長さを第３遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定するので、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が入球可能状態となったタイミングにおいては、当該第１状態遷移手段が入球可能状態となったのが何回目であるのかに関わらず、第３遷移モードが実行されていない又は既に終了している状態となる。したがって、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が入球可能状態となった場合に遊技球が第２の入球手段に入球したにもかかわらず、第２遷移モード及び第３遷移モードが開始されないということはない。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中における第２遷移モード及び第３遷移モードの開始のタイミングを固定化することができ、遊技の流れが煩雑化してしまうことを抑制することができるとともに、第１遷移モードの実行中において第１状態遷移手段が入球可能状態となる回数を設定することによって、第１遷移モードの実行中における第２遷移モード及び第３遷移モードの実行可能な回数の上限を設定することが可能となる。

【８２４５】

［特徴ｍＡ６］

特徴ｍＡ１から特徴ｍＡ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第１状態遷移手段が最後に前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記第１判定手段による前記第１の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間（普電エンディング期間）の長さを、前記第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８２４６】

特徴ｍＡ６によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第１判定手段による第１の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、第３遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える。この構成を採用した理由について説明する。

【８２４７】

先に、本特徴とは異なり、待機期間の長さを第３遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも短い時間に設定する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、待機期間の終了後に第１の判定が実行され、第１の所定情報が第１の条件を満たすと判定された場合には、第１遷移モードが実行され、当該第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、第２遷移モードが実行される可能性がある。しかしながら、この構成において、待機期間の開始直後から第３遷移モードが実行されている場合には、待機期間が終了した後においても当該第３遷移モードが継続しており、遊技球が第２の入球手段に入球したタイミングにおいても当該第３遷移モードが継続している場合がある。この場合には、遊技球が第２の入球手段に入球しても第２遷移モードが実行されず、遊技者に不利な状況となってしまうといった課題がある。

【８２４８】

これに対して、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第１判定手段による第１の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、第３遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、待機期間が終了した後においても第３遷移モードが継続してしまうといった状況の発生を抑制することができ、遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【８２４９】

［特徴ｍＡ７］

特徴ｍＡ１から特徴ｍＡ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第１状態遷移手段が最後に前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記第１判定手段による次の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間（普電エンディング期間）の長さを、
前記第１状態遷移手段が前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間（普電インターバル期間）の長さ（１３５．０秒）以上の長さ（１４０．０秒）に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【８２５０】
特徴ｍＡ７によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第１判定手段による次の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、第１状態遷移手段が入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、入球不可状態から入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間の長さ以上の長さに設定可能な手段を備えるので、第１遷移モードのインターバル期間において実現される一連の遊技の流れを、第１遷移モードの待機期間においても同様に実現することが可能となる。この結果、例えば、第１遷移モードにおけるインターバル期間と待機期間との両期間において第２遷移モード及び第３遷移モードを実行可能とする新たな遊技を実現することが可能となる。

【８２５１】
＜特徴ｍＢ群＞
特徴ｍＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。

【８２５２】
［特徴ｍＢ１］
遊技球が入球可能な第１入球領域（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１入球領域に入球したことに基づいて第１抽選（普図抽選）を実行する第１抽選実行手段と、
前記第１抽選の実行に基づいて第１識別情報（普通図柄）の変動表示及び停止表示を実行する第１変動手段と、
遊技球が入球可能な第２入球領域（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２入球領域に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）から、遊技球が前記第２入球領域に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）に遷移可能な第１遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１抽選の結果が第１所定抽選結果（普図当たり）であった場合に、前記第１遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２入球領域（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２抽選（特図抽選）を実行する第２抽選実行手段と、
前記第２抽選の実行に基づいて第２識別情報（特別図柄）の変動表示及び停止表示を実行する第２変動手段と、
遊技球が入球可能な第３入球領域（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が前記第３入球領域に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）から、遊技球が前記第３入球領域に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）に遷移可能な第２遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２抽選の結果が第２所定抽選結果（特図小当たり）であった場合に、前記第２遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第３入球領域に入球したことに基づいて特定利益（Ｖ入賞に基づく特電開

閉実行モード）の付与を決定する決定手段と、
　前記特定利益の付与の開始後、所定終了条件が成立した場合に前記特定利益の付与を終了させる手段と、
　を備える遊技機であって、
　前記第１遷移手段の前記入球可能状態への遷移（図３９２の時刻ｔ３）から前記特定利益の付与の終了（図３９２の時刻ｔ１０）までの１サイクルを１特別遊技回と定義した場合に、
　前記第１遷移モード実行手段は、
　前記第１抽選の結果に基づいて、１回の前記第１所定抽選結果に対して複数回の前記第１遷移手段の遷移動作を少なくとも実行させる手段と、
　前記第１遷移手段が第１タイミングで前記入球可能状態に遷移することに基づく前記１特別遊技回が実行され、当該１特別遊技回が終了した後の第２タイミングで前記第１遷移手段が前記入球可能状態に遷移するように制御する手段と、
　前記第１識別情報の変動表示が開始しないように制限する制限手段と、
　を備え、
　前記制限手段は、前記第１タイミングから、前記第２タイミング以降に発生する前記１特別遊技回の終了後までの期間において所定の制限期間を発生させる手段を備え、
　前記特定利益の前記所定終了条件は、遊技者に有利な第１状態（ラウンド遊技）が複数回実行されることによって成立し、
　前記第１状態は、遊技状態により実行時間が最も短い第１時間から最も長い第２時間の間で変化可能であり、
　前記第１遷移モード実行手段は、前記第１タイミングの後に実行される前記１特別遊技回の、前記特定利益の複数回の前記第１状態が全て前記第２時間で実行された場合であっても、当該１特別遊技回の終了後に前記第１遷移手段を前記入球可能状態に遷移させ得る
　ことを特徴とする遊技機。

【８２５３】

　特徴ｍＢ１によれば、遊技球が第１入球領域に入球して第１抽選が実行され、第１抽選の結果が第１所定抽選結果となって第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２入球領域に入球して第２抽選が実行され、第２抽選の結果が第２所定抽選結果となって第２遷移モードが実行される。そして、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３入球領域に入球して、特定利益の付与が決定される。

【８２５４】

　そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１抽選の結果に基づいて、１回の第１所定抽選結果に対して複数回の第１遷移手段の遷移動作を少なくとも実行させる手段と、第１遷移手段が第１タイミングで入球可能状態に遷移することに基づく１特別遊技回が実行され、当該１特別遊技回が終了した後の第２タイミングで第１遷移手段が入球可能状態に遷移するように制御する手段と、を備える。したがって、第１抽選における１回の第１所定抽選結果に対して複数回の１特別遊技回を実行させることが可能となる。

【８２５５】

　さらに、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１識別情報の変動表示が開始しないように制限する制限手段を備え、制限手段は、第１タイミングから、第２タイミング以降に発生する１特別遊技回の終了後までの期間において所定の制限期間を発生させる手段を備える。したがって、１特別遊技回が終了するよりも前に第１識別情報の変動表示が開始してしまうことを抑制することができるので、１特別遊技回が終了していないにもかかわらず第１抽選が実行されてしまうといった状況の発生を抑制することができる。この結果、例えば、第１抽選の結果が、遊技者に有利な第１所定抽選結果となったにもかかわらず、既に実行されている１特別遊技回が終了していないために、遊技球が第２入球領域に入球しても第２遷移モードが実行されないといった遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【８２５６】
さらに、本特徴によれば、特定利益の所定終了条件は、遊技者に有利な第１状態が複数回実行されることによって成立し、第１状態は、遊技状態により実行時間が最も短い第１時間から最も長い第２時間の間で変化可能であり、第１遷移モード実行手段は、第１タイミングの後に実行される１特別遊技回の、特定利益の複数回の第１状態が全て第２時間で実行された場合であっても、当該１特別遊技回の終了後に第１遷移手段を入球可能状態に遷移させ得る。したがって、１特別遊技回の、特定利益の複数回の第１状態が全て第２時間で実行された場合であっても、当該１特別遊技回の終了後に遊技球を第２入球領域に入球させることが可能となり、再び１特別遊技回を実行させることが可能となる。この結果、特定利益の複数回の第１状態の長さがどのような長さになったかにかかわらず、特別遊技回を複数回確実に実行させることが可能となる。
【８２５７】
［特徴ｍＢ２］
特徴ｍＢ１に記載の遊技機であって、
前記第１状態の回数に関する情報（ラウンド遊技の残りの回数）を表示する回数表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８２５８】
特徴ｍＢ２によれば、第１状態の回数に関する情報を表示する回数表示手段を備えるので、第１状態の回数に対する興味や関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８２５９】
［特徴ｍＢ３］
特徴ｍＢ１または特徴ｍＢ２に記載の遊技機であって、
前記特定利益の付与の終了時に（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの特電エンディング期間に）、特定の画像（エンディング画像）を表示する特定画像表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８２６０】
特徴ｍＢ３によれば、特定利益の付与の終了時に、特定の画像を表示する特定画像表示手段を備えるので、遊技者に、特定利益の付与が終了したことを認識させることができるとともに、当該特定利益が付与されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。
【８２６１】
［特徴ｍＢ４］
特徴ｍＢ１から特徴ｍＢ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定利益の付与の終了時に（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの特電エンディング期間に）、当該特定利益の付与によって遊技者が獲得した利益に関する情報を表示する利益情報表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８２６２】
特徴ｍＢ４によれば、特定利益の付与の終了時に、当該特定利益の付与によって遊技者が獲得した利益に関する情報を表示する利益情報表示手段を備えるので、遊技者に、特定利益の付与によって自身が獲得した利益を把握させることができるとともに、当該特定利益が付与されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。
【８２６３】
［特徴ｍＢ５］
特徴ｍＢ１から特徴ｍＢ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記決定手段は、複数種類の前記特定利益（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードＡまたはＢ）の中から一の前記特定利益の付与を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。
【８２６４】
特徴ｍＢ５によれば、決定手段は、複数種類の特定利益の中から一の特定利益の付与を決定する手段を備えるので、遊技者に、特定利益が付与されるか否かに対する興味や関心だけでなく、特定利益が付与されるならば、どの種類の特定利益が付与されるのかといったことに対する興味や関心を抱かせることができる。
【８２６５】
［特徴ｍＢ６］
特徴ｍＢ１から特徴ｍＢ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１状態（ラウンド遊技）において所定識別情報（装飾図柄）の変動表示及び停止表示を実行する所定情報変動手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８２６６】
特徴ｍＢ６によれば、第１状態において所定識別情報の変動表示及び停止表示を実行する所定情報変動手段を備えるので、遊技者に、第１状態において所定識別情報の変動表示が開始されたといった驚きの感情を抱かせることができるとともに、所定識別情報が停止表示された際の表示態様（停止態様）がどのようになるのかといった大きな期待感を付与することができる。
【８２６７】
＜特徴ｍＣ群＞
特徴ｍＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。
【８２６８】
［特徴ｍＣ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かの判定である第１の判定を実行する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備える遊技機であって、
遊技球が前記第１の入球手段（普図始動ゲート３５）に入球し、取得された前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たして前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）が実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、
前記第１遷移モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球して前記第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）が実行され、
前記第２遷移モードの実行中に遊技球が前記第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が前記第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）に入球して前記第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が実行され、
前記第３遷移モードが終了した後においても、前記第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に前記第１状態遷移手段が前記入球可能状態に遷移して遊技球が前記第２の入球手段に入球可能となる場合がある
ことを特徴とする遊技機。

【８２６９】

特徴ｍＣ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して第３遷移モードが実行され、第３遷移モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。

【８２７０】

この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び第２遷移モードが実行され、その後、再び第３遷移モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが１回実行されると、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行される場合がある。第３遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８２７１】

［特徴ｍＣ２］

特徴ｍＣ１に記載の遊技機であって、
前記第２遷移モードの実行中又は前記第３遷移モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合には、前記第２の所定情報の取得を回避する又は前記第２の判定の実行を回避する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【８２７２】

特徴ｍＣ２によれば、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、第２の所定情報の取得を回避する又は第２の判定の実行を回避する手段を備えるので、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に第２遷移モードが実行されず、第３遷

移モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第２の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに第２遷移モード及び第３遷移モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【８２７３】

また、仮に、本特徴とは異なり、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても第２の所定情報の取得及び第２の判定の実行を回避しない構成を採用した場合において、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移において複数の遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、第２の所定情報が複数保留されてしまい、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様に関わらず、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行されてしまう場合がある。

【８２７４】

これに対して、本特徴によれば、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移において複数の遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移に対して、第２遷移モード及び第３遷移モードの実行回数を１回ずつとする遊技性を実現することができる。

【８２７５】

［特徴ｍＣ３］

特徴ｍＣ１または特徴ｍＣ２に記載の遊技機であって、

前記第３遷移モード実行手段は、

前記第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）として、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく固定長の特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８２７６】

特徴ｍＣ３によれば、第３遷移モード実行手段は、第３遷移モードとして、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第３遷移モードを実行可能な手段を備えるので、所定長第３遷移モードが実行された場合には、当該第３遷移モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、第３遷移モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移したタイミングにおいても当該第３遷移モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、第２の入球手段に遊技球が入球したタイミングにおいても第３遷移モードが終了しておらず、第２の入球手段に遊技球が入球したにもかかわらず第２遷移モードが実行されず、第３遷移モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

【８２７７】

＜特徴ｍＤ群＞

特徴ｍＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。

【８２７８】

［特徴ｍＤ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、

遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、

前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かの判定である第１の判定を実行する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、

遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開

放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備える遊技機であって、
遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている状況において、
前記第１遷移モードが開始されてから、
当該第１遷移モードが開始されたことによって前記第１状態遷移手段が前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移し、
前記第１状態遷移手段が前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移したことによって遊技球が前記第１の入球手段（普図始動ゲート３５）に入球し、
遊技球が前記第１の入球手段（普図始動ゲート３５）に入球したことによって取得された前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たして前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）が実行され、
前記第１遷移モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球して前記第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）が実行され、
前記第２遷移モードの実行中に遊技球が前記第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）に入球し、
当該第３の入球手段に入球した遊技球が前記第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）に入球して前記第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が実行され、
前記第３遷移モードが終了するまでに要する時間を特定所要時間（図３９２の時刻ｔ２から時刻ｔ１０までの時間）と定義した場合に、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、前記特定所要時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８２７９】
特徴ｍＤ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が

第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して第３遷移モードが実行される。

【８２８０】

そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特定所要時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、第３遷移モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。

【８２８１】

この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び第２遷移モードが実行され、その後、再び第３遷移モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行される場合がある。第３遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８２８２】

［特徴ｍＤ２］

特徴ｍＤ１に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記第３遷移モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８２８３】

特徴ｍＤ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、第３遷移モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、第３遷移モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、第３遷移モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び第２遷移モードが実行され、その後、再び第３遷移モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行されることになる。第３遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８２８４】

［特徴ｍＤ３］

特徴ｍＤ１または特徴ｍＤ２に記載の遊技機であって、

前記第２遷移モードの実行中又は前記第３遷移モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合には、前記第２の所定情報の取得を回避する又は前記第２の判定の実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８２８５】

特徴ｍＤ３によれば、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、第２の所定情報の取得を回避する又は第２の判定の実行を回避する手段を備えるので、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に第２遷移モードが実行されず、第３遷移モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第２の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに第２遷移モード

及び第３遷移モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。
【８２８６】
　また、仮に、本特徴とは異なり、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても第２の所定情報の取得及び第２の判定の実行を回避しない構成を採用した場合において、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移において複数の遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、第２の所定情報が複数保留されてしまい、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様に関わらず、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行されてしまう場合がある。
【８２８７】
　これに対して、本特徴によれば、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移において複数の遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移に対して、第２遷移モード及び第３遷移モードの実行回数を１回ずつとする遊技性を実現することができる。
【８２８８】
［特徴ｍＤ４］
　特徴ｍＤ１から特徴ｍＤ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記第３遷移モード実行手段は、
　前記第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）として、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく固定長の特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【８２８９】
　特徴ｍＤ４によれば、第３遷移モード実行手段は、第３遷移モードとして、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第３遷移モードを実行可能な手段を備えるので、所定長第３遷移モードが実行された場合には、当該第３遷移モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、第３遷移モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移したタイミングにおいても当該第３遷移モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、第２の入球手段に遊技球が入球したタイミングにおいても第３遷移モードが終了しておらず、第２の入球手段に遊技球が入球したにもかかわらず第２遷移モードが実行されず、第３遷移モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。
【８２９０】
＜特徴ｍＥ群＞
　特徴ｍＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。
【８２９１】
［特徴ｍＥ１］
　遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
　遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
　前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
　遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
　遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
　前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移

手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８２９２】
特徴ｍＥ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。
【８２９３】
そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。
【８２９４】
この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８２９５】
［特徴ｍＥ２］
特徴ｍＥ１に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８２９６】
特徴ｍＥ１によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８２９７】
［特徴ｍＥ３］
特徴ｍＥ１または特徴ｍＥ２に記載の遊技機であって、
前記特典付与モード実行手段は、
前記特典付与モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合には、当該遊技球の前記第２の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。
【８２９８】
特徴ｍＥ３によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、当該遊技球の第２の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第２の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに特典付与モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。
【８２９９】
［特徴ｍＥ４］
特徴ｍＥ１から特徴ｍＥ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８３００】
特徴ｍＥ４によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。
【８３０１】
＜特徴ｍＦ群＞
特徴ｍＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。

【８３０２】
［特徴ｍＦ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８３０３】
特徴ｍＦ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。
【８３０４】
そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８３０５】
特徴ｍＦ１によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８３０６】
［特徴ｍＦ２］
特徴ｍＦ１に記載の遊技機であって、
前記特典付与モード実行手段は、
前記特典付与モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入

球した場合には、当該遊技球の前記第２の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【８３０７】
　特徴ｍＦ２によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、当該遊技球の第２の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第２の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに特典付与モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。
【８３０８】
［特徴ｍＦ３］
　特徴ｍＦ１または特徴ｍＦ２に記載の遊技機であって、
　遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
　前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
　遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
　遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
　前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
　前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
　遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
　遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
　遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
　を備え、
　前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【８３０９】
　特徴ｍＦ３によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。
【８３１０】
＜特徴ｍＧ群＞

特徴ｍＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。

【８３１１】

［特徴ｍＧ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、

遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、

前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、

遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、

前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与するモードである特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記特典付与モード実行手段は、

前記特典付与モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合には、当該遊技球の前記第２の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８３１２】

特徴ｍＧ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【８３１３】

そして、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、当該遊技球の第２の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第２の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに特典付与モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【８３１４】

［特徴ｍＧ２］

特徴ｍＧ１に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８３１５】

特徴ｍＧ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継

続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。

【８３１６】

この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８３１７】

［特徴ｍＧ３］

特徴ｍＧ１または特徴ｍＧ２に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８３１８】

特徴ｍＧ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８３１９】

［特徴ｍＧ４］

特徴ｍＧ１から特徴ｍＧ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、

前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、

遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、

前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、

前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、

遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８３２０】

特徴ｍＧ４によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。

【８３２１】

＜特徴ｍＨ群＞

特徴ｍＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。

【８３２２】

［特徴ｍＨ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、

遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、

前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、

遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、

前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記特典付与モード実行手段は、

前記特典付与モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）として、開始されてから終了するまでの長さが、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長特典付与モード（Ｖ入賞大当たりに基づく固定長の特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８３２３】

特徴ｍＨ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【８３２４】

そして、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードとして、開始されてから終了するまでの長さが、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長特典付与モードを実行可能な手段を備えるので、所定長特典付与モードが実行された場合には、当該特典付与モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、特典付与モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまうことによって遊技者にとって不利な状況となってしまう遊技

機において、遊技者にとって不利な状況となってしまうことを抑制することができる。
【８３２５】
具体的には、例えば、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球してもその後に特典付与モードが実行されないといった遊技者にとって不利な状況となる遊技機において、特典付与モードが所定の長さよりも長くなってしまい、遊技球が第２の入球手段に入球したタイミングにおいても当該特典付与モードがまだ終了しておらず、その後に特典付与モードが実行されないといった遊技者にとって不利な状況となってしまうことを抑制することができる。
【８３２６】
［特徴ｍＨ２］
特徴ｍＨ１に記載の遊技機であって、
前記特典付与モード実行手段は、
前記特典付与モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合には、当該遊技球の前記第２の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８３２７】
特徴ｍＨ２によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、当該遊技球の第２の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。
【８３２８】
しかしながら、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードとして、開始されてから終了するまでの長さが、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長特典付与モードを実行可能な手段を備えるので、所定長特典付与モードが実行された場合には、当該特典付与モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、特典付与モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移したタイミングにおいても当該特典付与モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、遊技球が第２の入球手段に入球したにもかかわらず、当該遊技球の第２の入球手段への入球を契機とした特典付与モードが実行されないといった遊技者にとって不利な状況となってしまうことを抑制することができる。
【８３２９】
［特徴ｍＨ３］
特徴ｍＨ１または特徴ｍＨ２に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８３３０】
特徴ｍＨ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。
【８３３１】
この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回

実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８３３２】

［特徴ｍＨ４］

特徴ｍＨ１から特徴ｍＨ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８３３３】

特徴ｍＨ４によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８３３４】

［特徴ｍＨ５］

特徴ｍＨ１から特徴ｍＨ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、

前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、

遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、

前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、

前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、

遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８３３５】

特徴ｍＨ５によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手

段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。

【８３３６】

＜特徴ｍＩ群＞

特徴ｍＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。

【８３３７】

［特徴ｍＩ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、

遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、

前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、

遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、

前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第１状態遷移手段が前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間（普電インターバル期間）の長さを、前記特典付与モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８３３８】

特徴ｍＩ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【８３３９】

そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、入球不可状態から入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間の長さを、特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える。このような構成を採用した理由について説明する。

【８３４０】

先に、本特徴とは異なり、第１遷移モードのインターバル期間の長さを、特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えばＴ）よりも短い時間（例えば０．７Ｔ）に設定する比較例の構成を採用した場合について説明する。

【８３４１】

まず、比較例の構成において、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球した場合について説明する。この場合には、特典付与モードが開始されることになる。その後、第１遷移モードにおける１回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の２回目の入球可能状態では、まだ特典付与モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が第２の入球手段に入球したとしても、新たに特典付与モードが開始されることはない。その後、第１遷移モードにおける２回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の３回目の入球可能状態では、既に特典付与モードが終了しているため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、新たに特典付与モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特典付与モードは、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目と３回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球したことを契機として開始されることになるが、２回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球したとしても開始されることはない。

【８３４２】

次に、比較例の構成において、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球しなかった場合について説明する。この場合には、特典付与モードは開始されない。その後、第１遷移モードにおける１回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の２回目の入球可能状態では、特典付与モードが実行されていないため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、特典付与モードが開始されることになる。その後、第１遷移モードにおける２回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の３回目の入球可能状態では、まだ特典付与モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が第２の入球手段に入球したとしても、新たに特典付与モードが開始されることはない。その後、第１遷移モードにおける３回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の４回目の入球可能状態では、既に特典付与モードが終了しているため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、新たに特典付与モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特典付与モードは、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の２回目と４回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球したことを契機として開始されることになるが、３回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球したとしても開始されることはない。

【８３４３】

このように、本特徴とは異なり、第１遷移モードのインターバル期間の長さを特典付与モードの長さよりも短い時間に設定する比較例の構成を採用した場合には、第１遷移モードの実行中における特典付与モードの開始のタイミングが固定化されず、遊技の流れが煩雑化してしまい、遊技の制御が困難になってしまうといった課題がある。

【８３４４】

次に、第１遷移モードのインターバル期間の長さを、特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えばＴ）よりも長い時間（例えば１．３Ｔ）に設定する本特徴の構成を採用した場合について説明する。

【８３４５】

まず、本特徴の構成において、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球した場合について説明する。この場合には、特典付与モードが開始されることになる。その後、第１遷移モードにおける１回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の２回目の入球可能状態では、既に特典付与モードが終了しているため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、新たに特典付与モードが開始されることになる。

【８３４６】

次に、本特徴の構成において、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球しなかった場合について説明する。この場合には、特典付与モードは開始されない。その後、第１遷移モードにおける１回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の２回目の入球可能状態では、特典付与モ

ードが実行されていないため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、特典付与モードが開始されることになる。

【８３４７】

このように、本特徴によれば、第１遷移モードのインターバル期間の長さを特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定するので、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が入球可能状態となったタイミングにおいては、当該第１状態遷移手段が入球可能状態となったのが何回目であるのかに関わらず、特典付与モードが実行されていない又は既に終了している状態となる。したがって、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が入球可能状態となった場合に遊技球が第２の入球手段に入球したにもかかわらず、特典付与モードが開始されないということはない。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中における特典付与モードの開始のタイミングを固定化することができ、遊技の流れが煩雑化してしまうことを抑制することができるとともに、第１遷移モードの実行中において第１状態遷移手段が入球可能状態となる回数を設定することによって、第１遷移モードの実行中における特典付与モードの実行可能な回数の上限を設定することが可能となる。

【８３４８】

［特徴ｍＩ２］

特徴ｍＩ１に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８３４９】

特徴ｍＩ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。

【８３５０】

この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８３５１】

［特徴ｍＩ３］

特徴ｍＩ１または特徴ｍＩ２に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８３５２】

特徴ｍＩ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８３５３】
［特徴ｍＩ４］
特徴ｍＩ１から特徴ｍＩ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８３５４】
特徴ｍＩ４によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。
【８３５５】
＜特徴ｍＪ群＞
特徴ｍＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。
【８３５６】
［特徴ｍＪ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状

態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
　前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
　遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
　を備える遊技機であって、
　前記第１遷移モード実行手段は、
　前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第１状態遷移手段が最後に前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記第１判定手段による前記第１の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間（普電エンディング期間）の長さを、前記特典付与モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【８３５７】
　特徴ｍＪ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。
【８３５８】
　そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第１判定手段による第１の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える。この構成を採用した理由について説明する。
【８３５９】
　先に、本特徴とは異なり、待機期間の長さを特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも短い時間に設定する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、待機期間の終了後に第１の判定が実行され、第１の所定情報が第１の条件を満たすと判定された場合には、第１遷移モードが実行され、当該第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、特典付与モードが実行される可能性がある。しかしながら、この構成において、待機期間の開始直後から特典付与モードが実行されている場合には、待機期間が終了した後においても当該特典付与モードが継続しており、遊技球が第２の入球手段に入球したタイミングにおいても当該特典付与モードが継続している場合がある。この場合には、遊技球が第２の入球手段に入球しても特典付与モードが実行されず、遊技者に不利な状況となってしまうといった課題がある。
【８３６０】
　これに対して、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第１判定手段による第１の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、待機期間が終了した後においても特典付与モードが継続してしまうといった状況の発生を抑制することができ、遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。
【８３６１】
［特徴ｍＪ２］
　特徴ｍＪ１に記載の遊技機であって、
　前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８３６２】
特徴ｍＪ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。
【８３６３】
この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８３６４】
［特徴ｍＪ３］
特徴ｍＪ１または特徴ｍＪ２に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８３６５】
特徴ｍＪ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８３６６】
［特徴ｍＪ４］
特徴ｍＪ１から特徴ｍＪ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開

放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８３６７】
特徴ｍＪ４によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。
【８３６８】
＜特徴ｍＫ群＞
特徴ｍＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。
【８３６９】
［特徴ｍＫ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第１状態遷移手段が最後に前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記第１判定手段による次の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間（普電エンディング期間）の長さを、
前記第１状態遷移手段が前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間（普電インターバル期間）の長さ（１３５．０秒）以上の長さ（１４０．０秒）に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８３７０】

特徴ｍＫ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【８３７１】

そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第１判定手段による次の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、第１状態遷移手段が入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、入球不可状態から入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間の長さ以上の長さに設定可能な手段を備えるので、第１遷移モードのインターバル期間において実現される一連の遊技の流れを、第１遷移モードの待機期間においても同様に実現することが可能となる。この結果、例えば、第１遷移モードにおけるインターバル期間と待機期間との両期間において特典付与モードを実行可能とする新たな遊技を実現することが可能となる。

【８３７２】

［特徴ｍＫ２］

特徴ｍＫ１に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８３７３】

特徴ｍＫ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。

【８３７４】

この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８３７５】

［特徴ｍＫ３］

特徴ｍＫ１または特徴ｍＫ２に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８３７６】

特徴ｍＫ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８３７７】

［特徴ｍＫ４］
特徴ｍＫ１から特徴ｍＫ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８３７８】
特徴ｍＫ４によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。
【８３７９】
＜特徴ｍＬ群＞
特徴ｍＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。
【８３８０】
［特徴ｍＬ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開

放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１遷移モードにおける前記第１状態遷移手段の前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移する遷移態様（開放回数）に基づいて、当該第１遷移モード（普電開閉実行モード）の実行中における前記特典付与モード（Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオに基づく特電開閉実行モード）の実行可能な上限回数（連荘の上限回数）が決定される
ことを特徴とする遊技機。
【８３８１】
特徴ｍＬ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。
【８３８２】
そして、本特徴によれば、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の入球不可状態から入球可能状態に遷移する遷移態様に基づいて、当該第１遷移モードの実行中における前記特典付与モードの実行可能な上限回数が決定されるので、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合に、遊技者に、当該第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８３８３】
［特徴ｍＬ２］
特徴ｍＬ１に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８３８４】
特徴ｍＬ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。
【８３８５】
この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８３８６】
［特徴ｍＬ３］
特徴ｍＬ１または特徴ｍＬ２に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態

に遷移させる手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【８３８７】
　特徴ｍＬ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８３８８】
［特徴ｍＬ４］
　特徴ｍＬ１から特徴ｍＬ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
　前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
　遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
　遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
　前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
　前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
　遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
　遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
　遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
　を備え、
　前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【８３８９】
　特徴ｍＬ４によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。
【８３９０】
＜特徴ｍＭ群＞

特徴ｍＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。

【８３９１】

［特徴ｍＭ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、

遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、

前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、

遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、

前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記特典付与モード実行手段は、

前記第１遷移モードの実行中の期間のうち、前記第１状態遷移手段が前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間（普電インターバル期間）において前記特典付与モードを実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８３９２】

特徴ｍＭ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【８３９３】

そして、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、第１遷移モードの実行中の期間のうち、第１状態遷移手段が入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、入球不可状態から入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間において特典付与モードを実行可能な手段を備えるので、第１遷移モードに含まれるインターバル期間の回数が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合に、遊技者に、当該第１遷移モードにインターバル期間が何回含まれているのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８３９４】

［特徴ｍＭ２］

特徴ｍＭ１に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８３９５】

特徴ｍＭ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了まで

に要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。

【８３９６】

この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８３９７】

［特徴ｍＭ３］

特徴ｍＭ１または特徴ｍＭ２に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８３９８】

特徴ｍＭ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８３９９】

［特徴ｍＭ４］

特徴ｍＭ１から特徴ｍＭ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、

前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、

遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、

前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、

前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、

遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態と

の間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【８４００】
　特徴ｍＭ４によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。
【８４０１】
＜特徴ｍＮ群＞
　特徴ｍＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。
【８４０２】
［特徴ｍＮ１］
　遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
　遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
　前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
　遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
　遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
　前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
　遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
　を備える遊技機であって、
　前記特典付与モード実行手段は、前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）が開始されてから終了するまでの間に、前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を複数回実行可能な手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【８４０３】
　特徴ｍＮ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。
【８４０４】
　そして、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、第１遷移モードが開始されてから終了するまでの間に、特典付与モードを複数回実行可能な手段を備えるので、第１遷移モードが開始されるか否かが遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、遊技者に、第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが開始されるのか否かに対して興味や関心を抱かせることができるとともに、第１遷移モードが開始された場合には、遊技者に、特典付与モードが何回実行されるのかといったことに対して興味や関心を抱

かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８４０５】
［特徴ｍＮ２］
特徴ｍＮ１に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８４０６】
特徴ｍＮ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。
【８４０７】
この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８４０８】
［特徴ｍＮ３］
特徴ｍＮ１または特徴２に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８４０９】
特徴ｍＮ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８４１０】
［特徴ｍＮ４］
特徴ｍＮ１から特徴ｍＮ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、

前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８４１１】
特徴ｍＮ４によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。
【８４１２】
＜特徴ｍＯ群＞
特徴ｍＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。
【８４１３】
［特徴ｍＯ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記第１遷移モードにおける前記第１状態遷移手段の前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移する遷移態様（開放回数）を示唆する演出（図）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【８４１４】
特徴ｍＯ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。
【８４１５】
そして、本特徴によれば、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の入球不可状態から入球可能状態に遷移する遷移態様を示唆する演出を実行する手段を備えるので、第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合に、遊技者に、当該第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８４１６】
［特徴ｍＯ２］
特徴ｍＯ１に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モードにおける前記第１状態遷移手段の前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移する遷移態様（開放回数）に基づいて、当該第１遷移モード（普電開閉実行モード）の実行中における前記特典付与モード（Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオに基づく特電開閉実行モード）の実行可能な上限回数（連荘の上限回数）が決定される
ことを特徴とする遊技機。
【８４１７】
特徴ｍＯ２によれば、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の入球不可状態から入球可能状態に遷移する遷移態様に基づいて、当該第１遷移モードの実行中における前記特典付与モードの実行可能な上限回数が決定されるので、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合に、遊技者に、当該第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８４１８】
［特徴ｍＯ３］
特徴ｍＯ１または特徴ｍＯ２に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８４１９】
特徴ｍＯ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。
【８４２０】
この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８４２１】
［特徴ｍＯ４］
特徴ｍＯ１から特徴ｍＯ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与

モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【８４２２】
　特徴ｍＯ４によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８４２３】
［特徴ｍＯ５］
　特徴ｍＯ１から特徴ｍＯ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
　前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
　遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
　遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
　前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
　前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
　遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
　遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
　遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
　を備え、
　前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【８４２４】
　特徴ｍＯ５によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。
【８４２５】

＜特徴ｍＰ群＞
特徴ｍＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。
【８４２６】
［特徴ｍＰ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記特典付与モード実行手段は、
前記特典付与モードとして、前記第１遷移モードにおける所定のタイミング（普通電動役物３４ｂが開放するタイミング）までに終了しない場合がある不定特典付与モード（変形例におけるＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づく特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８４２７】
特徴ｍＰ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。
【８４２８】
そして、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードとして、第１遷移モードにおける所定のタイミングまでに終了しない場合がある不定特典付与モードを実行可能な手段を備える。
【８４２９】
本特徴の構成を、例えば、第１遷移モードにおける所定のタイミングまでに特典付与モードが終了しなかった場合に遊技者に不利な状況となる遊技機に対して適用した場合には、遊技者に、所定のタイミングまでに不定特典付与モードが終了して欲しいといった焦りの感情を抱かせることができる。
【８４３０】
特に、不定特典付与モードが所定のタイミングまでに終了するか否かが遊技球の発射態様及び発射された遊技球の挙動に依存する構成の場合、遊技者に、遊技球の発射態様及び発射された遊技球の挙動に対して興味や関心を抱かせることができる。
【８４３１】
［特徴ｍＰ２］
特徴ｍＰ１に記載の遊技機であって、
前記特典付与モード実行手段は、

前記第１遷移モードにおける前記所定のタイミングまでに前記特典付与モードが終了していない場合には、遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合であっても当該遊技球の前記第２の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【８４３２】

特徴ｍＰ２によれば、特典付与モード実行手段は、第１遷移モードにおける所定のタイミングまでに不定特典付与モードが終了していない場合には、遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても当該遊技球の第２の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、所定のタイミングまでに不定特典付与モードが終了して欲しいといった焦りの感情を抱かせることができる。

【８４３３】

［特徴ｍＰ３］

特徴ｍＰ１または特徴ｍＰ２に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【８４３４】

特徴ｍＰ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。

【８４３５】

この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８４３６】

［特徴ｍＰ４］

特徴ｍＰ１から特徴ｍＰ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【８４３７】

特徴ｍＰ４によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８４３８】

［特徴ｍＰ５］

特徴ｍＰ１から特徴ｍＰ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【８４３９】

特徴ｍＰ５によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。

【８４４０】

＜特徴ｍＱ群＞

特徴ｍＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。

【８４４１】

［特徴ｍＱ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、

前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
前記特典付与モードの実行中に遊技球が入球可能な状態となる特典付与入球手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記特典付与モードの実行中において、所定のタイミング（普通電動役物３４ｂが次に開放するタイミング）までに所定個数の遊技球を前記特典付与入球手段に入球させることを促す演出（図４１７（Ａ）に示す入球促進演出）を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８４４２】
特徴ｍＱ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。
【８４４３】
そして、本特徴によれば、演出実行手段は、特典付与モードの実行中において、所定のタイミングまでに所定個数の遊技球を特典付与入球手段に入球させることを促す演出を実行可能な手段を備える。
【８４４４】
本特徴の構成を、例えば、第１遷移モードにおける所定のタイミングまでに特典付与モードが終了しなかった場合に遊技者に不利な状況となる遊技機に対して適用した場合には、所定のタイミングまでに所定個数の遊技球を特典付与入球手段に入球させることによって当該特典付与モードを当該所定のタイミングまでに終了させるといった新たな遊技性を遊技者に理解させることができるとともに、所定のタイミングまでに所定個数の遊技球を特典付与入球手段に入球させようという遊技者の意欲を高めることが可能となる。
【８４４５】
［特徴ｍＱ２］
特徴ｍＱ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記所定のタイミングまでに前記特典付与モードが終了しなかった場合に特定の演出（図４１７（Ｃ）に示す消滅演出）を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８４４６】
特徴ｍＱ２によれば、演出実行手段は、所定のタイミングまでに特典付与モードが終了しなかった場合に特定の演出を実行可能な手段を備えるので、遊技者に、所定のタイミングまでに前記特典付与モードが終了しなかったことを認識させることができるとともに、当該特典付与モードが終了しなかったことに起因してその後の遊技の流れが変化することを認識させることができる。
【８４４７】
［特徴ｍＱ３］
特徴ｍＱ１または特徴ｍＱ２に記載の遊技機であって、
前記特典付与モード実行手段は、
前記所定のタイミングまでに前記特典付与モードが終了していない場合には、遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合であっても当該遊技球の前記第２の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。
【８４４８】
特徴ｍＱ３によれば、特典付与モード実行手段は、所定のタイミングまでに特典付与モードが終了していない場合には、遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても当該遊技球の第２の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、所定のタイミングまでに特典付与モードが終了して欲しいといった焦りの感情を抱かせることができる。
【８４４９】
［特徴ｍＱ４］
特徴ｍＱ１から特徴ｍＱ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８４５０】
特徴ｍＱ４によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。
【８４５１】
この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８４５２】
［特徴ｍＱ５］
特徴ｍＱ１から特徴ｍＱ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８４５３】
特徴ｍＱ５によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８４５４】
［特徴ｍＱ６］
特徴ｍＱ１から特徴ｍＱ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第

２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が前記特典付与入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記特典付与入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記特典付与入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【８４５５】
特徴ｍＱ６によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。

【８４５６】
＜特徴ｍＲ群＞
特徴ｍＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。

【８４５７】
［特徴ｍＲ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かの判定である第１の判定を実行する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特電始動口）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状

態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
遊技球が前記第２の入球手段（特電始動口）に入球した場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特電始動口への遊技球の入球に基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備える遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記第２遷移モード（特電始動口への遊技球の入球に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間と、前記第３遷移モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間と、を合算した時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【８４５８】
特徴ｍＲ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して第３遷移モードが実行される。

【８４５９】
そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、第２遷移モードの開始から終了までに要する時間と、第３遷移モードの開始から終了までに要する時間と、を合算した時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、第２遷移モードが終了し、その後に第３遷移モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。

【８４６０】
この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び第２遷移モードが実行され、その後、再び第３遷移モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行される場合がある。第３遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８４６１】
［特徴ｍＲ２］
特徴ｍＲ１に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記第３遷移モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態

に遷移させる手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【８４６２】
　特徴ｍＲ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、第３遷移モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、第３遷移モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、第３遷移モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び第２遷移モードが実行され、その後、再び第３遷移モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行されることになる。第３遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８４６３】
［特徴ｍＲ３］
　特徴ｍＲ１または特徴ｍＲ２に記載の遊技機であって、
　前記第２遷移モードの実行中又は前記第３遷移モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合には、前記第２の所定情報の取得を回避する又は前記第２の判定の実行を回避する手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【８４６４】
　特徴ｍＲ３によれば、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、第２の所定情報の取得を回避する又は第２の判定の実行を回避する手段を備えるので、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に第２遷移モードが実行されず、第３遷移モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第２の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに第２遷移モード及び第３遷移モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。
【８４６５】
　また、仮に、本特徴とは異なり、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても第２の所定情報の取得及び第２の判定の実行を回避しない構成を採用した場合において、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移において複数の遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、第２の所定情報が複数保留されてしまい、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様に関わらず、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行されてしまう場合がある。
【８４６６】
　これに対して、本特徴によれば、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移において複数の遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移に対して、第２遷移モード及び第３遷移モードの実行回数を１回ずつとする遊技性を実現することができる。
【８４６７】
［特徴ｍＲ４］
　特徴ｍＲ１から特徴ｍＲ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記第３遷移モード実行手段は、
　前記第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）として、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく固定長の特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【８４６８】

特徴ｍＲ４によれば、第３遷移モード実行手段は、第３遷移モードとして、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第３遷移モードを実行可能な手段を備えるので、所定長第３遷移モードが実行された場合には、当該第３遷移モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、第３遷移モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移したタイミングにおいても当該第３遷移モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、第２の入球手段に遊技球が入球したタイミングにおいても第３遷移モードが終了しておらず、第２の入球手段に遊技球が入球したにもかかわらず第２遷移モードが実行されず、第３遷移モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

【８４６９】

＜特徴ｎＡ群＞

特徴ｎＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。

【８４７０】

［特徴ｎＡ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、

前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段（第８実施形態における検出センサ２０５）と、

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記抽選の結果が特定の抽選結果（第８実施形態における小当たりｃ）であることを報知する遊技回である特定抽選結果遊技回において、特定の演出（特定示唆演出）を実行する手段と、

前記特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前における前記遊技球の流通態様が特定の流通態様（止め打ちが行われている流通態様）であった場合に、前記特定抽選結果遊技回において前記特定の演出（特定示唆）を実行しない手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８４７１】

特徴ｎＡ１によれば、抽選の結果が特定の抽選結果であることを報知する特定抽選結果遊技回において特定の演出を実行するので、特定の演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、抽選の結果についての期待感を付与することができる。さらに、特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前における遊技球の流通態様が特定の流通態様であった場合に、特定抽選結果遊技回において特定の演出を実行しないので、遊技者が特定の演出の実行を所望する場合には、当該遊技者が特定の流通態様となるように遊技球の発射操作をすることを抑制することができる。その結果、例えば、遊技者が特定の流通態様となるように遊技球の発射操作をすることが、当該遊技機にとって予定していない特典を遊技者に付与することになる場合には、当該予定しない遊技者への特定の付与を抑制することができる。

【８４７２】

［特徴ｎＡ２］

特徴ｎＡ１に記載の遊技機であって、
２つの前記特定抽選結果遊技回（小当たりｃである遊技回）として、第１の特定抽選結果遊技回と、前記第１の特定抽選結果遊技回よりも後に実行される第２の特定抽選結果遊技回とを定義した場合に、
前記演出実行手段は、
前記第１の特定抽選結果遊技回が実行されている期間における前記流通態様である第１の流通態様（流通頻度）と、前記第２の特定抽選結果遊技回よりも前に実行される遊技回であって前記第１の特定抽選結果遊技回以外の遊技回が実行されている期間における前記流通態様である第２の流通態様（流通頻度）とに基づいて、前記第２の特定抽選結果遊技回において前記特定の演出（特定示唆演出）を実行するか否かを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８４７３】
特徴ｎＡ２によれば、第１の特定抽選結果遊技回が実行されている期間における流通態様と、第２の特定抽選結果遊技回よりも前に実行される遊技回であって第１の特定抽選結果遊技回以外の遊技回が実行されている期間における流通態様とに基づいて、第２の特定抽選結果遊技回において特定の演出を実行するか否かを決定するので、第１の特定抽選結果遊技回において実行された特定の演出を認識した遊技者による遊技球の発射操作の態様と、第２の特定抽選結果遊技回よりも前に実行される遊技回であって第１の特定抽選結果遊技回以外の遊技回における遊技者による遊技球の発射操作の態様との比較によって、特定抽選結果遊技回とそれ以外の遊技回とで遊技球の発射操作を切り替えているのかを検出可能である。したがって、例えば、当該遊技機が予定していない特典を遊技者が故意に得ようとしているのか否かを精度良く判定することができ、当該判定結果に基づいて特定の演出を実行するか否かを決定することができる。
【８４７４】
［特徴ｎＡ３］
特徴ｎＡ１または特徴ｎＡ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第１の特定抽選結果遊技回が実行されている期間において、単位時間当たりに前記遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である第１流通遊技球数（流通頻度）と、
前記第２の特定抽選結果遊技回よりも前に実行される遊技回であって前記第１の特定抽選結果遊技回以外の遊技回が実行されている期間において、単位時間当たりに前記遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である第２流通遊技球数（流通頻度）と、
に基づいて、前記第２の特定抽選結果遊技回において前記特定の演出（特定示唆演出）を実行するか否かを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８４７５】
特徴ｎＡ３によれば、単位時間当たりに遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数に関する第１流通遊技数と第２流通遊技数とに基づいて、第２の特定抽選結果遊技回において特定の演出を実行するか否かを決定するので、遊技領域の特定の位置に遊技球を流通に関し、遊技者による発射操作の態様を精度良く検出することができる。
【８４７６】
［特徴ｎＡ４］
特徴ｎＡ３に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第１流通遊技球数よりも前記第２流通遊技球数の方が所定数以上少ない場合に、前記第２の特定抽選結果遊技回において前記特定の演出を実行しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８４７７】
特徴ｎＡ４によれば、特定抽選結果遊技回が実行されている期間に遊技者が遊技球を遊技領域の特定の位置を流通するようにし、かつ、特定抽選結果遊技回以外の遊技回が実行

されている期間に遊技者が遊技球を遊技領域の特定の位置を流通しないようにする遊技球の発射操作をした場合に、特定の演出を実行しないようにすることができる。
【８４７８】
＜特徴ｎＢ群＞
特徴ｎＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。
【８４７９】
［特徴ｎＢ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段（第８実施形態における検出センサ２０５）と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特別情報に関する特定の条件を満たした場合（当たり抽選の結果が小当たりｃ）であって、前記流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合（止め打ちが行われていない場合）に、特定の演出（特定示唆演出）を実行する手段と、
前記特別情報に関する前記特定の条件を満たした場合（当たり抽選の結果が小当たりｃ）であって、前記流通態様が前記特定の流通条件を満たさない場合（止め打ちが行われている場合）に、前記特定の演出（特定示唆演出）を実行しない手段と
を備えることを特徴とする遊技機。
【８４８０】
特徴ｎＢ１によれば、流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たさない場合に、特定の条件を満たした場合であるにも関わらず、特定の演出を実行しないので、特定の演出の実行を所望する遊技者に対して、特定の流通条件を満たすような遊技球の発射操作を促すことができる。
【８４８１】
［特徴ｎＢ２］
特徴ｎＢ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
第１の期間における前記流通態様（小当たりｃに当選した遊技回の流通頻度）と、第２の期間における前記流通態様（小当たりｃ以外の遊技回の流通頻度）とに基づいて、前記特定の流通条件を満たしたか否かを判定する判定手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８４８２】
特徴ｎＢ２によれば、第１の期間における流通態様と、第２の期間における流通態様とに基づいて、特定の流通条件を満たしたか否かを判定する判定手段を備えるので、少なくとも２つの期間における遊技者による遊技球の発射操作の変化に基づいて、特定の演出を実行するか否かを決定することができる。
【８４８３】
［特徴ｎＢ３］
特徴ｎＢ１または特徴ｎＢ２に記載の遊技機であって、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、

前記特定の条件として、前記抽選の結果が特定の抽選結果（小当たりｃ）である場合に、前記特定の演出（特定示唆演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８４８４】
特徴ｎＢ３によれば、特定の抽選結果である場合に特定の演出を実行するので、特定の演出を実行することによって、特定の抽選結果を所望する遊技者に対して期待感を付与することができる。さらに、流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たさない場合に、特定の抽選結果であっても特定の演出を実行しないので、特定の演出の実行を所望する遊技者に対して、特定の流通条件を満たすような流通態様で遊技球の発射操作を実行するように促すことができる。
【８４８５】
［特徴ｎＢ４］
特徴ｎＢ３に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記遊技回に対応する前記抽選の結果に応じて前記流通態様が変化する場合に、前記特定の流通条件を満たさないと判定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８４８６】
特徴ｎＢ４によれば、遊技者が遊技回に対応する抽選の結果に応じて流通態様が変化するような遊技球の発射操作をした場合に、特定の抽選結果であっても特定の演出を実行しないので、特定の演出の実行を所望する遊技者に対して、抽選の結果に応じて流通態様が変化するような遊技球の発射操作をしないように促すことができる。
【８４８７】
＜特徴ｎＣ群＞
特徴ｎＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。
【８４８８】
［特徴ｎＣ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
特定の処理を実行する処理実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記特定処理実行手段は、
前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通する頻度である流通頻度に基づいて、前記特定の処理（第８実施形態における特定示唆演出）を実行するか否かを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８４８９】
特徴ｎＣ１によれば、流通頻度に基づいて特定の処理を実行するか否かを決定する。流通頻度は、遊技者による遊技球の発射操作に相関がある。よって、遊技者による遊技球の発射操作を反映した処理を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８４９０】
［特徴ｎＣ２］
特徴ｎＣ１に記載の遊技機であって、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
を備え、
前記特定処理実行手段は、

遊技回において前記特定の処理を実行し、
既に前記特定の処理を実行した前記遊技回における前記流通頻度に基づいて、まだ実行されていない遊技回である未実行遊技回が実行されることを契機として前記特定の処理を実行するか否かを決定する
ことを特徴とする遊技機。
【８４９１】
特徴ｎＣ２によれば、既に特定の処理を実行した遊技回における流通頻度に基づいて、未実行遊技回が実行されることを契機として特定の処理を実行するか否かを決定する。従って、特定の処理を実行したことによる遊技者の発射操作、すなわち、特定の処理を実行したことによる遊技者の反応を考慮して、その後に特定の処理を実行するか否かを決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８４９２】
＜特徴ｎＤ群＞
特徴ｎＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。
【８４９３】
［特徴ｎＤ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
各遊技回毎に、当該遊技回に対応する前記抽選の結果と、当該遊技回が実行されている期間において前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、を対応付けた情報を記憶する記憶手段（第８実施形態における遊技球数カウントメモリエリア）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８４９４】
特徴ｎＤ１によれば、各遊技回毎に、当該遊技回に対応する抽選の結果と、当該遊技回が実行されている期間において遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数とを対応付けた情報を記憶する記憶手段を備える。流通数は、遊技者による遊技球の発射操作に相関がある。よって、抽選結果または当該抽選結果を反映する遊技回中の演出と、それらによる遊技者による遊技球の発射操作（遊技者の反応）とに基づいた処理を実行可能である。例えば、特定の抽選結果を反映する演出に対する遊技者の反応をフィードバックして、これから実行される遊技回における演出を選択すること等が可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８４９５】
［特徴ｎＤ２］
特徴ｎＤ１に記載の遊技機であって、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されるまでの時間を変動時間とした場合に、
前記記憶手段は、
各遊技回毎に、当該遊技回に対応する前記抽選の結果と、当該遊技回が実行されている期間において前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である前記流通数と、当該遊技回における前記変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段（第８実施形態における遊技球数カウントメモリエリア）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８４９６】

特徴ｎＤ２によれば、各遊技回毎に、当該遊技回に対応する抽選の結果と、当該遊技回が実行されている期間において遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、当該遊技回における変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段を備える。よって、例えば、当該遊技回の変動時間と流通数とに基づいて、遊技領域の特定の位置を遊技球が流通する頻度（流通頻度）を算出することが可能であり、各遊技回ごとの抽選結果と、当該抽選結果に対応する流通頻度とに基づいて、これから実行する遊技回における処理等を決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８４９７】

［特徴ｎＤ３］

特徴ｎＤ１または特徴ｎＤ２に記載の遊技機であって、

特定の処理（特定示唆演出）を実行する特定処理実行手段を備え、

前記特定処理実行手段は、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、前記特定の処理を実行するか否かを決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８４９８】

特徴ｎＤ３によれば、例えば、抽選結果または当該抽選結果を反映する遊技回中の演出と、それらによる遊技者による遊技球の発射操作（遊技者の反応）とに基づいて、特定の演出を実行するか否かを決定することが可能であり、特定の抽選結果を反映する演出に対する遊技者の反応をフィードバックして、これから実行される遊技回において特定の演出を実行するか否かを決定することができる。

【８４９９】

＜特徴ｎＥ群＞

特徴ｎＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。

【８５００】

［特徴ｎＥ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、

前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

所定の情報を記憶する記憶手段と、

を備え、

前記記憶手段は、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されるまでの時間を変動時間とした場合に、

各遊技回毎に、当該遊技回に対応する前記抽選の結果と、当該遊技回における前記変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段（第８実施形態における遊技球数カウントメモリエリア）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８５０１】

特徴ｎＥ１によれば、記憶手段は、各遊技回毎に、当該遊技回に対応する抽選の結果と、当該遊技回における変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段を備えるので、例えば、これから実行する遊技回における演出を当該情報を用いて決定するなど、当該情報を種々の処理に利用することができる。

【８５０２】

［特徴ｎＥ２］

特徴ｎＥ１に記載の遊技機であって、
前記記憶手段は、
各遊技回毎に、当該遊技回に対応する前記抽選の結果と、当該遊技回における前記変動時間と、当該遊技回が実行されている期間において前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、を対応付けた情報を記憶する手段（第８実施形態における遊技球数カウントメモリエリア）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８５０３】
特徴ｎＥ２によれば、記記憶手段は、各遊技回毎に、当該遊技回に対応する抽選の結果と、当該遊技回における変動時間と、流通数とを対応付けた情報を記憶する手段を備える。よって、例えば、当該遊技回の変動時間と流通数とに基づいて、遊技領域の特定の位置を遊技球が流通する頻度（流通頻度）を算出することが可能であり、各遊技回ごとの抽選結果と、当該抽選結果に対応する流通頻度とに基づいて、これから実行する遊技回における処理等を決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８５０４】
［特徴ｎＥ３］
特徴ｎＥ１または特徴ｎＥ２に記載の遊技機であって、
特定の処理（特定示唆演出）を実行する特定処理実行手段を備え、
前記特定処理実行手段は、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、前記特定の処理を実行するか否かを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８５０５】
特徴ｎＥ３によれば、遊技回に対応する抽選の結果と、当該遊技回における変動時間とに基づいて、例えば、特定の演出を実行するか否かを決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８５０６】
＜特徴ｎＦ群＞
特徴ｎＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。
【８５０７】
［特徴ｎＦ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回において特定の演出（特定示唆演出）を実行する演出実行手段と、
所定の情報を記憶する記憶手段と、
を備え、
前記記憶手段は、
各遊技回毎に、当該遊技回における前記特定の演出の実行の有無と、当該遊技回が実行されている期間において前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、を対応付けた情報を記憶する手段（第８実施形態の変形例４における遊技球数カウントメモリエリア）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８５０８】
特徴ｎＦ１によれば、各遊技回毎に、当該遊技回における特定の演出の実行の有無と、

当該遊技回が実行されている期間において遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、を対応付けた情報を記憶する手段を備えるので、例えば、当該情報を利用して、特定の演出を実行したことによる遊技者の反応を考慮して、これから実行する演出を決定するなど、当該情報を種々の処理に利用することができる。

【８５０９】

［特徴ｎＦ２］

特徴ｎＦ１に記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されるまでの時間を変動時間とした場合に、

各遊技回毎に、当該遊技回における前記特定の演出の実行の有無と、当該遊技回が実行されている期間において前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、当該遊技回における前記変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段（第８実施形態の変形例４）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８５１０】

特徴ｎＦ２によれば、記憶手段は、各遊技回毎に、当該遊技回における特定の演出の実行の有無と、当該遊技回が実行されている期間において遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、当該遊技回における変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段を備える。従って、例えば、当該遊技回の変動時間と流通数とに基づいて、遊技領域の特定の位置を遊技球が流通する頻度（流通頻度）を算出することが可能であり、特定の演出を実行したことによる遊技者による遊技球の発射操作を考慮した処理を決定することができなど、当該情報を種々の処理に利用することができる。

【８５１１】

［特徴ｎＦ３］

特徴ｎＦ１または特徴ｎＦ２に記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、

前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、実行する遊技回において前記特定の演出を実行するか否かを決定する手段（第８実施形態の変形例４）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８５１２】

特徴ｎＦ３によれば、特定の演出を実行するか否かを決定する際に、以前に特定の演出を実行したときにおける遊技者の反応を考慮することができ、特定の演出の実行の有無に関して遊技者の反応をフィードバックした制御をすることができる。

【８５１３】

＜特徴ｎＧ群＞

特徴ｎＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。

【８５１４】

［特徴ｎＧ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、

前記遊技領域の特定の位置における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段（第８実施形態における検出センサ２０５）と、

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技の状態である遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、
前記遊技状態が第１の遊技状態（低頻度サポートモード）から第２の遊技状態（高頻度サポートモード）に移行した場合に、検出した前記特定の位置における遊技球の前記流通態様に基づいて、特定の演出（特定示唆演出）を実行するか否かを判定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８５１５】
特徴ｎＧ１によれば、第２の遊技状態に移行した場合に、検出した流通態様に基づいて特定の演出を実行するか否かを判定するので、特定の演出の実行を所望する遊技者に対して特定の位置における遊技球の流通態様を意識させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８５１６】
［特徴ｎＧ２］
特徴ｎＧ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第１の遊技状態（低頻度サポートモード）においては、検出した前記流通態様に関わらず、前記特定の演出を実行するか否かを判定しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８５１７】
特徴ｎＧ２によれば、第１の遊技状態においては、検出した流通態様に関わらず、特定の演出を実行するか否かを判定しないので、第１の遊技状態における処理を簡易化することができる。
【８５１８】
［特徴ｎＧ３］
特徴ｎＧ１または特徴ｎＧ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第２の遊技状態（高頻度サポートモード）において既に実行された遊技回である実行済遊技回に対応する前記抽選の結果と、前記実行済遊技回が実行されていた期間における前記流通態様（流通頻度）とに基づいて、前記第２の遊技状態において前記特定の演出を実行するか否かを判定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８５１９】
特徴ｎＧ３によれば、第２の遊技状態において既に実行された実行済遊技回の抽選結果と、実行済遊技回における流通態様とに基づいて、第２の遊技状態において特定の演出を実行するか否かを判定する。流通態様は遊技者の遊技球の発射操作と相関を有する。したがって、実行済遊技回の抽選結果と、実行済遊技回における遊技者の遊技球の発射操作との相関に応じて特定の演出を実行するか否かを判定することができ、抽選結果に対する遊技者の心理を考慮して演出を決定することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８５２０】
＜特徴ｎＨ群＞
特徴ｎＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。
【８５２１】
［特徴ｎＨ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技

動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技者に視認可能に駆動する駆動手段（第８実施形態の変形例１における可動役物ＭＹ）と、
を備える遊技機であって、
前記駆動手段は、
前記流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合（遊技者が止め打ちを行っていない場合）には、前記抽選の結果（小当たりｃ）に基づいて駆動し、
前記特定の流通条件を満たさない場合（遊技者が止め打ちを行っている場合）には駆動しない
ことを特徴とする遊技機。
【８５２２】
特徴ｎＨ１によれば、駆動手段は、流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合には、抽選の結果に基づいて駆動し、特定の流通条件を満たさない場合には駆動しない。遊技者は、抽選の結果について知りたいと所望するので、駆動手段を抽選の結果に基づいて駆動させるために、流通態様が特定の流通条件を満たすように遊技球の発射操作をする。すなわち、特徴ｎＨ１によれば、流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たすような遊技球の発射操作を遊技者に対して促すことができる。さらに、抽選の結果に基いて駆動手段が駆動するので、遊技者が視覚的に認識することを容易にし、抽選の結果についての期待感を遊技者に付与しやすくすることができる。
【８５２３】
［特徴ｎＨ２］
特徴ｎＨ１に記載の遊技機であって、
前記駆動手段は、
前記流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合において、前記抽選の結果が特定の抽選結果である場合に駆動する手段と、
前記流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合において、前記抽選の結果が特定の抽選結果ではない場合に駆動しない手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８５２４】
特徴ｎＨ２によれば、流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合において、抽選の結果が特定の抽選結果である場合に駆動し、抽選の結果が特定の抽選結果ではない場合に駆動しないので、駆動手段を駆動させるか否かによって、抽選結果が特定の抽選結果であるか否かといった期待感を遊技者に付与することができる。
【８５２５】
＜特徴ｎＩ群＞
特徴ｎＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。
【８５２６】
［特徴ｎＩ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
所定の処理を実行する処理実行手段と、
を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、
既に実行された遊技回である実行済遊技回のうち、前記処理実行手段が特定の処理（特定示唆演出）を実行した前記実行済遊技回における前記流通態様に基づいて、まだ実行されていない遊技回である未実行遊技回が実行されることを契機として前記特定の処理を実行するか否かを決定する手段を備える（第８実施形態における変形例４）
ことを特徴とする遊技機。
【８５２７】
特徴ｎＩ１によれば、特定の処理を実行した実行済遊技回における流通態様に基づいて、未実行遊技回の実行を契機として特定の処理を実行するか否かを決定するので、実行済遊技回において特定の処理を実行した際の遊技者による遊技球の発射操作を考慮して、未実行遊技回が実行を契機として特定の処理を実行するか否かを決定することができる。したがって、例えば、特定の処理を実行したことによって遊技機が予期しない不当な操作を遊技者が行う場合または行う可能性がある場合に、特定の処理をしないようにすることが可能となるなど、種々の処理に利用することができる。
【８５２８】
[特徴ｎＩ２]
特徴ｎＩ１に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、演出を実行する演出実行手段を備え、
前記演出手段は、
前記特定の処理として、特定の演出（特定示唆演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８５２９】
特徴ｎＩ２によれば、特定の演出を実行した実行済遊技回における流通態様に基づいて、未実行遊技回の実行を契機として特定の演出を実行するか否かを決定するので、実行済遊技回において特定の演出を実行した際の遊技者による遊技球の発射操作を考慮して、未実行遊技回が実行を契機として特定の演出を実行するか否かを決定することができる。したがって、例えば、特定の演出を実行したことによって遊技機が予期しない不当な操作を遊技者が行う場合または行う可能性がある場合に、特定の処理をしないようにすることが可能となるなど、種々の処理に利用することができる。
【８５３０】
[特徴ｎＩ３]
特徴ｎＩ１または特徴ｎＩ２に記載の遊技機であって、
前記流通態様は、単位時間あたりに前記遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である流通頻度である
ことを特徴とする遊技機。
【８５３１】
遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である流通頻度は、遊技球が発射される際の発射強度に相関する。したがって、特徴ｎＩ３によれば、特定の処理を実行したことによって遊技球の発射強度の操作として遊技機が予期しない不当な操作を遊技者が行う場合または行う可能性がある場合に、特定の処理をしないようにすることを可能にする。
【８５３２】
＜特徴ｎＪ群＞
特徴ｎＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。
【８５３３】
[特徴ｎＪ１]
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
特定の遊技回（第８実施形態における小当たりｃである遊技回）以外の遊技回における流通態様（流通頻度）に基づいて、前記特定の遊技回における演出を決定する
ことを特徴とする遊技機。

【８５３４】
特徴ｎＪ１によれば、特定の遊技回以外の遊技回における流通態様に基づいて、特定の遊技回における演出を決定する。流通態様は遊技者の遊技球の発射操作と相関を有する。したがって、遊技者による遊技球の発射操作の態様に基づいて演出の内容を決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８５３５】
［特徴ｎＪ２］
特徴ｎＪ１に記載の遊技機であって、
前記流通態様は、単位時間あたりに前記遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である流通頻度である
ことを特徴とする遊技機。

【８５３６】
特徴ｎＪ２によれば、遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である流通頻度に基づいて、特定の遊技回における演出を決定する。遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である流通頻度は、遊技球が発射される際の発射強度に相関する。したがって、遊技者の発射操作と相関する遊技球の発射強度に基づいて演出の内容を決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８５３７】
［特徴ｎＪ３］
特徴ｎＪ１または特徴ｎＪ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特定の遊技回以外の遊技回における前記流通頻度に基づいて、前記特定の遊技回において特定の演出を実行するか否かを決定する手段と、
前記前記特定の遊技回以外の遊技回における前記流通頻度が予め定めた流通頻度より低い場合には、前記特定の遊技回において特定の演出を実行しない手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【８５３８】
特徴ｎＪ３によれば、特定の遊技回以外の遊技回における流通頻度が予め定めた流通頻度より低い場合には、特定の遊技回において特定の演出を実行しないので、特定の演出の実行を所望する遊技者に対して、特定の遊技回以外の遊技回において所定以上の流通頻度を保つように遊技球の発射操作を行うことを促すことができる。

【８５３９】
＜特徴ｎＫ群＞
特徴ｎＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。

【８５４０】
［特徴ｎＫ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段が前記抽選を実行するよりも先に前記抽選の結果を取得する先抽選結果取得手段（第８実施形態の変形例５における先判定処理）と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、前記先抽選結果取得手段が前記特定の抽選結果を取得するよりも前の所定期間における前記遊技球の流通態様に基づいて、前記特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に実行する演出を決定する演出決定手段（第８実施形態における変形例５）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８５４１】
特徴ｎＫ１によれば、先抽選結果取得手段によって取得された抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、所定期間における遊技球の流通態様、すなわち、遊技者による遊技球の発射操作に基づいて、特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に実行する演出を決定するので、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。
【８５４２】
［特徴ｎＫ２］
特徴ｎＫ１に記載の遊技機であって、
前記演出決定手段は、
前記所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数に基づいて、前記特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に実行する演出を決定する手段を備える（第８実施形態における変形例５）
ことを特徴とする遊技機。
【８５４３】
特徴ｎＫ２によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作として、所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数について意識させることができる。
【８５４４】
［特徴ｎＫ３］
特徴ｎＫ１または特徴ｎＫ２に記載の遊技機であって、
前記演出決定手段は（第８実施形態における変形例５）、
前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、予め定められた特定の流通条件を満たした場合に、前記特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に前記特定の演出を実行する手段と、
前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、前記特定の流通条件を満たさない場合に、前記特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に前記特定の演出を実行しない手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８５４５】
特徴ｎＫ３によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、特定抽選結果遊技回が実行され

るよりも前に特定の演出が実行されることを所望させることができる。その結果、所定期間における遊技球の流通態様が特定の流通条件を満たすように、遊技者に対して、遊技球の発射操作を促すことができる。

【８５４６】

＜特徴ｎＬ群＞

特徴ｎＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。

【８５４７】

［特徴ｎＬ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、

前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、

前記抽選実行手段が前記抽選を実行するよりも先に前記抽選の結果を取得する先抽選結果取得手段（第８実施形態の変形例６における先判定処理）と、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、前記先抽選結果取得手段が前記特定の抽選結果を取得した後から前記抽選の結果が前記特定の抽選結果であることを報知する遊技回である特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前の所定期間における前記遊技球の流通態様に基づいて、前記特定抽選結果遊技回が実効されるよりも前に実行する演出を決定する演出決定手段を備える（第８実施形態における変形例６）

ことを特徴とする遊技機。

【８５４８】

特徴ｎＬ１によれば、先抽選結果取得手段によって取得された抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、所定期間における遊技球の流通態様、すなわち、遊技者による遊技球の発射操作に基づいて、特定抽選結果遊技回が実効されるよりも前に実行する演出を決定するので、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。

【８５４９】

［特徴ｎＬ２］

特徴ｎＬ１に記載の遊技機であって、

前記演出決定手段は、

前記所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数に基づいて、前記特定抽選結果遊技回が実効されるよりも前に実行する演出を決定する手段を備える（第８実施形態における変形例６）

ことを特徴とする遊技機。

【８５５０】

特徴ｎＬ２によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作として、所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数について意識させることができる。

【８５５１】

［特徴ｎＬ３］

特徴ｎＬ１または特徴ｎＬ２に記載の遊技機であって、
前記演出決定手段（第８実施形態における変形例６）は、
前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、予め定められた特定の流通条件を満たした場合に、前記特定抽選結果遊技回が実効されるよりも前に前記特定の演出を実行する手段と、
前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、前記特定の流通条件を満たさない場合に、前記特定抽選結果遊技回が実効されるよりも前に前記特定の演出を実行しない手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【８５５２】

特徴ｎＬ３によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に特定の演出が実行されることを所望させることができる。その結果、遊技者に対して、所定期間における遊技球の流通態様が特定の流通条件を満たすような遊技球の発射操作を促すことができる。

【８５５３】

＜特徴ｎＭ群＞

特徴ｎＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。

【８５５４】

［特徴ｎＭ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段が前記抽選を実行するよりも先に前記抽選の結果を取得する先抽選結果取得手段（第８実施形態の変形例７における先判定処理）と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、前記先抽選結果取得手段が前記特定の抽選結果を取得した後から前記抽選の結果が前記特定の抽選結果であることを報知する遊技回である特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前の所定期間における前記遊技球の流通態様に基づいて、前記特定抽選結果遊技回において実行する演出を決定する演出決定手段を備える（第８実施形態の変形例７）
ことを特徴とする遊技機。

【８５５５】

特徴ｎＭ１によれば、先抽選結果取得手段によって取得された抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、所定期間における遊技球の流通態様、すなわち、遊技者による遊技球の発射操作に基づいて、特定抽選結果遊技回において実行する演出を決定するので、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回において実行される演出よって推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。また、所定期間における遊技者による遊技球の発射操作から推測可能な心理状況等を考慮して、特定抽選結果遊技回で実行する演出を決定することができる。

【８５５６】
［特徴ｎＭ２］
特徴ｎＭ１に記載の遊技機であって、
前記演出決定手段は、
前記所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数に基づいて、前記特定抽選結果遊技回において実行する演出を決定する手段を備える（第８実施形態の変形例７）
ことを特徴とする遊技機。
【８５５７】
特徴ｎＭ２によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回において実行される演出によって推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作として、所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数について意識させることができる。
【８５５８】
［特徴ｎＭ３］
特徴ｎＭ１または特徴ｎＭ２に記載の遊技機であって、
前記演出決定手段（第８実施形態の変形例７）は、
前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、予め定められた特定の流通条件を満たした場合に、前記特定抽選結果遊技回において特定の演出を実行する手段と、
前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、前記特定の流通条件を満たさない場合に、前記特定抽選結果遊技回において前記特定の演出を実行しない手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８５５９】
特徴ｎＭ３によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回において実行される演出によって推測することを所望する遊技者に対して、特定抽選結果遊技回において特定の演出が実行されることを所望させることができる。その結果、所定期間における遊技球の流通態様が特定の流通条件を満たすように、遊技者に対して、遊技球の発射操作を促すことができる。
【８５６０】
＜特徴ｎＮ群＞
特徴ｎＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。
【８５６１】
［特徴ｎＮ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な特定入球口（第８実施形態における第２大入賞口２１２ａ）と、
前記特定入球口への遊技球の入球が可能または容易となる第１の状態と、前記特定入球口への遊技球の入球が不可能または困難となる第２の状態との間で状態が遷移する状態遷移手段（第８実施形態における第２開閉扉２１２ｂ）と、
前記特定入球口に入球した遊技球を案内する第１案内流路（第８実施形態における流路２１５）と、
前記特定入球口に入球した遊技球を案内する第２案内流路（第８実施形態における流路２１７）と、
前記特定入球口に入球した遊技球を前記第１案内流路または前記第２案内流路に振り分ける振分手段（第１振分弁２１８、第２振分弁２１９）と、
前記特定入球口に入球した遊技球が入球可能な第１の入球口（第１Ｖ入賞口Ｖ１）と、
前記特定入球口に入球した遊技球のみ入球可能な第２の入球口（第２Ｖ入賞口Ｖ２）と、

を備え、
前記振分手段によって前記第１案内流路に振り分けられた遊技球は、前記振分手段によって前記第２案内流路に振り分けられた遊技球よりも前記第１の入球口に入球する可能性が高く、
前記振分手段によって前記第２案内流路に振り分けられた遊技球は、前記振分手段によって前記第１案内流路に振り分けられた遊技球よりも前記第２の入球口に入球する可能性が高く、
遊技球が前記第１の入球口に入球する方が、遊技球が前記第２の入球口に入球するよりも、遊技者にとって有利であり、
遊技球が前記特定入球口に入球した時点から前記第１の入球口に到達する時点までの時間である第１の時間の方が、遊技球が前記特定入球口に入球した時点から前記第２の入球口に到達する時点までの時間である第２の時間よりも長くなるように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【８５６２】
特徴ｎＮ１によれば、遊技球が第１の入球口に入球する方が、遊技球が第２の入球口に入球するよりも、遊技者にとって有利であり、遊技球が特定入球口に入球した時点から第１の入球口に到達する時点までの時間である第１の時間の方が、遊技球が特定入球口に入球した時点から第２の入球口に到達する時点までの時間である第２の時間よりも長いので、振分手段によって遊技球が第１の案内流路に振り分けられた場合には、遊技球が第１の入球口に入球することへの期待感を、遊技者に対して、長い期間、継続的に付与することができる。その一方で、振分手段によって遊技球が第２の案内流路に振り分けられた場合には、遊技球が第２の入球口に入球することへの負の緊迫感（危機感）を、遊技者に対して、短い期間だけ付与することができる。その結果、期待感は遊技者に対して長く付与し、危機感は遊技者に対して短く付与するといった、総合的に遊技者に対してバランス良く期待感の抑揚を付与する遊技機を実現することができる。
【８５６３】
［特徴ｎＮ２］
特徴ｎＮ１に記載の遊技機であって、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
を備え、
前記状態遷移手段は、
前記抽選の結果が第１の抽選結果(第８実施形態における小当たりｃ）である場合に、当該抽選の結果を報知する遊技回の終了後に、所定期間、前記第２の状態から前記第１の状態に遷移する手段と、
前記抽選の結果が第２の抽選結果（第８実施形態における小当たりｃ以外の小当たり）である場合に、当該抽選の結果を報知する遊技回の終了後に、所定期間、前記第２の状態から前記第１の状態に遷移する手段と、
を備え、
前記振分手段は、
前記抽選の結果が前記第１の抽選結果である場合には、当該抽選の結果を報知する遊技回の終了後に前記特定入球口から入球し当該振分手段に到達した遊技球を、前記第１の案内流路に振り分ける手段と、
前記抽選の結果が前記第２の抽選結果である場合には、当該抽選の結果を報知する遊技回の終了後に前記特定入球口から入球し当該振分手段に到達した遊技球を、前記第２の案内流路に振り分ける手段と、
を備える

ことを特徴とする遊技機。
【８５６４】
特徴ｎＮ２によれば、抽選結果によって、特定入球口から入球した遊技球の振り分けられる案内流路が異なるため、抽選結果について、より一層遊技者を注目させることができる。さらに、抽選結果に加え、振り分け手段による遊技球の振り分け方にも遊技者を注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８５６５】
［特徴ｎＮ３］
特徴ｎＮ２に記載の遊技機であって、
前記抽選の結果が前記第１の抽選結果または前記第２の抽選結果である遊技回において、当該抽選の結果が報知されるよりも前に前記発射手段によって発射された遊技球は、前記第１の抽選結果または前記第２の抽選結果を契機として前記状態遷移手段が前記第１の状態に遷移している期間に前記特定入球口に到達することが可能であり、
前記抽選の結果が前記第１の抽選結果または前記第２の抽選結果である遊技回において、当該抽選の結果が報知された後に前記発射手段によって発射された遊技球は、前記第１の抽選結果または前記第２の抽選結果を契機として前記状態遷移手段が前記第１の状態に遷移している期間に前記特定入球口に到達することが不可能となるように構成されている（第８実施形態における遅延機構２０２を備える）
ことを特徴とする遊技機。
【８５６６】
特徴ｎＮ３によれば、抽選の結果が第１の抽選結果であることを抽選結果の報知によって認識した場合には遊技球を発射させて特定入球口に遊技球を入球させ、抽選の結果が第２の抽選結果であることを抽選結果の報知によって認識した場合には遊技球を発射させずに特定入球口に遊技球を入球させないといった、遊技者による、抽選の結果ごとの遊技球の発射態様の故意な切り替えを抑制することができる。
【８５６７】
＜特徴ｏＡ群＞
特徴ｏＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。
【８５６８】
［特徴ｏＡ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
記憶されている前記特別情報に対応する特定識別情報（保留表示アイコン、図柄列）を表示する特定識別情報表示手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
移動する第１の移動体（第１種花びらＰ１または第２種花びらＰ２）を表示する第１移動体表示手段と、
前記第１の移動体と略同一の絵図によって構成される第２の移動体（第３種花びらＰ３）を表示する手段であって、前記特定識別情報に向かって移動する期間（目標保留到達軌道に沿って移動する期間）を少なくとも有するように、前記第２の移動体の表示を行う第２移動体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１１の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図５１７の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、
前記第２の移動体が前記特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理および図５２０の第２始動口保留表

示変化設定処理）と、
を備える遊技機。
【８５６９】
特徴ｏＡ１によれば、第１の移動体と略同一の絵図によって構成された第２の移動体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、予め決められたタイミングで、特定識別情報の表示態様を変化させることになることから、遊技者は、当該表示態様が変化するタイミングを予測することができてしまい、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。これに対して、特徴ｏＡ１によれば、第１の移動体が表示され、第１の移動体が特定識別情報に到達したとしても、特定識別情報に作用することはないのに対して、第１の移動体と略同一の絵図によって構成された第２の移動体が特定識別情報に到達した場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＡ１によれば、第１の移動体と第２の移動体を表示することによって、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。また、特定識別情報に移動体が到達したけど、特定識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。したがって、特徴ｏＡ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８５７０】
［特徴ｏＡ２］
特徴ｏＡ１に記載の遊技機であって、
前記表示態様変化手段は、
前記第２の移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記特定識別情報の切り替えの発生の有無を判定する切替発生判定手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０５、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０５）と、
前記切替発生判定手段によって、前記所定期間において前記特定識別情報の切り替えが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記特定識別情報の表示態様を変化させ、前記所定期間において前記特定識別情報の切り替えが発生すると判定された場合に、前記特定識別情報の表示態様を変化させることを行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３１０、ステップＳｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４１０、ステップＳｏ３４１１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８５７１】
特徴ｏＡ２によれば、第２の移動体が特定識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において特定識別情報の切り替えが発生する場合に、特定識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において特定識別情報の切り替えが発生しない場合、当該特定識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＡ２によれば、第２の移動体が特定識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、特定識別情報に第２の移動体が到達したけど、特定識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。
【８５７２】
［特徴ｏＡ３］
特徴ｏＡ１または特徴ｏＡ２に記載の遊技機であって、
前記特定識別情報は、記憶されている前記特別情報に対応する保留を識別するための保留識別情報であり、
前記保留識別情報に対して、
前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記

所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、
前記保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、
が設定され、
前記表示態様変化手段は、
前記第２の移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０７～Ｓｏ３４１１）
を備えることを特徴とする遊技機。
【８５７３】
特徴ｏＡ３によれば、第２の移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＡ３によれば、第２の移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、保留識別情報に第２の移動体が到達したけど、保留識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。
【８５７４】
＜特徴ｏＢ群＞
特徴ｏＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。
【８５７５】
［特徴ｏＢ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
記憶されている前記特別情報に対応する特定識別情報（保留表示アイコン、図柄列）を表示する特定識別情報表示手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図４８９の遊技回制御処理）と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特定識別情報に向かって移動する移動体（第３種花びらＰ３、第４種花びらＰ４）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１１の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図５１７の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、
前記移動体が前記保留識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理）と、
を備え、

前記表示態様変化手段は、
前記移動体が前記特定識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記遊技回の終了が発生しない場合に、前記所定期間後に前記特定識別情報の表示態様を変化させる手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０５、ステップＳｏ３３１０、ステップＳｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０５、ステップＳｏ３４１０、ステップＳｏ３４１１）
を備えることを特徴とする遊技機。
【８５７６】
特徴ｏＢ１によれば、移動体が特定識別情報に到達した時に、当該特定識別情報の表示態様を変化させることを可能とするが、特に、上記到達した時を起点とする所定期間において遊技回の終了が発生しない場合に、所定期間後に特定識別情報の表示態様を変化させる構成とした。このため、特徴ｏＢ１によれば、移動体が特定識別情報に到達したとしても、当該特定識別情報の表示態様が変化する場合と、変化しない場合とがあり得る。したがって、特徴ｏＢ１によれば、移動体が特定識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、特定識別情報に移動体が到達したけど、特定識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。したがって、特徴ｏＢ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８５７７】
［特徴ｏＢ２］
特徴ｏＢ１に記載の遊技機であって、
前記特定識別情報は、記憶されている前記特別情報に対応する保留を識別するための保留識別情報であり、
前記移動体表示手段は、
前記保留識別情報を表示するための所定の表示位置に前記保留識別情報が存在するか否かにかかわらず前記表示位置に向かって移動する前記移動体を表示する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８５７８】
従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様が変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴ｏＢ２によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体は、表示位置に保留識別情報が存在するか否かにかかわらず表示されることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。
【８５７９】
［特徴ｏＢ３］
特徴ｏＢ２に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、
前記特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する手段
を備え、
前記保留表示手段は、
記憶されている前記特別情報のそれぞれに対応する保留識別情報を、前記規定数と同じ数の前記表示位置に表示するとともに、前記遊技回が終了される毎に、記憶されている特

別情報のうちの最も先に記憶された特別情報を前記判定手段による判定に供して、当該特別情報に対応する保留識別情報を前記表示位置の並びから排除し、残りの保留識別情報のそれぞれをシフトする手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８５８０】
特徴ｏＢ３によれば、遊技者は、表示された保留識別情報の並びを観察することによって、特別情報がどれだけ取得できているかを正確に知ることができる。また、移動体が保留識別情報に到達した時を起点とする所定期間において、保留識別情報のシフトが発生しない場合に、保留識別情報の表示態様が変化することから、保留識別情報の表示態様を正確に表示することが可能となる。
【８５８１】
［特徴ｏＢ４］
特徴ｏＢ２または特徴ｏＢ３に記載の遊技機であって、
前記保留識別情報のそれぞれに対して、
前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、
保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、
が設定され、
前記表示態様変化手段は、
前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ０７～Ｓｏ３４１１）
を備えることを特徴とする遊技機。
【８５８２】
特徴ｏＢ４によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＢ４によれば、移動体が保留識別情報に到達し前記所定期間において遊技回の終了が発生しない場合にも、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、保留識別情報に移動体が到達し所定期間経過し遊技回が終了しなかったけど、保留識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。
【８５８３】
＜特徴ｏＣ群＞
特徴ｏＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。
【８５８４】
［特徴ｏＣ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
記憶されている前記特別情報に対応する保留識別情報（保留表示アイコン）を所定の表示位置に表示する保留表示手段と、

演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記表示位置に前記保留識別情報が存在するか否かにかかわらず前記表示位置に向かって移動する移動体（第３種花びらＰ３）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１１の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図５１７の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、
前記移動体が前記表示位置に到達した時に、当該到達した前記表示位置に前記保留識別情報が存在する場合に、当該保留識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理）と、
を備え、
前記保留識別情報のそれぞれに対して、
前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、
保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、
が設定され、
前記表示態様変化手段は、
前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０７～Ｓｏ３４１１）
を備えることを特徴とする遊技機。

【８５８５】

従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様が変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴ｏＣ１によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体は、表示位置に保留識別情報が存在するか否かにかかわらず表示されることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【８５８６】

また、特徴ｏＣ１によれば、移動体が保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報の表示態様を変化させることを可能とするが、特に、当該保留識別情報の表示態様としての表示レベルが上限値を下回る場合に、表示レベルを上位の側に変化させ、表示レベルが上限値以上である場合に、表示レベルの変更は行わない構成とした。このため、特徴ｏＣ１によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、当該保留識別情報の表示態様が変化する場合と、変化しない場合とがあり得る。このため、特徴ｏＣ１によれば、遊技者は、例え、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、保留識別情報に移動体が到達したけど、保留識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与する

ことができる。これらの結果、特徴ｏＣ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８５８７】
［特徴ｏＣ２］
特徴ｏＣ１に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、
前記特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する手段
を備え、
前記保留表示手段は、
記憶されている前記特別情報のそれぞれに対応する保留識別情報を、前記規定数と同じ数の前記表示位置に表示するとともに、前記遊技回が終了される毎に、記憶されている特別情報のうちの最も先に記憶された特別情報を前記判定手段による判定に供して、当該特別情報に対応する保留識別情報を前記表示位置の並びから排除し、残りの保留識別情報のそれぞれをシフトする手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８５８８】
特徴ｏＣ２によれば、遊技者は、表示された保留識別情報の並びを観察することによって、特別情報がどれだけ取得できているかを正確に知ることができる。
【８５８９】
［特徴ｏＣ３］
特徴ｏＣ２に記載の遊技機であって、
前記表示態様変化手段は、
前記移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記保留識別情報についての前記シフトの発生の有無を判定するシフト発生判定手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０５、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０５）と、
前記シフト発生判定手段によって、前記所定期間において前記シフトが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させ、前記所定期間において前記シフトが発生すると判定された場合に、前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させることを行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３１０、ステップＳｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４１０、ステップＳｏ３４１１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８５９０】
特徴ｏＣ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において保留識別情報のシフトが発生する場合に、保留識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において保留識別情報のシフトが発生しない場合、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＣ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。
【８５９１】
＜特徴ｏＤ群＞
特徴ｏＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。
【８５９２】
［特徴ｏＤ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
記憶されている前記特別情報のそれぞれに対応する保留識別情報（保留表示アイコン）

を、前記規定数と同じ数の表示位置に表示するとともに、前記判定手段による判定が終了される毎に、記憶されている特別情報のうちの最も先に記憶された特別情報を前記判定手段による判定に供して、当該特別情報に対応する保留識別情報を前記表示位置の並びから排除し、残りの保留識別情報のそれぞれをシフトする保留表示手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記各表示位置に前記保留識別情報が存在するか否かにかかわらず前記各表示位置に向かって移動する複数の移動体（第３種花びらＰ３）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１１の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図５１７の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、
前記各移動体が前記各表示位置に到達した時に、当該到達した前記表示位置に前記保留識別情報が存在する場合に、当該保留識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【８５９３】

従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様が変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴ｏＤ１によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る各移動体は、各表示位置に保留識別情報が存在するか否かにかかわらず表示されることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【８５９４】

［特徴ｏＤ２］

特徴ｏＤ１に記載の遊技機であって、
前記表示態様変化手段は、
前記移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記保留識別情報についての前記シフトの発生の有無を判定するシフト発生判定手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０５、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０５）と、
前記シフト発生判定手段によって、前記所定期間において前記シフトが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記保留識別情報の表示態様を変化させ、前記所定期間において前記シフトが発生すると判定された場合に、前記保留識別情報の表示態様を変化させることを行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３１０、ステップＳｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４１０、ステップＳｏ３４１１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【８５９５】

特徴ｏＤ２によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において保留識別情報のシフトが発生する場合に、保留識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において保留識別情報のシフトが発生しない場合、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＤ２によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、

保留識別情報に移動体が到達したけど、保留識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。

【８５９６】

［特徴ｏＤ３］

特徴ｏＤ１または特徴ｏＤ２に記載の遊技機であって、

前記保留識別情報のそれぞれに対して、

前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、

が設定され、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０７～Ｓｏ３４１１）

を備えることを特徴とする遊技機。

【８５９７】

特徴ｏＤ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＤ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を一層、付与することができる。

【８５９８】

＜特徴ｏＥ群＞

特徴ｏＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。

【８５９９】

［特徴ｏＥ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

記憶されている前記特別情報に対応する特定識別情報（保留表示アイコン、図柄列）を所定の表示位置に表示する特定識別情報表示手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記表示位置に前記特定識別情報が存在するか否かにかかわらず前記表示位置に向かって移動する移動体（第３種花びらＰ３）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１１の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図５１７の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、

前記移動体が前記特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理）と、

を備え、
前記移動体表示手段は、
前記移動体の移動時の軌道を特定する手段であって、前記表示位置に到達する目標到達軌道（目標保留到達軌道）と、始点から途中まで前記目標到達軌道と同一で、前記途中から前記表示位置から外れた位置に到達する目標外軌道（目標保留外軌道）と、のうちのいずれかを特定する移動体軌道特定手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８６００】
従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様が変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴ｏＥ１によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体は、表示位置に特定識別情報としての保留識別情報が存在するか否かにかかわらず表示されることから、特定識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。
【８６０１】
また、特徴ｏＥ１によれば、移動体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させることを可能とするが、上記移動体の移動時の軌道は、表示位置に到達する目標到達軌道と、表示位置から外れた位置に到達する目標外軌道とのうちのいずれかを取り得る。このため、特徴ｏＥ１によれば、移動体が表示されても、当該特定識別情報の表示態様が変化する場合と、変化しない場合とがあり得る。このため、特徴ｏＥ１によれば、遊技者は、移動体が表示されたとしても、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、移動体が表示されたけど、特定識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。これらの結果、特徴ｏＥ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８６０２】
［特徴ｏＥ２］
特徴ｏＥ１に記載の遊技機であって、
前記表示態様変化手段は、
前記移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記特定識別情報の切り替えの発生の有無を判定する切替発生判定手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０５、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０５）と、
前記切替発生判定手段によって、前記所定期間において前記特定識別情報の切り替えが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記特定識別情報の表示態様を変化させ、前記所定期間において前記特定識別情報の切り替えが発生すると判定された場合に、前記特定識別情報の表示態様を変化させることを行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３１０、ステップＳｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４１０、ステップＳｏ３４１１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８６０３】
特徴ｏＥ２によれば、移動体が特定識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において特定識別情報の切り替えが発生する場合に、特定識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において特定識別情報の切り替えが発生し

ない場合、当該特定識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＥ２によれば、移動体が特定識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【８６０４】

［特徴ｏＥ３］

特徴ｏＥ１または特徴ｏＥ２に記載の遊技機であって、

前記特定識別情報は、記憶されている前記特別情報に対応する保留を識別するための保留識別情報であり、

前記保留識別情報のそれぞれに対して、

前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、

が設定され、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０７～Ｓｏ３４１１）

を備えることを特徴とする遊技機。

【８６０５】

特徴ｏＥ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＥ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を一層、付与することができる。

【８６０６】

＜特徴ｏＦ群＞

特徴ｏＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態の変形例１から抽出される。

【８６０７】

［特徴ｏＦ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

記憶されている前記特別情報に対応する保留識別情報（保留表示アイコン）を所定の表示位置に表示する保留表示手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記表示位置に前記保留識別情報が存在するか否かにかかわらず前記表示位置に向かって移動する移動体（第３種花びらＰ３）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１１の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図５１７の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、

前記移動体が前記表示位置に到達した時に、当該到達した前記表示位置に前記保留識別

情報が存在する場合に、前記移動体が前記表示位置を通り抜けるか又は消えて前記保留識別情報の表示態様を変化させることを行わない第１のモードと、前記移動体が前記表示位置に所定期間、継続して表示され前記保留識別情報の表示態様を変化させることを行なわない第２のモードと、前記移動体が前記表示位置に所定期間、継続して表示され前記保留識別情報の表示態様を変化させる第３のモードと、を有し、前記第１ないし第３のモードのうちのいずれかを実行する手段（変形例１の第１始動口保留表示変化設定処理（図５２４）と花びら表示変更処理（図５２５））と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８６０８】
従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様が変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴ｏＦ１によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体は、表示位置に保留識別情報が存在するか否かにかかわらず表示されることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。
【８６０９】
また、特徴ｏＦ１によれば、移動体が表示位置に到達した時に、当該到達した表示位置に保留識別情報が存在する場合に、移動体が表示位置を通り抜けるか又は消えて保留識別情報の表示態様を変化させることを行わない第１のモードと、移動体が表示位置に所定期間留まり保留識別情報の表示態様を変化させることを行なわない第２のモードと、移動体が前記表示位置に所定期間留まり保留識別情報の表示態様を変化させる第３のモードと、のうちのいずれかを取り得る。このため、特徴ｏＦ１によれば、移動体が表示されても、第１～第３のモードの３通りがあり得る。このため、特徴ｏＦ１によれば、移動体が表示されたとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、移動体が表示位置に到達したけど、表示位置を通り抜けるか又は消えてしまい、保留識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。これらの結果、特徴ｏＦ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８６１０】
［特徴ｏＦ２］
特徴ｏＦ１に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、
前記特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する手段
を備え、
前記保留表示手段は、
記憶されている前記特別情報のそれぞれに対応する保留識別情報を、前記規定数と同じ数の前記表示位置に表示するとともに、前記判定手段による判定が終了される毎に、記憶されている特別情報のうちの最も先に記憶された特別情報を前記判定手段による判定に供して、当該特別情報に対応する保留識別情報を前記表示位置の並びから排除し、残りの保留識別情報のそれぞれをシフトする手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８６１１】
特徴ｏＦ２によれば、遊技者は、表示された保留識別情報の並びを観察することによって、特別情報がどれだけ取得できているかを正確に知ることができる。
【８６１２】

［特徴ｏＦ３］
特徴ｏＦ２に記載の遊技機であって、
前記表示態様変化手段は、
前記移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記保留識別情報についての前記シフトの発生の有無を判定するシフト発生判定手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０５、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０５）と、
前記シフト発生判定手段によって、前記所定期間において前記シフトが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させ、前記所定期間において前記シフトが発生すると判定された場合に、前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させることを行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３１０、ステップＳｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４１０、ステップＳｏ３４１１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８６１３】
特徴ｏＦ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において保留識別情報のシフトが発生する場合に、保留識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において保留識別情報のシフトが発生しない場合、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＦ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。
【８６１４】
［特徴ｏＦ４］
特徴ｏＦ１から特徴ｏＦ３までのいずれかに記載の遊技機であって、
前記保留識別情報のそれぞれに対して、
前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、
保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、
が設定され、
前記表示態様変化手段は、
前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０７～Ｓｏ３４１１）
を備えることを特徴とする遊技機。
【８６１５】
特徴ｏＦ４によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＦ４によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を一層、付与することができる。
【８６１６】
＜特徴ｏＧ群＞
特徴ｏＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。

【８６１７】
［特徴ｏＧ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
記憶されている前記特別情報に対応する保留識別情報（保留表示アイコン）を所定の表示位置に表示する保留表示手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記表示位置に向かって移動する移動体（第３種花びらＰ３）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１１の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図５１７の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、
前記移動体が前記保留識別情報に到達する場合に、当該保留識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理）と、
を備え、
前記保留表示手段は、
前記移動体の表示が開始されたタイミングでは前記表示位置に前記保留識別情報を表示せずに、前記移動体が前記表示位置に到達するまでに、前記表示位置に前記保留識別情報を表示する場合がある
ことを特徴とする遊技機。
【８６１８】
従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様が変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴ｏＧ１によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体は、移動体の表示が開始されたタイミングで表示位置に保留識別情報が存在しなくても、移動体は表示されることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。
【８６１９】
また、特徴ｏＧ１によれば、移動体の表示が開始されたタイミングでは表示位置に保留識別情報を表示せずに、移動体が表示位置に到達するまでに、表示位置に保留識別情報を表示する場合があることから、移動体への期待感が、遊技者に、保留情報識別情報の表示が開始されたときに事後的に付与されることになる。したがって、より一層の期待感を遊技者に付与することができる。これらの結果、特徴ｏＧ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８６２０】
［特徴ｏＧ２］
特徴ｏＧ１に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、
前記特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する手段
を備え、
前記保留表示手段は、

記憶されている前記特別情報のそれぞれに対応する保留識別情報を、前記規定数と同じ数の前記表示位置に表示するとともに、前記判定手段による判定が終了される毎に、記憶されている特別情報のうちの最も先に記憶された特別情報を前記判定手段による判定に供して、当該特別情報に対応する保留識別情報を前記表示位置の並びから排除し、残りの保留識別情報のそれぞれをシフトする手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８６２１】
特徴ｏＧ２によれば、遊技者は、表示された保留識別情報の並びを観察することによって、特別情報がどれだけ取得できているかを正確に知ることができる。
【８６２２】
［特徴ｏＧ３］
特徴ｏＧ２に記載の遊技機であって、
前記表示態様変化手段は、
前記移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記保留識別情報についての前記シフトの発生の有無を判定するシフト発生判定手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０５、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０５）と、
前記シフト発生判定手段によって、前記所定期間において前記シフトが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させ、前記所定期間において前記シフトが発生すると判定された場合に、前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させることを行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３１０、ステップＳｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４１０、ステップＳｏ３４１１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８６２３】
特徴ｏＧ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において保留識別情報のシフトが発生する場合に、保留識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において保留識別情報のシフトが発生しない場合、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＧ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。
【８６２４】
［特徴ｏＧ４］
特徴ｏＧ１から特徴ｏＧ３までのいずれかに記載の遊技機であって、
前記保留識別情報のそれぞれに対して、
前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、
保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、
が設定され、
前記表示態様変化手段は、
前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０７～Ｓｏ３４１１）
を備えることを特徴とする遊技機。
【８６２５】

特徴ｏＧ４によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＧ４によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を一層、付与することができる。

【８６２６】

＜特徴ｏＨ群＞

特徴ｏＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。

【８６２７】

［特徴ｏＨ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を、図柄の変動表示を開始し、変動表示している図柄を停止表示させるといった遊技動作によって報知する判定結果報知手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５０７の遊技回演出設定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する前記遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図４８９の遊技回制御処理）と、

を備える遊技機であって、

前記判定結果報知手段は、

表示位置に向かって移動する第１の移動体（第４種花びらＰ４）を表示し、１回の前記遊技回の途中で、停止表示された前記図柄に前記第１の移動体が到達する場合に、前記図柄の変動表示を再開する変動再開手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５０８の演出パターン設定処理のステップＳｏ２３０５）

を備えることを特徴とする遊技機。

【８６２８】

特徴ｏＨ１によれば、変動表示の状態から停止表示された図柄に第１の移動体が到達する場合に、図柄の変動表示を再開させる演出を実行する。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、第１の移動体が図柄の変動表示に作用するようなことがないことから、図柄が大当たり当選しない図柄となった場合、遊技者に落胆感を付与するだけであった。これに対して、特徴ｏＨ１によれば、変動表示の状態から停止表示された図柄に第１の移動体が到達する場合に、図柄の変動表示を再開させる演出を実行することができることから、図柄が大当たり当選しない図柄となって一旦、落胆した遊技者に対して、変動表示が再開したことへの驚きと、再度の大当たりへの期待感を付与することができる。したがって、特徴ｏＨ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８６２９】

［特徴ｏＨ２］

特徴ｏＨ１に記載の遊技機であって、

記憶されている前記特別情報に対応する保留識別情報（保留表示アイコン）を所定の表示位置に表示する保留表示手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記第１の移動体と略同一の絵図によって構成され、前記保留識別情報に向かって移動する第２の移動体（第３種花びらＰ３）を表示する第２移動体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１１の第１始動口保留用第３種花び

ら演出設定処理および図５１７の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、
前記第２の移動体が前記保留識別情報に到達する場合に、当該保留識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８６３０】
特徴ｏＨ２によれば、図柄に作用する第１の移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に作用することはないのに対して、第１の移動体と略同一の絵図によって構成された第２の移動体が保留識別情報に到達した場合に、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＨ２によれば、第１の移動体と第２の移動体を表示することによって、遊技者に対して、図柄の変動表示が再開するかな、それとも保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。
【８６３１】
従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様が変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴ｏＨ２によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る第２の移動体と、第２の移動体と略同一の絵柄の第１の移動体とが表示されていることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。これらの結果、特徴ｏＨ２によれば、遊技の興趣向上を一層、図ることができる。
【８６３２】
［特徴ｏＨ３］
特徴ｏＨ２に記載の遊技機であって、
前記表示態様変化手段は、
前記第２の移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記保留識別情報についての前記シフトの発生の有無を判定するシフト発生判定手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０５、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０５）と、
前記シフト発生判定手段によって、前記所定期間において前記シフトが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させ、前記所定期間において前記シフトが発生すると判定された場合に、前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させることを行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３１０、ステップＳｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４１０、ステップＳｏ３４１１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８６３３】
特徴ｏＨ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において保留識別情報のシフトが発生する場合に、保留識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において保留識別情報のシフトが発生しない場合、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＨ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。
【８６３４】

［特徴ｏＨ４］
特徴ｏＨ２または特徴ｏＨ３に記載の遊技機であって、
前記保留識別情報のそれぞれに対して、
前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、
保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、
が設定され、
前記表示態様変化手段は、
前記第２の移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０７～Ｓｏ３４１１）
を備えることを特徴とする遊技機。
【８６３５】
特徴ｏＨ４によれば、移動体が保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報の表示態様を変化させることを可能とするが、特に、当該保留識別情報の表示態様としての表示レベルが上限値を下回る場合に、表示レベルを上位の側に変化させ、表示レベルが上限値以上である場合に、表示レベルの変更は行わない構成とした。このため、特徴ｏＨ４によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、当該保留識別情報の表示態様が変化する場合と、変化しない場合とがあり得る。このため、特徴ｏＨ４によれば、遊技者は、例え、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、保留識別情報に移動体が到達したけど、保留識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。
【８６３６】
＜特徴ｏＩ群＞
特徴ｏＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。
【８６３７】
［特徴ｏＩ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
記憶されている前記特別情報に対応する特定識別情報（保留表示アイコン、図柄列）を表示する特定識別情報表示手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
所定期間の間、常時、１または複数の作用体（第１種～第４種花びらＰ１～Ｐ４）を表示する手段であって、前記作用体の内の少なくとも１つは前記特定識別情報に向かって進行する期間（目標保留到達軌道に沿って移動する期間）を少なくとも有するように、前記作用体の表示を行う作用体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１１の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図５１７の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、
前記作用体が前記特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化

させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理）と、
　を備える遊技機。
【８６３８】
　特徴ｏＩ１によれば、所定期間の間、常時、１または複数の作用体が表示されており、作用体の内の少なくとも一つが特定識別情報に到達した場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、予め決められたタイミングで、特定識別情報の表示態様を変化させることになることから、遊技者は、当該表示態様が変化するタイミングを予測することができてしまい、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。これに対して、特徴ｏＩ１によれば、作用体は所定期間の間、常時、表示されていることから、作用体がいつ特定識別情報に到達するか、遊技者は判断することが難しい。このため、特徴ｏＩ１によれば、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様がいつ変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。したがって、特徴ｏＩ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８６３９】
［特徴ｏＩ２］
　特徴ｏＩ１に記載の遊技機であって、
　前記作用体表示手段は、
　複数の前記作用体（花びらＰ１～Ｐ４）を繰り返し表示する手段
　を備えることを特徴とする遊技機。
【８６４０】
　特徴ｏＩ２によれば、複数の作用体が繰り返し表示されることから、遊技者に対して、繰り返し、特定識別情報に作用体が到達して特定識別情報の表示態様が変化しないかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。
［特徴ｏＩ３］
　特徴ｏＩ１に記載の遊技機であって、
　前記作用体表示手段は、
　前記特定識別情報の表示位置を少なくとも含む予め定められた表示領域（表示面４１ａ）内に前記作用体（チョウ）が前記所定の期間の間、常時、存在するように、前記作用体の表示を行う手段
　を備えることを特徴とする遊技機。
【８６４１】
　特徴ｏＩ３によれば、所定期間の間、常時、表示領域内に作用体が存在するように、作用体が表示されることから、遊技者に対して、所定期間の間、常に、特定識別情報に作用体が到達して特定識別情報の表示態様が変化しないかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。
【８６４２】
［特徴ｏＩ４］
　特徴ｏＩ１から特徴ｏＩ３までのいずれかに記載の遊技機であって、
　前記特定識別情報は、記憶されている前記特別情報に対応する保留を識別するための保留識別情報である
　ことを特徴とする遊技機。
【８６４３】
　特徴ｏＩ４によれば、作用体が保留識別情報に到達して、当該保留識別情報の表示態様が変化しないかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。
【８６４４】
［特徴ｏＩ５］
　特徴ｏＩ１から特徴ｏＩ３までのいずれかに記載の遊技機であって、
　前記判定手段による前記判定の結果を、図柄の変動表示を開始し、変動表示している図

柄を停止表示させるといった遊技動作によって報知する判定結果報知手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５０７の遊技回演出設定処理）
を備え、
前記特定識別情報は、前記図柄である
ことを特徴とする遊技機。
【８６４５】
特徴ｏＩ５によれば、作用体が図柄に到達して、例えば、図柄の変動表示が再開されるというように、図柄の表示態様が変化しないかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。
【８６４６】
＜特徴ｏＪ群＞
特徴ｏＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態およびその変形例から抽出される。
【８６４７】
［特徴ｏＪ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
記憶されている前記特別情報に対応する特定識別情報（保留表示アイコン、図柄列）を表示する特定識別情報表示手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特定識別情報に向かって進行する作用体（第３種花びらＰ３、第４種花びらＰ４）を表示する作用体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１１の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図５１７の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、
前記作用体が前記特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる第１態様と、当該特定識別情報を変化させることを行なわない第２態様とのうちのいずれか一方を行う演出態様選択手段（変形例１の第１始動口保留表示変化設定処理（図５２４）と花びら表示変更処理（図５２５））と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８６４８】
特徴ｏＪ１によれば、作用体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させることがあり得る。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、予め決められたタイミングで必ず、特定識別情報の表示態様を変化させることになることから、遊技者は、当該表示態様が変化するタイミングを予測することができてしまい、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。これに対して、特徴ｏＪ１によれば、作用体がいつ特定識別情報に到達するか、遊技者は判断することが難しいことから、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様がいつ変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。
【８６４９】
また、特徴ｏＪ１によれば、作用体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報を変化させないことがあり得る。このため、特徴ｏＪ１によれば、作用体が特定識別情報に到達したけど、遊技者に落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。これらの結果、特徴ｏＪ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８６５０】
［特徴ｏＪ２］
特徴ｏＪ１に記載の遊技機であって、

前記演出態様選択手段は、
前記作用体と略同一の絵図によって構成され、前記特定識別情報から外れた位置に向かって進行する前記作用体としての第２作用体を表示する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８６５１】
特徴ｏＪ２によれば、第２作用体を表示させることによって、作用体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報を変化させることを行なわない第２態様が行われることになる。このため、簡単な構成によって、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様がいつ変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。
【８６５２】
［特徴ｏＪ３］
特徴ｏＪ１または特徴ｏＪ２に記載の遊技機であって、
前記特定識別情報は、記憶されている前記特別情報に対応する保留を識別するための保留識別情報であり、
前記保留識別情報に対して、
前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、
前記保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、
が設定され、
前記演出態様選択手段は、
前記作用体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０７～Ｓｏ３４１１）
を備えることを特徴とする遊技機。
【８６５３】
特徴ｏＪ３によれば、作用体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＪ３によれば、作用体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報を変化させることを行なわない第２態様が行われることになる。このため、簡単な構成によって、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様がいつ変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。
【８６５４】
＜特徴ｐＡ群＞
特徴ｐＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。
【８６５５】
［特徴ｐＡ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを順次、判定する判定手段と、
演出態様がそれぞれ異なる、第１演出モード（キャラクター系ステージ）と第２演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記第１演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定する（外れ）ことを少なくとも含む特定条件が成立した後（スペシャルリーチ・外れ）に、設定されている前記演出モードを前記第２演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図５４３における「原則」）と、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第２演出モードへの移行を行わずに前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段（図５４３における「例外１」）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８６５６】
特徴ｐＡ１によれば、第１演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが第２演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、特別情報が所定の条件を満たさないと判定することを少なくとも含む特定条件が成立したにもかかわらず、第１演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によって遊技者に付与することができないという課題があった。これに対して、特徴ｐＡ１によれば、演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行することによって、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によって遊技者に付与することができる。
【８６５７】
また、特徴ｐＡ１によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第２演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行されるところが、第１演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、第１演出モードが継続されることを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＡ１によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８６５８】
［特徴ｐＡ２］
特徴ｐＡ１に記載の遊技機であって、
前記特定条件が成立した場合に、前記遊技回において所定の演出（スペシャルリーチが発生した際の画面演出）を実行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８６５９】
特徴ｐＡ２によれば、特定条件が成立した場合に、遊技回において所定の演出が実行される。このために、遊技者に対して、特定条件が成立したことを所定の演出によって告知することができる。したがって、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【８６６０】
［特徴ｐＡ３］
特徴ｐＡ２に記載の遊技機であって、

前記第１特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において、前記所定の演出を実行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８６６１】
特徴ｐＡ３によれば、第１特別条件を満たす特別情報に対応する遊技回において、前記所定の演出が実行される。このために、特定条件が成立した場合の遊技回において所定の演出が実行された後に、第１特別条件を満たす特別情報が消化される時に、前記所定の演出が再度、実行される。遊技者にとっては、特定条件が成立した場合に見た演出をもう１回、見ることができる。特定条件が成立した場合は、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合であることから、遊技者は、特別情報が所定の条件を満たさないことの雪辱を果たす（特別情報が所定の条件を満たす）こともできる。このため、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【８６６２】
［特徴ｐＡ４］
特徴ｐＡ３に記載の遊技機であって、
前記第１演出モードとして、演出の態様が異なる複数の個別演出モード（戦士Ａの部屋のステージ、戦士Ｂの部屋のステージ等）を有し、
前記複数の個別演出モードのそれぞれに対して、演出態様が異なる前記所定の演出が定められている
ことを特徴とする遊技機。
【８６６３】
特徴ｐＡ４によれば、特定条件が成立した場合の遊技回、または第１特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において実行される前記所定の演出を、第１演出モードとしての各個別演出モードに対応した演出とすることができる。このため、特徴ｐＡ４によれば、前記所定の演出の内容を、第１演出モードに含まれる個別演出モードを切り替えることによって制御することができ、遊技者に対して、多様な演出を提供できる。したがって、特徴ｐＡ３によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【８６６４】
［特徴ｐＡ５］
特徴ｐＡ４に記載の遊技機であって、
前記所定の演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する動画によって構成され、
前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記所定の演出において前記キャラクターが不利な結果となる
ことを特徴とする遊技機。
【８６６５】
特徴ｐＡ５によれば、特定条件が成立した場合の遊技回においてキャラクターが登場する所定の演出が実行され、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知された後に、第１特別条件を満たす特別情報が消化される時に、再び、前記キャラクターが登場する前記所定の演出が実行される。このため、遊技者は、不利な結果となるキャラクターによって、所定の演出に対する感情移入がより高まることになる。したがって、特徴ｐＡ５によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【８６６６】
［特徴ｐＡ６］
特徴ｐＡ５に記載の遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第２特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクター

に対応する、前記第１演出モードの中の前記個別演出モードへ移行させる手段（図５４３における「例外２」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【８６６７】
特徴ｐＡ６によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出を構成する前記動画において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の個別演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行されるところが、同じ第１演出モードの中の他の個別演出モードへ移行されることから、遊技者は、同じ第１演出モードの中の他の個別演出モードへの移行を認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＡ６によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【８６６８】
［特徴ｐＡ７］
特徴ｐＡ６に記載の遊技機であって、
前記第１特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上であることであり（スペシャルリーチ）、
前記第２特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第１の程度未満であり、かつ前記第１の程度より低い第２の程度以上であること（スーパーリーチ）である
ことを特徴とする遊技機。
【８６６９】
特徴ｐＡ７によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出を構成する動画において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の個別演出モードへ移行させる。一方、所定の条件を満たす可能性の程度が第２特別条件よりも高い第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、第２演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。したがって、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報によって、演出モードの移行の態様を変えることができる。したがって、特徴ｐＡ７によれば、演出モードの移行の態様によって、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【８６７０】
＜特徴ｐＢ群＞
特徴ｐＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。
【８６７１】
［特徴ｐＢ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、
第１演出モード（キャラクター系ステージ）を少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において、前記演出モード設定手段によって前記第１演出モードが設定されている場合に、前記第１演出モードに対応した所定の演出（戦闘演出＋結果告知演出）を実行可能な所定演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記第１演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件（敗北演出を実行すること）を満たした後に、設定されている前記演出モードを前記第１演出モード以外の演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図５４３における「原則」）
を備えることを特徴とする遊技機。

【８６７２】

特徴ｐＢ１によれば、第１演出モードが設定されている状態で、所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードが前記第１演出モード以外の演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、所定の演出の結果が、特定条件として例えばキャラクターにとって不利な結果が告知される演出であった場合に、第１演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、当該第１演出モードにおいて、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されたキャラクターと一致するキャラクターが登場した場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＢ１によれば、所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている演出モードが、第１演出モードから第１演出モード以外の演出モードへ移行されることによって、不利な結果となったキャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＢ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＢ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８６７３】

［特徴ｐＢ２］
特徴ｐＢ１に記載の遊技機であって、
前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、
前記第１演出モードは、前記キャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）の中の一つの演出モードである
ことを特徴とする遊技機。

【８６７４】

特徴ｐＢ２によれば、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モードの中の演出モードから、当該演出モード以外の演出モードへの移行がなされる。例えば、キャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、第１演出モード以外の演出モードへの移行が容易にできる。

【８６７５】

［特徴ｐＢ３］
特徴ｐＢ２に記載の遊技機であって、
前記所定の演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場し、当該キャラクターにとって不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画によって構成されている
ことを特徴とする遊技機。

【８６７６】

特徴ｐＢ３によれば、前記所定の演出として、設定されている演出モードに対応するキャラクターが登場し、当該キャラクターにとって不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画が表示される。このため、遊技者にとっても、遊技結果が不利な結果となるこ

との示唆告知を受けることができる。したがって、遊技者にとって期待感と失望感とが付与されることになって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【８６７７】

［特徴ｐＢ４］

特徴ｐＢ３に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードを前記非キャラクター系演出モードに移行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【８６７８】

特徴ｐＢ４によれば、キャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、第１演出モード以外の演出モードへの移行が容易にできる。

【８６７９】

［特徴ｐＢ５］

特徴ｐＢ３に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【８６８０】

特徴ｐＢ５によれば、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させることによって、第１演出モード以外の演出モードへの移行を容易に行うことができる。

【８６８１】

［特徴ｐＢ６］

特徴ｐＢ１から特徴ｐＢ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第１演出モード以外の演出モードへの移行を行わずに前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段（図５４３における「例外１」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【８６８２】

特徴ｐＢ６によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第１演出モード以外の演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第１演出モード以外の演出モードへ移行されるところが、第１演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、その第１演出モードが継続されることを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＢ６によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【８６８３】

＜特徴ｐＣ群＞

特徴ｐＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【８６８４】

［特徴ｐＣ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

対応するキャラクターが設定されている第１演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない第２演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において、前記演出モード設定手段によって前記第１演出モードが設定されている場合に、前記第１演出モードに対応する前記キャラクターが登場する所定の演出（戦闘演出）を実行可能な所定演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記第１演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを前記第２演出モードへ移行する演出モード移行手段（図５４３における「原則」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【８６８５】

特徴ｐＣ１によれば、第１演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第２演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立したにもかかわらず、第１演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、継続している第１演出モードにおいて、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されたキャラクターと一致するキャラクターが登場した場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＣ１によれば、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、対応するキャラクターが設定されていない第２演出モードへ移行されることによって、不利な結果となったキャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＣ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＣ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８６８６】

［特徴ｐＣ２］

特徴ｐＣ１に記載の遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手

段による前記第２演出モードへの移行を行わずに前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段（図５４３における「例外１」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【８６８７】
特徴ｐＣ２によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第２演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行されるところが、第１演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、その第１演出モードが継続されることを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＣ２によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【８６８８】
［特徴ｐＣ３］
特徴ｐＣ２に記載の遊技機であって、
前記第１特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において、前記所定の演出を実行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８６８９】
特徴ｐＣ３によれば、第１特別条件を満たす特別情報に対応する遊技回において、所定の演出が実行される。このために、特定条件が成立した場合の遊技回において所定の演出が実行された後に、第１特別条件を満たす特別情報が消化される時に、所定の演出が再度、実行される。遊技者にとっては、特定条件が成立した場合に見た演出をもう１回、見ることができる。特定条件が成立した場合は、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを含む場合であることから、遊技者は、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを含むことの雪辱を果たすこともできる。このため、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【８６９０】
［特徴ｐＣ４］
特徴ｐＣ３に記載の遊技機であって、
前記第１演出モードとして、演出の態様が異なる複数の個別演出モード（戦士Ａの部屋のステージ、戦士Ｂの部屋のステージ等）を有し、
前記複数の個別演出モードのそれぞれに対して、演出態様が異なる前記所定の演出が定められている
ことを特徴とする遊技機。
【８６９１】
特徴ｐＣ４によれば、特定条件が成立した場合の遊技回、または第１特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において実行される前記所定の演出を、第１演出モードとしての各個別演出モードに対応した演出とすることができる。このため、特徴ｐＣ４によれば、前記所定の演出の内容を、第１演出モードに含まれる個別演出モードを切り替えることによって制御することができ、遊技者に対して、多様な演出を提供できる。したがって、特徴ｐＡ３によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【８６９２】
［特徴ｐＣ５］
特徴ｐＣ４に記載の遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報

）の中に、第２特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記個別演出モードへ移行させる手段（図５４３における「例外２」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【８６９３】
特徴ｐＣ５によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の個別演出モードへ移行させる。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行されるところが、同じ第１演出モードの中の他の個別演出モードへ移行されることから、遊技者は、同じ第１演出モードの中の他の個別演出モードへの移行を認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＣ５によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【８６９４】
［特徴ｐＣ６］
特徴ｐＣ５に記載の遊技機であって、
前記第１特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上であることであり（スペシャルリーチ）、
前記第２特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第１の程度未満であり、かつ前記第１の程度より低い第２の程度以上であること（スーパーリーチ）である
ことを特徴とする遊技機。
【８６９５】
特徴ｐＣ６によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の個別演出モードへ移行される。一方、所定の条件を満たす可能性の程度が第２特別条件よりも高い第１特別条件が存在する場合に、第２演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。したがって、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報によって、演出モードの移行の態様を変えることができる。したがって、特徴ｐＣ５によれば、演出モードの移行の態様によって、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【８６９６】
＜特徴ｐＤ群＞
特徴ｐＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。
【８６９７】
［特徴ｐＤ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、
対応するキャラクターが個別に設定されている複数の演出モードを有する第１演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない第２演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのい

ずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回において、前記演出モード設定手段によって前記第１演出モードが設定されている場合に、前記第１演出モードに対応する前記キャラクターが登場する所定の演出（戦闘演出）を実行可能な所定演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記第２演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行する演出モード移行手段（図５４４における「原則」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【８６９８】
特徴ｐＤ１によれば、第２演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＤ１によれば、第２演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＤ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＤ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８６９９】
［特徴ｐＤ２］
特徴ｐＤ１に記載の遊技機であって、
前記演出モード移行手段は、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図５４４における「例外Ａ」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【８７００】
特徴ｐＤ２によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、第２演出モードから、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、所定の演出において登場した

キャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。さらに、特徴ｐＤ２によれば、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、第１演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。この結果、特徴ｐＤ２によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【８７０１】

［特徴ｐＤ３］

特徴ｐＤ１または特徴ｐＤ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特別情報が所定の条件を満たすと判定手段が判定した場合に、前記所定の演出において、登場する前記キャラクターが有利な結果となり、前記特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記所定の演出において登場する前記キャラクターが不利な結果となる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【８７０２】

特徴ｐＤ３によれば、前記特定条件が、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む条件と等価となる。このために、特徴ｐＤ３によれば、第２演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、不利な結果が告知されたキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行されることになる。このため、特徴ｐＤ３によれば、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によっても遊技者に付与することができる。

【８７０３】

［特徴ｐＤ４］

特徴ｐＤ１から特徴ｐＤ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定条件は、前記所定の演出において前記キャラクターが不利な結果となり、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上であることである（スペシャルリーチ・外れ）

ことを特徴とする遊技機。

【８７０４】

特徴ｐＤ４によれば、所定の演出においてキャラクターが不利な結果となり、所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上である特定条件が成立した遊技回の終了以後に、第２演出モードから、前記所定の演出において不利な結果となったキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへの移行が行われることになる。ここで、所定の条件を満たす可能性の程度にかかわらず、所定の演出においてキャラクターが不利な結果となったときはいつも、上記演出モードの移行が行われる遊技機を考えた場合、上記演出モードの移行が高頻度で発生するから、遊技者にとって煩わしく感じてしまうという課題があった。これに対して、特徴ｐＤ４によれば、上記の特定条件が成立した場合に限り、上記の演出モードの移行が行われることから、演出モードが頻繁に切り替わる課題を解消することができる。したがって、特徴ｐＤ４によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【８７０５】

＜特徴ｐＥ群＞

特徴ｐＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、

主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。
【８７０６】
［特徴ｐＥ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、
対応するキャラクターが個別に設定されている複数の演出モードを有する第１演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない第２演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回において、前記判定手段による前記判定の結果を示唆するための演出を実行する手段であって、前記第１演出モードに対応する前記キャラクターが登場する第１特別演出と、前記判定手段による前記判定の結果が前記所定の条件を満たさない場合にも不利な結果が告知されない第２特別演出とを少なくとも含む複数種類の演出のうちのいずれかを実行可能であり、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記第１特別演出において前記キャラクターが不利な結果となる演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記第１演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し（外れ）、かつ、前記演出実行手段によって前記第１特別演出が実行された場合に、当該第１特別演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記演出モードを前記第２演出モードへ移行する演出モード移行手段と（図５４３における「原則」）、
前記第１演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し（外れ）、かつ、前記演出実行手段によって前記第２特別演出が実行された場合に、当該第２演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８７０７】
特徴ｐＥ１によれば、第１演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、演出実行手段によって実行される演出が第１特別演出と第２特別演出のいずれであるかによって、設定されている演出モードが、第２演出モードへ移行されるか、第１演出モードのまま継続されるかに振り分けられる。従来の遊技機では、第１特別演出において登場するキャラクターと、演出モードに登場するキャラクターとは、例え同一のキャラクターが用いられていたとしても、両者は個別に制御されており、所定の演出において不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが、次の遊技回の演出モードの演出で何事もなかったように登場することがあり得た。このため、従来の遊技機では、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＥ１によれば、第１演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定し、かつ、演出実行手段によって第１特別演出が実行された場合に、当該第１特別演出が実行された遊技回の終了以後に、設定されている演出モードが第２演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。一方、第２特別演出では不利な結果が告知されるようなことがないことから、第１演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満

たさないと判定手段が判定し、かつ、演出実行手段によって第２特別演出が実行された場合に、当該第２特別演出が実行された遊技回の終了以後に、設定されている第１演出モードが継続されたとしても、遊技者は上記のような違和感を感じることはない。このため、特徴ｐＥ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。したがって、特徴ｐＥ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８７０８】

［特徴ｐＥ２］

特徴ｐＥ１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記判定手段による前記判定の結果を示唆する際に、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上である場合に（スペシャルリーチ）、前記第１特別演出を実行し、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第１の程度未満であり、かつ前記第１の程度より低い第２の程度以上である場合に（スーパーリーチ）、前記第２特別演出を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【８７０９】

特徴ｐＥ２によれば、所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上である場合に第１特別演出が実行され、所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度未満であり、かつ第１の程度より低い第２の程度以上である場合に、第２特別演出が実行される。このために、遊技者にとって有利度合がより高い場合に、第１特別演出によって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することできる。したがって、特徴ｐＥ２によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【８７１０】

［特徴ｐＥ３］

特徴ｐＥ２に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第２演出モードへの移行を行わずに前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段（図５４３における「例外１」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【８７１１】

特徴ｐＥ３によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第２演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行されるところが、第１演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、その第１演出モードが継続されること認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＥ３によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【８７１２】

［特徴ｐＥ４］

特徴ｐＥ３に記載の遊技機であって、

前記第１特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において、前記第１特別演出を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【８７１３】

特徴ｐＥ４によれば、第１特別条件を満たす特別情報に対応する遊技回において、所定の演出が実行される。このために、特定条件が成立した場合の遊技回において第１特別演出が実行された後に、第１特別条件を満たす特別情報が消化される時に、第１特別演出が再度、実行される。遊技者にとっては、特定条件が成立した場合に見た演出をもう１回、見ることができる。特定条件が成立した場合は、第１特別演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを含む場合であることから、遊技者は、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを含むことの雪辱を果たすこともできる。このため、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【８７１４】

［特徴ｐＥ５］

特徴ｐＥ４に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第２特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記第１特別演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図５４３における「例外２」）

を備え、

前記第２特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第３の程度未満であり、かつ前記第３の程度より低い第４の程度以上であること（スーパーリーチ）である

ことを特徴とする遊技機。

【８７１５】

特徴ｐＥ５によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、第１特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行させる。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行されるところが、同じ第１演出モードの中の他の演出モードへ移行されることから、遊技者は、同じ第１演出モードの中の他の演出モードへの移行を認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＥ５によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。なお、上記第４の程度は、特徴ｐＥ２における第２の程度と同一であってもよいし、同一でなくてもよい。

【８７１６】

＜特徴ｐＦ群＞

特徴ｐＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【８７１７】

［特徴ｐＦ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

対応するキャラクターが個別に設定されている複数の演出モードを有する第１演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない第２演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定さ

れた前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
　前記遊技回において、前記判定手段による前記判定の結果を示唆するための演出を実行する手段であって、前記第１演出モードに対応する前記キャラクターが登場する第１特別演出と、前記判定手段による前記判定の結果が前記所定の条件を満たさない場合にも不利な結果が告知されない第２特別演出とを少なくとも含む複数種類の演出のうちのいずれかを実行可能であり、前記特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記第１特別演出において前記キャラクターが不利な結果となる演出実行手段と、
　を備える遊技機であって、
　前記演出モード設定手段は、
　前記第２演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し（外れ）、かつ、前記演出実行手段によって前記第１特別演出が実行された場合に、当該第１特別演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記演出モードを、前記第１特別演出において不利な結果となった前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行させる第１演出モード移行手段と（図５４４における「原則」）、
　前記第２演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し（外れ）、かつ、前記演出実行手段によって前記第２特別演出が実行された場合に、当該第２特別演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記演出モードを、前記第２特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行させる第２演出モード移行手段と、
　を備えることを特徴とする遊技機。
【８７１８】
　特徴ｐＦ１によれば、第２演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、演出実行手段によって実行される演出が第１特別演出と第２特別演出のいずれであるかによって、設定されている演出モードが、第１特別演出において対決を行ったキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行するか、第２特別演出において登場したキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行するかに振り分けられる。従来の遊技機では、第１特別演出において登場するキャラクターと、演出モードに登場するキャラクターとは、例え同一のキャラクターが用いられていたとしても、両者は個別に制御されており、仮に、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、所定の演出において不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが、次の遊技回の演出モードの演出で何事もなかったように登場することがあり得た。このため、従来の遊技機では、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。
【８７１９】
　これに対して、特徴ｐＦ１によれば、第２演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定し、かつ、演出実行手段によって第１特別演出が実行された場合に、当該第１特別演出が実行された遊技回の終了以後に、設定されている演出モードが第１特別演出において不利な結果となったキャラクター以外のキャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。一方、第２特別演出ではキャラクターが不利な結果となるようなことがないことから、第２演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定し、かつ、演出実行手段によって第２特別演出が実行された場合に、当該第２特別演出が実行された遊技回の終了以後に、設定されている演出モードが第２特別演出において登場したキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行されたとしても、遊技者は上記のような違和感を感じることはない。このため、特徴ｐＦ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が

担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。したがって、特徴ｐＦ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８７２０】

［特徴ｐＦ２］

特徴ｐＦ１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記判定手段による前記判定の結果を示唆する際に、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上であることである場合に（スペシャルリーチ）、前記第１特別演出を実行し、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第１の程度未満であり、かつ前記第１の程度より低い第２の程度以上である場合に（スーパーリーチ）、前記第２特別演出を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【８７２１】

特徴ｐＦ２によれば、所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上である場合に第１特別演出が実行され、所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度未満であり、かつ第１の程度より低い第２の程度以上である場合に、第２特別演出が実行される。このために、遊技者にとって有利度合がより高い場合に、キャラクターの対決によって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することできる。したがって、特徴ｐＦ２によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【８７２２】

［特徴ｐＦ３］

特徴ｐＦ２に記載の遊技機であって、

前記第１演出モード移行手段は、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記第１特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図５４４における「例外Ａ」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【８７２３】

特徴ｐＦ３によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、第１特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行させる。このため、本来、設定されている演出モードが、第２演出モードから、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行されることになることから、遊技者は、その移行を認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＦ３によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【８７２４】

［特徴ｐＦ４］

特徴ｐＦ３に記載の遊技機であって、

前記第１特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第３の程度以上であること（スペシャルリーチ）であり、

前記第１移行制限手段は、

設定されている前記演出モードを、前記第１特別演出において不利な結果となる前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行することによっ

て、前記演出モード移行手段による前記移行を制限する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８７２５】
特徴ｐＦ４によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報（以下、保留情報とも呼ぶ）の中に、所定の条件を満たす可能性の程度が第３の程度以上であるという特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、第１特別演出におい不利な結果となるキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行される。特徴ｐＦ４によれば、遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。したがって、特徴ｐＦ４によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して、確実に抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。なお、上記第３の程度は、特徴ｐＦ２における第１の程度と同一であってもよいし、同一でなくてもよい。
【８７２６】
＜特徴ｐＧ群＞
特徴ｐＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。
【８７２７】
［特徴ｐＧ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を、図柄の変動表示を開始し、変動表示している図柄を停止表示させるといった遊技動作によって報知する判定結果報知手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５６８の遊技回演出設定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する前記遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図５５０の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機であって、
前記変動表示の背景となる演出についての演出モードを、複数種類の演出モードのうちから設定する手段であって、特定の前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報に基づいて、前記演出モードの設定を行う演出モード設定手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８７２８】
特徴ｐＧ１によれば、演出モード設定手段によって、変動表示の背景となる演出についての演出モードが、複数種類の演出モードのうちから設定されるが、詳しくは、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報に基づいて、前記演出モードの設定が行われる。情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報（以下、保留情報とも呼ぶ）によれば、遊技者にとっての今後の有利度合を計ることができる。このために、特徴ｐＧ１によれば、今後の有利度合についての期待感や緊迫感を、変動表示の背景となる演出によって、遊技者に対して抱かせることができる。したがって、特徴ｐＧ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８７２９】
［特徴ｐＧ２］
特徴ｐＧ１に記載の遊技機であって、
前記複数種類の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モー

ドを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、
前記遊技回において、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する所定の演出（戦闘演出）を実行可能であり、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記所定の演出において前記キャラクターが不利な結果となる演出実行手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８７３０】
特徴ｐＧ２によれば、変動表示の背景となる演出についての演出モードの設定を、キャラクターに対応するキャラクター系演出モードと、キャラクターに対応しない非キャラクター系演出モードとを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちから設定することができる。また、判定手段による判定の結果を、所定の演出によって、遊技者に報知することができる。このため、特徴ｐＧ２によれば、演出モードに従う演出や、キャラクターが対決する演出によって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。したがって、特徴ｐＧ２によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【８７３１】
［特徴ｐＧ３］
特徴ｐＧ２に記載の遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定する（外れ）ことを少なくとも含む特定条件が成立した後（スペシャルリーチ・外れ）に、設定されている前記演出モードを前記非キャラクター系演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図５４３における「原則」）と、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記非キャラクター系演出モードへの移行を行わずに前記キャラクター系演出モードを継続する演出モード継続手段（図５４３における「例外１」）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８７３２】
特徴ｐＧ３によれば、キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが非キャラクター系演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、特別情報が所定の条件を満たさないと判定することを少なくとも含む特定条件が成立したにもかかわらず、キャラクター系演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によって遊技者に付与することができないという課題があった。これに対して、特徴ｐＧ３によれば、演出モードがキャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によって遊技者に付与することができる。
【８７３３】
また、特徴ｐＧ３によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による非キャラクター系演出モードへの移行を行わずに前記非キャラクター系演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードがキャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行されるところが、そのキャラクター系演出モードを継続することになることから、遊技者は、そのキャラクター系演出モードが

継続することを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＧ３によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。これらの結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【８７３４】

［特徴ｐＧ４］

特徴ｐＧ３に記載の遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第２特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図５４３における「例外２」）、

を備え、

前記第１特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上である（スペシャルリーチ）ことであり、

前記第２特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第１の程度未満であり、かつ前記第１の程度より低い第２の程度以上であること（スーパーリーチ）である

ことを特徴とする遊技機。

【８７３５】

特徴ｐＧ４によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行することによって、演出モード移行手段による非キャラクター系演出モードへの移行が制限される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードがキャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行されるところが、同じキャラクター系演出モードの中の他の演出モードへ移行されることから、遊技者は、同じキャラクター系演出モードの中の他の演出モードへの移行を認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＧ４によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【８７３６】

［特徴ｐＧ５］

特徴ｐＧ２に記載の遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定する（外れ）ことを少なくとも含む特定条件が成立した後（スペシャルリーチ・外れ）に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図５４４における「原則」）と、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第２特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記第１特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図５４４における「例外Ａ」）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【８７３７】

特徴ｐＧ５によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＧ５によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＧ５によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。

【８７３８】

また、特徴ｐＧ５によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して、確実に抱かせることができる。さらに、特徴ｐＧ５によれば、所定の演出において登場した前記キャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、上記の有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。これらの結果、特徴ｐＧ５によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【８７３９】

＜特徴ｐＨ群＞

特徴ｐＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【８７４０】

［特徴ｐＨ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図５５０の遊技回制御処理）と、

複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の個別演出モードを少なくとも含む複数の演出モードのうちのいずれかを設定可能な演出モード設定手段と、

前記遊技回において、前記複数のキャラクターのうちのいずれかのキャラクターが登場する所定の演出（戦闘演出）を実行可能な演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知された場合に、当該所定の演出が実行された前記遊技回の次の遊技回において、設定されている演出モードを、不利な結果が告知された前記キャラクター以外のキャラクターに対応する前記演出モードに移行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８７４１】
特徴ｐＨ１によれば、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知された場合に、所定の演出が実行された遊技回の次の遊技回において、不利な結果となったキャラクター以外のキャラクターに対応する演出モードが設定される。こうした構成を備えない従来の遊技機では、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されたにもかかわらず、当該対決・結果告知演出が実行された遊技回の次の遊技回において、不利な結果が告知されたキャラクター以外のキャラクターに対応する演出モードが設定される場合があることから、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＨ１によれば、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知された場合に、次の遊技回において、不利な結果が告知されたキャラクターと一致するキャラクターに対応する演出モードが設定されることがないことによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＨ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＨ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８７４２】
［特徴ｐＨ２］
特徴ｐＨ１に記載の遊技機であって、
前記複数種類の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、
前記演出モード設定手段は、
前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを前記非キャラクター系演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図５４３における「原則」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【８７４３】
特徴ｐＨ２によれば、キャラクター系演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが非キャラクター系演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立したにもかかわらず、キャラクター系演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、継続しているキャラクター系演出モードにおいて、所定の知演出で不利な結果となったキャラクターと一致するキャラクターが登場した場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＨ２によれば、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが非キャラクター系演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため

、特徴ｐＨ２によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＨ２によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８７４４】

［特徴ｐＨ３］

特徴ｐＨ１または特徴ｐＨ２に記載の遊技機であって、

前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、

前記演出モード設定手段は、

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図５４４における「原則」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【８７４５】

特徴ｐＨ３によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＨ３によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、所定の演出において不利な結果となったキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＨ３によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＨ３によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８７４６】

＜特徴ｐＩ群＞

特徴ｐＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【８７４７】

［特徴ｐＩ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図５５０の遊技回制御処理）と、

複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の演出モードを少なくとも含む複数の演出モードのうちのいずれかを設定可能な演出モード設定手段と、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の条件を満たす可能性の程度を示す特別演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）を実行する手段であって、前記複数のキャラクターのうちのいずれかに対応するキャラクター用の特別演出を実行する特別演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記特別演出実行手段は、
前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードに前記複数のキャラクターのうちのいずれかが対応する場合に、当該対応する前記キャラクターと一致する前記キャラクター用の前記特別演出を実行する手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５６９のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理または図５７２のスペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【８７４８】
特徴ｐＩ１によれば、演出モード設定手段によって設定された演出モードに複数のキャラクターのうちのいずれかが対応する場合に、当該対応するキャラクターと一致するキャラクター用の特別演出が、特別演出実行手段によって実行される。このために、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、設定された演出モードに対応するキャラクターと一致したものとなる。こうした構成を備えない従来の遊技機では、特別演出と設定される演出モードとの間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＩ１によれば、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、設定された演出モードに対応するキャラクターと一致したものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。この結果、特徴ｐＩ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８７４９】
［特徴ｐＩ２］
特徴ｐＩ１に記載の遊技機であって、
前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、
前記特別演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する動画によって構成されており、
前記演出モード設定手段は、
前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図５４４における「原則」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【８７５０】
特徴ｐＩ２によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＩ２によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以

外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＩ２によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。また、移行されたキャラクター系演出モードの中の演出モードに対応するキャラクターと、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターとが一致することから、各演出の結びつきがより高いものとなる。これらの結果、特徴ｐＩ２によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【８７５１】

［特徴ｐＩ３］

特徴ｐＩ２に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図５４４における「例外Ａ」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【８７５２】

特徴ｐＩ３によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、非キャラクター系演出モードから、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。さらに、特徴ｐＩ３によれば、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、上記の有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。これらの結果、特徴ｐＩ３によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【８７５３】

＜特徴ｐＪ群＞

特徴ｐＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【８７５４】

［特徴ｐＪ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（

主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図５５０の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の条件を満たす可能性の程度を示す特別演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）を実行する手段であって、前記複数のキャラクターのうちのいずれかに対応するキャラクター用の特別演出を実行する特別演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記特別演出実行手段は、
前記複数のキャラクターの中から、前回の前記遊技回に係る前記判定手段の判定結果（当たり抽選における外れ）と、前記前回の遊技回において実行された前記特別演出が示す前記特別情報が前記所定の条件を満たす可能性の程度（スペシャルリーチ発生）とに基づいて前記キャラクター（戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定されるキャラクター）を特定し（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５７８の非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理）、特定した前記キャラクターと一致する前記キャラクター用の前記特別演出を実行する手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５６９のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理または図５７２のスペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【８７５５】
特徴ｐＪ１によれば、前回の遊技回に係る判定手段の判定結果と、前回の遊技回において実行された特別演出が示す特別情報が所定の条件を満たす可能性の程度とに基づいてキャラクターが特定され、特定されたキャラクターと一致するキャラクター用の特別演出が実行される。このために、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、前回の遊技回に係る判定手段の判定結果と、前回の遊技回における特別情報が所定の条件を満たす可能性の程度とに対応したものとなる。こうした構成を備えない従来の遊技機では、遊技回において実行される特別演出は、前回の遊技回の遊技結果との間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＪ１によれば、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、前回の遊技回の遊技結果に基づいて特定されるキャラクターと一致するものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。この結果、特徴ｐＪ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８７５６】
［特徴ｐＪ２］
特徴ｐＪ１に記載の遊技機であって、
複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の演出モードを少なくとも含む複数の演出モードのうちのいずれかを設定可能な演出モード設定手段
を備え、
前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、
前記特別演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する動画によって構成されており、
前記演出モード設定手段は、
前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図５４４における「原則」）
を備えることを特徴とする遊技機。

【８７５７】
特徴ｐＪ２によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＪ２によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＪ２によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。また、前回の遊技回の遊技結果とに対応するキャラクターと、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターとが一致することから、各演出の結びつきがより高いものとなる。これらの結果、特徴ｐＪ２によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【８７５８】
［特徴ｐＪ３］
特徴ｐＪ２に記載の遊技機であって、
前記演出モード移行手段は、
前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図５４４における「例外Ａ」）
を備えることを特徴とする遊技機。

【８７５９】
特徴ｐＪ３によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、非キャラクター系演出モードから、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。さらに、特徴ｐＪ３によれば、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、上記の有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。これらの結果、特徴ｐＪ３によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【８７６０】
＜特徴ｐＫ群＞
特徴ｐＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。
【８７６１】
［特徴ｐＫ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図５５０の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の条件を満たす可能性の程度を示す特別演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）を実行する手段であって、前記複数のキャラクターのうちのいずれかに対応するキャラクター用の特別演出を実行する特別演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記特別演出実行手段は、
前記複数のキャラクターの中から、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）に基づいて前記キャラクター（戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定されるキャラクター）を特定し（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５７８の非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理）、特定した前記キャラクターと一致する前記キャラクター用の前記特別演出を実行する手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５６９のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理または図５７２のスペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【８７６２】
特徴ｐＫ１によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報（以下、保留情報と呼ぶ）に基づいてキャラクターが特定され、特定されたキャラクターと一致するキャラクター用の特別演出が実行される。このために、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、前回の遊技回に係る判定手段の判定結果と、前回の遊技回における判定手段が所定の条件を満たす可能性の程度とに対応したものとなる。こうした構成を備えない従来の遊技機では、遊技回において実行される特別演出は、保留情報との間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＫ１によれば、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、保留情報に基づいて特定されるキャラクターと一致するものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。この結果、特徴ｐＫ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８７６３】
［特徴ｐＫ２］
特徴ｐＫ１に記載の遊技機であって、
複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の演出モードを少なくとも含む複数の演出モードのうちのいずれかを設定可能な演出モード設定手段
を備え、
前記複数の演出モードの中に、演出態様がそれぞれ異なる、複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、キャラクターに対応しない非キャラクター系演出モード（非キャラク

ター系ステージ）とを少なくとも含み、
　前記特別演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する動画によって構成されており、
　前記演出モード設定手段は、
　前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図５４４における「原則」）
　を備えることを特徴とする遊技機。
【８７６４】
　特徴ｐＫ２によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＫ２によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＫ２によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。また、保留情報に対応するキャラクターと、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターとが一致することから、各演出の結びつきがより高いものとなる。これらの結果、特徴ｐＫ２によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【８７６５】
［特徴ｐＫ３］
　特徴ｐＫ２に記載の遊技機であって、
　前記演出モード移行手段は、
　前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図５４４における「例外Ａ」）
　を備えることを特徴とする遊技機。
【８７６６】
　特徴ｐＫ３によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、非キャラクター系演出モードから、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される

時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。さらに、特徴ｐＫ４によれば、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、上記の有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。これらの結果、特徴ｐＫ３によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【８７６７】

＜特徴ｐＬ群＞

特徴ｐＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【８７６８】

［特徴ｐＬ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

第１演出モード（キャラクター系ステージ）を少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において、前記演出モード設定手段によって前記第１演出モードが設定されている場合に、前記第１演出モードに対応した所定の演出（戦闘演出＋結果告知演出）を実行可能な所定演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記第１演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件（敗北演出を実行すること）を満たした後に、設定されている前記演出モードを前記第１演出モード以外の演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図５４３における「原則」）と、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第１演出モード以外の演出モードへの移行を行わずに前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段（図５４３における「例外１」）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【８７６９】

特徴ｐＬ１によれば、第１演出モードが設定されている状態で、所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードが前記第１演出モード以外の演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、所定の演出の結果が、特定条件として例えばキャラクターにとって不利な結果が告知される演出であった場合に、第１演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、当該第１演出モードにおいて、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されたキャラクターと一致するキャラクターが登場した場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＬ１によれば、所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている演出モードが、第１演出モードから第１演出モード以外の演出モードへ移行されることによって、不利な結果とな

ったキャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＬ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＬ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８７７０】

また、特徴ｐＬ１によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第１演出モード以外の演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第１演出モード以外の演出モードへ移行されるところが、第１演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、その第１演出モードが継続されることを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＬ１によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【８７７１】

［特徴ｐＬ２］

特徴ｐＬ１に記載の遊技機であって、

前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、

前記第１演出モードは、前記キャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）の中の一つの演出モードである

ことを特徴とする遊技機。

【８７７２】

特徴ｐＬ２によれば、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モードの中の演出モードから、当該演出モード以外の演出モードへの移行がなされる。例えば、キャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、第１演出モード以外の演出モードへの移行が容易にできる。

【８７７３】

［特徴ｐＬ３］

特徴ｐＬ２に記載の遊技機であって、

前記所定の演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場し、当該キャラクターにとって不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画によって構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【８７７４】

特徴ｐＬ３によれば、前記所定の演出として、設定されている演出モードに対応するキャラクターが登場し、当該キャラクターにとって不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画が表示される。このため、遊技者にとっても、遊技結果が不利な結果となることの示唆告知を受けることができる。したがって、遊技者にとって期待感と失望感とが付与されることになって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【８７７５】

［特徴ｐＬ４］

特徴ｐＬ３に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードを前記非キャラクター系演出モードに移行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【８７７６】
特徴ｐＬ４によれば、キャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、第１演出モード以外の演出モードへの移行が容易にできる。
【８７７７】
［特徴ｐＬ５］
特徴ｐＬ３に記載の遊技機であって、
前記演出モード移行手段は、
前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【８７７８】
特徴ｐＬ５によれば、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させることによって、第１演出モード以外の演出モードへの移行を容易に行うことができる。
【８７７９】
＜特徴ｑＡ群＞
特徴ｑＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とから抽出される。
【８７８０】
［特徴ｑＡ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
第１演出データ（楽曲Ａ第１データＡ１）と第２演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）とを記憶する演出データ記憶手段と、
前記第１演出データと前記第２演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
を備える遊技機であって、
前記第１演出データは、第１部分（楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２）と、前記第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分（楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３）と、を少なくとも備え、
前記演出制御手段は、
前記演出実行手段に対して、前記第１演出データの実行を指示する第１指示手段（楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する手段）と、
前記演出実行手段における前記第１演出データの実行位置が前記第１部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内に（図５８７における時刻ｔ２）、前記演出実行手段に対して、前記第２演出データの実行を指示する第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８７８１】
特徴ｑＡ１によれば、演出制御手段に備えられる第１指示手段によって、第１演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段における第１演出データの実行位置が第１部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内において、演出制御手段に備えられる第２指示手段によって、第２演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段では、第１演出データの実行の指示を受けて、第１演出データの実行を開始し、第２演出データの実行の指示を受けて、第２演出データの実行を開始

する。しかしながら、演出実行手段において、第２演出データの実行の指示を受けてから第２演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＡ１によれば、第１演出データは、第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分を備えることから、遅延期間において、第１演出データの第２部分が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＡ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８７８２】

［特徴ｑＡ２］

特徴ｑＡ１に記載の遊技機であって、

前記第１部分は、特定の演出の主要部が記録された部分であり、

前記第２部分は、前記主要部に付随する演出が記録された部分である

ことを特徴とする遊技機。

【８７８３】

特徴ｑＡ２によれば、特定の演出の主要部に付随する演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、特定の演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感を解消することができる。

【８７８４】

［特徴ｑＡ３］

特徴ｑＡ２に記載の遊技機であって、

前記第２演出データは、前記第１部分に記録されたデータと同一である

ことを特徴とする遊技機。

【８７８５】

特徴ｑＡ３によれば、特定の演出の主要部、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。

【８７８６】

［特徴ｑＡ４］

特徴ｑＡ１から特徴ｑＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１指示手段は、

前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備え、

前記第２指示手段は、

前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８７８７】

特徴ｑＡ４によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、第２演出データが第１演出データの第２部分に切り替わって実行される。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。

【８７８８】

［特徴ｑＡ５］

特徴ｑＡ１から特徴ｑＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１指示手段は、

前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備え、

前記第２指示手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル２）によって行うように指示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８７８９】
特徴ｑＡ５によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、第２演出データが実行される。遅延期間の経過時には、第１演出データの第２部分における未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、この未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において第２演出データが併せて実行されることになる。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、第１演出データの演出と第２演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【８７９０】
＜特徴ｑＢ群＞
特徴ｑＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とから抽出される。
【８７９１】
［特徴ｑＢ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）を記憶する演出データ記憶手段と、
前記演出データを用いて演出を実行する演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
を備える遊技機であって、
前記演出データは、第１部分（楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１）と、前記第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分（楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２）と、を少なくとも備え、
前記演出制御手段は、
前記演出実行手段に対して、前記演出データの実行を指示する第１指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
前記演出実行手段における前記演出データの実行位置が前記第２部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内に（図５８７における時刻ｔ３）、前記演出実行手段に対して、前記演出データの実行を指示する第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８７９２】
特徴ｑＢ１によれば、演出制御手段に備えられる第１指示手段によって、演出データの実行の指示（以下、１回目の指示とも呼ぶ）が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段における演出データの実行位置が第１部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内において、演出制御手段に備えられる第２指示手段によって、演出データの実行の指示（以下、２回目の指示とも呼ぶ）が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段では、１回目の指示を受けて、演出データ（以下、１回目の演出データとも呼ぶ）の実行を開始し、２回目の指示を受けて、１回目の演出データと同じ演出データ（以下、２回目の演出データとも呼ぶ）の実行を開始する。しかしながら、演出実行手段において、２回目の演出データの実行の指示を受けたときから当該２回目の演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＢ１によれば、演出データは、第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分を備えることから、遅延期間において、演出データの第２部分が実行され、演出が途

切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＢ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８７９３】

［特徴ｑＢ２］

特徴ｑＢ１に記載の遊技機であって、

前記第１部分は、特定の演出の主要部が記録された部分であり、

前記第２部分は、前記主要部に付随する演出が記録された部分である

ことを特徴とする遊技機。

【８７９４】

特徴ｑＢ２によれば、特定の演出の主要部に付随する演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、特定の演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感を解消することができる。

【８７９５】

［特徴ｑＢ３］

特徴ｑＢ１または特徴ｑＢ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１指示手段は、

前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備え、

前記第２指示手段は、

前記演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８７９６】

特徴ｑＢ３によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、１回目の演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、２回目の演出データが１回目の演出データの第２部分に切り替わって実行される。この結果、１回目の演出データから２回目の演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。

【８７９７】

［特徴ｑＢ４］

特徴ｑＢ１または特徴ｑＢ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１指示手段は、

前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル２）によって行うように指示する手段を備え、

前記第２指示手段は、

前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８７９８】

特徴ｑＢ４によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、１回目の演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、２回目の演出データが実行される。遅延期間の経過時には、１回目の演出データの第２部分における未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、この未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段において２回目の演出データが併せて実行されることになる。この結果、１回目の演出データから２回目の演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、１回目の演出データの演出と２回目の演

出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【８７９９】
＜特徴ｑＣ群＞
特徴ｑＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とから抽出される。
【８８００】
［特徴ｑＣ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
第１演出データ（楽曲Ａ第１データＡ１）と第２演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）とを記憶する演出データ記憶手段と、
前記第１演出データと前記第２演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
を備える遊技機であって、
前記演出制御手段は、
前記演出実行手段に対して、前記第１演出データの実行を指示する第１指示手段（楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する手段）と、
前記演出実行手段において前記第１演出データが実行されている途中で（図５８７における時刻ｔ２）、前記演出実行手段に対して、前記第２演出データの実行を指示する第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８８０１】
特徴ｑＣ１によれば、演出制御手段に備えられる第１指示手段によって、第１演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段において前記第１演出データが実行されている途中で、演出制御手段に備えられる第２指示手段によって、第２演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段では、第１演出データの実行の指示を受けて、第１演出データの実行を開始し、第２演出データの実行の指示を受けて、第２演出データの実行を開始する。しかしながら、演出実行手段において、第２演出データの実行の指示を受けてから第２演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＣ１によれば、第２演出データの実行の指示がなされるタイミングは、第１演出データが実行されている途中であることから、当該第１演出データには未実行の部分が残り、遅延期間において、当該未実行の部分が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＣ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８８０２】
［特徴ｑＣ２］
特徴ｑＣ１に記載の遊技機であって、
前記第１演出データと前記第２演出データとは、共通する演出が記録された部分をそれぞれ備える
ことを特徴とする遊技機。
【８８０３】
特徴ｑＣ２によれば、共通する演出が記録された部分、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。
【８８０４】
［特徴ｑＣ３］
特徴ｑＣ１または特徴ｑＣ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１指示手段は、
前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備え、
前記第２指示手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８８０５】
特徴ｑＣ３によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データの前述した未実行の部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、第２演出データが第１演出データに切り替わって実行される。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。
【８８０６】
［特徴ｑＣ４］
特徴ｑＣ１または特徴ｑＣ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１指示手段は、
前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備え、
前記第２指示手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル２）によって行うように指示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８８０７】
特徴ｑＣ４によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データの前述した未実行の部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、第２演出データが実行される。遅延期間の経過時には、第１演出データにおける前記遅延期間で実行された部分に連続する部分（以下、連続部分とも呼ぶ）が特定の実行手段において続けて実行されることから、連続部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において第２演出データが併せて実行されることになる。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、第１演出データの演出と第２演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【８８０８】
＜特徴ｑＤ群＞
特徴ｑＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とから抽出される。
【８８０９】
［特徴ｑＤ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）を記憶する演出データ記憶手段と、
前記演出データを用いて演出を実行する演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
を備える遊技機であって、
前記演出制御手段は、
前記演出実行手段に対して、前記演出データの実行を指示する第１指示手段（楽曲Ａ第

２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
前記演出実行手段において前記演出データが実行されている途中で（図５８７における時刻ｔ３）、前記演出手段に対して、前記演出データの実行を指示する第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８８１０】
特徴ｑＤ１によれば、演出制御手段に備えられる第１指示手段によって、演出データの実行の指示（以下、１回目の指示とも呼ぶ）が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段において演出データが実行されている途中で、演出制御手段に備えられる第２指示手段によって、演出データの実行の指示（以下、２回目の指示とも呼ぶ）が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段では、１回目の指示を受けて、演出データ（以下、１回目の演出データとも呼ぶ）の実行を開始し、２回目の指示を受けて、１回目に実行した演出データと同じ演出データ（以下、２回目の演出データとも呼ぶ）の実行を開始する。しかしながら、演出実行手段において、２回目の演出データの実行の指示を受けたときから当該２回目の演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＤ１によれば、２回目の指示がなされるタイミングは、１回目の演出データが実行されている途中であることから、当該１回目の演出データには未実行の部分が残り、遅延期間において、当該未実行の部分の演出が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＤ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８８１１】
［特徴ｑＤ２］
特徴ｑＤ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１指示手段は、
前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備え、
前記第２指示手段は、
前記演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８８１２】
特徴ｑＤ２によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、１回目の演出データの前述した未実行の部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、２回目の演出データが１回目の演出データに切り替わって実行される。この結果、１回目の演出データから２回目の演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。
【８８１３】
［特徴ｑＤ３］
特徴ｑＤ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１指示手段は、
前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル２）によって行うように指示する手段を備え、
前記第２指示手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。
【８８１４】
特徴ｑＤ３によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、１回目の演出データの前述した未実行の部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の演出手段とは相違する演出手段で、２回目の演出データが実行される。遅延期間の経過時には、１回目の演出データにおける前記遅延期間で実行された部分に連続する部分（以下、連続部分とも呼ぶ）が特定の演出手段において続けて実行されることから、連続部分の演出が実行されている期間は、特定の演出手段と相違する演出手段において２回目の演出データが併せて実行されることになる。この結果、１回目の演出データから２回目の演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、１回目の演出データの演出と２回目の演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【８８１５】
＜特徴ｑＥ群＞
特徴ｑＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とから抽出される。
【８８１６】
［特徴ｑＥ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
第１演出データ（楽曲Ａ第１データＡ１）と第２演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）とを記憶する演出データ記憶手段と、
前記第１演出データと前記第２演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
を備える遊技機であって、
前記第１演出データは、第１部分（楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２）と、前記第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分（楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３）と、を少なくとも備え、
前記演出実行手段は、
前記第１演出データを実行する第１演出データ実行手段と、
前記第１演出データの実行位置が前記第１部分の終端以降から前記第２部分の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで（図５８７における時刻ｔ２＋Δｔ）、前記第２演出データを実行する第２演出データ実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８８１７】
特徴ｑＥ１によれば、演出実行手段に備えられる第１演出データ実行手段によって、第１演出データの実行が開始され、第１演出データの実行位置が第１部分の終端以降から第２部分の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで、演出実行手段に備えられる第２演出データ実行手段によって、第２演出データの実行が開始される。演出実行手段においては、演出制御手段からの指示を受けて第２演出データの実行を開始する場合に、演出制御手段からの指示を受けてから第２演出データの実行を開始するまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＥ１によれば、第１演出データは、第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分を備え、演出実行手段において、第１演出データの実行位置が第１部分の終端以降から第２部分の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで第２演出データの実行を開始することから、遅延期間において、第１演出データの第２部分が実行されることになる。ここで、比較例として、第１演出データが、第２部分を備えずに第１部分の終端が第１演出データの終端と一致する構成である場合を考えてみる。比較例によれば、上記遅延期間においては、第１演出データの終端まで既に実行が終わっており、演出の実行が行われずに無演

出となってしまう。このため、比較例の構成によれば、第１演出データの実行を終えてから第２演出データを実行開始するまでの間に、演出が途切れることがあった。これに対して、特徴ｑＥ１によれば、遅延期間において、第１演出データの第２部分が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＥ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８８１８】

［特徴ｑＥ２］

特徴ｑＥ１に記載の遊技機であって、

前記第１部分は、特定の演出の主要部が記録された部分であり、

前記第２部分は、前記主要部に付随する演出が記録された部分である

ことを特徴とする遊技機。

【８８１９】

特徴ｑＥ２によれば、特定の演出の主要部に付随する演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、特定の演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感を解消することができる。

【８８２０】

［特徴ｑＥ３］

特徴ｑＥ２に記載の遊技機であって、

前記第２演出データは、前記第１部分に記録されたデータと同一である

ことを特徴とする遊技機。

【８８２１】

特徴ｑＥ３によれば、特定の演出の主要部、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。

【８８２２】

［特徴ｑＥ４］

特徴ｑＥ１から特徴ｑＥ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１演出データ実行手段は、

前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、

前記第２演出データ実行手段は、

前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８８２３】

特徴ｑＥ４によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、第２演出データが第１演出データの第２部分に切り替わって実行される。この結果、第１演出データから第２演出データの演出への切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。

【８８２４】

［特徴ｑＥ５］

特徴ｑＥ１から特徴ｑＥ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１演出データ実行手段は、

前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、

前記第２演出データ実行手段は、

前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャン

ネル２）によって行う手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【８８２５】
　特徴ｑＥ５によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、第２演出データが実行される。遅延期間の経過時には、第１演出データの第２部分における未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、この未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において第２演出データが併せて実行されることになる。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、第１演出データの演出と第２演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【８８２６】
＜特徴ｑＦ群＞
　特徴ｑＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とから抽出される。
【８８２７】
［特徴ｑＦ１］
　遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
　前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
　演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）を記憶する演出データ記憶手段と、
　前記演出データを用いて演出を実行する演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
　を備える遊技機であって、
　前記演出データは、第１部分（楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１）と、前記第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分（楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２）と、を少なくとも備え、
　前記演出実行手段は、
　前記演出データを実行する第１演出データ実行手段と、
　前記演出データの実行位置が前記第１部分の終端以降から前記第２部分の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで（図５８７における時刻ｔ３＋Δｔ）、前記演出データを実行する第２演出データ実行手段と、
　を備えることを特徴とする遊技機。
【８８２８】
　特徴ｑＦ１によれば、演出実行手段に備えられる第１演出データ実行手段によって、演出データ（以下、１回目の演出データとも呼ぶ）の実行が開始され、演出データの実行位置が第１部分の終端以降から第２部分の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで、演出実行手段に備えられる第２演出データ実行手段によって、１回目に実行した演出データと同じ演出データ（以下、２回目の演出データとも呼ぶ）の実行が開始される。演出実行手段においては、演出制御手段からの指示を受けて２回目の演出データの実行を開始する場合に、演出制御手段からの指示を受けてから２回目の演出データの実行を開始するまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＦ１によれば、演出データは、第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分を備え、演出実行手段において、１回目の演出データの実行位置が第１部分の終端以降から第２部分の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで２回目の演出データの実行が開始されることから、遅延期間において、１回目の演出データの第２部分が実行されることになる。ここで、比較例として、演出データが、第２部分を備えずに第１部分の終端が演出データの終端と一致する構成である場合を考えてみる。比較例によれば、上記遅延期間においては、演出データの終端まで既に実行が終わっており、演出の実行が行われずに無演出となってしまう。このため、比較例の構成によれば、１回目の演出

データの実行を終えてから２回目の演出データの実行を開始するまでの間に、演出が途切れることがあった。これに対して、特徴ｑＦ１によれば、遅延期間において、１回目の演出データの第２部分が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＦ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８８２９】

［特徴ｑＦ２］

特徴ｑＦ１に記載の遊技機であって、

前記第１部分は、特定の演出の主要部が記録された部分であり、

前記第２部分は、前記主要部に付随する演出が記録された部分である

ことを特徴とする遊技機。

【８８３０】

特徴ｑＦ２によれば、特定の演出の主要部に付随する演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、特定の演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感を解消することができる。

【８８３１】

［特徴ｑＦ３］

特徴ｑＦ１または特徴ｑＦ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１演出データ実行手段は、

前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、

前記第２演出データ実行手段は、

前記演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８８３２】

特徴ｑＦ３によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、１回目の演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、２回目の演出データが１回目の演出データの第２部分に切り替わって実行される。この結果、１回目の演出データから２回目の演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。

【８８３３】

［特徴ｑＦ４］

特徴ｑＦ１または特徴ｑＦ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１演出データ実行手段は、

前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル２）によって行う手段を備え、

前記第２演出データ実行手段は、

前記演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８８３４】

特徴ｑＦ４によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、１回目の演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、２回目の演出データが実行される。遅延期間の経過時には、１回目の演出データの第２部分における未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、

上記未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において２回目の演出データが併せて実行されることになる。この結果、１回目の演出データから２回目の演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、１回目の演出データの演出と２回目の演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。

【８８３５】

＜特徴ｑＧ＞

特徴ｑＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とから抽出される。

【８８３６】

［特徴ｑＧ１］

遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、

前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、

第１演出データ（楽曲Ａ第１データＡ１）と第２演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）とを記憶する演出データ記憶手段と、

前記第１演出データと前記第２演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第１演出データを実行する第１演出データ実行手段と、

前記第１演出データを実行している途中で（図５８７における時刻ｔ２＋Δｔ）、前記第２演出データを実行する第２演出データ実行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【８８３７】

特徴ｑＧ１によれば、演出実行手段に備えられる第１演出データ実行手段によって、第１演出データの実行が開始され、第１演出データが実行されている途中で、演出実行手段に備えられる第２演出データ実行手段によって、第２演出データの実行が開始される。演出実行手段においては、演出制御手段からの指令を受けて第２演出データの実行を開始する場合に、演出制御手段からの指示を受けてから第２演出データの実行を開始するまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。このため、第１演出データの実行が終了した後に、第２演出データの実行の指令を演出制御手段から受けて第２演出データの実行を開始する構成（以下、比較例の構成と呼ぶ）を考えた場合、比較例の構成によれば、遅延期間において、第１演出データの実行が既に終わっており、演出の実行が行われずに無演出となってしまう課題があった。これに対して、特徴ｑＧ１によれば、演出実行手段において、第２演出データの実行が開始されるのは第１演出データが実行されている途中のタイミングであり、第２演出データの実行が開始されるまで、第１演出データの実行が継続して行われている。このため、特徴ｑＧ１によれば、上記遅延期間が発生したとしても、当該遅延期間において、第１演出データの実行が継続して行われていることから演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＧ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８８３８】

［特徴ｑＧ２］

特徴ｑＧ１に記載の遊技機であって、

前記第１演出データと前記第２演出データとは、共通する演出が記録された部分をそれぞれ備える

ことを特徴とする遊技機。

【８８３９】

特徴ｑＧ２によれば、共通する演出が記録された部分、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。

【８８４０】

［特徴ｑＧ３］

特徴ｑＧ１または特徴ｑＧ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１演出データ実行手段は、

前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、

前記第２演出データ実行手段は、

前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８８４１】

特徴ｑＧ３によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データが実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、第２演出データが実行される。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。

【８８４２】

［特徴ｑＧ４］

特徴ｑＧ１または特徴ｑＧ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１演出データ実行手段は、

前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、

前記第２演出データ実行手段は、

前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル２）によって行う手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８８４３】

特徴ｑＧ４によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データが実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の演出手段とは相違する演出手段で、第２演出データが実行される。遅延期間の経過時には、第１演出データにおける前記遅延期間で実行された部分に連続する部分（以下、連続部分とも呼ぶ）が特定の演出手段において続けて実行されることから、連続部分が実行されている期間は、特定の演出手段と相違する演出手段において第２演出データが併せて実行されることになる。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、第１演出データの演出と第２演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。

【８８４４】

＜特徴ｑＨ群＞

特徴ｑＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とから抽出される。

【８８４５】

［特徴ｑＨ１］

遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、

前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手

段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）を記憶する演出データ記憶手段と、
前記演出データを用いて演出を実行する演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出データを実行する第１演出データ実行手段と、
前記演出データを実行している途中で（図５８７における時刻ｔ３＋Δｔ）、前記演出データを実行する第２演出データ実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【８８４６】

特徴ｑＨ１によれば、演出実行手段によって、演出データ（以下、１回目の演出データとも呼ぶ）の実行が開始され、演出データが実行されている途中で、１回目に実行した演出データと同じ演出データ（以下、２回目の演出データとも呼ぶ）の実行が開始される。演出実行手段においては、演出制御手段からの指示を受けて２回目の演出データの実行を開始する場合に、演出制御手段からの指示を受けてから２回目の演出データの実行を開始するまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。このため、１回目の演出データの実行が終了した後に、２回目の演出データの実行の指示を演出制御手段から受信して２回目の演出データの実行を開始する構成（以下、比較例の構成と呼ぶ）を考えた場合、比較例の構成によれば、遅延期間において、１回目の演出データの終端まで既に実行が終わっており、演出の実行が行われずに無演出となってしまう課題があった。これに対して、特徴ｑＨ１によれば、演出実行手段において、２回目の演出データの実行が開始されるのは１回目の演出データが実行されている途中のタイミングであり、２回目の演出データの実行が開始されるまで、１回目の演出データの実行が継続して行われている。このため、特徴ｑＨ１によれば、上記遅延期間が発生したとしても、当該遅延期間において、１回目の演出データの実行が継続して行われていることから演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＨ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８８４７】

［特徴ｑＨ２］
特徴ｑＨ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１演出データ実行手段は、
前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、
前記第２演出データ実行手段は、
前記演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【８８４８】

特徴ｑＨ２によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、１回目の演出データの実行が継続して行われ、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、２回目の演出データが１回目の演出データに切り替わって実行される。この結果、１回目の演出データから２回目の演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。

【８８４９】

［特徴ｑＨ３］
特徴ｑＨ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１演出データ実行手段は、
前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル２）によって行う手段を備え、
前記第２演出データ実行手段は、
前記演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８８５０】
特徴ｑＨ３によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、１回目の演出データが実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、２回目の演出データが実行される。遅延期間の経過時には、１回目の演出データにおける未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、上記未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において２回目の演出データが併せて実行されることになる。この結果、１回目の演出データから２回目の演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、１回目の演出データの演出と２回目の演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【８８５１】
＜特徴ｑＩ群＞
特徴ｑＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とから抽出される。
【８８５２】
［特徴ｑＩ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
第１演出データ（楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２）と第２演出データ（楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１）とを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７＋音声データ用ＲＯＭ９８）と、
を備える遊技機であって、
前記演出制御手段は、
前記演出実行手段に対して、前記第１演出データの実行を指示する第１指示手段（楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する手段）と、
前記第１演出データに続いて前記第２演出データの実行を、前記演出実行手段に対して指示する第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記演出制御手段から前記第１演出データの実行の指示を受けたことを契機として、前記第１演出データを実行する第１演出データ実行手段と、
前記第１演出データの実行が終了したときに、第１演出データに続いて特定演出データ（楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３）を実行する特定演出データ実行手段と、
前記演出制御手段から前記第２演出データの実行の指示を受けたことを契機として、前記第２演出データを実行する第２演出データ実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８８５３】
特徴ｑＩ１によれば、演出実行手段に備えられる第１演出データ実行手段によって、演出制御手段から第１演出データの実行の指示を受けたことを契機として、第１演出データの実行が開始され、演出実行手段に備えられる特定演出データ実行手段によって、第１演出データの実行が終了したときに、第１演出データに続いて特定演出データの実行が開始される。そして、演出実行手段に備えられる第２演出データ実行手段によって、演出制御

手段から第２演出データの実行の指示を受けたことを契機として、第２演出データの実行が開始される。演出実行手段においては、演出制御手段からの指示を受けて第２演出データの実行を開始する場合に、演出制御手段からの指示を受けてから第２演出データの実行を開始するまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＩ１によれば、第１演出データの実行が終了したときに、第１演出データに続いて特定演出データが実行されることから、演出制御手段に備えられる第２指示手段が第１演出データの実行が終了したときに第２演出データの実行を指示する構成とした場合に、上記遅延期間において、特定演出データが実行されることになる。ここで、比較例として、演出実行手段が、第１演出データの実行が終了したときに特定演出データの実行を行わない構成を考えてみる。比較例によれば、第１演出データの実行が終了した後に、第２演出データの実行を行った場合に、上記遅延期間においては、演出の実行が行われずに無演出となってしまう。このため、比較例の構成によれば、第１演出データの実行を終えてから第２演出データを実行開始するまでの間に、演出が途切れることがあった。これに対して、特徴ｑＩ１によれば、遅延期間において、特定演出データ実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＩ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８８５４】

［特徴ｑＩ２］

特徴ｑＩ１に記載の遊技機であって、

前記特定演出データは、前記第１演出データの終了時の部分によって表される終了時演出から引き続く演出を表す演出データ（楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３）である

ことを特徴とする遊技機。

【８８５５】

特徴ｑＩ２によれば、第１演出データの終了時の部分によって表される終了時演出から引き続く演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感をいっそう解消することができる。

【８８５６】

［特徴ｑＩ３］

特徴ｑＩ１または特徴ｑＩ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１演出データ実行手段は、

前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、

前記特定演出データ実行手段は、

前記特定演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、

前記第２演出データ実行手段は、

前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８８５７】

特徴ｑＩ３によれば、特定の実行手段で第１演出データが実行され、前述した遅延期間において、前記特定の実行手段で特定演出データが実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、第２演出データが実行される。この結果、第１演出データから第２演出データの演出への切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。

【８８５８】

［特徴ｑＩ４］

特徴ｑＩ１または特徴ｑＩ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１演出データ実行手段は、
前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、
前記特定演出データ実行手段は、
前記特定演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、
前記第２演出データ実行手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル２）によって行う手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【８８５９】

特徴ｑＩ４によれば、特定の実行手段で第１演出データが実行され、前述した遅延期間において、前記特定の実行手段で特定演出データが実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で第２演出データが実行される。遅延期間の経過時には、特定演出データにおける未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、この未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において第２演出データが併せて実行されることになる。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、特定演出データの演出と第２演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。

【８８６０】

＜特徴ｑＪ群＞

特徴ｑＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とから抽出される。

【８８６１】

［特徴ｑＪ１］

遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
演出データ（楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１）を用いて演出を実行する演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７＋音声データ用ＲＯＭ９８）と、
を備える遊技機であって、
前記演出制御手段は、
前記演出実行手段に対して、前記演出を実行させる第１の指示を行う第１指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
前記第１の指示に従って実行される前記演出が終了する場合に、前記演出を実行させる第２の指示を行う第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記演出制御手段から前記第１の指示または前記第２の指示を受けた場合に、前記演出データを実行する演出データ実行手段と、
前記演出データの実行が終了した場合に、前記演出データに続いて特定演出データ（楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２）を実行する特定演出データ実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【８８６２】

特徴ｑＪ１によれば、演出制御手段に備えられる第１指示手段によって、演出を実行させる第１の指示が演出実行手段に対してなされ、次いで、演出制御手段に備えられる第２

指示手段によって、演出を実行させる第２の指示が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段は、第１の指示を受けた場合に、演出データの実行を開始し、当該演出データの実行が終了した場合に、演出データに続いて特定演出データの実行を開始する。そして、演出実行手段は、第２の指示を受けた場合に、演出データの実行を開始し、当該演出データの実行が終了した場合に、演出データに続いて特定演出データの実行を開始する。演出実行手段において、演出の実行の指示を受けたときから演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＪ１によれば、演出データを繰り返し実行する際に、演出データに続いて特定演出データが実行開始されることから、遅延期間において、特定演出データが実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＪ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８８６３】

［特徴ｑＪ２］

特徴ｑＪ１に記載の遊技機であって、

前記特定演出データは、前記演出データの終了時の部分によって表される終了時演出から引き続く演出を表す演出データである

ことを特徴とする遊技機。

【８８６４】

特徴ｑＪ２によれば、演出データの終了時の部分によって表される終了時演出から引き続く演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感をいっそう解消することができる。

【８８６５】

［特徴ｑＪ３］

特徴ｑＪ１または特徴ｑＪ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記演出データ実行手段は、

前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８８６６】

特徴ｑＪ３によれば、繰り返される演出データの実行が、同一の特定の実行手段によって行われる。この結果、演出データを容易に繰り返し実行することができる。

【８８６７】

［特徴ｑＪ４］

特徴ｑＪ１または特徴ｑＪ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記演出データ実行手段は、

ｎ回目（ｎは正の整数）の前記演出データの実行を前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル２）によって行い、ｎ＋１回目の前記演出データの実行を前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、

前記特定演出データ実行手段は、

前記特定演出データの実行を、前記特定の実行手段によって行う手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８８６８】

特徴ｑＪ４によれば、特定の実行手段でｎ回目（ｎは正の整数）の演出データが実行され、前述した遅延期間において、前記特定の実行手段で特定演出データが実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段でｎ＋１回目の演出データが実行される。遅延期間の経過時には、特定演出データにおける未実行の部分が特定の実行

手段において続けて実行されることから、この未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段においてｎ＋１回目の演出データが併せて実行されることになる。この結果、ｎ回目の演出データからｎ＋１回目の演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、特定演出データの演出とｎ＋１回目の演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。

【８８６９】

＜特徴ｑＫ群＞

特徴ｑＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とから抽出される。

【８８７０】

［特徴ｑＫ１］

遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、

前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、

特定部分（楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２）と前記特定部分に関連する関連部分（楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１）とを備える第１演出データ（楽曲Ａ第１データＡ１）と、前記特定部分（楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１）を備える第２演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）とを記憶する演出データ記憶手段と、

前記第１演出データと前記第２演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、

を備える遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記演出実行手段に対して、前記第１演出データの実行を指示する第１指示手段（楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する手段）と、

前記演出実行手段において前記第１演出データの実行が終了する場合に、前記第２演出データの実行を指示する第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、

前記演出実行手段において前記第２演出データの実行が終了する場合に、前記演出実行手段に対して、前記第２演出データの実行を指示する第３指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【８８７１】

特徴ｑＫ１によれば、演出制御手段に備えられる第１指示手段によって、第１演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段において前記第１演出データの実行が終了する場合に、演出制御手段に備えられる第２指示手段によって、第２演出データの実行の指示が演出実行手段に対しなされる。さらに、演出実行手段において前記第２演出データの実行が終了する場合に、演出制御手段に備えられる第３指示手段によって、第２演出データの実行の指示が演出実行手段に対しなされる。演出実行手段では、第１演出データの実行の指示を受けて、第１演出データを実行し、第２演出データの実行の指示を繰り返し受けることによって、第２演出データを繰り返し実行する。これにより、１回の第１演出データの実行と、複数回の第２演出データとの実行とがなされる。この結果、第１演出データと第２演出データとの双方に備えられる特定部分を３回以上、繰り返し実行することができる。例えば、第１演出データの関連部分を楽曲のイントロ部分とし、第１演出データの特定部分を楽曲のメロディー部分とした場合に、特徴ｑＫ１によれば、イントロ部分を再生し、続いて、メロディー部分を３回以上、繰り返し再生することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８８７２】

［特徴ｑＫ２］

特徴ｑＫ１に記載の遊技機であって、

前記第１演出データは、さらに、当該第１演出データの最も終端側に位置し、前記特定部分と前記関連部分とのいずれでもない付加部分（楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３）を備え、
前記第２演出データは、さらに、当該第２演出データの前記特定部分に対して時間軸方向に連続し、前記特定部分ではない付加部分（楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２）を備え、
前記第２指示手段は、
前記演出実行手段における前記第１演出データの実行位置が前記第１演出データの備える前記付加部分の始端に到達するタイミングを含む所定期間内に（図５８７における時刻ｔ２）、前記演出実行手段に対して前記第２演出データの実行を指示する手段を備え、
前記第３指示手段は、
前記演出実行手段における前記第２演出データの実行位置が当該第２演出データの備える前記付加部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内に（図５８７における時刻ｔ３）、前記演出実行手段に対して前記第２演出データの実行を指示する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８８７３】
特徴ｑＫ２によれば、演出実行手段において、１回目に第２演出データの実行の指示を受けてから１回目の第２演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＫ２によれば、第１演出データは、最も終端側に付加部分を備えることから、遅延期間において、第１演出データの付加部分が実行され、演出が途切れることがない。また、ｎ（ｎは複数）回目に第２演出データの実行の指示を受けてからｎ回目の第２演出データの実行が開始されるまでの間にも、遅延期間が発生することがある。特徴ｑＫ２によれば、第２演出データは、特定部分に対して時間軸方向に連続する付加部分を備えることから、遅延期間において、第２演出データの付加部分が実行され、演出が途切れることがない。これらの結果、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＫ２によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８８７４】
［特徴ｑＫ３］
特徴ｑＫ２に記載の遊技機であって、
前記特定部分は、特定の演出の主要部が記録された部分であり、
前記第１演出データの備える前記付加部分は、前記特定の演出の主要部に付随する演出が記録された部分であり、
前記第２演出データの備える前記付加部分は、前記特定の演出の主要部に付随する演出が記録された部分である
ことを特徴とする遊技機。
【８８７５】
特徴ｑＫ３によれば、特定の演出の主要部に付随する演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、特定の演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感を解消することができる。また、特徴ｑＫ３によれば、特定の演出の主要部、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。
【８８７６】
＜特徴ｑＬ群＞
特徴ｑＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とから抽出される。
【８８７７】
［特徴ｑＬ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、

第１演出データ（楽曲Ａ第１データＡ１）と第２演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）とを記憶する演出データ記憶手段と、
前記演出制御手段からの制御信号に基づいて演出を実行する手段であって、前記第１演出データと前記第２演出データとを前記演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
を備える遊技機であって、
前記第１演出データは、第１部分（楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２）と、前記第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分（楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３）と、を少なくとも備え、
前記演出実行手段は、
前記第１演出データを実行する第１演出実行手段を備え、
前記第１演出データの実行位置が前記第１部分の終端に到達するタイミングから、当該演出実行手段において前記第２演出データの実行が開始されるまでの期間（遅延期間Δｔ）が所定時間を上回る場合に、前記第１演出データと前記第２演出データとの双方が実行されない特定状態（無音状態）となり、前記期間が前記所定時間以下となる場合に、前記特定状態を構成することなく前記第２演出データを実行し得る、
ことを特徴とする遊技機。
【８８７８】
特徴ｑＬ１によれば、演出実行手段における第１演出データの実行位置が第１部分の終端に到達するタイミングから、演出実行手段において前記第２演出データの実行が開始されるまでの期間が、所定時間を上回る場合に、第１演出データと第２演出データとの双方が実行されない特定状態となり得る。一方、前記期間が前記所定時間以下となる場合に、前記特定状態を構成することなく第２演出データが実行され得る。このため、上記期間が所定時間、例えば、第２部分に対応した時間的な長さを上回るような長時間となる場合に特定状態となり、上記期間が所定時間以下となる場合には、上記特定状態とならない。これによって、第２演出データの実行を開始させるタイミングを調整することによって特定状態の出現を制御することができる。例えば、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）が高い場合に、第２演出データの実行を開始させるタイミングを遅くして、前記期間が前記所定時間を上回る構成とし、大当たりに当選する期待度が高くない場合に、第２演出データの実行を開始させるタイミングを早くして、前記期間が前記所定時間以下となる構成とすることで、遊技者に、特定状態が発生した場合に、大当たりに当選したのではないかという期待感を抱かせることができる。したがって、特徴ｑＬ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８８７９】
［特徴ｑＬ２］
特徴ｑＬ１に記載の遊技機であって、
前記演出制御手段は、
前記演出実行手段に対して、前記第１演出データの実行を指示する第１指示手段（楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する手段）と、
前記演出実行手段における前記第１演出データの実行位置が前記第１部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内に（図５８７における時刻ｔ２）、前記演出実行手段に対して、前記第２演出データの実行を指示する第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８８８０】
特徴ｑＬ２によれば、演出制御手段に備えられる第１指示手段によって、第１演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段における第１演出データの実行位置が第１部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内において、演出制御手段に備えられる第２指示手段によって、第２演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段において、第２演出データの実行の指示を受けてから第２演

出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＬ２によれば、第１演出データは、第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分を備えることから、遅延期間において、第１演出データの第２部分が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＬ２によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８８８１】

［特徴ｑＬ３］

特徴ｑＬ２に記載の遊技機であって、

前記第１部分は、特定の演出の主要部が記録された部分であり、

前記第２部分は、前記主要部に付随する演出が記録された部分である

ことを特徴とする遊技機。

【８８８２】

特徴ｑＬ３によれば、特定の演出の主要部に付随する演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、特定の演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感を解消することができる。

【８８８３】

［特徴ｑＬ４］

特徴ｑＬ３に記載の遊技機であって、

前記第２演出データは、前記第１部分に記録されたデータと同一である

ことを特徴とする遊技機。

【８８８４】

特徴ｑＬ４によれば、特定の演出の主要部、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。

【８８８５】

［特徴ｑＬ５］

特徴ｑＬ２から特徴ｑＬ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１指示手段は、

前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備え、

前記第２指示手段は、

前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８８８６】

特徴ｑＬ５によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、第２演出データが第１演出データの第２部分に切り替わって実行される。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。

【８８８７】

［特徴ｑＬ６］

特徴ｑＬ２から特徴ｑＬ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１指示手段は、

前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備え、

前記第２指示手段は、

前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル２）によって行うように指示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８８８８】
特徴ｑＬ６によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、第２演出データが実行される。遅延期間の経過時には、第１演出データの第２部分における未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、この未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において第２演出データが併せて実行されることになる。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、第１演出データの演出と第２演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【８８８９】
＜特徴ｑＭ群＞
特徴ｑＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とから抽出される。
【８８９０】
［特徴ｑＭ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
第１演出データ（楽曲Ａ第１データＡ１）と第２演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）とを記憶する演出データ記憶手段と、
前記第１演出データと前記第２演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための第１実行手段（音声チャンネル１）と第２実行手段（音声チャンネル２）とを備え、
前記演出制御手段は、
前記演出実行手段に対して、前記第１実行手段を用いて前記第１演出データを実行する旨を指示する第１指示手段（楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する手段）と、
前記演出実行手段において前記第１演出データが実行されている途中で（図５８７における時刻ｔ２）、前記演出実行手段に対して、前記第２実行手段を用いて前記第２演出データを実行する旨を指示する第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【８８９１】
特徴ｑＭ１によれば、演出制御手段に備えられる第１指示手段によって、第１演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段において前記第１演出データが実行されている途中で、演出制御手段に備えられる第２指示手段によって、第２演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段では、第１演出データの実行の指示を受けて、第１演出データの実行を開始し、第２演出データの実行の指示を受けて、第２演出データの実行を開始することになるが、演出実行手段において、第２演出データの実行の指示を受けてから第２演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＭ１によれば、第２演出データの実行の指示がなされるタイミングは、第１演出データが実行されている途中であることから、当該第１演出データには未実行の部分が残り、遅

延期間において、当該未実行の部分が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＭ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８８９２】

また、特徴ｑＭ１によれば、前述した遅延期間において、第１実行手段で、第１演出データの前述した未実行の部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記第１実行手段とは相違する第２実行手段で、第２演出データが実行される。遅延期間の経過時には、第１演出データにおける前記遅延期間で実行された部分に連続する部分（以下、連続部分とも呼ぶ）が第１実行手段において続けて実行されることから、連続部分が実行されている期間は、第２実行手段において第２演出データが併せて実行されることになる。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、第１演出データの演出と第２演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。

【８８９３】

［特徴ｑＭ２］

特徴ｑＭ１に記載の遊技機であって、

前記第１演出データと前記第２演出データとは、共通する演出が記録された部分をそれぞれ備える

ことを特徴とする遊技機。

【８８９４】

特徴ｑＭ２によれば、共通する演出が記録された部分、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。

【８８９５】

＜特徴ｒＡ群＞

特徴ｒＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態及びその変形例１～変形例１１から抽出される。

【８８９６】

［特徴ｒＡ１］

第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、

前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、

遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理（ＲＴＣ演出実行許可フラグをＯＦＦにする処理）を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理（ＲＴＣ演出実行許可フラグをＯＮにする処理）を実行する処理実行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【８８９７】

本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。

【８８９８】

［特徴ｒＡ２］

特徴ｒＡ１に記載の遊技機であって、

当該遊技機が起動してからの経過時間に基づいて所定演出（ＲＴＣ演出）を実行可能な所定演出実行手段を備え、

前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に前記所定演出実行手

段による前記所定演出の実行を不可能な状態に設定する（ＲＴＣ演出実行許可フラグをＯＦＦにする）手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【８８９９】
　本特徴によれば、当該遊技機が起動してからの経過時間（起動経過時間）に基づいて所定演出を実行可能な所定演出実行手段を備えるので、島設備に複数の遊技機が設置されている遊技ホールにおいて、当該島設備の島電源スイッチをＯＮにすることによって当該複数の遊技機を一斉に（同時に）起動させた場合には、当該島設備に設置されている各遊技機における起動経過時間が同一となるので、一斉に（同時に）所定演出を開始させることが可能となる。
【８９００】
　しかしながら、島電源スイッチをＯＮにすることによって当該島設備に設置されている複数の遊技機を一斉に（同時に）起動させた後、例えば設定情報を変更させるなどの目的で一の遊技機の変位手段（電源スイッチ８５ａ）を個別に第２位置（ＯＮ位置）から第１位置（ＯＦＦ位置）に変位させて電力の供給を断ち、再度、当該変位手段（電源スイッチ８５ａ）を第１位置（ＯＦＦ位置）から第２位置（ＯＮ位置）に変位させて起動させた場合には、当該一の遊技機における起動経過時間が、当該島設備に設置されている他の遊技機における起動経過時間とずれてしまい、当該一の遊技機における所定演出の開始のタイミングが当該他の遊技機とずれてしまうといった課題が生じる。特に、設定情報の変更に要する時間は１分程度であるため、設定情報を変更させた当該一の遊技機は、当該他の遊技機に対して１分程度遅れて所定演出が開始されることになる。一般に、所定演出の時間は５分程度であるため、設定情報を変更させた当該一の遊技機における所定演出が、当該他の遊技機における所定演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまい、遊技者に不快感を与えてしまうといった課題が生じる。
【８９０１】
　そこで、本特徴では、処理実行手段は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に所定演出実行手段による所定演出の実行を不可能な状態に設定する手段を備えるので、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第２位置（ＯＮ位置）から第１位置（ＯＦＦ位置）に変位されて電力の供給が断たれ、その後に変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第１位置（ＯＦＦ位置）から第２位置（ＯＮ位置）に変位されて起動した場合には、当該遊技機は所定演出を実行不可能な状態に設定されることになる。この結果、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が操作されることによって起動した当該一の遊技機においては所定演出が実行されないので、当該一の遊技機における所定演出が、当該他の遊技機における所定演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまうことを抑制することができ、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。
【８９０２】
　一方、遊技機の変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第２位置（ＯＮ位置）のまま、島電源スイッチがＯＮからＯＦＦに変位されたことによって電力の供給が断たれ、その後に島電源スイッチがＯＦＦからＯＮに変位されたことによって起動した場合には、当該遊技機は所定演出を実行可能な状態に設定されるので、島設備に設置されている他の遊技機と同一（又は略同一）のタイミングで所定演出を実行することが可能となる。
【８９０３】
［特徴ｒＡ３］
　特徴ｒＡ１または特徴ｒＡ２に記載の遊技機であって、
　複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報（設定情報）を変更可能な所定情報変更手段と、
　遊技球が入球可能な入球手段と、
　前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得可能な特別情報取得手段と、
　前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かの判定である特典付与判定を実行可能な特典付与判定手段と、

前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与モード（開閉実行モード）を実行可能な特典付与手段と、
前記所定情報が変更されなかったことを示唆する演出である示唆演出（据え置き示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、
を備え、
前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に前記示唆演出実行手段による前記示唆演出の実行を不可能な状態に設定する（据え置き示唆演出実行許可フラグをＯＦＦにする）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８９０４】
複数の遊技機が島設備に設置されており、当該島設備の島電源スイッチによって当該複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールにおいて、遊技機が個別の変位手段（電源スイッチ８５ａ）の操作によって電力の供給が断たれたり電力の供給が開始された場合には、前日（または前営業日）から所定情報が変更されている可能性が高い。
【８９０５】
本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に示唆演出実行手段による示唆演出の実行を不可能な状態に設定する手段を備えるので、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合）、すなわち、前回の電断の発生が変位手段（電源スイッチ８５ａ）の操作によるものである場合には、次の起動後に当該遊技機において示唆演出が実行されることがない。したがって、実際には前日（または前営業日）から所定情報が変更されているにもかかわらず、当該遊技機において示唆演出が実行されてしまうことによって、遊技者が当該遊技機において所定情報が変更されずに据え置きされていると誤認してしまうといった事態の発生を抑制することができる。
【８９０６】
［特徴ｒＡ４］
特徴ｒＡ１から特徴ｒＡ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
所定範囲で移動可能な可動手段（演出用可動物９９）を備え、
前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合に前記可動手段に所定動作を実行させる処理を行なう手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８９０７】
本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合に可動手段に所定動作を実行させる処理を行なう手段を備えるので、遊技ホールの管理者等は、可動手段が所定動作を実行したか否かを目視で確認することによって、変位手段が第１状態であると判定されたのか、それとも第２状態であると判定されたのかを容易に確認することができる。
【８９０８】
そして、管理者等は、変位手段が第２状態であると判定されたことに気付いた場合には、当該遊技機において変位手段が第２状態であると判定されたことに対応した作業を行なうことができる。
【８９０９】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。したがって、このような遊技ホールにおいては、遊技ホールの管理者等は、当

該遊技機の稼動を一時中断して当該遊技機の検査等を行なうことができる。
【８９１０】
［特徴ｒＡ５］
特徴ｒＡ４に記載の遊技機であって、
前記可動手段に前記所定動作を実行させる処理は、前記可動手段を所定方向に所定量移動させるための処理を含む
ことを特徴とする遊技機。
【８９１１】
本特徴によれば、前記可動手段に前記所定動作を実行させる処理は、前記可動手段を所定方向に所定量移動させるための処理を含むので、遊技ホールの管理者等は、所定動作を実行中の可動手段を目視で確認することができなくても、所定動作を終えた状態の可動手段が所定量移動した状態となっているか否かを目視で確認することによって、変位手段が第１状態であると判定されたのか、それとも第２状態であると判定されたのかをさらに容易に確認することができる。
【８９１２】
［特徴ｒＡ６］
特徴ｒＡ１から特徴ｒＡ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
報知処理を実行可能な報知手段を備え、
前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合に所定の報知処理を前記報知手段に実行させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８９１３】
本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合に所定の報知処理を報知手段に実行させる手段を備えるので、当該遊技機の管理者等に対して、変位手段が第２状態であると判定されたことに気付かせることができる。この結果、管理者等は、当該遊技機において変位手段が第２状態であると判定されたことに対応した作業を行なうことができる。
【８９１４】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。したがって、このような遊技ホールにおいては、遊技ホールの管理者等は、当該遊技機の稼動を一時中断して当該遊技機の検査等を行なうことができる。
【８９１５】
［特徴ｒＡ７］
特徴ｒＡ１から特徴ｒＡ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
外部装置（ホールコンピュータ）に情報を出力可能な情報出力手段（外部出力端子）を備え、
前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合に所定の情報を前記情報出力手段に出力させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８９１６】
本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合に所定の情報を情報出力手段に出力させる手段を備えるので、当該遊技機の管理者等に対して、変位手段が第２状態であると判定されたことに気付かせることができる。この結果、管理者等は、当該遊技機において変位手段が第２状態であると判定されたことに対応した作業を行なうことができる。

【８９１７】
　具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。したがって、このような遊技ホールにおいては、遊技ホールの管理者等は、当該遊技機の稼動を一時中断して当該遊技機の検査等を行なうことができる。
【８９１８】
［特徴ｒＡ８］
　特徴ｒＡ１から特徴ｒＡ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合に前記変位手段（電源スイッチ８５ａ）を前記第１位置（ＯＦＦ位置）に変位させる手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【８９１９】
　本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合に変位手段を第１位置に変位させる手段を備えるので、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には変位手段が第１位置に変位し、当該遊技機への電力の供給が断たれることになる。
したがって、変位手段が第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【８９２０】
　具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。本特徴によれば、前回の電断時における変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態が異常なＯＮ状態であった場合には、次の起動時に、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が強制的に第１位置（ＯＦＦ状態）に変位されて、当該遊技機への電力の供給が強制的に断たれることになる。したがって、異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【８９２１】
［特徴ｒＡ９］
　特徴ｒＡ１から特徴ｒＡ８のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　画像を表示可能な画像表示手段を備え、
　前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に所定画像（起動デモ画像）を前記画像表示手段に表示させる手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【８９２２】
　本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に所定画像を画像表示手段に表示させる手段を備えるので、遊技ホールの管理者等は、画像表示手段に所定画像が表示されるか否かを確認することによって、変位手段が第１状態であると判定されたのか、それとも第２状態であると判定されたのかを確認することができる。
【８９２３】
　そして、管理者等は、変位手段が第２状態であると判定されたことに気付いた場合には、当該遊技機において変位手段が第２状態であると判定されたことに対応した作業を行なうことができる。
【８９２４】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。したがって、このような遊技ホールにおいては、遊技ホールの管理者等は、当該遊技機の稼動を一時中断して当該遊技機の検査等を行なうことができる。

【８９２５】

［特徴ｒＡ１０］

特徴ｒＡ１から特徴ｒＡ９のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球を発射可能な発射手段を備え、

前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に前記発射手段による前記遊技球の発射を可能にする手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８９２６】

本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に前記発射手段による遊技球の発射を可能にする手段を備えるので、遊技者は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。一方、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において遊技球の発射を可能とする処理が実行されないので、遊技者は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には、当該遊技機において遊技を行なうことができない。したがって、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【８９２７】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本特徴によれば、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において遊技球の発射を可能とする処理が実行されないので、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【８９２８】

［特徴ｒＡ１１］

特徴ｒＡ１から特徴ｒＡ１０のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３等）と、

前記入球手段への遊技球の入球を検知可能な検知手段（入球検知センサー）と、

を備え、

前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に前記検知手段による前記遊技球の検知を可能にする手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８９２９】

本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に検知手段による遊技球の検知を可能にする手段を備えるので、遊技者は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。一方、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において検知手段による遊技球の検知を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には、当該遊技機において遊

技を行なうことができない。したがって、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【８９３０】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本特徴によれば、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において検知手段による遊技球の検知を可能にする処理が実行されないので、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【８９３１】

［特徴ｒＡ１２］

特徴ｒＡ１から特徴ｒＡ１１のいずれか一つに記載の遊技機であって、

特別情報を取得可能な特別情報取得手段を備え、

前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に前記特別情報取得手段による前記特別情報の取得を可能にする手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８９３２】

本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に特別情報取得手段による特別情報の取得を可能にする手段を備えるので、遊技者は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。一方、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において特別情報取得手段による特別情報の取得を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には、当該遊技機において遊技を行なうことができない。したがって、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【８９３３】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本特徴によれば、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において特別情報取得手段による特別情報の取得を可能にする処理が実行されないので、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【８９３４】

［特徴ｒＡ１３］

特徴ｒＡ１から特徴ｒＡ１２のいずれか一つに記載の遊技機であって、

識別情報（特別図柄）の変動表示を実行可能な変動表示手段を備え、

前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に前記変動表示手段による前記識別情報の変動表示の実行を可能にする手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８９３５】

本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に変動表示手段による識別情報の変動表示の実行を可能にする手段を備えるので、遊技者は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。一方、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において変動表示手段による識別情報の変動表示の実行を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には、当該遊技機において遊技を行なうことができない。したがって、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【８９３６】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本特徴によれば、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において変動表示手段による識別情報の変動表示の実行を可能にする処理が実行されないので、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【８９３７】

［特徴ｒＡ１４］

特徴ｒＡ１から特徴ｒＡ１３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技者に特典を付与するか否かの判定である特典付与判定を実行可能な特典付与判定手段を備え、

前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に前記特典付与判定手段による前記特典付与判定の実行を可能にする手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８９３８】

本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に特典付与判定手段による特典付与判定の実行を可能にする手段を備えるので、遊技者は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。一方、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において特典付与判定手段による特典付与判定の実行を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には、当該遊技機において遊技を行なうことができない。したがって、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【８９３９】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本特徴によれば、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において特典付与判定手段による特典付与判定の実行を可能にする処理が実行されないので、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【８９４０】

［特徴ｒＡ１５］

特徴ｒＡ１から特徴ｒＡ１４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技者に特典を付与する特典付与モード（開閉実行モード）を実行可能な特典付与手段を備え、
前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に前記特典付与手段による前記特典付与モードの実行を可能にする手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８９４１】
本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に特典付与手段による特典付与モードの実行を可能にする手段を備えるので、遊技者は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。一方、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において特典付与手段による特典付与モードの実行を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には、当該遊技機において遊技を行なうことができない。したがって、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【８９４２】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本特徴によれば、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において特典付与手段による特典付与モードの実行を可能にする処理が実行されないので、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【８９４３】
＜特徴ｒＢ群＞
特徴ｒＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態から抽出される。
【８９４４】
［特徴ｒＢ１］
第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、
前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、
遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、
所定演出（ＲＴＣ演出）を実行可能な所定演出実行手段と、
前記処理実行手段が前記第２処理を実行する場合、前記電源の供給の開始後に所定期間が経過することに基づいて前記所定演出実行手段に前記所定演出（ＲＴＣ演出）を実行させる手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８９４５】
本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて

切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。

【８９４６】

そして、本特徴によれば、電源の供給の開始後に所定期間が経過することに基づいて所定演出を実行可能な所定演出実行手段を備えるので、島設備に複数の遊技機が設置されている遊技ホールにおいて、当該島設備の島電源スイッチをＯＮにすることによって当該複数の遊技機を一斉に（同時に）起動させた場合には、当該島設備に設置されている各遊技機における起動経過時間が同一となるので、一斉に（同時に）所定演出を開始させることが可能となる。

【８９４７】

しかしながら、島電源スイッチをＯＮにすることによって当該島設備に設置されている複数の遊技機を一斉に（同時に）起動させた後、例えば設定情報を変更させるなどの目的で一の遊技機の変位手段（電源スイッチ８５ａ）を個別に第２位置（ＯＮ位置）から第１位置（ＯＦＦ位置）に変位させて電力の供給を断ち、再度、当該変位手段（電源スイッチ８５ａ）を第１位置（ＯＦＦ位置）から第２位置（ＯＮ位置）に変位させて起動させた場合には、当該一の遊技機における起動経過時間が、当該島設備に設置されている他の遊技機における起動経過時間とずれてしまい、当該一の遊技機における所定演出の開始のタイミングが当該他の遊技機とずれてしまうといった課題が生じる。特に、設定情報の変更に要する時間は１分程度であるため、設定情報を変更させた当該一の遊技機は、当該他の遊技機に対して１分程度遅れて所定演出が開始されることになる。一般に、所定演出の時間は５分程度であるため、設定情報を変更させた当該一の遊技機における所定演出が、当該他の遊技機における所定演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまい、遊技者に不快感を与えてしまうといった課題が生じる。

【８９４８】

そこで、本特徴では、前記処理実行手段が前記第２処理を実行する場合、前記電源の供給の開始後に所定期間が経過することに基づいて前記所定演出実行手段に前記所定演出（ＲＴＣ演出）を実行させる手段を備えるので、遊技機の変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第２位置（ＯＮ位置）のまま、島電源スイッチがＯＮからＯＦＦに変位されたことによって電力の供給が断たれ、その後に島電源スイッチがＯＦＦからＯＮに変位されたことによって起動した場合には、当該遊技機は所定演出を実行可能な状態に設定され、電源の供給の開始後に所定期間が経過した場合に所定演出を実行するので、島設備に設置されている他の遊技機と同一（又は略同一）のタイミングで所定演出を実行することが可能となる。

【８９４９】

一方、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第２位置（ＯＮ位置）から第１位置（ＯＦＦ位置）に変位されて電力の供給が断たれ、その後に変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第１位置（ＯＦＦ位置）から第２位置（ＯＮ位置）に変位されて起動した場合には、当該遊技機は所定演出を実行不可能な状態に設定されることになる。この結果、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が操作されることによって起動した当該一の遊技機においては所定演出が実行されないので、当該一の遊技機における所定演出が、当該他の遊技機における所定演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまうことを抑制することができ、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【８９５０】

＜特徴ｒＣ群＞

特徴ｒＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態から抽出される。

【８９５１】

［特徴ｒＣ１］

第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、

前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、

遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報（設定情報）を変更可能な所定情報変更手段と、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得可能な特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かの判定である特典付与判定を実行可能な特典付与判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与モード（開閉実行モード）を実行可能な特典付与手段と、
前記所定情報が変更されなかったことを示唆する演出である示唆演出（据え置き示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に前記示唆演出実行手段による前記示唆演出の実行を不可能な状態に設定する（据え置き示唆演出実行許可フラグをＯＦＦにする）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【８９５２】
本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。

【８９５３】
また、複数の遊技機が島設備に設置されており、当該島設備の島電源スイッチによって当該複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールにおいて、遊技機が個別の変位手段（電源スイッチ８５ａ）の操作によって電力の供給が断たれたり電力の供給が開始された場合には、前日（または前営業日）から所定情報が変更されている可能性が高い。

【８９５４】
本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に示唆演出実行手段による示唆演出の実行を不可能な状態に設定する手段を備えるので、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合）、すなわち、前回の電断の発生が変位手段（電源スイッチ８５ａ）の操作によるものである場合には、次の起動後に当該遊技機において示唆演出が実行されることがない。したがって、実際には前日（または前営業日）から所定情報が変更されているにもかかわらず、当該遊技機において示唆演出が実行されてしまうことによって、遊技者が当該遊技機において所定情報が変更されずに据え置きされていると誤認してしまうといった事態の発生を抑制することができる。

【８９５５】
＜特徴ｒＤ群＞
特徴ｒＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態の変形例１から抽出される。

【８９５６】
［特徴ｒＤ１］
第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、

前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、
遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、
所定範囲で移動可能な可動手段（演出用可動物９９）と、
を備える遊技機であって、
第１条件での電源遮断の場合（電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態で電源が遮断された場合）は前記可動手段を所定位置（原点位置）に位置するようにし、
第２条件での電源遮断の場合（電源スイッチ８５ａがＯＮ状態で電源が遮断された場合）は前記可動手段を前記所定位置とは異なる特定位置（最大位置）に位置するように構成した
ことを特徴とする遊技機。

【８９５７】
本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。

【８９５８】
そして、本特徴によれば、第１条件での電源遮断の場合は前記可動手段を所定位置に位置するようにし、第２条件での電源遮断の場合は前記可動手段を前記所定位置とは異なる特定位置に位置するように構成したので、遊技ホールの管理者等は、可動手段が所定位置であるか否かを目視で確認することによって、変位手段が第１状態であると判定されたのか、それとも第２状態であると判定されたのかを容易に確認することができる。

【８９５９】
そして、管理者等は、変位手段が第２状態であると判定されたことに気付いた場合には、当該遊技機において変位手段が第２状態であると判定されたことに対応した作業を行なうことができる。

【８９６０】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。したがって、このような遊技ホールにおいては、遊技ホールの管理者等は、当該遊技機の稼動を一時中断して当該遊技機の検査等を行なうことができる。

【８９６１】
［特徴ｒＤ２］
特徴ｒＤ１に記載の遊技機であって、
前記所定位置は、前記所定範囲のうちの一端である原点位置であり、
前記特定位置は、前記所定範囲のうちの他端であって前記原点位置から最も移動した位置（最大位置）である
ことを特徴とする遊技機。

【８９６２】
本特徴によれば、所定位置は、所定範囲のうちの一端である原点位置であり、特定位置は、所定範囲のうちの他端であって原点位置から最も移動した位置であるので、遊技ホールの管理者等は、可動手段が所定位置であるのか特定位置であるのかを一目で容易に確認することが可能となる。

【８９６３】
＜特徴ｒＥ群＞

特徴ｒＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態の変形例２から抽出される。

【８９６４】

［特徴ｒＥ１］

第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、

前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、

遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、

報知処理を実行可能な報知手段と、

を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合に所定の報知処理を前記報知手段に実行させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【８９６５】

本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。

【８９６６】

そして、本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合に所定の報知処理を報知手段に実行させる手段を備えるので、当該遊技機の管理者等に対して、変位手段が第２状態であると判定されたことに気付かせることができる。この結果、管理者等は、当該遊技機において変位手段が第２状態であると判定されたことに対応した作業を行なうことができる。

【８９６７】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。したがって、このような遊技ホールにおいては、遊技ホールの管理者等は、当該遊技機の稼動を一時中断して当該遊技機の検査等を行なうことができる。

【８９６８】

＜特徴ｒＦ群＞

特徴ｒＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態の変形例３から抽出される。

【８９６９】

［特徴ｒＦ１］

第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、

前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、

遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、

外部装置（ホールコンピュータ）に情報を出力可能な情報出力手段（外部出力端子）と、

を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合に所定の情報を前記情報出力手段に出力させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８９７０】
本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。
【８９７１】
そして、本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合に所定の情報を情報出力手段に出力させる手段を備えるので、当該遊技機の管理者等に対して、変位手段が第２状態であると判定されたことに気付かせることができる。この結果、管理者等は、当該遊技機において変位手段が第２状態であると判定されたことに対応した作業を行なうことができる。
【８９７２】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。したがって、このような遊技ホールにおいては、遊技ホールの管理者等は、当該遊技機の稼動を一時中断して当該遊技機の検査等を行なうことができる。
【８９７３】
＜特徴ｒＧ群＞
特徴ｒＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態の変形例４から抽出される。
【８９７４】
［特徴ｒＧ１］
第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、
前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、
遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合に前記変位手段（電源スイッチ８５ａ）を前記第１位置（ＯＦＦ位置）に変位させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【８９７５】
本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。
【８９７６】
そして、本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第２状態であると判

定された場合に変位手段を第１位置に変位させる手段を備えるので、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には変位手段が第１位置に変位し、当該遊技機への電力の供給が断たれることになる。
したがって、変位手段が第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【８９７７】
　具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。本特徴によれば、前回の電断時における変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態が異常なＯＮ状態であった場合には、次の起動時に、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が強制的に第１位置（ＯＦＦ状態）に変位されて、当該遊技機への電力の供給が強制的に断たれることになる。したがって、異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【８９７８】
＜特徴ｒＨ群＞
　特徴ｒＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態の変形例５から抽出される。
【８９７９】
［特徴ｒＨ１］
　第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、
　前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、
　遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、
　画像を表示可能な画像表示手段と、
　を備える遊技機であって、
　前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に所定画像（起動デモ画像）を前記画像表示手段に表示させる手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【８９８０】
　本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。
【８９８１】
　そして、本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に所定画像を画像表示手段に表示させる手段を備えるので、遊技ホールの管理者等は、画像表示手段に所定画像が表示されるか否かを確認することによって、変位手段が第１状態であると判定されたのか、それとも第２状態であると判定されたのかを確認することができる。
【８９８２】
　そして、管理者等は、変位手段が第２状態であると判定されたことに気付いた場合には、当該遊技機において変位手段が第２状態であると判定されたことに対応した作業を行なうことができる。

【８９８３】
　具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。したがって、このような遊技ホールにおいては、遊技ホールの管理者等は、当該遊技機の稼動を一時中断して当該遊技機の検査等を行なうことができる。
【８９８４】
＜特徴ｒＩ群＞
　特徴ｒＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態の変形例６から抽出される。
【８９８５】
［特徴ｒＩ１］
　第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、
　前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、
　遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、
　遊技球を発射可能な発射手段と、
　前記処理実行手段が前記第２処理を実行する場合、前記電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立すること（遊技ホールの管理者等によって遊技許可スイッチが押下されたこと）に基づいて前記発射手段による前記遊技球の発射を可能にする手段と、
　を備えることを特徴とする遊技機。
【８９８６】
　本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。
【８９８７】
　そして、本特徴によれば、処理実行手段が第２処理を実行する場合、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立することに基づいて発射手段による遊技球の発射を可能にする手段を備えるので、遊技者は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合であっても、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立した場合には、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。一方、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合であって、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立しなかった場合には当該遊技機において遊技球の発射を可能とする処理が実行されないので、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことができない。したがって、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制しつつ、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が所定条件を成立させた場合には、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。
【８９８８】
　具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは

、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本特徴によれば、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において遊技球の発射を可能とする処理が実行されないので、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。そして、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が所定条件を成立させた場合には、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。

【８９８９】

＜特徴ｒＪ群＞

特徴ｒＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態の変形例７から抽出される。

【８９９０】

［特徴ｒＪ１］

第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、

前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、

遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３等）と、

前記入球手段への遊技球の入球を検知可能な検知手段（入球検知センサー）と、

前記処理実行手段が前記第２処理を実行する場合、前記電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立すること（遊技ホールの管理者等によって遊技許可スイッチが押下されたこと）に基づいて前記検知手段による前記遊技球の検知を可能にする手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【８９９１】

本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。

【８９９２】

そして、本特徴によれば、処理実行手段が第２処理を実行する場合、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立することに基づいて検知手段による遊技球の検知を可能にする手段を備えるので、遊技者は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合であっても、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立した場合には、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。一方、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合であって、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立しなかった場合には当該遊技機において検知手段による遊技球の検知を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことができない。したがって、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制しつつ、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が所定条件を成立させた場合には、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。

【８９９３】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の

電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本特徴によれば、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において検知手段による遊技球の検知を可能にする処理が実行されないので、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。そして、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が所定条件を成立させた場合には、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。

【８９９４】

＜特徴ｒＫ群＞

特徴ｒＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態の変形例８から抽出される。

【８９９５】

［特徴ｒＫ１］

第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、

前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、

遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、

特別情報を取得可能な特別情報取得手段と、

前記処理実行手段が前記第２処理を実行する場合、前記電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立すること（遊技ホールの管理者等によって遊技許可スイッチが押下されたこと）に基づいて前記特別情報取得手段による前記特別情報の取得を可能にする手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【８９９６】

本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。

【８９９７】

そして、本特徴によれば、処理実行手段が第２処理を実行する場合、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立することに基づいて特別情報取得手段による特別情報の取得を可能にする手段を備えるので、遊技者は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合であっても、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立した場合には、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。一方、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合であって、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立しなかった場合には当該遊技機において特別情報取得手段による特別情報の取得を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことができない。したがって、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制しつつ、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が所定条件を成立させた場合には、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。

【８９９８】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電

力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本特徴によれば、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において特別情報取得手段による特別情報の取得を可能にする処理が実行されないので、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。そして、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が所定条件を成立させた場合には、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。

【８９９９】

＜特徴ｒＬ群＞

特徴ｒＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態の変形例９から抽出される。

【９０００】

［特徴ｒＬ１］

第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、

前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、

遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、

識別情報（特別図柄）の変動表示を実行可能な変動表示手段と、

前記処理実行手段が前記第２処理を実行する場合、前記電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立すること（遊技ホールの管理者等によって遊技許可スイッチが押下されたこと）に基づいて前記変動表示手段による前記識別情報の変動表示の実行を可能にする手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【９００１】

本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。

【９００２】

そして、本特徴によれば、処理実行手段が第２処理を実行する場合、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立することに基づいて変動表示手段による識別情報の変動表示の実行を可能にする手段を備えるので、遊技者は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合であっても、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立した場合には、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。一方、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合であって、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立しなかった場合には当該遊技機において変動表示手段による識別情報の変動表示の実行を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことができない。したがって、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制しつつ、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が所定条件を成立させた場合には、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。

【９００３】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本特徴によれば、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において変動表示手段による識別情報の変動表示の実行を可能にする処理が実行されないので、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。そして、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が所定条件を成立させた場合には、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。

【９００４】

＜特徴ｒＭ群＞

特徴ｒＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態の変形例１０から抽出される。

【９００５】

［特徴ｒＭ１］

第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、

前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、

遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、

遊技者に特典を付与するか否かの判定である特典付与判定を実行可能な特典付与判定手段と、

前記処理実行手段が前記第２処理を実行する場合、前記電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立すること（遊技ホールの管理者等によって遊技許可スイッチが押下されたこと）に基づいて前記特典付与判定手段による前記特典付与判定の実行を可能にする手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９００６】

本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。

【９００７】

そして、本特徴によれば、処理実行手段が第２処理を実行する場合、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立することに基づいて特典付与判定手段による特典付与判定の実行を可能にする手段を備えるので、遊技者は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合であっても、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立した場合には、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。一方、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合であって、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立しなかった場合には当該遊技機において特典付与判定手段による特典付与判定の実行を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことができない。したがって、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制しつつ、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が所定条件を成立させた場

合には、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。
【９００８】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本特徴によれば、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において特典付与判定手段による特典付与判定の実行を可能にする処理が実行されないので、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。そして、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が所定条件を成立させた場合には、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。
【９００９】
＜特徴ｒＮ群＞
特徴ｒＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態の変形例１１から抽出される。
【９０１０】
［特徴ｒＮ１］
第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、
前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、
遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、
遊技者に特典を付与する特典付与モード（開閉実行モード）を実行可能な特典付与手段と、
前記処理実行手段が前記第２処理を実行する場合、前記電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立すること（遊技ホールの管理者等によって遊技許可スイッチが押下されたこと）に基づいて前記特典付与手段による前記特典付与モードの実行を可能にする手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【９０１１】
本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。
【９０１２】
そして、本特徴によれば、処理実行手段が第２処理を実行する場合、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立することに基づいて特典付与手段による特典付与モードの実行を可能にする手段を備えるので、遊技者は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合であっても、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立した場合には、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。一方、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合であって、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立しなかった場合には当該遊技機において特典付与手段による特典付与モードの実行を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことができない。したがって、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま

当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制しつつ、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が所定条件を成立させた場合には、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。

【９０１３】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本特徴によれば、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において特典付与手段による特典付与モードの実行を可能にする処理が実行されないので、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。そして、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が所定条件を成立させた場合には、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。

【９０１４】

＜特徴ｒＯ群＞

特徴ｒＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態の変形例１２から抽出される。

【９０１５】

［特徴ｒＯ１］

第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、

所定位置（原点位置）を含む所定範囲で移動可能な可動手段（演出用可動物９９）と、

外部からの電力の供給が断たれた際の前記変位手段の位置を判定する第１判定手段と、

前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定された場合に前記可動手段を前記所定位置（原点位置）以外の位置（最大位置）に移動させる手段と、

遊技機に電源が供給された場合の前記可動手段の位置を判定する第２判定手段と、

前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、前記所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【９０１６】

本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定された場合に可動手段を所定位置以外の位置に移動させる手段を備えるので、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第１位置である場合には可動手段が所定位置に留まり、一方、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第２位置である場合には可動手段が所定位置以外の位置に移動する。すなわち、外部からの電力の供給が断たれた際の当該遊技機における変位手段の位置が、可動手段の位置によって示されることになる。したがって、遊技ホールの管理者等は、可動手段が所定位置であるか否かを目視で確認することによって、外部からの電力の供給が断たれた際の当該遊技機における変位手段の位置を容易に確認することができる。

【９０１７】

そして、本特徴によれば、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を、外部からの電力の供給が断たれた際の変位手段の位置に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の位置に応じた適切な処理を実行することができる。

【９０１８】

［特徴ｒＯ２］

特徴ｒＯ１に記載の遊技機であって、
当該遊技機が起動してからの経過時間に基づいて所定演出（ＲＴＣ演出）を実行可能な所定演出実行手段を備え、
前記処理実行手段は、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に前記所定演出実行手段による前記所定演出の実行を不可能な状態に設定する（ＲＴＣ演出実行許可フラグをＯＦＦにする）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９０１９】
本特徴によれば、当該遊技機が起動してからの経過時間（起動経過時間）に基づいて所定演出を実行可能な所定演出実行手段を備えるので、島設備に複数の遊技機が設置されている遊技ホールにおいて、当該島設備の島電源スイッチをＯＮにすることによって当該複数の遊技機を一斉に（同時に）起動させた場合には、当該島設備に設置されている各遊技機における起動経過時間が同一となるので、一斉に（同時に）所定演出を開始させることが可能となる。
【９０２０】
しかしながら、島電源スイッチをＯＮにすることによって当該島設備に設置されている複数の遊技機を一斉に（同時に）起動させた後、例えば設定情報を変更させるなどの目的で一の遊技機の変位手段（電源スイッチ８５ａ）を個別に第２位置（ＯＮ位置）から第１位置（ＯＦＦ位置）に変位させて電力の供給を断ち、再度、当該変位手段（電源スイッチ８５ａ）を第１位置（ＯＦＦ位置）から第２位置（ＯＮ位置）に変位させて起動させた場合には、当該一の遊技機における起動経過時間が、当該島設備に設置されている他の遊技機における起動経過時間とずれてしまい、当該一の遊技機における所定演出の開始のタイミングが当該他の遊技機とずれてしまうといった課題が生じる。特に、設定情報の変更に要する時間は１分程度であるため、設定情報を変更させた当該一の遊技機は、当該他の遊技機に対して１分程度遅れて所定演出が開始されることになる。一般に、所定演出の時間は５分程度であるため、設定情報を変更させた当該一の遊技機における所定演出が、当該他の遊技機における所定演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまい、遊技者に不快感を与えてしまうといった課題が生じる。
【９０２１】
そこで、本特徴では、処理実行手段は、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合に所定演出実行手段による所定演出の実行を不可能な状態に設定する手段を備えるので、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第２位置（ＯＮ位置）から第１位置（ＯＦＦ位置）に変位されて電力の供給が断たれ、その後に変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第１位置（ＯＦＦ位置）から第２位置（ＯＮ位置）に変位されて起動した場合には、当該遊技機は所定演出を実行不可能な状態に設定されることになる。この結果、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が操作されることによって起動した当該一の遊技機においては所定演出が実行されないので、当該一の遊技機における所定演出が、当該他の遊技機における所定演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまうことを抑制することができ、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。
【９０２２】
一方、遊技機の変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第２位置（ＯＮ位置）のまま、島電源スイッチがＯＮからＯＦＦに変位されたことによって電力の供給が断たれ、その後に島電源スイッチがＯＦＦからＯＮに変位されたことによって起動した場合には、当該遊技機は所定演出を実行可能な状態に設定されるので、島設備に設置されている他の遊技機と同一（又は略同一）のタイミングで所定演出を実行することが可能となる。
【９０２３】
［特徴ｒＯ３］
特徴ｒＯ１または特徴ｒＯ２に記載の遊技機であって、
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報（設定情報

）を変更可能な所定情報変更手段と、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得可能な特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かの判定である特典付与判定を実行可能な特典付与判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与モード（開閉実行モード）を実行可能な特典付与手段と、
前記所定情報が変更されなかったことを示唆する演出である示唆演出（据え置き示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、
を備え、
前記処理実行手段は、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に前記示唆演出実行手段による前記示唆演出の実行を不可能な状態に設定する（据え置き示唆演出実行許可フラグをＯＦＦにする）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９０２４】
複数の遊技機が島設備に設置されており、当該島設備の島電源スイッチによって当該複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールにおいては、遊技機が個別の変位手段（電源スイッチ８５ａ）の操作によって電力の供給が断たれたり電力の供給が開始された場合には、前日（または前営業日）から所定情報が変更されている可能性が高い。
【９０２５】
本特徴によれば、処理実行手段は、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合に示唆演出実行手段による示唆演出の実行を不可能な状態に設定する手段を備えるので、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合）、すなわち、前回の電断の発生が変位手段（電源スイッチ８５ａ）の操作によるものである場合には、次の起動後に当該遊技機において示唆演出が実行されることがない。したがって、実際には前日（または前営業日）から所定情報が変更されているにもかかわらず、当該遊技機において示唆演出が実行されてしまうことによって、遊技者が当該遊技機において所定情報が変更されずに据え置きされていると誤認してしまうといった事態の発生を抑制することができる。
【９０２６】
＜特徴ｒＰ群＞
特徴ｒＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態の変形例１２から抽出される。
【９０２７】
［特徴ｒＰ１］
第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、
所定位置（原点位置）を含む所定範囲で移動可能な可動手段（演出用可動物９９）と、
外部からの電力の供給が断たれた際の前記変位手段の位置を判定する第１判定手段と、
前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定された場合に前記可動手段を前記所定位置（原点位置）以外の位置（最大位置）に移動させる手段と、
遊技機に電源が供給された場合の前記可動手段の位置を判定する第２判定手段と、
前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、前記所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、
当該遊技機が起動してからの経過時間に基づいて所定演出（ＲＴＣ演出）を実行可能な所定演出実行手段と、

を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に前記所定演出実行手段による前記所定演出の実行を不可能な状態に設定する（ＲＴＣ演出実行許可フラグをＯＦＦにする）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９０２８】
本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定された場合に可動手段を所定位置以外の位置に移動させる手段を備えるので、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第１位置である場合には可動手段が所定位置に留まり、一方、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第２位置である場合には可動手段が所定位置以外の位置に移動する。すなわち、外部からの電力の供給が断たれた際の当該遊技機における変位手段の位置が、可動手段の位置によって示されることになる。したがって、遊技ホールの管理者等は、可動手段が所定位置であるか否かを目視で確認することによって、外部からの電力の供給が断たれた際の当該遊技機における変位手段の位置を容易に確認することができる。
【９０２９】
そして、本特徴によれば、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を、外部からの電力の供給が断たれた際の変位手段の位置に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の位置に応じた適切な処理を実行することができる。
【９０３０】
また、本特徴によれば、当該遊技機が起動してからの経過時間（起動経過時間）に基づいて所定演出を実行可能な所定演出実行手段を備えるので、島設備に複数の遊技機が設置されている遊技ホールにおいて、当該島設備の島電源スイッチをＯＮにすることによって当該複数の遊技機を一斉に（同時に）起動させた場合には、当該島設備に設置されている各遊技機における起動経過時間が同一となるので、一斉に（同時に）所定演出を開始させることが可能となる。
【９０３１】
しかしながら、島電源スイッチをＯＮにすることによって当該島設備に設置されている複数の遊技機を一斉に（同時に）起動させた後、例えば設定情報を変更させるなどの目的で一の遊技機の変位手段（電源スイッチ８５ａ）を個別に第２位置（ＯＮ位置）から第１位置（ＯＦＦ位置）に変位させて電力の供給を断ち、再度、当該変位手段（電源スイッチ８５ａ）を第１位置（ＯＦＦ位置）から第２位置（ＯＮ位置）に変位させて起動させた場合には、当該一の遊技機における起動経過時間が、当該島設備に設置されている他の遊技機における起動経過時間とずれてしまい、当該一の遊技機における所定演出の開始のタイミングが当該他の遊技機とずれてしまうといった課題が生じる。特に、設定情報の変更に要する時間は１分程度であるため、設定情報を変更させた当該一の遊技機は、当該他の遊技機に対して１分程度遅れて所定演出が開始されることになる。一般に、所定演出の時間は５分程度であるため、設定情報を変更させた当該一の遊技機における所定演出が、当該他の遊技機における所定演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまい、遊技者に不快感を与えてしまうといった課題が生じる。
【９０３２】
そこで、本特徴では、処理実行手段は、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合に所定演出実行手段による所定演出の実行を不可能な状態に設定する手段を備えるので、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第２位置（ＯＮ位置）から第１位置（ＯＦＦ位置）に変位されて電力の供給が断たれ、その後に変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第１位置（ＯＦＦ位置）から第２位置（ＯＮ位置）に変位されて起動した場合には、当該遊技機は所定演出を実行不可能な状態に設定されることになる。この結果、変位

手段（電源スイッチ８５ａ）が操作されることによって起動した当該一の遊技機においては所定演出が実行されないので、当該一の遊技機における所定演出が、当該他の遊技機における所定演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまうことを抑制することができ、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【９０３３】

一方、遊技機の変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第２位置（ＯＮ位置）のまま、島電源スイッチがＯＮからＯＦＦに変位されたことによって電力の供給が断たれ、その後に島電源スイッチがＯＦＦからＯＮに変位されたことによって起動した場合には、当該遊技機は所定演出を実行可能な状態に設定されるので、島設備に設置されている他の遊技機と同一（又は略同一）のタイミングで所定演出を実行することが可能となる。

【９０３４】

＜特徴ｒＱ群＞

特徴ｒＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態の変形例１２から抽出される。

【９０３５】

［特徴ｒＱ１］

第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、

所定位置（原点位置）を含む所定範囲で移動可能な可動手段（演出用可動物９９）と、

外部からの電力の供給が断たれた際の前記変位手段の位置を判定する第１判定手段と、

前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定された場合に前記可動手段を前記所定位置（原点位置）以外の位置（最大位置）に移動させる手段と、

遊技機に電源が供給された場合の前記可動手段の位置を判定する第２判定手段と、

前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、前記所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、

複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報（設定情報）を変更可能な所定情報変更手段と、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得可能な特別情報取得手段と、

前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かの判定である特典付与判定を実行可能な特典付与判定手段と、

前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与モード（開閉実行モード）を実行可能な特典付与手段と、

前記所定情報が変更されなかったことを示唆する演出である示唆演出（据え置き示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に前記示唆演出実行手段による前記示唆演出の実行を不可能な状態に設定する（据え置き示唆演出実行許可フラグをＯＦＦにする）手段を備える

を備えることを特徴とする遊技機。

【９０３６】

本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定された場合に可動手段を所定位置以外の位置に移動させる手段を備えるので、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第１位置である場合には可動手段が所定位置に留まり、一方、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第２位置である場合には可動手段が所定位置以外の位置に移動する。すなわち、外部からの電力の供給が断たれた際の当該遊技機における変位手段の位置が、可動手段の位置によって示されることになる。したがって、遊技ホールの管理者等は、可動手段が所定位置であるか否かを目視で確認することによって

、外部からの電力の供給が断たれた際の当該遊技機における変位手段の位置を容易に確認することができる。
【９０３７】
そして、本特徴によれば、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を、外部からの電力の供給が断たれた際の変位手段の位置に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の位置に応じた適切な処理を実行することができる。
【９０３８】
また、複数の遊技機が島設備に設置されており、当該島設備の島電源スイッチによって当該複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールにおいて、遊技機が個別の変位手段（電源スイッチ８５ａ）の操作によって電力の供給が断たれたり電力の供給が開始された場合には、前日（または前営業日）から所定情報が変更されている可能性が高い。
【９０３９】
本特徴によれば、処理実行手段は、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合に示唆演出実行手段による示唆演出の実行を不可能な状態に設定する手段を備えるので、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合）、すなわち、前回の電断の発生が変位手段（電源スイッチ８５ａ）の操作によるものである場合には、次の起動後に当該遊技機において示唆演出が実行されることがない。したがって、実際には前日（または前営業日）から所定情報が変更されているにもかかわらず、当該遊技機において示唆演出が実行されてしまうことによって、遊技者が当該遊技機において所定情報が変更されずに据え置きされていると誤認してしまうといった事態の発生を抑制することができる。
【９０４０】
＜特徴ｒＲ群＞
特徴ｒＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態の変形例１３から抽出される。
【９０４１】
［特徴ｒＲ１］
第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、
所定位置（原点位置）を含む所定範囲で移動可能な可動手段（演出用可動物９９）と、
外部からの電力の供給が断たれた際の前記変位手段の位置を判定する第１判定手段と、
前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定された場合に前記可動手段を前記所定位置（原点位置）以外の位置（最大位置）に移動させる手段と、
遊技機に電源が供給された場合の前記可動手段の位置を判定する第２判定手段と、
前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第１位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９０４２】
本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定された場合に可動手段を所定位置以外の位置に移動させる手段を備えるので、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第１位置である場合には可動手段が所定位置に留まり、一方、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第２位置である場合には可動手段が所定位置以外の位置に移動する。したがって、遊技ホールの管理者等は、可動手段が所定位置で

あるか否かを目視で確認することによって、外部からの電力の供給が断たれた際の当該遊技機における変位手段の位置を容易に確認することができる。

【９０４３】

そして、本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第１位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を、外部からの電力の供給が断たれた際の変位手段の位置に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の位置に応じた適切な処理を実行することができる。そして、本特徴によれば、外部からの電力の供給が断たれた際の変位手段の位置を、第１判定手段と、第２判定手段との二重系で判定するので、判定結果の信頼性を向上させることができる。

【９０４４】

［特徴ｒＲ２］

特徴ｒＲ１に記載の遊技機であって、

前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第１位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置ではないと判定された場合に、所定の報知処理（図６４９のステップＳｘ４３０４ｂ２の異常報知処理）を実行する報知手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９０４５】

本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第１位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置ではないと判定された場合に、所定の報知処理を実行する報知手段を備えるので、遊技ホールの管理者等は、当該遊技機における第１判定手段と第２判定手段の判定結果が矛盾する異常な状態となっていること、例えば、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性があることに気付くことができる。そして、管理者等は、当該遊技機の稼動を一時中断して当該遊技機の検査等を行なうことができる。

【９０４６】

［特徴ｒＲ３］

特徴ｒＲ１または特徴ｒＲ２に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合に、所定の報知処理（図６４９のステップＳｘ４３０３ｂ２の異常報知処理）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９０４７】

本特徴によれば、報知手段は、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合に、所定の報知処理を実行する手段を備えるので、遊技ホールの管理者等は、当該遊技機における第１判定手段と第２判定手段の判定結果が矛盾する異常な状態となっていること、例えば、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性があることに気付くことができる。そして、管理者等は、当該遊技機の稼動を一時中断して当該遊技機の検査等を行なうことができる。

【９０４８】

［特徴ｒＲ４］

特徴ｒＲ１から特徴ｒＲ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

当該遊技機が起動してからの経過時間に基づいて所定演出（ＲＴＣ演出）を実行可能な所定演出実行手段を備え、

前記処理実行手段は、前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第１位置であると

判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると主制御装置６０及び音声発光制御装置９０において判定された場合）に前記所定演出実行手段による前記所定演出の実行を不可能な状態に設定する（ＲＴＣ演出実行許可フラグをＯＦＦにする）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９０４９】
本特徴によれば、当該遊技機が起動してからの経過時間（起動経過時間）に基づいて所定演出を実行可能な所定演出実行手段を備えるので、島設備に複数の遊技機が設置されている遊技ホールにおいて、当該島設備の島電源スイッチをＯＮにすることによって当該複数の遊技機を一斉に（同時に）起動させた場合には、当該島設備に設置されている各遊技機における起動経過時間が同一となるので、一斉に（同時に）所定演出を開始させることが可能となる。
【９０５０】
しかしながら、島電源スイッチをＯＮにすることによって当該島設備に設置されている複数の遊技機を一斉に（同時に）起動させた後、例えば設定情報を変更させるなどの目的で一の遊技機の変位手段（電源スイッチ８５ａ）を個別に第２位置（ＯＮ位置）から第１位置（ＯＦＦ位置）に変位させて電力の供給を断ち、再度、当該変位手段（電源スイッチ８５ａ）を第１位置（ＯＦＦ位置）から第２位置（ＯＮ位置）に変位させて起動させた場合には、当該一の遊技機における起動経過時間が、当該島設備に設置されている他の遊技機における起動経過時間とずれてしまい、当該一の遊技機における所定演出の開始のタイミングが当該他の遊技機とずれてしまうといった課題が生じる。特に、設定情報の変更に要する時間は１分程度であるため、設定情報を変更させた当該一の遊技機は、当該他の遊技機に対して１分程度遅れて所定演出が開始されることになる。一般に、所定演出の時間は５分程度であるため、設定情報を変更させた当該一の遊技機における所定演出が、当該他の遊技機における所定演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまい、遊技者に不快感を与えてしまうといった課題が生じる。
【９０５１】
そこで、本特徴では、処理実行手段は、第１判定手段によって変位手段が第１位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合に所定演出実行手段による所定演出の実行を不可能な状態に設定する手段を備えるので、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第２位置（ＯＮ位置）から第１位置（ＯＦＦ位置）に変位されて電力の供給が断たれ、その後に変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第１位置（ＯＦＦ位置）から第２位置（ＯＮ位置）に変位されて起動した場合には、当該遊技機は所定演出を実行不可能な状態に設定されることになる。この結果、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が操作されることによって起動した当該一の遊技機においては所定演出が実行されないので、当該一の遊技機における所定演出が、当該他の遊技機における所定演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまうことを抑制することができ、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。
【９０５２】
一方、遊技機の変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第２位置（ＯＮ位置）のまま、島電源スイッチがＯＮからＯＦＦに変位されたことによって電力の供給が断たれ、その後に島電源スイッチがＯＦＦからＯＮに変位されたことによって起動した場合には、当該遊技機は所定演出を実行可能な状態に設定されるので、島設備に設置されている他の遊技機と同一（又は略同一）のタイミングで所定演出を実行することが可能となる。
【９０５３】
［特徴ｒＲ５］
特徴ｒＲ１から特徴ｒＲ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報（設定情報）を変更可能な所定情報変更手段と、

遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得可能な特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かの判定である特典付与判定を実行可能な特典付与判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与モード（開閉実行モード）を実行可能な特典付与手段と、
前記所定情報が変更されなかったことを示唆する演出である示唆演出（据え置き示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、
を備え、
前記処理実行手段は、前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第１位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると主制御装置６０及び音声発光制御装置９０において判定された場合）に前記示唆演出実行手段による前記示唆演出の実行を不可能な状態に設定する（据え置き示唆演出実行許可フラグをＯＦＦにする）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９０５４】
複数の遊技機が島設備に設置されており、当該島設備の島電源スイッチによって当該複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールにおいて、遊技機が個別の変位手段（電源スイッチ８５ａ）の操作によって電力の供給が断たれたり電力の供給が開始された場合には、前日（または前営業日）から所定情報が変更されている可能性が高い。
【９０５５】
本特徴によれば、処理実行手段は、第１判定手段によって変位手段が第１位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合に示唆演出実行手段による示唆演出の実行を不可能な状態に設定する手段を備えるので、第１判定手段によって変位手段が第１位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合）、すなわち、前回の電断の発生が変位手段（電源スイッチ８５ａ）の操作によるものである場合には、次の起動後に当該遊技機において示唆演出が実行されることがない。したがって、実際には前日（または前営業日）から所定情報が変更されているにもかかわらず、当該遊技機において示唆演出が実行されてしまうことによって、遊技者が当該遊技機において所定情報が変更されずに据え置きされていると誤認してしまうといった事態の発生を抑制することができる。
【９０５６】
＜特徴ｒＳ群＞
特徴ｒＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態の変形例１３から抽出される。
【９０５７】
［特徴ｒＳ１］
第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、
所定位置（原点位置）を含む所定範囲で移動可能な可動手段（演出用可動物９９）と、
外部からの電力の供給が断たれた際の前記変位手段の位置を判定する第１判定手段と、
前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定された場合に前記可動手段を前記所定位置（原点位置）以外の位置（最大位置）に移動させる手段と、
遊技機に電源が供給された場合の前記可動手段の位置を判定する第２判定手段と、
前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第１位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定され、かつ

、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、
　前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第１位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置ではないと判定された場合に、所定の報知処理（図６４９のステップＳｘ４３０４ｂ２の異常報知処理）を実行する報知手段と、
　を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【９０５８】
　本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定された場合に可動手段を所定位置以外の位置に移動させる手段を備えるので、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第１位置である場合には可動手段が所定位置に留まり、一方、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第２位置である場合には可動手段が所定位置以外の位置に移動する。したがって、遊技ホールの管理者等は、可動手段が所定位置であるか否かを目視で確認することによって、外部からの電力の供給が断たれた際の当該遊技機における変位手段の位置を容易に確認することができる。
【９０５９】
　そして、本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第１位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を、外部からの電力の供給が断たれた際の変位手段の位置に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の位置に応じた適切な処理を実行することができる。そして、本特徴によれば、外部からの電力の供給が断たれた際の変位手段の位置を、第１判定手段と、第２判定手段との二重系で判定するので、判定結果の信頼性を向上させることができる。
【９０６０】
　そして、本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第１位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置ではないと判定された場合に、所定の報知処理を実行する報知手段を備えるので、遊技ホールの管理者等は、当該遊技機における第１判定手段と第２判定手段の判定結果が矛盾する異常な状態となっていること、例えば、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性があることに気付くことができる。そして、管理者等は、当該遊技機の稼動を一時中断して当該遊技機の検査等を行なうことができる。
【９０６１】
＜特徴ｒＴ群＞
　特徴ｒＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態の変形例１３から抽出される。
【９０６２】
［特徴ｒＴ１］
　第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、
　所定位置（原点位置）を含む所定範囲で移動可能な可動手段（演出用可動物９９）と、
　外部からの電力の供給が断たれた際の前記変位手段の位置を判定する第１判定手段と、
　前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定された場合に前記可動手段を前記所定位置（原点位置）以外の位置（最大位置）に移動させる手段と、
　遊技機に電源が供給された場合の前記可動手段の位置を判定する第２判定手段と、
　前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第１位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置ではないと判定された場合は第

２処理を実行する処理実行手段と、
　前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合に、所定の報知処理（図６４９のステップＳｘ４３０３ｂ２の異常報知処理）を実行する報知手段と、
　を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【９０６３】
　本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定された場合に可動手段を所定位置以外の位置に移動させる手段を備えるので、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第１位置である場合には可動手段が所定位置に留まり、一方、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第２位置である場合には可動手段が所定位置以外の位置に移動する。したがって、遊技ホールの管理者等は、可動手段が所定位置であるか否かを目視で確認することによって、外部からの電力の供給が断たれた際の当該遊技機における変位手段の位置を容易に確認することができる。
【９０６４】
　そして、本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第１位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を、外部からの電力の供給が断たれた際の変位手段の位置に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の位置に応じた適切な処理を実行することができる。そして、本特徴によれば、外部からの電力の供給が断たれた際の変位手段の位置を、第１判定手段と、第２判定手段との二重系で判定するので、判定結果の信頼性を向上させることができる。
【９０６５】
　そして、本特徴によれば、報知手段は、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合に、所定の報知処理を実行する手段を備えるので、遊技ホールの管理者等は、当該遊技機における第１判定手段と第２判定手段の判定結果が矛盾する異常な状態となっていること、例えば、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性があることに気付くことができる。そして、管理者等は、当該遊技機の稼動を一時中断して当該遊技機の検査等を行なうことができる。
【９０６６】
＜特徴ｒＵ群＞
　特徴ｒＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態の変形例１３から抽出される。
【９０６７】
［特徴ｒＵ１］
　第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、
　所定位置（原点位置）を含む所定範囲で移動可能な可動手段（演出用可動物９９）と、
　外部からの電力の供給が断たれた際の前記変位手段の位置を判定する第１判定手段と、
　前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定された場合に前記可動手段を前記所定位置（原点位置）以外の位置（最大位置）に移動させる手段と、
　遊技機に電源が供給された場合の前記可動手段の位置を判定する第２判定手段と、
　前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第１位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、

当該遊技機が起動してからの経過時間に基づいて所定演出（ＲＴＣ演出）を実行可能な所定演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第１位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると主制御装置６０及び音声発光制御装置９０において判定された場合）に前記所定演出実行手段による前記所定演出の実行を不可能な状態に設定する（ＲＴＣ演出実行許可フラグをＯＦＦにする）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【９０６８】
本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定された場合に可動手段を所定位置以外の位置に移動させる手段を備えるので、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第１位置である場合には可動手段が所定位置に留まり、一方、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第２位置である場合には可動手段が所定位置以外の位置に移動する。したがって、遊技ホールの管理者等は、可動手段が所定位置であるか否かを目視で確認することによって、外部からの電力の供給が断たれた際の当該遊技機における変位手段の位置を容易に確認することができる。

【９０６９】
そして、本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第１位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を、外部からの電力の供給が断たれた際の変位手段の位置に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の位置に応じた適切な処理を実行することができる。そして、本特徴によれば、外部からの電力の供給が断たれた際の変位手段の位置を、第１判定手段と、第２判定手段との二重系で判定するので、判定結果の信頼性を向上させることができる。

【９０７０】
また、本特徴によれば、当該遊技機が起動してからの経過時間（起動経過時間）に基づいて所定演出を実行可能な所定演出実行手段を備えるので、島設備に複数の遊技機が設置されている遊技ホールにおいて、当該島設備の島電源スイッチをＯＮにすることによって当該複数の遊技機を一斉に（同時に）起動させた場合には、当該島設備に設置されている各遊技機における起動経過時間が同一となるので、一斉に（同時に）所定演出を開始させることが可能となる。

【９０７１】
しかしながら、島電源スイッチをＯＮにすることによって当該島設備に設置されている複数の遊技機を一斉に（同時に）起動させた後、例えば設定情報を変更させるなどの目的で一の遊技機の変位手段（電源スイッチ８５ａ）を個別に第２位置（ＯＮ位置）から第１位置（ＯＦＦ位置）に変位させて電力の供給を断ち、再度、当該変位手段（電源スイッチ８５ａ）を第１位置（ＯＦＦ位置）から第２位置（ＯＮ位置）に変位させて起動させた場合には、当該一の遊技機における起動経過時間が、当該島設備に設置されている他の遊技機における起動経過時間とずれてしまい、当該一の遊技機における所定演出の開始のタイミングが当該他の遊技機とずれてしまうといった課題が生じる。特に、設定情報の変更に要する時間は１分程度であるため、設定情報を変更させた当該一の遊技機は、当該他の遊技機に対して１分程度遅れて所定演出が開始されることになる。一般に、所定演出の時間は５分程度であるため、設定情報を変更させた当該一の遊技機における所定演出が、当該他の遊技機における所定演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまい、遊技者に不快感を与えてしまうといった課題が生じる。

【９０７２】

そこで、本特徴では、処理実行手段は、第１判定手段によって変位手段が第１位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合に所定演出実行手段による所定演出の実行を不可能な状態に設定する手段を備えるので、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第２位置（ＯＮ位置）から第１位置（ＯＦＦ位置）に変位されて電力の供給が断たれ、その後に変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第１位置（ＯＦＦ位置）から第２位置（ＯＮ位置）に変位されて起動した場合には、当該遊技機は所定演出を実行不可能な状態に設定されることになる。この結果、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が操作されることによって起動した当該一の遊技機においては所定演出が実行されないので、当該一の遊技機における所定演出が、当該他の遊技機における所定演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまうことを抑制することができ、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【９０７３】

一方、遊技機の変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第２位置（ＯＮ位置）のまま、島電源スイッチがＯＮからＯＦＦに変位されたことによって電力の供給が断たれ、その後に島電源スイッチがＯＦＦからＯＮに変位されたことによって起動した場合には、当該遊技機は所定演出を実行可能な状態に設定されるので、島設備に設置されている他の遊技機と同一（又は略同一）のタイミングで所定演出を実行することが可能となる。

【９０７４】

＜特徴ｒＶ群＞

特徴ｒＶ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態の変形例１３から抽出される。

【９０７５】

［特徴ｒＶ１］

第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、

所定位置（原点位置）を含む所定範囲で移動可能な可動手段（演出用可動物９９）と、

外部からの電力の供給が断たれた際の前記変位手段の位置を判定する第１判定手段と、

前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定された場合に前記可動手段を前記所定位置（原点位置）以外の位置（最大位置）に移動させる手段と、

遊技機に電源が供給された場合の前記可動手段の位置を判定する第２判定手段と、

前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第１位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、

複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報（設定情報）を変更可能な所定情報変更手段と、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得可能な特別情報取得手段と、

前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かの判定である特典付与判定を実行可能な特典付与判定手段と、

前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与モード（開閉実行モード）を実行可能な特典付与手段と、

前記所定情報が変更されなかったことを示唆する演出である示唆演出（据え置き示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第１位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると主制御装置６０及び音声発光制御装置９０において判定された場合）に前記示唆演出実行手段に

よる前記示唆演出の実行を不可能な状態に設定する（据え置き示唆演出実行許可フラグをＯＦＦにする）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９０７６】
本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定された場合に可動手段を所定位置以外の位置に移動させる手段を備えるので、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第１位置である場合には可動手段が所定位置に留まり、一方、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第２位置である場合には可動手段が所定位置以外の位置に移動する。したがって、遊技ホールの管理者等は、可動手段が所定位置であるか否かを目視で確認することによって、外部からの電力の供給が断たれた際の当該遊技機における変位手段の位置を容易に確認することができる。
【９０７７】
そして、本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第１位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を、外部からの電力の供給が断たれた際の変位手段の位置に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の位置に応じた適切な処理を実行することができる。そして、本特徴によれば、外部からの電力の供給が断たれた際の変位手段の位置を、第１判定手段と、第２判定手段との二重系で判定するので、判定結果の信頼性を向上させることができる。
【９０７８】
また、複数の遊技機が島設備に設置されており、当該島設備の島電源スイッチによって当該複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールにおいて、遊技機が個別の変位手段（電源スイッチ８５ａ）の操作によって電力の供給が断たれたり電力の供給が開始された場合には、前日（または前営業日）から所定情報が変更されている可能性が高い。
【９０７９】
本特徴によれば、処理実行手段は、第１判定手段によって変位手段が第１位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合に示唆演出実行手段による示唆演出の実行を不可能な状態に設定する手段を備えるので、第１判定手段によって変位手段が第１位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合）、すなわち、前回の電断の発生が変位手段（電源スイッチ８５ａ）の操作によるものである場合には、次の起動後に当該遊技機において示唆演出が実行されることがない。したがって、実際には前日（または前営業日）から所定情報が変更されているにもかかわらず、当該遊技機において示唆演出が実行されてしまうことによって、遊技者が当該遊技機において所定情報が変更されずに据え置きされていると誤認してしまうといった事態の発生を抑制することができる。
【９０８０】
＜特徴ｓＡ群＞
特徴ｓＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態とその変形例から抽出される。
【９０８１】
［特徴ｓＡ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第１通路（本線通路部２１０）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第１通路の途中から分岐する第２通路（第１分岐通路部２２０）と、
前記第２通路に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、

前記第１通路を流通した遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１入球手段と前記第２入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図６７５の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機において、
前記第１通路における前記第２通路への分岐点に設けられ、前記第２通路への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２通路への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２通路への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２通路への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記第２通路における前記第１入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率でもって前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置２４０、転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図７０４の遊技球振分制御処理）と、
を備え、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図６８４の第１変動停止処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【９０８２】
特徴ｓＡ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、第１制御モードである状態よりも、遊技球が第２通路へ入球し易くなり、高い確率で遊技球が第１入球手段に入球する。但し、制御モードが第２制御モードである状態では、第１入球手段に遊技球が入球した場合に、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。そして、制御モードが第２制御モードである状態で、当該第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ切り替えられる。制御モードが第１制御モードである状態では、第１通路における第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球は流通し易くなり、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。この場合には、第２通路側のように、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。
【９０８３】
これらの結果、特徴ｓＡ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、遊技者に対して、第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでの期間、判定モード切替手段によって判定モードが第２判定モードから不利な

第１判定モードへ切り替えられないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、判定モード切替手段によって判定モードが第１判定モードへ切り替えられる前に、遊技回の実行回数が所定の回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、判定モード切替手段によって判定モードが第１判定モードへ切り替えられることなしに、遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合には、遊技者に対して、判定モードが第１判定モードへ切り替えられて不利な状態となるリスクなしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、制御モードが第２制御モードである状態において近いうちに第２入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が所定の条件を満たすことが訪れる期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＡ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９０８４】

従来のパチンコ機として、ループタイプのパチンコ機と、ＳＴタイプのパチンコ機とがある。ループタイプのパチンコ機は、高確率モードの状態が、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続する機種である。ＳＴタイプのパチンコ機は、高確率モードの状態における遊技回数が制限されている機種である。ループタイプのパチンコ機では、当たり抽選において大当たり当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりとならないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。一方、ＳＴタイプのパチンコ機では、制限回数までの間に大当たりに当選しないのではといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。これらに対して、特徴ｓＡ１によれば、上述したように、緊迫感と共に、判定モード切替手段によって判定モードが第１判定モードへ切り替えられる前に、遊技回の実行回数が所定の回数に達して欲しいといった期待感を付与することができる。また、判定モード切替手段によって判定モードが第１判定モードへ切り替えられることなしに、遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、遊技者に対して、判定モードが第１判定モードへ切り替えられて不利な状態となるリスクなしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、制御モードが第２制御モードである状態において近いうちに第２入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が所定の条件を満たすことが訪れる期待感とを併せて付与することができる。こうした安堵感と期待感は、特徴ｓＡ１に特有の効果であり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９０８５】

［特徴ｓＡ２］

特徴ｓＡ１に記載の遊技機であって、

前記判定モード切替手段は、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第２通路の途中から分岐する第３通路（第２分岐通路部２３０）と、

前記第３通路を流通した遊技球が入球可能な第３入球手段（転落口２５２）と、

前記第３入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード制御手段と、

前記第２通路における前記第３通路への分岐点に設けられ、遊技球を前記第２通路における当該分岐点より下流側部分と前記第３通路との間で振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【９０８６】

特徴ｓＡ２によれば、第３通路と遊技球振分手段とを含むハードウェア的な構成によって判定モード切替手段の一部を構成することができる。このため、遊技球振分手段が遊技

球を振り分ける様子を外側から遊技者が視認可能な構成とすることで、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わることによって不利益を被ってしまうのではないかといった緊迫感を、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【９０８７】

［特徴ｓＡ３］

特徴ｓＡ２に記載の遊技機であって、

前記遊技球振分手段は、

前記第２通路における当該分岐点より下流側部分へ遊技球を振り分ける確率より、前記第３通路へ遊技球を振り分ける確率の方が低い

ことを特徴とする遊技機。

【９０８８】

特徴ｓＡ３によれば、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わる確率を比較的に低く設定することができる。このために、遊技者が不利益を被る確率を比較的に低くすることができる。

【９０８９】

［特徴ｓＡ４］

特徴ｓＡ１から特徴ｓＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記制御モードが前記第２制御モードであり、前記判定モードが前記第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【９０９０】

特徴ｓＡ４によれば、制御モードが第２制御モードであり、判定モードが第２判定モードである状態において、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に加えて、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合にも、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行される。先に説明したように、制御モードが第１制御モードである状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＡ４によれば、先に説明した特別な状態へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【９０９１】

［特徴ｓＡ５］

特徴ｓＡ１から特徴ｓＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１通路の入球口の上方に設けられ、遊技球が入球可能な第４入球手段（スルーゲート３５）を備え、

前記状態遷移手段は、

前記第４入球手段を通過したことを契機として、所定の抽選を行う手段と、

前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記補助手段の状態を前記第２の状態へ遷移させる手段と、

を備え、

前記制御モードが前記第２制御モードである場合に、前記第４入球手段（スルーゲート３５）へ入球した遊技球は前記第１通路から前記第２通路へ流通するように構成されていることを特徴とする遊技機。

【９０９２】

特徴ｓＡ５によれば、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球は第１通路から第２通路へ流通するように構成されていることから、第１通路において第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球が流通することがない。このために、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球を必ず第１入球手段に入球させることができる。このために、第１入球手段へ遊技球を入球させる精度を高めることができる。

【９０９３】

［特徴ｓＡ６］

特徴ｓＡ１から特徴ｓＡ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１特別情報と、前記第２入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記第１特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回と、を平行して実行する手段と、

前記第２特別情報遊技回の時間を第２遊技時間とした場合に、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第１判定モードである状態における前記第２遊技時間を、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第２判定モードである状態において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【９０９４】

特徴ｓＡ６によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態、すなわち通常状態において、遊技者が第１通路の入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第２入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴ｓＡ６によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態における第２特別情報遊技回の時間が比較的に長い時間に設定されていることから、第２入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴ｓＡ６によれば、遊技者に対して制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態において、第２入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。

【９０９５】

＜特徴ｓＢ群＞

特徴ｓＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態とその変形例から抽出される。

【９０９６】

［特徴ｓＢ１］

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第１通路（本線通路部２１０）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第１通路の途中から分岐する第２通路（第１分岐通路部２２０）と、

前記第２通路に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、

前記第１通路を流通した遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１入球手段と前記第２入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図６７５の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機において、
前記第１通路における前記第２通路への分岐点に設けられ、前記第２通路への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２通路への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２通路への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２通路への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記第２通路における前記第１入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率でもって前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置２４０、転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図７０４の遊技球振分制御処理）と、
特典を付与する特典付与手段と、
を備え、
前記特典付与手段は、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第２制御モードであり、前記判定モードが前記第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【９０９７】

特徴ｓＢ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、第１制御モードである状態よりも、遊技球が第２通路へ入球し易くなり、高い確率で遊技球が第１入球手段に入球する。但し、制御モードが第２制御モードである状態では、第１入球手段に遊技球が入球した場合に、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。そして、制御モードが第２制御モードであり、判定モードが第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ切り替えられる。制御モードが第１制御モードである状態では、第１通路における第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球は流通し易くなり、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。この場合には、第２通路側のように、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＢ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、遊技者にとって不利

な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９０９８】

［特徴ｓＢ２］

特徴ｓＢ１に記載の遊技機であって、

前記判定モード切替手段は、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第２通路の途中から分岐する第３通路（第２分岐通路部２３０）と、

前記第３通路を流通した遊技球が入球可能な第３入球手段（転落口２５２）と、

前記第３入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード制御手段と、

前記第２通路における前記第３通路への分岐点に設けられ、遊技球を前記第２通路における当該分岐点より下流側部分と前記第３通路との間で振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【９０９９】

特徴ｓＢ２によれば、第３通路と遊技球振分手段とを含むハードウェア的な構成によって判定モード切替手段の一部を構成することができる。このため、遊技球振分手段が遊技球を振り分ける様子を外側から遊技者が視認可能な構成とすることで、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わることによって不利益を被ってしまうのではないかといった緊迫感を、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【９１００】

［特徴ｓＢ３］

特徴ｓＢ２に記載の遊技機であって、

前記遊技球振分手段は、

前記第２通路における当該分岐点より下流側部分へ遊技球を振り分ける確率より、前記第３通路へ遊技球を振り分ける確率の方が低い

ことを特徴とする遊技機。

【９１０１】

特徴ｓＢ３によれば、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わる確率を比較的に低く設定することができる。このために、遊技者が不利益を被る確率を比較的に低くすることができる。

【９１０２】

［特徴ｓＢ４］

特徴ｓＢ１から特徴ｓＢ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図６８４の第１変動停止処理）

を備えることを特徴とする遊技機。

【９１０３】

特徴ｓＢ４によれば、制御モードが第２制御モードであり、判定モードが第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に加えて、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合にも、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行される。先に説明したように、制御モードが第１制御モードである状態では、遊技者に

とって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＢ４によれば、先に説明した特別な状態へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【９１０４】

［特徴ｓＢ５］

特徴ｓＢ１から特徴ｓＢ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１通路の入球口の上方に設けられ、遊技球が入球可能な第４入球手段（スルーゲート３５）を備え、

前記状態遷移手段は、

前記第４入球手段を通過したことを契機として、所定の抽選を行う手段と、

前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記補助手段の状態を前記第２の状態へ遷移させる手段と、

を備え、

前記制御モードが前記第２制御モードである場合に、前記第４入球手段（スルーゲート３５）へ入球した遊技球は前記第１通路から前記第２通路へ流通するように構成されていることを特徴とする遊技機。

【９１０５】

特徴ｓＢ５によれば、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球は第１通路から第２通路へ流通するように構成されていることから、第１通路において第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球が流通することがない。このために、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球を必ず第１入球手段に入球させることができる。このために、第１入球手段へ遊技球を入球させる精度を高めることができる。

【９１０６】

［特徴ｓＢ６］

特徴ｓＢ１から特徴ｓＢ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１特別情報と、前記第２入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記第１特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回と、を平行して実行する手段と、

前記第２特別情報遊技回の時間を第２遊技時間とした場合に、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第１判定モードである状態における前記第２遊技時間を、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第２判定モードである状態において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【９１０７】

特徴ｓＢ６によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態、すなわち通常状態において、遊技者が第１通路の入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第２入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴ｓＢ６によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態における第２特別情報遊技回の時間が比較的に長い時間に設定されていることから、第２入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴ｓＢ６によれば、遊技者に対して制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態において、第２入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。

【９１０８】
＜特徴ｓＣ群＞
特徴ｓＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態とその変形例から抽出される。
【９１０９】
［特徴ｓＣ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第１通路（本線通路部２１０）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第１通路の途中から分岐する第２通路（第１分岐通路部２２０）と、
前記第２通路に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、
前記第１通路を流通した遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１入球手段と前記第２入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図６７５の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機において、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第２通路の途中から分岐する第３通路（第２分岐通路部２３０）と、
前記第３通路を流通した遊技球が入球可能な第３入球手段（転落口２５２）と、
前記第１通路における前記第２通路への分岐点に設けられ、前記第２通路への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２通路への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２通路への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２通路への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記第３入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード制御手段と、
前記第２通路における前記第３通路への分岐点に設けられ、遊技球を前記第２通路における当該分岐点より下流側部分と前記第３通路との間で振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置２４０）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【９１１０】
特徴ｓＣ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、第１制御モードである状態よりも、遊技球が第２通路へ入球し易くなり、高い確率で遊技球が第１入球手段に入球する。但し、第１入球手段に入球した遊技球は、その後、遊技球振分装置によって第２通路から第３通路に振り分けられ、第３入球手段へ入球する可能性がある。第３入球手段に遊技球が入球した場合には、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられて、遊技者にとっては不利な状態となる。すなわち、制御モードが第２制御モードである状態では、遊技者にとって不利な状態となり得る。一方、制御モードが第１制御モードである状態では、第１通路における第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球は

流通し易くなり、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。この場合には、第２通路側のような第３入球手段に相当する構成がないことから、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられて遊技者にとって不利な状態となることはない。このために、特徴ｓＣ１によれば、制御モードが第１制御モードと第２制御モードとのいずれにあるかを制御することによって、遊技者にとって有利な状態と不利な状態とを切り替えることが可能となる。したがって、期待感や緊迫感を遊技者に対して付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９１１１】

また、特徴ｓＣ１によれば、遊技球振分手段が遊技球を振り分ける様子を外側から遊技者が視認可能な構成とすることで、第３入球手段に遊技球が入球して判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わることによって不利益を被ってしまうのではないかといった緊迫感を、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【９１１２】

［特徴ｓＣ２］

特徴ｓＣ１に記載の遊技機であって、

前記遊技球振分手段は、

前記第２通路における当該分岐点より下流側部分へ遊技球を振り分ける確率より、前記第３通路へ遊技球を振り分ける確率の方が低い

ことを特徴とする遊技機。

【９１１３】

特徴ｓＣ２によれば、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わる確率を比較的に低く設定することができる。このために、遊技者が不利な状態となる確率を比較的に低くすることができる。

【９１１４】

［特徴ｓＣ３］

特徴ｓＣ１または特徴ｓＣ２に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図６８４の第１変動停止処理）

を備えることを特徴とする遊技機。

【９１１５】

特徴ｓＣ３によれば、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行される。制御モードが第１制御モードである場合には、先に説明したように第３入球手段への入球の可能性がないことから、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられて遊技者にとって不利な状態となることがなく、その上で、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＣ３によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【９１１６】

［特徴ｓＣ４］

特徴ｓＣ１から特徴ｓＣ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第２制御モードであり、前記判定モードが前記第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【９１１７】
特徴ｓＣ４によれば、制御モードが第２制御モードであり、判定モードが第２判定モードである状態において、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行される。制御モードが第１制御モードである場合には、先に説明したように第３入球手段への入球の可能性がないことから、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられて遊技者にとって不利な状態となることがなく、その上で、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＣ４によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【９１１８】
［特徴ｓＣ５］
特徴ｓＣ１から特徴ｓＣ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１通路の入球口の上方に設けられ、遊技球が入球可能な第４入球手段（スルーゲート３５）を備え、
前記状態遷移手段は、
前記第４入球手段を通過したことを契機として、所定の抽選を行う手段と、
前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記補助手段の状態を前記第２の状態へ遷移させる手段と、
を備え、
前記制御モードが前記第２制御モードである場合に、前記第４入球手段（スルーゲート３５）へ入球した遊技球は前記第１通路から前記第２通路へ流通するように構成されている
ことを特徴とする遊技機。

【９１１９】
特徴ｓＣ５によれば、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球は第１通路から第２通路へ流通するように構成されていることから、第１通路において第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球が流通することがない。このために、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球を必ず第１入球手段に入球させることができる。このために、第１入球手段へ遊技球を入球させる精度を高めることができる。

【９１２０】
［特徴ｓＣ６］
特徴ｓＣ１から特徴ｓＣ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１特別情報と、前記第２入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段を備え、
前記遊技回実行手段は、

前記第１特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回と、を平行して実行する手段と、
前記第２特別情報遊技回の時間を第２遊技時間とした場合に、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第１判定モードである状態における前記第２遊技時間を、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第２判定モードである状態において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【９１２１】

特徴ｓＣ６によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態、すなわち通常状態において、遊技者が第１通路の入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第２入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴ｓＣ６によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態における第２特別情報遊技回の時間が比較的に長い時間に設定されていることから、第２入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴ｓＣ６によれば、遊技者に対して制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態において、第２入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。

【９１２２】

＜特徴ｓＤ群＞

特徴ｓＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態とその変形例から抽出される。

【９１２３】

［特徴ｓＤ１］

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第１通路（本線通路部２１０）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第１通路の途中から分岐する第２通路（第１分岐通路部２２０）と、
前記第２通路に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、
前記第１通路を流通した遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１入球手段と前記第２入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図６７５の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機において、
前記第１通路における前記第２通路への分岐点に設けられ、前記第２通路への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２通路への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２通路への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２通路への遊技球の入球が容易である第２制御モ

ード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記第２通路における前記第１入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率でもって前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置２４０、転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図７０４の遊技球振分制御処理）と、
前記第１通路の入球口の上方に設けられ、遊技球が入球可能な第４入球手段（スルーゲート３５）と、
を備え、
前記状態遷移手段は、
前記第４入球手段を通過したことを契機として、所定の抽選を行う手段と、
前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記補助手段の状態を前記第２の状態へ遷移させる手段と、
を備え、
前記制御モードが前記第２制御モードである場合に、前記第４入球手段へ入球した遊技球は前記第１通路から前記第２通路へ流通するように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【９１２４】
特徴ｓＤ１によれば、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球は第１通路から第２通路へ流通するように構成されていることから、第１通路において第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球が流通することがない。このために、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球を必ず第１入球手段に入球させることができる。このために、第１入球手段へ遊技球を入球させる精度を高めることができる。
【９１２５】
また、特徴ｓＤ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、遊技球が第１入球手段に必ず入球するが、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。一方、制御モードが第１制御モードである状態では、第１通路における第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球は流通し易くなり、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。この場合には、第２通路側のように、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＤ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９１２６】
［特徴ｓＤ２］
特徴ｓＤ１に記載の遊技機であって、
前記判定モード切替手段は、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第２通路の途中から分岐する第３通路（第２分岐通路部２３０）と、
前記第３通路を流通した遊技球が入球可能な第３入球手段（転落口２５２）と、
前記第３入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード制御手段と、
前記第２通路における前記第３通路への分岐点に設けられ、遊技球を前記第２通路における当該分岐点より下流側部分と前記第３通路との間で振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置２４０）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【９１２７】
特徴ｓＤ２によれば、第３通路と遊技球振分手段とを含むハードウェア的な構成によって判定モード切替手段の一部を構成することができる。このため、遊技球振分手段が遊技球を振り分ける様子を外側から遊技者が視認可能な構成とすることで、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わることによって不利益を被ってしまうのではないかといった緊迫感を、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【９１２８】
［特徴ｓＤ３］
特徴ｓＤ２に記載の遊技機であって、
前記遊技球振分手段は、
前記第２通路における当該分岐点より下流側部分へ遊技球を振り分ける確率より、前記第３通路へ遊技球を振り分ける確率の方が低い
ことを特徴とする遊技機。
【９１２９】
特徴ｓＤ３によれば、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わる確率を比較的に低く設定することができる。このために、遊技者が不利益を被る確率を比較的に低くすることができる。
【９１３０】
［特徴ｓＤ４］
特徴ｓＤ１から特徴ｓＤ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図６８４の第１変動停止処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【９１３１】
特徴ｓＤ４によれば、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行される。先に説明したように、制御モードが第１制御モードである状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＤ４によれば、先に説明した特別な状態へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【９１３２】
［特徴ｓＤ５］
特徴ｓＤ１から特徴ｓＤ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
特典を付与する特典付与手段を備え、
前記特典付与手段は、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第２制御モードであり、前記判定モードが前記第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【９１３３】
特徴ｓＤ５によれば、制御モードが第２制御モードであり、判定モードが第２判定モードである状態において、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行される。先に説明したように、制御モードが第１制御モードである状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＤ５によれば、先に説明した特別な状態へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【９１３４】
［特徴ｓＤ６］
特徴ｓＤ１から特徴ｓＤ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１特別情報と、前記第２入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第１特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回と、を平行して実行する手段と、
前記第２特別情報遊技回の時間を第２遊技時間とした場合に、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第１判定モードである状態における前記第２遊技時間を、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第２判定モードである状態において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【９１３５】
特徴ｓＤ６によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態、すなわち通常状態において、遊技者が第１通路の入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第２入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴ｓＤ６によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態における第２特別情報遊技回の時間が比較的に長い時間に設定されていることから、第２入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴ｓＤ６によれば、遊技者に対して制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態において、第２入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。
【９１３６】
＜特徴ｓＥ群＞
特徴ｓＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態とその変形例から抽出される。
【９１３７】
［特徴ｓＥ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第１通路（本線通路部２１０）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第１通路の途中から分岐する第２通路（第１分岐通路部２２０）と、
前記第２通路に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、
前記第１通路を流通した遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１入球手段と前記第２入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判

定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図６７５の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機において、
前記第１通路における前記第２通路への分岐点に設けられ、前記第２通路への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２通路への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２通路への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２通路への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記第２通路における前記第１入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率でもって前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置２４０、転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図７０４の遊技球振分制御処理）と、
前記第１入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１特別情報と、前記第２入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段と、
を備え、
前記制御手段は、
特定条件が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図６８４の第１変動停止処理）を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第１特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回と、を平行して実行する手段と、
前記第２特別情報遊技回の時間を第２遊技時間とした場合に、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第１判定モードである状態における前記第２遊技時間を、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第２判定モードである状態において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【９１３８】

特徴ｓＥ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、第１制御モードである状態よりも、遊技球が第２通路へ入球し易くなり、高い確率で遊技球が第１入球手段に入球する。但し、制御モードが第２制御モードである状態では、第１入球手段に遊技球が入球した場合に、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。そして、特定条件が成立した場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ切り替えられる。制御モードが第１制御モードである状態では、第１通路における第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球は流通し易くなり、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。この場合には、第２通路側のように、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることがないことから、遊技者にとって

不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＥ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことのできる状態へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９１３９】

また、特徴ｓＥ１によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態、すなわち通常状態において、遊技者が第１通路の入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第２入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴ｓＥ１によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態における第２特別情報遊技回の時間が比較的に長い時間に設定されていることから、第２入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴ｓＥ１によれば、遊技者に対して制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態において、第２入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。

【９１４０】

［特徴ｓＥ２］

特徴ｓＥ１に記載の遊技機であって、

前記判定モード切替手段は、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第２通路の途中から分岐する第３通路（第２分岐通路部２３０）と、

前記第３通路を流通した遊技球が入球可能な第３入球手段（転落口２５２）と、

前記第３入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード制御手段と、

前記第２通路における前記第３通路への分岐点に設けられ、遊技球を前記第２通路における当該分岐点より下流側部分と前記第３通路との間で振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【９１４１】

特徴ｓＥ２によれば、第３通路と遊技球振分手段とを含むハードウェア的な構成によって判定モード切替手段の一部を構成することができる。このため、遊技球振分手段が遊技球を振り分ける様子を外側から遊技者が視認可能な構成とすることで、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わることによって不利益を被ってしまうのではないかといった緊迫感を、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【９１４２】

［特徴ｓＥ３］

特徴ｓＥ２に記載の遊技機であって、

前記遊技球振分手段は、

前記第２通路における当該分岐点より下流側部分へ遊技球を振り分ける確率より、前記第３通路へ遊技球を振り分ける確率の方が低い

ことを特徴とする遊技機。

【９１４３】

特徴ｓＥ３によれば、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わる確率を比較的に低く設定することができる。このために、遊技者が不利益を被る確率を比較的に低くすることができる。

【９１４４】

［特徴ｓＥ４］

特徴ｓＥ１から特徴ｓＥ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、
前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図６８４の第１変動停止処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【９１４５】
特徴ｓＥ４によれば、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行される。先に説明したように、制御モードが第１制御モードである状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＥ４によれば、先に説明した特別な状態へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【９１４６】
［特徴ｓＥ５］
特徴ｓＥ１から特徴ｓＥ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
特典を付与する特典付与手段を備え、
前記特典付与手段は、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第２制御モードであり、前記判定モードが前記第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【９１４７】
特徴ｓＥ５によれば、制御モードが第２制御モードであり、判定モードが第２判定モードである状態において、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことのできる状態へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【９１４８】
［特徴ｓＥ６］
特徴ｓＥ１から特徴ｓＥ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１通路の入球口の上方に設けられ、遊技球が入球可能な第４入球手段（スルーゲート３５）を備え、
前記状態遷移手段は、
前記第４入球手段を通過したことを契機として、所定の抽選を行う手段と、
前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記補助手段の状態を前記第２の状態へ遷移させる手段と、
を備え、
前記制御モードが前記第２制御モードである場合に、前記第４入球手段（スルーゲート３５）へ入球した遊技球は前記第１通路から前記第２通路へ流通するように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【９１４９】
特徴ｓＥ６によれば、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球

した遊技球は第１通路から第２通路へ流通するように構成されていることから、第１通路において第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球が流通することがない。このために、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球を必ず第１入球手段に入球させることができる。このために、第１入球手段へ遊技球を入球させる精度を高めることができる。

【９１５０】

＜特徴ｓＦ群＞

特徴ｓＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態から抽出される。

【９１５１】

［特徴ｓＦ１］

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第３入球手段（転落口２５２）と、

前記第１入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第１入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記第１入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第１入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

前記第１入球手段と前記第２入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図６７５の遊技回制御処理）と、

前記第３入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図６７３の転落口の入球処理）と、

を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記制御モードが前記第２制御モードである第２判定第２制御状態（高確高サポ状態）において、前記第２入球手段への遊技球の入球が不可能または困難であり、かつ、前記第３入球手段への遊技球の入球が可能または容易となり、

前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記制御モードが前記第１制御モードである第２判定第１制御状態（高確低サポ状態）において、前記第２入球手段への遊技球の入球が可能または容易であり、かつ、前記第３入球手段への遊技球の入球が不可能または困難となる、

ことを特徴とする遊技機。

【９１５２】

特徴ｓＦ１によれば、判定モードが第２判定モードであり、制御モードが第２制御モードである第２判定第２制御状態では、補助手段の状態が第１入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態であることから、遊技回を実行する契機となり得る第１入球手

段への遊技球の入球が容易である。但し、第２判定第２制御状態では、第３入球手段への遊技球の入球が可能または容易であることから、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられ、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。一方、判定モードが第２判定モードであり、制御モードが第１制御モードである第２判定第１制御状態では、遊技回を実行する契機となり得る第２入球手段への遊技球の入球が容易でありながら、第３入球手段への遊技球の入球が不可能または困難であることから、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられて遊技者にとっては不利な状態となる可能性はない。したがって、特徴ｓＦ１によれば、第２判定第２制御状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる第２判定第１制御状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９１５３】

［特徴ｓＦ２］

特徴ｓＦ１に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図６８４の第１変動停止処理）

を備えることを特徴とする遊技機。

【９１５４】

特徴ｓＦ２によれば、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行される。このため、第２判定第２制御状態において、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、第２判定第１制御状態への移行がなされる。第２判定第１制御状態は、先に説明したように、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達することへの期待感を遊技者に対して付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【９１５５】

［特徴ｓＦ３］

特徴ｓＦ１または特徴ｓＦ２に記載の遊技機であって、

特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記第２判定第２制御状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【９１５６】

特徴ｓＦ３によれば、第２判定第２制御状態において、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ

移行、すなわち、第２判定第１制御状態への移行がなされる。第２判定第１制御状態は、先に説明したように、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たすことへの期待感を遊技者に対して付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【９１５７】

［特徴ｓＦ４］

特徴ｓＦ１から特徴ｓＦ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１特別情報と、前記第２入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記第１特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回と、を平行して実行する手段と、

前記第２特別情報遊技回の時間を第２遊技時間とした場合に、前記判定モードが前記第１判定モードであり、前記制御モードが前記第１制御モードである状態における前記第２遊技時間を、前記第２判定第１制御状態において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【９１５８】

特徴ｓＦ４によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態、すなわち通常状態において、遊技者が第１通路の入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第２入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴ｓＦ４によれば、判定モードが第１判定モードであり、制御モードが第１制御モードである通常状態における第２特別情報遊技回の時間が比較的に長い時間に設定されていることから、第２入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴ｓＦ４によれば、遊技者に対して通常状態において、第２入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。

【９１５９】

＜特徴ｓＧ群＞

特徴ｓＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態から抽出される。

【９１６０】

［特徴ｓＧ１］

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、

前記第１入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第１入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記第１入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第１入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

前記流通領域に設けられ、前記補助手段によって前記第１入球手段への入球が拒否された遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１入球手段と前記第２入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図６７５の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機において、
前記第１入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１特別情報と、前記第２入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第１特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回と、を平行して実行する平行実行手段と、
前記第２特別情報遊技回の時間を第２遊技時間とした場合に、前記制御モードが前記第２制御モードである状態における前記第２遊技時間を、前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記制御モードが前記第１制御モードである第２判定第１制御状態（高確低サポ状態）において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する第２遊技時間設定手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【９１６１】
特徴ｓＧ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、補助手段の状態が第１入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態であることから、第２入球手段への遊技球の入球は不可能または困難となる。しかしながら、制御モードが第１制御モードである状態で、第２入球手段に遊技球が入球したことによって取得された第２特別情報が取得情報記憶手段に保留され、第１制御モードである状態から移行した第２制御モードである状態において、その保留された第２特別情報に基づいて判定手段による判定が実行されることが起こり得る。第２特別情報に基づく判定手段による判定は、一般に第２特別情報に基づく判定手段による判定よりも遊技者にとって有利性が高いことから、保留された第２特別情報に基づいて判定手段による判定が連続して行われた場合、遊技者にとって過度に有利な状態となる。これに対して、特徴ｓＧ１によれば、第２特別情報遊技回の時間を第２遊技時間とした場合に、制御モードが第２制御モードである状態における第２遊技時間が、第２判定第１制御状態において第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定されることから、取得情報記憶手段に保留された第２特別情報が短期間で繰り返し消化されることを抑制することができ、遊技者に過度に有利な状態となることを抑制することができる。
【９１６２】
［特徴ｓＧ２］
特徴ｓＧ１に記載の遊技機であって、
前記第２遊技時間設定手段は、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記制御モードが前記第２制御モードである第２判定第２制御状態における前記第２遊技時間を、前記第２判定第１制御状態において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【９１６３】
特徴ｓＧ２によれば、第２判定第２制御状態における第２遊技時間が、第２判定第１制御状態において第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定される。このため、第２判定第２制御状態となる前の遊技状態で、第２入球手段に遊技球が入球したこと

によって取得された第２特別情報が取得情報記憶手段に保留され、移行後の第２判定第２制御状態において、その保留された第２特別情報に基づいて判定手段による判定が実行されることが起こり得る。これに対して、特徴ｓＧ２によれば、第２判定第２制御状態における第２遊技時間が、第２判定第１制御状態において第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定されることから、取得情報記憶手段に保留された第２特別情報が短期間で繰り返し消化されることを抑制することができ、遊技者に過度に有利な状態となることを抑制することができる。

【９１６４】

［特徴ｓＧ３］

特徴ｓＧ１または特徴ｓＧ２に記載の遊技機であって、

前記第２遊技時間設定手段は、

前記判定モードが前記第１判定モードであり、前記制御モードが前記第１制御モードである第１判定第１制御状態における前記第２遊技時間を、前記第２判定第１制御状態において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【９１６５】

特徴ｓＧ３によれば、判定モードが第１判定モードであり、制御モードが第１制御モードである第１判定第１制御状態において、遊技者が第１入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第２入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴ｓＧ３によれば、判定モードが第１判定モードであり、制御モードが第１制御モードである状態における第２特別情報遊技回の時間が比較的に長い時間に設定されていることから、第２入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴ｓＧ３によれば、第１判定第１制御状態において、第２入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。

【９１６６】

＜特徴ｓＨ群＞

特徴ｓＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態とその変形例から抽出される。

【９１６７】

［特徴ｓＨ１］

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（スルーゲート３５）と、

前記流通領域に設けられ、前記第１入球手段より下方に位置し、遊技球が入球可能な第２入球手段（右側第１始動口４４）と、

前記流通領域に設けられ、前記第２入球手段より下方に位置し、遊技球が入球可能な第３入球手段（始動口ユニット内アウト口２５１）と、

前記流通領域に設けられ、前記第１入球手段より下方に位置し、遊技球が入球可能な第４入球手段（第２始動口３４）と、

を備える遊技機において、

特定の遊技状態である第１遊技状態（高確高サポ状態）において、前記第１入球手段に連続して入球した複数の遊技球のそれぞれが、前記第２入球手段と前記第３入球手段の双方に入球した場合に、前記複数の遊技球に続いて前記第１入球手段へ入球した１または複数の遊技球が前記第４入球手段へ入球可能な第２遊技状態（高確低サポ状態）へ移行する遊技状態移行手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【９１６８】

特徴ｓＨ１によれば、特定の遊技状態である第１遊技状態において、前記第１入球手段に入球した複数の遊技球のそれぞれが、前記第２入球手段と前記第３入球手段の双方に入球した場合（５０個の遊技球が右側第１始動口４４と始動口ユニット内アウト口２５１との双方に入球して、遊技回が５０回実行された場合）に、遊技状態が第１遊技状態から第

２遊技状態へ移行する。第２遊技状態では、第１遊技状態において第１入球手段に連続して入球した複数の遊技球に続いて第１入球手段へ入球した１または複数の遊技球が第４入球手段へ入球可能な状態である。このため、第１遊技状態において、第１入球手段に連続して入球した複数の遊技球のそれぞれが、第２入球手段と第３入球手段の双方に入球することが完了した場合に、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことが可能となる第２遊技状態に突入することになる。第２遊技状態は、第４入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことが可能となり、遊技者にとって有利な状態である。このため、特徴ｓＨ１によれば、第１遊技状態において、第１入球手段に入球した遊技球が第２入球手段と第３入球手段の双方に入球しないかといった期待感や緊迫感を、遊技者に対して付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９１６９】

［特徴ｓＨ２］

特徴ｓＨ１に記載の遊技機であって、

前記第２入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備え、

前記第４入球手段は、補助手段によって前記第２入球手段への入球が拒否された遊技球が入球可能である

ことを特徴とする遊技機。

【９１７０】

特徴ｓＨ２によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、第２入球手段への遊技球の入球が可能又は容易となり、第４入球手段への遊技球の入球が不可能又は困難となる。また、制御モードが第１制御モードである状態において、第２入球手段への遊技球の入球が不可能又は困難となり、第４入球手段への遊技球の入球が可能又は容易となる。このため、制御モードを第１制御モードと第２制御モードとの間で切り替えることで、第２入球手段への遊技球の入球と、第４入球手段への遊技球の入球とを容易に制御することができる。したがって、制御性に優れている。

【９１７１】

［特徴ｓＨ３］

特徴ｓＨ２に記載の遊技機であって、

前記第２入球手段と前記第４入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図６７５の遊技回制御処理）と、

前記流通領域に設けられ、前記第２入球手段より下方に位置し、遊技球が入球可能な第５入球手段（転落口２５２）と、

前記第５入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを前記第２判定モードか

ら前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置２４０、転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図７０４の遊技球振分制御処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【９１７２】
特徴ｓＨ３によれば、第２入球手段へ入球した遊技球は、第３入球手段と第５入球手段とのうちのいずれかに入球可能となる。このため、第１入球手段に入球した遊技球が第２入球手段に入球した後に第５入球手段に入球し、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わらないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【９１７３】
［特徴ｓＨ４］
特徴ｓＨ３に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図６８４の第１変動停止処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【９１７４】
特徴ｓＨ４によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、第１制御モードである状態よりも、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。但し、制御モードが第２制御モードである状態では、第２入球手段に遊技球が入球した後に、当該遊技球が第５入球手段に入球する可能性がある。第５入球手段に遊技球が入球した場合、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。そして、制御モードが第２制御モードである状態で、当該第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ切り替えられる。制御モードが第１制御モードである状態では、高い確率で遊技球が第４入球手段に入球する。この場合には、第２入球手段に入球した遊技球は第５入球手段へ入球することがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第４入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＨ４によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第４入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９１７５】
［特徴ｓＨ５］
特徴ｓＨ３または特徴ｓＨ４に記載の遊技機であって、
特典を付与する特典付与手段を備え、
前記特典付与手段は、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第２制御モードであり、前記判定モードが前記第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。
【９１７６】
特徴ｓＨ５によれば、制御モードが第２制御モードであり、判定モードが第２判定モードである状態において、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に加えて、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合にも、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行される。先に説明したように、制御モードが第１制御モードである状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第４入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＨ５によれば、先に説明した特別な状態へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【９１７７】
＜特徴ｓＩ群＞
特徴ｓＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態とその変形例から抽出される。
【９１７８】
［特徴ｓＩ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、
前記第１入球手段を少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図６７５の遊技回制御処理）と、
前記第１入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第１入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記第１入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と第２制御モード（高頻度サポートモード）とを少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する制御モード移行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図６８４の第１変動停止処理）を備え、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記制御モードが第２制御モードである第２判定第２制御状態（高確高サポ状態）において、前記制御モード移行手段によって、前記制御モードが前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行されたことを契機として、前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記制御モードが第１制御モードである第２判定第１制御状態（高確低サポ状態）へと、遊技状態を移行させる遊技状態移行手段を備え、
前記第２判定第１制御状態は、前記第２判定第２制御状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い
ことを特徴とする遊技機。

【９１７９】
特徴ｓＩ１によれば、第２判定第２制御状態において、制御モードが第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、遊技状態は、第２判定第２制御状態から第２判定第１制御状態へと移行される。第２判定第１制御状態は、前記第２判定第２制御状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い。このために、特徴ｓＩ１によれば、第２判定第２制御状態において、有利性が高い第２判定第１制御状態へ移行する期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９１８０】
［特徴ｓＩ２］
特徴ｓＩ１に記載の遊技機であって、
前記第１入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率でもって前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置２４０、転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図７０４の遊技球振分制御処理）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、
を備え、
前記第２判定第２制御状態において、前記第１入球手段への遊技球の入球が可能または容易であり、かつ、前記第２入球手段への遊技球の入球が不可能または困難となり、
前記第２判定第１制御状態において、前記第１入球手段への遊技球の入球が不可能または困難であり、かつ、前記第２入球手段への遊技球の入球が可能または容易となる
ことを特徴とする遊技機。
【９１８１】
特徴ｓＩ２によれば、第２判定第２制御状態では、第２判定第１制御状態である状態よりも、高い確率で遊技球が第１入球手段に入球する。但し、第１入球手段に遊技球が入球した場合に、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。一方、第２判定第１制御状態では、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。この場合には、第１入球手段に遊技球が入球した場合のように、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＩ２によれば、第２判定第２制御状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる第２判定第１制御状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９１８２】
［特徴ｓＩ３］
特徴ｓＩ１または特徴ｓＩ２に記載の遊技機であって、
特典を付与する特典付与手段を備え、
前記特典付与手段は、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第２制御モードであり、前記判定モードが前記第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。
【９１８３】
特徴ｓＩ３によれば、第２判定第２制御状態において、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に加えて、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合にも、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行され、第２判定第１制御状態に移行される。先に説明したように、第２判定第１制御状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＩ３によれば、先に説明した第２判定第１制御状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【９１８４】
＜特徴ｓＪ群＞
特徴ｓＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態とその変形例から抽出される。
【９１８５】
［特徴ｓＪ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、
前記第１入球手段を少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図６７５の遊技回制御処理）と、
前記第１入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第１入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記第１入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と第２制御モード（高頻度サポートモード）とを少なくとも有する制御手段と、
特典を付与する特典付与手段と、
を備える遊技機において、
前記特典付与手段は、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第２制御モードであり、前記判定モードが前記第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図６９４の遊技状態移行処理）を備え、

前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記制御モードが第２制御モードである第２判定第２制御状態（高確高サポ状態）において、前記制御モード移行手段によって、前記制御モードが前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行されたことを契機として、前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記制御モードが第１制御モードである第２判定第１制御状態（高確低サポ状態）へと、遊技状態を移行させる遊技状態移行手段を備え、

前記第２判定第１制御状態は、前記第２判定第２制御状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い

ことを特徴とする遊技機。

【９１８６】

特徴ｓＪ１によれば、第２判定第２制御状態において、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に、遊技状態は、第２判定第２制御状態から第２判定第１制御状態へと移行される。第２判定第１制御状態は、前記第２判定第２制御状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い。このために、特徴ｓＪ１によれば、第２判定第２制御状態において、有利性が高い第２判定第１制御状態へ移行する期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９１８７】

［特徴ｓＪ２］

特徴ｓＪ１に記載の遊技機であって、

前記第１入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率でもって前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置２４０、転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図７０４の遊技球振分制御処理）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、

を備え、

前記第２判定第２制御状態において、前記第１入球手段への遊技球の入球が可能または容易であり、かつ、前記第２入球手段への遊技球の入球が不可能または困難となり、

前記第２判定第１制御状態において、前記第１入球手段への遊技球の入球が不可能または困難であり、かつ、前記第２入球手段への遊技球の入球が可能または容易となる

ことを特徴とする遊技機。

【９１８８】

特徴ｓＪ２によれば、第２判定第２制御状態では、第２判定第１制御状態である状態よりも、高い確率で遊技球が第１入球手段に入球する。但し、第１入球手段に遊技球が入球した場合に、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。一方、第２判定第１制御状態では、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。この場合には、第１入球手段に遊技球が入球した場合のように、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＪ２によれば、第２判定第２制御状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる第２判定第１制御状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９１８９】

［特徴ｓＪ３］

特徴ｓＪ１または特徴ｓＪ２に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードか

ら前記第１制御モードへ移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【９１９０】
特徴ｓＪ３によれば、第２判定第２制御状態において、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に加えて、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合にも、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行され、第２判定第１制御状態に移行される。先に説明したように、第２判定第１制御状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＪ３によれば、先に説明した第２判定第１制御状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【９１９１】
＜特徴ｓＫ群＞
特徴ｓＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態とその変形例から抽出される。
【９１９２】
［特徴ｓＫ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（右側第１始動口４４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
特定条件が成立した場合に、前記判定手段によって実行される前記判定を前記第２判定モードから前記第１判定モードに移行する判定モード移行手段（転落口用の入球処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図６７５の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであって前記特定条件が成立し得る特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、当該特定遊技状態から前記特定条件が成立し得ない所定遊技状態（高確低サポ状態）に移行させる遊技状態移行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【９１９３】
特徴ｓＫ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、特定条件が成立した場合に、判定手段によって実行する判定が第２判定モードから第１判定モードに移行する。一方、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでの期間、特定条件が成立しない状態が続いた場合に、特定遊技状態から特定条件が成立し得ない所定遊技状態に移行する。この所定遊技状態では、特定条件が成立し得ないことから、判定モードについての第２判定モードから第１判定モードへの移行が行なわれることはない。所定遊技状態において、入球手段への遊技球の入球を契機とする遊技回を繰り返し実行することができる。
【９１９４】
このために、特徴ｓＫ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数以下である期間、特定条件が成立

しないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、特定条件が成立する前に、前記遊技回の実行回数が所定の回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、特定条件が成立することなしに、遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合には、遊技者に対して、特定遊技状態から特定条件が成立し得ない所定遊技状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、所定遊技状態において近いうちに入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が所定の条件を満たすことが訪れる期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＫ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９１９５】

［特徴ｓＫ２］

特徴ｓＫ１に記載の遊技機であって、

前記判定モード移行手段は、

遊技球が入球可能な判定モード移行用入球手段と、

前記判定モード移行用入球手段に遊技球が入球した場合に、前記特定条件が成立したと判定する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【９１９６】

特徴ｓＫ２によれば、判定モード移行用入球手段に遊技球が入球した場合に、特定条件が成立したと判定され、判定手段によって実行される判定が第２判定モードから第１判定モードに移行される。このため、特徴ｓＫ２によれば、遊技者に対して、特定条件が成立するか否かを、遊技球が判定モード移行用入球手段へ入球するか否かから認識させることができることから、いっそうの緊迫感を付与することができる。

【９１９７】

［特徴ｓＫ３］

特徴ｓＫ１または特徴ｓＫ２に記載の遊技機であって、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第１通路（本線通路部２１０）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第１通路の途中から分岐する第２通路（第１分岐通路部２２０）と、

前記第２通路に設けられ、前記入球手段としての第１入球手段（右側第１始動口４４）と、

前記第１通路を流通した遊技球が入球可能な、前記入球手段としての第２入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１通路における前記第２通路への分岐点に設けられ、前記第２通路への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２通路への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２通路への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

を備え、

前記判定モード移行手段は、

前記第２通路における前記第１入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率でもって前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な手段（遊技球振分装置２４０、転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図７０４の遊技球振分制御処理）を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２通路への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有し、前記制御モードが前記第１制御モ

ードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する制御手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図６８４の第１変動停止処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【９１９８】
特徴ｓＫ３によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、第１制御モードである状態よりも、遊技球が第２通路へ入球し易くなり、高い確率で遊技球が第１入球手段に入球する。但し、制御モードが第２制御モードである状態では、第１入球手段に遊技球が入球した場合に、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。そして、制御モードが第２制御モードである状態で、当該第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ切り替えられる。制御モードが第１制御モードである状態では、第１通路における第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球は流通し易くなり、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。この場合には、第２通路側のように、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。
【９１９９】
これらの結果、特徴ｓＫ３によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、遊技者に対して、第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでの期間、判定モード切替手段によって判定モードが第２判定モードから不利な第１判定モードへ切り替えられないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、判定モード切替手段によって判定モードが第１判定モードへ切り替えられる前に、遊技回の実行回数が所定の回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、判定モード切替手段によって判定モードが第１判定モードへ切り替えられることなしに、遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合には、遊技者に対して、判定モードが第１判定モードへ切り替えられて不利な状態となるリスクなしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、制御モードが第２制御モードである状態において近いうちに第２入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が所定の条件を満たすことが訪れる期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＫ３によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９２００】
［特徴ｓＫ４］
特徴ｓＫ３に記載の遊技機であって、
前記判定モード移行手段は、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第２通路の途中から分岐する第３通路（第２分岐通路部２３０）と、
前記第３通路を流通した遊技球が入球可能な第３入球手段（転落口２５２）と、
前記第３入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード制御手段と、
前記第２通路における前記第３通路への分岐点に設けられ、遊技球を前記第２通路における当該分岐点より下流側部分と前記第３通路との間で振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置２４０）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【９２０１】

特徴ｓＫ４によれば、第３通路と遊技球振分手段とを含むハードウェア的な構成によって判定モード移行手段の一部を構成することができる。このため、遊技球振分手段が遊技球を振り分ける様子を外側から遊技者が視認可能な構成とすることで、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わることによって不利益を被ってしまうのではないかといった緊迫感を、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【９２０２】

＜特徴ｓＬ群＞

特徴ｓＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態とその変形例から抽出される。

【９２０３】

［特徴ｓＬ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、

前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、

遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成した

ことを特徴とする遊技機。

【９２０４】

特徴ｓＬ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴

ｓＬ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＬ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【９２０５】

これらの結果、特徴ｓＬ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＬ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９２０６】

［特徴ｓＬ２］

特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第３結果に対応する第３結果情報（始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号）であった場合に、当該第３結果情報に対応する前記遊技回の次の遊技回の遊技状態を前記特定遊技状態に維持する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【９２０７】

特徴ｓＬ２によれば、情報取得手段によって取得された結果情報が第３結果に対応する第３結果情報であった場合に、次の遊技回の遊技状態が特定遊技状態に維持される。このために、特定遊技状態において、第２振分手段の振分結果に応じて、遊技者にとって有利性が低い所定遊技状態へ移行される場合と、特定遊技状態に維持される場合とがある。したがって、特徴ｓＬ２によれば、第２振分手段によって、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感をいっそう付与することができる。

【９２０８】

［特徴ｓＬ３］

特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）を上回った特定遊技状況において、前記第１結果に対応する第１結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号）を取得可能であるように構成した

ことを特徴とする遊技機。

【９２０９】

特徴ｓＬ３によれば、遊技回の実行回数が所定回数を上回った特定遊技状況において、第１結果に対応する第１結果情報が取得可能となる。このために、特徴ｓＬ３によれば、第１結果情報を取得するに際し、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。

【９２１０】

［特徴ｓＬ４］

特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第３結果に対応する第３結果情報（始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号）を取得可能であるように構成した
ことを特徴とする遊技機。
【９２１１】
特徴ｓＬ４によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第３結果に対応する第３結果情報が取得可能となる。このために、特徴ｓＬ４によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報ではない第３結果情報が取得されて欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。
【９２１２】
［特徴ｓＬ５］
特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第２結果に対応する第２結果情報（右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号）を取得可能であるように構成した
ことを特徴とする遊技機。
【９２１３】
特徴ｓＬ５によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第２結果に対応する第２結果情報が取得可能となる。このために、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、第２振分手段による振分の契機となる第２結果に対応する第２結果情報が取得可能となる。第２結果は第２振分手段において振り分けが行われる契機となり、第２振分手段によって振り分けられる第４結果は遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる。したがって、特徴ｓＬ５によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感を、遊技者に対して確実に付与できる。
【９２１４】
［特徴ｓＬ６］
特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第２結果に対応する第２結果情報（右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号）と、前記第３結果に対応する第３結果情報（始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号）とを取得可能であるように構成した
ことを特徴とする遊技機。
【９２１５】
特徴ｓＬ６によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、第２振分手段による振分の契機となる第２結果に対応する第２結果情報と、第３結果に対応する第３結果情報とが取得可能となる。第２結果は、第２振分手段において振り分けが行われる契機となる。第３結果は、第２振分手段によって振り分けられる２つの結果の内の１つであって、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果ではない結果である。したがって、特徴ｓＬ６によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報ではない第３結果情報が取得されて欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。
【９２１６】

［特徴ｓＬ７］
特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、
前記第１振分手段における前記第１結果と前記第２結果との振分けの割合の異なるモードとして、少なくとも第１のモード（低頻度サポートモード）と第２のモード（高頻度サポートモード）とを有する
ことを特徴とする遊技機。
【９２１７】
特徴ｓＬ７によれば、第１のモードと第２のモードとによって、第１振分手段における第１結果と第２結果との振分けの割合を変更することができる。このため、第１結果と第２結果との振分けの割合の変更を制御性よく行うことができる。第２モードを、第１モードと比較して、第１振分手段によって第１結果に振り分ける割合が高いモードとした場合に、第２モードに切り替えることで、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得される可能性を低下させることができる。この結果、特徴ｓＬ７によれば、第１のモードと第２のモードとを切り替えることで、遊技者に対して付与する期待感や緊迫感の程度を切り替えることができる。
【９２１８】
［特徴ｓＬ８］
特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、
前記第２振分手段の振分結果が前記第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）となった場合に対応する遊技回の次の遊技回は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い遊技回である
ことを特徴とする遊技機。
【９２１９】
特徴ｓＬ８によれば、第２振分手段の振分結果が第４結果となった場合に、遊技状態は特定遊技状態から所定遊技状態へ移行される。一方、第２振分手段の振分結果が第３結果となった場合に対応する遊技回の次の遊技回は、所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い遊技回となっている。このため、第２振分手段の振分結果によって、遊技状態が遊技者にとっての有利性が高い遊技回と、有利性が低い遊技回とに切り替えられる。このため、遊技者に対して緊迫感や期待感を付与することを容易に行うことができる。
【９２２０】
［特徴ｓＬ９］
特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、
前記第２振分手段の振分結果が前記第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）となった場合に対応する遊技回における演出は、前記第２振分手段の振分結果が前記第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）となった場合に対応する遊技回における演出と比較して、遊技者にとっての有利性が低い旨を示す内容を含む演出内容である
ことを特徴とする遊技機。
【９２２１】
特徴ｓＬ９によれば、第２振分手段の振分結果が第３結果と第４結果とのうちのいずれになったかを演出によって遊技者に知らせることができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【９２２２】
［特徴ｓＬ１０］
特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態において、前記第２振分手段の振分結果が前記第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）となる回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）に達するまでの期間において、第２振分手段の振分結果が前記第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とならなかった場合に、再度、前記特定遊技状態に移行することが保証された遊技状態（高確低サポ状態（無敵ゾーン）Ｈ６）に移行する

ことを特徴とする遊技機。
【９２２３】
特徴ｓＬ１０によれば、特定遊技状態において、第２振分手段の振分結果が第４結果となることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、再度、特定遊技状態に移行することが保証された遊技状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて、遊技者に対して付与することができる。
【９２２４】
［特徴ｓＬ１１］
特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態における遊技者にとっての有利性が最も高い前記発射手段による発射態様は、前記入球手段よりも前記所定領域に遊技球が入球し易い発射態様（弱右打ちの発射態様）であり、
前記所定遊技状態における遊技者にとっての有利性が最も高い前記発射手段による発射態様は、前記所定領域よりも前記入球手段に遊技球が入球し易い発射態様（高確高サポ状態で転落した場合に低確低サポ状態となる変形例１４における低確低サポ状態時の左打ちの発射態様）である
ことを特徴とする遊技機。
【９２２５】
特徴ｓＬ１１によれば、遊技者は、特定遊技状態において、入球手段よりも所定領域に遊技球が入球し易い発射態様となるように発射手段を操作することによって、特定遊技状態における遊技者にとっての有利性を高めることができる。また、遊技者は、所定遊技状態において、所定領域よりも入球手段に遊技球が入球し易い発射態様となるように発射手段を操作することによって、所定遊技状態における遊技者にとっての有利性を高めることができる。このため、特定遊技状態においては、所定領域に遊技球が入球し易い発射態様での発射手段の操作を遊技者に対して推奨することができ、所定遊技状態においては、入球手段に遊技球が入球し易い発射態様での発射手段の操作を遊技者に対して推奨することができる。したがって、特徴ｓＬ１１によれば、遊技者に対して、遊技機の設計者側が意図した発射手段の発射態様で遊技球を発射させることができる。この結果、特徴ｓＬ１１によれば、遊技者の設計者側が想定した遊技の流れを実現させることができる。
【９２２６】
＜特徴ｓＭ群＞
特徴ｓＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態とその変形例から抽出される。
【９２２７】
［特徴ｓＭ１］
遊技球を発射する発射手段と、
発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、
前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、
前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分

ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、
　前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、
　前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、
　を備え、
　前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、
　遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、
　前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第３結果に対応する第３結果情報（始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号）であった場合に、当該第３結果情報に対応する前記遊技回の次の遊技回の遊技状態を前記特定遊技状態に維持する手段
　を備えることを特徴とする遊技機。
【９２２８】
　特徴ｓＭ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＭ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＭ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。
【９２２９】
　これらの結果、特徴ｓＭ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＭ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９２３０】
　さらに、特徴ｓＭ１によれば、情報取得手段によって取得された結果情報が第３結果に対応する第３結果情報であった場合に、次の遊技回の遊技状態が特定遊技状態に維持される。このために、特定遊技状態において、第２振分手段の振分結果に応じて、遊技者にと

って有利性が低い所定遊技状態へ移行される場合と、特定遊技状態に維持される場合とがある。したがって、特徴ｓＭ１によれば、第２振分手段によって、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感をいっそう付与することができる。

【９２３１】

＜特徴ｓＮ群＞

特徴ｓＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態とその変形例から抽出される。

【９２３２】

［特徴ｓＮ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、

前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、

遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、

前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）を上回った特定遊技状況において、前記第１結果に対応する第１結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号）を取得可能であるように構成した

ことを特徴とする遊技機。

【９２３３】

特徴ｓＮ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が

高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＮ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＮ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【９２３４】

これらの結果、特徴ｓＮ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＮ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９２３５】

さらに、特徴ｓＮ１によれば、遊技回の実行回数が所定回数を上回った特定遊技状況において、第１結果に対応する第１結果情報が取得可能となる。このために、特徴ｓＮ１によれば、第１結果情報を取得するに際し、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。

【９２３６】

＜特徴ｓＯ群＞

特徴ｓＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態とその変形例から抽出される。

【９２３７】

［特徴ｓＯ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、

前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０

）と、
前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、
を備え、
前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、
遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、
前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第３結果に対応する第３結果情報（始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号）を取得可能であるように構成した
ことを特徴とする遊技機。
【９２３８】
特徴ｓＯ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＯ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＯ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。
【９２３９】
これらの結果、特徴ｓＯ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＯ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９２４０】
さらに、特徴ｓＯ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第３結果に対応する第３結果情報が取得可能となる。このために、特徴ｓＯ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報ではない第３結果情報が取得されて欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。
【９２４１】

＜特徴ｓＰ群＞
特徴ｓＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態とその変形例から抽出される。
【９２４２】
［特徴ｓＰ１］
遊技球を発射する発射手段と、
発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、
前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、
前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、
前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、
前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、
を備え、
前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、
遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、
前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第２結果に対応する第２結果情報（右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号）を取得可能であるように構成した
ことを特徴とする遊技機。
【９２４３】
特徴ｓＰ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＰ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＰ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されること

がないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【９２４４】

これらの結果、特徴ｓＰ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＰ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９２４５】

さらに、特徴ｓＰ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第２結果に対応する第２結果情報が取得可能となる。このために、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、第２振分手段による振分の契機となる第２結果に対応する第２結果情報が取得可能となる。第２結果は第２振分手段において振り分けが行われる契機となり、第２振分手段によって振り分けられる第４結果は遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる。したがって、特徴ｓＰ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感を、遊技者に対して確実に付与できる。

【９２４６】

＜特徴ｓＱ群＞

特徴ｓＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態とその変形例から抽出される。

【９２４７】

［特徴ｓＱ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、

前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入

球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、
前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、
を備え、
前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、
遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、
前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第２結果に対応する第２結果情報（右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号）と、前記第３結果に対応する第３結果情報（始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号）とを取得可能であるように構成した
ことを特徴とする遊技機。

【９２４８】

特徴ｓＱ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＱ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＱ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【９２４９】

これらの結果、特徴ｓＱ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＱ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９２５０】

さらに、特徴ｓＱ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、第２振分手段による振分の契機となる第２結果に対応する第２結果情報と、第３結果に対応する第３結果情報とが取得可能となる。第２結果は、第２振分手段において振り分けが行われる契機となる。第３結果は、第２振分手段によって振り分けられる２つの結果の内の１つであって、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移

行される契機となる第４結果ではない結果である。したがって、特徴ｓＱ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報ではない第３結果情報が取得されて欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。

【９２５１】

＜特徴ｓＲ群＞

特徴ｓＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態とその変形例から抽出される。

【９２５２】

［特徴ｓＲ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、

前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、

遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、

前記第１振分手段における前記第１結果と前記第２結果との振分けの割合の異なるモードとして、少なくとも第１のモード（低頻度サポートモード）と第２のモード（高頻度サポートモード）とを有する

ことを特徴とする遊技機。

【９２５３】

特徴ｓＲ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が

高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＲ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＲ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【９２５４】

これらの結果、特徴ｓＲ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＲ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９２５５】

さらに、特徴ｓＲ１によれば、第１のモードと第２のモードとによって、第１振分手段における第１結果と第２結果との振分けの割合を変更することができる。このため、第１結果と第２結果との振分けの割合の変更を制御性よく行うことができる。第２モードを、第１モードと比較して、第１振分手段によって第１結果に振り分ける割合が高いモードとした場合に、第２モードに切り替えることで、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得される可能性を低下させることができる。この結果、特徴ｓＲ１によれば、第１のモードと第２のモードとを切り替えることで、遊技者に対して付与する期待感や緊迫感の程度を切り替えることができる。

【９２５６】

＜特徴ｓＳ群＞

特徴ｓＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態とその変形例から抽出される。

【９２５７】

［特徴ｓＳ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分

ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、
　前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、
　前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、
　を備え、
　前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、
　遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、
　前記第２振分手段の振分結果が前記第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）となった場合に対応する遊技回の次の遊技回は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い遊技回である
　ことを特徴とする遊技機。

【９２５８】
　特徴ｓＳ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＳ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＳ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【９２５９】
　これらの結果、特徴ｓＳ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＳ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９２６０】
　さらに、特徴ｓＳ１によれば、第２振分手段の振分結果が第４結果となった場合に、遊技状態は特定遊技状態から所定遊技状態へ移行される。一方、第２振分手段の振分結果が第３結果となった場合に対応する遊技回の次の遊技回は、所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い遊技回となっている。このため、第２振分手段の振分結果によっ

て、遊技状態が遊技者にとっての有利性が高い遊技回と、有利性が低い遊技回とに切り替えられる。このため、遊技者に対して緊迫感や期待感を付与することを容易に行うことができる。

【９２６１】

＜特徴ｓＴ群＞

特徴ｓＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態とその変形例から抽出される。

【９２６２】

［特徴ｓＴ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、

前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、

遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、

前記第２振分手段の振分結果が前記第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）となった場合に対応する遊技回における演出は、前記第２振分手段の振分結果が前記第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）となった場合に対応する遊技回における演出と比較して、遊技者にとっての有利性が低い旨を示す内容を含む演出内容である

ことを特徴とする遊技機。

【９２６３】

特徴ｓＴ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された

結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＴ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＴ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【９２６４】

これらの結果、特徴ｓＴ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＴ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。また、特徴ｓＴ１によれば、第２振分手段の振分結果が第３結果と第４結果とのうちのいずれになったかを演出によって遊技者に知らせることができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【９２６５】

＜特徴ｓＵ群＞

特徴ｓＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態とその変形例から抽出される。

【９２６６】

［特徴ｓＵ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、

前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報

（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、
を備え、
前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、
遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、
前記特定遊技状態において、前記第２振分手段の振分結果が前記第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）となる回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）に達するまでの期間において、第２振分手段の振分結果が前記第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とならなかった場合に、再度、前記特定遊技状態に移行することが保証された遊技状態（高確低サポ状態（無敵ゾーン）Ｈ６）に移行する
ことを特徴とする遊技機。

【９２６７】

特徴ｓＵ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＵ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＵ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【９２６８】

これらの結果、特徴ｓＵ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＵ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９２６９】

さらに特徴ｓＵ１によれば、特定遊技状態において、第２振分手段の振分結果が第４結果となることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、再度、特定遊技状態に移行することが保証された遊技状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて、遊技者に対して付与することができる。

【９２７０】

＜特徴ｓＶ群＞

特徴ｓＶ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態とその変形例から抽出される。

【９２７１】
［特徴ｓＶ１］
遊技球を発射する発射手段と、
発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、
前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、
前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、
前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、
前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、
を備え、
前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、
遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、
前記特定遊技状態における遊技者にとっての有利性が最も高い前記発射手段による発射態様は、前記入球手段よりも前記所定領域に遊技球が入球し易い発射態様（弱右打ちの発射態様）であり、
前記所定遊技状態における遊技者にとっての有利性が最も高い前記発射手段による発射態様は、前記所定領域よりも前記入球手段に遊技球が入球し易い発射態様（高確高サポ状態で転落した場合に低確低サポ状態となる変形例１４における低確低サポ状態時の左打ちの発射態様）である
ことを特徴とする遊技機。
【９２７２】
特徴ｓＶ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＶ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、

特徴ｓＶ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【９２７３】

これらの結果、特徴ｓＶ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１３実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＶ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９２７４】

さらに、特徴ｓＶ１によれば、遊技者は、特定遊技状態において、入球手段よりも所定領域に遊技球が入球し易い発射態様となるように発射手段を操作することによって、特定遊技状態における遊技者にとっての有利性を高めることができる。また、遊技者は、所定遊技状態において、所定領域よりも入球手段に遊技球が入球し易い発射態様となるように発射手段を操作することによって、所定遊技状態における遊技者にとっての有利性を高めることができる。このため、特定遊技状態においては、所定領域に遊技球が入球し易い発射態様での発射手段の操作を遊技者に対して推奨することができ、所定遊技状態においては、入球手段に遊技球が入球し易い発射態様での発射手段の操作を遊技者に対して推奨することができる。したがって、特徴ｓＶ１によれば、遊技者に対して、遊技機の設計者側が意図した発射手段の発射態様で遊技球を発射させることができる。この結果、特徴ｓＶ１によれば、遊技者の設計者側が想定した遊技の流れを実現させることができる。

【９２７５】

なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【９２７６】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。

【９２７７】

また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。

【９２７８】

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【９２７９】

なお、上記各特徴群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【９２８０】

以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。

【９２８１】

パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入

球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【９２８２】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【９２８３】

本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

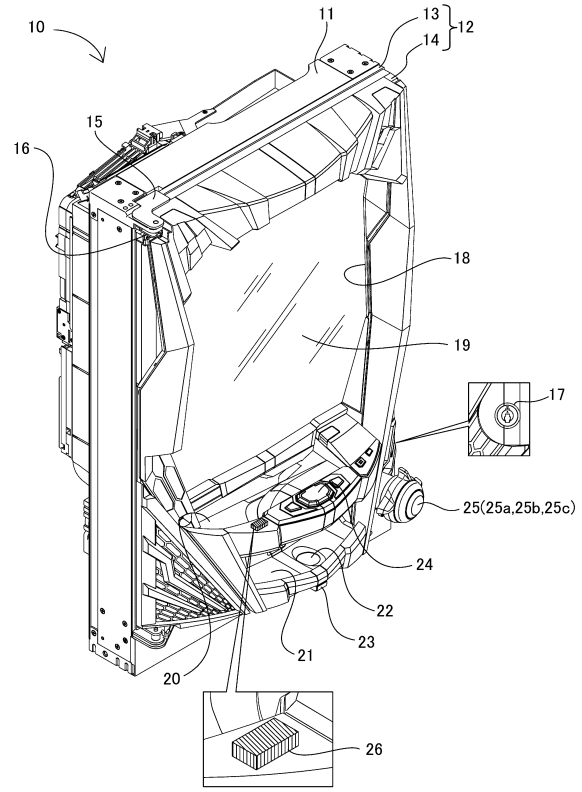
【符号の説明】

【９２８４】

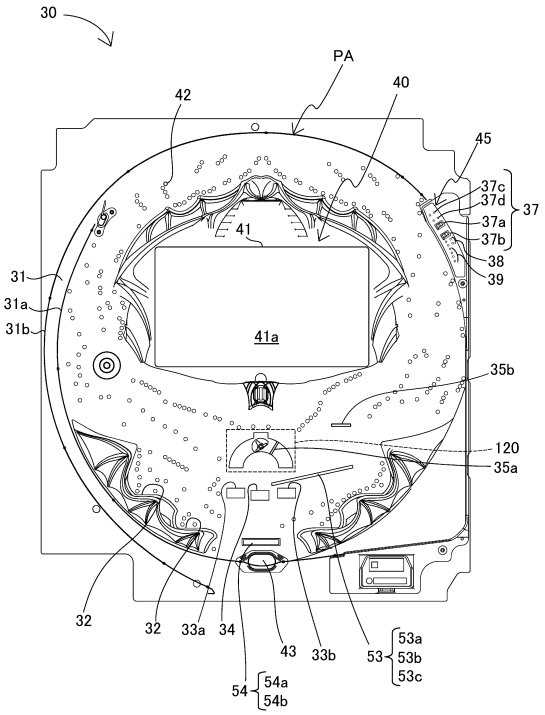
１０...パチンコ機
１１...外枠
１２...パチンコ機本体
１３...内枠
１４...前扉枠
１５...ヒンジ
１６...ヒンジ
１７...シリンダ錠
１８...窓部
１９...ガラスユニット
２０...上皿
２１...下皿
２２...排出口
２３...レバー
２４...演出操作ボタン
２５...操作ハンドル
３０...遊技盤
３１...誘導レール
３１ａ...内レール部
３１ｂ...外レール部
６０...主制御装置
７０...払出制御装置
７１...払出装置
８０...発射制御装置
８１...遊技球発射機構
８５...電源装置
９０...音声発光制御装置
１００...表示制御装置

【図面】

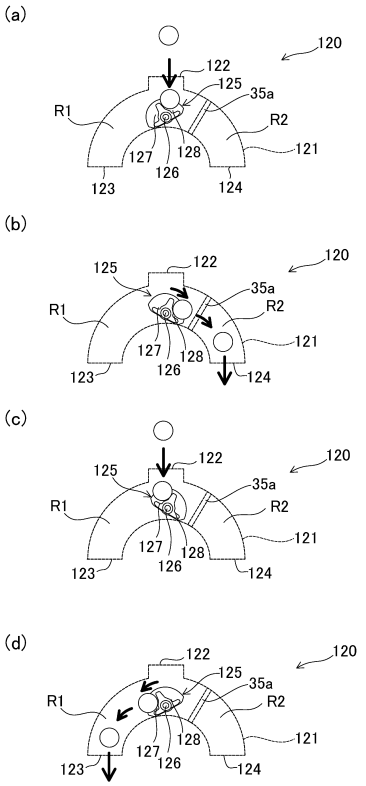
【図１】


10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25(25a,25b,25c)
26

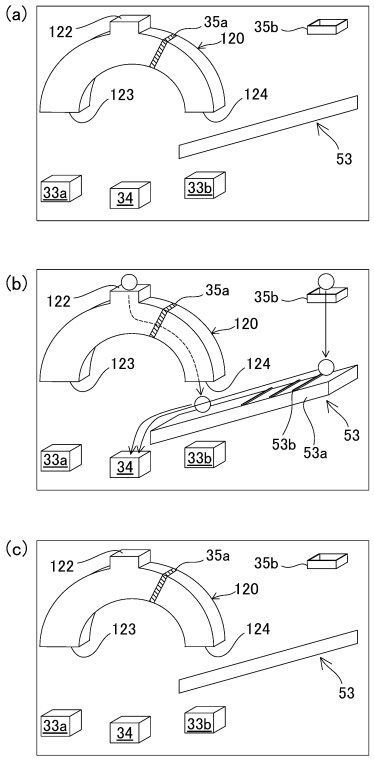
【図２】


30
PA
40
42
45
37
37c
37d
37a
37b
38
39
41
41a
31
31a
31b
35b
120
35a
32
33a
34
43
33b
53
53a
53b
53c
54
54a
54b

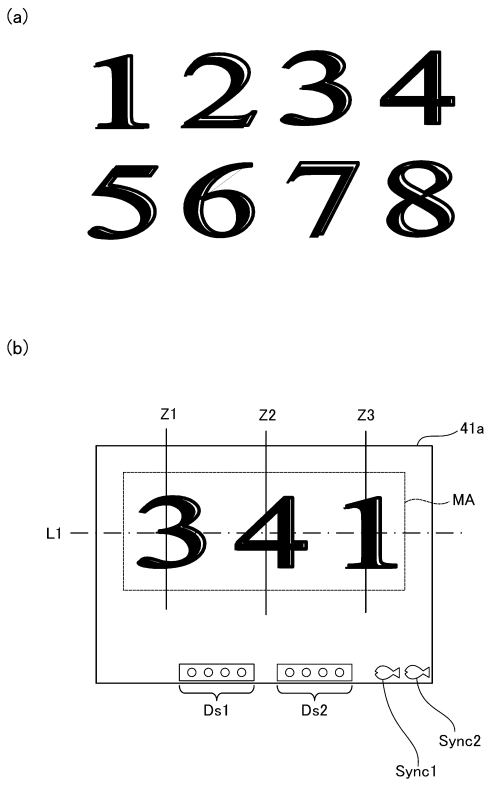
【図３】


(a)
120
122
125
35a
R1
R2
127
128
121
126
123
124
(b)
(c)
(d)

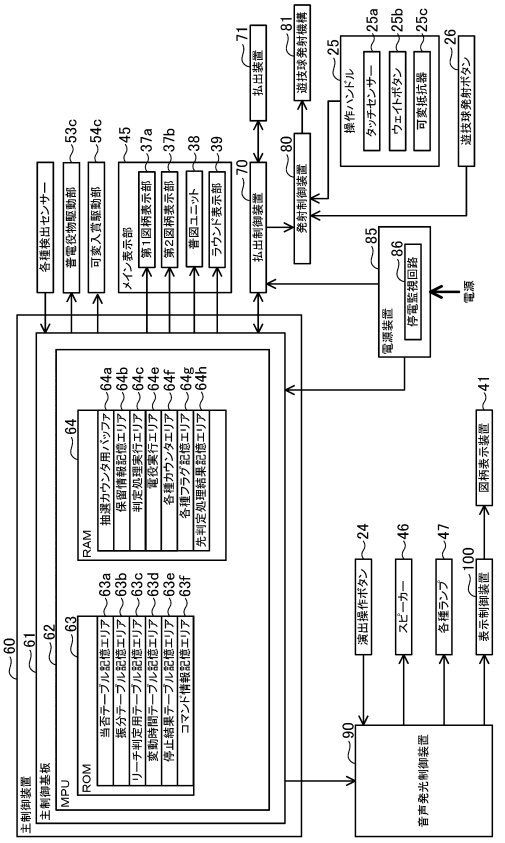
【図４】


(a)
122
35a
35b
120
123
124
53
33a
34
33b
(b)
53b
53a
(c)

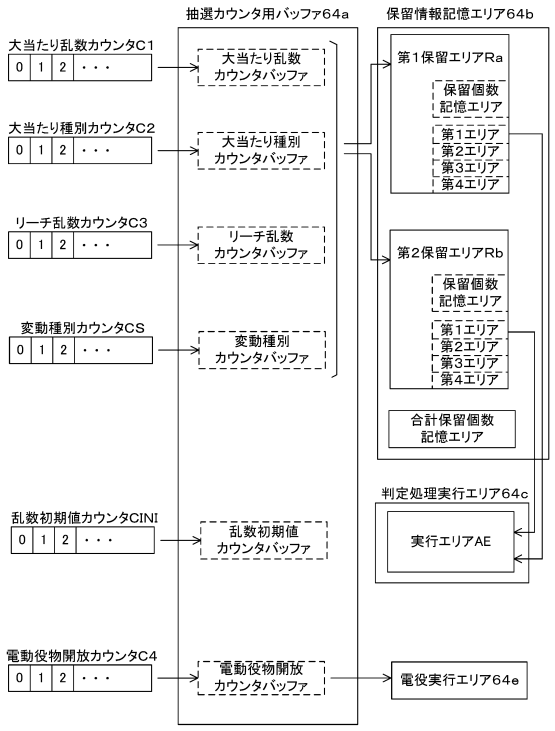
【図５】


(a)
1234
5678
(b)
Z1
Z2
Z3
41a
MA
L1
341
Ds1
Ds2
Sync2
Sync1

【図６】


71
払出装置
81
遊技球発射機構
25a
25b
25c
26
操作ハンドル
タッチセンサー
ウェイトボタン
可変抵抗器
遊技球発射ボタン
53c
54c
45
37a
37b
38
39
80
70
各種検出センサー
音電役物駆動部
可変入賞駆動部
メイン表示部
第1図柄表示部
第2図柄表示部
書図ユニット
ラウンド表示部
発射制御装置
払出制御装置
85
86
電源装置
停電監視回路
電源
64
64a
64b
64c
64e
64f
64g
64h
RAM
抽選カウンタ用バッファ
保留情報記憶エリア
判定処理実行エリア
確変実行エリア
各種カウンタエリア
各種フラグ記憶エリア
先判定処理結果記憶エリア
41
図柄表示装置
60
61
62
63
63a
63b
63c
63d
63e
63f
主制御装置
主制御基板
MPU
ROM
当否テーブル記憶エリア
振分テーブル記憶エリア
リーチ判定用テーブル記憶エリア
変動時間テーブル記憶エリア
停止図柄テーブル記憶エリア
コマンド情報記憶エリア
24
46
47
100
演出操作ボタン
スピーカー
各種ランプ
表示制御装置
90
音声発光制御装置

【図７】



【図８】

(a)

第1始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～3	大当たり
4～1199	外れ

(b)

第1始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～19	大当たり
19～1199	外れ

【図９】

(a)

第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～3	大当たり
4～1199	外れ

(b)

第2始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～19	大当たり
19～1199	外れ

【図１０】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～4	16R確変大当たりB (高頻度サポートモードB:次回大当たりまで)
5～19	8R確変大当たりA (高頻度サポートモードA:次回大当たりまで)
20～39	8R通常大当たりA (高頻度サポートモードA:遊技回100回終了まで)

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～9	16R確変大当たりB (高頻度サポートモードB:次回大当たりまで)
10～19	8R確変大当たりB (高頻度サポートモードB:次回大当たりまで)
20～39	8R通常大当たりB (高頻度サポートモードB:遊技回100回終了まで)

【図１１】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

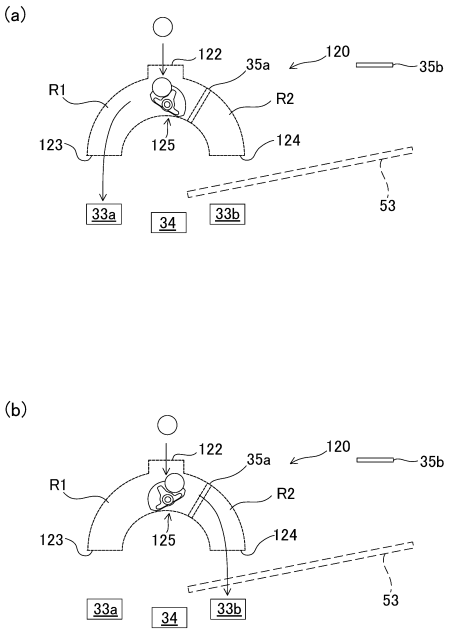
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

【図１２】

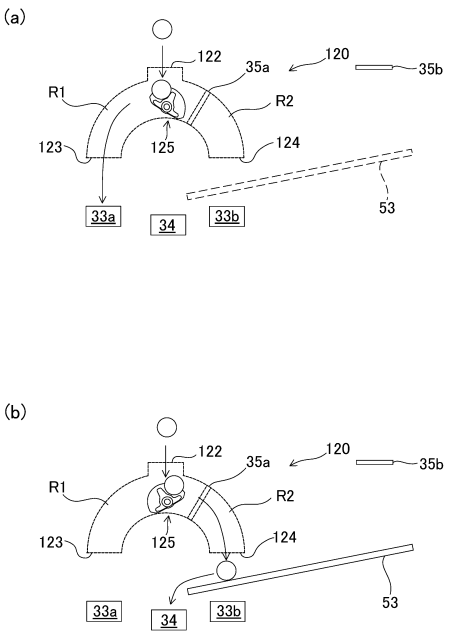
各サポートモードの詳細

サポートモードの種類	電役開放抽選の当選確率	変動時間	開放時間
低頻度サポートモード	1/233	10秒	3秒 ただし 遊技球1個が入球したら閉鎖
高頻度サポートモードA	231/233	0.05秒	3秒 ただし 遊技球1個が入球したら閉鎖
高頻度サポートモードB	231/233	0.05秒	6秒 又は 遊技球1個が入球したら閉鎖

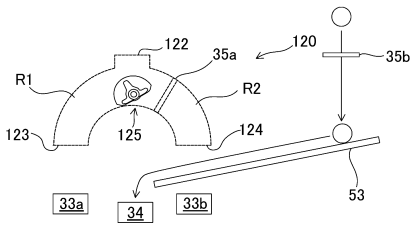
【図１３】



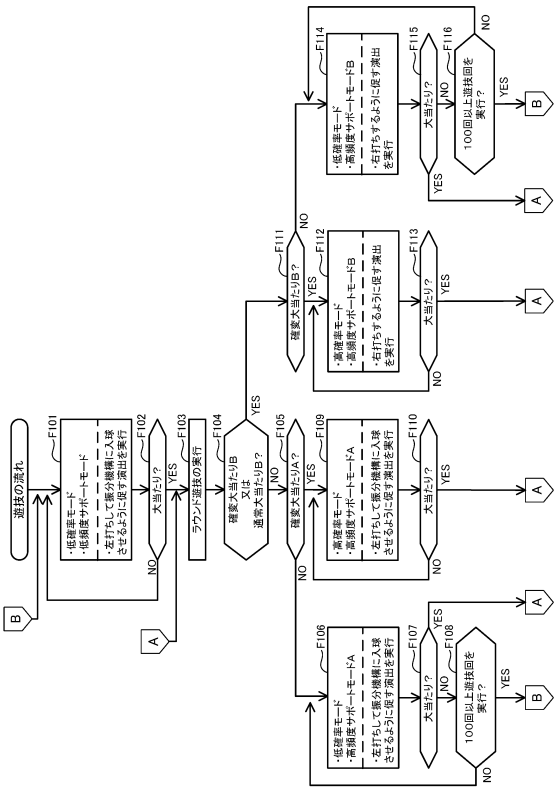
【図１４】



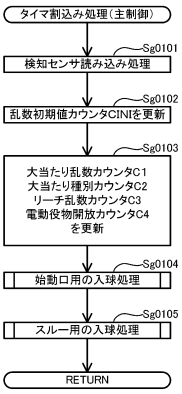
【図１５】



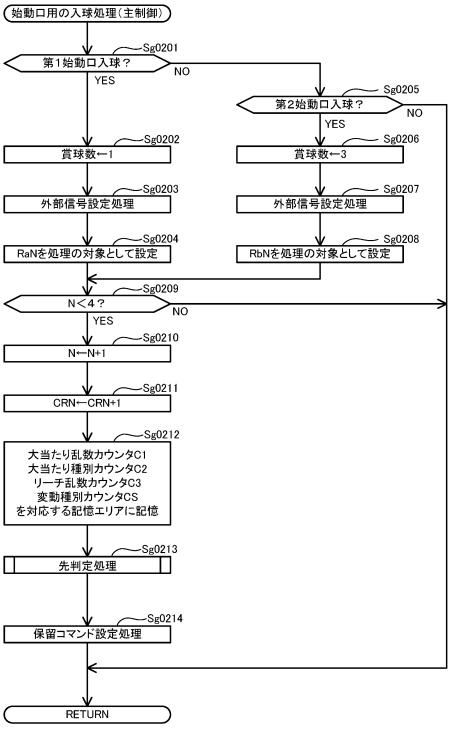
【図１６】



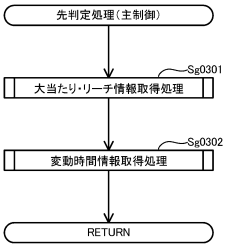
【図１７】



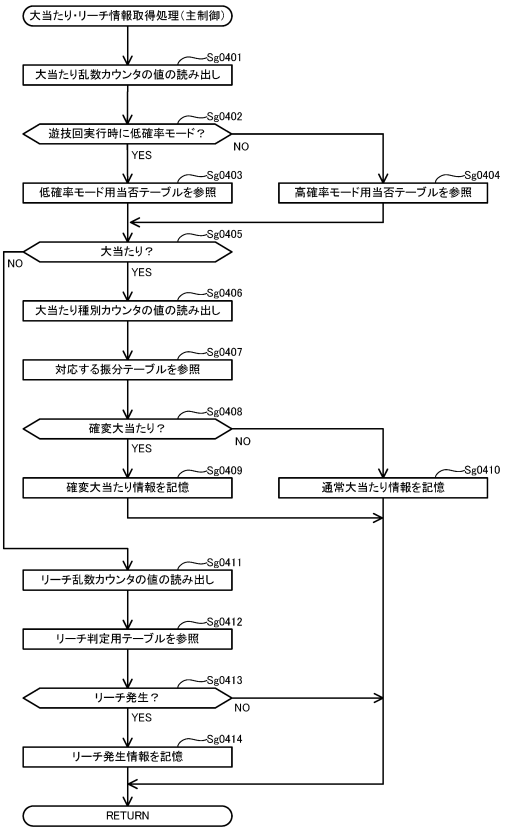
【図１８】



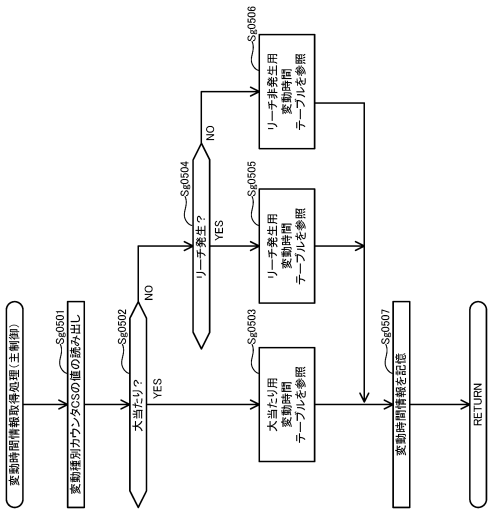
【図１９】



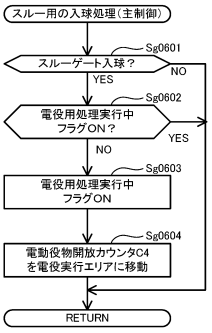
【図２０】



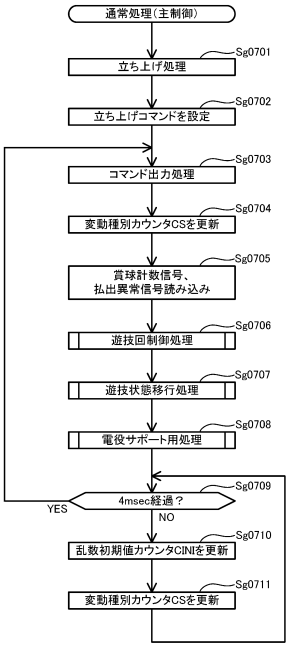
【図２１】



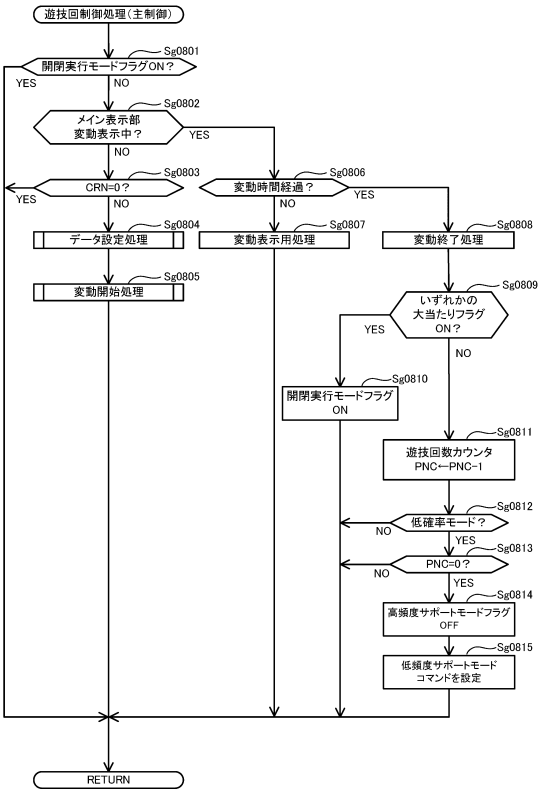
【図２２】



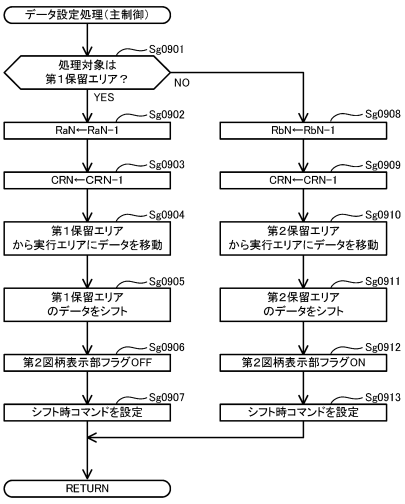
【図２３】



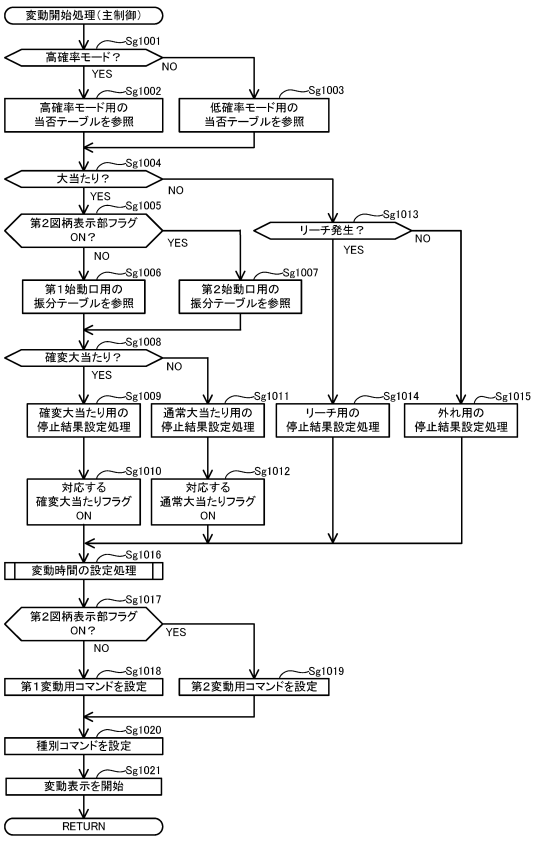
【図２４】



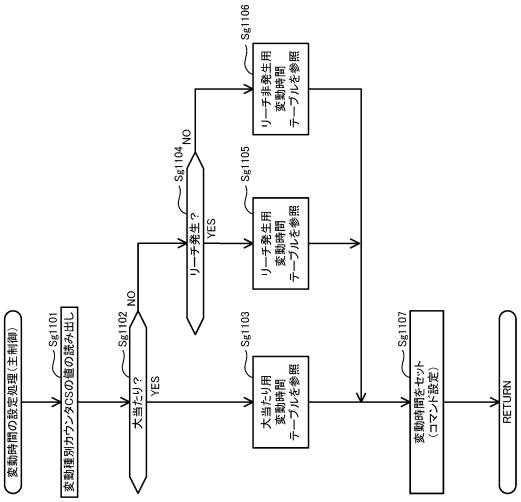
【図２５】



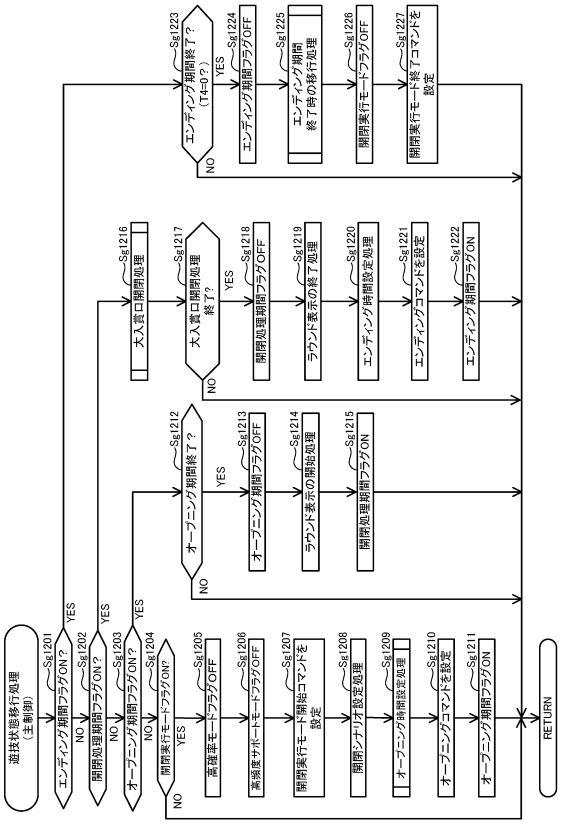
【図２６】



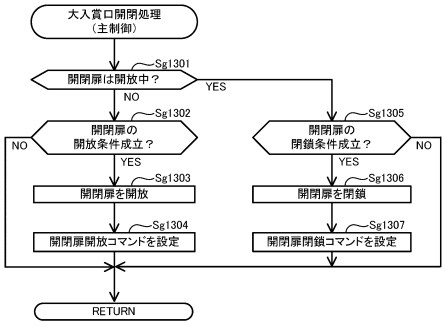
【図２７】



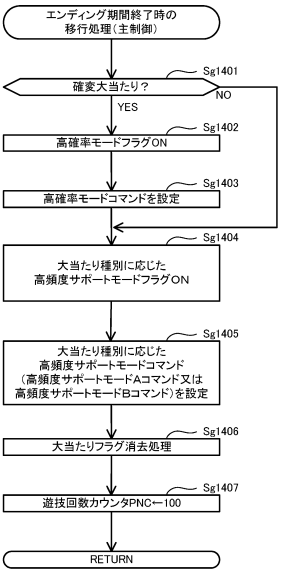
【図２８】



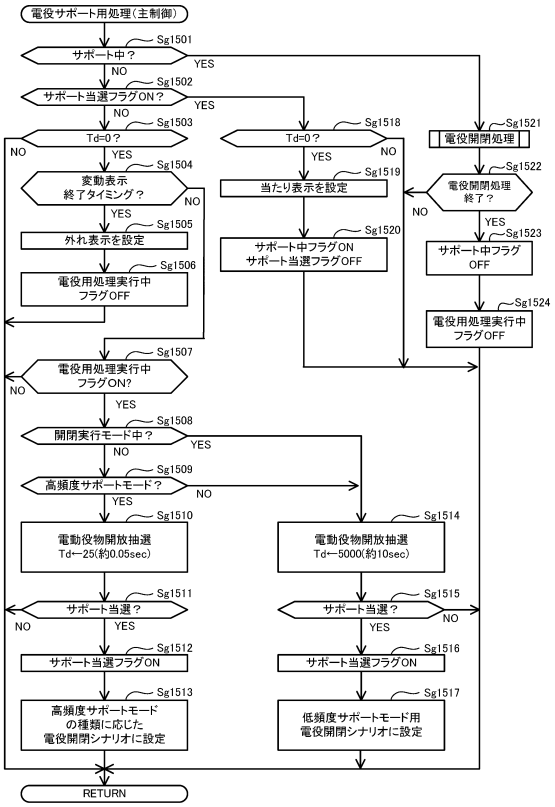
【図２９】



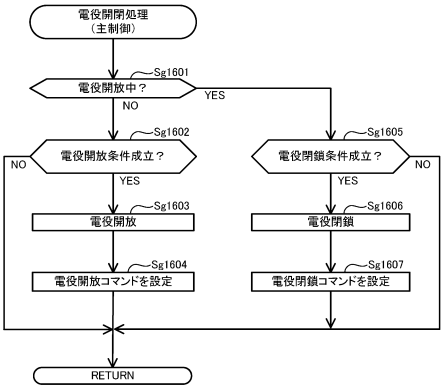
【図３０】



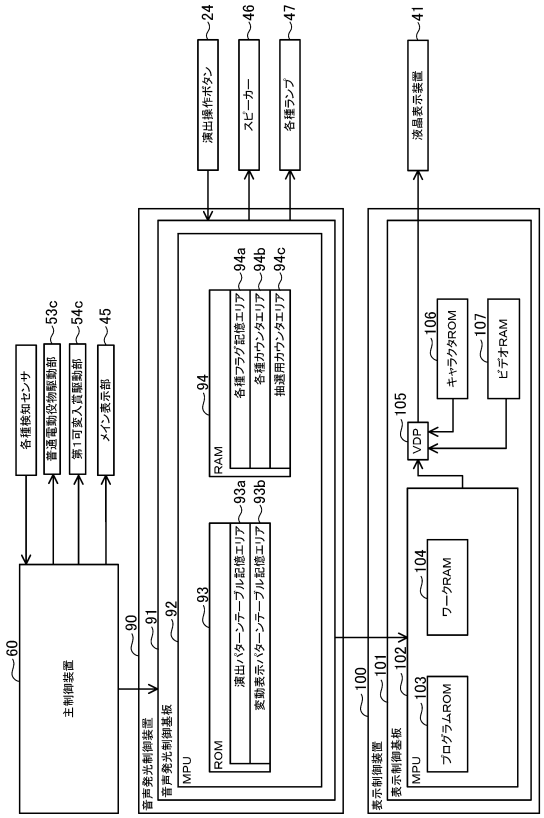
【図３１】



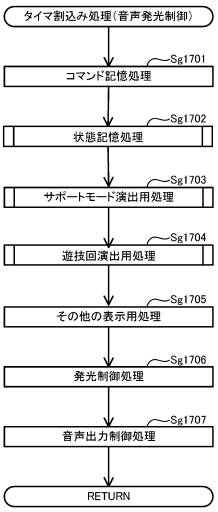
【図３２】



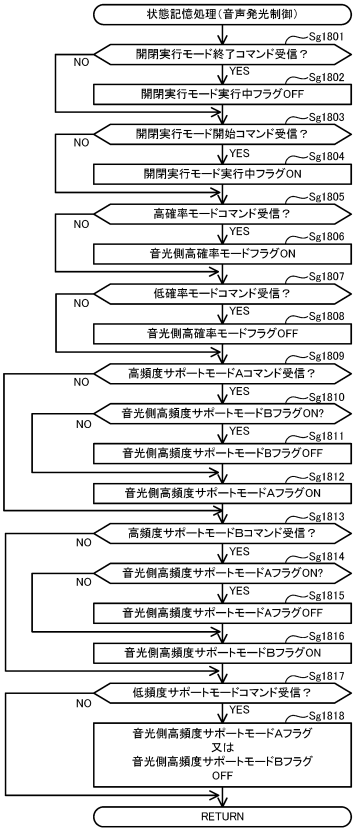
【図３３】



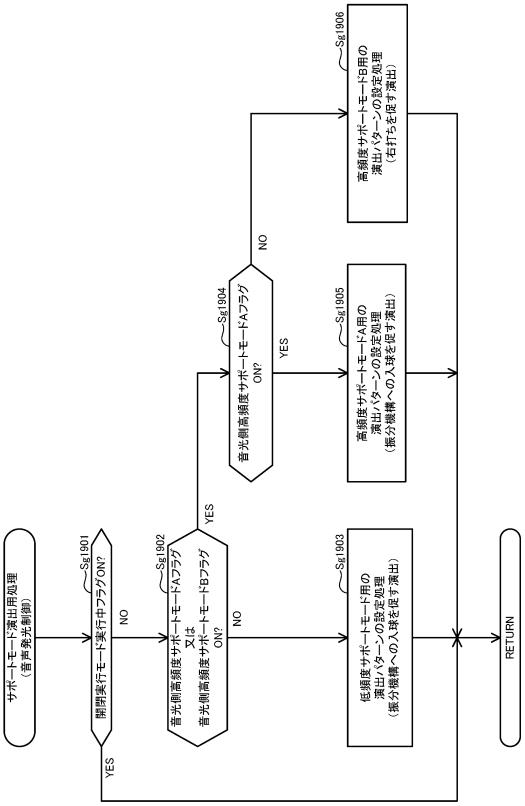
【図３４】



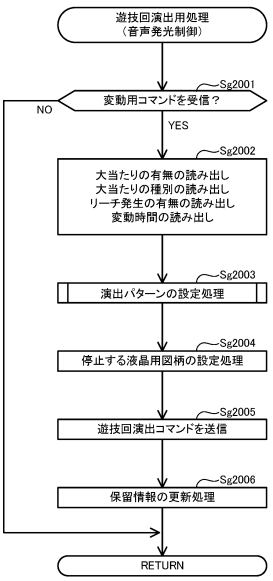
【図３５】



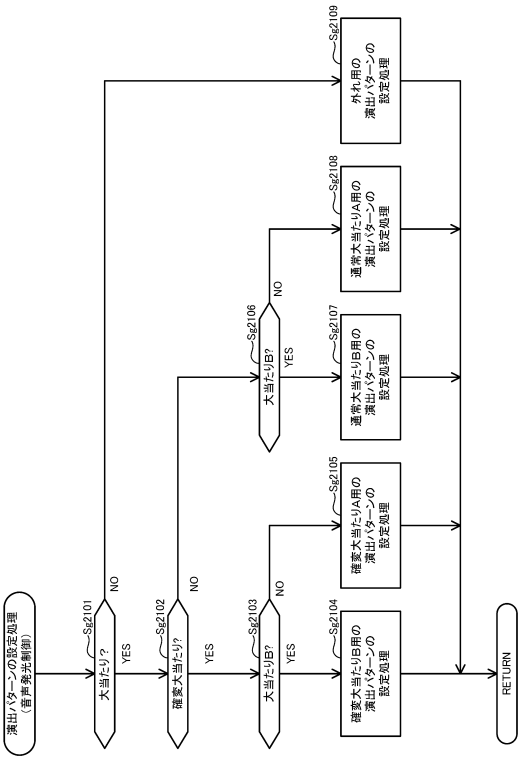
【図３６】



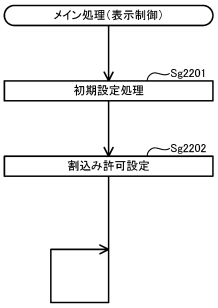
【図３７】



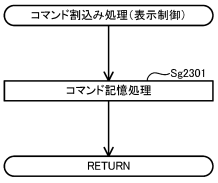
【図３８】



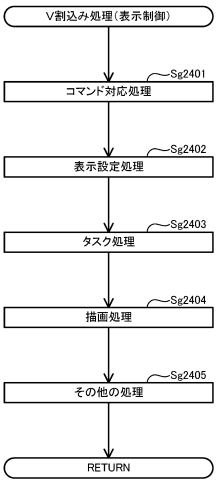
【図３９】



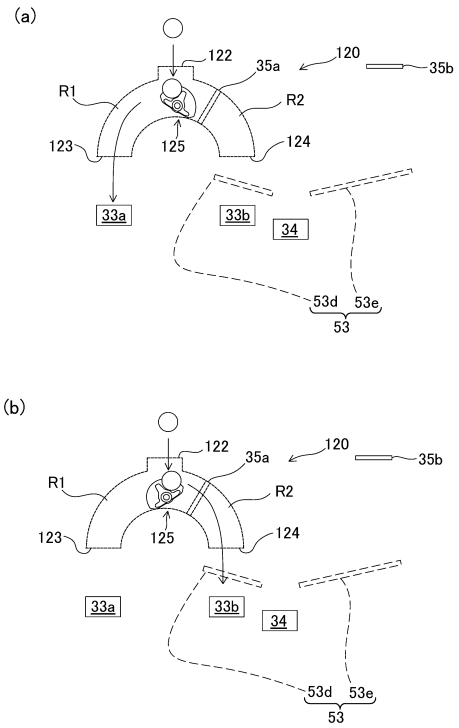
【図４０】



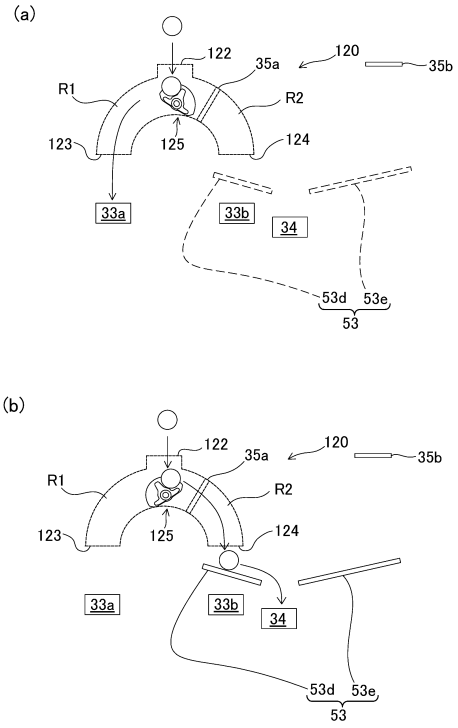
【図４１】



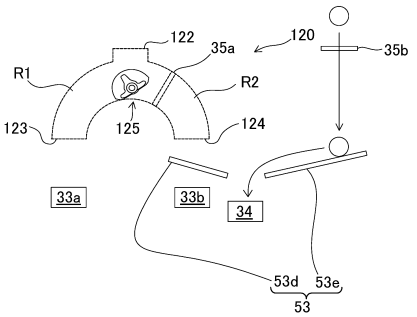
【図４２】



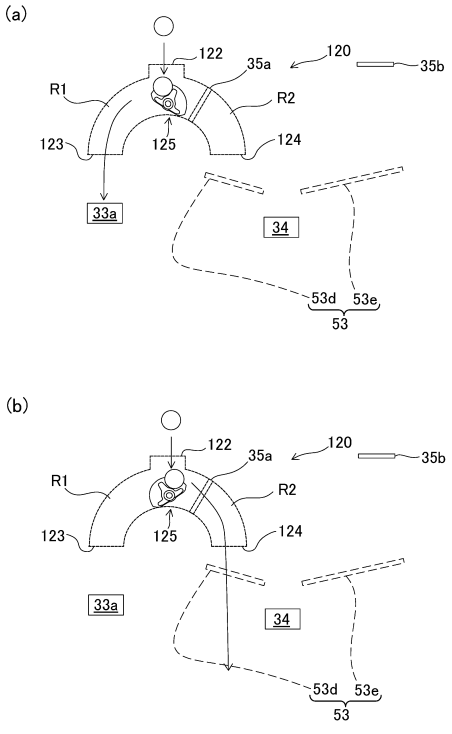
【図４３】



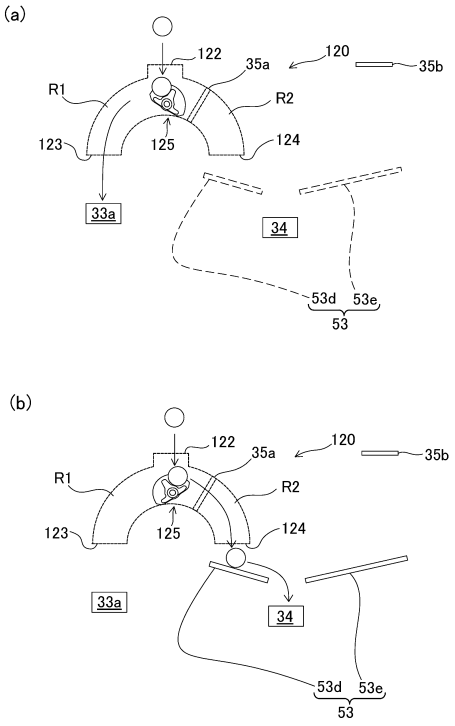
【図４４】



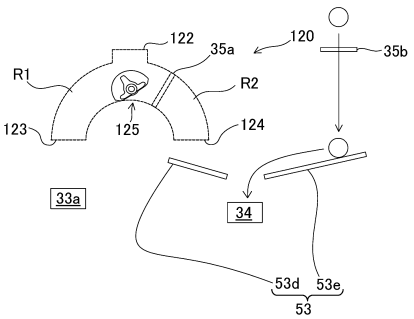
【図４５】



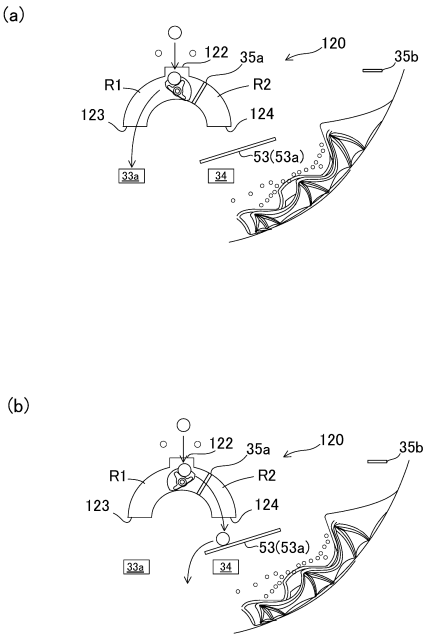
【図４６】



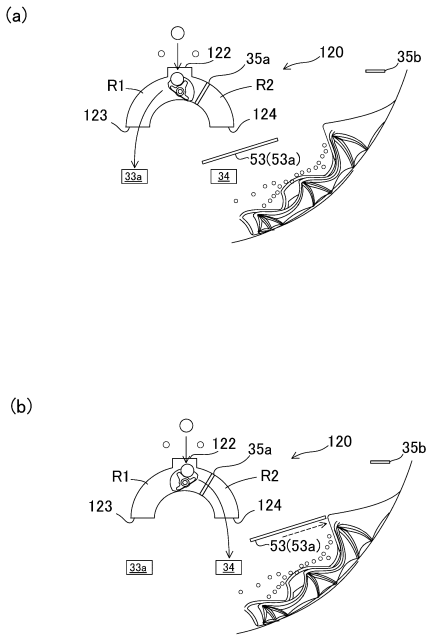
【図４７】



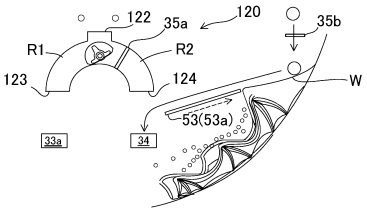
【図４８】



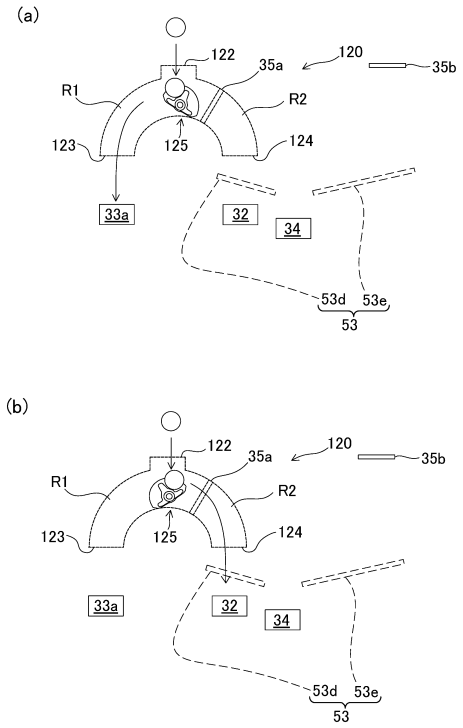
【図４９】



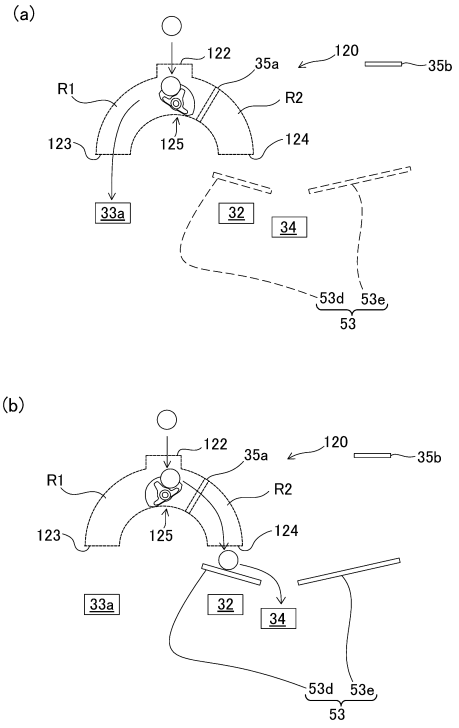
【図５０】



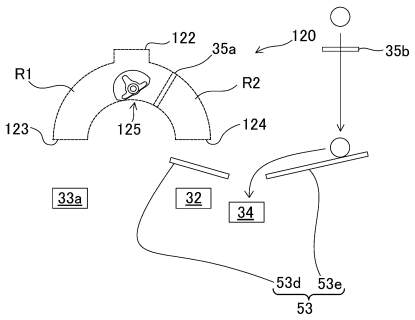
【図５１】



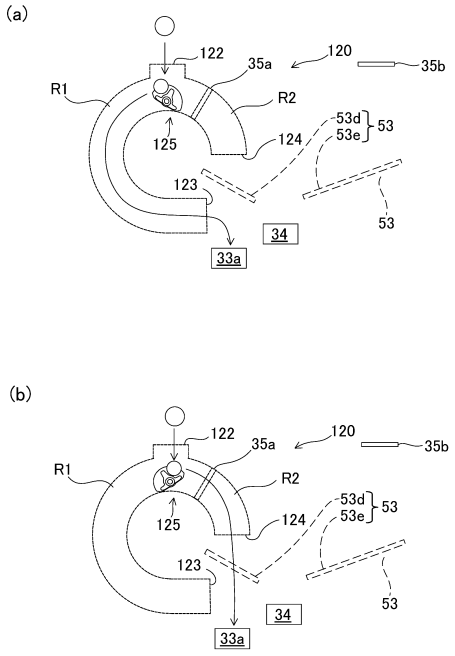
【図５２】



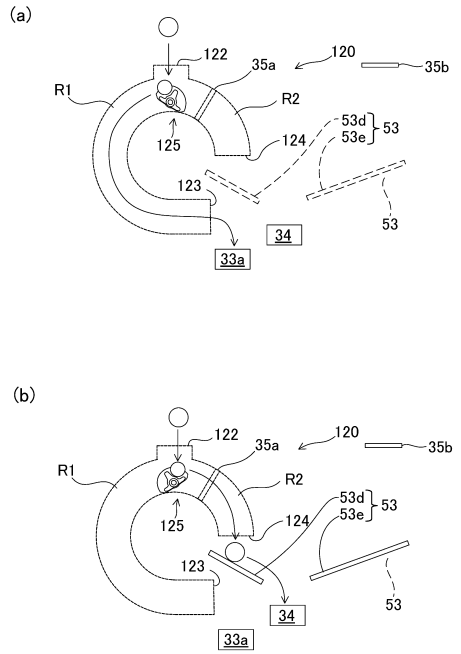
【図５３】



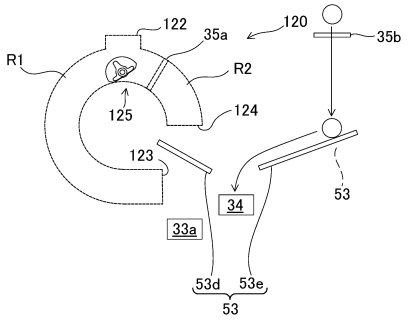
【図５４】



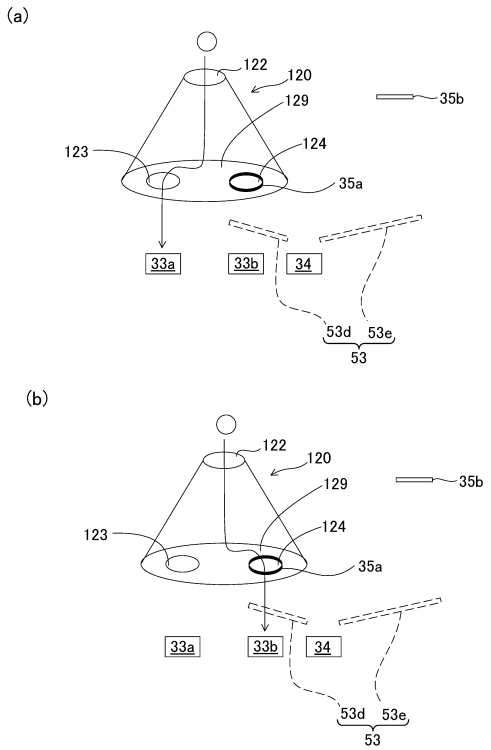
【図５５】



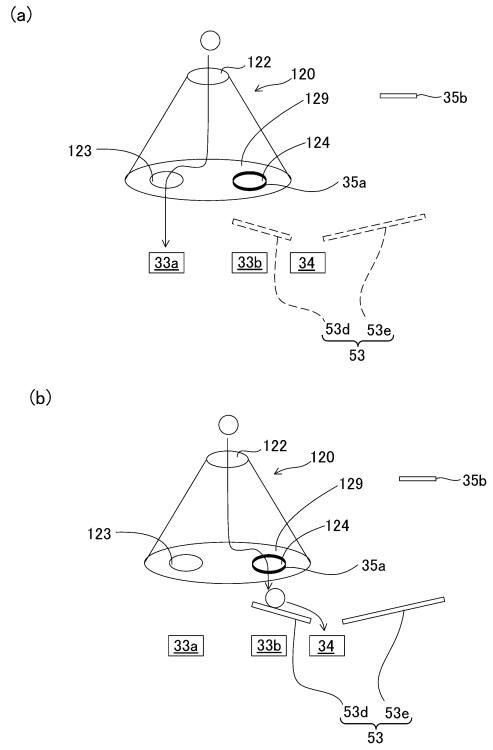
【図５６】



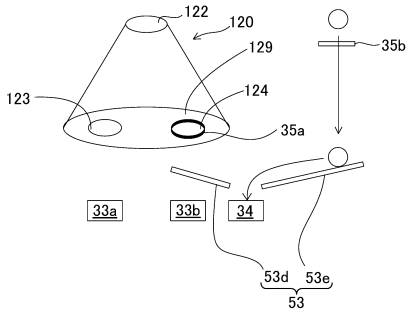
【図５７】



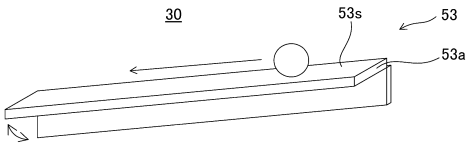
【図５８】



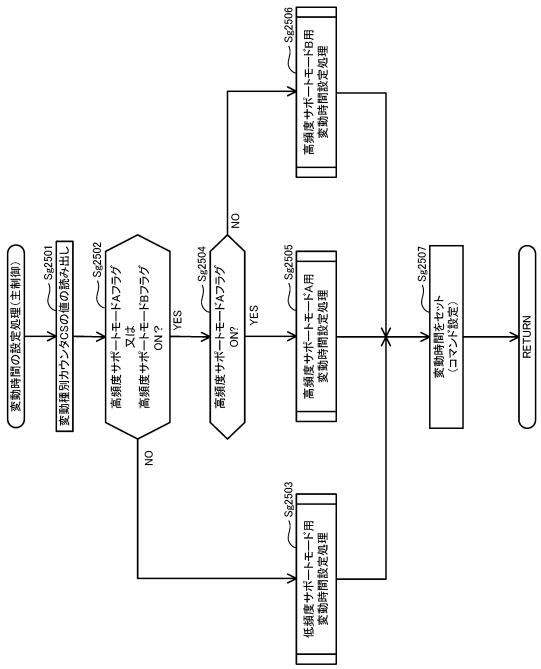
【図５９】



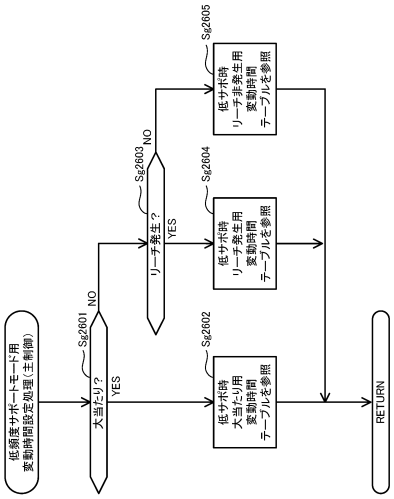
【図６０】



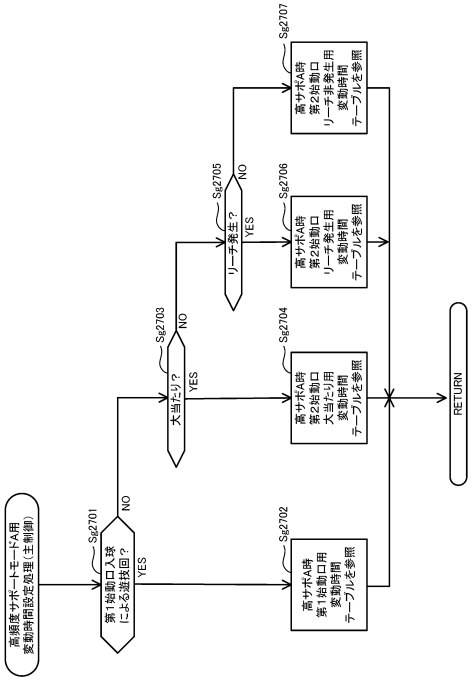
【図６１】



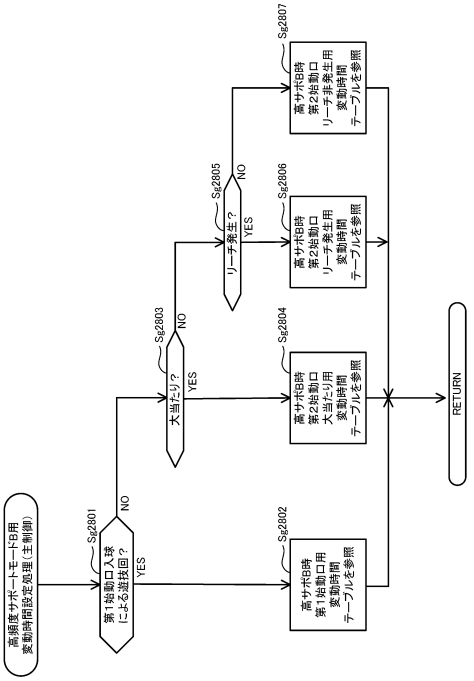
【図６２】



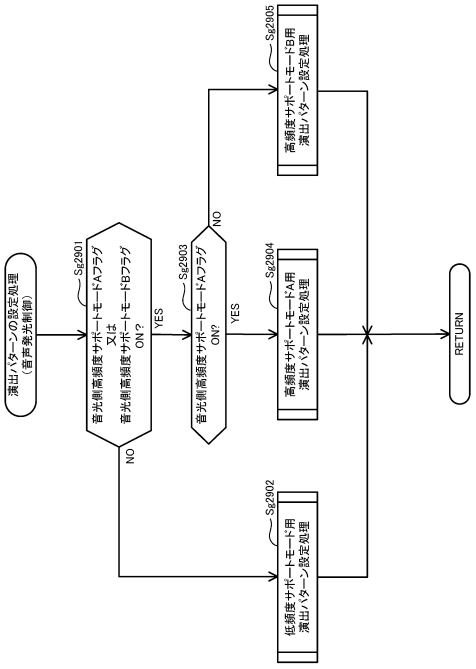
【図６３】



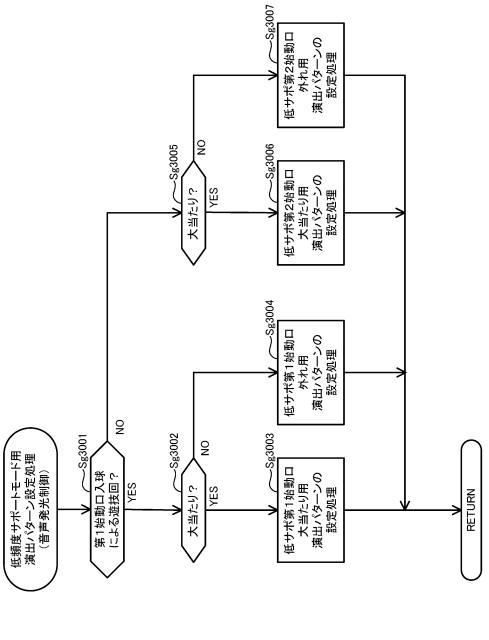
【図６４】



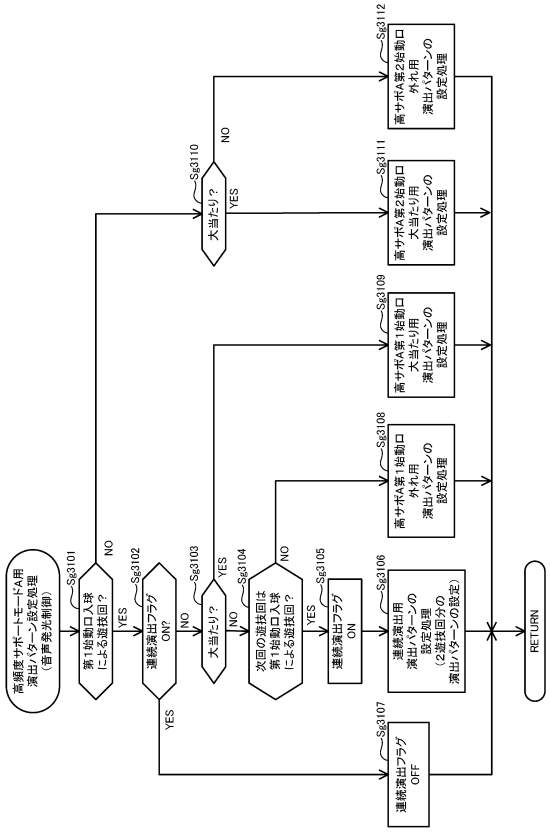
【図６５】



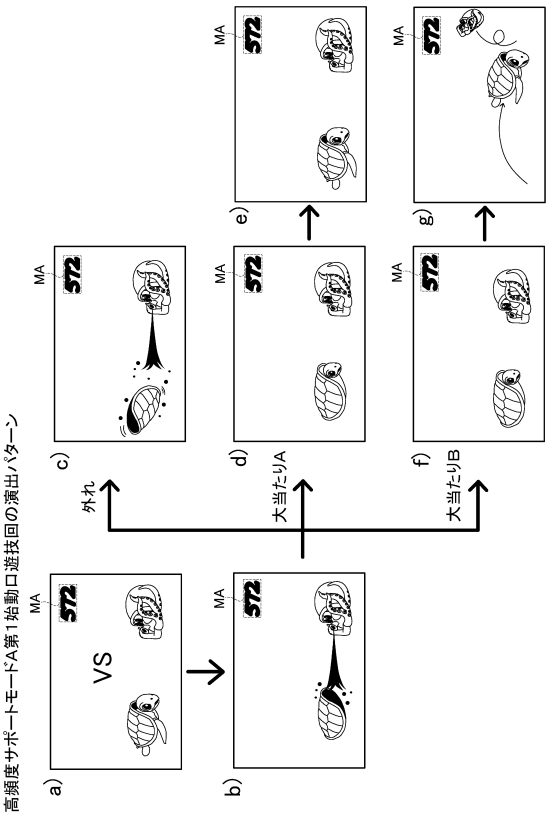
【図６６】



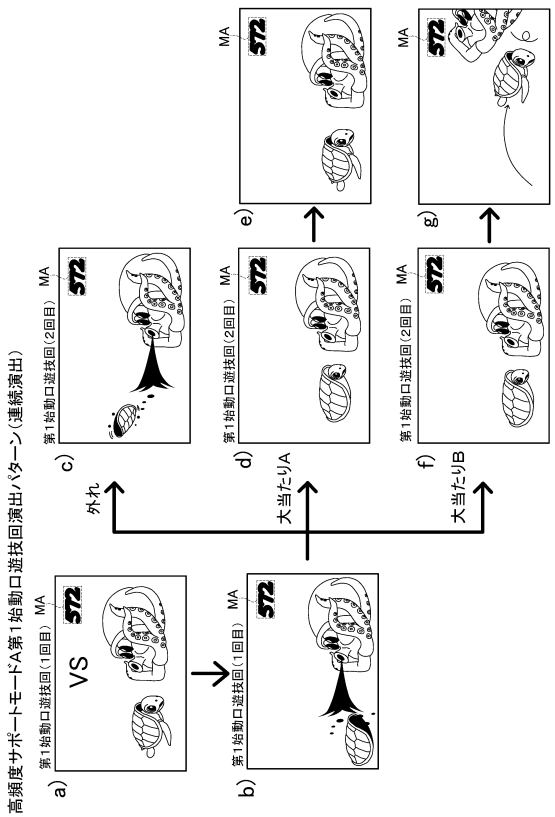
【図６７】



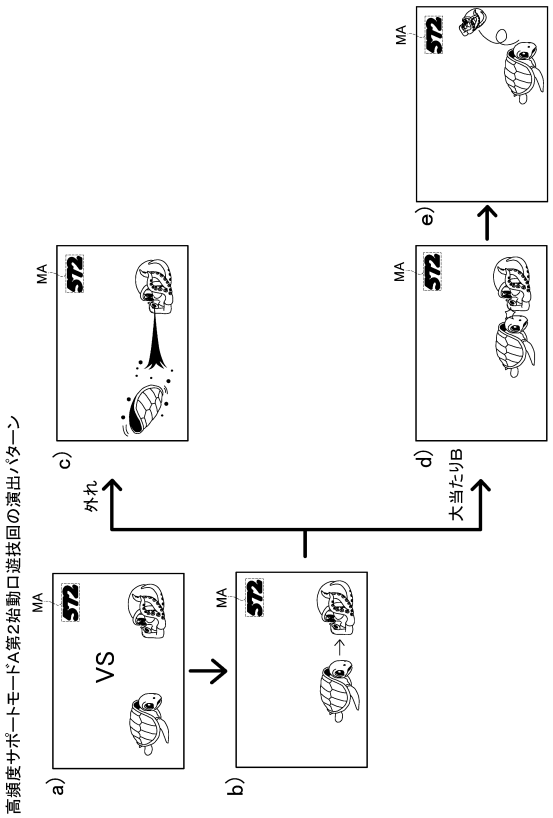
【図６８】



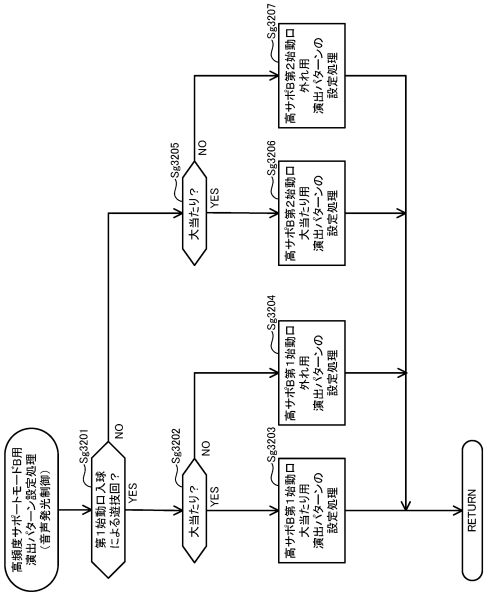
【図６９】



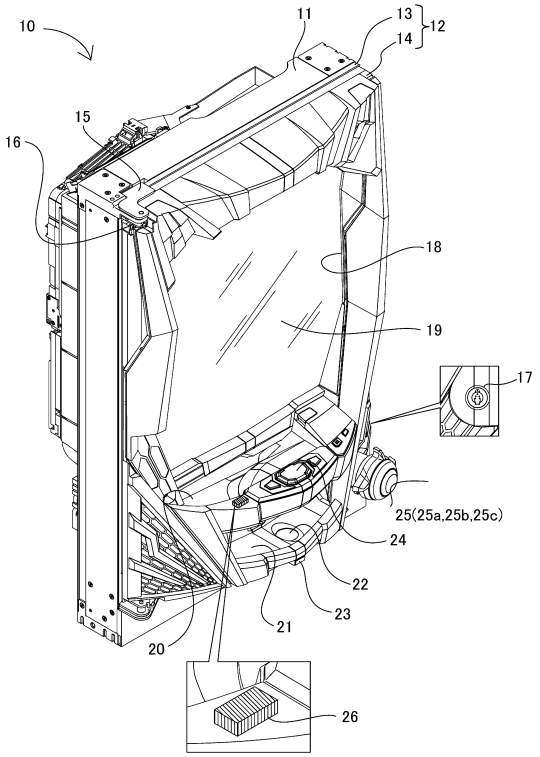
【図７０】



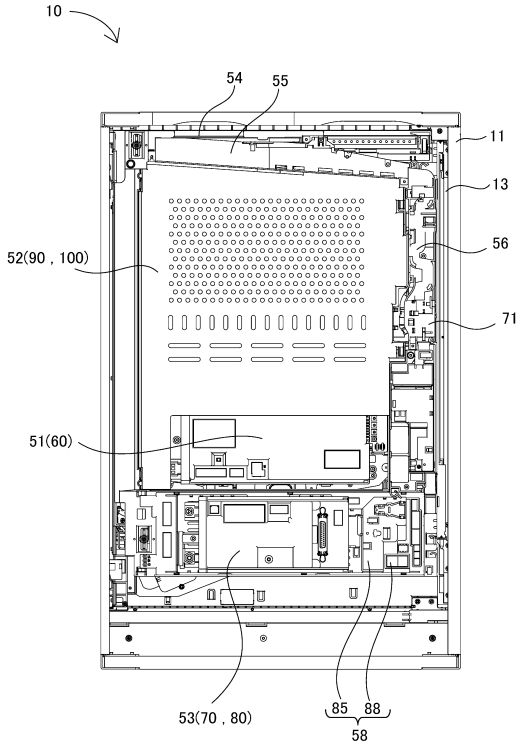
【図７１】



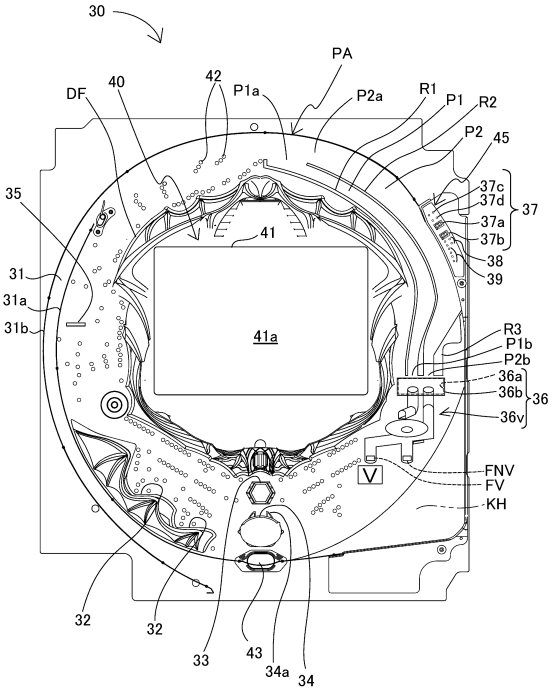
【図７２】



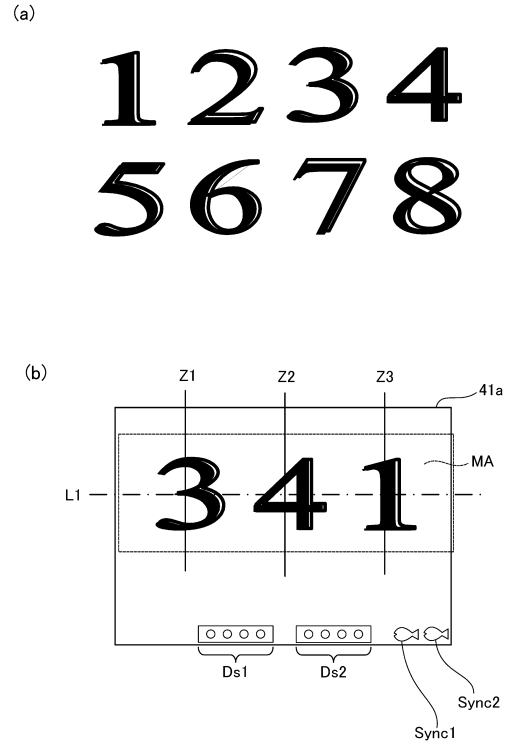
【図７３】



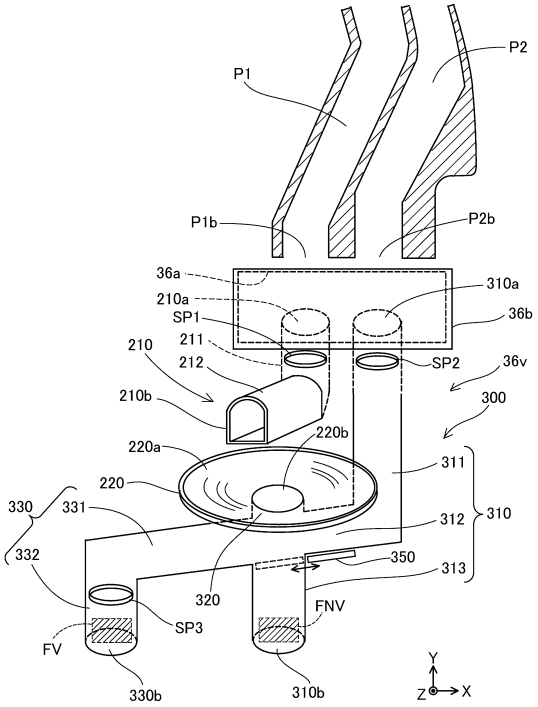
【図７４】



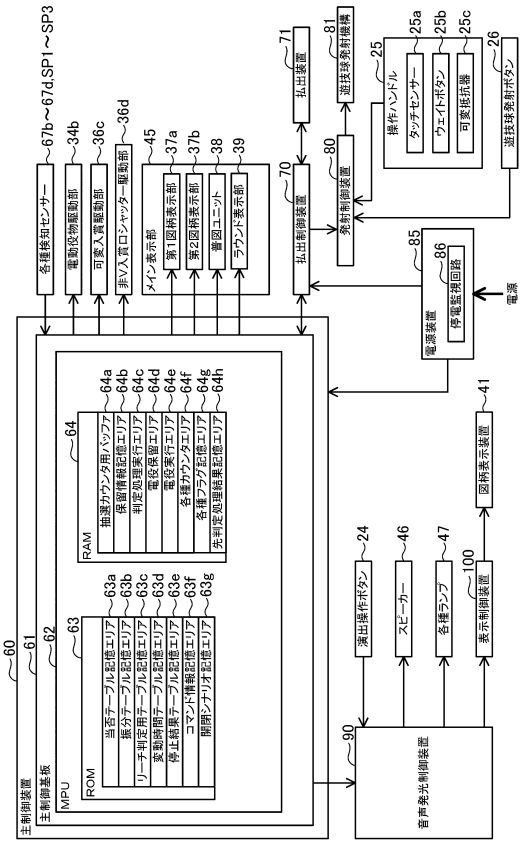
【図７５】



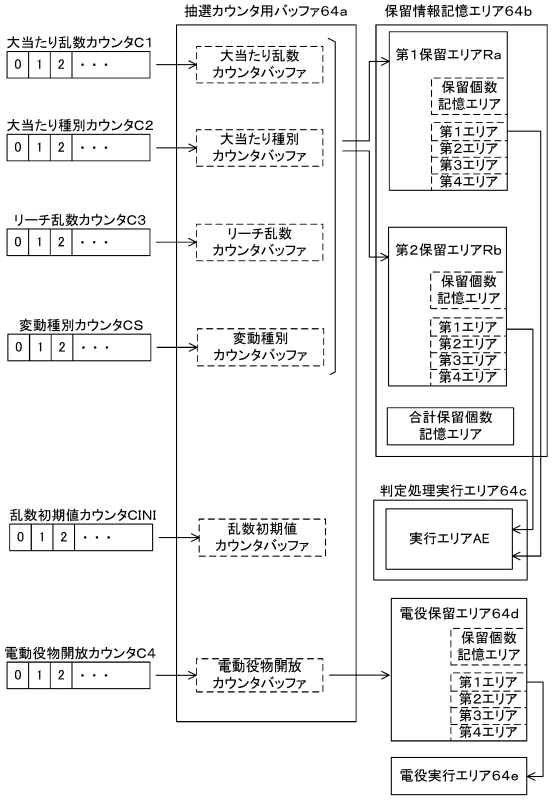
【図７６】



【図７７】



【図７８】



【図７９】

(a)

第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図８０】

(a)

第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図８１】

(a)

第１始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～27	8R第１種大当たり
28～39	8R第２種大当たり

(b)

第２始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～27	16R第１種大当たり
28～39	8R第２種大当たり

【図８２】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

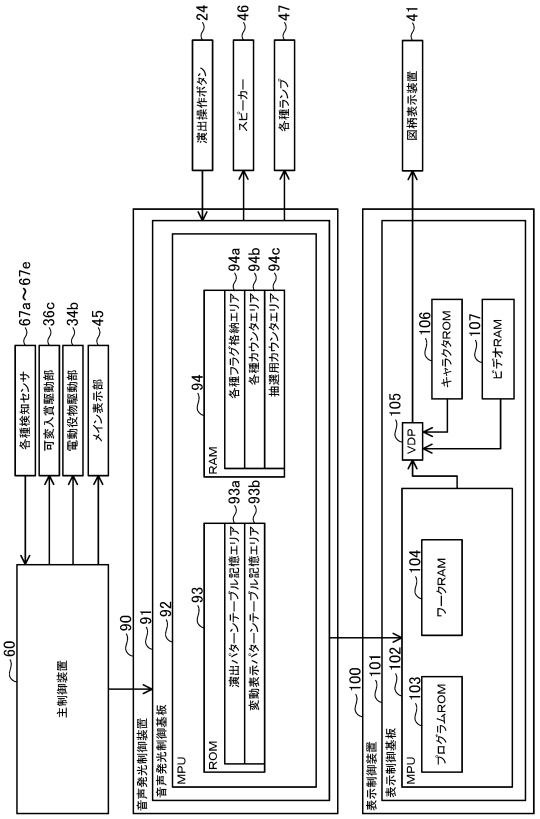
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

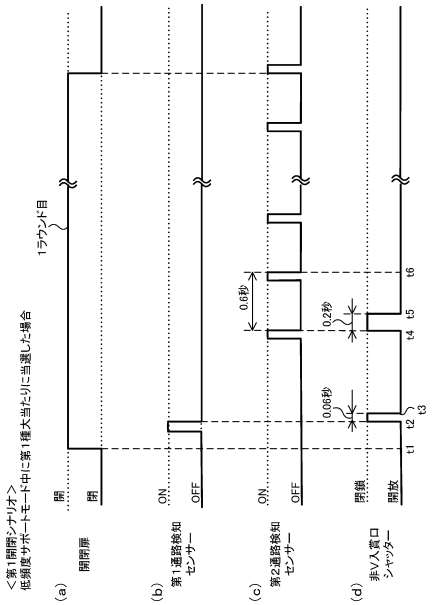
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

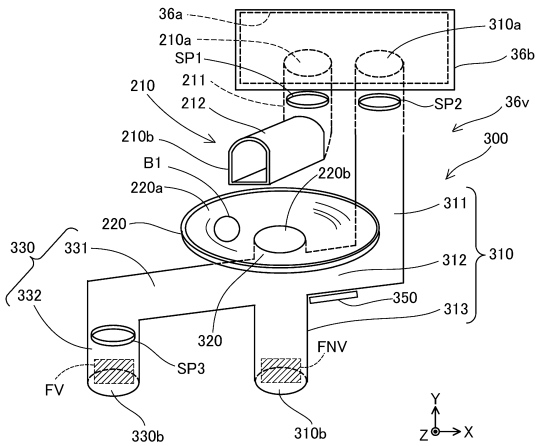
【図８３】



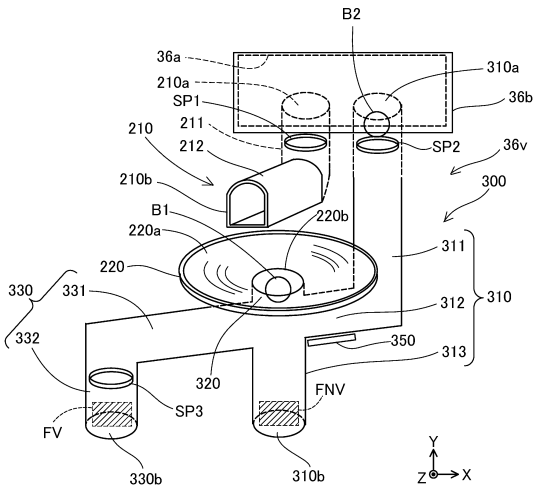
【図８４】



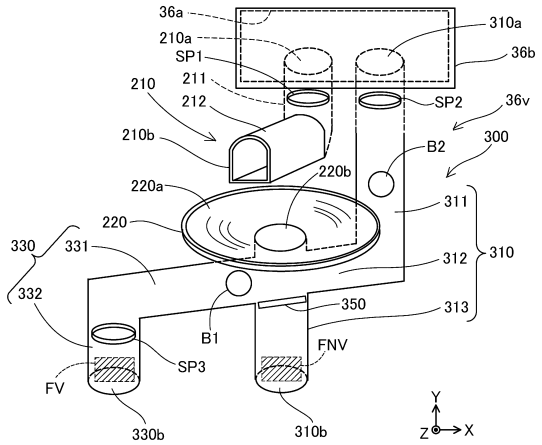
【図８５】



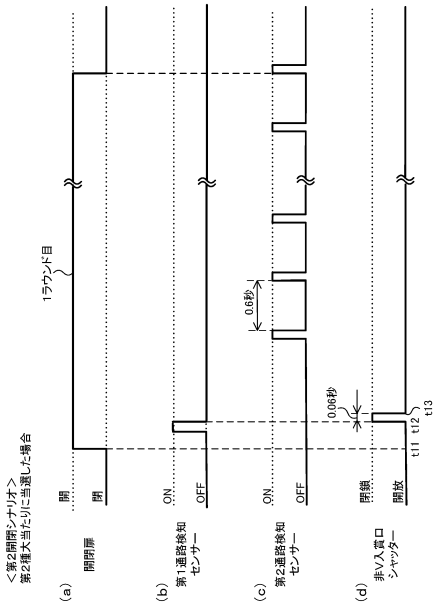
【図８６】



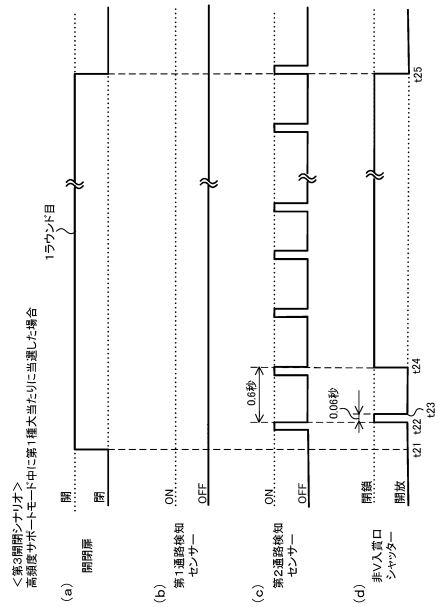
【図８７】



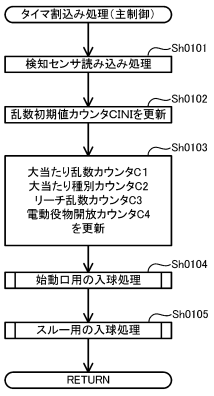
【図８８】



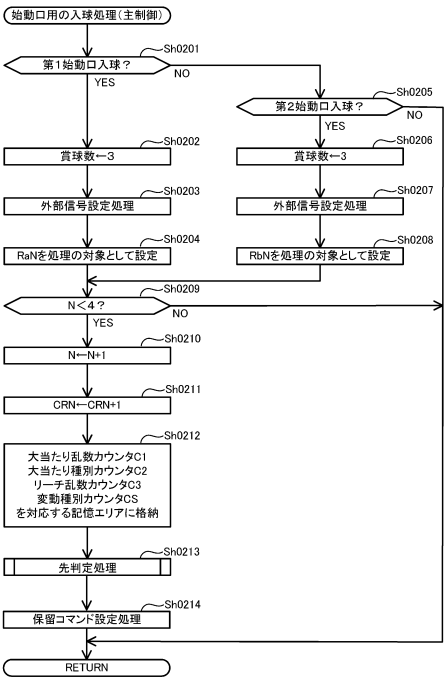
【図８９】



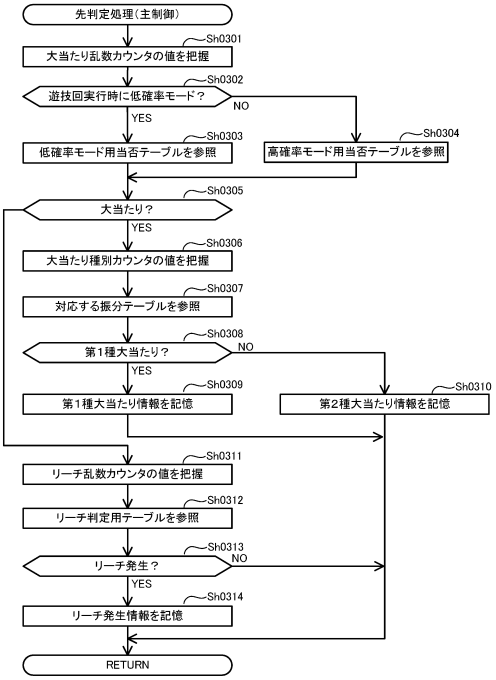
【図９０】



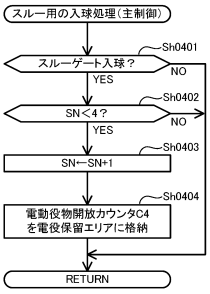
【図９１】



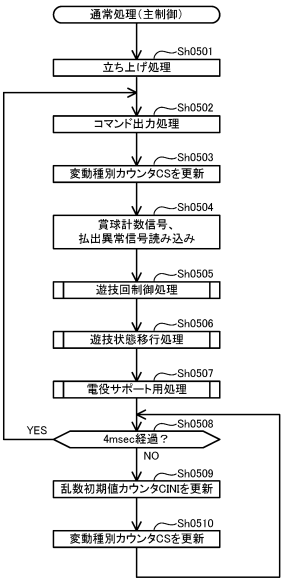
【図９２】



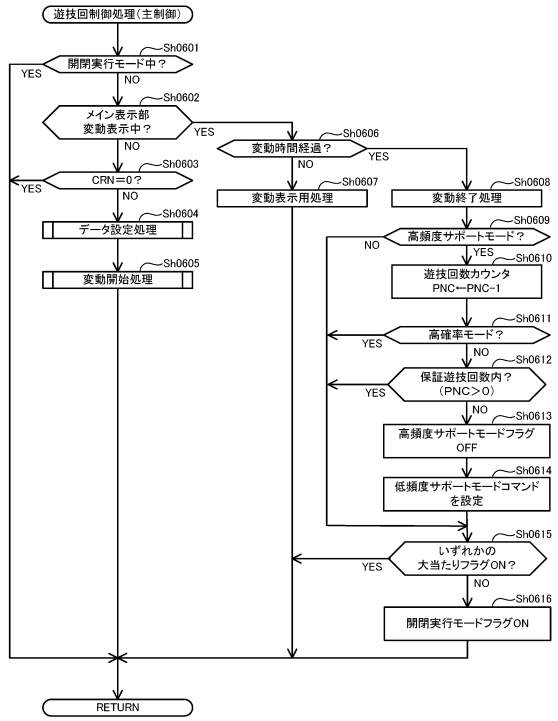
【図９３】



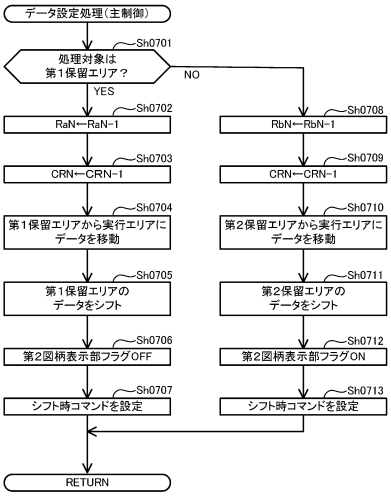
【図９４】



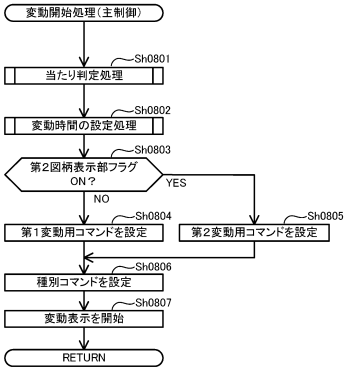
【図９５】



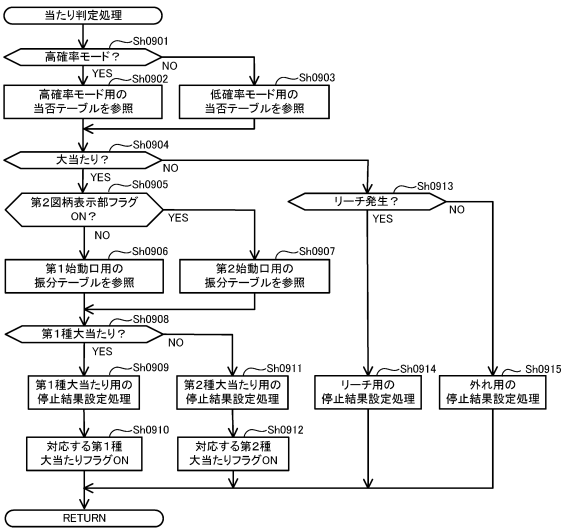
【図９６】



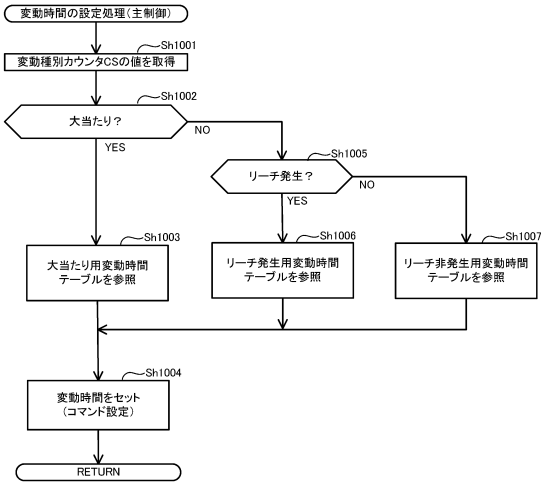
【図９７】



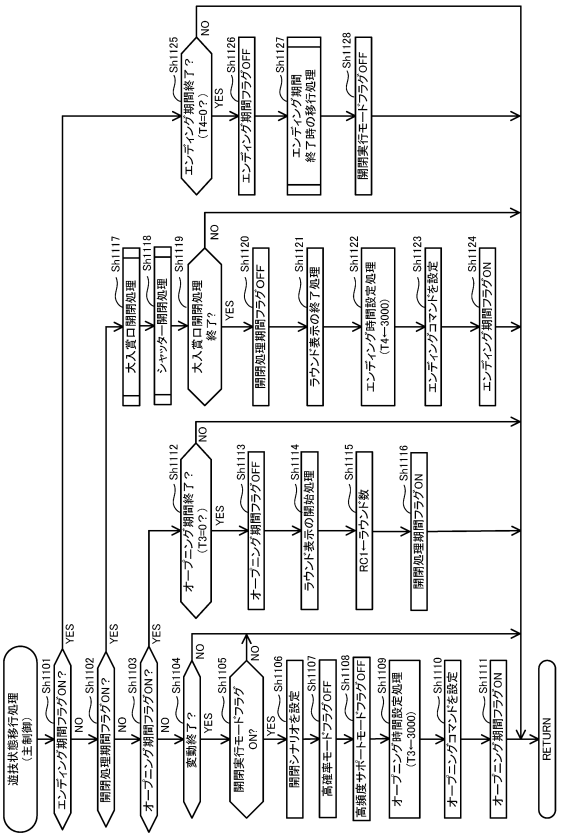
【図９８】



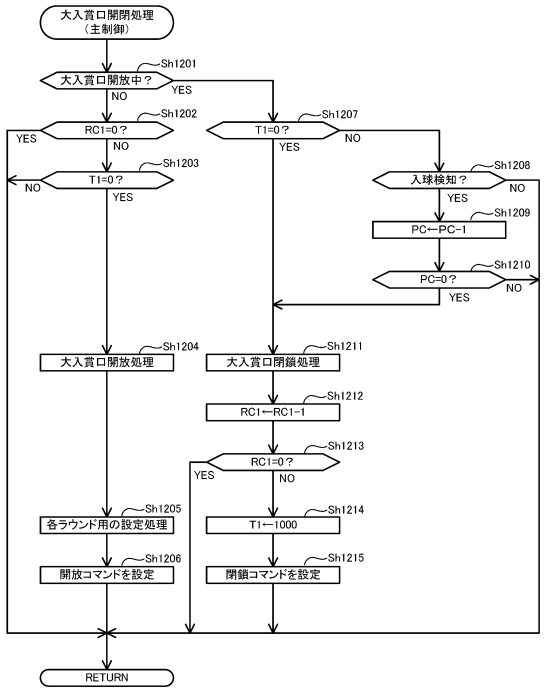
【図９９】



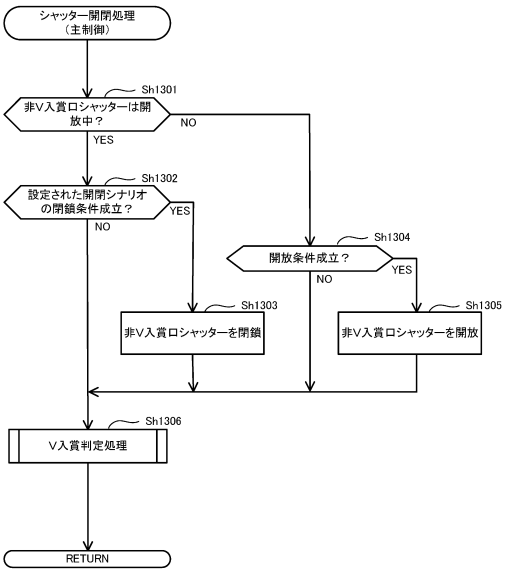
【図１００】



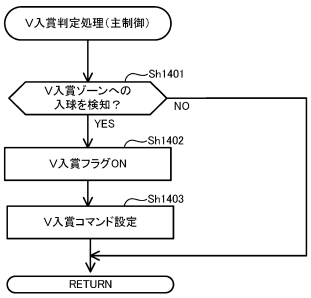
【図１０１】



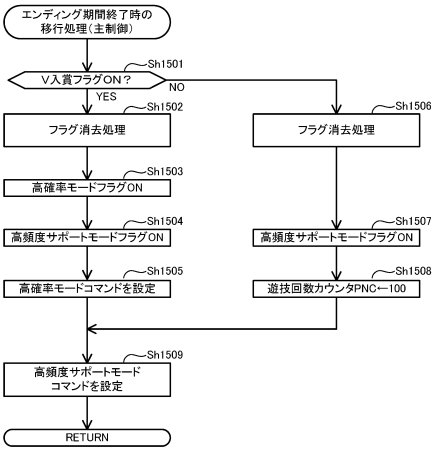
【図１０２】



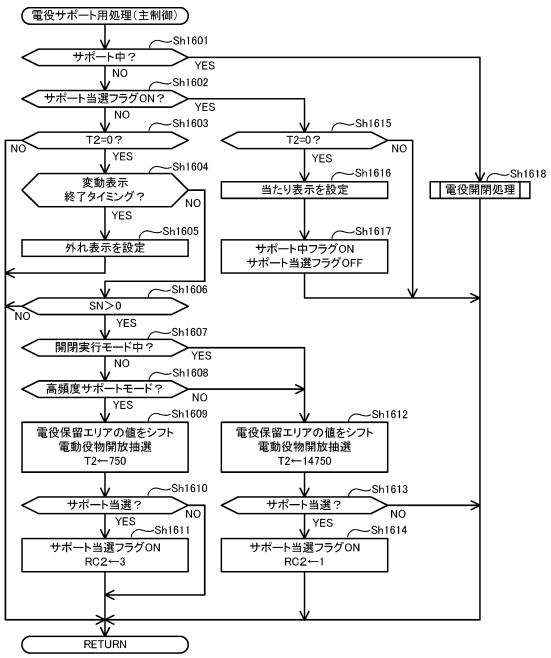
【図１０３】



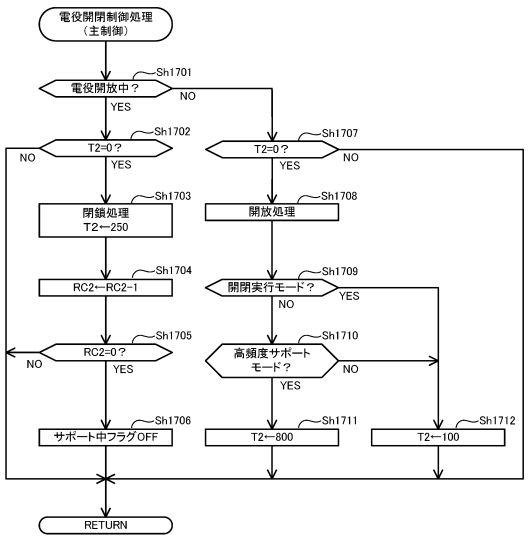
【図１０４】



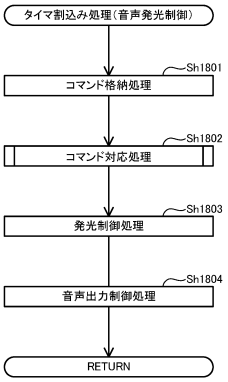
【図１０５】



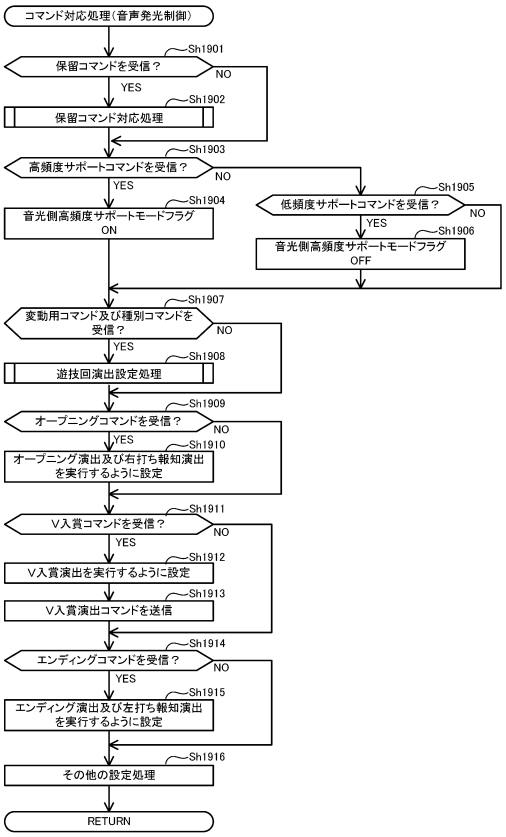
【図１０６】



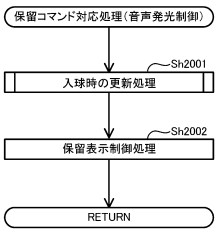
【図１０７】



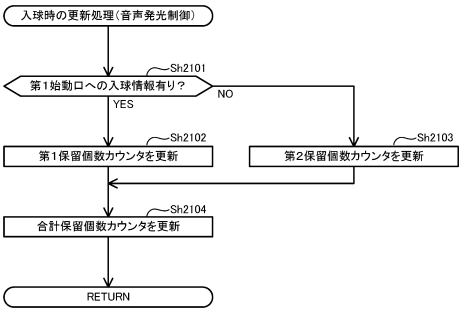
【図１０８】



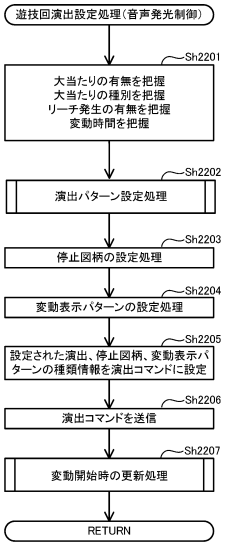
【図１０９】



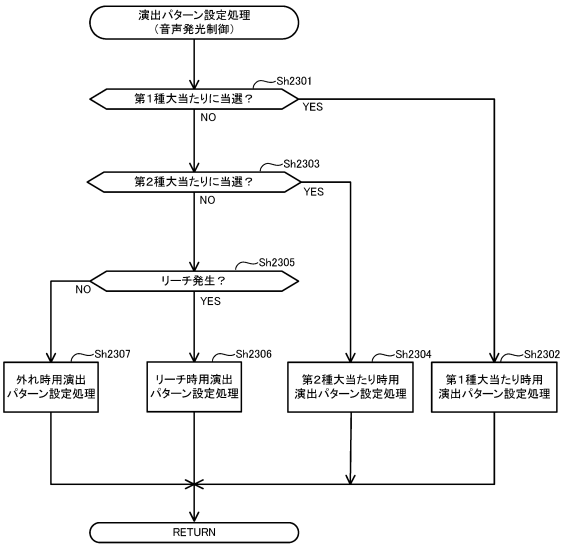
【図１１０】



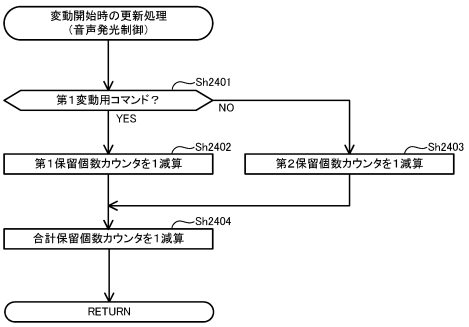
【図１１１】



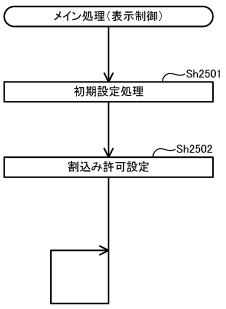
【図１１２】



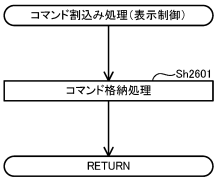
【図１１３】



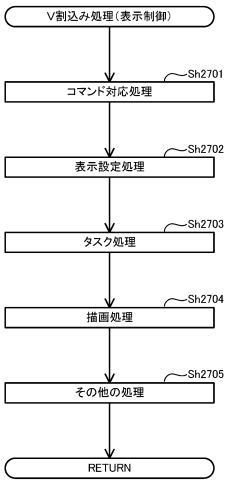
【図１１４】



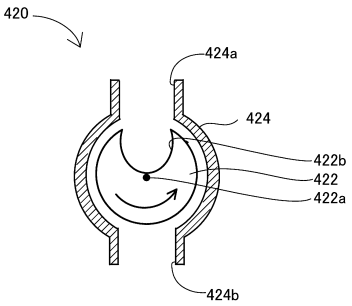
【図１１５】



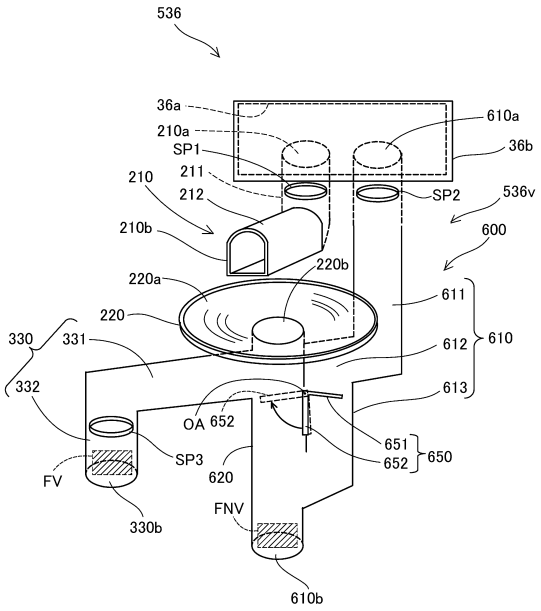
【図１１６】



【図１１７】



【図１１８】



【図１１９】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

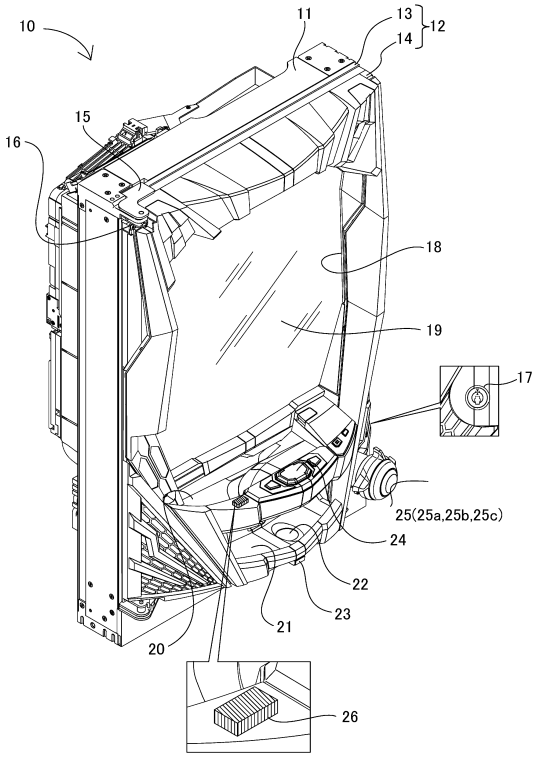
大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～27	8R第1種大当たり
28～39	8R第2種大当たり

(b)

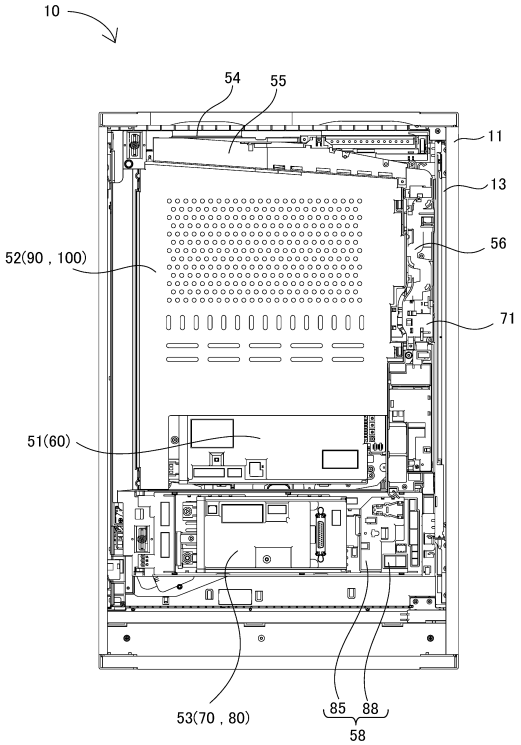
第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～27	16R第3種大当たり
28～39	8R第2種大当たり

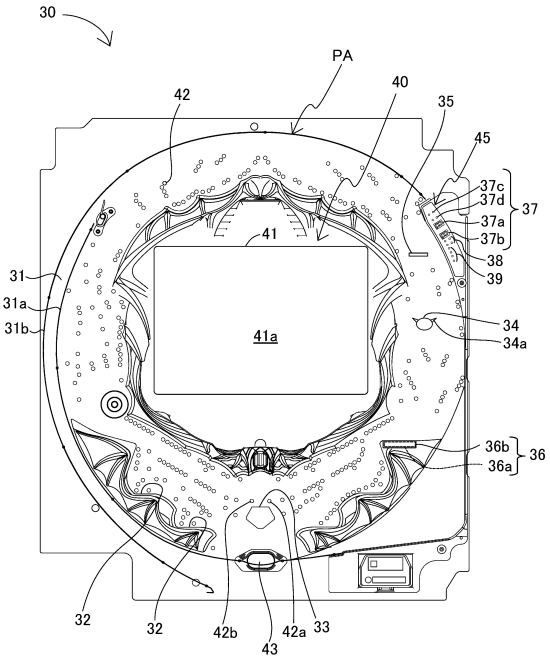
【図１２０】



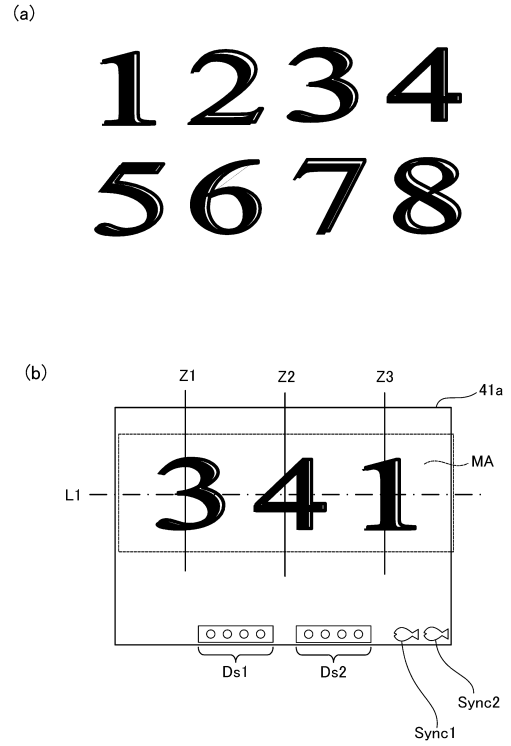
【図１２１】



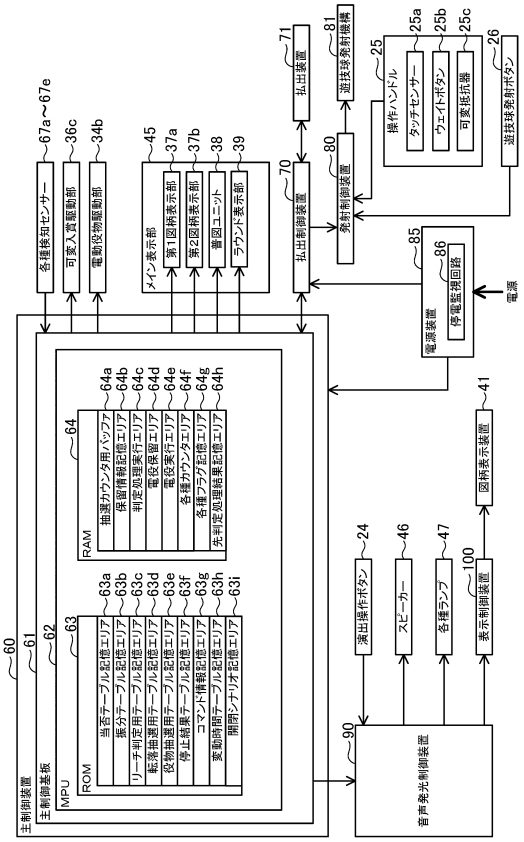
【図１２２】



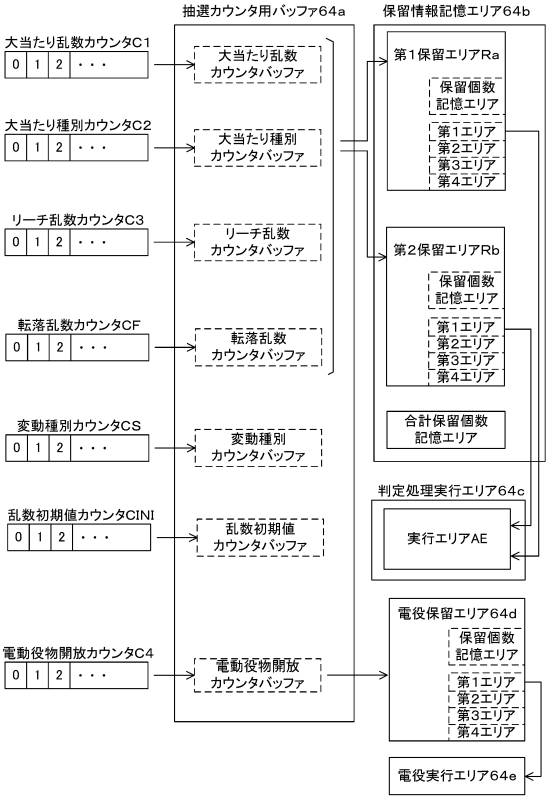
【図１２３】



【図１２４】



【図１２５】



【図１２６】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図１２７】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～39	16R確変大当たり
40～64	8R確変大当たり
65～89	16R通常大当たり
90～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～99	8R通常大当たり

【図１２８】

転落抽選用当否テーブル

転落乱数カウンタCF (0～99)	転落抽選結果
0～2	当選(転落)
3～99	外れ(継続)

【図１２９】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

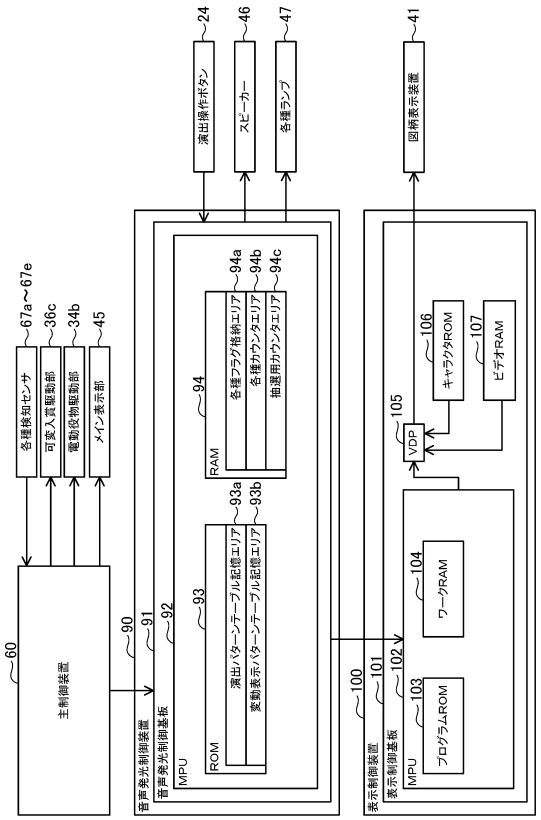
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

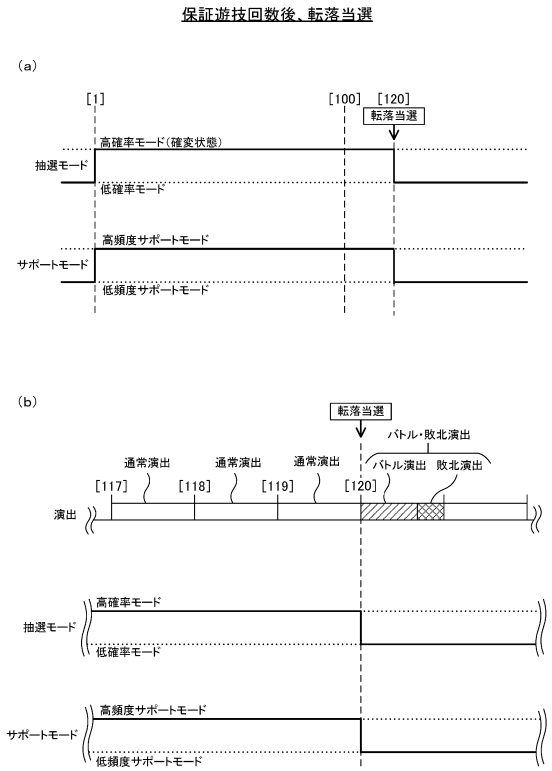
電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

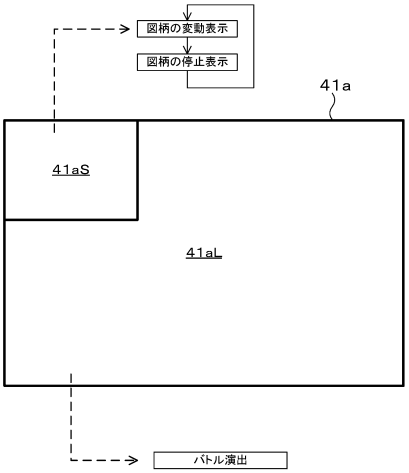
【図１３０】



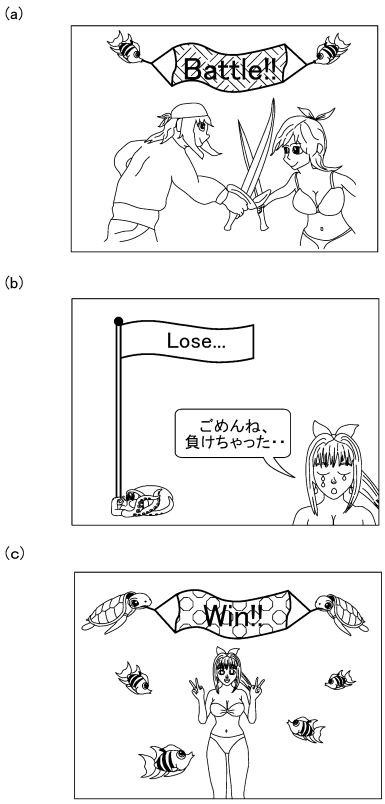
【図１３１】



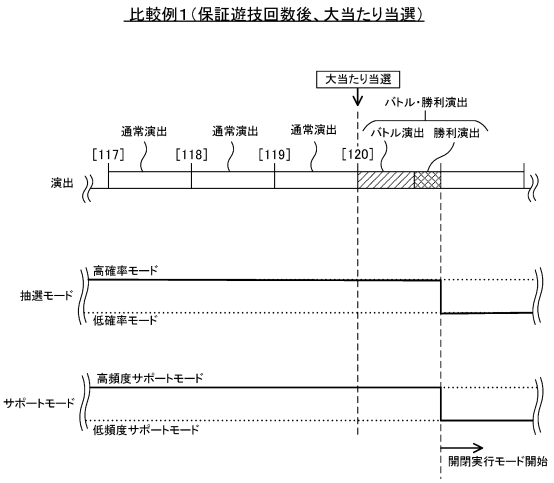
【図１３２】



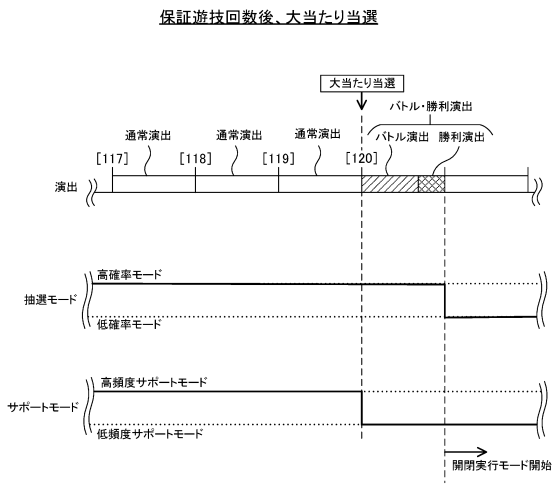
【図１３３】



【図１３４】



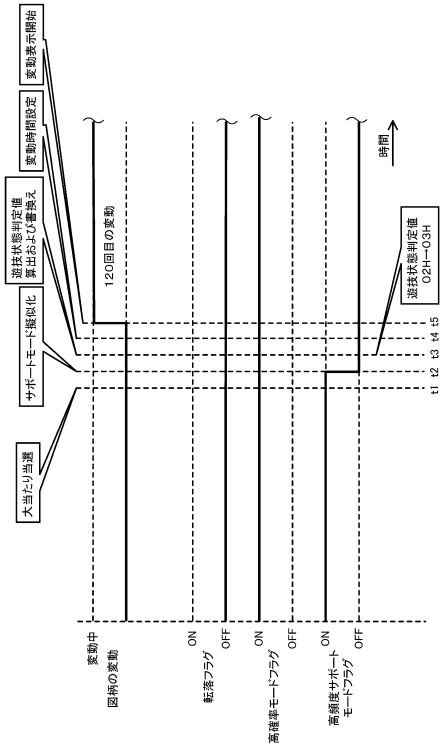
【図１３５】



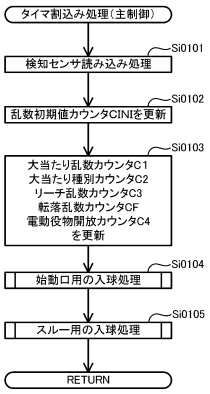
【図１３６】

転落フラグ	高確率モードフラグ	高頻度サポートモードフラグ	遊技状態判定値	遊技状態判定値の算出時における遊技状態
00H	00H	00H	00H	低確率低頻度状態（通常状態）
00H	00H	01H	01H	低確率高頻度状態（時短状態）
00H	02H	00H	02H	高確率低頻度状態（潜伏確変状態）
00H	02H	01H	03H	高確率高頻度状態（確変状態）
10H	00H	01H	11H	保証遊技回数内の転落による低確率高頻度状態（転落時短状態）
10H	00H	00H	10H	保証遊技回数後の転落による低確率低頻度状態（転落通常状態）

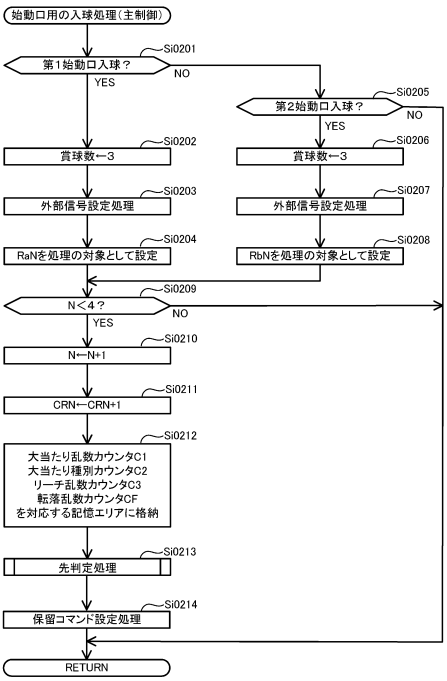
【図１３７】



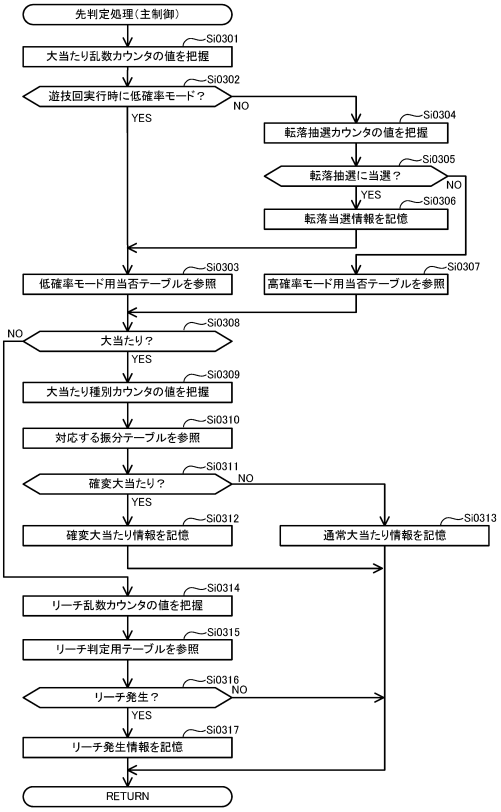
【図１３８】



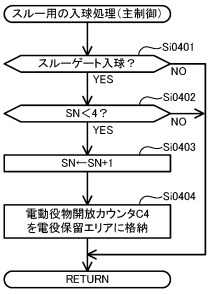
【図１３９】



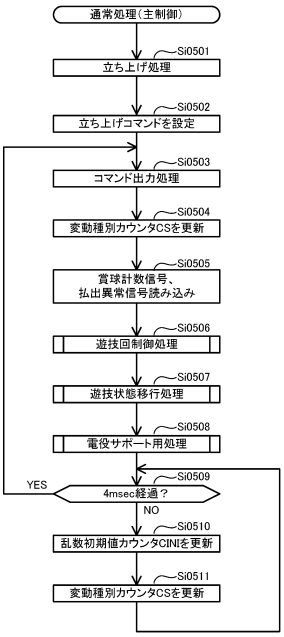
【図１４０】



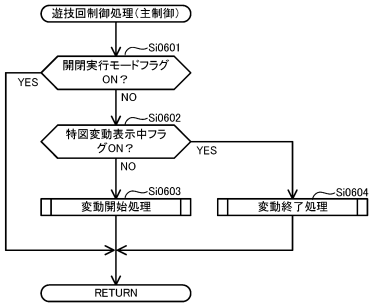
【図１４１】



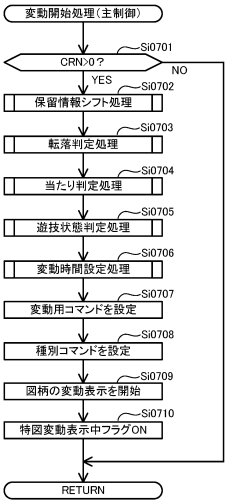
【図１４２】



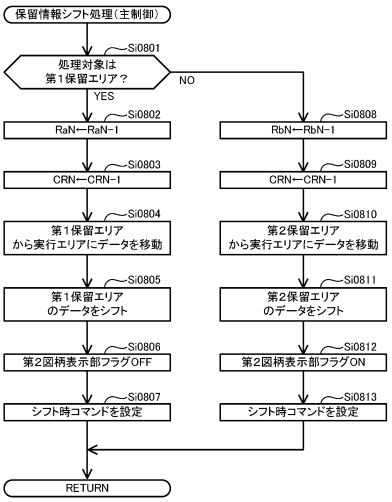
【図１４３】



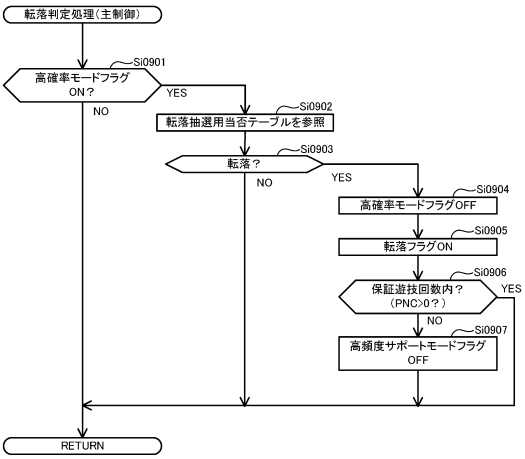
【図１４４】



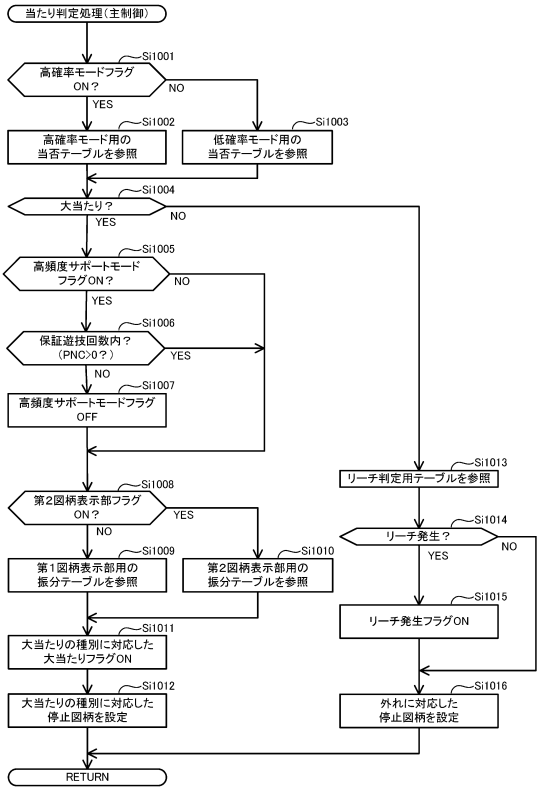
【図１４５】



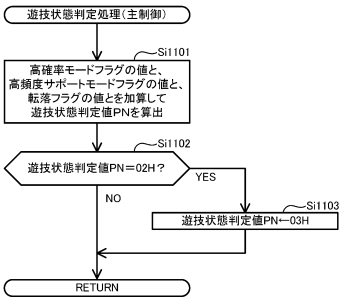
【図１４６】



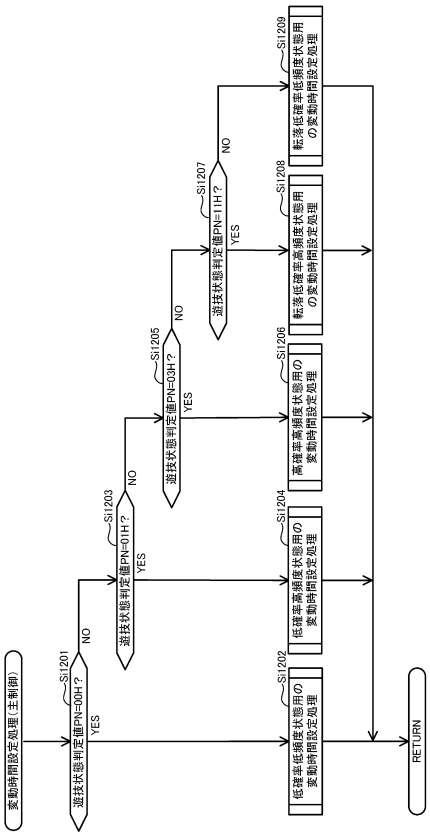
【図１４７】



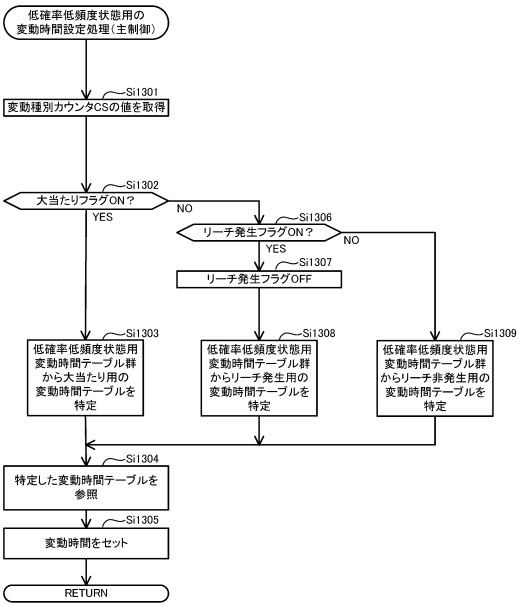
【図１４８】



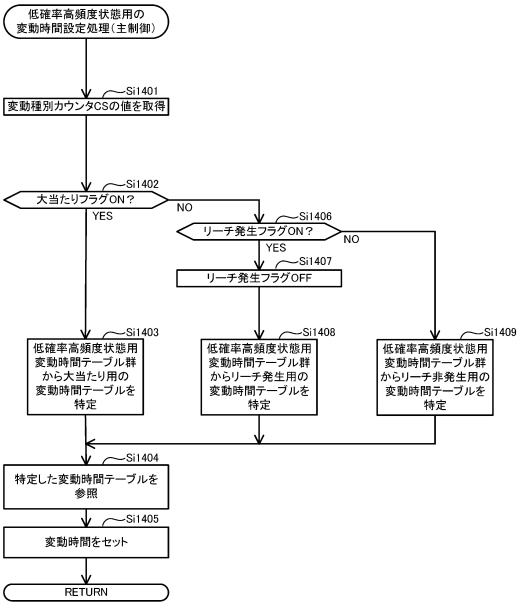
【図１４９】



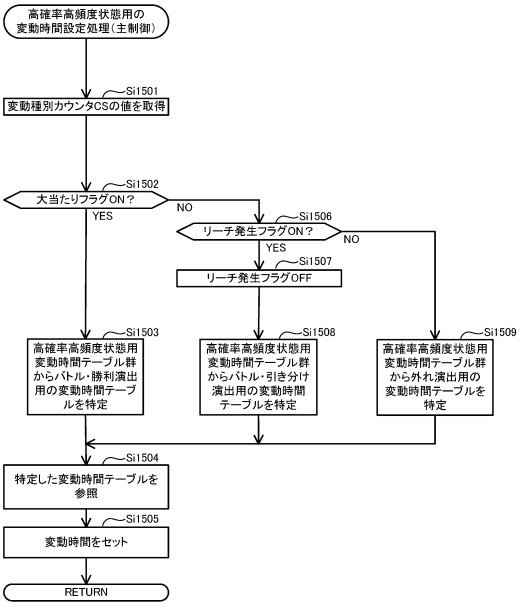
【図１５０】



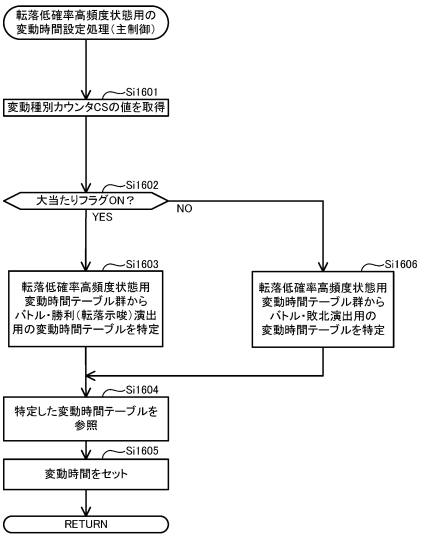
【図１５１】



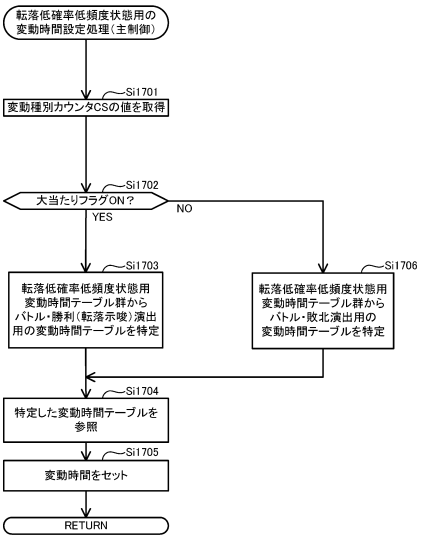
【図１５２】



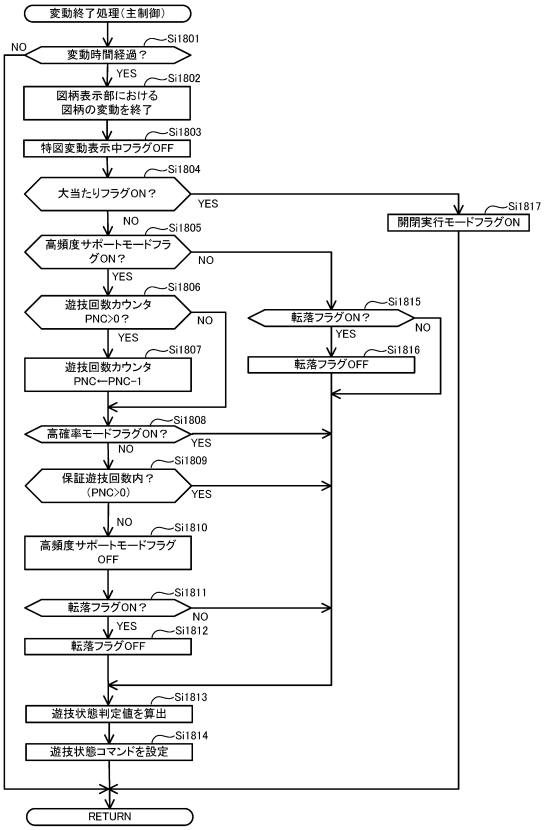
【図１５３】



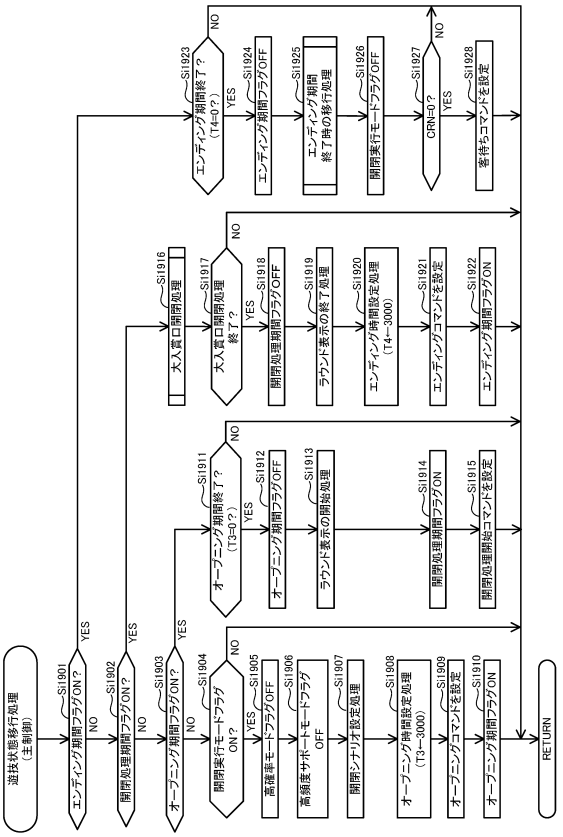
【図１５４】



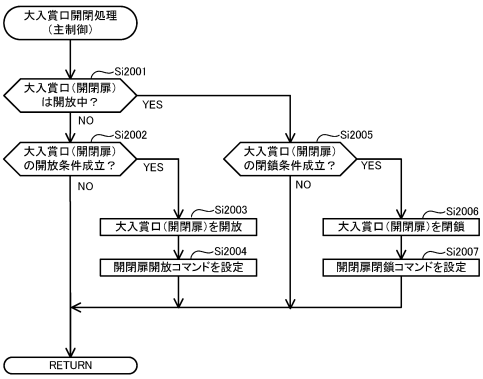
【図１５５】



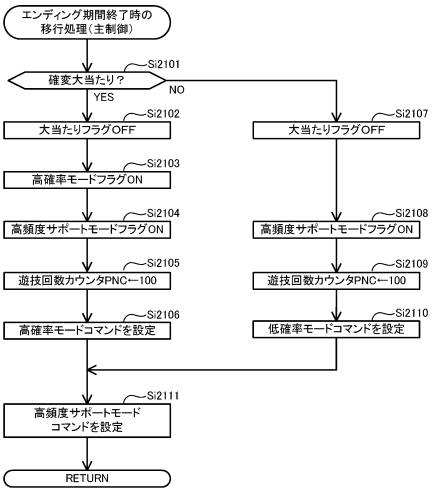
【図１５６】



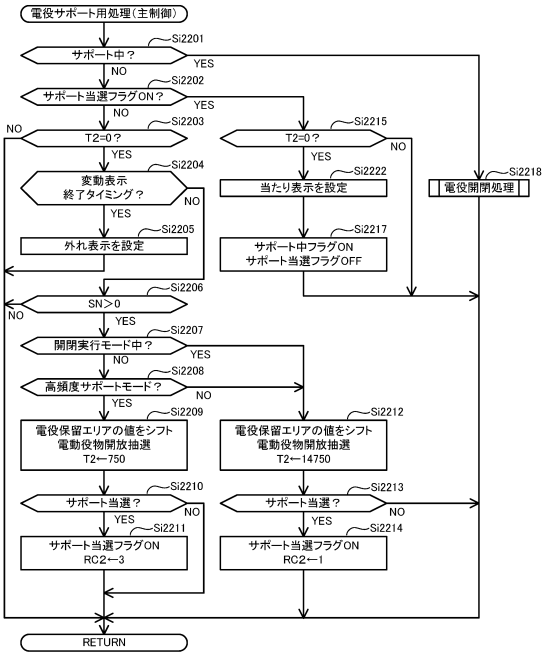
【図１５７】



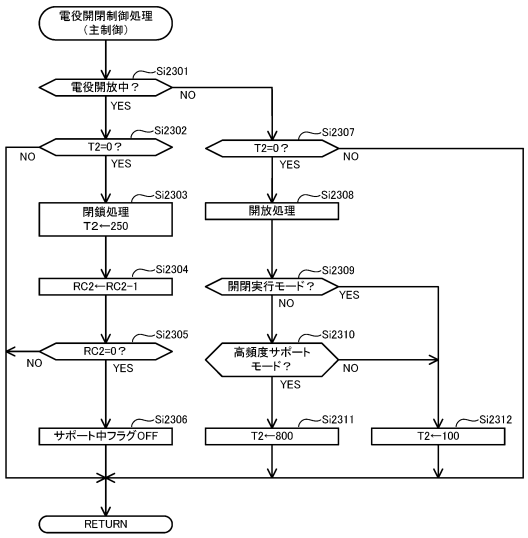
【図１５８】



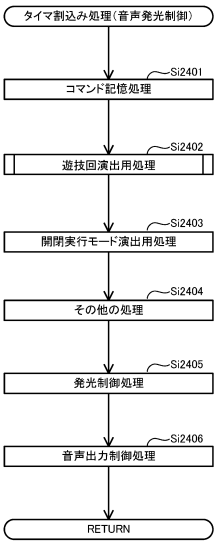
【図１５９】



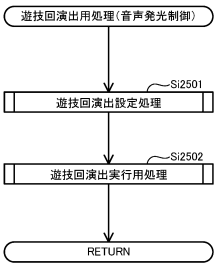
【図１６０】



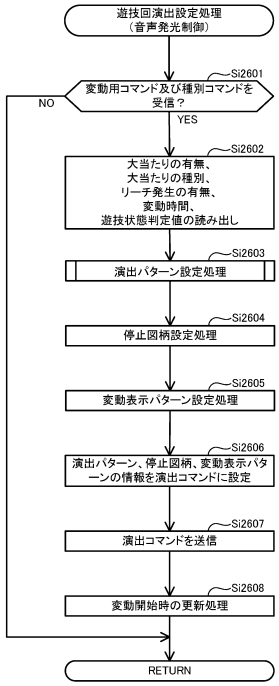
【図１６１】



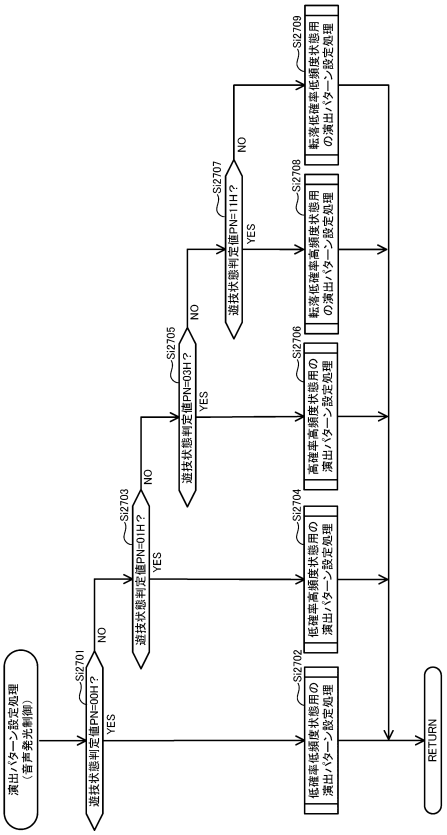
【図１６２】



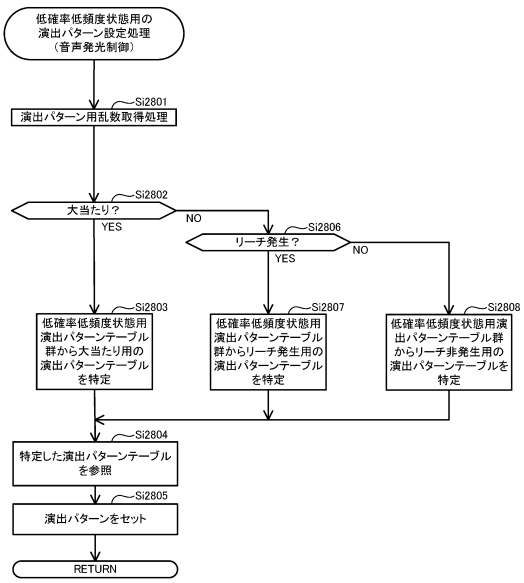
【図１６３】



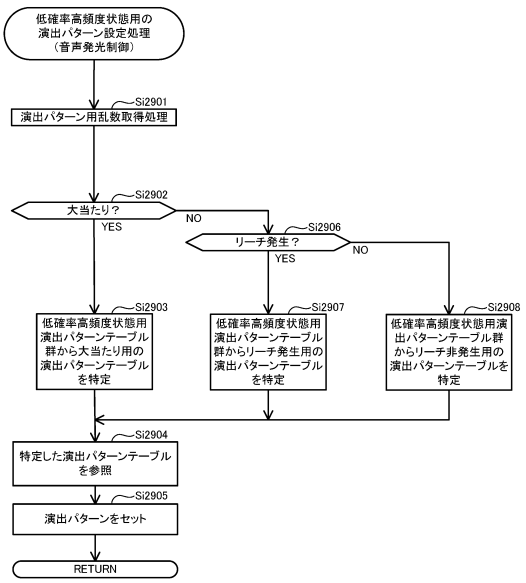
【図１６４】



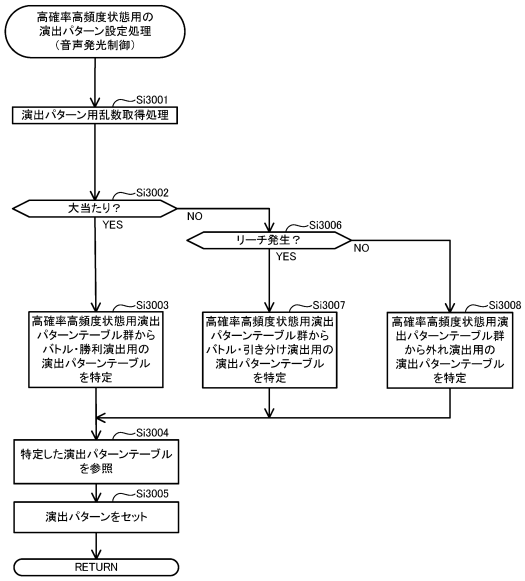
【図１６５】



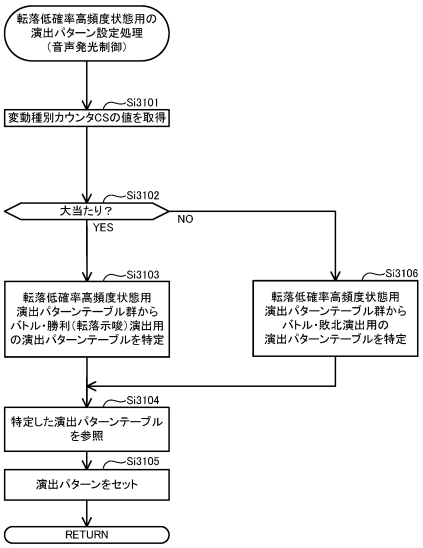
【図１６６】



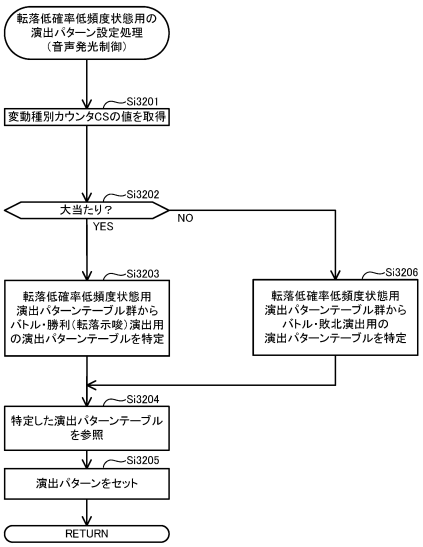
【図１６７】



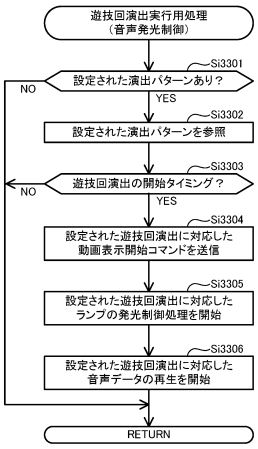
【図１６８】



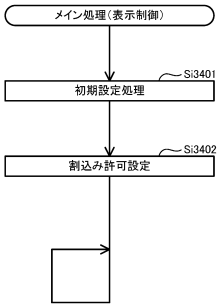
【図１６９】



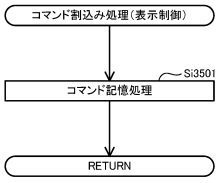
【図１７０】



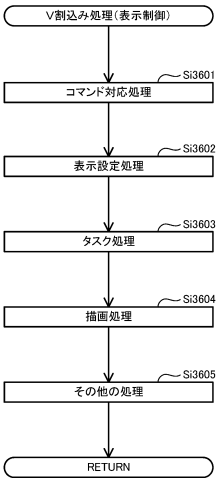
【図１７１】



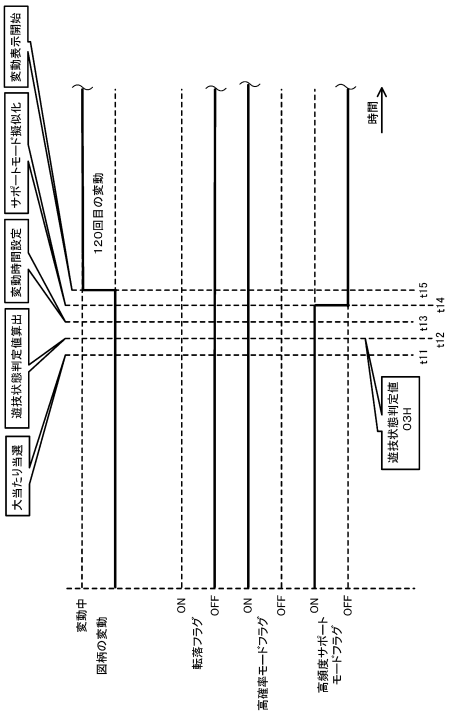
【図１７２】



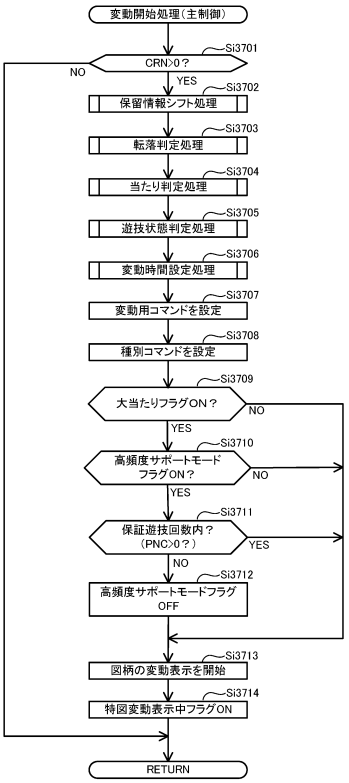
【図１７３】



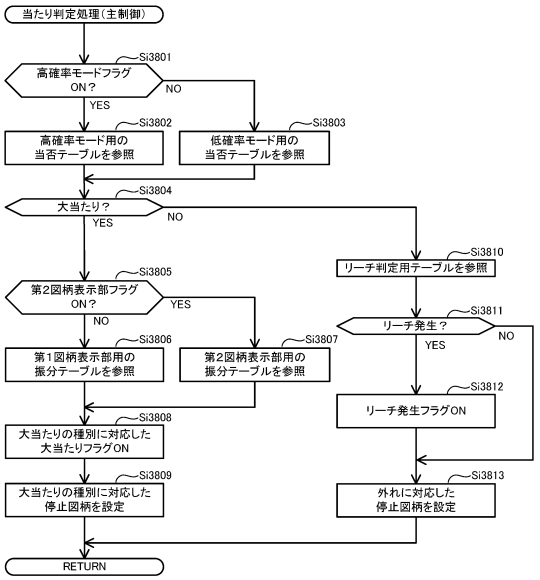
【図１７４】



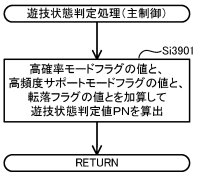
【図１７５】



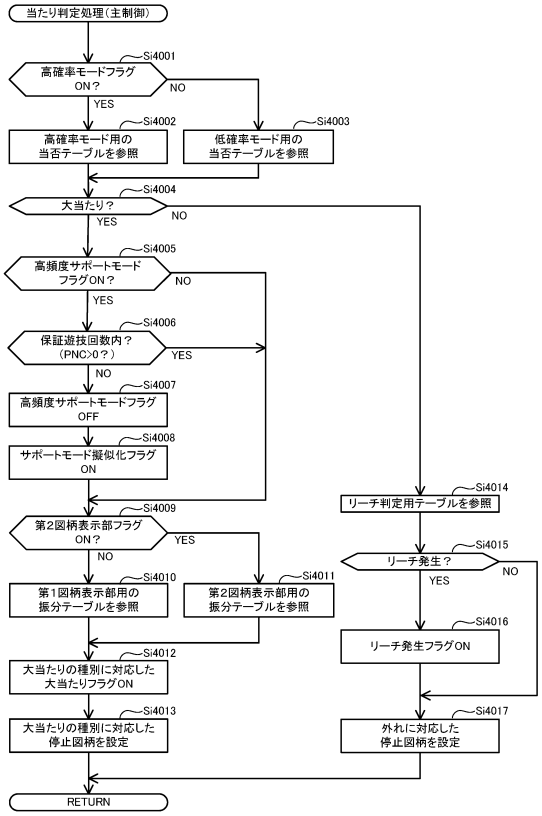
【図１７６】



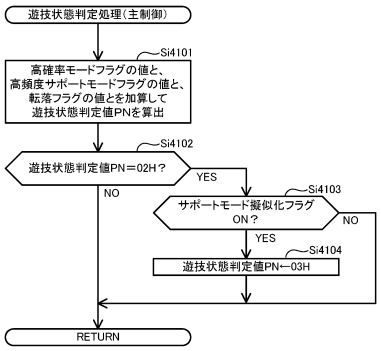
【図１７７】



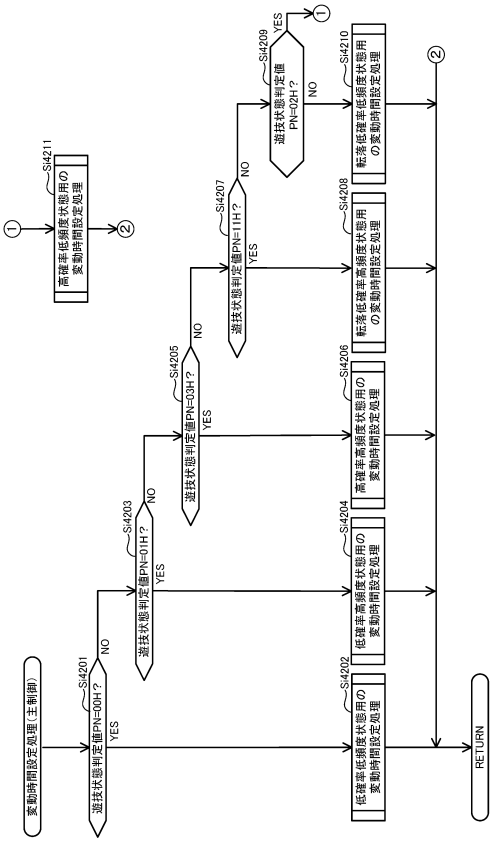
【図１７８】



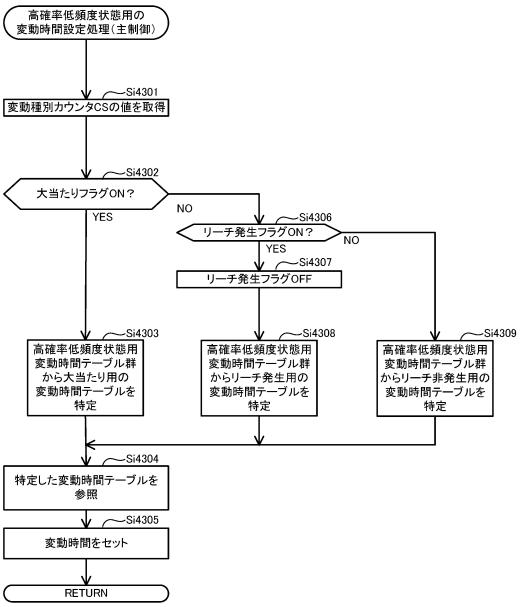
【図１７９】



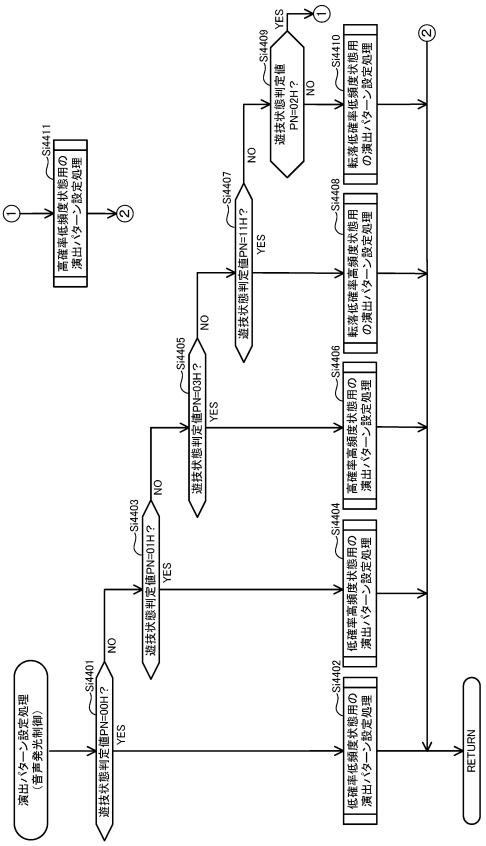
【図１８０】



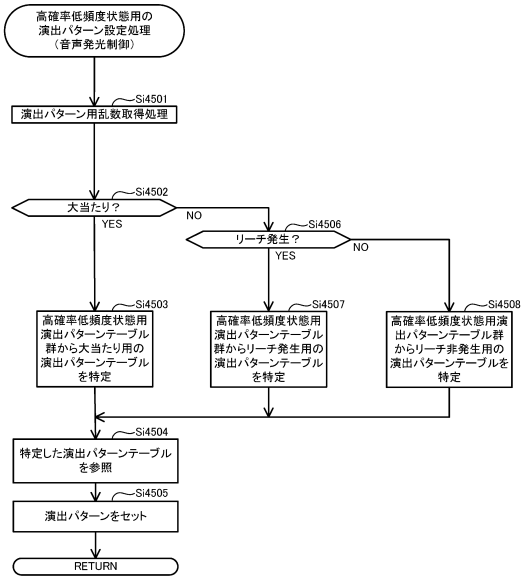
【図１８１】



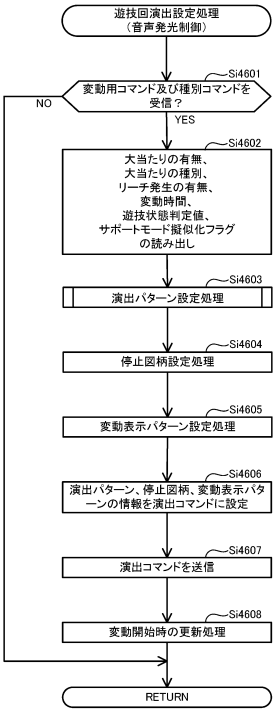
【図１８２】



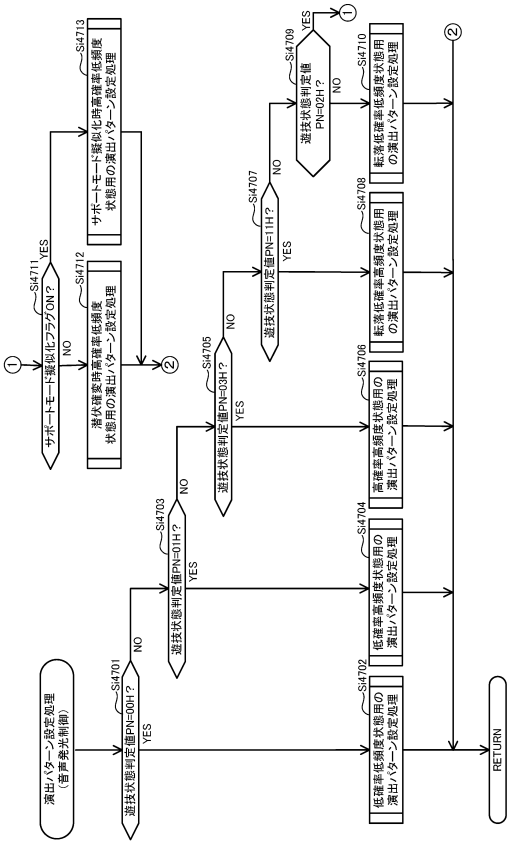
【図１８３】



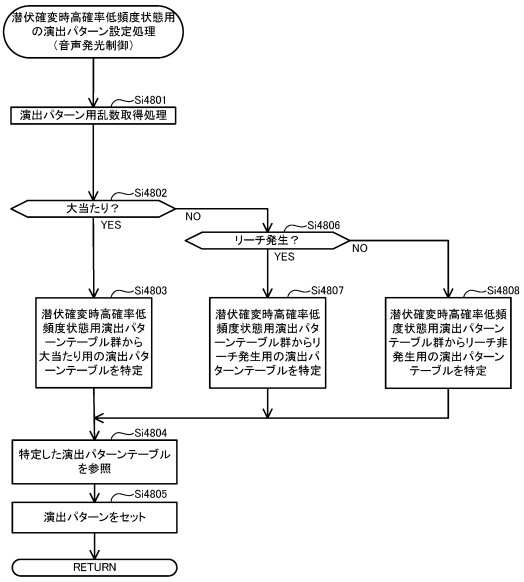
【図１８４】



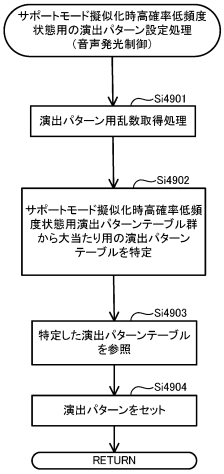
【図１８５】



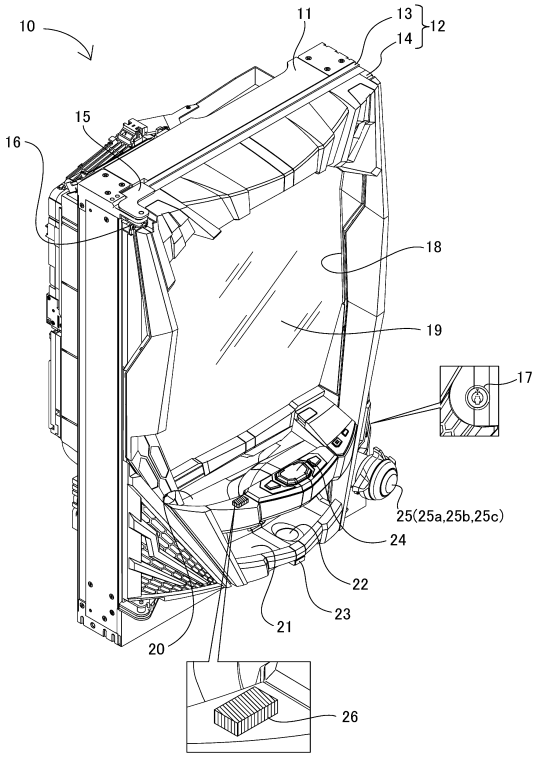
【図１８６】



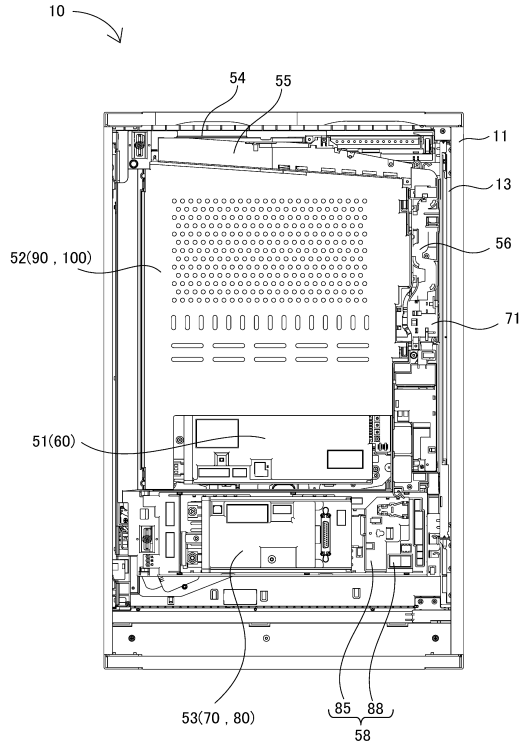
【図１８７】



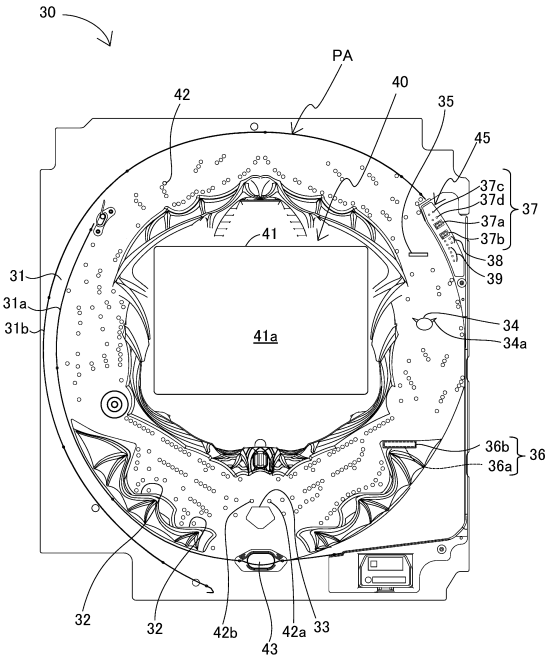
【図１８８】



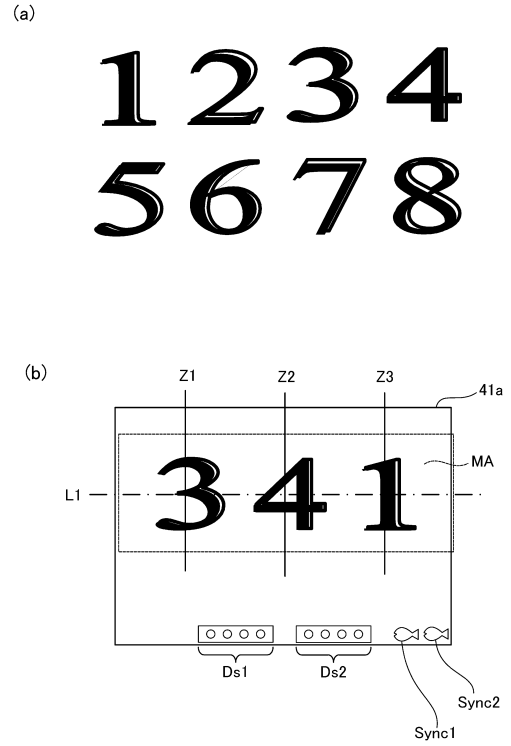
【図１８９】



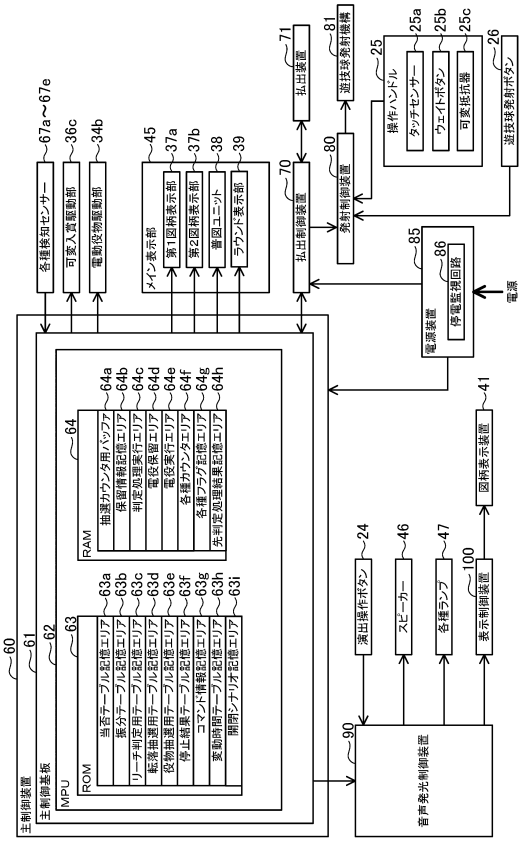
【図１９０】



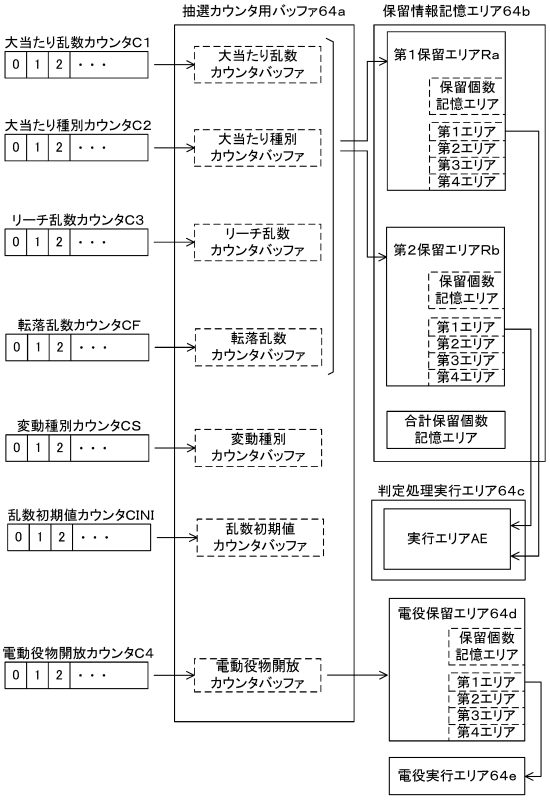
【図１９１】



【図１９２】



【図１９３】



【図１９４】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図１９５】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～9	16R確変大当たり
10～64	8R確変大当たり
65～74	16R通常大当たり
75～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～99	8R通常大当たり

【図１９６】

転落抽選用当否テーブル

転落乱数カウンタCF（0～199）	転落抽選結果
0～1	当選（転落）
2～199	外れ（非転落）

【図１９７】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

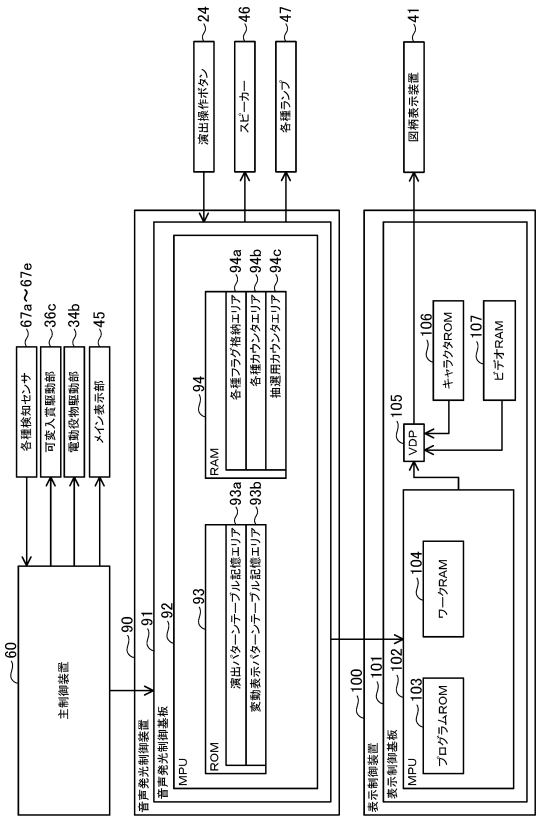
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

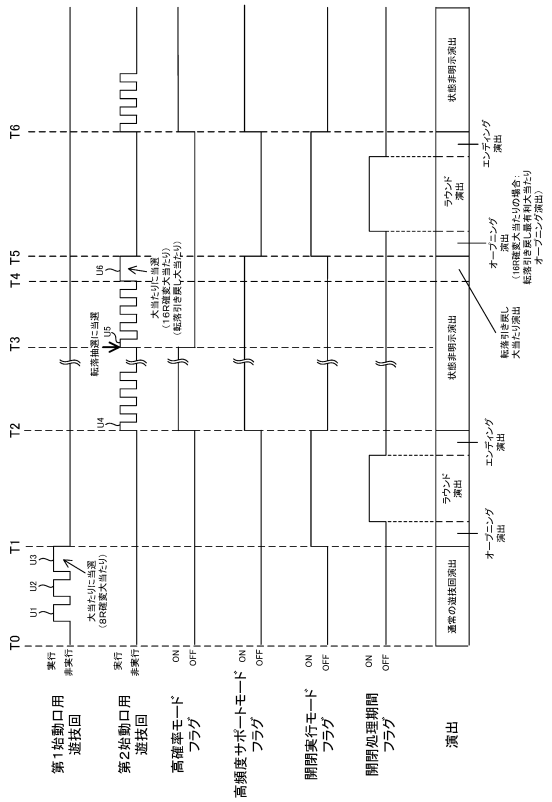
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

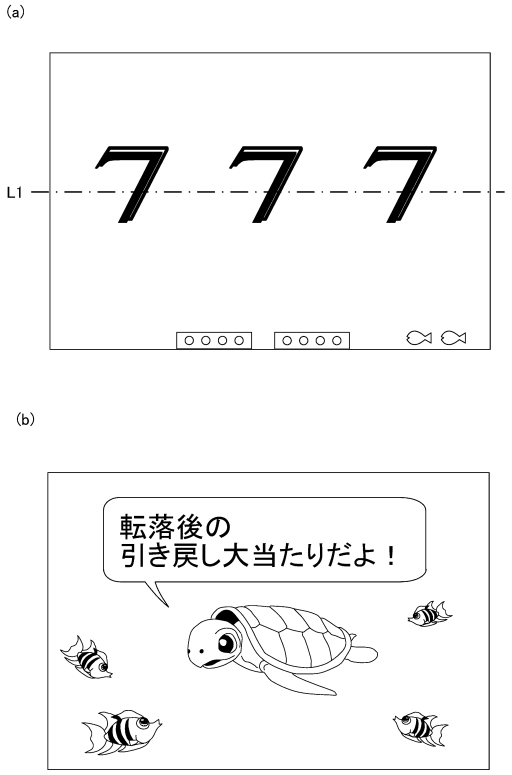
【図１９８】



【図１９９】



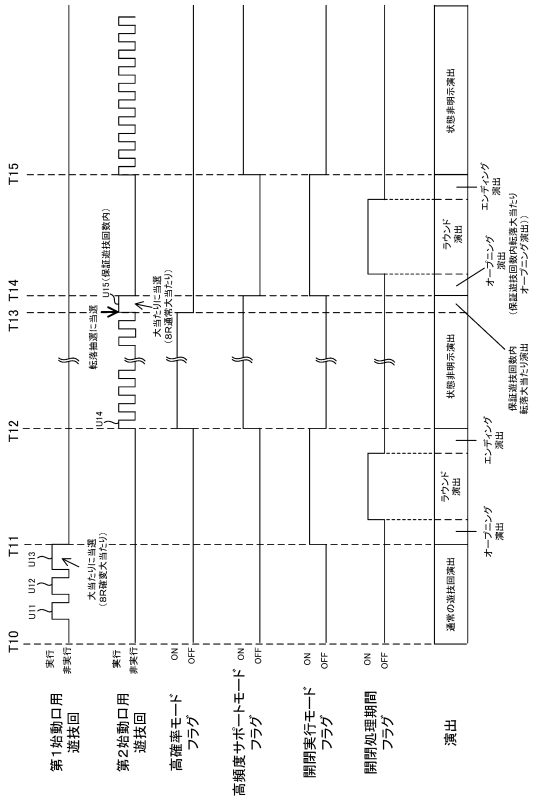
【図２００】



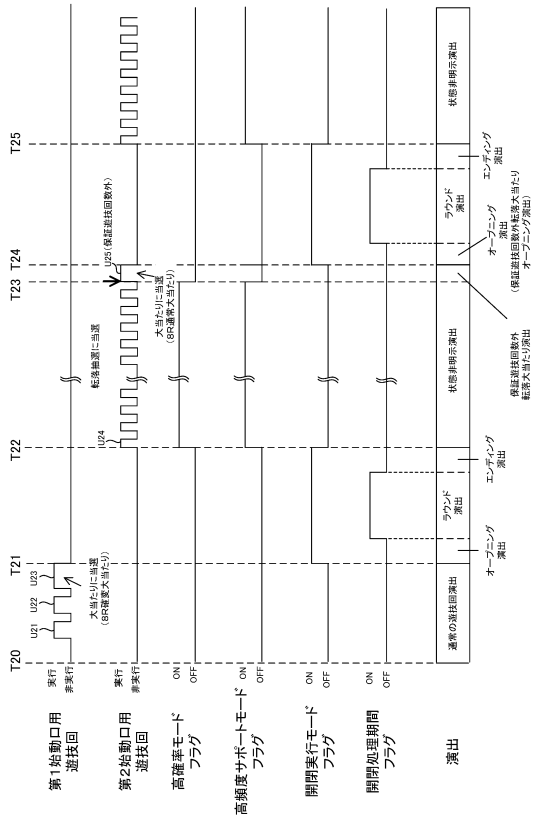
【図２０１】



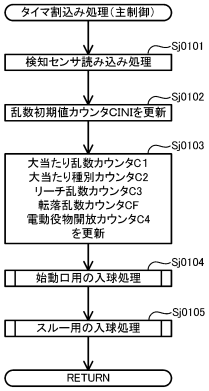
【図２０２】



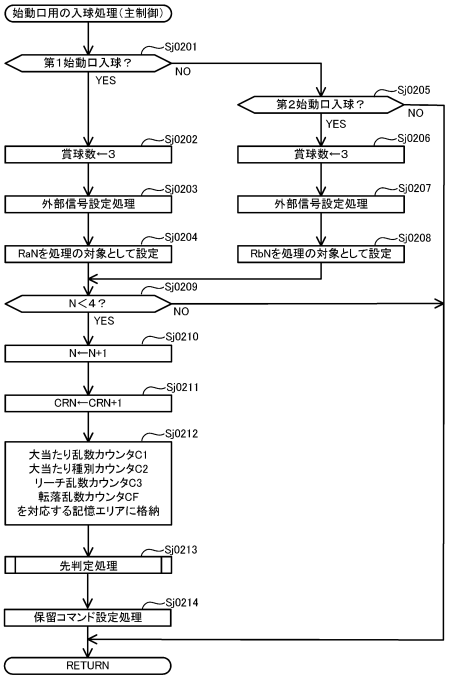
【図２０３】



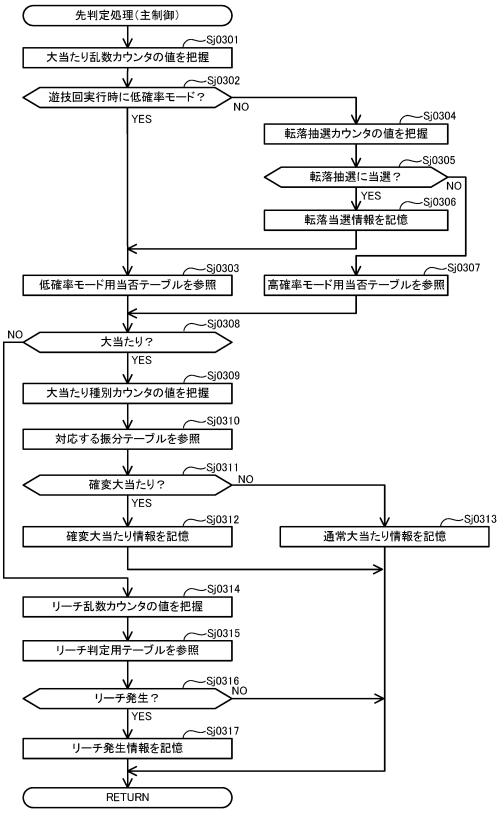
【図２０４】



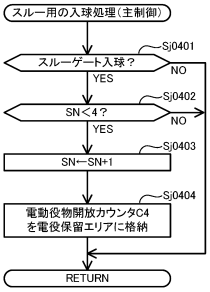
【図２０５】



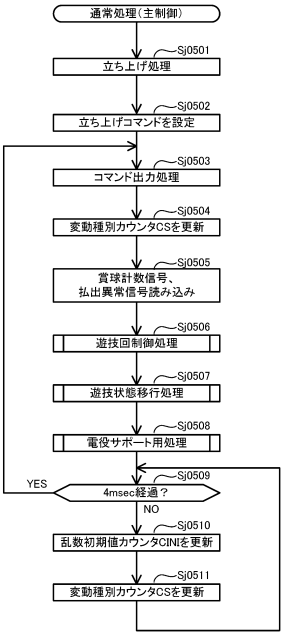
【図２０６】



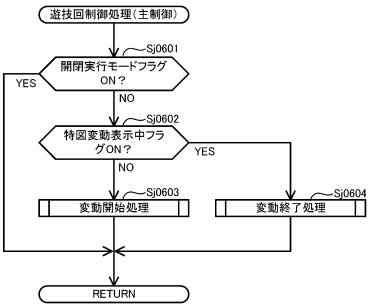
【図２０７】



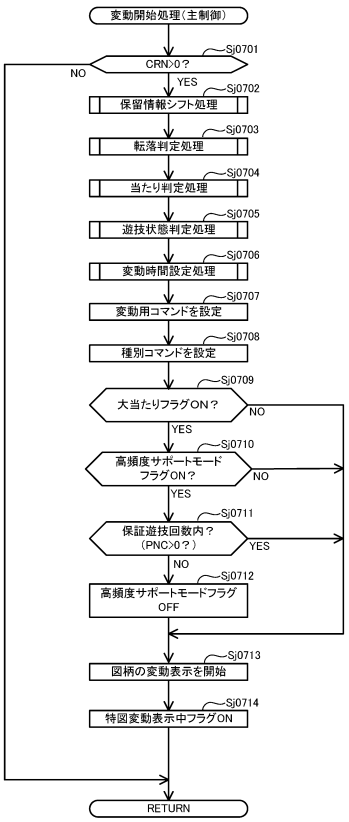
【図２０８】



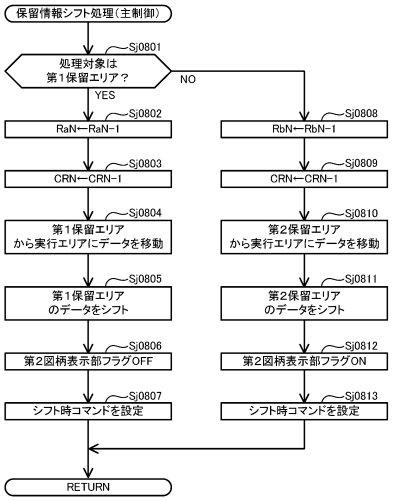
【図２０９】



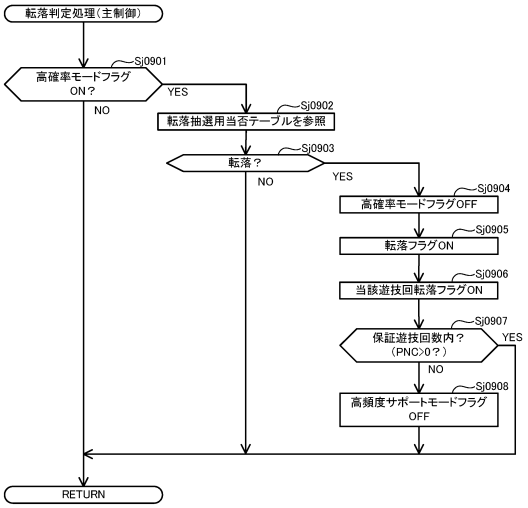
【図２１０】



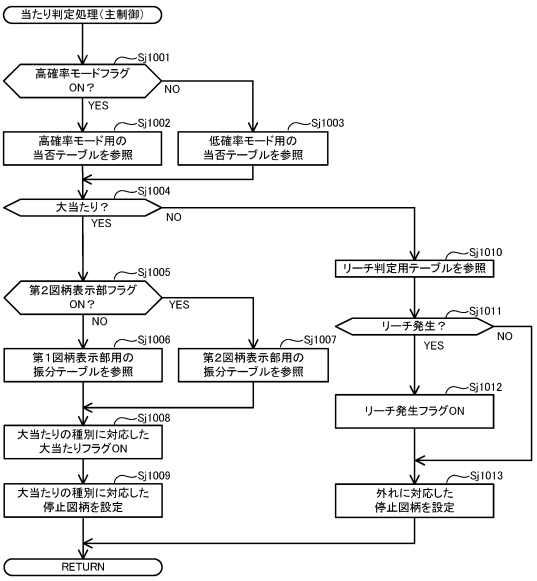
【図２１１】



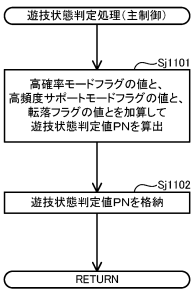
【図２１２】



【図２１３】



【図２１４】



【図２１５】

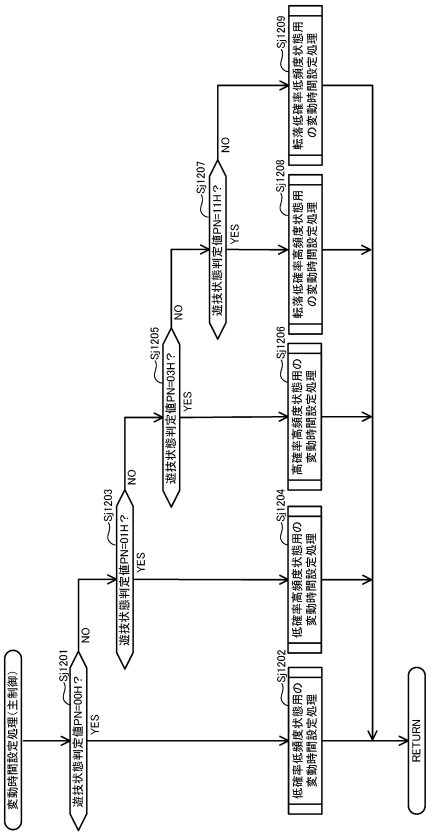
(a)

フラグ	フラグの状態	
	OFF	ON
高確率モードフラグ	00H	02H
高頻度サポートモードフラグ	00H	01H
転落フラグ	00H	10H

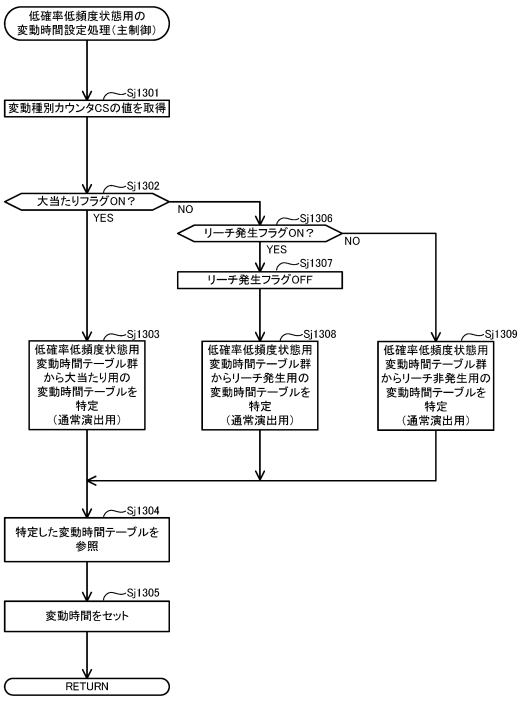
(b)

遊技状態判定値の算出時における遊技状態	高確率モードフラグ	高頻度サポートモードフラグ	転落フラグ	遊技状態判定値
低確率低頻度状態（通常状態）	00H	00H	00H	00H
低確率高頻度状態（時短状態）	00H	01H	00H	01H
高確率高頻度状態（確変状態）	02H	01H	00H	03H
保証遊技回数内の転落による低確率高頻度状態（転落時短状態）	00H	01H	10H	11H
保証遊技回数外の転落による低確率低頻度状態（転落通常状態）	00H	00H	10H	10H

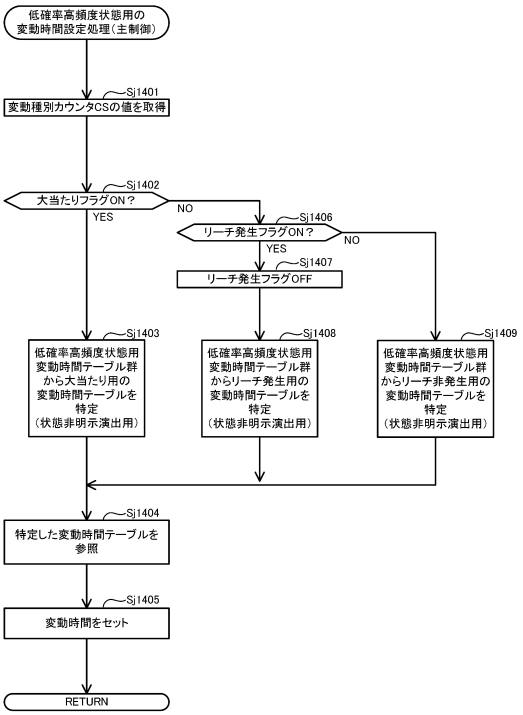
【図２１６】



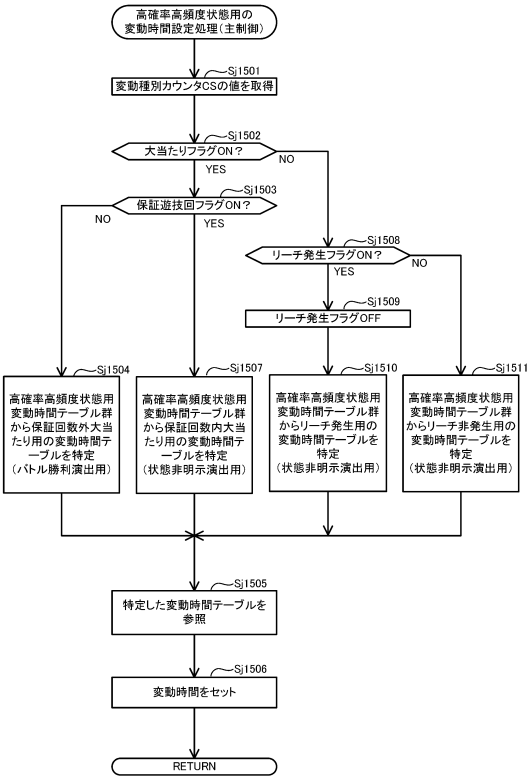
【図２１７】



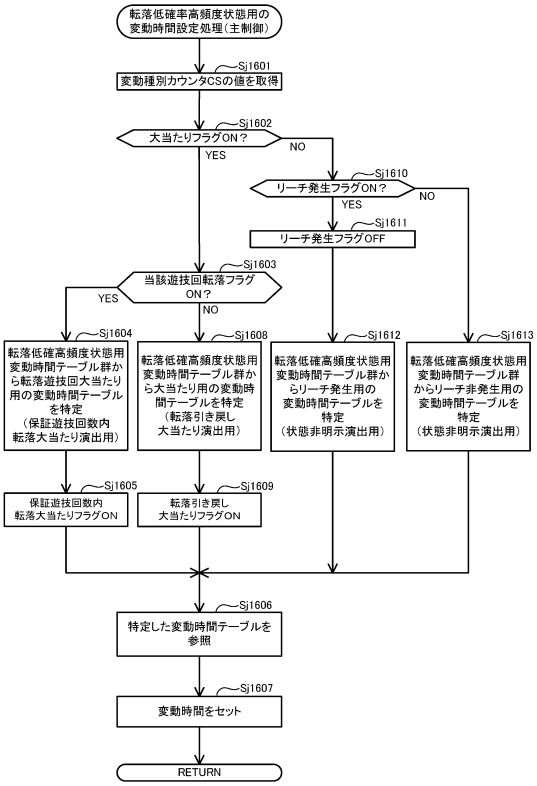
【図２１８】



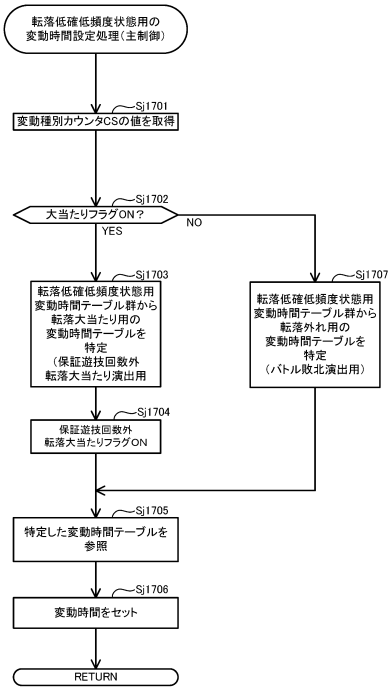
【図２１９】



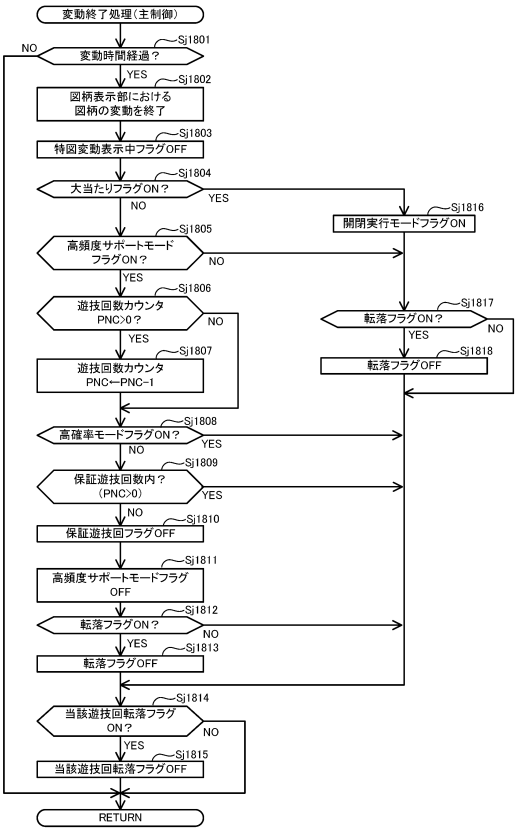
【図２２０】



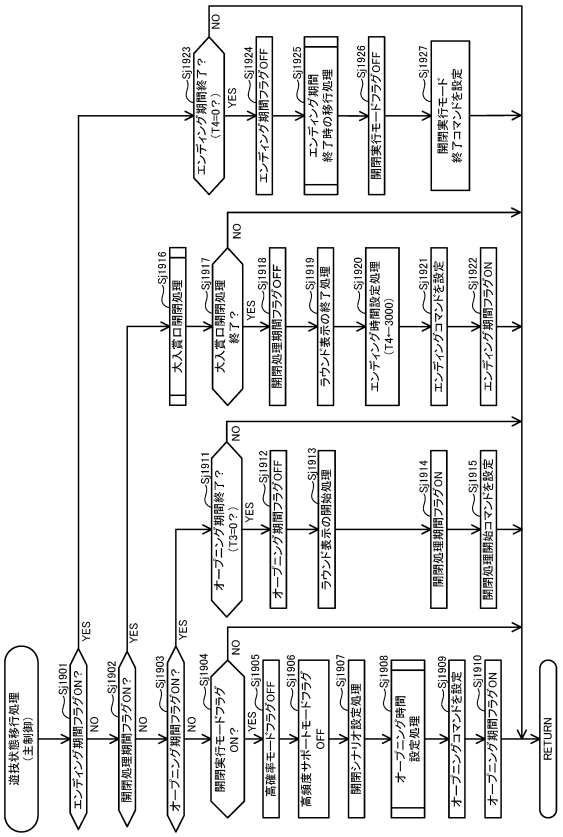
【図２２１】



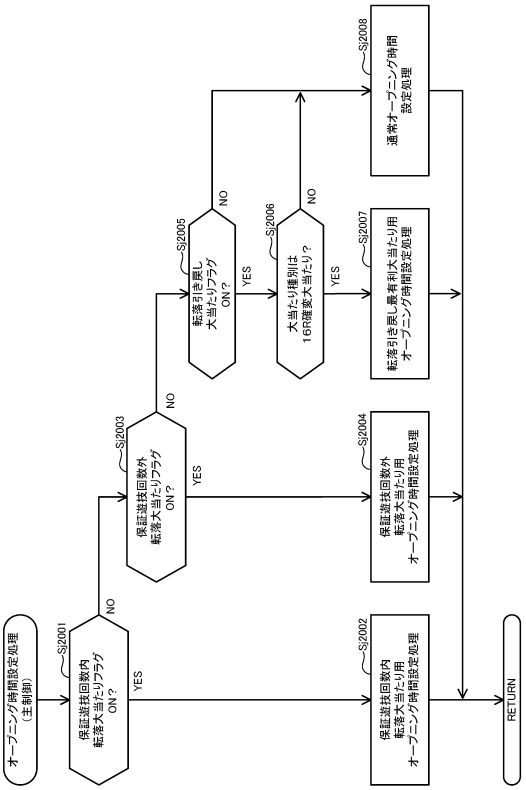
【図２２２】



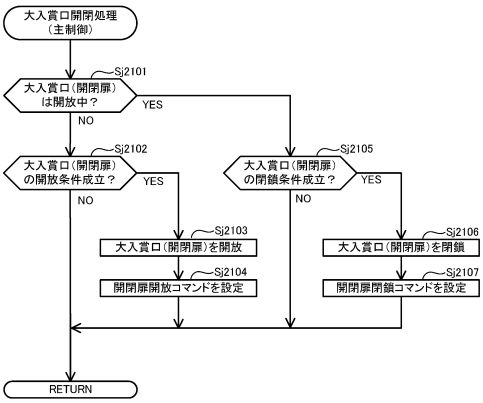
【図２２３】



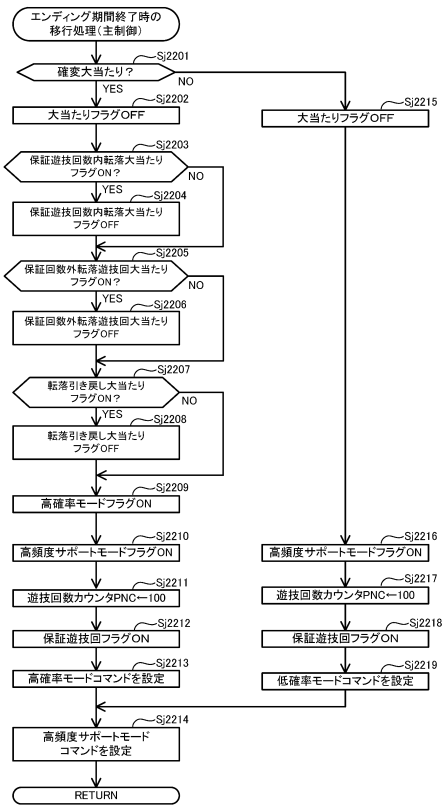
【図２２４】



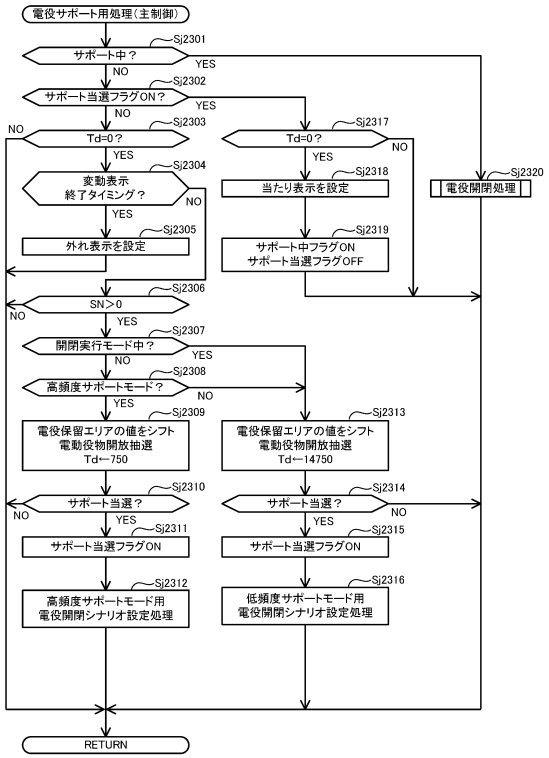
【図２２５】



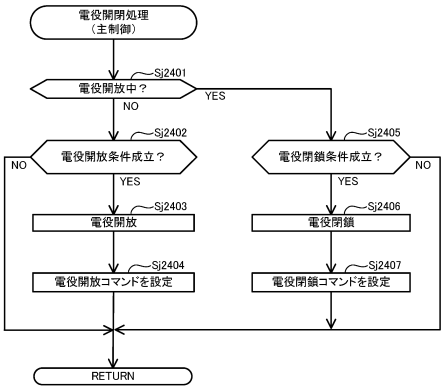
【図２２６】



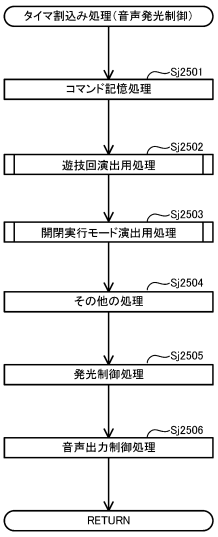
【図２２７】



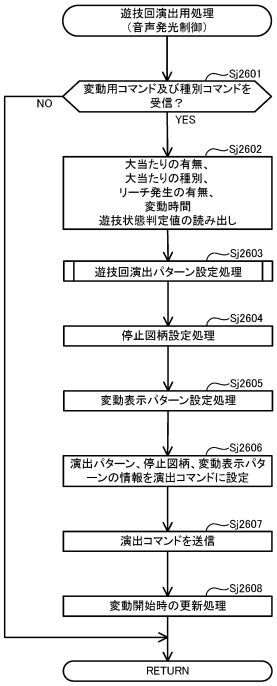
【図２２８】



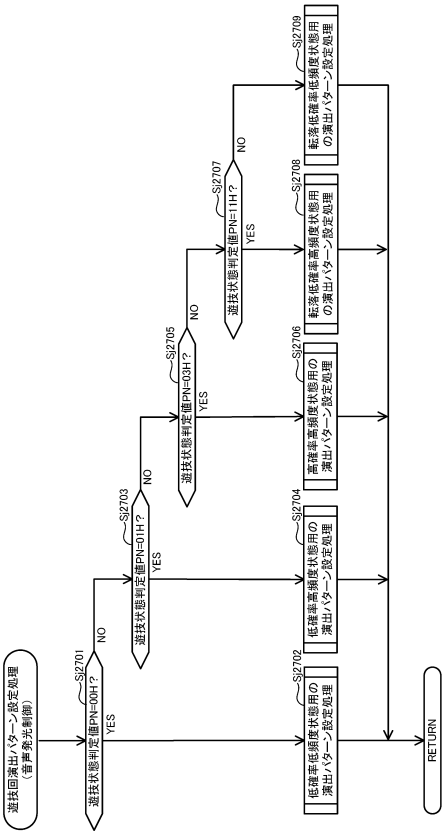
【図２２９】



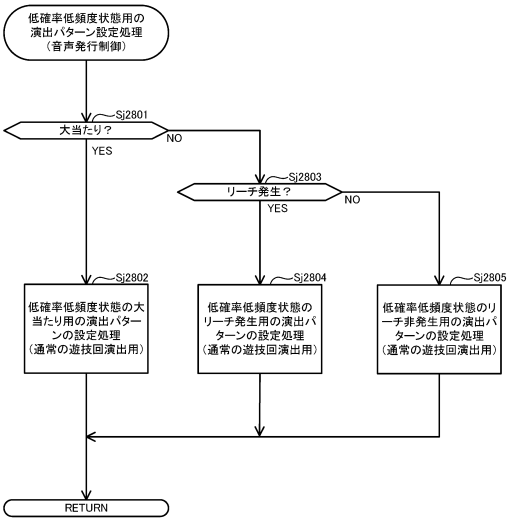
【図２３０】



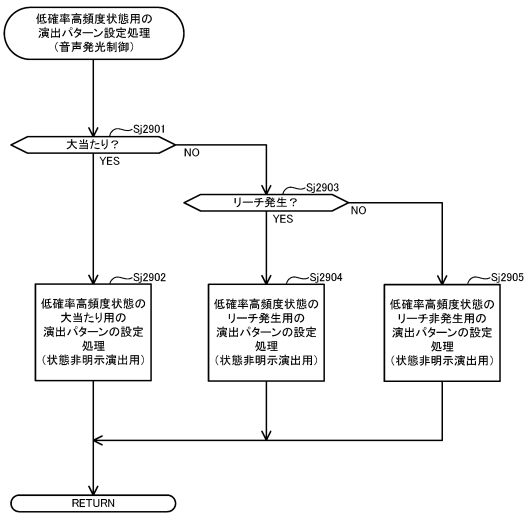
【図２３１】



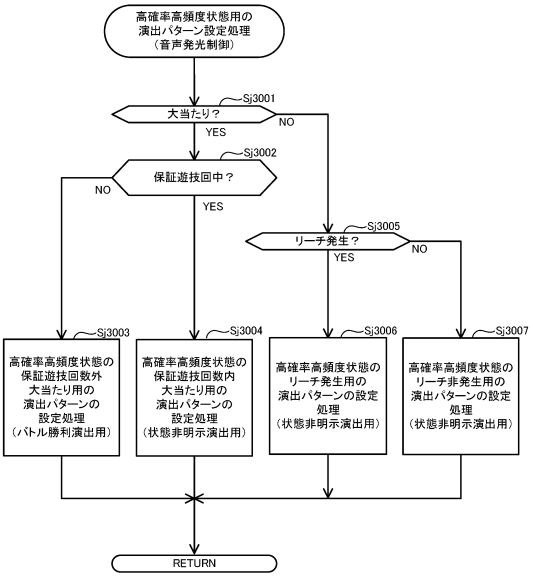
【図２３２】



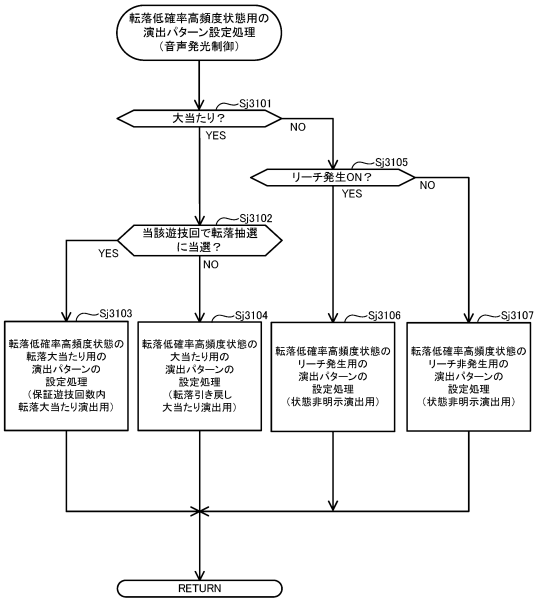
【図２３３】



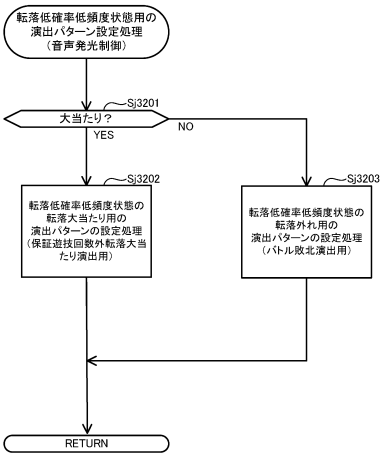
【図２３４】



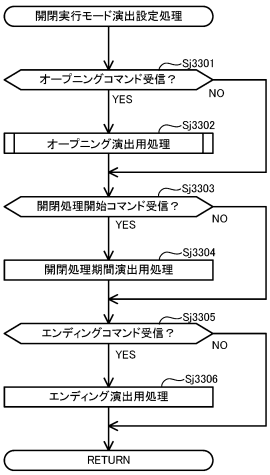
【図２３５】



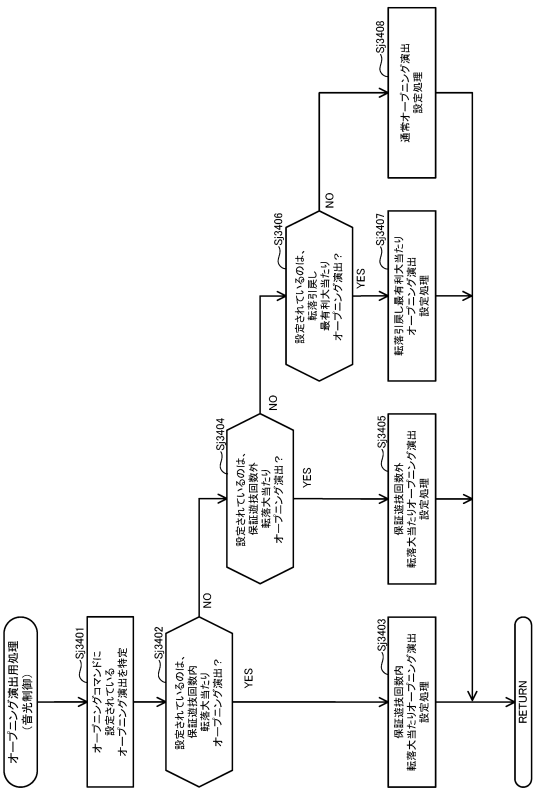
【図２３６】



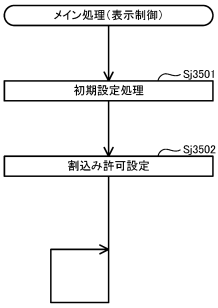
【図２３７】



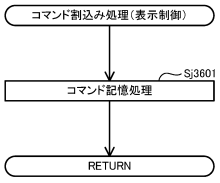
【図２３８】



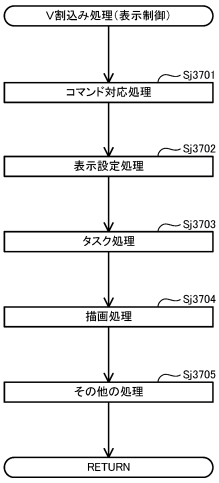
【図２３９】



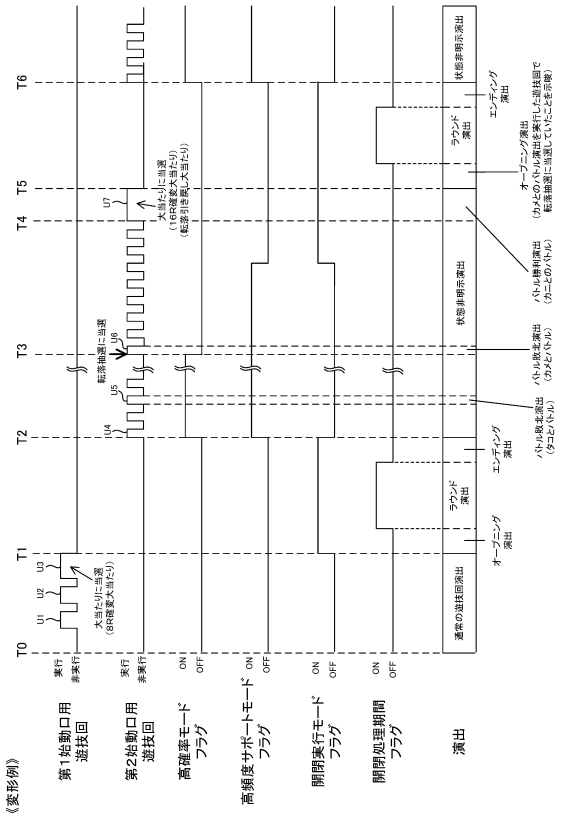
【図２４０】



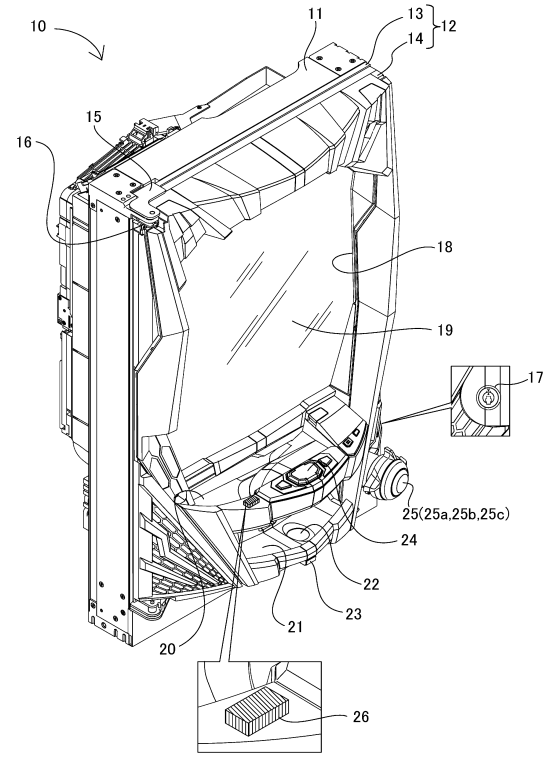
【図２４１】



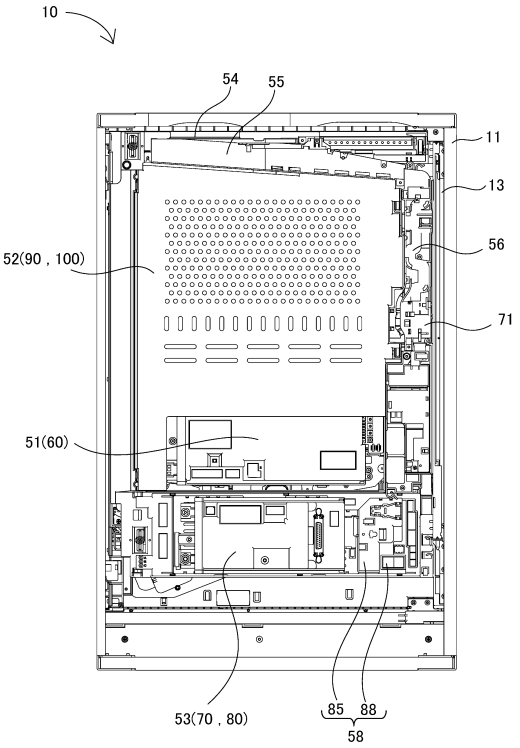
【図２４２】



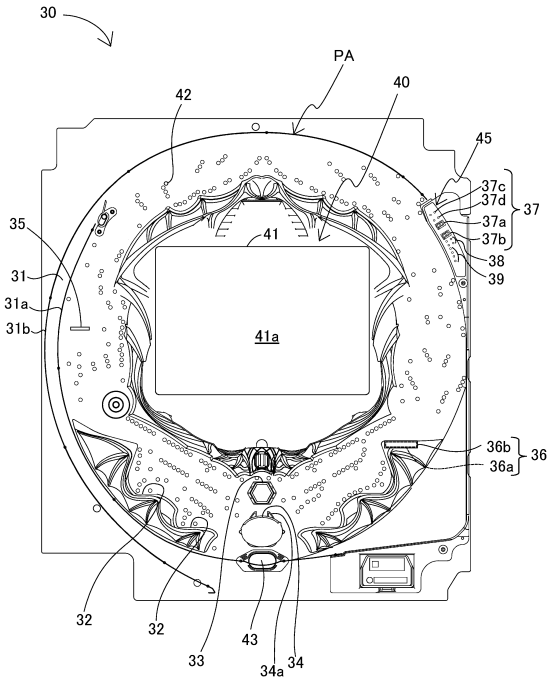
【図２４３】



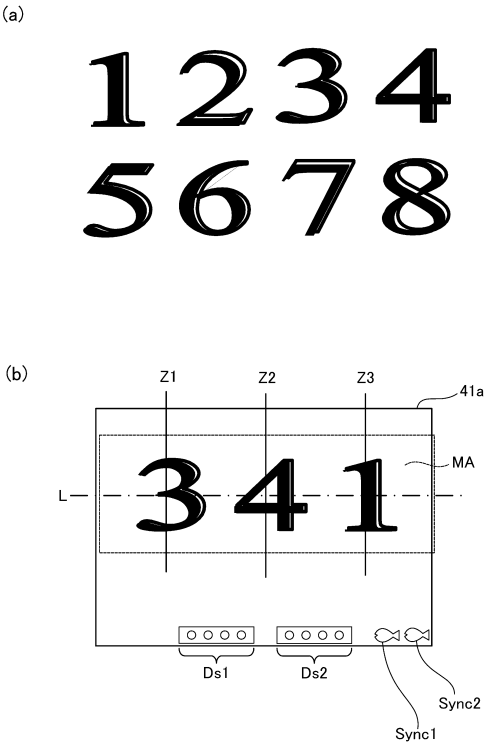
【図２４４】



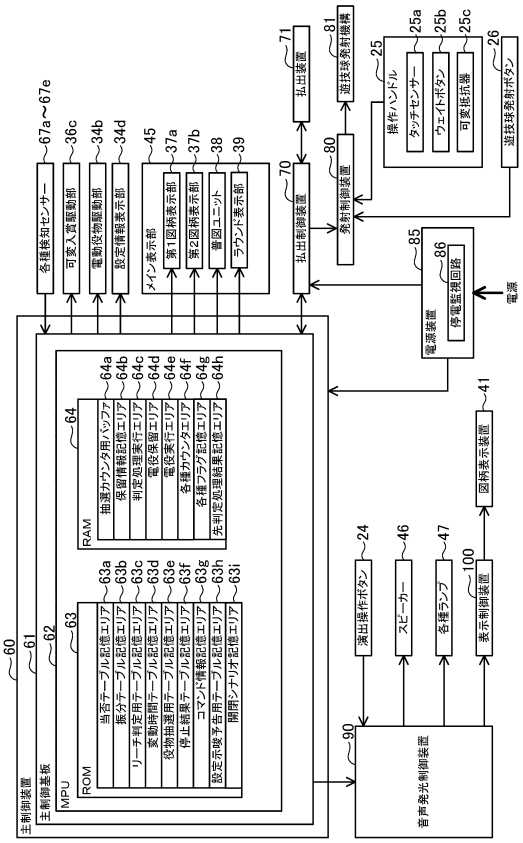
【図２４５】



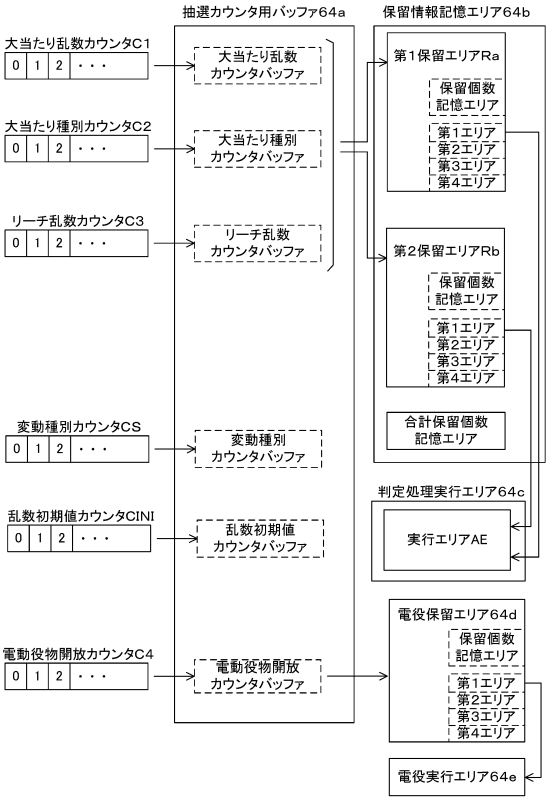
【図２４６】



【図２４７】



【図２４８】



【図２４９】

(a) 抽選設定1の低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b) 抽選設定2の低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
0～5	大当たり
6～1199	外れ

(c) 抽選設定3の低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
0～6	大当たり
7～1199	外れ

(d) 抽選設定4の低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
0～7	大当たり
8～1199	外れ

(e) 抽選設定5の低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
0～8	大当たり
9～1199	外れ

(f) 抽選設定6の低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
0～9	大当たり
10～1199	外れ

【図２５０】

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～31	大当たり
32～1199	外れ

【図２５１】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～39	16R確変大当たり
40～64	8R確変大当たり
65～89	16R通常大当たり
90～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～99	8R通常大当たり

【図２５２】

リーチ判定用当否テーブル

リーチ乱数カウンタC3(0～399)	判定結果
0～19	リーチ
20～399	外れ(非リーチ)

【図２５３】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

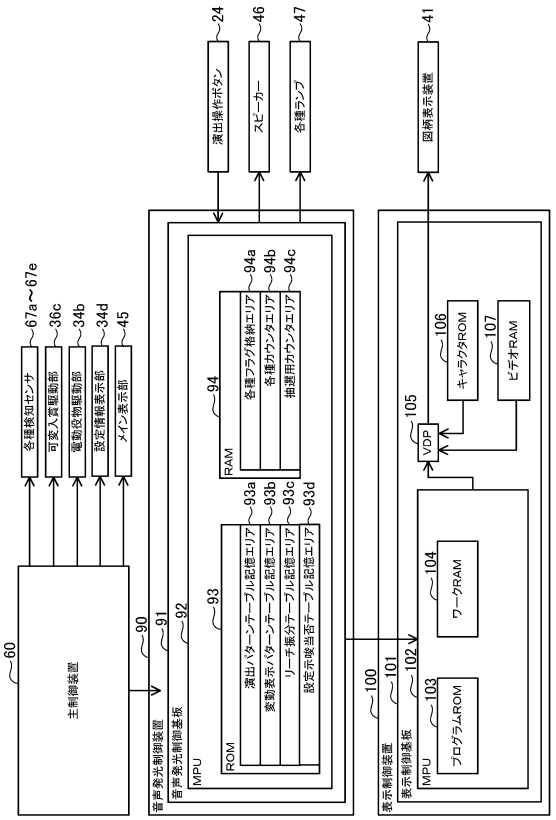
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

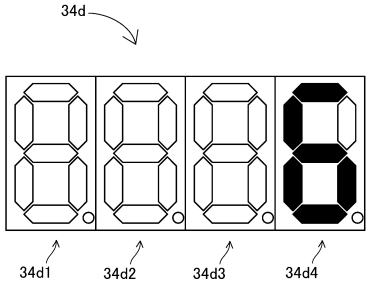
電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

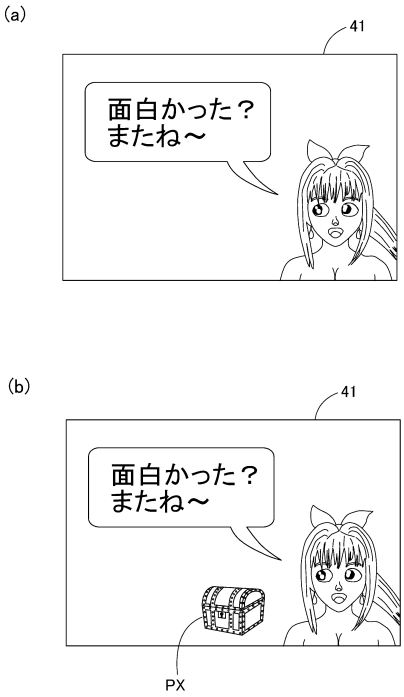
【図２５４】



【図２５５】



【図２５６】



【図２５７】

標準（初回外れ時用）の対応関係

抽選設定の種別	設定示唆用絵柄の出現確率
抽選設定1	1／10
抽選設定2	1／8
抽選設定3	1／5
抽選設定4	1／4
抽選設定5	1／3
抽選設定6	1／2

【図２５８】

初回ノーマルリーチ時用の対応関係

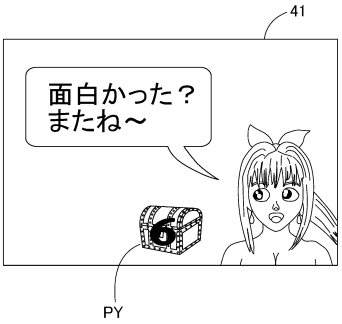
抽選設定の種別	設定示唆用絵柄の出現確率
抽選設定1	1／9
抽選設定2	1／7
抽選設定3	1／4
抽選設定4	1／3
抽選設定5	1／2
抽選設定6	1／1

【図２５９】

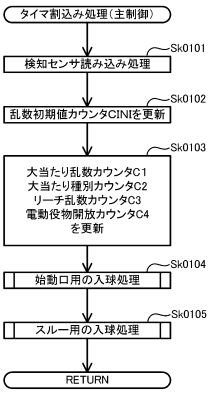
初回スーパーリーチ時用の対応関係

抽選設定の種別	設定示唆用絵柄の出現確率
抽選設定1	1／8
抽選設定2	1／6
抽選設定3	1／3
抽選設定4	1／2
抽選設定5	1／1
抽選設定6	1／1

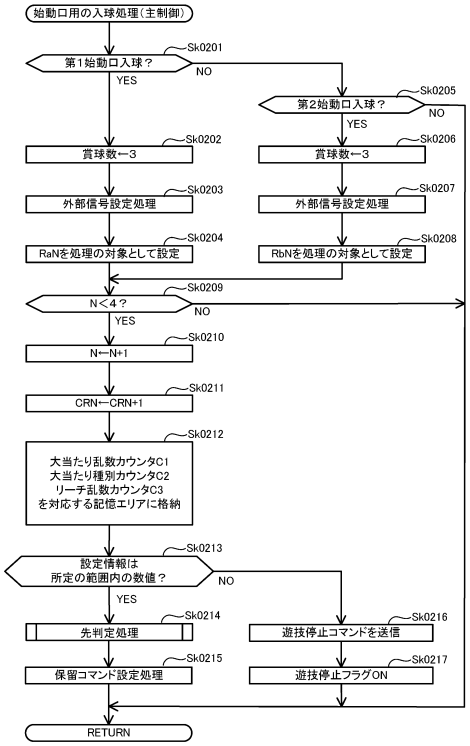
【図２６０】



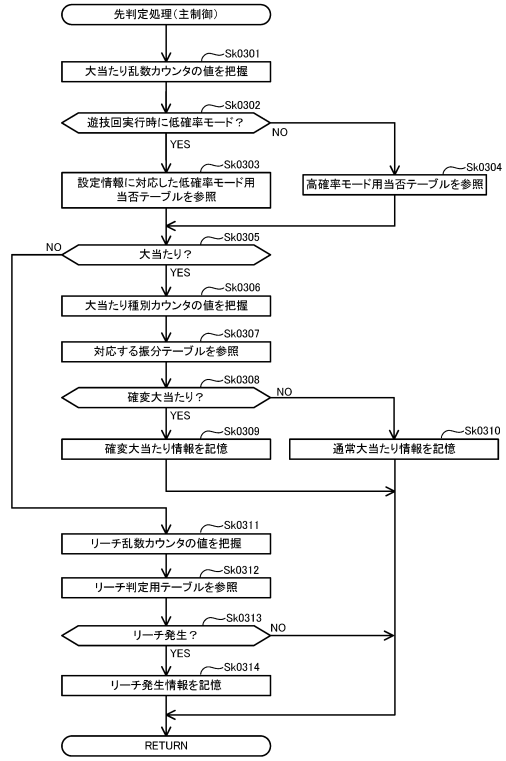
【図２６１】



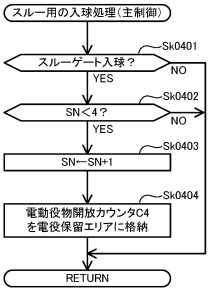
【図２６２】



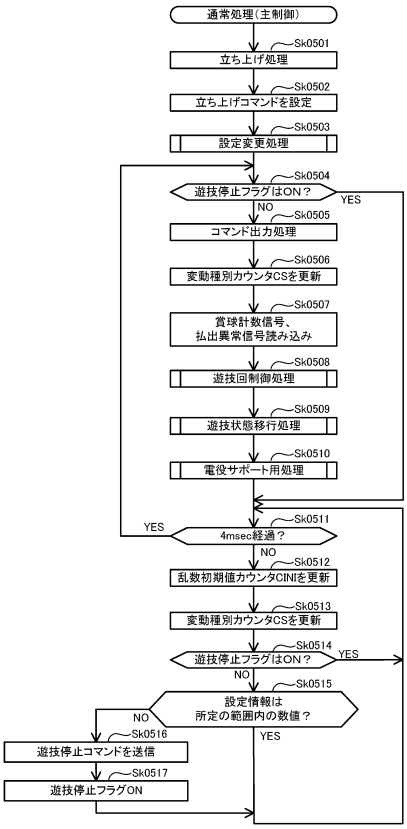
【図２６３】



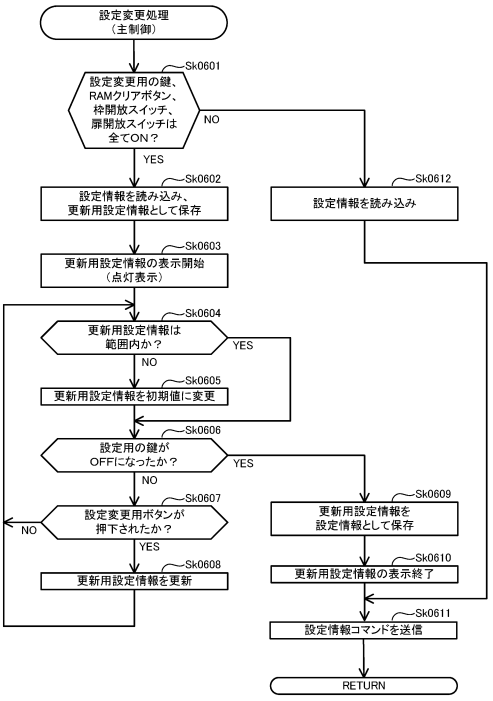
【図２６４】



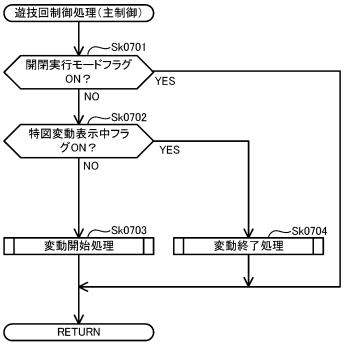
【図２６５】



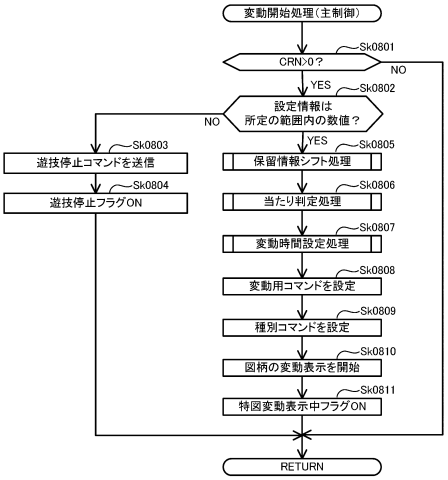
【図２６６】



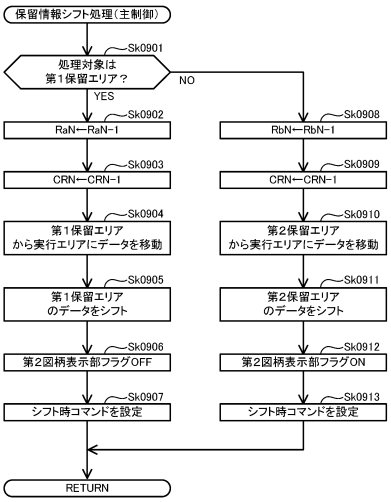
【図２６７】



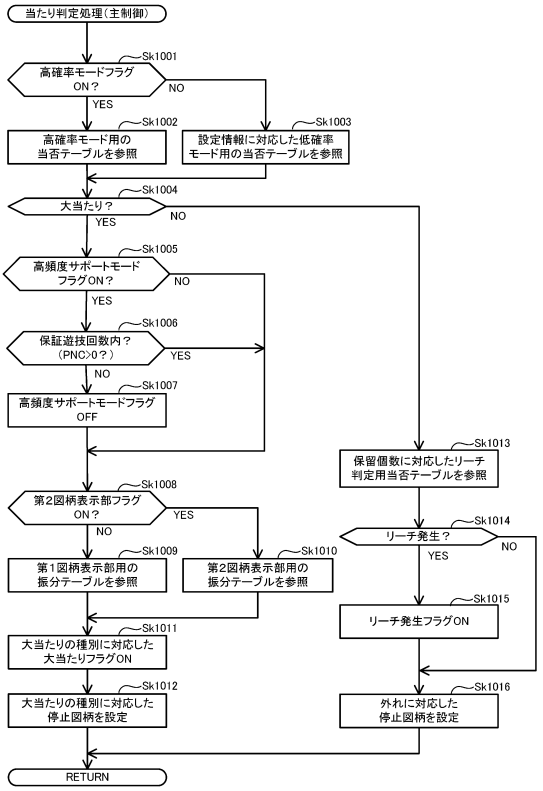
【図２６８】



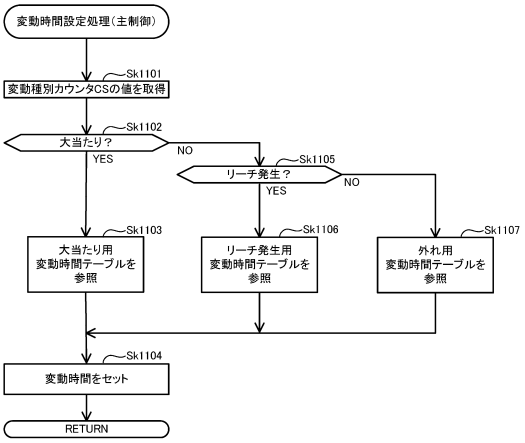
【図２６９】



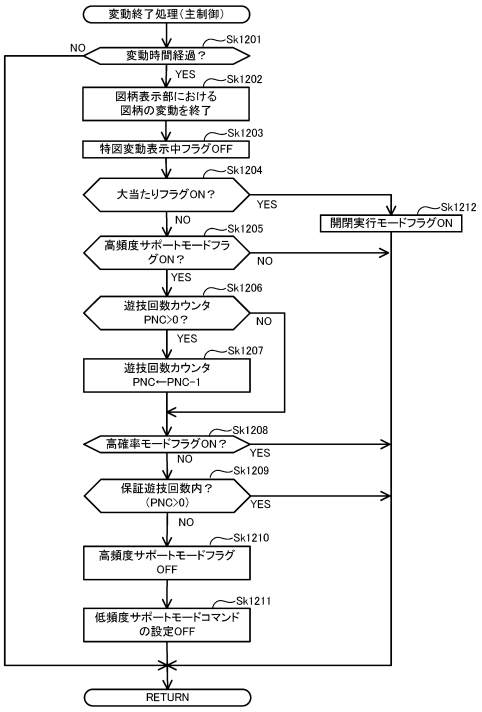
【図２７０】



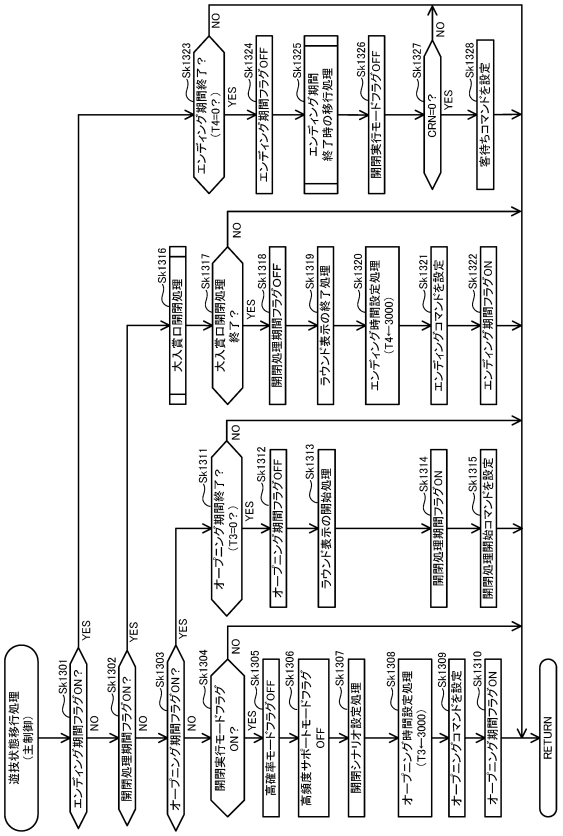
【図２７１】



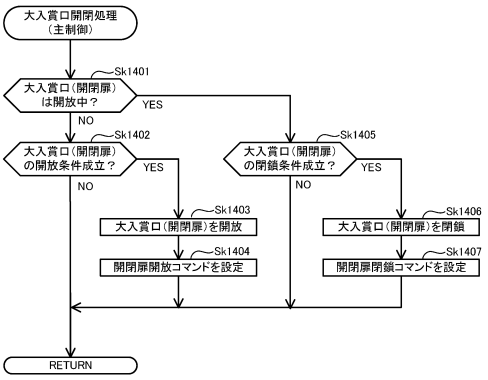
【図２７２】



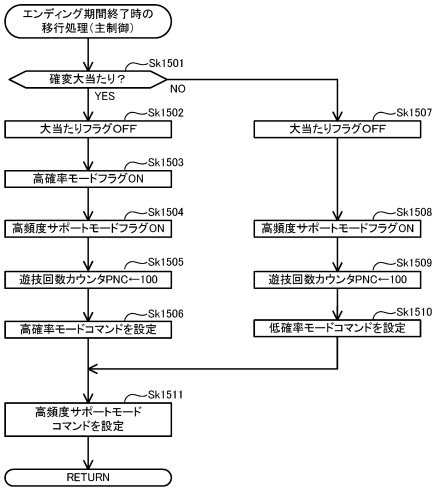
【図２７３】



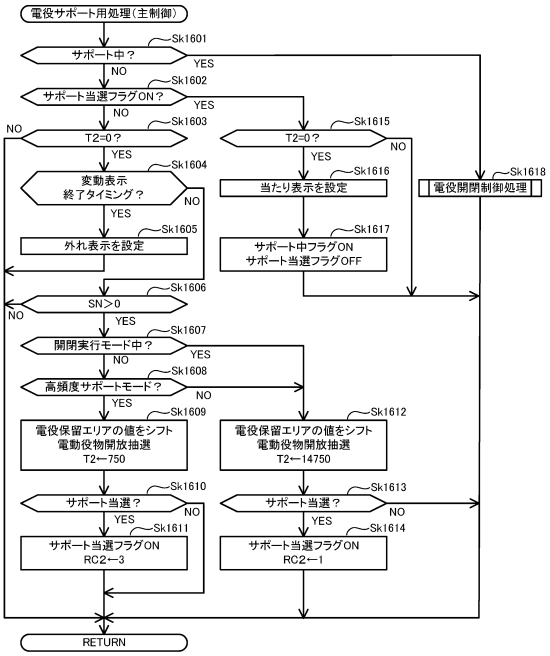
【図２７４】



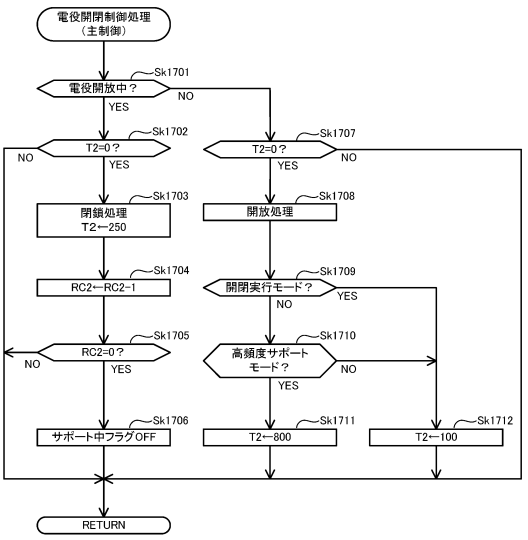
【図２７５】



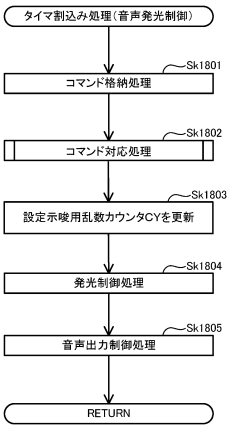
【図２７６】



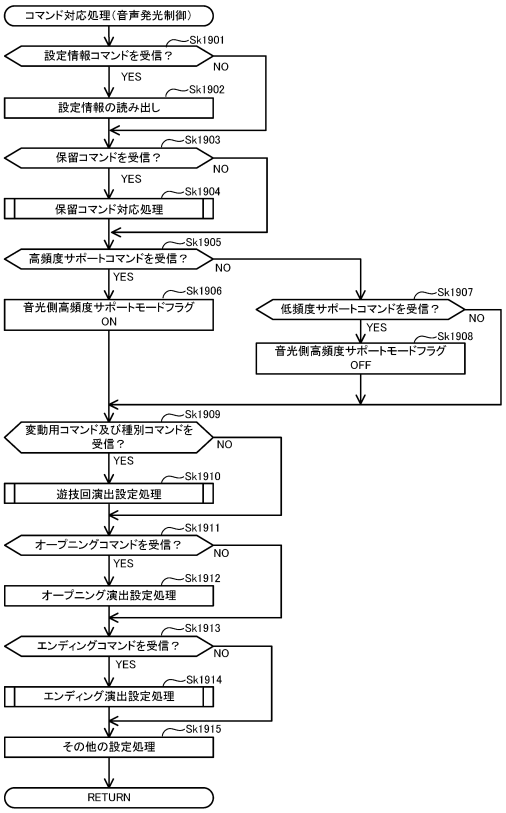
【図２７７】



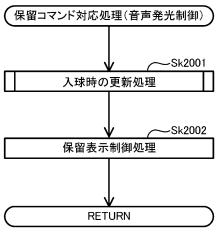
【図２７８】



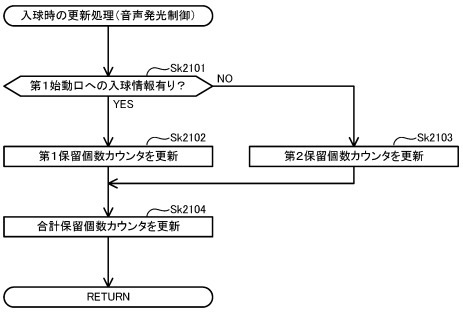
【図２７９】



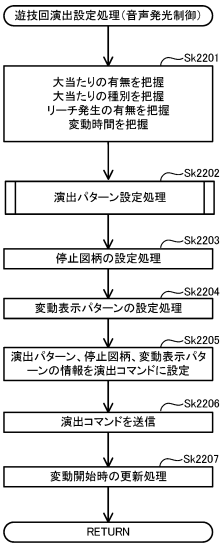
【図２８０】



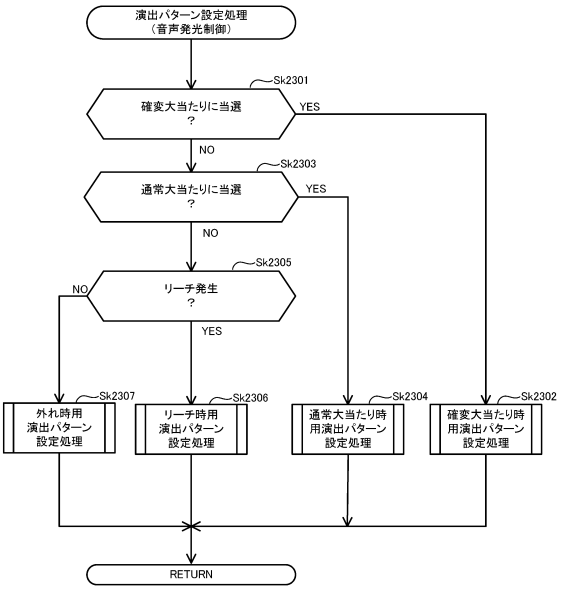
【図２８１】



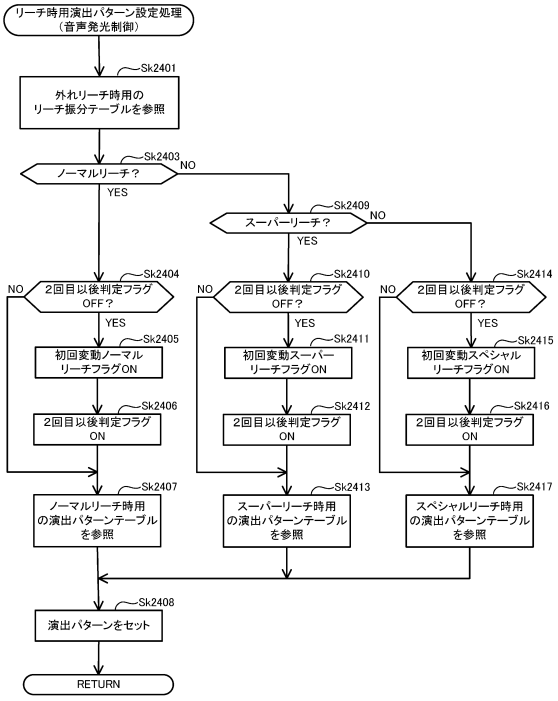
【図２８２】



【図２８３】



【図２８４】



【図２８５】

(a)

外れリーチ時用のリーチ振分テーブル

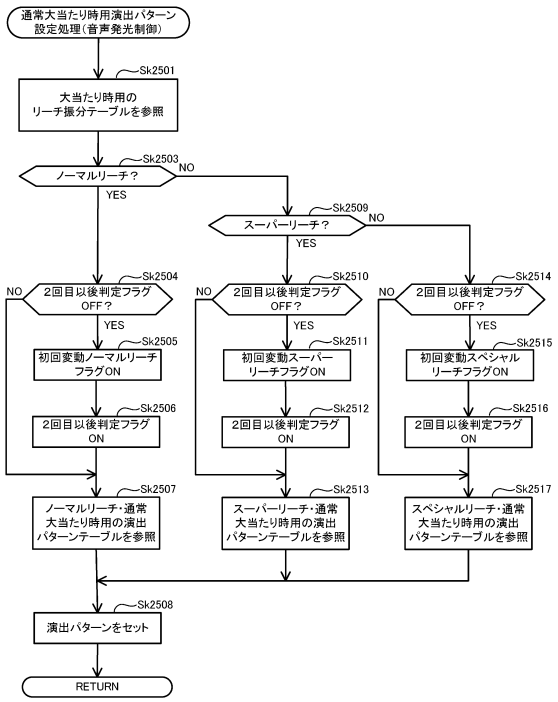
変動時間	振り分け結果
30秒	ノーマルリーチ
60秒	スーパーリーチ
120秒	スペシャルリーチ

(b)

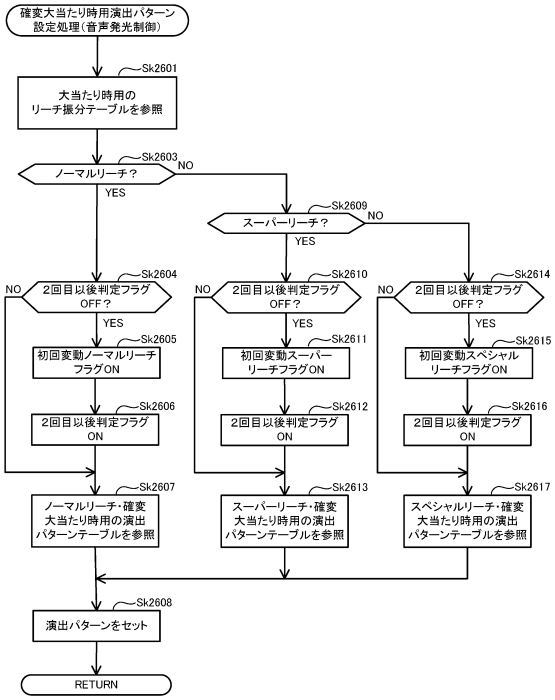
大当たり時用のリーチ振分テーブル

変動時間	振り分け結果
35秒	ノーマルリーチ
65秒	スーパーリーチ
125秒	スペシャルリーチ

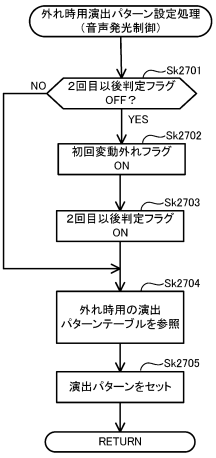
【図２８６】



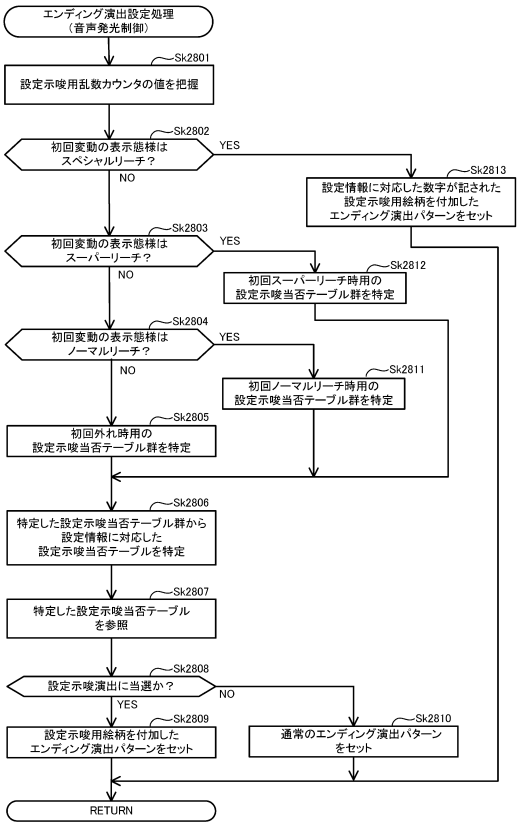
【図２８７】



【図２８８】



【図２８９】



【図２９０】

初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群

抽選設定種別	設定示唆用乱数カウンタCY（0～60479）	当否結果	内容
抽選設定１	0～6047	当選	1／10の確率で当選
	6048～60479	外れ	
抽選設定２	0～7559	当選	1／8の確率で当選
	7560～60479	外れ	
抽選設定３	0～12095	当選	1／5の確率で当選
	12096～60479	外れ	
抽選設定４	0～15119	当選	1／4の確率で当選
	15120～60479	外れ	
抽選設定５	0～20159	当選	1／3の確率で当選
	20160～60479	外れ	
抽選設定６	0～30239	当選	1／2の確率で当選
	30240～60479	外れ	

【図２９１】

初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群

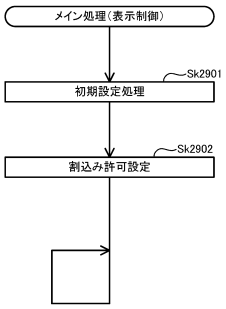
抽選設定種別	設定示唆用乱数カウンタCY（0～60479）	当否結果	内容
抽選設定１	0～6719	当選	１／9の確率で当選
	6720～60479	外れ	
抽選設定２	0～8639	当選	１／7の確率で当選
	8640～60479	外れ	
抽選設定３	0～15119	当選	１／4の確率で当選
	15120～60479	外れ	
抽選設定４	0～20159	当選	１／3の確率で当選
	20160～60479	外れ	
抽選設定５	0～30239	当選	１／2の確率で当選
	30240～60479	外れ	
抽選設定６	0～60479	当選	１／1の確率で当選
	－	外れ	

【図２９２】

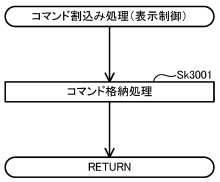
初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群

抽選設定種別	設定示唆用乱数カウンタCY（0～60479）	当否結果	内容
抽選設定１	0～7559	当選	１／8の確率で当選
	7560～60479	外れ	
抽選設定２	0～10079	当選	１／6の確率で当選
	10080～60479	外れ	
抽選設定３	0～20159	当選	１／3の確率で当選
	20160～60479	外れ	
抽選設定４	0～30239	当選	１／2の確率で当選
	30240～60479	外れ	
抽選設定５	0～60479	当選	１／1の確率で当選
	－	外れ	
抽選設定６	0～60479	当選	１／1の確率で当選
	－	外れ	

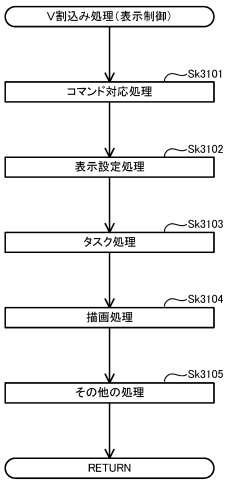
【図２９３】



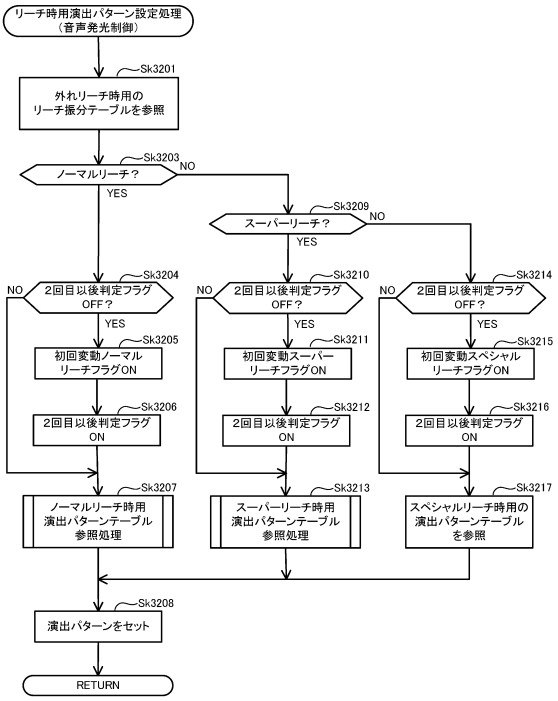
【図２９４】



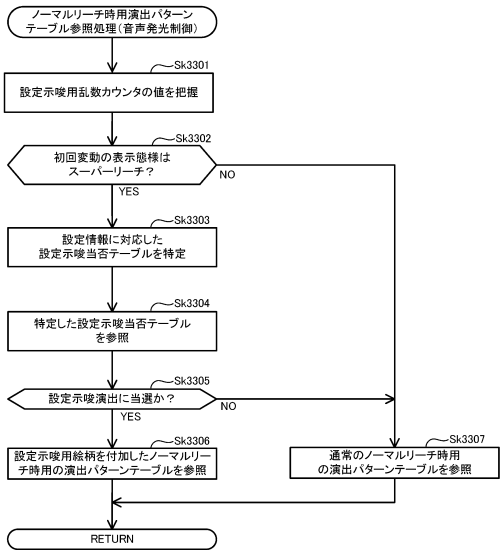
【図２９５】



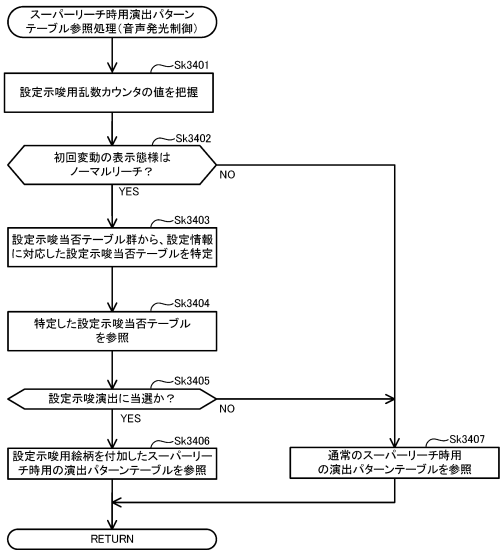
【図２９６】



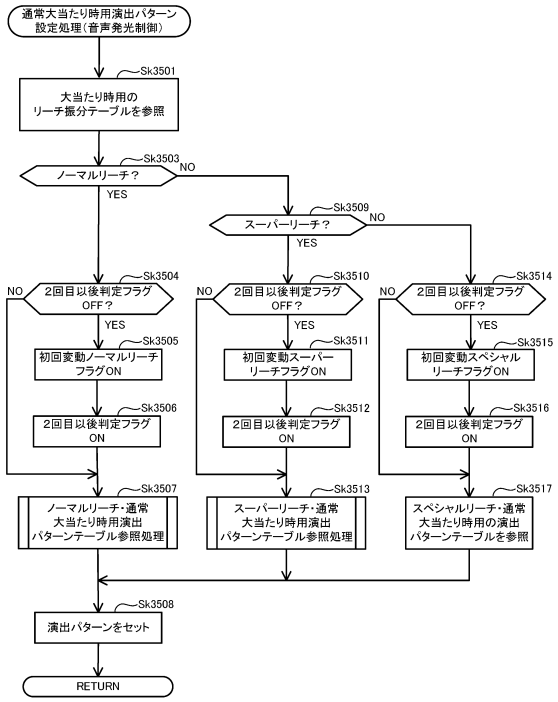
【図２９７】



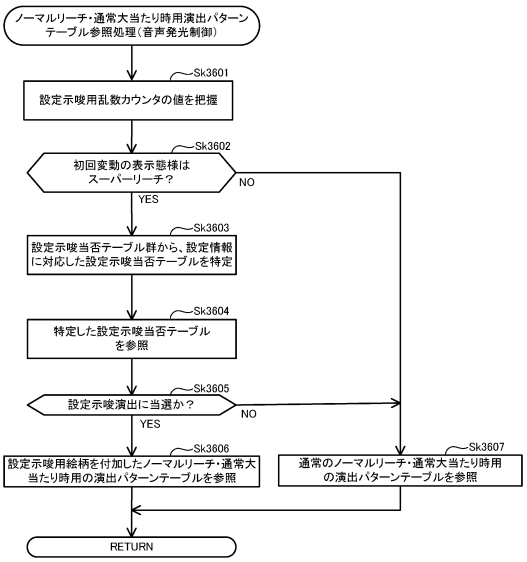
【図２９８】



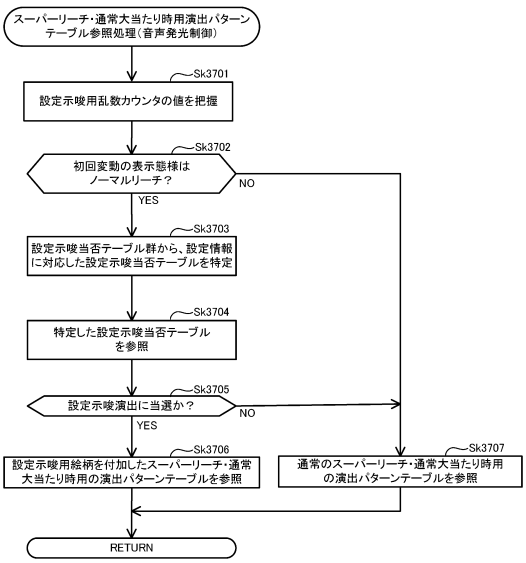
【図２９９】



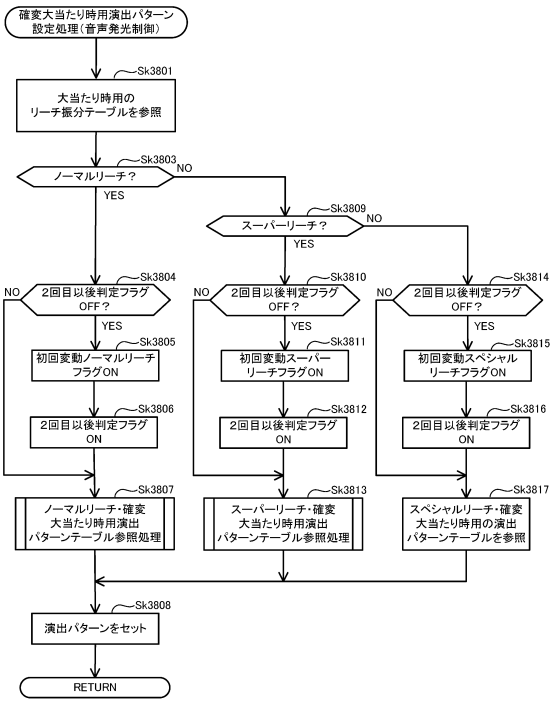
【図３００】



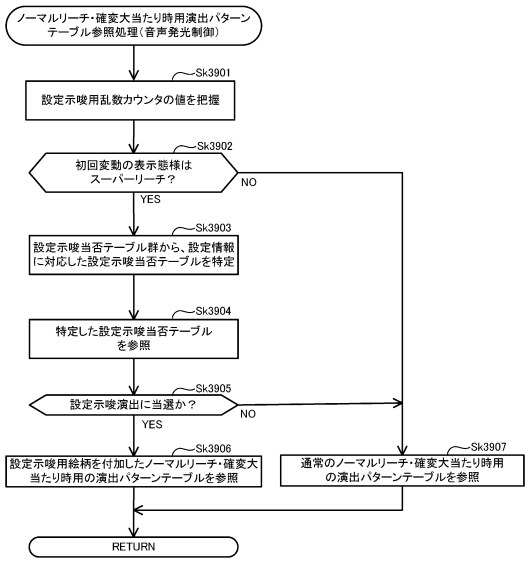
【図３０１】



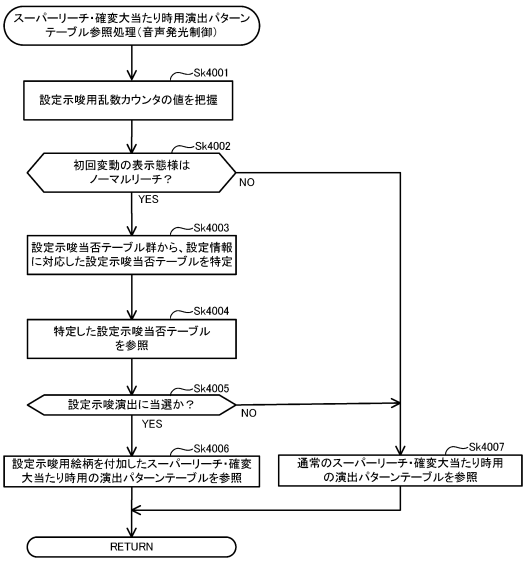
【図３０２】



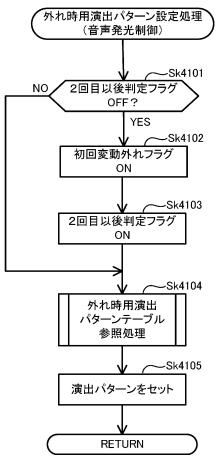
【図３０３】



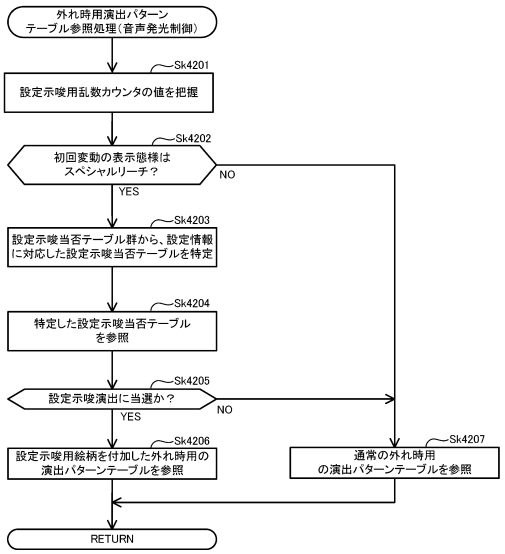
【図３０４】



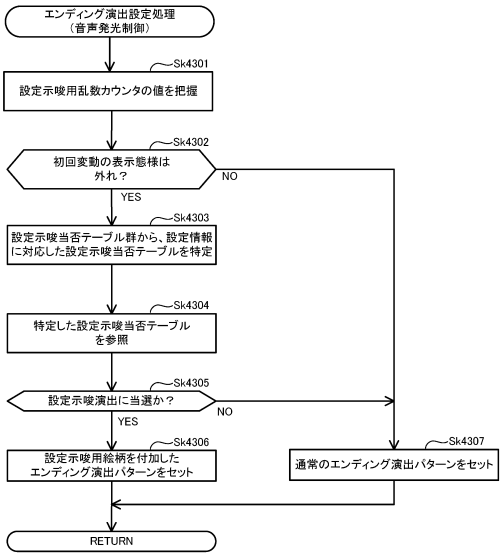
【図３０５】



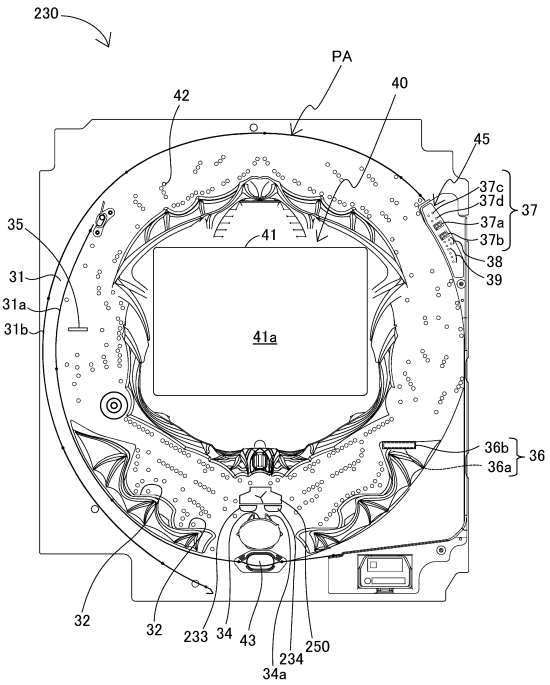
【図３０６】



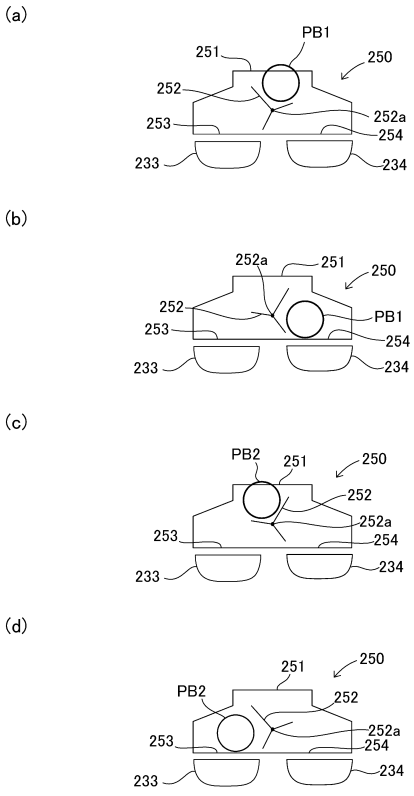
【図３０７】



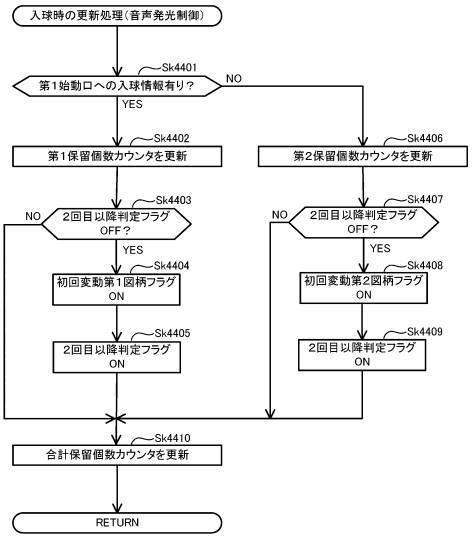
【図３０８】



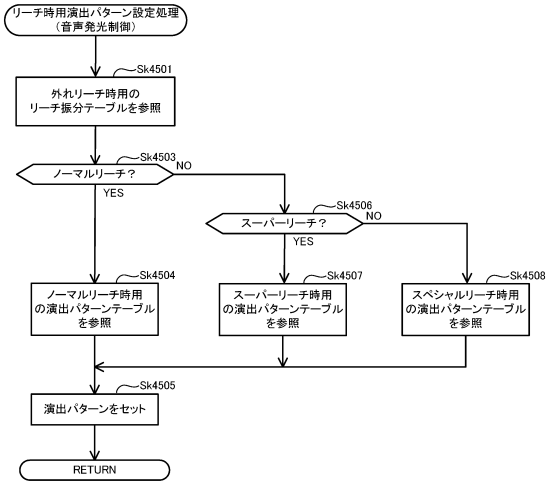
【図３０９】



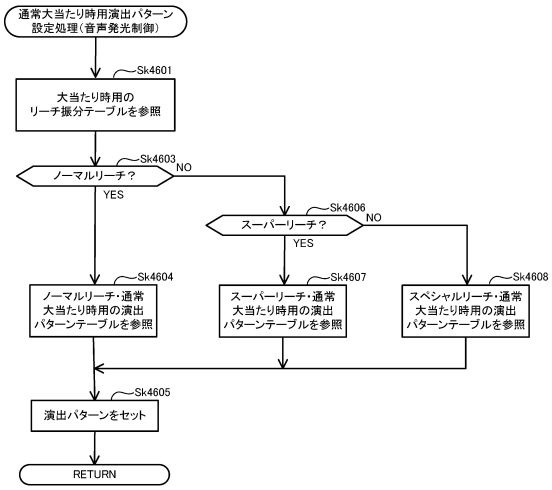
【図３１０】



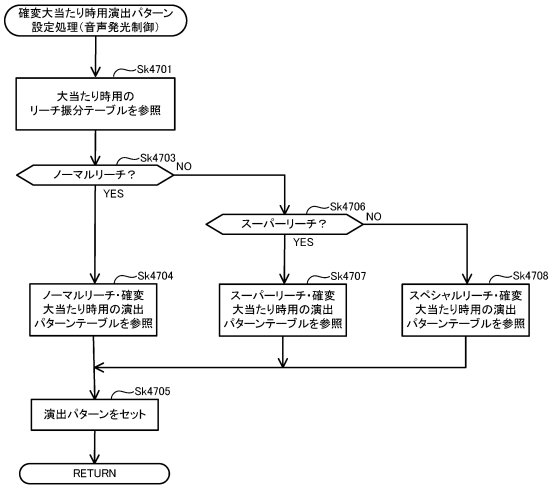
【図３１１】



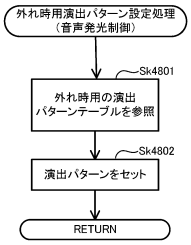
【図３１２】



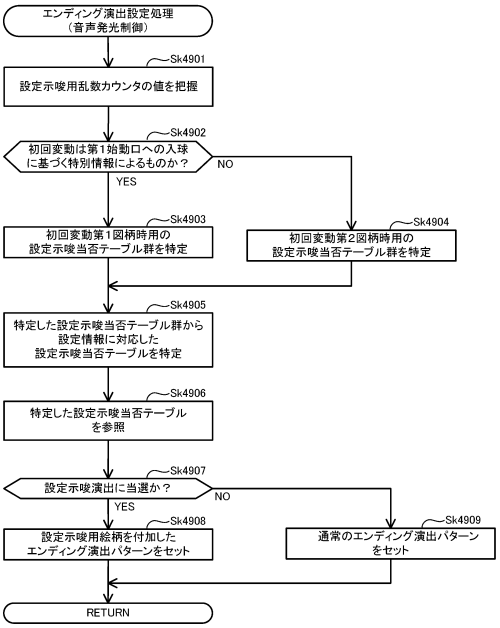
【図３１３】



【図３１４】



【図３１５】



【図３１６】

初回変動第1図柄時用の設定示唆当否テーブル群

抽選設定種別	設定示唆用乱数カウンタCY（0～60479）	当否結果	内容
抽選設定1	0～6047	当選	1／10の確率で当選
	6048～60479	外れ	
抽選設定2	0～7559	当選	1／8の確率で当選
	7560～60479	外れ	
抽選設定3	0～12095	当選	1／5の確率で当選
	12096～60479	外れ	
抽選設定4	0～15119	当選	1／4の確率で当選
	15120～60479	外れ	
抽選設定5	0～20159	当選	1／3の確率で当選
	20160～60479	外れ	
抽選設定6	0～30239	当選	1／2の確率で当選
	30240～60479	外れ	

【図３１７】

初回変動第2図柄時用の設定示唆当否テーブル群

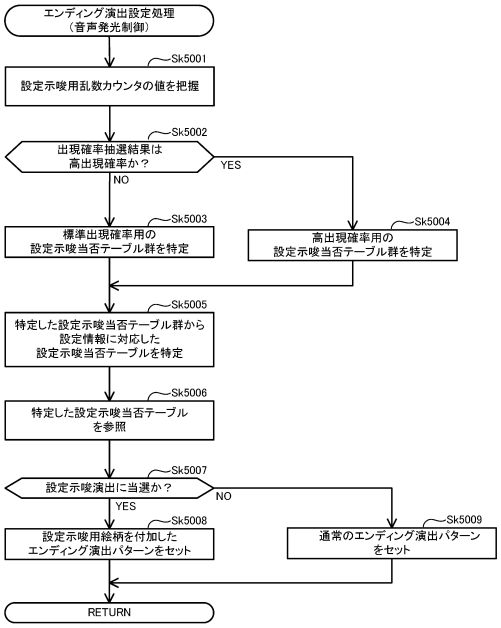
抽選設定種別	設定示唆用乱数カウンタCY（0～60479）	当否結果	内容
抽選設定1	0～6719	当選	1／9の確率で当選
	6720～60479	外れ	
抽選設定2	0～8639	当選	1／7の確率で当選
	8640～60479	外れ	
抽選設定3	0～15119	当選	1／4の確率で当選
	15120～60479	外れ	
抽選設定4	0～20159	当選	1／3の確率で当選
	20160～60479	外れ	
抽選設定5	0～30239	当選	1／2の確率で当選
	30240～60479	外れ	
抽選設定6	0～60479	当選	1／1の確率で当選
	－	外れ	

【図３１８】

出現確率抽選用の振分テーブル

抽選用乱数カウンタCY（0～99）	振り分け結果
0～29	高出現確率
30～99	標準出現確率

【図３１９】

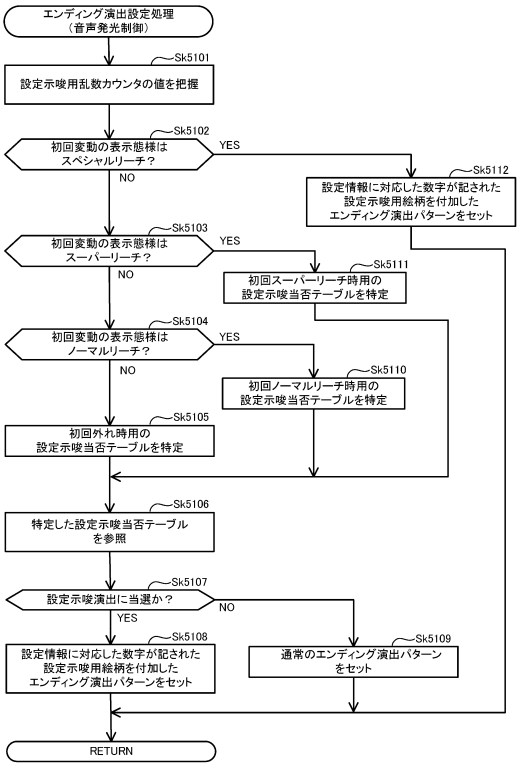


【図３２０】

出現期間抽選用の振分テーブル

抽選用乱数カウンタCZ（0～99）	振り分け結果
0～29	高確率期間
30～99	標準確率期間

【図３２１】



【図３２２】

初回外れ時用の設定示唆当否テーブル

設定示唆用乱数カウンタCY（0～60479）	当否結果	内容
0～6047	当選	1／10の確率で当選
6048～60479	外れ	

【図３２３】

初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル

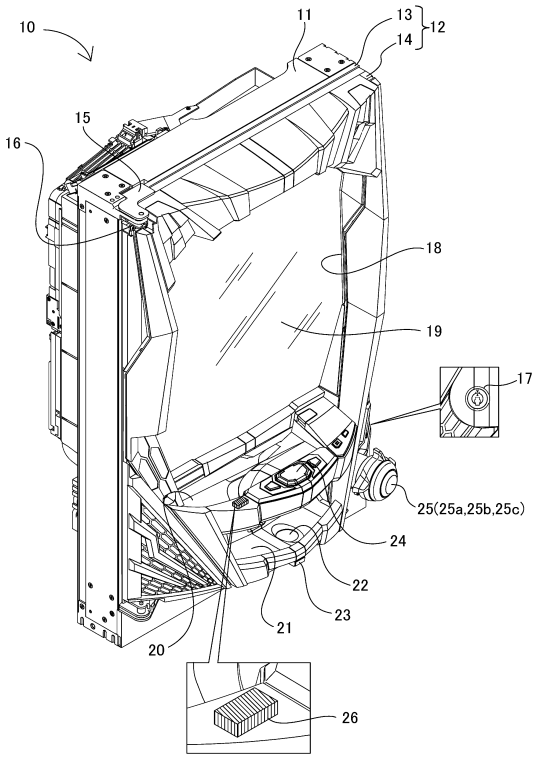
設定示唆用乱数カウンタCY（0～60479）	当否結果	内容
0～7559	当選	1／8の確率で当選
7560～60479	外れ	

【図３２４】

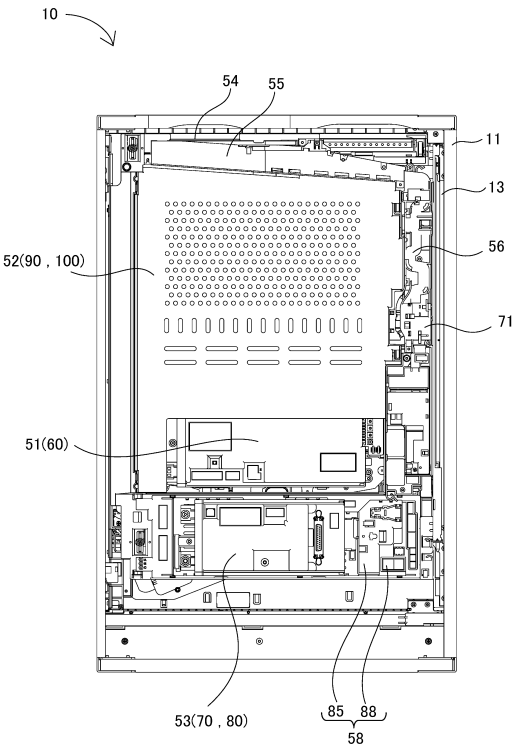
初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル

設定示唆用乱数カウンタCY（0～60479）	当否結果	内容
0～12095	当選	1／5の確率で当選
12096～60479	外れ	

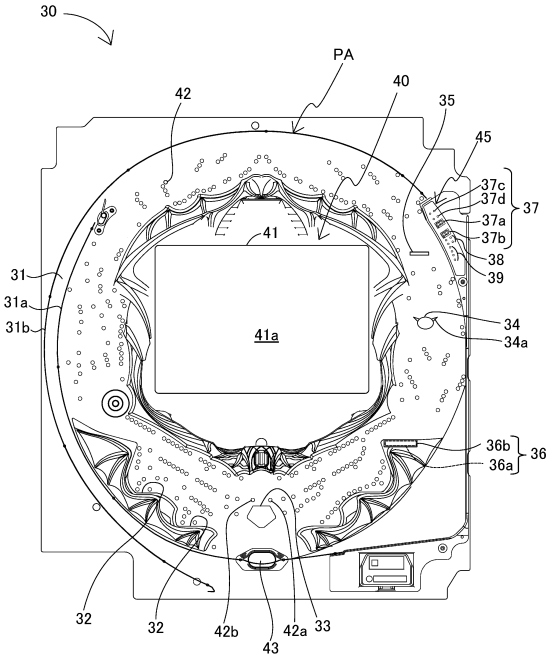
【図３２５】



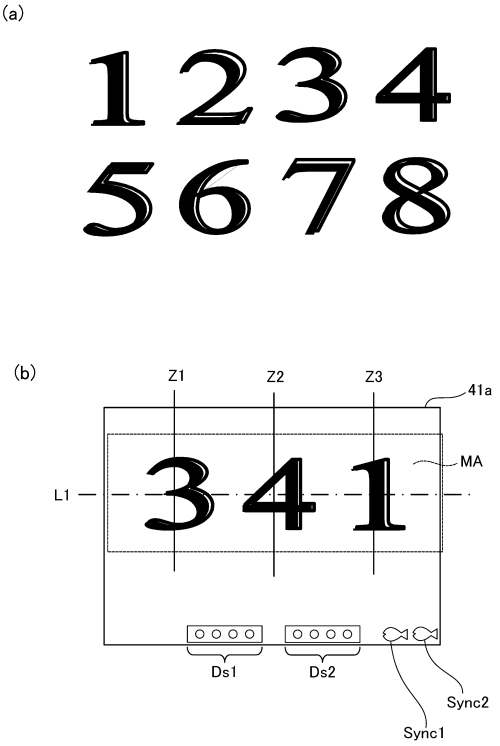
【図３２６】



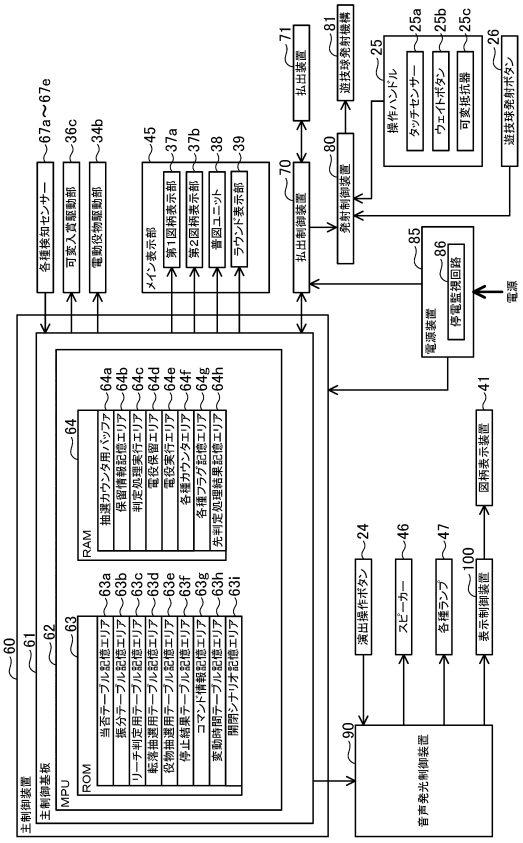
【図３２７】



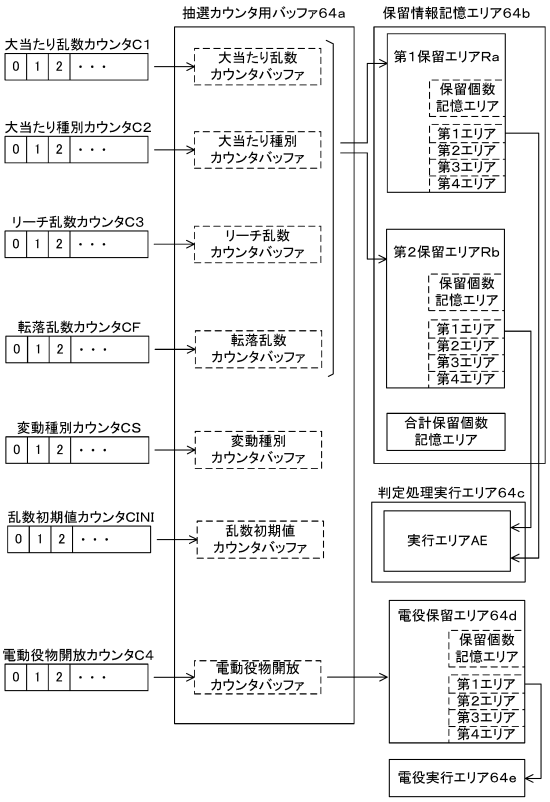
【図３２８】



【図３２９】



【図３３０】



【図３３１】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図３３２】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	大当たり種別の振り分け結果	モード選択抽選の振り分け結果
0～39	16R確変大当たり	先落ちモード
40～64		後落ちモード
65～89	8R確変大当たり	先落ちモード
90～99	8R通常大当たり	先落ちモード

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	大当たり種別の振り分け結果	モード選択抽選の振り分け結果
0～49	16R確変大当たり	先落ちモード
50～74		後落ちモード
75～89	8R確変大当たり	先落ちモード
90～99	8R通常大当たり	先落ちモード

【図３３３】

転落抽選用当否テーブル

転落乱数カウンタCF (0～99)	転落抽選結果
0～2	当選(転落)
3～99	外れ(継続)

【図３３４】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

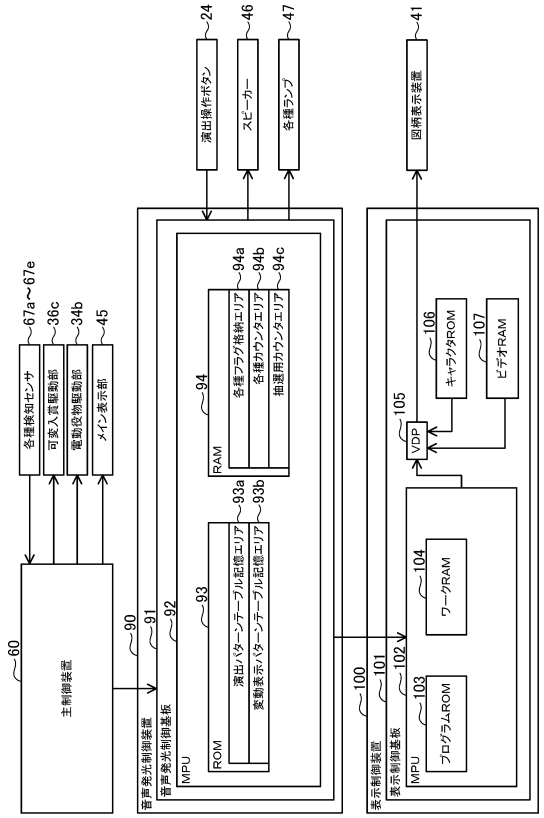
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

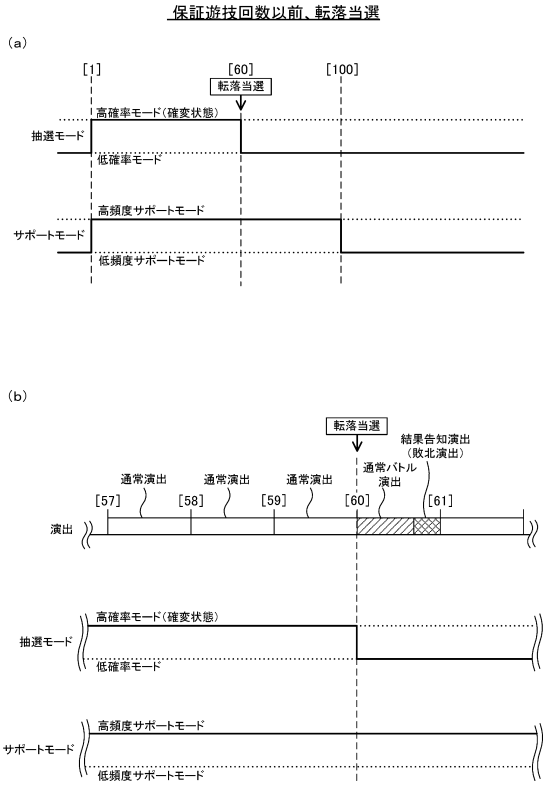
電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

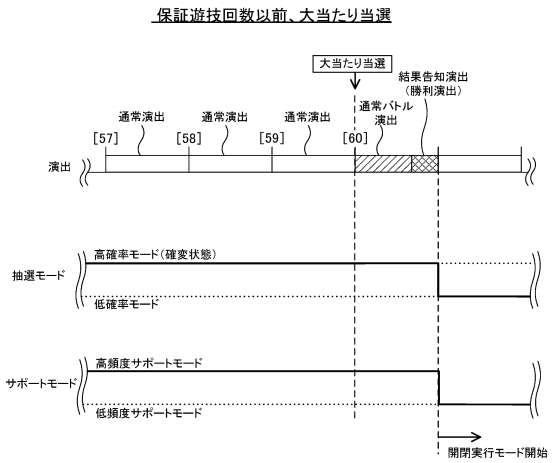
【図３３５】



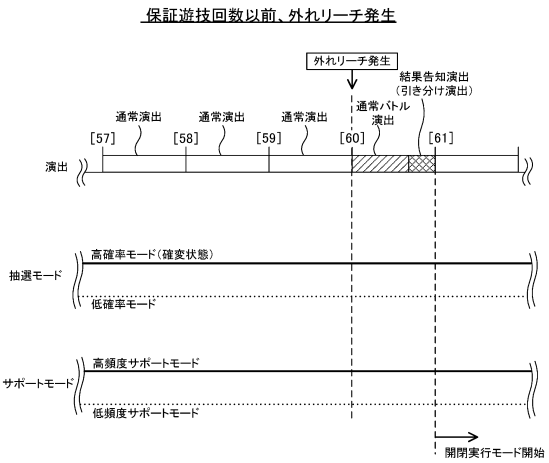
【図３３６】



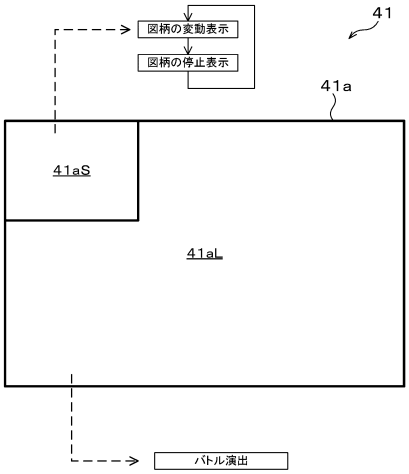
【図３３７】



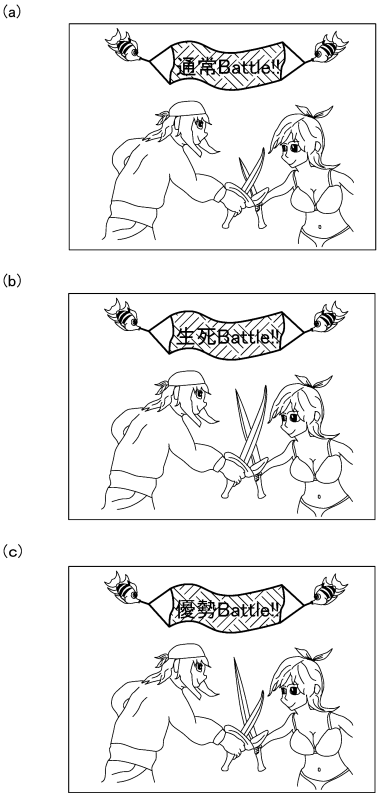
【図３３８】



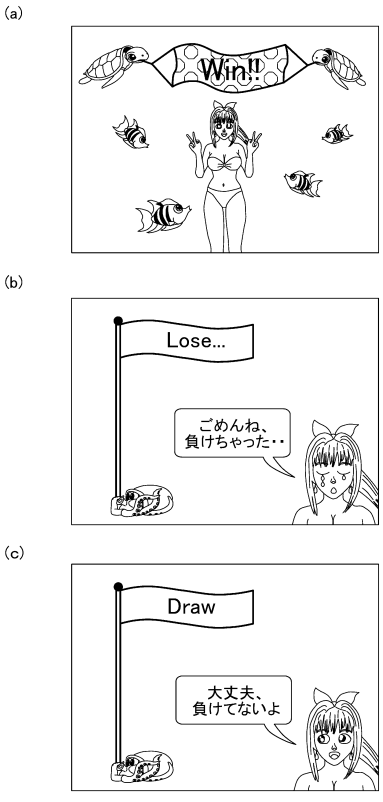
【図３３９】



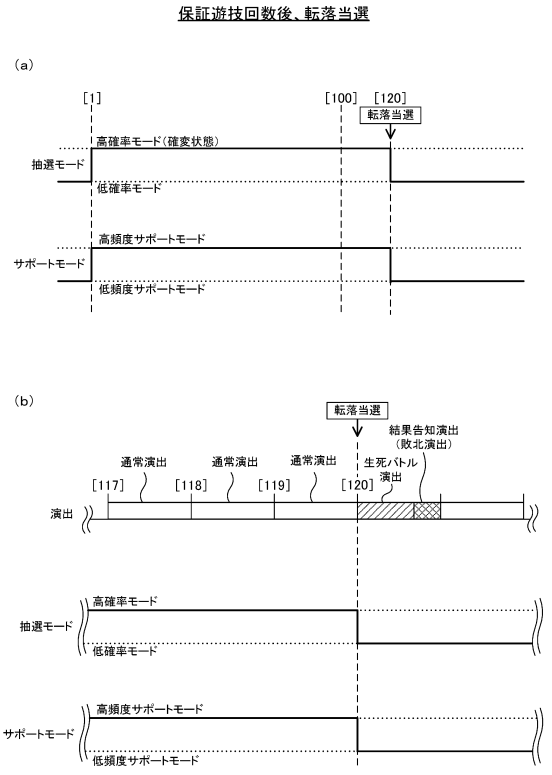
【図３４０】



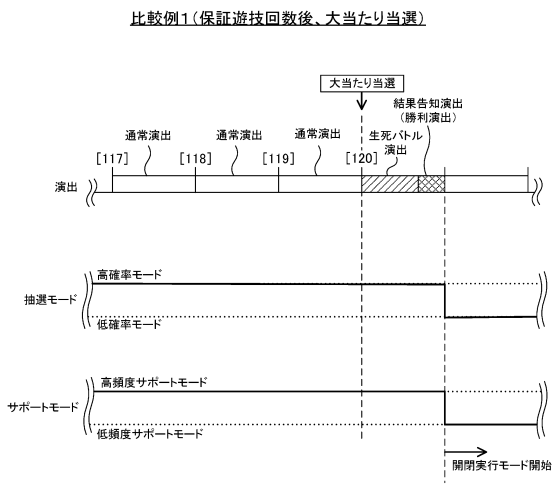
【図３４１】



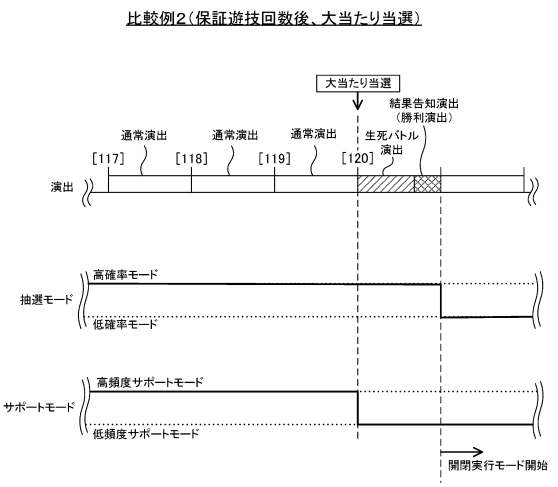
【図３４２】



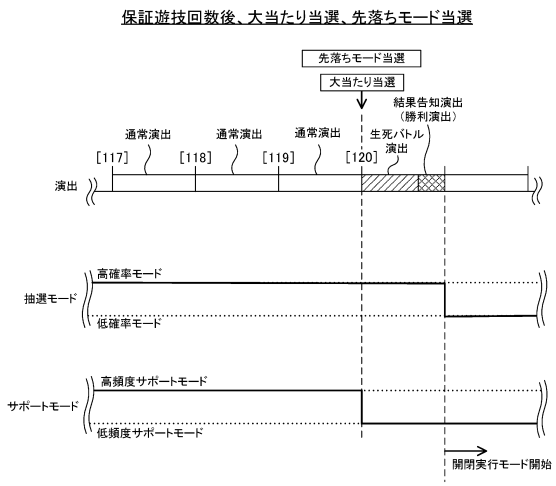
【図３４３】



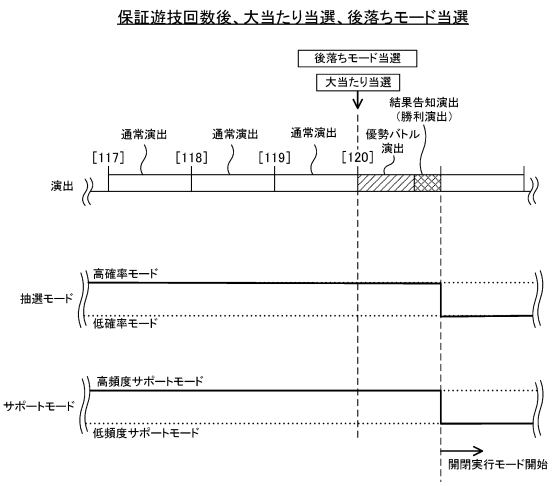
【図３４４】



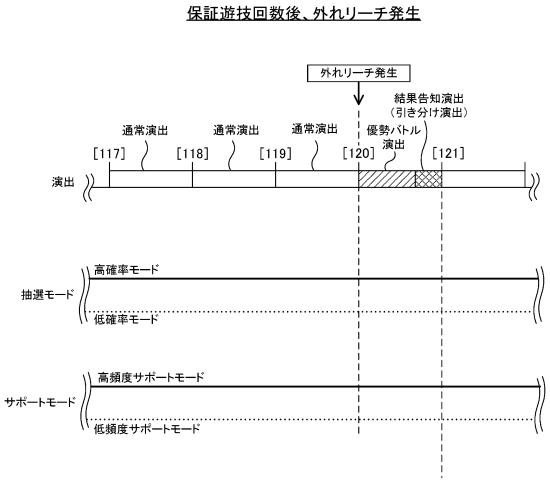
【図３４５】



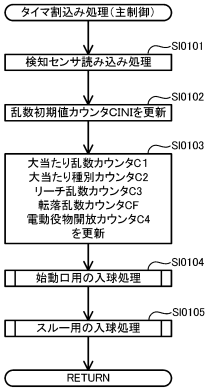
【図３４６】



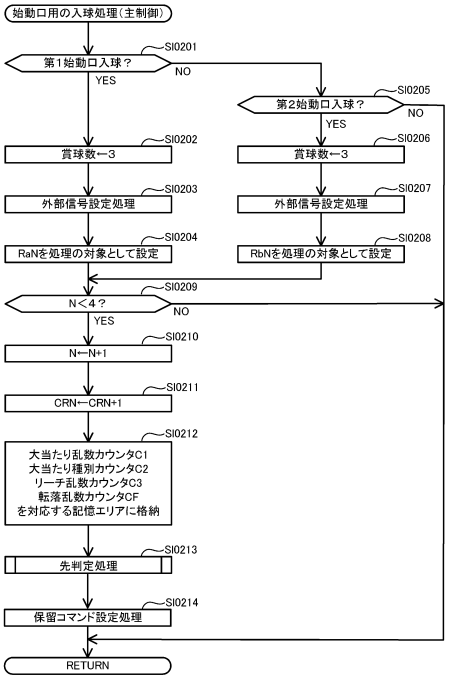
【図３４７】



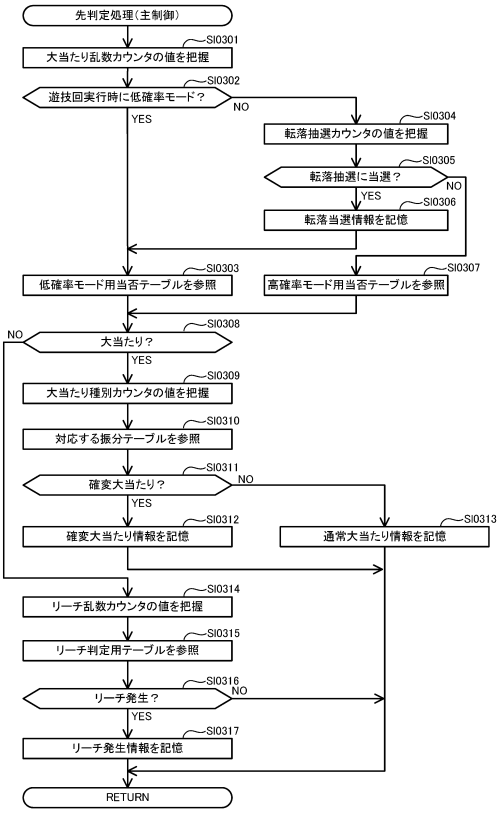
【図３４８】



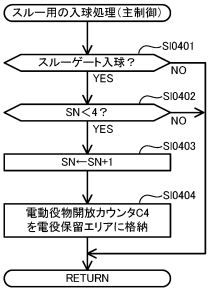
【図３４９】



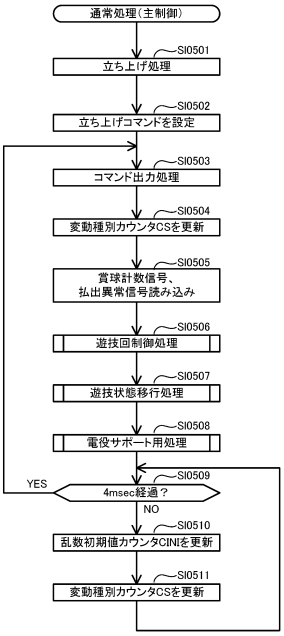
【図３５０】



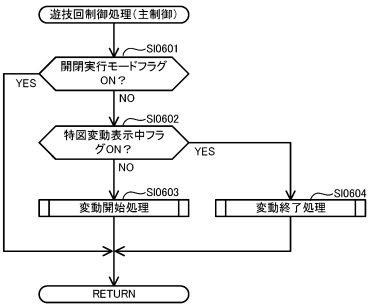
【図３５１】



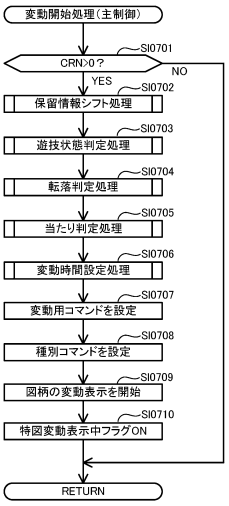
【図３５２】



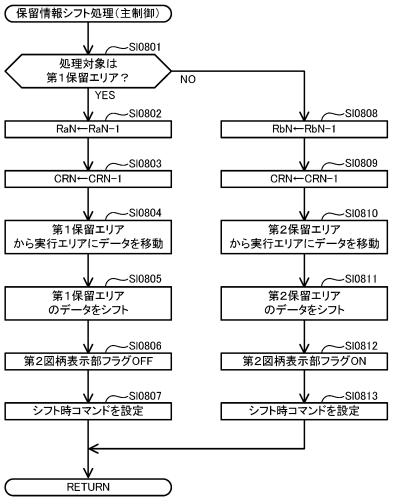
【図３５３】



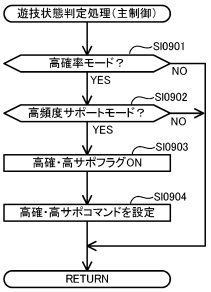
【図３５４】



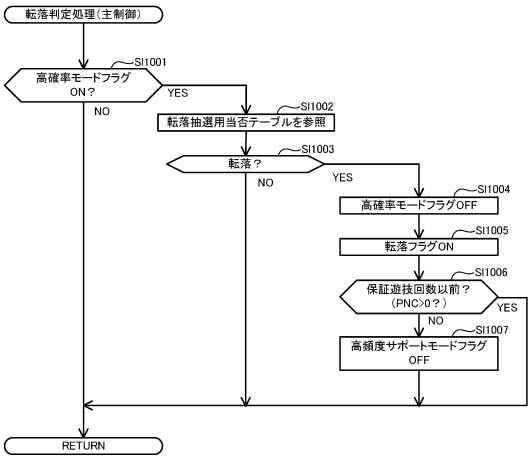
【図３５５】



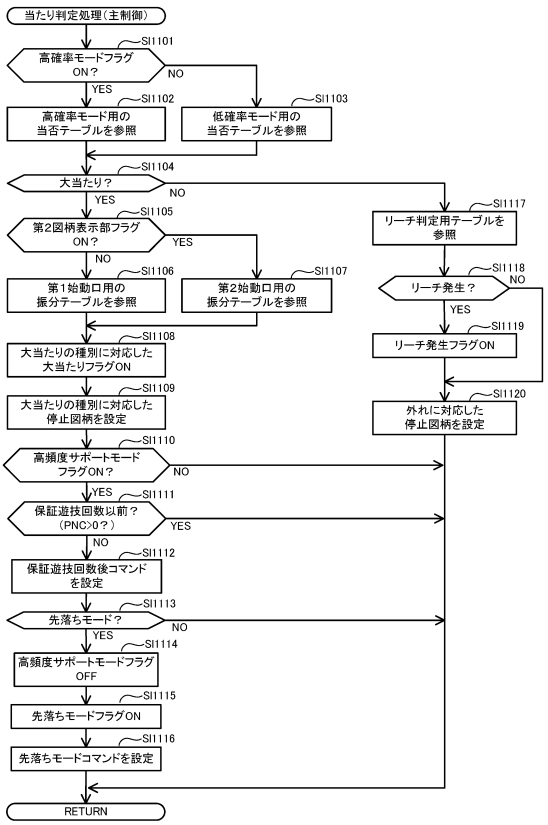
【図３５６】



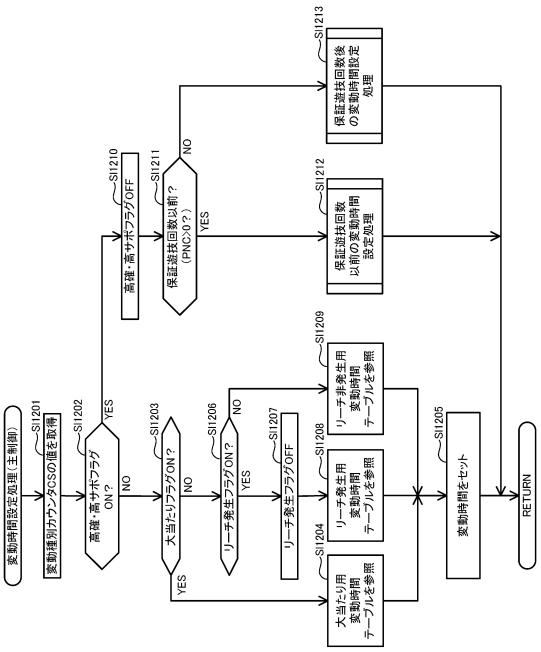
【図３５７】



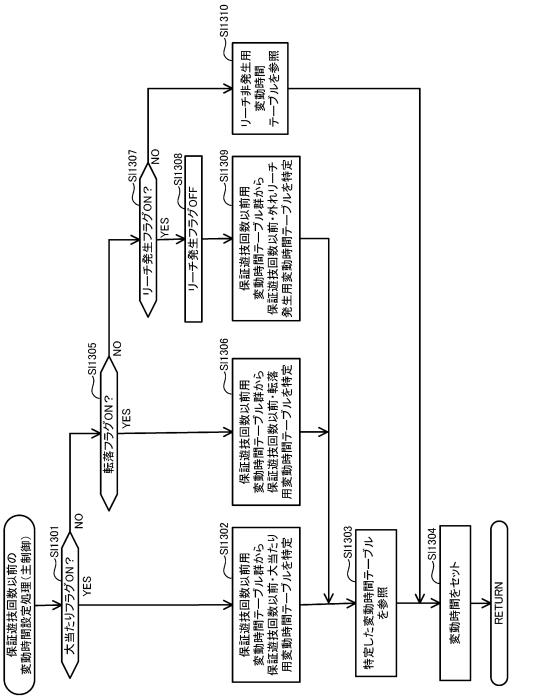
【図３５８】



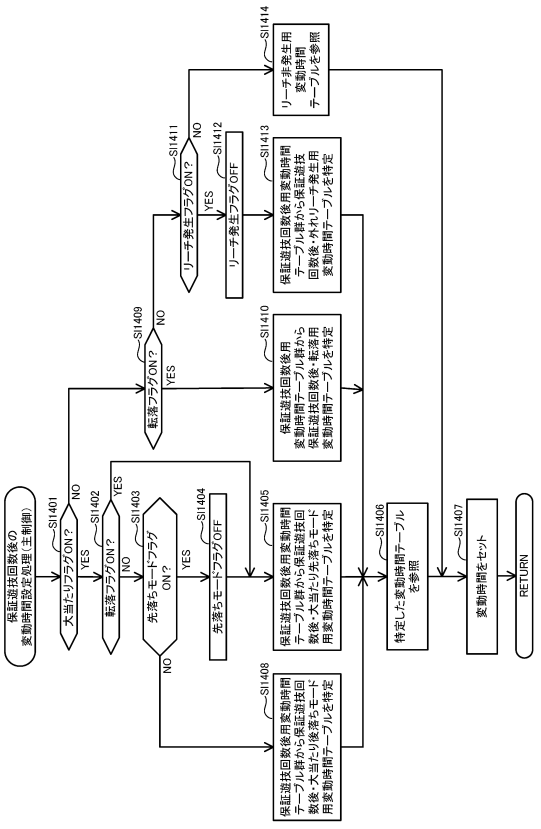
【図３５９】



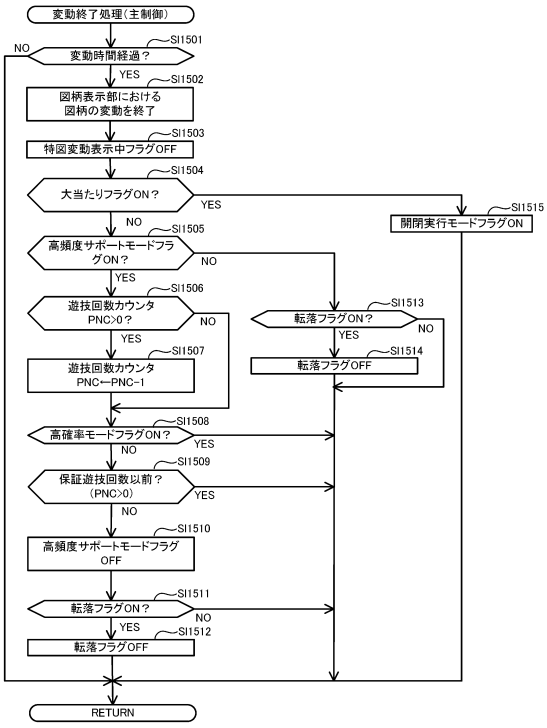
【図３６０】



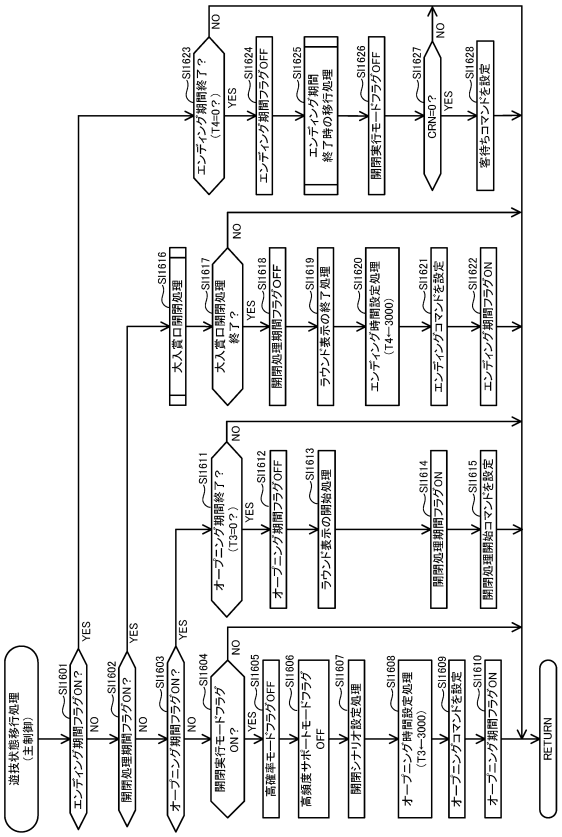
【図３６１】



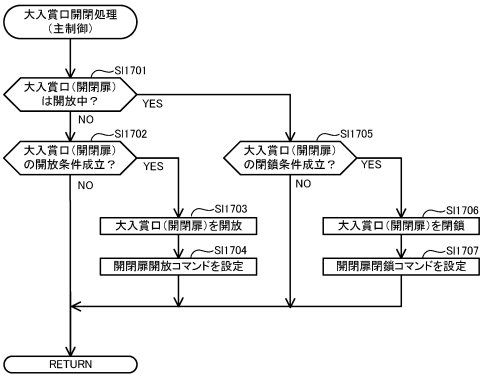
【図３６２】



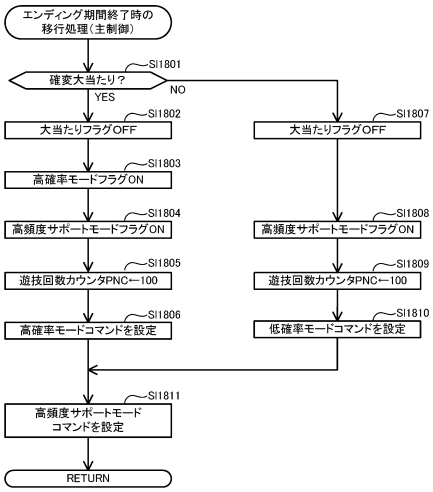
【図３６３】



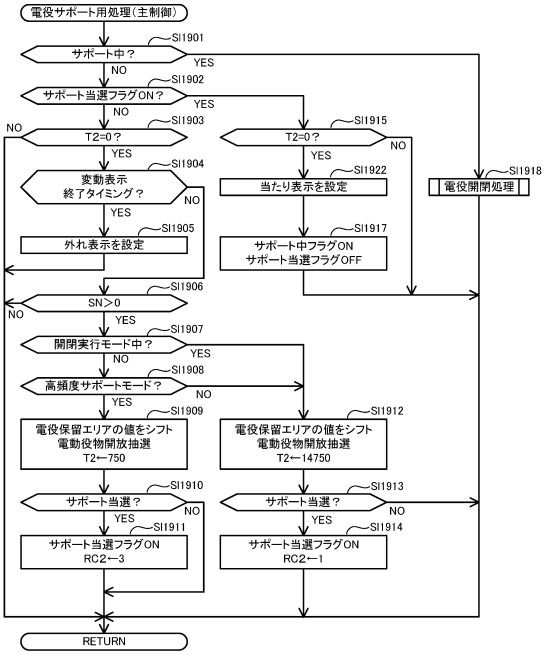
【図３６４】



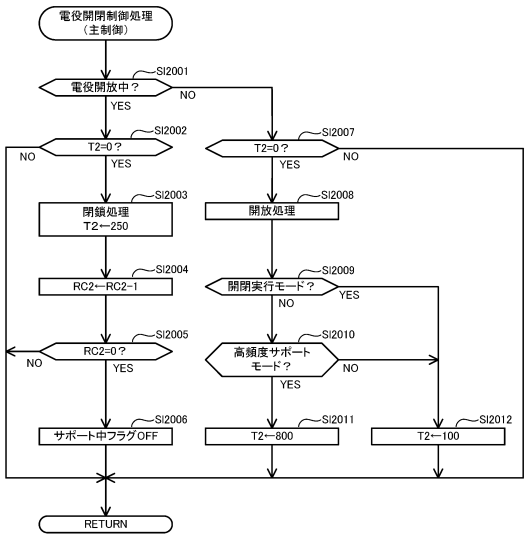
【図３６５】



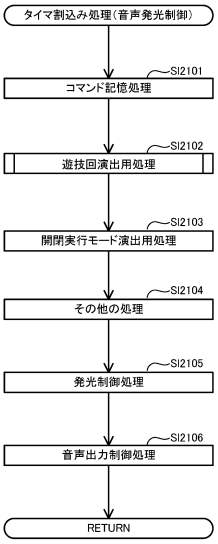
【図３６６】



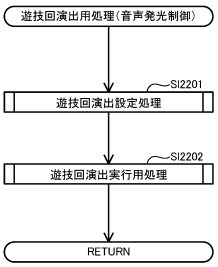
【図３６７】



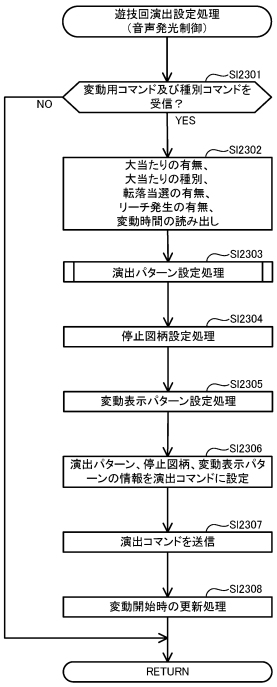
【図３６８】



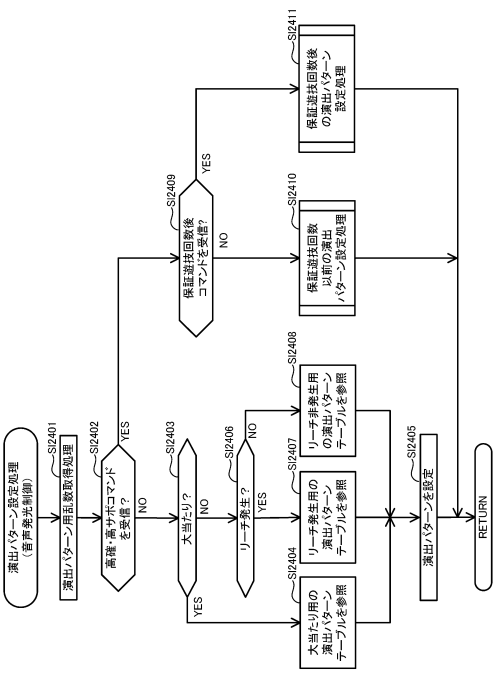
【図３６９】



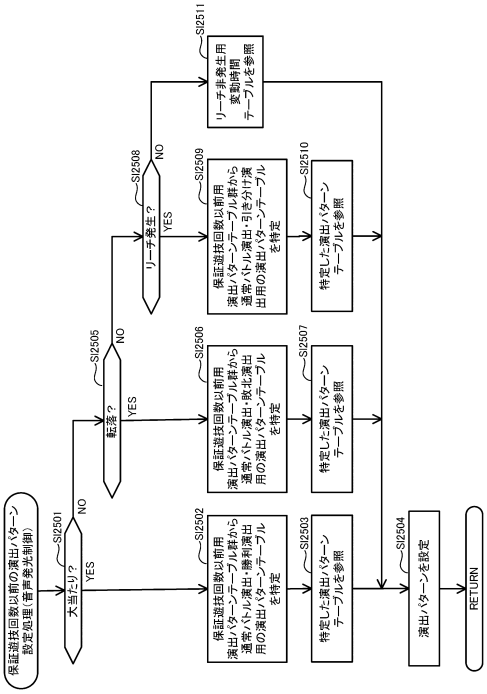
【図３７０】



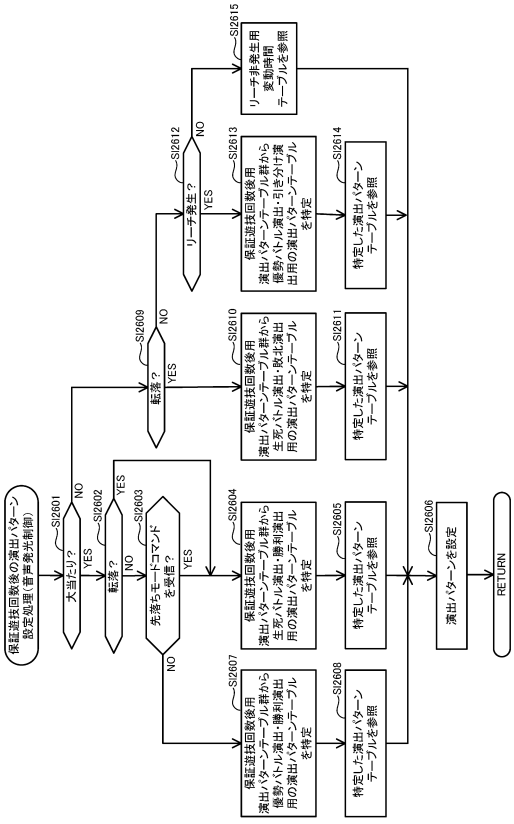
【図３７１】



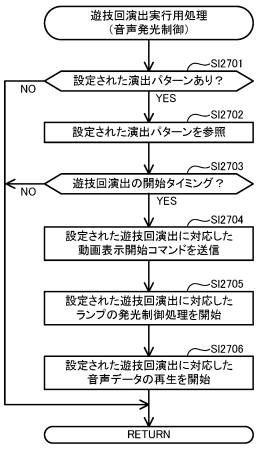
【図３７２】



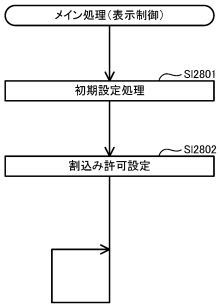
【図３７３】



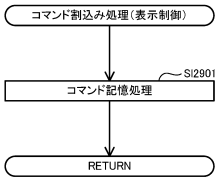
【図３７４】



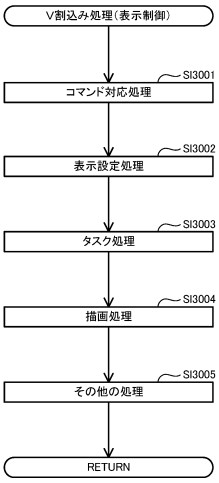
【図３７５】



【図３７６】



【図３７７】



【図３７８】

高確率モード用の当否テーブル

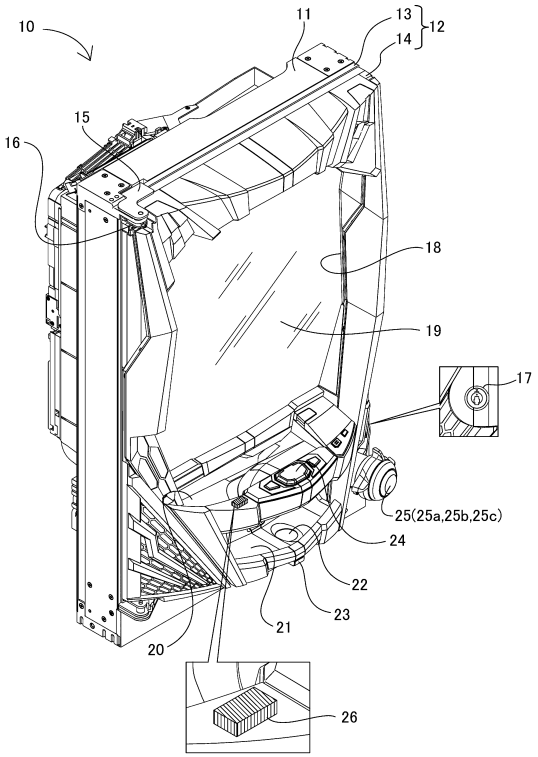
大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果	モード選択抽選の振り分け結果
0～9	大当たり	先落ちモード
10～15		後落ちモード
16～1199	外れ	－

【図３７９】

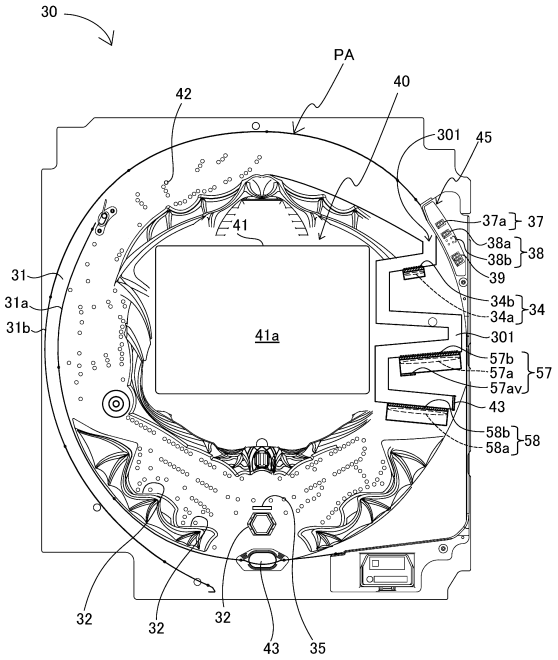
モード選択テーブル

遊技回数	モードの選択結果
101	先落ちモード
102	
103	
104	
105	
106	後落ちモード
107	
108	
109	先落ちモード
110	
…	

【図３８０】

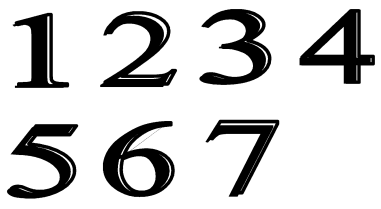


【図３８１】

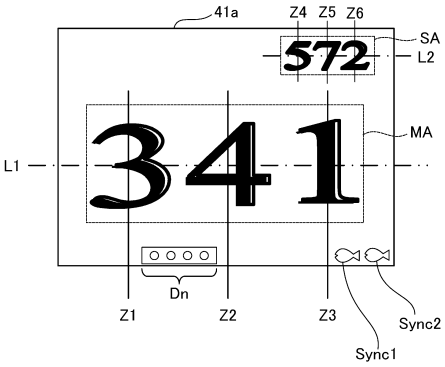


【図３８２】

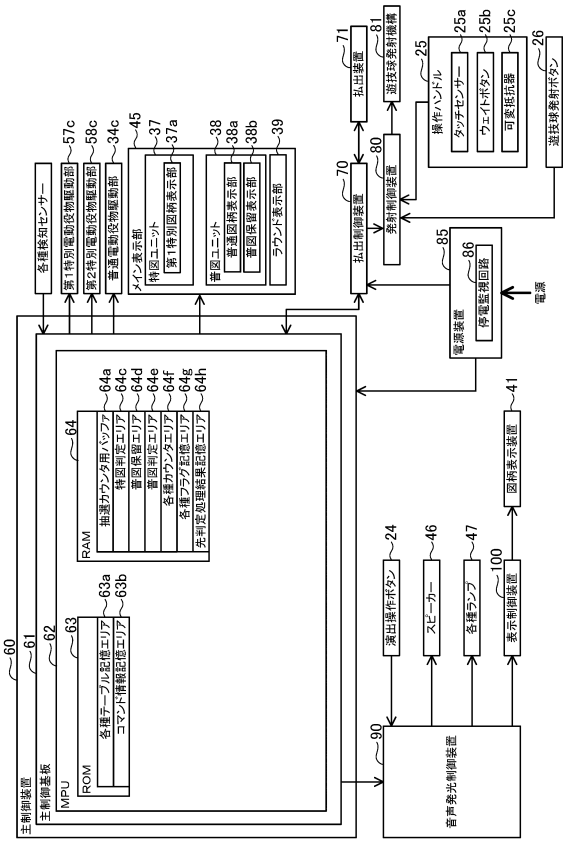
(A)



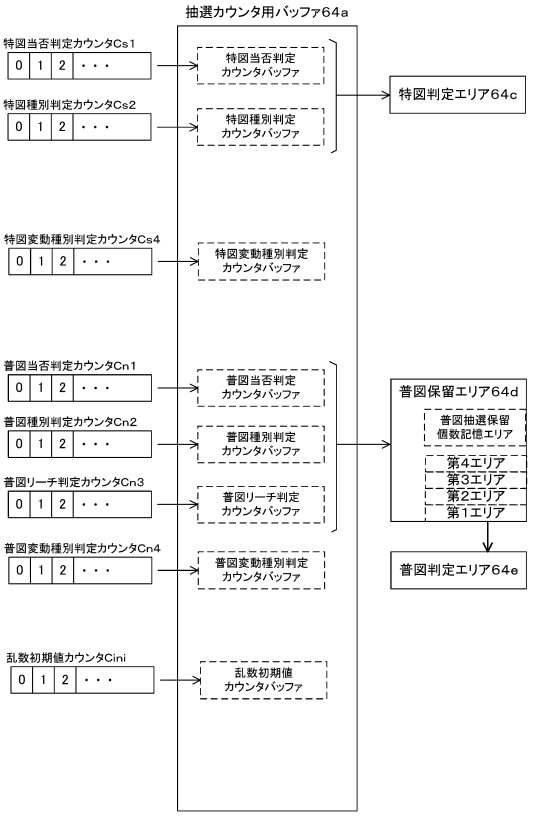
(B)



【図３８３】



【図３８４】



【図３８５】

特図当否判定テーブル

特図当否判定カウンタCs1（0～1199）	特図当否判定結果	特図小当たりの当選確率
－	特図大当たり	100%
0～1199	特図小当たり	
－	特図外れ	

【図３８６】

特図種別判定テーブル

特図当否判定結果	特図種別判定カウンタCs2（0～99）	特図種別判定結果	割合
特図小当たり	0～39	特別図柄A（特図小当たりA）	特図小当たりの40%
	40～99	特別図柄B（特図小当たりB）	特図小当たりの60%

【図３８７】

(A)

特図小当たり用特電開閉シナリオ選択テーブル

特別図柄の種別	選択される特電開閉シナリオの種別	特電開閉制御の内容									
		開閉制御の対象	特電オープニング期間	特電処理期間						特電エンディング期間	合計所要時間
				ラウンド数	1ラウンドの開放回数	1ラウンドの終了条件			閉鎖期間（特電インターバル期間）		
						最大開放時間	最大入球個数				
特別図柄A（特図小当たりA）	特図小当たり用特電開閉シナリオA	第1特別電動役物	0．5秒	1R	1回	1．0秒	10個		なし	0．5秒	2．0秒
特別図柄B（特図小当たりB）	特図小当たり用特電開閉シナリオB	第1特別電動役物	0．5秒	1R	1回	1．1秒	10個		なし	0．5秒	2．1秒

(B)

V入賞大当たり用特電開閉シナリオ選択テーブル

V入賞大当たりの種別	選択される特電開閉シナリオの種別	特電開閉制御の内容									
		開閉制御の対象	特電オープニング期間	特電処理期間						特電エンディング期間	合計所要時間
				ラウンド数	1ラウンドの開放回数	1ラウンドの終了条件			閉鎖期間（特電インターバル期間）		
						最大開放時間	最大入球個数				
V入賞大当たりA（特図小当たり用特電開閉シナリオA中にV入賞）	V入賞大当たり用特電開閉シナリオA	第2特別電動役物	0．5秒	16R	1回	5．0秒	10個		3．0秒	0．5秒	126．0秒
V入賞大当たりB（特図小当たり用特電開閉シナリオB中にV入賞）	V入賞大当たり用特電開閉シナリオB	第2特別電動役物	0．5秒	12R	1回	5．0秒	10個		5．9秒	0．5秒	125．9秒

【図３８８】

普図当否判定テーブル

普図当否判定カウンタCn1（0～1199）	普図当否判定結果	普図当たりの当選確率
0～3	普図当たり	1/300
4～1199	普図外れ	

【図３８９】

(A)

普図種別判定テーブル1

普図当否判定結果	普図種別判定カウンタCn2（0～99）	普図種別判定結果	割合
普図当たり	0～39	普通図柄A（普図当たりA）	普図当たりの40%
	40～59	普通図柄B（普図当たりB）	普図当たりの20%
	60～74	普通図柄C（普図当たりC）	普図当たりの15%
	75～89	普通図柄D（普図当たりD）	普図当たりの15%
	90～94	普通図柄E（普図当たりE）	普図当たりの5%
	95～97	普通図柄F（普図当たりF）	普図当たりの3%
	98～99	普通図柄G（普図当たりG）	普図当たりの2%

(B)

普図種別判定テーブル2

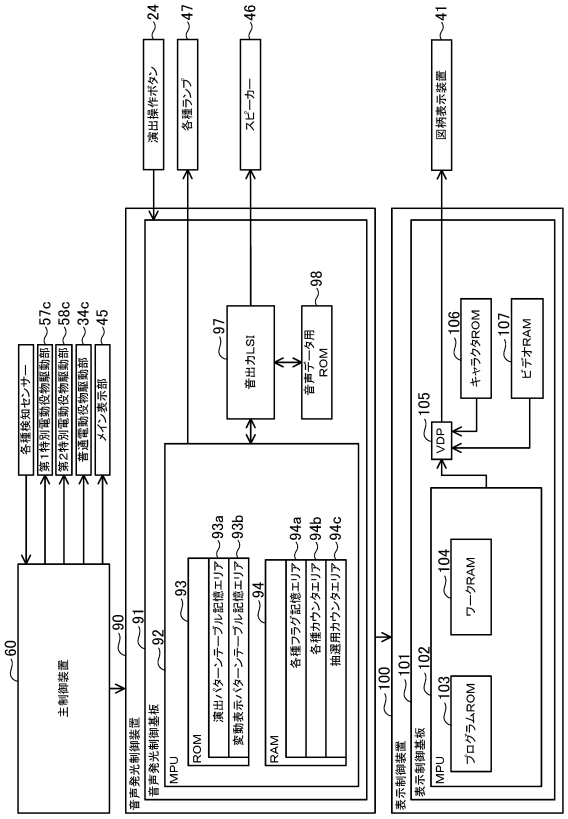
普図当否判定結果	普図種別判定カウンタCn2（0～99）	普図種別判定結果	割合
普図外れ	0～99	普通図柄Z（普図外れ）	普図外れの100%

【図３９０】

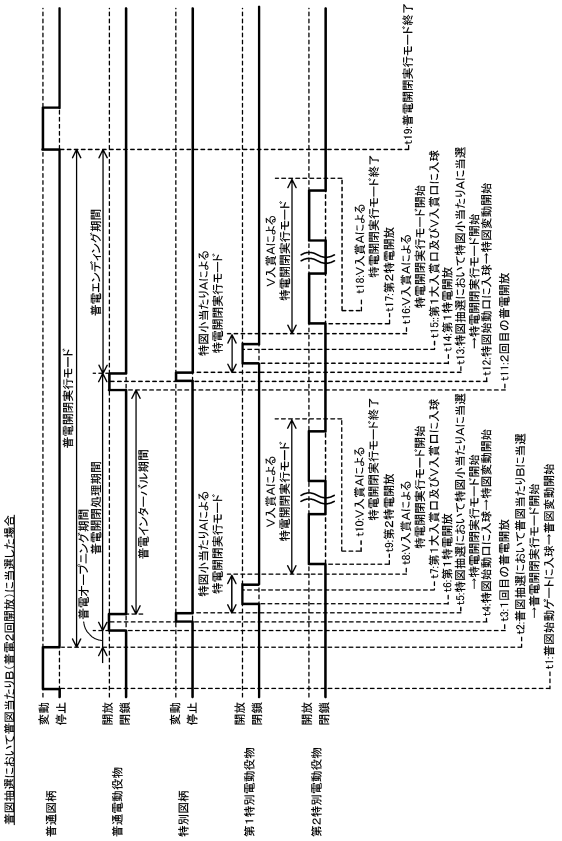
普電開閉シナリオ選択テーブル

普通図柄の種別	選択される普電開閉シナリオの種別	普電開閉シナリオの内容						
		開閉制御の対象	普電オープニング期間	普電処理期間				普電エンディング期間
				開放回数	1開放中の開放時間	閉鎖期間（普電インターバル期間）	総開放時間	
普通図柄A（普図当たりA）	普電開閉シナリオA	普通電動役物	5．0秒	1回	0．8秒	なし	0．8秒	140．0秒
普通図柄B（普図当たりB）	普電開閉シナリオB	普通電動役物	5．0秒	2回	0．8秒	135．0秒	1．6秒	140．0秒
普通図柄C（普図当たりC）	普電開閉シナリオC	普通電動役物	5．0秒	3回	0．8秒	135．0秒	2．4秒	140．0秒
普通図柄D（普図当たりD）	普電開閉シナリオD	普通電動役物	5．0秒	4回	0．8秒	135．0秒	3．2秒	140．0秒
普通図柄E（普図当たりE）	普電開閉シナリオE	普通電動役物	5．0秒	5回	0．8秒	135．0秒	4．0秒	140．0秒
普通図柄F（普図当たりF）	普電開閉シナリオF	普通電動役物	5．0秒	6回	0．8秒	135．0秒	4．8秒	140．0秒
普通図柄G（普図当たりG）	普電開閉シナリオG	普通電動役物	5．0秒	7回	0．8秒	135．0秒	5．6秒	140．0秒

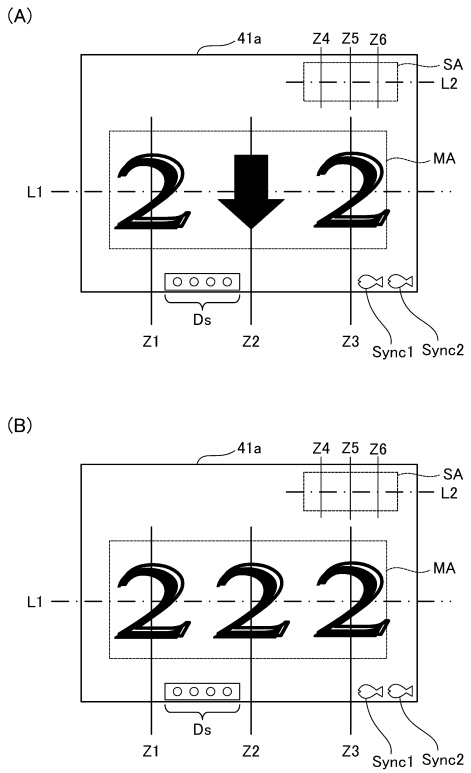
【図３９１】



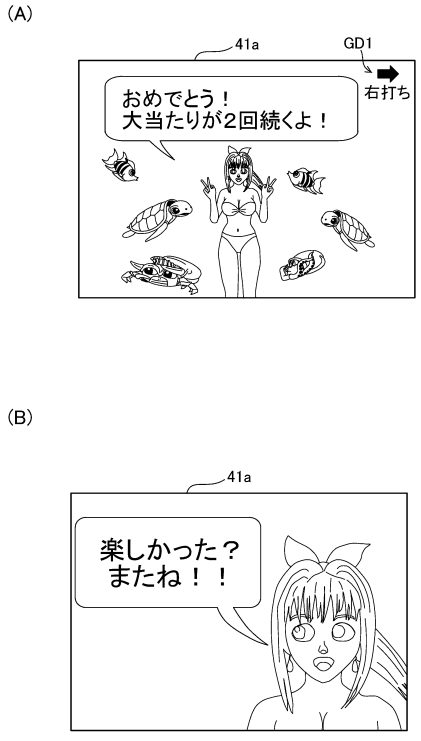
【図３９２】



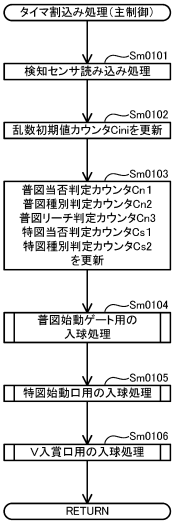
【図３９３】



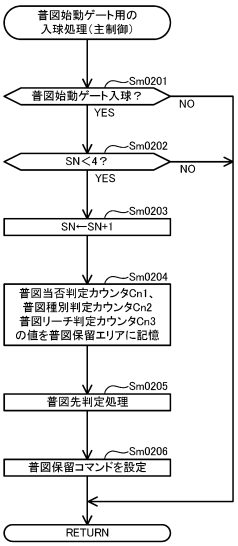
【図３９４】



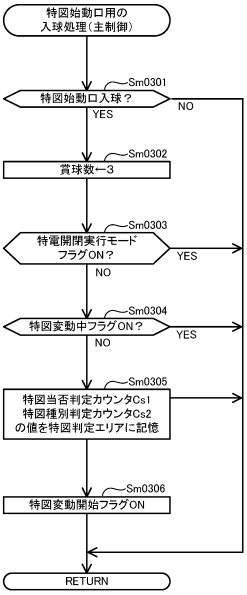
【図３９５】



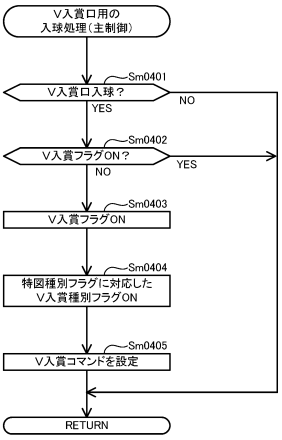
【図３９６】



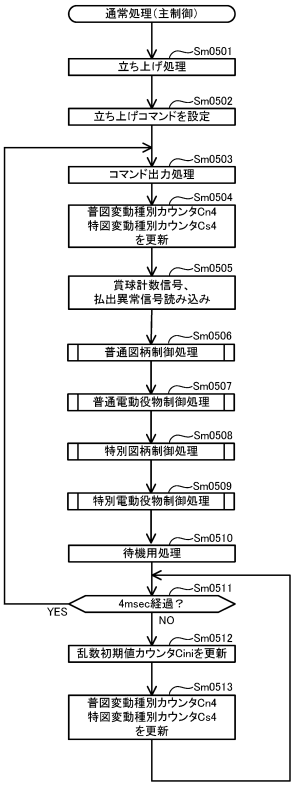
【図３９７】



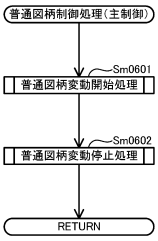
【図３９８】



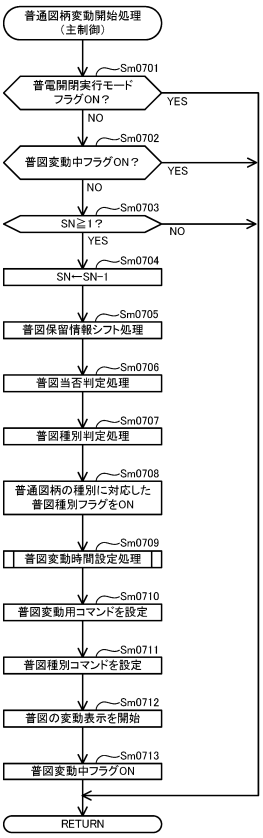
【図３９９】



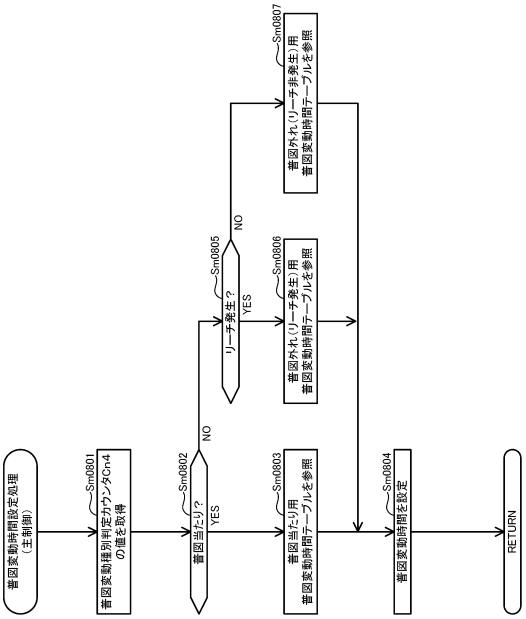
【図４００】



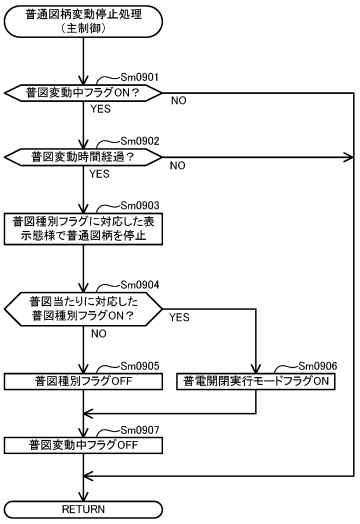
【図４０１】



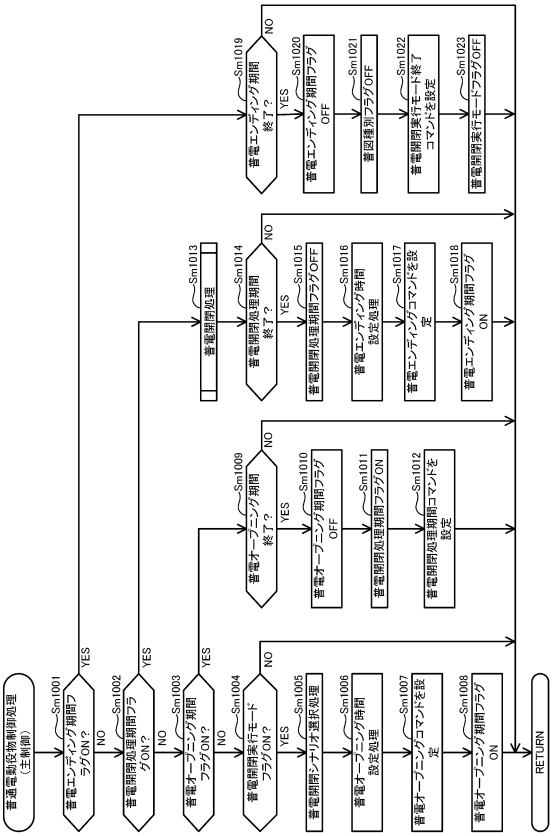
【図４０２】



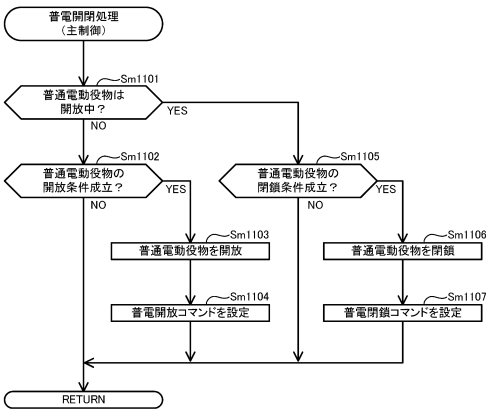
【図４０３】



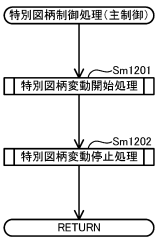
【図４０４】



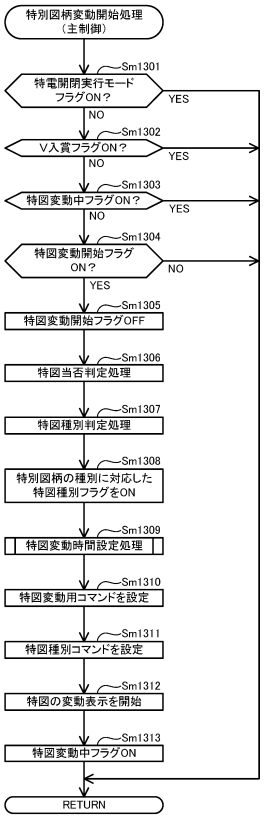
【図４０５】



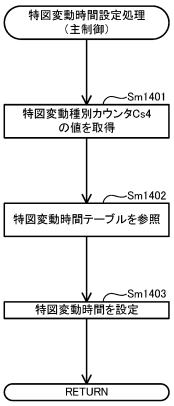
【図４０６】



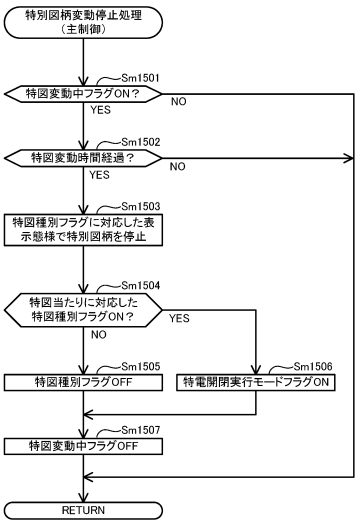
【図４０７】



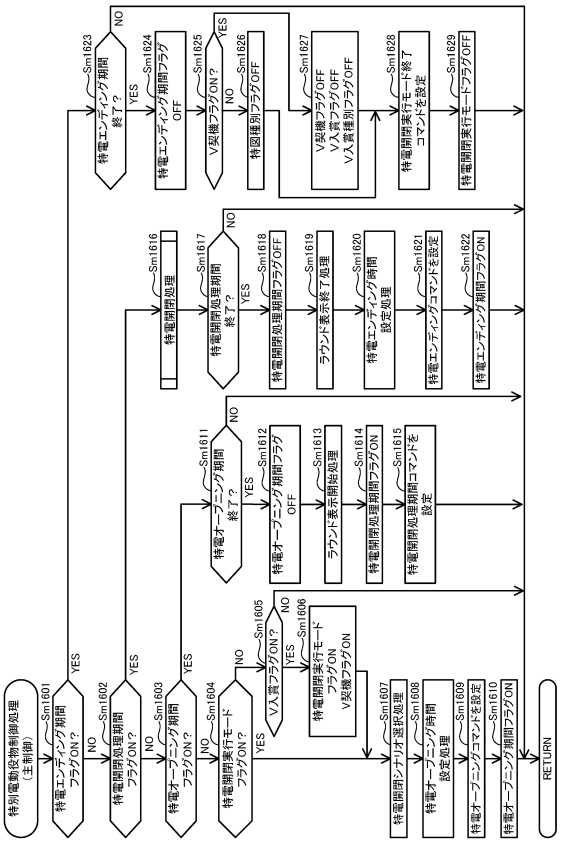
【図４０８】



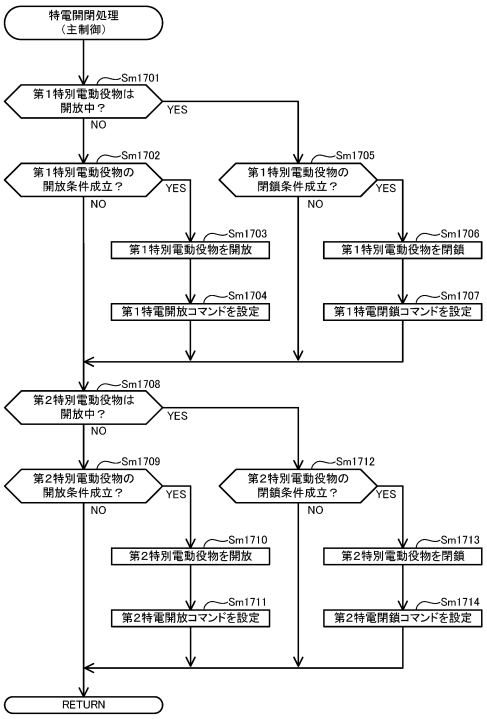
【図４０９】



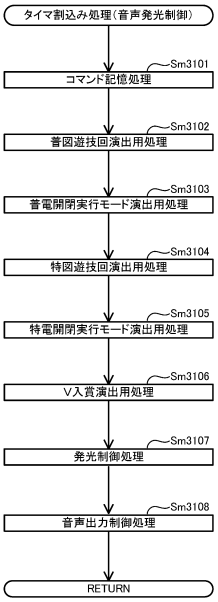
【図４１０】



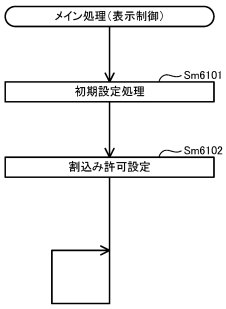
【図４１１】



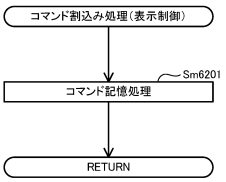
【図４１２】



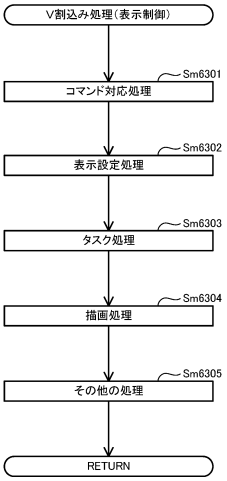
【図４１３】



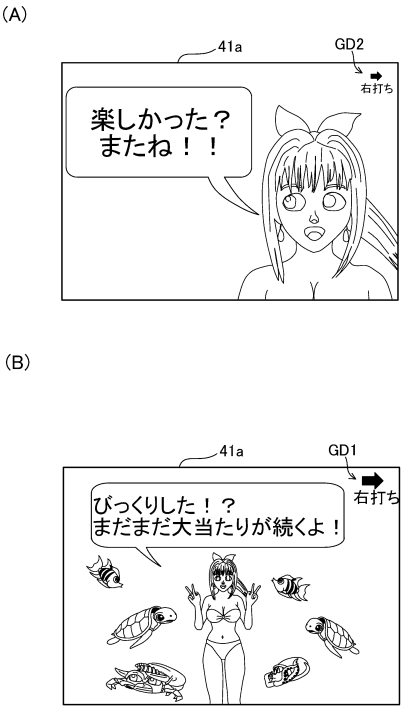
【図４１４】



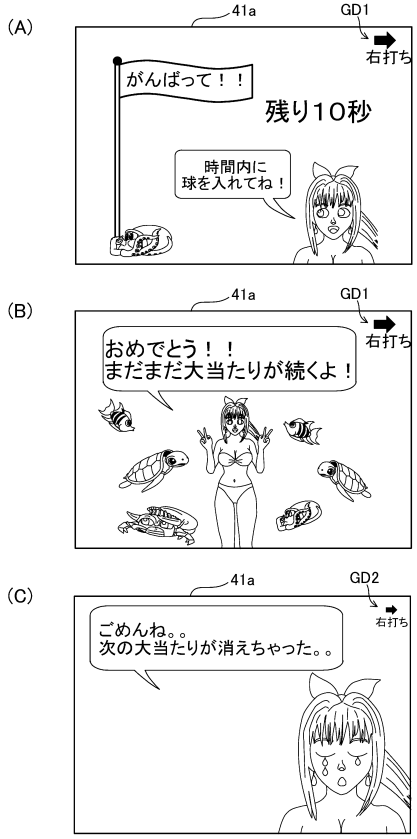
【図４１５】



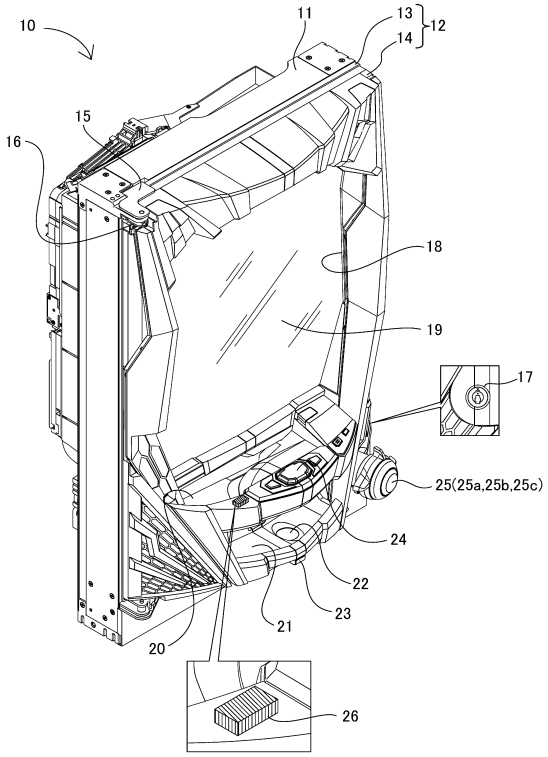
【図４１６】



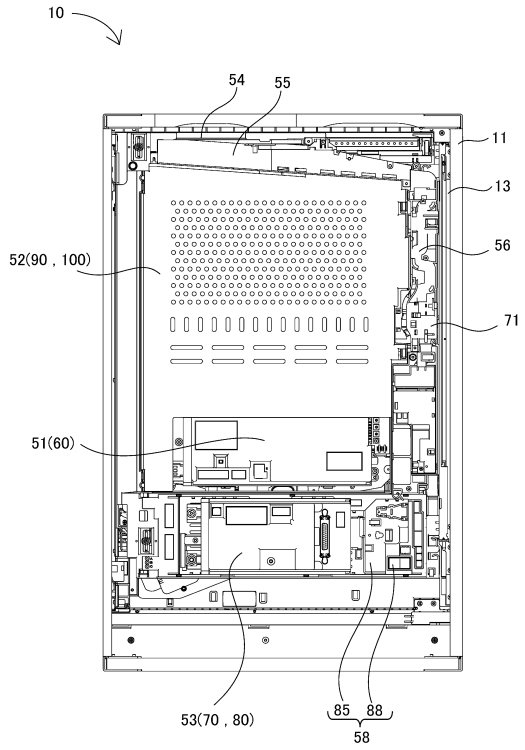
【図４１７】



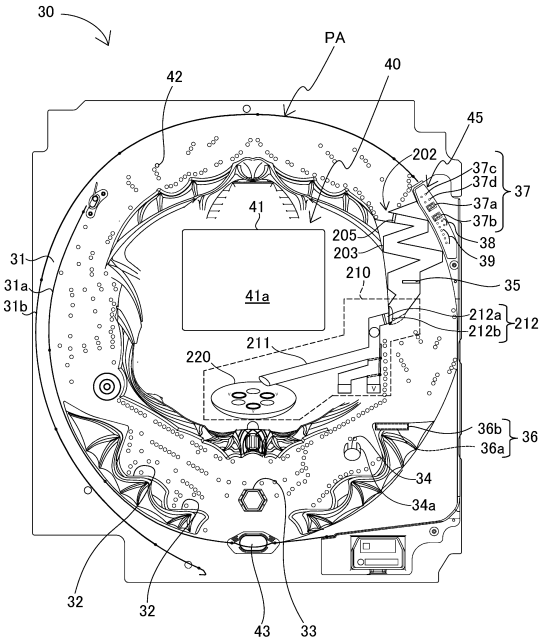
【図４１８】



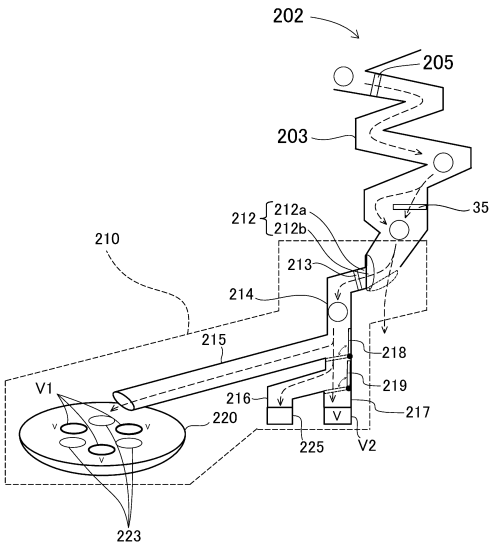
【図４１９】



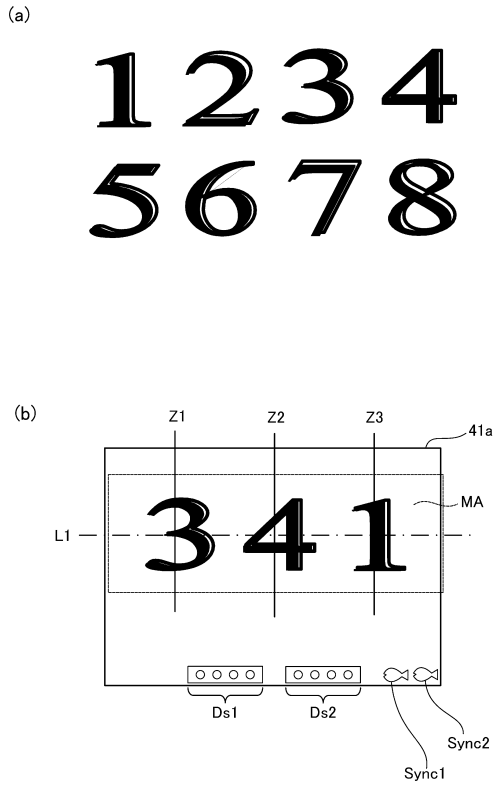
【図４２０】



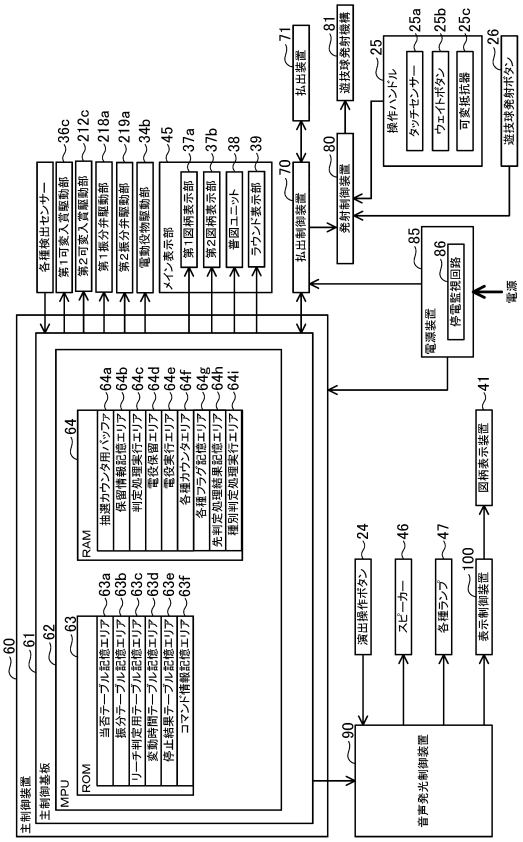
【図４２１】



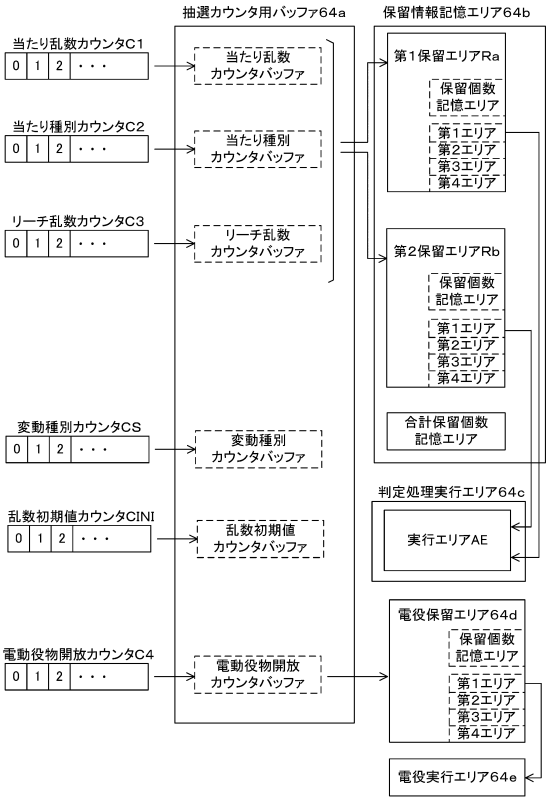
【図４２２】



【図４２３】



【図４２４】



【図４２５】

第1始動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～9	小当たり(外れ)
10～1199	外れ

【図４２６】

第2始動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	小当たり(外れ)

【図４２７】

(a)

第１始動口用の大当たり振分テーブル

当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果	ラウンド遊技回数［大当たり用の開閉シナリオ］	高頻度サポートモード遊技回数
0～54	大当たりA	10R［LOP10］	100回
55～99	大当たりB	10R［LOP10］	0回

(b)

第１始動口用の小当たり振分テーブル

当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果	ラウンド遊技回数［小当たり用の開閉シナリオ］	小当たりを契機としたV入賞により確定する大当たり種別
0～49	小当たりa	1R［SOPa］（クルーン誘因用）	大当たりVa
50～99	小当たりb	1R［SOPb］（クルーン誘因用）	大当たりVb

【図４２８】

(a)

第２始動口用の大当たり振分テーブル

当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果	ラウンド遊技回数［大当たり用の開閉シナリオ］	高頻度サポートモード遊技回数
0～28	大当たりC	15R［LOP15］	100回
29～43	大当たりD	5R［LOP5］	100回
44～99	大当たりE	5R［LOP5］	0回

(b)

第２始動口用の小当たり振分テーブル

当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果	ラウンド遊技回数［小当たり用開閉シナリオ］	V入賞により確定する大当たり種別
0～32	小当たりc	1R［SOPc］（クルーン誘因用）	大当たりVc
33～38	小当たりd	1R［SOPd］（V2誘因用）	大当たりVd
39～44	小当たりe	1R［SOPe］（V2誘因用）	大当たりVe
45～66	小当たりf	1R［SOPf］（V2誘因用）	大当たりVf
67～99	小当たりg	1R［SOPg］（排出口誘因）	大当たりVg

【図４２９】

V入賞により確定する各大当たり種別

小当たりを契機としたV入賞により確定する大当たり種別	ラウンド遊技回数［大当たり用開閉シナリオ］	高頻度サポートモード遊技回数
大当たりVa	10R［LOP10］	100回
大当たりVb	10R［LOP10］	0回
大当たりVc	15R［LOP15］	100回
大当たりVd	15R［LOP15］	100回
大当たりVe	5R［LOP5］	100回
大当たりVf	5R［LOP5］	0回
大当たりVg	5R［LOP5］	0回

【図４３０】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）

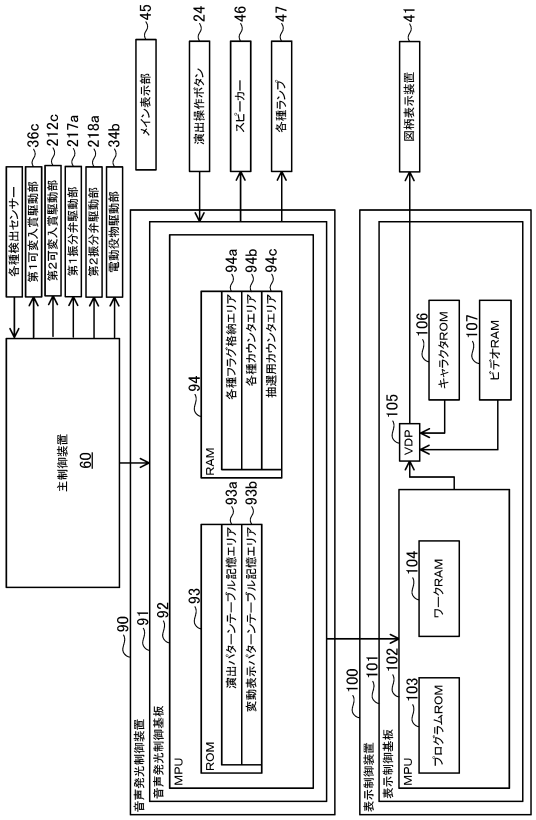
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

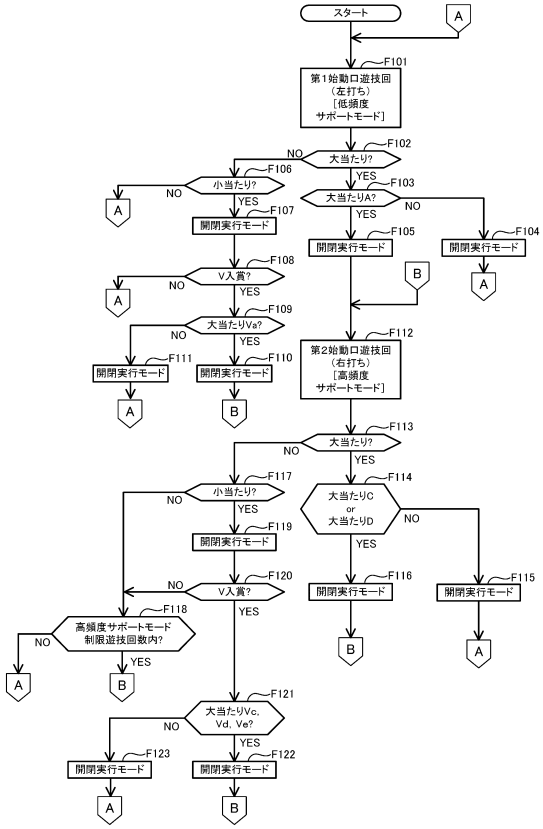
電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

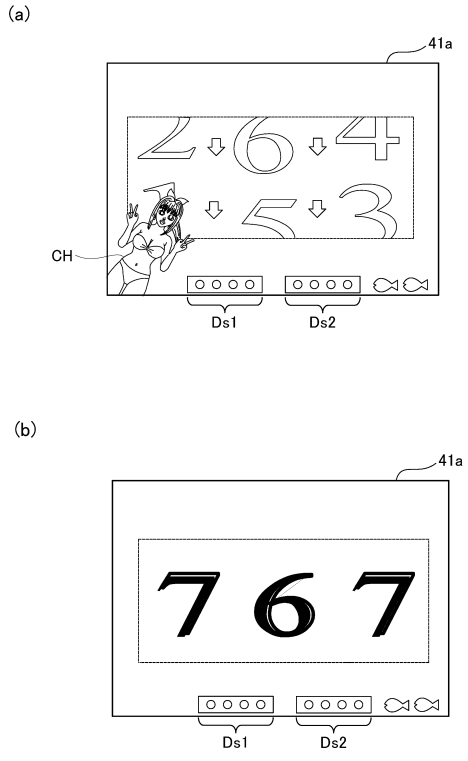
【図４３１】



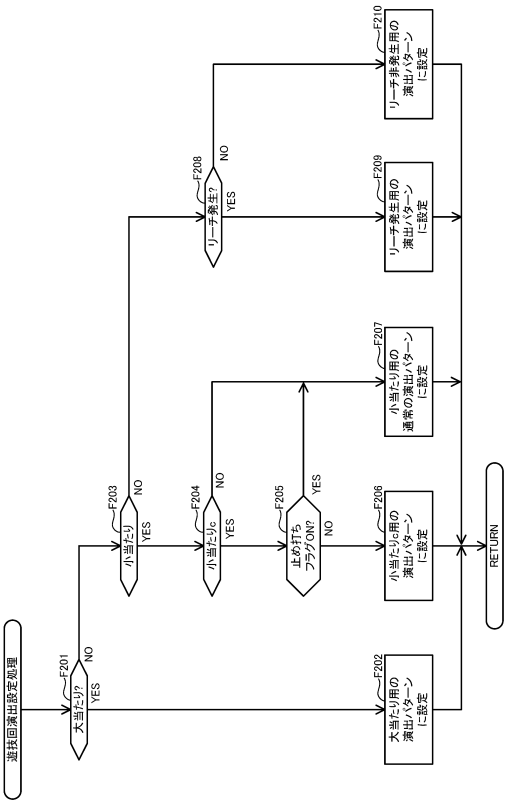
【図４３２】



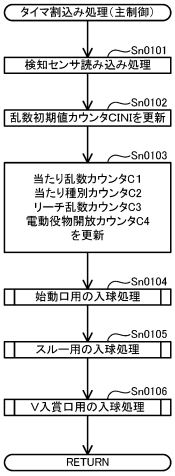
【図４３３】



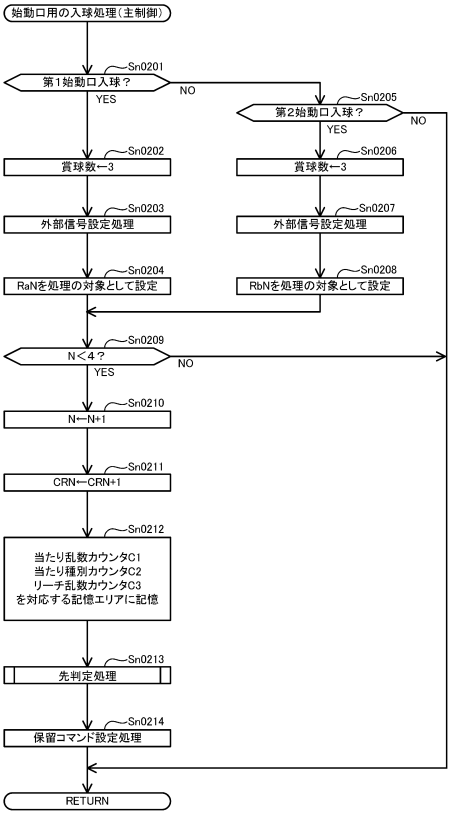
【図４３４】



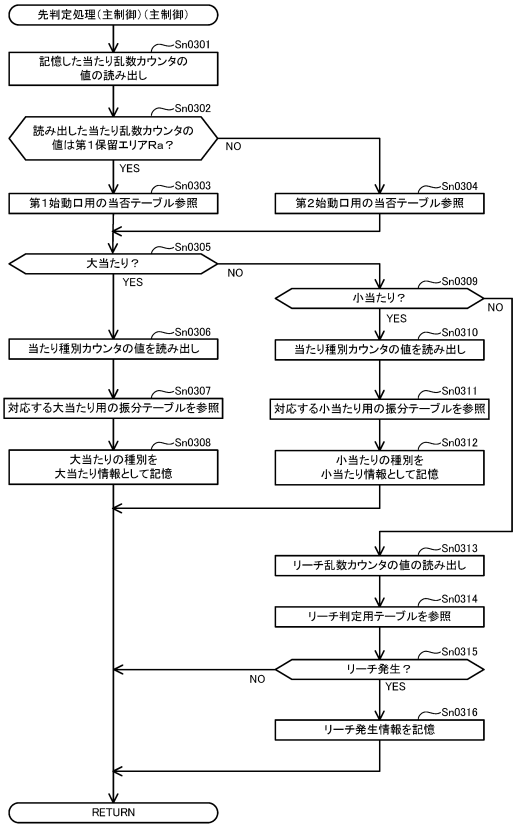
【図４３５】



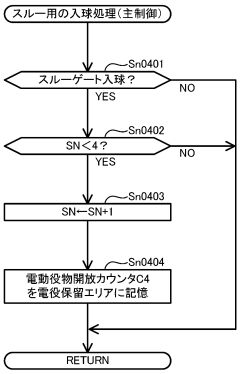
【図４３６】



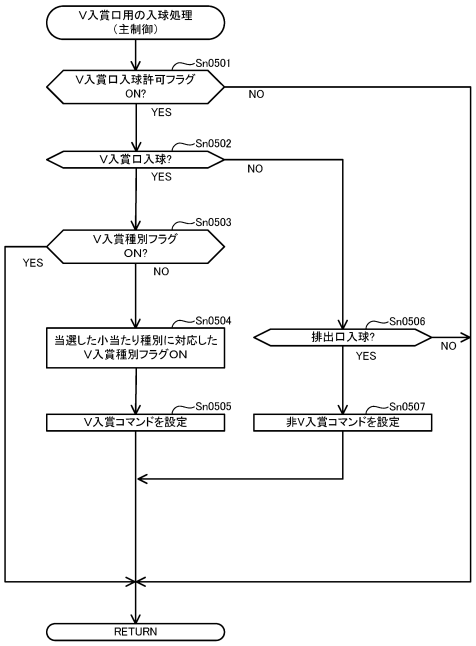
【図４３７】



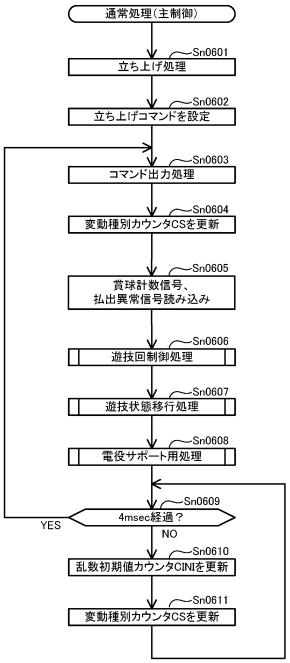
【図４３８】



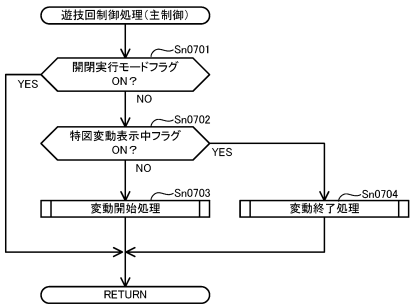
【図４３９】



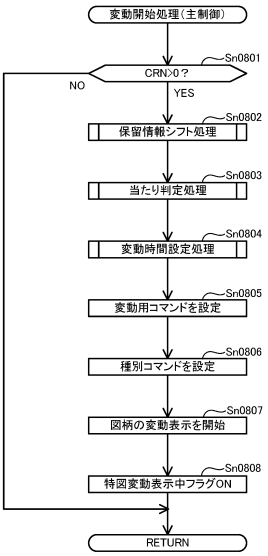
【図４４０】



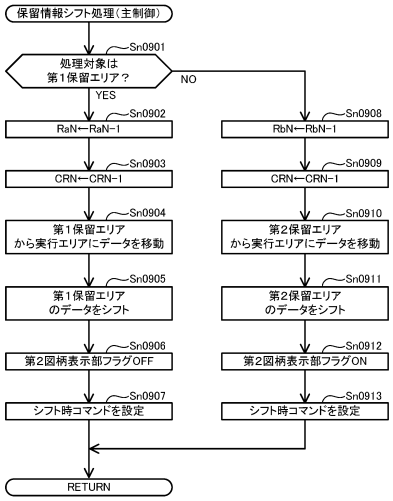
【図４４１】



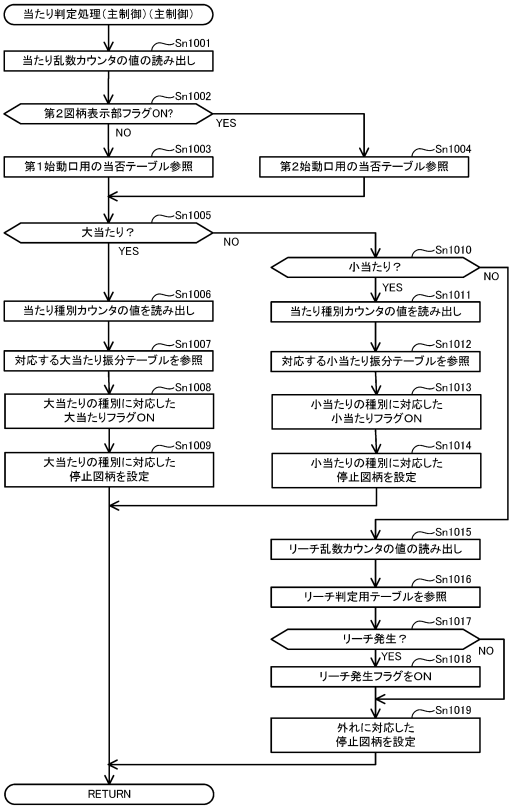
【図４４２】



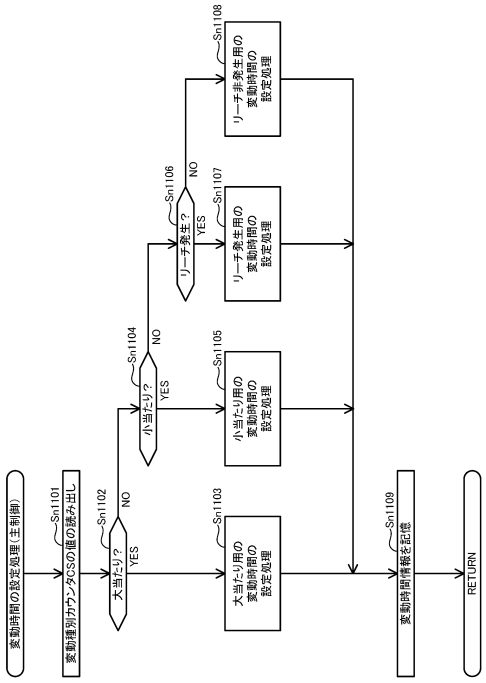
【図４４３】



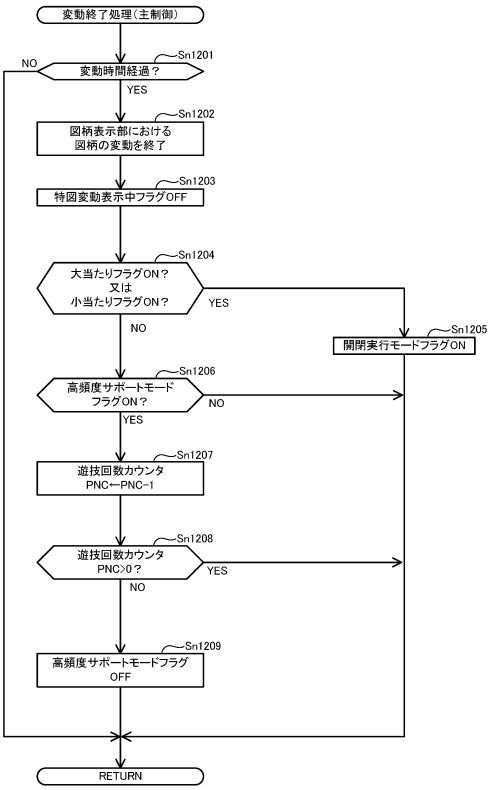
【図４４４】



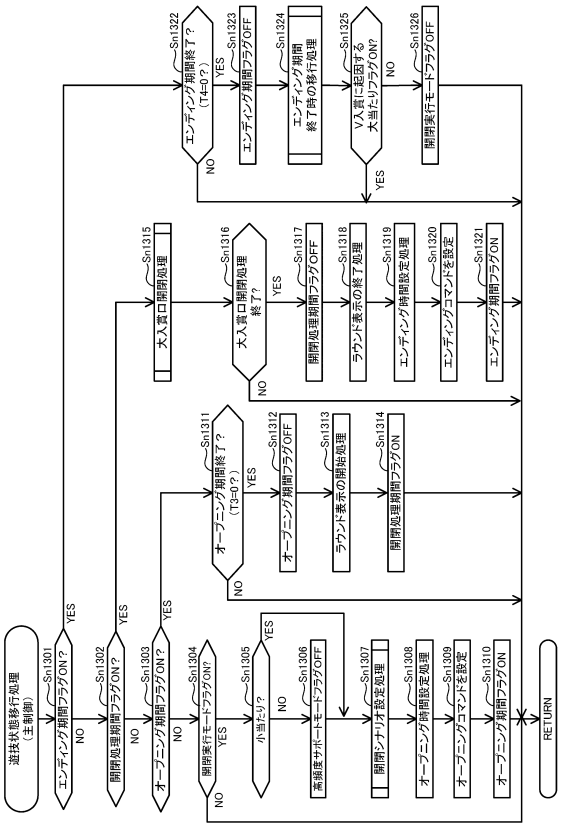
【図４４５】



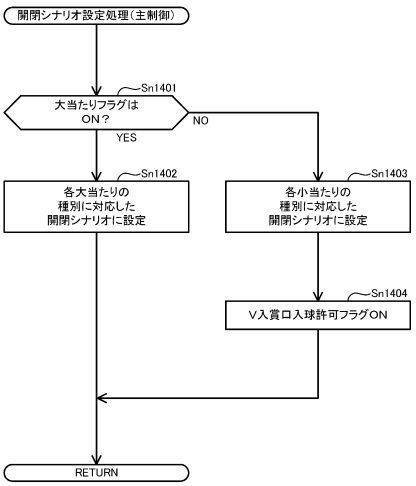
【図４４６】



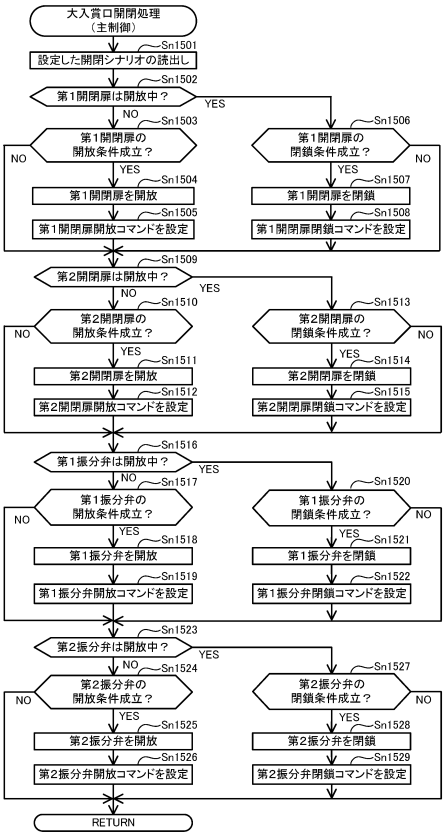
【図４４７】



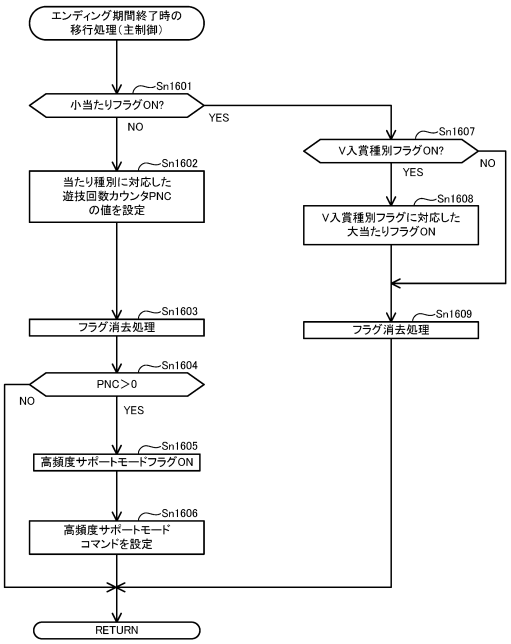
【図４４８】



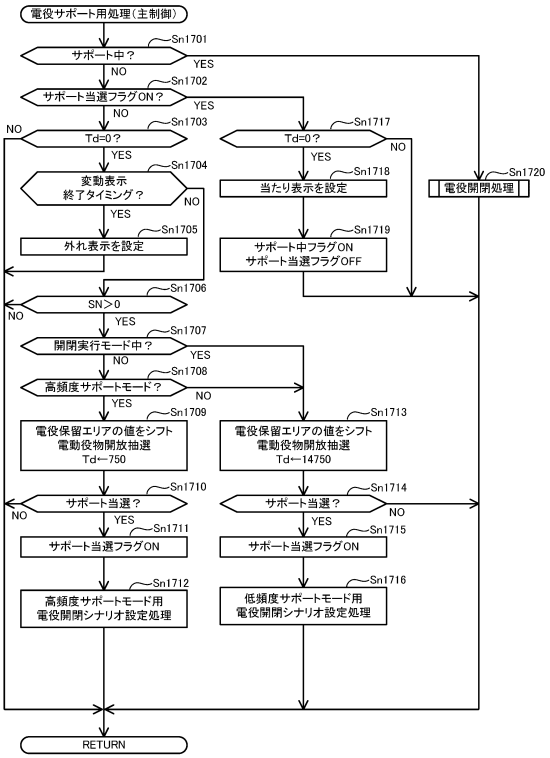
【図４４９】



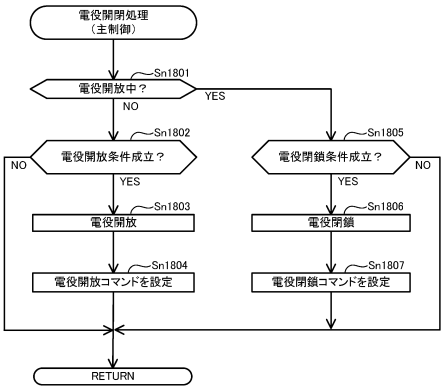
【図４５０】



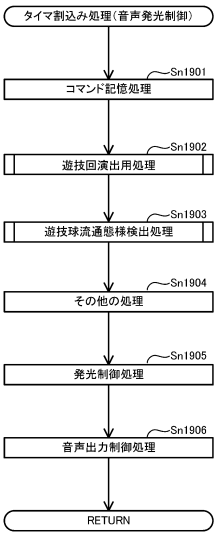
【図４５１】



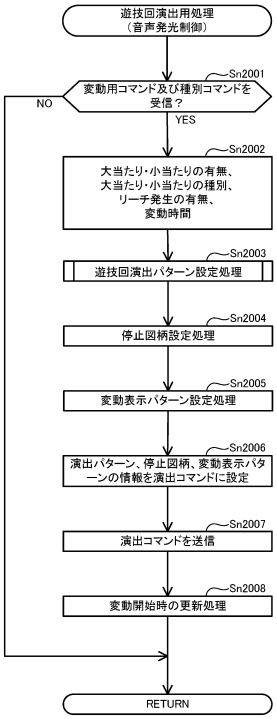
【図４５２】



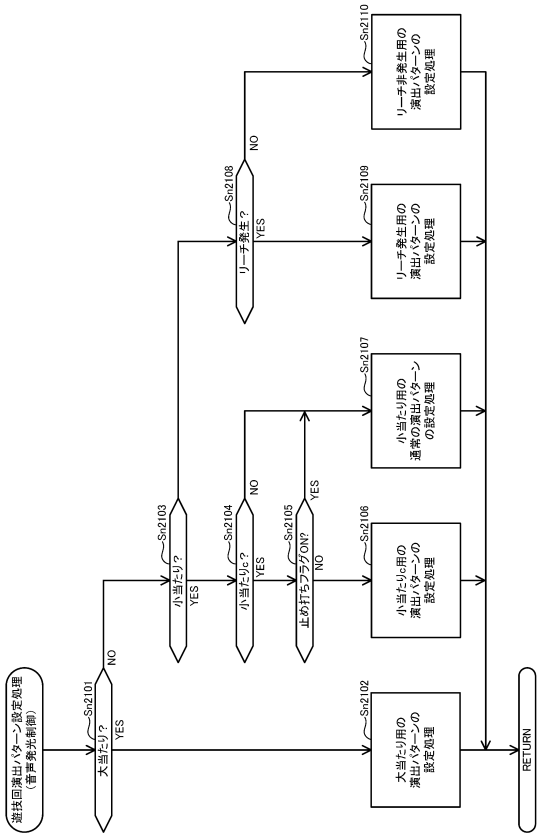
【図４５３】



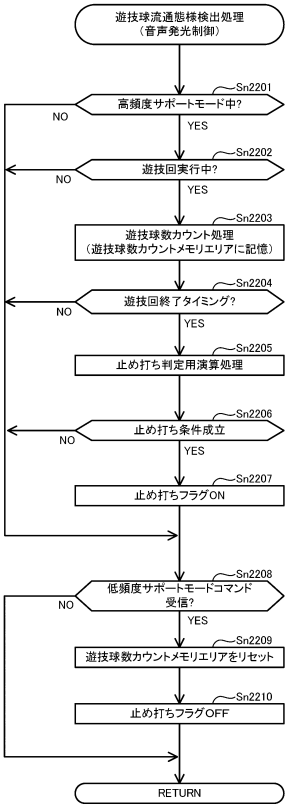
【図４５４】



【図４５５】



【図４５６】

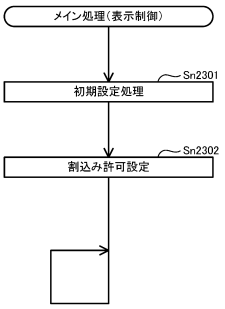


【図４５７】

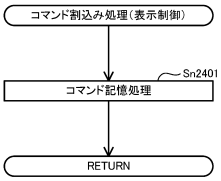
遊技球数カウントメモリエリア

遊技回	U1	U2	U3	U4
当たり抽選結果	外れ	小当たりd	小当たりc	外れ
変動時間(s)	8	14	10	6
流通数	2	3	15	2
流通頻度	0.25	0.21	1.5	0.33

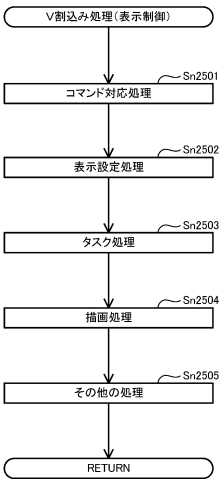
【図４５８】



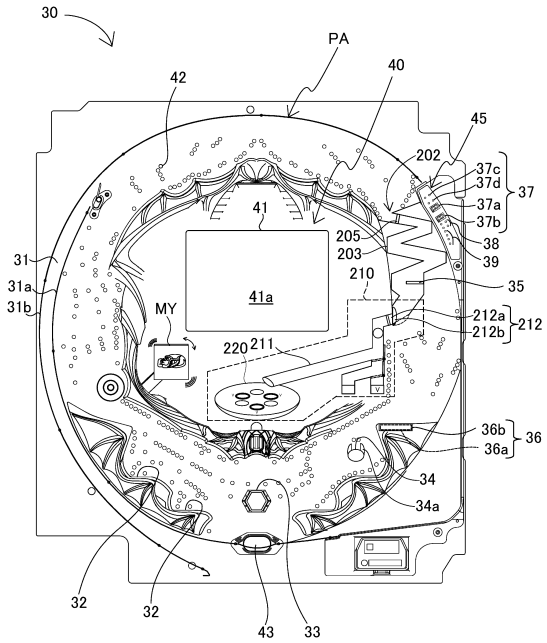
【図４５９】



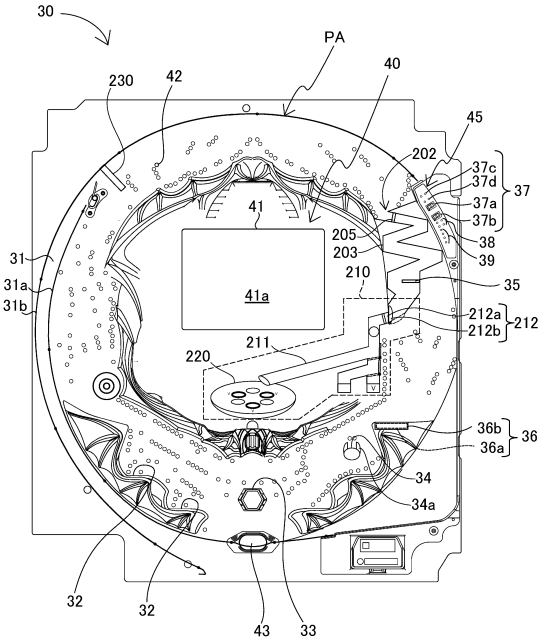
【図４６０】



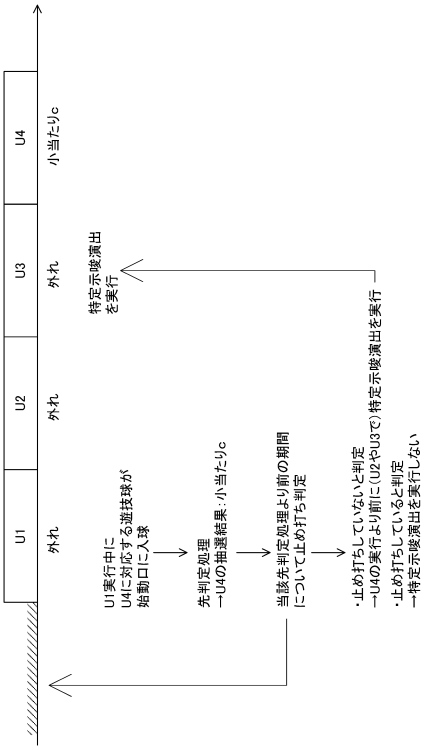
【図４６１】



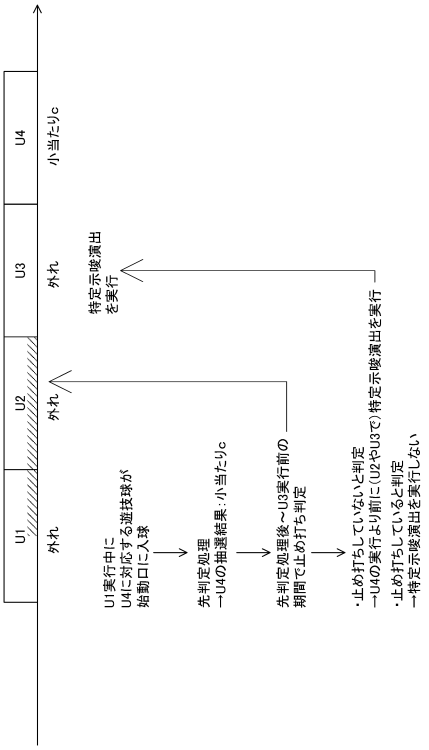
【図４６２】



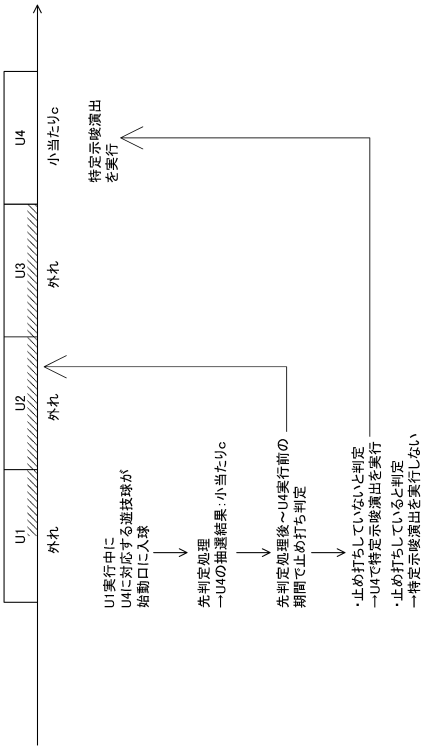
【図４６３】



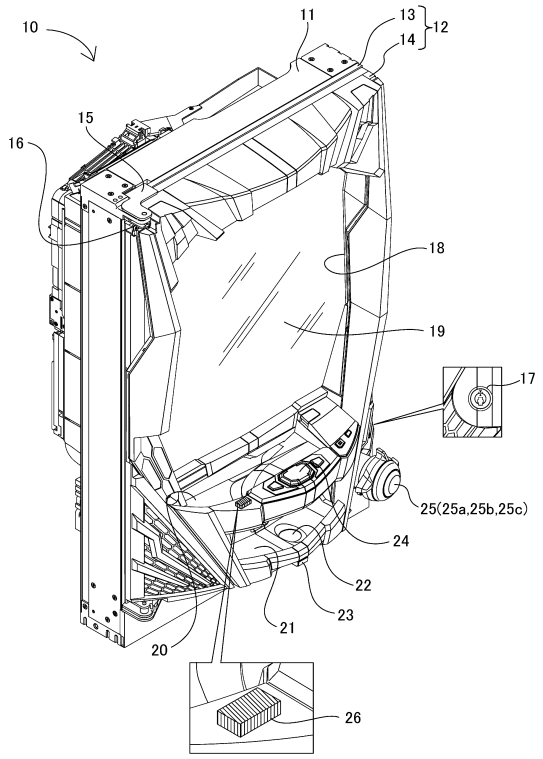
【図４６４】



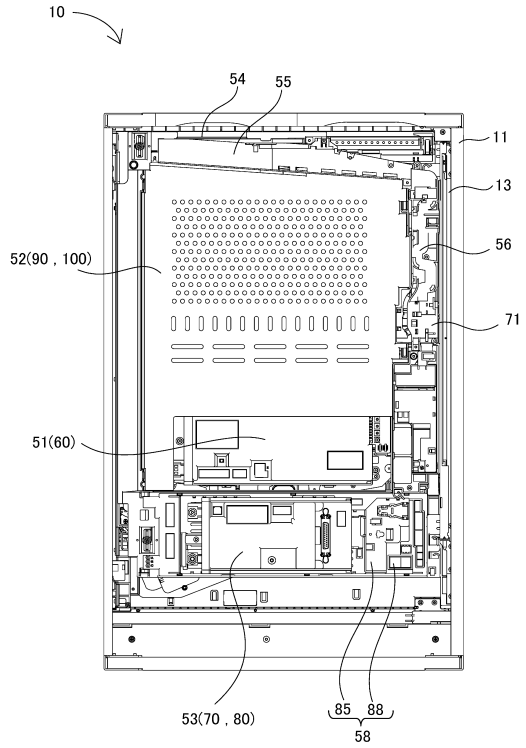
【図４６５】



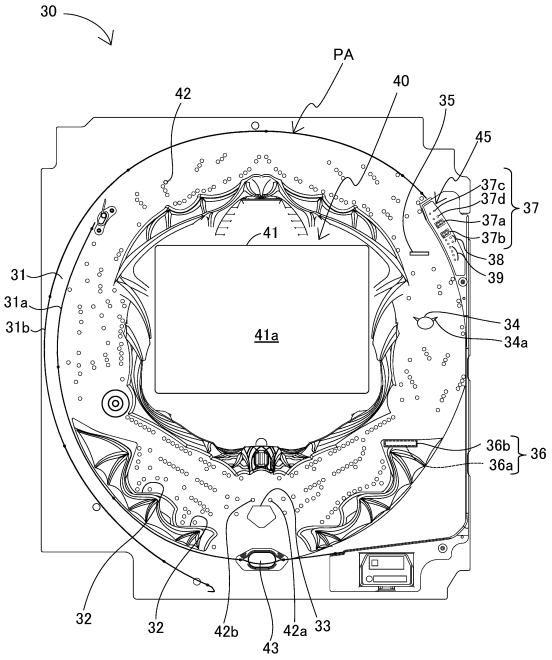
【図４６６】



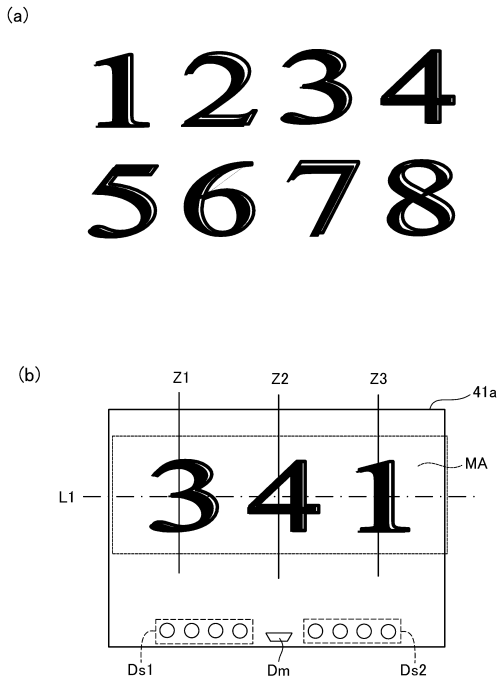
【図４６７】



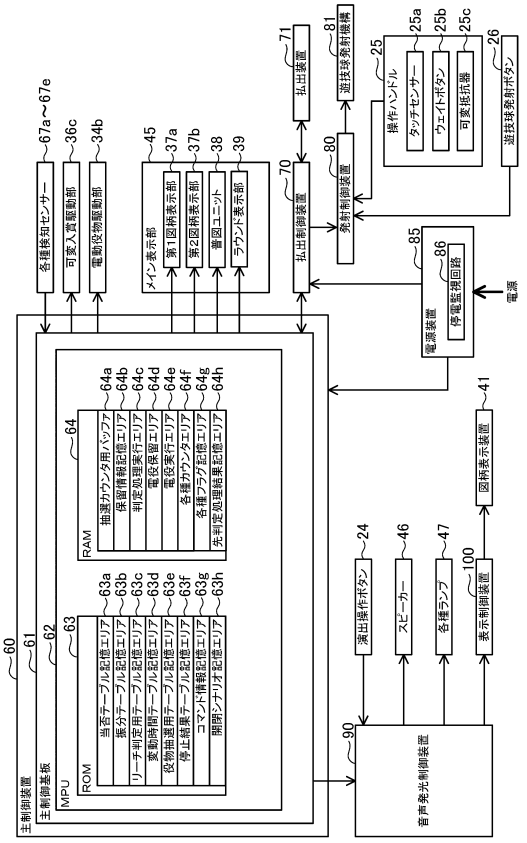
【図４６８】



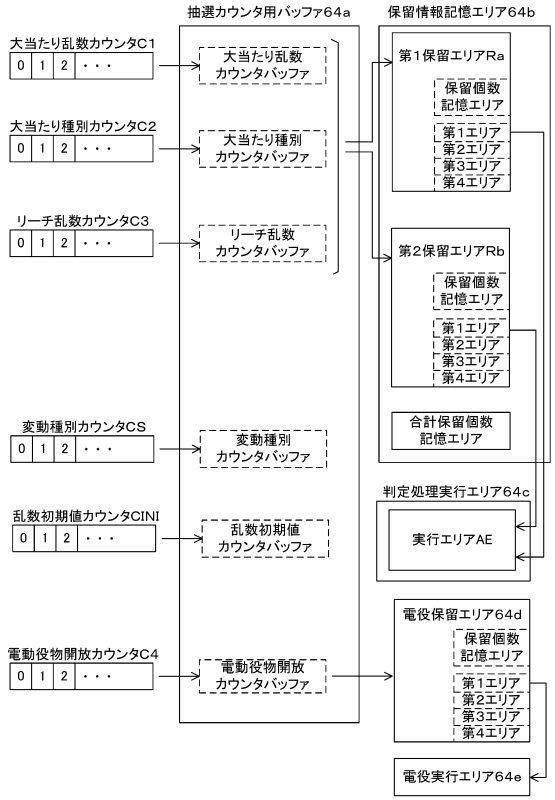
【図４６９】



【図４７０】



【図４７１】



【図４７２】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図４７３】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～39	16R確変大当たり
40～64	8R確変大当たり
65～89	16R通常大当たり
90～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～99	8R通常大当たり

【図４７４】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

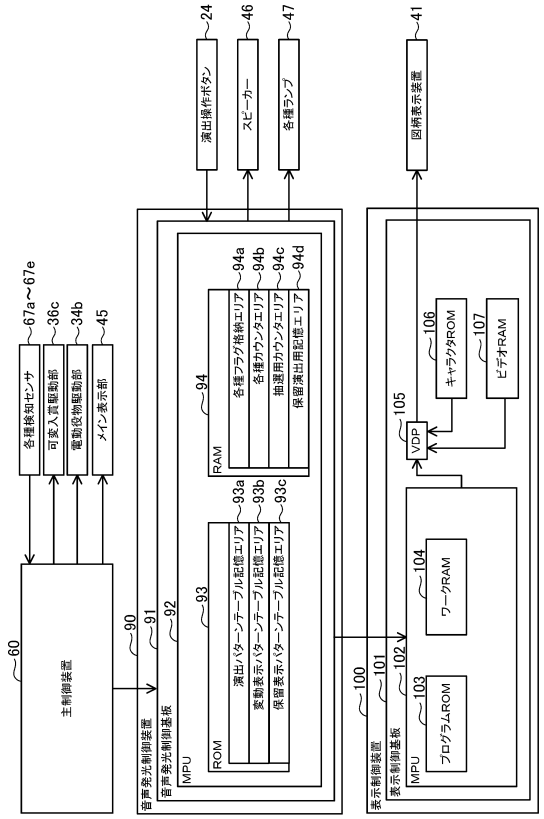
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

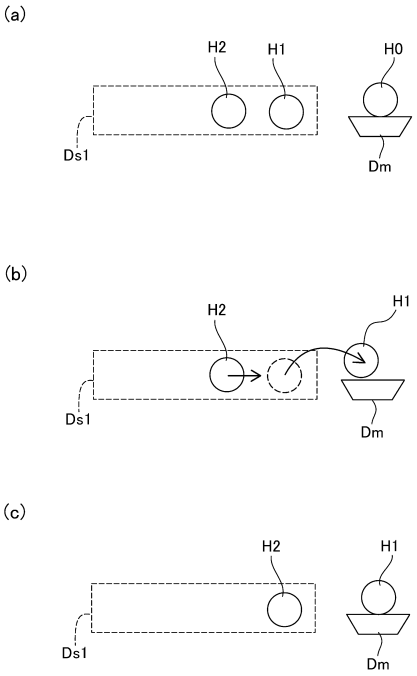
電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

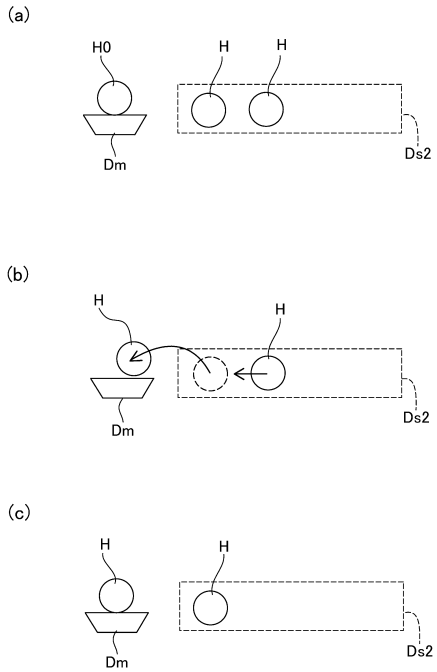
【図４７５】



【図４７６】



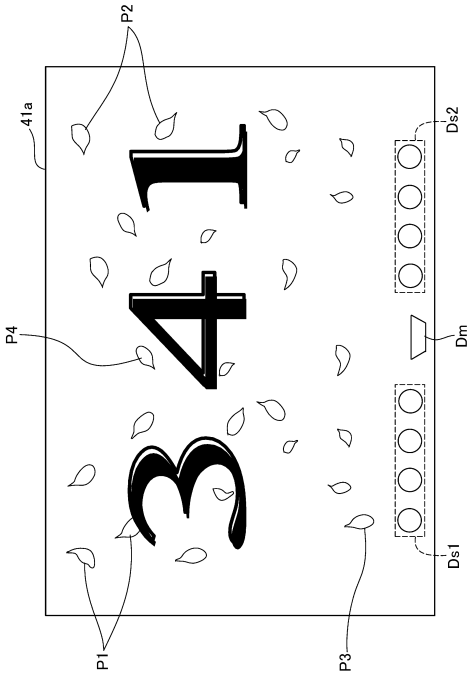
【図４７７】



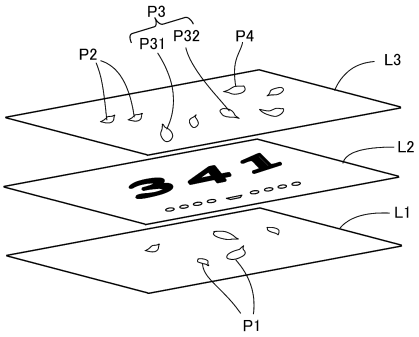
【図４７８】

表示レベルLvr	表示態様	大当たり抽選に当選する可能性
5	金	高
4	赤	↑
3	緑	↑
2	青	↓
1	白	低

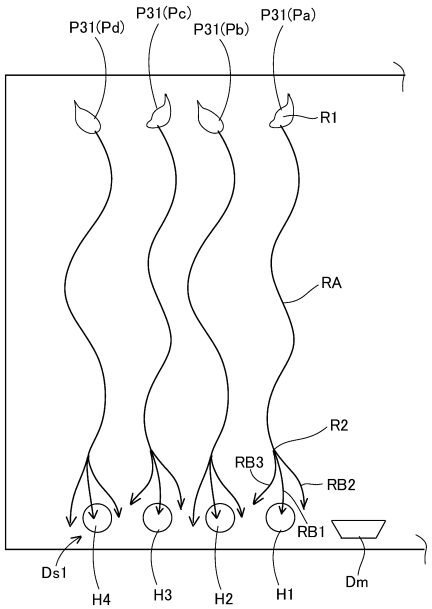
【図４７９】



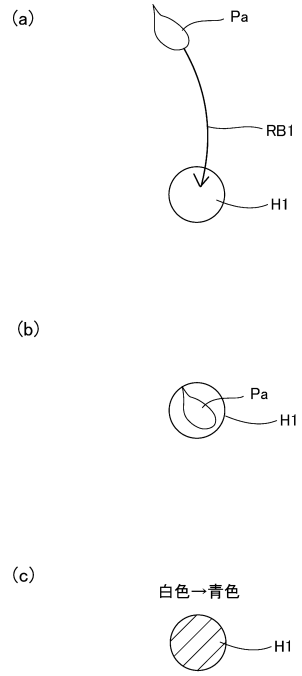
【図４８０】



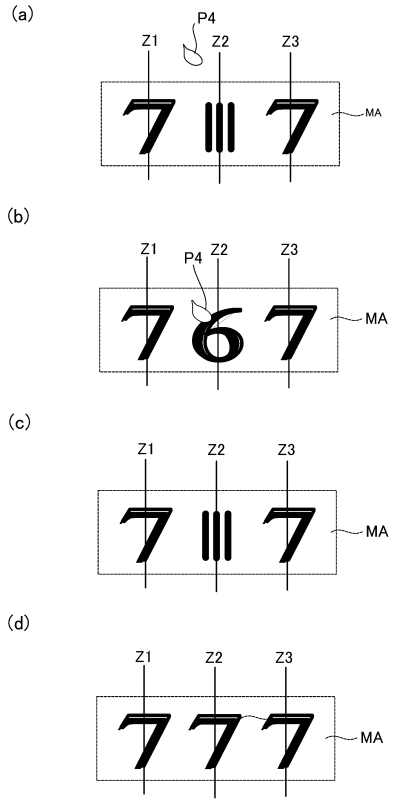
【図４８１】



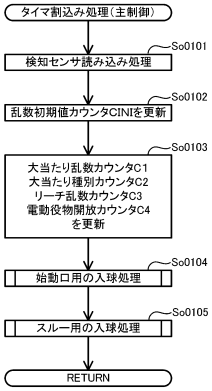
【図４８２】



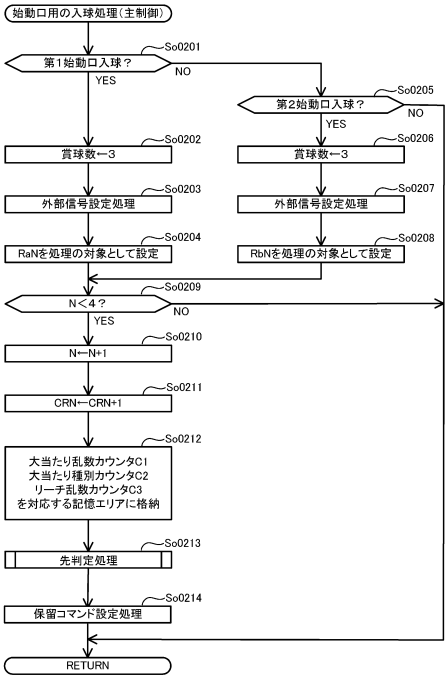
【図４８３】



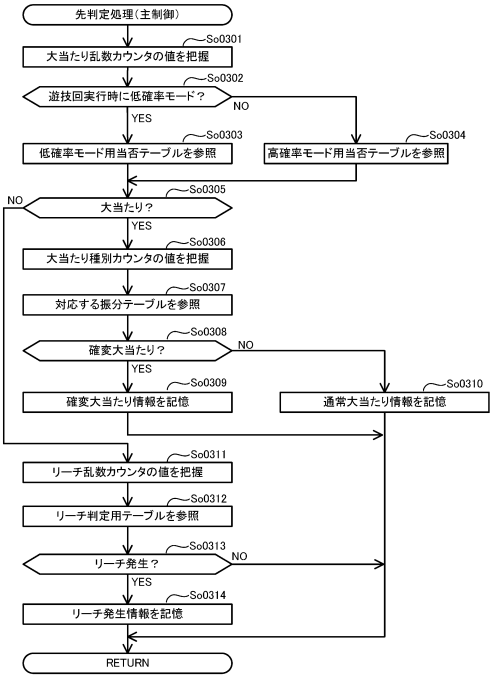
【図４８４】



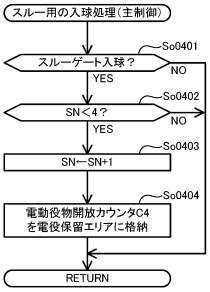
【図４８５】



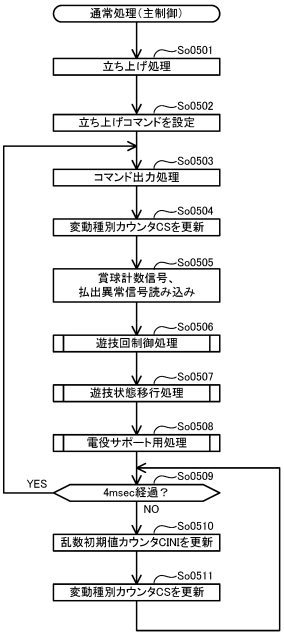
【図４８６】



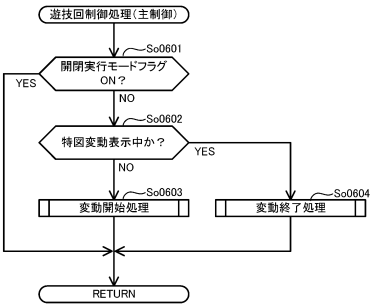
【図４８７】



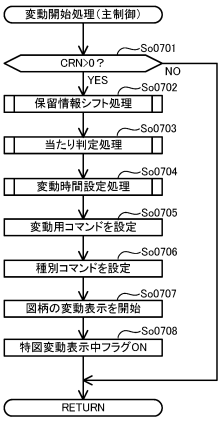
【図４８８】



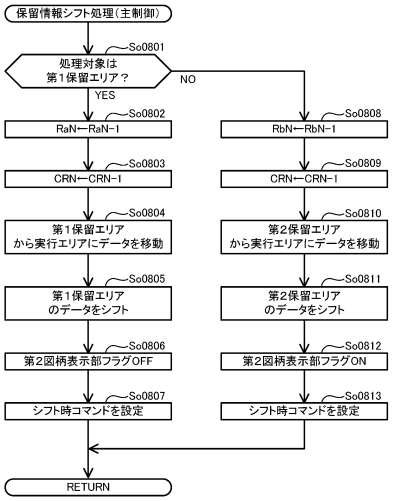
【図４８９】



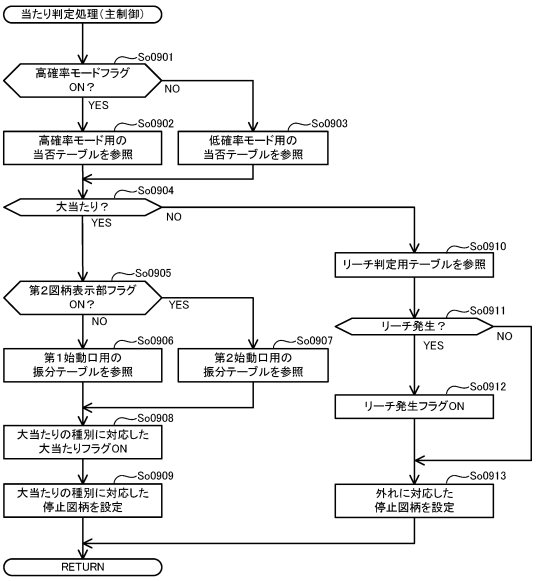
【図４９０】



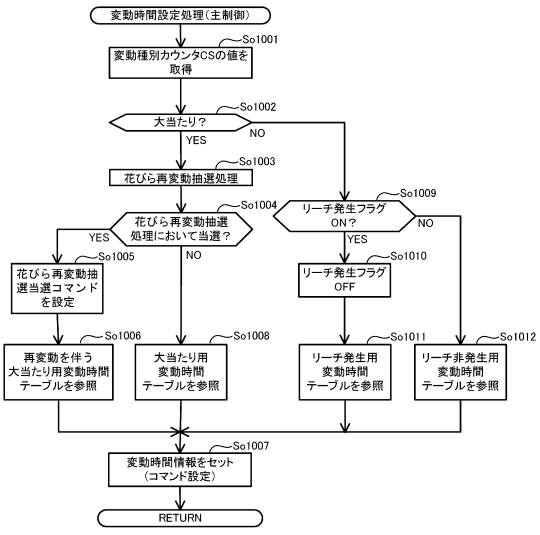
【図４９１】



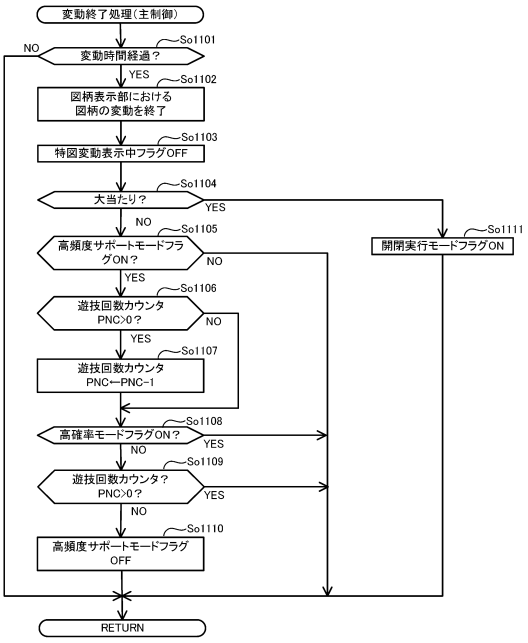
【図４９２】



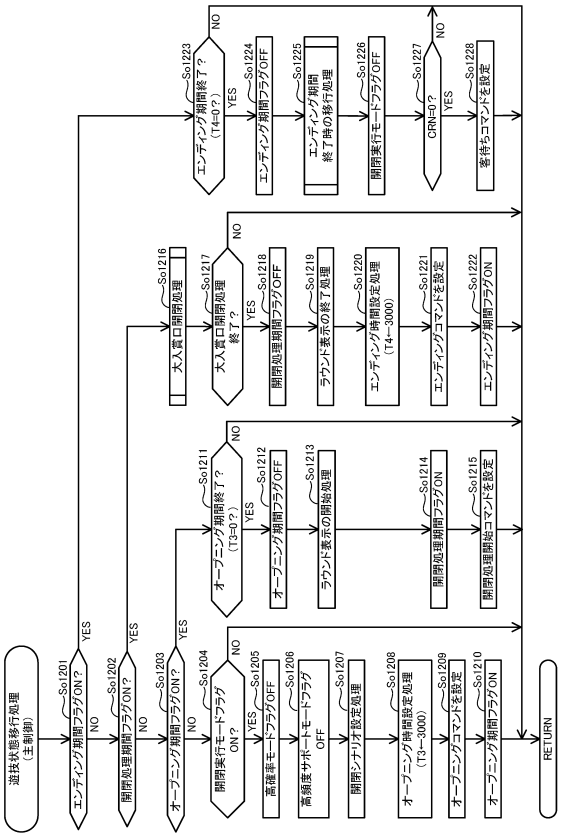
【図４９３】



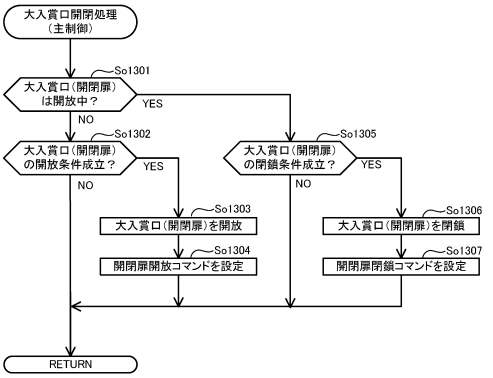
【図４９４】



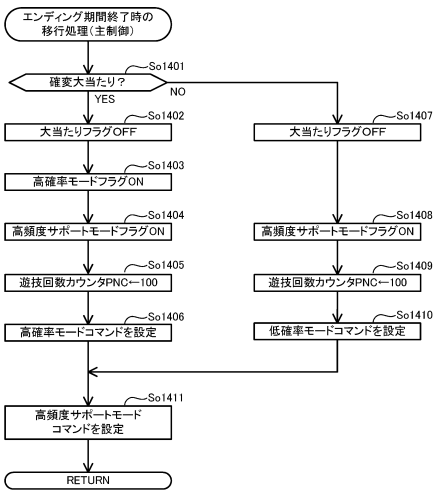
【図４９５】



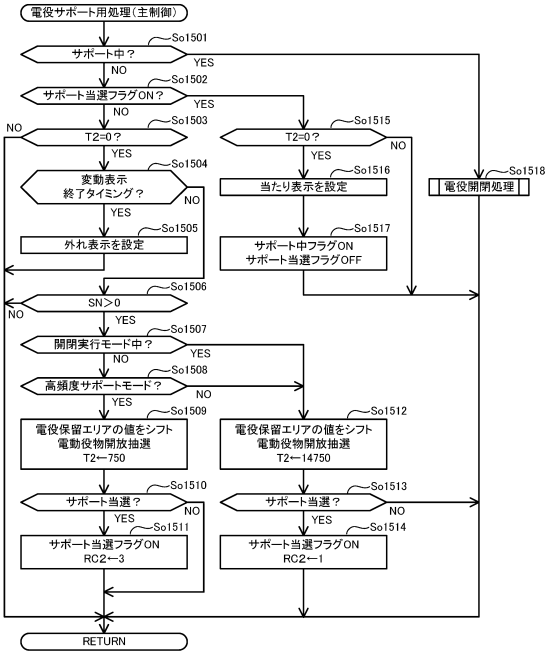
【図４９６】



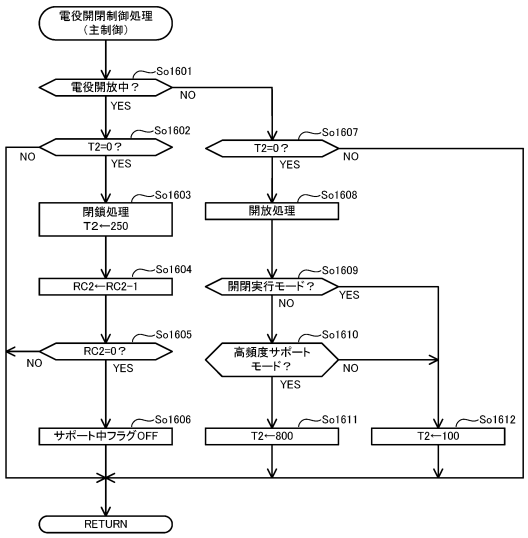
【図４９７】



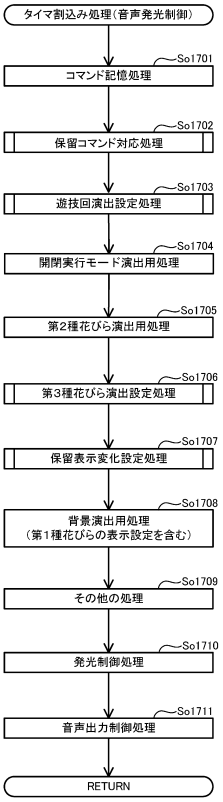
【図４９８】



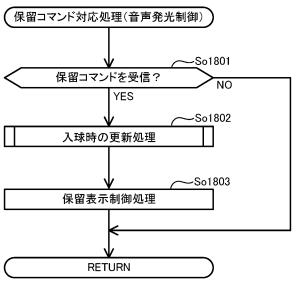
【図４９９】



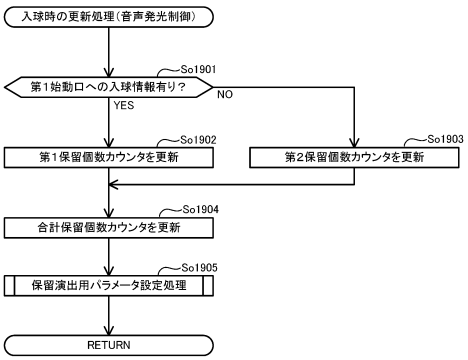
【図５００】



【図５０１】



【図５０２】



【図５０３】

(a)

第1始動口保留演出用記憶エリア

第1始動口用の保留遊技回(n)[対応する保留表示アイコン]	1 [H1]	2 [H2]	3 [H3]	4 [H]
表示レベル上限値Lvm	3	5	4	1
表示レベルLvr	1	4	1	1

← 遊技回が実行される毎に隣の記憶エリアにシフト

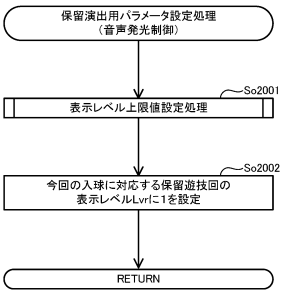
(b)

第2始動口保留演出用記憶エリア

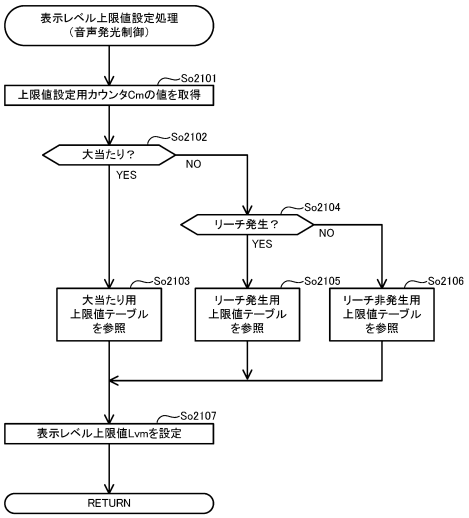
第2始動口用の保留遊技回(n)	1	2	3	4
表示レベル上限値Lvm	5	2		
表示レベルLvr	1	1		

← 遊技回が実行される毎に隣の記憶エリアにシフト

【図５０４】



【図５０５】



【図５０６】

(a)

大当たり用上限値テーブル

上限値カウンタCm(0～99)	表示上限値レベルLvm
20～99	5
10～19	4
5～9	3
1～4	2
0	1

(b)

リーチ用上限値テーブル

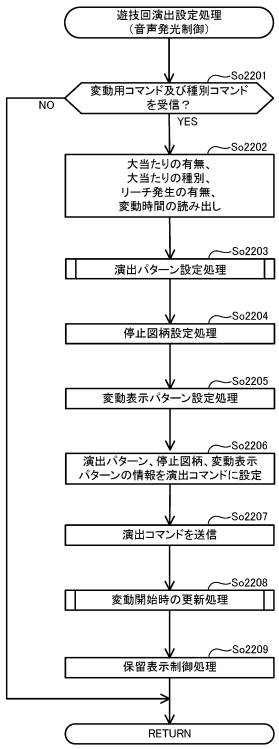
上限値カウンタCm(0～99)	表示上限値レベルLvm
90～99	5
20～89	4
10～19	3
3～9	2
0～2	1

(c)

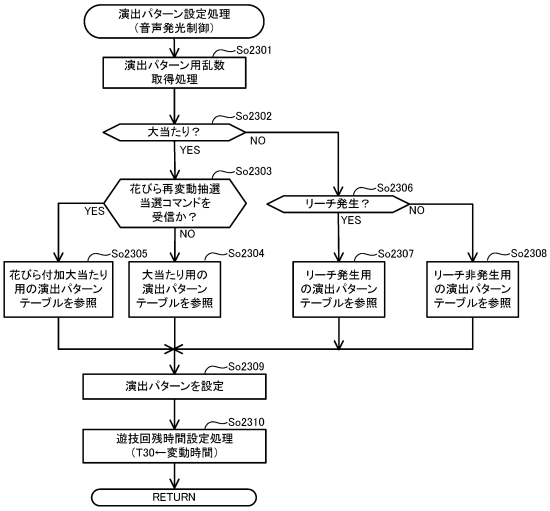
リーチ非発生用上限値テーブル

上限値カウンタCm(0～99)	表示上限値レベルLvm
98～99	5
95～97	4
80～94	3
60～79	2
0～59	1

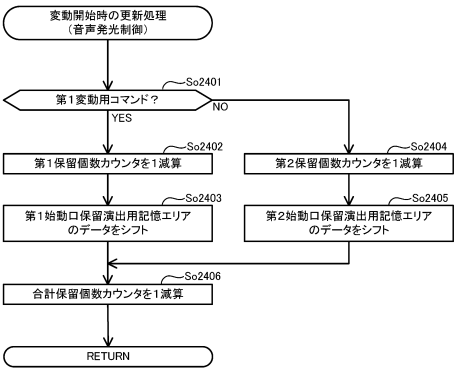
【図５０７】



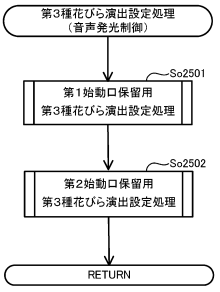
【図５０８】



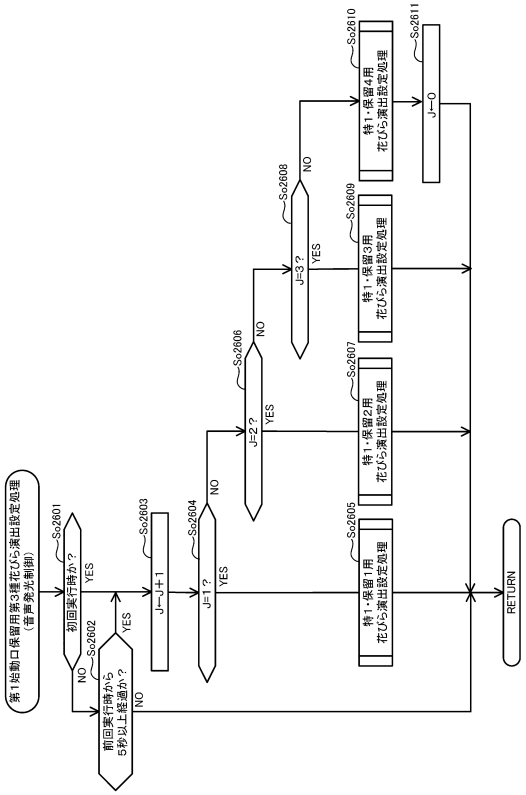
【図５０９】



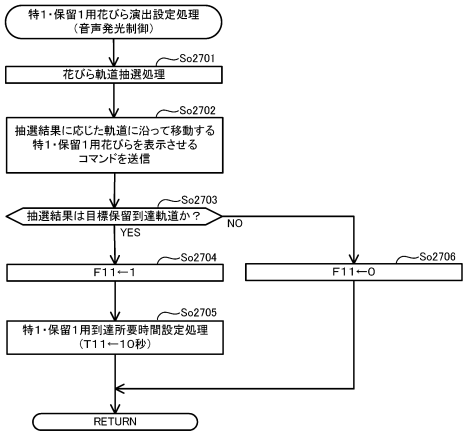
【図５１０】



【図５１１】



【図５１２】

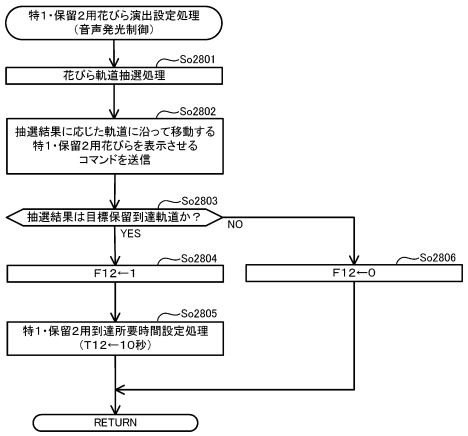


【図５１３】

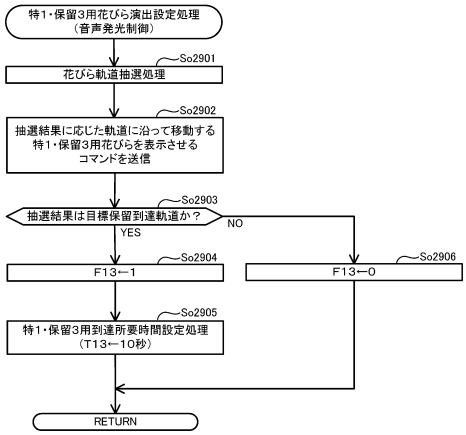
花びら軌道抽選用テーブル

乱数カウンタ(0～1199)	振り分け結果
0～339	目標保留到達軌道
400～799	第1目標保留外軌道
800～1199	第2目標保留外軌道

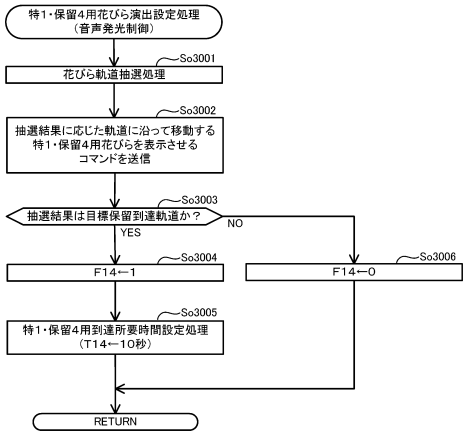
【図５１４】



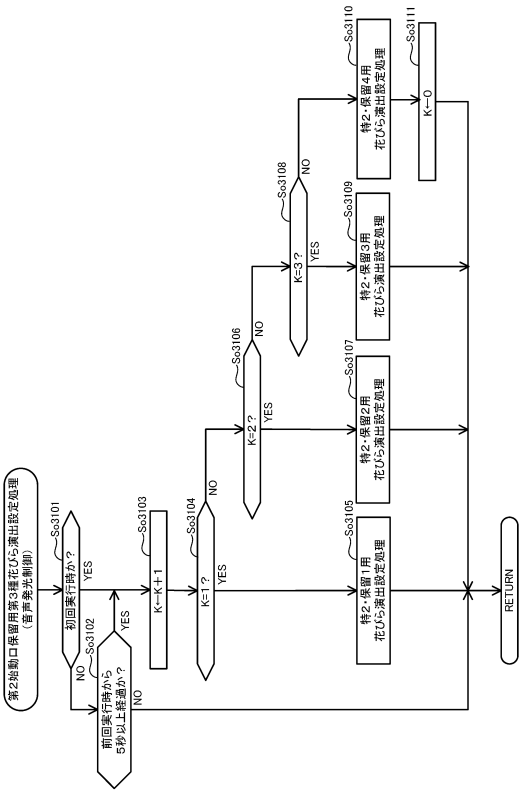
【図５１５】



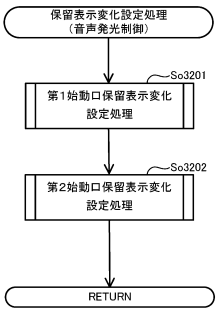
【図５１６】



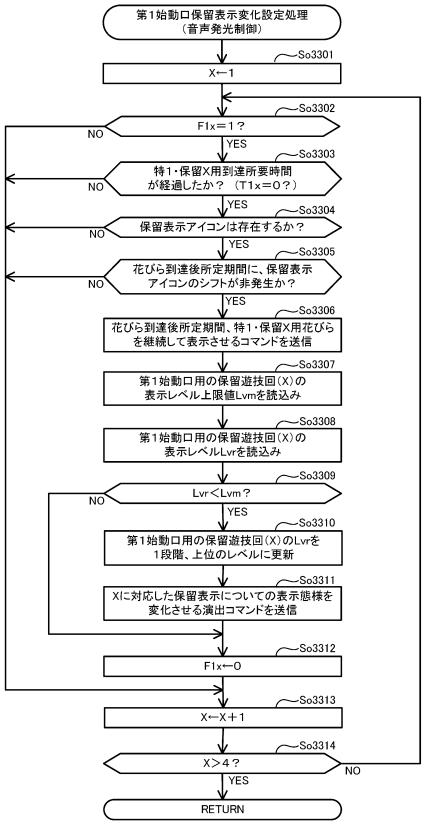
【図５１７】



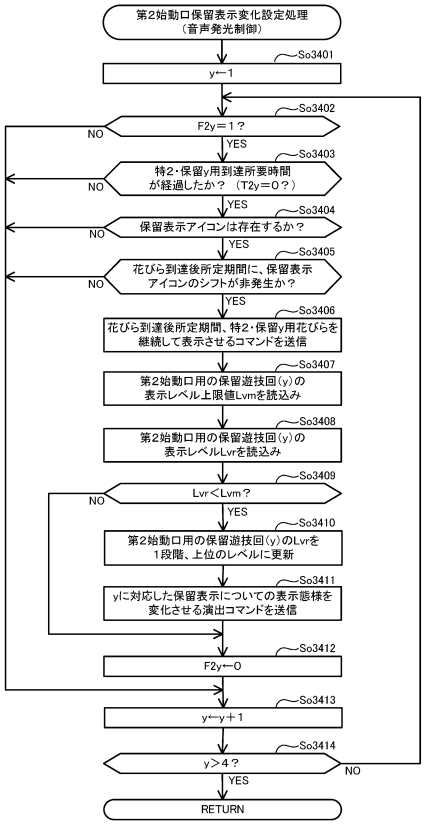
【図５１８】



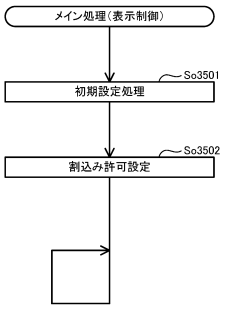
【図５１９】



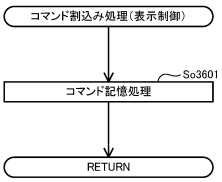
【図５２０】



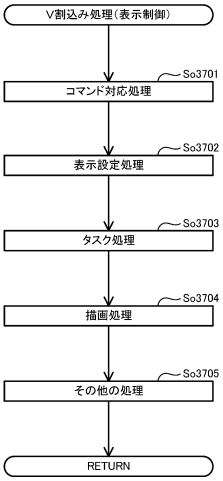
【図５２１】



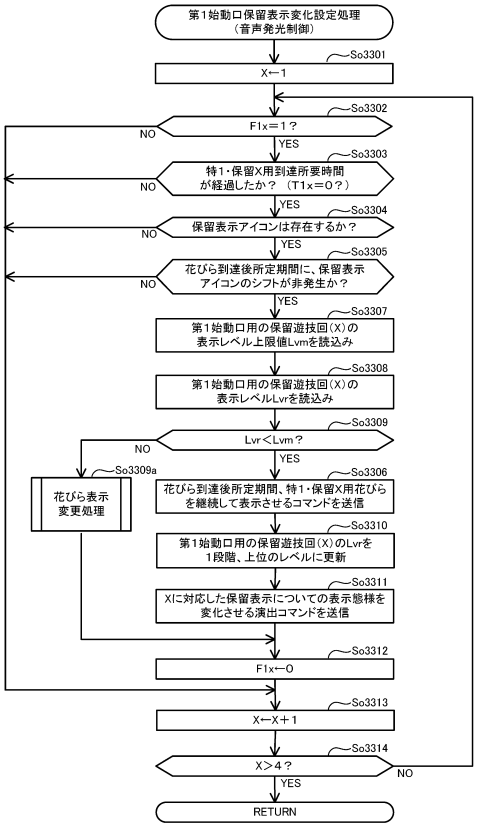
【図５２２】



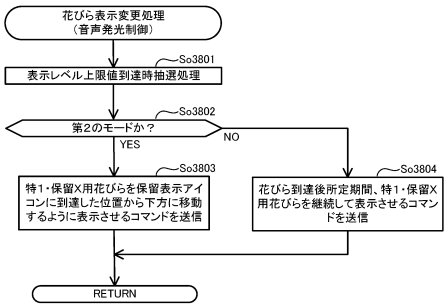
【図５２３】



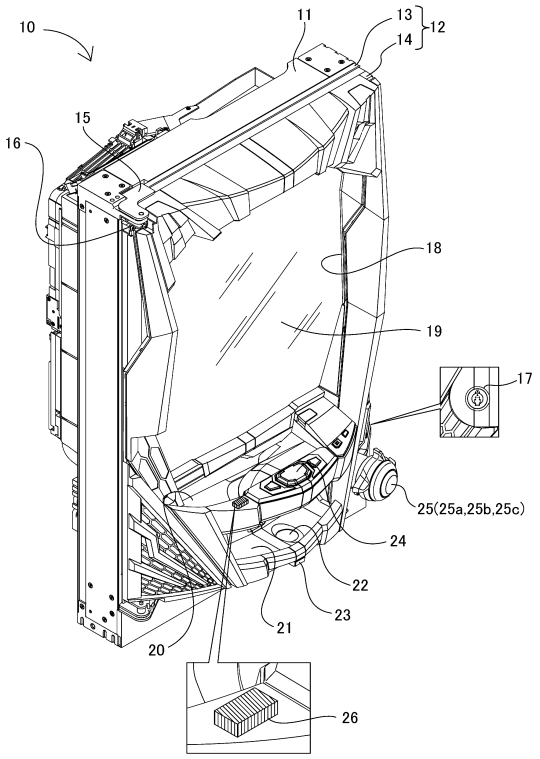
【図５２４】



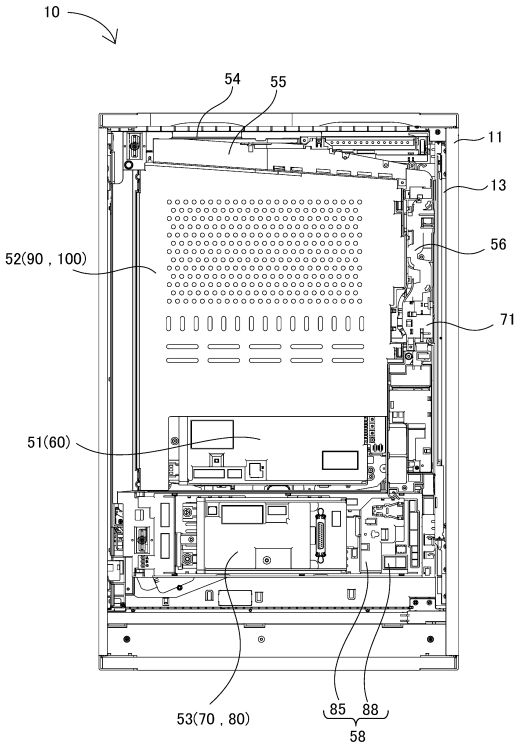
【図５２５】



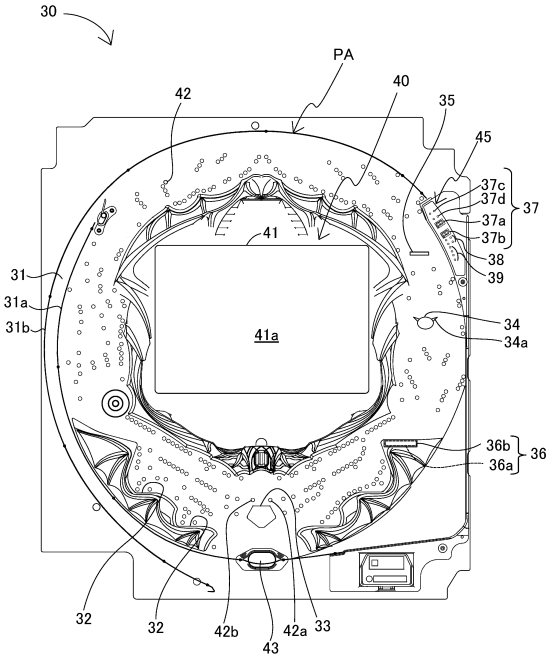
【図５２６】



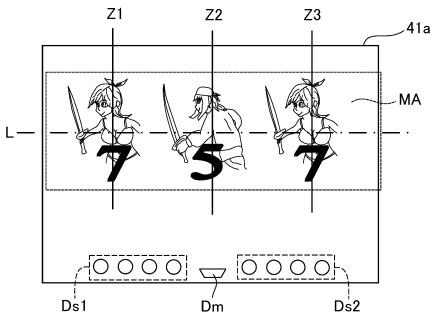
【図５２７】



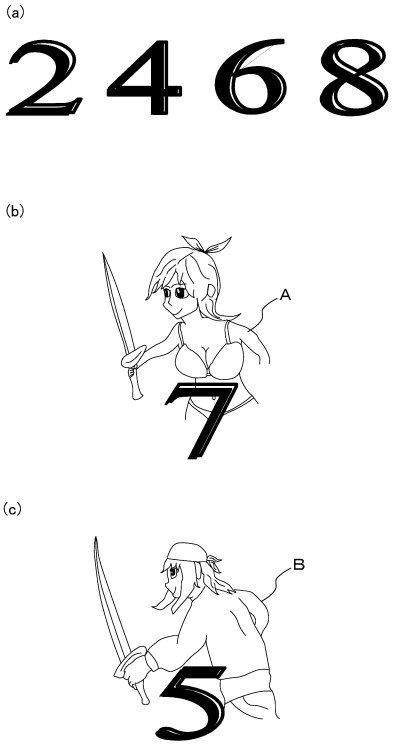
【図５２８】



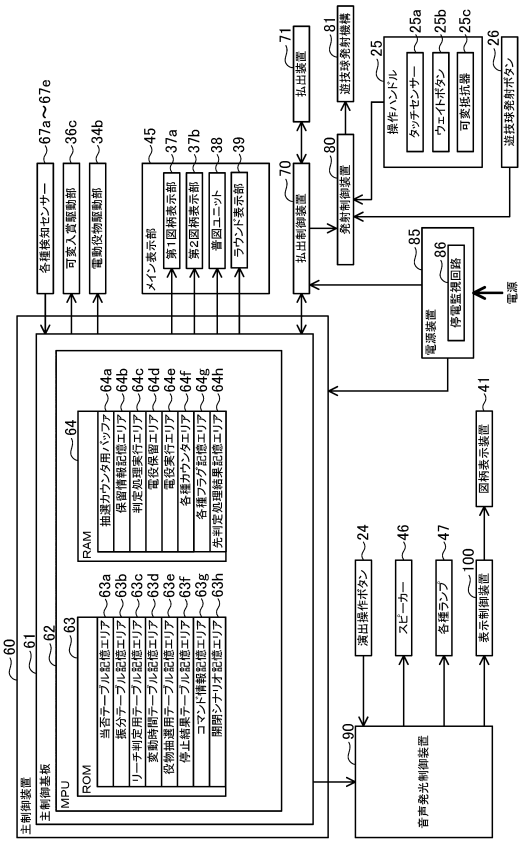
【図５２９】



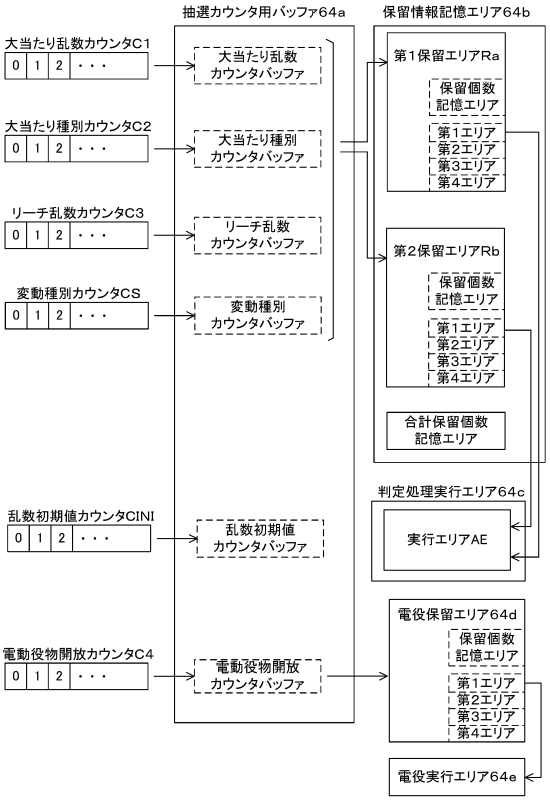
【図５３０】



【図５３１】



【図５３２】



【図５３３】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図５３４】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～39	16R確変大当たり
40～64	8R確変大当たり
65～89	16R通常大当たり
90～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～99	8R通常大当たり

【図５３５】

リーチ判定用当否テーブル

リーチ乱数カウンタC3（0～399）	判定結果
0～19	リーチ
20～399	外れ（非リーチ）

【図５３６】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

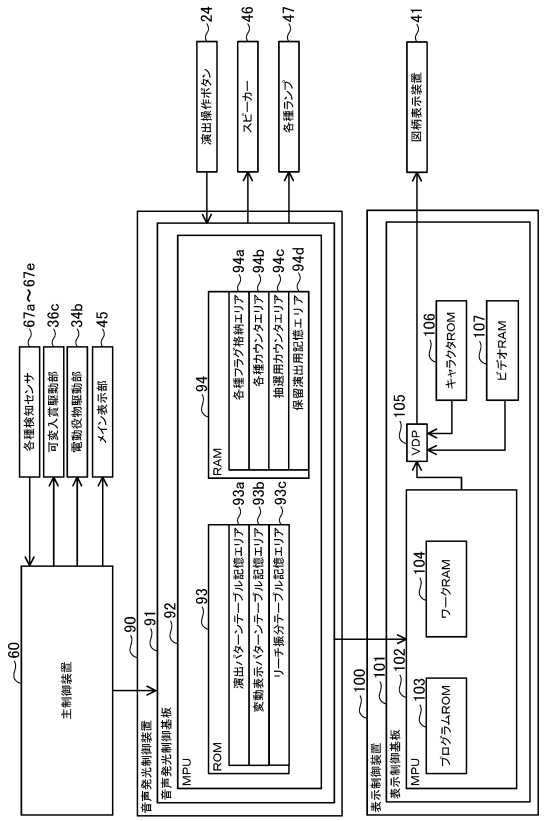
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

【図５３７】



【図５３８】

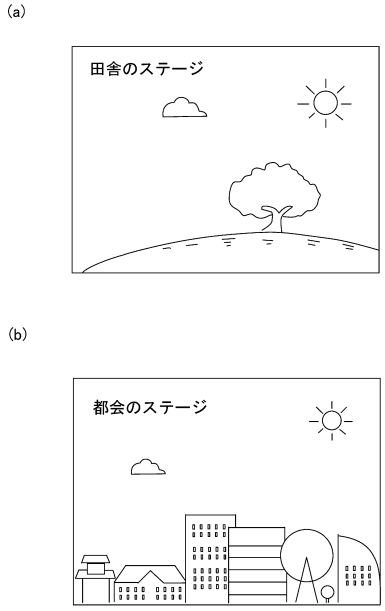
(a)



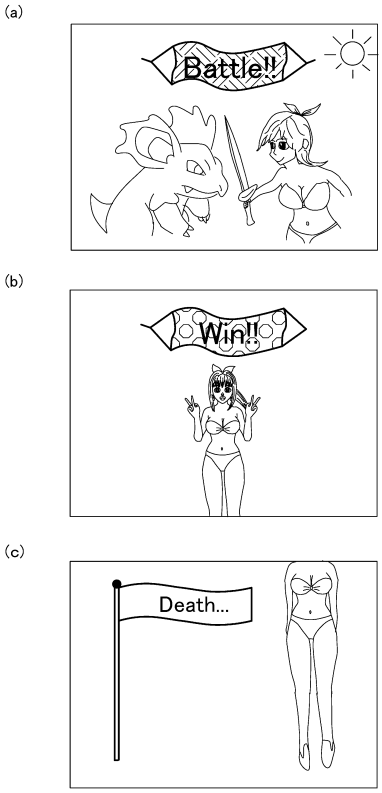
(b)



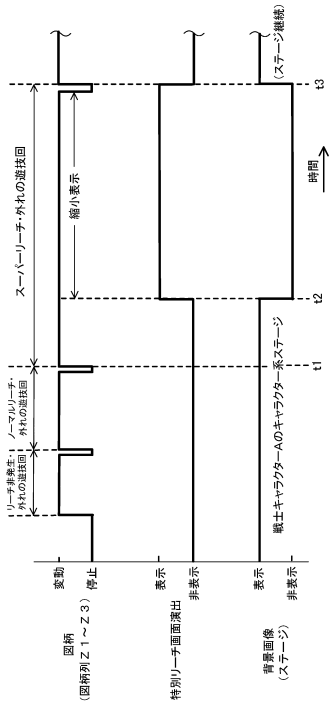
【図５３９】



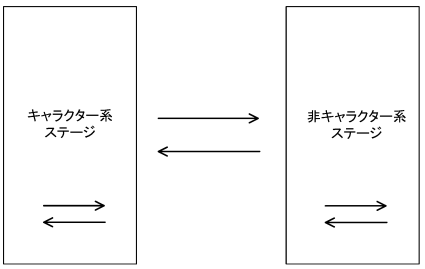
【図５４０】



【図５４１】



【図５４２】



【図５４３】

キャラクター系ステージにおけるステージ移行の条件

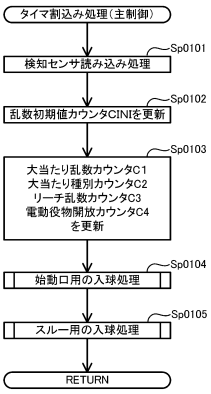
遊技回の遊技結果	移行の態様
リーチ非発生・外れ	ステージ移行なし
ノーマルリーチ・外れ	ステージ移行なし
スーパーリーチ・外れ	ステージ移行なし
スペシャルリーチ・外れ	遊技回の終了時に、非キャラクター系ステージへ移行（原則） 但し、 ・当該遊技回の終了時の保留情報にスペシャルリーチ（外れ又は大当たり）が存在する場合は、ステージ移行なし（例外１） ・当該遊技回の終了時の保留情報にスーパーリーチ（外れ又は大当たり）が存在する場合は、当該遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行（例外２）
大当たり （リーチ発生の有無、 リーチ種別は問わず）	ステージ移行なし

【図５４４】

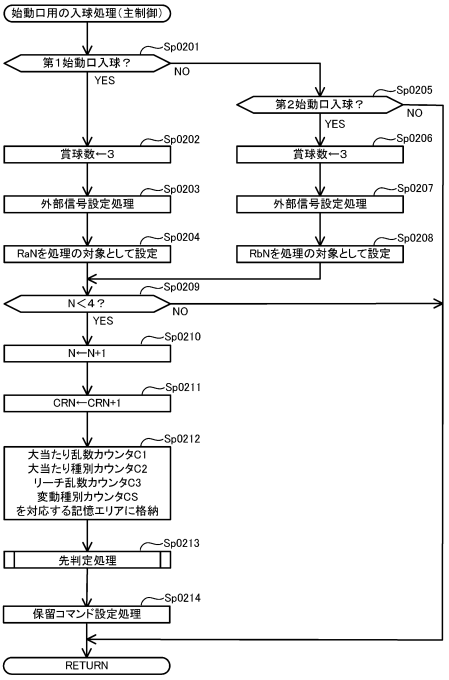
非キャラクター系ステージにおけるステージ移行の条件

遊技回の遊技結果	移行の態様
リーチ非発生・外れ	ステージ移行なし
ノーマルリーチ・外れ	ステージ移行なし
スーパーリーチ・外れ	遊技回の終了時に、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行
スペシャルリーチ・外れ	遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行（原則） 但し、当該遊技回の終了時の保留情報にスペシャルリーチ（外れ又は大当たり）が存在する場合は、当該遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行（例外Ａ）
大当たり （リーチ発生の有無、 リーチ種別は問わず）	ステージ移行なし

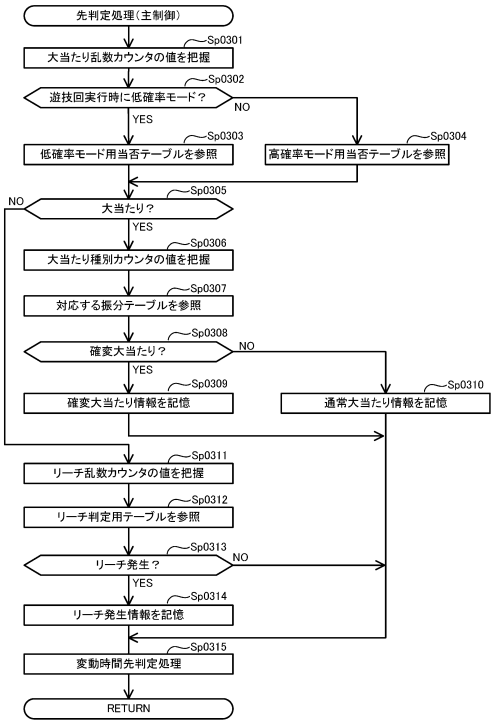
【図５４５】



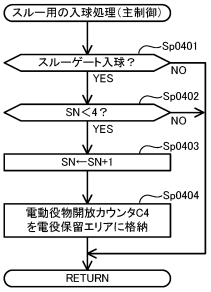
【図５４６】



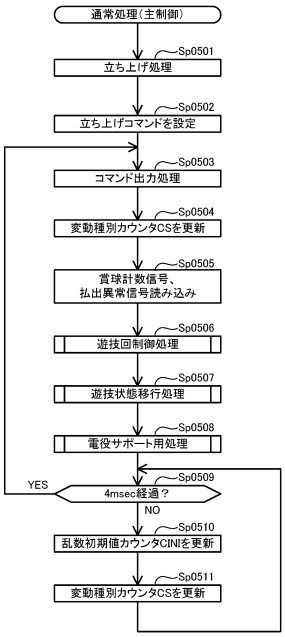
【図５４７】



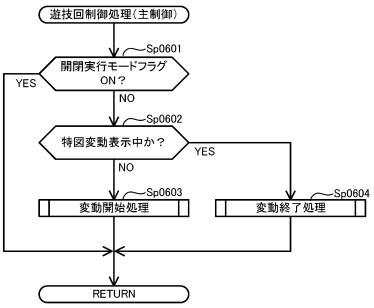
【図５４８】



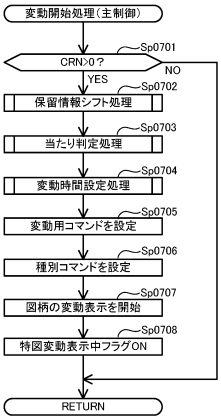
【図５４９】



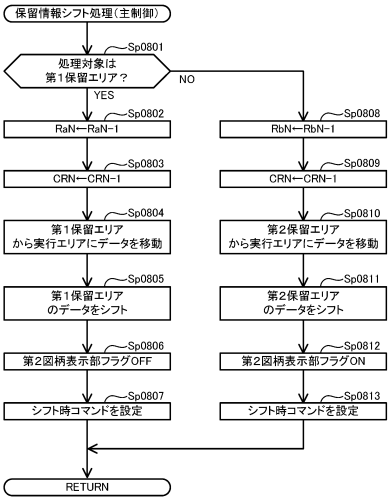
【図５５０】



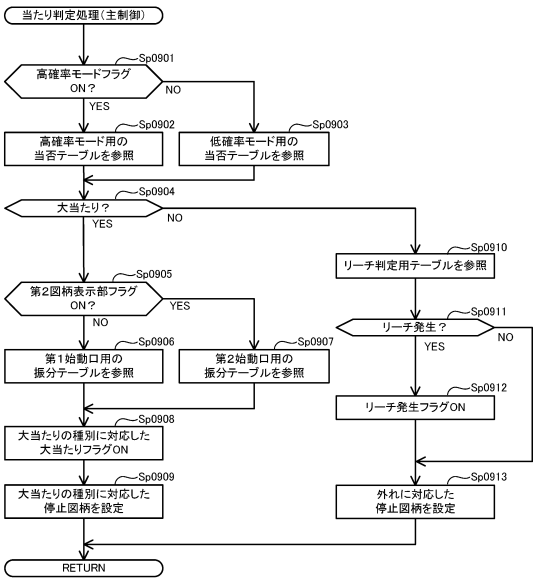
【図５５１】



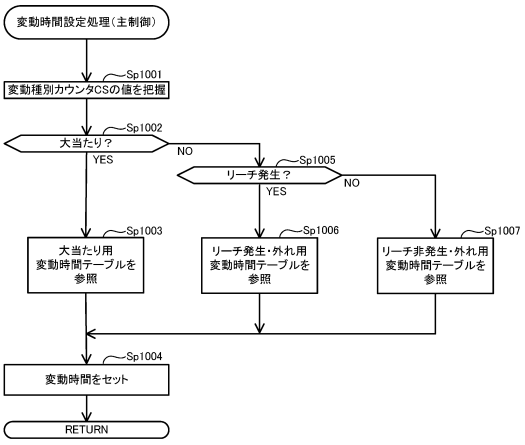
【図５５２】



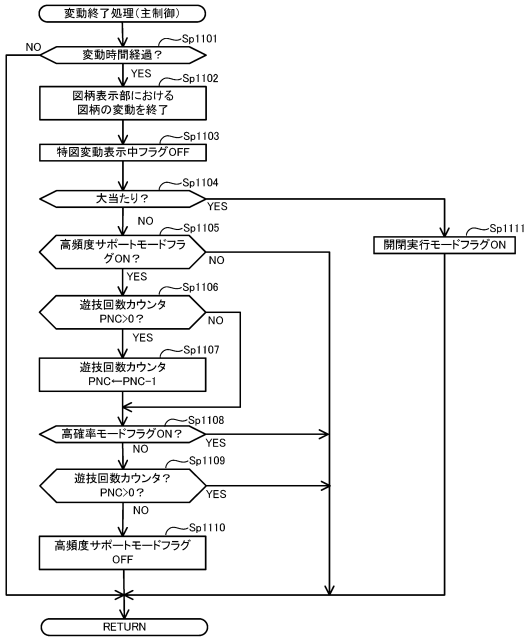
【図５５３】



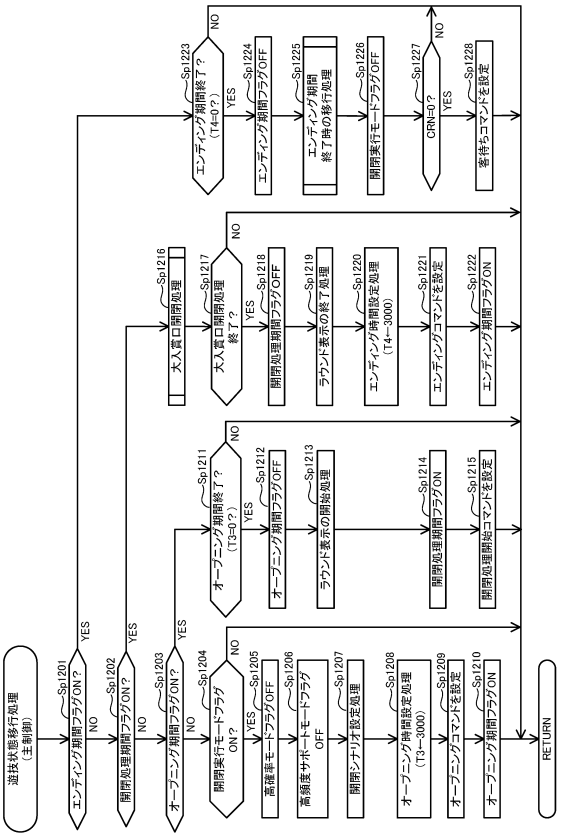
【図５５４】



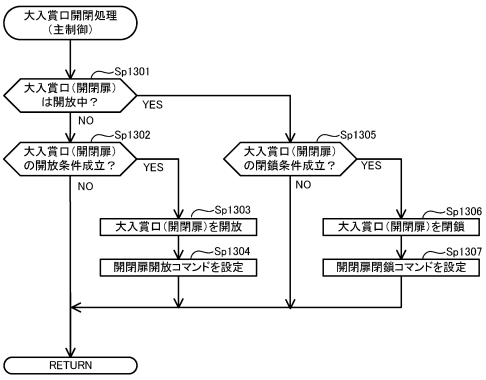
【図５５５】



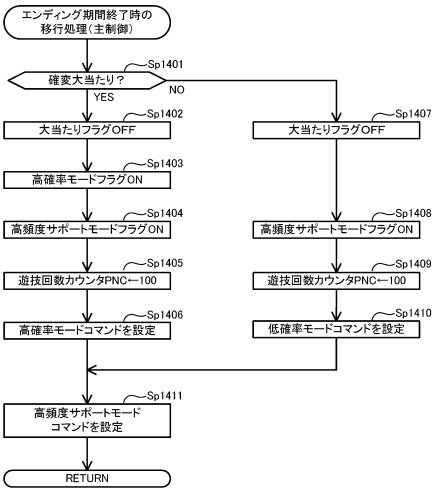
【図５５６】



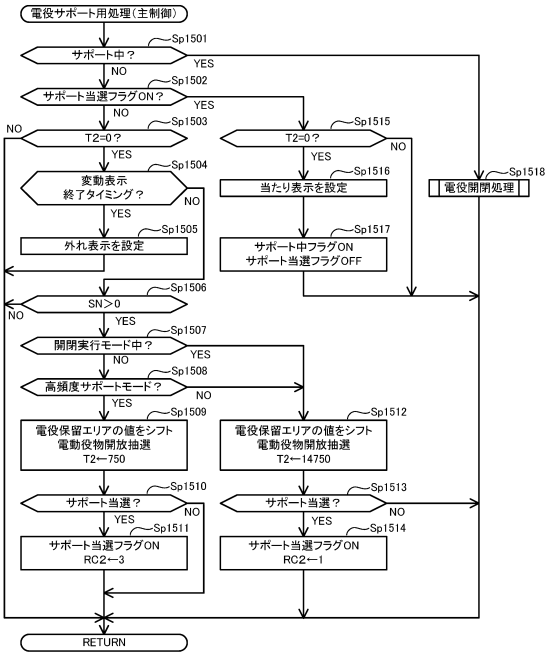
【図５５７】



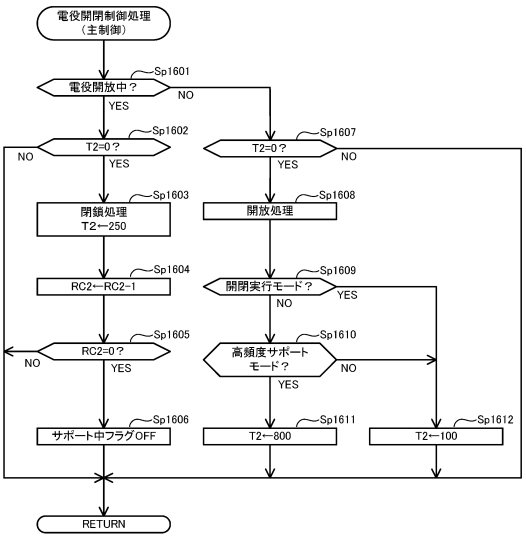
【図５５８】



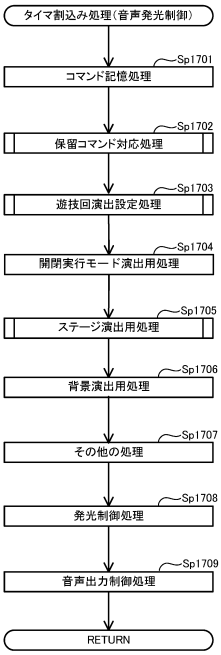
【図５５９】



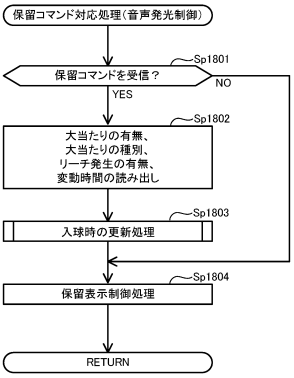
【図５６０】



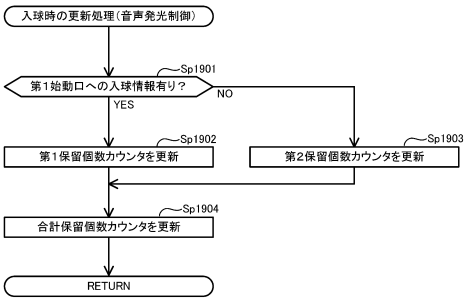
【図５６１】



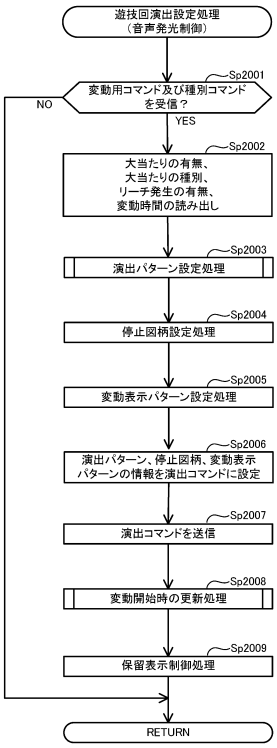
【図５６２】



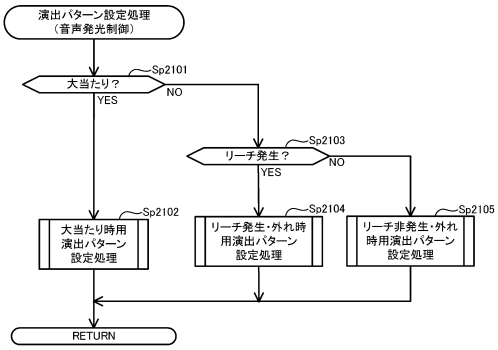
【図５６３】



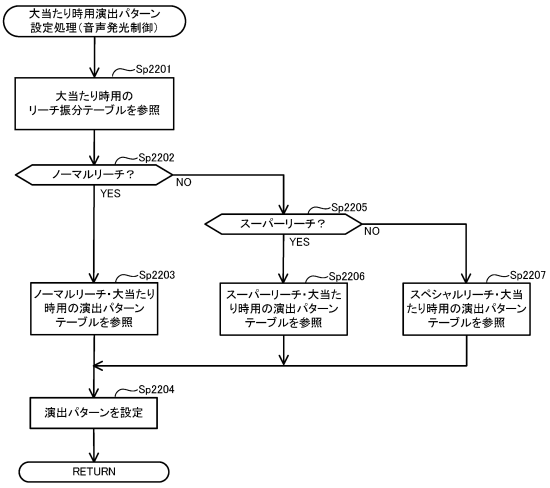
【図５６４】



【図５６５】



【図５６６】



【図５６７】

(a)

大当たり時用のリーチ振分テーブル

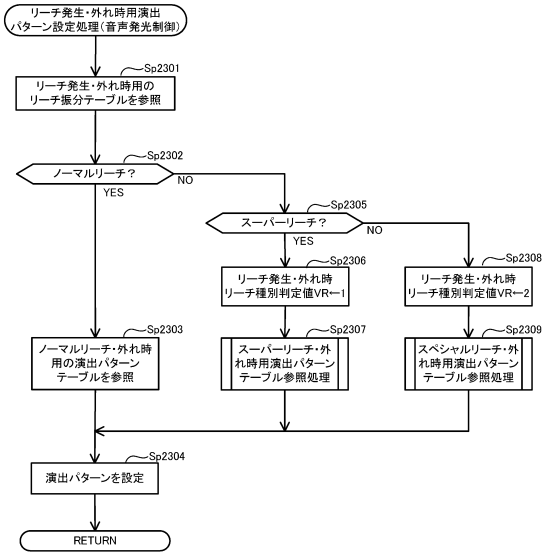
変動時間	振り分け結果
35秒	ノーマルリーチ
65秒	スーパーリーチ
125秒	スペシャルリーチ

(b)

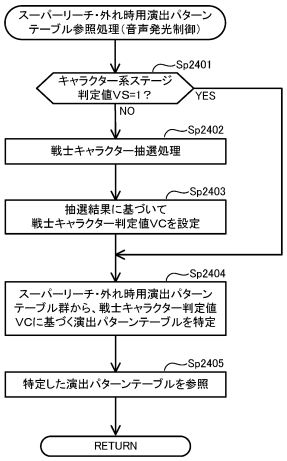
リーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブル

変動時間	振り分け結果
30秒	ノーマルリーチ
60秒	スーパーリーチ
120秒	スペシャルリーチ

【図５６８】



【図５６９】



【図５７０】

戦士キャラクター抽選用テーブル

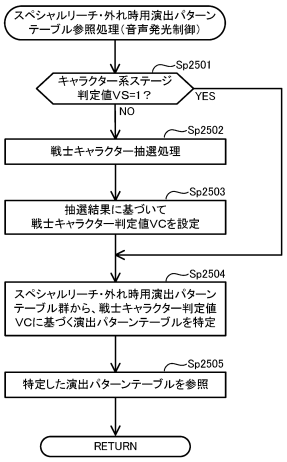
カウンタC5（0～99）	抽選結果
0～24	戦士キャラクターA
25～49	戦士キャラクターB
50～74	戦士キャラクターC
75～99	戦士キャラクターD

【図５７１】

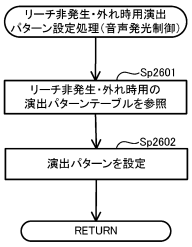
戦士キャラクター判定値対応テーブル

抽選結果	戦士キャラクター判定値VC
戦士キャラクターA	1
戦士キャラクターB	2
戦士キャラクターC	3
戦士キャラクターD	4

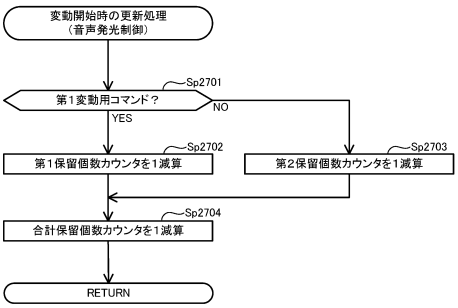
【図５７２】



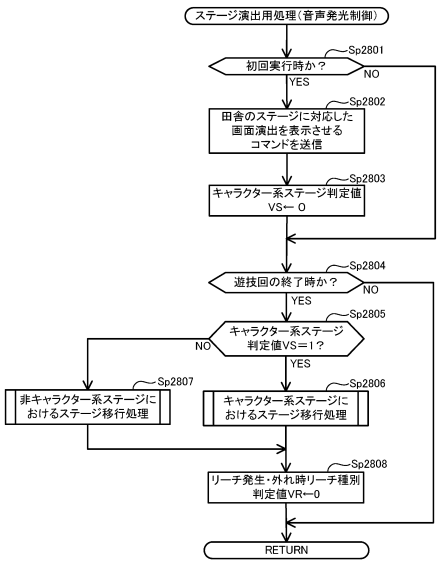
【図５７３】



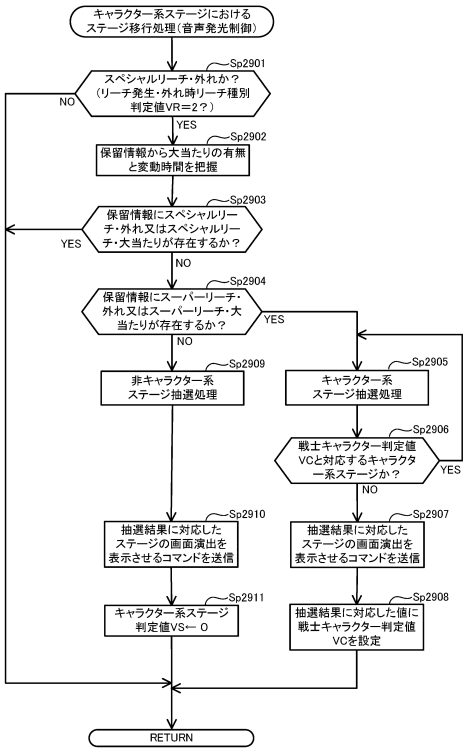
【図５７４】



【図５７５】



【図５７６】



【図５７７】

（a）

キャラクター系ステージ抽選用テーブル

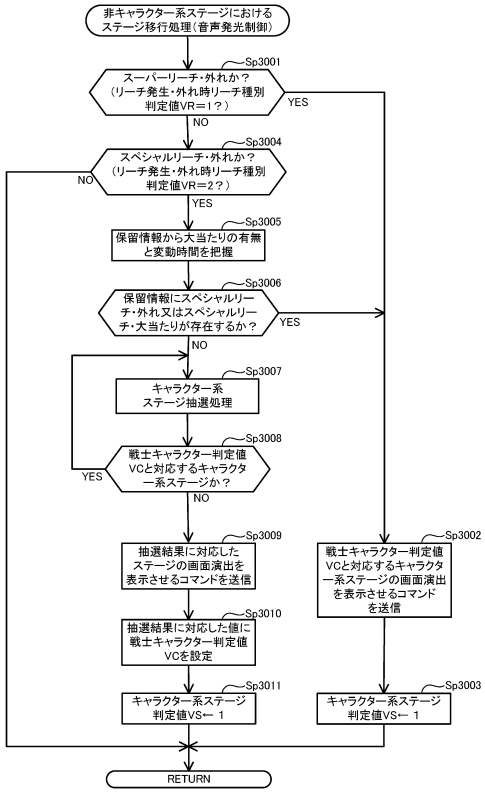
カウンタC6（0～99）	抽選結果
0～24	戦士Aの部屋のステージ
25～49	戦士Bの部屋のステージ
50～74	戦士Cの部屋のステージ
75～99	戦士Dの部屋のステージ

（b）

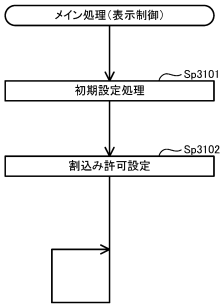
非キャラクター系ステージ抽選用テーブル

カウンタC7（0～99）	抽選結果
0～24	田舎のステージ
25～49	都会のステージ
50～74	海洋のステージ
75～99	全員のステージ

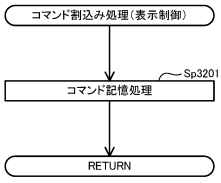
【図５７８】



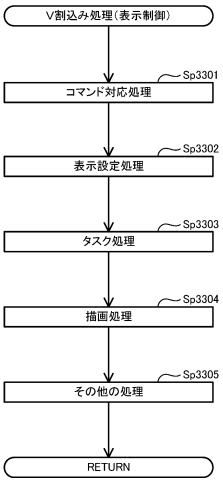
【図５７９】



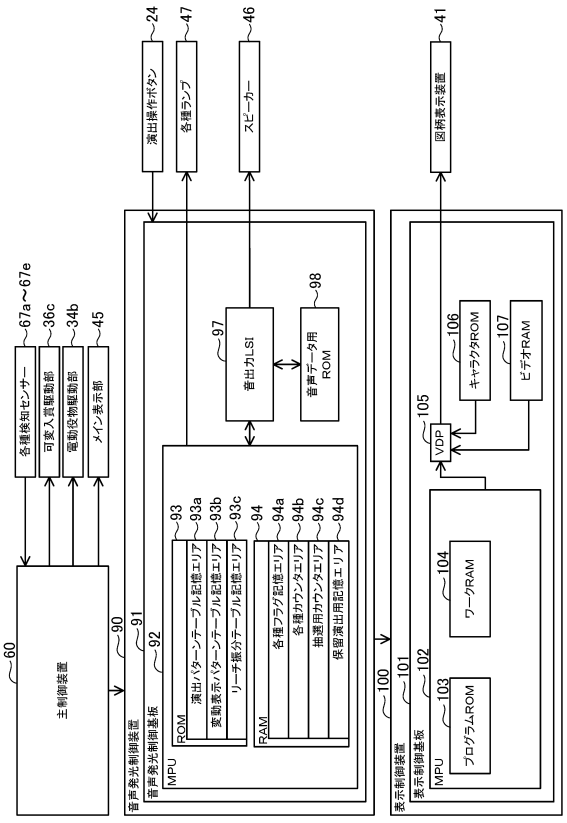
【図５８０】



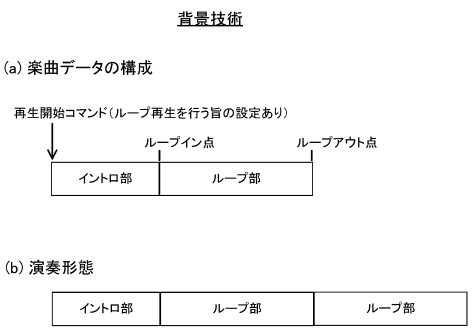
【図５８１】



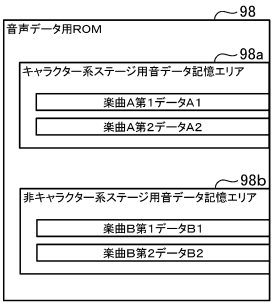
【図５８２】



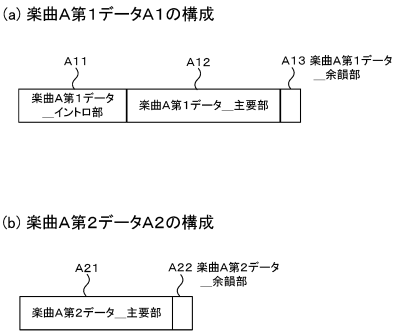
【図５８３】



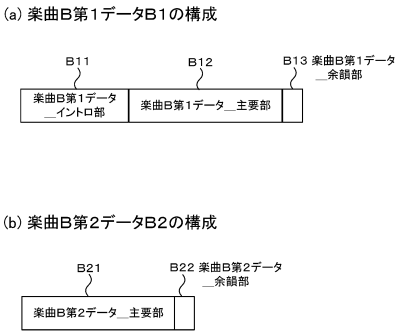
【図５８４】



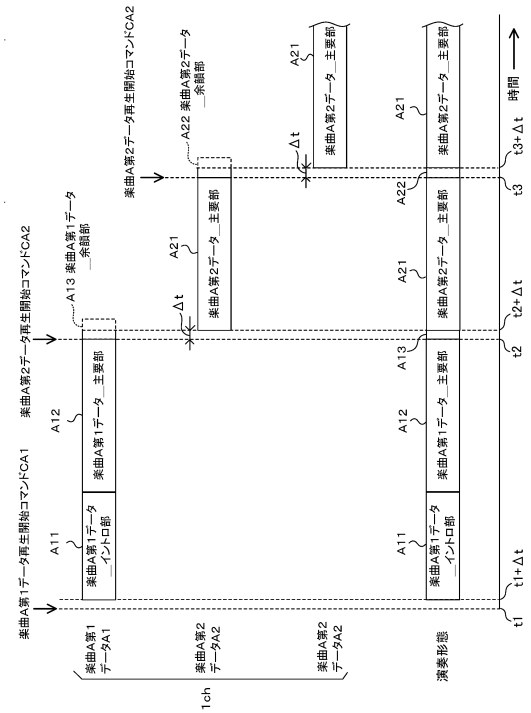
【図５８５】



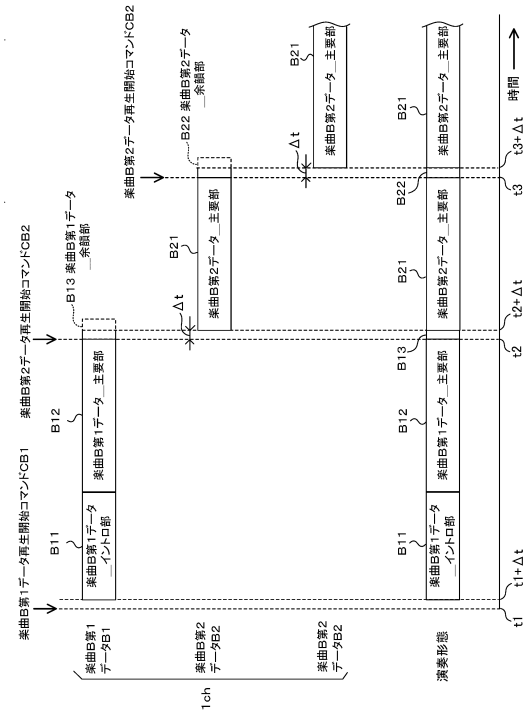
【図５８６】



【図５８７】



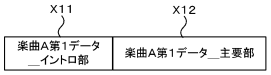
【図５８８】



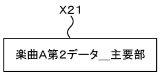
【図５８９】

参考例

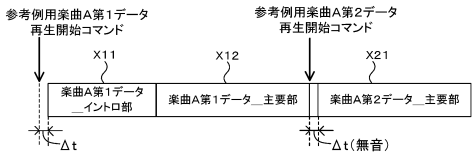
(a) 参考例用楽曲A第１データX1の構成



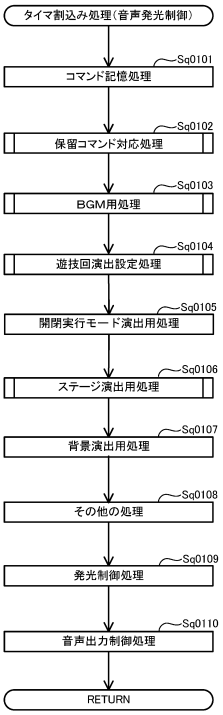
(b) 参考例用楽曲A第２データX2の構成



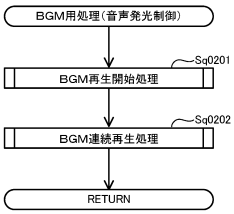
(c) 演奏形態



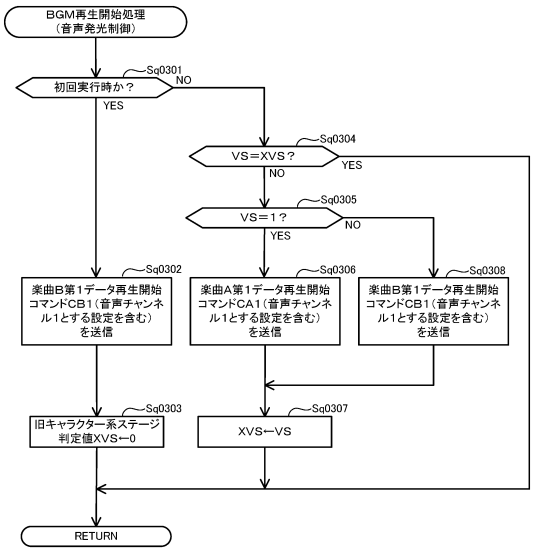
【図５９０】



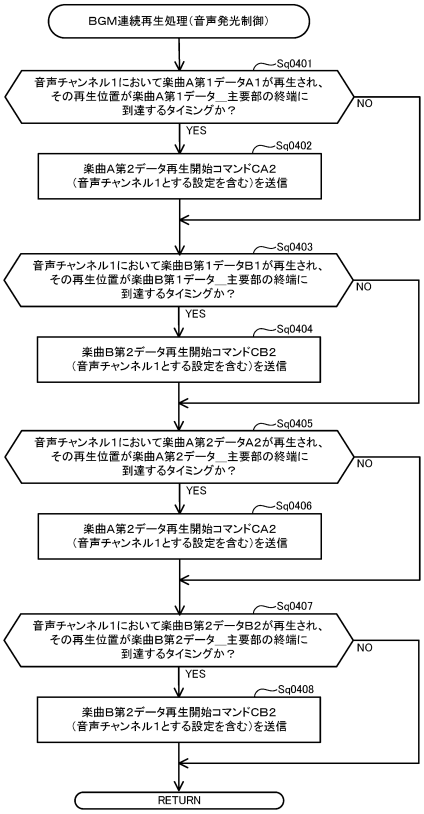
【図５９１】



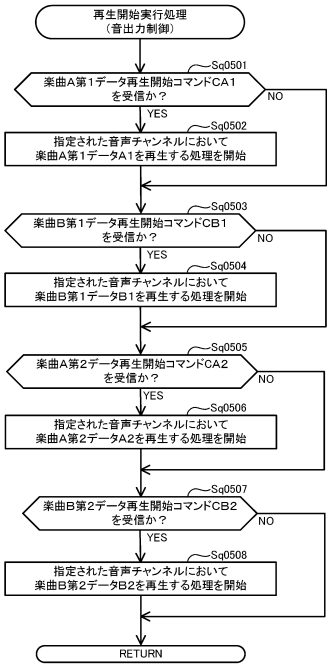
【図５９２】



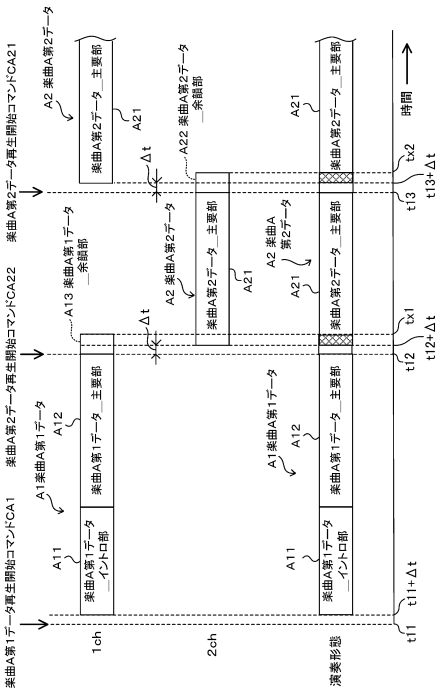
【図５９３】



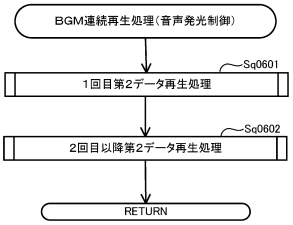
【図５９４】



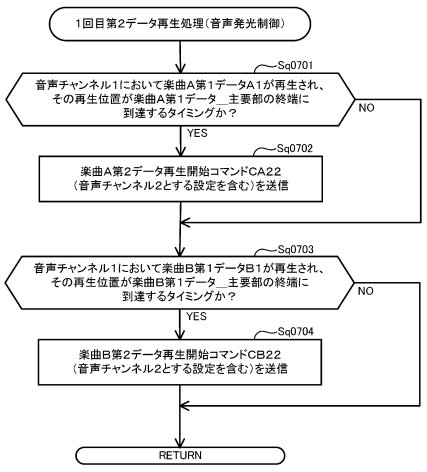
【図５９５】



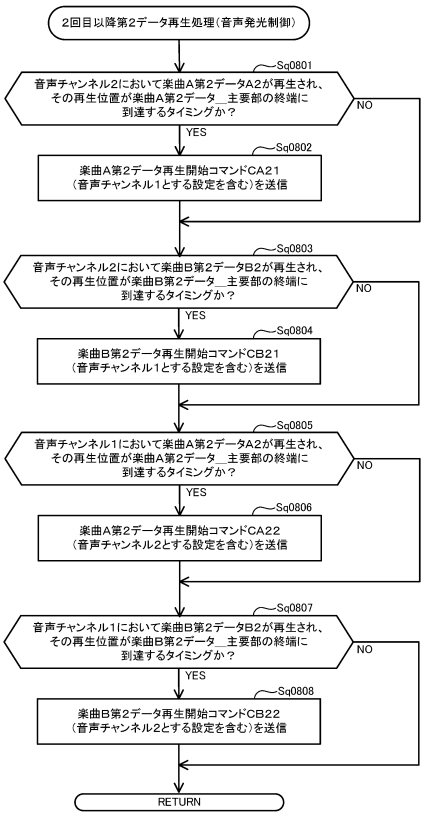
【図５９６】



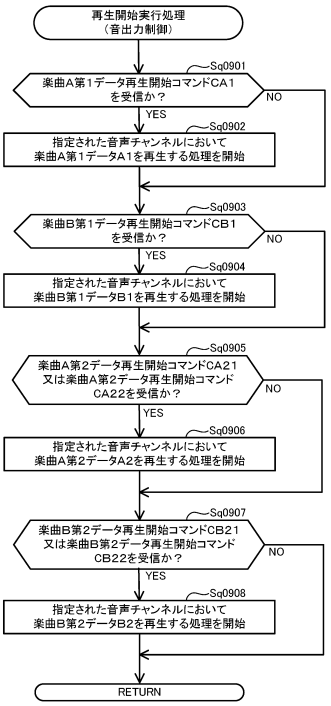
【図５９７】



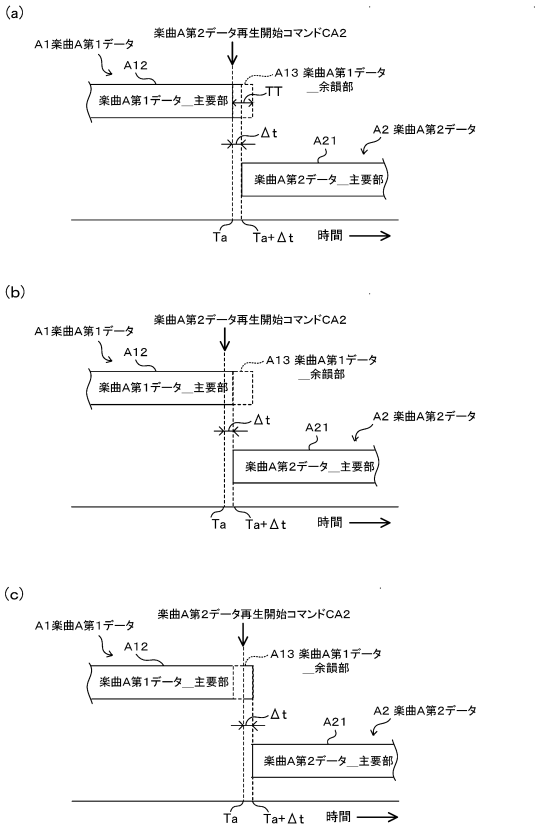
【図５９８】



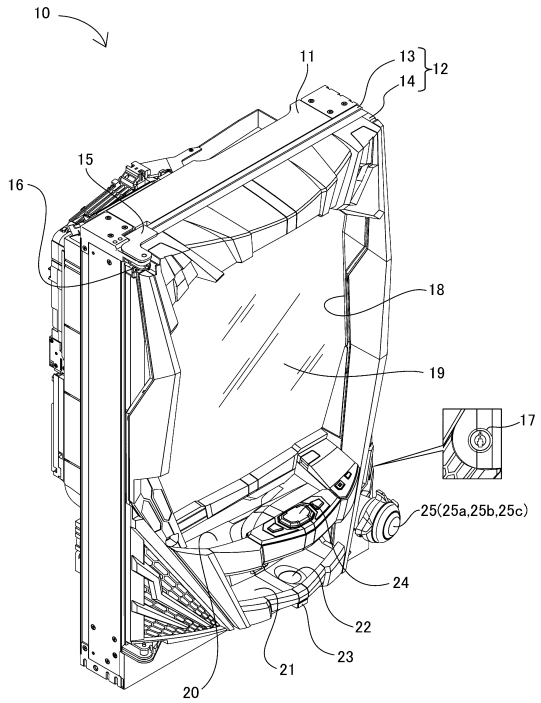
【図５９９】



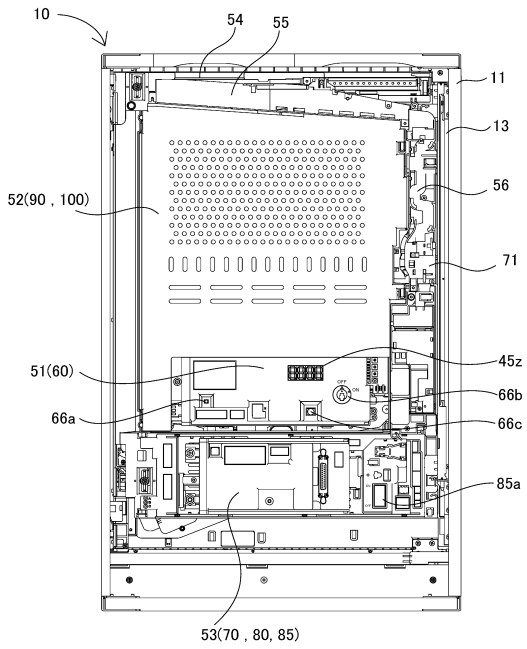
【図６００】



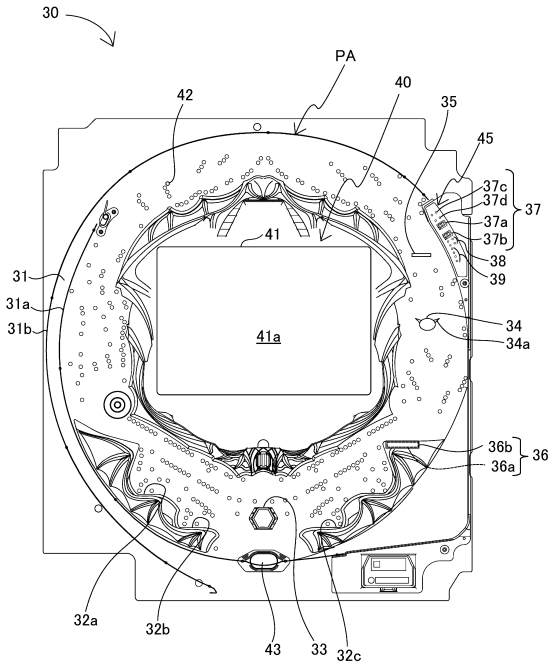
【図６０１】



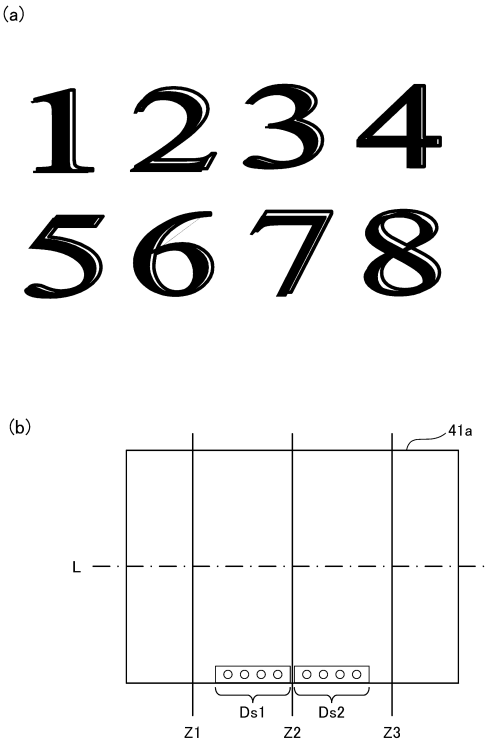
【図６０２】



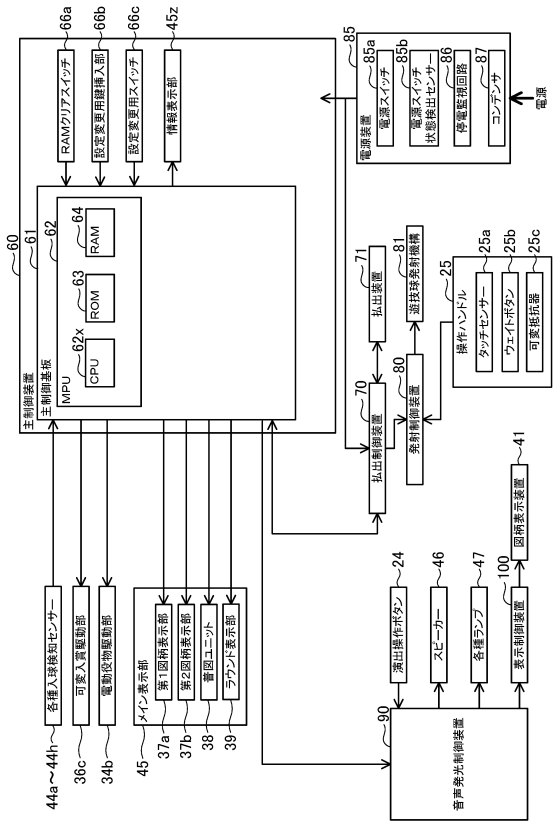
【図６０３】



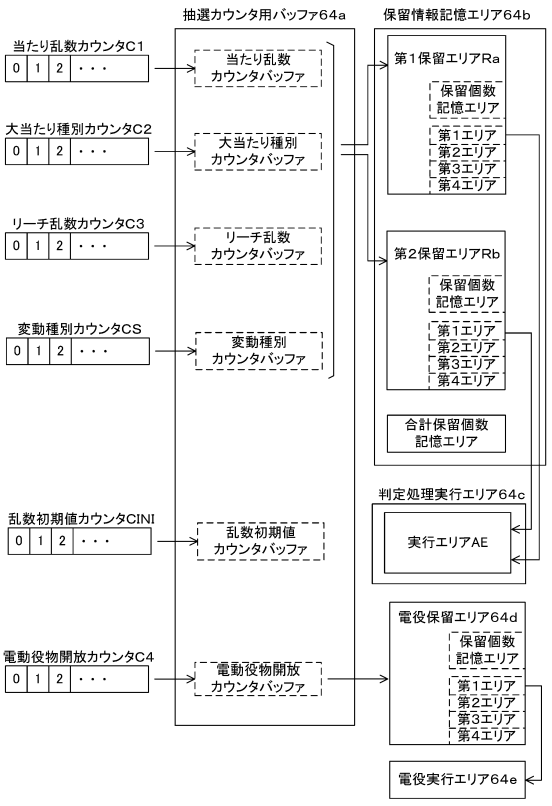
【図６０４】



【図６０５】



【図６０６】



【図６０７】

(a)

抽選設定1に対応した低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図６０８】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～13	16R確変大当たり
14～27	8R確変大当たり
28～33	16R通常大当たり
34～39	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～27	16R確変大当たり
28～39	8R通常大当たり

【図６０９】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

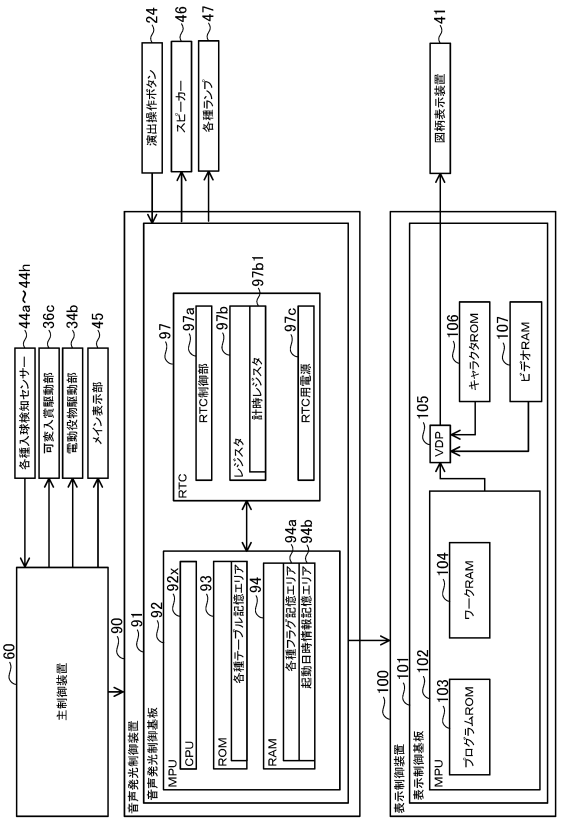
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

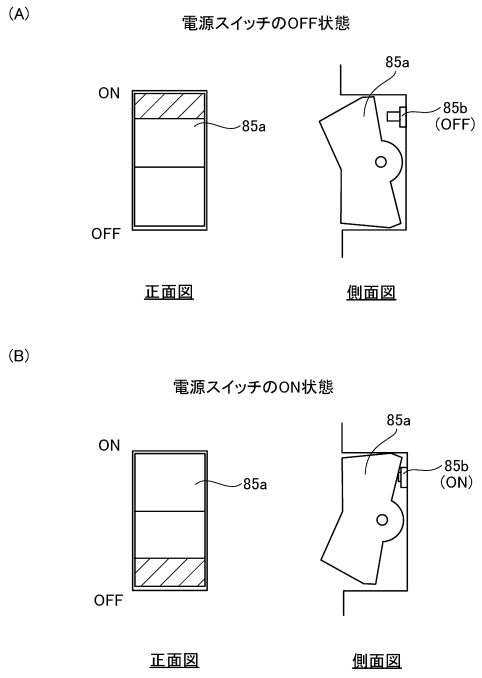
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

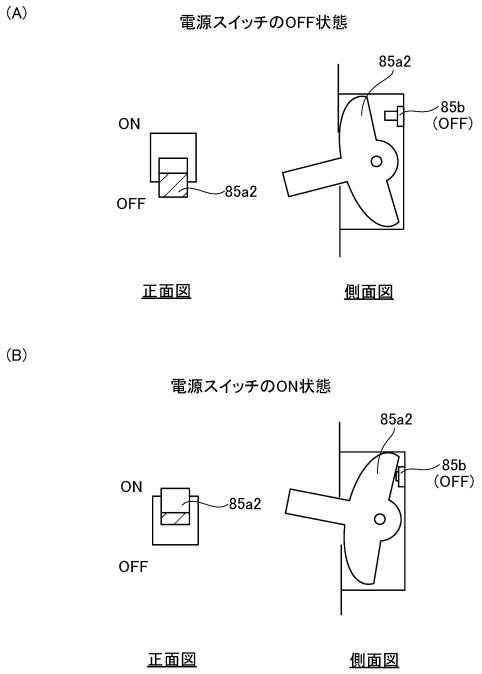
【図６１０】



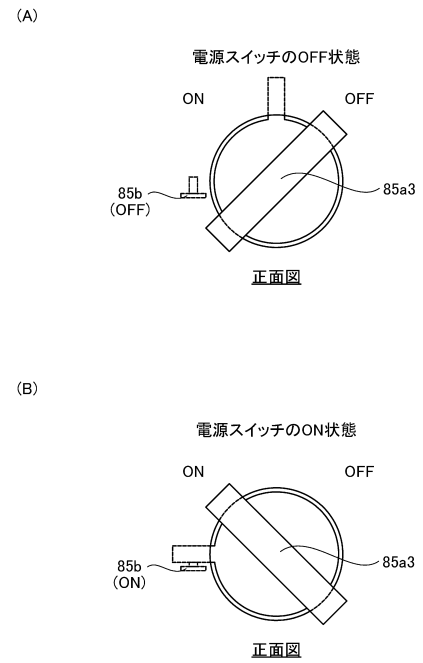
【図６１１】



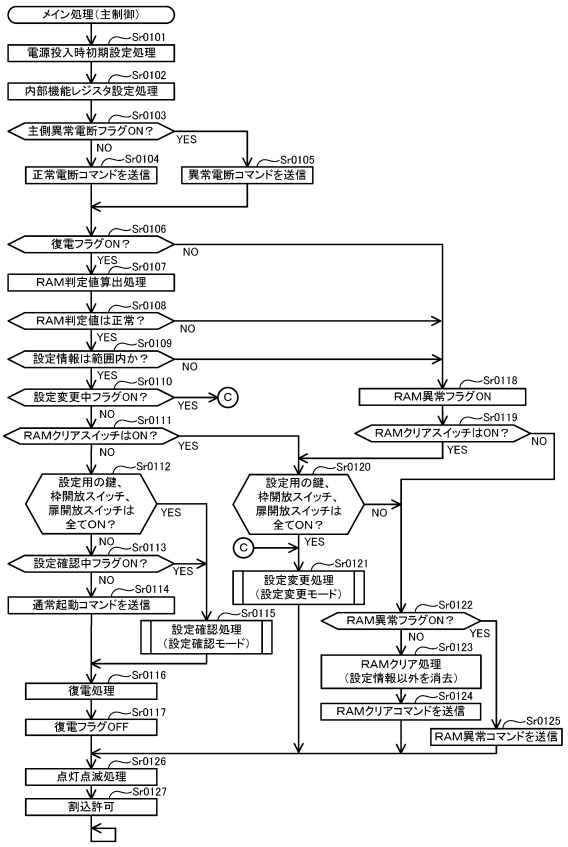
【図６１２】



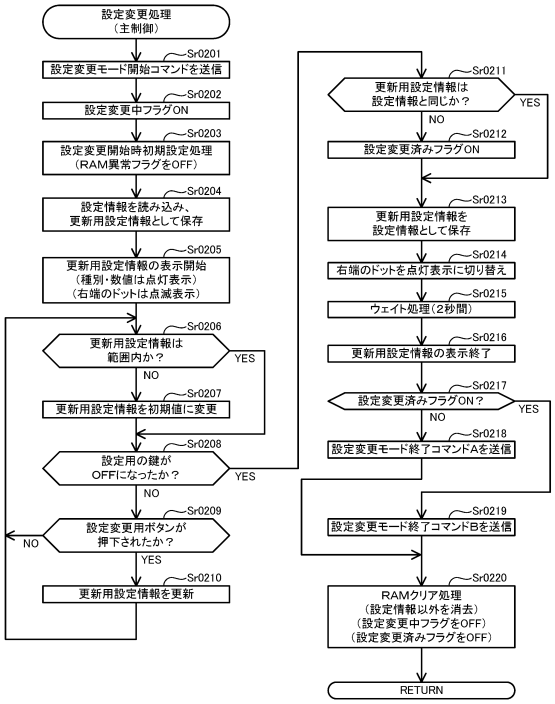
【図６１３】



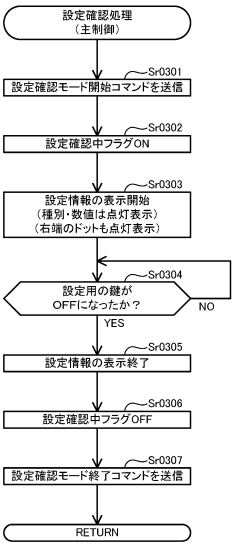
【図６１４】



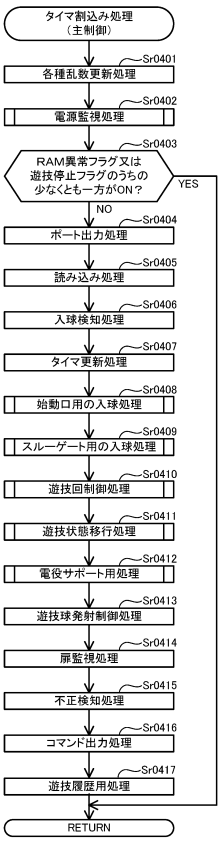
【図６１５】



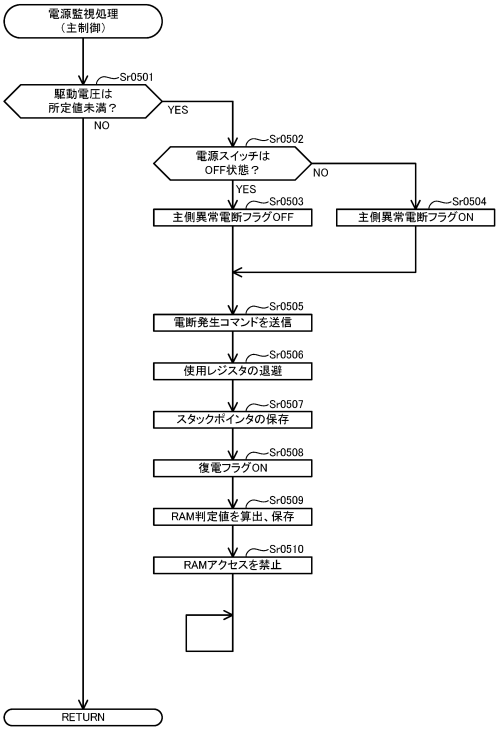
【図６１６】



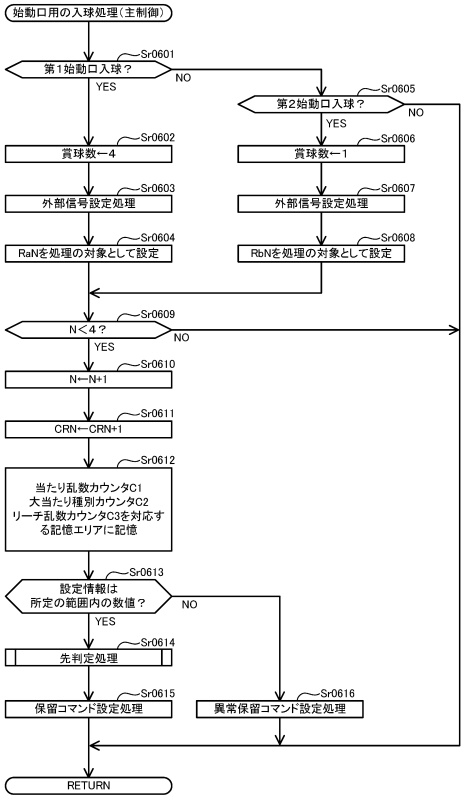
【図６１７】



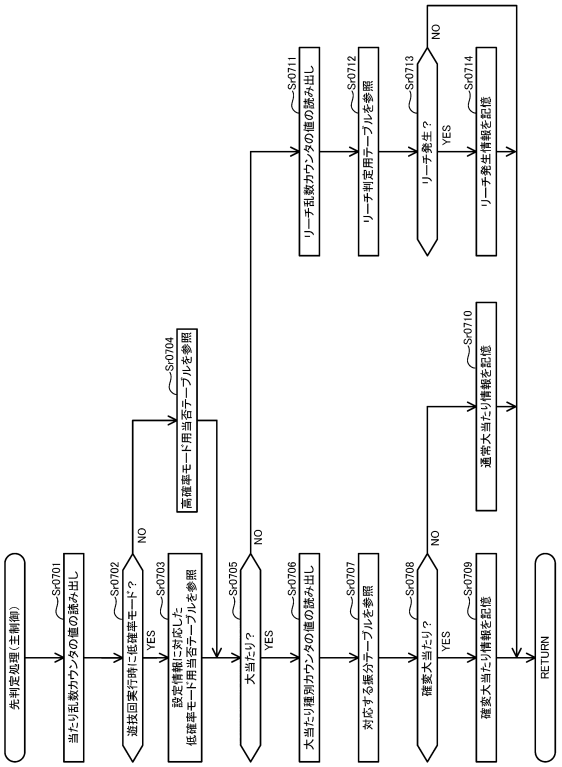
【図６１８】



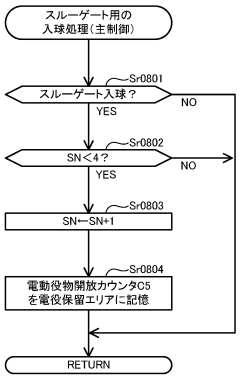
【図６１９】



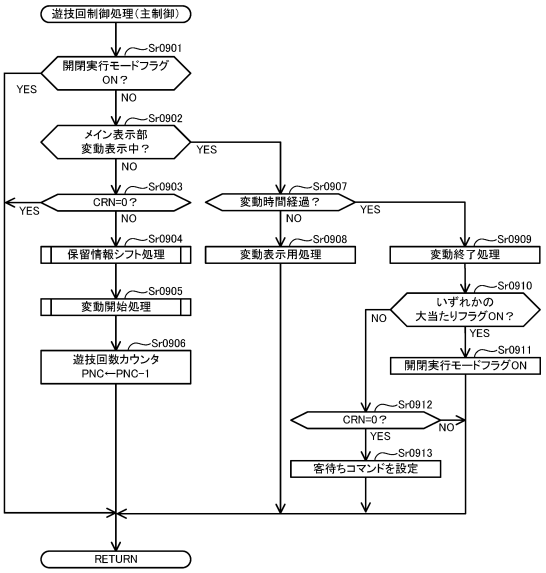
【図６２０】



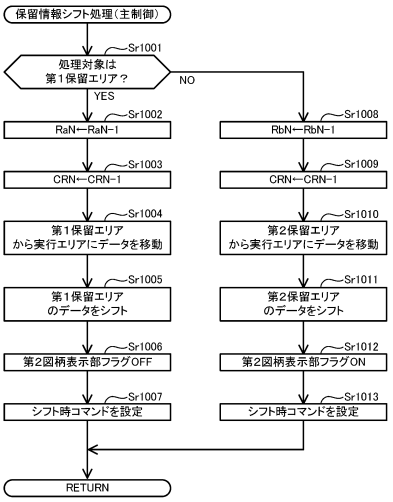
【図６２１】



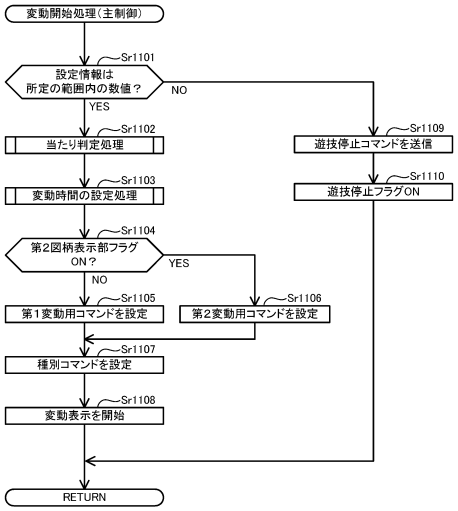
【図６２２】



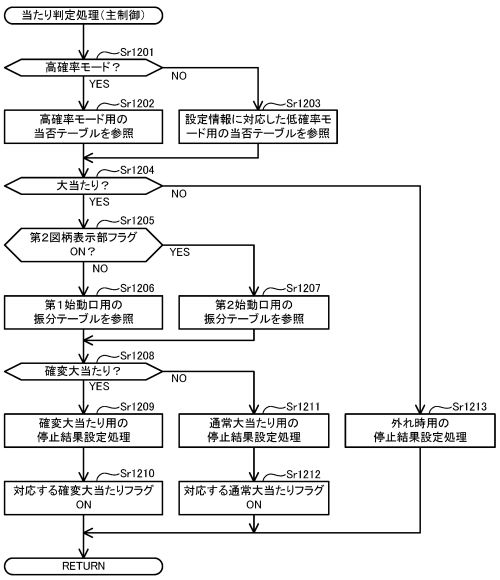
【図６２３】



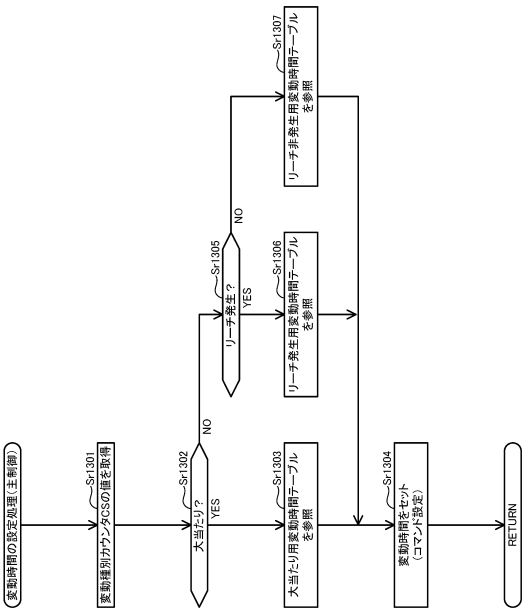
【図６２４】



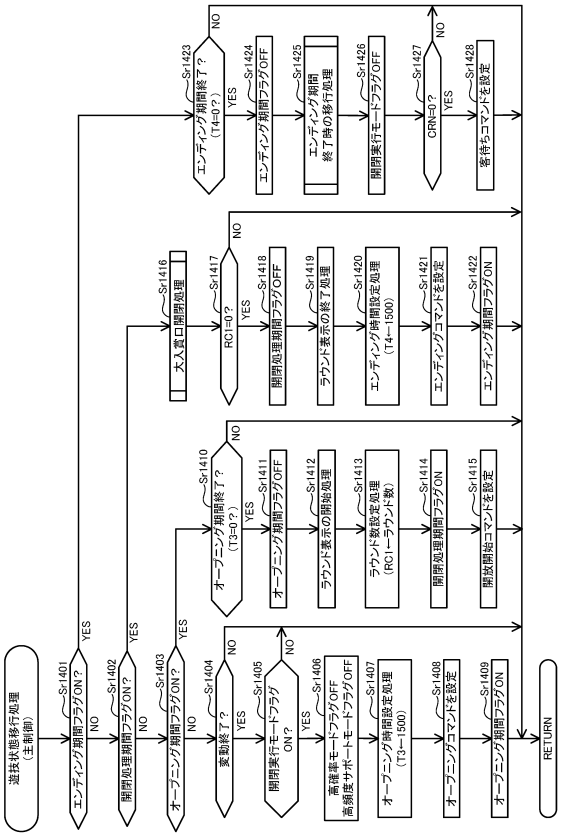
【図６２５】



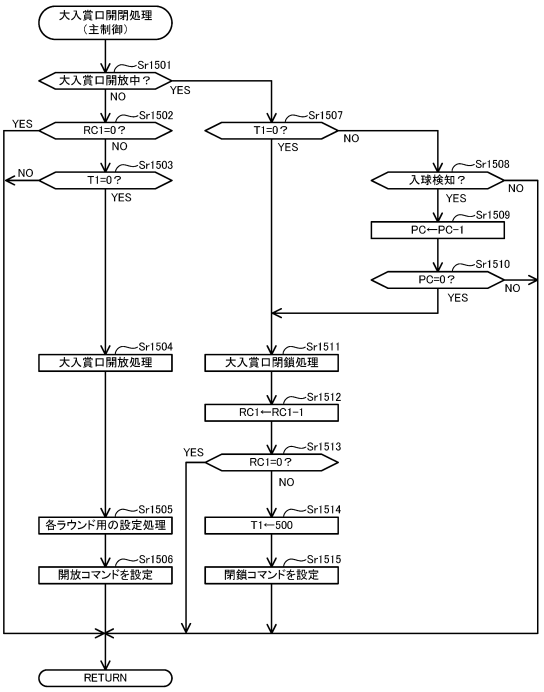
【図６２６】



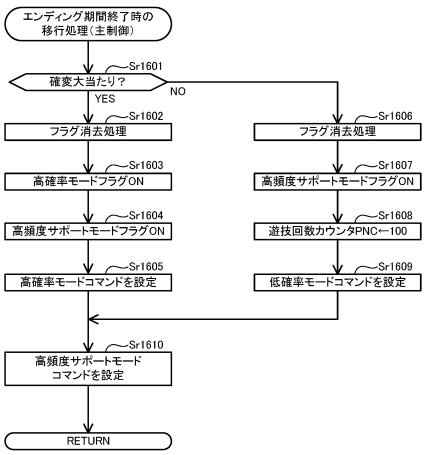
【図６２７】



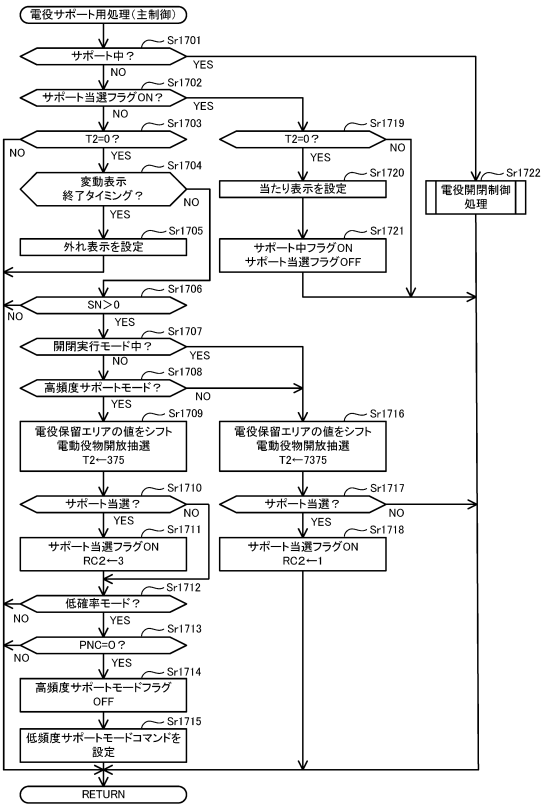
【図６２８】



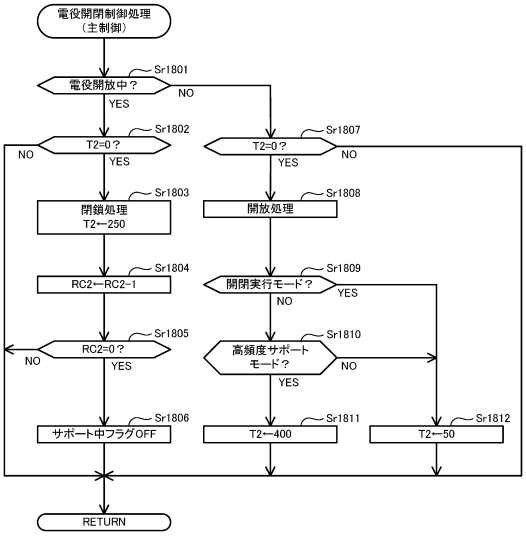
【図６２９】



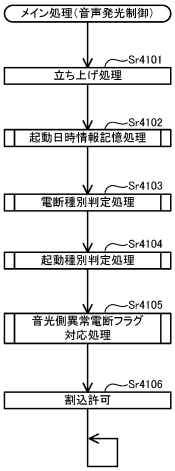
【図６３０】



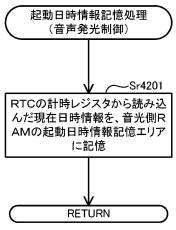
【図６３１】



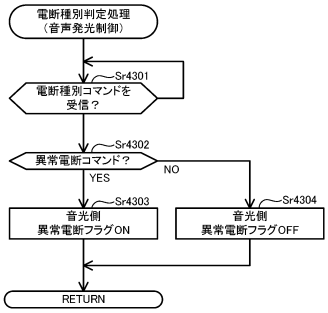
【図６３２】



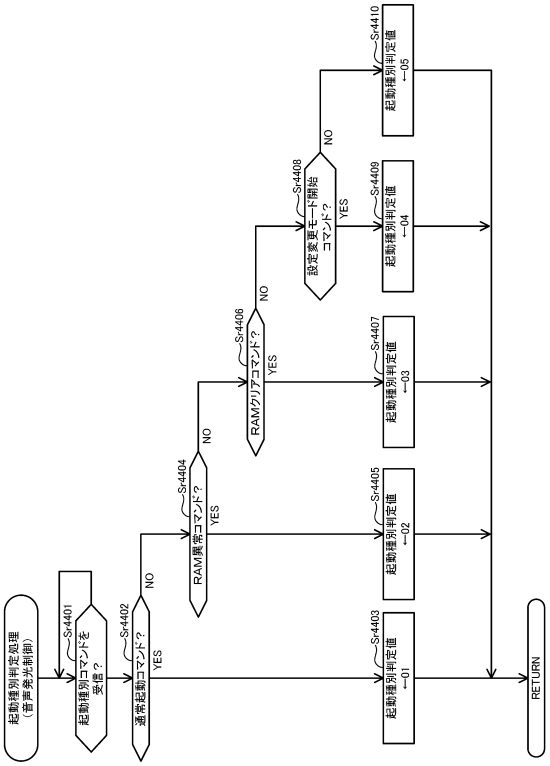
【図６３３】



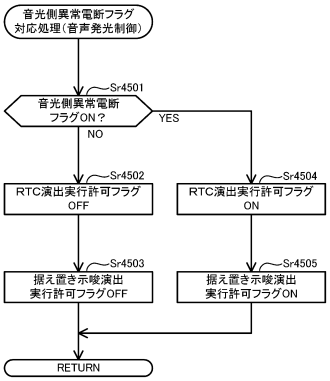
【図６３４】



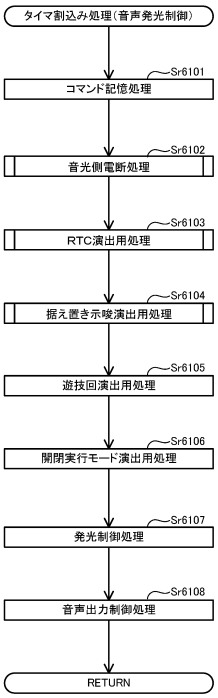
【図６３５】



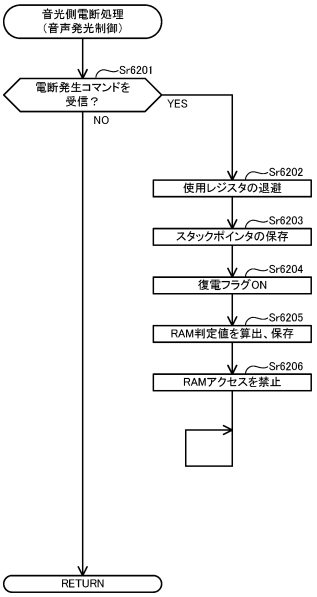
【図６３６】



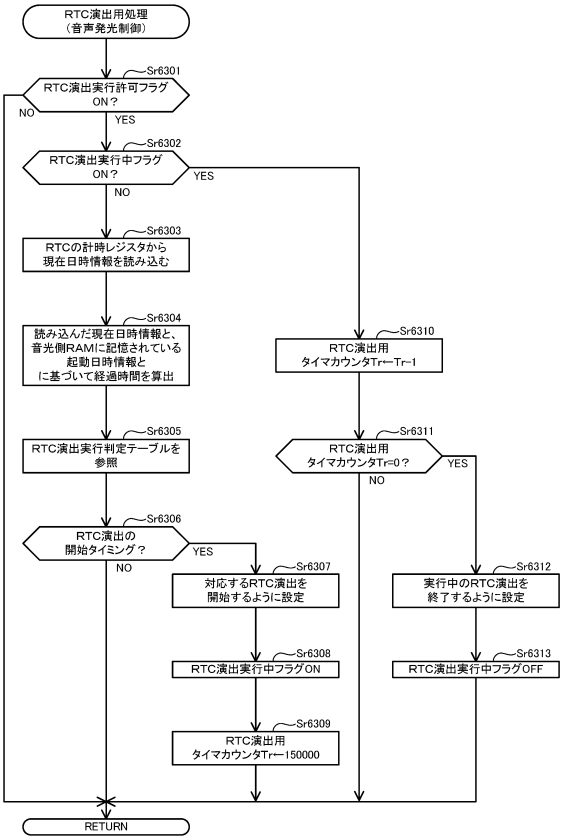
【図６３７】



【図６３８】



【図６３９】

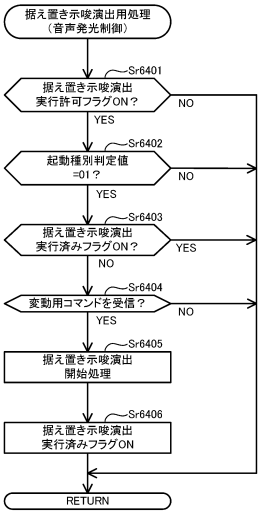


【図６４０】

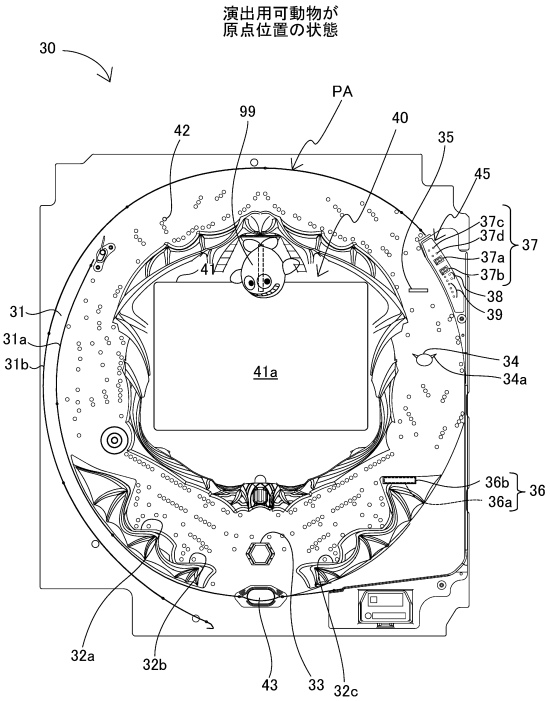
RTC演出実行判定テーブル

起動経過時間	演出種別
1時間00分00秒	RTC演出A
2時間00分00秒	RTC演出B
3時間00分00秒	RTC演出C
4時間00分00秒	RTC演出D
5時間00分00秒	RTC演出E
6時間00分00秒	RTC演出F
7時間00分00秒	RTC演出G
8時間00分00秒	RTC演出H
9時間00分00秒	RTC演出I
10時間00分00秒	RTC演出J
11時間00分00秒	RTC演出K
12時間00分00秒	RTC演出L
13時間00分00秒	RTC演出M
14時間00分00秒	RTC演出N
15時間00分00秒	RTC演出O
16時間00分00秒	RTC演出P
17時間00分00秒	RTC演出Q
18時間00分00秒	RTC演出R
19時間00分00秒	RTC演出S
20時間00分00秒	RTC演出T
21時間00分00秒	RTC演出U
22時間00分00秒	RTC演出V
23時間00分00秒	RTC演出W
24時間00分00秒	RTC演出X

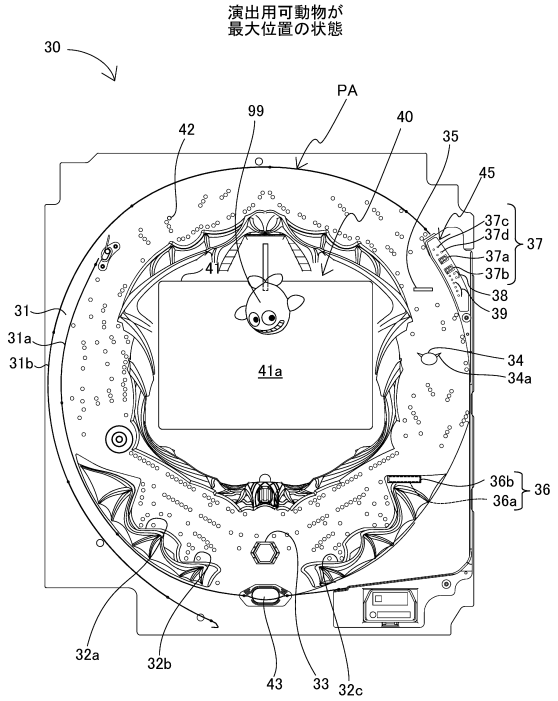
【図６４１】



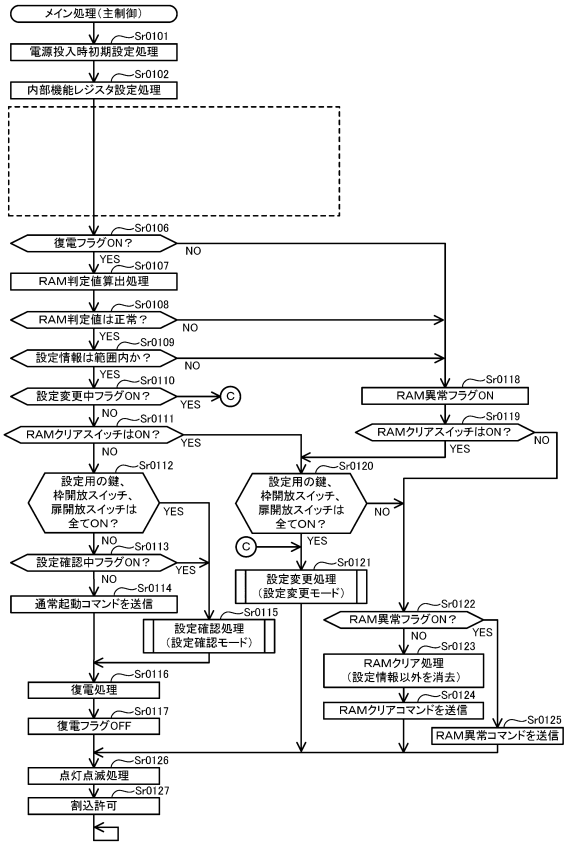
【図６４２】



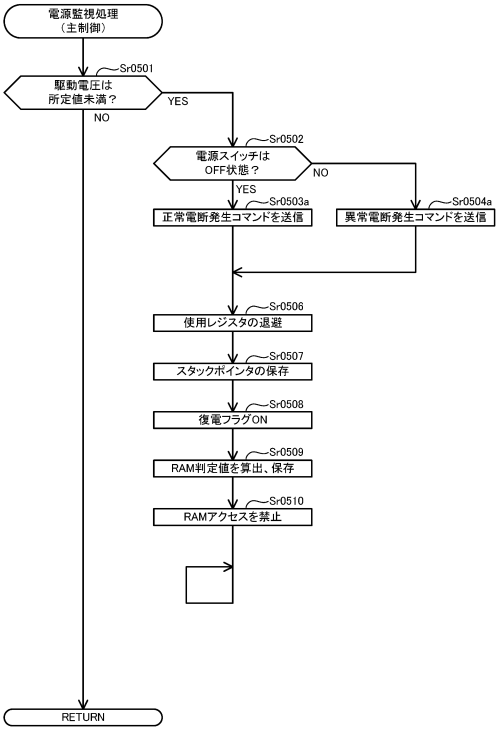
【図６４３】



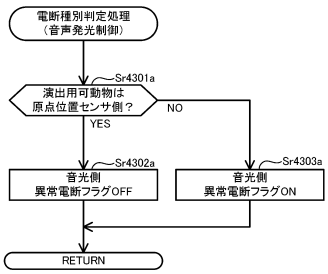
【図６４４】



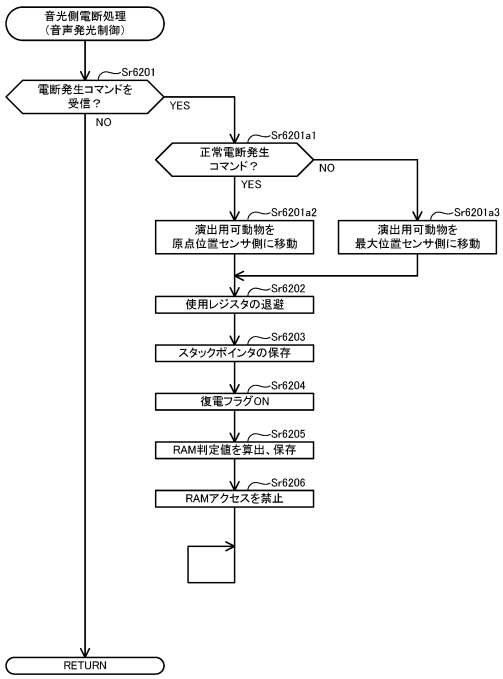
【図６４５】



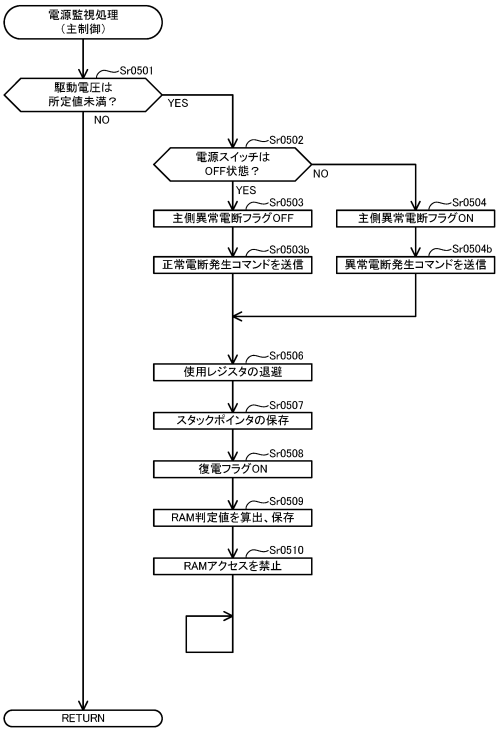
【図６４６】



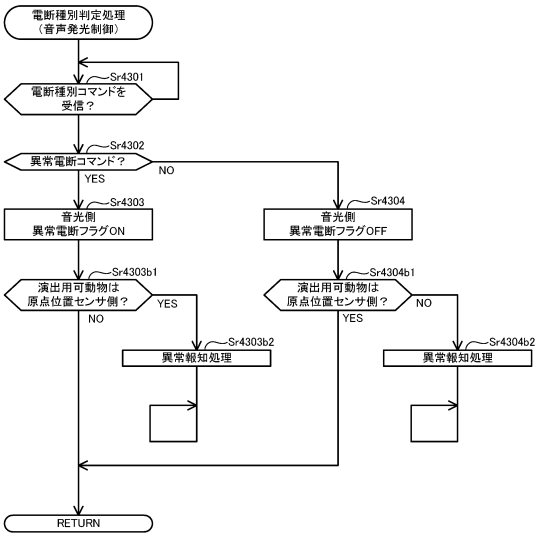
【図６４７】



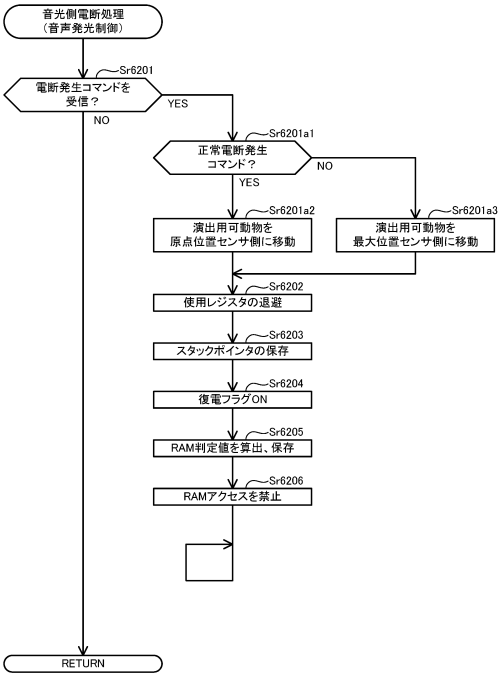
【図６４８】



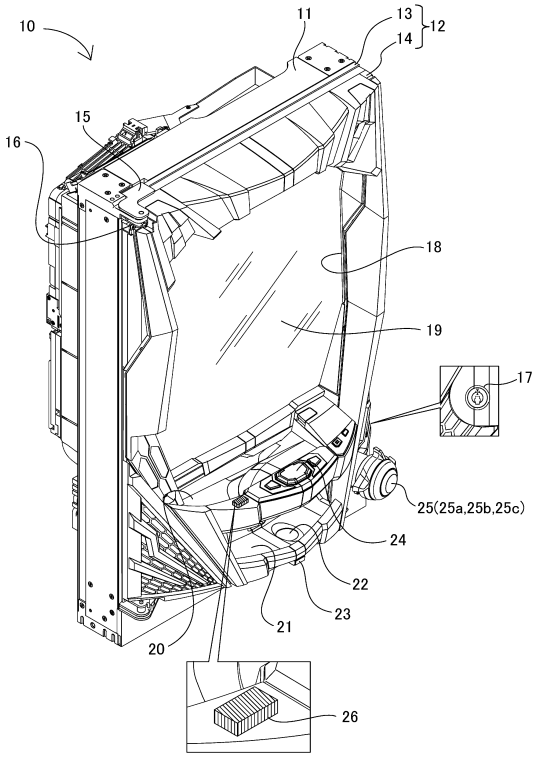
【図６４９】



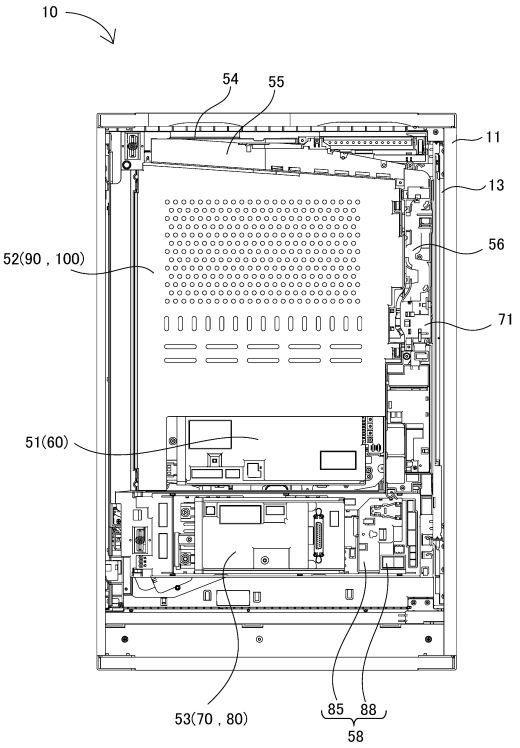
【図６５０】



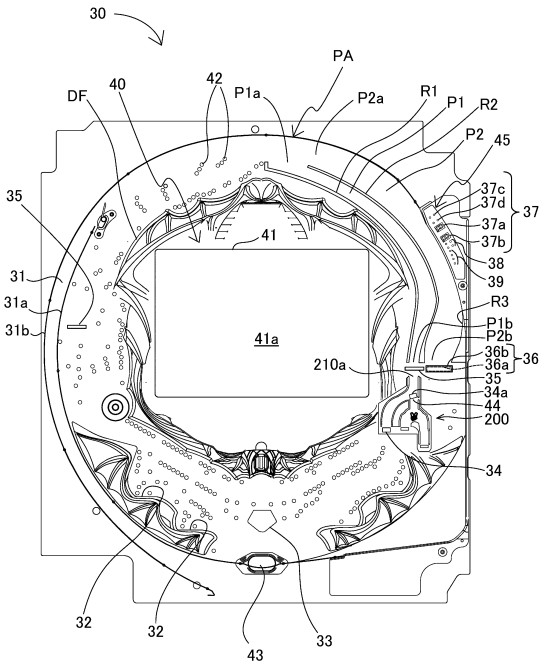
【図６５１】



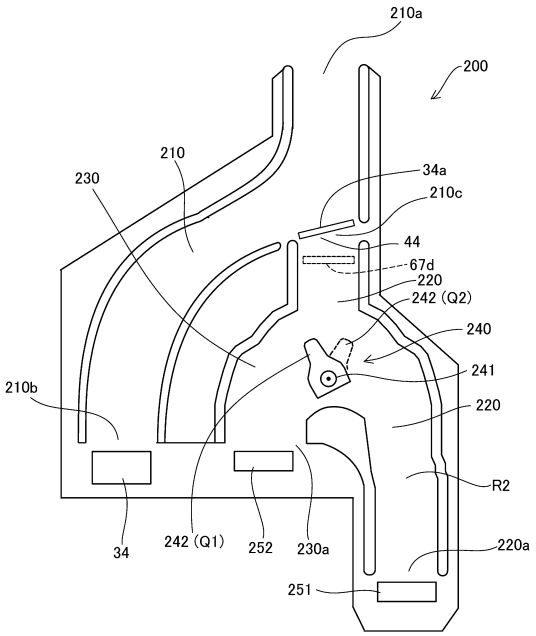
【図６５２】



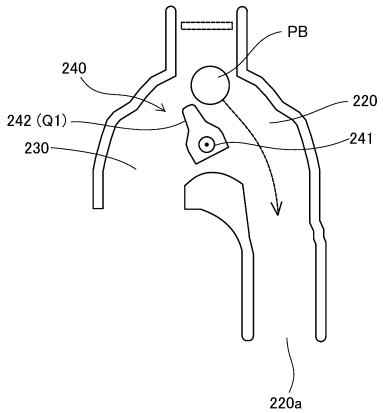
【図６５３】



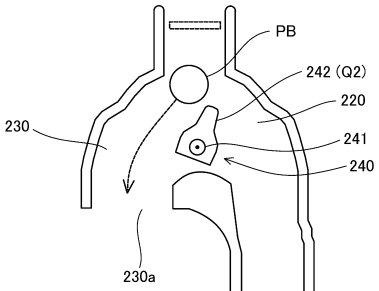
【図６５４】



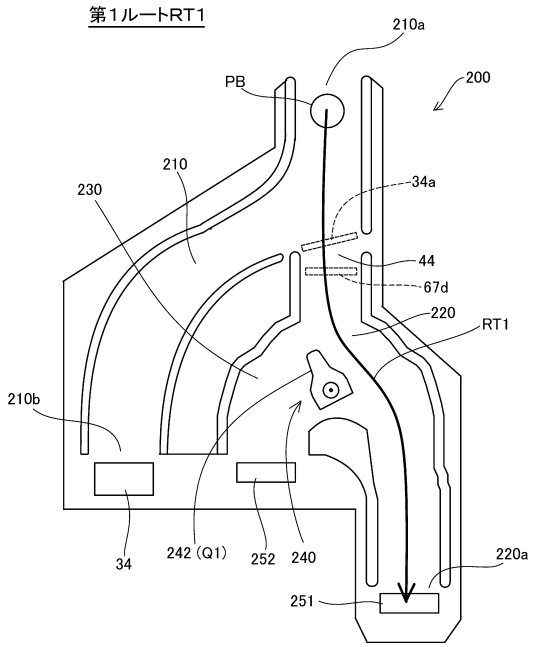
【図６５５】



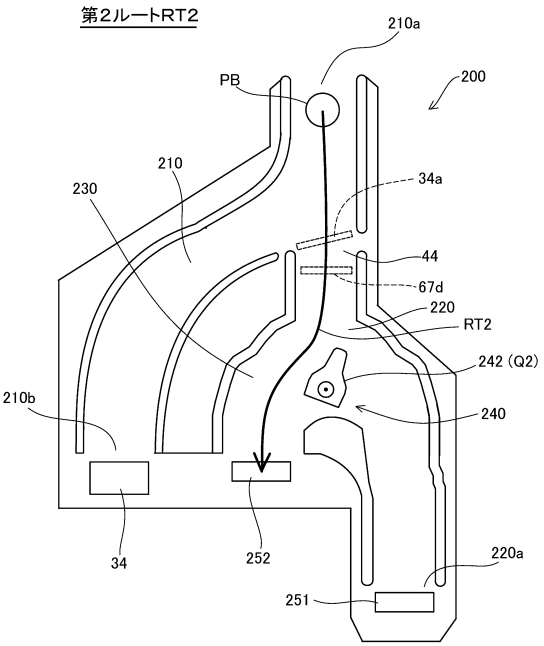
【図６５６】



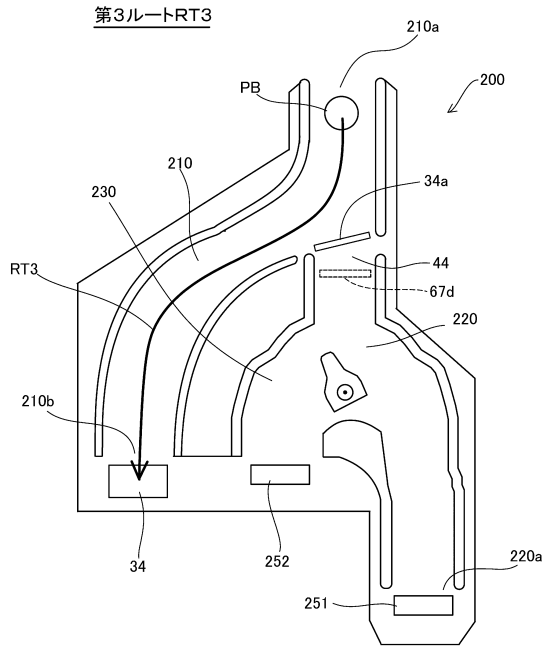
【図６５７】



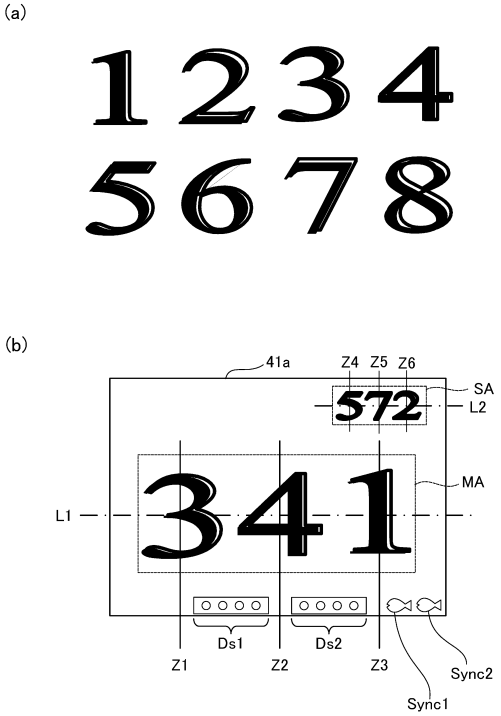
【図６５８】



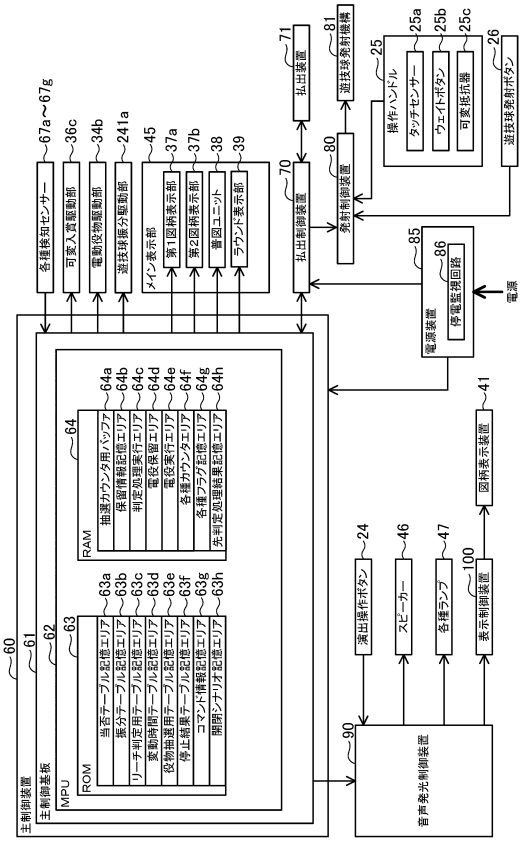
【図６５９】



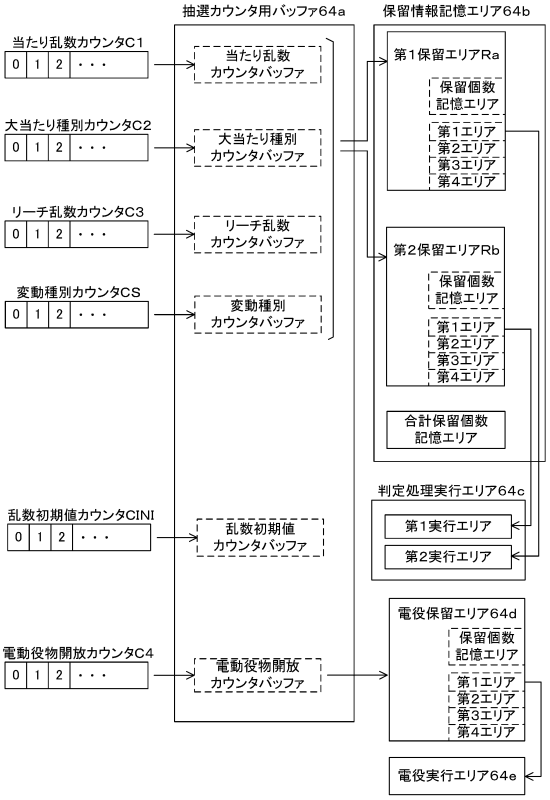
【図６６０】



【図６６１】



【図６６２】



【図６６３】

(a)

第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～3	大当たり
4～1199	外れ

(b)

第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～19	大当たり
20～59	特殊小当たり
60～1199	通常小当たり

【図６６４】

(a)

第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～3	大当たり
4～1199	外れ

(b)

第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～19	大当たり
20～1199	外れ

【図６６５】

（a）

第１始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～54	16R確変大当たり
55～69	8R確変大当たり
70～99	8R通常大当たり

（b）

第２始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～69	8R確変大当たり
70～99	8R通常大当たり

【図６６６】

リーチ判定用当否テーブル

リーチ乱数カウンタC3（0～399）	判定結果
0～19	リーチ
20～399	外れ（非リーチ）

【図６６７】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

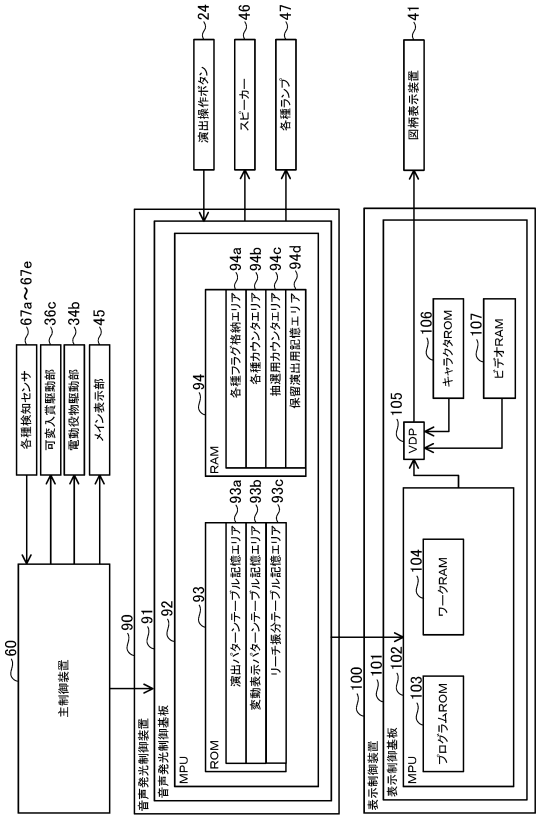
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

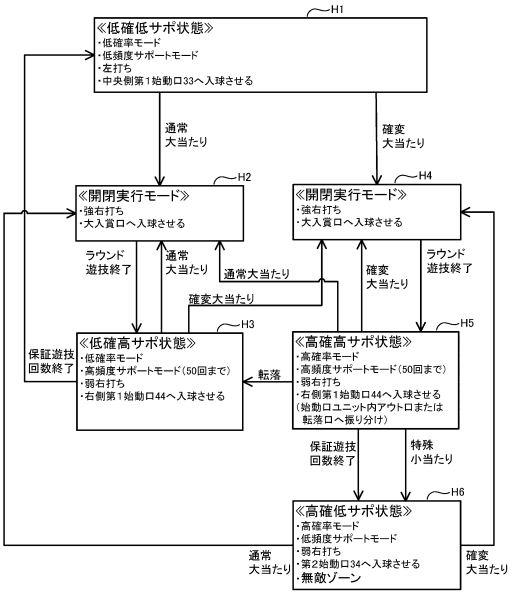
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

【図６６８】



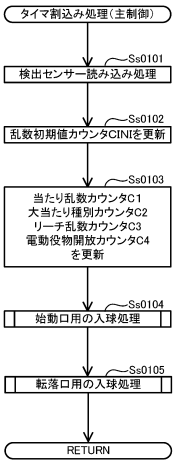
【図６６９】



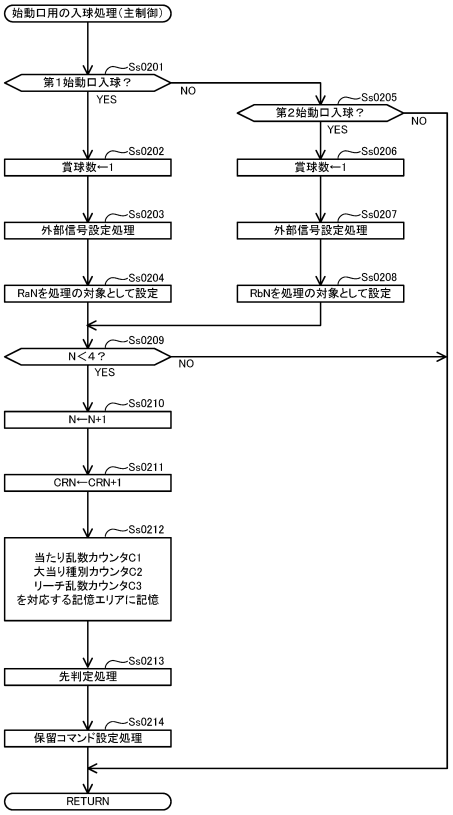
【図６７０】

遊技状態（4状態）	抽選モード	サポートモード	中央側第1始動口入球可否	右側第1始動口入球可否	転落口入球可否	第2始動口入球可否	特1変動時間	特2変動時間
低確低サポ状態	低確率モード	低頻度サポートモード	可	不可	不可	可	通常	ロング（10分）
低確高サポ状態	低確率モード	高頻度サポートモード	可	可	可（低確率モードなので転落のし配なし）	不可	通常	通常
高確高サポ状態	高確率モード	高頻度サポートモード	可	可	可	不可	通常	ロング（10分）
高確低サポ状態（無敵ゾーン）	高確率モード	低頻度サポートモード	可	不可	不可	可	通常	通常

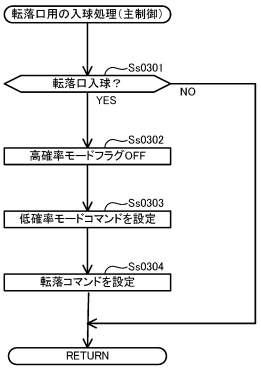
【図６７１】



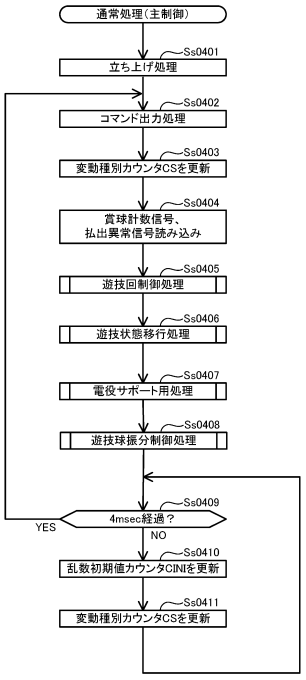
【図６７２】



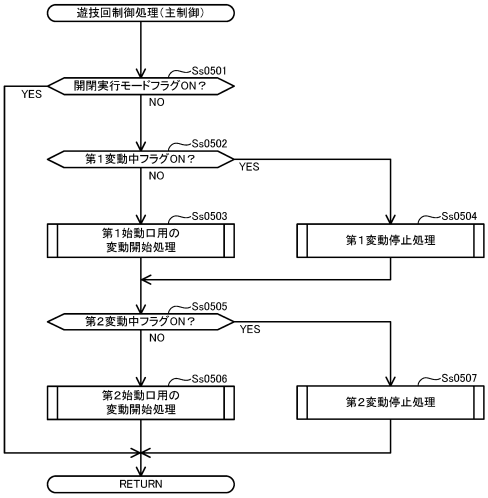
【図６７３】



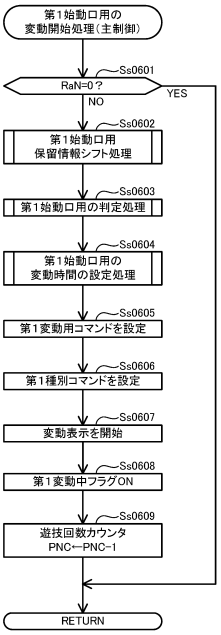
【図６７４】



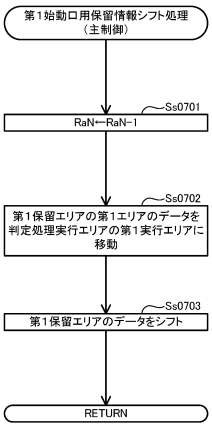
【図６７５】



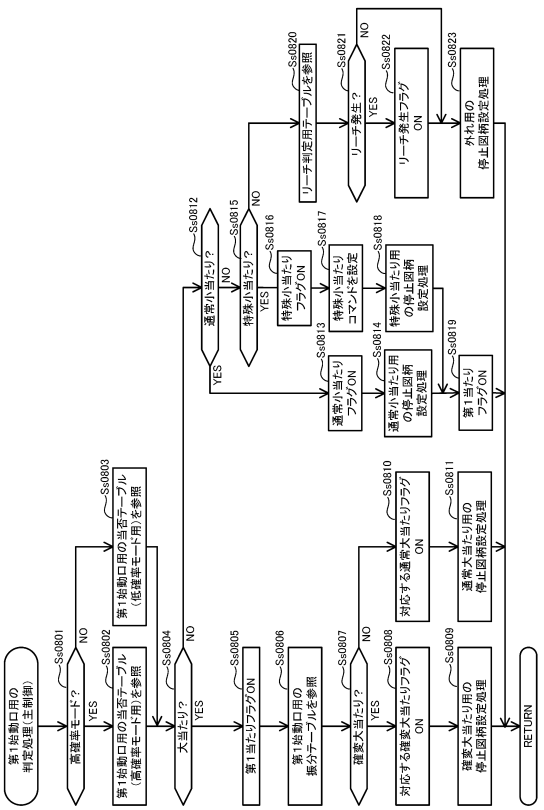
【図６７６】



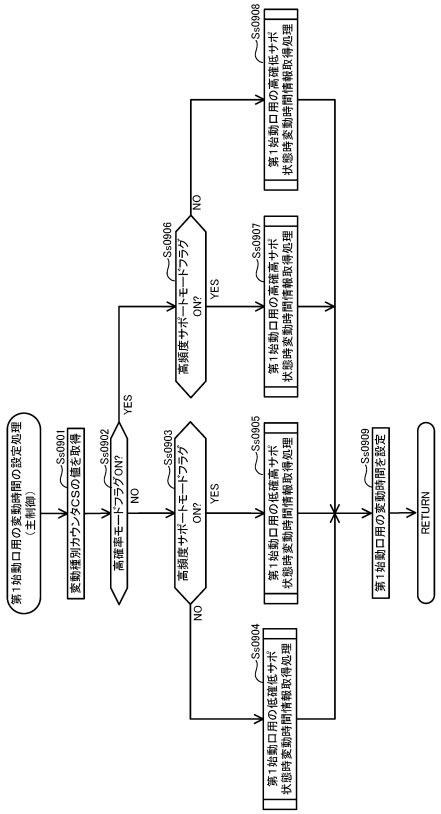
【図６７７】



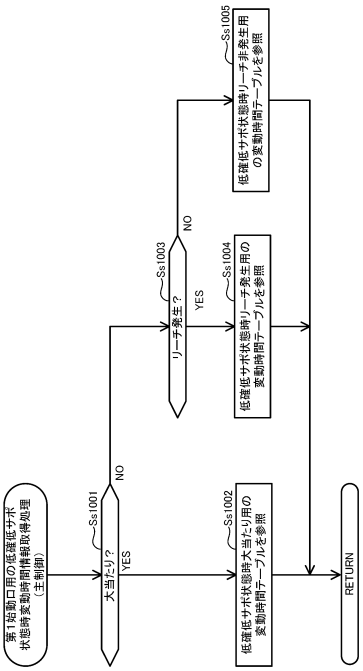
【図６７８】



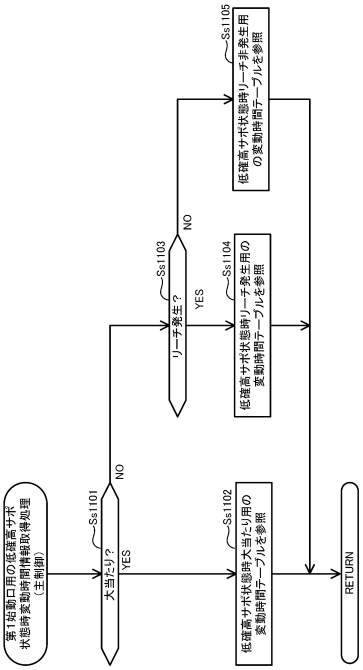
【図６７９】



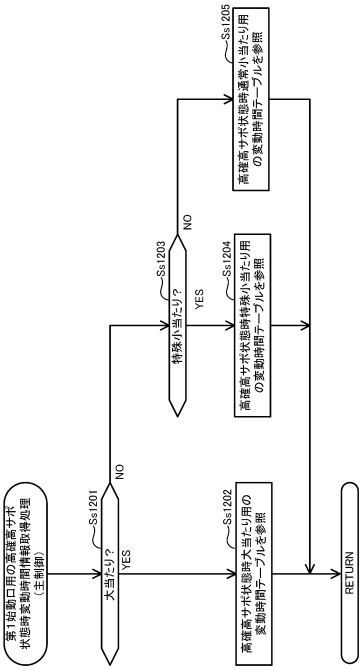
【図６８０】



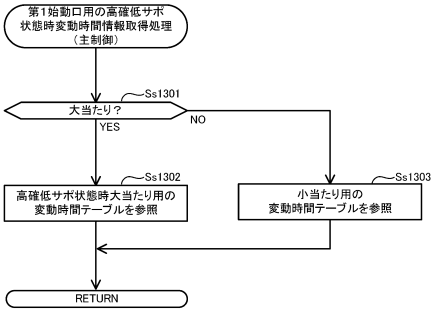
【図６８１】



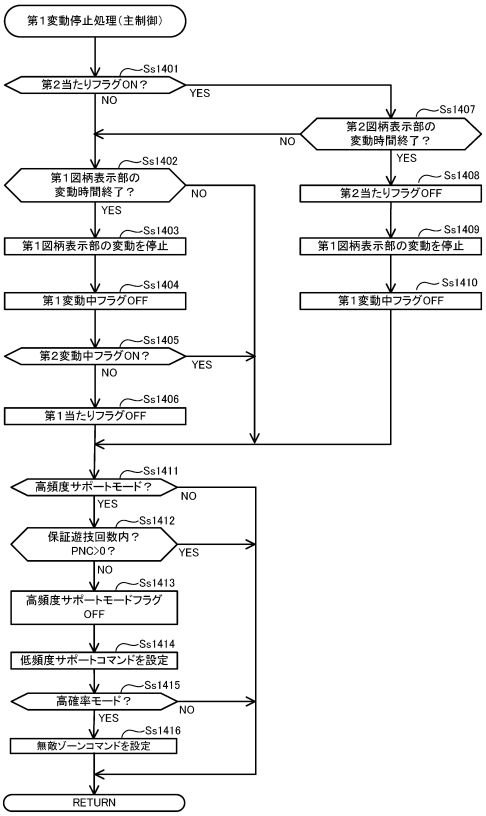
【図６８２】



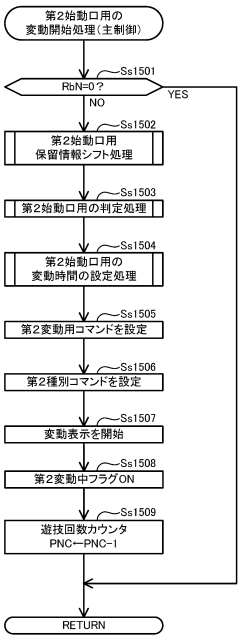
【図６８３】



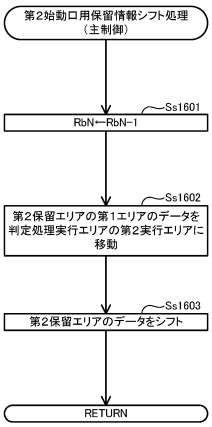
【図６８４】



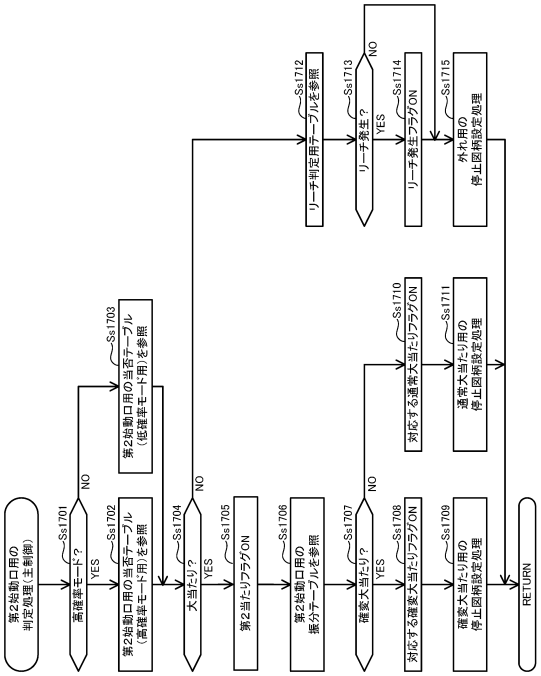
【図６８５】



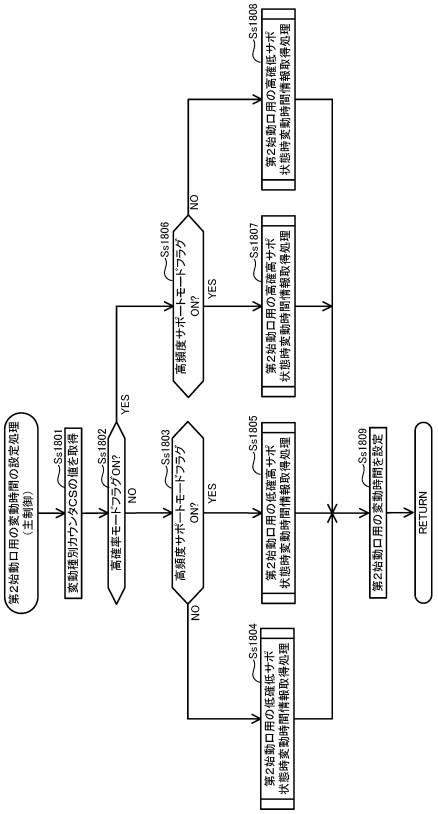
【図６８６】



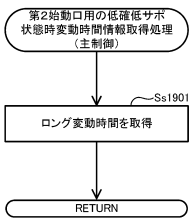
【図６８７】



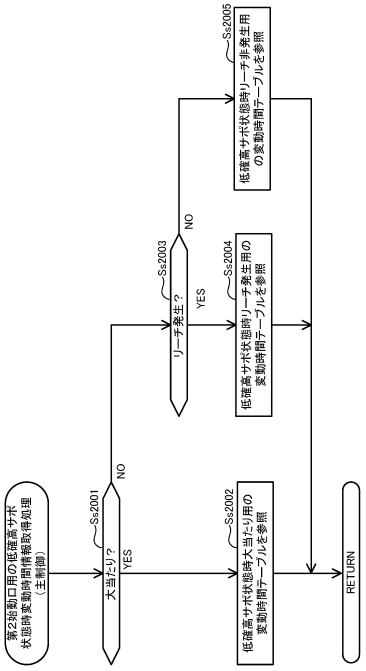
【図６８８】



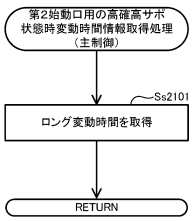
【図６８９】



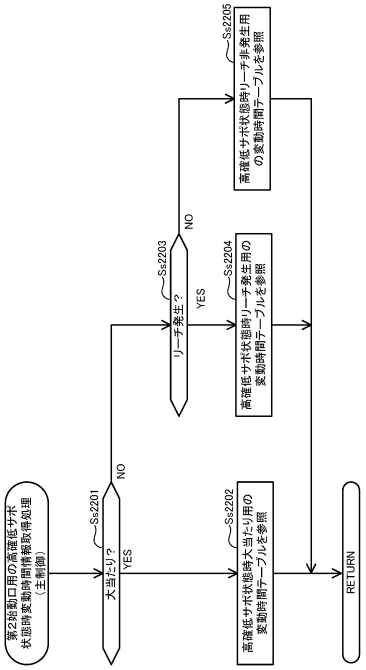
【図６９０】



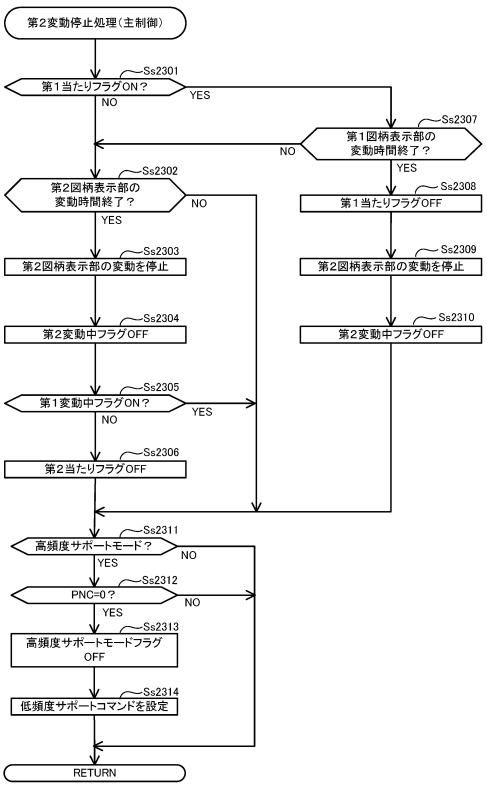
【図６９１】



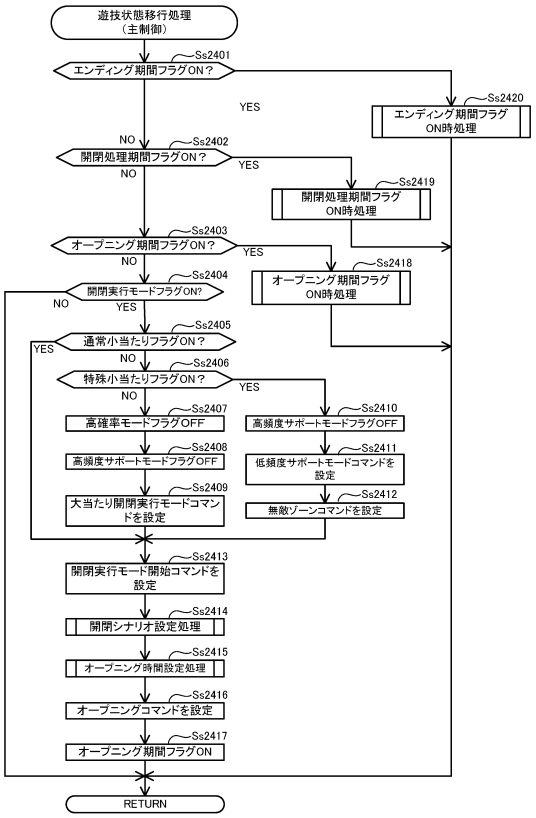
【図６９２】



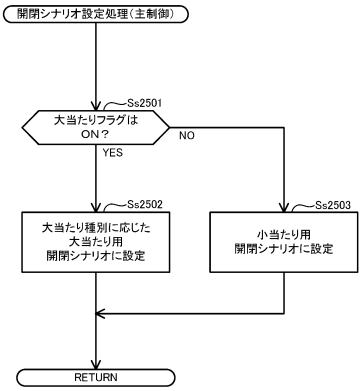
【図６９３】



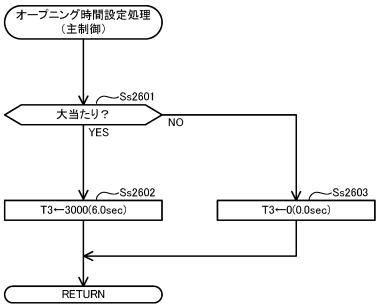
【図６９４】



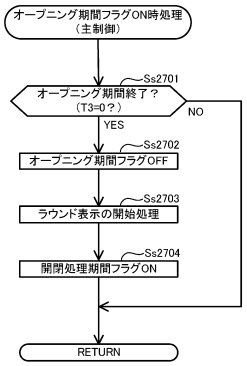
【図６９５】



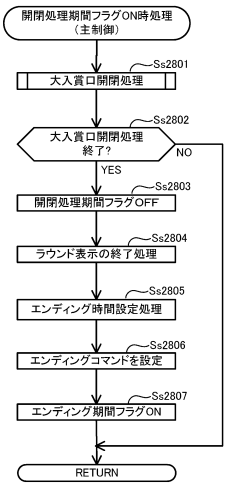
【図６９６】



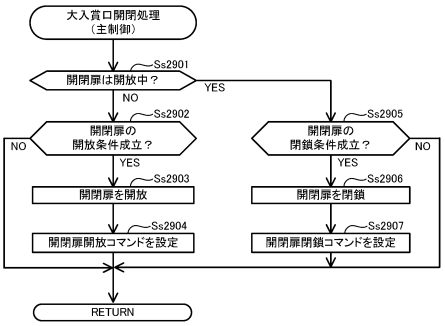
【図６９７】



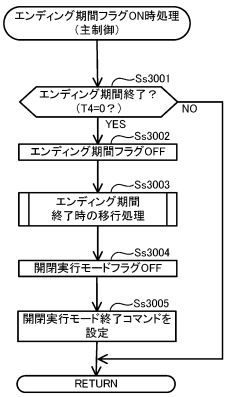
【図６９８】



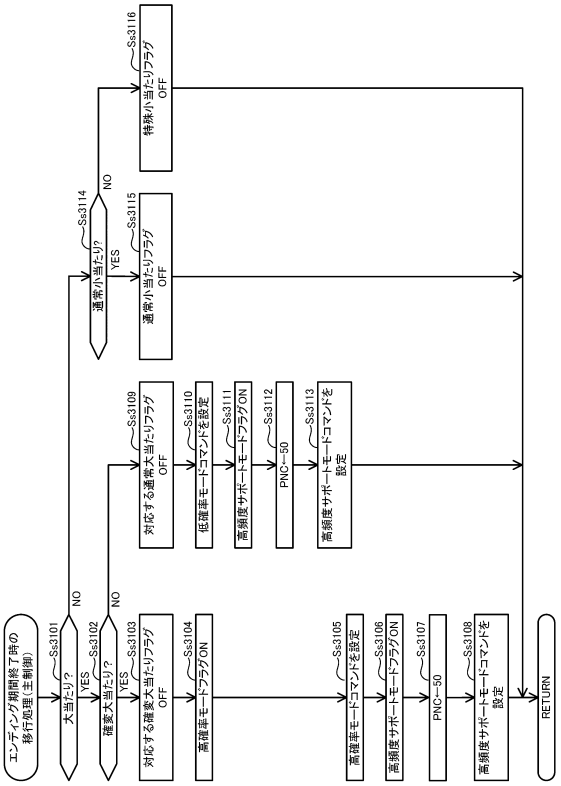
【図６９９】



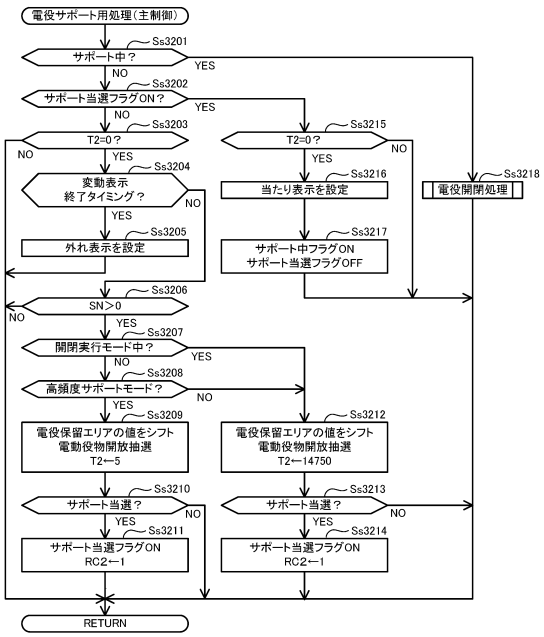
【図７００】



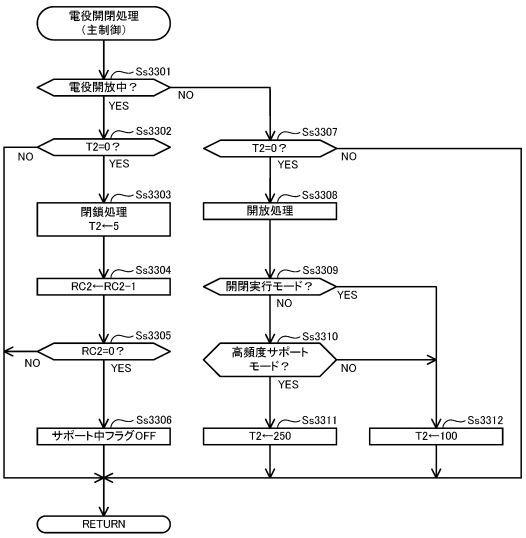
【図７０１】



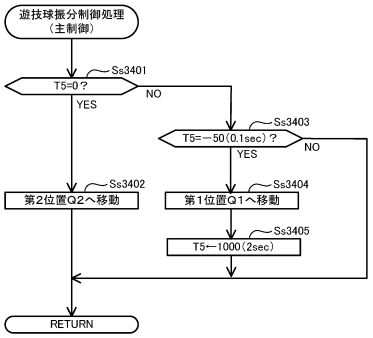
【図７０２】



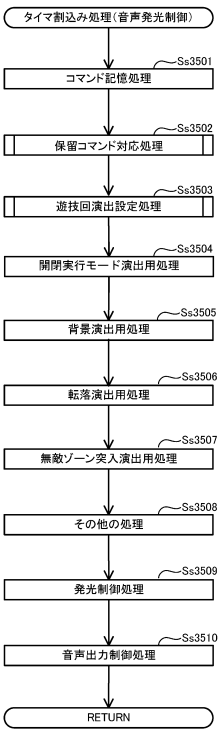
【図７０３】



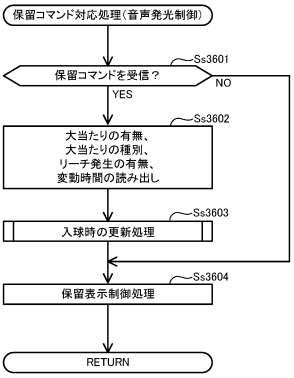
【図７０４】



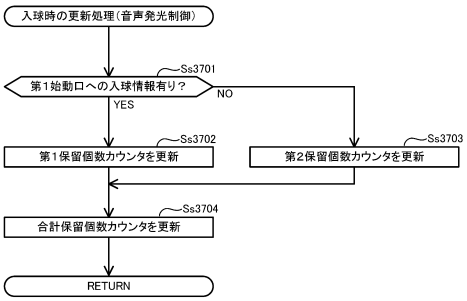
【図７０５】



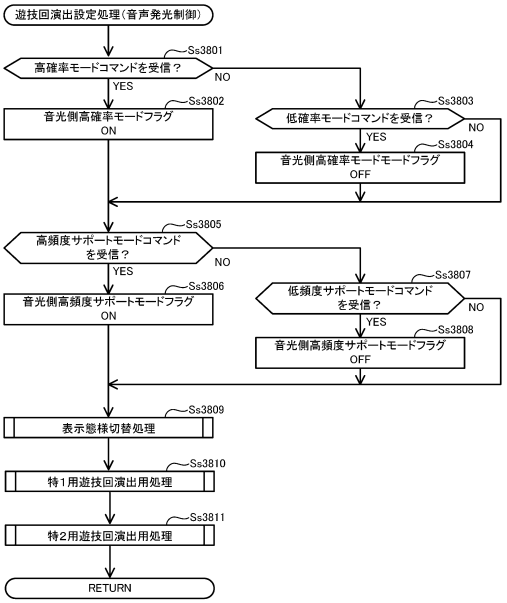
【図７０６】



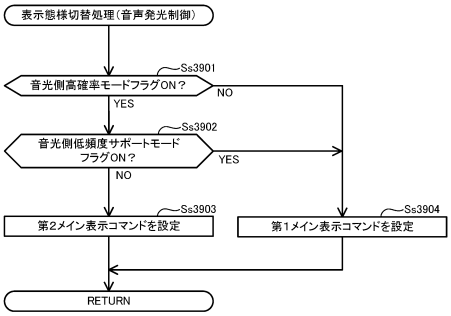
【図７０７】



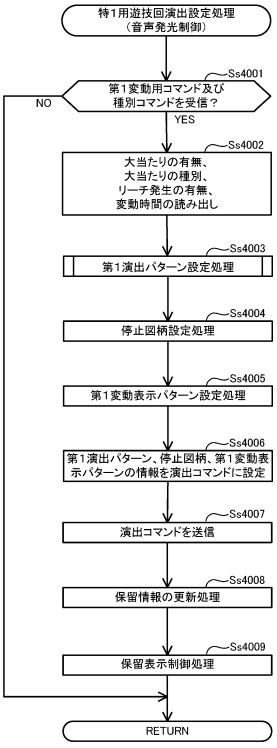
【図７０８】



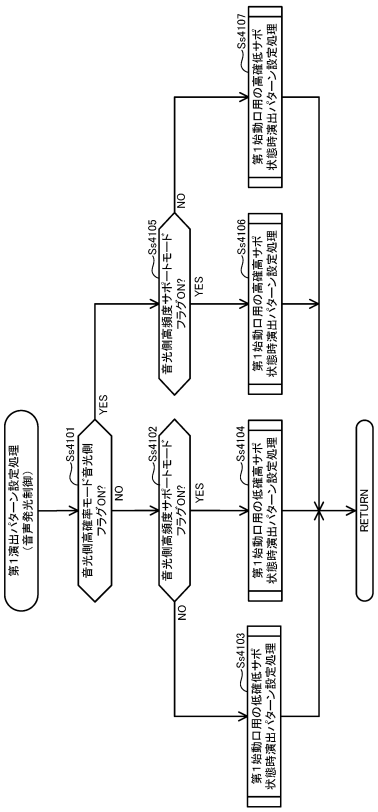
【図７０９】



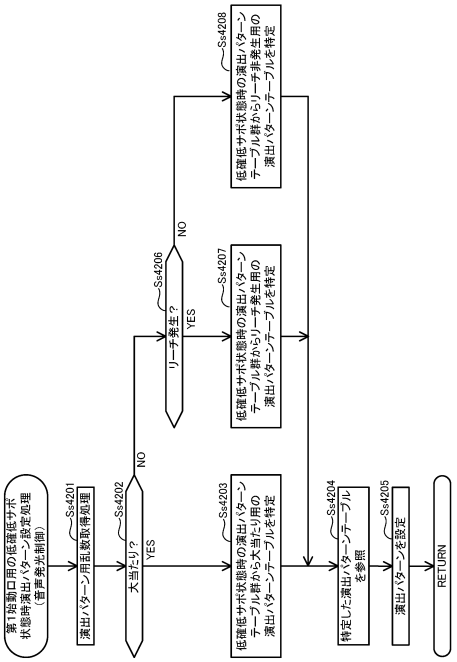
【図７１０】



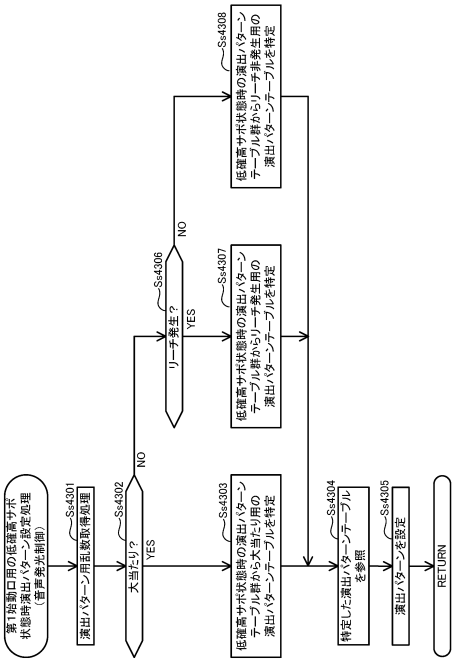
【図７１１】



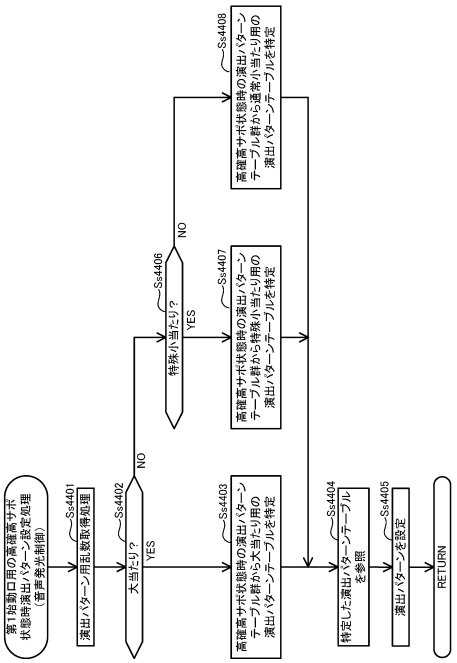
【図７１２】



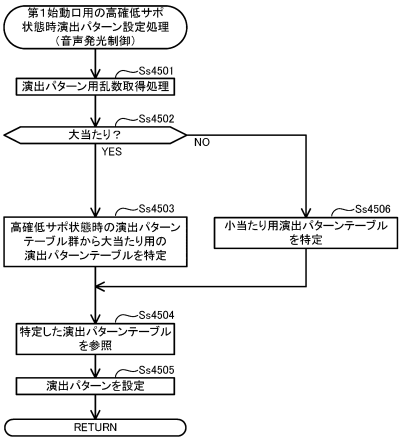
【図７１３】



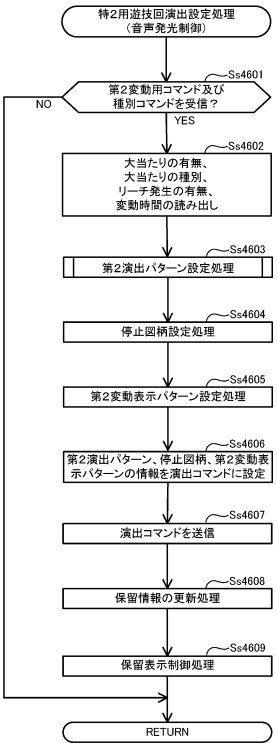
【図７１４】



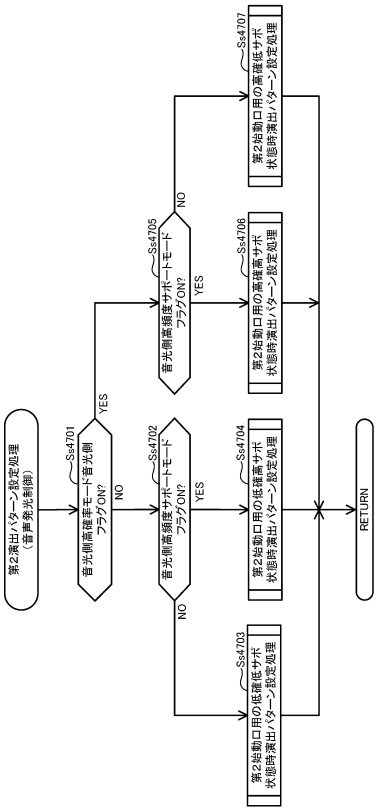
【図７１５】



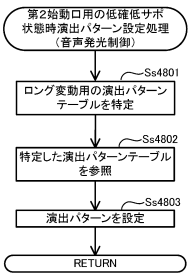
【図７１６】



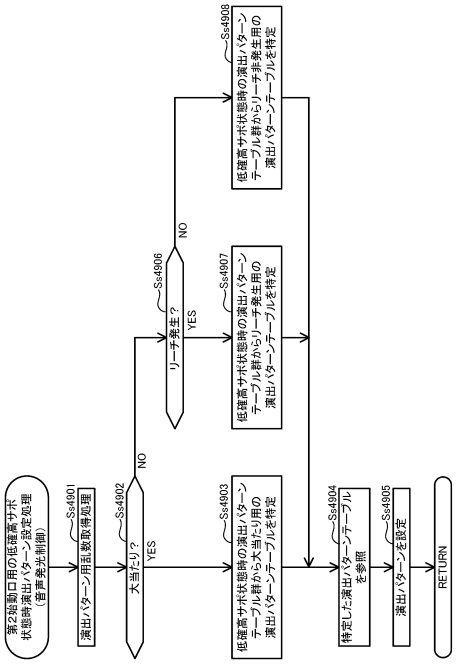
【図７１７】



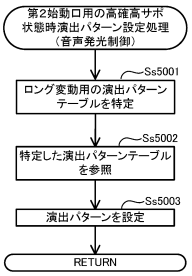
【図７１８】



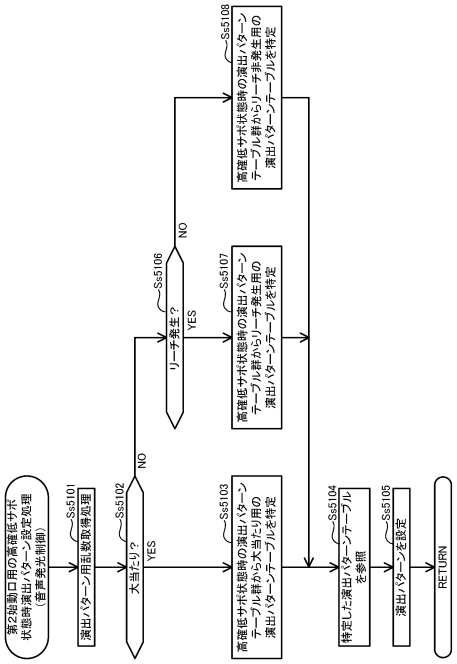
【図７１９】



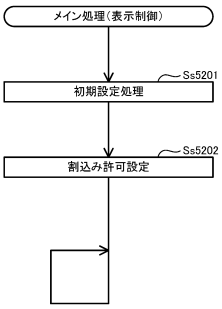
【図７２０】



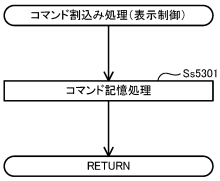
【図７２１】



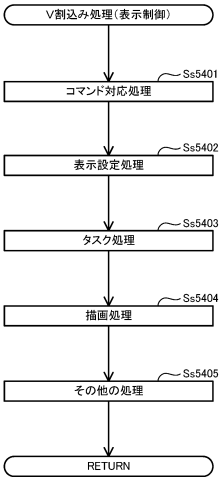
【図７２２】



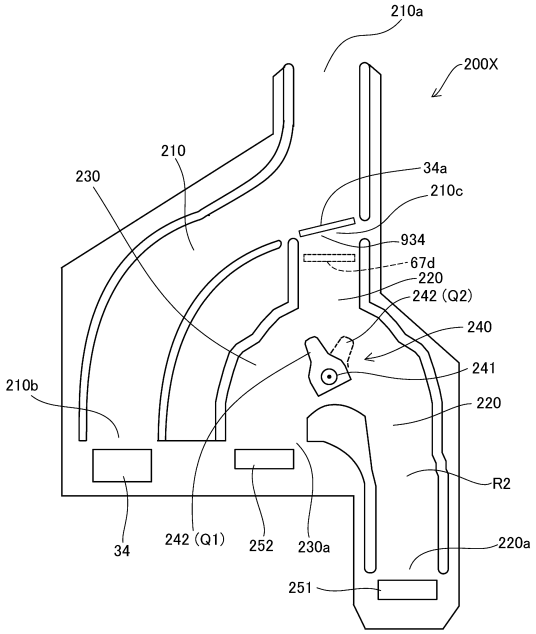
【図７２３】



【図７２４】



【図７２５】



フロントページの続き

(56)参考文献　　特開２０１９－０１３４４７（ＪＰ，Ａ）
特開２００３－２１０６９８（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２