(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2018-153265
(P2018-153265A)
(43)公開日　平成30年10月4日(2018.10.4)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C088
		A63F	7/02	315A	2C333

審査請求 未請求　請求項の数 4　ＯＬ　（全 832 頁）

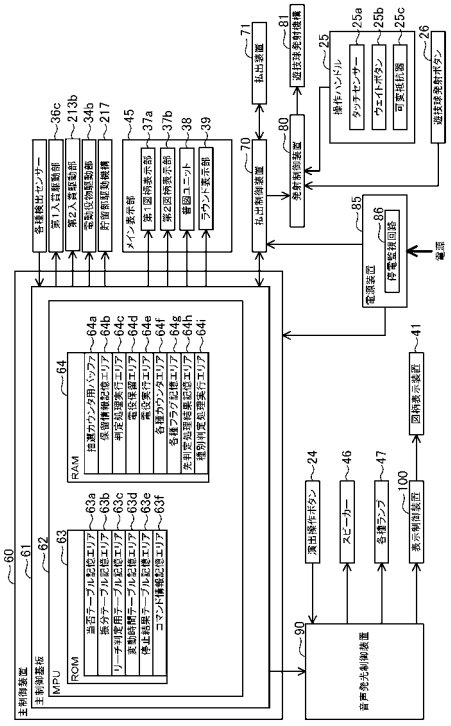
(21)出願番号　特願2017-50640(P2017-50640)
(22)出願日　平成29年3月15日(2017.3.15)

(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100187436
弁理士　寺脇　歩
(74)代理人　100155136
弁理士　伊藤　陽一
(72)発明者　橋本　一樹
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内

Ｆターム(参考)　2C088 EB15 EB64 EB74
2C333 AA11 CA05 CA53

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】　（修正有）
【課題】遊技の興趣向上を図ることのできる遊技機を提供する。
【解決手段】演出実行手段は、第１の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を、第１の場合における遊技回が終了した時点から、状態遷移態様決定手段が状態遷移態様を決定する時点までの期間に実行する手段と、第２の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を、第２の場合における遊技回が終了した時点であって状態遷移態様決定手段が状態遷移態様を決定した後の時点から、入賞口状態遷移手段が入賞口の状態を非入球状態から入球状態に最初に遷移させるまでの期間に実行する手段とを備える。
【選択図】図３０６



【特許請求の範囲】
【請求項１】
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の１回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
遊技球が入球可能な入球部であって、当該入球部へ遊技球が入球した場合に特典としての遊技球である賞球を遊技者に付与する入球部である入賞口と、
前記入賞口を、遊技球が入球可能または入球が容易な状態である入球状態と、遊技球が入球不可能または前記入球状態と比較して入球が困難な状態である非入球状態と、の間で状態遷移させる入賞口状態遷移手段と、
前記入賞口状態遷移手段が前記入賞口を状態遷移させる態様である状態遷移態様を決定する状態遷移態様決定手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備え、
前記入賞口状態遷移手段は、
遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第１の場合に、当該遊技回の終了後に、前記入賞口の状態を前記非入球状態から前記入球状態に遷移させ、
遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって、予め定められた特定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第２の場合に、当該遊技回の終了後に、前記入賞口の状態を前記非入球状態から前記入球状態に遷移させる手段を備え、
演出実行手段は、
前記第１の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を、当該第１の場合における前記遊技回が終了した時点から、前記状態遷移態様決定手段が前記状態遷移態様を決定する時点までの期間に実行する手段と、
前記第２の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を、当該第２の場合における前記遊技回が終了した時点であって前記状態遷移態様決定手段が前記状態遷移態様を決定した後の時点から、前記入賞口状態遷移手段が前記入賞口の状態を前記非入球状態から前記入球状態に最初に遷移させるまでの期間に実行する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
請求項１に記載の遊技機であって、
前記所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出は、特定の領域を遊技球が通過する態様で遊技球を発射させることを促す演出であり、
前記特定の領域は、前記入賞口に入球した遊技球のみが通過可能な領域である
ことを特徴とする遊技機。
【請求項３】
請求項１または請求項２に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球部である状態遷移態様決定用入球部を備え、
前記状態遷移態様決定手段は、前記第１の場合には、当該第１の場合に対応する遊技回の終了後において前記状態遷移態様決定用入球部への遊技球の入球を契機として、前記状態遷移態様を決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【請求項４】
請求項３に記載の遊技機であって、

前記特定の領域は、遊技球が流通する方向において前記状態遷移態様決定用入球部よりも下流に配置されている
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特許文献１）。
【０００３】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１１－１７２９８８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の形態として実現することが可能である。
【０００７】
[形態]
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の１回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
遊技球が入球可能な入球部であって、当該入球部へ遊技球が入球した場合に特典としての遊技球である賞球を遊技者に付与する入球部である入賞口と、
前記入賞口を、遊技球が入球可能または入球が容易な状態である入球状態と、遊技球が入球不可能または前記入球状態と比較して入球が困難な状態である非入球状態と、の間で状態遷移させる入賞口状態遷移手段と、
前記入賞口状態遷移手段が前記入賞口を状態遷移させる態様である状態遷移態様を決定する状態遷移態様決定手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備え、
前記入賞口状態遷移手段は、
遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第１の

場合に、当該遊技回の終了後に、前記入賞口の状態を前記非入球状態から前記入球状態に遷移させ、
遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって、予め定められた特定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第２の場合に、当該遊技回の終了後に、前記入賞口の状態を前記非入球状態から前記入球状態に遷移させる手段を備え、
演出実行手段は、
前記第１の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を、当該第１の場合における前記遊技回が終了した時点から、前記状態遷移態様決定手段が前記状態遷移態様を決定する時点までの期間に実行する手段と、
前記第２の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を、当該第２の場合における前記遊技回が終了した時点であって前記状態遷移態様決定手段が前記状態遷移態様を決定した後の時点から、前記入賞口状態遷移手段が前記入賞口の状態を前記非入球状態から前記入球状態に最初に遷移させるまでの期間に実行する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【発明の効果】
【０００８】
上記形態によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】第１実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。
【図２】パチンコ機の背面図である。
【図３】遊技盤の正面図である。
【図４】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図５】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図６】大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図７】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図８】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図９】電動役物開放抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１０】主制御装置の構成及び検査機の構成を詳細に示すブロック図である。
【図１１】遊技履歴管理チップ及び検査機における処理の内容を模式的に示す説明図である。
【図１２】主側ＭＰＵが実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図１３】主側ＭＰＵが実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１４】主側ＭＰＵに設けられた入力ポートの構成について説明する説明図である。
【図１５】主側ＭＰＵが実行する入球検知処理を説明する説明図である。
【図１６】主側ＭＰＵが実行する入球判定処理を示すフローチャートである。
【図１７】入球の有無が検知される様子を説明する説明図である。
【図１８】遊技履歴管理チップのＣＰＵが実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図１９】第１実施形態の態様６のパチンコ機が備える主制御装置の構成及び検査機の構成を詳細に示すブロック図である。
【図２０】第１実施形態の態様６の遊技履歴管理チップ及び検査機における処理の内容を模式的に示す説明図である。
【図２１】第１実施形態の態様７のパチンコ機が備える主制御装置の構成及び検査機の構成を詳細に示すブロック図である。
【図２２】第１実施形態の態様７の遊技履歴管理チップ及び検査機における処理の概要を模式的に示す説明図である。
【図２３】第１実施形態の態様１１におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２４】第１実施形態の態様１１の主側ＭＰＵにおける処理の概要を模式的に示す説明

図である。
【図２５】第１実施形態の態様１２におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２６】第１実施形態の態様２３におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２７】第１実施形態の態様２３の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２８】第１実施形態の態様２３の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する入球検知処理を示すフローチャートである。
【図２９】第１実施形態の態様２３の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する遊技履歴用処理を示すフローチャートである。
【図３０】第１実施形態の態様２３の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する具体的な処理の一例を示す説明図である。
【図３１】第１実施形態の態様３７におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３２】第１実施形態の態様４６の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行するメイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３】第２実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。
【図３４】遊技盤の正面図である。
【図３５】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図３６】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３７】大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図３８】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図３９】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図４０】電動役物開放抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図４１】第２実施形態のパチンコ機が実行する処理の概要について説明するタイミングチャートである。
【図４２】比較例のパチンコ機が実行する処理の概要について説明するタイミングチャートである。
【図４３】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４４】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４５】先判定処理を示すフローチャートである。
【図４６】スルーゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４７】通常処理を示すフローチャートである。
【図４８】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図４９】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図５０】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図５１】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図５２】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図５３】オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
【図５４】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図５５】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図５６】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図５７】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図５８】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図５９】音声発光制御装置のＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６０】音声発光制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。

【図６１】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである
【図６２】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図６３】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６４】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図６５】第２実施形態の変形例１のパチンコ機が実行する処理の概要について説明するタイミングチャートである。
【図６６】主制御装置のＭＰＵにおいて実行されるオープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
【図６７】音声発光制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図６８】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図６９】第２実施形態の変形例２のパチンコ機が実行する処理の概要について説明するタイミングチャートである。
【図７０】第２実施形態の変形例３のパチンコ機が実行する処理の概要について説明するタイミングチャートである。
【図７１】第３実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。
【図７２】パチンコ機の背面図である。
【図７３】遊技盤の正面図である。
【図７４】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図７５】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図７６】大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図７７】第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図７８】第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図７９】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図８０】電動役物開放抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図８１】可変入賞機構を説明する説明図である。
【図８２】第１大入賞口に遊技球が入球する場合について説明する説明図である。
【図８３】第２大入賞口の非Ｖ入賞領域に遊技球が入球する場合について説明する説明図である。
【図８４】第２大入賞口のＶ入賞領域に遊技球が入球する場合について説明する説明図である。
【図８５】第１種大当たりを契機として実行される開閉実行モードにおける第１開閉扉および第２開閉扉の開閉パターンと当該開閉パターンにおける遊技球の挙動の一例を説明する説明図である。
【図８６】第２種大当たりを契機として実行される開閉実行モードにおける第１開閉扉および第２開閉扉の開閉パターンと当該開閉パターンにおける遊技球の挙動の一例を説明する説明図である。
【図８７】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図８８】始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図８９】先判定処理を示すフローチャートである。
【図９０】大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。
【図９１】変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図９２】スルー用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図９３】通常処理を示すフローチャートである。
【図９４】遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図９５】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図９６】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図９７】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図９８】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図９９】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図１００】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１０１】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図１０２】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図１０３】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図１０４】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１０５】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図１０６】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１０７】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図１０８】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１０９】第３実施形態の変形例１における可変入賞機構を説明する説明図である。
【図１１０】第３実施形態の変形例２における可変入賞機構を説明する説明図である。
【図１１１】第３実施形態の変形例３として、第１種大当たりを契機として実行される開閉実行モードにおける第１開閉扉および第２開閉扉の開閉パターンと、当該開閉パターンにおける遊技球の挙動の一例を説明する説明図である。
【図１１２】第３実施形態の変形例４としての、可変入賞機構を説明する説明図である。
【図１１３】第３実施形態の変形例４として、開閉扉の開閉パターンと、当該開閉パターンにおける遊技球の挙動の一例を説明する説明図である。
【図１１４】第３実施形態の変形例７における可変入賞機構を説明する説明図である。
【図１１５】第４実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。
【図１１６】遊技盤の正面図である。
【図１１７】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図１１８】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１１９】大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図１２０】第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１２１】第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１２２】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図１２３】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【図１２４】本実施形態のパチンコ機が実行するポイント付与演出（ケース１）を説明するタイムチャートである。
【図１２５】ポイント付与演出Ｘ１が実行される様子を示す説明図である。
【図１２６】ポイント付与演出Ｘ２が実行される様子を示す説明図である。
【図１２７】ポイント付与演出Ｘ３が実行される様子を示す説明図である。
【図１２８】タイマ演出およびボタン押下演出を説明する説明図である。
【図１２９】本実施形態のパチンコ機が実行するポイント付与演出（ケース２）を説明するタイムチャートである。
【図１３０】ステージの色を説明する説明図である。
【図１３１】待機中演出を説明する説明図である。
【図１３２】ポイントが付与されないポイント付与演出を説明する説明図である。
【図１３３】遊技回で実行されるタイマ演出およびボタン押下演出を説明する説明図であ

る。
【図１３４】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１３５】始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図１３６】先判定処理を示すフローチャートである。
【図１３７】大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。
【図１３８】変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図１３９】スルー用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図１４０】通常処理を示すフローチャートである。
【図１４１】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図１４２】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図１４３】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１４４】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図１４５】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図１４６】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図１４７】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１４８】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図１４９】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図１５０】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図１５１】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１５２】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図１５３】遊技回設定情報記憶エリアの構成を説明する説明図である。
【図１５４】入賞時の更新処理を示すフローチャートである。
【図１５５】演出情報設定処理を示すフローチャートである。
【図１５６】大当たり用演出シナリオテーブルを説明する説明図である。
【図１５７】リーチ用演出シナリオテーブルを説明する説明図である。
【図１５８】一例として大当たり用演出シナリオテーブルの仮変動時間Ｔ＝ｔ４に対応する演出シナリオを説明する説明図である。
【図１５９】大当たり・リーチ用ポイント付与シナリオテーブルを説明する説明図である。
【図１６０】大当たり・リーチ用ポイント付与シナリオを説明する説明図である。
【図１６１】非リーチ用演出シナリオテーブルを説明する説明図である。
【図１６２】一例として非リーチ用演出シナリオテーブルの仮変動時間Ｔ＝ｔ２４に対応する演出シナリオを説明する説明図である。
【図１６３】非リーチ用ポイント付与シナリオテーブルを説明する説明図である。
【図１６４】非リーチ用の各ポイント付与シナリオを説明する説明図である。
【図１６５】演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１６６】処理対象遊技回に設定された演出シナリオとポイント付与シナリオとに基づいて生成される演出パターンのイメージ図である。
【図１６７】ポイント付与演出用演出パターンテーブルを説明する説明図である。
【図１６８】ポイント付与演出用演出パターンテーブルに記録されているポイント付与演出用演出パターンの一例を示す説明図である。
【図１６９】ポイント付与演出実行処理を示すフローチャートである。
【図１７０】ポイント蓄積処理を示すフローチャートである。
【図１７１】ポイント充填時制御処理を示すフローチャートである。
【図１７２】ボタン押下演出処理を示すフローチャートである。
【図１７３】ポイントリセット処理を示すフローチャートである。
【図１７４】ステージ表示制御処理を示すフローチャートである。
【図１７５】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャート

である。
【図１７６】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図１７７】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１７８】変形例８における連続演出最終遊技回の演出シナリオおよびポイント付与シナリオを説明する説明図である。
【図１７９】変形例９を説明する説明図である。
【図１８０】変形例１０におけるポイント付与演出を説明する説明図である。
【図１８１】変形例１３を説明する説明図である。
【図１８２】付与履歴エリアを説明する説明図である。
【図１８３】付与履歴エリアを説明する説明図である。
【図１８４】変形例１４におけるポイント付与演出の一例を示す説明図である。
【図１８５】乗算態様のポイント付与演出を説明する説明図である。
【図１８６】１回のポイント付与演出の実行中に加算態様と乗算態様との間で態様が変化する場合における、真珠の画像の表示態様を説明する説明図である。
【図１８７】蓄積されるポイントの表示態様の一例を示す説明図である。
【図１８８】蓄積されるポイントの表示態様として、１ポイント分に対応する真珠の部分的な画像の境界線を表示しない表示態様を説明する説明図である。
【図１８９】蓄積ポイントの表示態様が変更された様子を示す説明図である。
【図１９０】付与されたポイントを蓄積する機能を有する位置（画像）が表示面４１ａに複数個（複数箇所）表示される構成を説明する説明図である。
【図１９１】開始時に付与ポイント数が表示されるポイント付与演出について説明する説明図である。
【図１９２】閾値到達演出の一例を説明する説明図である。
【図１９３】繰越変更演出の一例を説明する説明図である。
【図１９４】タイマ時間延長演出の一例を示す説明図である。
【図１９５】第５実施形態におけるパチンコ遊技機の斜視図である。
【図１９６】パチンコ機の背面図である。
【図１９７】遊技盤の正面図である。
【図１９８】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図１９９】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２００】各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図２０１】当否テーブル記憶エリアに記憶されている当否テーブルについて示す説明図である。
【図２０２】パチンコ機に設定されている振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図２０３】パチンコ機が実行する処理の一例を説明するタイムチャートである。
【図２０４】示唆演出、特定終了演出、特定開始演出の一例を示す説明図である。
【図２０５】パチンコ機が待機状態において実行する処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図２０６】背景音楽の音量がゼロになった後であってデモ動画の表示が開始される前に復帰条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図２０７】背景音楽の音量を低減中に復帰条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図２０８】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２０９】始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図２１０】先判定処理を示すフローチャートである。
【図２１１】スルー用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図２１２】通常処理を示すフローチャートである。
【図２１３】遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図２１４】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図２１５】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２１６】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図２１７】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２１８】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２１９】条件判定処理を示すフローチャートである。
【図２２０】エンディング時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２２１】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２２２】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図２２３】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２２４】待機用処理を示すフローチャートである。
【図２２５】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図２２６】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２２７】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２２８】立ち上げコマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２２９】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２３０】入賞時の更新処理を示すフローチャートである。
【図２３１】演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２３２】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図２３３】オープニング演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２３４】エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２３５】待機状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２３６】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２３７】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図２３８】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２３９】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２４０】第５実施形態の変形例１におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２４１】図柄表示装置が背景動画を表示中にＲＴＣ演出開始条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図２４２】図柄表示装置がデモ動画を表示中にＲＴＣ演出開始条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図２４３】図柄表示装置がＲＴＣ演出動画を表示中に移行条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図２４４】図柄表示装置がＲＴＣ演出動画を表示中に復帰条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図２４５】第５実施形態の変形例１の音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２４６】第５実施形態の変形例１の音光側ＭＰＵにおいて実行されるＲＴＣ演出用処理を示すフローチャートである。
【図２４７】第５実施形態の変形例１の音光側ＭＰＵにおいて実行される待機状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２４８】第５実施形態の変形例１の表示側ＭＰＵにおいて実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２４９】第６実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。

【図２５０】遊技盤の正面図である。
【図２５１】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図２５２】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２５３】大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図２５４】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５５】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５６】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【図２５７】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図２５８】音声データ用ＲＯＭに記憶されているデータのデータ構造を模式的に示す説明図である。
【図２５９】パチンコ機が実行する処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図２６０】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２６１】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２６２】先判定処理を示すフローチャートである。
【図２６３】スルーゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２６４】通常処理を示すフローチャートである。
【図２６５】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２６６】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図２６７】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２６８】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図２６９】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２７０】オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２７１】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２７２】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２７３】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図２７４】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２７５】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２７６】ＢＧＭ用処理を示すフローチャートである。
【図２７７】ＢＧＭ初期設定処理を示すフローチャートである。
【図２７８】ＢＧＭ変更処理を示すフローチャートである。
【図２７９】ＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。
【図２８０】ＢＧＭ消音用処理を示すフローチャートである。
【図２８１】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
【図２８２】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２８３】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２８４】遊技回演出実行用処理を示すフローチャートである。
【図２８５】開閉実行モード演出用処理を示すフローチャートである。
【図２８６】客待ち用処理を示すフローチャートである。
【図２８７】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２８８】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図２８９】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２９０】第６実施形態の変形例１のパチンコ機が実行する処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図２９１】第６実施形態の変形例１におけるＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャート

である。
【図２９２】第６実施形態の変形例１におけるＢＧＭ消音用処理を示すフローチャートである。
【図２９３】第６実施形態の変形例２のパチンコ機が実行する処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図２９４】第６実施形態の変形例２におけるＢＧＭ消音用処理を示すフローチャートである。
【図２９５】第６実施形態の変形例３のパチンコ機が実行する処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図２９６】第６実施形態の変形例３におけるＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。
【図２９７】第６実施形態の変形例３におけるＢＧＭ消音用処理を示すフローチャートである。
【図２９８】第６実施形態の変形例４のパチンコ機が実行する処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図２９９】第６実施形態の変形例４におけるＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。
【図３００】第６実施形態の変形例４におけるＢＧＭ消音用処理を示すフローチャートである。
【図３０１】第６実施形態の変形例６における音声データ用ＲＯＭに記憶されているデータのデータ構造を模式的に示す説明図である。
【図３０２】第７実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。
【図３０３】遊技盤の正面図である。
【図３０４】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図３０５】Ｖ入賞機構を説明する説明図である。
【図３０６】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３０７】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図３０８】第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図３０９】第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図３１０】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図３１１】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【図３１２】ケース１として第１始動口への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合について説明をするタイムチャートである。
【図３１３】ケース２として第１始動口への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合について説明をするタイムチャートである。
【図３１４】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３１５】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３１６】先判定処理を示すフローチャートである。
【図３１７】大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。
【図３１８】変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図３１９】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３２０】種別決定ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３２１】大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３２２】クルーン用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３２３】通常処理を示すフローチャートである。
【図３２４】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図３２５】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図３２６】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３２７】特定処理実行判定処理を示すフローチャートである。

【図３２８】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図３２９】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図３３０】種別決定処理を示すフローチャートである。
【図３３１】開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。
【図３３２】本実施形態における開閉シナリオについて説明する説明図である。
【図３３３】オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
【図３３４】オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
【図３３５】Ｖ入賞処理を示すフローチャートである。
【図３３６】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図３３７】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図３３８】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図３３９】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図３４０】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３４１】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図３４２】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
【図３４３】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３４４】待機期間演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３４５】オープニング期間演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３４６】開閉処理期間演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３４７】１回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３４８】非貯留時２回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３４９】Ｖ入賞演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３５０】Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３５１】エンディング期間演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３５２】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３５３】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図３５４】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
本発明にかかる遊技機の実施の形態について、図面を参照しながら以下の順序で説明する。
Ａ．第１実施形態：
Ｂ．第２実施形態：
Ｃ．第３実施形態：
Ｄ．第４実施形態：
Ｅ．第５実施形態：
Ｆ．第６実施形態：
Ｇ．第７実施形態：
Ｈ．他の構成への適用：
Ｉ．上記各実施形態等から抽出される発明群について：
【００１１】
Ａ．第１実施形態：
Ａ１．遊技機の構造：
図１は、第１実施形態におけるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。

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

【００１２】

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

【００１３】

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

【００１４】

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

【００１５】

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

応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【００１６】

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

【００１７】

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

【００１８】

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

【００１９】

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

【００２０】

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

【００２１】

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

【００２２】

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

【００２３】

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

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

【００２４】

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

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】
特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。
【００３２】
第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした大当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした大当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として大当たり抽選が実行される遊技回を第１始動口用遊技回とも呼ぶ。
【００３３】
第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした大当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした大当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として大当たり抽選が実行される遊技回を第２始動口用遊技回とも呼ぶ。
【００３４】
ここで、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。
【００３５】
特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃおよび第２保留表示部３７ｄを備えている。
【００３６】
第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。
【００３７】
第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。
【００３８】
普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。
【００３９】
ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は

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

【００４０】

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

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

図４は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図４（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図４（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【００４４】

図４（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図４（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図４（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による大当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【００４５】
ここで、遊技回とは、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて取得された特別情報についての大当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの大当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。
【００４６】
さらに、図４（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。
【００４７】
Ａ２．遊技機の電気的構成：
次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。
【００４８】
図５は、第１実施形態のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。
【００４９】
主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ６２ｘと、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムをＣＰＵ６２ｘが実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４と、入出力ポート６２ａとを備えている。ＭＰＵ６２は、さらに、遊技履歴管理チップ３００と、検査用端子６５とを備えている。
【００５０】
遊技履歴管理チップ３００は、始動口や入賞口、ゲート（以下ではこれらをまとめて「入球口」とも呼ぶ）への遊技球の入球情報に基づいて、後述する各種の遊技履歴情報を算出する。検査用端子６５は、遊技履歴管理チップ３００に記憶された遊技履歴情報を後述する検査機に送信するための端子である。遊技履歴管理チップ３００及び検査用端子６５の詳細については後述する。
【００５１】
ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。
【００５２】
ＭＰＵ６２の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回

路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、本実施形態では、電源装置８５は、コンデンサ８７を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチがＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【００５３】

また、ＭＰＵ６２の入力側には、各入球口に設けられた入球検知センサーが接続されている。具体的には、大入賞口３６ａに入球した遊技球を検知する大入賞口検知センサー４４ａと、第１始動口３３に入球した遊技球を検知する第１始動口検知センサー４４ｂと、第２始動口３４に入球した遊技球を検知する第２始動口検知センサー４４ｃと、第１入賞口３２ａに入球した遊技球を検知する第１入賞口検知センサー４４ｄと、第２入賞口３２ｂに入球した遊技球を検知する第２入賞口検知センサー４４ｅと、第３入賞口３２ｃに入球した遊技球を検知する第３入賞口検知センサー４４ｆと、スルーゲート３５を通過した遊技球を検知するスルーゲート検知センサー４４ｇと、上述した排出通路を通過した遊技球を検知する排出通路検知センサー４４ｈとが接続されている。ＭＰＵ６２は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が始動口や入賞口に入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートや排出通路を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選を実行する。

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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

。上述のように、操作ハンドル２５は、タッチセンサー２５ａと、ウェイトボタン２５ｂと、可変抵抗器２５ｃとを備える。遊技者が操作ハンドル２５を握ることによって、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【００５８】

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

【００５９】

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

【００６０】

図６は、大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリアに設けられており、ＭＰＵ６２が大当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、大当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【００６１】

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

【００６２】

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

【００６３】

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

のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【００６４】

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

【００６５】

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

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】

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

【００７１】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、

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

【００７２】

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

【００７３】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図４（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【００７４】

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

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】
次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電動役物用実行エリア６４ｅに移動した後、電動役物用実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０，１であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝２～４６５であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に維持する。

【００７８】
なお、取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、電動役物開放カウンタＣ４の値および変動種別カウンタＣＳの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値および変動種別カウンタＣＳの値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【００７９】
次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて大当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、大当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における大当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における大当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。

【００８０】
図７は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図７（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図７（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【００８１】
図７（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図７（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、大当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【００８２】
また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、大当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【００８３】
なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、大当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【００８４】
「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに

、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。
【００８５】
次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。
（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉回数（ラウンド数）
（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様
（３）開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モード（低確率モード又は高確率モード）
【００８６】
上記の（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への遊技球の入球（入賞）の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放は３０秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの遊技球の入球個数が１０個となるまで継続するように設定することができる。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放が１．６秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するよう設定することができる。
【００８７】
開閉扉３６ｂの１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入賞が発生しない構成としてもよい。
【００８８】
なお、本実施形態においては、開閉実行モードとして複数種類の入賞モードは設けておらず、開閉実行モード中は、上述した高頻度入賞モードとなる。すなわち、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放は、３０秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの遊技球の入球個数が１０個となるまで継続するように設定される。
【００８９】
本実施形態では、大当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリアに振分テーブルとして記憶されている。
【００９０】
図８は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図８（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図８（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の際に参照される。
【００９１】
図８（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口３３に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。
【００９２】
１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３

６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【００９３】

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

【００９４】

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

【００９５】

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

【００９６】

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

【００９７】

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

【００９８】

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

【００９９】

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

【０１００】

具体的には、本実施形態におけるパチンコ機１０は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモ

ードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されている。

【０１０１】

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

【０１０２】

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

【０１０３】

図９は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【０１０４】

図９（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図９（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【０１０５】

図９（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図９（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。

【０１０６】

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

【０１０７】

図１０は、第１実施形態のパチンコ機１０が備える主制御装置６０の構成及び検査機３２０の構成を詳細に示すブロック図である。以下では、ＭＰＵ６２、ＣＰＵ６２ｘ、ＲＯＭ６３及びＲＡＭ６４を、それぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＣＰＵ６２ｘ、主側ＲＯＭ６３及び主側ＲＡＭ６４とも呼ぶ。

【０１０８】

主側ＭＰＵ６２の主側ＲＯＭ６３には、賞球数データ記憶エリアと、演算実行条件記憶エリアとが設けられている。

【０１０９】

賞球数データ記憶エリアには、各入球部に遊技球が入球した場合に賞球として払い出さ

れる遊技球の個数（賞球数データ）が記憶されている。本実施形態では、賞球数データ記憶エリアには、以下の賞球数データが記憶されている。
・第１始動口３３に遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（第１始動口賞球数P_1）：３
・第２始動口３４に遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（第２始動口賞球数P_2）：３
・第１入賞口３２ａに遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（第１入賞口賞球数P_{N1}）：１０
・第２入賞口３２ｂに遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（第２入賞口賞球数P_{N2}）：１０
・第３入賞口３２ｃに遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（第３入賞口賞球数P_{N3}）：１０
・大入賞口３６ａに遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（大入賞口賞球数P_S）：１５

【０１１０】
主側ＭＰＵ６２は、主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データを参照することによって、遊技球が各入球部に入球した場合に賞球として払い出す遊技球の個数を決定する。

【０１１１】
さらに、本実施形態では、この主側ＲＯＭ６３に記憶された賞球数データは、パチンコ機１０の電源がＯＮにされた後に実行される初期設定処理において遊技履歴管理チップ３００に送信される。これにより、遊技履歴管理チップ３００は、本パチンコ機１０に設定されている賞球数データを把握することが可能となる。

【０１１２】
演算実行条件記憶エリアには、遊技履歴管理チップ３００が遊技履歴情報を算出するための演算を開始する条件である演算実行条件が記憶されている。本実施形態では、排出通路を通過した遊技球の個数が５００個に達することが演算実行条件として記憶されている。この主側ＲＯＭ６３に記憶された演算実行条件は、パチンコ機１０の電源がＯＮにされた後に実行される初期設定処理において遊技履歴管理チップ３００に送信される。これにより、遊技履歴管理チップ３００は、本パチンコ機１０に設定されている演算実行条件を把握することが可能となる。

【０１１３】
遊技履歴管理チップ３００は、各入球口への遊技球の入球情報に基づいて各種の遊技履歴情報を算出するとともに、算出した遊技履歴情報を記憶する半導体チップである。遊技履歴管理チップ３００は、ＣＰＵ６２ｘから各入球口への遊技球の入球情報を取得するバッファ３０２と、各入球口への遊技球の入球個数を記憶するレジスタ３０４と、主側ＲＯＭ６３から取得した賞球数データを記憶する賞球数データ記憶用メモリ３０６と、主側ＲＯＭ６３から取得した演算実行条件を記憶する演算実行条件記憶用メモリ３０７と、遊技履歴管理チップ３００の全体の制御を司るとともに、演算実行条件の成立を契機として各入球口への遊技球の入球個数と各入球口に設定された賞球数とに基づいて遊技履歴情報を算出するＣＰＵ３０８と、算出された遊技履歴情報を記憶する演算結果記憶用メモリ３０９とを備えている。

【０１１４】
検査用端子６５は、検査機３２０とパチンコ機１０とを接続するための端子である。本実施形態では、検査用端子６５を介して演算結果記憶用メモリ３０９に記憶された遊技履歴情報が検査機３２０に送信される。

【０１１５】
検査機３２０は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ３２１と、各種制御プログラムや固定値データ等を記録したＲＯＭ３２４と、各種データを一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３２６と、遊技履歴管理チップ３００から受信した遊技履歴情報を表示す

る表示部３２８と、パチンコ機１０の検査用端子６５に接続するための接続ケーブル３２９とを備えている。

【０１１６】

図１１は、遊技履歴管理チップ３００及び検査機３２０における処理の内容を模式的に示す説明図である。

【０１１７】

バッファ３０２は、主側ＭＰＵ６２のＣＰＵ６２ｘとレジスタ３０４との間に設けられており、各入球口における入球情報をＣＰＵ６２ｘから取得する。具体的には、バッファ３０２には、各入球口に対応した複数のビットが設けられており、ＣＰＵ６２ｘは、遊技球が入球したと判定した入球口に対応したビットをＯＮ（「１」）にする。例えば、ＣＰＵ６２ｘは、第１始動口３３に遊技球が入球したと判定すると、バッファ３０２の第１始動口３３に対応したビットをＯＮ（「１」）にする。

【０１１８】

また、バッファ３０２には、遊技球が各入球口に入球した際の遊技モードやパチンコ機１０の状態（以下では、遊技状態とも呼ぶ）を把握するためのビットも設けられている。本実施形態では、通常モード中（高確率モード中でもなく、高頻度サポートモード中でもなく、開閉実行モード中でもないモード）であるか否かを判定するためのビットと、高確率モード中であるか否かを判定するためのビットと、高頻度サポートモード中であるか否かを判定するためのビットと、開閉実行モード中であるか否かを判定するためのビットと、第１保留個数が上限値である期間中であるか否かを判定するためのビットと、第２保留個数が上限値である期間中であるか否かを判定するためのビットと、前扉枠１４が開放中であるか否かを判定するためのビットと、パチンコ機１０に故障等のトラブルが発生しているエラー中であるか否かを判定するためのビットとが設けられている。例えば、ＣＰＵ６２ｘは、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングにおいて通常モード中であると判定すると、バッファ３０２の通常モード中であるか否かを判定するためのビットをＯＮ（「１」）にする。

【０１１９】

レジスタ３０４は、各入球口に入球した遊技球の個数を記憶する。具体的には、レジスタ３０４は、各入球口に対応した複数のカウンタによって構成されており、バッファ３０２のビットに入球情報があると判定した場合（すなわち、ビットがＯＮになっている場合）には、入球情報があると判定されたビットに対応したカウンタの値に１が加算される。なお、本実施形態では、レジスタ３０４は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のレジスタによって構成されている。

【０１２０】

本実施形態では、レジスタ３０４は、各入球口に対応した各カウンタによって、下記の値を記憶している。

・大入賞口３６ａに入球した遊技球の個数＝大入賞口入球個数N_S
・第１始動口３３に入球した遊技球の個数＝第１始動口入球個数N_1
・第２始動口３４に入球した遊技球の個数＝第２始動口入球個数N_2
・第１入賞口３２ａに入球した遊技球の個数＝第１入賞口入球個数N_{N1}
・第２入賞口３２ｂに入球した遊技球の個数＝第２入賞口入球個数N_{N2}
・第３入賞口３２ｃに入球した遊技球の個数＝第３入賞口入球個数N_{N3}
・スルーゲート３５を通過した遊技球の個数＝スルーゲート通過個数N_G
・排出通路を通過した遊技球の個数＝排出通路通過個数N_{OUT}

なお、上述したように、排出通路通過個数N_{OUT}は、遊技盤３０に発射された遊技球の個数と一致する。

【０１２１】

さらに、本実施形態では、レジスタ３０４は、遊技状態毎に各入球口に入球した遊技球の個数を記憶する。

・通常モード中に各入球口に入球した遊技球の個数

・高確率モード中に各入球口に入球した遊技球の個数
・高頻度サポートモード中に各入球口に入球した遊技球の個数
・開閉実行モード中に各入球口に入球した遊技球の個数
・通常モード中かつ第１保留個数が上限値である期間中に第１始動口３３に入球した遊技球の個数
・通常モード中かつ第２保留個数が上限値である期間中に第２始動口３４に入球した遊技球の個数
・前扉枠１４が開放中に各入球口に入球した遊技球の個数
・エラー中に各入球口に入球した遊技球の個数

【０１２２】

例えば、バッファ３０２の第１始動口３３に対応したビットに入球情報がある（ビットがＯＮになっている）と判定し、かつ、通常モード中であるか否かを判定するビットに情報がある（ビットがＯＮになっている）と判定した場合には、第１始動口３３に入球した遊技球の入球個数を記憶するカウンタである第１始動口入球個数カウンタの値に１が加算されるとともに、通常モード中に第１始動口３３に入球した遊技球の入球個数を記憶するカウンタである通常モード中の第１始動口入球個数カウンタの値に１が加算される。

【０１２３】

賞球数データ記憶用メモリ３０６は、パチンコ機１０に設定されている賞球数データを記憶するためのメモリである。本実施形態では、パチンコ機１０の電源が投入されると、主側ＲＯＭ６３に記憶されている賞球数データが遊技履歴管理チップ３００に送信され、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶される。したがって、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶される賞球数データの内容は、主側ＲＯＭ６３に記憶されている賞球数データの内容と同一となる。

【０１２４】

演算実行条件記憶用メモリ３０７は、パチンコ機１０に設定されている演算実行条件を記憶するためのメモリである。演算実行条件は、上述したように、遊技履歴情報を算出するための演算を開始する条件である。本実施形態のパチンコ機１０においては、排出通路を通過した遊技球の個数が５００個に達する毎に遊技履歴情報を算出するための演算を開始するように設定されている。パチンコ機１０の電源が投入されると、主側ＲＯＭ６３に記憶されている演算実行条件がＣＰＵ６２ｘによって遊技履歴管理チップ３００に送信され、演算実行条件記憶用メモリ３０７に記憶される。したがって、演算実行条件記憶用メモリ３０７に記憶される演算実行条件の内容は、主側ＲＯＭ６３に記憶されている演算実行条件の内容と同一となる。なお、演算実行条件として、排出通路以外を通過または入球した遊技球の個数が基準として記憶されていてもよく、また５００個以外の個数が基準として記憶されていてもよい。

【０１２５】

ＣＰＵ３０８は、演算実行条件記憶用メモリ３０７に記憶されている演算実行条件が成立したか否かを判定するとともに、演算実行条件が成立したと判定した場合には、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶された賞球数データと、レジスタ３０４に記憶された各入球口への遊技球の入球個数とに基づいて、各種の遊技履歴情報を算出する。本実施形態では、ＣＰＵ３０８は、レジスタ３０４に記憶された排出通路通過個数N_{OUT}の値が５００個に達する毎に、遊技履歴情報として下記の値を算出する。

【０１２６】

・役物比率
＝役物作動によって賞球として払い出された遊技球の個数（役物賞球数）／賞球として払い出された遊技球の合計個数（総賞球数）
＝（$N_2 \times P_2 + N_S \times P_S$）／（$N_{N1} \times P_{N1} + N_{N2} \times P_{N2} + N_{N3} \times P_{N3} + N_1 \times P_1 + N_2 \times P_2 + N_S \times P_S$）
・連続役物比率
＝連続役物作動によって賞球として払い出された遊技球の個数（連続役物賞球数）／賞

球として払い出された遊技球の合計個数（総賞球数）
＝（$N_S \times P_S$）／（$N_{N1} \times P_{N1} + N_{N2} \times P_{N2} + N_{N3} \times P_{N3} + N_1 \times P_1 + N_2 \times P_2 + N_S \times P_S$）
・出玉率（トータル）
＝賞球として払い出された遊技球の合計個数（総賞球数）／遊技盤３０に発射された遊技球の個数
＝（$N_{N1} \times P_{N1} + N_{N2} \times P_{N2} + N_{N3} \times P_{N3} + N_1 \times P_1 + N_2 \times P_2 + N_S \times P_S$）／$N_{OUT}$
【０１２７】
なお、上記の値の算出根拠は以下の通りである。
・役物作動によって賞球として払い出された遊技球の個数（役物賞球数）
＝普通電動役物としての電動役物３４ａ及び特別電動役物としての可変入賞装置３６が作動することによって賞球として払い出された遊技球の個数
＝第２始動口３４及び大入賞口３６ａへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数
＝$N_2 \times P_2 + N_S \times P_S$
・連続役物作動によって賞球として払い出された遊技球の個数（連続役物賞球数）
＝特別電動役物としての可変入賞装置３６が作動することによって賞球として払い出された遊技球の個数
＝大入賞口３６ａへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数
＝$N_S \times P_S$
・第１～第３入賞口３２ａ～３２ｃへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数
＝$N_{N1} \times P_{N1} + N_{N2} \times P_{N2} + N_{N3} \times P_{N3}$
・賞球として払い出された遊技球の合計個数（総賞球数）
＝第１～第３入賞口３２ａ～３２ｃ、第１始動口３３、第２始動口３４及び大入賞口３６ａへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数
＝$N_{N1} \times P_{N1} + N_{N2} \times P_{N2} + N_{N3} \times P_{N3} + N_1 \times P_1 + N_2 \times P_2 + N_S \times P_S$
【０１２８】
さらに、本実施形態では、遊技状態毎にカウントされた各入球部への遊技球の入球個数に基づいて、下記の遊技履歴情報を算出する。
【０１２９】
・払出比率（通常モード中）
＝通常モード中に第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数／通常モード中に第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数＋通常モード中に第１～第３入賞口３２ａ～３２ｃへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数
・出玉率（通常モード中）
＝通常モード中に賞球として払い出された遊技球の合計個数／通常モード中に遊技盤３０に発射された遊技球の個数
・出玉率（高頻度サポートモード中）
＝高頻度サポートモード中に賞球として払い出された遊技球の合計個数／高頻度サポートモード中に遊技盤３０に発射された遊技球の個数
・ＢＹ（通常モード中）
＝通常モード中に第１～第３入賞口３２ａ～３２ｃへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数＋通常モード中かつ第１保留個数が上限値である期間中に第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数＋通常モード中かつ第２保留個数が上限値である期間中に第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数／通常モード中に遊技盤３０に発射された遊

技球の個数
・ＢＹ$_{ＭＩＮ}$（通常モード中）
＝通常モード中に第１～第３入賞口３２ａ～３２ｃへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数／通常モード中に遊技盤３０に発射された遊技球の個数
・前扉枠開放中入球率
＝前扉枠１４が開放中に各入球口に入球した遊技球の個数／遊技盤３０に発射された遊技球の個数
・エラー中入球率
＝エラー中に各入球口に入球した遊技球の個数／遊技盤３０に発射された遊技球の個数
なお、上記の遊技履歴情報は一例であり、これら以外の遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。

【０１３０】
ＣＰＵ３０８は、上記の各種の遊技履歴情報を算出すると、算出した各種の遊技履歴情報を演算結果記憶用メモリ３０９に記憶させるとともに、レジスタ３０４の各カウンタの値を「０」にリセットする。なお、以下では、５００個の遊技球が遊技盤３０に発射される毎に算出された各種の遊技履歴情報をまとめて「短期遊技履歴情報群」とも呼ぶ。

【０１３１】
演算結果記憶用メモリ３０９は、ＣＰＵ３０８によって算出された遊技履歴情報を記憶するメモリであり、本実施形態では、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリによって構成されている。演算結果記憶用メモリ３０９には、短期遊技履歴情報群が書き込まれた順番に関する情報も記憶されており、ＣＰＵ３０８は、算出した短期遊技履歴情報群を書き込むための空きエリアがない場合には、算出した短期遊技履歴情報群を、書き込まれた順番が最も古い短期遊技履歴情報群が記憶されているエリアに記憶させる。すなわち、演算結果記憶用メモリ３０９は、最も古い短期遊技履歴情報群から順番に上書きされるように構成（ファーストイン・ファーストアウト方式）されており、常に直近の短期遊技履歴情報群が記憶されている状態となる。

【０１３２】
本実施形態では、演算結果記憶用メモリ３０９は、５００個の遊技球が遊技盤３０に発射される毎に算出された短期遊技履歴情報群を、１２００個分記憶することが可能な容量を有している。例えば、１日に遊技球が連続して１０時間発射される場合には、１日に６００００個の遊技球が発射されることになるので、１日に１２０個の短期遊技履歴情報群が演算結果記憶用メモリ３０９に記憶されることになる。したがって、演算結果記憶用メモリ３０９は、直近の１０日間分の短期遊技履歴情報群を記憶することが可能となる。

【０１３３】
検査機３２０は、接続ケーブル３２９が検査用端子６５に接続されたことを検出すると、遊技履歴情報の送信を要求する送信要求コマンドを遊技履歴管理チップ３００に送信する。遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、検査機３２０から送信要求コマンドを受信すると、検査用端子６５を介して演算結果記憶用メモリ３０９に記憶された遊技履歴情報を検査機３２０に送信する。これにより、検査機３２０は、演算結果記憶用メモリ３０９に記憶されている遊技履歴情報を取得するとともに、取得した遊技履歴情報を表示部３２８に表示させる。

【０１３４】
このように、本実施形態では、排出通路を通過した遊技球の個数が５００個に達する毎に、すなわち、５００個の遊技球が遊技盤３０に発射される毎に、役物比率等の遊技履歴情報が算出されて演算結果記憶用メモリ３０９に記憶される。そして、算出された遊技履歴情報が検査機３２０の表示部３２８に表示されることになる。

【０１３５】
Ａ３．遊技機において実行される各種処理の詳細：
次に、ＭＰＵ６２（本実施形態では、ＣＰＵ６２ｘ）にて実行される各処理を説明する。かかるＭＰＵ６２の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、

定期的に（本実施形態では４ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。
【０１３６】
先ず、図１２のフローチャートを参照しながらメイン処理を説明する。
【０１３７】
図１２は、主側ＭＰＵ６２にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。ステップＳ１０１０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などを実行する。さらに、本実施形態では、初期設定処理において、演算用データを遊技履歴管理チップ３００に送信する処理を実行する。具体的には、主側ＲＯＭ６３に記憶されている演算用データ（賞球数データ及び演算実行条件）を遊技履歴管理チップ３００に送信する。後述するように、当該演算用データを受信した遊技履歴管理チップ３００は、賞球数データ及び演算実行条件を賞球数データ記憶用メモリ３０６及び演算実行条件記憶用メモリ３０７にそれぞれ記憶し、記憶が完了したことを示す設定完了コマンドを主側ＭＰＵ６２に送信する。ステップＳ１０１０１を実行した後、ステップＳ１０１０２に進む。
【０１３８】
ステップＳ１０１０２では、設定完了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１０１０２において、設定完了コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ１０１０２：ＹＥＳ）、ステップＳ１０１０３に進み、タイマ割込み処理の発生を許可するために割込み許可の設定を行う。一方、ステップＳ１０１０２において、設定完了コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ１０１０２：ＮＯ）、再びステップＳ１０１０２の処理を実行する。すなわち、設定完了コマンドを受信するまでは、ステップＳ１０１０３に進まず、タイマ割込み処理の発生を許可するための割込み許可の設定を行なわない。
【０１３９】
ステップＳ１０１０３を実行した後、ステップＳ１０１０４～ステップＳ１０１０７の残余処理に進む。つまり、主側ＭＰＵ６２は後述するようにタイマ割込み処理を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳ１０１０４～ステップＳ１０１０７の残余処理を繰り返し実行する。この点、ステップＳ１０１０４～ステップＳ１０１０７の残余処理は、非定期的に実行される非定期処理であると言える。
【０１４０】
残余処理では、まずステップＳ１０１０４では、タイマ割込み処理の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップＳ１０１０５では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を行う乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップＳ１０１０６では、変動種別カウンタＣＳの更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する。これらの更新処理では、主側ＲＡＭ６４の対応するカウンタから現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を１加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値に達した際それぞれ「０」にクリアする。その後、ステップＳ１０１０７にて、タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。ステップＳ１０１０７の処理を実行した後は、ステップＳ１０１０４に戻り、ステップＳ１０１０４～ステップＳ１０１０７の処理を繰り返す。
【０１４１】
次に、主側ＭＰＵ６２（本実施形態では、ＣＰＵ６２ｘ）にて実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【０１４２】
図１３は、主側ＭＰＵ６２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。当該タイマ割込み処理は、特定の周期（本実施形態では４ｍｓｅｃ周期）で起動される。

【０１４３】
タイマ割込み処理では、まずステップＳ１０２０１にて抽選用乱数更新処理を実行する。抽選用乱数更新処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び電動役物開放カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び電動役物開放カウンタＣ４から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ１加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値に達した際それぞれ「０」にクリアする。その後、ステップＳ１０２０２に進む。
【０１４４】
ステップＳ１０２０２では、乱数初期値更新処理において乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行するとともに、ステップＳ１０２０３に進み、変動種別カウンタ更新処理において変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。その後、ステップＳ１０２０４に進む。
【０１４５】
ステップＳ１０２０４では、ポート出力処理を実行する。ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部３６ｃ，３４ｂに行うための処理を実行する。例えば、大入賞口３６ａを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には可変入賞駆動部３６ｃへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には電動役物駆動部３４ｂへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。その後、ステップＳ１０２０５に進む。
【０１４６】
ステップＳ１０２０５では、読み込み処理を実行する。読み込み処理では、入球信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。その後、ステップＳ１０２０６に進む。
【０１４７】
ステップＳ１０２０６では、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈから受信している信号を読み込むとともに、その読み込んだ情報に対応した処理を行うための入球検知処理を実行する。当該入球検知処理の処理内容は、後に詳細に説明する。その後、ステップＳ１０２０７に進む。
【０１４８】
ステップＳ１０２０７では、入球検知情報を遊技履歴管理チップ３００のバッファ３０２のビットに出力する。具体的には、ステップＳ１０２０６の入球検知処理において遊技球が入球したと判定した入球口に対応したビットをＯＮ（「１」）にするとともに、パチンコ機１０の遊技状態に対応したビットをＯＮ（「１」）にする。その後、ステップＳ１０２０８に進む。
【０１４９】
ステップＳ１０２０８では、主側ＲＡＭ６４に設けられている所定のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するためのタイマ更新処理を実行する。その後、ステップＳ１０２０９に進み、賞球コマンドの出力設定処理を実行する。その後、ステップＳ１０２１０に進む。
【０１５０】
ステップＳ１０２１０では、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。始動口用の入球処理では、第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球したと判定されたことに基づいて大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の値を取得するとともに、取得したカウンタ値をＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂに記憶する。ステップＳ１０２１０を実行した後、ステップＳ１０２１１に進む。

【０１５１】
ステップＳ１０２１１では、スルーゲート３５への遊技球の入球（通過）に伴うスルーゲート用の入球処理を実行する。スルーゲート用の入球処理では、スルーゲート３５に遊技球が入球（通過）したと判定されたことに基づいて変動種別カウンタＣＳの値を取得するとともに、取得したカウンタ値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶する。ステップＳ１０２１１を実行した後、ステップＳ１０２１２に進む。
【０１５２】
ステップＳ１０２１２では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、大当たり抽選や、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。ステップＳ１０２１２を実行した後、ステップＳ１０２１３に進む。
【０１５３】
ステップＳ１０２１３では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理では、遊技状態を開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどへ移行させる処理を実行する。ステップＳ１０２１３を実行した後、ステップＳ１０２１４に進む。
【０１５４】
ステップＳ１０２１４では、電動役物３４ａを制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定（電動役物開放抽選）を行なうとともに、開放状態とすると判定した場合には電動役物３４ａを駆動制御する。ステップＳ１０２１４を実行した後、ステップＳ１０２１５に進む。
【０１５５】
ステップＳ１０２１５では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、遊技者によって操作ハンドル２５が操作された際に遊技球を遊技領域ＰＡに発射するための処理を実行する。ステップＳ１０２１５を実行した後、ステップＳ１０２１６に進む。
【０１５６】
ステップＳ１０２１６では、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するように外部情報設定処理を実行する。ステップＳ１０２１６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【０１５７】
次に、タイマ割込み処理（図１３）のステップＳ１０２０６にて実行される入球検知処理について説明する。
【０１５８】
入球検知処理では、入球検知センサー４４ａ～４４ｈにおける検知結果を確認する処理を実行するが、当該確認に際しては主側ＭＰＵ６２の入出力ポート６２ａのうちの入力ポート６２ｂが確認される。ここで、入球検知処理の説明に先立ち、図１４を参照しながら、主側ＭＰＵ６２に設けられた入力ポート６２ｂの構成について説明する。
【０１５９】
図１４は、主側ＭＰＵ６２に設けられた入力ポート６２ｂの構成について説明する説明図である。入力ポート６２ｂは、８種類の信号を同時に扱うことができるように８ビットのパラレルインターフェースとして構成されている。そして、各信号の電圧に応じて「０」又は「１」の情報が格納されるエリアが、各端子に１対１で対応させて設けられている。つまり、当該エリアとして、第０ビットＤ０～第７ビットＤ７を備えている。
【０１６０】
また、入力ポート６２ｂには８種類を超える信号が入力されることとなるが、同時に入力される対象を８種類に制限するために、入力ポート６２ｂへの入力対象となる信号群はドライバＩＣによる切換制御を通じて切り換えられる。入球検知処理では、入力ポート６２ｂへの入力対象となる信号群が各入球検知センサー４４ａ～４４ｈに設定される。
【０１６１】

かかる設定がなされた状況では、第０ビットＤ０は大入賞口検知センサー４４ａからの入球信号に対応した情報が格納され、第１ビットＤ１は第１始動口検知センサー４４ｂからの入球信号に対応した情報が格納され、第２ビットＤ２は第２始動口検知センサー４４ｃからの入球信号に対応した情報が格納され、第３ビットＤ３は第１入賞口検知センサー４４ｄからの入球信号に対応した情報が格納され、第４ビットＤ４は第２入賞口検知センサー４４ｅからの入球信号に対応した情報が格納され、第５ビットＤ５は第３入賞口検知センサー４４ｆからの入球信号に対応した情報が格納され、第６ビットＤ６はスルーゲート検知センサー４４ｇからの入球信号に対応した情報が格納され、第７ビットＤ７は排出通路検知センサー４４ｈからの入球信号に対応した情報が格納される。

【０１６２】

この場合に、上記各入球検知センサー４４ａ～４４ｈは、遊技球の通過を検知していない場合には入球信号として非検知中であることを示すＨＩレベル信号を出力し、遊技球の通過を検知している場合には入球信号として検知中であることを示すＬＯＷレベル信号を出力する。但し、主制御基板１５１には反転回路が設けられており、入力ポート６２ｂに上記各検知信号が入力される前に信号の状態が反転される。そして、入力ポート６２ｂでは当該反転回路を通じてＬＯＷレベル信号を受信している場合に該当するビットに「０」の情報（データ０又は無し情報）を格納し、反転回路を通じてＨＩレベル信号を受信している場合に該当するビットに「１」の情報（データ１又は有り情報）を格納する。

【０１６３】

つまり、入球検知センサー４４ａ～４４ｈにおいて遊技球の通過が検知されていない状況では該当するビットに非検知中を示す情報に対応した「０」の情報が格納され、遊技球の通過が検知されている状況では該当するビットに検知中を示す情報に対応した「１」の情報が格納される。

【０１６４】

なお、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈは、遊技球の通過を検知していない間は入球信号としてＬＯＷレベル信号を出力するとともに遊技球の通過を検知している間は入球信号としてＨＩレベル信号を出力する構成としてもよい。この場合、上記反転回路を不具備とすればよい。

【０１６５】

図１５は、主側ＭＰＵ６２にて実行される入球検知処理を説明する説明図である。図１５（ａ）は、主側ＭＰＵ６２にて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。図１５（ｂ）は、入球検知処理において利用される入球判定エリアを模式的に示す説明図である。入球検知処理では、図１５（ａ）のフローチャートに示すように、まずステップＳ１０３０１にて、上記第０～第７ビットＤ０～Ｄ７に現状格納されている情報を、主側ＭＰＵ６２のレジスタにおける第１入球判定エリアＷＡ１に移行させる処理を実行する。当該第１入球判定エリアＷＡ１は、図１５（ｂ－１）に示すように８ビットから構成されており、上記第０～第７ビットＤ０～Ｄ７に格納されている情報の全てを格納することが可能なデータ容量となっている。この場合、第０～第７ビットＤ０～Ｄ７における格納元のビットと、第１入球判定エリアＷＡ１における格納先のビットとは１対１で対応させて予め定められており、例えば第０ビットＤ０の情報は常に第１入球判定エリアＷＡ１における所定のビットに格納される。

【０１６６】

続くステップＳ１０３０２では、入球検知用のウェイト処理を実行する。当該ウェイト処理では、予め定められたウェイト時間が経過するまで主側ＭＰＵ６２において何ら処理を実行することなく待機する。本パチンコ機１０では、当該ウェイト時間として１０μｓｅｃが設定されているが、定期的なタイマ割込み処理の実行を阻害することなく、さらに当該ウェイト処理に設定したことによる後述する作用効果を十分に奏することができるのであれば、具体的なウェイト時間は任意であるが、２μｓｅｃ～５００μｓｅｃの範囲であることが好ましく、より好ましくは１０μｓｅｃ～１００μｓｅｃの範囲である。

【０１６７】

ちなみに、一のステップの処理を実行するには少なくとも１．２μｓｅｃを要する。したがって、ステップＳ１０３０２の処理が設定されていなくても、ステップＳ１０３０１とステップＳ１０３０３との間には１．２μｓｅｃの強制的なウェイト時間が発生することとなる。この点、ステップＳ１０３０２では、処理を実行する上で最低限要する時間だけでなく、それに対して追加のウェイト時間をステップＳ１０３０１の処理とステップＳ１０３０３の処理との間に設定していることとなる。

【０１６８】

続くステップＳ１０３０３では、上記第０～第７ビットＤ０～Ｄ７に現状格納されている情報を、主側ＭＰＵ６２のレジスタにおける第２入球判定エリアＷＡ２に移行させる処理を実行する。ちなみに、入力ポート６２ｂにおける情報の更新はステップＳ１０３０１が完了してからステップＳ１０３０３が開始されるまでの時間よりも短い間隔で行われているため、ステップＳ１０３０３にて第０～第７ビットＤ０～Ｄ７から移行される情報は、ステップＳ１０３０１の場合と異なるものとなり得る。

【０１６９】

第２入球判定エリアＷＡ２は、第１入球判定エリアＷＡ１と同様に、図１５（ｂ－２）に示すように８ビットから構成されており、上記第０～第７ビットＤ０～Ｄ７に格納されている情報の全てを格納することが可能なデータ容量となっている。この場合、第０～第７ビットＤ０～Ｄ７における格納元のビットと、第２入球判定エリアＷＡ２における格納先のビットとは１対１で対応させて予め定められており、さらに格納元のビットと格納先のビットとの関係は、第１入球判定エリアＷＡ１の場合と同一となっている。

【０１７０】

その後、ステップＳ１０３０４にて、入球判定処理を実行した後に、本入球検知処理を終了する。当該入球判定処理について、図１６のフローチャートを参照しながら説明する。

【０１７１】

図１６は、主側ＭＰＵ６２にて実行される入球判定処理を示すフローチャートである。入球判定処理では、先ずステップＳ１０４０１にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた入球判定カウンタに８をセットする。なお、入球判定カウンタの数値情報は、８個の各入球口のビットに対応している。具体的には、本実施形態では、入球判定カウンタの数値情報の「８」は大入賞口３６ａの第０ビットＤ０、「７」は第１始動口３３の第１ビットＤ１、「６」は第２始動口３４の第２ビットＤ２、「５」は第１入賞口３２ａの第３ビットＤ３、「４」は第２入賞口３２ｂの第４ビットＤ４、「３」は第３入賞口３２ｃの第５ビットＤ５、「２」はスルーゲート３５の第６ビットＤ６、「１」は排出通路の第７ビットＤ７に、それぞれ対応している。続くステップＳ１０４０２では、第１入球判定エリアＷＡ１及び第２入球判定エリアＷＡ２における現状の入球判定カウンタの数値情報に対応したビットの各情報を把握する。この場合に把握される各情報は、入力ポート６２ｂにおける同一のビットから読み出された情報である。

【０１７２】

続くステップＳ１０４０３では、ステップＳ１０４０２にて把握した各情報のＡＮＤ処理を実行し、そのＡＮＤ処理結果をレジスタに記憶するとともに、ステップＳ１０４０４にて、第１演算後エリアＷＡ３及び第２演算後エリアＷＡ４のうち、前回のタイマ割込み処理の処理回における入球検知処理にてＡＮＤ処理の結果の情報が格納された側とは異なる側の対応するビットに上記ＡＮＤ処理結果を格納する。第１演算後エリアＷＡ３及び第２演算後エリアＷＡ４は、図１５（ｂ－３）及び図１５（ｂ－４）に示すように８ビットから構成されており、第１入球判定エリアＷＡ１の各ビットと第２入球判定エリアＷＡ２の各ビットとのＡＮＤ処理結果の各情報を全て格納することが可能なデータ容量となっている。この場合、ＡＮＤ処理の対象となった第１入球判定エリアＷＡ１及び第２入球判定エリアＷＡ２のビットの順番と、第１演算後エリアＷＡ３及び第２演算後エリアＷＡ４における各ビットの順番とは一義的に定められている。

【０１７３】

その後、ステップＳ１０４０５にて、第１演算後エリアＷＡ３及び第２演算後エリアＷＡ４のうち、前回のタイマ割込み処理の処理回における入球判定処理にてＡＮＤ処理の結果の情報が格納された側であって、現状の入球判定カウンタの数値情報に対応したビットの情報を読み出す。そして、ステップＳ１０４０６にて、その読み出した情報を「０」と「１」との間で反転させるための反転処理を実行する。

【０１７４】

その後、ステップＳ１０４０７にて、ステップＳ１０４０３におけるＡＮＤ処理結果の情報と、ステップＳ１０４０６における反転処理結果の情報とのＡＮＤ処理を実行し、続くステップＳ１０４０８にて、そのＡＮＤ処理の結果が入球検知開始情報に対応した「１」であるか否かを判定する。ステップＳ１０４０８にてＡＮＤ処理結果が「１」であると判定した場合には、ステップＳ１０４０９以降の処理に進む。

【０１７５】

ステップＳ１０４０９では、現状の入球判定カウンタの数値情報が第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれかに対応したビットを示す情報であるか否かを判定する。第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれかに対応している場合には、ステップＳ１０４１０にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた始動口入球フラグに「１」をセットし、ステップＳ１０４１１にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた３個賞球カウンタの数値情報を１加算する。

【０１７６】

始動口入球フラグは、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球を主側ＭＰＵ６２にて特定するとともに、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球に対応した処理であって賞球の実行以外の処理を実行すべき状態であることを主側ＭＰＵ６２にて特定するためのフラグである。ちなみに、第１始動口３３と第２始動口３４とのそれぞれに入球検知センサー４４ｂ，４４ｃが設けられているため、第１始動口３３への入球と第２始動口３４への入球とがタイマ割込み処理の１処理回の範囲内で同時に把握されることがある。したがって、これに対応すべく、始動入球フラグは、始動口３３，３４の数に対応させて設けられており、具体的には２個設けられている。また、３個賞球カウンタは、３個の賞球の実行を指示する３個賞球コマンドを出力すべき回数を主側ＭＰＵ６２において特定するためのカウンタである。

【０１７７】

ステップＳ１０４０９にて否定判定をした場合には、ステップＳ１０４１２にて、現状の入球判定カウンタの数値情報が大入賞口３６ａ（可変入賞装置３６）に対応したビットを示す情報であるか否かを判定する。可変入賞装置３６に対応している場合には、ステップＳ１０４１３にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた大入賞口入球フラグに「１」をセットし、ステップＳ１０４１４にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた１５個賞球カウンタの数値情報を１加算する。

【０１７８】

大入賞口入球フラグは、可変入賞装置３６への遊技球の入球を主側ＭＰＵ６２にて特定するとともに、可変入賞装置３６への遊技球の入球に対応した処理であって賞球の実行以外の処理を実行すべき状態であることを主側ＭＰＵ６２にて特定するためのフラグである。また、１５個賞球カウンタは、１５個の賞球の実行を指示する１５個賞球コマンドを出力すべき回数を主側ＭＰＵ６２にて特定するためのカウンタである。

【０１７９】

ステップＳ１０４１２にて否定判定をした場合には、ステップＳ１０４１５にて、現状の入球判定カウンタの数値情報がスルーゲート３５に対応したビットを示す情報であるか否かを判定する。スルーゲート３５に対応している場合には、ステップＳ１０４１６にて、主側ＲＡＭ６４に設けられたスルー通過フラグに「１」をセットする。

【０１８０】

スルー通過フラグは、遊技球がスルーゲート３５を通過したことを主側ＭＰＵ６２にて特定するとともに、スルーゲート３５への遊技球の入球に対応した処理を実行すべき状態であることを主側ＭＰＵ６２にて特定するためのフラグである。

【０１８１】
ステップＳ１０４１５にて否定判定をした場合には、ステップＳ１０４１７にて、現状の入球判定カウンタの数値情報が第１入賞口３２ａ、第２入賞口３２ｂ及び第３入賞口３２ｃのいずれかに対応したビットを示す情報であるか否かを判定する。第１入賞口３２ａ、第２入賞口３２ｂ及び第３入賞口３２ｃのいずれかに対応している場合には、ステップＳ１０４１８にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた一般入賞口入球フラグに「１」をセットし、ステップＳ１０４１９にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた３個賞球カウンタの数値情報を１加算する。
【０１８２】
一般入賞口入球フラグは、第１入賞口３２ａ、第２入賞口３２ｂ又は第３入賞口３２ｃへの遊技球の入球を主側ＭＰＵ６２にて特定するためのフラグである。ちなみに、第１入賞口３２ａ、第２入賞口３２ｂ及び第３入賞口３２ｃのそれぞれに入球検知センサー４４ｄ，４４ｅ，４４ｆが設けられているため、第１入賞口３２ａへの入球と第２入賞口３２ｂへの入球と第３入賞口への入球とがタイマ割込み処理の１処理回の範囲内で同時に把握されることがある。したがって、これに対応すべく、一般入賞口入球フラグは、一般入賞口３２ａ，３２ｂ，３２ｃの数に対応させて設けられており、具体的には３個設けられている。また、１０個賞球カウンタは、１０個の賞球の実行を指示する３個賞球コマンドを出力すべき回数を主側ＭＰＵ６２において特定するためのカウンタである。
【０１８３】
ステップＳ１０４１７にて否定判定をした場合には、今回の入球が排出通路に対応していることを意味するため、ステップＳＡＤ２０にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた排出通路通過フラグに「１」をセットする。排出通路通過フラグは、遊技球が排出通路を通過したことを主側ＭＰＵ６２にて特定するためのフラグである。
【０１８４】
ステップＳ１０４０８にて否定判定をした場合、又はステップＳ１０４１１、ステップＳ１０４１４、ステップＳ１０４１６、ステップＳ１０４１９、ステップＳ１０４２０のいずれかの処理を実行した後は、ステップＳ１０４２１に進む。ステップＳ１０４２１では、入球判定カウンタを１減算し、その後、ステップＳ１０４２２にて入球判定カウンタが「０」であるか否かを判定する。
【０１８５】
入球判定カウンタが「０」でない場合には、ステップＳ１０４２１にて更新した入球判定カウンタの数値情報に応じたビットについて、ステップＳ１０４０２～ステップＳ１０４２０の処理を実行する。かかるステップＳ１０４０２～ステップＳ１０４２０の処理を、ステップＳ１０４０１にてセットした数値情報分実行した場合には、ステップＳ１０４２２にて肯定判定をすることとなり、本入球判定処理を終了する。
【０１８６】
次に、上記入球検知処理（図１５）が実行されることにより、一般入賞口３２、可変入賞装置３６、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び排出通路への入球の有無が検知される様子について図１７を参照しながら説明する。
【０１８７】
図１７は、入球の有無が検知される様子を説明する説明図である。まず、図１７（Ａ）を参照しながら、入球検知センサー４４ａ～４４ｈにおける検知結果（以下、入球情報ともいう）を監視するタイミングを説明する。図１７（Ａ）は各入球情報を監視するタイミングを説明するためのタイミングチャートである。
【０１８８】
図１７（Ａ）に示すように、Ｔ１（具体的には４ｍｓｅｃ）周期でタイマ割込み処理（図１３）が起動される構成において、入球情報を監視する処理はタイマ割込み処理の各処理回で２回（ステップＳ１０３０１，ステップＳ１０３０３）行われる。各１組の入球情報を監視する処理はタイミングが前後するように実行されるが、先側の入球情報を監視する処理（ステップＳ１０３０１）はタイマ割込み処理が起動されたタイミングに対してＴ

２の時間が経過したタイミングで実行される。

【０１８９】

この場合に、タイマ割込み処理において入球検知処理が実行されるタイミングは遊技回制御処理及び電役サポート用処理といった処理時間が変動し易い処理よりも先に実行され、さらにタイマ割込み処理において入球検知処理よりも先に実行される処理は処理時間が比較的変動しにくい処理となっている。したがって、各処理回のタイマ割込み処理において先側の入球情報を監視する処理が開始されるまでの期間はＴ２で同一、略同一又は同様となる。よって、タイマ割込み処理の各処理回に含まれる１組の入球情報を監視する処理のうち、先側の入球情報を監視する処理は定期的に実行されることとなる。

【０１９０】

また、各１組の入球情報を監視する処理のうち、先側の入球情報を監視する処理（ステップＳ１０３０１）と後側の入球情報を監視する処理（ステップＳ１０３０３）との間では、入球検知用のウェイト処理（ステップＳ１０３０２）が実行されるが、かかるウェイト処理では何ら処理を実行することなく一定のウェイト時間Ｔ３が経過するまで待機するだけである。したがって、タイマ割込み処理の各処理回に含まれる１組の入球情報を監視する処理のうち、後側の入球情報を監視する処理は定期的に実行されることとなる。

【０１９１】

次に、図１７（Ｂ）を参照しながら、入球判定が行われる場合に実行される演算の内容を説明する。図１７（Ｂ）は入球判定が行われる場合に実行される演算の内容を説明するための説明図である。なお、実際には１ビット単位で各種演算が行われるが、以下の説明では１バイト単位で演算の内容を説明する。但し、以下に説明するような１バイト単位での演算が実際に行われる構成としてもよい。

【０１９２】

図１７（Ｂ）の場合では、先ずｎ回目のタイマ割込み処理における先側の入球情報を監視する処理にて、図１７（Ｂ１）に示すように、第１入球判定エリアＷＡ１に「００１０００００」がセットされている。この場合、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈのうち第３入賞口検知センサー４４ｆの入球情報が遊技球を検知している旨の情報（以下、入球有り情報ともいう）となっており、他のセンサーの入球情報は遊技球を検知していない旨の情報（以下、入球無し情報ともいう）となっている。

【０１９３】

また、当該ｎ回目のタイマ割込み処理における後側の入球情報を監視する処理では、図１７（Ｂ２）に示すように、第２入球判定エリアＷＡ２に「１０１０００００」がセットされている。この場合、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈのうち排出通路検知センサー４４ｈ及び第３入賞口検知センサー４４ｆのそれぞれが入球有り情報となっており、他のセンサーは入球無し情報となっている。

【０１９４】

上記のように第１入球判定エリアＷＡ１及び第２入球判定エリアＷＡ２の情報のセットが行われた場合、そのＡＮＤ処理結果は、図１７（Ｂ３）に示すように「００１０００００」となり、当該情報がｎ回目の処理回のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果として第１演算後エリアＷＡ３にセットされる。なお、ｎ－１回目のタイマ割込み処理にて入球情報の監視結果が第１演算後エリアＷＡ３にセットされている場合にはｎ回目のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果は第２演算後エリアＷＡ４にセットされる。また、ｎ－１回目における入球情報の監視結果とｎ回目における入球情報の監視結果とを利用して入球判定処理が実行されるが、この処理の演算の内容はここでは省略する。

【０１９５】

次にｎ＋１回目のタイマ割込み処理における先側の入球情報を監視する処理にて、図１７（Ｂ４）に示すように、第１入球判定エリアＷＡ１に「１０１００１１０」がセットされている。この場合、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈのうち排出通路検知センサー４４ｈ、第３入賞口検知センサー４４ｆ、第２始動口検知センサー４４ｃ及び第１始動口検知センサー４４ｂのそれぞれが入球有り情報となっており他のセンサーは入球無し情報と

なっている。
【０１９６】
　また、当該ｎ＋１回目のタイマ割込み処理における後側の入球情報を監視する処理にて、図１７（Ｂ５）に示すように、第２入球判定エリアＷＡ２に「１０１０００１０」がセットされている。この場合、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈのうち排出通路検知センサー４４ｈ、第３入賞口検知センサー４４ｆ及び第１始動口検知センサー４４ｂのそれぞれが入球有り情報となっており、他のセンサーは入球無し情報となっている。
【０１９７】
　上記のように第１入球判定エリアＷＡ１及び第２入球判定エリアＷＡ２の情報のセットが行われた場合、そのＡＮＤ処理結果は、図１７（Ｂ６）に示すように「１０１０００１０」となり、当該情報がｎ＋１回目の処理回のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果として第２演算後エリアＷＡ４にセットされる。
【０１９８】
　その後、当該ｎ＋１回目のタイマ割込み処理における入球判定処理（図１６）にて、先ずｎ回目のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果が第１演算後エリアＷＡ３から読み出されるとともにその読み出された監視結果の情報に対して反転処理が実行される。そうすると、図１７（Ｂ７）に示すように、「１１０１１１１１」となる。そして、当該反転処理の結果の情報に、ｎ＋１回目のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果をＡＮＤ処理する。これにより、図１７（Ｂ８）に示すように、「１０００００１０」となる。この場合、当該入球判定処理では、排出通路検知センサー４４ｈにて遊技球の入球が検知されたと判定するとともに、第１始動口検知センサー４４ｂにて遊技球の入球が検知されたと判定する。
【０１９９】
　また、図１７（Ｂ４）に示すように、ｎ＋１回目のタイマ割込み処理における先側の入球情報を監視する処理にて第２始動口検知センサー４４ｃが入球有り情報となっているが、これは電気的なノイズにより発生したものである。この場合に、入球無し情報から入球有り情報への切り換えを確認したとしても即座に入球発生と特定するのではなく、入球有り情報が複数回に亘って確認された場合に入球発生と特定する構成である。したがって、図１７（Ｂ５）に示すように、ｎ＋１回目のタイマ割込み処理における後側の入球情報を監視する処理では第２始動口検知センサー４４ｃが入球無し情報となっており、電気的なノイズの発生を遊技球の入球と取り扱わないようになっている。
【０２００】
　また、第３入賞口検知センサー４４ｆではｎ回目のタイマ割込み処理における１組の入球情報を監視する処理及びｎ＋１回目のタイマ割込み処理における１組の入球情報を監視する処理のそれぞれにて入球有り情報となっているが、これは既に入球の発生が把握された遊技球を継続して検知している状態を示している。この場合に、ｎ回目のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果が「０」であることを条件に入球の発生を特定しているため、１個の遊技球の入球を複数個の入球として扱ってしまわない。
【０２０１】
　上記のように入球検知処理が実行されることにより、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈにおける検知結果の監視が実行されることとともに、遊技球の付与に対応した入球が発生している場合には、その入球箇所に応じて、３個賞球カウンタ、１０個賞球カウンタ及び１５個賞球カウンタへの加算処理が実行される。これらカウンタのいずれかが「１」以上となっている場合には、タイマ割込み処理（図１３）における賞球コマンドの出力設定処理（ステップＳ１０２０９）にて賞球コマンドの設定が行われ、その設定された賞球コマンドが払出制御装置７０に送信される。この場合、賞球コマンドの出力設定はタイマ割込み処理の１処理回において１回のみ行われる。したがって、例えば１５個賞球カウンタが「２」以上となっていたとしても、１処理回では１５個賞球コマンドが１回のみ送信される。但し、これに限定されることはなく、１処理回において所定の複数（例えば２個又は３個）の賞球コマンドが送信される構成としてもよい。

【０２０２】
また、３個賞球カウンタ、１０個賞球カウンタ及び１５個賞球カウンタのそれぞれが「１」以上となっている場合も考えられるが、この場合、賞球個数の多い賞球コマンドの出力が優先される。つまり、１５個賞球コマンドの出力が１０個賞球コマンドの出力や３個賞球コマンドの出力よりも優先され、１０個賞球コマンドの出力が３個賞球コマンドの出力よりも優先される。
【０２０３】
１５個賞球カウンタが「１」以上の場合に１５個賞球コマンドが出力対象として設定された場合に、当該１５個賞球カウンタは１減算される。また、１０個賞球カウンタが「１」以上の場合に１０個賞球コマンドが出力対象として設定された場合に、当該１０個賞球カウンタは１減算される。また、３個賞球カウンタが「１」以上の場合に３個賞球コマンドが出力対象として設定された場合に、当該３個賞球カウンタは１減算される。
【０２０４】
次に、遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８が実行する処理について説明する。本実施形態では、遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、パチンコ機１０の電源投入に伴い下記のメイン処理を実行する。
【０２０５】
図１８は、遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８が実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【０２０６】
ステップＳ１０５０１では、賞球数データ及び演算実行条件を含む演算用データを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１０５０１において、演算用データを受信していると判定した場合には（Ｓ１０５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１０５０２に進む。一方、ステップＳ１０５０１において、演算用データを受信していないと判定した場合には（Ｓ１０５０１：ＮＯ）、再びこのステップＳ１０５０１の処理を実行する。すなわち、演算用データを受信するまでは、次のステップＳ１０５０２の処理に進まずに無限ループを継続する。
【０２０７】
ステップＳ１０５０２では、受信した賞球数データを賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶させる。その後、ステップＳ１０５０３に進み、受信した演算実行条件を演算実行条件記憶用メモリ３０７に記憶させる。その後、ステップＳ１０５０４に進む。
【０２０８】
ステップＳ１０５０４では、賞球数データの賞球数データ記憶用メモリ３０６への記憶が完了し、かつ、演算実行条件の演算実行条件記憶用メモリ３０７への記憶が完了したことを意味する設定完了コマンドを主側ＣＰＵ６２ｘに送信する。その後、ステップＳ１０５０５に進む。
【０２０９】
ステップＳ１０５０５では、バッファ３０２のビットに主側ＣＰＵ６２ｘから受信した入球情報がある（ビットに「１」が格納されている）か否かを判定する。ステップＳ１０５０５において、バッファ３０２のビットに主側ＣＰＵ６２ｘから受信した入球情報があると判定した場合には（Ｓ１０５０５：ＹＥＳ）、ステップＳ１０５０６に進み、バッファ３０２のビットに対応したレジスタのカウンタに１を加算する。具体的には、例えば、バッファ３０２の第１始動口入球情報に対応したビットが「１」であり、通常モード中に対応したビットが「１」である場合には、レジスタ３０４の大入賞口入球個数N_Sに対応したカウンタに１を加算するとともに、通常モード中の大入賞口入球個数に対応したカウンタに１を加算する。その後、ステップＳ１０５０７に進む。一方、ステップＳ１０５０５において、バッファ３０２のビットに主側ＣＰＵ６２ｘから受信した入球情報がないと判定した場合には（Ｓ１０５０５：ＮＯ）、ステップＳ１０５０６を実行することなく、ステップＳ１０５０７に進む。
【０２１０】

ステップＳ１０５０７では、演算実行条件記憶用メモリ３０７に記憶された演算実行条件が成立したか否かを判定する。本実施形態では、レジスタ３０４に記憶された排出通路通過個数N_{OUT}の値が５００であるか否か、すなわち、遊技盤３０に発射された遊技球の個数が５００個に達したか否かを判定する。ステップＳ１０５０７において、演算実行条件記憶用メモリ３０７に記憶された演算実行条件が成立したと判定した場合には（Ｓ１０５０７：ＹＥＳ）、ステップＳ１０５０８に進む。

【０２１１】

ステップＳ１０５０８では、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶された賞球数データと、レジスタ３０４に記憶された各入球口への遊技球の入球個数とに基づいて、各種の遊技履歴情報を算出するための演算処理を実行する。その後、ステップＳ１０５０９に進み、算出した各種の遊技履歴情報を演算結果記憶用メモリ３０９に記憶させる。その後、ステップＳ１０５１０に進み、レジスタ３０４に記憶された各入球口への遊技球の入球個数を０にクリアする。その後、ステップＳ１０５１１に進む。

【０２１２】

一方、ステップＳ１０５０７において、演算実行条件記憶用メモリ３０７に記憶された演算実行条件が成立していないと判定した場合には（Ｓ１０５０７：ＮＯ）、ステップＳ１０５０８からステップＳ１０５１０を実行することなく、ステップＳ１０５１１に進む。

【０２１３】

ステップＳ１０５１１では、検査機３２０から遊技履歴情報の送信要求コマンドを受信しているか否かを判定し、送信要求コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ１０５１１：ＹＥＳ）、ステップＳ１０５１２に進み、演算結果記憶用メモリ３０９に記憶されている遊技履歴情報を検査機３２０に対して送信する。検査機３２０は、受信した遊技履歴情報を表示部３２８に表示させる。ステップＳ１０５１２を実行した後、ステップＳ１０５０５に戻り、ステップＳ１０５０５以下の処理を繰り返す。一方、ステップＳ１０５１１において、検査機３２０から遊技履歴情報の送信要求コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ１０５１１：ＮＯ）、ステップＳ１０５１２の処理を実行することなく、ステップＳ１０５０５に戻り、ステップＳ１０５０５以下の処理を繰り返す。

【０２１４】

以上説明したように、本実施形態によれば、遊技履歴管理チップ３００は、実行された遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報である遊技履歴情報を算出することができる。仮に、遊技機に不正な改造等が施されていると、算出された遊技履歴情報が、想定された値とは異なる不自然な値になる場合がある。したがって、パチンコ機１０の検査者は、遊技履歴情報を確認することによって、パチンコ機１０に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【０２１５】

さらに、本実施形態によれば、遊技履歴管理チップ３００は、算出した遊技履歴情報を不揮発的に記憶する演算結果記憶用メモリ３０９を備える。遊技履歴情報は、実行された遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該遊技履歴情報はパチンコ機１０毎に異なるとともに、パチンコ機１０の固有の情報である。すなわち、遊技履歴情報は、パチンコ機１０の特性が反映された情報である。本実施形態によれば、当該パチンコ機１０の特性が反映された情報である遊技履歴情報をパチンコ機１０本体の筐体内部に格納された遊技履歴管理チップ３００の演算結果記憶用メモリ３０９に記憶する。よって、例えば、当該パチンコ機１０の特性を検査する場合には、当該パチンコ機１０本体自身から遊技履歴情報を取得することによって、当該パチンコ機１０の特性を検査することができる。パチンコ機１０は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによってパチンコ機１０の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、パチンコ機１０は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来のパチンコ機１０では、当該パチンコ機１０の特性に関する情報を保持することができない。本実

施形態のパチンコ機１０は、パチンコ機１０の特性が反映された情報である遊技履歴情報をパチンコ機１０本体の筐体内部に格納された遊技履歴管理チップ３００の演算結果記憶用メモリ３０９に記憶するので、パチンコ機１０がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該パチンコ機１０本体から遊技履歴情報を取得することができる。すなわち、本実施形態のパチンコ機１０は、当該パチンコ機１０がいかなる状態（遊技ホールに設置されている状態や流通状態）に置かれても、パチンコ機１０と遊技履歴情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該パチンコ機１０の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【０２１６】

さらに、本実施形態では、遊技履歴管理チップ３００及び主側ＣＰＵ６２ｘは、共に主側ＭＰＵ６２に搭載されており、これらは同一の電源によって動作するように構成されている。したがって、例えば、当該パチンコ機１０が遊技ホールに設置されている場合であって、ホールコンピュータによってパチンコ機１０の遊技履歴情報を算出していた場合に、当該ホールコンピュータの電源系統に不具合が生じた場合や、当該ホールコンピュータの処理に不具合が生じた場合であっても、パチンコ機１０に電源が供給されている状況であれば、遊技履歴情報を算出することができる。仮に、主側ＣＰＵ６２ｘと遊技履歴管理チップ３００とが異なる電源によって動作している場合、遊技履歴管理チップ３００の電源供給に不具合があった場合に、パチンコ機１０によって遊技が実行されているにも関わらず遊技履歴情報を算出できないといった不具合が生じる。これに対して、本実施形態によれば、主側ＣＰＵ６２ｘと遊技履歴管理チップ３００とが同一の電源によって動作しているので、遊技が実行可能な状況であれば必ず遊技履歴情報を算出することができる。よって、遊技履歴情報の信頼性を向上させることができる。

【０２１７】

さらに、本実施形態によれば、開閉の痕跡（開放の痕跡、開封の痕跡ともいう）が残る空間である基板ボックスの内部に、演算結果記憶用メモリ３０９を格納している。したがって、演算結果記憶用メモリ３０９に対して物理的な接触をした場合には、基板ボックスを開いた痕跡が残る。よって、仮に、演算結果記憶用メモリ３０９に記憶されている遊技履歴情報が演算結果記憶用メモリ３０９への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを基板ボックスの痕跡から把握することが可能となる。したがって、遊技履歴情報の不正な改変を防止することができる。パチンコ機１０は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る基板ボックスの内部に演算結果記憶用メモリ３０９を格納するので、パチンコ機１０が転々流通する状況であっても、何者かによる遊技履歴情報の不正な改変を抑制することができる。また、遊技履歴情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、遊技履歴情報を用いてパチンコ機１０の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、本実施形態によれば、パチンコ機１０の遊技に関する特性を反映した遊技履歴情報の不正な改変を防止することで、適正にパチンコ機１０を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【０２１８】

さらに、本実施形態によれば、遊技履歴管理チップ３００は、主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データを取得するので、払い出した賞球に関するパチンコ機１０の特性を算出することができる。さらに、パチンコ機１０の種類（機種）毎に異なる賞球数データが設定されていても、遊技履歴管理チップ３００は、パチンコ機１０の種類毎に設定された賞球数データを用いて正しい遊技履歴情報を算出することができる。仮に、遊技機に不正な改造等が施されていると、算出された遊技履歴情報が、想定された値とは異なる不自然な値になる場合がある。したがって、パチンコ機１０の検査者は、正しい遊技履歴情報を確認することによって、パチンコ機１０に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【０２１９】

さらに、本実施形態によれば、主側ＣＰＵ６２ｘは、主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データを含む信号を遊技履歴管理チップ３００に送信するので、遊技履歴管理チップ３００が主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリアにアクセスすることができない構成や、遊技履歴管理チップ３００が主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データの記憶位置（メモリアドレス）を把握することができない構成であっても、遊技履歴管理チップ３００が主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データを取得することが可能となる。

【０２２０】

さらに、本実施形態によれば、主側ＣＰＵ６２ｘのメイン処理において、設定完了コマンドを受信するまでは、タイマ割込み処理の割り込みが許可されず、タイマ割込み処理に含まれる遊技球発射制御処理が実行されない構成となっている。すなわち、賞球数データの賞球数データ記憶用メモリ３０６への記憶が完了するまでは遊技球が発射されないので、遊技履歴管理チップ３００による遊技履歴情報の算出対象から遊技球が漏れてしまうことを抑制することができる。

【０２２１】

さらに、本実施形態によれば、排出通路検知センサー４４ｈによって５００個の遊技球が検知されるまでの期間毎の遊技履歴情報を算出して記憶するので、各パチンコ機１０によって５００個の遊技球が検知されるまでの時間にバラつきがあったとしても、その時間のバラつきに影響しない遊技履歴情報を算出、記憶することができる。すなわち、遊技球が発射される頻度に高低差がある場合であっても、その影響を受けにくい精度の高い遊技履歴情報を算出、記憶することができる。また、各入球口への入球情報をそのまま記憶する構成と比較して、必要な記憶容量を低減することができる。

【０２２２】

パチンコ機１０の種類（機種）が異なると、遊技の特性も異なるため、遊技履歴情報を算出するための演算を実行する最適な条件も異なることになる。このため、演算実行条件は、パチンコ機１０の種類（機種）毎に異なる条件が記憶されている。本実施形態によれば、遊技履歴管理チップ３００は、主側ＲＯＭ６３の演算実行条件記憶エリアに記憶されている演算実行条件を取得するので、パチンコ機１０の種類（機種）毎に設定された演算実行条件が成立した場合に遊技履歴情報を算出するための演算を実行することができる。

【０２２３】

さらに、本実施形態によれば、遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８が遊技履歴情報を算出するための演算を実行した後に、レジスタ３０４に記憶されている各入球口への遊技球の入球個数（カウンタ値）を消去するので、再びレジスタ３０４に遊技球の入球個数に関する情報を記憶することが可能となる。したがって、レジスタ３０４に必要な記憶容量を低減することができる。

【０２２４】

さらに、本実施形態によれば、パチンコ機１０の遊技履歴情報が検査機３２０に送信されるので、検査機３２０は、当該パチンコ機１０の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、パチンコ機１０の検査者は、検査機３２０に表示された遊技履歴情報を確認することができる。

【０２２５】

Ａ４．第１実施形態の他の態様：

＜態様１＞

上記第１実施形態では、主側ＲＯＭ６３の演算実行条件記憶エリアに記憶された演算実行条件として、排出通路検知センサー４４ｈに検知された遊技球が５００個に達することが設定されていたが、演算実行条件として、演算を実行する時間的間隔が設定されている構成としてもよい。例えば、演算を実行する時間的間隔として１時間が設定されており、遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、１時間が経過する毎に遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。パチンコ機１０の検査者は、１時間毎に算出された詳細な遊技履歴情報を確認することができ、パチンコ機１０に不正な改造等が施されていないかを適切

に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【０２２６】
なお、パチンコ機１０の種類（機種）が異なると、遊技の特性も異なるため、遊技履歴情報を算出するための演算を実行する最適な条件（時間的間隔）も異なることになる。このため、演算実行条件は、パチンコ機１０の種類（機種）毎に異なる条件が記憶されている。したがって、この態様１においても、遊技履歴管理チップ３００は、主側ＲＯＭ６３の演算実行条件記憶エリアに記憶されている演算実行条件を取得するので、パチンコ機１０の種類（機種）毎に設定された演算実行条件が成立した場合に演算を実行することができる。
【０２２７】
また、遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、演算が実行されてからの経過時間を計測するとともに、遊技者によって遊技が行なわれているか否かを判定し、遊技が行なわれていないと判定している期間は、経過時間の計測を中断する構成としてもよい。具体的には、例えば、バッファ３０２のビットに入球情報がない状態が所定時間（例えば３分）経過した場合に、遊技が行なわれていないと判定して経過時間の計測を中断し、バッファ３０２のビットに入球情報が確認された場合に、遊技が再開されたと判定して経過時間の計測を再開する構成としてもよい。この構成によれば、実際に遊技が行なわれている期間のみを対象として遊技履歴情報を算出することができる。
【０２２８】
なお、経過時間の計測は、タイマカウンタを用いる構成としてもよく、ＲＴＣ（Ｒｅａｌ‐Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）を設けてＲＴＣの日時情報を用いる構成としてもよい。また、所定の時刻毎に遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。
【０２２９】
＜態様２＞
上記第１実施形態では、主側ＲＯＭ６３の演算実行条件記憶エリアに記憶された演算実行条件として、排出通路検知センサー４４ｈに検知された遊技球が５００個に達することが設定されていたが、演算実行条件として、電源の遮断の発生が検知されたことが設定されている構成としてもよい。具体的には、停電監視回路８６は、電源の遮断の発生を検知すると、電源遮断が発生したことを示す信号を遊技履歴管理チップ３００に出力する。当該信号を受信した遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、電源の遮断が発生したと判定し、遊技履歴情報を算出する。そして、この構成ではレジスタ３０４は揮発性のメモリによって構成されており、入球個数情報が消去されることになる。このような構成によれば、パチンコ機１０への電源の供給が開始されてから電源の遮断が発生するまでの期間中において検知された遊技球の個数に基づいて遊技履歴情報を算出することができる。すなわち、遊技ホールの営業が開始してから終了するまでの期間毎に遊技履歴情報が算出されるので、遊技ホールの営業日毎に遊技履歴情報が算出されることになる。したがって、パチンコ機１０の検査者は、遊技ホールの営業日を跨いで遊技履歴情報の特性に変化があったか否かを容易に把握することができるので、パチンコ機１０に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【０２３０】
さらに、電源の遮断が発生した後においても遊技履歴管理チップ３００に対して電源を供給するコンデンサ８７を備える構成とすれば、ＣＰＵ３０８による遊技履歴情報の算出及び遊技履歴情報の演算結果記憶用メモリ３０９への記憶を確実に完了させることができる。
【０２３１】
＜態様３＞
上記第１実施形態において、主側ＣＰＵ６２ｘが演算結果記憶用メモリ３０９にアクセス可能な構成とし、演算結果記憶用メモリ３０９に記憶されている遊技履歴情報を図柄表示装置４１に表示させる構成としてもよい。この構成によれば、遊技履歴情報がパチンコ

機１０の図柄表示装置４１に表示されるので、パチンコ機１０の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置（検査機３２０等）を用いることなく、当該パチンコ機１０の遊技履歴情報を確認することができる。なお、主側ＣＰＵ６２ｘは、演算結果記憶用メモリ３０９にアクセスは可能であるが、データの変更等は不可能な構成とすることが好ましい。このような構成によれば、遊技履歴情報が、ノイズやプログラムのバグ等によって破壊されたり、内容が書き換えられてしまうことを抑制することができる。

【０２３２】

＜態様４＞

上記第１実施形態において、主側ＣＰＵ６２ｘが演算結果記憶用メモリ３０９にアクセス可能な構成とし、演算結果記憶用メモリ３０９に記憶されている遊技履歴情報が所定の条件を満たしていないことを報知するためのＬＥＤランプをパチンコ機１０の前面（例えば、メイン表示部４５の所定の箇所）に備える構成としてもよい。例えば、遊技履歴情報に含まれる特定の値（例えば、役物比率、連続役物比率、払出比率（通常モード中））が所定の範囲に含まれなくなった場合にＬＥＤランプを発光させる構成としてもよい。この構成によれば、パチンコ機の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなったパチンコ機１０を容易に発見することができる。そして、当該パチンコ機１０の遊技履歴情報を確認することによって、パチンコ機１０に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。特に、第１始動口３３や一般入賞口（第１～第３入賞口３２ａ～３２ｃ）の近傍の釘に不正が施されていると、上述した払出比率（通常モード中）がパチンコ機の設計時に想定された所定の範囲（例えば、０．６０～０．７０）から外れることになる。したがって、払出比率（通常モード中）が所定の範囲（例えば、０．６０～０．７０）に含まれなくなった場合にＬＥＤランプを発光させる構成とすることによって、第１始動口３３や一般入賞口（第１～第３入賞口３２ａ～３２ｃ）の近傍の釘に不正が施されていないかを適切に判断することができる。

【０２３３】

さらに、遊技履歴情報に含まれる特定の値（例えば、役物比率、連続役物比率、払出比率（通常モード中））の所定の範囲からの乖離度に応じてＬＥＤランプの発光態様（色）を決定する構成としてもよい。例えば、役物比率が所定の範囲（０．７０以下）に含まれている場合には第１ＬＥＤランプは青色に発光し、役物比率が０．７１～０．８０の場合には第１ＬＥＤランプは紫色に発光し、役物比率が０．８１～１．００の場合には第１ＬＥＤランプは赤色に発光する構成としてもよい。連続役物比率が所定の範囲（０．６０以下）に含まれている場合には第２ＬＥＤランプは青色に発光し、連続役物比率が０．６１～０．７０の場合には第２ＬＥＤランプは紫色に発光し、連続役物比率が０．７１～１．００の場合には第２ＬＥＤランプは赤色に発光する構成としてもよい。また、払出比率（通常モード中）が所定の範囲（０．６０～０．７０）に含まれている場合には第３ＬＥＤランプは青色に発光し、払出比率（通常モード中）が０．７１～０．８０の場合には第３ＬＥＤランプは紫色に発光し、払出比率（通常モード中）が０．８１～１．００の場合には第３ＬＥＤランプは赤色に発光する構成としてもよい。この構成によれば、パチンコ機１０の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。なお、主側ＣＰＵ６２ｘは、演算結果記憶用メモリ３０９にアクセスは可能であるが、データの変更等は不可能な構成とすることが好ましい。このような構成によれば、遊技履歴情報が、ノイズやプログラムのバグ等によって破壊されたり、内容が書き換えられてしまうことを抑制することができる。

【０２３４】

＜態様５＞

上記第１実施形態では、主側ＲＯＭ６３に記憶されている演算用データ（賞球数データ及び演算実行条件）は主側ＭＰＵ６２（ＣＰＵ６２ｘ）が実行する初期設定処理において遊技履歴管理チップ３００に送信される構成としたが、遊技履歴管理チップ３００が主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリア及び演算実行条件記憶エリアにアクセス可能な構成

とし、パチンコ機１０の電源投入直後に遊技履歴管理チップ３００が当該主側ＲＯＭ６３にアクセスして演算用データ（賞球数データ及び演算実行条件）を取得し、取得した演算用データを賞球数データ記憶用メモリ３０６及び演算実行条件記憶用メモリ３０７に記憶させる構成としてもよい。このような構成によれば、主側ＭＰＵ６２の処理負荷を低減することができる。

【０２３５】

＜態様６＞

上記第１実施形態では、遊技履歴管理チップ３００が役物比率等の遊技履歴情報を算出する構成としたが、レジスタに記憶された５００個毎の入球個数をそのまま記憶し、検査機３２０が遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技履歴管理チップ３００の処理負荷を低減することができる。以下、態様６の詳細について、上記第１実施形態との相違点を中心に説明する。

【０２３６】

図１９は、第１実施形態の態様６のパチンコ機１０が備える主制御装置６０の構成及び検査機３２０の構成を詳細に示すブロック図である。

【０２３７】

主側ＭＰＵ６２の主側ＲＯＭ６３には、賞球数データ記憶エリアと、記憶実行条件記憶エリアとが設けられている。

【０２３８】

賞球数データ記憶エリアには、上記第１実施形態と同様に、各入球部に遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数データ）が記憶されている。また、上記第１実施形態と同様に、この主側ＲＯＭ６３に記憶された賞球数データは、パチンコ機１０の電源がＯＮにされた後に実行される初期設定処理において遊技履歴管理チップ３００に送信される。これにより、遊技履歴管理チップ３００は、本パチンコ機１０に設定されている賞球数データを把握することが可能となる。

【０２３９】

記憶実行条件記憶エリアには、遊技履歴管理チップ３００が後述する記憶処理を実行する条件である記憶実行条件が記憶されている。この態様６では、排出通路を通過した遊技球の個数が５００個に達することが記憶実行条件として記憶されている。この主側ＲＯＭ６３に記憶された記憶実行条件は、パチンコ機１０の電源がＯＮにされた後に実行される初期設定処理において遊技履歴管理チップ３００に送信される。これにより、遊技履歴管理チップ３００は、本パチンコ機１０に設定されている記憶実行条件を把握することが可能となる。

【０２４０】

遊技履歴管理チップ３００は、ＣＰＵ６２ｘから各入球口への遊技球の入球情報を取得するバッファ３０２と、各入球口への遊技球の入球個数を記憶するレジスタ３０４と、主側ＲＯＭ６３から取得した賞球数データを記憶する賞球数データ記憶用メモリ３０６と、主側ＲＯＭ６３から取得した記憶実行条件を記憶する記憶実行条件記憶用メモリ３０７ａと、遊技履歴管理チップ３００の全体の制御を司るＣＰＵ３０８と、レジスタ３０４に記憶された各入球口への遊技球の入球個数を順次記憶する入球個数記憶用メモリ３０９ａとを備えている。上述した記憶処理は、レジスタ３０４に記憶された各入球口への遊技球の入球個数を、入球個数記憶用メモリ３０９ａに記憶させる処理である。

【０２４１】

検査用端子６５は、検査機３２０とパチンコ機１０とを接続するための端子である。この態様６では、検査用端子６５を介して入球個数記憶用メモリ３０９ａに記憶された入球個数情報及び賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶された賞球数データが検査機３２０に送信される。

【０２４２】

検査機３２０は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ３２１と、各種制御プログラムや固定値データ等を記録したＲＯＭ３２４と、各種データを一時的に記憶するためのメモ

リであるＲＡＭ３２６と、各種情報を表示する表示部３２８と、パチンコ機１０の検査用端子６５に接続するための接続ケーブル３２９とを備えている。

【０２４３】

この態様６では、検査機３２０は、接続ケーブル３２９が検査用端子６５に接続されたことを検出すると、入球個数情報及び賞球数データの送信を要求する送信要求コマンドを遊技履歴管理チップ３００に送信する。遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、検査機３２０から送信要求コマンドを受信すると、検査用端子６５を介して入球個数記憶用メモリ３０９ａに記憶された入球個数情報と、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶された賞球数データとを検査機３２０に送信する。そして、検査機３２０は、受信した入球個数情報と賞球数データとに基づいて遊技履歴情報を算出し、算出した遊技履歴情報を表示部３２８に表示させる。

【０２４４】

図２０は、第１実施形態の態様６の遊技履歴管理チップ３００及び検査機３２０における処理の内容を模式的に示す説明図である。

【０２４５】

バッファ３０２及びレジスタ３０４における処理の内容は、上述した第１実施形態と同じであるため、説明を省略する。

【０２４６】

賞球数データ記憶用メモリ３０６は、パチンコ機１０に設定されている賞球数データを記憶するためのメモリである。この態様６では、パチンコ機１０の電源が投入されると、主側ＲＯＭ６３に記憶されている賞球数データが遊技履歴管理チップ３００に送信され、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶される。したがって、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶される賞球数データの内容は、主側ＲＯＭ６３に記憶されている賞球数データの内容と同一となる。

【０２４７】

記憶実行条件記憶用メモリ３０７ａは、パチンコ機１０に設定されている記憶実行条件を記憶するためのメモリである。パチンコ機１０の電源が投入されると、主側ＲＯＭ６３に記憶されている記憶実行条件がＣＰＵ６２ｘによって遊技履歴管理チップ３００に送信され、記憶実行条件記憶用メモリ３０７ａに記憶される。したがって、記憶実行条件記憶用メモリ３０７ａに記憶される記憶実行条件の内容は、主側ＲＯＭ６３に記憶されている記憶実行条件の内容と同一となる。

【０２４８】

ＣＰＵ３０８は、記憶実行条件記憶用メモリ３０７ａに記憶されている記憶実行条件が成立したか否かを判定するとともに、記憶実行条件が成立したと判定した場合には、レジスタ３０４に記憶された各入球口への遊技球の入球個数に関する情報を、入球個数記憶用メモリ３０９ａに記憶させるとともに、レジスタ３０４の各カウンタの値を「０」にリセットする。この態様６では、ＣＰＵ３０８は、レジスタ３０４に記憶された排出通路通過個数N_{OUT}の値が５００個に達する毎に、当該レジスタ３０４に記憶された各入球口への遊技球の入球個数に関する情報を、入球個数記憶用メモリ３０９ａに記憶させる。なお、以下では、５００個の遊技球が遊技盤３０に発射される間にカウントされた各入球口への遊技球の入球個数に関する情報を「短期入球個数情報群」とも呼ぶ。

【０２４９】

入球個数記憶用メモリ３０９ａは、レジスタ３０４に記憶された入球個数に関する情報（短期入球個数情報群）を順次記憶するメモリであり、本実施形態では、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリによって構成されている。入球個数記憶用メモリ３０９ａには、短期入球個数情報群が書き込まれた順番に関する情報も記憶されており、ＣＰＵ３０８は、短期入球個数情報群を書き込むための空きエリアがない場合には、短期入球個数情報群を、書き込まれた順番が最も古い短期入球個数情報群が記憶されているエリアに記憶させる。すなわち、入球個数記憶用メモリ３０９ａは、最も古い短期入球個数情報群から順番に上書きされるように構成（ファーストイン・ファースト

アウト方式）されており、常に直近の短期入球個数情報群が記憶されている状態となる。
【０２５０】
この態様６では、入球個数記憶用メモリ３０９ａは、５００個の遊技球が遊技盤３０に発射される間にカウントされた各入球口への遊技球の入球個数に関する情報である短期入球個数情報群を、１２００個分記憶することが可能な容量を有している。例えば、１日に遊技球が連続して１０時間発射される場合には、１日に６００００個の遊技球が発射されることになるので、１日に１２０個の短期入球個数情報群が入球個数記憶用メモリ３０９ａに記憶されることになる。したがって、入球個数記憶用メモリ３０９ａは、直近の１０日間分の短期入球個数情報群を記憶することが可能となる。
【０２５１】
検査機３２０は、上述したように、接続ケーブル３２９が検査用端子６５に接続されたことを検出すると、送信要求コマンドを遊技履歴管理チップ３００に送信する。遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、検査機３２０から送信要求コマンドを受信すると、検査用端子６５を介して短期入球個数情報群及び賞球数データを検査機３２０に送信する。そして、検査機３２０は、短期入球個数情報群及び賞球数データに基づいて、役物比率等の遊技履歴情報を算出し、算出した遊技履歴情報を表示部３２８に表示させる。
【０２５２】
具体的には、この態様６では、検査機３２０は、上記の第１実施形態のＣＰＵ３０８と同様に、１つの短期入球個数情報群に対して１つの短期遊技履歴情報群を算出することが可能であるとともに、複数の短期入球個数情報群のそれぞれに記憶された各入球口への遊技球の入球個数を加算し、当該加算した入球個数を用いて長期間における遊技履歴情報（長期遊技履歴情報群）を算出することが可能である。すなわち、この態様６の検査機３２０は、５００個の遊技球が発射された短期間における各入球口への入球個数に基づいた短期遊技履歴情報群だけでなく、例えば、６０００００個（約１０日分）の遊技球が発射された長期間における各入球口への入球個数に基づいた長期遊技履歴情報群を算出することが可能である。
【０２５３】
なお、この態様６において、以下の構成を採用してもよい。
【０２５４】
検査機３２０は、受信した短期入球個数情報群を表示部３２８に表示可能な構成としてもよい。また、検査機３２０は、レジスタ３０４に記憶されている各カウンタ値を受信するとともに、受信した各カウンタ値を表示部３２８に表示可能な構成としてもよい。
【０２５５】
また、遊技履歴管理チップ３００が賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶されている賞球数データを検査機３２０に送信する構成に代えて、主側ＣＰＵ６２ｘが主側ＲＯＭ６３に記憶されている賞球数データを検査機３２０に対して送信する構成としてもよい。このような構成によれば、賞球数データ記憶用メモリ３０６を省略することができ、遊技履歴管理チップ３００の製造コストを低減することができる。
【０２５６】
また、主側ＲＯＭ６３の記憶実行条件記憶エリアに記憶された記憶実行条件として、記憶処理を実行する時間的間隔が設定されている構成としてもよい。例えば、記憶処理を実行する時間的間隔として１時間が設定されており、遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、１時間が経過する毎に記憶処理を実行する構成としてもよい。
【０２５７】
また、主側ＲＯＭ６３の記憶実行条件記憶エリアに記憶された記憶実行条件として、電源の遮断の発生が検知されたことが設定されている構成としてもよい。具体的には、停電監視回路８６は、電源の遮断の発生を検知すると、電源遮断が発生したことを示す信号を遊技履歴管理チップ３００に出力する構成とし、当該信号を受信した遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、電源の遮断が発生したと判定し、記憶処理を実行する構成としてもよい。

【０２５８】
また、態様６では、遊技履歴情報を算出するための演算を検査機３２０のＣＰＵ３２１が実行する構成としたが、当該演算の一部又は全部を遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８が実行し、当該演算の結果である遊技履歴情報を検査機３２０に送信する構成としてもよい。
【０２５９】
＜態様７＞
上記第１実施形態では、遊技履歴管理チップ３００が役物比率等の遊技履歴情報を算出する構成としたが、バッファにおける入球情報をそのまま記憶し、当該入球情報に基づいて検査機３２０が遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技履歴管理チップ３００の処理負荷を低減することができる。以下、態様７の詳細について、上記第１実施形態との相違点を中心に説明する。
【０２６０】
図２１は、第１実施形態の態様７のパチンコ機１０が備える主制御装置６０の構成及び検査機３２０の構成を詳細に示すブロック図である。
【０２６１】
この態様７では、主側ＭＰＵ６２には、年月日情報及び時刻情報を遊技履歴管理チップ３００に対して出力するＲＴＣ９６（ＲＴＣ：Ｒｅａｌ‐Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）が設けられている。ＲＴＣ９６は、バックアップ電源を備えており、パチンコ機１０の電源遮断時においても年月日情報及び時刻情報を更新することができる。
【０２６２】
主側ＭＰＵ６２の主側ＲＯＭ６３には、賞球数データ記憶エリアが設けられている。なお、この態様７では、演算開始条件記憶エリアは設けられていない。
【０２６３】
賞球数データ記憶エリアには、上記第１実施形態と同様に、各入球部に遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数データ）が記憶されている。また、上記第１実施形態と同様に、この主側ＲＯＭ６３に記憶された賞球数データは、パチンコ機１０の電源がＯＮにされた後に実行される初期設定処理において遊技履歴管理チップ３００に送信される。これにより、遊技履歴管理チップ３００は、本パチンコ機１０に設定されている賞球数データを把握することが可能となる。
【０２６４】
遊技履歴管理チップ３００は、ＣＰＵ６２ｘから各入球口への遊技球の入球情報を取得するバッファ３０２と、主側ＲＯＭ６３から取得した賞球数データを記憶する賞球数データ記憶用メモリ３０６と、遊技履歴管理チップ３００の全体の制御を司るＣＰＵ３０８と、バッファ３０２に記憶された各入球口への遊技球の入球情報等を順次記憶する入球情報記憶用メモリ３０９ｂとを備えている。
【０２６５】
検査用端子６５は、検査機３２０とパチンコ機１０とを接続するための端子である。この態様７では、検査用端子６５に検査機３２０が接続されると、入球情報記憶用メモリ３０９ｂに記憶された入球情報等及び賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶された賞球数データが検査機３２０に送信される。
【０２６６】
検査機３２０は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ３２１と、各種制御プログラムや固定値データ等を記録したＲＯＭ３２４と、各種データを一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３２６と、各種情報を表示する表示部３２８と、パチンコ機１０の検査用端子６５に接続するための接続ケーブル３２９とを備えている。
【０２６７】
この態様７では、検査機３２０は、接続ケーブル３２９が検査用端子６５に接続されたことを検出すると、入球情報等及び賞球数データの送信を要求する送信要求コマンドを遊技履歴管理チップ３００に送信する。遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、検査

機３２０から送信要求コマンドを受信すると、検査用端子６５を介して入球情報記憶用メモリ３０９ｂに記憶された入球情報等と、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶された賞球数データとを検査機３２０に送信する。そして、検査機３２０は、受信した入球情報等と賞球数データとに基づいて遊技履歴情報を算出し、算出した遊技履歴情報を表示部３２８に表示させる。

【０２６８】

図２２は、第１実施形態の態様７の遊技履歴管理チップ３００及び検査機３２０における処理の概要を模式的に示す説明図である。

【０２６９】

バッファ３０２における処理の内容は、上述した第１実施形態と同じであるため、説明を省略する。

【０２７０】

入球情報記憶用メモリ３０９ｂは、バッファ３０２に記憶された入球情報及び遊技球が入球した際の遊技状態に関する情報を順次記憶するメモリであり、本実施形態では、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリによって構成されている。さらに、本実施形態では、入球情報及び遊技状態に関する情報が記憶される際に、遊技球が各入球口に入球した日時情報が付加されて記憶される。また、入球情報記憶用メモリ３０９ｂには、入球情報等が書き込まれた順番に関する情報も記憶されており、ＣＰＵ３０８は、入球情報等を書き込むための空きエリアがない場合には、入球情報等を、書き込まれた順番が最も古い入球情報等が記憶されているエリアに記憶させる。すなわち、入球情報記憶用メモリ３０９ｂは、最も古い入球情報等から順番に上書きされるように構成（ファーストイン・ファーストアウト方式）されており、常に直近の入球情報等が記憶されている状態となる。

【０２７１】

賞球数データ記憶用メモリ３０６は、パチンコ機１０に設定されている賞球数データを記憶するためのメモリである。この態様７では、パチンコ機１０の電源が投入されると、主側ＲＯＭ６３に記憶されている賞球数データが遊技履歴管理チップ３００に送信され、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶される。したがって、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶される賞球数データの内容は、主側ＲＯＭ６３に記憶されている賞球数データの内容と同一となる。さらに、この態様７では、検査用端子６５に検査機３２０が接続されると、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶される賞球数データが当該検査機３２０に送信される。

【０２７２】

検査機３２０は、上述したように、接続ケーブル３２９が検査用端子６５に接続されたことを検出すると、入球情報等及び賞球数データの送信を要求する送信要求コマンドを遊技履歴管理チップ３００に送信する。遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、検査機３２０から送信要求コマンドを受信すると、検査用端子６５を介して入球情報記憶用メモリ３０９ｂに記憶された入球情報、遊技状態に関する情報及び日時情報と、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶された賞球数データとを検査機３２０に送信する。そして、検査機３２０は、受信したこれらの情報に基づいて遊技履歴情報を算出し、算出した遊技履歴情報を表示部３２８に表示させる。

【０２７３】

具体的には、この態様７の検査機３２０は、５００個の遊技球が発射された短期間における各入球口への入球個数に基づいた遊技履歴情報（短期遊技履歴情報群）を算出することだけでなく、例えば、６０００００個（約１０日分）の遊技球が発射された長期間における各入球口への入球個数に基づいた遊技履歴情報（長期遊技履歴情報群）を算出することが可能である。すなわち、任意の期間における遊技履歴情報を算出することが可能である。

【０２７４】

さらに、この態様７では、入球情報等に日時情報（年月日情報及び時刻情報）が付加さ

れているので、検査機３２０は、受信した入球情報等に付加されている日時情報の範囲内において、遊技履歴情報の算出対象となる日時の範囲を指定して遊技履歴情報を算出することも可能である。したがって、パチンコ機１０の検査者は、日時の範囲を指定した遊技履歴情報に基づいて詳細な検査をすることができる。

【０２７５】

なお、この態様７において、以下の構成を採用してもよい。

【０２７６】

検査機３２０は、受信した入球情報等を表示部３２８に表示可能な構成としてもよい。このような構成によれば、パチンコ機１０の検査者は、各入球検知センサーによって遊技球が検知された日時についても把握することが可能となる。

【０２７７】

また、遊技履歴管理チップ３００が賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶されている賞球数データを検査機３２０に送信する構成に代えて、主側ＣＰＵ６２ｘが主側ＲＯＭ６３に記憶されている賞球数データを検査機３２０に対して送信する構成としてもよい。このような構成によれば、賞球数データ記憶用メモリ３０６を省略することができ、遊技履歴管理チップ３００の製造コストを低減することができる。

【０２７８】

また、態様７では、遊技履歴情報を算出するための演算を検査機３２０のＣＰＵ３２１が実行する構成としたが、当該演算の一部又は全部を遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８が実行し、当該演算の結果である遊技履歴情報を検査機３２０に送信する構成としてもよい。

【０２７９】

＜態様８＞

上記第１実施形態及び上記の他の態様では、主側ＲＯＭ６３に演算実行条件又は記憶実行条件が記憶されており、遊技履歴管理チップ３００がこれらの条件を主側ＲＯＭ６３から取得する構成としたが、遊技履歴管理チップ３００がこれらの条件を不揮発性のメモリに当初から記憶している構成としてもよい。この構成によれば、不適切な演算実行条件又は記憶実行条件が主側ＲＯＭ６３に記憶されてしまっており、遊技履歴情報又は入球個数情報を適切に記憶できないといった事態の発生を抑制することができる。例えば、演算実行条件又は記憶実行条件として極端に短い期間（例えば、排出通路通過個数$N_{OUT}=5$）が記憶されてしまっており、演算結果記憶用メモリ３０９又は入球個数記憶用メモリ３０９ａには極端に短い期間分（例えば、１時間分程度）の遊技履歴情報又は入球個数情報しか記憶されないといった事態の発生を抑制することができる。

【０２８０】

＜態様９＞

上記第１実施形態及び上記の他の態様では、各入球口への遊技球の入球個数を記憶する機能や、役物比率等の遊技履歴情報を算出する機能、算出した遊技履歴情報を記憶する機能を遊技履歴管理チップ３００が備える構成としたが、主側ＣＰＵ６２ｘ（遊技履歴管理チップ３００を除いた主側ＭＰＵ６２）がこれらの機能の一部を備える構成としてもよい。また、遊技履歴管理チップ３００を設けず、主側ＣＰＵ６２ｘ（遊技履歴管理チップ３００を除いた主側ＭＰＵ６２）がこれらの機能の全部を備える構成としてもよい。このような構成によれば、別途に遊技履歴管理チップ３００を設ける必要がないため、製造コストの低減を図ることができる。ただし、遊技履歴管理チップ３００を設ける構成によれば、主側ＣＰＵ６２ｘの処理負荷を低減することができる。

【０２８１】

＜態様１０＞

上記第１実施形態及び上記の他の態様において、遊技履歴管理チップ３００以外の機能部（例えば、検査機３２０や主側ＣＰＵ６２ｘ）が備える機能の一部又は全部を遊技履歴管理チップ３００が備える構成としてもよく、遊技履歴管理チップ３００が備える機能の一部又は全部を遊技履歴管理チップ３００以外の機能部が備える構成としてもよい。例え

ば、検査機３２０が備える機能の一部を遊技履歴管理チップ３００が備える構成とすれば、検査機３２０の処理負荷や製造コストをさらに低減することができ、遊技履歴管理チップ３００が備える機能の一部を検査機３２０が備える構成とすれば、遊技履歴管理チップ３００の処理負荷や製造コストをさらに低減することができる。

【０２８２】

＜態様１１＞

上記第１実施形態では、遊技履歴管理チップ３００が役物比率等の遊技履歴情報を算出する構成としたが、遊技履歴管理チップ３００を設けず、主側ＣＰＵ６２ｘが遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。以下、態様１１の詳細について、上記第１実施形態との相違点を中心に説明する。

【０２８３】

図２３は、第１実施形態の態様１１におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。この態様１１では、遊技履歴管理チップ３００が設けられていない点と、主側ＲＡＭ６４に入球個数記憶エリアと演算結果記憶エリアが設けられている点が、上記第１実施形態（図５）と異なっている。

【０２８４】

主側ＣＰＵ６２ｘは、入出力ポート６２ａから受信した遊技球の入球情報に基づいて、主側ＲＡＭ６４の入球個数記憶エリアに記憶されている各入球口への遊技球の入球個数を更新する。そして、主側ＲＯＭ６３の演算実行条件記憶エリアに記憶されている演算実行条件が成立した場合には、主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データと、主側ＲＡＭ６４の入球個数記憶エリアに記憶されている各入球部における遊技球の入球個数とに基づいて演算を実行して遊技履歴情報を算出し、当該遊技履歴情報を主側ＲＡＭ６４の演算結果記憶エリアに記憶させる。以下、具体的に説明する。

【０２８５】

図２４は、第１実施形態の態様１１の主側ＭＰＵ６２における処理の概要を模式的に示す説明図である。主側ＣＰＵ６２ｘは、主側ＲＯＭ６３の演算実行条件記憶エリアに記憶されている演算実行条件が成立したか否かを判定するとともに、演算実行条件が成立したと判定した場合には、主側ＣＰＵ６２ｘのキャッシュに記憶された各入球口への遊技球の入球個数に関する情報を、主側ＲＡＭ６４の入球個数記憶エリアに記憶させる。この態様１１では、主側ＣＰＵ６２ｘは、主側ＣＰＵ６２ｘのキャッシュに記憶された排出通路通過個数N_{OUT}の値が５００個に達する毎に、各入球口への遊技球の入球個数に関する情報を、主側ＲＡＭ６４の入球個数記憶エリアに記憶させる。なお、上述したように、５００個の遊技球が遊技盤３０に発射される間にカウントされた各入球口への遊技球の入球個数に関する情報を「短期入球個数情報群」とも呼ぶ。

【０２８６】

主側ＲＡＭ６４の入球個数記憶エリアは、入球個数に関する情報（短期入球個数情報群）を順次記憶するエリアである。主側ＲＡＭ６４の入球個数記憶エリアには、短期入球個数情報群が書き込まれた順番に関する情報も記憶されており、主側ＣＰＵ６２ｘは、短期入球個数情報群を書き込むための空きエリアがない場合には、新たに書き込み対象となった短期入球個数情報群を、書き込まれた順番が最も古い短期入球個数情報群が記憶されているエリアに記憶させる。すなわち、主側ＲＡＭ６４の入球個数記憶エリアは、最も古い短期入球個数情報群から順番に上書きされるように構成（ファーストイン・ファーストアウト方式）されており、常に直近の短期入球個数情報群が記憶されている状態となる。

【０２８７】

この態様１１では、主側ＲＡＭ６４の入球個数記憶エリアは、５００個の遊技球が遊技盤３０に発射される間にカウントされた各入球口への遊技球の入球個数に関する情報である短期入球個数情報群を、１２００個分記憶することが可能な容量を有している。例えば、１日に遊技球が連続して１０時間発射される場合には、１日に６００００個の遊技球が発射されることになるので、１日に１２０個の短期入球個数情報群が主側ＲＡＭ６４の入球個数記憶エリアに記憶されることになる。したがって、主側ＲＡＭ６４の入球個数記憶

エリアは、直近の１０日間分の短期入球個数情報群を記憶することが可能となる。
【０２８８】
そして、主側ＣＰＵ６２ｘは、演算実行条件が成立する毎に、新たに記憶された１つの短期入球個数情報群に対して１つの短期遊技履歴情報群を新たに算出する。さらに、主側ＣＰＵ６２ｘは、演算実行条件が成立する毎に、新たに記憶された短期入球個数情報群を含む複数の短期入球個数情報群のそれぞれに記憶された各入球口への遊技球の入球個数を加算し、当該加算した入球個数を用いて長期間における遊技履歴情報（長期遊技履歴情報群）を算出する。すなわち、この態様１１の主側ＣＰＵ６２ｘは、５００個の遊技球が発射された短期間における各入球口への入球個数に基づいた短期遊技履歴情報群だけでなく、例えば、６０００００個（約１０日分）の遊技球が発射された長期間における各入球口への入球個数に基づいた長期遊技履歴情報群を算出することが可能である。そして、算出したこれらの遊技履歴情報を主側ＲＡＭ６４の演算結果記憶エリアに記憶させる。
【０２８９】
主側ＲＡＭ６４の演算結果記憶エリアは、短期遊技履歴情報群を順次記憶するエリアと、長期遊技履歴情報群を記憶するエリアとによって構成されている。短期遊技履歴情報群を順次記憶するエリアには、短期遊技履歴情報群が書き込まれた順番に関する情報も記憶されており、主側ＣＰＵ６２ｘは、短期遊技履歴情報群を書き込むための空きエリアがない場合には、新たに算出された短期遊技履歴情報群を、書き込まれた順番が最も古い短期遊技履歴情報群が記憶されているエリアに記憶させる。すなわち、主側ＲＡＭ６４の短期遊技履歴情報群を順次記憶するエリアは、最も古い短期遊技履歴情報群から順番に上書きされるように構成（ファーストイン・ファーストアウト方式）されており、常に直近の短期遊技履歴情報群が記憶されている状態となる。長期遊技履歴情報群を記憶するエリアには、演算実行条件が成立する毎に新たに算出された長期遊技履歴情報群が上書きされる。すなわち、長期遊技履歴情報群を記憶するエリアには、最新の短期入球個数情報群を含む複数の短期入球個数情報群に基づいて算出された最新の長期遊技履歴情報群が記憶されることになる。
【０２９０】
検査機３２０は、接続ケーブル３２９が検査用端子６５に接続されたことを検出すると、送信要求コマンドを主側ＣＰＵ６２ｘに送信する。主側ＣＰＵ６２ｘは、検査機３２０から送信要求コマンドを受信すると、主側ＲＡＭ６４に記憶された遊技履歴情報を検査機３２０に送信する。そして、検査機３２０は、受信した遊技履歴情報を表示部３２８に表示させる。
【０２９１】
また、この態様１１では、遊技履歴情報を図柄表示装置４１に表示させるための所定の操作が実行されると、主側ＲＡＭ６４に記憶された遊技履歴情報が入出力ポート６２ｘを介して音声発光制御装置９０に出力され、図柄表示装置４１に表示される。
【０２９２】
また、この態様１１では、パチンコ機１０への電源の供給が絶たれても、コンデンサ８７から供給されるバックアップ電源によって、主側ＲＡＭ６４に記憶された短期入球個数情報群及び遊技履歴情報が数日間保持されるように構成されている。
【０２９３】
このような構成によれば、単一の処理部である主側ＣＰＵ６２ｘが、大当たり抽選処理等の遊技を進行するための処理と、遊技履歴情報を算出、記憶する処理とを実行するので、遊技履歴情報を算出、記憶するための専用の遊技履歴管理チップ３００を設ける必要がなく、パチンコ機１０の製造コストを低減させることができる。
【０２９４】
さらに、５００個の遊技球が遊技盤３０に発射される間にカウントされた各入球口への遊技球の入球個数に関する情報である短期入球個数情報群を主側ＲＡＭ６４に記憶するように構成されているので、遊技球の入球情報をそのままの形式で記憶する構成（例えば、図２２の入球情報記憶用メモリ３０９ｂに記憶されている入球情報の形式で記憶する構成

）と比較して、主側ＲＡＭ６４に必要なメモリ容量を大幅に低減しつつ、直近の短期遊技履歴情報群及び長期遊技履歴情報群を算出することが可能となる。

【０２９５】

なお、主側ＣＰＵ６２ｘは、遊技履歴情報として短期遊技履歴情報群及び長期遊技履歴情報群の両方を算出する構成に限らず、これらの一方のみを算出する構成としてもよい。

【０２９６】

＜態様１２＞

図２５は、第１実施形態の態様１２におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。上述した態様１１（図２３）との違いは、主側ＭＰＵ６２に、書き換え可能であるとともに電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリであるフラッシュメモリ６４ｘが設けられている点である。このフラッシュメモリ６４ｘには、上述した態様１１における短期入球個数情報群を記憶するための入球個数記憶エリアと、上述した態様１１における短期遊技履歴情報群及び長期遊技履歴情報群を記憶するための演算結果記憶エリアとが設けられている。

【０２９７】

この態様１２の主側ＣＰＵ６２ｘは、演算実行条件が成立する毎に、短期入球個数情報群及び算出した遊技履歴情報をフラッシュメモリ６４ｘに記憶するように構成されている。

【０２９８】

このような構成によれば、遊技履歴管理チップ３００を備える構成と比較して、パチンコ機１０の製造コストを低減することができる。さらに、パチンコ機１０への電源の供給が長期間にわたって絶たれても、短期入球個数情報群及び遊技履歴情報が保持されるので、当該パチンコ機１０がいかなる状態（例えば、長期間にわたってパチンコ機１０に電源が供給されない流通状態等）に置かれても、パチンコ機１０と遊技履歴情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該パチンコ機１０の特性を管理、検査することができる。

【０２９９】

また、主側ＲＡＭ６４に短期入球個数情報群及び遊技履歴情報を記憶させるためのエリアを設けなくてもよいため、主側ＲＡＭ６４の記憶容量を抑えることができ、パチンコ機１０の製造コストを低減することができる。

【０３００】

＜態様１３＞

上記第１実施形態及び上記の他の態様において、主制御装置６０は、遊技を進行するための処理である遊技進行処理を実行可能なモードである遊技モードと、遊技履歴情報を検査機３２０に出力するモードである検査モードとを切り替えて実行可能な構成としてもよい。遊技進行処理は、入球検知センサー４４ａ～４４ｈによって遊技球が検知されたことに基づいて実行される処理であり、大当たり抽選処理や、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理、開閉扉３６ｂや電動役物３４ａの開閉処理等が含まれる。

【０３０１】

そして、検査モードでは、遊技球が入球検知センサー４４ａ～４４ｈによって検出される領域を通過した場合であっても、遊技進行処理を実行しない構成としてもよい。

【０３０２】

具体的には、例えば、検査モードに移行すると、主制御装置６０において検査モードであるか否かを判定するための検査モードフラグがＯＮになる。そして、主制御装置６０は、検査モードフラグがＯＮであるか否かを判定し、検査モードフラグがＯＮであると判定した場合には、通常の遊技進行処理を実行する処理フローには進まず、検査モード用の処理フローに進む。この結果、主制御装置６０は、入球検知センサー４４ａ～４４ｈから遊技球が検知されたことを示す信号を受信した場合であっても、当該信号を受信したことに基づく処理（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値を取得する処理や、賞球の払出処理

、音声発光制御装置９０にコマンドを送信する処理等）を実行しないように構成されている。

【０３０３】

このような構成によれば、遊技進行処理と並行して実行することが好ましくない処理や、遊技進行処理と並行して実行した場合に不具合が生じやすい処理等を検査モードにおいて実行することができる。また、このような構成によれば、検査モードにおいては遊技進行処理を実行しないので、検査モードにおいて実行する処理のプログラムを開発する際に、遊技進行処理が並行して実行された場合における対策を考慮しなくてもよいため、検査モードにおいて実行する処理のプログラムの開発効率を大幅に向上させることができる。

【０３０４】

また、遊技履歴情報は、遊技球が検知されて遊技進行処理が実行されると内容が変化する情報である。したがって、仮に、遊技進行処理と並行して遊技履歴情報を出力する処理を実行する構成を採用すると、パチンコ機１０の検査者が遊技履歴情報によって当該パチンコ機１０の特性を検査している間に遊技進行処理が実行されて当該遊技履歴情報の内容が随時変化してしまい、円滑に検査を実施することが困難になってしまう場合がある。これに対して、この態様１３の構成によれば、遊技球が所定の領域を通過した場合であっても遊技進行処理を実行しない検査モードにおいて遊技履歴情報を出力するので、遊技履歴情報を出力している間に当該遊技履歴情報の内容が変化してしまうことを抑制することができる。この結果、パチンコ機１０の検査者は円滑に検査を実施することができる。

【０３０５】

なお、検査モードにおいて遊技履歴情報を出力する態様は、遊技履歴情報を検査機３２０に出力して表示させる態様に限らず、他の様態であってもよい。例えば、遊技履歴情報を図柄表示装置４１に出力して表示させる構成としてもよい。

【０３０６】

また、検査モードにおいて出力する情報は、遊技履歴情報に限らず、他の情報であってもよい。例えば、遊技球の入球情報や入球個数情報等のように、入球検知センサー４４ａ～４４ｈによって遊技球が検知されたことに基づく他の情報であってもよい。

【０３０７】

＜態様１４＞

上記第１実施形態及び上記の他の態様のうち、主制御装置６０が遊技モードと検査モードとを切り替えて実行可能な構成において、遊技モードの遊技進行処理の実行中に、遊技モードから検査モードに移行させるための所定の操作（以下では「モード切替操作」とも呼ぶ）が検査者によって実行された場合には、実行中の遊技進行処理が予め定められた処理段階まで完了したタイミングで、遊技モードから検査モードに移行する構成としてもよい。

【０３０８】

具体的には、例えば、遊技モードの遊技進行処理の実行中に、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するというモード切替操作が実行された場合には、実行中の各遊技進行処理（大当たり抽選処理や、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理、開閉扉３６ｂや電動役物３４ａの開閉処理等）毎に予め定められた処理段階まで処理を完了させる。そして、予め定められた処理段階まで遊技進行処理が完了すると、当該処理段階の後の処理は実行されずに待機状態となる。そして、実行中の各遊技進行処理の全てが予め定められた処理段階まで処理が完了したタイミングで、遊技モードから検査モードに移行する。

【０３０９】

このような構成によれば、実行中の遊技進行処理が予め定められた処理段階まで処理が完了したか否かに関わらずにモード切替操作が実行された直後のタイミングで遊技モードから検査モードに移行する構成と比較して、検査モードに移行する際の処理上の不具合の発生を抑制することができる。

【０３１０】

例えば、仮に、実行中の遊技進行処理が予め定められた処理段階まで処理が完了したか否かに関わらずにモード切替操作が実行された直後のタイミングで遊技モードから検査モードに移行する構成を採用した場合において、遊技モードにおいて遊技進行処理としてのメイン表示部４５における図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、モード切替操作が実行された場合には、メイン表示部４５における図柄の変動表示の途中で検査モードに移行することになり、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となる。これに対して、この態様１４の構成によれば、例えば、遊技モードにおいて図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、モード切替操作が実行された場合には、図柄の変動表示処理が終了して図柄が停止したという処理段階まで処理が完了したタイミングで検査モードに移行することになる。したがって、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となるといった処理上の不具合の発生を抑制することができる。

【０３１１】

なお、検査モードから遊技モードに移行（復帰）した際には、検査モードに移行する前において実行予定であった残りの処理段階の遊技進行処理を実行する構成としてもよい。このような構成によれば、期待していた遊技進行処理が不完全な状態で終了するといった不快感を遊技者に与えてしまうことを抑制することができる。

【０３１２】

また、遊技モードにおける遊技進行処理の実行中に、モード切替操作が実行された場合には、実行中の各遊技進行処理の全ての処理が完了したタイミングで、遊技モードから検査モードに移行する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技進行処理を再開させる場合における処理上の不具合の発生を抑制することができる。

【０３１３】

また、遊技モードにおける遊技進行処理の実行中に、モード切替操作が実行された場合には、遊技実行処理を中断させるとともに、中断させた遊技進行処理の再開を可能とする情報を主側ＲＡＭ６４に記憶し、当該記憶が完了したタイミングで、遊技モードから検査モードに移行する構成としてもよい。このような構成によれば、パチンコ機１０は、遊技モードから検査モードに速やかに移行するので、短期間で多くのパチンコ機１０を検査することが可能となる。

【０３１４】

また、遊技モードから検査モードに移行させるためのモード切替操作は、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作に限らず、他の態様であってもよい。例えば、モード切替ボタンを押下するという単独の操作であってもよい。また、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合に、モード切替操作が実行された場合と同様の処理を実行する構成としてもよい。

【０３１５】

＜態様１５＞

上記第１実施形態及び上記の他の態様のうち、主制御装置６０が遊技モードと検査モードとを切り替えて実行可能な構成において、検査モード中に、当該検査モードに移行した時点から１０分が経過したという自動復帰条件が成立した場合には、検査モードから遊技モードに移行させるための所定の操作（例えば、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作）が実行されていない場合であっても、検査モードから遊技モードに移行する構成としてもよい。

【０３１６】

このような構成によれば、検査モードに移行した時点から１０分が経過した場合には、検査モードから遊技モードに移行させるための所定の操作が実行されていない場合であっても、検査モードから遊技モードに移行するように構成されているので、所定の操作の実行がされずに遊技モードに復帰しないことを確実に抑制することができる。例えば、パチンコ機１０の検査者が検査モードにおいて出力される遊技履歴情報によって当該パチンコ機１０の特性を検査した後、所定の操作の実行を失念してしまった場合であっても、検査モードに移行した時点から１０分が経過すれば遊技モードに復帰するので、パチンコ機１

０が遊技進行処理を実行可能な遊技モードに復帰せずに遊技者が当該パチンコ機１０で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。

【０３１７】

なお、自動復帰条件は、検査モードに移行した時点から１０分が経過したという条件に限らず、他の態様であってもよい。例えば、検査モードに移行した時点から５分が経過したという条件であってもよく、検査用端子６５から検査機３２０が取り外された時点から１０分が経過したという条件であってもよい。

【０３１８】

また、検査モードから遊技モードに移行させるための所定の操作は、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作に限らず、他の態様であってもよい。例えば、モード切替ボタンを押下するという単独の操作であってもよい。

【０３１９】

＜態様１６＞

上記第１実施形態及び上記の他の態様において、主側ＲＡＭ６４を初期化するためのＲＡＭクリアボタンを主制御装置６０に設け、ＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作（以下では「消去用操作」とも呼ぶ）が実行された場合に、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報を消去する（初期化する）構成としてもよい。

【０３２０】

さらに、主制御装置６０が遊技モードと検査モードとを切り替えて実行可能な構成としてもよい。そして、検査モードに移行後であって遊技モードに移行する前の状態、例えば、検査モード中の状態や、検査モードに移行後にそのまま電源がＯＦＦになった状態では、ＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという消去用操作が実行された場合であっても、主側ＲＡＭ６４に記憶された情報を消去しない構成としてもよい。

【０３２１】

このような構成によれば、検査モードに移行後であって遊技モードに移行する前の状態では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報を消去するための消去用操作が実行された場合であっても、主側ＲＡＭ６４に記憶された情報を消去しないので、検査モードに移行後であって遊技モードに移行する前の状態において、遊技モードに移行させようとして誤って消去用操作が実行されてしまった場合であっても、当該情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができる。

【０３２２】

例えば、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報を消去するための消去用操作が、ＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下する操作であり、遊技モードと検査モードとの間でモードを移行させるための操作が、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下する操作である構成においては、検査モードから遊技モードに移行させようとしてモード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するつもりが、誤ってＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまう虞がある。しかしながら、この態様１６の構成によれば、検査モードに移行後であって遊技モードに移行する前の状態では、誤ってＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという消去用操作が実行されてしまった場合であっても、当該情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができる。

【０３２３】

より具体的には、例えば、遊技モードから検査モードに移行する際に、遊技モードにおいて実行していた遊技進行処理を一時的に停止させるとともに、当該停止させた遊技進行処理を検査モードへの復帰後に再開させるための情報を主側ＲＡＭ６４に記憶させる構成を採用した場合において、検査モードから遊技モードに復帰させようとしてモード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するつもりが、誤ってＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまった場合には、遊技進行処理を再開するための情報が消去されてしまい、検査モードへの復帰後に遊技進行処理を再開させることができなくなり、遊技者に不利益を与えてしまう虞がある。これに対して、この態様１６の構成によれば

、検査モードに移行後であって遊技モードに移行する前の状態において、遊技モードに移行させようとして誤ってＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまった場合であっても、主側ＲＡＭ６４に記憶された情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができるので、遊技者に不利益を与えてしまうことを抑制することができる。

【０３２４】

なお、主側ＲＡＭ６４に遊技履歴情報を記憶する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技履歴情報を記憶するための専用のメモリを別途設けなくてもよいため、パチンコ機１０の製造コストを低減することができる。

【０３２５】

また、消去用操作が実行された場合には、パチンコ機１０の状態（電源のオン、オフの状態や、遊技モードか検査モードかといった状態）に関わらず、主側ＲＡＭ６４に記憶された遊技履歴情報は消去されず、主側ＲＡＭ６４に記憶された遊技履歴情報以外の情報（遊技進行処理を再開するために記憶されている情報等）のみが消去される（初期化される）構成としてもよい。このような構成によれば、所定の規定範囲から逸脱した遊技履歴情報が意図的に消去されてしまうことを抑制することができる。

【０３２６】

なお、消去用操作は、ＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作に限らず、他の態様であってもよい。例えば、ＲＡＭクリアボタンを押下するという単独の操作であってもよい。

【０３２７】

＜態様１７＞

上記第１実施形態及び上記の他の態様のうち、主制御装置６０が遊技モードと検査モードとを切り替えて実行可能な構成において、主制御装置６０が遊技モードから検査モードに移行する際には、検査モードに移行して遊技進行処理が一時的に停止することを示すコマンドである遊技停止コマンドを音声発光制御装置９０に対して送信するとともに、実行中であった遊技進行処理を検査モードにおいて一時的に停止させる構成としてもよい。具体的には、例えば、メイン表示部４５における図柄の変動表示を実行中に検査モードに移行した場合には、メイン表示部４５における表示を消灯させ、メイン表示部４５における図柄の変動時間のカウントを停止する。また、主制御装置６０が検査モードから遊技モードに移行する際には、遊技モードに移行して遊技進行処理が再開することを示すコマンドである遊技再開コマンドを音声発光制御装置９０に対して送信する構成としてもよい。

【０３２８】

そして、音声発光制御装置９０は、遊技停止コマンドを受信した場合には、実行中の演出を一時的に停止させ、その後、遊技再開コマンドを受信した場合には、一時的に停止させていた演出を再開させる構成とする。このような構成によれば、主制御装置６０が遊技モードと検査モードとの間で移行する場合であっても、主制御装置６０が実行する遊技進行処理（例えば、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理）と、音声発光制御装置９０が制御する演出（例えば、図柄表示装置４１における図柄の変動表示処理）とを同期させることが可能となり、遊技モードへの移行後に遊技者が違和感を感じてしまうことを抑制することができる。

【０３２９】

なお、音声発光制御装置９０は、遊技停止コマンドを受信した場合であっても、実行中の演出を停止させない構成としてもよい。具体的には、例えば、図柄表示装置４１における図柄の変動表示中に遊技停止コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の制御を継続したまま、図柄の変動表示のレイヤーの上に別の画像（例えば、黒色の画像）のレイヤーを表示させる構成とする。ただし、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の制御は継続しているため、黒色の画像のレイヤーの下では、図柄の変動表示が継続している。そして、図柄表示装置４１における図柄の変動時間が経過した場合には、黒色の画像のレイヤーの下で図柄の変動表示は終了するが、図柄は停止せずに小さく揺れている態様となる。

【０３３０】
そして、遊技再開コマンドを主制御装置６０から受信した場合には、図柄の変動表示のレイヤーよりも上に表示されていた黒色の画像のレイヤーを取り除き、再び、図柄のレイヤーを表示させる。このとき、主制御装置６０は、検査モードから遊技モードに移行（復帰）し、停止していた遊技進行処理（メイン表示部４５における図柄の変動表示）を再開する。
【０３３１】
そして、主制御装置６０は、変動時間のカウントを停止していたメイン表示部４５における図柄の変動表示を再開し、残りの変動時間が経過した場合、すなわち、メイン表示部４５における図柄の変動を停止させるタイミングになった場合には、音声発光制御装置９０に対して図柄停止コマンドを送信する。当該図柄停止コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、表示制御装置１００に対して図柄停止コマンドを送信し、表示制御装置１００は、図柄表示装置４１において小さく揺れた態様で表示されていた図柄を完全に停止させる。
【０３３２】
このような構成によれば、主制御装置６０が検査モード中には、メイン表示部４５における表示は消灯し、図柄表示装置４１における表示は黒色の画像となる。そして、主制御装置６０が検査モードから遊技モードに移行すると、変動時間のカウントを停止していたメイン表示部４５における図柄の変動表示が再開され、図柄表示装置４１における図柄は変動表示している態様又は小さく揺れている表示態様となる。そして、メイン表示部４５における図柄が停止するタイミングで図柄表示装置４１における図柄も停止することになる。すなわち、メイン表示部４５における図柄の変動表示と図柄表示装置４１における図柄の変動表示とを同期させることが可能となる。また、遊技停止コマンドを受信した場合であっても実行中の演出の制御を停止させないので、実行中の演出の制御を一時的に停止させることによる不具合の発生を抑制することができる。不具合としては、例えば、一時的に演出の制御を停止させた状態から演出の制御を再開すると、複数の演出を実行していた場合において当該複数の演出のタイミングにずれが生じたり、図柄表示装置４１に表示される動画とスピーカー４６から出力される音声とにずれが生じたりすること等が挙げられる。
【０３３３】
なお、メイン表示部４５における図柄の変動を停止させるタイミングになった場合であっても主制御装置６０が音声発光制御装置９０に対して図柄停止コマンドを送信しない構成を採用した場合には、図柄表示装置４１における図柄の変動表示は、小さく揺れている態様が継続することになり、その後に主制御装置６０から送信される変動コマンドや、保留情報が記憶されていない場合に送信される待機コマンドを受信することによって図柄表示装置４１における図柄が停止することになる。
【０３３４】
＜態様１８＞
上記第１実施形態及び上記の他の態様において、所定時刻になったことを契機として当該パチンコ機１０に記憶されている遊技履歴情報を図柄表示装置４１に表示する構成としてもよい。具体的には、例えば、午後１１時１０分になったことを契機として遊技モードから検査モードに移行するとともに、当該パチンコ機１０の遊技履歴情報を図柄表示装置４１に表示する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技ホールの閉店後である午後１１時１０分頃に、各パチンコ機１０の遊技履歴情報が図柄表示装置４１に表示された状態となるので、パチンコ機１０の検査者は、各パチンコ機１０を遊技モードから検査モードに移行させる手間をかけることなく、遊技ホールの閉店後に、速やかに多くのパチンコ機１０の遊技履歴情報を検査、確認することが可能となる。
【０３３５】
また、ホールコンピュータから所定の信号を受信したことを契機として当該パチンコ機１０に記憶されている遊技履歴情報を図柄表示装置４１に表示する構成としてもよい。こ

のような構成によれば、例えば、遊技ホールに設置された全てのパチンコ機１０を一斉に検査モードに移行させるとともに、各パチンコ機１０の遊技履歴情報をそれぞれの図柄表示装置４１に表示させることができるので、パチンコ機１０の検査者は、各パチンコ機１０を遊技モードから検査モードに移行させる手間をかけることなく、速やかに多くのパチンコ機１０の遊技履歴情報を検査、確認することが可能となる。

【０３３６】

＜態様１９＞

上記第１実施形態及び上記の他の態様において、遊技履歴情報を常に図柄表示装置４１に表示する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者や検査者は常に遊技履歴情報を確認することができるので、遊技履歴情報が所定の範囲から逸脱している等の異変が生じた場合に、早急に当該異変に気付くことが可能となる。この結果、遊技の健全性を早急に確保することが可能となる。

【０３３７】

＜態様２０＞

上記第１実施形態及び上記の他の態様において、７つの発光ダイオードによって構成された７セグメント表示器をパチンコ機１０の背面に設け、当該７セグメント表示器に当該パチンコ機１０に記憶されている遊技履歴情報に関連した情報を表示する構成としてもよい。例えば、主制御装置６０が上述した遊技モードから検査モードに移行した際に、当該パチンコ機１０に記憶されている役物比率や払出比率（通常モード時）等が所定の範囲内であるか否かを７セグメント表示器に表示させる構成としてもよい。

【０３３８】

より具体的には、例えば、主制御装置６０が遊技モードから検査モードに移行すると、役物比率に関する表示を行なうことを示す「１」が７セグメント表示器に表示された後、当該役物比率が所定の範囲内である場合（具体的には、役物比率が０．７００以下の場合）には、ＯＫを意味する「Ｏ」が７セグメント表示器に表示され、一方、当該役物比率が所定の範囲内ではない場合には、エラーを示す「Ｅ」が７セグメント表示器に表示される構成としてもよい。役物比率に関する表示を行なった後、連続役物比率に関する表示を行なうことを示す「２」が７セグメント表示器に表示され、当該連続役物比率が所定の範囲内である場合（具体的には、連続役物比率が０．６００以下の場合）には、ＯＫを意味する「Ｏ」が７セグメント表示器に表示され、一方、当該連続役物比率が所定の範囲内ではない場合には、エラーを示す「Ｅ」が７セグメント表示器に表示される構成としてもよい。連続役物比率に関する表示を行なった後、払出比率（通常モード時）に関する表示を行なうことを示す「２」が７セグメント表示器に表示され、当該払出比率（通常モード時）が所定の範囲内である場合（具体的には、払出比率（通常モード時）が０．６０から０．７０の範囲内である場合）には、ＯＫを意味する「Ｏ」が７セグメント表示器に表示され、一方、当該払出比率（通常モード時）が所定の範囲内ではない場合には、エラーを示す「Ｅ」が７セグメント表示器に表示される構成としてもよい。

【０３３９】

このような構成によれば、役物比率等の遊技履歴情報を簡易的に速やかに検査することが可能となる。また、７セグメント表示器は消費電力が少ないため、パチンコ機１０の電源がオフの状態であっても、パチンコ機１０の内部に設けられたコンデンサやバッテリー等による少ない電力のみで遊技履歴情報を検査することが可能となる。

【０３４０】

また、パチンコ機１０に記憶されている遊技履歴情報に関連した情報を７セグメント表示器に常に表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技モードから検査モードに切り替えることなく、役物比率等の遊技履歴情報を簡易的に速やかに検査することが可能となる。また、検査モードを有さないパチンコ機１０においても、役物比率等の遊技履歴情報を簡易的に速やかに検査することが可能となる。さらに、当該７セグメント表示器がパチンコ機１０の背面に設けられている構成とすれば、当該７セグメント表示器が遊技者の視界に入らないので、遊技者が当該７セグメント表示器の表示が気になってし

まい、遊技に集中できなくなってしまうことを抑制することができる。一方、パチンコ機１０の検査者が当該パチンコ機１０の遊技履歴情報を検査する場合には、ヒンジ１５によって支持されているパチンコ機本体１２を手前に回動させ、パチンコ機本体１２の背面に設けられた７セグメント表示器の表示を確認すればよいため、役物比率等の遊技履歴情報を簡易的に速やかに検査することが可能となる。なお、７セグメント表示器の代わりに、７つ以外の個数の発光ダイオードによって構成されたセグメント表示器など、遊技履歴情報を認識可能な態様で表示可能な他の表示器を採用してもよい。

【０３４１】

＜態様２１＞

上記第１実施形態及び上記の他の態様において、音声発光制御装置９０が遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。具体的には、例えば、主制御装置６０の主側ＣＰＵ６２ｘが初期設定処理において主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データを含む信号を音声発光制御装置９０に送信する構成とし、音声発光制御装置９０は、取得した賞球数データと、主制御装置６０から送信される遊技球の入球情報とに基づいて遊技履歴情報を算出し、当該算出した遊技履歴情報を図柄表示装置４１に表示させる構成としてもよい。

【０３４２】

このような構成によれば、音声発光制御装置９０が主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリアにアクセスすることができない構成や、音声発光制御装置９０が主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データの記憶位置（メモリアドレス）を把握することができない構成であっても、音声発光制御装置９０が主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データを取得することが可能となり、遊技履歴情報を算出することが可能となる。また、主制御装置６０の代わりに音声発光制御装置９０が遊技履歴情報を算出するので、主制御装置６０の処理負荷を大幅に低減させることができる。

【０３４３】

＜態様２２＞

上記第１実施形態及び上記の他の態様は、遊技モードから検査モードに移行可能なパチンコ機１０に限らず、遊技モードから他のモードに移行可能な遊技機に対しても適用することができる。例えば、高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグの状態、記憶されている保留情報の内容等、遊技に関する処理の状態を表示可能な遊技状態表示モードを備える遊技機に対しても適用することができる。

【０３４４】

＜態様２３＞

図２６は、第１実施形態の態様２３におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。この態様２３では、遊技履歴管理チップ３００は設けられておらず、上述した遊技履歴情報を主側ＣＰＵ６２ｘが算出するように構成されている。また、主側ＲＡＭ６４は、２つのエリア（第１エリア及び第２エリア）に区分されており、主側ＲＡＭ６４の第１エリアは、遊技の進行に関する処理を実行するためのプログラム等を展開する領域として用いられ、主側ＲＡＭ６４の第２エリアは、遊技履歴情報を算出・表示するための処理（以下、遊技履歴用処理ともいう。）を実行するためのプログラム等を展開する領域として用いられる。そして、主側ＣＰＵ６２ｘは、遊技の進行に関する処理（遊技履歴用処理以外の処理）の実行時には、情報の書き込みを主側ＲＡＭ６４の第１エリアに対してのみ実行し、遊技履歴用処理の実行時には、情報の書き込みを主側ＲＡＭ６４の第２エリアに対してのみ実行する。

【０３４５】

また、主側ＲＡＭ６４の第１エリアは、後述する８ビットの入球検知情報記憶エリア、スタック領域等としても用いられる。また、主側ＲＡＭ６４の第２エリアは、後述する８ビットのバッファエリア、賞球集計用バッファ、演算用バッファ、演算結果用バッファ、スタック領域等としても用いられる。これらの詳細については後述する。

【０３４６】
また、入出力ポート６２ａには、遊技履歴情報表示部４５ｚが接続されている。遊技履歴情報表示部４５ｚは、４つの７セグメント表示器によって構成されており、パチンコ機１０の背面に設けられている。後述するように、主側ＣＰＵ６２ｘによって算出された遊技履歴情報は、この遊技履歴情報表示部４５ｚに表示される。
【０３４７】
図２７は、第１実施形態の態様２３の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、本態様においても、タイマ割込み処理は、上記第１実施形態と同様に、４ｍｓｅｃ周期で起動される。上述した第１実施形態のタイマ割込み処理（図１３）との違いは、ステップＳ１０６０６に示した入球検知処理の内容が異なっている点と、遊技履歴情報を算出・表示するための遊技履歴用処理が本タイマ割込み処理の最後の処理（ステップＳ１０６１６）として追加されている点と、遊技履歴管理チップに入球検知情報を出力する処理である入球検知情報出力処理（図１３におけるステップＳ１０２０７の処理）が省略されている点であり、その他の処理については、上述した第１実施形態のタイマ割込み処理（図１３）において説明した処理と同じである。以下では、図２７に示したステップＳ１０６０６の入球検知処理と、ステップＳ１０６１６に示した遊技履歴用処理について説明する。
【０３４８】
図２８は、第１実施形態の態様２３の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する入球検知処理を示すフローチャートである。この態様２３の入球検知処理では、前回（１回前）のタイマ割込み処理において入力ポート６２ｂのビットに情報が無し（「０」）と判定され、今回のタイマ割り込み処理において入力ポート６２ｂのビットに情報が有り（「１」）と判定され、かつ、当該タイマ割込み処理においてその後再び当該ビットに情報が有り（「１」）と判定された場合に、当該ビットに対応する入球口に遊技球が入球したと判定する。以下、入球検知処理の一例について説明する。
【０３４９】
ステップＳ１０７０１では、上述した入力ポート６２ｂの上記第０～第７ビットＤ０～Ｄ７（図１４）に現状格納されている情報（以下、入球判定用情報とも呼ぶ）を読み込み、ステップＳ１０７０２として、読み込んだ入球判定用情報を８ビットのバッファである第１バッファに格納する。すなわち、第１バッファは、今回のタイマ割込み処理において入力ポート６２ｂの各ビットから読み込んだ入球判定用情報を格納するためのバッファである。なお、後述する第２バッファは、前回のタイマ割込み処理において入力ポート６２ｂの各ビットから読み込んだ入球判定用情報を格納する８ビットのバッファである。また、本態様では、第１バッファ及び第２バッファは、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに設けられている。ステップＳ１０７０２を実行した後、ステップＳ１０７０３に進む。
【０３５０】
ステップＳ１０７０３では、主側ＲＡＭ６４に設けられた入球判定カウンタに８をセットする。その後、１０７０４に進む。なお、入球判定カウンタの数値情報は、上述した第１実施形態の入球判定処理（図１６）にて用いられた入球判定カウンタ（ステップＳ１０４０１）と同様に、８個の各入球口のビットに対応している。具体的には、本態様では、入球判定カウンタの数値情報の「８」は大入賞口３６ａの第０ビットＤ０、「７」は第１始動口３３の第１ビットＤ１、「６」は第２始動口３４の第２ビットＤ２、「５」は第１入賞口３２ａの第３ビットＤ３、「４」は第２入賞口３２ｂの第４ビットＤ４、「３」は第３入賞口３２ｃの第５ビットＤ５、「２」はスルーゲート３５の第６ビットＤ６、「１」は排出通路の第７ビットＤ７に、それぞれ対応している。
【０３５１】
ステップＳ１０７０４では、第２バッファにおける入球判定カウンタの数値情報に対応したビットに入球判定用情報があるか否か、すなわち当該ビットに格納されている入球判定用情報が「１」であるか否かを判定する。ステップＳ１０７０４において、当該入球判定用情報が「１」ではないと判定した場合には（Ｓ１０７０４：ＮＯ）、ステップＳ１０

７０５に進む。一方、ステップＳ１０７０４において、当該入球判定用情報が「１」であると判定した場合には（Ｓ１０７０４：ＹＥＳ）、後述するステップＳ１０７０５からステップＳ１０７０９までの処理を実行せずに、ステップＳ１０７１０に進む。

【０３５２】

ステップＳ１０７０５では、第１バッファにおける入球判定カウンタの数値情報に対応したビットに入球判定用情報があるか否か、すなわち当該ビットに格納されている入球判定用情報が「１」であるか否かを判定する。ステップＳ１０７０５において、当該入球判定用情報が「１」であると判定した場合には（Ｓ１０７０５：ＹＥＳ）、ステップＳ１０７０６に進む。一方、ステップＳ１０７０５において、当該入球判定用情報が「１」ではないと判定した場合には（Ｓ１０７０５：ＮＯ）、後述するステップＳ１０７０６からステップＳ１０７０９までの処理を実行せずに、ステップＳ１０７１０に進む。

【０３５３】

ステップＳ１０７０６では、現状の入力ポート６２ｂにおける入球判定カウンタの数値情報に対応したビットに入球判定用情報あるか否か、すなわち当該ビットに格納されている入球判定用情報がが「１」であるか否かを判定する。ステップＳ１０７０６において、当該入球判定用情報が「１」であると判定した場合には（Ｓ１０７０６：ＹＥＳ）、ステップＳ１０７０７に進む。一方、ステップＳ１０７０６において、当該入球判定用情報が「１」ではないと判定した場合には（Ｓ１０７０６：ＮＯ）、後述するステップＳ１０７０７からステップＳ１０７０９までの処理を実行せずに、ステップＳ１０７１０に進む。

【０３５４】

ステップＳ１０７０７では、現状の入球判定カウンタの数値情報がどの種別の入球口に対応したビットを示す情報であるのかを判定し、当該ビットに対応する入球口に遊技球が入球したことを示す入球フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、現状の入球判定カウンタの数値情報が大入賞口３６ａに対応したビットを示す情報であると判定した場合には、大入賞口３６ａに遊技球が入球したことを示す大入賞口入球フラグをＯＮにする。また、例えば、現状の入球判定カウンタの数値情報が第２始動口３４に対応したビットを示す情報であると判定した場合には、第２始動口３４に遊技球が入球したことを示す第２始動口入球フラグをＯＮにする。ステップＳ１０７０７を実行した後、ステップＳ１０７０８に進む。

【０３５５】

ステップＳ１０７０８では、ステップＳ１０７０７において入球フラグがＯＮにされた、すなわち、遊技球が入球したと判定された入球口に対応した賞球カウンタの数値情報を１加算する。具体的には、例えば、大入賞口入球フラグがＯＮにされた場合には１５個賞球カウンタを１加算し、第２始動口入球フラグがＯＮにされた場合には３個賞球カウンタを１加算する。ステップＳ１０７０８を実行した後、ステップＳ１０７０９に進む。

【０３５６】

ステップＳ１０７０９では、入球判定カウンタを１減算し、その後、ステップＳ１０７１０において、入球判定カウンタが「０」であるか否かを判定する。

【０３５７】

ステップＳ１０７１０において、入球判定カウンタが「０」ではないと判定した場合には（Ｓ１０７１０：ＮＯ）、ステップＳ１０７０９において更新した入球判定カウンタの数値情報に応じたビットについて、ステップＳ１０７０４～ステップＳ１０７０８の処理を実行する。かかるステップＳ１０７０４～ステップＳ１０７０８の処理を、ステップＳ１０７０３においてセットした数値情報分実行した場合には、入球判定カウンタが「０」となり、ステップＳ１０７１０において肯定判定（Ｓ１０７１０：ＹＥＳ）をすることとなり、ステップＳ１０７１１に進む。

【０３５８】

ステップＳ１０７１１では、第１バッファに格納されている８ビットの入球判定用情報を第２バッファに格納（コピー）する。これにより、今回のタイマ割込み処理において入力ポート６２ｂから取得された入球判定用情報が次回のタイマ割込み処理における入球検

知処理において参照されることになる。ステップＳ１０７１１を実行した後、ステップＳ１０７１２に進む。

【０３５９】

ステップＳ１０７１２では、今回のタイマ割込み処理の入球検知処理において遊技球の入球が検知されたことを示す入球検知情報を、８ビットの情報を記憶可能な入球検知情報記憶エリアに記憶する。具体的には、入球検知情報記憶エリアは、上記の８個の入球口のそれぞれに対応する各ビット毎に、入球フラグがＯＮになっている場合には「１」を、入球フラグがＯＦＦになっている場合には「０」を入球検知情報として記憶する。例えば、今回のタイマ割込み処理において入球検知処理を実行した結果、大入賞口入球フラグ及び第２始動口入球フラグがＯＮであり、他の入球口に対応する入球フラグがＯＦＦである場合には、入球検知情報記憶エリアには、「０００００１０１」という８ビットの入球検知情報が記憶される。この入球検知情報記憶エリアに記憶された８ビットの入球検知情報は、後述する遊技履歴処理において参照される。ステップＳ１０７１２を実行した後、本入球検知処理を終了する。

【０３６０】

図２９は、第１実施形態の態様２３の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する遊技履歴用処理を示すフローチャートである。この遊技履歴用処理では、役物比率及び連続役物比率を算出し、これらを遊技履歴情報表示部４５ｚに表示させるための処理を実行する。具体的には、役物比率を算出し、算出した役物比率を遊技履歴情報表示部４５ｚに５秒間表示させる。その後、連続役物比率を算出し、算出した連続役物比率を遊技履歴情報表示部４５ｚに５秒間表示させる。その後、再び役物比率を算出し、算出した役物比率を遊技履歴情報表示部４５ｚに５秒間表示させる。このように、役物比率、連続役物比率を遊技履歴情報表示部４５ｚに交互に表示させる。以下、具体的な処理の一例について説明する。

【０３６１】

ステップＳ１０８０１では、主側ＣＰＵ６２ｘ内のレジスタに格納されている情報（以下、レジスタ情報ともいう）を主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域に退避させる退避処理を実行する。この態様２３では、タイマ割込み処理（図２７）において、遊技履歴用処理（図２７のステップＳ１０６１６）が実行される前には、遊技履歴用処理以外の処理である遊技の進行に関する処理（図２７のステップＳ１０６０１～１０６１５の処理）が実行されているため、当該退避処理では、遊技の進行に関するレジスタ情報が主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域に退避されることになる。具体的には、主側ＣＰＵ６２ｘにおけるスタックポインタの値（第１エリアのスタック領域の最上段を示すアドレス値）を主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域の底に退避させる（Ｐｕｓｈする）。そして、主側ＣＰＵ６２ｘのスタックポインタに、主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域の最上段を示すアドレス値を設定する。その後、主側ＣＰＵ６２ｘに設定されたスタックポインタに示されたスタック領域（主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域の最上段）に、主側ＣＰＵ６２ｘ内のレジスタに格納されているレジスタ情報を順次退避させる（Ｐｕｓｈする）。この退避処理を実行することにより、主側ＣＰＵ６２ｘのスタックポインタには、主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域のアドレス値が設定されるので、主側ＣＰＵ６２ｘは、以下に説明する遊技履歴情報を算出・表示する処理を、主側ＲＡＭ６４の第２エリアを利用して実行することが可能となる。ステップＳ１０８０１を実行した後、ステップＳ１０８０２に進む。

【０３６２】

ステップＳ１０８０２では、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに格納されている異常フラグがＯＮであるか否かを判定する。異常フラグは、後述する賞球集計値が異常な値である場合にＯＮにされるフラグである。ステップＳ１０８０２において、異常フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１０８０２：ＹＥＳ）、ステップＳ１０８０３に進み、賞球集計値を０クリアする。その後、ステップＳ１０８０４に進み、異常フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ１０８０５に進む。一方、ステップＳ１０８０２において、異常フ

ラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１０８０２：ＮＯ）、ステップＳ１０８０３及びステップＳ１０８０４の処理を実行することなく、ステップＳ１０８０５に進む。

【０３６３】

ステップＳ１０８０５では、入球検知情報記憶エリア及びバッファエリアの対応するビット毎にＯＲ処理を実行し、各ＯＲ処理の結果（論理和）をバッファエリアの対応するビットに記憶（上書き）する。この処理の詳細については後述する。なお、バッファエリアは、入球検知情報記憶エリアと同じ８ビットの情報を記憶可能な領域であり、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに設けられている。ステップＳ１０８０５を実行した後、ステップＳ１０８０６に進む。

【０３６４】

ステップＳ１０８０６では、バッファエリアの８個のビットのうちの少なくとも１個のビットに入球検知情報が有るか否か（１個以上のビットに「１」が格納されているか否か）を判定する。ステップＳ１０８０６において、バッファエリアの少なくとも１個のビットに入球検知情報が有ると判定した場合には（Ｓ１０８０６：ＹＥＳ）、ステップＳ１０８０７に進む。

【０３６５】

ステップＳ１０８０７では、バッファエリアの８個のビットのうち、後述する賞球集計処理の対象とするビットを設定する対象設定処理を実行する。本態様では、１回の対象設定処理では、賞球集計処理の対象として連続する２個のビットを設定する。また、後述するように、次回または次回以降のタイマ割込み処理において対象設定処理が実行された場合には、前回の対象設定処理において設定した２個のビットの隣に位置する２個の連続するビットを賞球集計処理の対象として設定する。このように、賞球集計処理の対象の２個のビットを順次隣にシフトしていく。なお、８個のビットのうち最後の２個のビットが賞球集計処理の対象として設定された後は、次に実行される対象設定処理において、先頭の２個のビットを賞球集計処理の対象として再び設定する。このように、本態様では、バッファエリアの８個のビットの中から賞球集計処理の処理対象として設定する２個のビットの順序が予め定められている。ステップＳ１０８０７を実行した後、ステップＳ１０８０８に進み、設定されたビットに対応した賞球集計処理を実行する。ここで、ステップＳ１０８０５からステップＳ１０８０８までの処理の具体的な一例について、図３０を用いて説明する。

【０３６６】

図３０は、第１実施形態の態様２３の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する具体的な処理の一例を示す説明図である。上述したように、入球検知情報記憶エリアは、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに設けられた８ビットの記憶領域であり、各ビットは、各入球口に対応している。具体的には、本態様では、入球検知情報記憶エリアの第０ビットＤ０は大入賞口３６ａ、第１ビットＤ１は第１始動口３３、第２ビットＤ２は第２始動口３４、第３ビットＤ３は第１入賞口３２ａ、第４ビットＤ４は第２入賞口３２ｂ、第５ビットＤ５は第３入賞口３２ｃ、第６ビットＤ６はスルーゲート３５、第７ビットＤ７は排出通路にそれぞれ対応している。

【０３６７】

バッファエリアは、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに設けられた８ビットの記憶領域であり、各ビットは、各入球口に対応している。具体的には、本態様では、バッファエリアの第０ビットＤ０は大入賞口３６ａ、第１ビットＤ１は第１始動口３３、第２ビットＤ２は第２始動口３４、第３ビットＤ３は第１入賞口３２ａ、第４ビットＤ４は第２入賞口３２ｂ、第５ビットＤ５は第３入賞口３２ｃ、第６ビットＤ６はスルーゲート３５、第７ビットＤ７は排出通路にそれぞれ対応している。すなわち、バッファエリアの各ビットは、入球検知情報記憶エリアの各ビットにそれぞれ対応している。

【０３６８】

上述した入球検知処理（図２８）において、大入賞口３６ａ等の入球口に遊技球が入球したと判定されると、入球検知情報記憶エリアの８個のビットのうち、遊技球が入球した

と判定された入球口に対応したビットがＯＮ（「１」）にされる。
【０３６９】
図３０（Ａ１）には、ｎ回目のタイマ割込み処理が実行された場合における処理の一例が示されている。このｎ回目のタイマ割込み処理では、入球検知処理において、第２始動口３４及び第１入賞口３２ａに遊技球が入球したと判定されており、入球検知情報記憶エリアの８個のビットの値は、「００００１１００」となっている。また、ＯＲ処理を実行する前のバッファエリアの８個のビットの値は、「００００００００」となっている。したがって、ＯＲ処理を実行した後のバッファエリアの８個のビットの値は、「００００１１００」となる。これにより、タイマ割込み処理が実行される毎に更新される入球検知情報記憶エリアにおける入球検知情報が、後述する賞球集計処理の処理対象として設定されて当該処理が実行されるまでバッファエリアに保持されることになる。
【０３７０】
ｎ回目のタイマ割込み処理では、ＯＲ処理が実行された後のバッファエリアの８個のビットＤ０～Ｄ７のうち、第０ビットＤ０と第１ビットＤ１の２個の連続するビットを賞球集計処理の処理対象として設定する。
【０３７１】
賞球集計処理では、賞球集計処理の処理対象として設定された第０ビットＤ０（大入賞口３６ａに対応するビット）が「１」である場合には、賞球集計用バッファに記憶されている総賞球数及び連続役物賞球数に「１５」を加算する。一方、第０ビットＤ０が「０」である場合には、当該加算を行わない。なお、本態様では、賞球集計用バッファはリングバッファとして構成されており、直近の所定期間に払い出された賞球数が記憶されるように構成されている。また、連続役物賞球数は、連続役物作動によって賞球として払い出された遊技球の個数であり、大入賞口３６ａへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数を意味する。
【０３７２】
さらに、賞球集計処理では、賞球集計処理の処理対象として設定された第１ビットＤ１（第１始動口３３に対応するビット）が「１」である場合には、賞球集計用バッファに記憶されている総賞球数に「３」を加算する。一方、第１ビットＤ１が「０」ある場合には、当該加算を行わない。
【０３７３】
この図３０（Ａ１）に示した例では、第０ビットＤ０は「０」であり、第１ビットＤ１も「０」であるため、上述した加算は行わない。
【０３７４】
賞球集計処理が実行された後は、バッファエリアの賞球集計処理の対象として設定された２個のビット（第０ビットＤ０及び第１ビットＤ１）は０にクリアされる。
【０３７５】
図３０（Ａ２）には、ｎ＋１回目のタイマ割込み処理が実行された場合における処理の一例が示されている。このｎ＋１回目のタイマ割込み処理では、入球検知処理において、第２入賞口３２ｂに遊技球が入球したと判定されており、入球検知情報記憶エリアの８個のビットの値は、「０００１００００」となっている。また、ＯＲ処理を実行する前のバッファエリアの８個のビットの値は、上述したｎ回目のタイマ割込み処理における賞球集計処理後のバッファエリアと同じ「００００１１００」となっている。したがって、ＯＲ処理を実行した後のバッファエリアの８個のビットの値は、「０００１１１００」となる。
【０３７６】
ｎ＋１回目のタイマ割込み処理では、ＯＲ処理が実行された後のバッファエリアの８個のビットＤ０～Ｄ７のうち、第２ビットＤ２と第３ビットＤ３の２個の連続するビットを賞球集計処理の処理対象として設定する。
【０３７７】
賞球集計処理では、賞球集計処理の処理対象として設定された第２ビットＤ２（第２始

動口３４に対応するビット）が「１」である場合には、賞球集計用バッファに記憶されている総賞球数及び役物賞球数に「３」を加算する。一方、第２ビットＤ２が「０」である場合には、当該加算を行わない。なお、役物賞球数は、役物作動によって賞球として払い出された遊技球の個数であり、第２始動口３４及び大入賞口３６ａへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数を意味する。

【０３７８】

さらに、賞球集計処理では、賞球集計処理の処理対象として設定された第３ビットＤ３（第１入賞口３２ａに対応するビット）が「１」である場合には、賞球集計用バッファに記憶されている総賞球数に「１０」を加算する。一方、第３ビットＤ３が「０」ある場合には、当該加算を行なわない。

【０３７９】

この図３０（Ａ２）に示した例では、第２ビットＤ２は「１」であるため、総賞球数及び役物賞球数に「３」を加算する。また、第３ビットＤ３は「１」であるため、総賞球数に「１０」を加算する。

【０３８０】

賞球集計処理が実行された後は、バッファエリアの賞球集計処理の対象として設定された２個のビット（第２ビットＤ２及び第３ビットＤ３）は０にクリアされる。

【０３８１】

図３０（Ａ３）には、ｎ＋２回目のタイマ割込み処理が実行された場合における処理の一例が示されている。このｎ＋２回目のタイマ割込み処理では、入球検知処理において、スルーゲート３５に遊技球が入球（通過）したと判定されており、入球検知情報記憶エリアの８個のビットの値は、「０１０００００００」となっている。また、ＯＲ処理を実行する前のバッファエリアの８個のビットの値は、上述したｎ＋１回目のタイマ割込み処理における賞球集計処理後のバッファエリアと同じ「０００１００００」となっている。したがって、ＯＲ処理を実行した後のバッファエリアの８個のビットの値は、「０１０１００００」となる。

【０３８２】

ｎ＋２回目のタイマ割込み処理では、ＯＲ処理が実行された後のバッファエリアの８個のビットＤ０～Ｄ７のうち、第４ビットＤ４と第５ビットＤ５の２個の連続するビットを賞球集計処理の処理対象として設定する。

【０３８３】

賞球集計処理では、賞球集計処理の処理対象として設定された第４ビットＤ４（第２入賞口３２ｂに対応するビット）が「１」である場合には、賞球集計用バッファに記憶されている総賞球数に「１０」を加算する。一方、第４ビットＤ４が「０」である場合には、当該加算を行なわない。

【０３８４】

さらに、賞球集計処理では、賞球集計処理の処理対象として設定された第５ビットＤ５（第３入賞口３２ｃに対応するビット）が「１」である場合には、賞球集計用バッファに記憶されている総賞球数に「１０」を加算する。一方、第５ビットＤ５が「０」ある場合には、当該加算を行なわない。

【０３８５】

この図３０（Ａ３）に示した例では、第４ビットＤ４は「１」であるため、総賞球数に「１０」を加算する。また、第５ビットＤ５は「０」であるため、上述した加算を行なわない。

【０３８６】

賞球集計処理が実行された後は、バッファエリアの賞球集計処理の対象として設定された２個のビット（第４ビットＤ４及び第５ビットＤ５）は０にクリアされる。

【０３８７】

図３０（Ａ４）には、ｎ＋３回目のタイマ割込み処理が実行された場合における処理の一例が示されている。このｎ＋３回目のタイマ割込み処理では、入球検知処理において、

大入賞口３６ａに遊技球が入球したと判定されており、入球検知情報記憶エリアの８個のビットの値は、「００１０００００１」となっている。また、ＯＲ処理を実行する前のバッファエリアの８個のビットの値は、上述したｎ＋２回目のタイマ割込み処理における賞球集計処理後のバッファエリアと同じ「０１０００００００」となっている。したがって、ＯＲ処理を実行した後のバッファエリアの８個のビットの値は、「０１１０００００１」となる。

【０３８８】

ｎ＋３回目のタイマ割込み処理では、ＯＲ処理が実行された後のバッファエリアの８個のビットＤ０～Ｄ７のうち、第６ビットＤ６と第７ビットＤ７の２個の連続するビットを賞球集計処理の処理対象として設定する。

【０３８９】

ただし、本態様では、第６ビットＤ６はスルーゲート３５に対応しており、第７ビットＤ７は排出通路に対応している。そして、スルーゲート３５及び排出通路には賞球は設定されていない。したがって、本態様では、第６ビットＤ６及び第７ビットＤ７が賞球集計処理の対象として設定された場合には、賞球集計処理において総賞球数等への加算を行なわない。その後、バッファエリアの賞球集計処理の対象として設定された２個のビット（第６ビットＤ６及び第７ビットＤ７）は０にクリアされる。

【０３９０】

その後、ｎ＋４回目のタイマ割込み処理では、再び第０ビットＤ０及び第１ビットＤ１を賞球集計処理の処理対象として設定する。以降、同様の処理を繰り返し実行する。ただし、後述するように、バッファエリアのビットに入球検知情報が１つも無い（全てのビットが「０」である）場合には、対象設定処理（ステップＳ１０８０７）及び賞球集計処理（ステップＳ１０８０８）は実行されない。また、本態様では、バッファエリアのビットに入球検知情報が１つも無い（全てのビットが「０」である）状態から、再び、バッファエリアの少なくとも１個のビットに入球検知情報が有る状態となり、対象設定処理が実行された場合には、前回の対象設定処理において賞球集計処理の処理対象として設定された２個のビットを記憶しており、当該２個のビットの隣に位置する連続する２個のビットを賞球集計処理の処理対象として設定する。なお、前回の対象設定処理において賞球集計処理の処理対象として設定された２個のビットが第６ビットＤ６及び第７ビットＤ７である場合には、第０ビットＤ０及び第１ビットＤ１の２個の連続するビットを賞球集計処理の処理対象として設定する。

【０３９１】

以上説明したように、本態様では、１回のタイマ割込み処理においてバッファエリアの８個のビットのうち２個のビットを賞球集計処理の対象として設定するので、バッファエリアの少なくとも１個のビットに入球検知情報が有る場合には、タイマ割込み処理が４回実行されることによって、バッファエリアの８個のビットの全てに対して賞球集計処理が実行されることになる。

【０３９２】

図２９の説明に戻る。ステップＳ１０８０８の賞球集計処理を実行した後、ステップＳ１０８０９に進む。

【０３９３】

ステップＳ１０８０９では、演算結果表示制御処理を実行する。具体的には、後述する演算結果用バッファに保存されている値（算出した遊技履歴情報である役物比率又は連続役物比率）を遊技履歴情報表示部４５ｚに表示させる制御を実行する。ステップＳ１０８０９を実行した後、ステップＳ１０８１０に進む。

【０３９４】

ステップＳ１０８１０では、遊技履歴情報を算出する演算処理の実行タイミングであるか否かを判定する。具体的には、パチンコ機１０の電源投入から所定時間（本態様では３０分）が経過した場合、または、演算処理の前回の実行から５秒が経過した場合に、演算処理を実行するタイミングであると判定する。ステップＳ１０８１０において、演算処理

を実行するタイミングであると判定した場合には（Ｓ１０８１０：ＹＥＳ）、ステップＳ１０８１１に進む。一方、ステップＳ１０８１０において、演算処理を実行するタイミングではないと判定した場合には（Ｓ１０８１０：ＮＯ）、後述するステップＳ１０８１１及びステップＳ１０８１２の処理を実行せずに、ステップＳ１０８１３に進む。

【０３９５】

ステップＳ１０８１１では、演算処理（後述するタスク１及びタスク２）において算出する遊技履歴情報の種別を設定する。本態様では、演算対象の遊技履歴情報の種別として、役物比率及び連続役物比率を交互に設定する。その後、ステップＳ１０８１２に進み、後述するタスク処理（ステップＳ１０８１４）において実行する次回のタスクとして、タスク１を指定する。ステップＳ１０８１２を実行した後、ステップＳ１０８１３に進む。

【０３９６】

ステップＳ１０８１３では、上述した退避処理において主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域に退避されていたレジスタ情報を、主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタに復帰させる処理を実行する。具体的には、主側ＣＰＵ６２ｘに設定されたスタックポインタに示されたスタック領域（主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域の最上段）から、順次、退避されていたレジスタ情報を、主側ＣＰＵ６２ｘ内のレジスタに復帰させる（Ｐｏｐする）。その後、第２エリアのスタック領域の底に退避されていたスタックポインタの値（第１エリアのスタック領域の最上段を示すアドレス値）を主側ＣＰＵ６２ｘのスタックポインタに復帰させる（Ｐｏｐする）。この復帰処理を実行することにより、主側ＣＰＵ６２ｘのスタックポインタには、主側ＲＡＭ６４の第１エリアのスタック領域のアドレス値が設定されるので、主側ＣＰＵ６２ｘは、再び、主側ＲＡＭ６４の第１エリアを利用して遊技の進行に関する処理を実行することが可能となる。その後、本遊技履歴用処理を終了する。

【０３９７】

ステップＳ１０８０６の説明に戻る。ステップＳ１０８０６において、バッファエリアのビットに入球検知情報が１つも無い（全てのビットが「０」である）と判定した場合には（Ｓ１０８０６：ＮＯ）、ステップＳ１０８１４に進む。

【０３９８】

ステップＳ１０８１４では、下記の３つのタスクのうち、指定されているいずれか１つのタスクを実行する。タスクが指定されていない場合には、タスク３を実行する。すなわち、１回のタイマ割込み処理において３つのタスクを順次実行するのではなく、１回のタイマ割込み処理では３つのタスクのうちの指定されたいずれか１つのタスクのみを実行する。

【０３９９】

［タスク１］

演算対象として設定された遊技履歴情報を算出するために必要となる被除数及び除数を演算用バッファに保存する。具体的には、例えば、役物比率を算出するように設定されている場合には、被除数として役物賞球数を、除数として総賞球数を演算用バッファに保存する。また、例えば、連続役物比率を算出するように設定されている場合には、被除数として連続役物賞球数を、除数として総賞球数を演算用バッファに保存する。その後、次回以降のタイマ割込み処理においてステップＳ１０８０６の処理に進んだ場合に実行する次回タスクとしてタスク２を指定する。

【０４００】

［タスク２］

演算用バッファに保存されている被除数を除数で割る演算を実行し、当該演算結果（商）を演算結果用バッファに保存する。その後、次回以降のタイマ割込み処理においてステップＳ１０８０６の処理に進んだ場合に実行する次回タスクとしてタスク３を指定する。

【０４０１】

［タスク３］

賞球集計値（役物賞球数、連続役物賞球数、総賞球数）が有効であるか否かを判定し、

有効ではないと判定した場合には異常フラグをＯＮにし、その後、次回以降のタイマ割込み処理においてステップＳ１０８０６の処理に進んだ場合に実行する次回タスクとしてタスク３を指定する。一方、賞球集計値が有効であると判定した場合には、異常フラグはＯＮにせず、次回タスクとしてタスク３を指定する。ここで、賞球集計値が有効ではない場合とは、役物賞球数が総賞球数を超えている場合や、連続役物賞球数が総賞球数を超えている場合、連続役物賞球数が役物賞球数を超えている場合など、賞球集計値に矛盾が生じている場合である。

【０４０２】

上述した３つのタスクのうちの指定されたタスクを実行した後、上述したステップＳ１０８０９に進み、演算結果用バッファに保存されている値（役物比率又は連続役物比率）を遊技履歴情報表示部４５ｚに表示させる処理を実行する。本態様では、遊技履歴情報表示部４５ｚを構成する１つ目の７セグメント表示器に遊技履歴情報の種別を示す情報を表示し、残りの３つの７セグメント表示器に遊技履歴情報の値を表示する。

【０４０３】

以上説明した本態様のパチンコ機１０では、タイマ割込み処理に含まれる遊技の進行に関する処理（遊技履歴用処理以外の処理）は、次のタイマ割込み処理が開始されるまでの時間（本態様では４ｍｓｅｃ）よりも短い時間で終了するようにプログラムされているが、当該遊技の進行に関する処理が終了するまでに要する時間は、遊技の進行の状況に応じて変化する。一方、遊技履歴用処理は、遊技の進行には関係のない処理であるため、１回のタイマ割込み処理において、遊技履歴用処理を実行するための時間よりも、遊技の進行に関する処理を実行するための時間を優先して確保することが好ましい。また、遊技履歴用処理に含まれる各種処理（例えば、各ビットに対する賞球集計処理や演算処理等）を１回のタイマ割込み処理において連続的に実行して完結させる構成としなくても、遊技の進行には影響がない。したがって、本態様では、遊技の進行に関する処理の実行時間が遊技の進行の状況に応じて最大となった場合であっても、１回のタイマ割込み処理の実行時間（遊技の進行に関する処理の実行時間＋遊技履歴用処理の実行時間）が次のタイマ割込み処理が開始されるまでの時間よりも短い時間となるように、遊技履歴用処理に含まれる各種処理を複数の処理に分割し、１回のタイマ割込み処理では当該分割された処理を実行し、タイマ割込み処理を複数回実行することによって各種処理が完結する構成とした。この結果、本態様によれば、１回のタイマ割込み処理における遊技の進行に関する処理の実行に要する時間を確保しつつ、遊技履歴用処理を実行することが可能となる。

【０４０４】

具体的には、本態様によれば、タイマ割込み処理の１回の実行においては、遊技履歴情報を算出する処理である演算処理を構成する２つのタスク（タスク１及びタスク２）のうちの一のタスクを実行可能であり、タイマ割込み処理を２回実行することによって、演算処理を構成する２つのタスクの全てを実行するので、タイマ割込み処理の１回の実行において２つのタスクの両方を実行する構成に比べて、タイマ割込み処理の１回の実行に要する時間を短縮することができる。この結果、タイマ割込み処理の１回の実行に要する時間が、タイマ割込み処理の実行を開始する間隔（以下では、割込み間隔ともいう）である４ｍｓｅｃよりも長くなってしまい、タイマ割込み処理を４ｍｓｅｃの間隔で実行することができなくなってしまうといったことを抑制することができる。

【０４０５】

また、本態様によれば、実行する順序が定められた一連の処理を複数のタスクに分割し、タイマ割込み処理の１回の実行においては、複数のタスクのうちの一のタスクを実行した後、当該一のタスクの次に実行するタスクを指定するので、タイマ割込み処理に組み込んだ場合に当該タイマ割込み処理の実行に要する時間がタイマ割込み処理の割込み間隔よりも長くなってしまうような一連の処理であっても、タイマ割込み処理に組み込んで実行することができる。具体的には、本態様によれば、遊技履歴情報を算出する演算処理をタイマ割込み処理に組み込んだ場合に当該タイマ割込み処理の１回の実行に要する時間が４ｍｓｅｃよりも長くなってしまうような構成の遊技機においても、４ｍｓｅｃの間隔で実

行されるタイマ割込み処理に当該演算処理を組み込んで実行することができる。また、遊技履歴情報を算出するための演算処理は、タイマ割込み処理の１回の実行において全てのタスクを実行しなくても遊技の進行に影響はないため、タイマ割込み処理の１回の実行に要する時間を、当該タイマ割込み処理に含まれる他の処理の実行時間に割り振ることができ、遊技機の設計の自由度を向上させることができる。

【０４０６】

また、本態様によれば、タイマ割込み処理の１回の実行においては、バッファエリアの８個のビットＤ０～Ｄ７の中から２個のビットを賞球集計処理の処理対象として設定し、当該設定した処理対象のビットに対して賞球集計処理を実行可能であり、タイマ割込み処理を複数回実行することによって、バッファエリアの８個のビットＤ０～Ｄ７の全てに対して賞球集計処理を実行する。したがって、タイマ割込み処理の１回の実行において８個のビットＤ０～Ｄ７の全てに対して賞球集計処理を実行する構成に比べて、タイマ割込み処理の１回の実行に要する時間を短縮することができる。この結果、タイマ割込み処理の実行に要する時間が、タイマ割込み処理の実行を開始する間隔である４ｍｓｅｃよりも長くなってしまい、タイマ割込み処理を４ｍｓｅｃの間隔で実行することができなくなってしまうといったことを抑制することができる。

【０４０７】

また、本態様によれば、バッファエリアの８個のビットＤ０～Ｄ７の中から２個のビットを賞球集計処理の処理対象として設定する際に、予め定められた順序で設定するので、賞球集計処理の処理対象をいずれのビットに設定するかの判定処理を実行する必要がなく、処理を簡易化することができ、この結果、処理速度を向上させることができる。さらに、判定処理を実行するために必要なプログラムやパラメータなどの情報を記憶するための記憶容量を削減することができる。

【０４０８】

また、本態様によれば、主側ＣＰＵ６２ｘは、１つの入球口に２個の遊技球が連続して入球して検知される最短の間隔（本態様では１８ｍｓｅｃ程度）よりも短い時間でタイマ割込み処理を４回実行することができるので、当該最短の間隔よりも短い時間で８個の処理対象候補（バッファエリアのビットＤ０～Ｄ７）の全てに対して賞球集計処理（図２９のステップＳ１０８０８）を実行することができる。したがって、同一の入球口に２個の遊技球が連続して入球した場合であっても、最初の１個目の遊技球の入球が当該入球口において検知されることに基づいて更新された入球検知情報が処理対象として設定されて賞球集計処理が実行され、さらにその後に残りの他の入球口に対応した入球検知情報が処理対象として設定されて賞球集計処理が実行されたとしても、次の２個目の遊技球の入球が当該入球部において検知されるよりも先にこれら全ての入球検知情報に対して賞球集計処理を終了することができる。すなわち、２個目の遊技球の入球が当該入球口において検知されることに基づいて更新された入球検知情報が処理対象として設定されて賞球集計処理が実行された時点においては、既に、１個目の遊技球の入球が当該入球口において検知されることに基づいて更新された入球検知情報に対する賞球集計処理は終了していることになる。この構成による効果を以下に説明する。

【０４０９】

本態様のように、入球検知情報として、遊技球の入球の有無を示す「０」または「１」の２値の情報を採用した構成において、仮に、ある入球口への２個目の遊技球の入球が当該入球口において検知されるまでに、当該入球口への１個目の遊技球の入球に基づいて「０」から「１」に更新された入球検知情報に対して賞球集計処理が実行されない場合には、当該２個目の遊技球の入球が当該入球口において検知された時点ではまだ当該入球口に対応する入球検知情報が「１」のままとなっており、当該２個目の遊技球の入球を記録することができない。すなわち、当該入球口には２個の遊技球が連続して入球した状況であるにも関わらず、当該入球口に対応した入球検知情報は、当該入球口に１個の遊技球しか入球していない状況と区別することができず、賞球集計処理においては１個の遊技球が当該入球口に入球した状況として扱われてしまう。この結果、賞球集計処理において正確な

賞球数を記録することができない場合がある。

【０４１０】

これに対して、本態様によれば、当該２個目の遊技球の入球が当該入球口において検知された時点において既に当該入球口への１個目の遊技球の入球によって更新された入球検知情報に対して賞球集計処理が実行され、当該入球検知情報が「０」になっているため、当該２個目の遊技球の入球を記録することが可能となる。この結果、賞球集計処理において正確な賞球数を記録することが可能となる。これにより、賞球集計処理における正確性を担保しつつ、入球検知情報として、遊技球の入球の有無を示す「０」または「１」の２値の情報を採用することが可能となり、入球検知情報を記憶するための記憶容量を小さくすることができるとともに、賞球集計処理の処理速度を向上させることができる。

【０４１１】

また、本態様によれば、遊技履歴用処理（図２９）は、主側ＣＰＵ６２ｘ内のレジスタが保持する情報であって遊技の進行に関する処理の実行のための情報を主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域に書き込む退避処理（図２９のステップＳ１０８０１）を含むので、主側ＣＰＵ６２ｘが遊技履歴用処理の開始時に、主側ＣＰＵ６２ｘ内のレジスタが遊技履歴用処理の開始直前に実行していた遊技の進行に関する処理の実行のための情報を保持している場合には、当該情報を主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域に書き込むことによって一時的に移動（退避）させることができる。よって、主側ＣＰＵ６２ｘ内のレジスタに保持されていた遊技の進行に関する処理の実行のための情報を消去し、主側ＣＰＵ６２ｘによる遊技履歴用処理の実行時には、主側ＣＰＵ６２ｘ内のレジスタに遊技履歴用処理の実行のための情報を保持させることができる。

【０４１２】

また、本態様によれば、遊技履歴用処理（図２９）は、退避処理において主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域に書き込まれた情報を主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタに保持させる復帰処理（図２９のステップＳ１０８１３）を含むので、遊技履歴用処理を終了する際に、遊技の進行に関する処理の実行のための情報を主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタに再び保持させ、遊技履歴用処理の開始以前に実行していた遊技の進行に関する処理を、遊技履歴用処理の開始直前の状態から再び実行することができる。

【０４１３】

また、本態様によれば、退避処理と復帰処理は遊技履歴用処理に含まれるので、遊技履歴用処理を実行するためのプログラムのみを削除しても遊技履歴用処理以外の遊技の進行に関する処理が問題なく実行される遊技機を提供することができる。すなわち、遊技履歴用処理以外の遊技の進行に関する処理を実行するためのプログラムを改変せずに、遊技履歴用処理を実行するためのプログラムのみを容易に削除することが可能となる。この結果、例えば、遊技履歴用処理を実行させないように当該遊技機を改良する場合や、当該遊技機に基づいて遊技履歴用処理を実行しない新たな遊技機を開発する場合において、設計変更を最小限にすることが可能となる。

【０４１４】

また、本態様によれば、主側ＣＰＵ６２ｘは、遊技履歴用処理における情報の書き込みを、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに対してのみ実行するので、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに書き込まれている情報が、遊技履歴用処理の実行によって書き換えられてしまうことを抑制することができる。したがって、遊技の進行に関する処理が主側ＲＡＭ６４の第１エリアを用いて実行される構成において、当該遊技の進行に関する処理に対して遊技履歴用処理が影響を与えてしまうことを抑制することができる。

【０４１５】

また、本態様によれば、主側ＣＰＵ６２ｘは、遊技の進行に関する処理における情報の書き込みを、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに対してのみ実行するので、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに書き込まれている情報が、遊技の進行に関する処理の実行によって書き換えられてしまうことを抑制することができる。したがって、遊技履歴用処理が主側ＲＡＭ６４の第２エリアを用いて実行される構成において、当該遊技履歴用処理に対して遊技の進

行に関する処理が影響を与えてしまうことを抑制することができる。

【０４１６】

また、本態様によれば、入球検知情報を記憶可能な８ビットのバッファエリアを備えるので、タイマ割込み処理が実行される毎に更新される入球検知情報記憶エリアにおける入球検知情報を、賞球集計処理の処理対象として設定されて当該処理が実行されるまで保持することができる。

【０４１７】

また、本態様によれば、図２９に示すように、１回のタイマ割込み処理において賞球集計処理（ステップＳ１０８０８）を実行する場合には演算処理（ステップＳ１０８１４のタスク１及びタスク２）を実行しない。すなわち、１回のタイマ割込み処理においては賞球集計処理と演算処理の両方の処理を実行することはないので、タイマ割込み処理の１回の実行に要する時間を短縮することができる。この結果、タイマ割込み処理の１回の実行に要する時間が、タイマ割込み処理の割込み間隔よりも長くなってしまい、タイマ割込み処理を当該割込み間隔で実行することができなくなってしまうといったことを抑制することができる。さらに、本態様によれば、遊技球の入球状況と処理負荷とが相関する賞球集計処理を、遊技球の入球状況と処理負荷とが相関しない演算処理よりも優先して実行するので、賞球集計処理の実行の間隔が大きくなることを抑制し、その結果として当該賞球集計処理の処理結果である賞球集計値が遊技球の入球状況を正確に反映することができなくなってしまうことを抑制することができる。具体的には、例えば、バッファエリアのあるビットに対して賞球集計処理が実行されるよりも前に次の遊技球が当該ビットに対応する入球口に入球してしまい、２個の遊技球の入球を１個の遊技球の入球として扱ってしまうことを抑制することができる。

【０４１８】

また、本態様によれば、図２９に示すように、賞球集計処理（ステップＳ１０８０８）を実行しない場合であって、演算処理の実行のタイミングであると判定した場合（ステップＳ１０８１０：ＹＥＳ）に演算処理（ステップＳ１０８１４のタスク１及びタスク２）を実行するので、１回のタイマ割込み処理において賞球集計処理も演算処理も実行せずに、当該状況において、賞球集計処理及び演算処理の代わりに、これらの処理とは独立した他の処理（本態様では賞球集計値の有効性を判定する処理（ステップＳ１０８１４のタスク３））を実行することが可能となる。さらに、本態様では、１回のタイマ割込み処理において賞球集計処理または演算処理のいずれかを実行した場合に当該タイマ割込み処理の１回の実行に要する時間が割込み間隔よりも短くなるように構成されているので、賞球集計処理も演算処理も実行しない状況において、賞球集計処理及び演算処理よりも処理時間の短い処理を実行することによって、当該タイマ割込み処理の１回の実行に要する時間が割込み間隔よりも長くなってしまうことを確実に抑制することができる。

【０４１９】

また、本態様によれば、役物比率及び連続役物比率の２個の種別の遊技履歴情報を算出可能であるにも関わらず、１回のタイマ割込み処理における演算処理においては、役物比率または連続役物比率のいずれか一方の算出についての処理を実行するので、１回のタイマ割込み処理における演算処理において２個の種別の遊技履歴情報の算出についての処理を実行する構成と比較して、タイマ割込み処理の１回の実行に要する時間を短縮することができる。この結果、タイマ割込み処理の１回の実行に要する時間が、割込み間隔よりも長くなってしまい、タイマ割込み処理を所定の割込み間隔で実行することができなくなってしまうといったことを抑制することができる。また、算出した遊技履歴情報を一時的に記憶するための主側ＲＡＭ６４の記憶容量を削減することができる。

【０４２０】

また、本態様によれば、入球検知処理において、各入球口に対応したビットの入球判定用情報が「０」→「１」→「１」となった場合に、当該ビットに対応した入球口に遊技球が入球したと判定するので、上述した第１実施形態と同様に、電気的なノイズによる誤検知の発生を抑制することができる。

【０４２１】
＜態様２４＞
上記態様２３では、遊技履歴情報として、役物比率及び連続役物比率を算出する構成としたが、算出する遊技履歴情報はこれらに限られず、第１実施形態に示した種々の遊技履歴情報を算出する構成とすることができる。例えば、第１実施形態に示した出球率や、払出比率等を算出する構成としてもよい。この場合には、上述した賞球集計処理（図２９のステップＳ１０８０８）と同様にして、排出通路を通過した遊技球の個数（遊技盤３０に発射された遊技球の個数）も集計する構成とすればよい。
【０４２２】
＜態様２５＞
上記態様２３の遊技履歴用処理（図２９）では、ステップＳ１０８０２において異常フラグがＯＮであると判定した場合には、賞球集計値をクリアし（ステップＳ１０８０３）、異常フラグをＯＦＦにする（ステップＳ１０８０４）構成としたが、所定期間内に異常フラグが所定回数ＯＮになった場合には、異常が発生していることを示す情報を遊技履歴情報表示部４５ｚに表示する構成としてもよい。
【０４２３】
＜態様２６＞
上記態様２３では、遊技履歴情報を算出する処理である演算処理を複数のタスクに分割して実行する構成としたが、複数のタスクに分割する処理の種別は当該演算処理に限らず、種々の処理を複数のタスクに分割して実行する構成とすることができる。例えば、実行する演出の内容を音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２が設定する構成において、当該演出の内容を設定する処理を複数のタスクに分割して実行する構成としてもよい。
【０４２４】
＜態様２７＞
上記態様２３では、賞球集計処理の処理対象として、バッファエリアの８個のビットのうち、２個ずつのビットを処理対象として設定する構成としたが、処理対象とするビットの個数は２個に限らず、他の個数であってもよい。例えば、１回のタイマ割込み処理において５個のビットを処理対象として設定する構成としてもよい。また、１回のタイマ割込み処理において、８個のビットの全てを処理対象として設定する構成としてもよい。また、８個のビットのうちの所定のビット（例えば、賞球が設定されている第０ビットＤ０～第５ビットＤ５の６個のビット）のみを処理対象として設定可能であり、１回のタイマ割込み処理においては２個のビットを処理対象として設定する構成としてもよい。
【０４２５】
＜態様２８＞
上記態様２３では、遊技の進行に関する処理を実行するための記憶領域として主側ＲＡＭ６４の第１エリアが割り当てられ、遊技履歴用処理を実行するための記憶領域として主側ＲＡＭ６４の第２エリアが割り当てられている構成としたが、主側ＲＡＭ６４の第２エリアが、遊技履歴用処理以外の他の処理を実行するための記憶領域として割り当てられている構成としてもよい。
【０４２６】
また、主側ＲＡＭ６４が３つ以上のエリアに区分されている構成としてもよい。そして、例えば、主側ＲＡＭ６４の３つ目のエリアである第３エリアが、遊技履歴情報を外部に出力するための処理を実行するための記憶領域として割り当てられている構成としてもよい。
【０４２７】
＜態様２９＞
上記態様２３では、遊技履歴用処理に退避処理及び復帰処理が含まれる構成としたが、遊技履歴用処理以外の他の処理が退避処理及び復帰処理を含む構成としてもよい。例えば、遊技機の設計変更時には削除することが予定されている処理が退避処理及び復帰処理を含んでいる構成としてもよい。

【０４２８】
＜態様３０＞
上記態様２３では、遊技履歴用処理がタイマ割込み処理（図２７）に組み込まれている構成としたが、遊技履歴用処理がメイン処理（図１２）に組み込まれている構成としてもよい。また、上記態様２３では、タイマ割込み処理（図２７）に、遊技の進行に関する処理とは異なる処理として遊技履歴用処理が組み込まれている構成としたが、遊技の進行に関する処理とは異なる処理として、遊技履歴用処理以外の他の処理がタイマ割込み処理に組み込まれている構成としてもよい。例えば、遊技ホールに設置されているホールコンピュータに対して遊技の状況に関する情報を所定のタイミングで送信する送信処理が、遊技の進行に関する処理とは異なる処理として、タイマ割込み処理に組み込まれている構成としてもよい。また、遊技の進行に関する処理とは異なる種々の処理が、メイン処理に組み込まれている構成としてもよい。
【０４２９】
＜態様３１＞
上記態様２３では、遊技履歴管理チップ３００を備えない構成とした上で、主側ＣＰＵ６２ｘが遊技履歴用処理（図２９）を実行して遊技履歴情報を算出する構成としたが、遊技履歴管理チップ３００を備える構成とした上で、主側ＣＰＵ６２ｘが遊技履歴用処理（図２９）を実行して遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技履歴情報を２系統で算出することができるので、１系統に不具合が生じても、遊技履歴情報を算出することが可能となる。また、２系統から算出された遊技履歴情報を比較し、これらの値が一致しているか否かを報知（表示）する構成とすれば、算出された遊技履歴情報の信頼性、正確性を確認することが可能となる。
【０４３０】
また、遊技履歴管理チップ３００が、上記態様２３において説明した遊技履歴用処理（図２９）を実行して遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。
【０４３１】
＜態様３２＞
上記態様２３の遊技履歴用処理（図２９）のステップＳ１０８０５では、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに設けられている入球検知情報記憶エリア（図３０）の各ビットに格納されている情報をＯＲ処理において読み出す構成としたが、この構成に代えて、当該入球検知情報記憶エリアに対応した８ビットの記憶エリア（以下、第２入球検知情報記憶エリアとも呼ぶ）を主側ＲＡＭ６４の第２エリアに設ける構成とした上で、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに設けられている入球検知情報記憶エリアの各ビットに格納されている情報を、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに設けられている第２入球検知情報記憶エリアに複製（コピー）し、当該複製された各ビットの情報を、ステップＳ１０８０５のＯＲ処理において読み出す構成としてもよい。
【０４３２】
また、入球検知情報記憶エリアが主側ＲＡＭ６４の第２エリアに設けられている構成としてもよい。
【０４３３】
＜態様３３＞
上記態様２３の遊技履歴用処理（図２９）のステップＳ１０８１４では、遊技履歴情報を算出する演算処理（タスク１またはタスク２）を実行しない場合には、タスク３に含まれる賞球集計値の有効性を判定する処理を常に実行する構成としたが、賞球集計値の有効性を判定する処理は、遊技履歴情報が新たに算出される毎に１回のみ実行する構成としてもよい。具体的には、例えば、タスク３において賞球集計値の有効性を判定した後に、判定済みであることを示す判定済みフラグをＯＮにし、次にタスク３を実行する際に、当該判定済みフラグがＯＮである場合には、当該賞球集計値の有効性を判定する処理を実行しない構成とする。そして、再び実行されたタスク１において、当該判定済みフラグをＯＦＦにする構成とすればよい。このような構成によれば、遊技履歴情報の算出の基礎となる

賞球集計値の有効性を判定して当該遊技履歴情報の有効性を担保しつつ、１回の遊技履歴用処理が完了するまでに要する処理時間をさらに短縮することが可能となる。

【０４３４】

＜態様３４＞

上記態様２３の遊技履歴用処理（図２９）のステップＳ１０８１０では、パチンコ機１０の電源投入から所定時間（例えば３０分）が経過した場合、または、演算処理の前回の実行から５秒が経過した場合に、演算処理を実行するタイミングであると判定し、遊技履歴情報を算出する構成としたが、この構成に代えて、電源投入から所定時間の経過を待たずに、電源投入直後に１回目の演算処理を実行するタイミングであると判定し、その後、演算処理の前回の実行から５秒が経過する毎に、演算処理を実行するタイミングであると判定する構成としてもよい。この構成において、賞球集計値における総賞球数が６０００００個に達するまでは、算出した遊技履歴情報を遊技履歴情報表示部４５ｚに表示させる際に点滅表示とし、総賞球数が６０００００個に達した後は、算出した遊技履歴情報を遊技履歴情報表示部４５ｚに表示させる際に点灯表示とする構成としてもよい。このような構成によれば、表示されている遊技履歴情報の算出の基礎となる賞球集計値として十分な量の統計データが蓄積されているか否かを容易に把握することが可能となる。なお、総賞球数に代えて、排出通路を通過した遊技球の個数（遊技盤３０に発射された遊技球の個数）の集計値を基準として、点滅表示から点灯表示に切り替える構成としてもよい。

【０４３５】

＜態様３５＞

上記態様２３の遊技履歴用処理（図２９）のステップＳ１０８０７では、賞球集計処理の複数の処理対象候補は、バッファエリアの８個のビットとして予め固定されている構成としたが、バッファエリアの８個のビットを４個ずつの２つのグループに分け、賞球集計処理の複数の処理対象の候補として、２つのグループのうちの一のグループを選択し、選択したグループに属する４個のビットの中から２個のビットを賞球集計処理の処理対象として設定する構成としてもよい。ただし、上記態様２３のように、賞球集計処理の複数の処理対象候補がバッファエリアの８個のビットとして予め固定されている構成とした方が、２つのグループのうちの一のグループを選択する処理を実行する必要がなく、処理を簡易化することができ、この結果、処理速度を向上させることができる。さらに、２つのグループのうちの一のグループを選択するために必要なプログラムやパラメータなどの情報を記憶するための記憶容量を削減することができる。

【０４３６】

＜態様３６＞

上記態様２３の遊技履歴用処理（図２９）において、次のタイマ割込み処理が開始されるまでの残時間に基づいて、今回のタイマ割込み処理における遊技履歴用処理において実行するタスク（各種処理）の数や種別を決定する構成としてもよい。このような構成によれば、次のタイマ割込み処理が開始されるまでの残時間を有効に活用してタスクを実行することが可能となる。

【０４３７】

＜態様３７＞

図３１は、第１実施形態の態様３７におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。この態様３７では、遊技履歴管理チップ３００は設けられておらず、上述した遊技履歴情報を算出・表示するための処理（遊技履歴用処理）を主側ＣＰＵ６２ｘが実行するように構成されている。また、主側ＲＡＭ６４は、上述した態様２３（図２６）と同様に、２つのエリア（第１エリア及び第２エリア）に区分されており、主側ＲＡＭ６４の第１エリアは、遊技の進行に関する処理を実行するためのプログラムや各種フラグ（高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグ等）等を記憶する領域として用いられ、主側ＲＡＭ６４の第２エリアは、遊技履歴情報を算出・表示するための処理（遊技履歴用処理）を実行するためのプログラムや各種の数値情報（上述した賞球集計値や、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報）等を記憶する領域として用いられる。そして、主側Ｃ

ＰＵ６２ｘは、上述した態様２３（図２６）と同様に、遊技の進行に関する処理（遊技履歴用処理以外の処理）の実行時には、情報の書き込みを主側ＲＡＭ６４の第１エリアに対してのみ実行し、遊技履歴用処理の実行時には、情報の書き込みを主側ＲＡＭ６４の第２エリアに対してのみ実行する。

【０４３８】

さらに、本態様のパチンコ機１０の主側ＭＰＵ６２には、図３１に示すように、書き換え可能であるとともに電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリであるフラッシュメモリ６４ｘが設けられている。本態様では、フラッシュメモリ６４ｘとして、ＮＡＮＤ型のフラッシュメモリが用いられているが、ＮＯＲ型のフラッシュメモリを用いてもよい。本態様の主側ＣＰＵ６２ｘは、遊技履歴用処理において、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている各種の数値情報を所定のタイミングでフラッシュメモリ６４ｘに書き込む処理を実行する。具体的には、例えば、主側ＣＰＵ６２ｘは、賞球集計値における総賞球数が５００個に達する毎に、各種の賞球集計値等をフラッシュメモリ６４ｘに書き込む処理を実行する。すなわち、フラッシュメモリ６４ｘには、遊技の実行に基づいて取得された各種の数値情報（賞球集計値、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報）が記憶される。

【０４３９】

このように、本態様の構成によれば、遊技の実行に基づいて取得された各種の数値情報（賞球集計値、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報）がフラッシュメモリ６４ｘに記憶されるので、パチンコ機１０への電源の供給が長期間にわたって絶たれた場合であっても、これらの各種の数値情報を保持することができる。例えば、流通過程において長期間にわたってパチンコ機１０に電源が供給されない場合であっても、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている各種の数値情報に基づいて、当該パチンコ機１０において正常な遊技が実行されていたか否かを検査することが可能となる。

【０４４０】

＜態様３８＞

上記態様３７において、押下可能なフラッシュメモリクリアボタンをパチンコ機１０の背面に設け、当該フラッシュメモリクリアボタンが所定時間（例えば１０秒）継続して押下された場合に、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報（賞球集計値、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報等）が消去される構成としてもよい。

【０４４１】

具体的には、例えば、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する消去処理を実行可能な消去処理用ＩＣチップを設けるとともに、フラッシュメモリクリアボタンが押下されている期間中は当該消去処理用ＩＣチップの入力端子にＨｉレベル信号が入力される構成とする。そして、消去処理用ＩＣチップは、当該入力端子に入力されているＨｉレベル信号が１０秒間継続したことに基づいて、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する消去処理を実行する構成とする。このような構成によれば、主側ＣＰＵ６２ｘの処理によってフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する構成と比較して、主側ＣＰＵ６２ｘの遊技の実行に関する処理や主側ＲＡＭ６４の動作に与える影響を抑制しつつ、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去することができる。

【０４４２】

さらに、フラッシュメモリクリアボタンは、開放の痕跡が残る空間の内部に格納されている構成としてもよい。具体的には、例えば、フラッシュメモリクリアボタンは、開封の痕跡が残る封印シールが貼付された基板ボックスの内部に格納されており、当該封印シールを剥がして基板ボックスを開けなければ押下することができない構成としてもよい。

【０４４３】

本態様の構成によれば、パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するためには、当該パチンコ機１０の基板ボックスを開けてフラッシュメモリクリアボタンを操作する必要があり、当該パチンコ機１０の基板ボックスに開放の痕跡が残

ることになる。すなわち、パチンコ機１０の基板ボックスに開放の痕跡が残っているか否かに基づいて、当該パチンコ機１０の基板ボックスが開かれてフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が消去された可能性があるか否かを把握することが可能となる。

【０４４４】

ここで、仮に、パチンコ機１０に不正な改造（例えば、釘の不正な改変）が施されている場合には、実行された遊技に当該不正な改造による影響が表れ、さらに、当該パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報（例えば、役物比率等）に当該不正な改造による影響が表れる場合がある。パチンコ機１０によって正常な遊技が実行されているか否かを検査する者（以下、「検査者」ともいう）は、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を確認することによって、当該パチンコ機１０に施された不正な改造を発見することができる。このため、当該情報を消去することによって当該パチンコ機１０に不正な改造が施されていることを検査者に発見されないようにしたいといった要望を抱く者（以下、「不正な者」ともいう）が存在する可能性がある。

【０４４５】

しかしながら、本態様の構成によれば、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するためには、当該パチンコ機１０の基板ボックスを開けてフラッシュメモリクリアボタンを操作する必要がある。そうすると、当該パチンコ機１０の基板ボックスに開放の痕跡が残ることになるので、不正な者がフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去したとしても、当該情報を不正の隠蔽のために消去した可能性があるといった痕跡が残ることになる。したがって、パチンコ機１０に施された不正な改造の隠蔽を困難にすることができ、ひいては、パチンコ機１０に不正な改造を施そうといった動機の発生を抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。

【０４４６】

なお、パチンコ機１０は取引によって転々流通する場合があり、既に遊技が実行されたことのあるパチンコ機１０（いわゆる中古のパチンコ機）を新たに流通させたい者は、当該パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去してから流通させたいといった正当な要望を抱く場合もある。そこで、パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を正当な理由で消去したいといった要望を抱く者（以下、「正当な者」ともいう）のみが、基板ボックスの開放の痕跡を消すことのできる流通体制を構築すれば、遊技の健全性を確保しつつ、パチンコ機１０の円滑な流通を促すことが可能となる。具体的には、例えば、正当な者としての当該パチンコ機１０の製造者のみが新たな封印シールを貼ることが可能な流通体制を構築することによって、遊技の健全性を確保しつつ、パチンコ機１０の円滑な流通を促すことが可能となる。

【０４４７】

なお、フラッシュメモリクリアボタンの操作に基づいてフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が消去される構成としては、上記の構成に限らず、他の様々な構成を採用することができる。例えば、フラッシュメモリクリアボタンが所定時間（例えば１０秒）以内に所定回数（例えば５回）押下された場合に、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が消去される構成としてもよい。また、例えば、消去処理用ＩＣチップを設けない構成とし、主側ＣＰＵ６２ｘがフラッシュメモリクリアボタンが押下された状態であるか否かを監視し、フラッシュメモリクリアボタンが所定時間（例えば１０秒）継続して押下された場合に、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するための消去プログラムを実行して当該情報を消去する構成としてもよい。

【０４４８】

また、フラッシュメモリクリアボタンは、封印シールが貼付された基板ボックスの内部に格納されている構成に限らず、開放の痕跡（開封の痕跡、開閉の痕跡ともいう）が残る空間の内部に格納されている構成とすれば、他の構成であってもよい。例えば、フラッシュメモリクリアボタンは、蓋部材によって覆われた空間の内部に収納されており、当該蓋部材の少なくとも一部を破壊して当該空間を開放しなければ当該フラッシュメモリクリアボタンを操作することができない構成としてもよい。このような構成によれば、フラッシ

ュメモリクリアボタンを操作するには蓋部材を破壊して当該空間を開放しなければならないため、フラッシュメモリクリアボタンが押下された場合には、フラッシュメモリが収納されている空間が開放された痕跡として、破壊された蓋部材が残ることになる。また、例えば、フラッシュメモリクリアボタンを、複数のケース体（例えば箱状のケース体と当該箱状のケース体の開放部分を封じることが可能な蓋状のケース体）が結合部（カシメ部）によって結合されることによって構成された基板ボックスの内部に収納する構成とし、当該基板ボックスを構成する複数のケース体を分離させる際には結合部（カシメ部）の所定部位の破壊を要する構成としてもよい。このような構成によれば、フラッシュメモリクリアボタンを操作するには、結合部（カシメ部）の所定部位を破壊して複数のケース体を分離させて当該基板ボックスを開放しなければならないため、フラッシュメモリクリアボタンが押下された場合には、基盤ボックスが開放された痕跡として、所定部位が破壊された結合部（カシメ部）が残ることになる。さらに、フラッシュメモリクリアボタンを、上述した結合部（カシメ部）によって結合された基板ボックスの内部に収納する構成とした上で、引き剥がしの際に粘着層が接着対象に残ることによって剥がされたことの痕跡を残す封印シールを複数のケース体間の境界を跨ぐようにして貼り付ける構成としてもよい。このような構成によれば、フラッシュメモリクリアボタンが押下された場合には、所定部位が破壊された結合部（カシメ部）という基板ボックスの開放の痕跡に加えて、封印シールが剥がされた又はケース体間の境界において封印シールが切断されたといった基板ボックスの開放の痕跡が残ることになる。

【０４４９】

＜態様３９＞

上記態様３７において、主側ＭＰＵ６２に設けられた検査用端子６５に、各種の遊技履歴情報が正常な範囲内であるか否かを検査するための上述した検査機３２０（図１０）が接続され、当該検査機３２０から所定の信号（例えば消去命令コマンド）を受信した場合に、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報（賞球集計値、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報等）が消去される構成としてもよい。

【０４５０】

具体的には、例えば、上述した態様３８と同様に、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する消去処理を実行可能な消去処理用ＩＣチップを設けるとともに、検査用端子６５に接続された検査機３２０から消去命令コマンドが送信された場合には、消去処理用ＩＣチップの入力端子に当該消去命令コマンドが入力される構成とする。そして、消去処理用ＩＣチップは、当該入力端子から消去命令コマンドを受信したことに基づいて、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する消去処理を実行する。

【０４５１】

本態様の構成によれば、消去処理用ＩＣチップは、検査用端子６５に接続された検査機３２０から消去命令コマンドを受信したことに基づいてフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するので、検査機３２０を有する者が、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去することができる。すなわち、検査機３２０を有さない者による当該情報の消去を制限することが可能となる。

【０４５２】

ここで、仮に、パチンコ機１０に不正な改造（例えば、釘の不正な改変）が施されている場合には、実行された遊技に当該不正な改造による影響が表れ、さらに、当該パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報（例えば、役物比率等）に当該不正な改造による影響が表れる場合がある。パチンコ機１０によって正常な遊技が実行されているか否かを検査する者（検査者）は、例えば、検査機３２０を検査用端子６５に接続し、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を検査機３２０によって確認することによって、当該パチンコ機１０に施された不正な改造を発見することができる。このため、当該情報を消去することによって当該パチンコ機１０に不正な改造が施されていることを検査者に発見されないようにしたいといった要望を抱く者（不正な者）が存在する可能性がある。

【０４５３】
しかしながら、本態様の構成によれば、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するためには、当該パチンコ機１０の検査用端子６５に接続可能な検査機３２０が必要となる。そして、当該検査機３２０を有することができる者を制限すれば、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が不正な者によって消去されてしまうことを抑制することができ、ひいては、パチンコ機１０に不正な改造を施そうといった動機の発生を抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。
【０４５４】
なお、パチンコ機１０は取引によって転々流通する場合があり、既に遊技が実行されたことのあるパチンコ機１０（いわゆる中古のパチンコ機１０）を新たに流通させたい者は、当該パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去してから流通させたいといった正当な要望を抱く場合もある。そこで、パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を正当な理由で消去したいといった要望を抱く者（例えば、当該パチンコ機１０の製造者）と上述した検査者のみが検査機３２０を有することが可能な流通体制を構築すれば、遊技の健全性を確保しつつ、パチンコ機１０の円滑な流通を促すことが可能となる。
【０４５５】
さらに、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が消去される際には、当該消去に先立って、当該フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が検査用端子６５に接続された検査機３２０に送信される構成としてもよい。
【０４５６】
具体的には、例えば、上述した消去処理用ＩＣチップは、当該入力端子から消去命令コマンドを受信したことに基づいて、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報の送信を開始することを示す送信開始コマンドを検査機３２０に送信する。送信開始コマンドを受信した検査機３２０は、情報の受信が可能な受信可能モードに移行し、受信可能モードであることを示す受信可能コマンドを消去処理用ＩＣチップに送信する。受信可能コマンドを受信した消去処理用ＩＣチップは、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報の送信を開始する。そして、当該情報の送信が完了した場合には、消去処理用ＩＣチップは、送信完了コマンドを検査機３２０に送信する。送信完了コマンドを受信した検査機３２０は、受信した情報にデータの欠損等のエラーがないかを確認し、エラーがなければ受信完了コマンドを消去処理用ＩＣチップに送信する。消去処理用ＩＣチップは、受信完了コマンドを受信したことに基づいて、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する消去処理を実行する。
【０４５７】
このような構成によれば、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が、検査機３２０を有する者の意思に反した誤った操作によって消去されてしまった場合であっても、フラッシュメモリ６４ｘから消去されてしまった情報が検査機３２０に残ることになるので、当該情報を当該検査機３２０によって確認することができる。
【０４５８】
なお、検査機３２０から所定の信号を受信したことに基づいてフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が消去される構成としては、上記の構成に限らず、他の様々な構成を採用することができる。例えば、消去処理用ＩＣチップを設けない構成とし、検査用端子６５に接続された検査機３２０から消去命令コマンドを受信したか否かを主側ＣＰＵ６２ｘが監視し、当該消去命令コマンドを受信した場合に、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するための消去プログラムを実行して当該情報を消去する構成としてもよい。また、主側ＣＰＵ６２ｘは、検査機３２０から消去命令コマンドを受信した場合に、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を検査機３２０に送信した上で、当該情報を消去するための消去プログラムを実行してフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する構成としてもよい。
【０４５９】

なお、本態様では、各種の遊技履歴情報が正常な範囲内であるか否かを検査するための検査機３２０を用いてフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する構成としたが、検査機３２０を用いる構成に限らず、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するための専用の端末を用いて当該情報を消去する構成としてもよい。

【０４６０】

＜態様４０＞

上記態様３７において、開放の痕跡が残る空間の内部に格納されたフラッシュメモリクリアボタンが所定時間（例えば１０秒）継続して押下され、かつ、検査用端子６５に接続された検査機３２０から所定の信号（例えば消去命令コマンド）を受信した場合に、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報（賞球集計値、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報等）が消去される構成としてもよい。

【０４６１】

具体的には、例えば、上述した態様３８と同様に、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する消去処理を実行可能な消去処理用ＩＣチップを設けるとともに、フラッシュメモリクリアボタンが押下されている期間中は当該消去処理用ＩＣチップの入力端子にＨｉレベル信号が入力される構成とする。そして、消去処理用ＩＣチップは、当該入力端子に入力されているＨｉレベル信号が１０秒間継続したことに基づいて、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する消去処理を実行可能な消去処理実行待機モードに移行する。消去処理用ＩＣチップは、この消去処理実行待機モードにおいて検査機３２０から消去命令コマンドを受信すると、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する消去処理を実行する。

【０４６２】

本態様の構成によれば、フラッシュメモリクリアボタンは、開放の痕跡が残る基板ボックスの内部に格納されているので、パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するためには、当該パチンコ機１０の基板ボックスを開けてフラッシュメモリクリアボタンを操作することになり、当該パチンコ機１０の基板ボックスに開放の痕跡が残ることになる。さらに、消去処理用ＩＣチップは、検査用端子６５に接続された検査機３２０から所定の信号を受信したことに基づいてフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するので、検査機３２０を有する者が、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去することができる。したがって、パチンコ機１０の基板ボックスに開放の痕跡が残っているか否かに基づいて、当該パチンコ機１０の基板ボックスが開かれてフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が消去された可能性があるか否かを把握することが可能となるとともに、検査機３２０を有さない者による当該情報の消去を制限することが可能となる。

【０４６３】

ここで、仮に、パチンコ機１０に不正な改造（例えば、釘の不正な改変）が施されている場合には、実行された遊技に当該不正な改造による影響が表れ、さらに、当該パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報（例えば、役物比率等）に当該不正な改造による影響が表れる場合がある。パチンコ機１０によって正常な遊技が実行されているか否かを検査する者（検査者）は、例えば、検査機３２０を検査用端子６５に接続し、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を検査機３２０によって確認することによって、当該パチンコ機１０に施された不正な改造を発見することができる。このため、当該情報を消去することによって当該パチンコ機１０に不正な改造が施されていることを検査者に発見されないようにしたいといった要望を抱く者（不正な者）が存在する可能性がある。

【０４６４】

しかしながら、本態様の構成によれば、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するためには、当該パチンコ機１０の検査用端子６５に接続可能な検査機３２０が必要となる。そして、当該検査機３２０を有することができる者を制限すれば、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が不正な者によって消去されてしまうことを抑制す

ることができる。さらに、仮に不正な者が検査機３２０を有してしまった場合であっても、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するためには、当該パチンコ機１０の基板ボックスを開けてフラッシュメモリクリアボタンを操作する必要がある。そうすると、当該パチンコ機１０の基板ボックスに開放の痕跡が残ることになるので、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去したとしても、当該情報を不正の隠蔽のために消去した可能性があるといった痕跡が残ることになる。したがって、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が不正な者によって消去されてしまうことを抑制することができるとともに、パチンコ機１０に施された不正な改造の隠蔽を困難にすることができる。この結果、パチンコ機１０に不正な改造を施そうといった動機の発生をさらに抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。

【０４６５】

なお、パチンコ機１０は取引によって転々流通する場合があり、既に遊技が実行されたことのあるパチンコ機１０（いわゆる中古のパチンコ機１０）を新たに流通させたい者は、当該パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去してから流通させたいといった正当な要望を抱く場合もある。そこで、パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を正当な理由で消去したいといった要望を抱く者（例えば、当該パチンコ機１０の製造者）と上述した検査者のみが検査機３２０を有することが可能であるとともに、正当な者のみが基板ボックスの開放の痕跡を消すことのできる流通体制を構築すれば、遊技の健全性を確保しつつ、パチンコ機１０の円滑な流通を促すことが可能となる。

【０４６６】

なお、フラッシュメモリクリアボタンが所定の操作を受け付け、かつ、検査機３２０から所定の信号を受信したことに基づいてフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が消去される構成としては、上記の構成に限らず、他の様々な構成を採用することができる。例えば、フラッシュメモリクリアボタンが所定時間（例えば１０秒）以内に所定回数（例えば５回）押下された場合に、消去処理用ＩＣチップが上述した消去処理実行待機モードに移行する構成としてもよい。また、例えば、検査機３２０から消去命令コマンドを受信した場合に、消去処理用ＩＣチップが上述した消去処理実行待機モードに移行し、当該消去処理実行待機モードにおいてフラッシュメモリクリアボタンが所定時間（例えば１０秒）継続して押下されると、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する消去処理を実行する構成としてもよい。また、例えば、消去処理用ＩＣチップを設けない構成とし、主側ＣＰＵ６２ｘが当該消去処理用ＩＣチップと同等の機能を実行してフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する構成としてもよい。

【０４６７】

また、上記の態様３９と同様に、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が消去される際には、当該消去に先立って、当該フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が検査用端子６５に接続された検査機３２０に送信される構成としてもよい。このような構成によれば、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が、検査機３２０を有する者の意思に反した誤った操作によって消去されてしまった場合であっても、フラッシュメモリ６４ｘから消去されてしまった情報が検査機３２０に残ることになるので、当該情報を当該検査機３２０によって確認することができる。

【０４６８】

＜態様４１＞

上記態様３７において、認証情報（例えば暗証番号）の入力操作を受け付ける操作パネルと、入力された認証情報を表示する表示器とをパチンコ機１０の背面に設け、操作パネルによって入力された認証情報と当該パチンコ機１０に個別に設定されている認証情報とが一致した場合に、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報（賞球集計値、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報等）が消去される構成としてもよい。

【０４６９】

具体的には、例えば、上述した態様３８と同様に、フラッシュメモリ６４ｘに記憶され

ている情報を消去する消去処理を実行可能な消去処理用ＩＣチップを設けるとともに、操作パネルを介して入力された認証情報が、消去処理用ＩＣチップの入力端子に入力される構成とする。そして、消去処理用ＩＣチップは、操作パネルから入力された認証情報が、当該消去処理用ＩＣチップのＲＯＭに格納されている認証情報と一致しているか否かを判定し、一致していると判定した場合に、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する消去処理を実行する。

【０４７０】

本態様の構成によれば、消去処理用ＩＣチップは、受付手段が受け付けた認証情報と当該パチンコ機１０に設定されている認証情報とが一致したことに基づいてフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するので、当該パチンコ機１０に設定されている認証情報を有する者（例えば、当該パチンコ機１０に設定されている暗証番号を知っている者）が、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去することができる。すなわち、当該パチンコ機１０に設定されている認証情報を有しない者による当該情報の消去を制限することが可能となる。

【０４７１】

ここで、仮に、パチンコ機１０に不正な改造（例えば、釘の不正な改変）が施されている場合には、実行された遊技に当該不正な改造による影響が表れ、さらに、当該パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報（例えば、役物比率等）に当該不正な改造による影響が表れる場合がある。パチンコ機１０によって正常な遊技が実行されているか否かを検査する者（検査者）は、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を確認することによって、当該パチンコ機１０に施された不正な改造を発見することができる。このため、当該情報を消去することによって当該パチンコ機１０に不正な改造が施されていることを検査者に発見されないようにしたいといった要望を抱く者（不正な者）が存在する可能性がある。

【０４７２】

しかしながら、本態様の構成によれば、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するためには、当該パチンコ機１０に設定されている認証情報を有していることが必要となる。そして、当該パチンコ機１０に設定されている認証情報を有することができる者を制限すれば、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が不正な者によって消去されてしまうことを抑制することができ、ひいては、パチンコ機１０に不正な改造を施そうといった動機の発生を抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。

【０４７３】

なお、パチンコ機１０は取引によって転々流通する場合があり、既に遊技が実行されたことのあるパチンコ機１０（いわゆる中古のパチンコ機１０）を新たに流通させたい者は、当該パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去してから流通させたいといった正当な要望を抱く場合もある。そこで、パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を正当な理由で消去したいといった要望を抱く者（例えば、当該パチンコ機１０の製造者）のみが、当該パチンコ機１０に設定されている認証情報を有することが可能な流通体制を構築すれば、遊技の健全性を確保しつつ、パチンコ機１０の円滑な流通を促すことが可能となる。

【０４７４】

なお、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するために入力される認証情報は、暗証番号に限らず、種々の認証情報を採用することができる。例えば、認証情報として、複数の文字列の組合せである認証文字（パスワード、パスフレーズ）や、特定のパターンのバーコード、所定の規則に従って生成されたパスワード（例えば、ワンタイムパスワード）、特定の人物の生体認証情報（指紋、虹彩、静脈パターン等）等を採用することができる。

【０４７５】

＜態様４２＞

上記態様３７において、パチンコ機１０の背面側に設けられたＲＡＭクリアボタンを押下しながらパチンコ機１０の電源をＯＮにするという操作が実行された場合には、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報（高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグ等を含む遊技の実行の制御に用いられる情報）は消去され、第２エリアに記憶されている情報（賞球集計値や、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報等の実行された遊技に基づいて取得された情報）は消去されない構成としてもよい。

【０４７６】

具体的には、例えば、パチンコ機１０の電源がＯＮにされた直後に、主側ＣＰＵ６２ｘは、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態であるか否かを判定し、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態であると判定した場合には、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報を消去し、第２エリアに記憶されている情報は消去しない構成とする。

【０４７７】

このような構成によれば、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報（実行された遊技に基づいて取得された情報）を残しつつ、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報（遊技の実行の制御に用いられる情報）を消去することが可能となる。具体的には、例えば、遊技の実行の制御に不具合が生じた場合や、遊技ホールの営業の開始時または終了時において、遊技の実行の制御に用いられる情報を消去して遊技機の制御の初期化を実行したいが、実行された遊技に基づいて取得された情報は消去したくないといった要望がある。本態様の構成によれば、ＲＡＭクリアボタンを操作することによって、実行された遊技に基づいて取得された情報を残しつつ、遊技の実行の制御に用いられる情報を消去して当該パチンコ機１０の制御の初期化を実行することが可能となる。

【０４７８】

さらに、上述したＲＡＭクリアボタンに加えて、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去するための第２ＲＡＭクリアボタンをパチンコ機１０の背面側に設け、パチンコ機１０の電源がＯＮである状態中に第２ＲＡＭクリアボタンを所定時間（例えば１０秒）押下するという操作が実行された場合には、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報が消去される構成としてもよい。

【０４７９】

具体的には、例えば、主側ＣＰＵ６２ｘは、第２ＲＡＭクリアボタンが押下された状態であるか否かを監視しており、第２ＲＡＭクリアボタンが押下された状態が所定時間（例えば１０秒）継続したと判定した場合には、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去する構成とする。

【０４８０】

このような構成によれば、ＲＡＭクリアボタンを操作することによっては消去することのできない主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報（実行された遊技に基づいて取得された情報）を、第２クリアボタンを操作することによって消去することができる。

【０４８１】

さらに、第２ＲＡＭクリアボタンは、開放の痕跡が残る空間の内部に格納されている構成としてもよい。具体的には、例えば、第２ＲＡＭクリアボタンは、開封の痕跡が残る封印シールが貼付された基板ボックスの内部に格納されており、当該封印シールを剥がして基板ボックスを開けなければ押下することができない構成としてもよい。

【０４８２】

本態様の構成によれば、パチンコ機１０の主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去するためには、当該パチンコ機１０の基板ボックスを開けて第２ＲＡＭクリアボタンを操作する必要があり、当該パチンコ機１０の基板ボックスに開放の痕跡が残ることになる。すなわち、パチンコ機１０の基板ボックスに開放の痕跡が残っているか否かに基づいて、当該パチンコ機１０の基板ボックスが開かれて主側ＲＡＭ６４の第２エリア

に記憶されている情報が消去された可能性があるか否かを把握することが可能となる。
【０４８３】
ここで、仮に、パチンコ機１０に不正な改造（例えば、釘の不正な改変）が施されている場合には、実行された遊技に当該不正な改造による影響が表れ、さらに、当該パチンコ機１０の主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報（例えば、役物比率等）に当該不正な改造による影響が表れる場合がある。パチンコ機１０によって正常な遊技が実行されているか否かを検査する者（検査者）は、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報や主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を確認することによって、当該パチンコ機１０に施された不正な改造を発見することができる。このため、当該情報を消去することによって当該パチンコ機１０に不正な改造が施されていることを検査者に発見されないようにしたいといった要望を抱く者（不正な者）が存在する可能性がある。
【０４８４】
しかしながら、本態様の構成によれば、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去するためには、当該パチンコ機１０の基板ボックスを開けて第２ＲＡＭクリアボタンを操作する必要がある。そうすると、当該パチンコ機１０の基板ボックスに開放の痕跡が残ることになるので、不正な者が主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去したとしても、当該情報を不正の隠蔽のために消去した可能性があるといった痕跡が残ることになる。したがって、パチンコ機１０に施された不正な改造の隠蔽を困難にすることができ、ひいては、パチンコ機１０に不正な改造を施そうといった動機の発生を抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。
【０４８５】
なお、パチンコ機１０は取引によって転々流通する場合があり、既に遊技が実行されたことのあるパチンコ機１０（いわゆる中古のパチンコ機）を新たに流通させたい者は、当該パチンコ機１０の主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去してから流通させたいといった正当な要望を抱く場合もある。そこで、パチンコ機１０の主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を正当な理由で消去したいといった要望を抱く者（正当な者）のみが、基板ボックスの開放の痕跡を消すことのできる流通体制を構築すれば、遊技の健全性を確保しつつ、パチンコ機１０の円滑な流通を促すことが可能となる。具体的には、例えば、正当な者としての当該パチンコ機１０の製造者のみが新たな封印シールを貼ることが可能な流通体制を構築することによって、遊技の健全性を確保しつつ、パチンコ機１０の円滑な流通を促すことが可能となる。
【０４８６】
なお、開放の痕跡（開封の痕跡、開閉の痕跡ともいう）が残る空間の構成としては、上記態様３８において説明した種々の構成を採用することができる。
【０４８７】
＜態様４３＞
上記態様３７において、パチンコ機１０の背面側に設けられたＲＡＭクリアボタンを押下しながらパチンコ機１０の電源をＯＮにするという操作が実行され、かつ、所定時間（例えば１０秒）以内に当該ＲＡＭクリアボタンが押下されていない状態になった場合には、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報は消去され、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報は消去されない構成とし、一方、ＲＡＭクリアボタンを押下しながらパチンコ機１０の電源をＯＮにするという操作が実行され、かつ、当該ＲＡＭクリアボタンが押下された状態がそのまま所定時間（例えば１０秒）継続した場合には、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報は消去されず、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報が消去される構成としてもよい。
【０４８８】
具体的には、例えば、パチンコ機１０の電源がＯＮにされた直後に、主側ＣＰＵ６２ｘは、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態であるか否かを判定し、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態であると判定した場合には、当該ＲＡＭクリアボタンが押下された状態が所定時間（例えば１０秒）継続するか否かを監視する。そして、所定時間（例えば１０秒

）以内に当該ＲＡＭクリアボタンが押下されていない状態になったと判定した場合には、主側ＣＰＵ６２ｘは、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報は消去し、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報は消去しない。一方、当該ＲＡＭクリアボタンが押下されている状態が所定時間（例えば１０秒）継続したと判定した場合には、主側ＣＰＵ６２ｘは、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報は消去せず、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去する。

【０４８９】

このような構成によれば、ＲＡＭクリアボタンに対して異なる操作を実行することによって、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、消去すべき対象の情報を選択することが可能となる。すなわち、消去すべき対象の情報を選択するための他の操作部（例えばボタン等）を設けなくても、消去すべき対象の情報を選択することができるので、パチンコ機１０の構造の簡易化を図ることができる。

【０４９０】

具体的には、例えば、遊技の実行の制御に不具合が生じた場合や遊技ホールの営業の開始時または終了時において、遊技の実行の制御に用いられる情報（主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報）を消去して遊技機の制御の初期化を実行したい場合には、ＲＡＭクリアボタンを押下しながらパチンコ機１０の電源をＯＮにするという操作を実行するとともに所定時間（例えば１０秒）以内に当該ＲＡＭクリアボタンが押下されていない状態とし、一方、実行された遊技に基づいて取得された情報（主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報）を消去して当該遊技機を新たに流通させたい場合には、ＲＡＭクリアボタンを押下しながらパチンコ機１０の電源をＯＮにするという操作を実行するとともに当該ＲＡＭクリアボタンが押下された状態がそのまま所定時間（例えば１０秒）継続するようにすればよい。このように、ＲＡＭクリアボタンに対して異なる操作を実行することによって、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、消去すべき対象の情報を選択することが可能となる。

【０４９１】

なお、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報の消去処理の実行中は、上述した遊技履歴用処理を実行することができないため、遊技球の各入球口への入球個数や賞球集計値等に誤差が生じる可能性がある。したがって、当該消去処理が終了までは遊技の実行を開始させない構成（例えば、遊技球の発射を抑止する構成）とすれば、当該誤差の発生を抑制することができる。

【０４９２】

また、本態様において、ＲＡＭクリアボタンを押下しながらパチンコ機１０の電源をＯＮにするという操作が実行され、かつ、所定時間（例えば１０秒）以内に当該ＲＡＭクリアボタンが押下されていない状態になった場合には、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報を消去し、さらに、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報が有効であるか否かを判定し、有効であると判定した場合には当該情報を消去せず、有効ではないと判定した場合には当該情報を消去する構成としてもよい。このような構成によれば、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報が有効ではない状態のまま遊技が開始されてしまうことを抑制することができる。なお、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報が有効ではない場合とは、例えば、役物賞球数が総賞球数を超えている場合や、連続役物賞球数が総賞球数を超えている場合、連続役物賞球数が役物賞球数を超えている場合など、賞球集計値に矛盾が生じている場合等である。

【０４９３】

＜態様４４＞

上記態様３７において、パチンコ機１０の背面側に設けられたＲＡＭクリアボタンを押下しながらパチンコ機１０の電源をＯＮにするという操作が実行され、かつ、所定時間（例えば１０秒）以内に当該ＲＡＭクリアボタンが押下されていない状態になった場合には、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報は消去され、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報は消去されない構成とし、一方、ＲＡＭクリアボタンを押下

しながらパチンコ機１０の電源をＯＮにするという操作が実行され、かつ、当該ＲＡＭクリアボタンが押下された状態がそのまま所定時間（例えば１０秒）継続した場合には、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報が消去されるだけでなく、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報も消去される構成としてもよい。

【０４９４】

具体的には、例えば、パチンコ機１０の電源がＯＮにされた直後に、主側ＣＰＵ６２ｘは、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態であるか否かを判定し、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態であると判定した場合には、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報を消去する。さらに、主側ＣＰＵ６２ｘは、当該ＲＡＭクリアボタンが押下された状態が所定時間（例えば１０秒）継続するか否かを監視し、所定時間（例えば１０秒）以内に当該ＲＡＭクリアボタンが押下されていない状態になったと判定した場合には、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報は消去しない。一方、当該ＲＡＭクリアボタンが押下されている状態が所定時間（例えば１０秒）継続したと判定した場合には、主側ＣＰＵ６２ｘは、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報も消去する。

【０４９５】

このような構成によれば、上述した態様４３と同様に、ＲＡＭクリアボタンに対して異なる操作を実行することによって、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、消去すべき対象の情報を選択することが可能となる。さらに、ＲＡＭクリアボタンを押下しながらパチンコ機１０の電源をＯＮにするという操作を実行するとともに当該ＲＡＭクリアボタンが押下された状態がそのまま所定時間（例えば１０秒）継続させることによって、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報と第２エリアに記憶されている情報の両方を消去することが可能となる。

【０４９６】

なお、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報の消去処理の実行中は、上述した遊技履歴用処理を実行することができないため、遊技球の各入球口への入球個数や賞球集計値等に誤差が生じる可能性がある。したがって、当該消去処理が終了までは遊技の実行を開始させない構成（例えば、遊技球の発射を抑止する構成）とすれば、当該誤差の発生を抑制することができる。

【０４９７】

＜態様４５＞

上記態様３７において、パチンコ機１０の電源がＯＮである状態中に、パチンコ機１０の背面側に設けられたＲＡＭクリアボタンを所定時間（例えば１０秒）押下するという操作が実行された場合には、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報が消去される構成としてもよい。

【０４９８】

具体的には、例えば、主側ＣＰＵ６２ｘは、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態であるか否かを監視しており、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態が所定時間（例えば１０秒）継続したと判定した場合には、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去する構成とする。

【０４９９】

このような構成によれば、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去するための操作部（例えばボタン等）を別途設けることなく、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去することが可能となる。なお、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報の消去処理の実行中は、上述した遊技履歴用処理を一時的に実行することができなくなるため、遊技球の各入球口への入球個数や賞球集計値等に誤差が生じる可能性がある。したがって、当該消去処理の実行の開始から終了までの期間において遊技の実行を一時的に停止させる構成（例えば、遊技球の発射を一時的に抑止する構成）とすれば、当該誤差の発生を抑制することができる。

【０５００】

＜態様４６＞

上記各態様において、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報（賞球集計値や、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報等の実行された遊技に基づいて取得された情報）が消去される際には必ず主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報（高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグ等の遊技の実行の制御に用いられる情報）が消去される構成としてもよい。すなわち、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去するための所定の操作が実行された場合や、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去するための所定の信号を他の装置（例えば検査機３２０）から受信した場合には、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去するだけでなく、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報も必ず消去する構成としてもよい。

【０５０１】

このような構成によれば、実行された遊技に基づいて取得された情報（主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報）が消去されたにも関わらず、遊技の実行の制御に用いられる情報（主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報）が消去されずにそのまま維持されるといった状況の発生を抑制することができる。具体的には、例えば、実行された遊技に基づいて取得された情報は、当該パチンコ機１０において実行された遊技の公正さを判断するための担保となる情報であるため、当該担保となる情報が消去された場合には、当該パチンコ機１０における遊技の実行の制御に用いられる情報（例えば、遊技状態を示す高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグに関する情報）を消去して当該パチンコ機１０の遊技状態を初期化することが好ましい。本態様の構成によれば、実行された遊技に基づいて取得された情報（主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報）を消去する際には遊技の実行の制御に用いられる情報（主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報）を消去するので、遊技の公正さを判断するための担保となる情報が消去されたにも関わらず、遊技の実行の制御に用いられる情報（主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報）が消去されないことによって当該パチンコ機１０の遊技状態がそのまま維持されるといった状況の発生を抑制することができる。

【０５０２】

また、例えば、仮に、実行された遊技に基づいて取得された情報（主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報）が消去されたにも関わらず、遊技の実行の制御に用いられる情報（主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報）が消去されずにそのまま維持される構成とした場合には、実行された遊技に基づいて取得された情報（主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報）が消去されたにも関わらず、当該パチンコ機１０において高確率モードや高頻度サポートモードがそのまま維持される場合がある。この場合において当該パチンコ機１０において遊技を実行すると、実行された遊技に基づいて取得された情報が統計データとして十分な量ではない状態において高確率モードや高頻度サポートモードで遊技が開始されるため、役物比率等の遊技履歴情報が偏った値として算出されてしまう可能性が高くなる。したがって、本態様のように、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報（賞球集計値や、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報等の実行された遊技に基づいて取得された情報）が消去される際には必ず主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報（高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグ等の遊技の実行の制御に用いられる情報）が消去される構成とすることによって、役物比率等の遊技履歴情報が偏った値として算出されてしまうことを抑制することが可能となる。

【０５０３】

なお、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去するための操作としては、種々の操作態様を採用することができる。例えば、パチンコ機１０の背面側に設けられたＲＡＭクリアボタンを押下しながら当該パチンコ機１０の電源をＯＮにするとともに当該ＲＡＭクリアボタンが押下された状態をそのまま所定時間（例えば１０秒）継続させる操作や、パチンコ機１０の背面側に別途設けられた第２ＲＡＭクリアボタンを押下しながら当該パチンコ機１０の電源をＯＮにする操作、ＲＡＭクリアボタン及び第２ＲＡＭク

リアボタンの両方を押下しながら当該パチンコ機１０の電源をＯＮにする操作等を採用することができる。

【０５０４】

さらに、例えば、ＲＡＭクリアボタンを押下しながらパチンコ機１０の電源をＯＮにするという操作が実行され、かつ、所定時間（例えば１０秒）以内に当該ＲＡＭクリアボタンが押下されていない状態になった場合には、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報（高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグ等を含む遊技の実行の制御に用いられる情報）は消去され、第２エリアに記憶されている情報（賞球集計値や、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報等の実行された遊技に基づいて取得された情報）は消去されない構成としてもよい。

【０５０５】

このような構成によれば、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報（実行された遊技に基づいて取得された情報）を残しつつ、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報（遊技の実行の制御に用いられる情報）を消去することが可能となる。具体的には、例えば、遊技の実行の制御に不具合が生じた場合や、遊技ホールの営業の開始時または終了時において、遊技の実行の制御に用いられる情報を消去して遊技機の制御の初期化を実行したいが、実行された遊技に基づいて取得された情報は消去したくないといった要望がある。本態様の構成によれば、ＲＡＭクリアボタンを操作することによって、実行された遊技に基づいて取得された情報を残しつつ、遊技の実行の制御に用いられる情報を消去して当該パチンコ機１０の制御の初期化を実行することが可能となる。

【０５０６】

図３２は、本態様の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行するメイン処理の一例を示すフローチャートである。主側ＣＰＵ６２ｘは、電源の投入に伴ってこのメイン処理を実行する。

【０５０７】

ステップＳ１０９０１では、ＲＡＭクリアボタンが押下されている状態であるか否かを判定する。ステップＳ１０９０１において、ＲＡＭクリアボタンが押下されている状態ではないと判定した場合には（ステップＳ１０９０１：ＮＯ）、後述するステップＳ１０９０２に進む。一方、ステップＳ１０９０１において、ＲＡＭクリアボタンが押下されている状態であると判定した場合には（ステップＳ１０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１０９０３に進み、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態が継続しているか否かを判定する。

【０５０８】

ステップＳ１０９０３において、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態が継続していないと判定した場合、すなわち、ＲＡＭクリアボタンが押下されていない状態となったと判定した場合には（ステップＳ１０９０３：ＮＯ）、ステップＳ１０９０４に進み、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報を消去し、当該第１エリアの初期設定処理を実行する。その後、後述するステップＳ１０９０８に進む。一方、ステップＳ１０９０３において、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態が継続していると判定した場合には（ステップＳ１０９０３：ＹＥＳ）、ステップＳ１０９０５に進み、ＲＡＭクリアボタンの押下状態が所定時間（例えば１０秒）継続しているか否かを判定する。

【０５０９】

ステップＳ１０９０５において、ＲＡＭクリアボタンの押下状態が所定時間（例えば１０秒）継続していないと判定した場合には（ステップＳ１０９０５：ＮＯ）、ステップＳ１０９０３に戻り、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態が継続しているか否かを判定する。一方、ステップＳ１０９０５において、ＲＡＭクリアボタンの押下状態が所定時間（例えば１０秒）継続していると判定した場合には（ステップＳ１０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳ１０９０６に進む。すなわち、ＲＡＭクリアボタンの押下状態が所定時間（例えば１０秒）継続しなかった場合には上述したステップＳ１０９０４に進み、ＲＡＭクリアボタンの押下状態が所定時間（例えば１０秒）継続した場合には後述するステップＳ１０９０６に進むことになる。

【０５１０】
ステップＳ１０９０６では、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報を消去し、当該第１エリアの初期設定処理を実行する。その後、ステップＳ１０９０７に進み、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去し、当該第２エリアの初期設定処理を実行する。その後、後述するステップＳ１０９０８に進む。
【０５１１】
一方、ステップＳ１０９０１において、ＲＡＭクリアボタンが押下されている状態ではないと判定した場合には（ステップＳ１０９０１：ＮＯ）、ステップＳ１０９０２に進み、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報が有効であるか否かを判定する。具体的には、例えば、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報である賞球集計値（役物賞球数、連続役物賞球数、総賞球数）が有効であるか否かを判定する。ここで、賞球集計値が有効ではない場合とは、役物賞球数が総賞球数を超えている場合や、連続役物賞球数が総賞球数を超えている場合、連続役物賞球数が役物賞球数を超えている場合など、賞球集計値に矛盾が生じている場合である。ステップＳ１０９０２において、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報が有効ではないと判定した場合には（ステップＳ１０９０２：ＮＯ）、上述したステップＳ１０９０６及びステップＳ１０９０７に進み、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報及び第２エリアに記憶されている情報を消去する。その後、ステップＳ１０９０８に進む。一方、ステップＳ１０９０２において、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報が有効であると判定した場合には（ステップＳ１０９０２：ＹＥＳ）、そのままステップＳ１０９０８に進む。
【０５１２】
ステップＳ１０９０８では、タイマ割込み処理の発生を許可するために割込み許可の設定を行う。ステップＳ１０９０８を実行した後、ステップＳ１０９０９～ステップＳ１０９１２の残余処理に進む。このステップＳ１０９０９～ステップＳ１０９１２の残余処理は、上述した図１２におけるステップＳ１０１０４～ステップＳ１０１０７の残余処理と同じ処理であるため、説明を省略する。
【０５１３】
以上説明した処理フローによれば、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報（賞球集計値や、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報等の実行された遊技に基づいて取得された情報）を消去する処理（ステップＳ１０９０６の処理）を実行する際には、必ず主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報（高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグ等の遊技の実行の制御に用いられる情報）を消去する処理（ステップＳ１０９０７の処理）を実行することになる。
【０５１４】
＜態様４７＞
上記各態様において、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報（賞球集計値や、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報等の実行された遊技に基づいて取得された情報）が消去される際には必ず主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報（高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグ等の遊技の実行の制御に用いられる情報）が消去される構成としてもよい。すなわち、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するための操作が実行された場合や、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するための所定の信号を他の装置（例えば検査機３２０）から受信した場合には、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するだけでなく、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報も必ず消去する構成としてもよい。
【０５１５】
このような構成によれば、実行された遊技に基づいて取得された情報（フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報）が消去されたにも関わらず、遊技の実行の制御に用いられる情報（主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報）が消去されずにそのまま維持されるといった状況の発生を抑制することができる。具体的には、例えば、実行された遊技に基づいて取得された情報は、当該パチンコ機１０において実行された遊技の公正

さを判断するための担保となる情報であるため、当該担保となる情報が消去された場合には、当該パチンコ機１０における遊技の実行の制御に用いられる情報（例えば、遊技状態を示す高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグに関する情報）を消去して当該パチンコ機１０の遊技状態を初期化することが好ましい。本構成によれば、実行された遊技に基づいて取得された情報（フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報）を消去する際には遊技の実行の制御に用いられる情報（主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報）を消去するので、遊技の公正さを判断するための担保となる情報が消去されたにも関わらず、遊技の実行の制御に用いられる情報（主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報）が消去されないことによって当該パチンコ機１０の遊技状態がそのまま維持されるといった状況の発生を抑制することができる。

【０５１６】

さらに、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報（実行された遊技に基づいて取得された情報）が消去される際には、必ず主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報（高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグ等の遊技の実行の制御に用いられる情報）に加えて、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報（実行された遊技に基づいて取得された情報）も消去される構成としてもよい。

【０５１７】

＜態様４８＞

上記の一部の態様では、主側ＲＡＭ６４は、２つのエリア（第１エリア及び第２エリア）に区分されており、主側ＲＡＭ６４の第１エリアは、遊技の進行に関する処理を実行するためのプログラムや各種フラグ（高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグ等）等を記憶する領域として用いられ、主側ＲＡＭ６４の第２エリアは、遊技履歴情報を算出・表示するための処理（遊技履歴用処理）を実行するためのプログラムや各種の数値情報（上述した賞球集計値や、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報）等を記憶する領域として用いられる構成としたが、この構成に代えて、主側ＲＡＭ６４の第１エリアの機能を担うＲＡＭ（遊技進行処理に用いられるＲＡＭ）と、主側ＲＡＭ６４の第２エリアの機能を担うＲＡＭ（遊技履歴用処理に用いられるＲＡＭ）とを別々に備える構成としてもよい。

【０５１８】

＜態様４９＞

上記の各態様のうち、フラッシュメモリ６４ｘを備える態様において、当該フラッシュメモリ６４ｘは、開放の痕跡が残る空間（例えば、封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている構成としてもよい。このような構成によれば、当該フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報に不正な改変を施そうとするためには、当該パチンコ機１０の基盤ボックスを開けることになり、当該パチンコ機１０の基板ボックスに開放の痕跡が残ることになる。すなわち、パチンコ機１０の基板ボックスに開放の痕跡が残っているか否かに基づいて、当該パチンコ機１０の基板ボックスが開かれてフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報に不正な改変が施された可能性があるか否かを把握することが可能となる。したがって、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報に施された不正な改変の隠蔽を困難にすることができ、ひいては、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報に不正な改変を施そうといった動機の発生を抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。

【０５１９】

なお、開放の痕跡（開封の痕跡、開閉の痕跡ともいう）が残る空間の構成としては、上記態様３８において説明した種々の構成を採用することができる。

【０５２０】

＜態様５０＞

上記の各態様において説明した各種の機能（例えば、各入球口への遊技球の入球個数を記憶する機能や、各入球口への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数を算出する機能、賞球として払い出された遊技球の個数を記憶する機能、役物比率等

の遊技履歴情報を算出する機能、算出した遊技履歴情報を記憶する機能、記憶した遊技履歴情報を表示する機能、ＲＡＭやフラッシュメモリ等の各種の記憶手段に記憶された各種の情報を消去する機能等）の少なくとも一部の機能を、遊技履歴管理チップ３００が実現する構成としてもよく、主側ＣＰＵ６２ｘ（遊技履歴管理チップ３００を除いた主側ＭＰＵ６２）が実現する構成としてもよく、検査機３２０が実現する構成としてもよい。また、遊技履歴管理チップ３００、主側ＣＰＵ６２ｘ（遊技履歴管理チップ３００を除いた主側ＭＰＵ６２）及び検査機３２０がこれらの各種の機能の少なくとも一部の機能を分担又は協働して実現する構成としてもよい。

【０５２１】

＜態様５１＞

上記第１実施形態及び上記の他の態様は、パチンコ機１０に限らず、他の種別の遊技機に対しても適用することができる。例えば、パチンコ型スロットマシン等の回胴式遊技機に対しても適用することができる。具体的には、例えば、ボーナス時に当選して得た遊技メダルの枚数と、通常区間中に引いた子役で得られる遊技メダルの枚数と、ボーナスとは別の有利区間（ＡＴ、ＡＲＴ）中に得られる遊技メダルの枚数との比率を算出し、当該比率を液晶表示装置に表示する構成や、当該比率を検査機に出力し、当該検査機の表示部に当該比率を表示させる構成に対して適用することができる。

【０５２２】

＜態様５２＞

上記第１実施形態及び上記の他の態様において、ソフトウェアによって実現（ＣＰＵがプログラムを実行することによって実現）されている機能の一部又は全部をハードウェアによって実現する構成としてもよい。例えば、遊技履歴管理チップ３００は、遊技履歴情報を算出するための演算処理を実行するために設計された専用のハードウェアを備える構成としてもよい。このような構成によれば、遊技履歴情報を算出するための演算処理を高速化することができるとともに、演算用のプログラムが不正に改竄されて正しい遊技履歴情報が算出されない等といった不正の発生を抑制することができる。なお、当該ハードウェアは、デジタル回路で構成されていてもよく、アナログ回路で構成されていてもよい。アナログ回路で構成されていれば、デジタル回路よりもさらに演算処理を高速化することができる。

【０５２３】

＜態様５３＞

上記第１実施形態及び上記の態様１から態様５２に含まれる１又は複数の構成を適宜差し替えたり組み合わせた構成を採用してもよい。また、上記第１実施形態及び上記の態様１から態様５２に含まれる１又は複数の構成と第１実施形態以外の実施形態に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよい。また、上記第１実施形態及び上記の態様１から態様５２に含まれる構成のうち、必須でない構成は、その趣旨を逸脱しない範囲において適宜省略することが可能である。

【０５２４】

Ｂ．第２実施形態：

Ｂ１．遊技機の構造：

図３３は、第２実施形態におけるパチンコ機１０の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１

３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【０５２５】

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

【０５２６】

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

【０５２７】

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

【０５２８】

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

【０５２９】

また、上皿２０の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面

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

【０５３０】

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

【０５３１】

図３４は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【０５３２】

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

【０５３３】

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

【０５３４】

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

【０５３５】

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

【０５３６】

スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スル

ーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【０５３７】

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

【０５３８】

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

【０５３９】

ここで、入球とは所定の開口部を遊技球が通過することを意味し、開口部を通過した後に遊技領域ＰＡから排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域ＰＡから排出されることなく遊技領域ＰＡの流下を継続する態様も含まれる。ただし、以下の説明では、一般入賞口３２、可変入賞装置３６、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球を、入賞とも表現する。

【０５４０】

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

【０５４１】

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

【０５４２】

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

【０５４３】

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

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

【０５４４】

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

【０５４５】

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

【０５４６】

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

【０５４７】

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

【０５４８】

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

【０５４９】

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

【０５５０】

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

【０５５１】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした図柄の変動表示又は所定の表示をすることに限らず、大当たり

当選となった場合に移行する開閉実行モード中の演出表示なども行なう。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【０５５２】

図３５は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図３５（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。液晶用図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄および第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した図柄である。第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄に対応した液晶用図柄が表示面４１ａに表示され、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した液晶用図柄が表示面４１ａに表示される。

【０５５３】

図３５（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、液晶用図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【０５５４】

図３５（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡが表示される。メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図３５（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図３５（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による大当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【０５５５】

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

表示されている時間である停止時間とによって構成されている。
【０５５６】
図３５（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。保留遊技回とは、未実行の遊技回であって、第１始動口３３または第２始動口３４への入賞に基づいて取得された特別情報について、大当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が開始されていない遊技回を言う。第１始動口３３への入賞に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第１保留表示領域Ｄｓ１には４つの保留遊技回に対応した保留表示が表示可能である。また、第２始動口３４への入賞に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第２保留表示領域Ｄｓ２には４つの保留遊技回に対応した保留表示が表示可能である。
【０５５７】
また、図３５（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。
【０５５８】
なお、本実施形態においては、表示面４１ａは、メイン表示領域ＭＡ、液晶用普図表示領域ＮＡ、第１同期表示部Ｓｙｎｃ１、および、第２同期表示部Ｓｙｎｃ２を表示する構成としたが、表示面４１ａがこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。
【０５５９】
Ｂ２．遊技機の電気的構成：
次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。
【０５６０】
図３６は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。
【０５６１】
主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０

等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板６１の入力側には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検知センサーが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選を実行する。

【０５６２】

主制御基板６１の出力側には、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、開閉扉４８ａを開閉動作させる開閉扉駆動部４８ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【０５６３】

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

【０５６４】

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

【０５６５】

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

【０５６６】

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

【０５６７】
その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。
【０５６８】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、第１液晶用図柄や第２液晶用図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、第１液晶用図柄または第２液晶用図柄が停止表示している時間である停止時間は一定ある。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技回時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。
【０５６９】
図３７は、大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が大当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、大当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。
【０５７０】
大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。
【０５７１】
各カウンタＣ１～Ｃ３、ＣＩＮＩ、ＣＳ、Ｃ４は、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。
【０５７２】
また、ＲＡＭ６４には保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。
【０５７３】
大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように大当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【０５７４】

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

【０５７５】

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

【０５７６】

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

【０５７７】

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

【０５７８】

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

【０５７９】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて大当たり抽選を行なうとともに、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【０５８０】

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

【０５８１】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリ

アＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、大当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【０５８２】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図３５（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【０５８３】

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

【０５８４】

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

【０５８５】

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

【０５８６】

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

開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０，１であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝２～４６５であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に維持する。

【０５８７】

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

【０５８８】

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

【０５８９】

図３８は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図３８（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図３８（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【０５９０】

図３８（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図３８（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、大当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【０５９１】

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

【０５９２】

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

【０５９３】

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

【０５９４】

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

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

（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様
（３）開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モード（低確率モード又は高確率モード）

【０５９５】
上記の（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への遊技球の入球（入賞）の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放は３０秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの遊技球の入球個数が１０個となるまで継続するように設定することができる。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放が１．６秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するよう設定することができる。

【０５９６】
開閉扉３６ｂの１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入賞が発生しない構成としてもよい。

【０５９７】
なお、本実施形態においては、開閉実行モードとして複数種類の入賞モードは設けておらず、開閉実行モード中は、上述した高頻度入賞モードとなる。すなわち、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放は、３０秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの遊技球の入球個数が１０個となるまで継続するように設定される。

【０５９８】
本実施形態では、大当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【０５９９】
図３９は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図３９（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図３９（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の際に参照される。

【０６００】
図３９（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口３３に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【０６０１】
１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【０６０２】
１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモ

ードとなる大当たりである。
【０６０３】
第１始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～１３」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「１４～２７」が８Ｒ通常大当たりに対応しており、「２８～３３」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「３４～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【０６０４】
上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。
【０６０５】
図３９（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口３４に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２７」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「２８～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【０６０６】
このように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。
【０６０７】
上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて大当たり抽選を行なうとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１結果表示部３７ａ及び第２結果表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【０６０８】
パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して遊技球の発射が同様の態様で継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。
【０６０９】
具体的には、本実施形態におけるパチンコ機１０は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されている。
【０６１０】
なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電

動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【０６１１】

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

【０６１２】

図４０は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【０６１３】

図４０（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図４０（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【０６１４】

図４０（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図４０（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。

【０６１５】

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

【０６１６】

Ｂ３．遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【０６１７】

図４１は、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明するタイミングチャートである。パチンコ機１０は、大当たり抽選において大当たりに当選すると、開閉実行モードに移行する。本実施形態では、開閉実行モードは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉処理が開始するまでの期間であるオープニング期間と、開閉扉３６ｂの開閉処理を実行する期間である開閉処理期間と、開閉扉３６ｂの開閉処理が終了した後の期間であるエンディング期間とによって構成されている。本実施形態では、開閉処理期間の開始直後に開閉扉３６ｂの１回目の開放が開始される。

【０６１８】

まず、低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理について図４１の（Ａ）を参照して説明する。

【０６１９】

図４１の（Ａ）に示すように、パチンコ機１０の主制御装置６０は、低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードに移

行する場合には、オープニング期間の長さを１０秒に設定してオープニング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、オープニング期間が開始したことを示すオープニングコマンドを送信する。

【０６２０】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からオープニングコマンドを受信すると、主制御装置６０のサポートモードの状態（遊技状態）に関わらず、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。すなわち、音声発光制御装置９０は、１つのコマンドに対して２つの処理（本実施形態では２つの演出）を連続的に実行するように設定する。オープニング演出は、開閉実行モードに移行したことによって可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉処理が開始することを遊技者に対して示唆する演出である。右打ち報知演出は、遊技者に対して「右打ち」を推奨することを示唆する演出である。右打ち報知演出を認識した遊技者は、「左打ち」から「右打ち」に変更した方がよいことを理解することができる。

【０６２１】

ここで、「右打ち」とは、操作ハンドル２５の回動操作量を所定以上とすることによって遊技球を遊技球発射機構８１から所定以上の速さ（発射強度、勢い）で発射させ、発射させた遊技球を遊技領域ＰＡの右側の領域に流通させる打ち方である。一方、「左打ち」とは、操作ハンドル２５の回動操作量を所定未満とすることによって遊技球を遊技球発射機構８１から所定未満の速さ（発射強度、勢い）で発射させ、発射させた遊技球を遊技領域ＰＡの左側の領域に流通させる打ち方である。

【０６２２】

本実施形態のパチンコ機１０では、遊技領域ＰＡの右側の領域に可変入賞装置３６が設けられている。開閉実行モード中は、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉するので、可変入賞装置３６の内部に設けられた大入賞口３６ａに遊技球を入球させることが可能となる。したがって、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉する開閉実行モード中においては、遊技球を遊技領域ＰＡの右側の領域に流通させる打ち方である「右打ち」が推奨される。このため、オープニング演出の後に右打ち報知演出が実行される。

【０６２３】

音声発光制御装置９０は、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定させるためのオープニング演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、オープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、オープニング演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、オープニング演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【０６２４】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からオープニング演出コマンドを受信すると、主制御装置６０のサポートモードの状態（遊技状態）に関わらず、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。すなわち、表示制御装置１００は、１つのコマンドに対して２つの処理（本実施形態では２つの演出）を連続的に実行するように設定する。その後、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。このように、オープニング演出は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００が協働することによって実行される。以下に説明する右打ち報知演出やラウンド演出等の他の演出も同様に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００が協働することによって実行される。

【０６２５】

音声発光制御装置９０は、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了すると、オープニング演出の次に実行するように設定されている右打ち報知演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、右打ち報知演出に対応した音声がスピー

カー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、右打ち報知演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。同様に、表示制御装置１００は、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了すると、オープニング演出の次に実行するように設定されている右打ち報知演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、右打ち報知演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０６２６】

主制御装置６０は、１０秒に設定されたオープニング期間が終了すると、開閉処理期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、開閉処理期間が開始したことを示す開放開始コマンドを送信する。

【０６２７】

音声発光制御装置９０は、３秒間の右打ち報知演出に対応した制御を終了した後、主制御装置６０から開放開始コマンドを受信すると、ラウンド演出を実行するように設定する。ラウンド演出は、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉処理が実行されていることを遊技者に対して示唆する演出である。

【０６２８】

音声発光制御装置９０は、ラウンド演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、ラウンド演出を実行するように設定させるためのラウンド演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、ラウンド演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【０６２９】

表示制御装置１００は、３秒間の右打ち報知演出に対応した制御を終了した後、音声発光制御装置９０からラウンド演出コマンドを受信すると、ラウンド演出を実行するように設定するとともに、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、ラウンド演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０６３０】

主制御装置６０は、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が所定回数に達して開閉処理期間が終了すると、エンディング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、エンディング期間が開始したことを示すエンディングコマンドを送信する。

【０６３１】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からエンディングコマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した制御を終了し、エンディング演出を実行するように設定する。エンディング演出は、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉処理が終了したことを遊技者に対して示唆する演出である。

【０６３２】

音声発光制御装置９０は、エンディング演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、エンディング演出を実行するように設定させるためのエンディング演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、エンディング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、エンディング演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、エンディング演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【０６３３】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からエンディング演出コマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した制御を終了し、エンディング演出を実行するように設定するとともに、エンディング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、エンディング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始す

る。
【０６３４】
なお、本実施形態では、開閉実行モードが終了すると、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。本実施形態では、遊技領域ＰＡの右側の領域にスルーゲート３５、電動役物３４ａ、及び第２始動口３４が設けられている。高頻度サポートモード中に遊技球がスルーゲート３５を通過すると、電役開放抽選に高確率で当選して電動役物３４ａが開放状態となるため、第２始動口３４に遊技球を入球させることが容易となる。したがって、本実施形態においては、電動役物３４ａが高確率で開放状態となる高頻度サポートモード中においても、遊技球を遊技領域ＰＡの右側の領域に流通させる打ち方である「右打ち」が推奨される。本実施形態では、開閉実行モードにおいて右打ち報知演出を実行するため、多くの遊技者は、右打ち報知演出を認識して「右打ち」を実行することになる。そして、開閉実行モードにおいて「右打ち」を実行していた遊技者は、開閉実行モードが終了しても、高頻度サポートモード中においてそのまま「右打ち」を継続することになる。
【０６３５】
次に、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理について図４１の（Ｂ）を参照して説明する。上述した低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理との主な違いは、主制御装置６０がオープニング期間の長さを６．９５秒に設定し、開放開始コマンドの送信をオープニングコマンドの送信から６．９５秒後に実行する点と、オープニングコマンドを受信した音声発光制御装置９０がオープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定するという図４１の（Ａ）の場合（低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合）と同じ処理を実行するにも関わらず、オープニング演出の実行中であって右打ち報知演出の実行を開始する前に開放開始コマンドが受信されることによって当該右打ち報知演出を実行せずにラウンド演出を実行する点である。以下、具体的な処理について説明する。
【０６３６】
図４１の（Ｂ）に示すように、パチンコ機１０の主制御装置６０は、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードに移行する場合には、オープニング期間の長さを７秒に設定してオープニング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、オープニング期間が開始したことを示すオープニングコマンドを送信する。
【０６３７】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からオープニングコマンドを受信すると、主制御装置６０のサポートモードの状態（遊技状態）に関わらず、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。すなわち、音声発光制御装置９０は、１つのコマンドに対して２つの処理（本実施形態では２つの演出）を連続的に実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定させるためのオープニング演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、オープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、オープニング演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、オープニング演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。
【０６３８】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からオープニング演出コマンドを受信すると、主制御装置６０のサポートモードの状態（遊技状態）に関わらず、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。すなわち、表示制御装置１００は、１つのコマンドに対して２つの処理（本実施形態では２つの演出）を連続的に実行するように設定する。その後、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した

動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。
【０６３９】
音声発光制御装置９０は、上述したように、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了すると、オープニング演出の次に実行するように設定されている右打ち報知演出に対応した制御を開始するように構成されている。同様に、表示制御装置１００は、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了すると、オープニング演出の次に実行するように設定されている右打ち報知演出に対応した制御を開始するように構成されている。ただし、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードに移行した場合には、主制御装置６０は、６．９５秒に設定されたオープニング期間が終了すると、開閉処理期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、開閉処理期間が開始したことを示す開放開始コマンドを送信する。この結果、音声発光制御装置９０は、オープニング演出に対応した制御を実行中であって右打ち報知演出に対応した制御を開始する前に主制御装置６０から開放開始コマンドを受信することになる。開放開始コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、実行中のオープニング演出に対応した制御を終了し、ラウンド演出を実行するように設定する。すなわち、右打ち報知演出が実行されるように設定されていたにも関わらず、音声発光制御装置９０による右打ち報知演出の制御の開始がキャンセルされることになる。
【０６４０】
音声発光制御装置９０は、ラウンド演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、ラウンド演出を実行するように設定させるためのラウンド演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、ラウンド演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。
【０６４１】
表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した制御を実行中であって右打ち報知演出に対応した制御を開始する前に音声発光制御装置９０からラウンド演出コマンドを受信する。ラウンド演出コマンドを受信した表示制御装置１００は、実行中のオープニング演出に対応した制御を終了し、ラウンド演出を実行するように設定する。その後、表示制御装置１００は、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、ラウンド演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。すなわち、右打ち報知演出が実行されるように設定されていたにも関わらず、表示制御装置１００による右打ち報知演出の制御の開始がキャンセルされることになる。
【０６４２】
主制御装置６０は、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が所定回数に達して開閉処理期間が終了すると、エンディング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、エンディング期間が開始したことを示すエンディングコマンドを送信する。
【０６４３】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からエンディングコマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した制御を終了し、エンディング演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、エンディング演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、エンディング演出を実行するように設定させるためのエンディング演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、エンディング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、エンディング演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、エンディング演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。
【０６４４】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からエンディング演出コマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した制御を終了し、エンディング演出を実行するように設定す

るとともに、エンディング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、エンディング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０６４５】

このように、本実施形態では、遊技者が「左打ち」を実行している低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合にはオープニング演出及び右打ち報知演出を実行するので、開閉実行モードに移行したこと及び「右打ち」を推奨することを遊技者に示唆することができるとともに、遊技者が既に「右打ち」を実行している高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合には右打ち報知演出を実行しないので、遊技にスピード感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６４６】

なお、開閉実行モード中ではなく、かつ、高頻度サポートモード中でもない状態では、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂは開放せず、また、電動役物３４ａもほとんど開放しないので、遊技球を第１始動口３３に入球させることが可能な「左打ち」が推奨される。したがって、本実施形態では、開閉実行モードが終了し、その後、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードに移行した際に、「右打ち」から「左打ち」に変更することを推奨する左打ち報知演出を実行する。

【０６４７】

次に、比較例のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【０６４８】

図４２は、比較例のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明するタイミングチャートである。上述した実施形態のパチンコ機１０が実行する処理との主な違いは、音声発光制御装置９０がオープニングコマンドを受信した場合にオープニング演出のみを実行するように設定する点と、音声発光制御装置９０に右打ち報知演出を実行させる場合には主制御装置６０が右打ち報知コマンドを音声発光制御装置９０に対して送信する点である。以下、具体的に説明する。

【０６４９】

まず、低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理について図４２の（Ａ）を参照して説明する。

【０６５０】

図４２の（Ａ）に示すように、比較例のパチンコ機１０の主制御装置６０は、低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードに移行する場合には、オープニング期間の長さを１０秒に設定してオープニング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、オープニング期間が開始したことを示すオープニングコマンドを送信する。

【０６５１】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からオープニングコマンドを受信すると、７秒間のオープニング演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、オープニング演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、オープニング演出を実行するように設定させるためのオープニング演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、オープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、オープニング演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、オープニング演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【０６５２】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からオープニング演出コマンドを受信すると、７秒間のオープニング演出を実行するように設定するとともに、オープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０６５３】
主制御装置６０は、低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合には、オープニング期間が開始してから７秒が経過したタイミングにおいて、音声発光制御装置９０に対して、右打ち報知演出を実行するタイミングであることを示す右打ち報知コマンドを送信する。なお、後述するように、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合には、主制御装置６０は、右打ち報知コマンドを送信しない。
【０６５４】
音声発光制御装置９０は、７秒間のオープニング演出に対応した制御を終了した後、主制御装置６０から右打ち報知コマンドを受信すると、３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、右打ち報知演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、右打ち報知演出を実行するように設定させるための右打ち報知演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、右打ち報知演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、右打ち報知演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、右打ち報知演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。
【０６５５】
表示制御装置１００は、７秒間のオープニング演出に対応した制御を終了した後、音声発光制御装置９０から右打ち報知演出コマンドを受信すると、３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定するとともに、右打ち報知演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、右打ち報知演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。
【０６５６】
主制御装置６０は、１０秒に設定されたオープニング期間が終了すると、開閉処理期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、開閉処理期間が開始したことを示す開放開始コマンドを送信する。
【０６５７】
音声発光制御装置９０は、３秒間の右打ち報知演出に対応した制御を終了した後、主制御装置６０から開放開始コマンドを受信すると、ラウンド演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、ラウンド演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、ラウンド演出を実行するように設定させるためのラウンド演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、ラウンド演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。
【０６５８】
表示制御装置１００は、３秒間の右打ち報知演出に対応した制御を終了した後、音声発光制御装置９０からラウンド演出コマンドを受信すると、ラウンド演出を実行するように設定するとともに、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、ラウンド演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。
【０６５９】
主制御装置６０は、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が所定回数に達して開閉処理期間が終了すると、エンディング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、エンディング期間が開始したことを示すエンディングコマンドを送信する。
【０６６０】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からエンディングコマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した制御を終了し、エンディング演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、エンディング演出を実行するように設定した後、表示制御装置１０

０に対して、エンディング演出を実行するように設定させるためのエンディング演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、エンディング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、エンディング演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、エンディング演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【０６６１】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からエンディング演出コマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した制御を終了し、エンディング演出を実行するように設定するとともに、エンディング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、エンディング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０６６２】

次に、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理について図４２の（Ｂ）を参照して説明する。上述した低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理との主な違いは、主制御装置６０がオープニング期間の長さを７秒に設定する点と、主制御装置６０が右打ち報知コマンドを音声発光制御装置９０に対して送信しない点と、開放開始コマンドの送信をオープニングコマンドの送信から７秒後に実行する点である。以下、具体的な処理について説明する。

【０６６３】

図４２の（Ｂ）に示すように、比較例のパチンコ機１０の主制御装置６０は、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードに移行する場合には、オープニング期間の長さを７秒に設定してオープニング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、オープニング期間が開始したことを示すオープニングコマンドを送信する。

【０６６４】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からオープニングコマンドを受信すると、７秒間のオープニング演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、オープニング演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、オープニング演出を実行するように設定させるためのオープニング演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、オープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、オープニング演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、オープニング演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【０６６５】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からオープニング演出コマンドを受信すると、７秒間のオープニング演出を実行するように設定するとともに、オープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０６６６】

主制御装置６０は、１０秒に設定されたオープニング期間が終了すると、開閉処理期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、開閉処理期間が開始したことを示す開放開始コマンドを送信する。なお、主制御装置６０は、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合であるため、上述した図４２の（Ａ）に示した場合と異なり、音声発光制御装置９０に対して、右打ち報知コマンドを送信しない。このため、図４２の（Ｂ）に示した例では、右打ち報知演出が実行されない。

【０６６７】

音声発光制御装置９０は、７秒間のオープニング演出に対応した制御を終了した後、主制御装置６０から開放開始コマンドを受信すると、ラウンド演出を実行するように設定す

る。音声発光制御装置９０は、ラウンド演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、ラウンド演出を実行するように設定させるためのラウンド演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、ラウンド演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【０６６８】

表示制御装置１００は、７秒間のオープニング演出に対応した制御を終了した後、音声発光制御装置９０からラウンド演出コマンドを受信すると、ラウンド演出を実行するように設定するとともに、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、ラウンド演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０６６９】

主制御装置６０は、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が所定回数に達して開閉処理期間が終了すると、エンディング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、エンディング期間が開始したことを示すエンディングコマンドを送信する。

【０６７０】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からエンディングコマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した制御を終了し、エンディング演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、エンディング演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、エンディング演出を実行するように設定させるためのエンディング演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、エンディング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、エンディング演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、エンディング演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【０６７１】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からエンディング演出コマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した制御を終了し、エンディング演出を実行するように設定するとともに、エンディング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、エンディング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０６７２】

以上説明したように、この比較例のパチンコ機１０では、図４２の（Ｂ）に示したように、オープニング演出及びラウンド演出の２つの演出を実行する場合には、主制御装置６０は、オープニングコマンド及び開放開始コマンドの２つのコマンドを音声発光制御装置９０に対して送信すればよいが、一方で、図４２の（Ａ）に示したように、オープニング演出、右打ち報知演出及びラウンド演出の３つの演出を実行する場合には、主制御装置６０は、オープニングコマンド、右打ち報知コマンド及び開放開始コマンドの３つのコマンドを音声発光制御装置９０に対して送信する必要がある。すなわち、比較例のパチンコ機１０では、右打ち報知演出を実行する場合には、主制御装置６０は、右打ち報知コマンドを送信する必要がある。

【０６７３】

これに対して、上述した第２実施形態のパチンコ機１０では、図４１の（Ａ）に示したように、オープニング演出、右打ち報知演出及びラウンド演出の３つの演出を実行する場合であっても、また、図４１の（Ｂ）に示したように、右打ち報知演出は実行せずにオープニング演出及びラウンド演出の２つの演出を実行する場合であっても、主制御装置６０は、オープニングコマンド及び開放開始コマンドの２つのコマンドを音声発光制御装置９０に対して送信すればよい。すなわち、第２実施形態のパチンコ機１０では、右打ち報知演出を実行する場合であっても、実行しない場合であっても、主制御装置６０は、右打ち

報知コマンドを送信しなくてよい。したがって、第２実施形態のパチンコ機１０によれば、主制御装置６０のコマンドの送信頻度を低減することができ、主制御装置６０の処理負荷を低減することができる。そして、本実施形態によれば、図４２の比較例に示した右打ち報知コマンドが不要となるため、主側ＲＯＭ６３のデータＲＯＭから、右打ち報知コマンドを記憶するために必要なデータ容量を削減することができる。さらに、主制御装置６０が大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの状態（遊技状態）を判定し、当該判定結果に基づいて右打ち報知コマンドを送信するか否かを判定する処理が不要となるので、主制御装置６０の処理時間を短縮することができるとともに、当該処理のためのプログラムが不要となるので、主側ＲＯＭ６３のプログラムＲＯＭから、当該処理を実現するプログラムを記憶するために必要な容量を削減することができる。

【０６７４】

Ｂ４．主制御装置において実行される各種処理：

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

【０６７５】

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

【０６７６】

＜タイマ割込み処理＞

図４３は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【０６７７】

ステップＳ２０１０１では、各種検知センサー６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサー６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。その後、ステップＳ２０１０２に進む。

【０６７８】

ステップＳ２０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ２０１０３に進む。

【０６７９】

ステップＳ２０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ２０１０４に進む。

【０６８０】

ステップＳ２０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳ２０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳ２０１０４を実行した後、ステップＳ２０１０５に進む。

【０６８１】

ステップＳ２０１０５では、スルーゲート３５への遊技球の入球に伴うスルーゲート用の入球処理を実行する。ステップＳ２０１０５におけるスルーゲート用の入球処理の詳細

については後述する。ステップＳ２０１０５を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【０６８２】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４３：Ｓ２０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０６８３】

図４４は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳ２０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓ２０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ２０２０３に進む。

【０６８４】

ステップＳ２０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ２０２０４に進む。

【０６８５】

ステップＳ２０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ２０２０９に進む。

【０６８６】

ステップＳ２０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓ２０２０１：ＮＯ）、ステップＳ２０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサーの検知状態により判定する。

【０６８７】

ステップＳ２０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓ２０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳ２０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を４個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ２０２０７に進む。一方、ステップＳ２０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓ２０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【０６８８】

ステップＳ２０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ２０２０８に進む。

【０６８９】

ステップＳ２０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ２０２０９に進む。

【０６９０】

ステップＳ２０２０９では、上述したステップＳ２０２０４又はステップＳ２０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳ２０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満ではない場合（Ｓ２０２０９：ＮＯ）、すなわち、始動保留個数Ｎが上限値以上であ

る場合には、本始動口用の入球処理を終了する。
【０６９１】
一方、ステップＳ２０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓ２０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳ２０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳ２０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳ２０２１２に進む。
【０６９２】
ステップＳ２０２１２では、ステップＳ２０１０３（図４３）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳ２０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ２０１０３（図４３）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ２０１０３（図４３）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳ２０２１２を実行した後、ステップＳ２０２１３に進む。
【０６９３】
ステップＳ２０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、大当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳ２０２１３を実行した後、ステップＳ２０２１４に進む。
【０６９４】
ステップＳ２０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。
【０６９５】
保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図４７：ステップＳ２０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。
【０６９６】
また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受

信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【０６９７】

主側ＭＰＵ６２は、ステップＳ２０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【０６９８】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入賞処理のサブルーチン（図４４：Ｓ２０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０６９９】

図４５は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、大当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【０７００】

ステップＳ２０３０１では、始動口用の入球処理（図４４）における始動口への遊技球の入球によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳ２０３０２に進み、今回の入球による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による大当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を判定することによって、今回の入球による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【０７０１】

ステップＳ２０３０２において、今回の入球による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓ２０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ２０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳ２０３０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【０７０２】

一方、ステップＳ２０３０２において、今回の入球による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ２０３０２：ＮＯ）、ステップＳ２０３０４に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップＳ２０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【０７０３】

ステップＳ２０３０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ２０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳ２０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタＣ２の値を読み出す。その後、ステップＳ２０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳ２０３０７を実行した後、ステップＳ２０３０８に進む。

【０７０４】

ステップＳ２０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳ２０

３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ２０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳ２０３０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ２０３０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ２０３０８：ＮＯ）、ステップＳ２０３１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【０７０５】

ステップＳ２０３０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ２０３０５：ＮＯ）、ステップＳ２０３１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。その後、ステップＳ２０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳ２０３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【０７０６】

ステップＳ２０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓ２０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳ２０３１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ２０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓ２０３１３：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【０７０７】

＜スルーゲート用の入球処理＞

次に、スルーゲート用の入球処理について説明する。スルーゲート用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４３：Ｓ２０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０７０８】

図４６は、スルーゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球（通過）したか否かを判定する。ステップＳ２０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓ２０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳ２０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓ２０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【０７０９】

ステップＳ２０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓ２０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ２０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳ２０４０４に進む。

【０７１０】

ステップＳ２０４０４では、ステップＳ２０１０３（図４３）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｃの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【０７１１】

一方、ステップＳ２０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓ２０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を記憶することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【０７１２】

＜通常処理＞

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

【０７１３】

図４７は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳ２０５０２に進む。

【０７１４】

ステップＳ２０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳ２０５０３に進む。

【０７１５】

ステップＳ２０５０３では、ステップＳ２０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳ２０５０３を実行した後、ステップＳ２０５０４に進む。

【０７１６】

ステップＳ２０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ２０５０５に進む。

【０７１７】

ステップＳ２０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳ２０５０６に進む。ステップＳ２０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、大当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳ２０５０６を実行した後、ステップＳ２０５０７に進む。

【０７１８】

ステップＳ２０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ２０５０８に進む。

【０７１９】

ステップＳ２０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ２０５０９に進む。

【０７２０】

ステップＳ２０５０９では、待機状態が所定時間経過した場合にサブ側の各制御装置にデモ動画を開始させるための待機用処理を実行する。その後、ステップＳ２０５１０に進む。

【０７２１】

ステップＳ２０５１０では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳ２０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ス

テップＳ２０５１０において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓ２０５１０：ＮＯ）、ステップＳ２０５１１及びステップＳ２０５１２において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳ２０５１１において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳ２０５１２において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップＳ２０５１０において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓ２０５１０：ＹＥＳ）、ステップＳ２０５０３に戻り、ステップＳ２０５０３からステップＳ２０５０８までの各処理を実行する。

【０７２２】

なお、ステップＳ２０５０３からステップ５０７の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【０７２３】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図４７：Ｓ２０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０７２４】

図４８は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述するように、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、開閉実行モードに移行するタイミングでＯＮにされ、開閉実行モードが終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【０７２５】

ステップＳ２０６０１において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２０６０１：ＹＥＳ）、開閉実行モード中であると判定し、ステップＳ２０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳ２０６０１において、開閉実行モード中ではないと判定した場合には（Ｓ２０６０１：ＮＯ）、ステップＳ２０６０２に進む。

【０７２６】

ステップＳ２０６０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅにおける変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【０７２７】

ステップＳ２０６０２において、メイン表示部４５が変動表示中ではないと判定した場合には（Ｓ２０６０２：ＮＯ）、ステップＳ２０６０３～ステップＳ２０６０５の遊技回開始用処理に進む。ステップＳ２０６０３では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始

動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳ２０６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓ２０６０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳ２０６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓ２０６０３：ＮＯ）、ステップＳ２０６０４に進む。

【０７２８】

ステップＳ２０６０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップＳ２０６０５に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【０７２９】

ステップＳ２０６０５では、メイン表示部４５における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ２０６０６に進む。

【０７３０】

ステップＳ２０６０６では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回の数をカウントするためのカウンタである。ステップＳ２０６０６を実行した後、ステップＳ２０６０７に進む。

【０７３１】

一方、ステップＳ２０６０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定した場合には（Ｓ２０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ２０６０７に進む。

【０７３２】

ステップＳ２０６０７では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳ２０６０７では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｄ）に記憶されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図５１）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【０７３３】

ステップＳ２０６０７において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓ２０６０７：ＮＯ）、ステップＳ２０６０８に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る結果表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳ２０６０８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【０７３４】

ステップＳ２０６０７において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓ２０６０７：ＹＥＳ）、ステップＳ２０６０９に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理では、後述する変動開始処理（図５０）において決定された停止図柄を、今回の遊技回の結果としてメイン表示部４５に停止表示させる。ステップＳ２０６０９を実行した後、ステップＳ２０６１０に進む。

【０７３５】

ステップＳ２０６１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅに記憶されているいずれかの大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。大当たりフラグは、後述する変動開始処理（図５０）において大当たりに当選した場合にＯＮにされるフラグである。ステップＳ２０６１０において、いずれかの大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２０６１０：ＹＥＳ）、ステップＳ２０６１１に進み、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳ２０６１０において、いずれの大当たりフラグもＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２０６１０：ＮＯ）、本遊技回制御処理を終了する。

【０７３６】

＜データ設定処理＞

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図４８：Ｓ２０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０７３７】

図４９は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０７０１では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図３７）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図３７）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａ（図３７）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂ（図３７）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳ２０７０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【０７３８】

ステップＳ２０７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳ２０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２０７０２～ステップＳ２０７０７の第１保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップＳ２０７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ２０７０１：ＮＯ）、ステップＳ２０７０８～ステップＳ２０７１３の第２保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

【０７３９】

ステップＳ２０７０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳ２０７０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳ２０７０４に進む。ステップＳ２０７０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ２０７０５に進む。

【０７４０】

ステップＳ２０７０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ２０７０５を実行した後、ステップＳ２０７０６に進む。

【０７４１】

ステップＳ２０７０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｅの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳ２０７０７へ進む。

【０７４２】

ステップＳ２０７０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリ

アＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【０７４３】

ステップＳ２０７０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図４７）におけるステップＳ２０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【０７４４】

ステップＳ２０７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ２０７０１：ＮＯ）、ステップＳ２０７０８に進む。

【０７４５】

ステップＳ２０７０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳ２０７０９に進む。ステップＳ２０７０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳ２０７１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ２０７１１に進む。

【０７４６】

ステップＳ２０７１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ２０７１１を実行した後、ステップＳ２０７１２に進む。

【０７４７】

ステップＳ２０７１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｅの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳ２０７１３に進む。

【０７４８】

ステップＳ２０７１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【０７４９】

ステップＳ２０７１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図４７）におけるステップＳ２０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【０７５０】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチ

ン（図４８：Ｓ２０６０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０７５１】
図５０は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０８０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、その後に通常大当たりに当選した場合にＯＦＦにされる。ステップＳ２０８０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓ２０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２０８０２に進む。
【０７５２】
ステップＳ２０８０２では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図３８（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ２０８０４に進む。一方、ステップＳ２０８０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓ２０８０１：ＮＯ）、ステップＳ２０８０３に進む。
【０７５３】
ステップＳ２０８０３では、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図３８（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ２０８０４に進む。
【０７５４】
ステップＳ２０８０４では、ステップＳ２０８０２又はステップＳ２０８０３における当否判定（大当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳ２０８０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓ２０８０４：ＹＥＳ）、ステップＳ２０８０５～ステップＳ２０８１２において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。
【０７５５】
ステップＳ２０８０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ２０８０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２０８０５：ＮＯ）、ステップＳ２０８０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図３９（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。
【０７５６】
一方、ステップＳ２０８０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２０８０５：ＹＥＳ）、ステップＳ２０８０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図３９（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳ２０８０６又はステップＳ２０８０７の処理を実行した後。ステップＳ２０８０８に進む。
【０７５７】
ステップＳ２０８０８では、ステップＳ２０８０６又はステップＳ２０８０７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ２０８０８において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓ２０８０８：ＹＥＳ）、ステップＳ２０８０９に進む。
【０７５８】

ステップＳ２０８０９では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ２０８０６又はステップＳ２０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ２０８０９を実行した後、ステップＳ２０８１０に進む。

【０７５９】

ステップＳ２０８１０では、ステップＳ２０８０６又はステップＳ２０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変フラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ２０８１４に進む。

【０７６０】

ステップＳ２０８０８において、ステップＳ２０８０６又はステップＳ２０８０７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合には（Ｓ２０８０８：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップＳ２０８１１に進む。

【０７６１】

ステップＳ２０８１１では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ２０８０６又はステップＳ２０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ２０８１１を実行した後、ステップＳ２０８１２に進む。

【０７６２】

ステップＳ２０８１２では、ステップＳ２０８０６又はステップＳ２０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常フラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ２０８１４に進む。

【０７６３】

ステップＳ２０８０４において、ステップＳ２０８０２又はステップＳ２０８０３における大当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓ２０８０４：ＮＯ）、ステップＳ２０８１３に進み、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ２０８１３を実行した後、ステップＳ２０８１４に進む。

【０７６４】

ステップＳ２０８１４では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄

表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳ２０８１４を実行した後、ステップＳ２０８１５に進む。

【０７６５】

ステップＳ２０８１５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ２０８１５において、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２０８１５：ＮＯ）、ステップＳ２０８１６に進み、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ２０８１４で設定された変動時間の情報が含まれている。一方、ステップＳ２０８１５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２０８１５：ＹＥＳ）、ステップＳ２０８１７に進み、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ２０８１４で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳ２０８１６又はステップＳ２０８１７を実行した後、ステップＳ２０８１８に進む。

【０７６６】

ステップＳ２０８１８では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【０７６７】

ステップＳ２０８１６～ステップＳ２０８１８にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図４７）におけるステップＳ２０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ２０８１８を実行後、ステップＳ２０８１９に進む。

【０７６８】

ステップＳ２０８１９では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳ２０８１９を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【０７６９】

＜変動時間の設定処理＞

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図５０：Ｓ２０８１４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０７７０】

図５１は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０９０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳ２０９０２に進む。

【０７７１】

ステップＳ２０９０２では、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮ

であるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓ２０９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ２０９０３に進む。

【０７７２】

ステップＳ２０９０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、大当たり抽選に当選した遊技回の変動時間は一定である。その後、ステップＳ２０９０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【０７７３】

ステップＳ２０９０２において、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選ではないと判定した場合には（Ｓ２０９０２：ＮＯ）、ステップＳ２０９０５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳ２０９０２において今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選していない場合に本処理（Ｓ２０９０５）を実行することから、ステップＳ２０９０５においては、大当たり抽選に当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓ２０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳ２０９０６に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【０７７４】

ステップＳ２０９０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップＳ２０９０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【０７７５】

ステップＳ２０９０５において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓ２０９０５：ＮＯ）、ステップＳ２０９０７に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳ２０９０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【０７７６】

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

【０７７７】

また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い変動時間が選択

されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。

【０７７８】

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

【０７７９】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図４７：Ｓ２０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０７８０】

図５２は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ２１００１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、エンディング期間の開始時にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【０７８１】

ステップＳ２１００１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２１００１：ＮＯ）、ステップＳ２１００２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉処理期間の開始時にＯＮにされ、開閉処理期間の終了時にＯＦＦにされる。

【０７８２】

ステップＳ２１００２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２１００２：ＮＯ）、ステップＳ２１００３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。オープニング期間は、開閉実行モードにおいてオープニング演出を実行するための期間である。

【０７８３】

ステップＳ２１００３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２１００３：ＮＯ）、ステップＳ２１００４に進み、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ２１００４において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Ｓ２１００４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【０７８４】

ステップＳ２１００４において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Ｓ２１００４：ＹＥＳ）、ステップＳ２１００５に進み、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２１００５：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。

【０７８５】

ステップＳ２１００５において、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には（Ｓ２１００５：ＹＥＳ）、ステップＳ２１００６に進み、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ２１００７に進む。なお、ステップＳ２１００６において、高確率モードフラグがＯＦＦであった場合には、そのままステップＳ２１００７に進む。

【０７８６】

ステップＳ２１００７では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、オープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に所定の値を設定する。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種タイマカウンタエリア６４ｄに設けられている。オープニング時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳ２１００７を実行した後、ステップＳ２１００８に進む。

【０７８７】

ステップＳ２１００８では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図４７）におけるステップＳ２０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、オープニングコマンドを受信したことに基づいて、オープニング演出及右打ち報知演出を実行するように設定し、これらの演出が順次実行されるように各種機器の制御を開始する。ステップＳ２１００８を実行した後、ステップＳ２１００９に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０７８８】

ステップＳ２１００３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２１００３：ＹＥＳ）、ステップＳ２１０１０に進む。

【０７８９】

ステップＳ２１０１０では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ２１０１０において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓ２１０１０：ＹＥＳ）、ステップＳ２１０１１に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ２１０１２に進む。

【０７９０】

ステップＳ２１０１２では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳ２１０１２を実行した後、ステップＳ２１０１３に進む。

【０７９１】

ステップＳ２１０１３では、今回の開閉実行モードのラウンド数を設定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ（１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６Ｒ通常フラグ、８Ｒ通常フラグ）を確認するとともに、フラグに対応するラウンド数を、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１にセットする。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１は、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。ステップ１３９１３を実行した後、ステップＳ２１０１４に進む。

【０７９２】

ステップＳ２１０１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ２１０１５に進み、開放開始コマンドを設定する。設定された開放開始コマンドは、通常処理（図４７）におけるステップＳ２０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。この開放開始コマンドには、今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０は、受信した開放開始コマンドに基づいて、ラウンド数に対応した内容のラウンド演出を実行するように設定し、設定した内容のラウンド演出が実行されるように各種機器の制御を開始する。ステップＳ２１０１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０７９３】

ステップＳ２１００２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２１００２：ＹＥＳ）、ステップＳ２１０１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａが閉鎖中である場合には、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１が「１」以上であることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とすることで大入賞口３６ａを開放させる。また、大入賞口３６ａが開放中である場合には、当該大入賞口３６ａの開放から開放限度時間が経過していること又は開放限度個数の遊技球が入球していることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態を停止し、大入賞口３６ａを閉鎖させる。大入賞口開閉処理の詳細は後述する。ステップＳ２１０１６を実行した後、ステップＳ２１０１７に進む。

【０７９４】

ステップＳ２１０１７では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１０１６：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１０１７：ＹＥＳ）、ステップＳ２１０１８に進み、開閉処理期間フラグをＯＦＦにする。ステップＳ２１０１８を実行した後、ステップＳ２１０１９に進む。

【０７９５】

ステップＳ２１０１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳ２１０１９を実行した後、ステップＳ２１０２０に進む。

【０７９６】

ステップＳ２１０２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、エンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）を設定する。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種タイマカウンタエリア６４ｄに設けられている。ステップＳ２１０２０を実行した後、ステップＳ２１０２１に進む。

【０７９７】

ステップＳ２１０２１では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図４７）におけるステップＳ２０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、エンディングコマンドを受信したことに基づいて、エンディング演出を実行するように設定し、エンディング演出が実行されるように各種機器の制御を開始する。ステップＳ２１０２１を実行した後、ステップＳ２１０２２に進む。

【０７９８】

ステップＳ２１０２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０７９９】

ステップＳ２１００１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２１００１：ＹＥＳ）、ステップＳ２１０２３に進む。

【０８００】

ステップＳ２１０２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓ２１０１９）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ２１０２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ２１０２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、ステップＳ２１０２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１０２

３：ＹＥＳ）、ステップＳ２１０２４に進む。
【０８０１】
ステップＳ２１０２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ２１０２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳ２１０２５を実行した後、ステップＳ２１０２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【０８０２】
＜オープニング時間設定処理＞
次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図５２：Ｓ２１００７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０８０３】
図５３は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ２１１０１では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ２１１０１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合、すなわち、低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードに移行した場合には（Ｓ２１１０１：ＮＯ）、ステップＳ２１１０２に進み、第３タイマカウンタエリアＴ３に１０秒に相当する「５０００」の値をセット（設定）し、本オープニング時間設定処理を終了する。
【０８０４】
一方、ステップＳ２１１０１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合、すなわち、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードに移行した場合には（Ｓ２１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２１１０３に進み、第３タイマカウンタエリアＴ３に６．９５秒に相当する「３４７５」の値をセット（設定）し、本オープニング時間設定処理を終了する。
【０８０５】
＜大入賞口開閉処理＞
次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図５２：Ｓ２１０１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０８０６】
図５４は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳ２１２０１では、大入賞口３６ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳ２１２０１において、大入賞口３６ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ２１２０１：ＮＯ）、ステップＳ２１２０２に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ２１２０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１２０２：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ２１２０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１２０２：ＮＯ）、ステップＳ２１２０３に進む。
【０８０７】
ステップＳ２１２０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ２１２０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１２０３：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ２１２０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳ２１２０４に

進み、大入賞口３６ａを開放するために可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とする。その後、ステップＳ２１２０５に進む。

【０８０８】

ステップＳ２１２０５では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態におけるパチンコ機１０の場合、設定されている入賞モードは全て高頻度入賞モードであるので、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１５０００」（すなわち３０ｓｅｃ）をセットする。さらに、大入賞口３６ａへの遊技球の入賞数をカウントするために、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた入賞カウンタエリアＰＣに「１０」をセットする。第１タイマカウンタエリアＴ１にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。なお、仮にパチンコ機１０に低頻度入賞モードが設定されている場合には、例えば、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットするとともに、入賞カウンタエリアＰＣに「６」をセットしてもよい。ステップＳ２１２０５を実行した後、ステップＳ２１２０６に進む。

【０８０９】

ステップＳ２１２０６では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口３６ａの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図４７：ステップＳ２０５０３）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

【０８１０】

ステップＳ２１２０１において、大入賞口３６ａが開放中であると判定した場合には（ステップＳ２１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２１２０７に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳ２１２０７において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１２０７：ＮＯ）、ステップＳ２１２０８に進む。

【０８１１】

ステップＳ２１２０８では、大入賞口３６ａに遊技球が入球したか否かを、可変入賞装置３６に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳ２１２０８において、入球が発生していないと判定した場合には（Ｓ２１２０８：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ２１２０８において、入球が発生していると判定した場合には（Ｓ２１２０８：ＹＥＳ）、ステップＳ２１２０９に進み、入賞カウンタエリアＰＣの値を１減算する。その後、ステップＳ２１２１０に進む。

【０８１２】

ステップＳ２１２１０では、入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ２１２１０において、入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１２１０：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【０８１３】

ステップＳ２１２０７において第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１２０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ２１２１０において入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１２１０：ＹＥＳ）、ステップＳ２１２１１に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａを閉鎖するために可変入賞駆動部３６ｃを非駆動状態とする。その後、ステップＳ２１２

１２に進む。
【０８１４】
ステップＳ２１２１２では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算する。その後、ステップＳ２１２１３に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ２１２１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１２１３：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ２１２１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１２１３：ＮＯ）、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１０００」（すなわち２ｓｅｃ）をセットする。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳ２１２１４を実行した後、ステップＳ２１２１５に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。
【０８１５】
この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口３６ａの開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図４７：ステップＳ２０５０３）において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。
【０８１６】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図５２：Ｓ２１０２４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０８１７】
図５５は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ２１３０１では、大当たり種別フラグとしての確変大当たりに対応するフラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【０８１８】
ステップＳ２１３０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２１３０２に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６通常フラグ、８Ｒ通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。ステップＳ２１３０２を実行した後、ステップＳ２１３０３に進む。
【０８１９】
ステップＳ２１３０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳ２１３０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップＳ２１３０５に進む。
【０８２０】
ステップＳ２１３０５では、当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御

装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳ２１３０９に進む。

【０８２１】

一方、ステップＳ２１３０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ通常フラグ又は８Ｒ通常フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２１３０１：ＮＯ）、ステップＳ２１３０６に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６通常フラグ、８Ｒ通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。その後、ステップＳ２１３０７に進む。

【０８２２】

ステップＳ２１３０７では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳ２１３０８に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳ２１３０９に進む。

【０８２３】

ステップＳ２１３０９では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【０８２４】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図４７：Ｓ２０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０８２５】

図５６は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳ２１４０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ２１４０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２１４０１：ＮＯ）、ステップＳ２１４０２に進む。

【０８２６】

ステップＳ２１４０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ２１４０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２１４０２:ＮＯ）、ステップＳ２１４０３に進む。

【０８２７】

ステップＳ２１４０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【０８２８】

ステップＳ２１４０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１４０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳ２１４０４に進む。

【０８２９】

ステップＳ２１４０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ２１４０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓ２１４０４：ＹＥＳ）、ステップＳ２１４０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳ２１４０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓ２１４０４：ＮＯ）、ステップＳ２１４０６に進む。

【０８３０】

ステップＳ２１４０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳ２１４０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１４０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ２１４０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓ２１４０６：ＹＥＳ）、ステップＳ２１４０７に進む。

【０８３１】

ステップＳ２１４０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳ２１４０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳ２１４０７において開閉実行モードではなく（Ｓ２１４０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳ２１４０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓ２１４０８：ＹＥＳ）、ステップＳ２１４０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳ２１４１０に進む。

【０８３２】

ステップＳ２１４１０では、ステップＳ２１４０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ２１４１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓ２１４１０：ＹＥＳ）、ステップＳ２１４１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップＳ２１４１２に進む。一方、ステップＳ２１４１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓ２１４１０：ＮＯ）、ステップＳ２１４１１の処理を実行することなく、ステップＳ２１４１２に進む。

【０８３３】

ステップＳ２１４１２では、当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。ステップＳ２１４１２において、当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合には（Ｓ２１４１２：ＹＥＳ）、ステップＳ２１４１３に進む。一方、ステップＳ２１４１２において、当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ２１４１２：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

【０８３４】

ステップＳ２１４１３では、遊技回数カウンタエリアが「０」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、低確率モードであって高頻度サポートモードである場合に１の遊技回が終了する度に１減算される。ステップＳ２１４１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１４１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ２１４１３において、遊技回数カウンタエ

リアが「０」であると判定した場合には、ステップＳ２１４１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ２１４１５に進む。

【０８３５】

ステップＳ２１４１５では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。

【０８３６】

ステップＳ２１４１５にて設定された低頻度サポートモードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４７：ステップＳ２０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、低頻度サポートモードコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。

【０８３７】

ステップＳ２１４０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ２１４０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ２１４１８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓ２１４０８：ＮＯ）、ステップＳ２１４１６に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳ２１４１７に進む。

【０８３８】

ステップＳ２１４１７では、ステップＳ２１４１６の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ２１４１７において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓ２１４１７：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ２１４１７において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓ２１４１７：ＹＥＳ）、ステップＳ２１４１８に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【０８３９】

ステップＳ２１４０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ２１４１９に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ２１４１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１４１９：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ２１４１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１４１９：ＹＥＳ）、ステップＳ２１４２０に進む。

【０８４０】

ステップＳ２１４２０では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳ２１４２１に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【０８４１】

ステップＳ２１４０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２１４２２に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【０８４２】

＜電役開閉制御処理＞
次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図５６：Ｓ２１４２２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０８４３】
図５７は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ２１５０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓ２１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２１５０２に進む。
【０８４４】
ステップＳ２１５０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ２１５０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１５０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。
【０８４５】
ステップＳ２１５０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ２１５０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳ２１５０３を実行した後、ステップＳ２１５０４に進む。
【０８４６】
ステップＳ２１５０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳ２１５０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ２１５０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１５０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ２１５０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１５０５：ＹＥＳ）、ステップＳ２１５０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【０８４７】
ステップＳ２１５０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ２１５０１：ＮＯ）、ステップＳ２１５０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ２１５０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１５０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ１５０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１５０７：ＹＥＳ）、ステップＳ２１５０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳ２１５０９に進む。
【０８４８】
ステップＳ２１５０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓ２１５０９：ＮＯ）、ステップＳ２１５１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。
【０８４９】

ステップＳ２１５１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓ２１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳ２１５１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【０８５０】

一方、ステップＳ２１５０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ２１５０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ２１５１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓ２１５１０：ＮＯ）、ステップＳ２１５１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【０８５１】

Ｂ５．音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【０８５２】

図５８は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。

【０８５３】

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

【０８５４】

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

【０８５５】

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

【０８５６】

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

【０８５７】

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

【０８５８】

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

【０８５９】

プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固

定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。

【０８６０】

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

【０８６１】

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

【０８６２】

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

【０８６３】

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

【０８６４】

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

【０８６５】

Ｂ６．音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

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

【０８６６】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

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

【０８６７】

図５９は、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【０８６８】

ステップＳ２１６０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの

記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳ２１６０１を実行した後、ステップＳ２１６０２に進む。

【０８６９】

ステップＳ２１６０２では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理は、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドに対応して実行される処理である。コマンド対応処理の詳細は後述する。ステップＳ２１６０２を実行した後、ステップＳ２１６０３に進む。

【０８７０】

ステップＳ２１６０３では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳ２１６０２のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳ２１６０３を実行した後、ステップＳ２１６０４に進む。

【０８７１】

ステップＳ２１６０４では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳ２１６０２のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳ２１６０４を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【０８７２】

＜コマンド対応処理＞

次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５９：Ｓ２１６０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０８７３】

図６０は、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳ２１７０１では、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ２１７０１において、高頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２１７０２に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている音光側高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。音光側高頻度サポートモードフラグは、音光側ＭＰＵ９２が主制御装置６０におけるサポートモードの種別の状態を把握するためのフラグである。ステップＳ２１７０２を実行した後、ステップＳ２１７０３に進む。一方、ステップＳ２１７０１において、高頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２１７０１：ＮＯ）、ステップＳ２１７０２の処理を実行せずに、ステップＳ２１７０３に進む。

【０８７４】

ステップＳ２１７０３では、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ２１７０３において、低頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２１７０３：ＹＥＳ）、ステップＳ２１７０４に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている音光側高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ２１７０５に進み、左打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、左打ち報知演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定する。その後、ステップＳ２１７０６に進み、表示制御装置１００に対して、左打ち報知演出を実行するように設定させるための左打ち報知演出コマンドを送信する。その後、ステップＳ２１７０７に進む。

【０８７５】

一方、ステップＳ２１７０３において、低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２１７０３：ＮＯ）、ステップＳ２１７０４～ステップＳ２１７０６の処理を実行せずに、ステップＳ２１７０７に進む。

【０８７６】

ステップＳ２１７０７では、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ２１７０７において、オープニングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２１７０７：ＹＥＳ）、ステップＳ２１７０８に進み、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、オープニング演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定するとともに、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了した後には右打ち報知演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定する。その後、ステップＳ２１７０９に進み、表示制御装置１００に対して、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定させるためのオープニング演出コマンドを送信する。その後、ステップＳ２１７１０に進む。

【０８７７】

一方、ステップＳ２１７０７において、オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２１７０７：ＮＯ）、ステップＳ２１７０８及びステップＳ２１７０９の処理を実行せずに、ステップＳ２１７１０に進む。

【０８７８】

ステップＳ２１７１０では、主側ＭＰＵ６２から開放開始コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ２１７１０において、開放開始コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２１７１０：ＹＥＳ）、ステップＳ２１７１１に進み、ラウンド演出を実行するように設定する。具体的には、ラウンド演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定する。このとき、オープニング演出に対応した制御が実行中であり、また、既に右打ち報知演出を実行するように設定されていた場合には、オープニング演出に対応した制御を終了し、右打ち報知演出の設定を取り消し、ラウンド演出に対応した制御を開始するように設定する。したがって、オープニングコマンドを受信してから６．９５秒後に開放開始コマンドを受信した場合には右打ち報知演出は実行されないこととなり、一方、オープニングコマンドを受信してから１０秒後に開放開始コマンドを受信した場合には右打ち報知演出は実行されることとなる。ステップＳ２１７１１を実行した後、ステップＳ２１７１２に進み、表示制御装置１００に対して、ラウンド演出を実行するように設定させるためのラウンド演出コマンドを送信する。その後、ステップＳ２１７１３に進む。

【０８７９】

一方、ステップＳ２１７１０において、開放開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２１７１０：ＮＯ）、ステップＳ２１７１１及びステップＳ２１７１２の処理を実行せずに、ステップＳ２１７１３に進む。

【０８８０】

ステップＳ２１７１３では、主側ＭＰＵ６２からエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ２１７１３において、エンディングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２１７１３：ＹＥＳ）、ステップＳ２１７１４に進み、エンディング演出を実行するように設定する。具体的には、エンディング演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定する。その後、ステップＳ２１７１５に進み、表示制御装置１００に対して、エンディング演出を実行するように設定させるためのエンディング演出コマンドを送信する。その後、ステップＳ２１７１６に進む。

【０８８１】

一方、ステップＳ２１７１３において、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２１７１３：ＮＯ）、ステップＳ２１７１４及びステップＳ２１７１５の処理を実行せずに、ステップＳ２１７１６に進む。

【０８８２】

ステップＳ２１７１６では、その他のコマンドを受信している場合において、当該コマンドに対応した処理を実行する。例えば、変動用コマンド及び種別コマンドを受信している場合には、これらのコマンドに基づいて、当該遊技回において実行する演出の種別を決定し、決定した演出を実行するように設定する。その後、本コマンド対応処理を終了する

。
【０８８３】
＜表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【０８８４】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。
【０８８５】
ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。
【０８８６】
＜メイン処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。
【０８８７】
図６１は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【０８８８】
ステップＳ２１８０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳ２１８０２に進む。
【０８８９】
ステップＳ２１８０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【０８９０】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【０８９１】
図６２は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳ２１９０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処

理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【０８９２】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【０８９３】

図６３は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【０８９４】

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

【０８９５】

ステップＳ２２００１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図６２）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。

【０８９６】

なお、コマンド対応処理（Ｓ２２００１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。コマンド対応処理の詳細については後述する。

【０８９７】

ステップＳ２２００２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓ２２００１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳ２２００３に進む。

【０８９８】

ステップＳ２２００３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓ２２００２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度

等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳ２２００４に進む。
【０８９９】
ステップＳ２２００４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓ２２００３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳ２２００５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。
【０９００】
＜コマンド対応処理＞
次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、Ｖ割込み処理のサブルーチン（図６３：Ｓ２２００１）として表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行される。
【０９０１】
図６４は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳ２２１０１では、音光側ＭＰＵ９２から左打ち報知演出コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに左打ち報知演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ２２１０１において、左打ち報知演出コマンドが記憶されていると判定した場合には（Ｓ２２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２２１０２に進み、左打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、左打ち報知演出に対応した画像の描画及び表示の制御を開始するように設定する。ステップＳ２２１０２を実行した後、ステップＳ２２１０３に進む。一方、ステップＳ２２１０１において、左打ち報知演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には（Ｓ２２１０１：ＮＯ）、ステップＳ２２１０２の処理を実行せずに、ステップＳ２２１０３に進む。
【０９０２】
ステップＳ２２１０３では、音光側ＭＰＵ９２からオープニング演出コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにオープニング演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ２２１０３において、オープニング演出コマンドが記憶されていると判定した場合には（Ｓ２２１０３：ＹＥＳ）、ステップＳ２２１０４に進み、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、オープニング演出に対応した画像の描画及び表示の制御を開始するように設定するとともに、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了した後には右打ち報知演出に対応した画像の描画及び表示の制御を開始するように設定する。ステップＳ２２１０４を実行した後、ステップＳ２２１０５に進む。一方、ステップＳ２２１０３において、オープニング演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には（Ｓ２２１０３：ＮＯ）、ステップＳ２２１０４の処理を実行せずに、ステップＳ２２１０５に進む。
【０９０３】
ステップＳ２２１０５では、音光側ＭＰＵ９２からラウンド演出コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにラウンド演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ２２１０５において、ラウンド演出コマンドが記憶されていると判定した場合には（Ｓ２２１０５：ＹＥＳ）、ステップＳ２２１０６に進み、ラウンド演出を実行するように設定する。具体的には、ラウンド演出に対応した画像の描画及び表示の制御を開始するように設定する。このとき、オープニング演出に対応した制御が実行中であり、また、既に右打ち報知演出を実行するように設定されていた場合には、オープニング演出に対応した制御を終了し、右打ち報知演出の設定を取り消し、ラウンド演出に対応した制御を開始するように設定する。したがって、オープニング演出コマンドを受信してから６．９５秒後にラウンド演出コマ

ンドを受信した場合には右打ち報知演出は実行されないこととなり、一方、オープニング演出コマンドを受信してから１０秒後にラウンド演出コマンドを受信した場合には右打ち報知演出は実行されることとなる。ステップＳ２２１０６を実行した後、ステップＳ２２１０７に進む。一方、ステップＳ２２１０５において、ラウンド演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には（Ｓ２２１０５：ＮＯ）、ステップＳ２２１０６の処理を実行せずに、ステップＳ２２１０７に進む。

【０９０４】

ステップＳ２２１０７では、音光側ＭＰＵ９２からエンディング演出コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにエンディング演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ２２１０７において、エンディング演出コマンドが記憶されていると判定した場合には（Ｓ２２１０７：ＹＥＳ）、ステップＳ２２１０８に進み、エンディング演出を実行するように設定する。具体的には、エンディング演出に対応した画像の描画及び表示の制御を開始するように設定する。ステップＳ２２１０８を実行した後、ステップＳ２２１０９に進む。一方、ステップＳ２２１０７において、エンディング演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には（Ｓ２２１０７：ＮＯ）、ステップＳ２２１０８の処理を実行せずに、ステップＳ２２１０９に進む。

【０９０５】

ステップＳ２２１０９では、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに他のコマンドが記憶されているか否かを判定し、記憶されているコマンドに対応した処理を実行する。その後、本コマンド対応処理を終了する。

【０９０６】

以上説明した本実施形態によれば、以下の効果を奏する。

【０９０７】

通常のパチンコ機１０では、音声発光制御装置９０に複数の演出を順次実行させる場合には、主制御装置６０は、音声発光制御装置９０にそれぞれの演出を実行させるためのコマンドを音声発光制御装置９０にそれぞれ送信する。したがって、音声発光制御装置９０に実行させる演出の数が多くなるほど、主制御装置６０が音声発光制御装置９０にコマンドを送信する回数が多くなる。

【０９０８】

具体的には、図４２の比較例に示したように、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させた後、右打ち報知演出を実行させ、さらにその後にラウンド演出を実行させる場合には、主制御装置６０は、音声発光制御装置９０にオープニングコマンドを送信した後、右打ち報知コマンドを送信し、さらに開放開始コマンドを送信する。この場合、主制御装置６０は、音声発光制御装置９０にコマンドを３回送信することになる。また、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させた後、右打ち報知演出は実行させずにラウンド演出を実行させる場合には、主制御装置６０は、音声発光制御装置９０にオープニングコマンドを送信した後、右打ち報知コマンドは送信せずに、開放開始コマンドを送信する。この場合、主制御装置６０は、音声発光制御装置９０にコマンドを２回送信することになる。すなわち、通常のパチンコ機１０では、音声発光制御装置９０に右打ち報知演出を実行させない場合には、主制御装置６０は、音声発光制御装置９０にコマンドを２回送信すればよいが、音声発光制御装置９０に右打ち報知演出を実行させる場合には、主制御装置６０は、音声発光制御装置９０にコマンドを３回送信することになる。

【０９０９】

これに対して、本実施形態によれば、音声発光制御装置９０は、オープニングコマンドを受信したことによって設定した複数の演出を順次実行中に開放開始コマンドを受信した場合には、実行中の演出を終了してラウンド演出を実行するので、複数の演出のうちの全ての演出を実行させた後にラウンド演出を音声発光制御装置９０に実行させる場合であっても、また、複数の演出のうちの一部の演出は実行させずにラウンド演出を音声発光制御装置９０に実行させる場合であっても、主制御装置６０は、音声発光制御装置９０にオー

プニングコマンドと開放開始コマンドとを送信すればよい。すなわち、主制御装置６０は、いずれの場合であっても、音声発光制御装置９０にコマンドを２回送信すればよい。

【０９１０】

具体的には、本実施形態によれば、音声発光制御装置９０は、オープニングコマンドを受信した場合には、オープニング演出と右打ち報知演出とを順次実行するように設定する。そして、オープニング演出を実行中であって右打ち報知演出を実行する前のタイミングで開放開始コマンドを受信した場合には、実行中のオープニング演出を終了し、当該オープニング演出の後に実行するように設定されている右打ち報知演出を実行せずにラウンド演出を実行する。すなわち、本実施形態の音声発光制御装置９０は、オープニング演出を実行中に開放開始コマンドを受信した場合には、並行処理でもなく、待機処理でもなく、無効処理でもなく、上書き処理を実行する。上書き処理とは、演出を実行中に、他の演出を実行するように設定させるコマンドを新たに受信した場合には、当該実行中の演出を終了し、さらに、当該実行中の演出の後に実行するように設定されている演出が存在する場合には、当該設定を消去し、新たに受信したコマンドに対応した演出を実行するように上書きして設定し、当該設定した演出を実行する処理である。なお、並行処理とは、演出を実行中に、他の演出を実行するように設定させるコマンドを新たに受信した場合には、当該実行中の演出と、当該受信したコマンドに対応した演出とを同時に並行して実行する処理である。待機処理とは、演出を実行中に、他の演出を実行するように設定させるコマンドを新たに受信した場合には、当該実行中の演出及び当該実行中の演出の後に実行するように設定されている演出が終了するまで待機し、これらの演出が終了した後に、当該受信したコマンドに対応した演出を実行する処理である。無効処理とは、演出を実行中に、他の演出を実行するように設定させるコマンドを新たに受信した場合には、当該受信したコマンドを無効にし、当該受信したコマンドに対応した演出を実行しない処理である。

【０９１１】

本実施形態によれば、オープニング演出と右打ち報知演出とを実行させた後にラウンド演出を音声発光制御装置９０に実行させる場合であっても、また、オープニング演出を実行させた後に右打ち報知演出は実行させずにラウンド演出を音声発光制御装置９０に実行させる場合であっても、主制御装置６０は、音声発光制御装置９０にオープニングコマンドと開放開始コマンドとを送信すればよい。すなわち、主制御装置６０は、音声発光制御装置９０に右打ち報知演出を実行させる場合であっても実行させない場合であっても、音声発光制御装置９０にコマンドを２回送信すればよい。したがって、本実施形態によれば、主制御装置６０のコマンドの送信頻度を低減することができ、主制御装置６０の処理負荷を低減することができる。また、本実施形態によれば、図４２の比較例に示した右打ち報知コマンドが不要となるため、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆに右打ち報知コマンドを記憶しておかなくてもよい。したがって、主側ＲＯＭ６３の記憶容量のうち、右打ち報知コマンドを記憶するために必要であった記憶容量を他の用途に有効活用することができる。

【０９１２】

また、本実施形態によれば、主制御装置６０がオープニングコマンドを送信した後に開放開始コマンドを送信する際における当該送信の間隔が異なることによって、音声発光制御装置９０が実行する演出の態様が異なるように構成されているので、種々の内容の演出を音声発光制御装置９０に実行させるために主制御装置６０が種々の内容のコマンドを音声発光制御装置９０に送信する構成と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができるとともに、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆに必要な記憶容量を低減することができる。

【０９１３】

具体的には、本実施形態によれば、主制御装置６０は、オープニングコマンドを送信した後、１０秒経過後に、開放開始コマンドを送信する第１の送信態様（図４１の（Ａ））と、オープニングコマンドを送信した後、６．９５秒経過後に、開放開始コマンドを送信する第２の送信態様（図４１の（Ｂ））とを実行可能である。そして、音声発光制御装置

９０は、主制御装置６０が第１の送信態様を実行した場合には、オープニング演出を実行した後に右打ち報知演出を実行する演出態様となり、主制御装置６０が第２の送信態様を実行した場合には、オープニング演出を実行した後に右打ち報知演出を実行しない演出態様となる。したがって、本実施形態によれば、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させた後に右打ち報知演出を実行させる場合であっても、また、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させた後に右打ち報知演出を実行させない場合であっても、主制御装置６０は、オープニングコマンドを送信した後に開放開始コマンドを送信すればよいので、例えば、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させるためのオープニングコマンドを送信するとともに、オープニング演出を実行させた後に右打ち報知演出を実行させる場合には当該右打ち報知演出を実行させるための右打ち報知コマンドを送信し、オープニング演出を実行させた後に右打ち報知演出を実行させない場合には当該右打ち報知演出を実行させるための右打ち報知コマンドを送信しないといった制御を実行する構成（図４２に示した比較例の構成）と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができるとともに、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆに必要な記憶容量を低減することができる。

【０９１４】

さらに、本実施形態によれば、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０が第１の送信態様（図４１の（Ａ））を実行した場合には、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行した後にラウンド演出を実行する演出態様となり、主制御装置６０が第２の送信態様（図４１の（Ｂ））を実行した場合には、オープニング演出を実行した後に右打ち報知演出を実行せずにラウンド演出を実行する演出態様となる。したがって、本実施形態によれば、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させた後に右打ち報知演出を実行させ、その後にラウンド演出を実行させる場合であっても、また、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させた後に右打ち報知演出を実行させずにラウンド演出を実行させる場合であっても、主制御装置６０は、オープニングコマンドを送信した後に開放開始コマンドを送信すればよいので、例えば、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させるためのオープニングコマンドを送信するとともに、オープニング演出を実行させた後に右打ち報知演出を実行させる場合には当該右打ち報知演出を実行させるための右打ち報知コマンドを送信し、オープニング演出を実行させた後に右打ち報知演出を実行させない場合には当該右打ち報知演出を実行させるための右打ち報知コマンドを送信せず、オープニング演出または右打ち報知演出を実行させた後にラウンド演出を実行させる場合には当該ラウンド演出を実行させるための開放開始コマンドを送信するといった制御を実行する構成（図４２に示した比較例の構成）と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができるとともに、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆに必要な記憶容量を低減することができる。

【０９１５】

さらに、本実施形態によれば、主制御装置６０は、大当たりに当選した大当たり抽選が実行された際のサポートモードの状態に基づいて、オープニングコマンド及び開放開始コマンドを順次送信する際の当該送信の間隔を決定し、当該オープニングコマンド及び開放開始コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、これらのコマンドを受信した間隔が異なることに基づいて、当該大当たり抽選が実行された際のサポートモードの状態に対応した演出を実行する。したがって、サポートモードの状態に対応した演出を音声発光制御装置９０に実行させるために内容の異なる種々のコマンドを主制御装置６０が音声発光制御装置９０に送信する構成と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができるとともに、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆに必要な記憶容量を低減することができる。

【０９１６】

さらに、本実施形態によれば、推奨される遊技球の発射態様（打ち方）が開閉実行モードの開閉処理期間の開始によって「左打ち」から「右打ち」に変化する場合（「左打ち」中である低頻度サポートモード中に大当たりに当選した場合）には右打ち報知演出が実行

され、推奨される遊技球の発射態様（打ち方）が開閉実行モードの開閉処理期間の開始によっても「右打ち」のまま変化しない場合（「右打ち」中である高頻度サポートモード中に大当たりに当選した場合）には右打ち報知演出が実行されない。したがって、主制御装置６０の処理負荷を低減しつつ、大当たりに当選した際のサポートモードの状態に対応した適切な態様の演出を実行することができる。

【０９１７】

さらに、本実施形態によれば、主制御装置６０は、オープニング期間の長さをサポートモードの状態に基づいて決定し、音声発光制御装置９０は、サポートモードの状態に関わらずオープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定するという同一の処理を実行するにも関わらず、当該オープニング期間において実行する演出の内容が当該サポートモードの状態に応じて異なるように構成されている。したがって、本実施形態によれば、音声発光制御装置９０は、サポートモードの状態に応じて異なる処理を実行することなく、当該オープニング期間の長さに適した内容の演出を実行することができる。すなわち、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０のサポートモードの状態を把握して当該サポートモードの状態に応じた処理を実行しなくても、サポートモードの状態に応じて変化するオープニング期間の長さに適した内容の演出を実行することができるので、音声発光制御装置９０の処理負荷を低減することができる。

【０９１８】

具体的には、本実施形態では、音声発光制御装置９０は、オープニングコマンドを受信した場合には、サポートモードの状態に関わらず、複数の演出（オープニング演出及び右打ち報知演出）を順次実行するように設定する処理を実行し、オープニングコマンドを受信したことによって設定した複数の処理を順次実行中に開放開始コマンドを受信した場合には、当該実行中の演出を終了してラウンド演出を実行する。本実施形態では、音声発光制御装置９０がオープニングコマンドを受信してから開放開始コマンドを受信するまでの間隔は、サポートモードの状態に応じて異なることになるので、オープニングコマンドを受信することによって設定された複数の演出のうち、実際に実行される演出は、当該間隔が短いほど少なく、当該間隔が長いほど多くなる。すなわち、本実施形態によれば、音声発光制御装置９０がオープニングコマンドを受信した場合にサポートモードの状態に関わらず複数の演出を順次実行するように設定するという簡易な処理を実行することによって、オープニング期間において実行される演出の内容をサポートモードの状態に応じて異なるようにすることが可能となる。

【０９１９】

さらに具体的には、本実施形態では、音声発光制御装置９０は、オープニングコマンドを受信した場合には、サポートモードの状態に関わらず、複数の演出として、オープニング演出と右打ち報知演出とを順次実行するように設定し、オープニングコマンドを受信した後、右打ち報知演出を実行する前に開放開始コマンドを受信した場合には、右打ち報知演出を実行せずにラウンド演出を実行する。したがって、本実施形態によれば、音声発光制御装置９０がオープニングコマンドを受信してから開放開始コマンドを受信するまでの間隔がサポートモードの状態に応じて異なることによって、右打ち報知演出が実行される場合とされない場合とがある。したがって、本実施形態によれば、音声発光制御装置９０がオープニングコマンドを受信した場合にサポートモードの状態に関わらずオープニング演出と右打ち報知演出とを順次実行するように設定するという簡易な処理を実行することによって、オープニング期間において右打ち報知演出が実行されるか否かをサポートモードの状態に応じて異なるようにすることが可能となる。

【０９２０】

さらに、本実施形態によれば、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合には、主制御装置６０は、オープニング期間の長さを、オープニング演出が開始してから右打ち報知演出が開始されるまでの時間（オープニング演出の時間）である７秒よりも短い時間（本実施形態では６．９５秒）に設定するので、仮に主制御装置６０の高負荷時に開放開始コマンドの送信が遅れてしまった場合であっても、音声発光制

御装置９０による開放開始コマンドの受信が右打ち報知演出の実行が開始された後になってしまうことを抑制することができる。したがって、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合（図４１の（Ｂ））であるにも関わらず右打ち報知演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

【０９２１】

さらに、本実施形態によれば、仮に音声発光制御装置９０が開放開始コマンドを受信しない不具合が生じた場合であっても、オープニング演出の後に右打ち報知演出が実行されるだけである。遊技者は開閉処理期間中においては「右打ち」を行なえばよいため、右打ち報知演出が制御上意図しない状況で実行されても、遊技者に不利な状況は生じない。したがって、本実施形態によれば、不具合が生じても遊技者に不利な状況が生じない制御を実行するパチンコ機１０を提供することができる。

【０９２２】

Ｂ７．第２実施形態の変形例：

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

【０９２３】

Ｂ７－１．変形例１：

図６５は、第２実施形態の変形例１のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明するタイミングチャートである。上述した第２実施形態との主な違いは、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合には、主制御装置６０がオープニング期間の長さを４秒に設定する点と、音声発光制御装置９０がサポートモードの種別を把握しており、オープニングコマンドを受信した際に、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定するのか、それともオープニング演出よりも短い時間（本変形例では４秒）で完結（終了）するショートオープニング演出を実行するように設定するのかをサポートモードの種別に基づいて決定する点である。以下、具体的な処理について説明する。

【０９２４】

まず、低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理について図６５の（Ａ）を参照して説明する。

【０９２５】

図６５の（Ａ）に示すように、パチンコ機１０の主制御装置６０は、低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードに移行する場合には、オープニング期間の長さを１０秒に設定してオープニング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、オープニング期間が開始したことを示すオープニングコマンドを送信する。

【０９２６】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からオープニングコマンドを受信すると、現在のサポートモードの種別が高頻度サポートモードであるか否かを判定する。後述するように、主制御装置６０は、低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行した際に、音声発光制御装置９０に対して、高頻度サポートモードに移行したことを示す高頻度サポートモードコマンドを送信し、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から高頻度サポートモードコマンドを受信すると、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている音光側高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。そして、主制御装置６０は、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行した際に、音声発光制御装置９０に対して、低頻度サポートモードに移行したことを示す低頻度サポートモードコマンドを送信し、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から低頻度サポートモードコマンドを受信すると、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている音光側高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。したがって、音声発光制御装置９０は、音光側サポートモードフラグを参照することによって、主

制御装置６０のサポートモードの種別を常に把握することができる。そして、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からオープニングコマンドを受信した際に、現在のサポートモードの種別が高頻度サポートモードではないと判定した場合には、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。すなわち、音声発光制御装置９０は、１つのコマンドに対して２つの処理（本実施形態では２つの演出）を連続的に実行するように設定する。

【０９２７】

音声発光制御装置９０は、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定させるためのオープニング演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、オープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、オープニング演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、オープニング演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【０９２８】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からオープニング演出コマンドを受信すると、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。すなわち、表示制御装置１００は、１つのコマンドに対して２つの処理（本実施形態では２つの演出）を連続的に実行するように設定する。その後、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０９２９】

音声発光制御装置９０は、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了すると、オープニング演出の次に実行するように設定されている右打ち報知演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、右打ち報知演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、右打ち報知演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。同様に、表示制御装置１００は、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了すると、オープニング演出の次に実行するように設定されている右打ち報知演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、右打ち報知演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０９３０】

主制御装置６０は、１０秒に設定されたオープニング期間が終了すると、開閉処理期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、開閉処理期間が開始したことを示す開放開始コマンドを送信する。

【０９３１】

音声発光制御装置９０は、３秒間の右打ち報知演出に対応した制御を終了した後、主制御装置６０から開放開始コマンドを受信すると、ラウンド演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、ラウンド演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、ラウンド演出を実行するように設定させるためのラウンド演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、ラウンド演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【０９３２】

表示制御装置１００は、３秒間の右打ち報知演出に対応した制御を終了した後、音声発光制御装置９０からラウンド演出コマンドを受信すると、ラウンド演出を実行するように設定するとともに、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、ラウンド演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０９３３】
主制御装置６０は、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が所定回数に達して開閉処理期間が終了すると、エンディング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、エンディング期間が開始したことを示すエンディングコマンドを送信する。
【０９３４】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からエンディングコマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した制御を終了し、エンディング演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、エンディング演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、エンディング演出を実行するように設定させるためのエンディング演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、エンディング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、エンディング演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、エンディング演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。
【０９３５】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からエンディング演出コマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した制御を終了し、エンディング演出を実行するように設定するとともに、エンディング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、エンディング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。
【０９３６】
なお、本変形例１においても、上記実施形態と同様に、開閉実行モードが終了すると、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。本変形例１においても、高頻度サポートモード中は、遊技球を遊技領域ＰＡの右側の領域に流通させる打ち方である「右打ち」が推奨される。本変形例１においても、開閉実行モードにおいて右打ち報知演出を実行するため、多くの遊技者は、右打ち報知演出を認識して「右打ち」を実行することになる。そして、開閉実行モードにおいて「右打ち」を実行していた遊技者は、開閉実行モードが終了しても、高頻度サポートモード中においてそのまま「右打ち」を継続することになる。
【０９３７】
次に、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理について図６５の（Ｂ）を参照して説明する。上述した低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理との主な違いは、主制御装置６０がオープニング期間の長さを４秒に設定し、開放開始コマンドの送信をオープニングコマンドの送信から４秒後に実行する点と、オープニングコマンドを受信した音声発光制御装置９０が高頻度サポートモードではないと判定してショートオープニング演出を実行するように設定し、右打ち報知演出を実行せずにラウンド演出を実行する点である。以下、具体的に説明する。
【０９３８】
図６５の（Ｂ）に示すように、パチンコ機１０の主制御装置６０は、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードに移行する場合には、オープニング期間の長さを４秒に設定してオープニング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、オープニング期間が開始したことを示すオープニングコマンドを送信する。
【０９３９】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からオープニングコマンドを受信すると、現在のサポートモードの種別が高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、音声発光制御装置９０は、現在のサポートモードの種別が高頻度サポートモードであると判定した場合には、４秒間のショートオープニング演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、ショートオープニング演出を実行するように設定した後、表示制御装

置１００に対して、ショートオープニング演出を実行するように設定させるためのショートオープニング演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、ショートオープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、ショートオープニング演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、ショートオープニング演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【０９４０】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からショートオープニング演出コマンドを受信すると、４秒間のショートオープニング演出を実行するように設定するとともに、ショートオープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、ショートオープニング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０９４１】

主制御装置６０は、４秒に設定されたオープニング期間が終了すると、開閉処理期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、開閉処理期間が開始したことを示す開放開始コマンドを送信する。

【０９４２】

音声発光制御装置９０は、４秒間のショートオープニング演出に対応した制御を終了した後、主制御装置６０から開放開始コマンドを受信すると、ラウンド演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、ラウンド演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、ラウンド演出を実行するように設定させるためのラウンド演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、ラウンド演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【０９４３】

表示制御装置１００は、４秒間のショートオープニング演出に対応した制御を終了した後、音声発光制御装置９０からラウンド演出コマンドを受信すると、ラウンド演出を実行するように設定するとともに、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、ラウンド演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０９４４】

主制御装置６０は、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が所定回数に達して開閉処理期間が終了すると、エンディング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、エンディング期間が開始したことを示すエンディングコマンドを送信する。

【０９４５】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からエンディングコマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した制御を終了し、エンディング演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、エンディング演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、エンディング演出を実行するように設定させるためのエンディング演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、エンディング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、エンディング演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、エンディング演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【０９４６】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からエンディング演出コマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した制御を終了し、エンディング演出を実行するように設定するとともに、エンディング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１

００は、エンディング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０９４７】

このように、本変形例では、遊技者が「左打ち」を実行している低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合にはオープニング演出及び右打ち報知演出を実行するので、開閉実行モードに移行したこと及び「右打ち」を推奨することを遊技者に示唆することができるとともに、遊技者が既に「右打ち」を実行している高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合にはオープニング演出より短いショートオープニング演出を実行するとともに右打ち報知演出を実行しないので、上述した第２実施形態に比べてさらに遊技にスピード感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０９４８】

＜変形例１の主制御装置において実行される各種処理＞

次に、変形例１の主制御装置６０のＭＰＵ６２において実行される処理について説明する。以下では、第２実施形態と異なる処理について説明し、第２実施形態と同じ処理については説明を省略する。

【０９４９】

＜オープニング時間設定処理＞

変形例１におけるオープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図５２：Ｓ２１００７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。上述した第２実施形態におけるオープニング時間設定処理との主な違いは、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合におけるオープニング時間の長さを４秒に設定する点である。以下、具体的に説明する。

【０９５０】

図６６は、変形例１の主制御装置６０のＭＰＵ６２において実行されるオープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ２２２０１では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ２２２０１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合、すなわち、低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードに移行した場合には（Ｓ２２２０１：ＮＯ）、ステップＳ２２２０２に進み、第３タイマカウンタエリアＴ３に１０秒に相当する「５０００」の値をセット（設定）し、本オープニング時間設定処理を終了する。

【０９５１】

一方、ステップＳ２２２０１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合、すなわち、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードに移行した場合には（Ｓ２２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２２２０３に進み、第３タイマカウンタエリアＴ３に４秒に相当する「２０００」の値をセット（設定）し、本オープニング時間設定処理を終了する。

【０９５２】

＜変形例１の音声発光制御装置において実行される各種処理＞

次に、変形例１の音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行される処理について説明する。以下では、第２実施形態と異なる処理について説明し、第２実施形態と同じ処理については説明を省略する。

【０９５３】

＜コマンド対応処理＞

変形例１の音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行されるコマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５９：Ｓ２１６０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。上述した第２実施形態におけるコマンド対応処理（図６０）との主な違いは、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはショートオープニング演出を実行するように設定する点

である。以下、具体的に説明する。

【０９５４】

図６７は、変形例１の音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳ２２３０１では、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ２２３０１において、高頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２２３０２に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている音光側高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。音光側高頻度サポートモードフラグは、音光側ＭＰＵ９２が主制御装置６０におけるサポートモードの種別の状態を把握するためのフラグである。ステップＳ２２３０２を実行した後、ステップＳ２２３０３に進む。一方、ステップＳ２２３０１において、高頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２２３０１：ＮＯ）、ステップＳ２２３０２の処理を実行せずに、ステップＳ２２３０３に進む。

【０９５５】

ステップＳ２２３０３では、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ２２３０３において、低頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２２３０３：ＹＥＳ）、ステップＳ２２３０４に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている音光側高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ２２３０５に進み、左打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、左打ち報知演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定する。その後、ステップＳ２２３０６に進み、表示制御装置１００に対して、左打ち報知演出を実行するように設定させるためのオープニング演出コマンドを送信する。その後、ステップＳ２２３０７に進む。

【０９５６】

一方、ステップＳ２２３０３において、低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２２３０３：ＮＯ）、ステップＳ２２３０４～ステップＳ２２３０６の処理を実行せずに、ステップＳ２２３０７に進む。

【０９５７】

ステップＳ２２３０７では、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ２２３０７において、オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２２３０７：ＮＯ）、後述するステップＳ２２３０８からステップＳ２２３１２の処理を実行せずに、ステップＳ２２３１３に進む。一方、ステップＳ２２３０７において、オープニングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２２３０７：ＹＥＳ）、ステップＳ２２３０８に進み、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ２２３０８において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２２３０８：ＮＯ）、ステップＳ２２３０９に進み、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、オープニング演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定するとともに、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了した後には右打ち報知演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定する。その後、ステップＳ２２３１０に進み、表示制御装置１００に対して、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定させるためのオープニング演出コマンドを送信する。その後、ステップＳ２２３１３に進む。一方、ステップＳ２２３０８において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２２３０８：ＹＥＳ）、ステップＳ２２３１１に進み、４秒間のショートオープニング演出を実行するように設定する。具体的には、ショートオープニング演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定する。その後、ステップＳ２２３１０に進み、表示制御装置１００に対して、ショートオープニング演出を実行するように設定させるためのショートオープニング演出コマンドを送信する。その後、ステップＳ２２３１３に進む。

【０９５８】

ステップＳ２２３１３では、主側ＭＰＵ６２から開放開始コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ２２３１３において、開放開始コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２２３１３：ＹＥＳ）、ステップＳ２２３１４に進み、ラウンド演出を実行するように設定する。具体的には、ラウンド演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定する。ここで、本変形例１において、低頻度サポートモード中に開閉実行モードに移行した場合には、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、オープニングコマンドを送信してから１０秒後に開放開始コマンドを送信する。そして、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、低頻度サポートモード中に開閉実行モードに移行した場合において、オープニングコマンドを受信すると、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。したがって、低頻度サポートモード中に開閉実行モードに移行した場合には、７秒間のオープニング演出が実行された後、３秒間の右打ち報知演出が実行され、その後、ラウンド演出が実行されることになる。一方、高頻度サポートモード中に開閉実行モードに移行した場合には、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、オープニングコマンドを送信してから４秒後に開放開始コマンドを送信する。そして、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、高頻度サポートモード中に開閉実行モードに移行した場合において、オープニングコマンドを受信すると、４秒間のショートオープニング演出を実行するように設定する。したがって、高頻度サポートモード中に開閉実行モードに移行した場合には、４秒間のショートオープニング演出が実行された後、ラウンド演出が実行されることになる。ステップＳ２２３１４を実行した後、ステップＳ２２３１５に進み、表示制御装置１００に対して、ラウンド演出を実行するように設定させるためのラウンド演出コマンドを送信する。その後、ステップＳ２２３１６に進む。

【０９５９】

一方、ステップＳ２２３１３において、開放開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２２３１３：ＮＯ）、ステップＳ２２３１４及びステップＳ２２３１５の処理を実行せずに、ステップＳ２２３１６に進む。

【０９６０】

ステップＳ２２３１６では、主側ＭＰＵ６２からエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ２２３１６において、エンディングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２２３１６：ＹＥＳ）、ステップＳ２２３１７に進み、エンディング演出を実行するように設定する。具体的には、エンディング演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定する。その後、ステップＳ２２３１８に進み、表示制御装置１００に対して、エンディング演出を実行するように設定させるためのエンディング演出コマンドを送信する。その後、ステップＳ２２３１９に進む。

【０９６１】

一方、ステップＳ２２３１６において、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２２３１６：ＮＯ）、ステップＳ２２３１７及びステップＳ２２３１８の処理を実行せずに、ステップＳ２２３１９に進む。

【０９６２】

ステップＳ２２３１９では、その他のコマンドを受信している場合において、当該コマンドに対応した処理を実行する。例えば、変動用コマンド及び種別コマンドを受信している場合には、これらのコマンドに基づいて、当該遊技回において実行する演出の種別を決定し、決定した演出を実行するように設定する。その後、本コマンド対応処理を終了する。

【０９６３】

＜変形例１の表示制御装置において実行される各種処理＞

次に、変形例１の表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。以下では、第２実施形態と異なる処理について説明し、第２実施形態と同じ処理については説明を省略する。

【０９６４】

＜コマンド対応処理＞

変形例１の表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、Ｖ割込み処理のサブルーチン（図６３：Ｓ２２００１）として表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行される。上述した第２実施形態におけるコマンド対応処理（図６４）との主な違いは、ショートオープニング演出コマンドを受信した場合にはショートオープニング演出を実行するように設定する点である。以下、具体的に説明する。

【０９６５】

図６８は、変形例１の表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳ２２４０１では、音光側ＭＰＵ９２から左打ち報知演出コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに左打ち報知演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ２２４０１において、左打ち報知演出コマンドが記憶されていると判定した場合には（Ｓ２２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２２４０２に進み、左打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、左打ち報知演出に対応した画像の描画及び表示の制御を開始するように設定する。ステップＳ２２４０２を実行した後、ステップＳ２２４０３に進む。一方、ステップＳ２２４０１において、左打ち報知演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には（Ｓ２２４０１：ＮＯ）、ステップＳ２２４０２の処理を実行せずに、ステップＳ２２４０３に進む。

【０９６６】

ステップＳ２２４０３では、音光側ＭＰＵ９２からオープニング演出コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにオープニング演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ２２４０３において、オープニング演出コマンドが記憶されていると判定した場合には（Ｓ２２４０３：ＹＥＳ）、ステップＳ２２４０４に進み、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、オープニング演出に対応した画像の描画及び表示の制御を開始するように設定するとともに、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了した後には右打ち報知演出に対応した画像の描画及び表示の制御を開始するように設定する。ステップＳ２２４０４を実行した後、ステップＳ２２４０５に進む。一方、ステップＳ２２４０３において、オープニング演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には（Ｓ２２４０３：ＮＯ）、ステップＳ２２４０４の処理を実行せずに、ステップＳ２２４０５に進む。

【０９６７】

ステップＳ２２４０５では、音光側ＭＰＵ９２からショートオープニング演出コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにショートオープニング演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ２２４０５において、ショートオープニング演出コマンドが記憶されていると判定した場合には（Ｓ２２４０５：ＹＥＳ）、ステップＳ２２４０６に進み、ショートオープニング演出を実行するように設定する。具体的には、ショートオープニング演出に対応した画像の描画及び表示の制御を開始するように設定する。ステップＳ２２４０６を実行した後、ステップＳ２２４０７に進む。一方、ステップＳ２２４０５において、ショートオープニング演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には（Ｓ２２４０５：ＮＯ）、ステップＳ２２４０６の処理を実行せずに、ステップＳ２２４０７に進む。

【０９６８】

ステップＳ２２４０７では、音光側ＭＰＵ９２からラウンド演出コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにラウンド演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ２２４０７において、ラウンド演出コマンドが記憶されていると判定した場合には（Ｓ２２４０７：ＹＥＳ）、ステップＳ２２４０８に進み、ラウンド演出を実行するように設定する。具体的には、ラウンド演出に対応した画像の描画及び表示の制御を開始するように設定する。ここで、本変形例１において、低頻度サポートモード中に開閉実行モードに移行した場合には

、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、オープニング演出コマンドを送信してから１０秒後にラウンド演出コマンドを送信する。そして、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２は、低頻度サポートモード中に開閉実行モードに移行した場合において、オープニング演出コマンドを受信すると、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。したがって、低頻度サポートモード中に開閉実行モードに移行した場合には、７秒間のオープニング演出が実行された後、３秒間の右打ち報知演出が実行され、その後、ラウンド演出が実行されることになる。一方、高頻度サポートモード中に開閉実行モードに移行した場合には、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、ショートオープニング演出コマンドを送信してから４秒後にラウンド演出コマンドを送信する。そして、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２は、高頻度サポートモード中に開閉実行モードに移行した場合において、ショートオープニング演出コマンドを受信すると、４秒間のショートオープニング演出を実行するように設定する。したがって、高頻度サポートモード中に開閉実行モードに移行した場合には、４秒間のショートオープニング演出が実行された後、ラウンド演出が実行されることになる。ステップＳ２２４０８を実行した後、ステップＳ２２４０９に進む。一方、ステップＳ２２４０７において、ラウンド演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には（Ｓ２２４０７：ＮＯ）、ステップＳ２２４０８の処理を実行せずに、ステップＳ２２４０９に進む。

【０９６９】

ステップＳ２２４０９では、音光側ＭＰＵ９２からエンディング演出コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにエンディング演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ２２４０９において、エンディング演出コマンドが記憶されていると判定した場合には（Ｓ２２４０９：ＹＥＳ）、ステップＳ２２４１０に進み、エンディング演出を実行するように設定する。具体的には、エンディング演出に対応した画像の描画及び表示の制御を開始するように設定する。ステップＳ２２４１０を実行した後、ステップＳ２２４１１に進む。一方、ステップＳ２２４０９において、エンディング演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には（Ｓ２２４０９：ＮＯ）、ステップＳ２２４１０の処理を実行せずに、ステップＳ２２４１１に進む。

【０９７０】

ステップＳ２２４１１では、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに他のコマンドが記憶されているか否かを判定し、記憶されているコマンドに対応した処理を実行する。その後、本コマンド対応処理を終了する。

【０９７１】

以上説明した本変形例１によれば、上述した第２実施形態の効果に加えて、以下の効果を奏する。

【０９７２】

本変形例１によれば、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０のサポートモードの状態を把握することが可能であるとともに、主制御装置６０から同一の内容のコマンドを受信した場合であっても、主制御装置６０のサポートモードの状態に応じて異なる内容の演出を実行するので、種々の内容の演出を音声発光制御装置９０に実行させるために主制御装置６０が種々の内容のコマンドを音声発光制御装置９０に送信する構成と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができるとともに、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆに必要な記憶容量を低減することができる。

【０９７３】

具体的には、本変形例１によれば、音声発光制御装置９０は、低頻度サポートモード中にオープニングコマンドを受信した場合にはオープニング演出を実行し、高頻度サポートモード中にオープニングコマンドを受信した場合には、ショートオープニング演出を実行する。したがって、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させる場合であっても、また、音声発光制御装置９０にショートオープニング演出を実行させる場合であっても、主制御装置６０は、同一の内容のオープニングコマンドを送信すればよいので、例え

ば、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させる場合には当該オープニング演出を実行させるためのコマンドを音声発光制御装置９０に送信し、音声発光制御装置９０にショートオープニング演出を実行させる場合には当該ショートオープニング演出を実行させるためのコマンドを音声発光制御装置９０に送信する構成と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができるとともに、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆに必要な記憶容量を低減することができる。

【０９７４】

さらに、本変形例１によれば、音声発光制御装置９０は、低頻度サポートモード中にオープニングコマンドを受信した場合には、オープニング演出を実行した後に右打ち報知演出を実行するので、例えば、主制御装置６０が、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させるためのオープニングコマンドを送信し、さらに右打ち報知演出を実行させるための右打ち報知コマンドを送信する構成（図４２に示した比較例の構成）と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができるとともに、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆに必要な記憶容量を低減することができる。

【０９７５】

さらに、本変形例１によれば、主制御装置６０は、サポートモードが変化する際に高頻度サポートモードコマンド又は低頻度サポートモードコマンドを送信し、音声発光制御装置９０は、高頻度サポートモードコマンドを受信した場合には音光側高頻度サポートモードフラグをＯＮにし、低頻度サポートモードコマンドを受信した場合には音光側高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。そして、音声発光制御装置９０は、音光側高頻度サポートモードフラグを参照することによって主制御装置６０のサポートモードの状態を把握することができる。したがって、主制御装置６０は、サポートモードの状態を音声発光制御装置９０に把握させるために当該サポートモードの状態に関する情報をオープニングコマンドに含めなくてもよいため、主制御装置６０がオープニングコマンドを送信する際における処理負荷を低減することができる。

【０９７６】

さらに、本変形例１によれば、低頻度サポートモード中に大当たり抽選の結果が大当たりとなった場合には、当該大当たりとなった遊技回（図柄の変動）が終了してから１０秒間のオープニング期間の経過後に開閉処理期間を開始し、高頻度サポートモード中に大当たり抽選の結果が大当たりとなった場合には、当該大当たりとなった遊技回（図柄の変動）が終了してから４秒間のオープニング期間の経過後に開閉処理期間を開始するので、高頻度サポートモード中における遊技にスピード感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０９７７】

具体的には、遊技者に有利な高頻度サポートモード中は、大当たり抽選が頻繁に実行されることになるので、大当たり抽選において大当たりに当選し、開閉処理期間が開始されることになる期待感が高くなる。したがって、遊技者は、開閉処理期間が開始されること自体よりも、開閉処理期間が早期に開始されることを期待しながら遊技を行なっている。すなわち、高頻度サポートモード中は、遊技者は、遊技にスピード感を求めることになる。本変形例１によれば、高頻度サポートモード中は、低頻度サポートモード中に比べて、大当たり抽選の結果が大当たりとなった遊技回が終了してから短い時間で開閉処理期間が開始されるので、高頻度サポートモード中における遊技にスピード感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０９７８】

さらに、本変形例１によれば、低頻度サポートモード中にオープニングコマンドを受信した場合には、１０秒間のオープニング期間において７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行し、高頻度サポートモード中にオープニングコマンドを受信した場合には、４秒間のオープニング期間において４秒間のショートオープニング演出を実行するので、１０秒間のオープニング期間または４秒間のオープニング期間のそれぞれに適した長さの演出を実行することができる。

【０９７９】
Ｂ７－２．変形例２：
図６９は、第２実施形態の変形例２のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明するタイミングチャートである。上述した第２実施形態の変形例１との主な違いは、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの種別に関わらず主制御装置６０がオープニング期間の長さを１０秒に設定する点と、音声発光制御装置９０がサポートモードの種別を把握しており、オープニングコマンドを受信した際に、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定するのか、それともオープニング演出よりも長い時間（本変形例では１０秒）で完結（終了）するロングオープニング演出を実行するように設定するのかをサポートモードの種別に基づいて決定する点である。なお、本実施形態では、１０秒間のロングオープニング演出における開始から７秒までの７秒間の演出の内容は、７秒間のオープニング演出の内容と同一であり、７秒から１０秒までの３秒間の演出の内容は、新たに追加された別の内容の演出（例えば、７秒間のオープニング演出には登場していない別のキャラクターが登場する演出）である。以下、具体的な処理について説明する。
【０９８０】
まず、低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理について図６９の（Ａ）を参照して説明する。
【０９８１】
図６９の（Ａ）に示すように、パチンコ機１０の主制御装置６０は、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの種別に関わらず、オープニング期間の長さを１０秒に設定してオープニング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、オープニング期間が開始したことを示すオープニングコマンドを送信する。
【０９８２】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からオープニングコマンドを受信すると、音光側サポートモードフラグを参照することによって、現在のサポートモードの種別が高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からオープニングコマンドを受信した際に、現在のサポートモードの種別が高頻度サポートモードではないと判定した場合には、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。すなわち、音声発光制御装置９０は、１つのコマンドに対して２つの処理（本実施形態では２つの演出）を連続的に実行するように設定する。
【０９８３】
音声発光制御装置９０は、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定させるためのオープニング演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、オープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、オープニング演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、オープニング演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。
【０９８４】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からオープニング演出コマンドを受信すると、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。すなわち、表示制御装置１００は、１つのコマンドに対して２つの処理（本実施形態では２つの演出）を連続的に実行するように設定する。その後、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。
【０９８５】
音声発光制御装置９０は、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了すると、オープニング演出の次に実行するように設定されている右打ち報知演出に対応した制御を開

始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、右打ち報知演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、右打ち報知演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。同様に、表示制御装置１００は、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了すると、オープニング演出の次に実行するように設定されている右打ち報知演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、右打ち報知演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０９８６】

主制御装置６０は、１０秒に設定されたオープニング期間が終了すると、開閉処理期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、開閉処理期間が開始したことを示す開放開始コマンドを送信する。

【０９８７】

音声発光制御装置９０は、３秒間の右打ち報知演出に対応した制御を終了した後、主制御装置６０から開放開始コマンドを受信すると、ラウンド演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、ラウンド演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、ラウンド演出を実行するように設定させるためのラウンド演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、ラウンド演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【０９８８】

表示制御装置１００は、３秒間の右打ち報知演出に対応した制御を終了した後、音声発光制御装置９０からラウンド演出コマンドを受信すると、ラウンド演出を実行するように設定するとともに、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、ラウンド演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０９８９】

主制御装置６０は、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が所定回数に達して開閉処理期間が終了すると、エンディング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、エンディング期間が開始したことを示すエンディングコマンドを送信する。

【０９９０】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からエンディングコマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した制御を終了し、エンディング演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、エンディング演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、エンディング演出を実行するように設定させるためのエンディング演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、エンディング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、エンディング演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、エンディング演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【０９９１】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からエンディング演出コマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した制御を終了し、エンディング演出を実行するように設定するとともに、エンディング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、エンディング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０９９２】

次に、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理について図６９の（Ｂ）を参照して説明する。上述した低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理との主な違いは、オープニン

グコマンドを受信した音声発光制御装置９０が高頻度サポートモードではないと判定してロングオープニング演出を実行するように設定する点である。以下、具体的に説明する。

【０９９３】

図６９の（Ｂ）に示すように、パチンコ機１０の主制御装置６０は、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの種別に関わらず、オープニング期間の長さを１０秒に設定してオープニング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、オープニング期間が開始したことを示すオープニングコマンドを送信する。

【０９９４】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からオープニングコマンドを受信すると、音光側サポートモードフラグを参照することによって、現在のサポートモードの種別が高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、音声発光制御装置９０は、現在のサポートモードの種別が高頻度サポートモードであると判定した場合には、１０秒間のロングオープニング演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、ロングオープニング演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、ロングオープニング演出を実行するように設定させるためのロングオープニング演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、ロングオープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、ロングオープニング演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、ロングオープニング演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【０９９５】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からロングオープニング演出コマンドを受信すると、１０秒間のロングオープニング演出を実行するように設定するとともに、ロングオープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、ロングオープニング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０９９６】

主制御装置６０は、１０秒に設定されたオープニング期間が終了すると、開閉処理期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、開閉処理期間が開始したことを示す開放開始コマンドを送信する。

【０９９７】

音声発光制御装置９０は、１０秒間のロングオープニング演出に対応した制御を終了した後、主制御装置６０から開放開始コマンドを受信すると、ラウンド演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、ラウンド演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、ラウンド演出を実行するように設定させるためのラウンド演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、ラウンド演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【０９９８】

表示制御装置１００は、１０秒間のロングオープニング演出に対応した制御を終了した後、音声発光制御装置９０からラウンド演出コマンドを受信すると、ラウンド演出を実行するように設定するとともに、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、ラウンド演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０９９９】

主制御装置６０は、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が所定回数に達して開閉処理期間が終了すると、エンディング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、エンディング期間が開始したことを示すエンディングコマンドを送信する。

【１０００】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からエンディングコマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した制御を終了し、エンディング演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、エンディング演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、エンディング演出を実行するように設定させるためのエンディング演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、エンディング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、エンディング演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、エンディング演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。
【１００１】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からエンディング演出コマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した制御を終了し、エンディング演出を実行するように設定するとともに、エンディング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、エンディング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。
【１００２】
以上説明した本変形例２によれば、上述した実施形態及び変形例１の効果に加えて、以下の効果を奏する。
【１００３】
本変形例２によれば、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０のサポートモードの状態を把握することが可能であるとともに、主制御装置６０から同一の内容のコマンドを受信した場合であっても、主制御装置６０のサポートモードの状態に応じて異なる内容の演出を実行するので、種々の内容の演出を音声発光制御装置９０に実行させるために主制御装置６０が種々の内容のコマンドを音声発光制御装置９０に送信する構成と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができるとともに、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆに必要な記憶容量を低減することができる。
【１００４】
具体的には、本変形例２によれば、音声発光制御装置９０は、低頻度サポートモード中にオープニングコマンドを受信した場合にはオープニング演出を実行し、高頻度サポートモード中にオープニングコマンドを受信した場合には、ロングオープニング演出を実行する。したがって、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させる場合であっても、また、音声発光制御装置９０にロングオープニング演出を実行させる場合であっても、主制御装置６０は、同一の内容のオープニングコマンドを送信すればよいので、例えば、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させる場合には当該オープニング演出を実行させるためのコマンドを音声発光制御装置９０に送信し、音声発光制御装置９０にロングオープニング演出を実行させる場合には当該ロングオープニング演出を実行させるためのコマンドを音声発光制御装置９０に送信する構成と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができるとともに、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆに必要な記憶容量を低減することができる。
【１００５】
さらに、本変形例２によれば、音声発光制御装置９０は、低頻度サポートモード中にオープニングコマンドを受信した場合には、オープニング演出を実行した後に右打ち報知演出を実行するので、例えば、主制御装置６０が、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させるためのオープニングコマンドを送信し、さらに右打ち報知演出を実行させるための右打ち報知コマンドを送信する構成（図４２に示した比較例の構成）と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができるとともに、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆに必要な記憶容量を低減することができる。
【１００６】
さらに、本変形例２によれば、主制御装置６０は、サポートモードが変化する際に高頻

度サポートモードコマンド又は低頻度サポートモードコマンドを送信し、音声発光制御装置９０は、高頻度サポートモードコマンドを受信した場合には音光側高頻度サポートモードフラグをＯＮにし、低頻度サポートモードコマンドを受信した場合には音光側高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。そして、音声発光制御装置９０は、音光側高頻度サポートモードフラグを参照することによって主制御装置６０のサポートモードの状態を把握することができる。したがって、主制御装置６０は、サポートモードの状態を音声発光制御装置９０に把握させるために当該サポートモードの状態に関する情報をオープニングコマンドに含めなくてもよいため、主制御装置６０がオープニングコマンドを送信する際における処理負荷を低減することができる。

【１００７】

さらに、本変形例２によれば、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０のサポートモードの状態を把握することが可能であり、主制御装置６０のサポートモードの状態に基づいて、オープニングコマンドを受信してから開放開始コマンドを受信するまでの期間であるオープニング期間において実行する演出の内容を決定するので、主制御装置６０は、自身のサポートモードの状態に応じてオープニングコマンドと開放開始コマンドとを送信する態様を変化させる必要がなく、毎回、同じ送信態様でオープニングコマンドと開放開始コマンドとを送信することができる。したがって、主制御装置６０がサポートモードの状態に応じてオープニングコマンドと開放開始コマンドとを送信する送信態様を変化させるために必要となる制御を省略することができ、主制御装置６０の処理負荷を低減することができる。また、当該制御を実行するためのプログラムを削除することができるので、主側ＲＯＭ６３のプログラム容量を削減することができる。また、本変形例２によれば、サポートモードの状態に応じた種々の内容の演出を音声発光制御装置９０に実行させるために主制御装置６０が種々の内容のコマンドを音声発光制御装置９０に送信する構成と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができる。

【１００８】

さらに、本変形例２によれば、主制御装置６０は、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの状態が低頻度サポートモードであっても、高頻度サポートモードであっても、オープニング期間の長さを１０秒に設定する。すなわち、主制御装置６０は、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの状態が異なっていても同一の間隔でオープニングコマンドと開放開始コマンドとを送信する。したがって、本変形例２によれば、主制御装置６０がサポートモードの状態に応じてオープニングコマンドと開放開始コマンドとを送信する間隔を変化させるために必要となる制御を省略することができ、主制御装置６０の処理負荷を低減することができる。また、当該制御を実行するためのプログラムを削除することができるので、主側ＲＯＭ６３のプログラム容量を削減することができる。

【１００９】

さらに、本変形例２によれば、音声発光制御装置９０は、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの状態が低頻度サポートモードである場合には、オープニング期間の前部分においてオープニング演出を実行し、オープニング期間の後部分において右打ち報知演出を実行する。そして、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの状態が高頻度サポートモードである場合には、オープニング期間の前部分においてオープニング演出の内容と同一の内容のロングオープニング演出の０秒から７秒までの部分を実行し、オープニング期間の後部分においてロングオープニング演出の７秒から１０秒までの部分を実行する。したがって、本変形例２によれば、オープニング期間の前部分においては主制御装置６０のサポートモードの状態に関わらず同一の内容の演出が実行され、オープニング期間の後部分においては主制御装置６０のサポートモードの状態に応じて異なる内容の演出が実行されることになるので、オープニング期間の前部分から後部分にわたって演出の内容がどのように変化するのかといった期待感を遊技者に与えることができる。また、本変形例２によれば、オープニング期間の後部分において、主制御装置６０のサポートモードの状態に適した内容を含む演出を実行することができる。

【１０１０】
Ｂ７－１．変形例３：
図７０は、第２実施形態の変形例３のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明するタイミングチャートである。上述した第２実施形態の変形例１との主な違いは、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの種別に関わらず主制御装置６０がオープニング期間の長さを１０秒に設定する点と、音声発光制御装置９０がサポートモードの種別を把握しており、オープニングコマンドを受信した際に、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定するのか、それとも７秒間のオープニング演出及びラウンド演出を実行するように設定するのかをサポートモードの種別に基づいて決定する点である。以下、具体的な処理について説明する。
【１０１１】
まず、低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理について図７０の（Ａ）を参照して説明する。
【１０１２】
図７０の（Ａ）に示すように、パチンコ機１０の主制御装置６０は、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの種別に関わらず、オープニング期間の長さを１０秒に設定してオープニング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、オープニング期間が開始したことを示すオープニングコマンドを送信する。
【１０１３】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からオープニングコマンドを受信すると、音光側サポートモードフラグを参照することによって、現在のサポートモードの種別が高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からオープニングコマンドを受信した際に、現在のサポートモードの種別が高頻度サポートモードではないと判定した場合には、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。すなわち、音声発光制御装置９０は、１つのコマンドに対して２つの処理（本実施形態では２つの演出）を連続的に実行するように設定する。
【１０１４】
音声発光制御装置９０は、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定させるためのオープニング演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、オープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、オープニング演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、オープニング演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。
【１０１５】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からオープニング演出コマンドを受信すると、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。すなわち、表示制御装置１００は、１つのコマンドに対して２つの処理（本実施形態では２つの演出）を連続的に実行するように設定する。その後、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。
【１０１６】
音声発光制御装置９０は、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了すると、オープニング演出の次に実行するように設定されている右打ち報知演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、右打ち報知演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、右打ち報知演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。同様に、表示制御装置１００は、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了すると、オープニング演出の次に実行するように設定されている右打ち報知演出に対

応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、右打ち報知演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【１０１７】

主制御装置６０は、１０秒に設定されたオープニング期間が終了すると、開閉処理期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、開閉処理期間が開始したことを示す開放開始コマンドを送信する。

【１０１８】

音声発光制御装置９０は、３秒間の右打ち報知演出に対応した制御を終了した後、主制御装置６０から開放開始コマンドを受信すると、既にラウンド演出に対応した制御が実行中であるか否かを判定し、ラウンド演出に対応した制御が実行中ではないと判定した場合には、ラウンド演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、ラウンド演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、ラウンド演出を実行するように設定させるためのラウンド演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、ラウンド演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【１０１９】

表示制御装置１００は、３秒間の右打ち報知演出に対応した制御を終了した後、音声発光制御装置９０からラウンド演出コマンドを受信すると、ラウンド演出を実行するように設定するとともに、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、ラウンド演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【１０２０】

主制御装置６０は、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が所定回数に達して開閉処理期間が終了すると、エンディング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、エンディング期間が開始したことを示すエンディングコマンドを送信する。

【１０２１】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からエンディングコマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した制御を終了し、エンディング演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、エンディング演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、エンディング演出を実行するように設定させるためのエンディング演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、エンディング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、エンディング演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、エンディング演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【１０２２】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からエンディング演出コマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した制御を終了し、エンディング演出を実行するように設定するとともに、エンディング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、エンディング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【１０２３】

次に、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理について図７０の（Ｂ）を参照して説明する。上述した低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理との主な違いは、オープニングコマンドを受信した音声発光制御装置９０が高頻度サポートモードではないと判定してオープニング演出及びラウンド演出を実行するように設定する点である。以下、具体的に説明する。

【１０２４】
図７０の（Ｂ）に示すように、パチンコ機１０の主制御装置６０は、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの種別に関わらず、オープニング期間の長さを１０秒に設定してオープニング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、オープニング期間が開始したことを示すオープニングコマンドを送信する。
【１０２５】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からオープニングコマンドを受信すると、音光側サポートモードフラグを参照することによって、現在のサポートモードの種別が高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からオープニングコマンドを受信した際に、現在のサポートモードの種別が高頻度サポートモードであると判定した場合には、７秒間のオープニング演出及びラウンド演出を実行するように設定する。すなわち、音声発光制御装置９０は、１つのコマンドに対して２つの処理（本実施形態では２つの演出）を連続的に実行するように設定する。
【１０２６】
音声発光制御装置９０は、オープニング演出及びラウンド演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、オープニング演出及びラウンド演出を実行するように設定させるためのオープニング‐ラウンド演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、オープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、オープニング演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、オープニング演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。
【１０２７】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からオープニング‐ラウンド演出コマンドを受信すると、７秒間のオープニング演出及びラウンド演出を実行するように設定する。すなわち、表示制御装置１００は、１つのコマンドに対して２つの処理（本実施形態では２つの演出）を連続的に実行するように設定する。その後、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。
【１０２８】
音声発光制御装置９０は、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了すると、オープニング演出の次に実行するように設定されているラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、ラウンド演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。同様に、表示制御装置１００は、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了すると、オープニング演出の次に実行するように設定されているラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、ラウンド演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。
【１０２９】
主制御装置６０は、１０秒に設定されたオープニング期間が終了すると、開閉処理期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、開閉処理期間が開始したことを示す開放開始コマンドを送信する。
【１０３０】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から開放開始コマンドを受信すると、既にラウンド演出に対応した制御が実行中であるか否かを判定し、ラウンド演出に対応した制御が実行中であると判定した場合には、当該開放開始コマンドを破棄し、既に実行中のラウンド演出に対応した制御を継続する。したがって、この場合には、表示制御装置１００に対して、ラウンド演出を実行するように設定させるためのラウンド演出コマンドは送信されない。ただし、表示制御装置１００は、既に実行中のラウンド演出に対応した制御を継続する。

【１０３１】
主制御装置６０は、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が所定回数に達して開閉処理期間が終了すると、エンディング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、エンディング期間が開始したことを示すエンディングコマンドを送信する。
【１０３２】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からエンディングコマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した制御を終了し、エンディング演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、エンディング演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、エンディング演出を実行するように設定させるためのエンディング演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、エンディング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、エンディング演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、エンディング演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。
【１０３３】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からエンディング演出コマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した制御を終了し、エンディング演出を実行するように設定するとともに、エンディング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、エンディング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。
【１０３４】
以上説明した本変形例３によれば、上述した実施形態、変形例１及び変形例２の効果に加えて、以下の効果を奏する。
【１０３５】
本変形例３によれば、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０のサポートモードの状態を把握することが可能であるとともに、主制御装置６０から同一の内容のコマンドを受信した場合であっても、主制御装置６０のサポートモードの状態に応じて異なる内容の演出を実行するので、種々の内容の演出を音声発光制御装置９０に実行させるために主制御装置６０が種々の内容のコマンドを音声発光制御装置９０に送信する構成と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができるとともに、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆに必要な記憶容量を低減することができる。
【１０３６】
具体的には、本変形例３によれば、音声発光制御装置９０は、低頻度サポートモード中にオープニングコマンドを受信した場合にはオープニング演出を実行し、高頻度サポートモード中にオープニングコマンドを受信した場合には、オープニング演出を実行した後にラウンド演出を実行する。したがって、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させる場合であっても、また、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させた後にラウンド演出を実行させる場合であっても、主制御装置６０は、同一の内容のオープニングコマンドを送信すればよいので、例えば、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させる場合には当該オープニング演出を実行させるためのコマンドを音声発光制御装置９０に送信し、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させた後にラウンド演出を実行させる場合には当該オープニング演出を実行させた後に当該ラウンド演出を実行させるためのコマンドを音声発光制御装置９０に送信する構成と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができるとともに、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆに必要な記憶容量を低減することができる。
【１０３７】
さらに、本変形例３によれば、音声発光制御装置９０は、低頻度サポートモード中にオープニングコマンドを受信した場合には、オープニング演出を実行した後に右打ち報知演出を実行するので、例えば、主制御装置６０が、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させるためのオープニングコマンドを送信し、さらに右打ち報知演出を実行させ

るための右打ち報知コマンドを送信する構成（図４２に示した比較例の構成）と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができるとともに、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆに必要な記憶容量を低減することができる。

【１０３８】

さらに、本変形例３によれば、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０のサポートモードの状態を把握することが可能であり、主制御装置６０のサポートモードの状態に基づいて、オープニングコマンドを受信してから開放開始コマンドを受信するまでの期間であるオープニング期間において実行する演出の内容を決定するので、主制御装置６０は、自身のサポートモードの状態に応じてオープニングコマンドと開放開始コマンドとを送信する態様を変化させる必要がなく、毎回、同じ送信態様でオープニングコマンドと開放開始コマンドとを送信することができる。したがって、主制御装置６０がサポートモードの状態に応じてオープニングコマンドと開放開始コマンドとを送信する送信態様を変化させるために必要となる制御を省略することができ、主制御装置６０の処理負荷を低減することができる。また、当該制御を実行するためのプログラムを削除することができるので、主側ＲＯＭ６３のプログラム容量を削減することができる。また、本変形例３によれば、サポートモードの状態に応じた種々の内容の演出を音声発光制御装置９０に実行させるために主制御装置６０が種々の内容のコマンドを音声発光制御装置９０に送信する構成と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができる。

【１０３９】

さらに、本変形例３によれば、主制御装置６０は、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの状態が低頻度サポートモードであっても、高頻度サポートモードであっても、オープニング期間の長さを１０秒に設定する。すなわち、主制御装置６０は、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの状態が異なっていても同一の間隔でオープニングコマンドと開放開始コマンドとを送信する。したがって、本変形例３によれば、主制御装置６０がサポートモードの状態に応じてオープニングコマンドと開放開始コマンドとを送信する間隔を変化させるために必要となる制御を省略することができ、主制御装置６０の処理負荷を低減することができる。また、当該制御を実行するためのプログラムを削除することができるので、主側ＲＯＭ６３のプログラム容量を削減することができる。

【１０４０】

さらに、本変形例３によれば、音声発光制御装置９０は、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの状態が低頻度サポートモードである場合には、オープニング期間の前部分においてオープニング演出を実行し、オープニング期間の後部分において右打ち報知演出を実行する。そして、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの状態が高頻度サポートモードである場合には、オープニング期間の前部分においてオープニング演出を実行し、オープニング期間の後部分においてラウンド演出を実行する。したがって、本変形例３によれば、オープニング期間の前部分においては主制御装置６０のサポートモードの状態に関わらず同一の内容の演出が実行され、オープニング期間の後部分においては主制御装置６０のサポートモードの状態に応じて異なる内容の演出が実行されることになるので、オープニング期間の前部分から後部分にわたって演出の内容がどのように変化するのかといった期待感を遊技者に与えることができる。また、本変形例３によれば、オープニング期間の後部分において、主制御装置６０のサポートモードの状態に適した内容を含む演出を実行することができる。

【１０４１】

Ｂ７－４．変形例４：

上記実施形態及び上記各変形例では、音声発光制御装置９０は、オープニングコマンドを受信した場合に２つの演出（オープニング演出及び右打ち報知演出）を順次実行するように設定する構成としたが、３つ以上の演出を順次実行するように設定する構成としてもよい。この構成によれば、音声発光制御装置９０が開放開始コマンドを受信したタイミングが変化することによって、設定された３つ以上の演出のうち、実際に実行する演出の数

が変化することになる。したがって、主制御装置６０が開放開始コマンドを送信するタイミングを制御して変化させることによって、音声発光制御装置９０に実行させる演出の数を変化させることができる。

【１０４２】

Ｂ７－５．変形例５：

上記実施形態及び上記各変形例では、主制御装置６０は、開閉処理期間の開始を契機として音声発光制御装置９０に対して開放開始コマンドを送信する構成としたが、主制御装置６０は、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが実際に開放したことを契機として音声発光制御装置９０に対して開放開始コマンドを送信する構成としてもよい。

【１０４３】

Ｂ７－６．変形例６：

上記実施形態及び上記各変形例では、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００は、右打ち報知演出を実行する場合には、オープニング演出が終了した後に右打ち報知演出を実行する構成としたが、オープニング演出の表示や音声の出力を継続したまま右打ち報知演出の表示や音声の出力を重畳させて実行する構成としてもよい。例えば、オープニング演出の表示を継続したまま当該表示の上位のレイヤーに「右打ち！」といった文字を画面の端に小さく表示して右打ち報知演出を実行する構成としてもよい。

【１０４４】

Ｂ７－７．変形例７：

上記実施形態及び上記変形例１では、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合におけるオープニング期間の長さを、低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合におけるオープニング期間の長さよりも短くなるように設定する構成としたが、高確率モード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合におけるオープニング期間の長さを、低確率モード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合におけるオープニング期間の長さよりも短くなるように設定する構成としてもよい。

【１０４５】

Ｂ７－８．変形例８：

上記実施形態及び上記各変形例において、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から複数のコマンドを受信した場合に、当該複数のコマンドの受信間隔を計測するとともに、当該計測した受信間隔に基づいて、実行する演出の種別を決定する構成としてもよい。このような構成によれば、主制御装置６０は、各演出に対応した種々のコマンドを送信しなくてもよいため、主制御装置６０の処理負荷を低減することができる。

【１０４６】

Ｂ７－９．変形例９：

上記実施形態及び上記各変形例において、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００は、演出を実行中に、他の演出を実行することになるコマンドを受信した場合には、当該実行中の演出を終了して、当該受信したコマンドに対応した演出を実行する構成としてもよい。このような構成によれば、関連しない複数の演出が重複して実行され、遊技者が各演出を認識するのが困難となってしまうことを抑制することができる。

【１０４７】

Ｂ７－１０．変形例１０：

上記実施形態及び上記各変形例では、開閉実行モードが終了した後は高頻度サポートモードに移行する構成としたが、開閉実行モードが終了した後であっても高頻度サポートモードに移行しない構成としてもよい。また、開閉実行モードが終了した後に高頻度サポートモードに移行することになる大当たり種別と、高頻度サポートモードに移行しない大当たり種別とを含む構成としてもよい。

【１０４８】

Ｂ７－１１．変形例１１：

上記実施形態及び上記各変形例の構成は、２つの装置間でコマンドの送受信を行なう他

の構成に対しても適用することができる。
【１０４９】
例えば、主制御装置６０が音声発光制御装置９０に対して、変動時間に関する情報等を含む変動用コマンド（変動パターンコマンド）を送信し、その後、図柄を停止（確定）させるための確定コマンドを送信する構成に対しても適用することができる。具体的には、例えば、変動用コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、予告演出、リーチ演出、スーパーリーチ演出等の複数の演出を順次実行するように設定し、当該複数の演出を順次実行中に確定コマンドを受信した場合には、当該実行中の演出を終了し、図柄を停止させる確定演出を実行する構成としてもよい。
【１０５０】
また、例えば、主制御装置６０が音声発光制御装置９０に対して、ラウンドの開始を示す開放コマンド（例えば、１ラウンド目開放コマンド）を送信し、その後、次のラウンドの開始を示す開放コマンド（例えば、２ラウンド目開放コマンド）を送信する構成に対しても適用することができる。具体的には、例えば、１ラウンド目開放コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、１ラウンド目に対応した１ラウンド目演出を実行するように設定し、当該１ラウンド目演出を実行中に２ラウンド目開放コマンドを受信した場合には、当該実行中の１ラウンド目演出を終了し、２ラウンド目演出を実行する構成としてもよい。なお、１ラウンド目演出及び２ラウンド目演出等は、音声発光制御装置９０が複数の処理を順次実行することによって実現される。
【１０５１】
また、例えば、音声発光制御装置９０が表示制御装置１００に対して、所定の演出の実行を指示する演出コマンドを送信し、その後、遊技者によって演出操作ボタン２４が押下されたことを示す演出操作コマンドを送信する構成に対しても適用することができる。具体的には、例えば、パネル選択演出コマンドを受信した表示制御装置１００は、複数のパネルの中から一のパネルを選択するためのパネル選択演出（例えば、複数のパネルが回転、移動する演出や、パネルの枠が移動する演出）を実行するように設定し、当該パネル選択演出を実行中に演出操作コマンドを受信した場合には、当該実行中のパネル選択演出を終了し、当該複数のパネルの中に含まれる所定のパネルに対応した内容の演出を実行する構成としてもよい。なお、パネル選択演出は、表示制御装置１００が複数の処理を順次実行することによって実現される。
【１０５２】
また、例えば、主制御装置６０が音声発光制御装置９０に対して、変動時間に関する情報等を含む変動用コマンド（変動パターンコマンド）と、大当たり抽選の結果に関する情報等を含む種別コマンドとを送信する構成に対しても適用することができる。具体的には、例えば、音声発光制御装置９０は、変動用コマンドと種別コマンドとを受信した間隔に基づいて、遊技回において実行する演出の内容や、オープニング期間において実行する演出の内容を決定する構成としてもよい。
【１０５３】
Ｂ７－１２．変形例１２：
上記実施形態では、オープニングコマンド及び開放開始コマンドの受信間隔が異なることによって、音声発光制御装置９０が右打ち報知演出を実行する場合と実行しない場合とが生じる構成であったが、オープニングコマンドに含まれる情報の内容が異なることによって、音声発光制御装置９０が右打ち報知演出を実行する場合と実行しない場合とが生じる構成としてもよい。
【１０５４】
Ｃ．第３実施形態：
Ｃ１．遊技機の構造：
本実施形態における遊技機の構造について説明する。
【１０５５】
図７１は、第３実施形態におけるパチンコ機１０の斜視図である。パチンコ機１０は、

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

【１０５６】

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

【１０５７】

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

【１０５８】

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

【１０５９】

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

、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【１０６０】

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

【１０６１】

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

【１０６２】

図７２は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３とを備えている。具体的には、これら機構部は内枠１３の背面に設けられている。

【１０６３】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能と電源を監視する機能とを有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。

【１０６４】

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

【１０６５】

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

要な複数の機器が設けられている。
【１０６６】
図７３は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。
【１０６７】
遊技盤３０には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、および、可変入賞機構ＫＨが設けられている。図示するように可変入賞機構ＫＨは、第１可変入賞装置５７と第２可変入賞装置５８とを含む機構である。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。
【１０６８】
一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。
【１０６９】
第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する大当たり抽選が実行される。
【１０７０】
第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０の右側に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する大当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。
【１０７１】
スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。
【１０７２】
第１可変入賞装置５７は、遊技盤３０の背面側へと通じる第１大入賞口５７ａと、当該第１大入賞口５７ａを開閉する第１開閉扉５７ｂとを備えている。第１開閉扉５７ｂは、通常は遊技球が第１大入賞口５７ａに入球できない閉鎖状態となっている。後述する大当たり抽選において大当たりになった場合に、第１開閉扉５７ｂは開放状態となり、第１大入賞口５７ａに遊技球が入球可能な状態となる。
【１０７３】
第２可変入賞装置５８は、遊技盤３０の背面側へと通じる第２大入賞口５８ａと、当該第２大入賞口５８ａを開閉する第２開閉扉５８ｂとを備えている。第２開閉扉５８ｂは、通常は遊技球が第２大入賞口５８ａに入球できない閉鎖状態となっている。大当たり抽選

において大当たりになった場合に、第２開閉扉５８ｂは開放状態となり、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球可能な状態となる。

【１０７４】

第２可変入賞装置５８の第２大入賞口５８ａは、Ｖ入賞領域ＦＶと、非Ｖ入賞領域ＦＮＶとを有する。Ｖ入賞領域ＦＶおよび非Ｖ入賞領域ＦＮＶについては後述する。

【１０７５】

第２可変入賞装置５８は、第１可変入賞装置５７の下流に配置されている。第１可変入賞装置５７の第１開閉扉５７ｂが閉鎖状態のタイミングで第１可変入賞装置５７に到達した遊技球は、第１開閉扉５７ｂの上を通過して第２可変入賞装置５８に到達する。このとき、第２開閉扉５８ｂが開放状態である場合には、当該遊技球は第２大入賞口５８ａに入球する。

【１０７６】

以下、第１可変入賞装置５７および第２可変入賞装置５８を単に「可変入賞装置」とも呼ぶ。また、第１大入賞口５７ａおよび第２大入賞口５８ａを単に「大入賞口」、第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂを単に「開閉扉」とも呼ぶ。

【１０７７】

第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球すると、主制御装置６０は、大当たり抽選（内部抽選）を実行する。大当たり抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選すると、パチンコ機１０は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、第１可変入賞装置５７の第１開閉扉５７ｂおよび第２可変入賞装置５８の第２開閉扉５８ｂの開閉処理を実行するモードである。具体的には、第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂは、開閉実行モードに移行すると、所定の開閉パターンで、遊技球が第１大入賞口５７ａ、第２大入賞口５８ａに入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされると、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、第１大入賞口５７ａまたは第２大入賞口５８ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。なお、第１大入賞口５７ａに遊技球が入球した場合に払出装置７１によって払い出される賞球の数と、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球した場合に払出装置７１によって払い出される賞球の数とが異なる構成を採用してもよい。

【１０７８】

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

【１０７９】

ここで、入球とは所定の開口部を遊技球が通過することを意味し、開口部を通過した後に遊技領域ＰＡから排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域ＰＡから排出されることなく遊技領域ＰＡの流下を継続する態様も含まれる。ただし、以下の説明では、一般入賞口３２、第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球を、入賞とも表現する。

【１０８０】

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

【１０８１】

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

【１０８２】
第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした大当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした大当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として大当たり抽選が実行される遊技回を第２始動口用遊技回とも呼ぶ。
【１０８３】
ここで、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。
【１０８４】
特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃおよび第２保留表示部３７ｄを備えている。
【１０８５】
第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。
【１０８６】
第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。
【１０８７】
普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。
【１０８８】
ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が第１可変入賞装置５７または第２可変入賞装置５８に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、第１開閉扉５７ｂまたは第２開閉扉５８ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了した場合に終了する。
【１０８９】
なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、及びラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。
【１０９０】

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

【１０９１】

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

【１０９２】

図７４は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図７４（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。液晶用図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄および第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した図柄である。第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄に対応した液晶用図柄が表示面４１ａに表示され、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した液晶用図柄が表示面４１ａに表示される。

【１０９３】

図７４（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、液晶用図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【１０９４】

図７４（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡが表示される。メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図７４（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図７４（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による大当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【１０９５】

ここで、遊技回とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言

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

【１０９６】

図７４（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。保留遊技回とは、未実行の遊技回であって、第１始動口３３または第２始動口３４への入賞に基づいて取得された特別情報について、大当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が開始されていない遊技回を言う。第１始動口３３への入賞に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第１保留表示領域Ｄｓ１には４つの保留遊技回に対応した保留表示が表示可能である。また、第２始動口３４への入賞に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第２保留表示領域Ｄｓ２には４つの保留遊技回に対応した保留表示が表示可能である。

【１０９７】

また、図７４（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【１０９８】

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

【１０９９】

Ｃ２．遊技機の電気的構成：

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

【１１００】

図７５は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１

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

【１１０１】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板６１の入力側には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検出センサーが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検出センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選を実行する。

【１１０２】

主制御基板６１の出力側には、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、第１可変入賞装置５７の第１開閉扉５７ｂを開閉動作させる第１可変入賞駆動部５７ｃと、第２可変入賞装置５８の第２開閉扉５８ｂを開閉動作させる第２可変入賞駆動部５８ｃと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【１１０３】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂが開閉されるように、第１可変入賞駆動部５７ｃおよび第２可変入賞駆動部５８ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部４４ｂの駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【１１０４】

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

【１１０５】

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

【１１０６】

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

【１１０７】

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

【１１０８】

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

【１１０９】

図７６は、大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が大当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、大当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【１１１０】

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

【１１１１】

各カウンタＣ１～Ｃ３、ＣＩＮＩ、ＣＳ、Ｃ４は、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間

隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【１１１２】

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

【１１１３】

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

【１１１４】

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

【１１１５】

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

【１１１６】

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

【１１１７】

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

【１１１８】

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

【１１１９】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり

乱数カウンタＣ１の値を用いて大当たり抽選を行なうとともに、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【１１２０】

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

【１１２１】

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

【１１２２】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図７４（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【１１２３】

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

【１１２４】

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

ように構成されている。

【１１２５】

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

【１１２６】

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

【１１２７】

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

【１１２８】

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

【１１２９】

図７７は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図７７（ａ）は第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図７７（ｂ）は第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【１１３０】

図７７（ａ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図７７（ｂ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード

用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、大当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【１１３１】

図７８は、第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図７８（ａ）は第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図７８（ｂ）は第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【１１３２】

図７８（ａ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図７８（ｂ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、大当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【１１３３】

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

【１１３４】

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

【１１３５】

「小当たり」とは、可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【１１３６】

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

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉扉の開閉回数（ラウンド数）

（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉制御の態様

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

【１１３７】

上記の（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉制御の態様として、第１可変入賞装置５７の第１開閉扉５７ｂ、および、第２可変入賞装置５８の第２開閉扉５８ｂの開閉パターン（以下、単に「開閉パターン」とも呼ぶ）を複数種類設け、大当たりの種類毎に１種類の開閉パターンが対応して設定されてもよい。本実施形態においては、大当たりの種類毎に１種類の開閉パターンが対応して設定されており、開閉パターン毎に、第１開閉扉５７ｂの開閉の態様および第２開閉扉５８ｂの開閉の態様が異なる。本実施形態における第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂの開閉パターンについては後述する。

【１１３８】

その他、開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉制御の態様として、開閉実行モー

ドが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）への遊技球の入球（入賞）の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放は５秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの遊技球の入球個数が７個となるまで継続するように設定することができる。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放が１．６秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が７個となるまで継続するよう設定することができる。

【１１３９】

開閉扉３６ｂの１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）の開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）への入賞が発生しない構成としてもよい。なお、本実施形態においては、低頻度入賞モードは設けておらず、全ての大当たりにおいて高頻度入賞モードが設定される。

【１１４０】

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

【１１４１】

図７９は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図７９（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図７９（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の際に参照される。

【１１４２】

図７９（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、８Ｒ第１種大当たり、及び、８Ｒ第２種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２７」が８Ｒ第１種大当たりに対応し、「２８～３９」が８Ｒ第２種大当たりに対応するように設定されている。

【１１４３】

８Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モードにおける第１可変入賞装置５７の第１開閉扉５７ｂの開放回数と第２可変入賞装置５８の第２開閉扉５８ｂの開放回数との合計が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モード中に、遊技球が第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに入りやすいように、可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）の開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）の開閉制御が行われる。そして、Ｖ入賞領域ＦＶに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。

【１１４４】

なお、本実施形態においては、８Ｒ第１種大当たりにおいては、開閉実行モードにおける第１可変入賞装置５７の第１開閉扉５７ｂの開放回数と第２可変入賞装置５８の第２開

閉扉５８ｂの開放回数との合計が８回（８ラウンド）であり、すなわち、１ラウンド中に第１開閉扉５７ｂまたは第２開閉扉５８ｂのいずれか一方が一回開放する態様としたが、他の態様として、１ラウンド中に開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）が複数回開放する態様を採用してもよい。本実施形態においては、制御上、開閉実行モード中のラウンド数は、後述するラウンドカウンタエリアに設定された数値を１ラウンドが終了する毎に１減算（デクリメント）させることによって制御している。よって、本実施形態においては、ラウンドカウンタエリアに設定された数値を１回デクリメントするまでに、第１開閉扉５７ｂまたは第２開閉扉５８ｂのいずれか一方が一回開放するように制御している。他の態様として、ラウンドカウンタエリアに設定された数値を１回デクリメントするまでに、開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）が複数回開放する態様を採用してもよい。

【１１４５】

８Ｒ第２種大当たりは、開閉実行モードにおける第１可変入賞装置５７の第１開閉扉５７ｂの開放回数と第２可変入賞装置５８の第２開閉扉５８ｂの開放回数との合計が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ第２種大当たりは、開閉実行モード中に、遊技球が大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに入りにくいように、可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）の開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）の開閉制御が行われる。しかしながら、仮にＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。

【１１４６】

このように、第１種大当たりは、第２種大当たりと比較して、ラウンド遊技中にＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入球しやすいため、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が高い。一方、第２種大当たりは、第１種大当たりと比較して、ラウンド遊技中にＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入球しにくいため、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が低い。

【１１４７】

図７９（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ第１種大当たり、及び、８Ｒ第２種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２７」が１６Ｒ第１種大当たりに対応し、「２７～３９」が８Ｒ第２種大当たりに対応するように設定されている。

【１１４８】

１６Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モードにおける第１可変入賞装置５７の第１開閉扉５７ｂの開放回数と第２可変入賞装置５８の第２開閉扉５８ｂの開放回数との合計が１６回（１６ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、１６Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モード中に、遊技球が第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに入りやすいように、可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）の開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）の開閉制御が行われる。そして、Ｖ入賞領域ＦＶに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。

【１１４９】

８Ｒ第２種大当たりは、上述のように、開閉実行モードにおける第１可変入賞装置５７の第１開閉扉５７ｂの開放回数と第２可変入賞装置５８の第２開閉扉５８ｂの開放回数との合計が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ第２種大当たりは、開閉実行モード中に、遊技球が第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに入りにくいように、可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５

８）の開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）の開閉制御が行われる。しかしながら、仮にＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。

【１１５０】

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

【１１５１】

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

【１１５２】

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

【１１５３】

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

【１１５４】

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

【１１５５】

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

【１１５６】

図８０は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【１１５７】

図８０（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図８０（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合

には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【１１５８】

図８０（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図８０（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。

【１１５９】

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

【１１６０】

Ｃ３．遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【１１６１】

図８１は、可変入賞機構ＫＨを説明する説明図である。上述のように、可変入賞機構ＫＨは、第１可変入賞装置５７および第２可変入賞装置５８を備える。図８１（ａ）には、第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂが閉鎖状態である場合の可変入賞機構ＫＨの斜視図を示した。説明の便宜上、図示するように、遊技盤３０の右側に発射された遊技球が可変入賞機構ＫＨに最初に到達する地点を基準点Ｐ０と呼び、基準点Ｐ０を含む可変入賞機構ＫＨ上の平面部を平面部ＳＦと呼ぶ。

【１１６２】

第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂおよび平面部ＳＦを含む平面は、遊技盤３０の右側から中心に向かって下方向に傾斜している。遊技球発射機構８１から遊技盤３０の右方向に向けて発射された遊技球は、遊技盤３０の右側を流下し、平面部ＳＦの基準点Ｐ０に到達する。第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂが閉鎖状態である場合、基準点Ｐ０に到達した遊技球は、基準点Ｐ０→第１開閉扉５７ｂ→第２開閉扉５８ｂの順に流下する。なお、図示するように、説明の便宜上、基準点Ｐ０から遊技球の流下する方向をＸ方向と定義付ける。図示するように、遊技球は、閉鎖状態の第１開閉扉５７ｂの上面をＸ方向に約０．４秒で通過する。

【１１６３】

また、第２開閉扉５８ｂの上面には、柱状の凸部５９が６つ配置されている。凸部５９は、その長手方向がＸ方向と略垂直になるように第２開閉扉５８ｂの上面に配置されている。第２開閉扉５８ｂの上面に配置されている凸部５９は、第２開閉扉５８ｂの上面を流下する遊技球の速度を調整し、結果として、凸部５９は、遊技球が第２開閉扉５８ｂの上面を通過するために要する時間（通過時間）を調整する。

【１１６４】

第２開閉扉５８ｂの上面のうち非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域には、凸部５９が２つ配置されている。また、第２開閉扉５８ｂの上面のうちＶ入賞領域ＦＶに対応する領域には、凸部５９が４つ配置されている。このように凸部５９が配置されることによって、遊技球は、閉鎖状態の第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を約２秒で通過し、閉鎖状態の第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域を約４秒で通過する。

【１１６５】

図８１（ｂ）は、第１開閉扉５７ｂが開放状態である場合の可変入賞機構ＫＨを示している。図８１（ｃ）は、第２開閉扉５８ｂが開放状態である場合の可変入賞機構ＫＨを示している。パチンコ機１０における開閉実行モードが実行されている期間においては、第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂは、所定の開閉パターンに従って、開放状態と閉鎖状態との間を遷移する。なお、開閉実行モードが実行されている期間において、第１開閉扉５７ｂと第２開閉扉５８ｂとが同時に開放状態となることはなく、第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂは、図８１（ａ）に示した状態、図８１（ｂ）に示した状態、または、図８１（ｃ）に示した状態のいずれか１つの状態となる。すなわち、第１開閉扉５７ｂが開放状態となる場合と、第２開閉扉５８ｂが開放状態となる場合とは排他的な関係である。

【１１６６】

図８２は、第１大入賞口５７ａに遊技球が入球する場合について説明する説明図である。図８２（ａ）は、第１開閉扉５７ｂが開放する直前に第１開閉扉５７ｂの上面を流通する遊技球ＧＢ１と、第１開閉扉５７ｂが開放する直前に第１開閉扉５７ｂより上流を流通する遊技球ＧＢ２とを示している。

【１１６７】

図８２（ｂ）は、第１開閉扉５７ｂが開放した直後の様子を示している。第１開閉扉５７ｂが開放すると、第１開閉扉５７ｂの開放直前に第１開閉扉５７ｂの上面を流通していた遊技球ＧＢ１は第１大入賞口５７ａに入球する。その後、図８２（ｃ）に示すように、第１開閉扉５７ｂが開放する直前に第１開閉扉５７ｂより上流を流通していた遊技球ＧＢ２が流下し、第１大入賞口５７ａに入球する。

【１１６８】

このように、第１開閉扉５７ｂが開放する直前に第１開閉扉５７ｂの上面を流通する遊技球と、第１開閉扉５７ｂが開放する直前に第１開閉扉５７ｂより上流を流通する遊技球とが、第１開閉扉５７ｂが開放後に第１大入賞口５７ａに入球する。

【１１６９】

図８３は、第２大入賞口５８ａの非Ｖ入賞領域ＦＮＶに遊技球が入球する場合について説明する説明図である。図８３（ａ）は、第２開閉扉５８ｂが開放する直前に第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を流通する遊技球ＧＢ３と、第２開閉扉５８ｂが開放する直前に第２開閉扉５８ｂより上流を流通する遊技球ＧＢ４とを示している。

【１１７０】

図８３（ｂ）は、第２開閉扉５８ｂが開放した直後の様子を示している。第２開閉扉５８ｂが開放すると、第２開閉扉５８ｂの開放直前に第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を流通していた遊技球ＧＢ３は第２大入賞口５８ａの非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球する。その後、図８３（ｃ）に示すように、第２開閉扉５８ｂが開放する直前に第２開閉扉５８ｂより上流を流通していた遊技球ＧＢ４が流下し、第２大入賞口５８ａの非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球する。

【１１７１】

このように、第２開閉扉５８ｂが開放する直前に第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を流通する遊技球と、第２開閉扉５８ｂが開放する直前に第２開閉扉５８ｂより上流を流通する遊技球とが、第２開閉扉５８ｂが開放後に第２大入賞口５８ａの非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球する。

【１１７２】

図８４は、第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入球する場合について説明する説明図である。図８４（ａ）は、第２開閉扉５８ｂが開放する直前に第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域を流通する遊技球ＧＢ５と、第２開閉扉５８ｂが開放する直前に第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を流通する遊技球ＧＢ６とを示している。

【１１７３】

図８４（ｂ）は、第２開閉扉５８ｂが開放した直後の様子を示している。第２開閉扉５８ｂが開放すると、第２開閉扉５８ｂの開放直前に第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域を流通していた遊技球ＧＢ５は第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに入球する。一方、第２開閉扉５８ｂの開放直前に第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を流通していた遊技球ＧＢ６は第２大入賞口５８ａの非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球し、Ｖ入賞領域ＦＶには入球しない。

【１１７４】

このように、第２開閉扉５８ｂの開放直前に第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域を流通していた遊技球は、第２開閉扉５８ｂが開放後に第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに入球するが、第２開閉扉５８ｂの開放直前に第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を流通していた遊技球は、第２開閉扉５８ｂが開放後に第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶには入球しない。

【１１７５】

図８５は、第１種大当たりを契機として実行される開閉実行モードにおける第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂの開閉パターンと、当該開閉パターンにおける遊技球の挙動の一例を説明する説明図である。図８５の下部には、第１開閉扉５７ｂと第２開閉扉５８ｂの開閉パターンを表すタイムチャートを示し、図８５の上部には、当該開閉パターンにおける遊技球の挙動の一例を示すグラフを示した。図８５の下部に示したタイムチャートと、図８５の上部に示したグラフとの間に示した横軸は、当該２つの図に共通して用いる時間（秒）を示している。

【１１７６】

図８５の下部に示すように、第１種大当たりを契機とする開閉実行モードにおける開閉パターンでは、ラウンド遊技の１ラウンド目として第１開閉扉５７ｂの開閉動作が１回実行される。その後、第２開閉扉５８ｂの開閉動作が当該大当たりのラウンド数に達するまで実行される。例えば、８Ｒ第１種大当たりの場合、１ラウンド目として第１開閉扉５７ｂの開閉が１回実行された後、２ラウンド目～８ラウンド目として第２開閉扉５８ｂの開閉動作が７回実行される。また、１６Ｒ第１種大当たりの場合、１ラウンド目として第１開閉扉５７ｂの開閉動作が１回実行された後、２ラウンド目～１６ラウンド目として第２開閉扉５８ｂの開閉動作が１５回実行される。図示の便宜上、図８６には、第２開閉扉５８ｂの開閉動作を４回目まで示した。

【１１７７】

また、本実施形態においては、第１種大当たりおよび第２種大当たりを契機とした開閉実行モードにおいては、開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）が開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）は、以下のとおりである。

・開放状態の開閉扉に対応する大入賞口に７個の遊技球が入球したこと
・開閉扉が開放状態で１０秒間が経過したこと

上記２つの項目のいずれか１つが成立した場合に、開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【１１７８】

さらに、可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）の開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）の開閉制御は、上述の閉鎖条件に加え、開閉扉を開放状態に移行する条件が記録されたプログラムである開放シナリオによって制御される。開放シナリオは、大当たりの種別毎に用意されており、本実施形態においては、１６Ｒ第１種大当たり用開放シナリオ、８Ｒ第１種大当たり用開放シナリオ、８Ｒ第２種大当たり用開放シナリオの３つのプログラムが用意されている。また、大当たりの種別毎に用意された各開放シナリオには、開閉扉を閉鎖状態から開放状態に移行するまでの時間、および、開放する開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）の順番が、開閉実行モードにおける各ラウンド毎に記録されている。例えば、８Ｒ第１種大当たりにおける開閉実行モードにおいては、第１開閉扉５７ｂが開放状態から閉鎖状態に移行して１ラウンド目が終了し、次に２ラウンド目として第２開閉扉５８ｂが開放状態に移行するが、第１開閉扉５

７ｂが閉鎖状態に移行してから第２開閉扉５８ｂが開放状態に移行するまでの時間が８Ｒ第１種大当たり用開放シナリオに設定されている。

【１１７９】

大当たり抽選において大当たりに当選した場合には、主側ＣＰＵ６２は当該大当たりの種別に対応した開放シナリオを読み込み、読み込んだ開放シナリオに従って第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂを開放状態にすべきか否かの判断を行う。このように、閉鎖条件と開放シナリオとに基づいた開閉扉の開閉制御が主側ＣＰＵ６２によって実行される。

【１１８０】

上述のように、第１種大当たりに当選した場合には、開閉実行モード中に、遊技球が第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに入りやすいように、可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）の開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）の開閉制御が行われる。本実施形態においては、開放シナリオに基づいて開閉扉を開放状態に移行するタイミングを制御することによって、遊技球が第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに入りやすいようにしている。

【１１８１】

具体的には、第２開閉扉５８ｂが閉鎖してから第２開閉扉５８ｂの次の開放までの期間（以下、「第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ」とも呼ぶ）を、第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を遊技球が通過するまでの時間（本実施形態では２秒）以上、かつ、第２開閉扉５８ｂの上面全面（Ｖ入賞領域ＦＶに対応する領域と非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を合わせた領域）を遊技球が通過するまでの時間（本実施形態では６秒）未満に設定することによって、第１種大当たりに対応する開閉実行モード中に、遊技球が第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに入りやすくなるように制御している。以下、第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を遊技球が通過するまでの時間を、「非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴ」とも呼ぶ。また、第２開閉扉５８ｂの上面全面を遊技球が通過するまでの時間を、「全面通過時間ＡＬＴ」とも呼ぶ。すなわち、本実施形態においては、第１種大当たりに対応する開閉実行モードにおいては、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴを、非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴ≦第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＜全面通過時間ＡＬＴとなるように設定することで、遊技球が第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに入りやすくなるように制御している。以下、その原理について説明する。

【１１８２】

非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴ≦第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴに設定することによって、第２開閉扉５８ｂが閉鎖した後に第２開閉扉５８ｂの上面の最上流部に到達した遊技球を、第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を通過させ、第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域まで流下させることができる。よって、遊技球発射機構８１から０．６秒間隔で発射された遊技球が、可変入賞機構ＫＨの基準点Ｐ０に０．６秒毎に到達し、第２開閉扉５８ｂの上面の最上流部を０．６秒の間隔で通過する場合、非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴ≦第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴに設定することによって、第２開閉扉５８ｂが閉鎖した後に第２開閉扉５８ｂの最上流部に最先に到達した遊技球を、第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を通過させ、第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域まで流通させることができる。すなわち、第２開閉扉５８ｂが閉鎖している期間中に、第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域に少なくとも１個の遊技球が存在することになる。よって、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴを非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴ以上の値に設定して第２開閉扉５８ｂを開放状態に移行することで、遊技球をＶ入賞領域ＦＶに入球しやすくすることができる。

【１１８３】

また、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＜全面通過時間ＡＬＴに設定することによって、当該遊技球が第２開閉扉５８ｂの上面の最下流部を通過してしまう前に第２開閉扉５８ｂを開放状態にして、当該遊技球をＶ入賞領域ＦＶに入球させることができる。すなわち、第２開閉扉５８ｂが閉鎖した後に第２開閉扉５８ｂの最上流部に最先に到達した遊技球を第２

大入賞口５８ａ（Ｖ入賞領域ＦＶ）に入球させることができる。その結果、開閉実行モードにおいて、２ラウンド目において開閉扉の開放が開始された時点から最後のラウンドにおいて開放状態である開閉扉が閉鎖状態に移行するまでの期間において、可変入賞機構ＫＨに到達した遊技球が第１大入賞口５７ａにも第２大入賞口５８ａにも入球せずに、可変入賞機構ＫＨを通過してしまいアウト口４３に入球してしまうことを抑制することができる。換言すれば、開閉実行モードにおいて、２ラウンド目において開閉扉の開放が開始された時点から最後のラウンドにおいて開放状態である開閉扉が閉鎖状態に移行するまでの期間において、可変入賞機構ＫＨを流通するほぼ全ての遊技球を第１大入賞口５７ａまたは第２大入賞口５８ａに入球させることができる。従って、遊技者は、第１種大当たり（８Ｒ第１種大当たり、１６Ｒ第１種大当たり）に対応するラウンド遊技中に右打ちをした場合、可変入賞機構ＫＨに到達した遊技球をほぼ取りこぼし無く大入賞口（第１大入賞口５７ａまたは第２大入賞口５８ａ）に入球させることができる。よって、遊技者は、ラウンド遊技中に効率良く特典（賞球）を得ることができる。

【１１８４】

本実施形態においては、上記条件を満たす第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴの値として、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＝３秒が開放シナリオに設定されている。また、１ラウンド目に開放した第１開閉扉５７ｂが閉鎖状態に移行した時点から、第２開閉扉５８ｂが開放状態に移行するまでの期間も、開放シナリオによって３秒に設定されている。１ラウンド目に開放した第１開閉扉５７ｂが閉鎖状態に移行した後に第１開閉扉５７ｂの上面に最先に到達した遊技球が第２開閉扉５８ｂの上面の最下流を通過するまでに第２開閉扉５８ｂを開放状態に移行することによって、１ラウンド目の終了後から２ラウンド目の開始までに第２開閉扉５８ｂの上面に到達した遊技球も、第２大入賞口５８ａに入球させることができる。結果として、開閉実行モードにおいて、１ラウンド目において開閉扉の開放が開始された時点から最後のラウンドにおいて開放状態である開閉扉が閉鎖状態に移行するまでの期間において、可変入賞機構ＫＨを流通するほぼ全ての遊技球を第１大入賞口５７ａまたは第２大入賞口５８ａに入球させることができる。このような理由により、本実施形態においては、１ラウンド目に開放した第１開閉扉５７ｂが閉鎖状態に移行した時点から、第２開閉扉５８ｂが開放状態に移行するまでの期間は、開放シナリオによって３秒に設定されている。

【１１８５】

また、第１種大当たりにおけるラウンド遊技の１ラウンド目に第１開閉扉５７ｂを開放させる理由は、後述する第２種大当たりの開閉実行モードにおける開閉扉の開閉パターンと、上記説明した第１種大当たりの開閉実行モードにおける開閉扉の開閉パターンとを類似させ、遊技者に対して、開閉扉の挙動から第１種大当たりであるか第２種大当たりであるかを判別させにくくするためである。なお、第２種大当たりにおけるラウンド遊技の１ラウンド目に第１開閉扉５７ｂを開放させる理由については後述する。

【１１８６】

次に、第１種大当たりの開閉実行モードにおける開閉パターンが実行された場合の遊技球の挙動について説明する。上述のように、図８５の上部に第１種大当たりの開閉実行モードにおける開閉パターンが実行された場合の遊技球の挙動の一例を示すグラフを示した。当該グラフの縦軸は、可変入賞機構ＫＨの基準点Ｐ０（図８１（ａ）参照）を原点としたＸ方向の距離を示している。また、縦軸には、Ｘ方向における第１大入賞口５７ａ（第１開閉扉５７ｂの上面）に対応する領域および第２大入賞口５８ａ（第２開閉扉５８ｂの上面）に対応する領域を示した。

【１１８７】

上述のように当該グラフの横軸は時間（秒）である。当該グラフに示した実線および破線は、１個の遊技球の挙動を示している。すなわち、当該実線および破線は、時間の経過とともに可変入賞機構ＫＨの基準点Ｐ０からＸ方向に流下する遊技球の挙動を示している。本説明で示したグラフは、遊技球発射機構８１から０．６秒間隔で発射された遊技球が、可変入賞機構ＫＨの基準点Ｐ０に０．６秒毎に到達し、可変入賞機構ＫＨをＸ方向に流

通する場合の、当該遊技球の挙動について示した。

【１１８８】

当該グラフに示した実線の太線の矩形領域は、第１種大当たりの第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂの開閉パターンにおける、第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂの開放状態に対応する領域（以下、開放領域とも呼ぶ）を示している。遊技球の挙動を示す実線が開放領域と重なる場合には、当該遊技球は、当該開放領域に対応する大入賞口（第１大入賞口５７ａまたは第２大入賞口５８ａ）に入球したことを示す。遊技球の挙動を示す破線は、当該遊技球が大入賞口に入らなかったとした場合の遊技球のＸ方向の挙動を示している。

【１１８９】

また、遊技球の挙動を示す実線と開放領域との交点に示した点「・」は、大入賞口（第１大入賞口５７ａまたは第２大入賞口５８ａ）への遊技球の入球を示している。すなわち、１つの開放領域に接する点「・」の数が、当該開放領域に対応する開閉扉（第１開閉扉５７ｂまたは第２開閉扉５８ｂ）の開閉によって大入賞口（第１大入賞口５７ａまたは第２大入賞口５８ａ）に入球した遊技球の入球数である。上述のように、本実施形態においては、閉鎖条件として、開放状態の開閉扉に対応する大入賞口に７個の遊技球が入球した場合には開閉扉が開放状態から閉鎖状態に移行するため、第１開閉扉５７ｂの１回の開放に対応する開放領域および第２開閉扉５８ｂの１回の開放に対応する開放領域には、各々、７個の点「・」が接している。

【１１９０】

また、各開放領域に接する点「・」のうち、開放領域を示す矩形の縦辺に接する点「・」は、開閉扉を開放状態にする前に既に開放扉の上面を流通しており、開閉扉の開放と同時に、開閉扉に対応する大入賞口（または入賞領域）に入球したことを示す。すなわち、図８２に示した遊技球ＧＢ１、図８３に示した遊技球ＧＢ３、図８４に示した遊技球ＧＢ５および遊技球ＧＢ６の挙動に対応する。

【１１９１】

一方、各開放領域に接する点「・」のうち、開放領域を示す矩形の横辺に接する点「・」は、開閉扉を開放状態にする前に各開閉扉より上流を流通しており、開閉扉の開放後に、開閉扉に対応する大入賞口（または入賞領域）に到達して大入賞口（または入賞領域）に入球したことを示す。すなわち、図８２に示した遊技球ＧＢ２、図８３に示した遊技球ＧＢ４の挙動に対応する。

【１１９２】

本実施形態においては、第１種大当たり用（１６Ｒ１種大当たり用、８Ｒ第１種大当たり用）の開放シナリオにおいて、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＝３秒に設定した。従って、上述した「非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴ（２秒）≦第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ（３秒）」の条件を満たす。よって、当該グラフから分かるように、２ラウンド以降の毎ラウンドにおいて、第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶ領域に少なくとも１個の遊技球が入球している。

【１１９３】

また、上述した「第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ（３秒）＜全面通過時間ＡＬＴ（６秒）」の条件を満たす。よって、図示の便宜上、５ラウンド目までしか示すことができないが、２ラウンド目の開始以降、可変入賞機構ＫＨを流通するほぼ全ての遊技球が第１大入賞口５７ａまたは第２大入賞口５８ａに入球していることが分かる。

【１１９４】

なお、本実施形態においては、第１種大当たり用（１６Ｒ１種大当たり用、８Ｒ第１種大当たり用）の開放シナリオにおいて第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＝３秒に設定したが、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴの値をさらに長くすることによって、２ラウンド以降の毎ラウンドにおいて、より一層多くの遊技球が第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶ領域に入球するように制御することができる。例えば、非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴ≦第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＜全面通過時間ＡＬＴを満たす第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴの値として、例えば

、４秒や５秒といった値を設定することができる。

【１１９５】

図８６は、第２種大当たりを契機として実行される開閉実行モードにおける第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂの開閉パターンと、当該開閉パターンにおける遊技球の挙動の一例を説明する説明図である。図８６の下部には、第１開閉扉５７ｂと第２開閉扉５８ｂの開閉パターンを表すタイムチャートを示し、図８６の上部には、当該開閉パターンにおける遊技球の挙動の一例を示すグラフを示した。図８６の下部に示したタイムチャートと、図８６の上部に示したグラフとの間に示した横軸は、当該２つの図に共通して用いる時間（秒）を示している。

【１１９６】

図８６の下部に示すように、第２種大当たりを契機とする開閉実行モードにおける開閉パターンは、上述の第１種大当たりを契機とする開閉実行モードにおける開閉パターンと同様に、ラウンド遊技の１ラウンド目として第１開閉扉５７ｂの開閉動作が１回実行される。その後、第２開閉扉５８ｂの開閉動作が当該大当たりのラウンド数に達するまで実行される。

【１１９７】

また、第２種大当たりを契機とした開閉実行モードにおいては、開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）の開放状態から閉鎖状態への移行する条件である閉鎖条件が適用される。また、開放シナリオとして、８Ｒ第２種大当たり用開放シナリオが適用される。

【１１９８】

上述のように、第２種大当たりは、開閉実行モード中に、遊技球が第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに入りにくいように、可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）の開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）の開閉制御が行われる。本実施形態においては、開放シナリオに基づいて開閉扉を開放状態に移行するタイミングを制御することによって、遊技球が第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに入りにくいようにしている。

【１１９９】

まず、２ラウンド目以降における第２開閉扉５８ｂの開閉制御について説明する。２ラウンド目以降において、第２開閉扉５８ｂを複数回開閉しつつ、第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入りにくいようにするために、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＜非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴに設定する。このように設定すると、第２開閉扉５８ｂが閉鎖した後に第２開閉扉５８ｂの上面の最上流部に到達した遊技球が、第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を通過する前に、第２開閉扉５８ｂが開放する。さらに、第２開閉扉５８ｂが閉鎖した後に第２開閉扉５８ｂの上面の最上流部に到達した遊技球は、非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球する。第２開閉扉５８ｂが開放状態である期間においては、第２開閉扉５８ｂの上面に到達した遊技球は、非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球する。そして、再び、第２開閉扉５８ｂを閉鎖した場合、第２開閉扉５８ｂの上面の最上流部に到達した遊技球が、第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を流通するが、当該遊技球が非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を通過する前に第２開閉扉５８ｂが開放するので、当該遊技球は非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球することとなる。よって、２ラウンド目以降においては、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＜非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴに設定することによって遊技球をＶ入賞領域ＦＶに入球しにくくすることができる。本実施形態においては、上記条件を満たす第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴの値として、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＝１．８秒が開放シナリオに設定されている。

【１２００】

次に、１ラウンド目に第１開閉扉５７ｂを開放する理由について説明する。上述のように、第２種大当たりに対応する開閉実行モードにおいては、第２開閉扉５８ｂを複数回開閉しつつ、第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入りにくいように制御する。このとき、仮に、遊技者が開閉実行モードが開始される前から右打ちをしていた場合、１

ラウンド目から第２開閉扉５８ｂの開放を行うと、１ラウンド目の第２開閉扉５８ｂの開放時に、第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに遊技球が存在する可能性があり、この場合、第２種大当たりに対応する開閉実行モードであるにも関わらず、遊技球がＶ入賞領域ＦＶに入球してしまう。そこで、第２種大当たりに対応する開閉実行モードにおいては、最初に第２開閉扉５８ｂの開放を行う際に第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに遊技球が存在しない状態を確保するために、１ラウンド目に第１開閉扉５７ｂの開放を行う。

【１２０１】

第１開閉扉５７ｂが閉鎖状態に移行した後に、第１開閉扉５７ｂの上面の最上流部に最先に到達した遊技球が、第１開閉扉５７ｂの上面を通過し、第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を通過する前に、２ラウンド目として第２開閉扉５８ｂを開放することで、当該遊技球を第２大入賞口５８ａの非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球させることができる。すなわち、第１開閉扉５７ｂを閉鎖状態に移行してから２ラウンド目に第２開閉扉５８ｂが開放状態に移行するまでの時間は、第１開閉扉５７ｂの上面の最上流部に最先に到達した遊技球が第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域の最下流部を進出するために必要な時間より短い時間（本実施形態においては２．６秒未満）であることが必要である。

【１２０２】

また、１ラウンド目に第１開閉扉５７ｂを開放する前に第１開閉扉５７ｂの上面の最下流を通過した遊技球（例えば、１ラウンド目に第１開閉扉５７ｂを開放する前に図８３（ａ）に示した遊技球ＧＢ４の位置を流通する遊技球）が、１ラウンド目が終了し２ラウンド目が開始される時点において第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域を流通している場合、２ラウンド目として第２開閉扉５８ｂを開放してしまうと、遊技球がＶ入賞領域ＦＶに入球してしまう。よって、１ラウンド目として第１開閉扉５７ｂを開放状態に移行してから、２ラウンド目として第２開閉扉５８ｂを開放状態に移行するまでの時間は、遊技球が第１開閉扉５７ｂの上面の最下流を流通し第２開閉扉５８ｂの上面の最下流を通過するために必要な時間より長い時間（本実施形態においては６．２秒以上）であることが必要である。

【１２０３】

本実施形態においては、１ラウンド目に開放した第１開閉扉５７ｂが閉鎖状態に移行してから２ラウンド目に第２開閉扉５８ｂが開放するまでの期間として、２．５秒を開放シナリオに設定している。このように設定することで、第１開閉扉５７ｂを閉鎖状態に移行してから２ラウンド目に第２開閉扉５８ｂが開放状態に移行するまでの時間は２．５秒で、第１開閉扉５７ｂの上面を通過するために必要な時間より短い時間（本実施形態においては２．６秒未満）となる。また、１ラウンド目として第１開閉扉５７ｂを開放状態に移行してから、２ラウンド目として第２開閉扉５８ｂを開放状態に移行するまでの時間は６．２秒以上となり、遊技球が第１開閉扉５７ｂの上面の最下流を流通し第２開閉扉５８ｂの上面の最下流を通過するために必要な時間より長い時間となる。よって、第２種大当たりに対応する開閉実行モードにおいて、最初に第２開閉扉５８ｂの開放を行う際に第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域に遊技球が存在しない状態を確保することができる。

【１２０４】

次に、第２種大当たりの開閉実行モードにおける開閉パターンが実行された場合の遊技球の挙動について説明する。上述のように、図８６の上部に第２種大当たりの開閉実行モードにおける開閉パターンが実行された場合の遊技球の挙動の一例を示すグラフを示した。図８５と同様に、本説明で示したグラフは、遊技球発射機構８１から０．６秒間隔で発射された遊技球が、可変入賞機構ＫＨの基準点Ｐ０に０．６秒毎に到達し、可変入賞機構ＫＨをＸ方向に流通する場合の、当該遊技球の挙動について示した。

【１２０５】

本実施形態においては、第２種大当たり用（８Ｒ第２種大当たり用）の開放シナリオに

おいて、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＝１．８秒に設定した。従って、上述した「第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ（１．８秒）＜非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴ（２秒）」の条件を満たす。よって、当該グラフから分かるように、開閉実行モードの開始以降、第２開閉扉５８ｂが複数回開閉しているにもかかわらず、第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入球していない。また、図示の便宜上、５ラウンド目までしか示すことができないが、１ラウンド目の開始以降、可変入賞機構ＫＨを流通するほぼ全ての遊技球が第１大入賞口５７ａまたは第２大入賞口５８ａに入球していることが分かる。

【１２０６】

なお、本実施形態においては、第２種大当たり用の開放シナリオにおいて第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＝１．８秒に設定したが、第２種大当たりにおける第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴの値は、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＜非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴであればよいので、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴの値をさらに短くすることができる。以上、遊技機による処理の概要について説明した。

【１２０７】

Ｃ４．主制御装置において実行される各種処理：

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

【１２０８】

＜タイマ割込み処理＞

図８７は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【１２０９】

ステップＳ３０１０１では、各種検知センサーの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。その後、ステップＳ３０１０２に進む。

【１２１０】

ステップＳ３０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ３０１０３に進む。

【１２１１】

ステップＳ３０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ３０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図９３）において、その値を更新する。

【１２１２】

ステップＳ３０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入賞に伴う始動口用の入賞処理を実行する。ステップＳ３０１０４の始動口用の入賞処理の詳細については後述する。ステップＳ３０１０４を実行した後、ステップＳ３０１０５に進む。

【１２１３】

ステップＳ３０１０５では、スルーゲート３５への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。ステップＳ３０１０５におけるスルー用の入賞処理の詳細については後述する。ステップＳ３０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【１２１４】
＜始動口用の入賞処理＞
次に、始動口用の入賞処理について説明する。始動口用の入賞処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図８７：Ｓ３０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１２１５】
図８８は、始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。ステップＳ３０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入賞（始動入賞）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳ３０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入賞したと判定した場合には（Ｓ３０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ３０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ３０２０３に進む。
【１２１６】
ステップＳ３０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ３０２０４に進む。
【１２１７】
ステップＳ３０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ３０２０９に進む。
【１２１８】
ステップＳ３０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入賞していないと判定した場合には（Ｓ３０２０１：ＮＯ）、ステップＳ３０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入賞したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサーの検知状態により判定する。
【１２１９】
ステップＳ３０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入賞したと判定した場合には（Ｓ３０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳ３０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ３０２０７に進む。一方、ステップＳ３０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入賞していないと判定した場合には（Ｓ３０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入賞処理を終了する。
【１２２０】
ステップＳ３０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ３０２０８に進む。
【１２２１】
ステップＳ３０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ３０２０９に進む。
【１２２２】
ステップＳ３０２０９では、上述したステップＳ３０２０４又はステップＳ３０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳ３０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓ３０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入賞処理を終了する。
【１２２３】
一方、ステップＳ３０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（

ＳＴＥＰＳ３０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳ３０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳ３０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳ３０２１２に進む。

【１２２４】

ステップＳ３０２１２では、ステップＳ３０１０３（図８７）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および、通常処理（図９３）において更新している変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳ３０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ３０１０３（図８７）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ３０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ３０１０３（図８７）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ３０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳ３０２１２を実行した後、ステップＳ３０２１３に進む。

【１２２５】

ステップＳ３０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて、大当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、遊技回の変動時間などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳ３０２１３を実行した後、ステップＳ３０２１４に進む。

【１２２６】

ステップＳ３０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。

【１２２７】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞が発生したこと及び当該入賞に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図９３：ステップＳ３０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【１２２８】

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

変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【１２２９】

主側ＭＰＵ６２は、ステップＳ３０２１４を実行した後、本始動口用の入賞処理を終了する。

【１２３０】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入賞処理のサブルーチン（図８８：Ｓ３０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２３１】

図８９は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、大当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、遊技回の変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【１２３２】

ステップＳ３０３０１では、大当たり・リーチ情報取得処理を実行する。当該処理は、大当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定を行う処理である。大当たり・リーチ情報取得処理の詳細については後述する。ステップＳ３０３０１を実行した後、ステップＳ３０３０２に進む。

【１２３３】

ステップＳ３０３０２では、変動時間情報取得処理を実行する。当該処理は、遊技回の変動時間の判定を行う処理である。変動時間情報取得処理の詳細については後述する。

【１２３４】

ステップＳ３０３０２を実行した後、本先判定処理を終了する。

【１２３５】

＜大当たり・リーチ情報取得処理＞

次に、大当たり・リーチ情報取得処理について説明する。大当たり・リーチ情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図８９：Ｓ３０３０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２３６】

図９０は、大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳ３０４０１では、始動口用の入賞処理（図８８）における始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳ３０４０２に進み、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入賞よりも前の入賞によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入賞による大当たり抽選よりも前に実行される大当たり抽選の抽選結果を判定することによって、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【１２３７】

ステップＳ３０４０２において、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓ３０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３０４０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳ３０４０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【１２３８】

一方、ステップＳ３０４０２において、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ３０４０２：ＮＯ）、ステップＳ３０４０４に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果

、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップＳ３０４０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【１２３９】

ステップＳ３０４０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ３０４０５：ＹＥＳ）、ステップＳ３０４０６に進み、今回の始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタＣ２の値を読み出す。その後、ステップＳ３０４０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入賞に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入賞に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳ３０４０７を実行した後、ステップＳ３０４０８に進む。

【１２４０】

ステップＳ３０４０８では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１種大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳ３０４０８において、第１種大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ３０４０８：ＹＥＳ）、ステップＳ３０４０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに第１種大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ３０４０８において、第１種大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ３０４０８：ＮＯ）、ステップＳ３０４１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに第２種大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【１２４１】

ステップＳ３０４０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ３０４０５：ＮＯ）、ステップＳ３０４１１に進み、今回の始動口への入賞によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。その後、ステップＳ３０４１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳ３０４１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【１２４２】

ステップＳ３０４１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓ３０４１３：ＹＥＳ）、ステップＳ３０４１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ３０４１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓ３０４１３：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【１２４３】

＜変動時間情報取得処理＞

次に、変動時間情報取得処理について説明する。変動時間情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図８９：Ｓ３０３０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２４４】

図９１は、変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳ３０５０１では、始動口用の入賞処理（図８８）における始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳ３０５０２に進む。

【１２４５】

ステップＳ３０５０２では、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たり・リーチ情報取得処理によって判定した大当たり抽選の抽選結果に基づいて大当たりの有無を判定し、大当たりである場合には（Ｓ３０５０２：Ｙ

ＥＳ）、ステップＳ３０５０３に進む。
【１２４６】
ステップＳ３０５０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳ３０５０３を実行した後、ステップＳ３０５０７に進む。
【１２４７】
ステップＳ３０５０７では、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。
【１２４８】
ステップＳ３０５０２において、大当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳ３０５０２：ＮＯ）、ステップＳ３０５０４に進み、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳ３０５０４において、リーチが発生すると判定した場合には（Ｓ３０５０４：ＹＥＳ）、ステップＳ３０５０５に進む。
【１２４９】
ステップＳ３０５０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳ３０５０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。
【１２５０】
ステップＳ３０５０４において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳ３０５０４：ＮＯ）、ステップＳ３０５０６に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳ３０５０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。
【１２５１】
本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタＣＳの値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。先判定処理の一処理として変動時間取得処理を実行する時点、すなわち、先判定処理の対象となっている保留遊技回の変動時間を取得する時点においては、当該処理の対象となっている保留遊技回が遊技回として実行される時点における保留個数は不明である。そこで、本実施形態においては、第１始動保留個数ＲａＮ＝０（および、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０）と仮定した場合における変動時間を取得する。よって、本変動時間取得処理によって取得した変動時間は、先判定処理の対象となった保留遊技回が遊技回として実行される際の実際の変動時間とは値が異なる場合がある。本実施形態においては、先判定処理の一処理として実行する変動時間取得処理において取得した変動時間を「仮変動時間Ｔｈ」とも呼ぶ。
【１２５２】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、その他、例えば、合計保留個数ＣＲＮの値が大きいほど、変動時間が短くなるように設定される構成としてもよい。また、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第

２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が長くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【１２５３】

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

【１２５４】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、第１種大当たり用の変動時間テーブル、第２種大当たり用の変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

【１２５５】

＜スルー用の入賞処理＞

次に、スルー用の入賞処理について説明する。スルー用の入賞処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図８７：ステップＳ３０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２５６】

図９２は、スルー用の入賞処理を示すフローチャートである。ステップＳ３０６０１では、遊技球がスルーゲート３５に入賞したか否かを判定する。ステップＳ３０６０１において、遊技球がスルーゲート３５に入賞したと判定した場合には（Ｓ３０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ３０６０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入賞数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳ３０６０１において、スルーゲート３５に遊技球が入賞しなかったと判定した場合には（Ｓ３０６０１：ＮＯ）、本スルー用の入賞処理を終了する。

【１２５７】

ステップＳ３０６０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓ３０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３０６０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳ３０６０４に進む。

【１２５８】

ステップＳ３０６０４では、ステップＳ３０１０３（図８７）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｃの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルー用の入賞処理を終了する。

【１２５９】

一方、ステップＳ３０６０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓ３０６０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を記憶することなく、スルー用の入賞処理を終了する。

【１２６０】

＜通常処理＞

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

【１２６１】
図９３は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳ３０７０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳ３０７０２に進む。
【１２６２】
ステップＳ３０７０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳ３０７０３に進む。
【１２６３】
ステップＳ３０７０３では、ステップＳ３０７０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳ３０７０３を実行した後、ステップＳ３０７０４に進む。
【１２６４】
ステップＳ３０７０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ３０７０５に進む。
【１２６５】
ステップＳ３０７０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳ３０７０６に進む。ステップＳ３０７０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、大当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳ３０７０６を実行した後、ステップＳ３０７０７に進む。
【１２６６】
ステップＳ３０７０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ３０７０８に進む。
【１２６７】
ステップＳ３０７０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ３０７０９に進む。
【１２６８】
ステップＳ３０７０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳ３０７０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳ３０７０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓ３０７０９：ＮＯ）、ステップＳ３０７１０及びステップＳ３０７１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳ３０７１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステ

ップＳ３０７１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップＳ３０７０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓ３０７０９：ＹＥＳ）、ステップＳ３０７０３に戻り、ステップＳ３０７０３からステップＳ３０７０８までの各処理を実行する。

【１２６９】

なお、ステップＳ３０７０３からステップＳ３０７０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【１２７０】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図９３：Ｓ３０７０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２７１】

図９４は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ３０８０１では、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの開始時にＯＮにされ、開閉実行モードの終了時にＯＦＦにされるフラグである。

【１２７２】

ステップＳ３０８０１において開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３０８０１：ＹＥＳ）、開閉実行モード中であると判定し、ステップＳ３０８０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳ３０８０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓ３０８０１：ＮＯ）、ステップＳ３０８０２に進む。

【１２７３】

ステップＳ３０８０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種大当たりフラグ記憶エリア６４ｇにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【１２７４】

ステップＳ３０８０２において、メイン表示部４５が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓ３０８０２：ＮＯ）、ステップＳ３０８０３～ステップＳ３０８０６の遊技回開始用の処理に進む。ステップＳ３０８０３では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳ３０８０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓ３０８０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳ３０８０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓ３０８０３：ＮＯ）、ステップＳ３０８０４に進む。

【１２７５】

ステップＳ３０８０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップＳ３

０８０５に進む。データ設定処理の詳細は後述する。
【１２７６】
ステップＳ３０８０５では、メイン表示部４５における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ３０８０６に進む。
【１２７７】
ステップＳ３０８０６では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回の数をカウントするためのカウンタである。ステップＳ３０８０６を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【１２７８】
一方、ステップＳ３０８０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定した場合には（Ｓ３０８０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３０８０７～ステップＳ３０８１１の遊技回進行用の処理を実行する。
【１２７９】
ステップＳ３０８０７では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳ３０８０７では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に記憶されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図９７）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。
【１２８０】
ステップＳ３０８０７において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓ３０８０７：ＮＯ）、ステップＳ３０８０８に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳ３０８０８を実行した後、遊技回制御処理を終了する。
【１２８１】
ステップＳ３０８０７において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓ３０８０７：ＹＥＳ）、ステップＳ３０８０９に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図９６）において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。ステップＳ３０８０９を実行した後、ステップＳ３０８１０に進む。
【１２８２】
ステップＳ３０８１０では、いずれかの大当たりフラグ（１６Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第２種大当たりフラグ）がＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ３０８１０において、いずれかの大当たりフラグがＯＮである場合には（Ｓ３０８１０：ＹＥＳ）、ステップＳ３０８１１に進む。
【１２８３】
ステップＳ３０８１１では、開閉実行フラグをＯＮにする。その後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳ３０８１０において、いずれの大当たりフラグもＯＮではない場合には（Ｓ３０８１０：ＮＯ）、ステップＳ３０８１１を実行せずに、本遊技回制御処理を終了する。
【１２８４】
＜データ設定処理＞
次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図９４：Ｓ３０８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１２８５】
図９５は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ３０９０１では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否か

を判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図７６）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図７６）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳ３０９０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【１２８６】

ステップＳ３０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳ３０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ３０９０２～ステップＳ３０９０７の第１保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップＳ３０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ３０９０１：ＮＯ）、ステップＳ３０９０８～ステップＳ３０９１３の第２保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

【１２８７】

ステップＳ３０９０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳ３０９０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳ３０９０４に進む。ステップＳ３０９０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ３０９０５に進む。

【１２８８】

ステップＳ３０９０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ３０９０５を実行した後、ステップＳ３０９０６に進む。

【１２８９】

ステップＳ３０９０６では、各種大当たりフラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳ３０９０７へ進む。

【１２９０】

ステップＳ３０９０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【１２９１】

ステップＳ３０９０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図９３）におけるステップＳ３０７０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示

領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【１２９２】

ステップＳ３０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ３０９０１：ＮＯ）、ステップＳ３０９０８に進む。

【１２９３】

ステップＳ３０９０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳ３０９０９に進む。ステップＳ３０９０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳ３０９１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ３０９１１に進む。

【１２９４】

ステップＳ３０９１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ３０９１１を実行した後、ステップＳ３０９１２に進む。

【１２９５】

ステップＳ３０９１２では、各種大当たりフラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳ３０９１３に進む。

【１２９６】

ステップＳ３０９１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【１２９７】

ステップＳ３０９１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図９３）におけるステップＳ３０７０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【１２９８】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図９４：Ｓ３０８０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２９９】

図９６は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳ３１００１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種大当たりフラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、第１種大当たりの当選に係る開閉実行モード

の終了に際してＯＮにされ、その後に第２種大当たりに当選した場合にＯＦＦにされる。ステップＳ３１００１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓ３１００１：ＹＥＳ）、ステップＳ３１００２に進む。

【１３００】

ステップＳ３１００２では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、当該変動開始処理が第１始動口３３への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図７７（ｂ）に示す第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。また、当該変動開始処理が第２始動口３４への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図７８（ｂ）に示す第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ３１００４に進む。一方、ステップＳ３１００１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓ３１００１：ＮＯ）、ステップＳ３１００３に進む。

【１３０１】

ステップＳ３１００３では、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、当該変動開始処理が第１始動口３３への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図７７（ａ）に示す第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。また、当該変動開始処理が第２始動口３４への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図７８（ａ）に示す第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ３１００４に進む。

【１３０２】

ステップＳ３１００４では、ステップＳ３１００２又はステップＳ３１００３における当否判定（大当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳ３１００４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓ３１００４：ＹＥＳ）、ステップＳ３１００５～ステップＳ３１０１２において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【１３０３】

ステップＳ３１００５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ３１００５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ３１００５：ＮＯ）、ステップＳ３１００６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図７９（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、８Ｒ第１種大当たりの数値範囲、８Ｒ第２種大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【１３０４】

一方、ステップＳ３１００５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３１００５：ＹＥＳ）、ステップＳ３１００７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図７９（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ第１種大当たりの数値範囲、８Ｒ第２種大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳ３１００６又はステップＳ３１００７の処理を実行した後。ステップＳ３１００８に進む。

【１３０５】

ステップＳ３１００８では、ステップＳ３１００６又はステップＳ３１００７において振り分けた大当たりの種別が第１種大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ３１００８において、遊技結果が第１種大当たりであると判定した場合には（Ｓ３１００８：ＹＥＳ）、ステップＳ３１００９に進む。

【１３０６】
ステップＳ３１００９では、第１種大当たり用の停止結果設定処理を実行する。第１種大当たり用の停止結果設定処理とは、第１種大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている第１種大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ３１００６又はステップＳ３１００７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ３１００９を実行した後、ステップＳ３１０１０に進む。

【１３０７】
ステップＳ３１０１０では、ステップＳ３１００６又はステップＳ３１００７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ第１種大当たりである場合には１６Ｒ第１種大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ第１種大当たりである場合には８Ｒ第１種大当たりフラグをＯＮにする。その後、ステップＳ３１０１６に進む。

【１３０８】
一方、ステップＳ３１００８において、ステップＳ３１００６又はステップＳ３１００７において振り分けた大当たりの種別が第１種大当たりでないと判定した場合には（Ｓ３１００８：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が第２種大当たりである場合には、ステップＳ３１０１１に進む。

【１３０９】
ステップＳ３１０１１では、第２種大当たり用の停止結果設定処理を実行する。第２種大当たり用の停止結果設定処理とは、第２種大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている第２種大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ３１００６又はステップＳ３１００７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ３１０１１を実行した後、ステップＳ３１０１２に進む。

【１３１０】
ステップＳ３１０１２では、ステップＳ３１００６又はステップＳ３１００７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。本実施形態においては、第２種大当たりの種別は、８Ｒ第２種大当たりのみであるので、８Ｒ第２種大当たりフラグをＯＮにする。なお、第２種大当たりの種別が複数設定されている場合には、対応する第２種大当たりフラグをＯＮにする。その後、ステップＳ３１０１６に進む。

【１３１１】
ステップＳ３１００４において、ステップＳ３１００２又はステップＳ３１００３における大当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓ３１００４：ＮＯ）、ステップＳ３１０１３に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定をする。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【１３１２】
ステップＳ３１０１３において、当該遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓ３１０１３：ＹＥＳ）、ステップＳ３１０１４に進む。

【１３１３】
ステップＳ３１０１４では、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。リーチ用の停止

結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおけるリーチ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ３１０１４を実行した後、ステップＳ３１０１６に進む。

【１３１４】

ステップＳ３１０１３において、当該遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓ３１０１３：ＮＯ）、ステップＳ３１０１５に進む。

【１３１５】

ステップＳ３１０１５では、外れ用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ３１０１５を実行した後、ステップＳ３１０１６に進む。

【１３１６】

ステップＳ３１０１６では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳ３１０１６を実行した後、ステップＳ３１０１７に進む。

【１３１７】

ステップＳ３１０１７では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ３１０１７において、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ３１０１７：ＮＯ）、ステップＳ３１０１８に進み、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ３１０１６で設定された変動時間の情報が含まれている。

【１３１８】

一方、ステップＳ３１０１７において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３１０１７：ＹＥＳ）、ステップＳ３１０１９に進み、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ３１０１６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳ３１０１８又はステップＳ３１０１９を実行した後、ステップＳ３１０２０に進む。

【１３１９】

ステップＳ３１０２０では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果、リーチ発生の有無の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ第１種大当たりの情報、８Ｒ第１種大当たりの情報、８Ｒ第２種大当たりの情報、または、リーチ発生の有無の情報および外れ結果の情報が含まれている。

【１３２０】

ステップＳ３１０１８～ステップＳ３１０２０にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図９３）におけるステップＳ３０７０３によって、音声発光制御

装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ３１０２０を実行後、ステップＳ３１０２１に進む。

【１３２１】

ステップＳ３１０２１では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳ３１０２１を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【１３２２】

＜変動時間の設定処理＞

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図９６：Ｓ３１０１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１３２３】

図９７は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ３１１０１では、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳ３１１０２に進む。

【１３２４】

ステップＳ３１１０２では、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、いずれかの大当たりフラグ（１６Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第２種大当たりフラグ）がＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓ３１１０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３１１０３に進む。

【１３２５】

ステップＳ３１１０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳ３１１０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【１３２６】

ステップＳ３１１０２において、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選ではないと判定した場合には（Ｓ３１１０２：ＮＯ）、ステップＳ３１１０４に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳ３１１０２において今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選していない場合に本処理（Ｓ３１１０４）を実行することから、ステップＳ３１１０４においては、大当たり抽選に当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓ３１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳ３１１０５に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【１３２７】

ステップＳ３１１０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップＳ３１１０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセッ

トする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【１３２８】
ステップＳ３１１０４において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓ３１１０４：ＮＯ）、ステップＳ３１１０６に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳ３１１０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【１３２９】
なお、上述のように、本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタＣＳの値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。
【１３３０】
また、本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、その他、例えば、合計保留個数ＣＲＮの値が大きいほど、変動時間が短くなるように設定される構成としてもよい。また、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が長くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。
【１３３１】
また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い変動時間が選択されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。
【１３３２】
さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、第１種大当たり用の変動時間テーブル、第２種大当たり用の変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。
【１３３３】
＜遊技状態移行処理＞
次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図９３：Ｓ３０７０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１３３４】
図９８は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ３１２０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実

行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。
【１３３５】
ステップＳ３１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ３１２０１：ＮＯ）、ステップＳ３１２０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、第１可変入賞装置５７の第１開閉扉５７ｂおよび第２可変入賞装置５８の第２開閉扉５８ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。
【１３３６】
ステップＳ３１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ３１２０２：ＮＯ）、ステップＳ３１２０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。
【１３３７】
ステップＳ３１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ３１２０３：ＮＯ）、ステップＳ３１２０４に進み、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ３１２０４において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Ｓ３１２０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【１３３８】
ステップＳ３１２０４において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Ｓ３１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳ３１２０５に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１３３９】
ステップＳ３１２０５において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３１２０５：ＹＥＳ）、ステップＳ３１２０５に進む。一方、ステップＳ３１２０５において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓ３１２０５：ＮＯ）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。
【１３４０】
ステップＳ３１２０６では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ３１２０７に進む。
【１３４１】
ステップＳ３１２０７では大当たり種別に対応した開放シナリオを設定する。具体的には、１６Ｒ第１種大当たりである場合には、１６Ｒ第１種大当たり用の開放シナリオを設定し、８Ｒ第１種大当たりである場合には、８Ｒ第１種大当たり用の開放シナリオを設定し、８Ｒ第２種大当たりである場合には、８Ｒ第２種大当たり用の開放シナリオを設定する。ステップＳ３１２０７を実行した後、ステップＳ３１２０８に進む。
【１３４２】
ステップＳ３１２０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳ３１２０８を実行した後、ステップＳ３１２０９に進む。
【１３４３】
ステップＳ３１２０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図９３）におけるステップＳ３０７０３にて、音声発光制御装

置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ３１２０９を実行した後、ステップＳ３１２１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１３４４】

ステップＳ３１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳ３１２１１に進む。

【１３４５】

ステップＳ３１２１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ３１２１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓ３１２１１：ＹＥＳ）、ステップＳ３１２１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ３１２１３に進む。

【１３４６】

ステップＳ３１２１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳ３１２１３を実行した後、ステップＳ３１２１４に進む。

【１３４７】

ステップＳ３１２１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１３４８】

ステップＳ３１２０２において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３１２１５に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳ３１２１５を実行した後、ステップＳ３１２１６に進む。

【１３４９】

ステップＳ３１２１６では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓ３１２１６：ＹＥＳ）、ステップＳ３１２１７に進む。一方、ステップＳ３１２１６において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓ３１２１６：ＮＯ）、そのまま大入賞口開閉処理を終了する。

【１３５０】

ステップＳ３１２１７では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳ３１２１８に進む。

【１３５１】

ステップＳ３１２１８では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳ３１２１８を実行した後、ステップＳ３１２１９に進む。

【１３５２】

ステップＳ３１２１９では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時

間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳ３１２１９を実行した後、ステップＳ３１２２０に進む。

【１３５３】

ステップＳ３１２２０では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図９３）におけるステップＳ３０６０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳ３１２２０を実行した後、ステップＳ３１２２１に進む。

【１３５４】

ステップＳ３１２２１では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１３５５】

ステップＳ３１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ３１２２２に進む。

【１３５６】

ステップＳ３１２２２では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓ３１２１９）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ３１２２２において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ３１２２２：ＹＥＳ）、ステップＳ３１２２３に進む。

【１３５７】

ステップＳ３１２２３では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ３１２２４に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳ３１２２４を実行した後、ステップＳ３１２２５に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１３５８】

一方、ステップＳ３１２２２において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ３１２２２：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【１３５９】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図９８：Ｓ３１２１５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１３６０】

図９９は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳ３１３０１では、開閉扉が開放中であるか否かを判定する。すなわち、第１開閉扉５７ｂまたは第２開閉扉５８ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳ３１３０１において、開閉扉が開放中ではないと判定した場合には（Ｓ３１３０１：ＮＯ）、ステップＳ３１３０２に進む。

【１３６１】

ステップＳ３１３０２では、設定された開放シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、実行されるラウンド数をカウントするとともに、実行中のラウンドにおいて開閉扉の閉鎖状態を維持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマーカウンタでカウントすることによって、各開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開

閉扉５８ｂ）を開放状態に移行する条件が成立したか否かを判定する。ステップＳ３１３０２において、開放シナリオの開放条件が成立してないと判定した場合には（Ｓ３１３０２：ＮＯ）、本大入賞口開閉処理を終了する。

【１３６２】

一方、ステップＳ３１３０２において、開放シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には（Ｓ３１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３１３０３に進む。

【１３６３】

ステップＳ３１３０３では、開放条件が成立したと判定された開放扉（（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）を開放する。ステップＳ３１３０３を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。

【１３６４】

ステップＳ３１３０１において、開閉扉が開放中であると判定した場合には（Ｓ３１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ３１３０４に進む。ステップＳ３１３０４では、第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶへの遊技球の入球を検知したか否かを判定する。ステップＳ３１３０４において、第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶへの遊技球の入球を検知した場合には（Ｓ３１３０４：ＹＥＳ）、ステップＳ３１３０５に進む。

【１３６５】

ステップＳ３１３０５では、Ｖ入賞フラグをＯＮにする。Ｖ入賞フラグは、Ｖ入賞領域ＦＶに遊技球が入球したことを示すフラグであって、当該ラウンド遊技の終了後に実行される通常の遊技回における抽選モードを高確率モードまたは低確率モードのいずれに設定するかの判定に用いられる。ステップＳ３１３０５を実行した後、ステップＳ３１３０６に進む。

【１３６６】

ステップＳ３１３０６では、Ｖ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図９３：ステップＳ３０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。Ｖ入賞コマンドを受信した音声発光装置は、Ｖ入賞演出を実行するための設定を実行する。Ｖ入賞演出はＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入球したことを遊技者に報知するための演出である。ステップＳ３１３０６を実行した後、ステップＳ３１３０７に進む。一方、ステップＳ３１３０４において、第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶへの遊技球の入球を検知しない場合には（Ｓ３１３０４：ＮＯ）、ステップＳ３１３０５およびステップＳ３１３０６を実行せずに、ステップＳ３１３０７へ進む。

【１３６７】

ステップＳ３１３０７では、閉鎖条件が成立したか否かを判定する。上述のように、閉鎖条件は、「開放状態の開閉扉に対応する大入賞口に７個の遊技球がしたこと」または「開放状態で１０秒間が経過したこと」のいずれか一方が成立することである。ステップＳ３１３０７において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓ３１３０７：ＮＯ）、本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ３１３０７において、閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓ３１３０７：ＹＥＳ）、ステップＳ３１３０８に進む。

【１３６８】

ステップＳ３１３０８では、開閉扉を閉鎖状態に移行する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。

【１３６９】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図９８：Ｓ３１２２６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１３７０】

図１００は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ３１４０１では、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１３７１】
ステップＳ３１４０１において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ３１４０２に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第２種大当たりフラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。また、Ｖ入賞フラグをＯＦＦにする。ステップＳ３１４０２を実行した後、ステップＳ３１４０３に進む。
【１３７２】
ステップＳ３１４０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳ３１４０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップＳ３１４０５に進む。
【１３７３】
ステップＳ３１４０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳ３１４０６に進む。
【１３７４】
ステップＳ３１４０６では、当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳ３１４１０に進む。
【１３７５】
一方、ステップＳ３１４０１において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には、（Ｓ３１４０１：ＮＯ）、ステップＳ３１４０７に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第１種大当たりフラグ、８第２種大当たりフラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。その後、ステップＳ３１４０８に進む。
【１３７６】
ステップＳ３１４０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳ３１４０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳ３１４１０に進む。
【１３７７】
ステップＳ３１４１０では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【１３７８】
＜電役サポート用処理＞
次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図９３：Ｓ３０７０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１３７９】
図１０１は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳ３１５０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種大当たりフラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ３１５０１において、サポ

ート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ３１５０１：ＮＯ）、ステップＳ３１５０２に進む。

【１３８０】

ステップＳ３１５０２では、ＲＡＭ６４の各種大当たりフラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ３１５０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ３１５０２:ＮＯ）、ステップＳ３１５０３に進む。

【１３８１】

ステップＳ３１５０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【１３８２】

ステップＳ３１５０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ３１５０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ３１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳ３１５０４に進む。

【１３８３】

ステップＳ３１５０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ３１５０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓ３１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳ３１５０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳ３１５０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓ３１５０４：ＮＯ）、ステップＳ３１５０６に進む。

【１３８４】

ステップＳ３１５０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳ３１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ３１５０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ３１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓ３１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳ３１５０７に進む。

【１３８５】

ステップＳ３１５０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳ３１５０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳ３１５０７において開閉実行モードではなく（Ｓ３１５０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳ３１５０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓ３１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳ３１５０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる（図８０（ｂ）参照）。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳ３１５１０に進む。

【１３８６】

ステップＳ３１５１０では、ステップＳ３１５０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ３１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓ３１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳ３１５１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエ

リア６４ｄに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップＳ３１５１２に進む。一方、ステップＳ３１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓ３１５１０：ＮＯ）、ステップＳ３１５１１の処理を実行することなく、ステップＳ３１５１２に進む。

【１３８７】

ステップＳ３１５１２では、当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。ステップＳ３１５１２において、当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合には（Ｓ３１５１２：ＹＥＳ）、ステップＳ３１５１３に進む。一方、ステップＳ３１５１２において、当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ３１５１２：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

【１３８８】

ステップＳ３１５１３では、遊技回数カウンタエリアが「０」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、低確率モードであって高頻度サポートモードである場合に１の遊技回が終了する度に１減算される。ステップＳ３１５１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」でないと判定した場合には（Ｓ３１５１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ３１５１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」であると判定した場合には、ステップＳ３１５１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ３１５１５に進む。

【１３８９】

ステップＳ３１５１５では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。

【１３９０】

ステップＳ３１５１５にて設定された低頻度サポートモードコマンドは、通常処理の外部出力処理（図９３：ステップＳ３０７０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、低頻度サポートモードコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。

【１３９１】

ステップＳ３１５０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ３１５０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ３１５１８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓ３１５０８：ＮＯ）、ステップＳ３１５１６に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳ３１５１７に進む。

【１３９２】

ステップＳ３１５１７では、ステップＳ３１５１６の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ３１５１７において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓ３１５１７：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ３１５１７において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓ３１５１７：ＹＥＳ）、ステップＳ３１５１８に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【１３９３】

ステップＳ３１５０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には

（Ｓ３１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３１５１９に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ３１５１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ３１５１９：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ３１５１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ３１５１９：ＹＥＳ）、ステップＳ３１５２０に進む。

【１３９４】

ステップＳ３１５２０では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳ３１５２１に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１３９５】

ステップＳ３１５０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ３１５２２に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１３９６】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図１０１：Ｓ３１５２２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１３９７】

図１０２は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ３１６０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓ３１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ３１６０２に進む。

【１３９８】

ステップＳ３１６０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ３１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ３１６０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【１３９９】

ステップＳ３１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ３１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３１６０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳ３１６０３を実行した後、ステップＳ３１６０４に進む。

【１４００】

ステップＳ３１６０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳ３１６０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ３１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ３１６０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ３１６０５において、第２ラウンドカウンタエリア

ＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ３１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳ３１６０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１４０１】

ステップＳ３１６０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ３１６０１：ＮＯ）、ステップＳ３１６０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ３１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓ３１６０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ３１５０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓ３１６０７：ＹＥＳ）、ステップＳ３１６０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳ３１６０９に進む。

【１４０２】

ステップＳ３１６０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓ３１６０９：ＮＯ）、ステップＳ３１６１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【１４０３】

ステップＳ３１６１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓ３１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳ３１６１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１４０４】

一方、ステップＳ３１６０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ３１６０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ３１６１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓ３１６１０：ＮＯ）、ステップＳ３１６１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

Ｃ５．音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【１４０５】

図１０３は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【１４０６】

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

【１４０７】

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

【１４０８】

ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の

入力側には主制御装置６０が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、演出操作ボタン２４、スピーカー４６、各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。

【１４０９】

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

【１４１０】

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

【１４１１】

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

【１４１２】

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

【１４１３】

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

【１４１４】

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

【１４１５】

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

【１４１６】

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

【１４１７】

Ｃ６．音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【１４１８】
図１０４は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【１４１９】
ステップＳ３１７０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳ３１７０１を実行した後、ステップＳ３１７０２に進む。
【１４２０】
ステップＳ３１７０２では、受信したコマンドに対応した処理を行うためのコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳ３１７０２を実行した後、ステップＳ３１７０３に進む。
【１４２１】
ステップＳ３１７０３では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳ３１７０２のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳ３１７０３を実行した後、ステップＳ３１７０４に進む。
【１４２２】
ステップＳ３１７０４では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳ３１７０２のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳ３１７０４を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【１４２３】
＜コマンド対応処理＞
次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１０４：Ｓ３１７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１４２４】
図１０５は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、コマンド対応処理では、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドに対応した処理を実行する。以下、コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【１４２５】
ステップＳ３１８０１では、主側ＣＰＵ６２からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。オープニングコマンドは、大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行する開閉実行モードのオープニング期間の開始時（図９８：Ｓ３１２０９）に、主側ＣＰＵ６２から音光側ＭＰＵ９２に送信されるコマンドである。ステップＳ３１８０１において、主側ＣＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ３１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳ３１８０２に進む。
【１４２６】
ステップＳ３１８０２では、オープニング演出および右打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、オープニング演出用および右打ち報知用の各種ランプの発光データの設定および音声出力データの設定を行う。オープニング演出および右打ち報知演出は、開閉実行モードのオープニング期間に実行する演出である。本実施形態においては、オープニング演出として、開閉実行モードが開始されたことを遊技者に報知するための演出

を実行する。また、右打ち報知演出として、遊技盤３０の右側に遊技球を発射させることを促す演出と、第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに遊技球を入球させることを促す演出とを実行する。ステップＳ３１８０２を実行した後、ステップＳ３１７０３に進む。

【１４２７】

ステップＳ３１７０３では、オープニング演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。なお、表示側ＭＰＵ１０２は、オープニング演出コマンドを受信すると、オープニング演出用および右打ち報知用の画像データを設定し、図柄表示装置４１に当該画像データに基づいた映像を表示させる。ステップＳ３１８０３を実行した後、ステップＳ３１８０４に進む。

【１４２８】

ステップＳ３１８０４では、主側ＣＰＵ６２からＶ入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。Ｖ入賞コマンドは、開閉実行モードの大入賞口開閉処理の実行中に、遊技球がＶ入賞領域ＦＶに入球した場合に、主側ＣＰＵ６２から音光側ＭＰＵ９２に送信されるコマンドである。ステップＳ３１８０４を実行した後、ステップＳ３１８０５に進む。

【１４２９】

ステップＳ３１８０５では、Ｖ入賞演出を実行するように設定する。具体的には、Ｖ入賞演出用の各種ランプの発光データの設定および音声出力データの設定を行う。Ｖ入賞領域ＦＶに遊技球が入球したことを遊技者に報知する演出である。ステップＳ３１８０５を実行した後、ステップＳ３１８０６に進む。

【１４３０】

ステップＳ３１８０６では、Ｖ入賞演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。なお、表示側ＭＰＵ１０２は、Ｖ入賞演出コマンドを受信すると、Ｖ入賞演出用の画像データを設定し、図柄表示装置４１に当該画像データに基づいた映像を表示させる。ステップＳ３１８０６を実行した後、ステップＳ３１８０７に進む。

【１４３１】

ステップＳ３１８０７では、主側ＣＰＵ６２から受信したその他のコマンドに対応するための処理を実行する。ステップＳ３１８０７を実行した後、本コマンド対応処理を終了する。

【１４３２】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【１４３３】

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

【１４３４】

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

【１４３５】

＜メイン処理＞

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

【１４３６】

図１０６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示す

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

【１４３７】

ステップＳ３１９０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳ３１９０２に進む。

【１４３８】

ステップＳ３１９０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【１４３９】

＜コマンド割込み処理＞

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

【１４４０】

図１０７は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳ３２００１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【１４４１】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【１４４２】

図１０８は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【１４４３】

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

【１４４４】
ステップＳ３２１０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図１０７）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。
【１４４５】
演出操作コマンドが記憶されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。
【１４４６】
なお、コマンド対応処理（Ｓ３２１０１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や液晶用図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。
【１４４７】
ステップＳ３２１０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓ３２１０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳ３２１０３に進む。
【１４４８】
ステップＳ３２１０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓ３２１０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳ３２１０４に進む。
【１４４９】
ステップＳ３２１０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓ３２１０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳ３２１０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。
【１４５０】
以上説明したように、第２大入賞口５８ａを、Ｖ入賞領域ＦＶと非Ｖ入賞領域ＦＮＶとが隣接した構成とし、第２大入賞口５８ａの開放および閉鎖を第２開閉扉５８ｂで行うので、Ｖ入賞領域ＦＶと非Ｖ入賞領域ＦＮＶの２つの入賞領域への遊技球の入球制御を、１つの開閉扉（第２大入賞口５８ａ）の開閉制御によって行うことができる。
【１４５１】
第１種大当たりに対応する開閉実行モードにおいては、非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴ≦第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴとなるように第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴの値を設定することに

よって、第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶ領域に遊技球を入球させることができる。さらに、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＜全面通過時間ＡＬＴとなるように第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴの値を設定することによって、２ラウンド目の開始以降、可変入賞機構ＫＨを流通するほぼ全ての遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させることができる。

【１４５２】

また、第２種大当たりに対応する開閉実行モードにおいては、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＜非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴとなるように第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴの値を設定することによって、第２開閉扉５８ｂが複数回開閉しているにもかかわらず、第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに遊技球を入球させないようにすることができる。

【１４５３】

このように、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴの値を制御することによって、Ｖ入賞領域ＦＶおよび非Ｖ入賞領域ＦＮＶへの遊技球の入球を制御することができる。

【１４５４】

ここで一般的な遊技機と比較した場合、一般的な遊技機においては、Ｖ入賞領域に遊技球を入球させる制御を実行するために、遊技球をＶ入賞領域に誘導するための誘導レバーを設置し、当該誘導レバーの動作制御を行うことで、Ｖ入賞領域への遊技球の入球を制御している。よって、大入賞口の開閉扉の動作制御とは別に誘導レバーの動作制御を行う必要があり、制御が複雑になる。

【１４５５】

一方、本実施形態における遊技機は、第２開閉扉５８ｂの動作制御によってＶ入賞領域ＦＶへの遊技球の入球を制御することができるため、制御を簡易化することができる。その結果、制御プログラムを簡易化することができるため、プログラムを記録するための記憶容量も縮小することができる。

【１４５６】

また、流路の上流側に大入賞口、下流側にＶ入賞領域ＦＶを有する大入賞口（Ｖ入賞口）を備える一般的な遊技機の場合、遊技球がＶ入賞領域ＦＶに入球しにくい開閉実行モードを実行する場合には、Ｖ入賞領域ＦＶに遊技球が入らないようにするために、Ｖ入賞口の開閉扉をほとんど（又は全く）開放状態に遷移させないように制御したり、開放状態の時間を極端に短い時間に設定したりする必要がある。その他、下流側のＶ入賞口の内部に遊技球をＶ入賞領域ＦＶに入球させるか否かを制御するための誘導弁を備える必要がある。このような遊技機の場合、開閉扉を開放状態と閉鎖状態との間で状態遷移させるための動作制御が複雑になるとともに、当該動作制御とは別に、上述した誘導弁の動作制御を行う必要があるため、制御が一層複雑になるとともに、当該制御を実行するためのプログラムを記憶させるための記憶領域も確保する必要がある。さらに、Ｖ入賞口の開閉扉をほとんど（又は全く）開放状態に遷移しない場合や、開放状態の時間が極端に短い場合には、遊技者から見ても、当該開放実行モードにおける期待感が減少してしまう。

【１４５７】

一方、本実施形態における遊技機の場合、流路の上流側に大入賞口（第１大入賞口５７ａ）、下流側にＶ入賞領域ＦＶを有する大入賞口（第２大入賞口５８ａ）を備え、上記の一般的な遊技機と似た構成であるが、本実施形態における遊技機の場合には、Ｖ入賞領域ＦＶの上流側に非Ｖ入賞領域ＦＮＶを備えるので、非Ｖ入賞領域ＦＮＶとＶ入賞領域ＦＶのどちらに遊技球を入球させるかの制御を第２開閉扉５８ｂの動作制御で実現することができる。よって、上記した一般的な遊技機と比較して、制御を簡易化できるとともに、誘導弁の動作制御を実行するためのプログラムを記憶させるために必要な記憶領域を削減することができる。また、Ｖ入賞領域ＦＶに遊技球が入球しにくいように設定された開閉実行モードであっても、第２開閉扉５８ｂをある程度の期間は開放させることができるので、遊技者に対して、期待感や緊迫感を付与することができる。

【１４５８】

さらに、本実施形態の遊技機は、第２開閉扉５８ｂの上面を遊技球が通過するために必要な時間を調整するための調整手段として、凸部５９を備える。よって、第２開閉扉５８

ｂの上面に配置する凸部５９の数を調整することによって第２開閉扉５８ｂの上面を遊技球が通過するために必要な時間を調整することができる。上述のように、本実施形態においては、Ｖ入賞領域ＦＶへの遊技球の入球を制御するために、第１種大当たりにおける開閉実行モードにおいては、非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴ≦第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ、および、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＜全面通過時間ＡＬＴの条件を満たすように制御をする必要があるが、第２開閉扉５８ｂの上面に配置する凸部５９の数を調整することによって非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴおよび全面通過時間ＡＬＴを調整することができる。よって、当該条件を満たすための調整として、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴの値の調整に加えて、第２開閉扉５８ｂの上面に配置する凸部５９の数の調整も可能となるので、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴの値の設定幅を広げることができる。

【１４５９】

また、本実施形態においては、第２大入賞口５８ａの上流側に第１大入賞口５７ａを備える。そして、開閉実行モードにおける１ラウンド目に第１開閉扉５７ｂの開放を行うことによって、最初に第２開閉扉５８ｂの開放を行う際に第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに遊技球が存在しない状態を確保することができる。その結果、第２種大当たりに対応する開閉実行モードであるにも関わらず、遊技球がＶ入賞領域ＦＶに入球してしまうことを回避することができる。

【１４６０】

Ｃ７．変形例

本発明は上記実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様で実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。

【１４６１】

Ｃ７－１．変形例１：

図１０９は、第３実施形態の変形例１における可変入賞機構ＫＨを説明する説明図である。図１０９（ａ）に示すように、変形例１における可変入賞機構ＫＨは、第２大入賞口５８ａの上部に板状部材ＭＤ１を備える。さらに、可変入賞機構ＫＨは、遊技球が流通する流通面上であって第２開閉扉５８ｂより上流側に、磁性体部材ＭＤ２を備える。

【１４６２】

図１０９（ｂ）を用いて、板状部材ＭＤ１および磁性体部材ＭＤ２の機能を説明する。板状部材ＭＤ１は、遊技球が第２大入賞口５８ａの上流側に到達した時点において、第２開閉扉５８ｂが開放状態であり、遊技球が第２大入賞口５８ａの非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球可能であるにも関わらず、流路に沿って進行する遊技球が何らかの要因によって、第２大入賞口５８ａより上流側において流路から浮いてしまい、非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球せずに通過してしまうことを抑制する機能を有する。図１０９（ｂ）に示すように、仮に、遊技球が第２大入賞口５８ａより上流側において流路から浮いてしまった場合であっても、遊技球を板状部材ＭＤ１に衝突させ、遊技球の進路方向を非Ｖ入賞領域ＦＮＶの方向に変更し、遊技球を非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球させることができる。よって、遊技球が第２大入賞口５８ａの非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球可能であるにも関わらず非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球せずに通過してしまうことを抑制することができる。

【１４６３】

なお、板状部材ＭＤ１として、ゴム材や、樹脂、クッション性を有する緩衝部材等を採用してもよい。また、板状部材ＭＤ１に代えて、板状部材ＭＤ１の位置に、複数本の釘を配置してもよい。また、板状部材ＭＤ１の形状は、遊技球との衝突する面が波型であってもよいし、凹面であってもよいし、凹凸を有する形状であってもよい。

【１４６４】

磁性体部材ＭＤ２は、板状部材ＭＤ１と同様に、遊技球が第２大入賞口５８ａの上流側に到達した時点において、第２開閉扉５８ｂが開放状態であり、遊技球が第２大入賞口５８ａの非Ｖ入賞領域ＦＮＶの入球可能であるにも関わらず、流路に沿って進行する遊技球が何らかの要因によって、第２大入賞口５８ａより上流側において流路から浮いてしまい、非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球せずに通過してしまうことを抑制する機能を有する。磁性体

部材ＭＤ２は、磁性体からなる部材であり、その磁力によって遊技球を磁性体部材ＭＤ２側に引き寄せる。よって、遊技球が流路面から浮くことを抑制する。その結果、遊技球が第２大入賞口５８ａの非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球可能であるにも関わらず非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球せずに通過してしまうことを抑制することができる。

【１４６５】

なお、磁性体部材ＭＤ２に代えて、磁性体部材ＭＤ２の位置に、樹脂や、ゴム材など、遊技球と流路との間の衝撃を緩衝する緩衝部材を配置してもよい。緩衝部材を配置した場合、遊技球と流路との間の衝撃を緩衝することによって遊技球が流路から浮く方向の力を低減し、遊技球が流路から浮いてしまうことを抑制することができる。

【１４６６】

Ｃ７－２．変形例２：

図１１０は、第３実施形態の変形例２における可変入賞機構ＫＨを説明する説明図である。変形例２においては、図１１０（ａ）に示すように、第１大入賞口５７ａおよび第２大入賞口５８ａは、遊技球が流通する流路の側面に設けられている。また、第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂは、遊技球が流通する流路の流路面に設けられている。第１開閉扉５７ｂは、第１開閉扉５７ｂが閉鎖状態の時に遊技球が第１大入賞口５７ａに入球することを防止するための第１入球防止部材５７ｄを備える。また、第２開閉扉５８ｂは、第２開閉扉５８ｂが閉鎖状態の時に遊技球が第２大入賞口５８ａに入球することを防止するための第２入球防止部材５８ｄを備える。

【１４６７】

第１入球防止部材５７ｄは、第１開閉扉５７ｂが閉鎖状態のときに、第１大入賞口５７ａの開口部に遊技球が入球しない大きさに当該開口部を狭める機能を有する。また、第２入球防止部材５８ｄは、第２開閉扉５８ｂが閉鎖状態のときに、第２大入賞口５８ａの開口部に遊技球が入球しない大きさに当該開口部を狭める機能を有する。

【１４６８】

図１１０（ｂ）に示すように、第１開閉扉５７ｂは、第１大入賞口５７ａの方向に傾斜することによって、閉鎖状態から開放状態に遷移する。第１開閉扉５７ｂが第１大入賞口５７ａの方向に傾斜することによって、第１大入賞口５７ａの開口部は遊技球が入球するために十分な大きさとなる。また、第１開閉扉５７ｂが第１大入賞口５７ａの方向に傾斜することによって、開放状態の第１開閉扉５７ｂを流通する遊技球は、第１大入賞口５７ａの方向に誘導され、第１大入賞口５７ａに入球する。

【１４６９】

さらに、第１開閉扉５７ｂが傾斜することによって、第１開閉扉５７ｂの上面と流路面との間に段差Ｄ１が生じるので、比較的速い速度で第１開閉扉５７ｂを流通する遊技球であっても、当該段差に衝撃させることによって速度を低減させ第１大入賞口５７ａの方向に誘導することが可能であり、結果として、遊技球が開放状態の第１大入賞口５７ａに入球せずに通過してしまうことを抑制することができる。

【１４７０】

図１１０（ｃ）に示すように、第２開閉扉５８ｂは、第２大入賞口５８ａの方向に傾斜することによって、閉鎖状態から開放状態に遷移する。第２開閉扉５８ｂが第２大入賞口５８ａの方向に傾斜することによって、第２大入賞口５８ａ（非Ｖ入賞領域ＦＮＶおよびＶ入賞領域ＦＶ）の開口部は遊技球が入球するために十分な大きさとなる。また、第２開閉扉５８ｂが第２大入賞口５８ａの方向に傾斜することによって、開放状態の第２開閉扉５８ｂを流通する遊技球は、第２大入賞口５８ａの方向に誘導され、第２大入賞口５８ａに入球する。

【１４７１】

さらに、第２開閉扉５８ｂが傾斜した場合、第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域と第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域との間に介在する壁部材Ｗは、第２開閉扉５８ｂのように傾斜はせず、傾斜した第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域と、傾斜した第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入

賞領域ＦＶに対応する領域とを隔てる壁の機能を有する。よって、第２開閉扉５８ｂが傾斜している場合には、比較的速い速度で第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を流通する遊技球であっても、壁部材Ｗに衝撃させることによって速度を低減させ第２大入賞口５８ａの非Ｖ入賞領域ＦＮＶの方向に誘導することが可能であり、結果として、遊技球が非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球せずに通過してしまうことを抑制することができる。

【１４７２】

また、第２開閉扉５８ｂが傾斜した場合、傾斜した第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域と流路面との間に段差Ｄ２が生じるので、比較的速い速度で第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域を流通する遊技球であっても、当該段差Ｄ２に衝撃させることによって速度を低減させ第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶの方向に誘導することが可能であり、結果として、遊技球がＶ入賞領域ＦＶに入球せずに通過してしまうことを抑制することができる。

【１４７３】

さらに、変形例２における可変入賞機構ＫＨは、第２開閉扉５８ｂの上面を遊技球が通過するために必要な時間を調整するための調整手段として、第２開閉扉５８ｂの上面に磁性体部材５９ａが配置されている。磁性体部材５９ａは、その磁力によって遊技球の速度を減速させるので、第２開閉扉５８ｂの上面に配置する磁性体部材５９ａの数を調整することによって、第２開閉扉５８ｂの上面を遊技球が通過するために必要な時間を調整することができる。また、磁性体部材５９ａが遊技球に及ぼす磁力の作用によって、第２開閉扉５８ｂの上面を流通する遊技球が特異な動きをするため、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４７４】

Ｃ７－３．変形例３：

開閉実行モードにおける開閉扉の開閉パターンは、上記第３実施形態において示した開閉パターンに限らず、種々の開閉パターンを採用することができる。

【１４７５】

図１１１は、変形例３として、第１種大当たりを契機として実行される開閉実行モードにおける第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂの開閉パターンと、当該開閉パターンにおける遊技球の挙動の一例を説明する説明図である。図１１１の下部には、第１開閉扉５７ｂと第２開閉扉５８ｂの開閉パターンを表すタイムチャートを示し、図１１１の上部には、当該開閉パターンにおける遊技球の挙動の一例を示すグラフを示した。図１１１の下部に示したタイムチャートと、図１１１の上部に示したグラフとの間に示した横軸は、当該２つの図に共通して用いる時間（秒）を示している。

【１４７６】

図示するように、変形例３の開閉パターンでは、第１開閉扉５７ｂと第２開閉扉５８ｂとが交互に開閉する。この開閉パターンの場合、第１開閉扉５７ｂが閉鎖状態に移行した後から第２開閉扉５８ｂが開放するまでの時間を制御することによって、第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに遊技球を入球させるか否かを制御することができる。第１開閉扉５７ｂが閉鎖状態に移行した後から第２開閉扉５８ｂが開放するまでの時間は、開放シナリオに設定することができる。

【１４７７】

例えば、第１開閉扉５７ｂが閉鎖状態に移行した後から第２開閉扉５８ｂが開放するまでの時間を、遊技球が第１開閉扉５７ｂの最上流部に進入してから第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域の最下流部を進出するまでに必要な時間より短く設定した場合には、図１１１の２ラウンド目の第２開閉扉５８ｂの開放に示したように、遊技球をＶ入賞領域ＦＶに入球させないようにすることができる。一方、第１開閉扉５７ｂが閉鎖状態に移行した後から第２開閉扉５８ｂが開放するまでの時間を、遊技球が第１開閉扉５７ｂの最上流部に進入してから第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域の最下流部を進出するまでに必要な時間より長く設定した場合には、図１１

１の４ラウンド目の第２開閉扉５８ｂの開放に示したように、遊技球をＶ入賞領域ＦＶに入球させないようにすることができる。

【１４７８】

このように、１連の開放パターンの中に第１開閉扉５７ｂと第２開閉扉５８ｂの開閉動作を種々に組み合わせることが可能である。さらに、第１開閉扉５７ｂと第２開閉扉５８ｂとを開放させるタイミングを開放シナリオに設定して制御することによって、Ｖ入賞領域ＦＶへの遊技球の入球を制御することが可能である。

【１４７９】

その他、開閉扉の開閉パターンとして、第１開閉扉５７ｂのみが開閉する開閉パターンや、第２開閉扉５８ｂのみが開閉する開閉パターンを開放シナリオに設定してもよい。

【１４８０】

また、上記第３実施形態においては、Ｖ入賞領域ＦＶに遊技球が入球しやすい開閉パターンと、Ｖ入賞領域ＦＶに遊技球が入球しにくい開閉パターンとが開放シナリオに設定されているが、開閉モードの実行中にＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入球する確率とＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入球しない確率が略等しい開閉パターンや、開閉モードの実行中にＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入球する確率が７０％程度の開閉パターンを開放シナリオに設定してもよい。このような開閉パターンの場合、遊技球の挙動によって、Ｖ入賞領域ＦＶに入球する場合と、Ｖ入賞領域ＦＶに入球しない場合とが生じるので、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【１４８１】

Ｃ７－４．変形例４：

上記第３実施形態においては、非Ｖ入賞領域ＦＮＶとＶ入賞領域ＦＶの２つの入球領域を１つの開閉扉（第２開閉扉５８ｂ）で開閉制御したが、そのような構成に限らず、１つの開閉扉で任意の数の入球領域の開閉を制御する構成を採用し、開閉扉の開閉パターンを制御することによって、各入球領域への遊技球の入球を制御することができる。また、遊技球が入球する領域は、大入賞口に限らず、種々の入球口を適用してもよい。本変形例においては、遊技球が入球可能な入球領域として一般化して説明をする。

【１４８２】

図１１２は、変形例４としての、可変入賞機構ＫＨを説明する説明図である。図示するように、可変入賞機構ＫＨは、流路を流通する遊技球の流通方向を基準として、流路の上流から下流に向けて隣接する３つの入球領域（入球領域Ｕ１、入球領域Ｕ２、入球領域Ｕ３）を有する。また、可変入賞機構ＫＨは、３つの入球領域の開閉制御を行う開閉扉Ｒを備える。すなわち、開閉扉Ｒが開閉することによって、３つの入球領域が、遊技球の入球が不可能または困難な状態である非入球可能状態と、遊技球の入球が可能または容易な状態である入球可能状態との間で同期して遷移する。なお、開閉扉Ｒの動作は、上記第３実施形態における第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂと同様に、主制御装置６０によって制御されている。

【１４８３】

図１１３は、第３実施形態の変形例４として、開閉扉Ｒの開閉パターンと、当該開閉パターンにおける遊技球の挙動の一例を説明する説明図である。図１１３の下部には、開閉扉Ｒの開閉パターンを表すタイムチャートを示し、図１１３の上部には、当該開閉パターンにおける遊技球の挙動の一例を示すグラフを示した。図１１３の下部に示したタイムチャートと、図１１３の上部に示したグラフとの間に示した横軸は、当該２つの図に共通して用いる時間（秒）を示している。

【１４８４】

図１１３に示した開閉パターンの場合、開閉扉Ｒが閉鎖状態に移行した後から次に開閉扉Ｒが開放するまでの時間を制御することによって、各入球領域への遊技球の入球の制御を行うことができる。なお、開閉扉Ｒが閉鎖状態に移行した後から次に開閉扉Ｒが開放するまでの時間は、開放シナリオに設定することができる。

【１４８５】

図示するように、本変形例においては、開閉扉Ｒの１回目の開放で入球領域Ｕ１のみに遊技球が入球するように制御し、開閉扉Ｒの２回目の開放で入球領域Ｕ１および入球領域Ｕ２に遊技球が入球するように制御し、開閉扉Ｒの３回目の開放で入球領域Ｕ１、入球領域Ｕ２および入球領域Ｕ３に遊技球が入球するように制御し、開閉扉Ｒの４回目の開放で１回目の開放と同様に、入球領域Ｕ１のみに遊技球が入球するように制御し、開閉扉Ｒの５回目の開放で２回目の開放と同様に、入球領域Ｕ１および入球領域Ｕ２に遊技球が入球するように制御した。

【１４８６】

このように、１つの開閉扉で任意の数の入球領域の開閉を制御する構成を採用し、開閉扉の開閉パターンを制御することによって、各入球領域への遊技球の入球を制御することができる。さらに、複数の入球領域の状態の遷移を同期して実行するので、各入球領域毎に状態の遷移を制御する場合と比較して、制御を簡易化することができる。

【１４８７】

また、入球領域Ｕ１、入球領域Ｕ２および入球領域Ｕ３は流路の上流から下流に向けて隣接して配置されているので、流路を流通する遊技球の挙動に対応して複数の入球領域の状態の遷移を同期して実行する場合に、少ない数の遊技球の挙動に対応して制御を実行することが可能となる。具体的に説明すると、流路を流通する遊技球の挙動に対応して複数の入球領域の状態の遷移を同期して実行するためには、各入球領域の周辺領域を流通する遊技球の挙動を把握する必要がある。例えば、比較例として、複数の入球領域が各々離れた位置に配置されている場合、流通する遊技球の挙動に対応して当該複数の入球領域の状態の遷移を同期して実行するためには、離れて位置する各入球領域の周辺領域を流通する遊技球の挙動に対応した制御をする必要があり、制御が複雑化してしまう。すなわち、各入球領域の周辺領域を合わせた全体の領域が比較的大きく、当該全体の領域を流通する遊技球の数も比較的多くなるため、挙動を把握する対象となる遊技球の数が多くなり、制御が複雑化する。一方、本変形例における複数の入球領域は隣接して配置されているため、各入球領域の周辺領域を合わせた全体の領域が上記比較例よりも小さくなり、当該全体の領域を流通する遊技球の数も少なくなるため、挙動を把握する対象となる遊技球の数が少なくなり、制御を簡易化することができる。さらに、本変形例では、複数の入球領域は、流路の上流から下流に向けて配置されているため、各入球領域に到達する遊技球の挙動を把握しやすく、制御をより簡易化することができる。具体的には、複数の入球領域は流路の上流から下流に向けて配置されているため、各入球領域に到達する遊技球の方向がある程度一定の方向であるとともに、各入球領域に到達する遊技球の速度も各遊技球ごとのばらつきが小さい等、各入球領域に到達する各遊技球ごとの挙動のばらつきを小さくすることができる。結果として、各入球領域に到達する遊技球の挙動が把握しやすくなり、制御をより簡易化することができる。

【１４８８】

Ｃ７－５．変形例５：

第２大入賞口５８ａに入球した遊技球が第２大入賞口５８ａの内部から排出されるのを遅延させる排出遅延手段を設ける構成を採用してもよい。以下、具体的に説明する。

【１４８９】

第２大入賞口５８ａの内部には、当該第２大入賞口５８ａに入球した遊技球が第２大入賞口５８ａの内部から全て排出されたか否かを判定するための検知センサが設けられている。そして、１回のラウンドとして第２大入賞口５８ａが開放状態に遷移した後に閉鎖状態に遷移した場合には、第２大入賞口５８ａの内部から遊技球が全て排出されたか否かを当該検知センサを用いて判定する。その後、第２大入賞口５８ａから遊技球が全て排出されたことを条件として、次のラウンドを実行する。通常は、第２大入賞口５８ａが閉鎖状態に遷移した後から次の開放状態に遷移するまでの期間よりも、第２大入賞口５８ａの内部から遊技球が全て排出されるまでの期間の方が短いため、開放シナリオに設定した開放のタイミングで第２大入賞口５８ａを開放状態に遷移させることが可能である。

【１４９０】

本変形例においては、第２大入賞口５８ａの内部に、遊技球が第２大入賞口５８ａの内部から排出されるのを遅延させる排出遅延手段を設ける。排出遅延手段としては、上面に凹面形状を有する円形のクルーンや、第２大入賞口５８ａの排出口の手前に設けられた迂回流路などを採用することができる。その他、遊技球が第２大入賞口５８ａの内部から排出されるのを遅延させる構成であれば、どのような構成を採用してもよい。

【１４９１】

排出遅延手段が機能することによって、第２大入賞口５８ａの内部から遊技球が全て排出されるタイミングの方が、開放シナリオに設定された第２大入賞口５８ａを開放状態に遷移させるタイミングよりも後の場合、開放シナリオに設定されたタイミングより遅れたタイミングで５８ａが開放状態に遷移する場合が生じる。すなわち、排出遅延手段が遊技球の排出を遅延させる時間の程度によって、第２大入賞口５８ａが開放シナリオに設定されたタイミングで開放状態に遷移する場合や、開放シナリオに設定されたタイミングより遅れて開放状態に遷移する場合がある。よって、第２大入賞口５８ａを開放状態に遷移させるタイミングを、予め設定されたタイミングとは異なるタイミングに変更することが可能である。

【１４９２】

その結果、例えば、大当たり抽選において第２種大当たりに当選し、開閉実行モードにおいて、Ｖ入賞領域ＦＶに遊技球が入球しにくいタイミングで第１大入賞口５７ａおよび第２大入賞口５８ａの開閉動作が実行されるような開放シナリオが設定されていた場合であっても、排出遅延手段が機能することによって、遊技球がＶ入賞領域ＦＶに入球しやすいタイミングで第１大入賞口５７ａおよび第２大入賞口５８ａの開閉動作が実行される場合があり、遊技者に対して、期待感や緊張感を付与することができる。すなわち、排出遅延手段を設けることにより、どのような種別の大当たり（または小当たり）を契機として開閉実行モードが開始された場合であっても、遊技者に対して、期待感や緊張感を付与することができる。

【１４９３】

なお、本変形例においては、排出遅延手段は第２大入賞口５８ａの内部に設けられているとしたが、第１大入賞口５７ａに設けられているとしてもよいし、第１大入賞口５７ａと第２大入賞口５８ａのいずれにも設けられているとしてもよい。

【１４９４】

Ｃ７－６．変形例６：

上記第３実施形態においては、Ｖ入賞領域ＦＶは、遊技球の入球が高確率モードを実行するための条件として設定された入球領域であったが、その他の構成を採用してもよい。例えば、Ｖ入賞領域ＦＶが、遊技球の入球が大当たりに当選する条件として設定された入球領域であってもよい。例えば、大当たり抽選によって所定の小当たりに当選し、当該小当たりを契機として実行される開閉実行モードにおいてＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入球した場合に大当たりへの当選となる遊技機（所謂、１種２種混合機）におけるＶ入賞領域として採用してもよい。

【１４９５】

Ｃ７－７．変形例７：

図１１４は、第３実施形態の変形例７における可変入賞機構ＫＨを説明する説明図である。図示するように、変形例７における可変入賞機構ＫＨは、遊技球が流通する流通面上であって第２開閉扉５８ｂより上流側に、流通する遊技球を跳躍させる機能を有する跳躍促進部材ＪＰを備える。

【１４９６】

可変入賞機構ＫＨを流通する遊技球が所定の速度以上で跳躍促進部材ＪＰを流通することによって、当該遊技球は浮かび上がり、第２開閉扉５８ｂが開放状態である場合には、非Ｖ入賞領域ＦＮＶを飛び越えて、Ｖ入賞領域ＦＶに入球させることができる。よって、開閉実行モードにおいてＶ入賞領域ＦＶに入球しにくい開閉パターンが開放シナリオとして設定されている場合であっても、跳躍促進部材ＪＰの機能によってＶ入賞領域ＦＶに遊

技球が入球する可能性があり、その結果、どのような種別の大当たり（または小当たり）を契機として開閉実行モードが開始された場合であっても、遊技者に対して、期待感や緊張感を付与することができる。

【１４９７】

さらに、変形例７における遊技機は、可変入賞機構ＫＨに遊技球が到達するまでの流通経路上に遊技球の速度を遅らせる速度低減機構ＬＴを備える。速度低減機構ＬＴを通過した遊技球は、可変入賞機構ＫＨを流通する際の速度が、速度低減機構ＬＴを流通せずに可変入賞機構ＫＨを流通する遊技球より遅く、跳躍促進部材ＪＰを流通し浮かび上がった場合であっても、非Ｖ入賞領域ＦＮＶを飛び越えることができず、非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球する。

【１４９８】

このように、速度低減機構ＬＴを備えることによって、遊技球が速度低減機構ＬＴを流通するか否かに遊技者の注目を集めることができる。よって、より一層、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４９９】

Ｄ．第４実施形態：

Ｄ１．遊技機の構造：

本実施形態における遊技機の構造について説明する。

【１５００】

図１１５は、第４実施形態におけるパチンコ機１０の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【１５０１】

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

【１５０２】

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

が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【１５０３】

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

【１５０４】

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

【１５０５】

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

【１５０６】

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

【１５０７】

図１１６は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レー

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

【１５０８】

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

【１５０９】

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

【１５１０】

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

【１５１１】

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

【１５１２】

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

【１５１３】

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

【１５１４】

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

【１５１５】

特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている

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

【１５１６】

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

【１５１７】

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

【１５１８】

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

【１５１９】

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

【１５２０】

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

【１５２１】

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

【１５２２】

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

【１５２３】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過す

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

【１５２４】

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

【１５２５】

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

【１５２６】

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

【１５２７】

図１１７は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図１１７（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。液晶用図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄および第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した図柄である。第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄に対応した液晶用図柄が表示面４１ａに表示され、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した液晶用図柄が表示面４１ａに表示される。

【１５２８】

図１１７（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、液晶用図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【１５２９】

図１１７（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡが表示される。メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図１１７（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図１１７（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄

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

【１５３０】

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

【１５３１】

図１１７（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。保留遊技回とは、未実行の遊技回であって、第１始動口３３または第２始動口３４への入賞に基づいて取得された特別情報について、大当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が開始されていない遊技回を言う。第１始動口３３への入賞に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第１保留表示領域Ｄｓ１には４つの保留遊技回に対応した保留表示（以下、第１保留遊技回表示とも呼ぶ）が表示可能である。また、第２始動口３４への入賞に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第２保留表示領域Ｄｓ２には４つの保留遊技回に対応した保留表示（以下、第２保留遊技回表示とも呼ぶ）が表示可能である。

【１５３２】

さらに、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１実行遊技回表示領域Ｊ１、第２実行遊技回表示領域Ｊ２、および、ステージＳｔが表示される。第１実行遊技回表示領域Ｊ１および第２実行遊技回表示領域Ｊ２は、実行される遊技回（実行中の遊技回）が、第１始動口３３への入賞に基づく遊技回か、第２始動口３４への入賞に基づく遊技回かを示す。第１実行遊技回表示領域Ｊ１には第１始動口３３への入賞に基づく遊技回が表示され、第２実行遊技回表示領域Ｊ２には第２始動口３４への入賞に基づく遊技回が表示される。また、第１保留表示領域Ｄｓ１に表示されていた保留遊技回が遊技回として実行される場合には、第１保留表示領域Ｄｓ１に表示されていた保留遊技回を示す画像が第１実行遊技回表示領域Ｊ１に移動する。第２保留表示領域Ｄｓ２に表示されていた保留遊技回が遊技回として実行される場合には、第２保留表示領域Ｄｓ２に表示されていた保留遊技回を示す画像が第２実行遊技回表示領域Ｊ２に移動する。以下、第１実行遊技回表示領域Ｊ１に

示す表示を第１実行遊技回表示とも呼び、第２実行遊技回表示領域Ｊ２に示す表示を第２実行遊技回表示とも呼ぶ。

【１５３３】

ステージＳｔは、後述するポイント付与演出に用いられる。ポイント付与演出およびステージＳｔの用いられ方については、後で詳しく説明する。

【１５３４】

また、図１１７（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【１５３５】

なお、本実施形態においては、表示面４１ａは、メイン表示領域ＭＡ、第１実行遊技回表示領域Ｊ１、第２実行遊技回表示領域Ｊ２、ステージＳｔ、第１同期表示部Ｓｙｎｃ１、および、第２同期表示部Ｓｙｎｃ２を表示する構成としたが、表示面４１ａがこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

【１５３６】

Ｄ２．遊技機の電気的構成：

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

【１５３７】

図１１８は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【１５３８】

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

【１５３９】

主制御基板６１の出力側には、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、開閉扉４８ａを開閉動作させる開閉扉駆動部４８ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【１５４０】

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

【１５４１】

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

【１５４２】

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

【１５４３】

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

【１５４４】

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

【１５４５】

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

【１５４６】

図１１９は、大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が大当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、大当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【１５４７】

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

【１５４８】

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

【１５４９】

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

【１５５０】

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

【１５５１】

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

グで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【１５５２】
第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。
【１５５３】
本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。そして、実行エリアＡＥに移動した大当たり乱数カウンタＣ１は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。
【１５５４】
次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【１５５５】
大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【１５５６】
上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて大当たり抽選を行なうとともに、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【１５５７】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、大当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【１５５８】
リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、大当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【１５５９】
リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図１１７（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。
【１５６０】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。
【１５６１】
次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【１５６２】
変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。
【１５６３】
次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電動役物用実行エリア６４ｅに移動した後、電動役物用実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０，１であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝２～４６５であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に維持する。
【１５６４】
なお、取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、電動役物開放カウンタＣ４の値および変動種別カウンタＣＳの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カ

ウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値および変動種別カウンタＣＳの値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【１５６５】

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

【１５６６】

図１２０は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図１２０（ａ）は第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図１２０（ｂ）は第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【１５６７】

図１２０（ａ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図１２０（ｂ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、大当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【１５６８】

図１２１は、第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図１２１（ａ）は第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図１２１（ｂ）は第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【１５６９】

図１２１（ａ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図１２１（ｂ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、大当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【１５７０】

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

【１５７１】

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

【１５７２】

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

【１５７３】

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

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

（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

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

【１５７４】

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

【１５７５】

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

【１５７６】

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

【１５７７】

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

【１５７８】

図１２２は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図１２２（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図１２２（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の際に参照される。

【１５７９】
図１２２（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口３３に基づく大当たり種別として、８Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。
【１５８０】
８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。
【１５８１】
８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。
【１５８２】
第１始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「２５～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【１５８３】
図１２２（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口３４に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「２５～３９」が１６Ｒ通常大当たりに対応している。
【１５８４】
このように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。
【１５８５】
上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。
【１５８６】
上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて大当たり抽選を行なうとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１結果表示部３７ａ及び第２結果表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【１５８７】
パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して遊技球の発射が同様の態様で継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【１５８８】
具体的には、本実施形態におけるパチンコ機１０は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されている。
【１５８９】
なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。
【１５９０】
上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。
【１５９１】
図１２３は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【１５９２】
図１２３（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図１２３（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。
【１５９３】
図１２３（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図１２３（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。
【１５９４】
このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。
【１５９５】
Ｄ３．遊技機による処理の概要：
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。
【１５９６】
図１２４は、本実施形態のパチンコ機１０が実行するポイント付与演出（ケース１）を

説明するタイムチャートである。ポイント付与演出は、遊技回の実行中に、所定のタイミングでポイントを付与する演出である。そして、付与されたポイントが１０ポイント蓄積する毎に、ボタン押下演出が実行される。ボタン押下演出は、遊技者に演出操作ボタン２４を押下することを促す演出である。そして、ボタン押下演出が実行されている期間に遊技者が演出操作ボタン２４を押下することによって、または、ボタン押下演出が実行されている期間の経過後に、当該遊技回に係る大当たり抽選において大当たりに当選している可能性（期待度）を示唆する演出が実行される。なお、ボタン押下演出が実行されている期間に遊技者が演出操作ボタン２４を押下することによってのみ、当該遊技回に係る大当たり抽選において大当たりに当選している可能性（期待度）を示唆する演出が実行されるとしてもよい。以下、ポイント付与演出（ケース１）をタイムチャートに沿って具体的に説明する。

【１５９７】

図１２４には、１回の遊技回において実行されるポイント付与演出およびボタン押下演出がタイムチャートとして示されている。図１２４に示した遊技回においては、図柄の変動が開始されると同時に演出ａ１が実行される。演出ａ１が実行されることによって、表示面４１ａに液晶用図柄の変動を示す画像が表示されたり、所定のキャラクタ画像が表示される。また、これらの画像の表示に伴って、音声の出力やランプの点灯も実行される。変動の開始後、図示するように、所定のタイミングにおいて、ポイント付与演出Ｘ１が実行される。図示した［＋４Ｐ］は、当該ポイント付与演出において４ポイントが付与されることを示す。

【１５９８】

図１２５は、ポイント付与演出Ｘ１が実行される様子を示す説明図である。図１２５（ａ）に示すように、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいては演出ａ１に対応する画像が表示されている。その後、演出ａ１の実行中に、表示面４１ａの上部を、カメのキャラクタが右から左に向かって通過する。図１２５（ｂ）に示すように、表示面４１ａの上部中央にカメのキャラクタが位置したタイミングで、付与されるポイント数が表示された真珠が投下される。その後、図１２５（ｃ）に示すように、投下された真珠に対応する画像は、表示面４１ａの下部中央のステージＳｔに到達したタイミングで、付与されたポイント数に対応する数の真珠の画像に変化し蓄積される。すなわち、ステージＳｔに表示されている真珠の数は、蓄積しているポイント数に対応する。このとき、ステージＳｔの色は白色から赤色に変化する。ステージＳｔの色の変化については、後で詳しく説明する。

【１５９９】

当該ポイント付与演出において付与されるポイント数は、カメのキャラクタが表示面４１ａの上部中央を通過し、付与されるポイント数が表示された真珠の画像が表示されたタイミングで初めて遊技者に報知される。よって、ポイント付与演出が開始されカメのキャラクタが表示面４１ａの上部中央を通過するまでの期間に、遊技者に対して、付与されるポイント数に対する期待感を与えることができる。なお、変形例として、カメのキャラクタが投下する真珠の画像に、付与されるポイント数が表示されない構成を採用してもよい。このようにすることで、投下された真珠がステージＳｔ上に到達して付与されたポイント数に対応する数の真珠の画像が表示されるまでの期間、遊技者に対してポイント数に対する期待感を付与することができる。また、後述するが、本実施形態においては、ポイントが付与されないポイント付与演出が実行される場合がある（図１３２参照）。この場合は、カメのキャラクタは、ポイントの付与を意味する真珠の投下をせずに表示面４１ａの右端から左端に通過する。よって、本変形例のように、カメのキャラクタが投下する真珠の画像に、付与されるポイント数が表示されない構成を採用した場合、第１段階として、カメのキャラクタが表示面４１ａの右端から出現した時点で、ポイント付与演出が実行されることを遊技者に認識させることができ期待感を付与することができる。そして、第２段階として、カメのキャラクタが真珠を投下した時点で、実行されたポイント付与演出が、ポイントが付与されないポイント付与演出ではないことを遊技者に認識させることができ、さらに遊技者に期待感を付与することができる。その後、カメが投下した真珠がステ

ージＳｔに到達し、付与されたポイント数に対応する数の真珠の画像が表示された時点で、付与されたポイント数を認識した遊技者に対して期待感や高揚感を付与することができる。すなわち、本変形例を採用した場合には、カメのキャラクタが出現したタイミング、カメのキャラクタからポイントの付与を意味する真珠が投下されたタイミング、投下された真珠がステージＳｔに到達して付与されたポイント数に対応する数の真珠の画像が表示されたタイミングの３つのタイミングにおいて段階的に遊技者に期待感を付与することができる。

【１６００】

説明を図１２４に戻す。図１２４には、ポイント付与演出が実行されることによって蓄積したポイント数を「蓄積ポイント」として示した。４ポイントを付与するポイント付与演出Ｘ１が実行されたことによって４ポイントが蓄積されたため、蓄積ポイントとして＜４Ｐ＞を図示している。

【１６０１】

ポイント付与演出Ｘ１が実行された後、所定のタイミングでポイント付与演出Ｘ２が実行される。図１２４に示すように当該ポイント付与演出においては３ポイントが付与される。

【１６０２】

図１２６は、ポイント付与演出Ｘ２が実行される様子を示す説明図である。図１２６（ａ）に示すように、ポイント付与演出Ｘ２においては、ポイント付与演出Ｘ１と同様に、演出ａ１の実行中に、表示面４１ａの上部を、カメのキャラクタが右から左に向かって通過する。そして、表示面４１ａの上部中央にカメのキャラクタが位置したタイミングで、付与されるポイント数が表示された真珠が投下される。その後、図１２６（ｃ）に示すように、投下された真珠に対応する画像は、ステージＳｔに到達したタイミングで、付与されたポイント数に対応する数の真珠の画像に変化し蓄積される。ポイント付与演出Ｘ２が実行されることによって、３ポイントが付与され、蓄積ポイントは７ポイントとなり、ステージＳｔには蓄積ポイント数に対応した７個の真珠が表示される。

【１６０３】

図１２４に示すように、ポイント付与演出Ｘ２が実行された後、所定のタイミングでポイント付与演出Ｘ３が実行される。図示するように当該ポイント付与演出においては５ポイントが付与される。

【１６０４】

図１２７は、ポイント付与演出Ｘ３が実行される様子を示す説明図である。図１２７（ａ）に示すように、ポイント付与演出Ｘ３においては、ポイント付与演出Ｘ１およびポイント付与演出Ｘ２と同様に、演出ａ１の実行中に、表示面４１ａの上部を、カメのキャラクタが右から左に向かって通過する。そして、表示面４１ａの上部中央にカメのキャラクタが位置したタイミングで、付与されるポイント数が表示された真珠が投下される。その後、図１２７（ｃ）に示すように、ステージＳｔ上の画像は、投下された真珠に対応する画像がステージＳｔに到達したタイミングで、１個の貝の画像と、２ポイントを示す２個の真珠の画像に変化して表示される。蓄積されたポイントの合計は１２ポイントとなるが、蓄積ポイントが１０ポイント以上となっているため、本実施形態においては、１０ポイント分の蓄積ポイントは１個の貝の画像として表示する。また、貝の画像の下には、ボタン押下演出が実行されるまでの時間を示すタイマを表示する。貝およびタイマが表示される演出をタイマ演出とも呼ぶ。

【１６０５】

図１２８は、タイマ演出およびボタン押下演出を説明する説明図である。図１２８（ａ）にはタイマ演出が実行される様子を示した。図示するように、ステージＳｔの近傍に、蓄積ポイントの１０ポイント分を示す貝の画像が表示される。当該貝の画像は、後にボタン押下演出が実行されることを示す。また、貝の画像の下には、ボタン押下演出が実行されるまでの時間を示すタイマが表示される。当該タイマは、時間の経過とともにカウントダウンされる。また、ポイント付与演出Ｘ３が実行されたことによって１２ポイントとな

った蓄積ポイントのうち、貝に変化した１０個の真珠に相当する１０ポイント以外の残りの２ポイント分は、ステージＳｔに２個の真珠として表示される。

【１６０６】

タイマ演出が実行されている期間中も、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡでは、演出ａ１が実行される。そして、タイマ演出によって示されているタイマの残時間が０（ゼロ）になるとボタン押下演出が実行される。

【１６０７】

図１２８（ｂ）には、ボタン押下演出が実行される様子を示した。ボタン押下演出は、遊技者に対して演出操作ボタン２４を押下することを促す演出である。具体的には、タイマ演出において表示されていた貝が開いた画像が表示されると共に、「押せ！」と言う文字が表示される。

【１６０８】

また、本例においては、ボタン押下演出が開始される直前、すなわち、タイマ演出によるタイマの残時間が０になる直前に、演出ａ１としてメイン表示領域ＭＡにおいて変動表示している液晶用図柄が擬似的に停止した状態（以下、擬似停止状態とも呼ぶ）となる。そして、液晶用図柄が擬似停止状態で、ボタン押下演出が実行され、遊技者が所定のタイミングで演出操作ボタン２４を押下すると、図１２８（ｃ）に示すように、演出ａ２が開始されるとともに、再び液晶用図柄が変動を開始する。

【１６０９】

なお、擬似停止状態においては、液晶用図柄は完全には停止しておらず、わずかに変動しており、パチンコ機１０の内部処理においては液晶用図柄が変動表示している状態である。液晶用図柄の擬似停止状態は、演出上、液晶用図柄があたかも停止表示に移行したかのように遊技者に認識させるための表示状態である。このように１遊技回の中で図柄の擬似的な停止と、再度の変動開始を行うことにより、あたかも遊技回を跨いで連続的に予告演出を実行しているかのように遊技者に認識させるための演出を、本実施形態においては擬似連続予告演出とも呼ぶ。

【１６１０】

すなわち、本説明においては、ボタン押下演出は、擬似連続予告演出から演出ａ２の実行に切り替える契機として用いられている。ボタン押下演出をこのように用いることによって、擬似的に停止した液晶用図柄を視認することによって、大当たり抽選が外れであったと一時的に認識した遊技者に対して、ボタン押下演出の実行中に自らが演出操作ボタン２４を押下することによって、大当たり抽選の外れ結果を一時的に回避できたように感じさせることができ、遊技者に安堵感や期待感を付与することができる。

【１６１１】

また、遊技回の実行中に、ポイント付与演出が実行されると、ポイントが付与されるとともに、当該ポイントは蓄積される。そして、１０ポイントが蓄積される毎にタイマ演出が開始され、タイマの残時間が０になるタイミングでボタン押下演出が実行される。よって、ポイント付与演出を遊技回において実行する毎に、遊技者に対して、期待感を付与することができる。また、１０ポイントが蓄積されるとボタン押下演出が実行され、ボタン押下演出が実行されたタイミングで遊技者がボタンを押下することによって、その後に、擬似停止した外れ結果を示す液晶用図柄を再び変動させる演出や、当該遊技回の期待度を示唆する演出など、種々の演出が実行されるので、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【１６１２】

なお、ボタン押下演出が実行された後は、タイマ演出およびボタン演出に対応する貝の画像の表示は消えて、残りの２ポイント分の蓄積ポイントを示す２個の真珠の画像が表示された状態となる。

【１６１３】

ポイント付与演出が実行されポイントが蓄積された状態であるにも関わらず、１０ポイント以上の蓄積がない状態で当該遊技回が終了した場合には、当該蓄積ポイントがリセッ

ト（蓄積ポイント：０）される場合と、次の遊技回に繰り越される場合とがある。蓄積ポイントが遊技回の終了時にリセットされるか繰り越されるかは、パチンコ機１０による所定の処理によって決定される。当該処理については、後で詳しく説明する。

【１６１４】

また、パチンコ機１０は、全ての遊技回においてポイント付与演出を実行するのではなく、一部の遊技回においてポイント付与演出を実行する。特に、リーチ（大当たり抽選は「外れ」）である遊技回や、大当たりである遊技回において高い頻度で実行する。

【１６１５】

図１２９は、本実施形態のパチンコ機１０が実行するポイント付与演出（ケース２）を説明するタイムチャートである。本説明においては、ポイント付与演出において付与された蓄積ポイントが遊技回を跨いで蓄積される場合について説明する。

【１６１６】

図示するように、遊技回Ｕ１では、変動が開始されるとともに、演出ｂ１が実行される。演出ｂ１では、表示面４１ａに液晶用図柄の変動を示す画像が表示されたり、所定のキャラクタ画像が表示される。その後、所定のタイミングにおいて、ポイント付与演出Ｙ１が実行される。図示するように、当該ポイント付与演出においては５ポイントが付与される。よって、蓄積ポイントは５ポイントとなる。その後、遊技回Ｕ１の変動は終了する。この時、ポイント付与演出（ケース２）においては、遊技回Ｕ１の変動終了時に、蓄積ポイントは、リセットされずに、次に実行される遊技回Ｕ２に繰り越される。

【１６１７】

また、本実施形態においては、図１２９の「ステージＳｔの色」の欄に示したように、当該遊技回において当該蓄積ポイントが繰り越されるのか、繰り越されないのかを遊技者に示唆するために、ステージＳｔの色を以下のように制御する。

（１）ポイントが蓄積されていない場合には、ステージＳｔは白色に設定する。

（２）ポイントが蓄積されている場合であって、蓄積ポイントが繰り越される場合には、ステージＳｔは黄色に設定する。

（３）ポイントが蓄積されている場合であって、蓄積ポイントが繰り越されない場合には、ステージＳｔは橙色に設定する。

ステージＳｔの色を上記（１）～（３）のように制御する。

【１６１８】

図１２９の「ステージＳｔの色」の欄に示したように、ポイント付与演出（ケース２）の場合、遊技回Ｕ１において最初にポイントが蓄積された時点で、ステージＳｔが白色から黄色に変化する。その後、遊技回Ｕ２においても、蓄積ポイントは遊技回Ｕ３に繰り越されるため、ステージＳｔの色は黄色の状態が維持される。そして、遊技回Ｕ３が開始されると、遊技回Ｕ３では蓄積ポイントは次回の遊技回に繰り越されないため、ステージＳｔの色は黄色から橙色に変化する。その後、遊技回Ｕ３では、最後までポイントが蓄積された状態で終了するため、遊技回Ｕ３が実行されている期間はステージＳｔの色は橙色が維持される。

【１６１９】

図１３０は、ステージＳｔの色を説明する説明図である。図１３０（ａ）には、ポイントが蓄積されていない場合のステージＳｔを示した。ステージＳｔの色は白色に設定されている。図１３０（ｂ）には、ポイントが蓄積されている場合であって、蓄積ポイントが繰り越される場合のステージＳｔを示した。ステージＳｔの色は黄色に設定されている。図１３０（ｃ）には、ポイントが蓄積されている場合であって、蓄積ポイントが繰り越されない場合のステージＳｔを示した。ステージＳｔの色は橙色に設定されている。このように、蓄積ポイントが繰り越されるのか繰り越されないかを、ステージＳｔの色を用いて遊技者に認識可能に示唆する。

【１６２０】

蓄積ポイントが繰り越されるか繰り越されないかを遊技者に示唆することで、例えば、ステージＳｔの色が蓄積ポイントが繰り越されることを示す黄色である場合には、実行中

の遊技回において蓄積ポイントが１０ポイント以上とならなかったとしても、当該遊技回から繰り越される蓄積ポイントと、次回の遊技回において付与されるポイントとによって、次回の遊技回において蓄積ポイントが１０ポイント以上となる可能性が高くなったと遊技者に推測させ、遊技者に期待感を付与することができる。

【１６２１】

説明を図１２９に戻す。遊技回Ｕ１が終了し、遊技回Ｕ２が開始されると、演出ｂ２が実行される。その後、所定のタイミングでポイント付与演出Ｙ２が実行される。図示するように、当該ポイント付与演出においては６ポイントが付与される。よって、蓄積ポイントは１１ポイントとなる。このとき、蓄積ポイントが１０ポイント以上となったため、１０個分の真珠の画像は貝の画像に変化するが、遊技回Ｕ２の実行中には、ボタン押下演出までの時間を示すタイマは表示されず、「待機中」の文字が表示される。以下、「待機中」の文字が表示される演出を待機中演出とも呼ぶ。

【１６２２】

図１３１は、待機中演出を説明する説明図である。図示するように、待機中演出が実行されると、貝の画像の下に「待機中」の文字が表示される。待機中演出は、当該遊技回ではボタン押下演出は実行されず、次回以降の遊技回において、当該１０ポイント分の蓄積ポイントに対応するボタン押下演出が実行されることを示す。そして、１０ポイント分の蓄積ポイントに対応するボタン押下演出が実行される遊技回に移行した時点で、待機中演出に代わってタイマ演出が実行され、当該１０ポイント分の蓄積ポイントに対応するボタン押下演出が実行されるまでの時間のカウントダウンが実行される。

【１６２３】

図１２９に示すように、ポイント付与演出Ｙ２が終了したのち、所定のタイミングでポイント付与演出Ｙ３が実行される。当該ポイント付与演出においては０ポイントが付与される。すなわち、ポイント付与演出は実行されるにも関わらず、ポイントは付与されない。よって、蓄積ポイントは１１ポイントのままとなる。

【１６２４】

図１３２は、ポイントが付与されないポイント付与演出を説明する説明図である。図１３２では、遊技回Ｕ２で実行されるポイント付与演出Ｙ３を示した。

【１６２５】

ポイント付与演出が開始されると、通常のポイント付与演出と同様に、カメのキャラクタが表示面４１ａの上部の右端から現れ、中央に向かって進行する。そして、図１３２（ｂ）に示すように、カメのキャラクタが表示面４１ａの上部中央に位置したタイミングであっても、カメのキャラクタは何もせずに、図１３２（ｃ）に示すように、そのまま左側に進行し表示面４１ａの上部左端に進出していく。このようにポイント付与演出［０Ｐ］を実行することによって、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。その後、図柄が停止し、遊技回Ｕ２は終了する。なお、遊技回Ｕ２における蓄積ポイントは次回の遊技回（遊技回Ｕ３）に繰り越されるように設定されている。

【１６２６】

遊技回Ｕ３が開始されると、演出ｂ３が実行されるとともに、遊技回Ｕ２において実行されていた待機中演出に代わって、タイマ演出が実行される。図１２９では、後に実行される別のタイマ演出と区別するためタイマ演出１と表記する。タイマ演出１は、直近に実行されるボタン押下演出１に対応する演出である。すなわち、タイマ演出１におけるタイマに表示される時間は、ボタン押下演出１が実行されるまでの時間である。

【１６２７】

図１２９に示すように、遊技回Ｕ３が開始されてから所定のタイミングでポイント付与演出Ｙ４［＋３Ｐ］およびポイント付与演出Ｙ５［＋７Ｐ］が実行される。当該２回のポイント付与演出によって合計で１０ポイントが付与される。よって、蓄積ポイントは２１ポイントとなる。上述のように、ボタン押下演出は１０ポイント分の蓄積ポイント毎に１回実行されるので、遊技回Ｕ３では、ボタン押下演出１に加え、ボタン押下演出２が実行される。よって、ポイント付与演出Ｙ５が実行され２１ポイントの蓄積ポイントが蓄積さ

れた時点で、ボタン押下演出２に対応するタイマ演出２が実行される。

【１６２８】

図１３３は、遊技回Ｕ３で実行されるタイマ演出およびボタン押下演出を説明する説明図である。図１３３（ａ）には、タイマ演出１およびタイマ演出２が実行される様子を示した。図示するように、タイマ演出２に対応する貝の画像およびタイマは、タイマ演出１に対応する貝の画像およびタイマの左側に表示される。上述のように、タイマ演出１に対応するタイマには、ボタン押下演出１が実行されるまでの時間がカウントダウンされて表示される。タイマ演出２に対応するタイマには、ボタン押下演出２が実行されるまでの時間がカウントダウンされて表示される。よって、タイマ演出１に対応するタイマに表示されている時間と、タイマ演出２に対応するタイマに表示されている時間とは異なる。このように、タイマ演出に対応する画像を複数表示することによって、遊技者に対して、ボタン押下演出が２回実行されることを示すことができるとともに、より一層期待感を付与することができる。

【１６２９】

その後、図１２９に示すように、ボタン押下演出１が実行される。図１３３（ｂ）には、ボタン押下演出１が実行される様子を示した。ボタン押下演出１が開始されると、タイマ演出１において表示されていた貝が開いた画像が表示されると共に、「押せ！」と言う文字が表示される。なお、タイマ演出２に対応する画像はそのまま表示される。

【１６３０】

図１２９に示すように、ボタン押下演出１が終了した後、演出ｂ４が実行される。演出ｂ４の実行中も、タイマ演出２は、ボタン押下演出２が実行されるまでの時間をカウントダウンして表示する。その後、タイマ演出２においてカウントダウンしていた時間が０を表示すると、ボタン押下演出２が実行される。図１３３（ｃ）には、ボタン押下演出２が実行される様子を示した。ボタン押下演出２が実行されると、タイマ演出２において表示されていた貝が開いた画像が表示されると共に、「押せ！」と言う文字が表示される。

【１６３１】

図１２９に示すように、ボタン押下演出２が実行された後、演出ｂ５が実行され、その後、図柄が停止し遊技回Ｕ３は終了する。以上、ポイント付与演出（ケース２）について説明した。

【１６３２】

なお、本実施形態においては、遊技回における大当たり抽選の結果が大当たりではない場合より、大当たりである場合の方が、当該遊技回においてボタン押下演出が実行される確率が高くなるように設定されている。

【１６３３】

以上説明したように、本実施形態においては、ボタン押下演出を実行することによって、ボタン押下演出が実行された場合に大当たり抽選の結果が「大当たり」、または、「外れ（リーチ発生）」となる確率が高いことを遊技者に推測させ、遊技者に期待感を付与することができる。また、ポイント付与演出を実行することによって、蓄積ポイントが１０ポイント以上となった場合にボタン押下演出が実行されることを認識した遊技者に対して、ポイント付与演出を実行する毎に期待感を付与することができる。

【１６３４】

また、本実施形態においては、遊技回において蓄積した蓄積ポイントを、当該遊技回の終了の契機としてリセットする場合と、リセットせずに次回の遊技回に繰り越す場合とがある。蓄積ポイントが当該遊技回の終了の契機としてリセットする場合があることによって、遊技回が終了するまでに蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積するように遊技者に所望させ、ポイント付与演出に対する遊技者の期待感をより一層増加させることができる。さらに、遊技回が開始され、ポイント付与演出の実行の実行によってポイントが蓄積されたことを認識した遊技者に対して、蓄積ポイントがリセットしてしまうかもしれない当該遊技回の終了する時期を意識させ、蓄積ポイントの蓄積する態様、すなわちポイント付与演出の実行の態様に注目させることができる。

【１６３５】
また、蓄積ポイントが次回の遊技回に繰り越す場合があることによって、仮に実行中の遊技回において蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積しなかった場合であっても、次回遊技回まで繰り越せば当該遊技回において蓄積したポイントは有効であるので、蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積しないことに対する遊技者の期待感の低下を抑制することができる。
【１６３６】
Ｄ４．主制御装置において実行される各種処理：
次に、本実施形態のパチンコ機１０において実行される具体的な処理の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【１６３７】
＜タイマ割込み処理＞
図１３４は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。
【１６３８】
ステップＳ４０１０１では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。その後、ステップＳ４０１０２に進む。
【１６３９】
ステップＳ４０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ４０１０３に進む。
【１６４０】
ステップＳ４０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ４０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図１４０）において、その値を更新する。
【１６４１】
ステップＳ４０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入賞に伴う始動口用の入賞処理を実行する。ステップＳ４０１０４の始動口用の入賞処理の詳細については後述する。ステップＳ４０１０４を実行した後、ステップＳ４０１０５に進む。
【１６４２】
ステップＳ４０１０５では、スルーゲート３５への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。ステップＳ４０１０５におけるスルー用の入賞処理の詳細については後述する。ステップＳ４０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【１６４３】
＜始動口用の入賞処理＞
次に、始動口用の入賞処理について説明する。始動口用の入賞処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１３４：Ｓ４０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１６４４】
図１３５は、始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。ステップＳ４０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入賞（始動入賞）したか否かを、第１始動口３３に対応

した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳ４０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入賞したと判定した場合には（Ｓ４０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ４０２０３に進む。

【１６４５】

ステップＳ４０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ４０２０４に進む。

【１６４６】

ステップＳ４０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ４０２０９に進む。

【１６４７】

ステップＳ４０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入賞していないと判定した場合には（Ｓ４０２０１：ＮＯ）、ステップＳ４０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入賞したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【１６４８】

ステップＳ４０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入賞したと判定した場合には（Ｓ４０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳ４０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ４０２０７に進む。一方、ステップＳ４０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入賞していないと判定した場合には（Ｓ４０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入賞処理を終了する。

【１６４９】

ステップＳ４０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ４０２０８に進む。

【１６５０】

ステップＳ４０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ４０２０９に進む。

【１６５１】

ステップＳ４０２０９では、上述したステップＳ４０２０４又はステップＳ４０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳ４０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓ４０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入賞処理を終了する。

【１６５２】

一方、ステップＳ４０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓ４０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳ４０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳ４０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳ４０２１２に進む。

【１６５３】

ステップＳ４０２１２では、ステップＳ４０１０３（図１３４）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および、通常処理（図１４０）において更新している変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する保

留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳ４０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ４０１０３（図１３４）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ４０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ４０１０３（図１３４）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ４０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳ４０２１２を実行した後、ステップＳ４０２１３に進む。

【１６５４】

ステップＳ４０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて、大当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、遊技回の変動時間などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳ４０２１３を実行した後、ステップＳ４０２１４に進む。

【１６５５】

ステップＳ４０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。

【１６５６】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞が発生したこと及び当該入賞に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図１４０：ステップＳ４０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【１６５７】

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

【１６５８】

主側ＭＰＵ６２は、ステップＳ４０２１４を実行した後、本始動口用の入賞処理を終了する。

【１６５９】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入賞処理のサブルーチ

ン（図１３５：Ｓ４０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１６６０】
図１３６は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、大当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、遊技回の変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。
【１６６１】
ステップＳ４０３０１では、大当たり・リーチ情報取得処理を実行する。当該処理は、大当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定を行う処理である。大当たり・リーチ情報取得処理の詳細については後述する。ステップＳ４０３０１を実行した後、ステップＳ４０３０２に進む。
【１６６２】
ステップＳ４０３０２では、変動時間情報取得処理を実行する。当該処理は、遊技回の変動時間の判定を行う処理である。変動時間情報取得処理の詳細については後述する。
【１６６３】
ステップＳ４０３０２を実行した後、本先判定処理を終了する。
【１６６４】
＜大当たり・リーチ情報取得処理＞
次に、大当たり・リーチ情報取得処理について説明する。大当たり・リーチ情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図１３６：Ｓ４０３０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１６６５】
図１３７は、大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳ４０４０１では、始動口用の入賞処理（図１３５）における始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳ４０４０２に進み、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入賞よりも前の入賞によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入賞による大当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を判定することによって、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。
【１６６６】
ステップＳ４０４０２において、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓ４０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４０４０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳ４０４０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【１６６７】
一方、ステップＳ４０４０２において、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ４０４０２：ＮＯ）、ステップＳ４０４０４に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップＳ４０４０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【１６６８】
ステップＳ４０４０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ４０４０５：ＹＥＳ）、ステップＳ４０４０６に進み、今回の始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタＣ２の値を読み出す。その後、ステップＳ４０４０７に進み、振分テーブル記憶エリア６

３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入賞に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入賞に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳ４０４０７を実行した後、ステップＳ４０４０８に進む。

【１６６９】

ステップＳ４０４０８では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳ４０４０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ４０４０８：ＹＥＳ）、ステップＳ４０４０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ４０４０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ４０４０８：ＮＯ）、ステップＳ４０４１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【１６７０】

ステップＳ４０４０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ４０４０５：ＮＯ）、ステップＳ４０４１１に進み、今回の始動口への入賞によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。その後、ステップＳ４０４１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳ４０４１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【１６７１】

ステップＳ４０４１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓ４０４１３：ＹＥＳ）、ステップＳ４０４１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ４０４１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓ４０４１３：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【１６７２】

＜変動時間情報取得処理＞

次に、変動時間情報取得処理について説明する。変動時間情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図１３６：Ｓ４０３０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１６７３】

図１３８は、変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳ４０５０１では、始動口用の入賞処理（図１３５）における始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳ４０５０２に進む。

【１６７４】

ステップＳ４０５０２では、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たり・リーチ情報取得処理によって判定した大当たり抽選の抽選結果に基づいて大当たりの有無を判定し、大当たりである場合には（Ｓ４０５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４０５０３に進む。

【１６７５】

ステップＳ４０５０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳ４０５０３を実行した後、ステップＳ４０５０７に進む。

【１６７６】

ステップＳ４０５０７では、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶

エリア６４ｈに記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。
【１６７７】
ステップＳ４０５０２において、大当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳ４０５０２：ＮＯ）、ステップＳ４０５０４に進み、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳ４０５０４において、リーチが発生すると判定した場合には（Ｓ４０５０４：ＹＥＳ）、ステップＳ４０５０５に進む。
【１６７８】
ステップＳ４０５０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳ４０５０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。
【１６７９】
ステップＳ４０５０４において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳ４０５０４：ＮＯ）、ステップＳ４０５０６に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳ４０５０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。
【１６８０】
本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタＣＳの値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。先判定処理の一処理として変動時間取得処理を実行する時点、すなわち、先判定処理の対象となっている保留遊技回の変動時間を取得する時点においては、当該処理の対象となっている保留遊技回が遊技回として実行される時点における保留個数は不明である。そこで、本実施形態においては、第１始動保留個数ＲａＮ＝０（および、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０）と仮定した場合における変動時間を取得する。よって、本変動時間取得処理によって取得した変動時間は、先判定処理の対象となった保留遊技回が遊技回として実行される際の実際の変動時間（後述する変動時間設定処理において取得される変動時間）とは値が異なる場合がある。本実施形態においては、先判定処理の一処理として実行する変動時間取得処理において取得した変動時間を「仮変動時間」とも呼ぶ。本実施形態においては、ポイント付与演出を実行するにあたって行われる処理において、当該仮変動時間の値を用いる。仮変動時間を用いた処理については後述する。
【１６８１】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、その他、例えば、合計保留個数ＣＲＮの値が大きいほど、変動時間が短くなるように設定される構成としてもよい。また、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が長くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【１６８２】
　また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い変動時間が選択されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。
【１６８３】
　さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、確変大当たり用の変動時間テーブル、通常大当たり用の変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。
【１６８４】
＜スルー用の入賞処理＞
　次に、スルー用の入賞処理について説明する。スルー用の入賞処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１３４：ステップＳ４０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１６８５】
　図１３９は、スルー用の入賞処理を示すフローチャートである。ステップＳ４０６０１では、遊技球がスルーゲート３５に入賞したか否かを判定する。ステップＳ４０６０１において、遊技球がスルーゲート３５に入賞したと判定した場合には（Ｓ４０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４０６０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入賞数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳ４０６０１において、スルーゲート３５に遊技球が入賞しなかったと判定した場合には（Ｓ４０６０１：ＮＯ）、本スルー用の入賞処理を終了する。
【１６８６】
　ステップＳ４０６０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓ４０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４０６０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳ４０６０４に進む。
【１６８７】
　ステップＳ４０６０４では、ステップＳ４０１０３（図１３４）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｃの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルー用の入賞処理を終了する。
【１６８８】
　一方、ステップＳ４０６０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓ４０６０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を記憶することなく、スルー用の入賞処理を終了する。
【１６８９】
＜通常処理＞
　次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。
【１６９０】
　図１４０は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳ４０７０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳ４０７０２に進む。

【１６９１】
ステップＳ４０７０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳ４０７０３に進む。
【１６９２】
ステップＳ４０７０３では、ステップＳ４０７０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳ４０７０３を実行した後、ステップＳ４０７０４に進む。
【１６９３】
ステップＳ４０７０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ４０７０５に進む。
【１６９４】
ステップＳ４０７０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳ４０７０６に進む。ステップＳ４０７０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、大当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１結果表示部３７ａ，第２結果表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳ４０７０６を実行した後、ステップＳ４０７０７に進む。
【１６９５】
ステップＳ４０７０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ４０７０８に進む。
【１６９６】
ステップＳ４０７０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ４０７０９に進む。
【１６９７】
ステップＳ４０７０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳ４０７０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳ４０７０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓ４０７０９：ＮＯ）、ステップＳ４０７１０及びステップＳ４０７１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳ４０７１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳ４０７１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップＳ４０７０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓ４０７０９：ＹＥＳ）、ステップＳ４０７０３に戻り、ステップＳ４０７０３からス

テップＳ４０７０８までの各処理を実行する。
【１６９８】
なお、ステップＳ４０７０３からステップＳ４０７０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。
【１６９９】
＜遊技回制御処理＞
次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図１４０：Ｓ４０７０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１７００】
図１４１は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ４０８０１では、特別遊技状態中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのオープニング期間フラグ、開閉実行モードフラグ、エンディング期間フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉実行モードの終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。
【１７０１】
ステップＳ４０８０１においてオープニング期間フラグ、開閉実行モードフラグ、エンディング期間フラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４０８０１：ＹＥＳ）、特別遊技状態中であると判定し、ステップＳ４０８０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、特別遊技状態中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳ４０８０１において、特別遊技状態中でないと判定した場合には（Ｓ４０８０１：ＮＯ）、ステップＳ４０８０２に進む。
【１７０２】
ステップＳ４０８０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。
【１７０３】
ステップＳ４０８０２において、メイン表示部４５が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓ４０８０２：ＮＯ）、ステップＳ４０８０３～ステップＳ４０８０５の遊技回開始用の処理に進む。ステップＳ４０８０３では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳ４０８０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓ４０８０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳ４０８０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓ４０８０３：ＮＯ）、ステップＳ４０８０４に進む。
【１７０４】
ステップＳ４０８０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップＳ４

０８０５に進む。データ設定処理の詳細は後述する。
【１７０５】
ステップＳ４０８０５では、メイン表示部４５における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ４０８０６に進む。
【１７０６】
ステップＳ４０８０６では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回の数をカウントするためのカウンタである。ステップＳ４０８０６を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【１７０７】
一方、ステップＳ４０８０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定した場合には（Ｓ４０８０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４０８０７～ステップＳ４０８０９の遊技回進行用の処理を実行する。
【１７０８】
ステップＳ４０８０７では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳ４０８０７では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に記憶されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図１４４）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。
【１７０９】
ステップＳ４０８０７において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓ４０８０７：ＮＯ）、ステップＳ４０８０８に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る結果表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳ４０８０８を実行した後、遊技回制御処理を終了する。
【１７１０】
ステップＳ４０８０７において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓ４０８０７：ＹＥＳ）、ステップＳ４０８０９に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図１４３）において決定された結果表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る結果表示部にて表示されるように当該結果表示部を表示制御する。ステップＳ４０８０９を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【１７１１】
＜データ設定処理＞
次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１４１：Ｓ４０８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１７１２】
図１４２は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ４０９０１では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図１１９）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図１１９）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳ４０９０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａ

または第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。
【１７１３】
ステップＳ４０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳ４０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４０９０２～ステップＳ４０９０７の第１保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップＳ４０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ４０９０１：ＮＯ）、ステップＳ４０９０８～ステップＳ４０９１３の第２保留エリア用のデータ設定処理を実行する。
【１７１４】
ステップＳ４０９０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳ４０９０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳ４０９０４に進む。ステップＳ４０９０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ４０９０５に進む。
【１７１５】
ステップＳ４０９０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ４０９０５を実行した後、ステップＳ４０９０６に進む。
【１７１６】
ステップＳ４０９０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２結果表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２結果表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳ４０９０７へ進む。
【１７１７】
ステップＳ４０９０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。
【１７１８】
ステップＳ４０９０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図１４０）におけるステップＳ４０７０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【１７１９】
ステップＳ４０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ４０９０１：ＮＯ）、ステップＳ４０９０８に進む。
【１７２０】
ステップＳ４０９０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算す

る。その後、ステップＳ４０９０９に進む。ステップＳ４０９０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳ４０９１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ４０９１１に進む。

【１７２１】

ステップＳ４０９１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ４０９１１を実行した後、ステップＳ４０９１２に進む。

【１７２２】

ステップＳ４０９１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２結果表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳ４０９１３に進む。

【１７２３】

ステップＳ４０９１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【１７２４】

ステップＳ４０９１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図１４０）におけるステップＳ４０７０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【１７２５】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１４１：Ｓ４０８０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１７２６】

図１４３は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳ４１００１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、その後に通常大当たりに当選した場合にＯＦＦにされる。ステップＳ４１００１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓ４１００１：ＹＥＳ）、ステップＳ４１００２に進む。

【１７２７】

ステップＳ４１００２では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１２０（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ４１００４に進む。一方、ステップＳ４１００１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓ４１００１

：ＮＯ）、ステップＳ４１００３に進む。
【１７２８】
ステップＳ４１００３では、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１２０（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ４１００４に進む。
【１７２９】
ステップＳ４１００４では、ステップＳ４１００２又はステップＳ４１００３における当否判定（大当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳ４１００４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓ４１００４：ＹＥＳ）、ステップＳ４１００５～ステップＳ４１０１２において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。
【１７３０】
ステップＳ４１００５では、ＲＡＭ６４の第２結果表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ４１００５において、第２結果表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４１００５：ＮＯ）、ステップＳ４１００６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図１２２（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。
【１７３１】
一方、ステップＳ４１００５において、第２結果表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４１００５：ＹＥＳ）、ステップＳ４１００７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図１２２（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳ４１００６又はステップＳ４１００７の処理を実行した後。ステップＳ４１００８に進む。
【１７３２】
ステップＳ４１００８では、ステップＳ４１００６又はステップＳ４１００７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ４１００８において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓ４１００８：ＹＥＳ）、ステップＳ４１００９に進む。
【１７３３】
ステップＳ４１００９では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ４１００６又はステップＳ４１００７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ４１００９を実行した後、ステップＳ４１０１０に進む。
【１７３４】
ステップＳ４１０１０では、ステップＳ４１００６又はステップＳ４１００７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変フラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ４１０１６に進む。
【１７３５】
一方、ステップＳ４１００８において、ステップＳ４１００６又はステップＳ４１００

７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合には（Ｓ４１００８：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップＳ４１０１１に進む。

【１７３６】

ステップＳ４１０１１では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ４１００６又はステップＳ４１００７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ４１０１１を実行した後、ステップＳ４１０１２に進む。

【１７３７】

ステップＳ４１０１２では、ステップＳ４１００６又はステップＳ４１００７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常フラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ４１０１６に進む。

【１７３８】

ステップＳ４１００４において、ステップＳ４１００２又はステップＳ４１００３における大当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓ４１００４：ＮＯ）、ステップＳ４１０１３に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定をする。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【１７３９】

ステップＳ４１０１３において、当該遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓ４１０１３：ＹＥＳ）、ステップＳ４１０１４に進む。

【１７４０】

ステップＳ４１０１４では、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。リーチ用の停止結果となる今回の遊技回において、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおけるリーチ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ４１０１４を実行した後、ステップＳ４１０１６に進む。

【１７４１】

ステップＳ４１０１３において、当該遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓ４１０１３：ＮＯ）、ステップＳ４１０１５に進む。

【１７４２】

ステップＳ４１０１５では、外れ用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ４１０１５を実行した後、ステップＳ４１０１６に進む。

【１７４３】
ステップＳ４１０１６では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳ４１０１６を実行した後、ステップＳ４１０１７に進む。
【１７４４】
ステップＳ４１０１７では、ＲＡＭ６４の第２結果表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ４１０１７において、ＲＡＭ６４の第２結果表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４１０１７：ＮＯ）、ステップＳ４１０１８に進み、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ４１０１６で設定された変動時間の情報が含まれている。
【１７４５】
一方、ステップＳ４１０１７において、第２結果表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４１０１７：ＹＥＳ）、ステップＳ４１０１９に進み、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ４１０１６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳ４１０１８又はステップＳ４１０１９を実行した後、ステップＳ４１０２０に進む。
【１７４６】
ステップＳ４１０２０では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果、リーチ発生の有無の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、または、リーチ発生の有無の情報および外れ結果の情報が含まれている。
【１７４７】
ステップＳ４１０１８～ステップＳ４１０２０にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図１４０）におけるステップＳ４０７０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ４１０２０を実行後、ステップＳ４１０２１に進む。
【１７４８】
ステップＳ４１０２１では、第１結果表示部３７ａ及び第２結果表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した結果表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２結果表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第１結果表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２結果表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第２結果表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳ４１０２１を実行した後、本変動開始処理を終了する。
【１７４９】
＜変動時間の設定処理＞
次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図１４３：Ｓ４１０１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１７５０】
図１４４は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ４１１０１

では、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳ４１１０２に進む。

【１７５１】

ステップＳ４１１０２では、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓ４１１０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４１１０３に進む。

【１７５２】

ステップＳ４１１０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳ４１１０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【１７５３】

ステップＳ４１１０２において、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選ではないと判定した場合には（Ｓ４１１０２：ＮＯ）、ステップＳ４１１０４に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳ４１１０２において今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選していない場合に本処理（Ｓ４１１０４）を実行することから、ステップＳ４１１０４においては、大当たり抽選に当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓ４１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳ４１１０５に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【１７５４】

ステップＳ４１１０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップＳ４１１０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【１７５５】

ステップＳ４１１０４において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓ４１１０４：ＮＯ）、ステップＳ４１１０６に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳ４１１０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【１７５６】

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

【１７５７】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、その他、例えば、合計保留個数ＣＲＮの値が大きいほど、変動時間が短くなるように設定される構成としてもよい。また、これに限

定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が長くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【１７５８】

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

【１７５９】

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

【１７６０】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図１４０：Ｓ４０７０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１７６１】

図１４５は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ４１２０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉実行モードの終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、特別遊技状態においてエンディング演出を実行するための期間である。

【１７６２】

ステップＳ４１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４１２０１：ＮＯ）、ステップＳ４１２０２に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、開閉実行モードフラグは、遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【１７６３】

ステップＳ４１２０２において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４１２０２：ＮＯ）、ステップＳ４１２０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【１７６４】

ステップＳ４１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４１２０３：ＮＯ）、ステップＳ４１２０４に進み、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ４１２０４において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Ｓ４１２０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【１７６５】

ステップＳ４１２０４において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Ｓ４１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳ４１２０５に進み、今回の遊技回の遊技結果（大当たり抽選の結果）が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６Ｒ通常フラグ、８Ｒ通常フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。上記各フラグのいずれもがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４１２０５：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。

【１７６６】

ステップＳ４１２０５において、今回の遊技回の遊技結果（大当たり抽選の結果）が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には（Ｓ４１２０５：ＹＥＳ）、ステップＳ４１２０６に進み、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ４１２０７に進む。

【１７６７】

ステップＳ４１２０７では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳ４１２０７を実行した後、ステップＳ４１２０８に進む。

【１７６８】

ステップＳ４１２０８では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図１４０）におけるステップＳ４０７０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ４１２０８を実行した後、ステップＳ４１２０９に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１７６９】

ステップＳ４１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳ４１２１０に進む。

【１７７０】

ステップＳ４１２１０では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ４１２１０において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓ４１２１０：ＹＥＳ）、ステップＳ４１２１１に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ４１２１２に進む。

【１７７１】

ステップＳ４１２１２では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳ４１２１２を実行した後、ステップＳ４１２１３に進む。

【１７７２】

ステップＳ４１２１３では、今回の開閉実行モードのラウンド数を判定する。具体的に

は、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ（１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６Ｒ通常フラグ、８Ｒ通常フラグ）を確認する。ステップＳ４１２１３において、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグが１６Ｒ確変フラグ又は１６Ｒ通常フラグであると判定した場合には（Ｓ４１２１３：ＹＥＳ）、ステップＳ４１２１４に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１６」をセットする。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１は、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。

【１７７３】

一方、ステップＳ４１２１３において、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグが８Ｒ確変フラグ又は８Ｒ通常フラグであると判定した場合には（Ｓ４１２１３：ＮＯ）、ステップＳ４１２１５に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「８」をセットする。ステップＳ４１２１４又はステップＳ４１２１５を実行した後、ステップＳ４１２１６に進む。

【１７７４】

ステップＳ４１２１６では、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１７７５】

ステップＳ４１２０２において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４１２１７に進み、大入賞口開閉処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａが閉鎖中である場合には、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１が「１」以上であることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とすることで大入賞口３６ａを開放させる。また、大入賞口３６ａが開放中である場合には、当該大入賞口３６ａの開放から開放限度時間が経過していること又は開放限度個数が入賞していることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態を停止し、大入賞口３６ａを閉鎖させる。大入賞口開閉処理の詳細は後述する。ステップＳ４１２１７を実行した後、ステップＳ４１２１８に進む。

【１７７６】

ステップＳ４１２１８では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ４１２１９：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ４１２１８：ＹＥＳ）、ステップＳ４１２１９に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳ４１２１９を実行した後、ステップＳ４１２２０に進む。

【１７７７】

ステップＳ４１２２０では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳ４１２２０を実行した後、ステップＳ４１２２１に進む。

【１７７８】

ステップＳ４１２２１では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、特別遊技状態におけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳ４１２２１を実行した後、ステップＳ４１２２２に進む。

【１７７９】

ステップＳ４１２２２では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図１４０）におけるステップＳ４０６０３において、音声

発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳ４１２２２を実行した後、ステップＳ４１２２３に進む。

【１７８０】

ステップＳ４１２２３では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１７８１】

ステップＳ４１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４１２２４に進む。

【１７８２】

ステップＳ４１２２４では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓ４１２２３）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ４１２２４において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ４１２２４：ＹＥＳ）、ステップＳ４１２２５に進む。

【１７８３】

ステップＳ４１２２５では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ４１２２６に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳ４１２２６を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１７８４】

一方、ステップＳ４１２２４において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ４１２２４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【１７８５】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１４５：１１２１７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１７８６】

図１４６は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳ４１３０１では、大入賞口３６ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳ４１３０１において、大入賞口３６ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ４１３０１：ＮＯ）、ステップＳ４１３０２に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ４１３０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ４１３０２：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ４１３０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ４１３０２：ＮＯ）、ステップＳ４１３０３に進む。

【１７８７】

ステップＳ４１３０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ４１３０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ４１３０３：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ４１３０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ４１３０３：ＹＥＳ）、ステップＳ４１３０４に進み、大入賞口３６ａを開放するために可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とする。その後

、ステップＳ４１３０５に進む。
【１７８８】
ステップＳ４１３０５では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態におけるパチンコ機１０の場合、設定されている入賞モードは全て高頻度入賞モードであるので、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１５０００」（すなわち３０ｓｅｃ）をセットする。さらに、大入賞口３６ａへの遊技球の入賞数をカウントするために、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた入賞カウンタエリアＰＣに「１０」をセットする。第１タイマカウンタエリアＴ１にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。なお、仮にパチンコ機１０に低頻度入賞モードが設定されている場合には、例えば、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットするとともに、入賞カウンタエリアＰＣに「６」をセットしてもよい。ステップＳ４１３０５を実行した後、ステップＳ４１３０６に進む。
【１７８９】
ステップＳ４１３０６では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口３６ａの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理の外部出力処理（図１４０：ステップＳ４０７０３）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。
【１７９０】
ステップＳ４１３０１において、大入賞口３６ａが開放中であると判定した場合には（ステップＳ４１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４１３０７に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳ４１３０７において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ４１３０７：ＮＯ）、ステップＳ４１３０８に進む。
【１７９１】
ステップＳ４１３０８では、大入賞口３６ａに遊技球が入賞したか否かを、可変入賞装置３６に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳ４１３０８において、入賞が発生していないと判定した場合には（Ｓ４１３０８：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ４１３０８において、入賞が発生していると判定した場合には（Ｓ４１３０８：ＹＥＳ）、ステップＳ４１３０９に進み、入賞カウンタエリアＰＣの値を１減算する。その後、ステップＳ４１３１０に進む。
【１７９２】
ステップＳ４１３１０では、入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ４１３１０において、入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ４１３１０：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【１７９３】
ステップＳ４１３０７において第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ４１３０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ４１３１０において入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ４１３１０：ＹＥＳ）、ステップＳ４１３１１に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａを閉鎖するために可変入賞駆動部３６ｃを非駆動状態とする。その後、ステップＳ４１３１２に進む。

【１７９４】
ステップＳ４１３１２では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算する。その後、ステップＳ４１３１３に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ４１３１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ４１３１３：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ４１３１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ４１３１３：ＮＯ）、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１０００」（すなわち２ｓｅｃ）をセットする。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳ４１３１４を実行した後、ステップＳ４１３１５に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。
【１７９５】
この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口３６ａの開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理の外部出力処理（図１４０：ステップＳ４０７０３）において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する
【１７９６】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１４５：Ｓ４１２２６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１７９７】
図１４７は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ４１４０１では、ＲＡＭ６４に、大当たり種別フラグとして確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１７９８】
ステップＳ４１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４１４０２に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６通常フラグ、８Ｒ通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。ステップＳ４１４０２を実行した後、ステップＳ４１４０３に進む。
【１７９９】
ステップＳ４１４０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳ４１４０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップＳ４１４０５に進む。
【１８００】
ステップＳ４１４０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は

、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳ４１４０６に進む。

【１８０１】

ステップＳ４１４０６では、当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳ４１４１０に進む。

【１８０２】

一方、ステップＳ４１４０１において、ＲＡＭ６４に、１６Ｒ通常フラグ又は８Ｒ通常フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４１４０１：ＮＯ）、ステップＳ４１４０７に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６通常フラグ、８Ｒ通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。その後、ステップＳ４１４０８に進む。

【１８０３】

ステップＳ４１４０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳ４１４０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳ４１４１０に進む。

【１８０４】

ステップＳ４１４１０では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【１８０５】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図１４０：Ｓ４０７０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１８０６】

図１４８は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳ４１５０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ４１５０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４１５０１：ＮＯ）、ステップＳ４１５０２に進む。

【１８０７】

ステップＳ４１５０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ４１５０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４１５０２:ＮＯ）、ステップＳ４１５０３に進む。

【１８０８】

ステップＳ４１５０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【１８０９】

ステップＳ４１５０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ４１５０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ４１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳ４１５０４に進む。

【１８１０】

ステップＳ４１５０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ４１５０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓ４１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳ４１５０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳ４１５０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓ４１５０４：ＮＯ）、ステップＳ４１５０６に進む。

【１８１１】

ステップＳ４１５０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳ４１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ４１５０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ４１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓ４１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳ４１５０７に進む。

【１８１２】

ステップＳ４１５０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳ４１５０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳ４１５０７において開閉実行モードではなく（Ｓ４１５０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳ４１５０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓ４１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳ４１５０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる（図１２３（ｂ）参照）。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳ４１５１０に進む。

【１８１３】

ステップＳ４１５１０では、ステップＳ４１５０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ４１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓ４１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳ４１５１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップＳ４１５１２に進む。一方、ステップＳ４１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓ４１５１０：ＮＯ）、ステップＳ４１５１１の処理を実行することなく、ステップＳ４１５１２に進む。

【１８１４】

ステップＳ４１５１２では、当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。ステップＳ４１５１２において、当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合には（Ｓ４１５１２：ＹＥＳ）、ステップＳ４１５１３に進む。一方、ステップＳ４１５１２において、当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ４１５１２：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

【１８１５】

ステップＳ４１５１３では、遊技回数カウンタエリアが「０」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、低確率モードであって高頻度サポートモードである場合に１の遊技回が終了する度に１減算される。ステップＳ４１５１３において、遊技回数カウ

ンタエリアが「０」でないと判定した場合には（Ｓ４１５１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ４１５１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」であると判定した場合には、ステップＳ４１５１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ４１５１５に進む。

【１８１６】

ステップＳ４１５１５では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。

【１８１７】

ステップＳ４１５１５にて設定された低頻度サポートコマンドは、通常処理の外部出力処理（図１４０：ステップＳ４０７０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、低頻度サポートコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。

【１８１８】

ステップＳ４１５０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ４１５０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ４１５１８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓ４１５０８：ＮＯ）、ステップＳ４１５１６に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳ４１５１７に進む。

【１８１９】

ステップＳ４１５１７では、ステップＳ４１５１６の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ４１５１７において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓ４１５１７：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ４１５１７において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓ４１５１７：ＹＥＳ）、ステップＳ４１５１８に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【１８２０】

ステップＳ４１５０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４１５１９に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ４１５１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ４１５１９：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ４１５１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ４１５１９：ＹＥＳ）、ステップＳ４１５２０に進む。

【１８２１】

ステップＳ４１５２０では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳ４１５２１に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１８２２】

ステップＳ４１５０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４１５２２に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１８２３】
＜電役開閉制御処理＞
次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図１４８：Ｓ４１５２２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１８２４】
図１４９は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ４１６０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓ４１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４１６０２に進む。
【１８２５】
ステップＳ４１６０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ４１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ４１６０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。
【１８２６】
ステップＳ４１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ４１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４１６０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳ４１６０３を実行した後、ステップＳ４１６０４に進む。
【１８２７】
ステップＳ４１６０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳ４１６０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ４１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ４１６０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ４１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ４１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳ４１６０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【１８２８】
ステップＳ４１６０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ４１６０１：ＮＯ）、ステップＳ４１６０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ４１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓ４１６０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ４１５０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓ４１６０７：ＹＥＳ）、ステップＳ４１６０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳ４１６０９に進む。
【１８２９】
ステップＳ４１６０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓ４１６０９：ＮＯ）、ステップＳ４１６１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【１８３０】
ステップＳ４１６１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓ４１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳ４１６１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【１８３１】
一方、ステップＳ４１６０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ４１６０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ４１６１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓ４１６１０：ＮＯ）、ステップＳ４１６１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【１８３２】
Ｄ５．音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【１８３３】
図１５０は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。
【１８３４】
ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。
【１８３５】
ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種大当たりフラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【１８３６】
ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には主制御装置６０が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、演出操作ボタン２４、スピーカー４６、各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。
【１８３７】
表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【１８３８】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【１８３９】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固

定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。

【１８４０】

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

【１８４１】

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

【１８４２】

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

【１８４３】

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

【１８４４】

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

【１８４５】

Ｄ６．音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

＜タイマ割込み処理＞

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

【１８４６】

図１５１は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【１８４７】

ステップＳ４１７０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳ４１７０１を実行した後、ステップＳ４１７０２に進む。

【１８４８】

ステップＳ４１７０２では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理は、主側

ＭＰＵ６２から受信したコマンドに対応して実行される処理である。コマンド対応処理の詳細は後述する。ステップＳ４１７０２を実行した後、ステップＳ４１７０３に進む。

【１８４９】

ステップＳ４１７０３では、ポイント付与演出実行処理を実行する。ポイント付与演出実行処理は、遊技回の実行中におけるポイント付与演出に関する各種処理を実行するための処理である。ポイント付与演出実行処理の詳細は後述する。ステップＳ４１７０３を実行した後、ステップＳ４１７０４に進む。

【１８５０】

ステップＳ４１７０４では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳ４１７０２のコマンド対応処理およびステップＳ４７０３のポイント付与演出実行処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳ４１７０４を実行した後、ステップＳ４１７０５に進む。

【１８５１】

ステップＳ４１７０５では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳ４１７０２のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳ４１７０５を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【１８５２】

＜コマンド対応処理＞

次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１５１：Ｓ４１７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１８５３】

図１５２は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳ４１８０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ４１８０１において、保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ４１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４１８０２に進む。一方、ステップＳ４１８０１において、保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４１８０１：ＮＯ）、ステップＳ４１８０６に進む。

【１８５４】

ステップＳ４１８０２では、入賞時の更新処理を実行する。入賞時の更新処理では、第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳ４１８０２の入賞時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳ４１８０２を実行した後、ステップＳ４１８０３に進む。

【１８５５】

ステップＳ４１８０３では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳ４１８０２において特定された第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第１保留表示領域Ｄｓ１および第２保留表示領域Ｄｓ２の表示態様を制御する。ステップＳ４１８０３を実行した後、ステップＳ４１８０４に進む。

【１８５６】

ステップＳ４１８０４では、保留コマンドの内容を遊技回設定情報記憶エリア９４ｄに格納する。すなわち、主側ＭＰＵ６２によって実行された先判定処理によって取得された情報が保留コマンドによって音光側ＭＰＵ９２に送信され、当該送信された保留コマンド

に含まれる先判定処理の情報を遊技回設定情報記憶エリア９４ｄに格納する。
【１８５７】
図１５３は、遊技回設定情報記憶エリア９４ｄの構成を説明する説明図である。遊技回設定情報記憶エリア９４ｄは、第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアと第２始動口用遊技回設定情報記憶エリアとを有する。図１５３（ａ）には第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアを示し、図１５３（ｂ）には第２始動口用遊技回設定情報記憶エリアを示した。なお、第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアと第２始動口用遊技回設定情報記憶エリアとは構成が同じであるので、図１５３（ａ）に示した第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアについて説明し、図１５３（ｂ）に示した第２始動口用遊技回設定情報記憶エリアについての説明は省略する。
【１８５８】
図示するように、第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアは、先判定情報エリアと、演出情報エリアとに区分されている。また、第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアに記憶されている各情報は、各保留遊技回毎に記憶されている。第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアに示された保留遊技回（ｎ＝１～４）は、第１始動口の保留遊技回（ｎ＝１）から第１始動口の保留遊技回（ｎ＝４）の順に保留遊技回が実行される。
【１８５９】
第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアの先判定情報エリアには、第１始動口用の保留遊技回（ｎ）毎に、主側ＭＰＵ６２が実行した先判定処理によって取得された情報（以下、先判定情報とも呼ぶ）が記憶される。先判定情報は、主側ＭＰＵ６２が実行した先判定処理によって取得された情報であり、保留コマンドによって主側ＭＰＵ６２から音光側ＭＰＵ９２に送信された情報である。音光側ＭＰＵ９２は、保留コマンドに含まれる情報を、第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアの先判定情報エリアに記憶する。
【１８６０】
第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアの演出情報エリアは、先判定情報エリアに記憶された情報に基づいて、後述する演出情報設定処理によって設定された情報が記憶される記憶エリアである。演出情報エリアについては後述する。
【１８６１】
第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアの先判定情報エリアには、各保留遊技回毎に、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および、仮変動時間が記憶されている。上述のように、仮変動時間は、当該保留遊技回が遊技回として実行される時点において第１始動保留個数ＲａＮ＝０および、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０と仮定した場合における当該保留遊技回の変動時間である。
【１８６２】
先判定情報エリアに記憶された先判定情報および演出情報エリアに記憶された演出情報は、各保留遊技回自体に紐付けされており、遊技回が実行される毎に、記憶されるエリアが隣の保留遊技回の記憶エリアにシフトする。例えば、図１５３（ａ）に示したように、遊技回が１回実行されると、保留遊技回（ｎ＝２）の記憶エリアに記憶されていた先判定情報および演出情報は保留遊技回（ｎ＝１）の記憶エリアにシフトし、保留遊技回（ｎ＝３）の記憶エリアに記憶されていた先判定情報および演出情報は保留遊技回（ｎ＝２）の記憶エリアにシフトし、保留遊技回（ｎ＝４）の記憶エリアに記憶されていた先判定情報および演出情報は保留遊技回（ｎ＝３）の記憶エリアにシフトする。
【１８６３】
説明を図１５２に戻す。ステップＳ４１８０４を実行した後、ステップＳ４１８０５に進む。ステップＳ４１８０５では、演出情報設定処理を実行する。演出情報設定処理は、遊技回設定情報記憶エリアに記憶された情報に基づいて種々の判定を行い、各遊技回において実行する演出に関する各種事項を設定する処理である。演出情報設定処理の詳細については後述する。ステップＳ４１８０５を実行した後、ステップＳ４１８０６に進む。
【１８６４】
ステップＳ４１８０６では、変動用コマンドおよび種別コマンドを受信したか否かを判

定する。ステップＳ４１８０６において、変動用コマンドおよび種別コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４１８０６：ＹＥＳ）、ステップＳ４１８０７に進む。

【１８６５】

ステップＳ４１８０７では、演出設定処理を実行する。演出設定処理は、当該遊技回において実行する演出を設定する処理である。演出設定処理については後述する。ステップＳ４１８０７を実行した後、ステップＳ４１８０８に進む。

【１８６６】

一方、ステップＳ４１８０６において、変動用コマンドおよび種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４１８０６：ＮＯ）、ステップＳ４１８０７を実行しないでステップＳ４１８０８に進む。

【１８６７】

ステップＳ４１８０８では、主側ＭＰＵ６２から受信したその他のコマンドに対応するための処理を実行する。ステップＳ４１８０８を実行した後、本コマンド対応処理を終了する。

【１８６８】

＜入賞時の更新処理＞

次に、入賞時の更新処理について説明する。入賞時の更新処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図１５２：Ｓ４１８０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１８６９】

図１５４は、入賞時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳ４１９０１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入賞に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳ４１９０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入賞に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓ４１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４１９０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳ４１９０２を実行した後、ステップＳ４１９０４に進む。

【１８７０】

ステップＳ４１９０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入賞に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓ４１９０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入賞に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳ４１９０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳ４１９０３を実行した後、ステップＳ４１９０４に進む。

【１８７１】

ステップＳ４１９０２及びステップＳ４１９０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮

に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【１８７２】

ステップＳ４１９０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳ４１９０４を実行した後、本入賞時の更新処理を終了する。

【１８７３】

＜演出情報設定処理＞

次に、演出情報設定処理について説明する。演出情報設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図１５２：Ｓ４１８０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１８７４】

上述のように、演出情報設定処理は、遊技回設定情報記憶エリアに記憶された情報に基づいて種々の判定を行い、各遊技回において実行する演出に関する各種事項を設定する処理である。そして、設定した各種事項は、遊技回設定情報記憶エリアの演出情報エリアに記憶される。説明の便宜上、先に、遊技回設定情報記憶エリア（第１始動口用遊技回設定情報記憶エリア、第２始動口用遊技回設定情報記憶エリア）の演出情報エリア（図１５３参照）について説明をする。その後、演出情報設定処理について説明をする。

【１８７５】

図１５３（ａ）に示すように、第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアの演出情報エリアは、各保留遊技回毎に、ポイント付与演出フラグ、連続演出最終遊技回フラグ、繰越遊技回フラグ、合計付与ポイント数、演出シナリオＮｏ、ポイント付与シナリオＮｏの記憶エリアを有する。

【１８７６】

ポイント付与演出フラグについて説明する。ポイント付与演出フラグは、遊技回がポイント付与演出を実行する遊技回に設定された場合にＯＮになるフラグである。

【１８７７】

連続演出最終遊技回フラグについて説明する。本実施形態において連続演出とは、蓄積ポイントが遊技回を跨いで繰り越され、蓄積ポイントが複数の遊技回に亘って用いられる場合のポイント付与演出である。そして、連続演出を実行する遊技回のうちの最後の遊技回を連続演出最終遊技回とも呼ぶ。連続演出最終遊技回フラグは、遊技回が連続演出最終遊技回に設定された場合にＯＮとなるフラグである。

【１８７８】

繰越遊技回フラグについて説明する。本実施形態において繰越遊技回とは、連続演出を実行する遊技回のうち連続演出最終遊技回より先に実行される遊技回、すなわち、蓄積ポイントが繰り越される遊技回である。繰越遊技回フラグは、遊技回が繰越遊技回に設定された場合にＯＮとなるフラグである。

【１８７９】

なお、演出情報エリアに記憶されている上記のポイント付与演出フラグ、連続演出最終遊技回フラグ、繰越遊技回フラグは、後述する演出設定処理において、これらのフラグに対応する遊技回の演出が設定された後に、遊技回設定情報記憶エリアの更新（図１６５：Ｓ４２１１２）によって、ＯＦＦにされる（リセットされる）。

【１８８０】

連続演出最終遊技回および繰越遊技回について、より具体的に説明すると、例えば図１２９のポイント付与演出（ケース２）の場合、蓄積ポイントは遊技回Ｕ１～遊技回Ｕ３の一連の連続した３つの遊技回で用いられるため、当該ポイント付与演出は３つの遊技回に亘って実行される連続演出である。そして、遊技回Ｕ１および遊技回Ｕ２は、蓄積ポイントが繰り越される遊技回であるので繰越遊技回である。遊技回Ｕ３は、連続演出を実行する遊技回のうちの最後の遊技回であるので連続演出最終遊技回である。また、本実施形態においては、連続演出を実行する遊技回の数を実行遊技回数Ｎｐと呼ぶ。図１２９のポイント付与演出（ケース２）の場合、３回の遊技回を用いて連続演出を実行するのでＮｐ＝３となる。実行遊技回数Ｎｐは、当該処理（演出情報設定処理）において用いられる。

【１８８１】

演出シナリオナンバー（以下、演出シナリオＮｏとも表記する）について説明する。本実施形態においては、演出シナリオとは、処理対象遊技回において実行する動画の種類や、当該動画を実行するタイミング、ポイント付与演出を実行するタイミング等、処理対象遊技回において実行される演出に関する種々の事項が設定されたプログラムである。音光側ＲＯＭ９３には、複数の演出シナリオが記憶されている。演出シナリオＮｏは、各演出シナリオに対応して付された符号であり、一の演出シナリオを特定するために用いられる。

【１８８２】

ポイント付与シナリオナンバー（以下、ポイント付与シナリオＮｏとも表記する）について説明する。本実施形態においては、ポイント付与シナリオとは、各演出シナリオに設定されたポイント付与演出において付与されるポイント数が設定されたプログラムである。音光側ＲＯＭ９３には、複数のポイント付与シナリオが記憶されている。ポイント付与シナリオＮｏは、各ポイント付与シナリオに対応して付された符号であり、一のポイント付与シナリオを特定するために用いられる。以上、遊技回設定情報記憶エリアの演出情報エリアについて説明をした。

【１８８３】

次に演出情報設定処理について説明をする。演出情報設定処理では、処理対象となっている保留遊技回に対応する演出情報エリアに記憶されている演出情報（ポイント付与演出フラグ、連続演出最終遊技回フラグ、繰越遊技回フラグ、合計付与ポイント数、演出シナリオＮｏ、ポイント付与シナリオＮｏ）を設定する処理である。

【１８８４】

図１５５は、演出情報設定処理を示すフローチャートである。演出情報設定処理において実行される処理は、大きく３つの処理群から構成される。

【１８８５】

ステップＳ４２００３～ステップＳ４２００８の処理群は、処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」または「外れ（リーチ発生）」である場合に、当該処理対象遊技回の演出情報を設定する処理群である。

【１８８６】

ステップＳ４２０１１～ステップＳ４２０１５の処理群は、処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「外れ（リーチ非発生）」である場合であって、当該処理対象遊技回を連続演出最終遊技回に設定した場合に、当該処理対象遊技回の演出情報を設定する処理群である。

【１８８７】

ステップＳ４２０１６～ステップＳ４２０１８の処理群は、処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「外れ（リーチ非発生）」である場合であって、処理対象遊技回において他

の遊技回との連続性を有さないポイント付与演出を実行する場合（連続演出を実行しない場合）、または、ポイント付与演出を実行しない場合に、当該処理対象遊技回の演出情報を設定する処理群である。

【１８８８】

以下に、演出情報設定処理の詳細を説明するが、説明の便宜上、上記の３つの処理群のいずれを実行するかの判断処理（ステップＳ４２００１、ステップＳ４２００２、ステップＳ４２０１０）について説明した後、先に、ステップＳ４２０１６～ステップＳ４２０１８の処理群について説明し、次に、ステップＳ４２００３～ステップＳ４２００８の処理群について説明し、最後に、ステップＳ４２０１１～ステップＳ４２０１５の処理群について説明する。

【１８８９】

ステップＳ４２００１では、遊技回設定情報記憶エリアに記憶されている情報の読み込みを実行する。処理対象遊技回が第１始動口３３への遊技球の入球に基づく場合には、第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアに記録されている情報を読み込み、処理対象遊技回が第２始動口３４への遊技球の入球に基づく場合には、第２始動口用遊技回設定情報記憶エリアに記録されている情報を読み込む。ステップＳ４２００１を実行した後、ステップＳ４２００２に進む。

【１８９０】

ステップＳ４２００２では、遊技回設定情報記憶エリアの処理対象遊技回に対応する先判定情報エリアの情報に基づいて、処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」または「外れ（リーチ発生）」であるかを判定する。ステップＳ４２００２において、処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」および「外れ（リーチ発生）」のいずれでもないと判定した場合、すなわち、「外れ（リーチ非発生）」であると判定した場合には（Ｓ４２００２：ＮＯ）、ステップＳ４２０１０に進む。

【１８９１】

ステップＳ４２０１０では、処理対象遊技回の１つ前の保留遊技回（先行保留遊技回）の連続演出最終遊技回フラグがＯＮであるか否かを判定する。当該処理を実行することによって、処理対象遊技回の１つ前の保留遊技回（先行保留遊技回）を繰越遊技回に設定し、処理対象遊技回を連続演出最終遊技回に設定した連続演出が実行可能であるか否かを判定する。本実施形態においては、大当たり抽選の結果が「外れ（リーチ非発生）」である遊技回を連続演出最終遊技回に設定した連続演出を実行する場合は、連続演出を実行する遊技回の回数（実行遊技回数Ｎｐ）を２に設定しているため、連続演出最終遊技回フラグがＯＮであるか否かの判定の対象となる先行遊技回は、処理対象遊技回の１つ前の先行保留遊技回のみとなる。

【１８９２】

処理対象遊技回における演出情報設定処理が実行される時点において、処理対象遊技回の１つ前の先行保留遊技回においてポイント付与演出を実行しない設定となっている場合、または、当該先行保留遊技回の１回でポイント付与演出を実行する（連続演出を実行しない）設定となっている場合に、先行保留遊技回の連続演出最終遊技回フラグはＯＦＦに設定されている。なお、処理対象遊技回における演出情報設定処理が実行される時点において、処理対象遊技回の１つ前の先行保留遊技回が連続演出における繰越遊技回に設定されている場合はなく、処理対象遊技回の１つ前の先行保留遊技回が繰越遊技回であることによって先行保留遊技回の連続演出最終遊技回フラグがＯＦＦに設定されている場合はない。以下、その理由を説明する。

【１８９３】

処理対象遊技回における演出情報設定処理が実行される時点においては、既に、先行保留遊技回の演出情報が設定されているが、本実施形態においては、処理対象遊技回における演出情報設定処理の実行に伴って、既に設定された先行保留遊技回の演出情報が修正（再設定）される場合がある。本実施形態においては、連続演出最終遊技回が設定された後に、当該設定に伴って当該連続演出最終遊技回より先に実行される先行保留遊技回が繰越

遊技回として設定（再設定）される。よって、処理対象遊技回における演出情報設定処理が実行される時点（つまり、処理対象遊技回の演出情報が未だ設定されていない時点）において、処理対象遊技回の１つ前の先行保留遊技回が連続演出における繰越遊技回に設定されていることはない。なお、既に設定された先行保留遊技回の演出情報が修正（再設定）される場合については、ステップＳ４２００３～ステップＳ４２００８の処理群およびステップＳ４２０１１～ステップＳ４２０１５の処理群について述べる際に詳しく説明する。

【１８９４】

ステップＳ４２０１０において、処理対象遊技回の１つ前の先行保留遊技回の連続演出最終遊技回フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４２０１０：ＹＥＳ）、ステップＳ４２０１６に進む。すなわち、上記のステップＳ４２０１６～ステップＳ４２０１８の処理群に進む。上述したように、ステップＳ４２０１６～ステップＳ４２０１８の処理群は、処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「外れ（リーチ非発生）」である場合であって、処理対象遊技回において他の遊技回との連続性を有さないポイント付与演出を実行する場合（連続演出を実行しない場合）、または、ポイント付与演出を実行しない場合に、当該処理対象遊技回の演出情報を設定する処理群である。本実施形態においては、処理対象遊技回の演出を設定する時点において、既に連続演出最終遊技回に設定されている先行保留遊技回については、当該連続演出最終遊技回の設定が優先され、後で連続演出における繰越遊技回に修正（再設定）されることはない。よって、ステップＳ４２０１０において、処理対象遊技回の１つ前の先行保留遊技回の連続演出最終遊技回フラグがＯＮある場合には、処理対象遊技回において先行保留遊技回との連続性を有さない演出を設定する処理群（ステップＳ４２０１６～ステップＳ４２０１８の処理群）を実行する。

【１８９５】

ステップＳ４２０１６では、処理対象遊技回においてポイント付与演出を実行するか否かを抽選によって決定する。当該処理におけるポイント付与演出は、他の遊技回との連続性を有さず処理対象遊技回１回で実行するポイント付与演出である。本実施形態においては、本処理における抽選は、所定の乱数を用いて実行し、ポイント付与演出を実行するという抽選結果になる確率が５０％になるように設定されている。ステップＳ４２０１６を実行した後、ステップＳ４２０１７に進む。

【１８９６】

ステップＳ４２０１７では、ステップＳ４２０１６の抽選の結果を判定し、処理対象遊技回においてポイント付与演出を実行するという抽選結果と判定した場合には（Ｓ４２０１７：ＹＥＳ）、ステップＳ４２０１８に進む。

【１８９７】

ステップＳ４２０１８では、処理対象遊技回１回で実行するポイント付与演出において付与するポイントの合計（合計付与ポイント）を決定する。本処理では、合計付与ポイントは、所定の抽選によって決定し、合計付与ポイントが０ポイントから９ポイントの間になるように設定されている。すなわち、当該処理対象遊技回において蓄積ポイントが１０ポイント分蓄積されてボタン押下演出が実行されることのないように設定されている。大当たり抽選の結果が「大当たり」でもなく「外れ（リーチ発生）」でもない遊技回においてボタン押下演出を実行させて遊技者に不要な期待感を付与してしまうことを抑制するためである。ステップＳ４２０１８を実行した後、ステップＳ４２００９に進む。

【１８９８】

一方、ステップＳ４２０１７においてステップＳ４２０１６の抽選の結果を判定し、処理対象遊技回においてポイント付与演出を実行しないという抽選結果であると判定した場合には（Ｓ４２０１７：ＮＯ）、ステップＳ４２０１８を実行しないで、ステップＳ４２００９に進む。

【１８９９】

ステップＳ４２００９では、遊技回設定情報記録エリアの演出情報エリアを更新する。具体的には、ステップＳ４２０１６～ステップＳ４２０１８において決定した事項を、遊

技回設定情報記録エリアの演出情報エリアに記録する。例えば、処理対象遊技回１回でポイント付与演出を実行すると決定した場合には、ポイント付与演出フラグをＯＮ、連続演出最終遊技回フラグをＯＦＦ、繰越遊技回フラグをＯＦＦに設定する。合計付与ポイントは、ステップＳ４２０１８において決定した合計付与ポイントの値に設定する。演出シナリオＮｏ、および、ポイント付与シナリオＮｏはＮＵＬＬに設定する。本実施形態においては、連続演出最終遊技回フラグがＯＮである遊技回のみ、演出シナリオとポイント付与シナリオとから当該遊技回において実行する演出の演出パターンを生成する。連続演出最終遊技回フラグがＯＮではない遊技回で実行する演出については、予め用意された演出パターンテーブルから所定の演出パターンを読み出して設定する。処理対象遊技回１回でポイント付与演出を実行する場合に設定する演出パターンテーブルについては後述する。

【１９００】

また、処理対象遊技回においてポイント付与演出を実行しないと決定した場合には、ポイント付与演出フラグをＯＦＦ、連続演出最終遊技回フラグをＯＦＦ、繰越遊技回フラグをＯＦＦに設定する。合計付与ポイントは、設定せずＮＵＬＬとなる。演出シナリオＮｏ、および、ポイント付与シナリオＮｏは、設定せずＮＵＬＬとなる。

【１９０１】

ステップＳ４２００９において、遊技回設定情報記録エリアの演出情報エリアを更新した後、当該演出情報設定処理を終了する。

【１９０２】

次に、ステップＳ４２００３～ステップＳ４２００８の処理群について説明する。上述のように、ステップＳ４２００３～ステップＳ４２００８の処理群は、処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」または「外れ（リーチ発生）」である場合に、当該処理対象遊技回の演出情報を設定する処理群である。

【１９０３】

上記したように、ステップＳ４２００２では、遊技回設定情報記憶エリアの処理対象遊技回に対応する先判定情報エリアの情報に基づいて、処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」または「外れ（リーチ発生）」であるか否かを判定する。そして、ステップＳ４２００２において、処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」または「外れ（リーチ発生）」であると判定した場合には（Ｓ４２００２：ＹＥＳ）、ステップＳ４２００３に進む。

【１９０４】

ステップＳ４２００３では、遊技回設定情報記憶エリアにおける処理対象遊技回より前の先行保留遊技回の連続演出最終遊技回フラグを読み込み、処理対象遊技回から見て連続して連続演出最終遊技回フラグがＯＦＦとなっている先行保留遊技回の数を特定する。本処理においては、処理対象遊技回から見て連続して連続演出最終遊技回フラグがＯＦＦとなっている先行保留遊技回の数を特定することによって、処理対象遊技回より前の先行保留遊技回を繰越遊技回として用いるとともに、処理対象遊技回を連続演出最終遊技回として用いた連続演出が実行可能か判定をする。処理対象遊技回より前の先行保留遊技回の演出情報は既に設定されているが、本実施形態においては、当該処理対象遊技回から見て連続して連続演出最終遊技回フラグがＯＦＦとなっている先行保留遊技回は、繰越遊技回として再設定可能な遊技回と判断する。以下、処理対象遊技回から見て連続して連続演出最終遊技回フラグがＯＦＦとなっている先行保留遊技回の数を再設定可能遊技回数Ｆｎとも呼ぶ。

【１９０５】

例えば、図１５３（ａ）に示した第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアの場合、処理対象遊技回が保留遊技回（ｎ＝４）である場合には、保留遊技回（ｎ＝４）から見て連続する遊技回である保留遊技回（ｎ＝３）と保留遊技回（ｎ＝２）の連続演出最終遊技回フラグが連続してＯＦＦであるので、この場合、再設定可能遊技回数Ｆｎ＝２である。なお、図１５３（ａ）に示した第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアは、保留遊技回（ｎ＝４）が演出情報設定処理の処理対象遊技回である場合を示しているので、保留遊技回（ｎ

＝４）の演出情報エリアの情報は未設定である。すなわち、本演出情報設定処理によって演出情報エリアの情報が設定される。

【１９０６】

また、仮に、処理対象遊技回から見て連続して連続演出最終遊技回フラグがＯＦＦとなっている先行保留遊技回の数が０である場合には、再設定可能遊技回数Ｆｎ＝０に設定する。

【１９０７】

ステップＳ４２００３を実行した後、ステップＳ４２００４に進む。

【１９０８】

ステップＳ４２００４では、ステップＳ４２００３で特定した再設定可能遊技回数Ｆｎに基づいて、連続演出に用いることができる遊技回の数（以下、実行遊技回数Ｎｐ）を決定する。本実施形態においては、乱数を用いた抽選によって実行遊技回数Ｎｐを決定する。上述のように、再設定可能遊技回数Ｆｎは、繰越演出として用いることが可能な遊技回の数であるので、実行遊技回数Ｎｐとして取り得る最大値は、再設定可能遊技回数Ｆｎに連続演出最終遊技回として１を加えた値となる。よって、ステップＳ４２００４では、Ｆｎ＋１以下の値となる実行遊技回数Ｎｐを所定の抽選によって決定する。当該抽選に用いる乱数は、当該処理対象遊技回に対応する始動口への遊技球の入球の際に取得してもよいし、当該抽選を実行する際に取得してもよい。なお、再設定可能遊技回数Ｆｎ＝０の場合は、実行遊技回数Ｎｐは必然的に１となる。ステップＳ４２００４を実行した後、ステップＳ４２００５に進む。

【１９０９】

ステップＳ４２００５では、処理対象遊技回の仮変動時間に基づいて、演出シナリオを決定する。上述したように、演出シナリオは、処理対象遊技回において実行する動画の種類や、当該動画を実行するタイミング、ポイント付与演出を実行するタイミング等、処理対象遊技回において実行される演出に関する種々の事項が設定されたプログラムである。本実施形態においては、音光側ＲＯＭ９３に記憶されている大当たり用演出シナリオテーブルまたはリーチ用の演出シナリオテーブルを参照して演出シナリオを決定する。処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」の場合には大当たり用演出シナリオテーブルを用いて演出シナリオを決定し、大当たり抽選の結果が「外れ（リーチ発生）の場合にはリーチ用演出シナリオテーブルを用いて演出シナリオを決定する。

【１９１０】

図１５６は、大当たり用演出シナリオテーブルを説明する説明図である。図示するように、大当たり用演出シナリオテーブルは、処理対象遊技回に設定され得る１つの変動時間（仮変動時間）に対して４種類の演出シナリオが対応している。図１５７は、リーチ用演出シナリオテーブルを説明する説明図である。大当たり用演出シナリオテーブルと同様に、処理対象遊技回に設定され得る１つの変動時間（仮変動時間）に対して４種類の演出シナリオが対応している。

【１９１１】

図１５８は、一例として大当たり用演出シナリオテーブルの仮変動時間Ｔ＝ｔ４に対応する演出シナリオを説明する説明図である。図１５８（ａ）には、仮変動時間Ｔ＝ｔ４に対応する大当たり用の演出シナリオ（演出シナリオＥｓｃ（Ｄ１）～演出シナリオＥｓｃ（Ｄ４））を示した。図示するように、４種類の各演出シナリオは、仮変動時間Ｔ＝ｔ４の長さに対応して設定されており、実行される演出の種類や、ポイント付与演出およびボタン押下演出が実行されるタイミング等が各々異なる。なお、図に示した「擬似連」は擬似連続演出を示し、「Ｂｔ」はボタン押下演出を示し、「Ｐｅ」はポイント付与演出を示す。

【１９１２】

また、演出シナリオに対応する遊技回が実行される時点における保留遊技回の数によって、当該遊技回の変動時間は異なる。本実施形態においては、保留遊技回の数が多いほど、当該遊技回の変動時間は短くなる。よって、本実施形態においては、各演出シナリオは

、保留遊技回の数毎に用意されている。
【１９１３】
図１５８（ｂ）には、１種類の演出シナリオ（演出シナリオＥｓｃ（Ｄ１））が、保留遊技回の数毎（第１始動保留個数ＲａＮ：０～４）に用意されていることを説明する説明図である。図示するように、各演出シナリオは、実行される演出動画やポイント付与演出の実行回数等は同じであるが、保留遊技回の数が多い場合に適応される演出シナリオの方が実行時間が短くなるように設定されている。
【１９１４】
ステップＳ４２００５（図１５５）においては、大当たり用演出シナリオテーブル（またはリーチ用演出シナリオテーブル）から、処理対象遊技回の仮変動時間に対応する演出シナリオを４種類特定し、特定した４種類の演出シナリオの中から１つの演出シナリオを、乱数を用いた所定の抽選によって決定する。なお、図１５８（ｂ）に示した５つの演出シナリオから１つを選択する処理は、当該演出シナリオに対応する遊技回が実行される直前に保留遊技回の数に応じて選択される。ステップＳ４２００５を実行した後、ステップＳ４２００６に進む。
【１９１５】
ステップＳ４２００６では、決定した演出シナリオに基づいて、実行遊技回数Ｎｐに対応したポイント付与シナリオを決定する。ポイント付与シナリオは、各演出シナリオに設定されたポイント付与演出において付与されるポイント数が設定されたプログラムである。本処理においては、音光側ＲＯＭ９３に記憶された大当たり・リーチ用ポイント付与シナリオテーブルに基づいて、ポイント付与シナリオを決定する。
【１９１６】
図１５９は、大当たり・リーチ用ポイント付与シナリオテーブルを説明する説明図である。図示するように、各演出シナリオとステップＳ４２００４で決定された各実行遊技回数Ｎｐ（１～４）に対して２つのポイント付与シナリオが対応して設定されている。本処理においては、決定した演出シナリオと実行遊技回数Ｎｐに基づいて２つのポイント付与シナリオを特定し、特定した２つのポイント付与シナリオの中から１つのポイント付与シナリオを乱数を用いた所定の抽選によって決定する。実際には、図１５９に示すように、大当たり・リーチ用ポイント付与シナリオテーブルは、各実行遊技回数Ｎｐに対して２つのポイント付与シナリオＮｏが対応して設定されており、実行するポイント付与シナリオのポイント付与シナリオＮｏが決定すると、当該ポイント付与シナリオＮｏに対応したポイント付与シナリオを音光側ＲＯＭ９３から読み出す。
【１９１７】
図１６０は、大当たり・リーチ用ポイント付与シナリオを説明する説明図である。図示するように、各ポイント付与シナリオには、処理対象遊技回で実行する演出シナリオに適合した付与ポイントの値が、演出シナリオに設定されたポイント付与演出の実行順に設定されるとともに、実行遊技回数Ｎｐに対応して、各先行遊技回において付与する合計ポイント数が設定されている。例えば、図１５９に示すように、ポイント付与シナリオＰｓｃ（Ａ２ｇ）は、処理対象遊技回で設定された演出シナリオがＥｓｃ（Ａ２）である場合であって、実行遊技回数Ｎｐ＝４である場合に選択される。そして、Ｐｓｃ（Ａ２ｇ）は、処理対象遊技回において付与されるポイント数が、実行されるポイント付与演出毎に設定されている。具体的には、図１６０に示したように、処理対象遊技回における１回目のポイント付与演出では１ポイント、２回目のポイント付与演出では２ポイント、３回目のポイント付与演出では３ポイント、４回目のポイント付与演出では１ポイント、５回目のポイント付与演出では２ポイントが、各々付与される。
【１９１８】
また、各ポイント付与シナリオには、先行遊技回１～３において実行されるポイント付与演出において付与される合計付与ポイント数が設定されている。なお、図１６０においては、当該遊技回（処理対象遊技回）の１つ前に実行される遊技回を先行遊技回１と表記し、先行遊技回１の１つ前に実行される遊技回を先行遊技回２と表記し、先行遊技回２の

１つ前に実行される遊技回を先行遊技回３と表記している。先ほど例に挙げた図１６０のポイント付与シナリオＰｓｃ（Ａ２ｇ）の場合、処理対象遊技回の１つ前に実行される先行遊技回１における合計付与ポイント数は５ポイントであり、先行遊技回１の１つ前に実行される先行遊技回２における合計付与ポイント数は４ポイントであり、先行遊技回２の１つ前に実行される先行遊技回３における合計付与ポイント数は１ポイントである。各先行遊技回１～先行遊技回３におけるポイント付与演出を実行するタイミングや１回のポイント付与演出で付与するポイント数は、後述する演出設定処理において、各先行遊技回の変動時間と合計付与ポイント数に基づいて決定される。ステップＳ４２００６を実行した後、ステップＳ４２００７に進む。

【１９１９】

ステップＳ４２００７では、ステップＳ４２００４で決定した実行遊技回数Ｎｐが２以上であるか否かの判定を行う。すなわち、処理対象遊技回を連続演出最終遊技回に設定し先行遊技回を繰越遊技回に設定した連続演出が実行されるか否かを判定する。より具体的に説明すると、先行遊技回を繰越遊技回に設定した連続演出が実行される場合には、既に設定されている先行遊技回の演出情報を再設定（修正）する必要があるため、実行遊技回数Ｎｐが２以上であるか否かの判定を行うことによって、再設定の必要があるか否かの判定をしている。ステップＳ４２００７において、実行遊技回数Ｎｐが２以上であると判定した場合には（Ｓ４２００７：ＹＥＳ）、ステップＳ４２００８に進む。

【１９２０】

ステップＳ４２００８では、処理対象遊技回に設定したポイント付与シナリオに記憶されている各先行遊技回の合計付与ポイントを読み込む。すなわち、各先行遊技回で実行するポイント付与演出における合計付与ポイントを読み込む。ステップＳ４２００８を実行した後、ステップＳ４２００９に進む。

【１９２１】

一方、ステップＳ４２００７において、実行遊技回数Ｎｐが２以上ではないと判定した場合には（Ｓ４２００７：ＮＯ）、ステップＳ４２００８を実行せずにステップＳ４２００９に進む。

【１９２２】

ステップＳ４２００９では、遊技回設定情報記録エリアの演出情報エリアを更新する。具体的には、ステップＳ４２００３～ステップＳ４２００８において決定した事項を、遊技回設定情報記録エリアの演出情報エリアに記録する。例えば、処理対象遊技回より前の先行保留遊技回を繰越遊技回として用いるとともに、処理対象遊技回を連続演出最終遊技回として用いた連続演出を実行すると決定した場合には、繰越遊技回として用いる先行遊技回に対応する演出情報のポイント付与演出フラグをＯＮ、連続演出最終遊技回フラグをＯＦＦ、繰越遊技回フラグをＯＮに再設定する。合計付与ポイントは、ステップＳ４２００８において読み込んだ各先行遊技回における合計付与ポイントを再設定する。演出シナリオＮｏ、および、ポイント付与シナリオＮｏは、ＮＵＬＬとして再設定する。上述のように、本実施形態においては、連続演出最終遊技回フラグがＯＮである遊技回のみ、演出シナリオとポイント付与シナリオとから当該遊技回において実行する演出の演出パターンを作成する。連続演出最終遊技回フラグがＯＮではない遊技回で実行する演出については、予め用意された演出パターンテーブルから所定の演出パターンを読み出して設定する。連続演出最終遊技回フラグがＯＮではない遊技回で実行する演出のために用意された演出パターンテーブルについては後述する。

【１９２３】

そして、連続演出最終遊技回として用いる処理対象遊技回に対応する演出情報のポイント付与演出フラグをＯＮ、連続演出最終遊技回フラグをＯＮ、繰越遊技回フラグをＯＦＦに設定する。合計付与ポイントは、ＮＵＬＬに設定する。合計付与ポイントは、連続演出最終遊技回フラグがＯＮではない遊技回で実行する演出を決定する際に用いるパラメータであり、連続演出最終遊技回においては、各ポイント付与演出に対して演出シナリオおよびポイント付与シナリオが設定されているため、合計付与ポイントの設定は不要である。

演出シナリオＮｏは、ステップＳ４２００５で決定した演出シナリオに対応した演出シナリオＮｏを設定する。ポイント付与シナリオＮｏは、ステップＳ４２００６で決定したポイント付与シナリオに対応したポイント付与シナリオＮｏを設定する。

【１９２４】

なお、本実施形態においては、処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」または「外れ（リーチ発生）」である場合には、当該遊技回が連続演出を実行する際の連続演出最終遊技回に設定されていない場合、すなわち、実行遊技回数Ｎｐ＝１であっても、実行遊技回数Ｎｐ＝１の連続演出が実行されるとみなし、当該遊技回を連続演出最終遊技回として扱う。すなわち、処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」または「外れ（リーチ発生）」である場合には、必ず、当該遊技回に対応する演出情報エリアの連続演出最終遊技回フラグはＯＮに設定される。このようにすることで、大当たり抽選の結果が「大当たり」または「外れ（リーチ発生）」である遊技回が、当該遊技回より後に実行される遊技回の演出情報を決定する際に、繰越遊技回として再設定されることを回避している。よって、本実施形態においては、大当たり抽選の結果が「大当たり」または「外れ（リーチ発生）」である遊技回における蓄積ポイントが、後に実行される遊技回まで繰り越されることはない。

【１９２５】

ステップＳ４２００９において、遊技回設定情報記録エリアの演出情報エリアを更新した後、当該演出情報設定処理を終了する。

【１９２６】

次に、ステップＳ４２０１１～ステップＳ４２０１５の処理群について説明する。上述のように、ステップＳ４２０１１～ステップＳ４２０１５の処理群は、処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「外れ（リーチ非発生）」である場合であって、当該処理対象遊技回を連続演出最終遊技回に設定した場合に、当該処理対象遊技回の演出情報を設定する処理群である。

【１９２７】

上記したように、ステップＳ４２０１０では、処理対象遊技回の１つ前の保留遊技回（先行保留遊技回）の連続演出最終遊技回フラグがＯＮであるか否かを判定する。そして、ステップＳ４２０１０において、処理対象遊技回の１つ前の先行保留遊技回の連続演出最終遊技回フラグがＯＮではないと判定した場合に（Ｓ４２０１０：ＮＯ）、ステップＳ４２０１１に進む。すなわち、処理対象遊技回の１つ前の保留遊技回（先行保留遊技回）を繰越遊技回に設定し、処理対象遊技回を連続演出最終遊技回に設定した連続演出が実行可能であると判定した場合に、ステップＳ４２０１１に進む。

【１９２８】

なお、上述のように、本実施形態においては、大当たり抽選の結果が「外れ（リーチ非発生）」である遊技回を連続演出最終遊技回に設定した連続演出を実行する場合は、連続演出を実行する遊技回の回数（実行遊技回数Ｎｐ）を２に設定する。これは、大当たり抽選の結果が「外れ（リーチ非発生）」である場合に連続演出を実行する遊技回の回数を少なくすることで、遊技者に不要な期待感を付与しないためである。また、連続演出が実行される遊技回が３回以上になった時点で、連続演出最終遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」または「外れ（リーチ発生）」であることを遊技者に認識させ、遊技者に対して、連続演出が実行される回数を数える楽しみを付与し、連続演出の実行回数の増加とともに遊技者の期待感を増幅させることができる。また、本実施形態においては、大当たり抽選の結果が「外れ（リーチ非発生）」である遊技回を連続演出最終遊技回に設定した連続演出を実行する場合は、連続演出を実行する遊技回の回数（実行遊技回数Ｎｐ）を２に設定する構成を採用したが、そのような構成に限らず、実行遊技回数Ｎｐを３または４に設定する構成を採用してもよい。

【１９２９】

ステップＳ４２０１１では、処理対象遊技回の１つ前の保留遊技回（先行保留遊技回）を繰越遊技回に設定し、処理対象遊技回を連続演出最終遊技回に設定した連続演出、すな

わち、実行遊技回数Ｎｐ＝２の連続演出を実行するか否かを決定する。本実施形態においては、乱数を用いた所定の抽選によって決定する。本実施形態においては、連続演出を実行するという抽選結果となる確率が２０％になるように設定する。つまり、連続演出の実行（蓄積ポイントの繰越し）は、大当たり抽選の結果が「大当たり」または「外れ（リーチ発生）」の場合に高い確率で実行され、大当たり抽選の結果が「外れ（リーチ非発生）」の場合には低い確率で実行されるように設定する。このように設定することによって、遊技回の実行中に蓄積ポイントが繰り越されたことを認識した遊技者に強い期待感を付与することができる。ステップＳ４２０１１を実行した後、ステップＳ４２０１２に進む。

【１９３０】

ステップＳ４２０１２では、ステップＳ４２０１１で連続演出（Ｎｐ＝２）を実行すると決定されたか否かを判定する。

【１９３１】

ステップＳ４２０１１において、連続演出（Ｎｐ＝２）を実行しないと判定した場合には（Ｓ４２０１２：ＮＯ）、ステップＳ４２０１６に進む。すなわち、処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「外れ（リーチ非発生）」である場合であって、処理対象遊技回において他の遊技回との連続性を有さないポイント付与演出を実行することが可能な場合であるので、ステップＳ４２０１６～ステップＳ４２０１８の処理群による処理を実行する。ステップＳ４２０１６～ステップＳ４２０１８の処理群については上述したので、説明を省略する。

【１９３２】

一方、ステップＳ４２０１１において、連続演出（Ｎｐ＝２）を実行すると判定した場合には（Ｓ４２０１２：ＹＥＳ）、ステップＳ４２０１３に進む。

【１９３３】

ステップＳ４２０１３では、処理対象遊技回の仮変動時間に基づいて、演出シナリオを決定する。本実施形態においては、音光側ＲＯＭ９３に記憶されている非リーチ用の演出シナリオテーブルを参照して演出シナリオを決定する。

【１９３４】

図１６１は、非リーチ用演出シナリオテーブルを説明する説明図である。図示するように、非リーチ用演出シナリオテーブルは、処理対象遊技回に設定され得る１つの変動時間（仮変動時間）に対して２種類の演出シナリオが対応している。

【１９３５】

図１６２は、一例として、非リーチ用演出シナリオテーブルの仮変動時間Ｔ＝ｔ２４に対応する演出シナリオを説明する説明図である。図示するように、各演出シナリオは、変動時間がＴ＝ｔ２４に対応して設定されており、実行される演出の種類や、ポイント付与演出が実行されるタイミング等が各々異なる。また、非リーチ用演出シナリオには、ボタン押下演出は設定されていない。すなわち、ポイント付与演出によって付与されるポイントが１０ポイント以上蓄積されることがないように、後述するポイント付与シナリオに設定されている。換言すれば、蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積されるのは、大当たり抽選の結果が「大当たり」または「外れ（リーチ発生）」の場合に限定される。このようにすることで、蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積された場合に、遊技者に強い期待感を付与することができる。

【１９３６】

また、上述した大当たり用の演出シナリオおよびリーチ用の演出シナリオと同様に、演出シナリオに対応する遊技回が実行される時点における保留遊技回の数によって、当該遊技回の変動時間は異なる。本実施形態においては、保留遊技回の数が多いほど、当該遊技回の変動時間は短くなる。よって、本実施形態においては、各演出シナリオは、保留遊技回の数毎に用意されている。ステップＳ４２０１３を実行した後、ステップＳ４２０１４に進む。

【１９３７】

ステップＳ４２０１４では、決定した演出シナリオに基づいて、ポイント付与シナリオ

を決定する。本処理においては、音光側ＲＯＭ９３に記憶された非リーチ用ポイント付与シナリオテーブルに基づいて、ポイント付与シナリオを決定する。

【１９３８】

図１６３は、非リーチ用ポイント付与シナリオテーブルを説明する説明図である。図示するように、各演出シナリオに対応してポイント付与シナリオが１つ設定されている。実際には、図１６３に示すように、非リーチ用ポイント付与シナリオテーブルは、各演出シナリオに対して１つのポイント付与シナリオＮｏが対応して設定されており、実行するポイント付与シナリオのポイント付与シナリオＮｏに対応したポイント付与シナリオを音光側ＲＯＭ９３から読み出す。

【１９３９】

図１６４は、非リーチ用の各ポイント付与シナリオを説明する説明図である。図示するように、各ポイント付与シナリオには、処理対象遊技回で実行する演出シナリオに適合した付与ポイントの値が、演出シナリオに設定されたポイント付与演出の実行順に設定されるとともに、１つ前に実行される先行遊技回において付与する合計ポイント数が設定されている。

【１９４０】

ステップＳ４２０１４を実行した後、ステップＳ４２０１５に進む。

【１９４１】

ステップＳ４２０１５では、処理対象遊技回に設定したポイント付与シナリオに記憶されている先行遊技回の合計付与ポイントを読み込む。すなわち、先行遊技回で実行するポイント付与演出における合計付与ポイントを読み込む。ステップＳ４２０１５を実行した後、ステップＳ４２００９に進む。

【１９４２】

ステップＳ４２００９では、遊技回設定情報記録エリアの演出情報エリアを更新する。具体的には、ステップＳ４２０１１～ステップＳ４２０１５において決定した事項を、遊技回設定情報記録エリアの演出情報エリアに記録する。すなわち、処理対象遊技回より１つ前の先行保留遊技回を繰越遊技回として用いるとともに、処理対象遊技回を連続演出最終遊技回として用いた連続演出を実行するので、繰越遊技回として用いる先行遊技回に対応する演出情報のポイント付与演出フラグをＯＮ、連続演出最終遊技回フラグをＯＦＦ、繰越遊技回フラグをＯＮに再設定する。合計付与ポイントは、ステップＳ４２０１５において読み込んだ先行遊技回における合計付与ポイントを再設定する。演出シナリオＮｏ、および、ポイント付与シナリオＮｏは、ＮＵＬＬとして再設定する。上述のように、本実施形態においては、連続演出最終遊技回フラグがＯＮである遊技回のみ、演出シナリオとポイント付与シナリオとから当該遊技回において実行する演出の演出パターンを作成する。連続演出最終遊技回フラグがＯＮではない遊技回で実行する演出については、予め用意された演出パターンテーブルから所定の演出パターンを読み出して設定する。

【１９４３】

そして、連続演出最終遊技回として用いる処理対象遊技回に対応する演出情報のポイント付与演出フラグをＯＮ、連続演出最終遊技回フラグをＯＮ、繰越遊技回フラグをＯＦＦに設定する。合計付与ポイントは、ＮＵＬＬに設定する。上述のように、合計付与ポイントは、連続演出最終遊技回フラグがＯＮではない遊技回で実行する演出を決定する際に用いるパラメータであり、連続演出最終遊技回においては、各ポイント付与演出に対して演出シナリオおよびポイント付与シナリオが設定されているため、合計付与ポイントの設定は不要である。演出シナリオＮｏは、ステップＳ４２０１３で決定した演出シナリオに対応した演出シナリオＮｏを設定する。ポイント付与シナリオＮｏは、ステップＳ４２０１４で決定したポイント付与シナリオに対応したポイント付与シナリオＮｏを設定する。

【１９４４】

ステップＳ４２００９において、遊技回設定情報記録エリアの演出情報エリアを更新した後、当該演出情報設定処理を終了する。

【１９４５】

＜演出設定処理＞
次に、演出設定処理について説明する。演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図１５２：Ｓ４１８０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１９４６】
図１６５は、演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ４２１０１では、遊技回設定情報記憶エリア（図１５３）に基づいて、本処理の処理対象遊技回の連続演出最終遊技回フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ４２１０１において、処理対象遊技回の連続演出最終遊技回フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４２１０２に進む。
【１９４７】
ステップＳ４２１０２では、遊技回設定情報記憶エリア（図１５３）に基づいて、処理対象遊技回に設定された演出シナリオおよびポイント付与シナリオを読み込む。この際、演出シナリオは本処理時における保留遊技回の数に対応した演出シナリオを読み込む（図１５８（ｂ）参照）。ステップＳ４２１０２を実行した後、ステップＳ４２１０３に進む。
【１９４８】
ステップＳ４２１０３では、処理対象遊技回に設定された演出シナリオとポイント付与シナリオとに基づいて演出パターンを生成する。
【１９４９】
図１６６は、処理対象遊技回に設定された演出シナリオとポイント付与シナリオとに基づいて生成される演出パターンのイメージ図である。演出シナリオには、各ポイント付与演出の実行されるタイミングや、ボタン押下演出が実行されるタイミングが記録されている。ポイント付与シナリオには、当該演出シナリオに設定された各ポイント付与演出毎に付与されるポイント数が記録されている。音光側ＭＰＵ９２は、処理対象遊技回に設定された演出シナリオとポイント付与シナリオとを読み込みことによって、演出パターンを生成し、当該処理対象遊技回における演出パターンとして設定する。なお、上述したように、本実施形態においては、連続演出最終遊技回フラグがＯＮである遊技回のみ、演出シナリオとポイント付与シナリオとから当該遊技回において実行する演出の演出パターンを生成する。連続演出最終遊技回フラグがＯＮではない遊技回で実行する演出については、予め用意された演出パターンテーブルから所定の演出パターンを読み出して設定する。ステップＳ４２１０３を実行した後、ステップＳ４２１０７に進む。
【１９５０】
一方、ステップＳ４２１０１において、処理対象遊技回の連続演出最終遊技回フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４２１０１：ＮＯ）、ステップＳ４２１０４に進む。
【１９５１】
ステップＳ４２１０４では、遊技回設定情報記憶エリア（図１５３）に基づいて、本処理の処理対象遊技回のポイント付与演出フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ４２１０４において、処理対象遊技回のポイント付与演出フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４２１０４：ＹＥＳ）、ステップＳ４２１０５に進む。すなわち、処理対象遊技回が、連続演出が実行される場合における繰越遊技回に設定されている場合、または、当該処理対象遊技回の１回でポイント付与演出を実行するように設定されている場合に、ステップＳ４２１０５に進む。
【１９５２】
ステップＳ４２１０５では、処理対象遊技回の変動時間と合計付与ポイント数とに基づいて当該処理対象遊技回における演出パターンを決定する。具体的には、音光側ＲＯＭ９３に予め記憶されたポイント付与演出用演出パターンテーブルから、変動時間と合計付与ポイント数に対応した演出パターンを特定し、当該処理対象遊技回における演出パターンに設定する。

【１９５３】
図１６７は、ポイント付与演出用演出パターンテーブルを説明する説明図である。図示するように、ポイント付与演出用演出パターンテーブルには、遊技回の変動時間と合計付与ポイントに対応して一の演出パターン（ポイント付与演出用演出パターン）が対応して記憶されている。
【１９５４】
図１６８は、ポイント付与演出用演出パターンテーブルに記録されているポイント付与演出用演出パターンの一例を示す説明図である。図示するように、ポイント付与演出用演出パターンテーブルに記録されている演出パターンには、ポイント付与演出が実行されるタイミングに加え、当該各ポイント付与演出において付与されるポイント数も設定されている。本実施形態においては、連続演出最終遊技回フラグがＯＮである遊技回においては、演出シナリオとポイント付与シナリオとから当該遊技回において実行する演出の演出パターンを生成することによって、各ポイント付与演出において付与されるポイント数が設定されるが、連続演出最終遊技回フラグがＯＮではない遊技回においては、図１６８に示すように、各ポイント付与演出において付与されるポイント数が予め設定された演出パターンが用意されている。
【１９５５】
このように、処理対象遊技回が、連続演出が実行される場合における繰越遊技回に設定されている場合、または、当該処理対象遊技回の１回でポイント付与演出を実行するように設定されている場合に、同じ演出パターンテーブルを用いることができるので、データ容量を低減することができる。なお、連続演出が実行される場合における繰越遊技回に設定されている場合には蓄積ポイントを次回の遊技回に繰り越し、当該処理対象遊技回の１回でポイント付与演出を実行するように設定されている場合には蓄積ポイントは当該遊技回の終了時にリセットする必要があるが、蓄積ポイントを繰り越す際の表示制御および繰り越さない場合の表示制御は、後に説明するポイント蓄積処理において繰越遊技回フラグを用いて実現するので、連続演出が実行される場合における繰越遊技回に設定されている場合と、当該処理対象遊技回の１回でポイント付与演出を実行するように設定されている場合とで、同じ演出パターンを適用することができる。ステップＳ４２１０５（図１６５）を実行した後、ステップＳ４２１０７に進む。
【１９５６】
一方、ステップＳ４２１０４において、処理対象遊技回のポイント付与演出フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４２１０４：ＮＯ）、ステップＳ４２１０６に進む。すなわち、処理対象遊技回が、大当たり抽選の結果が「外れ（リーチ非発生）」であり、かつ、ポイント付与演出を実行しない遊技回である場合にステップＳ４２１０６に進む。
【１９５７】
ステップＳ４２１０６では、当該処理対象遊技回の変動時間に基づいて、演出パターンを決定する。具体的には、音光側ＲＯＭ９３に予め記憶された通常演出用演出パターンテーブルから、変動時間に対応した演出パターンを特定し、当該処理対象遊技回における演出パターンに設定する。通常演出用演出パターンテーブルには、遊技回の変動時間毎に１つの演出パターンが対応して記憶されている。ステップＳ４２０１６を実行した後、ステップＳ４２１０７に進む。
【１９５８】
ステップＳ４２１０７では、停止する液晶用図柄の設定処理を実行する。液晶用図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、又は、８Ｒ通常大当たりである場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せと

で同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【１９５９】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳ４２１０７を実行した後、ステップＳ４２１０８に進む。

【１９６０】

ステップＳ４２１０８では、変動表示パターンの設定処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳ４２１０７において特定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。ステップＳ４２１０８を実行した後、ステップＳ４２１０９に進む。

【１９６１】

ステップＳ４２１０９では、ステップＳ４２１０３、ステップＳ４２１０５、Ｓ４２１０６の処理において設定した演出パターン、停止する液晶用図柄、変動表示パターンを演出コマンドに設定し、ステップＳ４２１１０に進む。

【１９６２】

ステップＳ４２１１０では、設定した演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。その後、ステップＳ４２１１１に進む。

【１９６３】

ステップＳ４２１１１では、保留情報の更新処理を行う。具体的には、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップＳ４２１１１を実行した後、ステップＳ４２１１２に進む。

【１９６４】

ステップＳ４２１１２では、遊技回設定情報記憶エリア９４ｄ（図１５３）の更新処理を実行する。処理対象である遊技回が第１始動口３３への入球を契機とした遊技回の場合には、第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアに記憶されている遊技回設定情報（先判定情報および演出情報）を図１５３（ａ）で図示したように隣の保留遊技回の記憶エリアにシフトする。処理対象である遊技回が第２始動口３４への入球を契機とした遊技回の場合には、第２始動口用遊技回設定情報記憶エリアに記憶されている遊技回設定情報（先判定情報および演出情報）を図１５３（ｂ）で図示したように隣の保留遊技回の記憶エリアにシフトする。ステップＳ４２１１０を実行した後、演出設定処理を終了する。

【１９６５】

＜ポイント付与演出実行処理＞

次に、ポイント付与演出実行処理について説明する。上述のように、ポイント付与演出実行処理は、遊技回の実行中におけるポイント付与演出に関する各種処理を実行するための処理である。ポイント付与演出実行処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１５１：Ｓ４１７０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１９６６】
図１６９は、ポイント付与演出実行処理を示すフローチャートである。ステップＳ４２２０１では、ポイント蓄積処理を実行する。ポイント蓄積処理は、ポイント付与演出の実行の開始の制御、および、ポイント付与演出において付与されたポイントを、蓄積ポイントを示す真珠の画像として、ステージＳｔ上に表示するための表示制御を行う処理である。ポイント蓄積処理の詳細は後述する。ステップＳ４２２０１を実行した後、ステップＳ４２２０２に進む。
【１９６７】
ステップＳ４２２０２では、ポイント充填時制御処理を実行する。ポイント充填時制御処理は、蓄積ポイントが１０個分蓄積（充填）された場合に、当該充填を契機として待機中演出を実行するのか、または、タイマ演出を実行するのかを判定し、いずれかの演出を実行するように制御する処理である。ポイント充填時制御処理の詳細は後述する。ステップＳ４２２０２を実行した後、ステップＳ４２２０３を実行する。
【１９６８】
ステップＳ４２２０３では、ボタン押下演出処理を実行する。ボタン押下演出処理は、ボタン押下演出の実行を制御する処理である。ボタン押下演出処理の詳細は後述する。ステップＳ４２２０３を実行した後、ステップＳ４２２０４に進む。
【１９６９】
ステップＳ４２２０４では、ポイントリセット処理を実行する。ポイントリセット処理は、遊技回が終了するときに、蓄積ポイントをリセットするのか又は繰り越すのかを判定し、蓄積ポイントのリセットの実行を制御する処理である。ポイントリセット処理の詳細は後述する。ステップＳ４２２０４を実行した後、ステップＳ４２２０５に進む。
【１９７０】
ステップＳ４２２０５では、ステージ表示制御処理を実行する。ステージ表示制御処理は、ステージＳｔの色を制御する処理である。ステージ表示制御処理の詳細は後述する。ステップＳ４２２０５を実行した後、本ポイント付与演出実行処理を終了する。
【１９７１】
＜ポイント蓄積処理＞
次に、ポイント蓄積処理について説明する。ポイント蓄積処理は、ポイント付与演出実行処理のサブルーチン（図１６９：Ｓ４２２０１）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。
【１９７２】
図１７０は、ポイント蓄積処理を示すフローチャートである。ステップＳ４２３０１では、ポイント付与演出フラグがＯＮであるか否かを判定する。ポイント付与演出フラグは、遊技回の実行中に１回のポイント付与演出の実行が開始されたことを契機としてＯＮとなり、当該ポイント付与演出が終了したことを契機としてＯＦＦとなるフラグである。ステップＳ４２３０１において、ポイント付与演出フラグがＯＮではないと判定した場合、すなわち、ポイント付与演出が開始されていないと判定した場合には（Ｓ４２３０１：ＮＯ）、ステップＳ４２３０２に進む。
【１９７３】
ステップＳ４２３０２では、処理対象遊技回に設定された演出パターンに基づいて、ポイント付与演出の開始のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ４２３０２において、ポイント付与演出の開始のタイミングであると判定した場合には（Ｓ４２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４２３０３に進む。一方、ステップＳ４２３０２において、ポイント付与演出の開始のタイミングではないと判定した場合には（Ｓ４２３０２：ＮＯ）、本ポイント蓄積処理を終了する。
【１９７４】
ステップＳ４２３０３では、処理対象遊技回に設定された演出パターンから、開始するポイント付与演出において付与するポイント数を読み込む。ステップＳ４２３０３を実行した後、ステップＳ４２３０４に進む。

【１９７５】
ステップＳ４２３０４では、付与するポイント数に対応したポイント付与演出用動画表示開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、当該ポイント付与演出用動画表示開始コマンドを受信すると、付与するポイント数に対応したポイント付与演出の演出動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳ４２３０４を実行した後、ステップＳ４２３０５に進む。
【１９７６】
ステップＳ４２３０５では、付与するポイント数に対応したポイント付与演出用動画に対応した音声の出力を開始するとともに、当該ポイント付与演出用動画に対応した発光を各種ランプ４７に実行させるための制御を開始する。ステップＳ４２３０５を実行した後、ステップＳ４２３０６に進む。
【１９７７】
ステップＳ４２３０６では、ポイント付与演出実行フラグをＯＮにする。ステップＳ４２３０６を実行した後、本ポイント蓄積処理を終了する。
【１９７８】
一方、ステップＳ４２３０１において、ポイント付与演出フラグがＯＮであると判定した場合、すなわち、ポイント付与演出が開始されていると判定した場合には（Ｓ４２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４２３０７に進む。
【１９７９】
ステップＳ４２３０７では、開始されたポイント付与演出において、ポイントの付与が完了したタイミングであるか否かを判定する。具体的には、ポイント付与演出において、付与ポイント数が表示された真珠がカメのキャラクタによって投下された後（図１２５参照）、当該付与ポイント数が表示された真珠がステージＳｔに到達したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ４２３０７において、開始されたポイント付与演出において、ポイントの付与が完了したタイミングではないと判定した場合には（Ｓ４２３０７：ＮＯ）、本ポイント蓄積処理を終了する。一方、ステップＳ４２３０７において、開始されたポイント付与演出において、ポイントの付与が完了したタイミングであると判定した場合には（Ｓ４２３０７：ＹＥＳ）、ステップＳ４２３０８に進む。
【１９８０】
ステップＳ４２３０８では、付与ポイント数に応じて蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔの値を更新する。蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔは、蓄積ポイントの値をカウントするためのカウンタである。ステップＳ４２３０８においては、ポイント付与演出においてポイントの付与が生じた場合に、当該付与されたポイント数に対応した値を蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔに加算する。ステップＳ４２３０８を実行した後、ステップＳ４２３０９に進む。
【１９８１】
ステップＳ４２３０９では、蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔの値が１０以上であるか否かを判定する。すなわち、ポイント付与演出によってポイントが付与され、蓄積ポイントが１０ポイント以上であるか否かを判定する。ステップＳ４２３０９において、蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔの値が１０ポイント以上ではないと判定した場合には（Ｓ４２３０９：ＮＯ）、ステップＳ４２３１０に進む。
【１９８２】
ステップＳ４２３１０では、蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔの値に対応したポイント蓄積動画表示開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。ポイント蓄積動画は、蓄積ポイントに対応した数の真珠の画像をステージＳｔに表示する動画である。表示側ＭＰＵ１０２は、当該ポイント蓄積動画表示開始コマンドを受信すると、蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔに対応した数の真珠の画像をステージＳｔに表示する演出動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳ４２３１０を実行した後、ステップＳ４２３１１に進む。
【１９８３】

ステップＳ４２３１１では、ポイント蓄積動画に対応した音声の出力を開始するとともに、当該ポイント蓄積動画に対応した発光を各種ランプ４７に実行させるための制御を開始する。ステップＳ４２３１１を実行した後、ステップＳ４２３１２に進む。

【１９８４】

ステップＳ４２３１２では、ポイント付与演出実行フラグをＯＦＦにする。その後、本ポイント蓄積処理を終了する。

【１９８５】

一方、ステップＳ４２３０９において、蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔの値が１０ポイント以上であると判定した場合には（Ｓ４２３０９：ＹＥＳ）、ステップＳ４２３１３に進む。

【１９８６】

ステップＳ４２３１３では、充填済カウンタＣｗの値を１加算（インクリメント）する。充填済カウンタＣｗは、蓄積ポイントが１０ポイント蓄積される毎に１加算されるカウンタである。ステップＳ４２３１３を実行した後、ステップＳ４２３１４に進む。

【１９８７】

ステップＳ４２３１４では、蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔの値を１０減算する。ステップＳ４２３１４を実行した後、ステップＳ４２３１５に進む。

【１９８８】

ステップＳ４２３１５では、未処理フラグをＯＮにする。未処理フラグは、蓄積ポイントが１０ポイント分蓄積された場合に、当該１０ポイント分の蓄積ポイントに対して待機中演出を実行するのか、または、タイマ演出を実行するのかの判断処理が未だされていない場合にＯＮにされ、当該判断処理が終了した場合にＯＦＦにされるフラグである。なお、当該１０ポイント分の蓄積ポイントに対して待機中演出を実行するのか、または、タイマ演出を実行するのかの判断処理は、後述するポイント充填時制御処理において実行される。ステップＳ４２３１５を実行した後、再び、ステップＳ４２３０９に進む。

【１９８９】

すなわち、蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔの値が１０未満となるまで、ステップＳ４２３１３～ステップＳ４２３１５の処理が繰り返される。そして、ステップＳ４２３１３～ステップＳ４２３１５の実行された回数だけ充填済カウンタＣｗの値は増加する。すなわち、１０ポイント分の蓄積ポイントを１つの蓄積ポイント群と見た場合、ポイント付与演出によってポイントが付与された後の蓄積ポイントの中に含まれる蓄積ポイント群の数をカウントし、当該蓄積ポイント群の数を充填済カウンタＣｗとして加算し（Ｓ４２３１３）、充填済カウンタＣｗに加算した蓄積ポイント群の数に対応する蓄積ポイントを蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔから減算（Ｓ４２３１４）する。

【１９９０】

そして、ステップＳ４２３１３～ステップＳ４２３１５の処理を実行した後、再び、ステップＳ４２３０９に進み、蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔの値が１０ポイント以上ではないと判定した場合に（Ｓ４２３０９：ＮＯ）、ステップＳ４２３１０に進む。ステップＳ４２３１０以降の処理については上述したので説明は省略する。

【１９９１】

＜ポイント充填時制御処理＞

次に、ポイント充填時制御処理について説明をする。ポイント充填時制御処理は、ポイント付与演出実行処理のサブルーチン（図１６９：Ｓ４２２０２）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。

【１９９２】

図１７１は、ポイント充填時制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ４２４０１では、未処理フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、未処理フラグは、蓄積ポイントが１０ポイント分蓄積された場合に、当該１０ポイント分の蓄積ポイントに対して待機中演出を実行するのか、または、タイマ演出を実行するのかの判断処理が未だされていない場合にＯＮにされ、当該判断処理が終了した場合にＯＦＦにされるフラグ

である。
【１９９３】
ステップＳ４２４０１において、未処理フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４２４０４に進む。ステップＳ４２４０４～ステップＳ４２４１１の処理は、１０ポイント分の蓄積ポイントに対して待機中演出を実行するのか、または、タイマ演出を実行するのかの判断をし、いずれかの演出の実行を制御する処理である。よって、未処理フラグがＯＮであると判定した場合、すなわち、蓄積ポイントが１０ポイント分蓄積されたと判定された場合には、ステップＳ４２４０４～ステップＳ４２４１１の処理を実行することによって、１０ポイント分の蓄積ポイントに対して待機中演出を実行するのか、または、タイマ演出を実行するのかの判断をし、いずれかの演出の実行を制御する。
【１９９４】
一方、ステップＳ４２４０１において、未処理フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４２４０１：ＮＯ）、ステップＳ４２４０２に進む。
【１９９５】
ステップＳ４２４０２では、変動用コマンド・種別コマンドを受信したか否かの判定をする。すなわち、新たな遊技回が開始されるタイミングであるか否かを判定している。ステップＳ４２４０２において、変動用コマンド・種別コマンドを受信したと判定した場合、すなわち、新たな遊技回が開始されるタイミングであると判定した場合には（Ｓ４２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４２４０３に進む。
【１９９６】
ステップＳ４２４０３では、充填済カウンタＣｗ＝０であるか否かを判定する。ステップＳ４２４０３において、充填済カウンタＣｗ＝０ではないと判定した場合には（Ｓ４２４０３：ＮＯ）、ステップＳ４２４０４に進む。すなわち、上述した１０ポイント分の蓄積ポイントに相当する蓄積ポイント群が１つ以上存在する場合に、ステップＳ４２４０４に進む。
【１９９７】
ここで、ステップＳ４２４０２において変動用コマンド・種別コマンドを受信したと判定をした場合であって（Ｓ４２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４２４０３において充填済カウンタＣｗ＝０ではないと判定した場合に（Ｓ４２４０３：ＮＯ）、ステップＳ４２４０４に進む理由を説明する。
【１９９８】
本実施形態においては、待機中演出またはタイマ演出のいずれかを実行する契機となるのは、蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積されたタイミングに加えて、新たな遊技回が開始されたタイミングである。待機中演出が実行されている遊技回が終了し、次の新たな遊技回が開始されたタイミングであって、当該新たな遊技回が連続演出最終遊技回である場合に、当該待機中演出に代えてタイマ演出が実行される。図１２９を用いて説明すると、繰越遊技回である遊技回Ｕ２において実行が開始された待機中演出は、連続演出最終遊技回である遊技回Ｕ３が開始されたタイミングで、タイマ演出１に切り替わる。
【１９９９】
従って、ステップＳ４２４０１において未処理フラグがＯＮではないと判定した場合であっても（Ｓ４２４０１：ＮＯ）、ステップＳ４２４０２を実行することによって新たな遊技回が開始されたタイミングであると判定し（Ｓ４２４０２：ＹＥＳ）、かつ、ステップＳ４２４０３を実行することによって蓄積ポイント群（１０ポイント分の蓄積ポイント）が１つ以上存在すると判定した場合には（Ｓ４２４０３：ＮＯ）、ステップＳ４２４０４に進み、ステップＳ４２４０４～ステップＳ４２４１１の処理を実行することによって、１０ポイント分の蓄積ポイントに対して待機中演出を実行するのか、または、タイマ演出を実行するのかの判断をする必要がある。よって、ステップＳ４２４０２において変動用コマンド・種別コマンドを受信したと判定をした場合であって（Ｓ４２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４２４０３において充填済カウンタＣｗ＝０ではないと判定した場合には

（Ｓ４２４０３：ＮＯ）、ステップＳ４２４０４に進む。
【２０００】
一方、ステップＳ４２４０２において変動用コマンド・種別コマンドを受信していないと判定をした場合（Ｓ４２４０２：ＮＯ）、および、ステップＳ４２４０３において充填済カウンタＣｗ＝０であると判定した場合には（Ｓ４２４０３：ＹＥＳ）、本ポイント充填時制御処理を終了する。
【２００１】
ステップＳ４２４０４では、処理対象遊技回の繰越遊技回フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ４２４０４において、処理対象遊技回の繰越遊技回フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４２４０４：ＹＥＳ）、ステップＳ４２４０５に進む。
【２００２】
ステップＳ４２４０５では、充填済カウンタＣｗの値に対応した待機中演出用動画表示開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、当該待機中演出用動画表示開始コマンドを受信すると、充填済カウンタＣｗの値に対応した待機中演出用動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。例えば、充填済カウンタＣｗ＝１の場合には、待機中演出を示す画像（図１３１参照）を１つ表示する。充填済カウンタＣｗ＝２の場合には、待機中演出を示す画像を２つ表示する。ステップＳ４２４０５を実行した後、ステップＳ４２４０６に進む。
【２００３】
ステップＳ４２４０６では、待機中演出用動画に対応した音声の出力を開始するとともに、当該待機中演出用動画に対応した発光を各種ランプ４７に実行させるための制御を開始する。ステップＳ４２４０６を実行した後、ステップＳ４２４１１に進む。
【２００４】
ステップＳ４２４１１では、未処理フラグがＯＮの場合には、当該未処理フラグをＯＦＦにする。その後、本ポイント充填時制御処理を終了する。
【２００５】
一方、ステップＳ４２４０４において、処理対象遊技回の繰越遊技回フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４２４０４：ＮＯ）、ステップＳ４２４０７に進む。
【２００６】
ステップＳ４２４０７では、処理対象遊技回の演出パターンに基づいてボタン演出を実行するまでの時間を取得する。例えば、処理対象遊技回において１回のボタン押下演出が実行される場合には、当該ボタン押下演出を実行するまでの時間を取得し、処理対象遊技回において２回のボタン押下演出を実行する場合には、当該２回のボタン押下演出を実行するまでの時間を各々取得する。ステップＳ４２４０７を実行した後、ステップＳ４２４０８に進む。
【２００７】
ステップＳ４２４０８では、各ボタン押下演出までの残時間に対応したタイマ演出用動画表示開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、当該タイマ演出用動画表示開始コマンドを受信すると、各ボタン押下演出までの残時間に対応したタイマ演出用動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。例えば、処理対象遊技回において１回のボタン押下演出が実行される場合には、当該ボタン押下演出を実行するまでの時間がカウントダウンされて表示されるタイマ演出用動画を表示する。処理対象遊技回において２回のボタン押下演出を実行する場合には、１回目のボタン押下演出を実行するまでの時間がカウントダウンされて表示されるタイマ演出用動画を表示するとともに、２回目のボタン押下演出を実行するまでの時間がカウントダウンされて表示されるタイマ演出用動画を表示する（図１３３（ａ）参照）。ステップＳ４２４０８を実行した後、ステップＳ４２４０９に進む。
【２００８】
ステップＳ４２４０９では、各タイマ演出用動画に対応した音声の出力を開始するとともに、当該タイマ演出用動画に対応した発光を各種ランプ４７に実行させるための制御を

開始する。ステップＳ４２４０９を実行した後、ステップＳ４２４１０に進む。
【２００９】
ステップＳ４２４１０では、充填済カウンタＣｗの値を０にリセットする。ステップＳ４２４１０を実行した後、ステップＳ４２４１１に進む。
【２０１０】
上述のように、ステップＳ４２４１１では、未処理フラグがＯＮの場合には、当該未処理フラグをＯＦＦにする。その後、本ポイント充填時制御処理を終了する。
【２０１１】
＜ボタン押下演出処理＞
次に、ボタン押下演出処理について説明する。ボタン押下演出処理は、ポイント付与演出実行処理のサブルーチン（図１６９：Ｓ４２２０３）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。
【２０１２】
図１７２は、ボタン押下演出処理を示すフローチャートである。ステップＳ４２５０１では、処理対象遊技回に設定されている演出パターンに基づいて、ボタン押下演出開始のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ４２５０１において、ボタン押下演出開始のタイミングであると判定した場合には（Ｓ４２５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４２５０２に進む。一方、ステップＳ４２５０１において、ボタン押下演出開始のタイミングではないと判定した場合には（Ｓ４２５０１：ＮＯ）、本ボタン押下演出処理を終了する。
【２０１３】
ステップＳ４２５０２では、ボタン押下演出用動画表示開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、当該ボタン押下演出用動画表示開始コマンドを受信すると、ボタン押下演出用動画（図１２８（ｂ）参照）を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳ４２５０２を実行した後、ステップＳ４２５０３に進む。
【２０１４】
ステップＳ４２５０３では、ボタン押下演出用動画に対応した音声の出力を開始するとともに、当該ボタン押下演出用動画に対応した発光を各種ランプ４７に実行させるための制御を開始する。ステップＳ４２５０３を実行した後、本ボタン押下演出処理を終了する。
【２０１５】
＜ポイントリセット処理＞
次に、ポイントリセット処理について説明する。ポイントリセット処理は、ポイント付与演出実行処理のサブルーチン（図１６９：Ｓ４２２０４）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。
【２０１６】
図１７３は、ポイントリセット処理を示すフローチャートである。ステップＳ４２６０１では、処理対象遊技回に設定されている演出パターンに基づいて、遊技回終了のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ４２６０１において、遊技回終了のタイミングであると判定した場合には（Ｓ４２６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４２６０２に進む。
【２０１７】
ステップＳ４２６０２では、繰越遊技回フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ４２６０２において、繰越遊技回フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４２６０２：ＮＯ）、ステップＳ４２６０３に進む。
【２０１８】
ステップＳ４２６０３では、蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔをリセット（Ｃｐｎｔ←０）する。すなわち、蓄積ポイントを繰り越す遊技回である繰越遊技回以外の遊技回は、蓄積ポイントを繰り越さないので、当該遊技回の終了時に当該遊技回における蓄積ポイントに対応する蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔを０にする。ステップＳ４２６０３を実行した後、本ポイントリセット処理を終了する。

【２０１９】
一方、ステップＳ４２６０１において遊技回終了のタイミングではないと判定した場合（Ｓ４２６０１：ＮＯ）、および、ステップＳ４２６０２において繰越遊技回フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４２６０２：ＹＥＳ）、蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔをリセットせずに、本ポイントリセット処理を終了する。
【２０２０】
＜ステージ表示制御処理＞
次に、ステージ表示制御処理について説明する。ステージ表示制御処理は、ステージＳｔの色の制御をする処理である。ステージ表示制御処理は、ポイント付与演出実行処理のサブルーチン（図１６９：Ｓ４２２０５）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。
【２０２１】
図１７４は、ステージ表示制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ４２７０１では、蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔの値が０であるか否かを判定する。ステップＳ４２７０１において、蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔの値が０であると判定した場合には（Ｓ４２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４２７０２に進む。
【２０２２】
ステップＳ４２７０２では、ステージＳｔの色を白色に設定したステージ用動画表示開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、当該ステージ用動画表示開始コマンドを受信すると、ステージＳｔの色が白色に設定されたステージ用動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。本実施形態においては、ポイントが蓄積されていない場合には、処理対象遊技回が繰越遊技回や連続演出最終遊技回であってもステージＳｔを白色に設定する。ステップＳ４２７０２を実行した後、本ステージ表示制御処理を終了する。
【２０２３】
一方、ステップＳ４２７０１において、蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔの値が０ではないと判定した場合には（Ｓ４２７０１：ＮＯ）、ステップＳ４２７０３に進む。
【２０２４】
ステップＳ４２７０３では、処理対象遊技回の繰越遊技回フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ４２７０３において、処理対象遊技回の繰越遊技回フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４２７０３：ＹＥＳ）、ステップＳ４２７０４に進む。
【２０２５】
ステップＳ４２７０４では、ステージＳｔの色を黄色に設定したステージ用動画表示開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、当該ステージ用動画表示開始コマンドを受信すると、ステージＳｔの色が黄色に設定されたステージ用動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。上述のように、本実施形態においては、繰越遊技回においてポイントが蓄積されている場合にはステージＳｔの色を黄色に設定する。ステップＳ４２７０４を実行した後、本ステージ表示制御処理を終了する。
【２０２６】
ステップＳ４２７０３において、処理対象遊技回の繰越遊技回フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４２７０３：ＮＯ）、ステップＳ４２７０５に進む。
【２０２７】
ステップＳ４２７０５では、ステージＳｔの色を橙色に設定したステージ用動画表示開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、当該ステージ用動画表示開始コマンドを受信すると、ステージＳｔの色が橙色に設定されたステージ用動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。上述のように、本実施形態においては、連続演出最終遊技回においてポイントが蓄積されている場合にはステージＳｔの色を橙色に設定する。ステップＳ４２７０５を実行した後、本ステージ表示制御処理を終了する。
【２０２８】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【２０２９】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。
【２０３０】
ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。
【２０３１】
＜メイン処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。
【２０３２】
図１７５は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【２０３３】
ステップＳ４２８０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳ４２８０２に進む。
【２０３４】
ステップＳ４２８０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【２０３５】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【２０３６】
図１７６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳ４２９０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【２０３７】
＜Ｖ割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【２０３８】
図１７７は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【２０３９】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【２０４０】
ステップＳ４３００１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図１７６）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。
【２０４１】
演出操作コマンドが記憶されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。
【２０４２】
なお、コマンド対応処理（Ｓ４３００１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や液晶用図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。
【２０４３】
ステップＳ４３００２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓ４３００１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳ４３００３に進む。
【２０４４】

ステップＳ４３００３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓ４３００２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳ４３００４に進む。

【２０４５】

ステップＳ４３００４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓ４３００３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳ４３００５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。

【２０４６】

以上説明したように、本実施形態によれば、大当たり抽選の結果が「大当たり」、または、「外れ（リーチ発生）」の場合に、ボタン押下演出が実行されるように、演出シナリオによって設定している。よって、ボタン押下演出を実行することによって、ボタン押下演出が実行された場合に大当たり抽選の結果が「大当たり」、または、「外れ（リーチ発生）」となる確率が高いことを認識した遊技者に対して、期待感を付与することができる。

【２０４７】

さらに、本実施形態においては、演出シナリオにボタン押下演出の実行が設定されている場合には、当該ボタン押下演出が実行されるまでに、ポイント付与演出を実行することによって、蓄積ポイントが１０ポイント以上となるようにポイントの付与を行う。よって、ポイント付与演出を実行することによって、蓄積ポイントが１０ポイント以上となった場合にボタン押下演出が実行されることを認識した遊技者に対して、ポイント付与演出を実行する毎に期待感を付与することができる。

【２０４８】

また、本実施形態においては、遊技回において蓄積した蓄積ポイントを、当該遊技回の終了を契機としてリセットする場合と、リセットせずに次回の遊技回に繰り越す場合とがある。蓄積ポイントが当該遊技回の終了を契機としてリセットする場合があることによって、遊技回が終了するまでに蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積するように遊技者に所望させ、ポイント付与演出に対する遊技者の期待感をより一層増加させることができる。さらに、遊技回が開始され、ポイント付与演出の実行によってポイントが蓄積されたことを認識した遊技者に対して、蓄積ポイントがリセットされてしまうかもしれない当該遊技回の終了する時期を意識させ、蓄積ポイントの蓄積する態様、すなわちポイント付与演出の実行の態様に注目させることができる。

【２０４９】

また、蓄積ポイントが次回の遊技回に繰り越す場合があることによって、仮に実行中の遊技回において蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積しなかった場合であっても、次回遊技回まで繰り越せば当該遊技回において蓄積したポイントは有効であるので、蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積しないことに対する遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【２０５０】

本実施形態においては、ステージＳｔの色によって、蓄積ポイントが繰り越すか否かを遊技者に対し示唆するので、蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積しない遊技回においても、次回の遊技回で蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積する可能性があるといった期待感を付与することができ、蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積しない遊技回における遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【２０５１】

本実施形態においては、蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積した場合に実行する処理としてボタン押下演出を採用している。蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積し遊技者に対して達成感を付与したタイミングでさらにボタン押下演出の実行によって遊技者に能動的に遊技に関与させ、より一層遊技に注目させ、遊技者の期待感をさらに高めることができる。

【２０５２】

本実施形態においては、蓄積ポイントはステージＳｔ上の真珠の画像として遊技者に示唆するので、常に遊技者に蓄積ポイントを意識させることができる。

【２０５３】

本実施形態においては、タイマ演出を実行するので、タイマ演出が実行されてからボタン押下演出が実行されるまでの期間中、継続的に、タイマ演出に示唆された時間の経過後に実行されるボタン押下演出について期待感を付与することができる。また、タイマ演出によって、ボタン押下演出までの残時間がカウントダウンされるので、示唆される残時間が減少し、ボタン押下演出が実行されるタイミングが近づくにつれ、遊技者の期待感を増大させることができる。

【２０５４】

また、蓄積ポイントが１０ポイント蓄積されても、待機中演出が開始され、蓄積ポイントが１０ポイント蓄積した直後にタイマ演出が実行されない場合があるので、蓄積ポイントが１０ポイント蓄積した直後にタイマ演出が実行されるか否かを認識することによって、ボタン押下演出の実行されるタイミングを推測させる楽しみを遊技者に付与することができる。

【２０５５】

さらに、本実施形態においては、ボタン押下演出を実行する遊技回においてタイマ演出を実行するので、遊技回においてタイマ演出を実行した場合には、当該遊技回に遊技者を注目させることができ、期待感を付与することができる。

【２０５６】

本実施形態においては、蓄積ポイントが１０ポイント蓄積した場合であって、タイマ演出が次回以降の遊技回において実行される場合には、タイマ演出の実行に先立って待機中演出を実行する。よって、蓄積ポイントが１０ポイント蓄積した時点からタイマ演出が実行されるまでに生じた期間においても、待機中演出の実行によって、後の遊技回においてタイマ演出が実行されることを意識させ、タイマ演出に対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【２０５７】

本実施形態においては、所定の遊技回におけるポイント付与演出の実行の有無、ポイント付与演出において付与するポイント数、蓄積ポイントの繰越の有無、待機中演出の実行の有無、タイマ演出の実行の有無、ボタン押下演出をいずれの遊技回で実行するか等、当該遊技回における各処理内容は、当該遊技回より後に実行される遊技回（以下、後発遊技回とも呼ぶ）の特別情報に基づいて決定する。より具体的には、後発遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」または「外れ（リーチ発生）」の場合には、当該後発遊技回を連続演出最終遊技回に設定した連続演出が実行される場合があり、その場合には、当該遊技回は繰越遊技回に設定される。すなわち、後発遊技回の特別情報に基づいて当該遊技回の処理内容を決定する。このようにすることで、ポイント付与演出の実行の有無、ポイント付与演出において付与するポイント数、蓄積ポイントの繰越の有無、待機中演出の実行の有無、タイマ演出の実行の有無、ボタン押下演出等の各処理に関して、複数の遊技回に亘って関連性を持たせることができる。各遊技回の処理内容と他の遊技回の処理内容とに関連性を持たせることで、例えば、実行中の遊技回において所定の処理を実行した場合に、当該所定の処理と当該遊技回の進行との関連性について遊技者に推測をさせるだけでなく、当該所定の処理と後発遊技回の進行との関連性についても遊技者に推測をさせる。すなわち、実行中の遊技回において遊技がどのように進行したとしても、後発遊技回の進行に様々な可能性を残し、遊技者の期待感を持続させることができる。

【２０５８】
また、本実施形態において、連続演出においてボタン押下演出が実行される回数が多いほど、各ボタン押下演出後に実行される演出が発展する（演出が示唆する大当たり抽選に当選していることの期待度が高くなる）ように設定された演出シナリオを用意することによって、ボタン押下演出において遊技者に演出操作ボタン２４を押下させる毎に、遊技者の遊技に対する期待感を増加させることができる。よって、連続演出の実行期間が長い場合でも、当該連続演出の実行期間の長さに応じてボタン押下演出の回数を増やすことによって、遊技者の集中力の低下を抑制し、期待感をより一層増加させることができる。
【２０５９】
Ｄ７．第４実施形態の変形例：
本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成及び処理については、説明を省略する。
【２０６０】
Ｄ７－１．変形例１：
第４実施形態において、特定の演出を実行する場合には必ずポイントを付与する構成を採用してもよい。当該構成を実現する一例として、演出シナリオおよびポイント付与シナリオに予め設定しておくことで実現することができる。
【２０６１】
具体的には、所定の演出（例えば、ノーマルリーチ演出）の後に、付与ポイントが０ではないポイント付与演出を実行する場合と、付与ポイントが０であるポイント付与演出を実行する場合とを、演出シナリオおよびポイント付与シナリオに設定する。この場合、付与ポイントが０ではないポイント付与演出を実行する場合と、付与ポイントが０であるポイント付与演出を実行する場合とを１つの演出シナリオおよびポイント付与シナリオに設定してもよいし、各々別の演出シナリオおよびポイント付与シナリオに設定してもよい。また、所定の演出の後に付与ポイントが０であるポイント付与演出を実行する構成に代えて、所定の演出の後にポイント付与演出を実行しない構成を採用してもよいし、その両方を採用してもよい。
【２０６２】
一方、特定の演出（例えば、スーパーリーチ演出）の後には必ず付与ポイントが０ではないポイント付与演出を実行するように演出シナリオおよびポイント付与シナリオに設定する。特定の演出として、特定のリーチ演出や、特定のカットイン演出を採用してもよいし、付与ポイントが０ではないポイント付与演出を実行することを示唆するための専用の演出を採用してもよい。
【２０６３】
このようにすることで、遊技回において特定の演出が実行された場合には、当該遊技回において、必ずポイントが付与されるので、ポイントの付与を望む遊技者に対して、特定の演出の実行に対する期待感を付与することができるとともに、遊技に注目させることができる。また、特定の演出が実行された場合には、ポイントの付与を望んでいた遊技者に対して高揚感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２０６４】
例えば、蓄積ポイントが９ポイントであり、あと１回、ポイントが付与されれば蓄積ポイントが１０ポイント以上となりボタン押下演出が実行される場合に、特定の演出が実行されることに対して遊技者に強い期待感を付与することができる。また、このような状況で、特定の演出を実行しポイントを付与した場合には、遊技者に対して強い達成感を付与することができる。
【２０６５】
Ｄ７－２．変形例２：
第４実施形態において、実行中の遊技回における蓄積ポイントが次回の遊技回に繰り越

された場合には、当該遊技回より後の遊技回で必ずポイントが付与される構成を採用してもよい。当該構成を実現する一例として、演出シナリオおよびポイント付与シナリオに予め設定しておくことで実現することができる。

【２０６６】

具体的には、連続演出最終遊技回に設定する演出シナリオおよびポイント付与シナリオに必ず付与ポイントが０ではないポイント付与演出を設定する。また、ポイント付与シナリオにおいて、連続演出における繰越遊技回のうち最初に実行される繰越遊技回以降の繰越遊技回に対して必ず合計付与ポイントが０ではないポイント数を設定する。

【２０６７】

このようにすることで、ポイントの付与を望む遊技者に対して、遊技回の終了を契機として蓄積ポイントが繰り越されることについて期待感を付与することがきる。よって、遊技者に対して、当該遊技回の終了時点においても遊技に注目させることができる。また、遊技回の終了を契機として蓄積ポイントが繰り越された場合には、ポイントの付与を望んでいた遊技者に対して当該遊技回より後に実行される遊技回でポイントが付与されることについて期待感を付与することができるとともに、高揚感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２０６８】

例えば、蓄積ポイントが繰り越せば必ず次回以降の遊技回においてポイントが付与されることを遊技者が認識している場合であって、蓄積ポイントが９ポイントでありながら遊技回が終了しそうな状況である場合には、仮に蓄積ポイントが繰り越せば後の遊技回において必ずポイントが付与されてボタン押下演出が実行されるので、遊技者に対して、蓄積ポイントが繰り越すことへの強い期待感を付与することができ、実行中の遊技回において蓄積ポイントが１０ポイントに達しないことに対しての期待感の低下を抑制することができる。また、このような状況で、蓄積ポイントが繰り越された場合には、遊技者に強い達成感を付与することができる。

【２０６９】

また、実行中の遊技回における蓄積ポイントが次回の遊技回に繰り越された場合に、実行中の遊技回より後の遊技回で必ずポイントが付与される構成に限らず、実行中の遊技回において所定の演出（例えば、青色のザリガニのキャラクタが出現する演出）が実行された場合に、当該遊技回より後の遊技回で必ずポイントが付与される構成を採用してもよい。このようにすることで、実行中の遊技回において所定の演出が実行された遊技者に対して、後の遊技回への期待感を付与することができる。

【２０７０】

Ｄ７－３．変形例３：

第４実施形態において、連続演出が実行される一連の遊技回において実行されるポイント付与演出において、付与ポイントが０であるポイント付与演出を実行する回数に制限を設ける構成を採用してもよい。または、遊技回１回のみで実行されるポイント付与演出において、付与ポイントが０であるポイント付与演出を実行する回数に制限を設ける構成を採用してもよい。当該構成を実現する一例として、演出シナリオおよびポイント付与シナリオに予め設定しておくことで実現することができる。

【２０７１】

具体的に説明する。上述のように、ポイント付与シナリオには連続演出最終遊技回で実行する各ポイント付与演出ごとに、付与ポイント数が設定されている。よって、各ポイント付与演出ごとに設定する付与ポイント数の値として「０」を設定する数に制限を設ける。例えば、付与ポイント数として、「０」という値を３回以下で設定するように制限する。

【２０７２】

また、繰越遊技回および遊技回１回のみでポイント付与演出を実行する遊技回に対して用いられる演出パターンにおいて、各ポイント付与演出に設定する付与ポイント数の値として「０」を設定する数に制限を設ける。

【２０７３】
このようにすることで、付与ポイントが０であるポイント付与演出の実行回数が上限に達したことを認識した遊技者に対して、ポイント付与演出が実行されることについて強い期待感を付与することができる。なぜなら、付与ポイントが０であるポイント付与演出の実行回数が上限に達した場合には、その後にポイント付与演出が実行された場合には、必ず、ポイントが付与されるからである。よって、付与ポイントが０であるポイント付与演出を実行した場合であっても、遊技者に対して、付与ポイントが０であるポイント付与演出の実行回数が上限に達することについての期待感を付与することができる。
【２０７４】
すなわち、ポイント付与演出が実行された場合において、付与ポイントが０ではなかった場合にはポイントが付与されるので遊技者に高揚感を付与することができ、また、付与ポイントが０であった場合であっても遊技者に期待感（付与ポイントが０であるポイント付与演出の実行回数が上限に達することについての期待感）を付与することができる。その結果、付与ポイントが０ではないポイント付与演出を実行した場合、および、付与ポイントが０であるポイント付与演出を実行した場合のいずれの場合であっても、遊技者の期待感を増大させることができる。
【２０７５】
Ｄ７－４．変形例４：
所定の遊技回において蓄積ポイントが１０ポイントに達しない場合に実行する演出（以下、未充填演出とも呼ぶ）を、遊技回において実行可能な構成としてもよい。また、未充填演出を、蓄積ポイントが１０ポイントに達しない場合において、所定の割合で実行する構成としてもよい。
【２０７６】
さらに、未充填演出が実行された場合には、当該未充填演出が実行される直前における蓄積ポイントが多ければ多いほど、当該遊技回における大当たり抽選の結果が「大当たり」である期待度（確率）が高くなる構成としてもよい。
【２０７７】
具体的には、当該遊技回において大当たり抽選の結果が「大当たり」である場合に、未充填演出が実行される演出シナリオが選択されやすくなるように設定する。例えば、演出シナリオを、抽選用乱数と抽選用テーブルデータを用いた抽選によって選択する場合には、大当たり抽選の結果が「大当たり」である場合に、未充填演出が実行されるように抽選用テーブルデータを設定する。そして、大当たり抽選の結果が「大当たり」である場合以外で当該演出シナリオが選択される確率が低く（例えば３０パーセント未満）なるように抽選用テーブルデータを設定する。さらに、大当たり抽選の結果が「大当たり」である場合には、当該演出シナリオに適用するポイント付与シナリオは、未充填演出が実行される直前の蓄積ポイントが比較的多く（例えば、８ポイントや９ポイント）なるように設定されたポイント付与シナリオを適用する。逆に、大当たり抽選の結果が「外れ（リーチ発生）」である場合には、当該演出シナリオに適用するポイント付与シナリオは、未充填演出が実行される直前の蓄積ポイントが比較的少なく（例えば、４ポイントや５ポイント）なるように設定されたポイント付与シナリオを適用する。
【２０７８】
このようにすることで、所定の遊技回において蓄積ポイントが１０ポイント以上に達せずボタン押下演出が実行されない場合であっても、未充填演出が実行された場合には、蓄積ポイントが多いほど、当該所定の遊技回において、大当たり抽選の結果が「大当たり」である期待度（確率）が高く、遊技者に対して期待感を付与することができる。すなわち、所定の遊技回において蓄積ポイントが１０ポイント以上に達せずボタン押下演出が実行されない場合であって、蓄積ポイントが比較的多い場合には、未充填演出が実行されることについて遊技者に期待感を付与することができる。
【２０７９】
また、未充填演出は、当該未充填演出が実行される前における蓄積ポイントの量に応じ

て、演出内容が異なる構成を採用してもよい。
【２０８０】
このようにすることで、蓄積ポイントの量がどのような場合であっても当該未充填演出の内容に遊技者を注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２０８１】
さらに、以下の構成を採用してもよい。すなわち、未充填演出が実行された後に実行する演出（以下、未充填発展演出とも呼ぶ）を、遊技回において実行可能な構成としてもよい。また、蓄積ポイントが１０ポイント以上となりボタン押下演出が実行される場合よりも、蓄積ポイントが１０ポイント未満であり、未充填演出が実行された後に未充填発展演出が実行される場合の方が、当該遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」である期待度（確率）が高くなる構成を採用してもよい。例えば、演出シナリオを、乱数と抽選用テーブルデータを用いた抽選によって選択する場合には、大当たり抽選の結果が「大当たり」である場合に、未充填演出および未充填発展演出が実行されるように抽選用テーブルデータを設定する。そして、大当たり抽選の結果が「大当たり」以外の場合には、当該演出シナリオが選択される確率が低く（例えば５パーセント未満）なるように抽選用テーブルデータを設定する。さらに、大当たり抽選の結果が「大当たり」以外の場合には、当該演出シナリオが選択される確率がボタン押下演出を含む演出シナリオが選択される確率よりも低くなるように抽選用テーブルデータを設定することで当該構成を実現することができる。
【２０８２】
このようにすることで、ボタン押下演出が実行される場合よりも、未充填発展演出が実行される場合の方が、当該遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」である期待度（確率）が高い構成となる。よって、遊技回において蓄積ポイントが１０ポイントに達せずボタン押下演出が実行されない場合であっても、未充填演出が実行された場合には、遊技者に対して、その後、未充填発展演出が実行されることについて強い期待感を付与することができる。さらに、未充填発展演出が実行された場合には、ボタン押下演出が実行される場合よりも遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」である期待度（確率）が高いので、未充填発展演出が実行されたことを認識した遊技者に、より一層強い期待感を付与することができる。まとめると、蓄積ポイントが１０ポイント以上に達した場合にはボタン押下演出が実行されるので遊技者に対して期待感を付与することができ、蓄積ポイントが１０ポイントに達しない場合であっても、未充填演出が実行されることについて遊技者に期待感を付与し、さらに、未充填演出が実行された場合には、未充填発展演出が実行されることについて遊技者に強い期待感を付与することができる。よって、遊技がどのような状況であっても、遊技者に期待感を付与することができる。
【２０８３】
Ｄ７－５．変形例５：
第４実施形態において、第１実行遊技回表示領域Ｊ１に示した第１実行遊技回表示、第１保留表示領域Ｄｓ１に示した第１保留遊技回表示、第２実行遊技回表示領域Ｊ２に示した第２実行遊技回表示、および、第２保留表示領域Ｄｓ２に示した第２保留遊技回表示の、各表示（以下、まとめて遊技回表示とも呼ぶ）の表示態様を変化させる構成を採用してもよい。さらに、ポイントを付与するタイミング（すなわち、ポイント付与演出を実行するタイミング）と、遊技回表示の表示態様を変化させるタイミングとに時間的な相関関係を有する構成を採用してもよい。
【２０８４】
この場合、遊技回表示の表示態様は、各遊技回表示に対応する遊技回に係る大当たり抽選において大当たりに当選している可能性（期待度）を示唆するとしてもよい。
【２０８５】
このように遊技回表示の表示態様の変化と、ポイントの付与とを、タイミングに相関関係を持たせて実行することで、遊技者の期待感を相乗的に増加させることができる。
【２０８６】

例えば、遊技回の実行中に、遊技回表示の表示態様を変化させてから、所定時間内（例えば、１秒以内）に、ポイント付与演出を実行する構成を採用してもよい。この場合、遊技回表示の表示態様が変化したことを認識して期待感が増加した遊技者に対して、さらに所定時間内にポイント付与演出が実行されたことを認識させることで、より一層強い期待感や高揚感を付与することができる。なお、遊技回表示の表示態様を変化させる対象の遊技回が、実行中の遊技回であれば、さらに強い期待感や高揚感を遊技者に付与することができる。

【２０８７】

また、遊技回の実行中に、遊技回表示の表示態様を変化させるタイミングと、ポイント付与演出を実行するタイミングとを同時にする構成を採用してもよい。この場合、遊技回表示の表示態様の変化とポイント付与演出の実行とを遊技者に同時に認識させることで、遊技者の期待感を相乗的に増加させることができる。なお、遊技回表示の表示態様を変化させる対象の遊技回が、実行中の遊技回であれば、さらに強い期待感や高揚感を遊技者に付与することができる。

【２０８８】

その他、遊技回の実行中に、ポイント付与演出を実行してから、所定時間内（例えば、１秒以内）に、遊技回表示の表示態様を変化させる構成を採用してもよい。この場合、ポイント付与演出が実行されたことを認識して期待感が増加した遊技者に対して、さらに所定時間内に遊技回表示の表示態様が変化したことを認識させることで、より一層強い期待感や高揚感を付与することができる。なお、遊技回表示の表示態様を変化させる対象の遊技回が、実行中の遊技回であれば、さらに強い期待感や高揚感を遊技者に付与することができる。

【２０８９】

さらに、遊技回表示の変化後の表示態様と、ポイント付与演出によって付与するポイント数とが相関関係を有する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技回表示の変化後の表示態様が遊技者の期待に沿う態様であった場合、すなわち、遊技回表示の変化後の表示態様が期待度が高いことを示唆する表示態様であった場合、および、ポイント付与演出によって付与されたポイント数が比較的多かった場合に、遊技者に対して、より一層強い期待感や優越感を付与することができる。

【２０９０】

さらに、遊技回表示の変化後の表示態様が示唆する期待度が高いほど、当該遊技回表示の表示態様の変化と時間的な相関関係をもって実行されるポイント付与演出によって付与されるポイント数が多い構成を採用してもよい。すなわち、遊技回表示の変化後の表示態様が第１の表示態様である場合に、当該表示態様の変化と時間的な相関関係をもって実行されるポイント付与演出によって付与されるポイント数を第１のポイント数とし、遊技回表示の変化後の表示態様が第１の表示態様が示す期待度よりも高い期待度を示唆する第２の表示態様である場合に、当該表示態様の変化と時間的な相関関係をもって実行されるポイント付与演出によって付与されるポイント数を第２のポイント数とした場合に、第２のポイント数の平均値が第１のポイント数の平均値よりも大きくなる構成を採用してもよい。

【２０９１】

このようにすることで、遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」である期待度（確率）が高い場合には遊技回表示の表示態様を第２の表示態様に変化させる確率が高く、さらに、遊技回表示が第２の表示態様に変化した場合には、第１の表示態様に変化した場合よりも、当該遊技回表示の表示態様の変化と時間的な相関関係をもって実行されるポイント付与演出によって付与されるポイント数が多い場合が多いので、遊技回表示の表示態様の変化と、ポイント付与演出の実行とを、タイミングに相関関係を持たせて実行することで、大当たり抽選の結果に対する遊技者の期待感を相乗的に増大させることができる。

【２０９２】

なお、上記構成は、いずれも遊技回表示の表示態様を演出シナリオに設定することで実

現可能である。例えば、ポイント付与演出の実行と同時に遊技回表示の表示態様が白色から赤色に変化するように設定された演出シナリオを用いることで、上記した構成の一つである、遊技回の実行中に、遊技回表示の表示態様を変化させるタイミングと、ポイント付与演出を実行するタイミングとを同時にする構成を実現することができる。

【２０９３】

また、期待度が高いことを示唆する表示態様に遊技回表示を変化させることが設定された演出シナリオに対して、当該遊技回表示の表示態様の変化と時間的な相関関係をもって実行されるポイント付与演出によって付与されるポイント数の値が大きい値に設定されたポイント付与シナリオを適用することで、上記した構成の一つである、遊技回表示の変化後の表示態様が示唆する期待度が高いほど、当該遊技回表示の表示態様の変化と時間的な相関関係をもって実行されるポイント付与演出によって付与されるポイント数が多い構成を実現することができる。なお、遊技回表示の表示態様として、形状、模様、色、キャラクタなどを採用することができる。

【２０９４】

また、遊技回表示の表示態様を変化させるタイミングと時間的な相関関係を有する演出がポイント付与演出である構成に限定されず、遊技回表示の表示態様を変化させるタイミングと、遊技回において実行される所定の演出（例えば、リーチ演出）の実行されるタイミングとが、時間的な相関関係を有する構成を採用してもよい。このようにしても、大当たり抽選の結果に対する遊技者の期待感を相乗的に増大させることができる。

【２０９５】

Ｄ７－６．変形例６：

第４実施形態においては、ポイント付与シナリオ（図１６０参照）に、連続演出最終遊技回において実行される各ポイント付与演出毎に、付与ポイント数が予め設定されていたが、連続演出最終遊技回の実行中に、各ポイント付与演出において付与するポイント数をリアルタイムに設定する構成を採用してもよい。例えば、ポイント付与シナリオには、連続演出最終遊技回において実行されるポイント付与演出の実行回数と、連続演出最終遊技回において付与するポイント数の合計値が情報として設定されており、連続演出最終遊技回の開始後に当該情報に基づいて抽選を行い、各ポイント付与演出において付与するポイント数を決定する構成としてもよい。このようにすることで、ポイントが付与されるパターンを遊技者に推測されにくく、遊技者を遊技に注目させることができる。

【２０９６】

Ｄ７－７．変形例７：

第４実施形態において、蓄積ポイントを減らす演出を実行する構成としてもよい。このようにすることで、遊技者の遊技に対する期待感に抑揚を付与することができる。また、本実施形態においては、ポイントを増加させていき１０ポイントに達したらボタン押下演出が実行される構成を採用したが、遊技回の開始時点から所定数のポイントが蓄積されており、ポイントが減算される演出が実行され、蓄積ポイントが所定のポイント数以下に達したらボタン押下演出が実行される構成を採用してもよい。例えば、遊技回の開始時に１０ポイントが蓄積されており、ポイントが減算される演出によって随時ポイントが減っていき、０ポイントに達したらボタン押下演出が実行される構成を採用してもよい。

【２０９７】

Ｄ７－８．変形例８：

上記実施形態においては、ポイント付与演出を実行するタイミングは、予め演出シナリオに設定されている構成を採用したが、そのような構成に限らず、他の構成を採用してもよい。以下、詳しく説明する。

【２０９８】

上記第４実施形態においては、連続演出最終遊技回の演出を設定する際に、ポイント付与演出を実行するタイミングが予め設定されている演出シナリオを用いる構成を採用したが、本変形例においては、ポイント付与演出を実行することが可能なタイミング、すなわちポイント付与演出を実行するタイミングの候補となるタイミング（以下、候補タイミン

グとも呼ぶ）が一または複数設定された演出シナリオを用いる構成を採用する。また、上記第４実施形態においては、１回の遊技回のみを用いてポイント付与演出を実行する遊技回の演出を設定する際、および、繰越遊技回の演出を設定する際に、ポイント付与演出を実行するタイミングおよび各ポイント付与演出において付与するポイント数が予め設定された演出パターンを用いる構成を採用したが、本変形例においては、連続演出最終遊技回の演出を設定する場合と同様に、候補タイミングが一または複数設定された演出シナリオを用いる構成を採用する。

【２０９９】

図１７８は、変形例８における連続演出最終遊技回の演出シナリオおよびポイント付与シナリオを説明する説明図である。図１７８には、一例として、実行遊技回数（Ｎｐ）＝２である連続演出に係る繰越遊技回と連続演出最終遊技回との演出シナリオおよびポイント付与シナリオを示した。本変形例においても上記第４実施形態と同様に、連続演出最終遊技回に設定された遊技回の仮変動時間に基づいて連続演出最終遊技回の演出シナリオが設定される。上述のように、本変形例における演出シナリオには、ボタン押下演出を実行するタイミングは設定されているが、ポイント付与演出を実行するタイミングは設定されておらず、ポイント付与演出を実行するタイミングの候補となる候補タイミングが複数設定されている。図１７８の演出シナリオには、候補タイミングを破線の矢印で示した。音光側ＭＰＵ９２は、後述するポイント付与シナリオに基づいて、演出シナリオに設定された複数の候補タイミングの中から、遊技回の実行時に実際にポイント付与演出を実行する一または複数のタイミング（以下、実行タイミングとも呼ぶ）を決定する。

【２１００】

また、上記第４実施形態においては、図１５９の大当たり・リーチ用ポイント付与シナリオテーブルに示すように、各演出シナリオに対応するポイント付与シナリオに関して、各実行遊技回数（Ｎｐ）ごとに２つのポイント付与シナリオが設定されており、連続演出の実行回数の決定後に、当該実行回数に対応して設定されている２つのポイント付与シナリオから１つを抽選によって決定した。一方、本変形例においては、各演出シナリオに対応するポイント付与シナリオに関して、各実行遊技回数（Ｎｐ）ごとに１つのポイント付与シナリオが設定されている。図１７８には、連続演出の実行遊技回数が２回（すなわち、実行遊技回数Ｎｐ＝２）のポイント付与シナリオを示した。図示するように、本変形例におけるポイント付与シナリオには、連続演出最終遊技回については、演出シナリオに設定されている各ボタン押下演出までの期間毎に付与すべきポイント数の合計値（以下、期間合計付与ポイントとも呼ぶ）が設定されており、繰越遊技回については、上記実施形態と同様に当該遊技回において付与すべきポイント数の合計値である合計付与ポイントの値が設定されている。

【２１０１】

音光側ＭＰＵ９２は、連続演出最終遊技回については、期間合計付与ポイントと、演出シナリオに設定された各ボタン押下演出の期間までの複数の候補タイミングとに基づいて、ポイント付与演出の実行タイミングと、各ポイント付与演出において付与するポイント数とを決定する。図１７８に示した例の場合、連続演出最終遊技回の開始からボタン押下演出１（図のＢｔ１）までの期間合計付与ポイントとして１３ポイントがポイント付与シナリオに設定されており、当該期間内に候補タイミングが１０箇所、演出シナリオに設定されている。よって、例えば、１０箇所の候補タイミングから一または複数の実行タイミングを決定し、その後、決定した各実行タイミングにおいて実行するポイント付与演出において付与するポイント数を決定し、最後に、実行する各ポイント付与演出において付与するポイント数を乱数を用いた抽選によって決定する構成を採用する。

【２１０２】

その他、種々の方法によって、各ポイント付与演出の実行タイミングと、各ポイント付与演出において付与するポイント数を決定することができる。例えば、連続演出最終遊技回の開始からボタン押下演出１までの期間の期間合計付与ポイントである１３ポイントを上限とした任意の値を抽選により決定し、当該決定した値を１回目のポイント付与演出に

おいて付与するポイント数に決定する。次に、期間合計付与ポイントの１３ポイントから１回目のポイント付与演出において付与するポイント数を減算した値を上限とした任意の値を抽選により決定し、当該決定した値を２回目のポイント付与演出によって付与するポイント数に決定する。このように、順に、抽選によってポイント付与演出において付与するポイント数を決定していき、決定したポイント数を期間合計付与ポイントの１３ポイントから減算をしていき、最終的に残りのポイント数が０になるまで抽選を行う。連続演出最終遊技回の開始からボタン押下演出１までの候補タイミングの数は１０箇所なので、仮に、９回目の抽選が終わった時点で残りの付与ポイントが０になっていない場合には、最後の１０回目のポイント付与演出での付与ポイント数を自動的に当該残りのポイント数に決定する。このようにして、ポイント付与演出の実行回数と各ポイント付与演出において付与するポイント数を決定した後、ポイント付与演出の実行回数に対応する数の実行タイミングを、演出シナリオの候補タイミングの中から抽選によって決定する。

【２１０３】

本変形例のように、ポイント付与演出を実行するタイミングと、各ポイント付与演出において付与するポイント数とを、抽選によって決定することによって、同じ演出シナリオであってもポイント付与演出の実行タイミングと付与されるポイント数とがパターン化しないため、遊技者が退屈するのを抑制するとともに、種々の推測をさせることが可能であり、期待感を付与することができる。このような理由から、本変形例においては、各演出シナリオに対応するポイント付与シナリオに関して、各実行遊技回数（Ｎｐ）ごとに１つのポイント付与シナリオしか設定されていない。すなわち、本変形例においては、各演出シナリオに対応するポイント付与シナリオに関して、各実行遊技回数（Ｎｐ）ごとに１つのポイント付与シナリオしか設定されていなくても、複数のポイント付与のパターンを設定することが可能である。

【２１０４】

また、上記説明においては、連続演出最終遊技回におけるポイント付与演出を実行するタイミングと、各ポイント付与演出において付与するポイント数との決定方法について述べたが、当該決定方法は、連続演出における繰越遊技回においても採用することができる。上記第４実施形態においては、繰越遊技回においてポイント付与演出を実行する場合、および、１回の遊技回においてポイント付与演出を実行する場合におけるポイント付与演出の実行タイミングは、予め演出パターンに設定されていたが、本変形例のように、ポイント付与演出の実行タイミングと、各ポイント付与演出において付与するポイント数を、抽選によって決定してもよい。この場合、まず、繰越遊技回の変動時間に基づいて演出シナリオを決定する。図１７８に示すように、繰越遊技回用に用意された演出シナリオには、上記した連続演出最終遊技回における演出シナリオと同様に、複数の候補タイミングが設定されている。そして、当該遊技回の演出パターンに設定された候補タイミングと、当該遊技回に設定された合計付与ポイントとに基づいて、上記の連続演出最終遊技回と同様に、抽選によって、ポイント付与演出を実行するタイミングと、各ポイント付与演出において付与するポイント数とを決定する。上記の第４実施形態においては、予めポイント付与演出の実行タイミングと各ポイント付与演出において付与するポイント数が予め設定された演出パターンを用いたが本変形例のようにポイント付与演出を実行するタイミングと、各ポイント付与演出において付与するポイント数とを抽選によって決定することで、第４実施形態のような演出パターンを用いなくとも、本変形例の連続演出最終遊技回と同様に、複数の候補タイミングが設定されている演出シナリオを用いることができる。このようにすることで、同じ演出が実行される演出シナリオであってもポイント付与演出の実行タイミングと付与されるポイント数とがパターン化しないため、遊技者が退屈するのを抑制するとともに、遊技者に種々の推測をさせることが可能であり、期待感を付与することができる。

【２１０５】

また、上記第４実施形態においては、繰越遊技回の演出パターンは、連続演出最終遊技回に基づいて決定されたポイント付与シナリオに設定された合計付与ポイントと繰越遊技

回における変動時間とに対応する演出パターンを、ポイント付与演出パターンテーブルを参照して決定していた。一方、本変形例においては、合計付与ポイントに関わらず、繰越遊技回における変動時間に基づいて演出パターンを決定し、決定した当該演出パターンに設定されている候補タイミングと、合計付与ポイントとに基づいて、ポイント付与演出の実行タイミングと各ポイント付与演出において付与するポイント数を決定する。従って、繰越遊技回の変動時間と合計付与ポイントとに対応したポイント付与演出パターンテーブルを備える必要がなく、変動時間のみに対応したポイント付与演出パターンテーブルを備えることができる。すなわち、合計付与ポイントを考慮しない変動時間のみに適合した演出パターンを複数種類備えることが可能である。そして、各演出パターンに対して、ポイントの付与のタイミングは抽選によって決定されるので、演出パターンとポイントの付与されるタイミングとがパターン化せず、常に遊技者に期待感を付与することができる。

【２１０６】

Ｄ７－９．変形例９：

上記変形例８においては、ポイント付与シナリオには、繰越遊技回に対応する期間については当該遊技回において付与する合計付与ポイントが記録されており、連続演出最終遊技回については、各ボタン押下演出が実行されるまでの期間合計付与ポイントが記録されていたが、そのような構成に限らず、例えば以下のような構成を採用することができる。

【２１０７】

図１７９は、変形例９を説明する説明図である。本変形例においては、ポイント付与シナリオには、繰越遊技回に対応する期間についての合計付与ポイントは設定されておらず、繰越遊技回が開始されてから直近に実行されるボタン押下演出までに付与すべきポイント数、または、ボタン押下演出から次に実行されるボタン押下演出までに付与すべきポイント数、すなわち期間合計付与ポイントが設定されている。よって、図１７９に示した例の場合、繰越遊技回の開始から連続演出最終遊技回のボタン押下演出（Ｂｔ１）が実行されるまでの期間合計付与ポイントが設定されている。

【２１０８】

演出シナリオの構成については上記変形例８と同じである。すなわち、繰越遊技回の演出シナリオ、および、連続演出最終遊技回の演出シナリオには、一または複数の候補タイミングが設定されている。そして、ポイント付与演出を実行するタイミングおよび各ポイント付与演出において付与するポイント数は、ポイント付与シナリオに設定されている各ボタン押下演出までに付与するポイント数と、演出シナリオに設定されている各ボタン押下演出までの候補タイミングに基づいて、上記変形例８と同様に抽選によって決定する。このようにすることで、繰越遊技回と連続演出最終遊技回とを跨いでポイント付与演出を実行するタイミングおよび各ポイント付与演出において付与するポイント数を抽選によって決定するので、上記変形例８と比較してより一層、ポイント付与演出の実行タイミングと付与されるポイント数とのパターン化を抑制することができる。

【２１０９】

Ｄ７－１０．変形例１０：

ポイント付与演出は、上記第４実施形態で示した演出の態様（カメのキャラクタがポイントを付与する演出）に限定されず、種々の態様を採用することができる。

【２１１０】

図１８０は、変形例１０におけるポイント付与演出を説明する説明図である。図１８０（ａ）に示すように、例えば、付与されるポイントを決定するためのルーレットを示す画像を表示面４１ａに表示してもよい。ルーレットには、付与される可能性のあるポイント数に対応する数字（例えば、０～１９）が表示されている。ルーレットを回転させた後、図１８０（ｂ）に示すように、ルーレットの回転を停止させ、図１８０（ｃ）に示すように、ルーレット上に停止した矢印が指し示す数字に対応するポイント数を付与する。ポイント付与演出をこのような態様にすることによって、ルーレットが回転している期間において、遊技者に対して、付与されるポイントに対する期待感を付与することができる。また、ルーレットには、付与されるポイント数として「０（ゼロ）」が含まれるので、遊技

者に対して、期待感に加え、緊迫感を付与することができる。
【２１１１】
さらに、ポイント付与演出が複数の遊技回を跨ぐ構成を採用してもよい。例えば、ルーレットの回転を開始した遊技回においてはルーレットの回転を停止させず、当該遊技回より後の遊技回においてルーレットの回転を停止させる構成を採用してもよい。このように複数の遊技回を跨ぐポイント付与演出（以下、繰越ポイント付与演出とも呼ぶ）を実行することによって、遊技回を跨いで長期間、遊技者に付与されるポイントに対する期待感や緊迫感を付与することができる。
【２１１２】
例えば、遊技回が保留されている場合において、当該遊技回においてポイントを付与することが決定した場合に、当該遊技回より先に実行される遊技回（先行遊技回）において、繰越ポイント付与演出を示すルーレットの動画を表示面４１ａに表示するように先行遊技回の演出シナリオに設定する処理を実行する。保留されている遊技回（保留遊技回）においてポイントを付与することが決定した時点において、先行遊技回がまだ実行されていない場合には、当該先行遊技回において繰越ポイント付与演出を実行するように演出シナリオに設定する。また、保留されている遊技回（保留遊技回）においてポイントを付与することが決定した時点において、既に当該保留遊技回より先に実行される先行遊技回が実行されている場合には、その時点からリアルタイムに、実行中の先行遊技回において繰越ポイント付与演出を示すルーレットの動画の表示を開始する。繰越ポイント付与演出を示すルーレットの動画レイヤを、先行遊技回における演出の動画レイヤより上位のレイヤとして表示することでポイント付与演出を先行遊技回から開始することができる。この場合、例えば、繰越ポイント付与演出を示すルーレットの動画を、表示面４１ａの周縁に近い位置に表示することで、先行遊技回における演出用動画の表示を遊技者が視認しにくくなることを抑制することができる。
【２１１３】
なお、本変形例の繰越ポイント付与演出において、ルーレットを回転させて、その後にルーレットの回転が停止するまでの演出、すなわち、ポイントが付与されることを示唆する演出を第１の演出とし、ルーレットの回転が停止して付与されるポイントが報知され、ステージＳｔの蓄積ポイントを示す真珠の画像が変化してポイントの付与がされた後の蓄積ポイントが表示される演出、すなわち、ポイントが付与されることを示す演出を第２の演出とした場合に、先行遊技回において第１の演出を開始し、先行遊技回より後に実行される遊技回において第２の演出を実行する構成であれば、種々の態様を採用することができる。
【２１１４】
先行遊技回において第１の演出を開始し、先行遊技回より後に実行される遊技回において第２の演出を実行する構成を採用することによって以下のような効果を創出することができる。第１の演出は、遊技者に対して、ポイントが付与される可能性があるという期待感を付与することができる。第２の演出は、ポイントを付与することを示す演出であるので、第２の演出を認識した遊技者に対して、ポイントが付与されたことを認識させ、優越感や満足感を付与することができる。また、上記第４実施形態の構成と本変形例の構成とを組み合わせることによって、以下のような効果を創出することができる。先行遊技回を第１の遊技回、先行遊技回より後に実行される遊技回を第２の遊技回とすると、第２の遊技回において付与するポイントに対応する第１の演出を、第１の遊技回において開始する場合と、第２の遊技回において開始する場合とが生じる。換言すれば、所定の遊技回において、第１の演出が実行された場合には、ポイントが、当該所定の遊技回において付与される場合と、当該所定の遊技回より後に実行される遊技回において付与される場合とがあり、第１の演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、そのいずれの場合であるのかといった推測をさせ、期待感を付与することができる。
【２１１５】
なお、先行遊技回において第１の演出を開始し、先行遊技回より後に実行される遊技回

において第２の演出を実行する構成としては、第１の演出の開始から終了までを第１の遊技回において実行し、第２の演出の開始から終了までを第２の遊技回において実行する構成を採用してもよいし、第１の演出におけるルーレットが回転している様子の演出を第１の遊技回において開始し、第１の演出における回転中のルーレットが停止する演出、および第２の演出の開始から終了までを第２の遊技回において実行する構成を採用してもよい。また、そのいずれの構成も同時に採用してもよい。いずれの構成も採用し、かつ、ポイント付与演出が遊技回を跨がない構成も組み合わせると、所定の遊技回において第１の演出が開始されたことを認識した遊技者に対して、まず、ルーレットの回転が当該遊技回において停止するのか否かを推測する楽しみや期待感を付与する。仮に、当該遊技回においてルーレットが停止した場合には、ルーレットが停止することによって示された付与ポイント数に対応するポイントが、当該遊技回において付与されるのか、当該遊技回より後の遊技回において付与されるのかを推測する楽しみや期待感を付与する。従って、遊技者に対して、段階的な楽しみや期待感を付与することができる。

【２１１６】

また、上記第４実施形態で述べたように、蓄積ポイントは、遊技回の終了を契機としてリセットされる場合と、リセットされない場合とがあるので、遊技回の終了時点においても、遊技者に蓄積ポイントについて注目させることができる。さらに、本変形例によって、第１の演出が実行された場合に、ポイントが当該所定の遊技回において付与される場合と、当該所定の遊技回より後に実行される遊技回において付与される場合とがあり、遊技者に遊技回の移行時に注目をさせることができる。よって、遊技回の移行時における様々な期待感を遊技者に付与することができる。

【２１１７】

なお、本変形例における第１の演出および第２の演出は、本変形例において説明した構成に限ることなく、種々の演出を採用することができる。例えば、上記第４実施形態におけるポイント付与演出のうち、表示面４１ａの右端からカメのキャラクタが表れて、付与されるポイント数が表示された真珠を投下するまでの演出を第１の演出として採用し、付与されるポイント数が表示された真珠をカメのキャラクタが投下し、当該真珠がステージＳｔに到達して蓄積ポイントに対応する真珠の画像に変化しポイント付与演出が終了するまでの演出を第２の演出として採用してもよい。

【２１１８】

Ｄ７－１１．変形例１１：

上記第４実施形態において、ポイント付与演出において付与されるポイント数の大きさに応じて、当該ポイント付与演出の態様が異なる構成を採用してもよい。例えば、ポイント付与演出において表示するキャラクタであるカメの甲羅の色を、付与されるポイントが０～２ポイントの場合には白色で表示し、付与されるポイントが３～６ポイントの場合には黄色で表示し、付与されるポイントが７～９ポイントの場合には青色で表示し、付与されるポイントが１０～１５ポイントの場合には緑色で表示し、付与されるポイントが１６～２０ポイントの場合には赤色で表示する構成を採用してもよい。このような構成は例えば以下のような処理によって実現することが可能である。ポイント蓄積処理（図１７０）のステップＳ４２３０３において、付与ポイント数の読み込みを実行した後に、読み込んだ付与ポイントの大きさに応じてポイント付与演出に表示させるカメの甲羅の色を判断する。そして、ステップＳ４２３０４において、ポイント付与演出用動画表示開始コマンドに、ポイント付与演出に表示させるカメの甲羅の色の情報を含め、表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、当該ポイント付与演出用動画表示開始コマンドを受信すると、当該ポイント付与演出用動画表示開始コマンドに含まれるカメの甲羅の色の情報を読み込み、当該情報に応じた甲羅の色をしたカメを表示させたポイント付与演出の演出用動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。このようにすることで本構成を実現することができる。このような構成にすることで、ポイント付与演出において表示されるポイント数の表示に加え、カメの甲羅の色によって遊技者に期待感や優越感を付与することができる。

【２１１９】
その他、例えば、上記第４実施形態においては、ポイント付与演出においてカメのキャラクタが投下する真珠には、当該ポイント付与演出によって付与されるポイント数が表示される構成を採用したが、当該真珠にポイント数を表示せず、さらに、ポイント付与演出において付与されるポイント数の大きさに応じてカメが投下する真珠の色が異なる構成を採用してもよい。このような構成も、上述の、ポイント付与演出において付与されるポイント数の大きさに応じてカメの甲羅の色を異なる色で表示する処理と同様の処理によって実現することができる。すなわち、ポイント蓄積処理（図１７０）のステップＳ４２３０３において、付与ポイント数の読み込みを実行した後に、読み込んだ付与ポイントの大きさに応じてポイント付与演出に表示させる真珠の色を判断する。そして、ステップＳ４２３０４において、ポイント付与演出用動画表示開始コマンドに、ポイント付与演出に表示させる真珠の色の情報を含め、表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、当該ポイント付与演出用動画表示開始コマンドを受信すると、当該ポイント付与演出用動画表示開始コマンドに含まれる真珠の色の情報を読み込み、当該情報に応じた色の真珠を表示させたポイント付与演出の演出用動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。なお、本変形例の場合、ポイント付与演出においてカメのキャラクタが投下する真珠にポイント数を表示しないので、表示側ＭＰＵ１０２は、カメのキャラクタが投下する真珠にポイント数を表示しないポイント付与演出の演出動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。このようにすることで、ポイント付与演出の実行が開始されても遊技者は、付与されるポイントを明確に把握ことができないため、遊技者に対して付与されるポイント数について期待感を付与することができる。さらに、付与されるポイント数の大きさに応じて、カメが投下する真珠の色が異なるため、当該真珠の色に基づいて付与されるポイント数を推測する楽しみを遊技者に対して付与することができる。

【２１２０】
また、その他、ポイント付与演出において付与されるポイント数の大きさに応じて、ポイント付与演出において表示されるキャラクタが異なる構成を採用してもよい。例えば、ポイント付与演出において表示するキャラクタを、付与されるポイントが０～２ポイントの場合にはカメのキャラクタに設定し、付与されるポイントが３～６ポイントの場合にはタコのキャラクタに設定し、付与されるポイントが７～９ポイントの場合にはカニのキャラクタに設定し、付与されるポイントが１０～１５ポイントの場合にはサメのキャラクタに設定し、付与されるポイントが１６～２０ポイントの場合にはクジラのキャラクタに設定する構成を採用してもよい。当該構成も、上述した構成、すなわち、ポイント付与演出において付与されるポイント数の大きさに応じて、カメの甲羅の色、カメが投下する真珠の色を変化させる構成と同様の処理によって実現することができる。

【２１２１】
その他、ポイント付与演出が実行されてポイントが付与されることによって蓄積ポイントが閾値（１０ポイント）を超える場合に、当該実行されるポイント付与演出の態様を、それ以外の場合に実行するポイント付与演出と異なる態様に設定する構成を採用してもよい。例えば、蓄積ポイントが３ポイントである状態において、９ポイントが付与されるポイント付与演出が実行される場合には、蓄積ポイントが１０ポイントを超えるので、当該ポイント付与演出において表示するキャラクタを、通常のポイント付与演出の際に表示するカメのキャラクタに代えてクジラのキャラクタに設定する構成を採用してもよい。また、ポイント付与演出が実行されてポイントが付与されることによって蓄積ポイントが閾値（１０ポイント）を超える場合であって、かつ、当該ポイント付与演出によって付与されるポイント数が所定の大きさ以上の場合に、それ以外の場合に実行するポイント付与演出と異なる態様に設定する構成を採用してもよい。例えば、ポイント付与演出が実行されてポイントが付与されることによって蓄積ポイントが閾値（１０ポイント）を超える場合であって、かつ、当該ポイント付与演出によって付与されるポイント数が８ポイント以上の場合に、当該ポイント付与演出において表示するキャラクタをカメのキャラクタに代えて、カニのキャラクタに設定し、かつ、当該カニのキャラクタが通常の場合よりも大きな真珠

を投下するように設定する構成を採用してもよい。
【２１２２】
このような構成は例えば以下のような処理によって実現することが可能である。ポイント蓄積処理（図１７０）において、演出シナリオおよびポイント付与シナリオに基づいて、実行するポイント付与演出がボタン押下演出までに実行される最後のポイント付与演出であるかを判定し、かつ、当該ポイント付与演出において付与されるポイントが所定の大きさ（例えば、８ポイント）以上であるかを判定することによって実現することができる。すなわち、ポイント蓄積処理（図１７０）において、演出シナリオおよびポイント付与シナリオに基づいて、実行するポイント付与演出がボタン押下演出までに実行される最後のポイント付与演出であり、かつ、当該ポイント付与演出において付与されるポイントが所定の大きさ（例えば、８ポイント）以上であると判定した場合に、カニのキャラクタが通常の場合よりも大きな真珠を投下するように設定されたポイント付与演出用動画表示開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、当該ポイント付与演出用動画表示開始コマンドを受信すると、カニのキャラクタが通常の場合よりも大きな真珠を投下するポイント付与演出の演出用動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。このようにすることで本構成を実現することができる。このような構成にすることで、カニのキャラクタが通常の場合よりも大きな真珠を投下するポイント付与演出を実行した場合に、通常のポイント付与演出が実行された場合よりも、より一層遊技者に期待感と優越感を付与することができる。また、遊技中に、ポイント付与演出が実行されないかといった期待感を遊技者に付与することができるとともに、さらに、カニのキャラクタが通常の場合よりも大きな真珠を投下するポイント付与演出が実行されないかといった期待感を遊技者に付与することができる。
【２１２３】
その他、以下のような構成を採用してもよい。例えば、ポイント付与演出が実行されてポイントが付与されることによって蓄積ポイントが閾値（１０ポイント）を超え、蓄積ポイントが閾値を超えたことによって実行されるボタン押下演出の後にスーパーリーチ演出が実行される場合に、当該スーパーリーチ演出が実行される前に実行されるポイント付与演出の態様を、それ以外の場合に実行されるポイント付与演出の態様と異なる態様に設定する構成を採用してもよい。より具体的には、蓄積ポイントが５ポイントである状態において、９ポイントが付与されるポイント付与演出が実行されて蓄積ポイントが閾値（１０ポイント）を超え、かつ、蓄積ポイントが閾値を超えたことによって実行されるボタン押下演出の後にスーパーリーチ演出が実行される場合に、当該スーパーリーチ演出が実行される前に実行されるポイント付与演出において表示されるキャラクタを通常のポイント付与演出の際に表示するカメのキャラクタに代えてクジラのキャラクタに設定する構成を採用してもよい。なお、ノーマルリーチ演出は、図柄がリーチ状態になった際に実行される演出である。スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出のみが実行される場合と比較して、より大当たり抽選に当選する期待度（確率）が高いことを遊技者に示唆する演出である。なお、後述するスペシャルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出のみが実行される場合、および、ノーマルリーチ演出に加えスーパーリーチ演出が実行される場合と比較して、より大当たり抽選に当選する期待度（確率）が高いことを遊技者に示唆する演出である。
【２１２４】
また、本構成は、ポイント付与演出が実行されてポイントが付与されることによって蓄積ポイントが閾値（１０ポイント）を超え、蓄積ポイントが閾値を超えたことによって実行されるボタン押下演出の後に実行される演出がスーパーリーチ演出である場合に限らず、蓄積ポイントが閾値を超えたことによって実行されるボタン押下演出の後に実行される演出がスペシャルリーチ演出である場合や、大当たり抽選に当選したことを即時に告知する演出（以下、一発告知演出とも呼ぶ）である場合等に適用してもよい。すなわち、ポイント付与演出が実行されてポイントが付与されることによって蓄積ポイントが閾値（１０ポイント）を超え、蓄積ポイントが閾値を超えたことによって実行されるボタン押下演出の後に、スペシャルリーチ演出が実行される場合や、一発告知演出が実行される場合には

、当該実行されるポイント付与演出の態様を、それ以外の場合に実行されるポイント付与演出の態様と異なる態様に設定する構成を採用する。

【２１２５】

このような構成は例えば以下のような処理によって実現することが可能である。ポイント蓄積処理（図１７０）において、演出シナリオおよびポイント付与シナリオに基づいて、実行するポイント付与演出がボタン押下演出までに実行される最後のポイント付与演出であるかを判定する。そして、実行するポイント付与演出がボタン押下演出までに実行される最後のポイント付与演出であると判定した場合に、演出シナリオに基づいて、当該ポイント付与演出後のボタン押下演出が実行された後の演出の種類を判定し、当該演出が、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出、および、一発告知演出など、特定の種類の演出であると判定した場合には、各演出の種類に応じて、それ以外の場合とは異なる特別な態様のポイント付与演出を、ボタン押下演出前のポイント付与演出として設定する。このようにすることで上記構成を実現することができる。

【２１２６】

このように、ポイント付与演出が実行されてポイントが付与されることによって蓄積ポイントが閾値（１０ポイント）を超え、蓄積ポイントが閾値を超えたことによって実行されるボタン押下演出の後に実行される演出の種類に応じて、当該演出が実行される前に実行されるポイント付与演出の態様が、それ以外の場合に実行されるポイント付与演出と異なる構成を採用することによって、ポイントが付与されるといった期待感を遊技者に付与するだけでなく、その他の期待感や、その後の遊技を推測する楽しみを遊技者に付与することができる。また、ポイント付与演出の態様が複数種類存在することで、毎回実行されるポイント付与演出に対して遊技者を注目させることができる。

【２１２７】

すなわち、本変形例においては、遊技回に設定される演出シナリオは、当該遊技回に対応する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳに基づいて決定される。そして、遊技回に対応する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳに基づいて決定された演出シナリオに基づいて、ポイント付与シナリオが決定され、当該演出シナリオとポイント付与シナリオに基づいて、当該遊技回において実行されるポイント付与演出の態様が決定される。

【２１２８】

Ｄ７－１２．変形例１２：

上記第４実施形態において、ポイントの付与の態様が、その後の遊技の進行を示唆する構成を採用してもよい。例えば、３回の各ポイント付与演出よって、３ポイント、４ポイント、１ポイントが付与されるポイントの付与の態様が、その後に実行されるボタン押下演出後に、スペシャルリーチ演出が実行されることを示唆する構成や、３回の各ポイント付与演出よって、７ポイント、７ポイント、７ポイントが付与されるポイントの付与の態様が、その後に実行されるボタン押下演出後に、一発告知演出が実行されることを示唆する構成を採用することができる。このような構成は例えば以下のようにすることで実現することが可能である。

【２１２９】

スペシャルリーチ演出や一発告知演出など特定の演出が実行されることが設定されている演出シナリオに対して紐付けされているポイント付与シナリオについて、当該ポイント付与シナリオに設定される各ポイント付与演出の付与ポイント数に、例えば、３、４、１の値を予め設定しておくことによって、当該構成を実現することができる。このようにすることで、各ポイント付与演出において付与されるポイント数に対して、より一層、遊技者を注目させることができる。また、ポイントの付与の態様に基づいて、その後の遊技の進行について遊技者に種々の推測をさせることができ、遊技者により一層期待感を付与することができる。

【２１３０】

なお、ポイントの付与の態様によって示唆する内容は、その後に実行される演出に限定されず、例えば、さらにその後に実行されるポイント付与演出において付与されるポイント数を示唆するとしてもよいし、大当たり抽選の結果を示唆するとしてもよいし、蓄積ポイントの繰越を示唆するとしてもよい。

【２１３１】

Ｄ７－１３．変形例１３：

上記第４実施形態において、既に付与されたポイントの付与の態様に関する情報（以下、ポイント付与態様情報とも呼ぶ）を表示する構成を採用してもよい。例えば、ポイント付与態様情報として、ポイントが付与された態様の履歴を表示してもよい。そして、当該ポイントが付与された態様の履歴を色やキャラクタ等によって表示してもよい。

【２１３２】

図１８１は、変形例１３を説明する説明図である。図１８１は、ポイント付与演出においてステージＳｔに蓄積したポイントを示す真珠の画像が、ポイントが付与された態様の履歴を表示している様子を示している。

【２１３３】

図１８１（ａ）には、蓄積ポイントがリセットされ新たな遊技回が開始された状態から最初（１回目）のポイント付与演出が実行され４ポイントが付与された後のステージＳｔの蓄積ポイントを示した。本変形例においては、蓄積ポイントがリセットされ新たな遊技回が開始された状態から１回目のポイント付与演出が実行されたことによって蓄積したポイントは、ステージＳｔに白色の真珠の画像として表示する。

【２１３４】

図１８１（ｂ）には、蓄積ポイントがリセットされ新たな遊技回が開始された状態から２回目のポイント付与演出が実行され２ポイントが付与された後のステージＳｔの蓄積ポイントを示した。本変形例においては、蓄積ポイントがリセットされ新たな遊技回が開始された状態から２回目のポイント付与演出が実行されたことによって蓄積したポイントは、ステージＳｔに黄色の真珠の画像として表示する。

【２１３５】

図１８１（ｃ）には、蓄積ポイントがリセットされ新たな遊技回が開始された状態から３回目のポイント付与演出が実行され３ポイントが付与された後のステージＳｔの蓄積ポイントを示した。本変形例においては、蓄積ポイントがリセットされ新たな遊技回が開始された状態から３回目のポイント付与演出が実行されたことによって蓄積したポイントは、ステージＳｔに黄緑色の真珠の画像として表示する。

【２１３６】

このように、各ポイント付与演出が実行されたことによって蓄積したポイントを示す画像を、当該蓄積ポイントが付与される契機となったポイント付与演出ごとに色によって区別することによって、ポイントが付与された態様の履歴を表示することができる。例えば、図１８１（ｃ）のステージＳｔに示した蓄積ポイントを示す真珠の画像を遊技者が視認することで、遊技者は、４ポイント→２ポイント→３ポイントの順で、ポイントが付与されたことを認識することができる。

【２１３７】

本変形例は、例えば、第４実施形態におけるパチンコ機１０が付与されたポイントの履歴を記憶する記憶エリアである付与履歴記憶エリアを音声発光制御装置９０の音光側ＲＡＭ９４に備えることによって実現することができる。

【２１３８】

図１８２、図１８３は、付与履歴エリアを説明する説明図である。図１８２（ａ）に示すように、付与履歴記憶エリアには、蓄積ポイントがリセットされ新たな遊技回が開始された状態からのポイントの付与回数（ポイント付与演出の実行回数）と、各付与回数に対応するポイント付与演出によって蓄積されたポイントに対応する真珠の画像を表示する色（表示食）とが予め設定されており、実際にポイント付与演出が実行される毎に、付与ポイントの記憶エリア（以下、付与ポイント記憶エリアとも呼ぶ）に付与されたポイントを

示す値が記憶される。図１８２（ａ）に示した付与履歴エリアの場合、１回目のポイント付与演出によって４ポイントが付与され、２回目のポイント付与演出によって２ポイントが付与され、３回目のポイント付与演出によって３ポイントが付与されたことがことがわかる。

【２１３９】

図１８２（ｂ）には、図１８２（ａ）の状態から、さらにポイント付与演出が１回実行され、６ポイントが付与された場合の付与履歴記憶エリアを示している。本変形例の付与履歴記憶エリアは、蓄積ポイントが１０ポイント蓄積される毎に、付与ポイント記憶エリアの中で一つ右の記憶エリアに、付与されたポイントが記憶される。付与回数が１～３回目において既にポイントが９ポイント蓄積されていたので、図１８２（ｂ）に示すように、付与回数の４回目においては、付与された６ポイントのうち１ポイントは付与回数が１～３回目と同列の記憶エリアに記憶され、残りの５ポイントは、一つ右の列の記憶エリアに記憶される。そして、ステージＳｔに蓄積ポイントに対応する真珠の画像を表示する際には、付与ポイント記憶エリアの最も右の列の付与ポイントと、付与回数に対応する表示色を読み込み、ステージＳｔに真珠の画像を表示する。このように、１０ポイント毎に記憶エリアを区分することで、ポイントが１０ポイント蓄積したことによってタイマ演出（または待機中演出）が実行され、蓄積ポイントが１０ポイント分減算され、ステージＳｔに新たにポイントが蓄積される場合であっても、蓄積ポイントがリセットされ新たな遊技回が開始された状態から実際に実行されたポイントの付与回数に対応した表示色で、ステージＳｔに蓄積ポイントに対応する真珠の画像を表示することができる。また、本変形例に示した付与履歴記憶エリアは、１回のポイント付与演出において１０ポイント以上のポイントが付与された場合にも対応することができる。

【２１４０】

図１８３には、図１８２（ｂ）の状態から、さらにポイント付与演出が１回実行され、１７ポイントが付与された場合の付与履歴記憶エリアを示している。この場合、１７ポイントのうち、５ポイントが付与ポイント記憶エリアの２列目に記憶されることによって、２列目の記憶エリアは１０ポイントとなる。そして、残りの１２ポイントのうち１０ポイントは付与ポイント記憶エリアの３列目に記憶され、さらに残りの２ポイントは付与ポイント記憶エリアの４列目に記憶される。このように、１回のポイント付与演出において１０ポイント以上のポイントが付与された場合であっても、付与ポイント記憶エリアの最も右の列の付与ポイントと、付与回数に対応する表示色を読み込むことによって、蓄積ポイントがリセットされ新たな遊技回が開始された状態から実際に実行されたポイントの付与回数に対応した表示色で、ステージＳｔに蓄積ポイントに対応する真珠の画像を表示することができる。

【２１４１】

また、当該付与履歴記憶エリアに付与されるポイントを記憶するタイミング、読み込むタイミング、および、リセットするタイミングについて説明する。付与されるポイントを付与履歴記憶エリアに記憶する場合には、例えば、ポイント蓄積処理（図１７０）のステップＳ４２３０２において、実行される付与ポイント数を読み込んだときに、付与されるポイントを付与履歴記憶エリアに記憶する構成を採用することができる。このとき、上記説明したように、蓄積ポイントが１０ポイント蓄積される毎に、付与ポイント記憶エリアの中で一つ右の記憶エリアに、付与されたポイントを記憶する。

【２１４２】

付与履歴記憶エリアの読み込みについては、例えば、ポイント蓄積処理（図１７０）のステップＳ４２３１０において、付与履歴記憶エリアにおける付与ポイント記憶エリアの最も右の列の付与ポイントと、付与回数に対応する表示色を読み込み、ポイントの付与回数に対応した表示色の真珠の画像（ポイント蓄積動画）を表示するためのポイント蓄積動画表示開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。当該ポイント蓄積動画表示開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、ポイントの付与回数に対応した表示色で、ステージＳｔに蓄積ポイントに対応する真珠の画像を表示する。

【２１４３】
付与履歴記憶エリアのリセットについては、例えば、ポイントリセット処理（図１７３）のステップＳ４２６０３において蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔをリセットした後に、付与履歴記憶エリアをリセットする。このような処理を実行することで当該変形例における構成を実現することができる。
【２１４４】
当該変形例の構成を採用することによって、ポイント付与演出の実行回数や１回のポイント付与演出における付与ポイント数等、ポイントが付与された態様の履歴を遊技者が確認することを可能にする。また、ポイントが付与された態様の履歴を確認した遊技者に対して、その後に実行されるポイント付与演出の回数や付与されるポイント数等を推測させ、遊技に対する期待感を付与することができる。また、上記変形例１２のように、ポイントの付与の態様が、その後の遊技の進行を示唆する構成を採用した場合には、本変形例のようにポイントが付与された態様の履歴を遊技者が確認することを可能にすることで、遊技者に対して、より一層、その後の遊技の進行についての推測を促し、遊技者を遊技に注目させることができるとともに、遊技者に期待感を付与することができる。
【２１４５】
なお、本変形例においては、ポイントが付与された態様の履歴を、蓄積ポイントを示す真珠の画像の色によって表示したが、各ポイント付与演出毎に付与されたポイントを区別するキャラクタによって表示してもよいし、マーク、模様等によって区別してもよい。また、各ポイント付与演出毎に付与されたポイントを、数字によって直接表示してもよい。例えば、３回の各ポイント付与演出によって、３ポイント、４ポイント、１ポイントが付与された場合には、表示面４１ａに、「３・４・１」と表示する。このように、ポイントが付与された態様の履歴が遊技者が認識可能であれば、種々の表示態様を採用することができる。
【２１４６】
また、ポイント付与態様情報として、直近に実行されたポイント付与演出の実行時に付与されたポイント数のみが識別可能な情報が表示されるとしてもよい。例えば、ステージＳｔに蓄積ポイントとして表示される真珠の画像のうち、直近に実行されたポイント付与演出の実行時に付与されたポイント数に対応する数の真珠の画像のみが、他の真珠の画像と色や模様や形などが異なる構成を採用してもよい。
【２１４７】
Ｄ７－１４．変形例１４：
上記第４実施形態におけるポイント付与演出として、１回のポイント付与演出で複数回ポイントを付与する態様を採用してもよい。例えば、ポイント付与演出のうち、表示面４１ａの右端からカメのキャラクタが表れて、付与されるポイント数が表示された真珠を投下するまでの演出をポイント付与示唆演出と呼び、付与されるポイント数が表示された真珠をカメのキャラクタが投下し、当該真珠がステージＳｔに到達して蓄積ポイントに対応する真珠の画像に変化しポイント付与演出が終了するまでの演出をポイント付与実行演出と呼ぶ場合において、ポイント付与示唆演出を１回実行した後に、ポイント付与実行演出を２回実行する。
【２１４８】
図１８４は、変形例１４におけるポイント付与演出の一例を示す説明図である。図示するように、図１８４（ａ）は、ポイント付与演出のうち、ポイント付与示唆演出が実行されている様子を示している。すなわち、表示面４１ａの右端からカメのキャラクタが表れて、付与されるポイント数が表示された真珠の投下を開始するまでの演出が実行される様子を示している。図１８４（ｂ）は、ポイント付与示唆演出が実行された後、１回目のポイント付与実行演出が実行される様子を示している。図示するように、当該ポイント付与実行演出は、４ポイントが付与されることを示す演出である。図１８４（ｃ）は、１回目のポイント付与実行演出が実行された後、２回目のポイント付与実行演出が実行される様子を示している。図示するように、当該ポイント付与実行演出は、５ポイントが付与され

ることを示す演出である。図１８４（ｄ）は、２回目のポイント付与実行演出が終了するとともに当該ポイント付与演出が終了する様子を示している。

【２１４９】

このような構成を採用することによって、ポイント付与示唆演出を認識した遊技者に対して、その後に、ポイント付与実行演出が何回実行されるのかといった期待感、すなわち、ポイントが何回付与されるのかといった期待感を付与することができる。また、ポイント付与示唆演出が１回実行された後にポイント付与実行演出が複数回実行された場合には、ポイント付与示唆演出が実行されたことを認識し、その後にポイント付与実行演出が１回実行されると推測していた遊技者に対して、意外性や驚きを付与することができる。

【２１５０】

なお、図１８４においては、１回のポイント付与示唆演出に対して２回のポイント付与実行演出が実行される例について説明したが、１回のポイント付与示唆演出に対してＮ（Ｎ≧２の整数）回のポイント付与実行演出が実行されるとしてもよい。また、Ｎの値は、ポイント付与演出ごとに毎回異なっていてもよい。

【２１５１】

本変形例におけるポイント付与演出は、例えば、以下のようにして実現することができる。例えば、１回のポイント付与示唆演出に対して２回のポイント付与実行演出を実行する場合には、上記第４実施形態において適用したポイント付与シナリオにおいて、１回のポイント付与演出に対応するポイントの値（例えば９ポイント）を２分割し（例えば、４ポイントと５ポイント）、１回目のポイント付与実行演出で分割したポイント値の一方のポイント（４ポイント）を付与し、２回目のポイント付与実行演出で分割したポイント値の他方のポイント（５ポイント）を付与することで実現することができる。このような処理によれば、実行するポイント付与示唆演出に対応してポイント付与シナリオに設定されているポイントの値を１つ取得すればよい。すなわち、１回のポイント付与示唆演出に対してポイント付与実行演出をＮ回実行する場合であっても、ポイント付与シナリオに設定されているポイントの値を１つ取得すればよい。そして、取得したポイントの値をＮ分割し、各ポイント付与実行演出に用いる。よって、１回のポイント付与演出においてポイント付与実行演出がＮ回実行される場合であっても、ポイント付与シナリオから付与するポイントの値を取得する処理までは、Ｎの値に関係無く同じであるので、処理を簡易化することができる。また、予めポイント付与シナリオに設定するポイントの値も、Ｎの値に関係無く設定することができ、ポイント付与シナリオへのポイント数の設定を簡易化することができる。

【２１５２】

その他、本変形例におけるポイント付与演出は、例えば、以下のようにして実現することができる。例えば、１回のポイント付与示唆演出に対して２回のポイント付与実行演出を実行する場合には、上記第４実施形態において適用したポイント付与シナリオにおいて、２回分のポイント付与演出に対応するポイントの値を取得する。例えば、ポイント付与シナリオにおいて１回目のポイント付与演出として設定されていたポイント数が４ポイントであり、ポイント付与シナリオにおいて２回目のポイント付与演出として設定されていたポイント数が５ポイントである場合には、その２回分のポイント付与演出に対応するポイントの値を取得する。そして、１回のポイント付与示唆演出を実行した後に、ポイント付与シナリオにおいて１回目のポイント付与演出として設定されていたポイント数の４ポイントを用いて１回目のポイント付与実行演出を実行し、その後に、ポイント付与シナリオにおいて２回目のポイント付与演出として設定されていたポイント数の５ポイントを用いて２回目のポイント付与実行演出を実行する。このようにしても上記構成を実現することができる。このような処理によれば、１回のポイント付与示唆演出に対してＮ回のポイント付与実行演出を実行する場合には、ポイント付与シナリオから、実行するポイント付与実行演出の回数（Ｎ回）に応じた個数（Ｎ個）のポイントの値を取得すればよいので、上記の構成のように、１回のポイント付与演出に対応するポイントの値をＮ分割するといった処理を実行する必要がなく、処理を簡易化することができる。

【２１５３】
Ｄ７－１５．変形例１５：
上記第４実施形態においては、ポイント付与演出の態様は、既にステージＳｔに蓄積されている蓄積ポイントに加算処理が実行されることを示唆する態様であった。例えば、図１２６に示したポイント付与演出を例に説明すると、蓄積ポイントとして既にステージＳｔに４ポイントが蓄積されており、さらに、ポイント付与演出が実行された場合には、カメが投下した真珠に表示されたポイント数（３ポイント）を、既に蓄積されているポイント数（４ポイント）に加算することを示す態様のポイント付与演出が実行される。このように、上記第４実施形態におけるポイント付与演出の態様は、既にステージＳｔに蓄積されている蓄積ポイントに、新たに付与されるポイントが加算されることを示唆する態様（以下、加算態様とも呼ぶ）であった。そして加算態様のポイント付与演出が実行された場合には、蓄積ポイントとして表示されているポイントに、加算態様のポイント付与演出によって付与されるポイントが加算された結果のポイント数が、新たな蓄積ポイントとして表示される。しかしながら、ポイント付与演出の態様として、加算態様に限らず、他の態様を採用してもよい。例えば、既にステージＳｔに蓄積されている蓄積ポイントに乗算処理が実行されることを示唆する態様（以下、乗算態様とも呼ぶ）のポイント付与演出を採用してもよい。
【２１５４】
図１８５は、乗算態様のポイント付与演出を説明する説明図である。乗算態様のポイント付与演出は、図１８５（ａ）に示すように、表示面４１ａの右端からカメのキャラクタが出現した後、図１８５（ｂ）に示すように、カメのキャラクタが真珠を投下するが、当該真珠には乗算処理を示す「×２」と表示されている。そして、図１８５（ｃ）に示すように、「×２」と表示された真珠がステージＳｔに到達すると、真珠に表示されていた「×２」に対応して、蓄積ポイントとして既にステージＳｔに表示されている４ポイントに対して２が乗算された結果のポイント数（８ポイント）が、新たな蓄積ポイントとして表示される。
【２１５５】
このような構成は以下のようにして実現することができる。例えば、ポイント付与シナリオにおいて、乗算態様のポイント付与演出に対応するポイントの値を設定する。このとき、当該乗算態様のポイント付与演出までの蓄積ポイントの値をＸとし、当該乗算態様のポイント付与演出において蓄積ポイントに乗算する値をＡとし、ポイント付与シナリオに設定する乗算態様のポイント付与演出に対応するポイントの値をＹとした場合、Ｙ＝ＸＡ－Ｘとして算出したＹの値を乗算態様のポイント付与演出に対応するポイントの値としてポイント付与シナリオに設定する。また、演出シナリオには、乗算態様のポイント付与演出が実行されるように設定する。このようにすることによって上記構成を実現することができる。
【２１５６】
このような構成とすることで、乗算態様のポイント付与演出を認識した遊技者に対して、蓄積ポイントに乗算する値に対する期待感を付与することができ、乗算態様のポイント付与演出に対して遊技者を注目させることができる。また、乗算態様のポイント付与演出が実行された場合には、表示面４１ａにカメのキャラクタが出現したことを認識し加算態様のポイント付与演出が実行されると推測していた遊技者に対して、驚きを付与し、期待感を大きく向上させることができる。
【２１５７】
また、乗算態様のポイント付与演出の態様を、蓄積ポイントに乗算する値の大きさに応じた態様に制御する（変化させる）構成を採用してもよい。例えば、蓄積ポイントに乗算する値の大きさに応じて、カメが投下する真珠の色が異なる構成や、出現するキャラクタが異なる構成（例えば、カメに代えてタコが出現する構成）を採用してもよい。このようにすることで、より一層、乗算態様のポイント付与演出に遊技者を注目させることができる。

【２１５８】
さらに、乗算態様のポイント付与演出を実行した場合に、既に蓄積されている蓄積ポイントに乗算した結果のポイント数より多いポイント数を、新たな蓄積ポイントとして表示する構成を採用してもよい。例えば、既に４ポイントが蓄積されている場合において、乗算態様のポイント付与演出を実行する。乗算態様のポイント付与演出においては、カメが投下する真珠に乗算処理を示す「×２」と表示されている。この場合、通常であれば、乗算処理を示す「×２」がステージＳｔに到達した時点で、新たな蓄積ポイントとして８ポイント（４ポイント×２）が表示されるが、本ポイント付与演出においては、蓄積ポイントが８ポイントより多いポイント数（例えば１０ポイント）が表示される。このようにすることで、既に蓄積されている蓄積ポイントに乗算した結果の蓄積ポイントより多い新たな蓄積ポイントを認識した遊技者に意外性と幸福感を付与することができる。

【２１５９】
また、ポイント付与演出の態様として、加算態様のポイント付与演出を実行する場合と、乗算態様のポイント付与演出を実行する場合とがあることで、遊技者に対して、加算態様のポイント付与演出が実行されるのか乗算態様のポイント付与演出が実行されるのかといった緊迫感や緊張感を付与することができる。

【２１６０】
さらに、加算態様のポイント付与演出を実行した場合に、既に蓄積されている蓄積ポイントに加算した結果のポイント数より多いポイント数を、新たな蓄積ポイントとして表示する構成を採用してもよい。このようにすることで、既に蓄積されている蓄積ポイントに加算した結果の蓄積ポイントより多い新たな蓄積ポイントを認識した遊技者に意外性と幸福感を付与することができる。

【２１６１】
なお、ポイント付与演出の態様は、加算態様や乗算態様に限らず、減算態様や除算態様のポイント付与演出など、種々の演算態様のポイント付与演出を実行する構成を採用してもよい。このようにすることで、実行されるポイント付与演出に対して遊技者を注目させることができるとともに、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。

【２１６２】
その他、１回のポイント付与演出の実行中に、当該ポイント付与演出の態様が変化する構成を採用してもよい。例えば、１回のポイント付与演出の実行中に、加算態様から乗算態様に変化したり、乗算態様から加算態様に変化したり、または、１回のポイント付与演出の実行中に当該ポイント付与演出の態様が複数回変化する構成を採用してもよい。このように、ポイント付与演出によって実行される演算方法が変化したと認識させることができ、遊技者に意外性を付与することができる。また、ポイント付与演出によって実行される演算方法によって、演算処理が実行された後の新たな蓄積ポイントの値が大きく異なる場合があることから、ポイント付与演出の態様を変化させることによって、遊技者に対して緊迫感を付与するとともに、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。

【２１６３】
図１８６は、一例として、１回のポイント付与演出の実行中に加算態様と乗算態様との間で態様が変化する場合における、カメが投下した真珠の画像（以下、単に真珠の画像とも呼ぶ）の表示態様を説明する説明図である。図１８６（ａ）には、ポイント付与演出の態様が加算態様である場合における、真珠の画像を示している。当該真珠の画像には、加法を示す算術記号である「＋」が表示されることによって、ポイント付与演出が加算態様であることを示唆している。図１８６（ｂ）には、ポイント付与演出の態様が乗算態様である場合における、真珠の画像を示している。当該真珠の画像には、乗法を示す算術記号である「×」が表示されることによって、ポイント付与演出が乗算態様であることを示唆している。

【２１６４】
例えば、ポイント付与演出の実行中に加算態様から乗算態様に態様を変化させる場合には、図１８６（ａ）の真珠の画像に表示されている加法を示す算術記号である「＋」を回

転させて、図１８６（ｂ）の真珠の画像に表示されている乗法を示す算術記号である「×」に変化させる。逆に、ポイント付与演出の実行中に乗算態様から加算態様に態様を変化させる場合には、図１８６（ｂ）の真珠の画像に表示されている乗法を示す算術記号である「×」を回転させて、図１８６（ａ）の真珠の画像に表示されている加法を示す算術記号である「＋」に変化させる。このような構成を採用することによって、「＋」と「×」といった、ほぼ同じ線画の記号を回転させる処理により、その意味を大きく変えることができ、簡易な処理にも関わらず、遊技者に対して大きな緊迫感を付与するとともに、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。

【２１６５】

なお、１回のポイント付与演出の実行中に加算態様と乗算態様との間で態様を複数回変化させる場合には、カメが投下し落下中の真珠の画像に表示されている算術記号である「＋」（または「×」）を継続的に回転させてもよい。そして、所定のタイミング（例えば、真珠がステージＳｔに到達したタイミング）で当該算術記号の回転を停止させ、停止時に算術記号が示す演算（加算または乗算）によって、蓄積ポイントに演算を実行した量に相当するポイント（蓄積ポイントを示す真珠の画像）を、ステージＳｔに表示する。このようにすることで、より一層、ポイント付与演出に対して遊技者を注目させることができる。

【２１６６】

Ｄ７－１６．変形例１６：

上記第４実施形態においては、蓄積されるポイントの表示態様として、１ポイント分をステージＳｔ上の１個の真珠の画像として表示したが、そのような構成に限定されず、蓄積されるポイントを種々の態様によって表示することができる。

【２１６７】

図１８７は、蓄積されるポイントの表示態様の一例を示す説明図である。本変形例において示した蓄積されるポイントの表示態様は、蓄積ポイントのポイント数が閾値（１０ポイント）に達して初めて１つの意味をなす形状（画像）となる表示態様である。図１８７（ａ）～図１８７（ｊ）の順に、ポイントが１ポイント～１０ポイントまで蓄積される様子を示している。図１８７に示した表示態様の場合、蓄積ポイントのポイント数が１０ポイントに達して初めて１つの真珠の画像となる表示態様である。このような表示態様を採用することによって、遊技者に対して、部分的な画像から、１つの意味のある画像を形成していくという向上心を付与することや、蓄積ポイントのポイント数が１０ポイントに達して１つの意味のある画像が形成された場合に、遊技者に達成感を付与することができる。

【２１６８】

その他、図１８７においては、１ポイント分に対応する真珠の部分的な画像の境界線（輪郭線）を表示したが、そのような表示態様に限定されることなく、１ポイント分に対応する真珠の部分的な画像の境界線を表示しない表示態様を採用してもよい。

【２１６９】

図１８８は、蓄積されるポイントの表示態様として、１ポイント分に対応する真珠の部分的な画像の境界線を表示しない表示態様を説明する説明図である。図示するように、１ポイント分に対応する真珠の部分的な画像の境界線を表示しないので、蓄積しているポイント数を遊技者が認識しにくい。よって、遊技者が無意識のうちに蓄積ポイントが閾値に達する場合があり、遊技者に驚きを付与することができる。

【２１７０】

その他、蓄積されるポイントの表示態様として、図１８７や図１８８において説明したように、蓄積ポイントのポイント数が閾値（１０ポイント）に達して初めて１つの意味をなす形状（画像）を表示する態様を採用するが、当該蓄積ポイントのポイント数が閾値（１０ポイント）に達して初めて１つの意味をなす形状（画像）を、所定のタイミングで変更する態様を採用してもよい。例えば、図１８７に示すように、蓄積ポイントのポイント数が１０ポイントに達して初めて１つの真珠の画像となる表示態様で蓄積ポイントを表示

し、その後、蓄積ポイントが閾値に達したことにより当該真珠の画像がタイマ演出を示す貝の画像または待機中演出を示す貝の画像に変化しステージＳｔ上の蓄積ポイントが再び０ポイントの状態に移行し、当該０ポイントの状態から新たに蓄積ポイントを蓄積する場合に、図１８９に示すように、当該新たな蓄積ポイントの表示態様として、蓄積ポイントのポイント数が１０ポイントに達して初めて１頭のクジラの画像となる表示態様で蓄積ポイントを表示する構成を採用してもよい。このようにすることで、ステージＳｔの蓄積ポイントに対して遊技者を注目させることができる。また、蓄積ポイントのポイント数が閾値（１０ポイント）に達して初めて１つの意味をなす形状（画像）が変更されるごとに、どのような形状（画像）が形成されるのかを遊技者に想像させ、遊技者に新たな期待感を付与することができる。

【２１７１】

また、例えば、遊技回において大当たり抽選に当選する期待度（確率）に応じて、当該蓄積ポイントが蓄積する過程で形成されていく形状（画像）が異なる構成を採用してもよい。例えば、蓄積ポイントが閾値に達しボタン押下演出が実行された後に一発告知演出が実行される場合には、当該蓄積ポイントが蓄積する過程で形成されていく形状として１匹のマンボ―の画像を採用する。そして、例えば、蓄積ポイントが閾値に達しボタン押下演出が実行された後にスペシャルリーチ演出が実行される場合には、当該蓄積ポイントが蓄積する過程で形成されていく形状として１匹のサメの画像を採用する。このような構成を採用することによって、ステージＳｔの蓄積ポイントに対して、より一層遊技者を注目させることができるとともに、蓄積ポイントを示す画像が形成されていく過程において遊技者の期待感を増加させることができる。

【２１７２】

Ｄ７－１７．変形例１７：

第４実施形態においては、付与する対象として、「ポイント」という数えることのできる量を採用したが、数えることのできない量を採用してもよい。例えば、ポイント付与演出に代えて、ステージＳｔ上に表示された容器に液体が追加される演出を採用してもよい。

【２１７３】

Ｄ７－１８．変形例１８：

第４実施形態においては、ボタン押下演出が実行されるための蓄積ポイントの閾値を１０ポイントとする構成を採用したが、そのような構成に限らず、ボタン押下演出が実行されるための蓄積ポイントの閾値として任意の正の値を採用することができる。

【２１７４】

Ｄ７－１９．変形例１９：

第４実施形態においては、蓄積ポイントが閾値に達した場合には、ボタン押下演出を実行する構成を採用したが、ボタン押下演出に限らず、他の演出を実行する構成を採用してもよい。例えば、蓄積ポイントが閾値に達した場合に、ボタン押下演出に代えて、所定のリーチ演出が実行されるとしてもよい。すなわち、蓄積ポイントが１０ポイント蓄積した場合には必ずリーチになるので、ポイントが付与されるごとに遊技者に対してリーチへの期待感を付与することができる。また、蓄積ポイントが閾値に達しても、ボタン押下演出などの特定の処理を実行しない構成を採用してもよい。このようにすることで、蓄積ポイントが閾値に達した後に、ボタン押下演出などの特定の処理が実行されるか否かを遊技者に推測させ、遊技者に緊迫感を付与することができる。

【２１７５】

Ｄ７－２０．変形例２０：

第４実施形態においては、蓄積ポイントが繰り越すか否かの示唆をステージＳｔの色の変化によって行ったが、ステージＳｔの点灯、点滅、形状の変化など、他の方法によって行ってもよい。その他、蓄積ポイントが繰り越すか否かを示唆するための専用のランプ等を設けてもよい。

【２１７６】

Ｄ７－２１．変形例２１：
上記第４実施形態において、ボタン押下演出に割り振られている期間（以下、ボタン押下演出期間とも呼ぶ）において、遊技者が演出操作ボタン２４を押下するタイミングに応じて、演出操作ボタン２４が操作された後からボタン押下演出期間が終了するまでの期間に実行される演出を変更する態様を採用してもよい。ボタン押下演出期間の開始のタイミングから遊技者が演出操作ボタン２４を押下するタイミングまでの時間を計測し、当該計測した値に応じて、演出操作ボタン２４が操作された後からボタン押下演出期間が終了するまでの期間に対応した演出が記録されている演出用記憶エリアからに演出用の画像データを読み出して実行することにより実現することができる。このようにすることによって、ボタン押下演出がパターン化することを抑制し、遊技者をボタン押下演出に注目させることができる。
【２１７７】
Ｄ７－２２．変形例２２：
上記第４実施形態においては、付与されたポイントを蓄積する機能を有する位置（画像）は、表示面４１ａに表示されるステージＳｔのみであったが、付与されたポイントを蓄積する機能を有する位置（画像）が表示面４１ａに複数個（複数箇所）表示される構成を採用してもよい。
【２１７８】
図１９０は、付与されたポイントを蓄積する機能を有する位置（画像）が表示面４１ａに複数個（複数箇所）表示される構成を説明する説明図である。図１９０（ａ）に示すように、付与されたポイントを蓄積する機能を有する位置（画像）として、第１ステージＳｔ１と、第２ステージＳｔ２と、第３ステージＳｔ３とが、表示面４１ａに表示されている。本変形例においては、各ステージＳｔは、各々、演出上の機能が異なる。具体的には、各ステージＳｔに蓄積されるポイント数が閾値に達したことを契機として実行される演出が、各々異なる。
【２１７９】
第１ステージＳｔ１に蓄積されるポイントが閾値に達した場合には、その後に、タイマ演出（または待機中演出）、およびボタン押下演出が実行される。そして、当該ボタン押下演出が実行された後に、一発告知演出が実行される。上述のように、一発告知演出は、大当たり抽選に当選したことを即時に告知する演出である。従って、第１ステージＳｔ１に蓄積されるポイントが閾値に達したことを認識した遊技者は、第１ステージＳｔ１に蓄積されたポイントが閾値に達したことを契機とするボタン押下演出が実行される遊技回における大当たり抽選に当選していることを認識することができる。
【２１８０】
第２ステージＳｔ２に蓄積されるポイントが閾値に達した場合には、その後に、タイマ演出（または待機中演出）、およびボタン押下演出が実行される。そして、当該ボタン押下演出が実行された後に、スペシャルリーチ演出が実行される。上述のように、スペシャルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出のみが実行される場合、および、ノーマルリーチ演出に加えスーパーリーチ演出が実行される場合と比較して、より大当たり抽選に当選する期待度（確率）が高いことを遊技者に示唆する演出である。従って、第２ステージＳｔ２に蓄積されるポイントが閾値に達したことを認識した遊技者は、第２ステージＳｔ２に蓄積されたポイントが閾値に達したことを契機とするボタン押下演出が実行される遊技回における大当たり抽選に当選する期待度（確率）が高いことを認識することができる。
【２１８１】
第３ステージＳｔ３に蓄積されるポイントが閾値に達した場合には、その後に、タイマ演出（または待機中演出）、およびボタン押下演出が実行される。そして、当該ボタン押下演出が実行された後に、ノーマルリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出が実行されない場合と比較して、大当たり抽選に当選する期待度（確率）が高いことを遊技者に示唆する演出である。従って、第３ステージＳｔ３に蓄積されるポイントが閾値に達したことを認識した遊技者は、第３ステージＳｔ３に蓄積されたポイ

ントが閾値に達したことを契機とするボタン押下演出が実行される遊技回において、少なくともノーマルリーチ演出が実行されること認識することができる。

【２１８２】

このような各ステージＳｔの特性から、遊技者は、ポイントが付与される場合には、３つのステージＳｔのうち、第１ステージＳｔ１に最もポイントが蓄積されることを所望し、次に、第２ステージＳｔ２にポイントが蓄積されることを所望し、最後に、第３ステージＳｔ３にポイントが蓄積されることを所望する。

【２１８３】

図１９０に示したポイント付与演出においては、表示面４１ａの右端からカメのキャラクタが出現した際には、付与されるポイント数が表示された真珠の画像は表示されない。当該カメのキャラクタは、表示面４１ａを右端から左端に進行する。

【２１８４】

その後、図１９０（ｂ）に示すように、当該カメのキャラクタは、当該ポイント付与演出において付与するポイントを蓄積させる対象のステージＳｔの上を通過する際に、付与されるポイント数が表示された真珠を投下する。投下された真珠は、図１９０（ｃ）に示すように、当該ポイント付与演出において付与するポイントを蓄積させる対象のステージＳｔに到達した後に、蓄積ポイントを示す真珠の画像に変化し、当該ステージＳｔに蓄積ポイントとして蓄積される。

【２１８５】

このような演出は、当該演出を実行する遊技回に設定される演出シナリオとポイント付与シナリオに、当該遊技回において実行される各ポイント付与演出においてポイントを蓄積させる対象のステージＳｔ（第１ステージＳｔ１、第２ステージＳｔ２、第３ステージＳｔ３）を、予め設定しておくことで実現することができる。

【２１８６】

このような構成を採用することによって、ポイント付与演出において、ポイントが蓄積される位置（ステージＳｔ）についても、遊技者に注目させることができ、遊技者に新たな楽しみを提供することができる。より具体的には、図１９０（ａ）に示したように、ポイント付与演出においてカメのキャラクタが表示面４１ａに出現したことを認識した遊技者に対して、いずれのステージＳｔにポイントが蓄積されるのかといった期待感を付与することができるとともに、付与されるポイント数についての期待感を付与することができる。その後、図１９０（ｂ）に示したように、カメのキャラクタが各ステージＳｔの上部を通過している様子を認識した遊技者に対して、ポイントが蓄積される位置（ステージＳｔ）についての期待感および緊迫感を付与し、さらに、付与されるポイント数に対する期待感も付与することができる。さらに、例えば、カメのキャラクタから付与されるポイント数が表示された真珠が、遊技者が期待していたステージＳｔ（例えば、第１ステージＳｔ１）に投下された場合には、遊技者に対して、優越感を付与することができる。

【２１８７】

なお、図１９０に説明したポイント付与演出においては、図１９０（ａ）に示したように、カメのキャラクタが表示面４１ａの右端から出現する際に、付与されるポイント数が表示された真珠の画像が表示されない構成であったが、そのような構成に限らず、例えば、カメのキャラクタが表示面４１ａの右端から出現する際に、付与されるポイント数が表示された真珠の画像が表示される構成を採用してもよい。

【２１８８】

図１９１は、開始時に付与ポイント数が表示されるポイント付与演出について説明する説明図である。図１９１（ａ）に示すように、本ポイント付与演出においては、カメのキャラクタが表示面４１ａの右端から出現する際に、付与されるポイント数が表示された真珠が表示される。その後、図１９１（ｂ）に示すように、カメのキャラクタが各ステージＳｔの上部を通過する際に、付与されるポイント数が表示された真珠が、３つのステージＳｔ（第１ステージＳｔ１、第２ステージＳｔ２、第３ステージＳｔ３）のいずれかに投下される。そして、図１９１（ｃ）に示すように、付与されるポイント数が表示された真

珠が当該ポイント付与演出において付与するポイントを蓄積させる対象のステージＳｔに到達した後に、蓄積ポイントを示す真珠の画像に変化し、当該ステージＳｔに蓄積ポイントとして蓄積される。

【２１８９】

このような演出は、図１９０に示したポイント付与演出と異なって、ポイント付与演出の開始時に付与ポイント数が表示される。この場合、当該付与ポイント数を認識した遊技者は、第１ステージＳｔ１にポイントが蓄積されることを所望するとは限らず、今回実行されるポイント付与演出によって、蓄積ポイントが閾値に達するステージＳｔがある場合には（例えば、図１９１に示した第２ステージＳｔ２）、当該ステージＳｔにポイントが蓄積されることを所望する場合がある。このように、図１９１に示したポイント付与演出の場合、遊技者は、蓄積ポイントが閾値に達した場合に大当たり抽選に当選している期待度（確率）が高いステージＳｔがいずれであるのかを考慮することに加えて、現時点における各ステージＳｔのポイントの蓄積状況についても考慮して、ポイントが蓄積されることを所望するステージＳｔを決定する。よって、このようなポイント付与演出を実行することによって、遊技者に対して、遊技の状態を多角的に把握する楽しみを付与することができる。

【２１９０】

その他、ポイントを付与する演出（ポイント付与演出）に加え、ポイントに関する他の演出を実行する構成を採用してもよい。例えば、実行された場合に３つのステージＳｔのいずれかの蓄積ポイントを必ず閾値に到達させる演出（以下、閾値到達演出とも呼ぶ）を実行してもよい。

【２１９１】

図１９２は、閾値到達演出の一例を説明する説明図である。図１９２（ａ）に示すように、閾値到達演出が開始されると、カニのキャラクタが真珠を持って表示面４１ａの右端から左端に通過する。その後、図１９２（ｂ）に示すように、カニのキャラクタは、蓄積ポイントを閾値に到達させる対象のステージＳｔ上で真珠を投下する。投下された真珠がステージＳｔに到達すると、図１９２（ｃ）に示すように、蓄積ポイントを閾値に到達させる対象のステージＳｔの蓄積ポイントは閾値に到達した表示に変化する。その後、図１９２（ｄ）に示すように、閾値に達したステージＳｔに対応するタイマ演出が実行される。図１９２の例では、第１ステージＳｔ１の蓄積ポイントが閾値に到達し、第１ステージＳｔ１用に用意されたタイマ演出画像（クジラのキャラクタとタイマの画像）が表示される。上述のように、第１ステージＳｔ１に蓄積されるポイントが閾値に達した場合には、その後に、タイマ演出（または待機中演出）、およびボタン押下演出が実行され、当該ボタン押下演出が実行された後に、一発告知演出が実行される。

【２１９２】

このような構成は、閾値到達演出を実行する遊技回に設定される演出シナリオとポイント付与シナリオに、予め、閾値到達演出に関する設定をしておくことで実現することができる。

【２１９３】

このような構成を採用することによって、ポイント付与演出に加え、ポイントに関する新たな期待感を遊技者に付与することができる。具体的には、実行された閾値到達演出が閾値に到達させる対象のステージＳｔがいずれであるのかによって、遊技の結果が大きく異なるので、遊技者に対して、大きな期待感や緊迫感を付与することができる。

【２１９４】

なお、第１ステージＳｔ１、第２ステージＳｔ２、第３ステージＳｔ３は、当該ステージＳｔに蓄積されたポイントが閾値に達したことを契機として実行される演出が、各々、一発告知演出、スペシャルリーチ演出、ノーマルリーチ演出であったが、そのような構成に限定されず、他の演出や処理が実行される構成を採用してもよい。

【２１９５】

また、第１ステージＳｔ１、第２ステージＳｔ２、第３ステージＳｔ３の各々に蓄積さ

れたポイントは、上記第４実施形態と同様に、遊技回を跨いで繰り越す場合と繰り越さない場合とがある構成を採用してもよい。第４実施形態と同様に、蓄積ポイントが繰り越さない場合があることによって、遊技回が終了するまでに各ステージ上の蓄積ポイントが閾値に達するように遊技者に期待感を付与することができる。また、各ステージの少なくとも一つにポイントの蓄積が開始されたことを認識した遊技者に対して、遊技回の終了する時期を意識させ、各ステージ上の蓄積ポイントの付与される態様に注目させることができる。また、蓄積ポイントが遊技回を跨いで繰り越す場合があることによって、遊技回において３つのステージ上の蓄積ポイントのうちの少なくともいずれかのステージ上の蓄積ポイントが閾値に達しなかった場合であっても、当該蓄積ポイントが遊技回の終了時にリセットされずに次回の遊技回まで維持され、次回の遊技回において閾値に達する可能性があるといった期待感を遊技者に付与することができる。すなわち、３つのステージ上の各蓄積ポイントに対して、このような期待感を付与することができ、上記第４実施形態に増して、遊技者に対して期待感を付与することができる機会を増やすことができる。

【２１９６】

Ｄ７－２３．変形例２３：

上記第４実施形態において、実行中の遊技回が繰越遊技回ではない遊技回から繰越遊技回に変更されたように見せる演出（以下、繰越変更演出とも呼ぶ）を実行してもよい。

【２１９７】

図１９３は、繰越変更演出の一例を説明する説明図である。図１９３（ａ）に示した遊技回においては、ステージＳｔの色が橙色であり、当該遊技回が繰越遊技回ではないことを示している。当該遊技回において繰越変更演出が実行されると、黄色のステージに乗ったタコのキャラクタが、表示面４１ａの右端から出現する。なお、黄色のステージは、表示面４１ａのステージＳｔの位置に表示されている場合には、当該遊技回が繰越遊技回であることを示す。

【２１９８】

黄色のステージに乗ったタコのキャラクタが出現した後、図１９３（ｂ）に示すように、黄色のステージおよびタコのキャラクタがステージＳｔの上部を通過するタイミングにおいて、黄色のステージが落下する。その後、図１９３（ｃ）に示すように、黄色のステージの画像は、橙色のステージＳｔに重畳し、その後、ステージＳｔの色が橙色から黄色に変化する。すなわち、繰越変更演出が実行されることによって、ステージＳｔの色が、繰越遊技回ではないことを示す色（橙色）から、繰越遊技回であることを示す色（黄色）に変化する。

【２１９９】

このような構成を採用することによって、繰越変更演出の実行を認識した遊技者に対して、当該遊技回が繰越遊技回ではない遊技回から繰越遊技回に変更されたと認識させ、驚きと、次回の遊技回への期待感を付与することができる。

【２２００】

また、本変形例においては、繰越変更演出と同様に黄色のステージに乗ったタコのキャラクタが出現し、黄色のステージおよびタコのキャラクタがステージＳｔの上部を通過するが、黄色のステージが落下せずに、黄色のステージおよびタコのキャラクタが表示面４１ａの右端から左端に通過するだけの演出、すなわち、繰越変更演出に見せかけたダミーの演出も実行する。繰越変更演出に見せかけたダミーの演出を実行することで、黄色のステージに乗ったタコのキャラクタが出現したことを認識した遊技者に対して、黄色のステージの画像が落下するのかしないのかを推測させることによって、当該遊技回が繰越遊技回に変化するのか変化しないのかを推測させ、緊迫感を付与することができる。そして、黄色のステージが落下した場合には、遊技者に対して、優越感や期待感を付与することができる。

【２２０１】

このような構成は、繰越変更演出を実行する遊技回に設定される演出シナリオとポイント付与シナリオに、予め、繰越変更演出に関する設定をし、かつ、ステージ表示制御処理

（図１７４）において、繰越変更演出が実行される場合には、ポイントの蓄積が開始されたときのステージＳｔの色を繰越遊技回ではない場合のステージＳｔの色（橙色）に設定する処理を実行することで実現することができる。

【２２０２】

Ｄ７－２４．変形例２４：

上記第４実施形態において、タイマ演出が示す残時間が延長される演出（以下、タイマ時間延長演出とも呼ぶ）を実行してもよい。

【２２０３】

図１９４は、タイマ時間延長演出の一例を示す説明図である。図１９４（ａ）に示した遊技回においては、タイマ演出が実行中である。タイマ時間延長演出が開始されると、図１９４（ａ）に示すように、タイマ（以下、延長用タイマとも呼ぶ）をぶら下げた魚のキャラクタが表示面４１ａの右端から出現する。そして、図１９４（ｂ）に示すように、延長用タイマをぶら下げた魚のキャラクタが、タイマ演出を示す貝とタイマの画像の上部を通過する際に、魚のキャラクタがぶら下げていた延長用タイマが落下し、タイマ演出を示すタイマの画像と重畳する。その後、図１９４（ｃ）に示すように、タイマ演出を表すタイマの画像が示すボタン押下演出までの残時間が延長される。

【２２０４】

すなわち、処理上、延長される前のボタン押下演出までの残時間は、ダミーの残時間として設定された時間（以下、ダミー残時間とも呼ぶ）である。そして、ダミー残時間の残り時間が０（ゼロ）に近づいたタイミング、または、０（ゼロ）になった後に、タイマ時間延長演出を実行し、タイマ演出のタイマが示す残時間を、真の残時間に更新する。このようにすることで、本変形例の構成を実現することができる。

【２２０５】

このようなタイマ時間延長演出は、ダミー残時間が示す残時間が、実行中の演出の中間的な区切れ部分や、実行中の演出の終端部分までの時間を示すことによって、当該ダミー残時間に対する信憑性を付与することができ、ダミー残時間に対して遊技者を信用させることができる。そして、タイマ時間延長演出を実行し、タイマ演出のタイマが示す残時間をダミー残時間から真の残時間に更新することによって、遊技者に意外性や、期待感を付与することができる。

【２２０６】

また、本変形例においては、タイマ時間延長演出と同様に延長用タイマをぶら下げた魚のキャラクタが出現し、当該延長用タイマをぶら下げた魚のキャラクタがステージＳｔの上部を通過するが、延長用タイマが落下せずに、延長用タイマをぶら下げた魚のキャラクタが表示面４１ａの右端から左端に通過するだけの演出、すなわち、タイマ時間延長演出に見せかけたダミーの演出も実行する。タイマ時間延長演出に見せかけたダミーの演出を実行することで、タイマをぶら下げた魚のキャラクタが出現したことを認識した遊技者に対して、タイマが落下するのかしないのかを推測させることによって、タイマ演出が示す残時間が延長するのかしないのかを推測させ、緊迫感を付与することができる。そして、延長用タイマが落下した場合には、遊技者に対して、優越感や期待感を付与することができる。

【２２０７】

Ｄ７－２５．変形例２５：

上記第４実施形態において、蓄積ポイントが連続して遊技回を繰り越す回数、すなわち、繰越遊技回が連続して実行される回数が多いほど、その後に実行される連続演出最終遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選している期待度が高くなる制御を実行してもよい。具体例としては、１回の繰越遊技回が実行された後に連続演出最終遊技回が実行される場合と比較して、３回の繰越遊技回が継続して実行された後に連続演出最終遊技回が実行される場合の方が、当該連続演出最終遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選している期待度が高くなるように制御する。

【２２０８】

例えば、先判定処理によって保留遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選していると判定した場合に、当該保留遊技回より先に実行される遊技回（先行遊技回）の数が多いほど、当該先判定処理によって保留遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選していると判定した以降に実行される遊技回から当該保留遊技回にかけて連続演出が実行されやすくなるように制御する。具体的には、演出情報設定処理において、再設定可能遊技回数Ｆｎに基づいて実行遊技回数Ｎｐを抽選によって決定する際に、当該保留遊技回（処理対象遊技回）が大当たりである場合の方が、外れ（リーチ発生）の場合と比較して、実行遊技回数Ｎｐの値が大きくなる確率が高くなるように、実行遊技回数Ｎｐを決定するための抽選用のテーブルデータを設定する。このようにすることで、繰越遊技回が連続して実行される回数が多いほど、その後に実行される連続演出最終遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選している期待度が高くなるように制御することができる。このような構成を採用することによって、繰越遊技回が連続して実行されるほど、遊技者の期待感を増大させることができる。

【２２０９】

さらに、蓄積ポイントが閾値（１０ポイント）まで達しない状態を維持したまま蓄積ポイントが連続して遊技回を繰り越す回数が多いほど、その後に実行される連続演出最終遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選している期待度が高くなる制御を実行してもよい。例えば、先判定処理によって保留遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選していると判定した場合であって、演出情報設定処理において、実行遊技回数Ｎｐに対応した演出シナリオおよびポイント付与シナリオを決定する際に、当該保留遊技回（処理対象遊技回）が大当たりである場合の方が、外れ（リーチ発生）の場合と比較して、繰越遊技回から連続演出最終遊技回に亘って、蓄積ポイントが閾値（１０ポイント）に達しない演出シナリオおよびポイント付与シナリオに決定される確率が高くなるように、演出シナリオおよびポイント付与シナリオを決定するための抽選用のテーブルデータを設定する。このようにすることで、蓄積ポイントが閾値（１０ポイント）まで達しない状態を維持したまま蓄積ポイントが連続して遊技回を繰り越す回数が多いほど、その後に実行される連続演出最終遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選している期待度が高くなる制御を実行することができる。

【２２１０】

このようにすることで、蓄積ポイントが閾値（１０ポイント）まで達しない状態を維持したまま蓄積ポイントが連続して遊技回を繰り越していることを認識した遊技者に期待感を付与することができる。その結果、蓄積ポイントが閾値に達していない状態において遊技者の期待感が減退してしまうことを抑制することができる。

【２２１１】

Ｄ７－２６．変形例２６：

上記第４実施形態において、ボタン押下演出が実行されるための蓄積ポイントの閾値が変更される構成を採用してもよい。具体的には、蓄積ポイントが１０ポイント蓄積されたにも関わらずタイマ演出または待機中演出が実行されず、１０ポイントを超えて蓄積ポイントが蓄積され、１０ポイントを超えた所定のポイント数が蓄積されたタイミング（例えば１５ポイント）でタイマ演出、待機中演出またはボタン押下演出が実行される構成や、蓄積ポイントが１０ポイント蓄積されていない状態にも関わらずタイマ演出、待機中演出またはボタン押下演出が実行される構成を採用してもよい。また、この場合、ボタン押下演出が実行されるための蓄積ポイントの閾値が変更されたことは遊技者には報知しない構成を採用することが好ましい。このような構成は、閾値を変更した処理に特化した演出シナリオおよびポイント付与シナリオを予め用意し、さらに、当該処理を実行する場合にのみ、各種処理において閾値として設定している値（通常は「１０」）を、変更後の閾値の値（例えば「１５」）に設定し実行することによって当該処理を実行することができる。このような構成を採用することによって、遊技者が予想しないタイミングでボタン押下演出を実行することができ、その結果、遊技者に意外性を付与することができる。

【２２１２】

また、このような閾値を変更した処理を、当該処理を実行する遊技回における大当たり抽選の抽選結果が大当たりまたは外れ（リーチ発生）である場合に実行する構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、閾値が変更されたことを認識した遊技者、すなわち、１０ポイントを超えて蓄積ポイントが蓄積されていることを認識した遊技者、および、蓄積ポイントが１０ポイント蓄積されていない状態にも関わらずボタン押下演出が実行されたことを認識した遊技者に対して期待感を付与することができる。

【２２１３】

その他、ボタン押下演出が実行されるための蓄積ポイントの閾値が変更されることを演出によって遊技者に報知する構成を採用してもよい。例えば、ボタン押下演出が実行されるための蓄積ポイントの閾値が１０ポイントから５ポイントに変更されることを示唆する演出を実行する。このようにすることで、ボタン押下演出が実行されるための蓄積ポイントの閾値が１０ポイントである場合よりも容易にボタン押下演出が実行されることを遊技者に期待させることができる。また、既に所定ポイント数のポイントが蓄積されている状態（例えば６ポイントが蓄積されている状態）で、ボタン押下演出が実行されるための蓄積ポイントの閾値が１０ポイントから５ポイントに変更されることを示唆する演出が実行された場合には、既に、ボタン押下演出が実行されるために必要なポイント数が蓄積されていることになる。この場合、ボタン押下演出が実行されるための蓄積ポイントの閾値が１０ポイントから５ポイントに変更されることを示唆する演出が実行された後すぐに当該ボタン押下演出に先立ってタイマー演出を実行した場合、遊技者に意外性と期待感を付与することができる。このような構成は、演出シナリオおよびポイント付与シナリオに予め設定しておくことによって実現することができる。

【２２１４】

Ｄ７－２７．変形例２７：

上記第４実施形態において、第１実行遊技回表示領域Ｊ１に示した第１実行遊技回表示、第１保留表示領域Ｄｓ１に示した第１保留遊技回表示、第２実行遊技回表示領域Ｊ２に示した第２実行遊技回表示、および、第２保留表示領域Ｄｓ２に示した第２保留遊技回表示の、各表示（以下、まとめて遊技回表示とも呼ぶ）に対応付けて、各遊技回において付与される付与ポイント数を表示する構成を採用してもよい。より具体的には、所定の遊技回においてポイントの付与が実行される場合に、当該所定の遊技回に対応する遊技回表示の近傍（例えば、当該遊技回表示の真上）に当該遊技回において付与されるポイント数に対応する表示（付与ポイント示唆表示）を表示してもよい。この場合、表示されている全ての遊技回表示に対応して、付与ポイント示唆表示を表示してもよいし、表示されている一部の遊技回表示に対応して、付与ポイント示唆表示を表示してもよい。このような構成を採用することによって、付与ポイント示唆表示を認識した遊技者に対して、表示された付与ポイント示唆表示に対応する遊技回に対する種々の推測や期待感を付与することができる。例えば、保留中の遊技回に対応する遊技回表示に対応付けて付与ポイント示唆表示が表示された場合、当該付与ポイント示唆表示を認識した遊技者に対して、保留中の遊技回に対する種々の推測や期待感を付与することができる。また、例えば、実行中の遊技回において１０ポイント未満の範囲でポイントが付与されており、次に実行される遊技回に対応する遊技回表示に対応して表示されている付与ポイント示唆表示に対応するポイント数と現在付与されているポイント数とを合算すると１０ポイント以上になる場合、次に実行される遊技回に対応する遊技回表示に対応して表示されている付与ポイント示唆表示が表示されない場合と比較して、より一層、次回の遊技回までポイントを繰り越して欲しいと遊技者に切望させることができ、仮にポイントが繰り越された場合には、遊技者に大きな期待感を遊技者に付与することができる。

【２２１５】

また、所定の遊技回に対応する付与ポイント示唆表示を、所定の遊技回とは異なる遊技回に対応する遊技回表示に対応付けて表示した後に、所定の遊技回に対応する遊技回表示に対応付けて表示する構成を採用してもよい。例えば、第１始動口用の保留遊技回（ｎ＝１）に対応する遊技回表示の真上に、付与ポイント示唆表示として表示していた数字の画

像を、所定のタイミングで、保留遊技回（ｎ＝２）に対応する遊技回表示の真上に移動させる。

【２２１６】

このような構成を採用することによって、所定の遊技回とは異なる遊技回に対応する遊技回表示に対応付けて表示した付与ポイント示唆表示に基づいた遊技者の推測を覆すことができ、遊技者に対して、意外性を付与することができる。

【２２１７】

このような構成は、所定の遊技回に対応する付与ポイント示唆表示を、所定の遊技回とは異なる遊技回に対応する遊技回表示に対応付けて表示した後に、所定の遊技回に対応する遊技回表示に対応付けて表示するように、演出シナリオおよびポイント付与シナリオに予め設定しておくことによって実現することができる。

【２２１８】

その他、所定の遊技回において付与するポイント数とは異なるポイント数に対応する付与ポイント示唆表示を表示した後に、所定の遊技回において付与するポイント数に対応する付与ポイント示唆表示を表示する構成を採用してもよい。例えば、第１始動口用の保留遊技回（ｎ＝１）に対応する遊技回表示の真上に、付与ポイント示唆表示として表示していた数字「５」の画像を、所定のタイミングで、数字「７」の画像に変化させる。

【２２１９】

所定の遊技回において付与するポイント数とは異なるポイント数に対応する付与ポイント示唆表示に基づいた遊技者の推測を覆すことができ、遊技者に対して、意外性を付与することができるとともに、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。

【２２２０】

このような構成も、演出シナリオおよびポイント付与シナリオに予め設定しておくことによって実現することができる。

【２２２１】

Ｅ．第５実施形態：

Ｅ１．遊技機の構造：

図１９５は、本発明の一実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【２２２２】

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

述する。
【２２２３】
前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。
【２２２４】
上皿２０の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。
【２２２５】
さらに、前扉枠１４の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサーと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタンと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器とが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサーがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。
【２２２６】
次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。
【２２２７】
図１９６は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３とを備えている。具体的には、これら機構部は内枠１３の背面に設けられている。
【２２２８】
第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能と電源を監視する機能とを有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。
【２２２９】
第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。
【２２３０】
第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払

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

【２２３１】

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

【２２３２】

図１９７は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【２２３３】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び、可変入賞装置３６が設けられている。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【２２３４】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入賞すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。

【２２３５】

第１始動口３３及び第２始動口３４は、共に上向きに開放されており、第１始動口３３が第２始動口３４よりも上方となるように鉛直方向に並んで配置されている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入賞すると３個の遊技球が賞球として払い出される。第２始動口３４には、左右一対の可動片よりなる電動役物３４ａが設けられている。電動役物３４ａが閉鎖状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入賞することはできない。一方、電動役物３４ａが開放状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入賞することができる。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入賞すると４個の遊技球が賞球として払い出される。なお、遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、各種入賞口に入賞しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【２２３６】

スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。遊技球がスルーゲート３５へ入賞すると、すなわち、遊技球がスルーゲート３５の貫通孔を通過すると、主制御装置６０は、当該入賞をトリガとして内部抽選（電動役物開放抽選）を行なう。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５に入賞した遊技球は、入賞後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入賞することが可能となっている。なお、本実施形態

では、スルーゲート３５に遊技球が入賞しても、賞球の払い出しは実行されない。
【２２３７】
可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入賞できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（大当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞をトリガとした主制御装置６０による大当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入賞に基づく大当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入賞が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入賞に基づく大当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入賞が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入賞すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。
【２２３８】
特図ユニット３７は、第１結果表示部３７ａと、第２結果表示部３７ｂとを備えている。第１結果表示部３７ａ及び第２結果表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。第１結果表示部３７ａは、第１始動口３３への入賞をトリガとした大当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１結果表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行なわせる。
【２２３９】
第２結果表示部３７ｂは、第２始動口３４への入賞をトリガとした大当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２結果表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行なわせる。
【２２４０】
特図ユニット３７は、さらに、第１結果表示部３７ａ及び第２結果表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。
【２２４１】
普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５への入賞をトリガとした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。なお、特図ユニット３７及び普図ユニット３８は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。
【２２４２】
ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過す

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

【２２４３】

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

【２２４４】

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

【２２４５】

図１９８は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図１９８（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図１９８（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【２２４６】

図１９８（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図１９８（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図１９８（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による大当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【２２４７】

ここで、遊技回とは、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて取得された特別情報についての大当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの大当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂのいずれか一方において、セ

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

【２２４８】

さらに、図１９８（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【２２４９】

Ｅ２．遊技機の電気的構成：

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

【２２５０】

図１９９は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【２２５１】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力側には、各種検知センサ６７ａ～６７ｅと、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板６１は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅとして、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１の主側ＭＰＵ６２は、遊技中に遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入賞口に入賞したか否かの入賞判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への入賞に基づいて大当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入賞に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【２２５２】

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

【２２５３】
具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂの表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。
【２２５４】
また、主制御基板６１の送信側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入賞を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入賞を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入賞を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。
【２２５５】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する
【２２５６】
その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。
【２２５７】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。
【２２５８】
図２００は、大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が大当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、大当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表

示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ抽選にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【２２５９】

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

【２２６０】

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

【２２６１】

ＲＡＭ６４には保留情報記憶エリア６４ｂが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂは、第１保留エリアＲａと、第２保留エリアＲｂと、実行エリアＡＥと、合計保留個数記憶エリアとから構成されている。第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が順次入賞すると、入賞のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂに時系列的に記憶される。

【２２６２】

大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように大当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～５９９）。

【２２６３】

大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、遊技球が第１始動口３３又は第２始動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂに記憶される。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１の更新値は、第１始動口３３に遊技球が入賞したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入賞したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに当否テーブルとして記憶されている。

【２２６４】

図２０１は、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルについて説明する説明図である。パチンコ機１０には、大当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されている。図２０１（ａ）は低確率モード用の当否テーブルを示し、図２０１（ｂ）は高確率用の当否テーブルを示している。図２０１（ａ）に示すように、大当たり抽選に際して低確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は２個である。一方、図２０１（ｂ）に示すように、大当たり抽選に際して高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は２０個である。また、低確率モードで大当たり当選となる大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モードで大当たり当選となる大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、当選となる乱数の数及び値は任意である。

【２２６５】

次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２

は、確変大当たりや通常大当たり等の大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１始動口３３又は第２始動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂに記憶される。より詳しくは、第１始動口３３に遊技球が入賞したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂ（ＲＡＭ６４）の第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入賞したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂ（ＲＡＭ６４）の第２保留エリアＲｂに記憶される。

【２２６６】

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

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【２２６７】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が１５回行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入賞個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入賞個数が１０個となるまで継続するよう設定可能である。

【２２６８】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【２２６９】

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

【２２７０】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて大当たり抽選を行う確変抽選モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて大当たり抽選を行う通常抽選モードとを設定することができる。図２０１を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて大当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて大当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【２２７１】

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

【２２７２】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率は同一であるが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定され、さらに１回の開放時間が長く設定されてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されてもよい。

【２２７３】

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

【２２７４】

低頻度サポートモードでは、第２始動口３４よりも第１始動口３３への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１始動口３３よりも第２始動口３４への入賞が発生する確率が高くなる。第２始動口３４への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【２２７５】

なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間当たりに電役開放状態となる頻度を高くする構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、開放回数を多くする、開放時間を長くする、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、係る確保時間の平均時間を短くする、及び当選確率を高くするのうち、いずれか１つ又は任意の組み合わせの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。

【２２７６】

上述したように、パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することが可能である。本実施形態では、大当たり抽選において大当たりに当選した場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、複数種類の大当たりの種別を振分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たりの種別の振分先は、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【２２７７】

図２０２は、パチンコ機１０に設定されている振分テーブルの内容を説明する説明図である。図２０２（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図２０２（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。

【２２７８】

図２０２（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口３３に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変

大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。
【２２７９】
１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。
【２２８０】
１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。
【２２８１】
第１始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～１３」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「１４～２７」が８Ｒ通常大当たりに対応しており、「２８～３３」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「３４～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【２２８２】
上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。
【２２８３】
次に、図２０２（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口３４に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２７」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「２８～３９」が８Ｒ確変大当たりに対応している。すなわち、本実施形態におけるパチンコ機１０では、第２始動口３４への入賞に基づく大当たりは、全て確変大当たりとなる。上記のように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入賞に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入賞に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっている。
【２２８４】
このように、第１始動口３３と第２始動口３４との大当たり種別の振分態様は、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は、第１始動口３３及び第２始動口３４のうち、第２始動口３４への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うことになる。なお、当否抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、当否抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。
【２２８５】
上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて大当たり抽選を行なうとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１結果表示部３７ａ及び第２結果表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【２２８６】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である

。リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、遊技球が第１始動口３３又は第２始動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂに記憶される。具体的には、第１始動口３３に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタＣ３の更新値がＲＡＭ６４の第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタＣ３の更新値がＲＡＭ６４の第２保留エリアＲｂに記憶される。そして、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、実行エリアＡＥに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチを発生させるか否かが決定される。但し、大当たり抽選の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生の決定を行う。

【２２８７】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、図１９８（ｂ）の表示面４１ａにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【２２８８】

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

【２２８９】

次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。変動種別カウンタＣＳは、第１結果表示部３７ａ及び第２結果表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とをＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１結果表示部３７ａ及び第２結果表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【２２９０】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～２４９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｃに記憶される。そして、所定のタイミングで、その記憶された電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０～１９９であれば、電動役

物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝２００～２４９であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する。

【２２９１】

なお、第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の一組の組み合わせが、第１始動口３３に係る保留情報に相当し、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の一組の組み合わせが、第２始動口３４に係る保留情報に相当し、これらの保留情報が、本発明における特別情報に相当する。

【２２９２】

Ｅ３．遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【２２９３】

図２０３は、本実施形態におけるパチンコ機１０が実行する処理の一例を説明するタイムチャートである。本説明においては、ケースａ１およびケースａ２の２つの場合を例にして、パチンコ機１０が実行する処理の特徴を説明する。

【２２９４】

図２０３（ａ）は、ケースａ１として、第１の遊技回において大当たり抽選に当選し（以下、単に「大当たり」とも呼ぶ）、第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回において大当たり抽選に外れた場合に、パチンコ機１０が実行する処理を示している。本実施形態においては、第１の遊技回の直前の遊技回の大当たり抽選は外れであるとともに、第１の遊技回と第２の遊技回との間には他の遊技回は存在しない場合について説明をする。なお、第１の遊技回と第２の遊技回との間に、他の遊技回が存在するとしてもよい。第１の遊技回と第２の遊技回との間に、他の遊技回が存在する場合にパチンコ機１０が実行する処理については後述する。

【２２９５】

図２０３（ａ）に示すように、第１の遊技回において大当たり抽選に当選した場合、パチンコ機１０は、予告演出とリーチ演出とを実行する。予告演出は、図柄の変動の開始直前または開始後に実行される演出であって、大当たり抽選に当選する期待度を遊技者に示唆するための演出である。リーチ演出は、リーチ後に実行される演出であって、大当たり抽選に当選する期待度を遊技者に示唆する演出である。リーチ演出を実行後、パチンコ機１０は、第１の遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果を遊技者に報知する結果告知演出を実行する。第１の遊技回では、結果告知演出として、大当たりの告知を行う。

【２２９６】

その後、パチンコ機１０は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。特別遊技状態は、遊技者に特典を付与する状態である。図示するように、パチンコ機１０は、特別遊技状態において、オープニング演出、開閉実行モード、エンディング演出を実行する。パチンコ機１０は、オープニング演出として、開閉実行モードを開始することを示唆する演出を実行する。その後、パチンコ機１０は、開閉扉３６ｂの開放と閉鎖とを繰り返す開閉実行モードを実行する。開閉実行モードの実行期間中は、開閉実行モード用の所定の演出を実行する。開閉実行モードの終了後、パチンコ機１０は、エンディング演出を実行する。図２０３（ａ）に示すように、本説明においては、エンディング演出を実行するための期間をエンディング期間と言う。

【２２９７】

ここで、パチンコ機１０は、エンディング期間において、示唆演出、特別遊技状態再現演出、特定終了演出を実行する。示唆演出は、既に実行された演出を再現することを示唆する演出である。本実施形態においては、示唆演出は、第１の遊技回において複数種類の中から選択および実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出を再現することを示唆する内容の演出である。また、特別遊技状態再現演出は、特別遊技状態において、既に実行された演出の少なくとも一部を再現する演出である。

【２２９８】

図２０４は、示唆演出、特定終了演出、および、後述する特定開始演出の一例を示す説明図である。図２０４（ａ）は示唆演出を示し、図２０４（ｂ）は特定終了演出を示し、図２０４（ｃ）は特定開始演出を示している。図２０４（ａ）に示した示唆演出は、女性キャラクターが、第１の遊技回において実行された演出、すなわち、予告演出、リーチ演出および結果告知演出を再現することを示唆する演出である。

【２２９９】

図２０３（ａ）に示すように、パチンコ機１０は、エンディング期間において示唆演出を実行した後、特別遊技状態再現演出として、第１の遊技回において実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出を再現実行する。本実施形態においては、特別遊技状態再現演出として、第１の遊技回で実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出を再現するが、第１の遊技回において実行した予告演出、リーチ演出又は結果告知演出の一部のみを再現してもよい。例えば、特別遊技状態再現演出として予告演出、リーチ演出および結果告知演出を実行する際に、リーチ演出および結果告知演出を優先的に再現し、予告演出の一部または全部を省略して実行してもよい。通常時に高い頻度で実行される予告演出については一部または全部を省略し、リーチ時または大当たり時にしか実行されないリーチ演出および結果告知演出（大当たり告知）を優先的に再現することによって、遊技者が再現を強く望む演出に絞って特別遊技状態再現演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３００】

なお、特別遊技状態再現演出として図柄の変動表示および停止表示を再現実行する場合、特別遊技状態再現演出の実行時に表示面４１ａに表示する図柄の内容については、第１の遊技回において実際に表示した図柄の内容とは一部異なっている。

【２３０１】

特別遊技状態再現演出を実行した後、パチンコ機１０は、特定終了演出を実行する。図２０４（ｂ）は、特定終了演出の一例を示している。図示するように、本実施形態における特定終了演出は、女性キャラクターが、特別遊技状態再現演出が終了したことを示唆する内容の演出である。

【２３０２】

説明を図２０３（ａ）に戻す。パチンコ機１０は、特定終了演出の終了とともに、エンディング期間および特別遊技状態を終了する。その後、第２の遊技回を実行する。第２の遊技回に係る大当たり抽選は外れである。パチンコ機１０は、第２の遊技回においては、大当たり抽選の結果を予告する通常の予告演出（通常予告演出とも呼ぶ）と、結果告知演出（外れ告知）とを実行する。以上、ケースａ１について説明した。

【２３０３】

次に、ケースａ２について説明する。図２０３（ｂ）は、ケースａ２として、第１の遊技回において大当たり抽選に当選するとともに、第２の遊技回においても大当たり抽選に当選する場合に、パチンコ機１０が実行する処理を示している。

【２３０４】

図２０３（ｂ）に示すように、第１の遊技回において大当たり抽選に当選した場合、パチンコ機１０は、予告演出およびリーチ演出を実行する。そして、リーチ演出を実行後、パチンコ機１０は、第１の遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果を遊技者に報知する結果告知演出を実行する。第１の遊技回では、結果告知演出として、大当たりの告知を行う。

【２３０５】

その後、パチンコ機１０は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。図示するように、パチンコ機１０は、特別遊技状態において、オープニング演出、開閉実行モード、エンディング演出を実行する。パチンコ機１０は、オープニング演出として、開閉実行モードを開始することを示唆する演出を実行する。その後、パチンコ機１０は、開閉扉３６ｂの開放と閉鎖とを繰り返す開閉実行モードを実行する。開閉実行モードの終了後、パチンコ機１０は、エンディング期間においてエンディング演出を実行する。

【２３０６】

ケースａ２の場合、ケースａ１と異なり、パチンコ機１０は、エンディング期間において示唆演出のみ実行する。示唆演出の内容は、ケースａ１において実行する示唆演出の内容と同じである。パチンコ機１０は、示唆演出の終了とともに、特別遊技状態を終了する。すなわち、ケースａ２の場合のエンディング期間は、ケースａ１の場合のエンディング期間より短い。

【２３０７】

パチンコ機１０は、示唆演出の終了とともに、特別遊技状態を終了する。その後、第２の遊技回を実行する。ケースａ２においては、第２の遊技回においても大当たり抽選に当選する。パチンコ機１０は、第２の遊技回における演出として、遊技回再現演出を実行する。遊技回再現演出は、遊技回において、既に実行された演出の少なくとも一部を再現する演出である。本実施形態においては、遊技回再現演出として、第１の遊技回において実行した演出の再現をする。すなわち、第１の遊技回において実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出（大当たり告知）を実行する。この場合、この結果告知演出（大当たり告知）が、遊技回再現演出の一部としての機能を有すると共に、第２の遊技回の大当たり抽選についての結果告知としての機能を有する。そして、遊技回再現演出の終了とともに、第２の遊技回を終了する。

【２３０８】

なお、後にフローチャートを用いて説明するが、本実施形態においては、大当たり抽選に当選した遊技回の変動時間は一定である。すなわち、ケースａ２の場合、第１の遊技回と第２の遊技回とは、いずれも大当たり抽選に当選した遊技回であるので、第１の遊技回の変動時間と第２の遊技回の変動時間は同じである。従って、第１の遊技回で実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出を、第２の遊技回において遊技回再現演出として実行することができる。

【２３０９】

なお、本実施形態においては、大当たり抽選に当選した遊技回の変動時間はいずれも一定になるように制御するが、大当たり抽選に当選した遊技回の変動時間を、乱数を用いて設定することにより、大当たり時の遊技回の変動時間が毎回異なっているとしてもよい。この場合、第１の遊技回より第２の遊技回の方が長い場合には、第２の遊技回の開始時に、第２の遊技回と第１の遊技回の各変動時間の差分の時間（余剰時間）を用いて、予め用意した示唆演出を行うとしてもよい。余剰時間の長さ毎に、複数種類の示唆演出を用意することによって、余剰時間が毎回異なる場合であっても、第２の遊技回の開始時に示唆演出を実行することができる。余剰時間を用いて実行する示唆演出は、第１の遊技回後の特別遊技状態において実行する示唆演出後に実行されることになる。従って、特別遊技状態において実行する示唆演出と、余剰時間を用いて実行する示唆演出とが、連続性を持った内容になるように、余剰時間を用いて実行する示唆演出の内容を設定するとしてもよい。このようにすることで、第１の遊技回より第２の遊技回の方が長い場合でも、第２の遊技回において遊技回再現演出を遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。

【２３１０】

また、第１の遊技回より第２の遊技回の方が短い場合には、第１の遊技回で実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出の一部のみを遊技回再現演出として実行するとしてもよい。例えば、遊技回再現演出として予告演出、リーチ演出および結果告知演出を実行する際に、リーチ演出および結果告知演出を優先的に再現し、予告演出の一部または全部を省略して遊技回再現演出を実行してもよい。通常時に高い頻度で実行される予告演出については一部または全部を省略し、リーチ時または大当たり時にしか実行されないリーチ演出および結果告知演出（大当たり告知）を優先的に再現することによって、遊技者が再現を強く望む演出を優先的に再現することができる。

【２３１１】

図２０３（ｂ）に示すように、第２の遊技回の終了後、パチンコ機１０は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。パチンコ機１０は、特別遊技状態のオープニング演出において、特定開始演出を実行する。特定開始演出は、第２の遊技回に係る大当たり抽選が当選で

あり、かつ、第２の遊技回において遊技回再現演出を実行した場合に、その後の特別遊技状態のオープニング演出として実行される。

【２３１２】

図２０４（ｃ）は、特定開始演出の一例を示している。図に示した特定開始演出は、女性キャラクターが、第２の遊技回における大当たり抽選に当選していること示唆する演出であるとともに、第２の遊技回の大当たりに起因して特別遊技状態（開閉実行モード）が開始されることを示唆する演出である。パチンコ機１０は、特定開始演出を実行した後、開閉実行モード、および、エンディング演出を実行する。この場合の、開閉実行モード時に実行される演出およびエンディング演出（通常エンディング演出）は、通常の大当たり時に実行される演出である。エンディング演出として実行される通常エンディング演出は、特別遊技状態が終了することを示唆する演出である。

【２３１３】

以上、パチンコ機１０が実行する処理について、ケースａ１、ケースａ２の２つのケースを用いて説明した。ケースａ１で説明したように、第２の遊技回に係る大当たり抽選が外れの場合には、示唆演出の後に実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出は、第１の遊技回で実行した演出を再現する特別遊技状態再現演出として実行され、遊技者も既に実行された演出を再現する演出であると認識する。一方、ケースａ２のように、第２の遊技回に係る大当たり抽選が当選している場合には、示唆演出の後に実行される予告演出、リーチ演出および結果告知演出は、演出上は既に実行された演出を再現する演出として実行されるが、実際には、第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行された遊技回再現演出である。先にケースａ１における特別遊技状態再現演出を鑑賞していた場合、遊技者は、ケースａ２の第２の遊技回における遊技回再現演出を、ケースａ１と同様に、第１の遊技回において実行された演出の再現にすぎないと認識するとともに、第２の遊技回に係る大当たり抽選において当選していることを予期しにくい。このような状態において、第２の遊技回において予告演出およびリーチ演出が実行された後に、結果告知演出によって第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選していることが告知されると、遊技者は、その時点ではじめて、第２の遊技回において実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出が、単なる第１の遊技回で実行された演出が再現されたものではなく、第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行されたものであることを認識する。このようにケースａ１における特別遊技状態再現演出およびケースａ２における遊技回再現演出を実行することによって、遊技に意外性を付与するとともに、第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する演出について、遊技者に期待感を付与することができる。また、ケースａ２における第２の遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３１４】

さらに、ケースａ２の場合、第２の遊技回における大当たり抽選が当選しているにも関わらず、第１の遊技回において実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出を再現することを示唆する示唆演出を実行するので、より一層、第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選していることを遊技者に予期させにくい。従って、さらに遊技に意外性を付与することができる。

【２３１５】

また、ケースａ２のように、第１の遊技回において実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出をそのまま再現して第２の遊技回において実行すると、第２の遊技回における結果告知演出が実行されても、第２の遊技回における大当たり抽選に当選していることに遊技者が気付かない可能性があるが、第２の遊技回の終了後に、特別遊技状態において特定開始演出を実行するので、当該特定開始演出を実行した時点で、遊技者に、第２の遊技回における大当たり抽選に当選したことを認識させることができる。

【２３１６】

Ｅ４．待機状態における処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が待機状態において実行する処理の概要について説明する。待機状態とは、遊技回が終了した後の状態であって特別遊技状態および次の遊技回のいずれもが開始されていない状態をいう。

【２３１７】

図２０５は、本実施形態のパチンコ機１０が待機状態において実行する処理の一例を示すタイミングチャートである。この図２０５には、メイン表示部４５に表示される図柄が変動中であるか否かを示す状態図と、図柄表示装置４１の表示態様と、音声発光制御装置９０から出力される音声の出力内容と、音声の出力レベル（音量）とが示されている。また、図２０５には、主制御装置６０における待機状態フラグのＯＮ、ＯＦＦの状態と、主制御装置６０における移行条件成立フラグのＯＮ、ＯＦＦの状態と、音声発光制御装置９０における頭出し判定フラグのＯＮ、ＯＦＦの状態とが示されている。これらのフラグについては後述する。

【２３１８】

図柄表示装置４１の表示態様に記載されている「０１」等の数字は、動画データの時間的位置を示しており、「０１」は、動画データの先頭位置を示している。動画データの時間的位置とは、時間的長さをもって表示される動画の各時間に対応した動画データの位置であり、動画データを時間的な長さでとらえた場合における動画の時間的位置に対応した動画データの位置である。動画データの時間的位置として、例えば、動画データに記録されたタイムコードを用いることができる。本実施形態では、背景動画の動画データは、「３０」の時間的位置まで表示されると、再び「０１」の時間的位置に戻って先頭から表示される。

【２３１９】

音声の出力内容に記載されている「０１」等の数字は、音楽データの時間的位置を示しており、「０１」は、音楽データの先頭位置を示している。音楽データの時間的位置とは、時間的長さをもって出力される音楽の各時間に対応した音楽データの位置であり、音楽データを時間的な長さでとらえた場合における音楽の時間的位置に対応した音楽データの位置である。音楽データの時間的位置として、例えば、音楽データに記録されたタイムコードを用いることができる。本実施形態では、背景音楽の音楽データは、「３０」の時間的位置まで出力されると、再び「０１」の時間的位置に戻って先頭から出力される。

【２３２０】

表示制御装置１００は、大当たり抽選の結果に対応した表示を行なう遊技回において背景動画を図柄表示装置４１に表示させるとともに、遊技回が終了した後の待機状態においても、図柄表示装置４１に背景動画を継続して表示させる。背景動画は、図柄表示装置４１において図柄の背景側に表示される動画であり、上述した予告演出やリーチ演出等の画像や動画が表示された場合には、これらの画像や動画の背景側に表示される。本実施形態の背景動画は、後述する背景音楽のリズムに合わせてキャラクターが踊っている動画である。

【２３２１】

音声発光制御装置９０は、遊技回において上述した背景動画に対応した背景音楽（ＢＧＭ：Ｂａｃｋｇｒｏｕｎｄ　Ｍｕｓｉｃ）をスピーカー４６から出力させるとともに、遊技回が終了した後の待機状態においても、スピーカー４６から背景音楽を継続して出力させる。本実施形態では、背景音楽は、背景動画に対応して継続して出力される音楽であり、背景動画と同じ時間的長さを有している。したがって、本実施形態では、例えば、時間的位置「１０」の背景動画が表示されているタイミングにおいて時間的位置「１０」の背景音楽が出力されることによって、背景動画の表示と背景音楽のリズムとが一対一に対応した演出が実現される。

【２３２２】

図２０５に示すように、主制御装置６０は、遊技回が終了すると、すなわち、メイン表示部４５における図柄の変動が停止すると、待機状態フラグをＯＮにする（時刻ｔ１）。そして、主制御装置６０は、メイン表示部４５における図柄の変動が停止して待機状態と

なった後、特別遊技状態および次の遊技回のいずれもが開始されずに１５秒が経過した場合、すなわち、待機状態フラグがＯＮになってから１５秒が経過した場合に、移行条件が成立したと判定し、移行条件成立フラグをＯＮにするとともに、待機状態フラグをＯＦＦにする（時刻ｔ２）。

【２３２３】

移行条件は、音声の出力態様を、遊技者によって予め設定された音量で背景音楽を出力する態様から、背景音楽の音量がゼロである態様（消音状態）に移行させるとともに、図柄表示装置４１の表示態様を、背景動画を表示する態様から、デモ動画を表示する態様に移行させる条件である。すなわち、移行条件が成立すると、音声の出力態様は、背景音楽の連続性が断たれた態様に移行し、図柄表示装置４１の表示態様は、背景動画の連続性が断たれた態様に移行する。なお、デモ動画（デモンストレーション動画）は、背景動画とは異なる動画であって、当該パチンコ機１０の魅力を遊技者に伝えるための動画である。例えば、デモ動画では、パチンコ機１０の機種名が表示されたり、パチンコ機１０の遊技方法が説明されたり、パチンコ機１０に登場するキャラクターやストーリー等が説明される。なお、デモ動画は、アトラクト動画と呼ばれる場合もある。

【２３２４】

図２０５に示すように、時刻ｔ２において移行条件が成立した場合には、音声発光制御装置９０は、音声の出力態様を、遊技者によって予め設定された音量で背景音楽を出力する態様（時刻ｔ２までの態様）から、背景音楽の出力を継続しつつ当該背景音楽の音量を時間の経過と共に低減（フェードアウト）する態様（時刻ｔ２から時刻ｔ３までの態様）を経て、背景音楽の音量がゼロである態様（時刻ｔ３以降の態様）に移行させる。なお、本実施形態では、音声発光制御装置９０は、背景音楽の音量がゼロになってから５秒が経過するまでは背景音楽の出力自体は継続し、背景音楽の音量がゼロになってから５秒が経過したタイミング（時刻ｔ４）で、背景音楽の出力を停止する。また、図２０５に示した例では、遊技球によって予め設定された音量は、最大の音量となっている。

【２３２５】

表示制御装置１００は、移行条件が成立した場合には、図柄表示装置４１の表示態様を、背景音楽の音量がゼロになってから５秒経過後に、デモ動画を表示する態様に移行させる（時刻ｔ４）。音声発光制御装置９０は、デモ動画の表示が開始されるタイミングにおいて、頭出し判定フラグをＯＮにする（時刻ｔ４）。頭出し判定フラグは、後述する復帰条件が成立した場合に、背景動画および背景音楽を、これらの時間的な先頭位置「０１」から表示および出力を開始させるか否かを判定するためのフラグである。本実施形態では、頭出し判定フラグは、音声の出力態様が背景音楽の連続性が断たれた態様に移行し、かつ、図柄表示装置４１の表示態様が背景動画の連続性が断たれた態様に移行した場合にＯＮにされる。

【２３２６】

主制御装置６０は、移行条件が成立した後において、遊技球が第１始動口３３または第２始動口３４に入球して遊技回（図柄の変動表示）が開始されると、復帰条件が成立したと判定するとともに、移行条件成立フラグをＯＦＦにする。復帰条件は、図柄表示装置４１の表示態様を、背景動画を表示する態様に復帰させるとともに、音声の出力態様を、遊技者によって予め設定された音量で背景音楽が出力されている態様に復帰させる条件である。

【２３２７】

図２０５に示すように、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始された後（時刻ｔ５）に復帰条件が成立した場合には、頭出し判定フラグがＯＮであるため、表示制御装置１００および音声発光制御装置９０は、背景動画および背景音楽の頭出し処理を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示態様を、デモ動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に復帰させる。そして、表示制御装置１００は、背景動画を図柄表示装置４１に表示させる際に、当該背景動画の時間的な先頭位置「０１」から表示を開始させる。音声発光制御装置９０は、背景音楽

の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行するとともに、背景音楽を出力する際に、当該背景音楽の時間的な先頭位置「０１」から出力を開始する。したがって、背景動画および背景音楽は、共に時間的な先頭位置から表示および出力が開始される。

【２３２８】

なお、音声発光制御装置９０は、複数種類の背景音楽を出力可能であり、背景音楽および背景動画について頭出し処理（時間的な先頭位置「０１」から音楽の出力または動画の表示を開始する処理）を実行する際には、頭出し処理を実行する対象の背景音楽の種類を抽選によってランダムに選択する構成とし、表示制御装置１００は、複数種類の背景音楽に対応した複数種類の背景動画を表示可能であり、選択された背景音楽に対応した背景動画を選択して頭出し処理を実行する構成としてもよい。このような構成とすれば、複数種類の背景音楽および背景動画を遊技者に鑑賞させることができるので、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３２９】

図２０６は、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始される前に復帰条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。図２０６に示すように、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始される前（時刻ｔ４）に復帰条件が成立した場合には、頭出し判定フラグがＯＦＦであるため、表示制御装置１００は、図柄表示装置４１に背景動画を表示する態様を継続させ、音声発光制御装置９０は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行する。このようにして、図柄表示装置４１の表示態様および音声の出力態様は、移行条件が成立する前の態様に復帰する。

【２３３０】

図２０７は、背景音楽の音量を低減中に復帰条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。図２０７に示すように、背景音楽の音量を低減中（時刻ｔ３）に復帰条件が成立した場合には、頭出し判定フラグがＯＦＦであるため、表示制御装置１００は、図柄表示装置４１に背景動画を表示する態様を継続させ、音声発光制御装置９０は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行する。このようにして、図柄表示装置４１の表示態様および音声の出力態様は、移行条件が成立する前の態様に復帰する。

【２３３１】

以上説明したように、本実施形態によれば、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始された後に復帰条件が成立した場合（図２０５）には、表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示態様を、デモ動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に復帰させる。そして、表示制御装置１００は、背景動画を図柄表示装置４１に表示させる際に、当該背景動画の予め定められた時間的位置から表示を開始させる。また、音声発光制御装置９０は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行するとともに、背景音楽を出力する際に、当該背景音楽の予め定められた時間的位置から出力を開始する。したがって、復帰条件が成立するタイミングに応じて背景動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、背景動画の表示と背景音楽の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、復帰条件が成立するタイミングに応じて背景動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、デモ動画の表示が開始された後に復帰条件が成立した場合に、デモ動画を表示する態様に移行する直前のタイミングにおいて表示されていた背景動画の時間的位置から当該背景動画の表示を開始する構成や、デモ動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に復帰させる際に、表示を開始する背景動画の時間的位置をデモ動画を表示する態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、背景動画を表示する態様からデモ動画を表示する態様に移行した後においても背景動画の再生を内部処理として継続するとともに、デモ動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に復帰する際には内部処理として継続して

再生している背景動画を表示する構成等が挙げられる。

【２３３２】

さらに、本実施形態によれば、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始された後に復帰条件が成立した場合（図２０５）に、表示制御装置１００は、背景動画の時間的な先頭位置「０１」から表示を開始させ、音声発光制御装置９０は、背景音楽の時間的な先頭位置「０１」から出力を開始する。したがって、背景動画の時間的な途中の位置から表示が開始され、背景音楽の時間的な途中の位置から出力が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、背景動画の時間的な途中の位置から表示が開始され、背景音楽の時間的な途中の位置から出力が開始される構成を採用すると、遊技者は、復帰条件が成立した後、背景動画および背景音楽を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、背景動画および背景音楽のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、本実施形態によれば、当該遊技者に対して背景動画および背景音楽を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、背景動画および背景音楽を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３３３】

さらに、本実施形態によれば、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始される前に復帰条件が成立した場合（図２０６）には、表示制御装置１００は、図柄表示装置４１に背景動画を表示する態様を継続させ、音声発光制御装置９０は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行するので、背景動画の表示と背景音楽の出力との同期を維持したまま、移行条件が成立する前の態様に違和感なく自然な流れで復帰することができる。

【２３３４】

さらに、本実施形態によれば、背景音楽の音量を低減中に復帰条件が成立した場合（図２０７）には、表示制御装置１００は、図柄表示装置４１に背景動画を表示する態様を継続させ、音声発光制御装置９０は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行するので、背景動画の表示と背景音楽の出力との同期を維持したまま、移行条件が成立する前の態様に違和感なく自然な流れで復帰することができる。

【２３３５】

さらに、本実施形態によれば、遊技回が終了した後、特別遊技状態および次の遊技回のいずれもが開始されずに１５秒が経過した場合に移行条件が成立したと判定するので、遊技者が遊技を行なっていない可能性の高い状態において背景音楽の音量を時間の経過と共に低減させることができる。

【２３３６】

さらに、本実施形態によれば、待機状態において遊技回が開始される場合に復帰条件が成立したと判定し、図柄表示装置４１の表示態様が背景動画を表示する態様に復帰するとともに、音声の出力態様が遊技者によって予め設定された音量で背景音楽を出力する態様に復帰するので、遊技回が開始されたという期待感を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３３７】

Ｅ５．主制御装置において実行される各種処理：

次に、ケースａ１およびケースａ２に示した処理をパチンコ機１０において実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【２３３８】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に

、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。
【２３３９】
＜タイマ割込み処理＞
図２０８は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。
【２３４０】
ステップＳ５０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。その後、ステップＳ５０１０２に進む。
【２３４１】
ステップＳ５０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ５０１０３に進む。
【２３４２】
ステップＳ５０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ５０１０４に進む。
【２３４３】
ステップＳ５０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入賞に伴う始動口用の入賞処理を実行する。ステップＳ５０１０４の始動口用の入賞処理の詳細については後述する。ステップＳ５０１０４を実行した後、ステップＳ５０１０５に進む。
【２３４４】
ステップＳ５０１０５では、スルーゲート３５への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。ステップＳ５０１０５におけるスルー用の入賞処理の詳細については後述する。ステップＳ５０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【２３４５】
＜始動口用の入賞処理＞
次に、始動口用の入賞処理について説明する。始動口用の入賞処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２０８：Ｓ５０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２３４６】
図２０９は、始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。ステップＳ５０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入賞（始動入賞）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳ５０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入賞したと判定した場合には（Ｓ５０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ５０２０３に進む。
【２３４７】
ステップＳ５０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ５０２０４に進む。
【２３４８】

ステップＳ５０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ５０２０９に進む。

【２３４９】

ステップＳ５０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入賞していないと判定した場合には（Ｓ５０２０１：ＮＯ）、ステップＳ５０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入賞したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【２３５０】

ステップＳ５０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入賞したと判定した場合には（Ｓ５０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳ５０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を４個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ５０２０７に進む。一方、ステップＳ５０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入賞していないと判定した場合には（Ｓ５０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入賞処理を終了する。

【２３５１】

ステップＳ５０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ５０２０８に進む。

【２３５２】

ステップＳ５０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ５０２０９に進む。

【２３５３】

ステップＳ５０２０９では、上述したステップＳ５０２０４又はステップＳ５０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳ５０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓ５０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入賞処理を終了する。

【２３５４】

一方、ステップＳ５０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓ５０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳ５０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳ５０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳ５０２１２に進む。

【２３５５】

ステップＳ５０２１２では、ステップＳ５０１０３（図２０８）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳ５０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ５０１０３（図２０８）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ５０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ５０１０３（図２０８）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ５

０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳ５０２１２を実行した後、ステップＳ５０２１３に進む。

【２３５６】

ステップＳ５０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、大当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳ５０２１３を実行した後、ステップＳ５０２１４に進む。

【２３５７】

ステップＳ５０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【２３５８】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞が発生したこと及び当該入賞に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２１２：ステップＳ５０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【２３５９】

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

【２３６０】

主側ＭＰＵ６２は、ステップＳ５０２１４を実行した後、本始動口用の入賞処理を終了する。

【２３６１】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入賞処理のサブルーチン（図２０９：Ｓ５０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２３６２】

図２１０は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、大当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【２３６３】

ステップＳ５０３０１では、始動口用の入賞処理（図２０９）における始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳ５０３０２に進み、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入賞よりも前の入賞によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入賞による大当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を判定することによって、今回の入賞による

大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。
【２３６４】
ステップＳ５０３０２において、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓ５０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳ５０３０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【２３６５】
一方、ステップＳ５０３０２において、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ５０３０２：ＮＯ）、ステップＳ５０３０４に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップＳ５０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【２３６６】
ステップＳ５０３０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ５０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳ５０３０６に進み、今回の始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタＣ２の値を読み出す。その後、ステップＳ５０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入賞に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入賞に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳ５０３０７を実行した後、ステップＳ５０３０８に進む。
【２３６７】
ステップＳ５０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳ５０３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ５０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳ５０３０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ５０３０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ５０３０８：ＮＯ）、ステップＳ５０３１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。
【２３６８】
ステップＳ５０３０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ５０３０５：ＮＯ）、ステップＳ５０３１１に進み、今回の始動口への入賞によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。その後、ステップＳ５０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳ５０３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。
【２３６９】
ステップＳ５０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓ５０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳ５０３１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ５０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓ５０３１３：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。
【２３７０】

＜スルー用の入賞処理＞
次に、スルー用の入賞処理について説明する。スルー用の入賞処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２０８：Ｓ５０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２３７１】
図２１１は、スルー用の入賞処理を示すフローチャートである。ステップＳ５０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入賞したか否かを判定する。ステップＳ５０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入賞したと判定した場合には（Ｓ５０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入賞数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳ５０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入賞しなかったと判定した場合には（Ｓ５０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入賞処理を終了する。
【２３７２】
ステップＳ５０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓ５０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳ５０４０４に進む。
【２３７３】
ステップＳ５０４０４では、ステップＳ５０１０３（図２０８）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｃの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルー用の入賞処理を終了する。
【２３７４】
一方、ステップＳ５０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓ５０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を記憶することなく、スルー用の入賞処理を終了する。
【２３７５】
＜通常処理＞
次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。
【２３７６】
図２１２は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳ５０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳ５０５０２に進む。
【２３７７】
ステップＳ５０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳ５０５０３に進む。
【２３７８】
ステップＳ５０５０３では、ステップＳ５０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳ５０５０３を実行した後、ステップＳ５０５０４に進む。
【２３７９】

ステップＳ５０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ５０５０５に進む。

【２３８０】

ステップＳ５０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳ５０５０６に進む。ステップＳ５０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、大当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１結果表示部３７ａ，第２結果表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳ５０５０６を実行した後、ステップＳ５０５０７に進む。

【２３８１】

ステップＳ５０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ５０５０８に進む。

【２３８２】

ステップＳ５０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ５０５０９に進む。

【２３８３】

ステップＳ５０５０９では、待機状態が所定時間経過した場合にサブ側の各制御装置にデモ動画を開始させるための待機用処理を実行する。待機用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ５０５１０に進む。

【２３８４】

ステップＳ５０５１０では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳ５０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳ５０５１０において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓ５０５１０：ＮＯ）、ステップＳ５０５１１及びステップＳ５０５１２において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳ５０５１１において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳ５０５１２において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップＳ５０５１０において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓ５０５１０：ＹＥＳ）、ステップＳ５０５０３に戻り、ステップＳ５０５０３からステップＳ５０５０８までの各処理を実行する。

【２３８５】

なお、ステップＳ５０５０３からステップ５０７の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【２３８６】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図２１２：Ｓ５０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２３８７】

図２１３は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ５０６０１では、特別遊技状態中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのオープニング期間フラグ、開閉実行モードフラグ、エンディング期間フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉実行モードの終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【２３８８】

ステップＳ５０６０１においてオープニング期間フラグ、開閉実行モードフラグ、エンディング期間フラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５０６０１：ＹＥＳ）、特別遊技状態中であると判定し、ステップＳ５０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、特別遊技状態中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳ５０６０１において、特別遊技状態中でないと判定した場合には（Ｓ５０６０１：ＮＯ）、ステップＳ５０６０２に進む。

【２３８９】

ステップＳ５０６０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【２３９０】

ステップＳ５０６０２において、メイン表示部４５が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓ５０６０２：ＮＯ）、ステップＳ５０６０３～ステップＳ５０６０５の遊技回開始用処理に進む。ステップＳ５０６０３では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳ５０６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓ５０６０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳ５０６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓ５０６０３：ＮＯ）、ステップＳ５０６０４に進む。

【２３９１】

ステップＳ５０６０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップＳ５０６０５に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【２３９２】

ステップＳ５０６０５では、メイン表示部４５における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ５０６０６に進む。

【２３９３】

ステップＳ５０６０６では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回の数をカウントするためのカウンタである。ステップＳ５０６０６を実行した後、ステップＳ５０６０７に進む。

【２３９４】
ステップＳ５０６０７では、待機状態フラグをＯＦＦにする。待機状態フラグは、待機状態が開始されたタイミングでＯＮにされ、メイン表示部４５の変動表示が開始されたタイミング又は待機状態が開始されてから１５秒が経過したタイミングでＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ５０６０７を実行した後、ステップＳ５０６０８に進む。
【２３９５】
ステップＳ５０６０８では、移行条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。移行条件成立フラグは、待機状態が開始されてから１５秒が経過したタイミングでＯＮにされ、メイン表示部４５の変動表示が開始されたタイミングでＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ５０６０８において、移行条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５０６０８：ＹＥＳ）、ステップＳ５０６０９に進む。一方、ステップＳ５０６０８において、移行条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５０６０８：ＮＯ）、遊技回制御処理を終了する。
【２３９６】
ステップＳ５０６０９では、復帰条件成立コマンドを設定する。復帰条件成立コマンドは、メイン表示部４５の変動表示が開始されたこと、すなわち復帰条件が成立したことをサブ側の各制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップＳ５０６０９を実行した後、ステップＳ５０６１０に進む。
【２３９７】
ステップＳ５０６１０では、移行条件成立フラグをＯＦＦにする。その後、遊技回制御処理を終了する。
【２３９８】
一方、ステップＳ５０６０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定した場合には（Ｓ５０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５０６１１～ステップＳ５０６１５の遊技回進行用処理を実行する。
【２３９９】
ステップＳ５０６１１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳ５０６１１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｄ）に記憶されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図２１６）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。
【２４００】
ステップＳ５０６１１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓ５０６１１：ＮＯ）、ステップＳ５０６１２に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る結果表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳ５０６１２を実行した後、遊技回制御処理を終了する。
【２４０１】
ステップＳ５０６１１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓ５０６１１：ＹＥＳ）、ステップＳ５０６１３に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図２１５）において決定された結果表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る結果表示部にて表示されるように当該結果表示部を表示制御する。ステップＳ５０６１３を実行した後、ステップＳ５０６１４に進む。
【２４０２】
ステップＳ５０６１４では、待機状態フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５０６１５に進み、待機状態時間設定処理を実行する。具体的には、各種カウンタエリア６４ｄに記憶されている待機状態タイマカウンタＴｗに「７５００」（すなわち、１５．０ｓｅｃ）をセットする。待機状態タイマカウンタＴｗは、待機状態が開始されてからの経過時間を計測するためのカウンタであり、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２

ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳ５０６１５を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【２４０３】

＜データ設定処理＞

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２１３：Ｓ５０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２４０４】

図２１４は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ５０７０１では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図２００）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図２００）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａ（図２００）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂ（図２００）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳ５０７０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【２４０５】

ステップＳ５０７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳ５０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５０７０２～ステップＳ５０７０７の第１保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップＳ５０７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ５０７０１：ＮＯ）、ステップＳ５０７０８～ステップＳ５０７１３の第２保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

【２４０６】

ステップＳ５０７０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳ５０７０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳ５０７０４に進む。ステップＳ５０７０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ５０７０５に進む。

【２４０７】

ステップＳ５０７０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ５０７０５を実行した後、ステップＳ５０７０６に進む。

【２４０８】

ステップＳ５０７０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｅの第２結果表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２結果表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳ５０７０７へ進む。

【２４０９】

ステップＳ５０７０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【２４１０】

ステップＳ５０７０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２１２）におけるステップＳ５０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【２４１１】

ステップＳ５０７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ５０７０１：ＮＯ）、ステップＳ５０７０８に進む。

【２４１２】

ステップＳ５０７０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳ５０７０９に進む。ステップＳ５０７０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳ５０７１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ５０７１１に進む。

【２４１３】

ステップＳ５０７１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ５０７１１を実行した後、ステップＳ５０７１２に進む。

【２４１４】

ステップＳ５０７１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｅの第２結果表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳ５０７１３に進む。

【２４１５】

ステップＳ５０７１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【２４１６】

ステップＳ５０７１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２１２）におけるステップＳ５０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表

示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【２４１７】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２１３：Ｓ５０６０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２４１８】

図２１５は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳ５０８０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、その後に通常大当たりに当選した場合にＯＦＦにされる。ステップＳ５０８０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓ５０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５０８０２に進む。

【２４１９】

ステップＳ５０８０２では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２０１（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ５０８０４に進む。一方、ステップＳ５０８０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓ５０８０１：ＮＯ）、ステップＳ５０８０３に進む。

【２４２０】

ステップＳ５０８０３では、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２０１（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ５０８０４に進む。

【２４２１】

ステップＳ５０８０４では、ステップＳ５０８０２又はステップＳ５０８０３における当否判定（大当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳ５０８０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓ５０８０４：ＹＥＳ）、ステップＳ５０８０５～ステップＳ５０８１２において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【２４２２】

ステップＳ５０８０５では、ＲＡＭ６４の第２結果表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５０８０５において、第２結果表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５０８０５：ＮＯ）、ステップＳ５０８０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図２０２（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【２４２３】

一方、ステップＳ５０８０５において、第２結果表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５０８０５：ＹＥＳ）、ステップＳ５０８０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図２０２（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳ５０８０６又はステップＳ５０８０７の処理を実行した後。ステップＳ５０８０８に進む。

【２４２４】

ステップＳ５０８０８では、ステップＳ５０８０６又はステップＳ５０８０７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ５０８０８において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓ５０８０８：ＹＥＳ）、ステップＳ５０８０９に進む。

【２４２５】

ステップＳ５０８０９では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ５０８０６又はステップＳ５０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ５０８０９を実行した後、ステップＳ５０８１０に進む。

【２４２６】

ステップＳ５０８１０では、ステップＳ５０８０６又はステップＳ５０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変フラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ５０８１４に進む。

【２４２７】

ステップＳ５０８０８において、ステップＳ５０８０６又はステップＳ５０８０７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合には（Ｓ５０８０８：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップＳ５０８１１に進む。

【２４２８】

ステップＳ５０８１１では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ５０８０６又はステップＳ５０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ５０８１１を実行した後、ステップＳ５０８１２に進む。

【２４２９】

ステップＳ５０８１２では、ステップＳ５０８０６又はステップＳ５０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常フラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ５０８１４に進む。

【２４３０】

ステップＳ５０８０４において、ステップＳ５０８０２又はステップＳ５０８０３における大当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓ５０８０４：ＮＯ）、ステップＳ５０８１３に進み、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲ

ＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ５０８１３を実行した後、ステップＳ５０８１４に進む。

【２４３１】

ステップＳ５０８１４では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳ５０８１４を実行した後、ステップＳ５０８１５に進む。

【２４３２】

ステップＳ５０８１５では、ＲＡＭ６４の第２結果表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５０８１５において、ＲＡＭ６４の第２結果表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５０８１５：ＮＯ）、ステップＳ５０８１６に進み、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ５０８１４で設定された変動時間の情報が含まれている。一方、ステップＳ５０８１５において、第２結果表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５０８１５：ＹＥＳ）、ステップＳ５０８１７に進み、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ５０８１４で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳ５０８１６又はステップＳ５０８１７を実行した後、ステップＳ５０８１８に進む。

【２４３３】

ステップＳ５０８１８では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【２４３４】

ステップＳ５０８１６～ステップＳ５０８１８にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２１２）におけるステップＳ５０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ５０８１８を実行後、ステップＳ５０８１９に進む。

【２４３５】

ステップＳ５０８１９では、第１結果表示部３７ａ及び第２結果表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した結果表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２結果表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第１結果表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２結果表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第２結果表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳ５０８１９を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【２４３６】

＜変動時間の設定処理＞

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２１５：Ｓ５０８１４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２４３７】

図２１６は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ５０９０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファ

に記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳ５０９０２に進む。

【２４３８】

ステップＳ５０９０２では、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓ５０９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５０９０３に進む。

【２４３９】

ステップＳ５０９０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、大当たり抽選に当選した遊技回の変動時間は一定である。その後、ステップＳ５０９０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【２４４０】

ステップＳ５０９０２において、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選ではないと判定した場合には（Ｓ５０９０２：ＮＯ）、ステップＳ５０９０５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳ５０９０２において今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選していない場合に本処理（Ｓ５０９０５）を実行することから、ステップＳ５０９０５においては、大当たり抽選に当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓ５０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳ５０９０６に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【２４４１】

ステップＳ５０９０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップＳ５０９０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【２４４２】

ステップＳ５０９０５において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓ５０９０５：ＮＯ）、ステップＳ５０９０７に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳ５０９０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【２４４３】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が長くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が長くなる

又は各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【２４４４】

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

【２４４５】

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

【２４４６】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図２１２：Ｓ５０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２４４７】

図２１７は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ５１００１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉実行モードの終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、図２０３で説明したように、特別遊技状態においてエンディング演出を実行するための期間である。

【２４４８】

ステップＳ５１００１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５１００１：ＮＯ）、ステップＳ５１００２に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、開閉実行モードフラグは、遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【２４４９】

ステップＳ５１００２において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５１００２：ＮＯ）、ステップＳ５１００３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【２４５０】

ステップＳ５１００３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５１００３：ＮＯ）、ステップＳ５１００４に進み、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ５１００４において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Ｓ５１００４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２４５１】

ステップＳ５１００４において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Ｓ５１００４：ＹＥＳ）、ステップＳ５１００５に進み、今回の遊技回の遊技結果（大当たり抽選の結果）が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６Ｒ通常フラグ、８Ｒ通常フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。上記各フラグのいずれもがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５１００５：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。

【２４５２】
ステップＳ５１００５において、今回の遊技回の遊技結果（大当たり抽選の結果）が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には（Ｓ５１００５：ＹＥＳ）、ステップＳ５１００６に進み、待機状態フラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ５１００７に進み、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５１００８に進む。
【２４５３】
ステップＳ５１００８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種タイマカウンタエリア６４ｄに設けられている。ステップＳ５１００８を実行した後、ステップＳ５１００９に進む。
【２４５４】
ステップＳ５１００９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２１２）におけるステップＳ５０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ５１００９を実行した後、ステップＳ５１０１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【２４５５】
ステップＳ５１００３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５１００３：ＹＥＳ）、ステップＳ５１０１１に進む。
【２４５６】
ステップＳ５１０１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ５１０１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓ５１０１１：ＹＥＳ）、ステップＳ５１０１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５１０１３に進む。
【２４５７】
ステップＳ５１０１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳ５１０１３を実行した後、ステップＳ５１０１４に進む。
【２４５８】
ステップＳ５１０１４では、今回の開閉実行モードのラウンド数を判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ（１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６Ｒ通常フラグ、８Ｒ確変フラグ）を確認する。ステップＳ５１０１４において、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグが１６Ｒ確変フラグ又は１６Ｒ通常フラグであると判定した場合には（Ｓ５１０１４：ＹＥＳ）、ステップＳ５１０１５に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１６」をセットする。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１は、開閉扉３６ｂが開放さ

れた回数をカウントするためのカウンタエリアである。
【２４５９】
一方、ステップＳ５１０１４において、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグが８Ｒ確変フラグ又は８Ｒ通常フラグであると判定した場合には（Ｓ５１０１４：ＮＯ）、ステップＳ５１０１６に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「８」をセットする。ステップＳ５１０１５又はステップＳ５１０１６を実行した後、ステップＳ５１０１７に進む。
【２４６０】
ステップＳ５１０１７では、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【２４６１】
ステップＳ５１００２において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５１００２：ＹＥＳ）、ステップＳ５１０１８に進み、大入賞口開閉処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａが閉鎖中である場合には、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１が「１」以上であることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とすることで大入賞口３６ａを開放させる。また、大入賞口３６ａが開放中である場合には、当該大入賞口３６ａの開放から開放限度時間が経過していること又は開放限度個数が入賞していることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態を停止し、大入賞口３６ａを閉鎖させる。大入賞口開閉処理の詳細は後述する。ステップＳ５１０１８を実行した後、ステップＳ５１０１９に進む。
【２４６２】
ステップＳ５１０１９では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ５１０１９：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ５１０１９：ＹＥＳ）、ステップＳ５１０２０に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳ５１０２０を実行した後、ステップＳ５１０２１に進む。
【２４６３】
ステップＳ５１０２１では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳ５１０２１を実行した後、ステップＳ５１０２２に進む。
【２４６４】
ステップＳ５１０２２では、条件判定処理を実行する。条件判定処理は、図２０３に示したケースａ２の場合に該当するか否かを判定する処理である。具体的には、次回の遊技回において大当たり抽選に当選することにより、エンディング期間において示唆演出を実行し、次回の遊技回の変動時間において今回の遊技回において実行した演出（予告演出、リーチ演出および結果告知演出（大当たり告知））の再現を実行する処理を行うか否かを判定する。条件判定処理については、後述する。ステップＳ５１０２２を実行した後、ステップＳ５１０２３に進む。
【２４６５】
ステップＳ５１０２３では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、特別遊技状態におけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。エンディング時間設定処理については後述する。ステップＳ５１０２３を実行した後、ステップＳ５１０２４に進む。
【２４６６】
ステップＳ５１０２４では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２１２）におけるステップＳ５０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳ５１０

２４を実行した後、ステップＳ５１０２５に進む。
【２４６７】
ステップＳ５１０２５では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【２４６８】
ステップＳ５１００１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５１００１：ＹＥＳ）、ステップＳ５１０２６に進む。
【２４６９】
ステップＳ５１０２６では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓ５１０２３）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４の値は、後述するエンディング時間設定処理（図２１９）において設定される。ステップＳ５１０２６において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ５１０２６：ＹＥＳ）、ステップＳ５１０２７に進む。
【２４７０】
ステップＳ５１０２７では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５１０２８に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳ５１０２８を実行した後、ステップＳ５１０２９に進む。
【２４７１】
ステップＳ５１０２９では、待機状態フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ５１０３０に進み、待機状態時間設定処理を実行する。具体的には、各種カウンタエリア６４ｄに記憶されている待機状態タイマカウンタＴｗに「７５００」（すなわち、１５．０ｓｅｃ）をセットする。ステップＳ５１０３０を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【２４７２】
一方、ステップＳ５１０２６において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ５１０２６：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【２４７３】
＜大入賞口開閉処理＞
次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２１７：Ｓ５１０１７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２４７４】
図２１８は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳ５１１０１では、大入賞口３６ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳ５１１０１において、大入賞口３６ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ５１１０１：ＮＯ）、ステップＳ５１１０２に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ５１１０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ５１１０２：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ５１１０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ５１１０２：ＮＯ）、ステップＳ５１１０３に進む。
【２４７５】
ステップＳ５１１０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターと

して用いられる。ステップＳ５１１０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ５１１０３：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ５１１０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ５１１０３：ＹＥＳ）、ステップＳ５１１０４に進み、大入賞口３６ａを開放するために可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とする。その後、ステップＳ５１１０５に進む。

【２４７６】

ステップＳ５１１０５では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態におけるパチンコ機１０の場合、設定されている入賞モードは全て高頻度入賞モードであるので、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１５０００」（すなわち３０ｓｅｃ）をセットする。さらに、大入賞口３６ａへの遊技球の入賞数をカウントするために、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた入賞カウンタエリアＰＣに「１０」をセットする。第１タイマカウンタエリアＴ１にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。なお、仮にパチンコ機１０に低頻度入賞モードが設定されている場合には、例えば、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットするとともに、入賞カウンタエリアＰＣに「６」をセットしてもよい。ステップＳ５１１０５を実行した後、ステップＳ５１１０６に進む。

【２４７７】

ステップＳ５１１０６では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口３６ａの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理の外部出力処理（図２１２：ステップＳ５０５０３）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

【２４７８】

ステップＳ５１１０１において、大入賞口３６ａが開放中であると判定した場合には（ステップＳ５１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５１１０７に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳ５１１０７において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ５１１０７：ＮＯ）、ステップＳ５１１０８に進む。

【２４７９】

ステップＳ５１１０８では、大入賞口３６ａに遊技球が入賞したか否かを、可変入賞装置３６に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳ５１１０８において、入賞が発生していないと判定した場合には（Ｓ５１１０８：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ５１１０８において、入賞が発生していると判定した場合には（Ｓ５１１０８：ＹＥＳ）、ステップＳ５１１０９に進み、入賞カウンタエリアＰＣの値を１減算する。その後、ステップＳ５１１１０に進む。

【２４８０】

ステップＳ５１１１０では、入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ５１１１０において、入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ５１１１０：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【２４８１】

ステップＳ５１１０７において第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判

定した場合には（Ｓ５１１０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ５１１１０において入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ５１１１０：ＹＥＳ）、ステップＳ５１１１１に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａを閉鎖するために可変入賞駆動部３６ｃを非駆動状態とする。その後、ステップＳ５１１１２に進む。

【２４８２】

ステップＳ５１１１２では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算する。その後、ステップＳ５１１１３に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ５１１１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ５１１１３：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ５１１１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ５１１１３：ＮＯ）、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１０００」（すなわち２ｓｅｃ）をセットする。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳ５１１１４を実行した後、ステップＳ５１１１５に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。

【２４８３】

この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口３６ａの開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理の外部出力処理（図２１２：ステップＳ５０５０３）において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。

【２４８４】

＜条件判定処理＞

次に、条件判定処理について説明する。条件判定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２１７：Ｓ５１０２２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２４８５】

上記のように、条件判定処理は、図２０３に示したケースａ２の場合に該当するか否かを判定する処理である。ケースａ２の処理を実行可能とする条件は、第１の遊技回における大当たり抽選に当選するとともに、第２の遊技回における大当たり抽選にも当選することである。本条件判定処理は、遊技回で大当たり抽選に当選した後の開閉実行モードの終了直前に実行され、次回の遊技回において大当たり抽選に当選するか否かを判定する処理である。

【２４８６】

図２１９は、条件判定処理を示すフローチャートである。ステップＳ５１２０１では、保留個数ＣＲＮ＞０であるか否かを判定する。本処理を実行することによって、第１の遊技回後の特別遊技状態を実行時において、当該特別遊技状態の直後に遊技回が存在するか否かを確認する。遊技回が存在しない場合には、示唆演出の直後に遊技回再現演出を実行可能な第２の遊技回に相当する遊技回が存在しないことになり、ケースａ２の処理の実行は不可能となる。

【２４８７】

ステップＳ５１２０１において、保留個数ＣＲＮ＞０であると判定した場合には（Ｓ５１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５１２０２に進む。一方、ステップＳ５１２０１におい

て、保留個数ＣＲＮ＞０ではないと判定した場合には（Ｓ５１２０１：ＮＯ）、そのまま本条件判定処理を終了する。

【２４８８】

ステップＳ５１２０２では、次の遊技回に係る大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。具体的には、始動口用の入賞処理（図２０９）における始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳ５１２０３に進む。

【２４８９】

ステップＳ５１２０３では、通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。当該処理を実行することによって、次の遊技回に係る大当たり抽選が高確率モードにおいて実行されるのか、低確率モードにおいて実行されるのかを判定する。

【２４９０】

ステップＳ５１２０３において、通常大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳ５１２０４に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳ５１２０６に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【２４９１】

一方、ステップＳ５１２０３において、通常大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５１２０３：ＮＯ）、ステップＳ５１２０５に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている高確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳ５１２０６に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【２４９２】

ステップＳ５１２０６において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ５１２０６：ＹＥＳ）、ステップＳ５１２０７に進む。

【２４９３】

ステップＳ５１２０７では、演出重複回避フラグがＯＮであるか否かを判定する。演出重複回避フラグは、ケースａ２（図２０３）の場合に、第２の遊技回の後の特別遊技状態のエンディング期間において、第２の遊技回で実行した遊技回再現演出を、さらに再現して実行しないようにするために用いられるフラグである。ステップＳ５１２０７において、演出重複回避フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５１２０７：ＮＯ）、ステップＳ５１２０８に進み、条件成立フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ５１２０９に進む。

【２４９４】

ステップＳ５１２０９では、条件成立コマンドを設定する。条件成立コマンドは、条件成立フラグがＯＮであることをサブ側である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。条件成立コマンドは、通常処理の外部出力処理（図２１２：ステップＳ５０５０３）によって、音声発光制御装置９０に送信される。その後、条件判定処理を終了する。

【２４９５】

一方、ステップＳ５１２０６において今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ５１２０６：ＮＯ）、または、ステップＳ５１２０７において演出重複回避フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５１２０７：ＹＥＳ）、そのまま本条件判定処理を終了する。

【２４９６】

＜エンディング時間設定処理＞

次に、エンディング時間設定処理について説明する。エンディング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２１７：Ｓ５１０２３）として主制御装置６０のＭＰ

Ｕ６２によって実行される。
【２４９７】
図２２０は、エンディング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ５１３０１では、演出重複回避フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【２４９８】
ステップＳ５１３０１において、演出重複回避フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５１３０１：ＮＯ）、ステップＳ５１３０２に進み、条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５１３０２において、条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５１３０３に進む。
【２４９９】
ステップＳ５１３０３では、エンディング時間のタイマである第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（６ｓｅｃ）をセットする。ステップＳ５１３０３の処理は、図２０３のケースａ２の場合の第１の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング時間を設定する処理である。ケースａ２の場合は、エンディング期間で示唆演出のみを実行し、第１の遊技回で実行した演出の再現は実行しない。よって本実施形態では、示唆演出の実行に必要なエンディング時間として６秒を確保する。ステップＳ５１３０３を実行した後、ステップＳ５１３０４に進み、条件成立フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５１３０５に進む。
【２５００】
ステップＳ５１３０５では、演出重複回避フラグをＯＮにする。その後、本エンディング時間設定処理を終了する。
【２５０１】
一方、ステップＳ５１３０２において、条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５１３０２：ＮＯ）、ステップＳ５１３０６に進む。
【２５０２】
ステップＳ５１３０６では、第４タイマカウンタエリアＴ４に「１５０００」（３０ｓｅｃ）をセットする。ステップＳ５１３０６の処理は、図２０３のケースａ１の場合の第１の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング時間を設定する処理である。ケースａ１の場合は、エンディング期間で示唆演出および特別遊技状態再現演出を実行する。よって本実施形態では、示唆演出および特別遊技状態再現演出の実行に必要なエンディング時間として３０秒を確保する。なお、本実施形態においては、示唆演出に必要な時間は６秒で一定であり、特別遊技状態再現演出に必要な時間は２４秒で一定である。ステップＳ５１３０３を実行した後、本エンディング時間設定処理を終了する。
【２５０３】
ステップＳ５１３０１において、演出重複回避フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５１３０７に進み、演出重複回避コマンドを設定する。演出重複回避コマンドは、演出重複回避フラグがＯＮであることをサブ側である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。演出重複回避コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２１２：ステップＳ５０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳ５１３０７を実行した後、ステップＳ５１３０８に進む。
【２５０４】
ステップＳ５１３０８では、第４タイマカウンタエリアＴ４に「４０００」（８ｓｅｃ）をセットする。ステップＳ５１３０８の処理は、図２０３のケースａ２の場合の、第２の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング時間を設定する処理である。ケースａ２の場合は、エンディング期間で、通常のエンディング演出を実行する。よって本実施形態では、通常エンディング演出の実行に必要なエンディング時間として８秒を確保する。
【２５０５】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時

の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２１７：Ｓ５１０２８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２５０６】

図２２１は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ５１４０１では、ＲＡＭ６４に、大当たり種別フラグとして確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２５０７】

ステップＳ５１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５１４０２に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６通常フラグ、８Ｒ通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。ステップＳ５１４０２を実行した後、ステップＳ５１４０３に進む。

【２５０８】

ステップＳ５１４０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳ５１４０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップＳ５１４０５に進む。

【２５０９】

ステップＳ５１４０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳ５１４０６に進む。

【２５１０】

ステップＳ５１４０６では、当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳ５１４１０に進む。

【２５１１】

一方、ステップＳ５１４０１において、ＲＡＭ６４に、１６Ｒ通常フラグ又は８Ｒ通常フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５１４０１：ＮＯ）、ステップＳ５１４０７に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６通常フラグ、８Ｒ通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。その後、ステップＳ５１４０８に進む。

【２５１２】

ステップＳ５１４０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳ５１４０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳ５１４１０に進む。

【２５１３】

ステップＳ５１４１０では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【２５１４】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブ

ルーチン（図２１２：Ｓ５０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２５１５】

図２２２は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳ５１５０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ５１５０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５１５０１：ＮＯ）、ステップＳ５１５０２に進む。

【２５１６】

ステップＳ５１５０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ５１５０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５１５０２:ＮＯ）、ステップＳ５１５０３に進む。

【２５１７】

ステップＳ５１５０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【２５１８】

ステップＳ５１５０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ５１５０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ５１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳ５１５０４に進む。

【２５１９】

ステップＳ５１５０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ５１５０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓ５１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳ５１５０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳ５１５０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓ５１５０４：ＮＯ）、ステップＳ５１５０６に進む。

【２５２０】

ステップＳ５１５０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳ５１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ５１５０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ５１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓ５１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳ５１５０７に進む。

【２５２１】

ステップＳ５１５０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳ５１５０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳ５１５０７において開閉実行モードではなく（Ｓ５１５０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳ５１５０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓ５１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳ５１５０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選

と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳ５１５１０に進む。

【２５２２】

ステップＳ５１５１０では、ステップＳ５１５０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ５１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓ５１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳ５１５１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップＳ５１５１２に進む。一方、ステップＳ５１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓ５１５１０：ＮＯ）、ステップＳ５１５１１の処理を実行することなく、ステップＳ５１５１２に進む。

【２５２３】

ステップＳ５１５１２では、当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。ステップＳ５１５１２において、当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合には（Ｓ５１５１２：ＹＥＳ）、ステップＳ５１５１３に進む。一方、ステップＳ５１５１２において、当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ５１５１２：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

【２５２４】

ステップＳ５１５１３では、遊技回数カウンタエリアが「０」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、低確率モードであって高頻度サポートモードである場合に１の遊技回が終了する度に１減算される。ステップＳ５１５１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」でないと判定した場合には（Ｓ５１５１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ５１５１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」であると判定した場合には、ステップＳ５１５１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５１５１５に進む。

【２５２５】

ステップＳ５１５１５では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。

【２５２６】

ステップＳ５１５１５にて設定された低頻度サポートコマンドは、通常処理の外部出力処理（図２１２：ステップＳ５０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、低頻度サポートコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。

【２５２７】

ステップＳ５１５０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ５１５０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ５１５１８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓ５１５０８：ＮＯ）、ステップＳ５１５１６に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳ５１５１７に進む。

【２５２８】

ステップＳ５１５１７では、ステップＳ５１５１６の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ５１５１７において、サポート当選でないと

判定した場合には（Ｓ５１５１７：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ５１５１７において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓ５１５１７：ＹＥＳ）、ステップＳ５１５１８に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【２５２９】

ステップＳ５１５０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５１５１９に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ５１５１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ５１５１９：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ５１５１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ５１５１９：ＹＥＳ）、ステップＳ５１５２０に進む。

【２５３０】

ステップＳ５１５２０では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳ５１５２１に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【２５３１】

ステップＳ５１５０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５１５２２に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【２５３２】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図２２２：Ｓ５１５２２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２５３３】

図２２３は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ５１６０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓ５１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５１６０２に進む。

【２５３４】

ステップＳ５１６０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ５１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ５１６０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【２５３５】

ステップＳ５１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ５１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５１６０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５

０」をセットする。ステップＳ５１６０３を実行した後、ステップＳ５１６０４に進む。
【２５３６】
ステップＳ５１６０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳ５１６０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ５１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ５１６０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ５１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ５１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳ５１６０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【２５３７】
ステップＳ５１６０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ５１６０１：ＮＯ）、ステップＳ５１６０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ５１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓ５１６０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ５１５０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓ５１６０７：ＹＥＳ）、ステップＳ５１６０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳ５１６０９に進む。
【２５３８】
ステップＳ５１６０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓ５１６０９：ＮＯ）、ステップＳ５１６１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。
【２５３９】
ステップＳ５１６１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓ５１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳ５１６１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【２５４０】
一方、ステップＳ５１６０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ５１６０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ５１６１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓ５１６１０：ＮＯ）、ステップＳ５１６１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【２５４１】
＜待機用処理＞
次に、待機用処理について説明する。待機用処理は、通常処理のサブルーチン（図２１２：Ｓ５０５０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２５４２】
図２２４は、待機用処理を示すフローチャートである。ステップＳ５１７０１では、待機状態フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５１７０１において、待機状態フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５１７０２に進む。一方、ステップＳ５１７０１において、待機状態フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５１７０１：ＮＯ）、本待機用処理を終了する。
【２５４３】
ステップＳ５１７０２では、待機状態フラグがＯＮになってから１５秒が経過したか否かを判定する。具体的には、待機状態タイマカウンタＴｗの値が０であるか否かを判定し、待機状態タイマカウンタＴｗの値が０であれば、待機状態フラグがＯＮになってから１５秒が経過したと判定する。ステップＳ５１７０２において、待機状態フラグがＯＮにな

ってから１５秒が経過したと判定した場合には、ステップＳ５１７０３に進む。一方、ステップＳ５１７０２において、待機状態フラグがＯＮになってから１５秒が経過していないと判定した場合には、本待機用処理を終了する。

【２５４４】

ステップＳ５１７０３では、待機状態フラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ５１７０４に進み、移行条件成立フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ５１７０５に進み、移行条件成立コマンドを設定する。移行条件成立コマンドは、待機状態が開始されてから１５秒が経過したこと、すなわち移行条件が成立したことをサブ側の各制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップＳ５１７０５を実行した後、本待機用処理を終了する。

【２５４５】

Ｅ６．音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【２５４６】

図２２５は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【２５４７】

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

【２５４８】

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

【２５４９】

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

【２５５０】

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

【２５５１】

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

【２５５２】

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

て記憶されている。
【２５５３】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【２５５４】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。
【２５５５】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【２５５６】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【２５５７】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【２５５８】
Ｅ７．音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【２５５９】
＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞
＜タイマ割込み処理＞
最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【２５６０】
図２２６は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【２５６１】
ステップＳ５１８０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順

序に従って順次読み出される。ステップＳ５１８０１を実行した後、ステップＳ５１８０２に進む。

【２５６２】

ステップＳ５１８０２では、受信したコマンドに対応した処理を行うためのコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳ５１８０２を実行した後、ステップＳ５１８０３に進む。

【２５６３】

ステップＳ５１８０３では、待機状態において音声の出力レベル（音量）を低減したり、デモ動画を開始させるための待機状態移行処理を実行する。待機状態移行処理の詳細については後述する。ステップＳ５１８０３を実行した後、ステップＳ５１８０４に進む。

【２５６４】

ステップＳ５１８０４では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳ５１８０２のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳ５１８０４を実行した後、ステップＳ５１８０５に進む。

【２５６５】

ステップＳ５１８０５では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳ５１８０２のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳ５１８０５を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【２５６６】

＜コマンド対応処理＞

次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２２６：Ｓ５１８０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２５６７】

図２２７は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、コマンド対応処理では、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドに対応した処理を実行する。以下、コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【２５６８】

ステップＳ５１９０１では、主側ＭＰＵ６２から立ち上げコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ５１９０１において、主側ＭＰＵ６２から立ち上げコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ５１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５１９０２に進み、立ち上げコマンド対応処理を実行する。立ち上げコマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳ５１９０２を実行した後、ステップＳ５１９０３に進む。一方、ステップＳ５１９０１において、主側ＭＰＵ６２から立ち上げコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ５１９０１：ＮＯ）、ステップＳ５１９０２を実行せずにステップＳ５１９０３に進む。

【２５６９】

ステップＳ５１９０３では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ５１９０３において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ５１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳ５１９０４に進み、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳ５１９０４を実行した後、ステップＳ５１９０５に進む。一方、ステップＳ５１９０３において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ５１９０３：ＮＯ）、ステップＳ５１９０４を実行せずにステップＳ５１９０５に進む。

【２５７０】

ステップＳ５１９０５では、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンド及び種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ５１９０５において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ５１９０５：ＹＥＳ）、ステップＳ５１

９０６に進む。一方、ステップＳ５１９０５において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ５１９０５：ＮＯ）、ステップＳ５１９０７に進む。

【２５７１】

ステップＳ５１９０６では、演出設定処理を実行する。演出設定処理では、今回の遊技回において実行される予告演出や、リーチ演出、停止図柄、変動表示パターン等を設定する。演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳ５１９０６を実行した後、ステップＳ５１９０７に進む。

【２５７２】

ステップＳ５１９０７では、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ５１９０７において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ５１９０７：ＹＥＳ）、ステップＳ５１９０８に進みオープニング演出設定処理を実行する。オープニング演出設定処理では、今回受信したオープニングコマンドに含まれている大当たりの種別を特定し、その大当たりの種別に対応したオープニング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情報が設定されたオープニング演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。その後、ステップＳ５１９０９に進む。

【２５７３】

ステップＳ５１９０９では、開閉実行モード演出設定処理を実行する。開閉実行モード演出設定処理では、オープニングコマンドに含まれているラウンド数の情報や大当たり種別の情報に基づいて、開閉実行モードにおいて実行する演出の内容を設定する。ステップＳ５１９０９を実行した後、ステップＳ５１９１０に進む。

【２５７４】

ステップＳ５１９０７において、オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ５１９０７：ＮＯ）、ステップＳ５１９０８およびステップＳ５１９０９を実行せずにステップＳ５１９１０に進む。

【２５７５】

ステップＳ５１９１０では、主側ＭＰＵ６２から条件成立コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ５１９１０において、主側ＭＰＵ６２から条件成立コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ５１９１０：ＹＥＳ）、ステップＳ５１９１１に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されている音光側条件成立フラグをＯＮにする。ステップＳ５１９１１を実行した後、ステップＳ５１９１２に進む。一方、ステップＳ５１９１０において、条件成立コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ５１９１０：ＮＯ）、ステップＳ５１９１１を実行せずにステップＳ５１９１２に進む。

【２５７６】

ステップＳ５１９１２では、主側ＭＰＵ６２から演出重複回避コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ５１９１２において、主側ＭＰＵ６２から演出重複回避コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ５１９１２：ＹＥＳ）、ステップＳ５１９１３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されている音光側演出重複フラグをＯＮにする。ステップＳ５１９１３を実行した後、ステップＳ５１９１４に進む。一方、ステップＳ５１９１２において、演出重複回避コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ５１９１２：ＮＯ）、ステップＳ５１９１３を実行せずにステップＳ５１９１４に進む。

【２５７７】

ステップＳ５１９１４では、エンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ５１９１４おいて、エンディングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ５１９１４：ＹＥＳ）、ステップＳ５１９１５に進み、エンディング演出設定処理を実行する。エンディング演出設定処理では、今回受信したエンディングコマンドに含まれているエンディング時間に関する情報や、音光側条件成立フラグのＯＮ／ＯＦＦの情報に

基づいて、エンディング期間におけるエンディング演出の内容を設定する処理である。エンディング演出設定処理については後述する。ステップＳ５１９１５を実行した後、ステップＳ５１９２０に進む。

【２５７８】

ステップＳ５１９１４において、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ５１９１４：ＮＯ）、ステップＳ５１９１５を実行せずにステップＳ５１９１６に進む。

【２５７９】

ステップＳ５１９１６では、主側ＭＰＵ６２から移行条件成立コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ５１９１６において、主側ＭＰＵ６２から移行条件成立コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ５１９１６：ＹＥＳ）、ステップＳ５１９１７に進み、音量低減フラグをＯＮにする。音量低減フラグは、各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されており、音声の出力レベル（音量）を低減する処理を開始させるタイミングでＯＮにされ、音声の出力レベル（音量）がゼロになったタイミングでＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ５１９１７を実行した後、ステップＳ５１９１８に進む。一方、ステップＳ５１９１６において、主側ＭＰＵ６２から移行条件成立コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ５１９１６：ＮＯ）、ステップＳ５１９１７を実行せずにステップＳ５１９１８に進む。

【２５８０】

ステップＳ５１９１８では、主側ＭＰＵ６２から復帰条件成立コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ５１９１８において、主側ＭＰＵ６２から復帰条件成立コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ５１９１８：ＹＥＳ）、ステップＳ５１９１９に進み、復帰条件成立フラグをＯＮにする。復帰条件成立フラグは、各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されており、音声の出力レベル（音量）を復帰させる処理や、デモ動画を終了させる処理を開始させる場合にＯＮにされ、音声の出力レベル（音量）が復帰し、デモ動画が終了した場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ５１９１９を実行した後、ステップＳ５１９２０に進む。一方、ステップＳ５１９１８において、主側ＭＰＵ６２から復帰条件成立コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ５１９１８：ＮＯ）、ステップＳ５１９１９を実行せずにステップＳ５１９２０に進む。

【２５８１】

ステップＳ５１９２０では、その他の設定処理を実行する。その他の設定処理では、例えば、高頻度サポートモードコマンド、低頻度サポートモードコマンド、開放コマンド及び閉鎖コマンドに対応した演出内容の設定を行う。また、演出操作ボタン２４が押下された場合には、演出操作ボタン２４が押下されたことを認識させるための演出操作コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。ステップＳ５１９２０を実行した後、本コマンド対応処理を終了する。

【２５８２】

＜立ち上げコマンド対応処理＞

次に、立ち上げコマンド対応処理について説明する。立ち上げコマンド対応処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図２２７：Ｓ５１９０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２５８３】

図２２８は、立ち上げコマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、立ち上げコマンド対応処理は、主側ＭＰＵ６２から立ち上げコマンドを受信している場合に実行される処理である。以下、立ち上げコマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【２５８４】

ステップＳ５２００１では、デモ動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。デモ動画開始コマンドは、表示側ＭＰＵ１０２にデモ動画の表示を開始させるためのコマンドである。デモ動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、デモ動画を図柄表

示装置４１に表示させるための処理を開始する。ステップＳ５２００１を実行した後、ステップＳ５２００２に進む。

【２５８５】

ステップＳ５２００２では、デモ動画表示中フラグをＯＮにする。デモ動画表示中フラグは、デモ動画が図柄表示装置４１に表示されていることを示すフラグであり、デモ動画の表示が開始された場合にＯＮにされ、デモ動画の表示が終了した場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ５２００２を実行した後、ステップＳ５２００３に進む。

【２５８６】

ステップＳ５２００３では、頭出し判定フラグをＯＮにする。頭出し判定フラグは、上述したように、復帰条件が成立して背景音楽の出力および背景動画の表示を開始する際に、背景音楽および背景動画の時間的な先頭位置から出力および表示を開始するか否かを判定するためのフラグである。復帰条件が成立したタイミングにおいて頭出し判定フラグがＯＮの場合には、背景音楽の出力および背景動画の表示を開始する際に、背景音楽および背景動画の時間的な先頭位置から出力および表示を開始する。ステップＳ５２００３を実行した後、本立ち上げコマンド対応処理を終了する。

【２５８７】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図２２７：Ｓ５１９０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２５８８】

図２２９は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、保留コマンド対応処理は、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信している場合に実行される処理である。以下、保留コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【２５８９】

ステップＳ５２１０１では、入賞時の更新処理を実行する。入賞時の更新処理では、第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳ５２１０１の入賞時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳ５２１０１を実行した後、ステップＳ５２１０２に進む。

【２５９０】

ステップＳ５２１０２では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳ５２１０１において特定された第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第１保留表示部３７ｃおよび第２保留表示部３７ｄの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳ５２１０２を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

【２５９１】

＜入賞時の更新処理＞

次に、入賞時の更新処理について説明する。入賞時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図２２９：Ｓ５２１０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２５９２】

図２３０は入賞時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳ５２２０１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入賞に基づいて送信さ

れたものであるか否かを判定する。ステップＳ５２２０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入賞に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓ５２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５２２０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳ５２２０２を実行した後、ステップＳ５２２０４に進む。

【２５９３】

ステップＳ５２２０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入賞に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓ５２２０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入賞に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳ５２２０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳ５２２０３を実行した後、ステップＳ５２２０４に進む。

【２５９４】

ステップＳ５２２０２及びステップＳ５２２０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【２５９５】

ステップＳ５２２０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳ５２２０４を実行した後、本入賞時の更新処理を終了する。

【２５９６】

＜演出設定処理＞

次に、演出設定処理について説明する。演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図２２７：Ｓ５１９０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行

される。
【２５９７】
図２３１は、演出設定処理を示すフローチャートである。上述したように、演出設定処理は、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したと判定した場合に実行される処理であり、今回の遊技回において実行される演出の内容を設定するための処理である。以下、演出設定処理の具体的な処理について説明する。
【２５９８】
ステップＳ５２３０１では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たり種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳ５２３０２に進む。
【２５９９】
ステップＳ５２３０２では、音光側条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５２３０２において、音光側条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５２３０２：ＮＯ）、ステップＳ５２３０３に進む。
【２６００】
ステップＳ５２３０３では、演出種別の設定処理を実行する。ステップＳ５２３０３において実行する演出種別の設定処理は、遊技回における予告演出およびリーチ演出の内容を設定する処理である。演出種別の設定処理については後述する。ステップＳ５２３０３を実行した後、ステップＳ５２３０４に進む。
【２６０１】
ステップＳ５２３０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、又は、８Ｒ通常大当たりである場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。
【２６０２】
今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳ５２３０４を実行した後、ステップＳ５２３０５に進む。
【２６０３】
ステップＳ５２３０５では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳ５２３０４において特定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステ

ップＳ５２３０６に進む。
【２６０４】
ステップＳ５２３０６では、今回の遊技回に係る大当たり抽選に当選している否かを判定する。具体的には、受信した変動用コマンドに基づいて大当たりの有無を判定する。ステップＳ５２３０６において、今回の遊技回に係る大当たり抽選に当選していると判定した場合には（Ｓ５２３０６：ＹＥＳ）、ステップＳ５２３０７に進む。
【２６０５】
ステップＳ５２３０７では、今回の遊技回において設定された演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報を記憶する。具体的には、ステップＳ５２３０３の演出設定処理における設定内容を記憶する。本処理は、大当たり抽選に当選した遊技回における演出を再現するために行われる。ステップＳ５２３０７を実行した後、ステップＳ５２３１２に進む。一方、ステップＳ５２３０６において、今回の遊技回に係る大当たり抽選に当選していないと判定した場合には（Ｓ５２３０６：ＮＯ）、ステップＳ５２３０７を実行せずにステップＳ５２３１２に進む。
【２６０６】
ステップＳ５２３０２において、音光側条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５２３０８に進む。すなわち、図２０３で説明したケースａ２に相当する処理を実行すると判定した場合に、ステップＳ５２３０８に進む。
【２６０７】
ステップＳ５２３０８では、前回の遊技回に係る演出設定処理のステップＳ５２３０７で記憶された演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報を読み出す。その後、ステップＳ５２３０９に進む。
【２６０８】
ステップＳ５２３０９では、ステップＳ５２３０８で読み出した演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報に基づいて、演出種別の設定処理を実行する。すなわち、前回の遊技回において実行された演出と同じ内容の演出を設定する。その後、ステップＳ５２３１０に進む。
【２６０９】
ステップＳ５２３１０では、ステップＳ５２３０８で読み出した演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報に基づいて、停止図柄の設定処理を実行する。すなわち、前回の遊技回において表示した停止図柄と同じ内容の停止図柄を設定する。その後、ステップＳ５２３１１に進む。
【２６１０】
ステップＳ５２３１１では、ステップＳ５２３０８で読み出した演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報に基づいて、変動表示パターンの設定処理を実行する。すなわち、前回の遊技回において表示した変動表示パターンと同じ内容の変動表示パターンを設定する。その後、ステップＳ５２３１２に進む。
【２６１１】
ステップＳ５２３１２では、今回の遊技回において設定された演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳ５２３１３に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳ５２３１３を実行した後、ステップＳ５２３１４に進み、変動開始時の更新処理を実行した後、演出設定処理を終了する。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。
【２６１２】
＜変動開始時の更新処理＞
次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、演出設定処理のサブルーチン（図２３１：Ｓ５２３１４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２

によって実行される。
【２６１３】
図２３２は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳ５２４０１では、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドであるか否かを判定する。ステップＳ５２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドであると判定した場合には（Ｓ５２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５２４０２に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第１保留個数カウンタを１減算する。その後、ステップＳ５２４０４に進む。
【２６１４】
一方、ステップＳ５２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドではないと判定した場合には（Ｓ５２４０１：ＮＯ）、ステップＳ５２４０３に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第２保留個数カウンタを１減算する。その後、ステップＳ５２４０４に進む。
【２６１５】
ステップＳ５２４０４では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。
【２６１６】
＜オープニング演出設定処理＞
次に、オープニング演出設定処理について説明する。オープニング演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図２２７：Ｓ５１９０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２６１７】
図２３３は、オープニング演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ５２５０１では、音光側条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５２５０１において、音光側条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５２５０１：ＮＯ）、ステップＳ５２５０２に進む。
【２６１８】
ステップＳ５２５０２では、通常の開始演出をオープニング演出として設定する。本実施形態においては、図２０３のケースａ２において説明したように、特別遊技状態におけるオープニング演出として、特定開始演出（図２０４（ｃ）参照）のように特別な場合にのみ実行するオープニング演出を用意している。ステップＳ５２５０２においては、このようなケースａ２のような特別な場合以外に実行する開始演出（通常の開始演出）をオープニング演出として設定する。ステップＳ５２５０２を実行した後、ステップＳ５２５０５に進む。
【２６１９】
ステップＳ５２５０１において、音光側条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５２５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５２５０３に進む。ステップＳ５２５０３では、特定開始演出をオープニング演出として設定する。ステップＳ５２５０３を実行した後、ステップＳ５２５０４に進み、音光側条件成立フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５２５０５に進む。
【２６２０】
ステップＳ５２５０５では、オープニング演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。オープニング演出コマンドには、ステップＳ５２５０２またはステップＳ５２５０３において設定したオープニング演出の情報が含まれる。表示側ＭＰＵ１０２は、受信したオープニング演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳ５２５０５を実行した後、本オープニング演出設定処理を終了する。
【２６２１】
＜エンディング演出設定処理＞
次に、エンディング演出設定処理について説明する。エンディング演出設定処理は、コ

マンド対応処理のサブルーチン（図２２７：Ｓ５１９１５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２６２２】

図２３４は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ５２６０１では、音光側演出重複フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５２６０１において、音光側演出重複フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５２６０１：ＮＯ）、ステップＳ５２６０２に進む。

【２６２３】

ステップＳ５２６０２では、音光側条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５２６０２において、音光側条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５２６０２：ＮＯ）、ステップＳ５２６０３に進む。すなわち、図２０３のケースａ１の第１の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング期間に相当する演出（示唆演出、特別遊技状態再現演出および特定終了演出）を実行すると判定した場合に、ステップＳ５２６０３に進む。

【２６２４】

ステップＳ５２６０３では、演出設定処理（図２３１）のステップＳ５２３０７において記憶された演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報を読み出す。その後、ステップＳ５２６０４に進む。

【２６２５】

ステップＳ５２６０４では、ステップＳ５２６０３において読み出した情報から、特別遊技状態再現演出を構築する。その後、ステップＳ５２６０５に進み、示唆演出、特別遊技状態再現演出、特定終了演出をエンディング演出として設定する。すなわち、図２０３のケースａ１における第１の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング期間で実行する演出を設定する。その後、ステップＳ５２６０９に進む。

【２６２６】

一方、ステップＳ５２６０２において、音光側条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５２６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５２６０６に進む。すなわち、図２０３のケースａ２の第１の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング期間に相当する演出（示唆演出）を実行すると判定した場合に、ステップＳ５２６０６に進む。

【２６２７】

ステップＳ５２６０６では、示唆演出をエンディング演出として設定する。その後、ステップＳ５２６０９に進む。

【２６２８】

ステップＳ５２６０１において、音光側演出重複フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５２６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５２６０７に進む。すなわち、図２０３のケースａ２の第２の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング期間に相当する演出（通常エンディング演出）を実行すると判定した場合に、ステップＳ５２６０７に進む。

【２６２９】

ステップＳ５２６０７では、通常エンディング演出をエンディング演出として設定する。上述のように、通常エンディング演出は、特別遊技状態が終了することを示唆する演出である。その後、ステップＳ５２６０８に進む。

【２６３０】

ステップＳ５２６０８では、音光側演出重複フラグをＯＦＦにして、その後、ステップＳ５２６０９に進む。

【２６３１】

ステップＳ５２６０９では、ステップＳ５２６０５、ステップＳ５２６０６またはステップＳ５２６０７で設定した演出内容に対応した情報を含むエンディング演出コマンドを、表示制御装置１００の表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信したエンディング演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳ５２６０９を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する

。
【２６３２】
なお、本実施形態においては、特別遊技状態再現演出を実行する場合には、ステップＳ５２６０３～Ｓ５２６０５、Ｓ５２６０９に示すように、第１の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンを示す情報を音声発光制御装置９０が記憶し、特別遊技状態再現演出を実行する際に、再度、第１の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンを示すコマンドをエンディングコマンドの一部として音声発光制御装置９０から表示制御装置１００に送信することによって、図柄表示装置４１に、特別遊技状態再現演出に対応した画像を表示させる。具体的には、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２は、第１の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンを示すコマンドをエンディングコマンドの一部として音声発光制御装置９０から受信すると、受信したコマンドが示す演出種別、停止図柄、変動表示パターンの組み合わせに対応したパターン用データテーブルをプログラムＲＯＭ１０３から読み出し、ワークＲＡＭ１０４に書き込む。パターン用データテーブルとは、今回の遊技回用の演出に対応した動画を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる場合において、画像の更新のタイミングにおける１フレーム分の画像を表示させるのに必要な処理が定められた情報群である。つまり、パターン用データテーブルには、今回の遊技回用の演出における開始タイミングから終了タイミングまでの各フレームに対応した情報群が定められている。
【２６３３】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２は、各フレームに対応した情報群を読み出し、１フレーム分の画像を表示させるためにＶＤＰ１０５に描画指示を行う。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２からの描画指示に従い、キャラクタＲＯＭ１０６から画像を読み出して、表示面４１ａに表示させる画像データをビデオＲＡＭ１０７に生成し、当該生成した画像データを図柄表示装置４１に出力することによって、表示面４１ａに１フレームの画像を表示させる。表示制御装置１００のＭＰＵ１０２は、パターン用データテーブルに記憶されている各フレームの情報群に対して、順次、ＶＤＰ１０５に描画指示を行うことによって、第１の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンを特別遊技状態再現演出として実行することができる。
【２６３４】
本実施形態においては、上記処理を実行することによって、特別遊技状態再現演出を実行するが、その他、特別遊技状態再現演出を実行する処理として、音声発光制御装置９０および表示制御装置１００において、他の処理を採用してもよい。例えば、本実施形態のように、第１の遊技回で実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンを示す情報を音声発光制御装置９０において記憶する処理に代えて、音声発光制御装置９０から表示制御装置１００に対して、第１の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンの組み合わせに対応したパターン用データテーブルを一時的に記憶しておくことを指示するコマンドを送信する。表示制御装置１００は、当該コマンドに従って、第１の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンの組み合わせに対応したパターン用データテーブルを一時的に記憶する。
【２６３５】
その後、特別遊技状態再現演出を実行する場合に、音声発光制御装置９０から表示制御装置１００に対して、一時的に記憶したパターン用データテーブルに従ってＶＤＰ１０５に描画指示を行うことを示すコマンドを出力する。表示制御装置１００は、当該コマンドに従って、一時的に記憶したパターン用データテーブルに従ってＶＤＰ１０５に描画指示を行うことで、特別遊技状態再現演出を実行することができる。このように、特別遊技状態再現演出を実行する処理として、音声発光制御装置９０および表示制御装置１００において、種々の処理を採用することができる。
【２６３６】
＜待機状態移行処理＞
次に、待機状態移行処理について説明する。待機状態移行処理は、タイマ割込み処理の

サブルーチン（図２２６：Ｓ５１８０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２６３７】

図２３５は、待機状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ５２７０１では、復帰条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５２７０１において、復帰条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５２７０１：ＮＯ）、ステップＳ５２７０２に進む。

【２６３８】

ステップＳ５２７０２では、デモ動画表示中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５２７０２において、デモ動画表示中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５２７０２：ＮＯ）、ステップＳ５２７０３に進む。一方、ステップＳ５２７０２において、デモ動画表示中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５２７０２：ＹＥＳ）、本待機状態移行処理を終了する。

【２６３９】

ステップＳ５２７０３では、デモ動画開始待ちフラグがＯＮであるか否かを判定する。デモ動画開始待ちフラグは、デモ動画の開始を待機している期間であることを音声発光制御装置９０において特定するためのフラグであり、音声の出力レベル（音量）がゼロになったタイミングでＯＮにされ、音声の出力レベル（音量）がゼロになってから復帰条件が成立しないまま５秒が経過したタイミングにおいてＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ５２７０３において、デモ動画開始待ちフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５２７０３：ＮＯ）、ステップＳ５２７０４に進む。

【２６４０】

ステップＳ５２７０４では、音量低減フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５２７０４において、音量低減フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５２７０４：ＹＥＳ）、ステップＳ５２７０５に進む。一方、ステップＳ５２７０４において、音量低減フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５２７０４：ＮＯ）、本待機状態移行処理を終了する。

【２６４１】

ステップＳ５２７０５では、音声の出力レベル（音量）を低減する処理を実行する。具体的には、本実施形態では、音声の出力レベル（音量）は３０００段階に設定されており、音声の出力レベルを１段階下げる処理を実行する。本実施形態では、２ｍｓｅｃ周期で待機状態移行処理が実行されるので、音声の出力レベル（音量）は、６秒程度で最大値からゼロになる。ステップＳ５２７０５を実行した後、ステップＳ５２７０６に進む。

【２６４２】

ステップＳ５２７０６では、音声の出力レベル（音量）がゼロになったか否かを判定する。ステップＳ５２７０６において、音声の出力レベル（音量）がゼロになったと判定した場合には（Ｓ５２７０６：ＹＥＳ）、ステップＳ５２７０７に進み、音量低減フラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ５２７０８に進み、デモ動画開始待ちフラグをＯＮにする。その後、ステップＳ５２７０９に進む。一方、ステップＳ５２７０６において、音声の出力レベル（音量）がゼロになっていないと判定した場合には（Ｓ５２７０６：ＮＯ）、本待機状態移行処理を終了する。

【２６４３】

ステップＳ５２７０９では、デモ動画開始待ち時間設定処理を実行する。具体的には、各種カウンタエリア９４ｂに記憶されているデモ動画開始待ちタイマカウンタＴｘに「２５００」（すなわち、５．０ｓｅｃ）をセットする。デモ動画開始待ちタイマカウンタＴｘは、音声の出力レベル（音量）がゼロになってからの経過時間を計測するためのカウンタであり、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳ５２７０９を実行した後、本待機状態移行処理を終了する。

【２６４４】

ステップＳ５２７０３において、デモ動画開始待ちフラグがＯＮであると判定した場合

には（Ｓ５２７０３：ＹＥＳ）、ステップＳ５２７１０に進む。
【２６４５】
ステップＳ５２７１０では、５秒間のデモ動画開始待ち期間が終了したか否かを判定する。具体的には、デモ動画開始待ちタイマカウンタＴｘの値が０であるか否かを判定し、デモ動画開始待ちタイマカウンタＴｘの値が０であれば、５秒間のデモ動画開始待ち期間が終了したと判定する。ステップＳ５２７１０において、デモ動画開始待ち期間が終了したと判定した場合には、ステップＳ５２７１１に進む。一方、ステップＳ５２７１０において、デモ動画開始待ち期間が終了していないと判定した場合には、本待機状態移行処理を終了する。
【２６４６】
ステップＳ５２７１１では、背景音楽の出力停止処理を実行する。その後、ステップＳ５２７１２に進み、デモ動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。デモ動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、デモ動画を図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。ステップＳ５２７１２を実行した後、ステップＳ５２７１３に進む。
【２６４７】
ステップＳ５２７１３では、デモ動画開始待ちフラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ５２７１４に進み、デモ動画表示中フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ５２７１５に進み、頭出し判定フラグをＯＮにして、本待機状態移行処理を終了する。
【２６４８】
ステップＳ５２７０１において、復帰条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５２７１６に進み、頭出し判定フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５２７１６において、頭出し判定フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５２７１６：ＮＯ）、ステップＳ５２７１７に進み、音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された値に復帰させる。本実施形態では、遊技者によって予め設定された値は最大値であるので、音声の出力レベル（音量）を最大値に復帰させる。ステップＳ５２７１７を実行した後、ステップＳ５２７１８に進む。
【２６４９】
ステップＳ５２７１８では、音量低減フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５２７１８において、音量低減フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５２７１８：ＹＥＳ）、ステップＳ５２７１９に進み、音量低減フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５２７２０に進む。一方、ステップＳ５２７１８において、音量低減フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５２７１８：ＮＯ）、ステップＳ５２７１９を実行せずにステップＳ５２７２０に進む。
【２６５０】
ステップＳ５２７２０では、デモ動画開始待ちフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５２７２０において、デモ動画開始待ちがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５２７２０：ＹＥＳ）、ステップＳ５２７２１に進み、デモ動画開始待ちフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５２７２２に進み、復帰条件成立フラグをＯＦＦにする。一方、ステップＳ５２７２０において、デモ動画開始待ちフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５２７２０：ＮＯ）、ステップＳ５２７２１を実行せずにステップＳ５２７２２に進み、復帰条件成立フラグをＯＦＦにする。ステップＳ５２７２２を実行した後、本待機状態移行処理を終了する。
【２６５１】
ステップＳ５２７１６において、頭出し判定フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５２７１６：ＹＥＳ）、ステップＳ５２７２３に進み、デモ動画終了コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。デモ動画終了コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、デモ動画の表示を終了させるための処理を実行する。ステップＳ５２７２３を実行した後、ステップＳ５２７２４に進み、デモ動画表示中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５２７２５に進む。

【２６５２】
ステップＳ５２７２５では、背景動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。背景動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、背景動画を時間的な先頭位置から図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。その後、ステップＳ５２７２６に進む。
【２６５３】
ステップＳ５２７２６では、音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された値に復帰させる。本実施形態では、遊技者によって予め設定された値は最大値であるので、音声の出力レベル（音量）を最大値に復帰させる。ステップＳ５２７２６を実行した後、ステップＳ５２７２７に進む。
【２６５４】
ステップＳ５２７２７では、背景音楽の出力開始処理を実行する。具体的には、頭出し判定フラグがＯＮであるため、背景音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。その後、ステップＳ５２７２８に進み、頭出し判定フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５２７２９に進み、復帰条件成立フラグをＯＦＦにして、本待機状態移行処理を終了する。
【２６５５】
＜表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【２６５６】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。
【２６５７】
ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。
【２６５８】
＜メイン処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。
【２６５９】
図２３６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【２６６０】
ステップＳ５２８０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳ５２８０２に進む。

【２６６１】
ステップＳ５２８０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【２６６２】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【２６６３】
図２３７は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳ５２９０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【２６６４】
＜Ｖ割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【２６６５】
図２３８は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【２６６６】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【２６６７】
ステップＳ５３００１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図２３７）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。
【２６６８】
演出操作コマンドが記憶されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【２６６９】
なお、コマンド対応処理（Ｓ５３００１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。コマンド対応処理の詳細については後述する。
【２６７０】
ステップＳ５３００２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓ５３００１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳ５３００３に進む。
【２６７１】
ステップＳ５３００３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓ５３００２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳ５３００４に進む。
【２６７２】
ステップＳ５３００４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓ５３００３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳ５３００５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。
【２６７３】
＜コマンド対応処理＞
次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、Ｖ割込み処理のサブルーチン（図２３８：Ｓ５３００１）として表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行される。
【２６７４】
図２３９は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳ５３１０１では、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ５３１０１において、演出コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップＳ５３１０２に進み、当該演出コマンドに対応した演出の表示開始処理を実行する。具体的には、当該演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。ステップＳ５３１０２を実行した後、ステップＳ５３１０３に進む。一方、ステップＳ５３１０１において、演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ５３１０２を実行せずにステップＳ５３１０３に進む。
【２６７５】
ステップＳ５３１０３では、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにオープニング演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ５３１０３において、オープニング演出コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップＳ５３

１０４に進み、当該オープニング演出コマンドに対応したオープニング演出の表示開始処理を実行する。具体的には、当該オープニング演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、オープニング演出が終了した後には、開閉実行モード演出が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。ステップＳ５３１０４を実行した後、ステップＳ５３１０５に進む。一方、ステップＳ５３１０３において、オープニング演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ５３１０４を実行せずにステップＳ５３１０５に進む。

【２６７６】

ステップＳ５３１０５では、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにエンディング演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ５３１０５において、エンディング演出コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップＳ５３１０６に進み、当該エンディング演出コマンドに対応したエンディング演出の表示開始処理を実行する。具体的には、当該エンディング演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。ステップＳ５３１０６を実行した後、ステップＳ５３１０７に進む。一方、ステップＳ５３１０５において、エンディング演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ５３１０６を実行せずにステップＳ５３１０７に進む。

【２６７７】

ステップＳ５３１０７では、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにデモ動画開始コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ５３１０７において、デモ動画開始コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップＳ５３１０８に進み、デモ動画の表示開始処理を実行する。具体的には、当該デモ動画開始コマンドによって指定されたデモ動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。なお、本実施形態では、後述するデモ動画終了コマンドを受信するまでは、デモ動画の表示を繰り返す。ステップＳ５３１０８を実行した後、ステップＳ５３１０９に進む。一方、ステップＳ５３１０７において、デモ動画開始コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ５３１０８を実行せずにステップＳ５３１０９に進む。

【２６７８】

ステップＳ５３１０９では、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにデモ動画終了コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ５３１０９において、デモ動画終了コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップＳ５３１１０に進み、デモ動画の表示を終了させる処理を実行する。その後、ステップＳ５３１１１に進む。一方、ステップＳ５３１０９において、デモ動画終了コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ５３１１０を実行せずにステップＳ５３１１１に進む。

【２６７９】

ステップＳ５３１１１では、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに背景動画開始コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ５３１１１において、背景動画開始コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップＳ５３１１２に進み、背景動画の表示を開始させる処理を実行する。具体的には、背景動画が時間的な先頭位置から図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。ステップＳ５３１１２を実行した後、ステップＳ５３１１３に進む。一方、ステップＳ５３１１１において、背景動画開始コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ５３１１２を実行せずにステップＳ５３１１３に進む。

【２６８０】

ステップＳ５３１１３では、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに他のコマンドが記憶されているか否かを判定し、記憶されているコマンドに対応した処理を実行する。例えば、上述した演出操作コマンドが記憶されていた場合には、上述した演出操作コマンドが記憶されていた場合における処理を実行する。その後、本コマンド対応処

理を終了する。

【２６８１】

以上説明したように、本実施形態におけるパチンコ機１０においては、ケースａ１のように、第２の遊技回に係る大当たり抽選が外れの場合には、示唆演出の後に実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出は、第１の遊技回で実行した演出を再現する特別遊技状態再現演出として実行され、遊技者も既に実行された演出を再現する演出であると認識する。一方、ケースａ２のように、第２の遊技回に係る大当たり抽選が当選している場合には、示唆演出の後に実行される予告演出、リーチ演出および結果告知演出は、演出上は既に実行された演出を再現する演出として実行されるが、実際には、第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行された遊技回再現演出である。先にケースａ１における特別遊技状態再現演出を鑑賞していた場合、遊技者は、ケースａ２の第２の遊技回における遊技回再現演出を、ケースａ１と同様に、第１の遊技回において実行された演出の再現にすぎないと認識するとともに、第２の遊技回に係る大当たり抽選において当選していることを予期しにくい。このような状態において、第２の遊技回において予告演出およびリーチ演出が実行された後に、結果告知演出によって第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選していることが告知されると、遊技者は、その時点ではじめて、第２の遊技回において実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出が、単なる第１の遊技回で実行された演出が再現されたものではなく、第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行されたものであることを認識する。このようにケースａ１における特別遊技状態再現演出およびケースａ２における遊技回再現演出を実行することによって、遊技に意外性を付与するとともに、第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する演出について、遊技者に期待感を付与することができる。また、ケースａ２における第２の遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２６８２】

さらに、ケースａ２の場合、第２の遊技回における大当たり抽選が当選しているにも関わらず、第１の遊技回において実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出を再現することを示唆する示唆演出を実行するので、より一層、第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選していることを遊技者に予期させにくい。従って、さらに遊技に意外性を付与することができる。

【２６８３】

また、ケースａ２において第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選した場合には、示唆演出の後に実行されたリーチ演出は、演出上は既に実行された演出の再現として実行されるが、実際には、第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行される。従って、リーチ演出が実行される場合として、大当たり抽選の当否に関する期待度を遊技者に示唆するという本来的な機能として実行される場合と、既に実行された演出の再現として実行される場合と、演出上は既に実行された演出の再現として実行されるが、実際には、第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行される場合との、少なくとも３つの場合を設定することができる。従って、リーチ演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

【２６８４】

さらに、本実施形態によれば、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始された後に復帰条件が成立した場合（図２０５）には、表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示態様を、デモ動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に復帰させる。そして、表示制御装置１００は、背景動画を図柄表示装置４１に表示させる際に、当該背景動画の予め定められた時間的位置から表示を開始させる。また、音声発光制御装置９０は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行するとともに、背景音楽を出力する際に、当該背景音楽の予め定められた時間的位置から出力を開始する。したがって、復帰条件が成立するタイミングに応じて背景動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、背景動画の表示と背景音楽の出

力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２６８５】

さらに、本実施形態によれば、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始された後に復帰条件が成立した場合（図２０５）に、表示制御装置１００は、背景動画の時間的な先頭位置「０１」から表示を開始させ、音声発光制御装置９０は、背景音楽の時間的な先頭位置「０１」から出力を開始する。したがって、背景動画の時間的な途中の位置から表示が開始され、背景音楽の時間的な途中の位置から出力が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、背景動画の時間的な途中の位置から表示が開始され、背景音楽の時間的な途中の位置から出力が開始される構成を採用すると、遊技者は、復帰条件が成立した後、背景動画および背景音楽を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、背景動画および背景音楽のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、本実施形態によれば、当該遊技者に対して背景動画および背景音楽を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、背景動画および背景音楽を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２６８６】

さらに、本実施形態によれば、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始される前に復帰条件が成立した場合（図２０６）には、表示制御装置１００は、図柄表示装置４１に背景動画を表示する態様を継続させ、音声発光制御装置９０は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行するので、背景動画の表示と背景音楽の出力との同期を維持したまま、移行条件が成立する前の態様に違和感なく自然な流れで復帰することができる。

【２６８７】

さらに、本実施形態によれば、背景音楽の音量を低減中に復帰条件が成立した場合（図２０７）には、表示制御装置１００は、図柄表示装置４１に背景動画を表示する態様を継続させ、音声発光制御装置９０は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行するので、背景動画の表示と背景音楽の出力との同期を維持したまま、移行条件が成立する前の態様に違和感なく自然な流れで復帰することができる。

【２６８８】

さらに、本実施形態によれば、遊技回が終了した後、特別遊技状態および次の遊技回のいずれもが開始されずに１５秒が経過した場合に移行条件が成立したと判定するので、遊技者が遊技を行なっていない可能性の高い状態において背景音楽の音量を時間の経過と共に低減させることができる。

【２６８９】

さらに、本実施形態によれば、待機状態において遊技回が開始される場合に復帰条件が成立したと判定し、図柄表示装置４１の表示態様が背景動画を表示する態様に復帰するとともに背景音楽を出力する態様が遊技者によって予め設定された音量で背景音楽を出力する態様に復帰するので、遊技回が開始されたという期待感を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２６９０】

Ｅ８．第５実施形態の変形例：

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

【２６９１】

Ｅ８－１．変形例１：

図２４０は、第５実施形態の変形例１におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。本変形例と上述した第５実施形態との違いは、年月日情報及び時刻情報を出力するＲＴＣ９６（ＲＴＣ：Ｒｅａｌ‐Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）が音声発光制御装置９０に設けられている点である。ＲＴＣ９６は、バックアップ電源を備えており、パチンコ機１０の電源遮断時においても年月日情報及び時刻情報を更新することができる。

【２６９２】

音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、ＲＴＣ９６から出力された年月日情報及び時刻情報を取得するとともに、取得した年月日情報及び時刻情報に基づいた演出であるＲＴＣ演出を実行する。本変形例では、音声発光制御装置９０は、取得した時刻情報がＲＴＣ演出開始条件として設定されている所定の時刻と一致するか否かを判定し、一致すると判定した場合には、ＲＴＣ演出を実行するための処理を開始する。本変形例のＲＴＣ演出は、３００秒間のＲＴＣ演出動画と、当該ＲＴＣ演出動画に対応したＲＴＣ演出音楽とによって構成されており、毎時００分に実行される。

【２６９３】

図２４１は、図柄表示装置４１が背景動画を表示中にＲＴＣ演出開始条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。図中に示したＲＴＣ演出中フラグは、ＲＴＣ演出開始条件が成立してＲＴＣ演出が開始される際にＯＮにされ、ＲＴＣ演出が終了する際にＯＦＦにされるフラグである。

【２６９４】

表示制御装置１００は、図柄表示装置４１が背景動画を表示中に時刻が毎時００分になってＲＴＣ演出開始条件が成立した場合には（時刻ｔ１）、図柄表示装置４１の表示態様を、背景動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行させる。また、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示態様が、背景動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行する際には（時刻ｔ１）、背景音楽の出力を停止するとともに、遊技者によって予め設定された音声の出力レベル（音量）を維持したまま、ＲＴＣ演出音楽の時間的な先頭位置「０１」から出力を開始する。

【２６９５】

表示制御装置１００は、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間（本変形例では３００秒）が終了した場合には（時刻ｔ２）、図柄表示装置４１の表示態様を、ＲＴＣ演出動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に移行させる。そして、表示制御装置１００は、背景動画を表示する態様に移行させる際に、背景動画の時間的な先頭位置「０１」から表示を開始させる。また、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示態様が、背景動画を表示する態様に移行する際には（時刻ｔ２）、ＲＴＣ演出音楽の出力を停止するとともに、遊技者によって予め設定された音声の出力レベル（音量）を維持したまま、背景音楽の時間的な先頭位置「０１」から出力を開始する。

【２６９６】

なお、音声発光制御装置９０は、複数種類の背景音楽を出力可能であり、背景音楽の頭出し処理（時間的な先頭位置「０１」から出力または表示を開始する処理）を実行する際には、頭出し処理を実行する対象の背景音楽の種類を抽選によってランダムに選択する構成とし、表示制御装置１００は、複数種類の背景音楽に対応した複数種類の背景動画を表示可能であり、選択された背景音楽に対応した背景動画を選択して頭出し処理を実行する構成としてもよい。このような構成とすれば、複数種類の背景音楽および背景動画を遊技者に鑑賞させることができるので、遊技の興趣向上を図ることができる。後述する図２４４において、音声発光制御装置９０および表示制御装置１００が背景音楽および背景動画の頭出し処理を実行する場合においても同様に、複数種類の中から背景音楽および背景動画を選択する構成を採用することができる。

【２６９７】

図２４２は、図柄表示装置４１がデモ動画を表示中にＲＴＣ演出開始条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。

【２６９８】

表示制御装置１００は、図柄表示装置４１がデモ動画を表示中に時刻が００分になってＲＴＣ演出開始条件が成立した場合には（時刻ｔ１）、図柄表示装置４１の表示態様を、デモ動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行させる。また、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示態様が、デモ動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行する際には（時刻ｔ１）、ＲＴＣ演出音楽の時間的な先頭位置「０１」から出力を開始するとともに、音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された出力レベルに復帰させる。

【２６９９】

表示制御装置１００は、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間（本変形例では３００秒）が終了した場合には（時刻ｔ２）、図柄表示装置４１の表示態様を、ＲＴＣ演出動画を表示する態様からデモ動画を表示する態様に移行させる。そして、表示制御装置１００は、デモ動画を表示する態様に移行させる際に、デモ動画の時間的な先頭位置「０１」から表示を開始させる。また、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示態様が、デモ動画を表示する態様に移行する際には（時刻ｔ２）、ＲＴＣ演出音楽の出力を停止するとともに、音声の出力レベル（音量）を０に低減する。

【２７００】

図２４３は、図柄表示装置４１がＲＴＣ演出動画を表示中に移行条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。なお、移行条件は、上述したように、図柄表示装置４１の表示態様を、デモ動画を表示する態様に移行させるとともに、音声の出力態様を、音量がゼロである態様（消音状態）に移行させる条件である。

【２７０１】

表示制御装置１００は、図柄表示装置４１が背景動画を表示中に時刻が００分になってＲＴＣ演出開始条件が成立した場合には（時刻ｔ１）、図柄表示装置４１の表示態様を、背景動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行させる。また、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示態様が、背景動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行する際には（時刻ｔ１）、背景音楽の出力を停止するとともに、遊技者によって予め設定された音声の出力レベル（音量）を維持したまま、ＲＴＣ演出音楽の時間的な先頭位置「０１」から出力を開始する。

【２７０２】

表示制御装置１００は、図柄表示装置４１がＲＴＣ演出動画を表示中にメイン表示部４５における図柄の変動が停止し（時刻ｔ２）、図柄の変動が停止してから１５秒が経過して移行条件が成立した場合には（時刻ｔ３）、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間（本変形例では３００秒）が終了した後に、図柄表示装置４１の表示態様を、デモ動画を表示する態様に移行させる（時刻ｔ４）。そして、表示制御装置１００は、デモ動画を表示する態様に移行させる際に、デモ動画の時間的な先頭位置「０１」から表示を開始させる。また、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示態様が、デモ動画を表示する態様に移行する際には（時刻ｔ４）、ＲＴＣ演出音楽の出力を停止するとともに、音声の出力レベル（音量）を０に低減する。

【２７０３】

図２４４は、図柄表示装置４１がＲＴＣ演出動画を表示中に復帰条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。なお、復帰条件は、上述したように、図柄表示装置４１の表示態様を、背景動画を表示する態様に復帰させるとともに、音声の出力態様を、予め設定された音量で背景音楽が出力されている態様に復帰させる条件である。

【２７０４】

表示制御装置１００は、図柄表示装置４１がデモ動画を表示中に時刻が００分になってＲＴＣ演出開始条件が成立した場合には（時刻ｔ１）、図柄表示装置４１の表示態様を、デモ動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行させる。また、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示態様が、デモ動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行する際には（時刻ｔ１）、ＲＴＣ演出音楽の時間的な先頭

位置「０１」から出力を開始するとともに、音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された出力レベルに復帰させる。

【２７０５】

表示制御装置１００は、図柄表示装置４１がＲＴＣ演出動画を表示中にメイン表示部４５における図柄の変動が開始して復帰条件が成立した場合には（時刻ｔ２）、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間（本変形例では３００秒）が終了した後に、図柄表示装置４１の表示態様を、背景動画を表示する態様に復帰させる（時刻ｔ３）。また、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示態様が、背景動画を表示する態様に復帰する際には（時刻ｔ３）、ＲＴＣ演出音楽の出力を停止するとともに、遊技者によって予め設定された音声の出力レベル（音量）を維持したまま、背景音楽の時間的な先頭位置「０１」から出力を開始する。

【２７０６】

次に、本変形例のパチンコ機１０が実行する処理の一例を説明する。以下では、上記の第５実施形態と異なる処理について説明し、上記の第５実施形態と同一の処理については説明を省略する。

【２７０７】

図２４５は、第５実施形態の変形例１の音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。第５実施形態の音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理（図２２６）との違いは、コマンド対応処理（ステップＳ５１８０２）を実行した後であって、待機状態移行処理（ステップＳ５１８０３）を実行する前に、ＲＴＣ演出用処理（ステップＳ５１８０２ａ）を実行する点であり、他の処理は第５実施形態と同じである。ＲＴＣ演出用処理では、ＲＴＣ演出を実行するための処理を実行する。ＲＴＣ演出用処理の詳細について以下に説明する。

【２７０８】

図２４６は、第５実施形態の変形例１の音光側ＭＰＵ９２において実行されるＲＴＣ演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳ５３４０１では、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＲＴＣ演出中フラグは、ＲＴＣ演出が実行されているか否かを音光側ＭＰＵ９２が認識するためのフラグである。ステップＳ５３４０１において、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５３４０１：ＮＯ）、ステップＳ５３４０２に進み、ＲＴＣ９６から出力された時刻情報を読み込む。その後、ステップＳ５３４０３に進む。

【２７０９】

ステップＳ５３４０３では、読み込んだ時刻情報がＲＴＣ演出の実行を開始する時刻として予め設定されている時刻と一致するか否かを判定する。本変形例では、読み込んだ時刻情報が毎時００分と一致するか否かを判定する。ステップＳ５３４０３において、読み込んだ時刻情報がＲＴＣ演出の実行を開始する時刻として予め設定されている時刻と一致しないと判定した場合には（Ｓ５３４０３：ＮＯ）、そのまま本ＲＴＣ演出用処理を終了する。一方、ステップＳ５３４０３において、読み込んだ時刻情報がＲＴＣ演出の実行を開始する時刻として予め設定されている時刻と一致すると判定した場合には（Ｓ５３４０３：ＹＥＳ）、ステップＳ５３４０４に進む。

【２７１０】

ステップＳ５３４０４では、ＲＴＣ演出時間設定処理を実行する。具体的には、各種カウンタエリア９４ｂに記憶されているＲＴＣ演出時間タイマカウンタＴｒに「１５０００」（すなわち、５．０ｍｉｎ）をセットする。ＲＴＣ演出時間タイマカウンタＴｒは、ＲＴＣ演出が開始されてからの経過時間を計測するためのカウンタであり、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳ５３４０４を実行した後、ステップＳ５３４０５に進む。

【２７１１】

ステップＳ５３４０５では、ＲＴＣ演出動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。ＲＴＣ演出動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、ＲＴＣ演出動画を

図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。ステップＳ５３４０５を実行した後、ステップＳ５３４０６に進む。

【２７１２】

ステップＳ５３４０６では、ＲＴＣ演出音楽の出力開始処理を実行する。具体的には、ＲＴＣ演出音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。なお、背景音楽を出力している場合には、当該背景音楽の出力を停止するとともに、ＲＴＣ演出音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。その後、ステップＳ５３４０７に進み、ＲＴＣ演出中フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ５３４０８に進む。

【２７１３】

ステップＳ５３４０８では、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかがＯＮである状況とは、上述した移行条件が成立しているとともに音声の出力レベル（音量）が低減されている状況を意味している。ステップＳ５３４０８において、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５３４０８：ＹＥＳ）、ステップＳ５３４０９に進む。

【２７１４】

ステップＳ５３４０９では、低減されていた音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された値に復帰させる。その後、ステップＳ５３４１０に進み、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグをＯＮにする。ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグは、ＲＴＣ演出が終了した後にデモ動画を開始させるためのフラグであり、ＲＴＣ演出の開始前に移行条件が成立している場合や、ＲＴＣ演出の実行中に移行条件が成立した場合にＯＮにされるフラグである。ステップＳ５３４１０を実行した後、ステップＳ５３４１１に進み、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのうち、ＯＮになっていたフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５３４１２に進む。一方、ステップＳ５３４０８において、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグの全てがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓ５３４０８：ＮＯ）、ステップＳ５３４０９からステップＳ５３４１１の処理を実行することなく、ステップＳ５３４１２に進む。

【２７１５】

ステップＳ５３４１２では、復帰条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５３４１２において、復帰条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５３４１２：ＹＥＳ）、ステップＳ５３４１３に進み、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ５３４１４に進み、復帰条件成立フラグをＯＦＦにする。一方、ステップＳ５３４１２において、復帰条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５３４１２：ＮＯ）、ステップＳ５３４１３及びステップＳ５３４１４の処理を実行することなく、そのまま本ＲＴＣ演出用処理を終了する。

【２７１６】

ステップＳ５３４０１において、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであると判定した場合（Ｓ５３４０１：ＹＥＳ）、すなわち、ＲＴＣ演出が実行されている場合には、ステップＳ５３４１５に進む。

【２７１７】

ステップＳ５３４１５では、ＲＴＣ演出が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、ステップＳ５３４０３においてセットされたＲＴＣ演出時間タイマカウンタＴｒが０であるか否かを判定する。ステップＳ５３４１５において、ＲＴＣ演出が終了するタイミングであると判定した場合には（Ｓ５３４１５：ＹＥＳ）、ステップＳ５３４１６に進み、ＲＴＣ演出が終了する場合における処理に進む。一方、ステップＳ５３４１５において、ＲＴＣ演出が終了するタイミングではないと判定した場合には（Ｓ５３４１５：ＮＯ）、上述したステップＳ５３４０８からステップＳ５３４１４の処理に進む。この理由は、ＲＴＣ演出が実行されている期間中においても、移行条件や復帰条件が成立する可能性があり、ステップＳ５３４０８からステップＳ５３４１４の処理を実行する必要

があるためである。
【２７１８】
ステップＳ５３４１６では、ＲＴＣ演出中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５３４１７に進み、ＲＴＣ演出音楽の出力停止処理を実行する。その後、ステップＳ５３４１８に進む。
【２７１９】
ステップＳ５３４１８では、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５３４１８において、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５３４１８：ＮＯ）、ステップＳ５３４１９に進み、背景動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。背景動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、背景動画を時間的な先頭位置から図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。その後、ステップＳ５３４２０に進み、背景音楽の出力開始処理を実行する。具体的には、背景音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。その後、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。
【２７２０】
ステップＳ５３４１８において、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５３４１８：ＹＥＳ）、ステップＳ５３４２１に進み、デモ動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。デモ動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、デモ動画を時間的な先頭位置から図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。その後、ステップＳ５３４２２に進み、デモ動画表示中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５３４２３に進む。
【２７２１】
ステップＳ５３４２３では、音声の出力レベル（音量）を０に低減する。本変形例では、デモ動画と共に出力する音楽は設定されていないからである。ステップＳ５３４２３を実行した後、ステップＳ５３４２４に進み、頭出し判定フラグをＯＮにする。この処理によって、デモ動画の表示中において頭出し判定フラグをＯＮにすることができる。ステップＳ５３４２４を実行した後、ステップＳ５３４２５に進み、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグをＯＦＦにする。その後、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。
【２７２２】
図２４７は、第５実施形態の変形例１の音光側ＭＰＵ９２において実行される待機状態移行処理を示すフローチャートである。第５実施形態の音光側ＭＰＵ９２において実行される待機状態移行処理（図２３５）との違いは、復帰条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する処理（ステップＳ５２７０１）を実行する前に、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであるか否かを判定する処理（ステップＳ５２７００）を実行する点であり、他の処理は第５実施形態と同じである。
【２７２３】
ステップＳ５２７００では、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５２７００：ＹＥＳ）、そのまま本待機状態移行処理を終了する。すなわち、ＲＴＣ演出が実行されている期間中は待機状態に移行しないように構成されている。一方、ステップＳ５２７００において、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５２７００：ＮＯ）、ステップＳ５２７０１に進み、復帰条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。以下の処理は、第５実施形態と同じであるので、説明を省略する。
【２７２４】
図２４８は、第５実施形態の変形例１の表示側ＭＰＵ１０２において実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。第５実施形態の表示側ＭＰＵ１０２において実行されるコマンド対応処理（図２３９）との違いは、背景動画の表示を開始させる処理（ステップＳ５３１１２）を実行した後であって、その他の処理（ステップＳ５３１１３）を実行する前に、後述するステップＳ５３１１２ａ及びステップＳ５３１１２ｂの処理を実行する点であり、他の処理は第５実施形態と同じである。

【２７２５】
ステップＳ５３１１２ａでは、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにＲＴＣ演出動画開始コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ５３１１２ａにおいて、ＲＴＣ演出動画開始コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップＳ５３１１２ｂに進み、ＲＴＣ演出動画の表示を開始させる処理を実行する。具体的には、ＲＴＣ演出動画が時間的な先頭位置から図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。ステップＳ５３１１２ｂを実行した後、ステップＳ５３１１３に進む。一方、ステップＳ５３１１２ａにおいて、ＲＴＣ演出動画開始コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ５３１１２ｂを実行せずにステップＳ５３１１３に進む。以下の処理は、第５実施形態と同じであるので、説明を省略する。

【２７２６】
以上説明したように、本変形例によれば、図２４１に示したように、背景動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行し、その後、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間が終了した場合には、ＲＴＣ演出動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に移行するとともに、背景動画を表示する態様に移行する際に、背景動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する。したがって、背景動画を表示する態様に移行する際に背景動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、制御を簡易化することができる。なお、背景動画を表示する態様に移行する際に背景動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間が終了した場合に、ＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行する直前のタイミングにおいて表示されていた背景動画の時間的位置から当該背景動画の表示を開始する構成や、ＲＴＣ演出動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に移行させる際に、表示を開始する背景動画の時間的位置をＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、背景動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行した後においても背景動画の再生を内部処理として継続するとともに、ＲＴＣ演出動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に移行する際には内部処理として継続して再生している背景動画を図柄表示装置４１に表示させる構成等が挙げられる。

【２７２７】
さらに、本変形例によれば、図２４２に示したように、デモ動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行し、その後、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間が終了した場合には、ＲＴＣ演出動画を表示する態様からデモ動画を表示する態様に移行するとともに、デモ動画を表示する態様に移行する際に、デモ動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する。したがって、デモ動画を表示する態様に移行する際にデモ動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、制御を簡易化することができる。なお、デモ動画を表示する態様に移行する際にデモ動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間が終了した場合に、ＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行する直前のタイミングにおいて表示されていたデモ動画の時間的位置から当該デモ動画の表示を開始する構成や、ＲＴＣ演出動画を表示する態様からデモ動画を表示する態様に移行させる際に、表示を開始するデモ動画の時間的位置をＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、デモ動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行した後においてもデモ動画の再生を内部処理として継続するとともに、ＲＴＣ演出動画を表示する態様からデモ動画を表示する態様に移行する際には内部処理として継続して再生しているデモ動画を図柄表示装置４１に表示させる構成等が挙げられる。

【２７２８】
さらに、本変形例によれば、図２４３に示したように、ＲＴＣ演出動画を表示中に移行条件が成立した場合であっても、ＲＴＣ演出動画は予め定められた表示期間の途中で中断せず、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間が終了した後にデモ動画を表示する態様に移行するので、遊技者に与える違和感を低減することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２７２９】
さらに、本変形例によれば、図２４４に示したように、ＲＴＣ演出動画を表示中に復帰条件が成立した場合であっても、ＲＴＣ演出動画は予め定められた表示期間の途中で中断せず、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間が終了した後に背景動画を表示する態様に復帰するので、遊技者に与える違和感を低減することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２７３０】
さらに、本変形例のパチンコ機１０が複数台設置されている場合には、図２４１および図２４４に示したように、各パチンコ機１０において実質的に同時にＲＴＣ演出動画の表示期間が終了して背景動画を表示する態様に移行するとともに、各パチンコ機１０は、背景動画を表示する際に、背景動画の予め定められた時間的位置から表示を開始するので、各パチンコ機１０において表示される背景動画を同期させることができる。すなわち、各パチンコ機１０において表示される背景動画が同期した壮観な状況を創出することができる。このため、本変形例のパチンコ機１０が複数台設置されている遊技ホールに訪れた遊技者は、各パチンコ機１０において表示される背景動画が同期した壮観な状況を目の当たりにすることになる。この結果、当該パチンコ機１０に対する興味を遊技者に抱かせることが可能となる。
【２７３１】
さらに、本変形例によれば、図２４１および図２４４に示したように、ＲＴＣ演出動画の表示期間が終了して背景動画を表示する態様に移行する際に、背景動画の時間的な先頭位置から表示を開始するので、背景動画を表示する態様に移行する際に背景動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、背景動画を表示する態様に移行する際に背景動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成を採用すると、遊技者は、背景動画を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、背景動画のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、本変形例によれば、当該遊技者に対して背景動画を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、背景動画を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２７３２】
さらに、本変形例によれば、図２４１および図２４４に示したように、ＲＴＣ演出動画の表示期間が終了して背景動画を表示する態様に移行する際に、予め定められた時間的位置から背景音楽の出力を開始するので、背景音楽の出力を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、背景動画の表示と背景音楽の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、背景音楽の出力を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、図２４１において、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間が終了した場合に、ＲＴＣ演出音楽を出力する態様に移行する直前のタイミングにおいて出力されていた背景音楽の時間的位置から当該背景音楽の出力を開始する構成や、ＲＴＣ演出音楽を出力する態様から背景音楽を出力する態様に移行する際に、出力を開始する背景音楽の時間的位置をＲＴＣ演出音楽を出力する態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、背景音楽を出力する態様からＲＴＣ演出音楽を出力する態様に移行した後においても背景音楽の再生を内部処理として継続するとともに、ＲＴＣ演出音楽を出力する態様から背景音楽を出力する態様に移行する際には内部処理として継続して再生している背景音楽を出力する構成等が挙げられる。
【２７３３】
さらに、本変形例によれば、図２４１および図２４４に示したように、ＲＴＣ演出動画の表示期間が終了して背景動画を表示する態様に移行する際に、背景音楽の時間的な先頭位置から出力を開始するので、背景音楽の時間的な途中の位置から出力が開始される構成

と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、背景音楽の時間的な途中の位置から出力が開始される構成を採用すると、遊技者は、背景音楽を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、背景音楽のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、本変形例によれば、当該遊技者に対して背景音楽を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、背景音楽を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２７３４】

さらに、本変形例のパチンコ機１０が複数台設置されている場合には、図２４２および図２４３に示したように、各パチンコ機１０において実質的に同時にＲＴＣ演出動画の表示期間が終了してデモ動画を表示する態様に移行するとともに、各パチンコ機１０は、デモ動画を表示する際に、デモ動画の予め定められた時間的位置から表示を開始するので、各パチンコ機１０において表示されるデモ動画を同期させることができる。すなわち、各パチンコ機１０において表示されるデモ動画が同期した壮観な状況を創出することができる。このため、本変形例のパチンコ機１０が複数台設置されている遊技ホールに訪れた遊技者は、各パチンコ機１０において表示されるデモ動画が同期した壮観な状況を目の当たりにすることになる。この結果、当該パチンコ機１０に対する興味を遊技者に抱かせることが可能となる。

【２７３５】

さらに、本変形例によれば、図２４２および図２４３に示したように、ＲＴＣ演出動画の表示期間が終了してデモ動画を表示する態様に移行する際に、デモ動画の時間的な先頭位置から表示を開始するので、デモ動画を表示する態様に移行してデモ動画を表示する際にデモ動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、デモ動画を表示する態様に移行してデモ動画を表示する際にデモ動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成を採用すると、遊技者は、デモ動画を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、デモ動画のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、本変形例によれば、当該遊技者に対してデモ動画を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、デモ動画を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２７３６】

Ｅ８－２．変形例２：

上記実施形態及び上記変形例では、移行条件が成立した場合に、音声の出力態様を、背景音楽の出力を継続しつつ当該背景音楽の音量を時間の経過と共に低減する態様を経て、背景音楽の音量がゼロである態様に移行させる構成としたが、この代わりに、移行条件が成立した場合に、音声の出力態様を、背景音楽の出力を継続しつつ当該背景音楽の音量を時間の経過と共に低減する態様を経ずに、背景音楽の音量がゼロである態様に移行させる構成としてもよい。

【２７３７】

また、上記実施形態及び上記変形例では、移行条件が成立した場合に、図柄表示装置４１の表示態様を、背景音楽の音量がゼロになってから５秒経過後に、デモ動画を表示する態様に移行させる構成としたが、この代わりに、図柄表示装置４１の表示態様を、背景音楽の音量がゼロになったタイミングでデモ動画を表示する態様に移行させる構成としてもよい。

【２７３８】

また、上記実施形態及び上記変形例では、背景音楽の音量がゼロになってから５秒が経過するまでは背景音楽の出力自体は継続し、５秒が経過した後に背景音楽の出力を停止する構成としたが、この代わりに、背景音楽の音量がゼロになったタイミングで背景音楽の

出力を停止する構成としてもよい。
【２７３９】
Ｅ８－３．変形例３：
上記実施形態及び上記変形例では、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始された後に復帰条件が成立した場合（図２０５）には、背景動画の時間的な先頭位置「０１」から表示を開始させるとともに、背景音楽の時間的な先頭位置「０１」から出力を開始させる構成としたが、背景動画および背景音楽を時間的な先頭位置から表示および出力を開始させる構成に限定されない。例えば、背景動画および背景音楽を、予め定められた最も盛り上がる時間的位置（いわゆるサビの開始位置）から表示および出力を開始させる構成としてもよい。すなわち、背景動画の予め定められた時間的位置から表示を開始させ、背景音楽の予め定められた時間的位置であって背景動画の予め定められた時間的位置に対応した時間的位置から出力を開始させる構成とすればよい。このような構成としても、復帰条件が成立するタイミングに応じて背景動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、背景動画の表示と背景音楽の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２７４０】
Ｅ８－４．変形例４：
上記実施形態及び上記変形例では、移行条件が成立した場合に、背景音楽の音量をゼロにする構成としたが、背景音楽の音量を完全にゼロにする構成でなくてもよい。例えば、移行条件が成立した場合に、背景音楽の音量を遊技者が認識することのできない大きさの音量以下にする構成としてもよい。このような構成としても、移行条件が成立したことを遊技者に認識させることができる。
【２７４１】
また、移行条件が成立する前における音声の出力態様を、背景音楽を第１の大きさの音量で出力する態様とし、移行条件が成立した後に移行する音声の出力態様を、背景音楽を第１の大きさの音量よりも小さい第２の大きさの音量で出力する態様としてもよい。このような構成としても、移行条件が成立したことを遊技者に認識させることができる。
【２７４２】
Ｅ８－５．変形例５：
上記実施形態及び上記変形例では、移行条件が成立した場合に、図柄表示装置４１の表示態様を、背景動画を表示する態様からデモ動画を表示する態様に移行させる構成としたが、移行条件が成立する前における図柄表示装置４１の表示態様および移行条件が成立した後に移行する図柄表示装置４１の表示態様は、背景動画を表示する態様およびデモ動画を表示する態様に限定されない。例えば、移行条件が成立する前における図柄表示装置４１の表示態様が、所定の動画を表示する態様であった場合には、移行条件が成立した後に移行する図柄表示装置４１の表示態様は、当該所定の動画とは異なる画像を表示する態様または画像の表示を停止している態様であってもよい。例えば、移行条件が成立した後に移行する図柄表示装置４１の表示態様は、当該所定の動画とは異なる動画を表示する態様、当該所定の動画の少なくとも一部を停止して表示する態様、当該所定の動画を非表示とする態様、当該所定の動画とは異なる静止画像を表示する態様、または動画及び静止画像を非表示とする態様であってもよい。
【２７４３】
Ｅ８－６．変形例６：
上記実施形態及び上記変形例において、遊技球が遊技盤３０に射出されたことを検出する検出センサーを設け、当該検出センサーによって遊技球が所定時間（例えば３０秒）検出されない場合に、移行条件が成立したと判定する構成としてもよい。このようにすれば、遊技球が遊技盤３０に射出されていれば移行条件が成立しないので、遊技者が遊技中であるにも関わらず移行条件が成立してしまうといった遊技者にとって不快な状況の発生を低減することができる。

【２７４４】
さらに、移行条件が成立した後であって当該検出センサーによって遊技球が検出された場合に、復帰条件が成立したと判定する構成としてもよい。このようにすれば、移行条件が成立した後であっても、遊技球が遊技盤３０に射出されれば復帰条件が成立するので、遊技者が遊技を開始しているにも関わらず復帰条件が長時間（例えば、１分）に亘って成立しないといった遊技者にとって不快な状況を低減することができる。
【２７４５】
Ｅ８－７．変形例７：
上記実施形態及び上記変形例において、複数種類の中から背景動画および当該背景動画に対応した背景音楽が選択される構成としてもよい。この場合には、抽選モードが高確率モードであるか否かや、遊技者の選択等によって背景動画および当該背景動画に対応した背景音楽が選択される構成としてもよい。
【２７４６】
Ｅ８－８．変形例８：
上記実施形態及び上記変形例において具体的に設定された時間や数値等は、あくまで一例であり、適宜他の時間や数値等に設定することができる。例えば、図柄の変動が停止してから移行条件が成立するまでの時間は１５秒以外に設定されていてもよく、背景音楽の音量がゼロになってからデモ動画が開始されるまでの時間は５秒以外に設定されていてもよい。
【２７４７】
Ｅ８－９．変形例９：
上記実施形態及び上記変形例では、図柄表示装置４１の表示態様がデモ動画を表示する態様である場合には、音声の出力態様は音楽が出力されず音量がゼロである態様となるように構成されているが、この代わりに、図柄表示装置４１の表示態様がデモ動画を表示する態様である場合には、音声の出力態様はデモ動画に対応した音楽であるデモ音楽を遊技者によって予め設定された出力レベル（音量）で出力する態様となるように構成されていてもよい。
【２７４８】
このような構成において、ＲＴＣ演出動画の表示期間が終了してデモ動画を表示する態様に移行する際に、デモ音楽の予め定められた時間的位置から出力を開始する構成としてもよい。このような構成とすれば、デモ音楽の出力を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、デモ動画の表示とデモ音楽の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、デモ音楽の予め定められた時間的位置を、デモ音楽の時間的な先頭位置としてもよい。このような構成によれば、デモ音楽の時間的な途中の位置から出力が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。
【２７４９】
Ｅ８－１０．変形例１０：
上記変形例１では、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、時刻に関する情報である時刻情報をＲＴＣ９６から取得するとともに、取得した時刻情報がＲＴＣ演出開始条件として設定されている所定の時刻と一致するか否かを判定し、一致すると判定した場合に、ＲＴＣ演出を実行するための処理を開始する構成としたが、この代わりに、音声発光制御装置９０は、ＲＴＣ演出を一度実行した後は、前回のＲＴＣ演出が開始されてからの経過時間を計測し、前回のＲＴＣ演出が開始されてから所定時間（例えば、１時間）が経過したか否かを判定し、所定時間が経過したと判定した場合に、ＲＴＣ演出を実行するための処理を開始する構成としてもよい。
【２７５０】
Ｅ８－１１．変形例１１：
上記変形例１では、音声発光制御装置９０は、遊技者によって予め設定された出力レベル（音量）でＲＴＣ演出音楽を出力する構成としたが、この代わりに、音声発光制御装置

９０は、遊技者によって予め設定された出力レベル（音量）に関わらず、最大の出力レベル（音量）でＲＴＣ演出音楽を出力する構成としてもよい。このような構成によれば、ＲＴＣ演出の迫力や注目度を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２７５１】

Ｅ８－１２．変形例１２：

上記変形例１１の構成を採用した上で、最大の出力レベル（音量）によるＲＴＣ演出音楽の出力が終了して背景音楽を出力する際に、最大の出力レベル（音量）を維持する構成としてもよい。このような構成による効果について説明する。最大の出力レベル（音量）で出力されたＲＴＣ演出音楽を鑑賞した遊技者は、最大の出力レベル（音量）によって実行された演出の迫力に魅了されるため、ＲＴＣ演出が終了した後においても最大の出力レベル（音量）で遊技を継続したいといった要望を持つことがある。したがって、このような構成によれば、ＲＴＣ演出が終了した後においても最大の出力レベル（音量）で遊技を継続したいといった遊技者の要望を満たすことが可能となる。

【２７５２】

また、上記変形例１１の構成を採用した上で、最大の出力レベル（音量）によるＲＴＣ演出音楽の出力が終了して背景音楽を出力する際に、遊技者によって予め設定された出力レベル（音量）に復帰する構成としてもよい。このような構成によれば、実行されていたＲＴＣ演出の特別感をさらに際立たせることができるので、次回のＲＴＣ演出に対する期待感をさらに向上させることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２７５３】

また、上記変形例１１の構成を採用した上で、最大の出力レベル（音量）によるＲＴＣ演出音楽の出力が終了して背景音楽を出力する際に、音声の出力レベル（音量）を遊技者が設定するための音量設定画面を図柄表示装置４１に表示し、遊技者によって指定された音声の出力レベル（音量）で背景音楽を出力する構成としてもよい。このような構成による効果について説明する。最大の出力レベル（音量）で出力されたＲＴＣ演出音楽を鑑賞した遊技者は、大きい音量に慣れるため、ＲＴＣ演出音楽を鑑賞する前とは好みの出力レベル（音量）が変わることがある。このため、ＲＴＣ演出が終了した後に、音声の出力レベル（音量）を好みの出力レベルに設定し直したいといった要望を持つことがある。したがって、このような構成によれば、ＲＴＣ演出が終了した後のタイミングにおいて、音声の出力レベル（音量）を好みの出力レベルに設定し直したいといった遊技者の要望を満たすことが可能となる。

【２７５４】

Ｆ．第６実施形態：

Ｆ１．遊技機の構造：

図２４９は、第６実施形態におけるパチンコ機１０の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【２７５５】

前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。前扉枠１４の窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている

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

【２７５６】

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

【２７５７】

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

【２７５８】

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

【２７５９】

また、上皿２０の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２

５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【２７６０】

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

【２７６１】

図２５０は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【２７６２】

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

【２７６３】

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

【２７６４】

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

【２７６５】

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

【２７６６】

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

【２７６７】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａと、当該大入賞口

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

【２７６８】

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

【２７６９】

ここで、入球とは所定の開口部を遊技球が通過することを意味し、開口部を通過した後に遊技領域ＰＡから排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域ＰＡから排出されることなく遊技領域ＰＡの流下を継続する態様も含まれる。ただし、以下の説明では、一般入賞口３２、可変入賞装置３６、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球を、入賞とも表現する。

【２７７０】

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

【２７７１】

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

【２７７２】

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

【２７７３】

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

【２７７４】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接

した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃおよび第２保留表示部３７ｄを備えている。

【２７７５】

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

【２７７６】

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

【２７７７】

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

【２７７８】

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

【２７７９】

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

【２７８０】

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

【２７８１】

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

【２７８２】

図２５１は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図２５１（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。液晶用図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第１図

柄表示部３７ａに表示される第１の図柄および第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した図柄である。第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄に対応した液晶用図柄が表示面４１ａに表示され、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した液晶用図柄が表示面４１ａに表示される。

【２７８３】

図２５１（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、液晶用図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【２７８４】

図２５１（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡが表示される。メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図２５１（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図２５１（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による大当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【２７８５】

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

【２７８６】

図２５１（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる

。保留遊技回とは、未実行の遊技回であって、第１始動口３３または第２始動口３４への入賞に基づいて取得された特別情報について、大当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が開始されていない遊技回を言う。第１始動口３３への入賞に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第１保留表示領域Ｄｓ１には４つの保留遊技回に対応した保留表示が表示可能である。また、第２始動口３４への入賞に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第２保留表示領域Ｄｓ２には４つの保留遊技回に対応した保留表示が表示可能である。

【２７８７】

また、図２５１（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【２７８８】

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

【２７８９】

Ｆ２．遊技機の電気的構成：

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

【２７９０】

図２５２は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【２７９１】

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

口３４への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選を実行する。
【２７９２】
主制御基板６１の出力側には、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、開閉扉４８ａを開閉動作させる開閉扉駆動部４８ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。
【２７９３】
具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部４４ｂの駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。
【２７９４】
また、主制御基板６１の送信側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入球判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。具体的には、一般入賞口３２への遊技球の入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への遊技球の入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への遊技球の入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。
【２７９５】
払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５が接続されている。上述のように、操作ハンドル２５は、タッチセンサー２５ａと、ウェイトボタン２５ｂと、可変抵抗器２５ｃとを備える。遊技者が操作ハンドル２５を握ることによって、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。さらに、発射制御装置８０には、遊技球発射ボタン２６が接続されている。遊技者によって遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。
【２７９６】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する
【２７９７】
その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出

を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。
【２７９８】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、第１液晶用図柄や第２液晶用図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、第１液晶用図柄または第２液晶用図柄が停止表示している時間である停止時間は一定ある。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技回時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。
【２７９９】
図２５３は、大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が大当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、大当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。
【２８００】
大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。
【２８０１】
各カウンタＣ１～Ｃ３、ＣＩＮＩ、ＣＳ、Ｃ４は、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。
【２８０２】
また、ＲＡＭ６４には保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。
【２８０３】
大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように大当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。
【２８０４】
大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技

球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【２８０５】

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

【２８０６】

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

【２８０７】

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

【２８０８】

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

【２８０９】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて大当たり抽選を行なうとともに、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【２８１０】

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

【２８１１】

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

ただし、大当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【２８１２】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図２５１（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【２８１３】

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

【２８１４】

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

【２８１５】

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

【２８１６】

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

【２８１７】

なお、取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、電動役物開放カウンタＣ４の値および変動種別カウンタＣＳ

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

【２８１８】

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

【２８１９】

図２５４は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図２５４（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図２５４（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【２８２０】

図２５４（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図２５４（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、大当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【２８２１】

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

【２８２２】

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

【２８２３】

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

【２８２４】

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

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

（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

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

【２８２５】

上記の（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への遊技球の入

球（入賞）の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放は３０秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの遊技球の入球個数が１０個となるまで継続するように設定することができる。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放が１．６秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するよう設定することができる。

【２８２６】

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

【２８２７】

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

【２８２８】

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

【２８２９】

図２５５は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図２５５（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図２５５（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の際に参照される。

【２８３０】

図２５５（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口３３に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【２８３１】

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

【２８３２】

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

【２８３３】

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

【２８３４】
上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。
【２８３５】
図２５５（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口３４に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２７」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「２８～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【２８３６】
このように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。
【２８３７】
上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて大当たり抽選を行なうとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１結果表示部３７ａ及び第２結果表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【２８３８】
パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して遊技球の発射が同様の態様で継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。
【２８３９】
具体的には、本実施形態におけるパチンコ機１０は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されている。
【２８４０】
なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。
【２８４１】
上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【２８４２】
図２５６は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【２８４３】
図２５６（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図２５６（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。
【２８４４】
図２５６（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図２５６（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。
【２８４５】
このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。
【２８４６】
Ｆ３．音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【２８４７】
図２５７は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。
【２８４８】
音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、音声発光制御装置９０の全体の制御を司る演算装置であるＭＰＵ９２と、音信号を生成するとともに生成した音信号に基づいてスピーカー４６を駆動して音を出力する音出力ＬＳＩ９７と、種々の音声データが格納されたメモリである音声データ用ＲＯＭ９８とが搭載されている。音声データ用ＲＯＭ９８は、音出力ＬＳＩ９７に接続され、音出力ＬＳＩ９７は、信号線を介してＭＰＵ９２と接続されている。
【２８４９】
ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチッ

プ化された構成としてもよい。
【２８５０】
音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２からの指示に基づいて再生すべき音を生成し、生成した音をスピーカー４６から出力するＤＳＰ（Ｄｉｇｉｔａｌ Ｓｉｇｎａｌ Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）である。具体的には、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２から再生開始指令を受信すると、その再生開始指令によって指示された再生を開始すべき音を特定し、その特定した音に対応する音声データを音声データ用ＲＯＭ９８から読み出し、再生すべき音を生成する。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した音をスピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２から再生終了指令を受信すると、その再生終了指令により指示された再生を終了すべき音を特定し、その特定した音の再生を終了する。
【２８５１】
音出力ＬＳＩ９７は、１６チャンネル分の音声チャンネルを有しており、最大１６の音を同時に生成し、合成（ミキシング）した上で、スピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２からの指示に従って、音声チャンネル毎に再生中の音の出力を消音（ミュート）に設定し、また、その消音設定を解除することができる。消音に設定された音声チャンネルは、音出力ＬＳＩ９７にて該当する音声データを読み出して再生すべき音を生成するものの、他の音声チャンネルの音とミキシングする場合は、消音設定の対象の音声チャンネルの音のレベルを０にするか、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシング回路に非入力とすることによって、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシングしないようにしている。これにより、消音設定の対象の音声チャンネルの音がスピーカー４６から出力されない。
【２８５２】
ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には主制御装置６０が接続されており、ＭＰＵ９２は、主制御装置６０から各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、演出操作ボタン２４、スピーカー４６、各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。
【２８５３】
表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【２８５４】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【２８５５】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【２８５６】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【２８５７】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に

記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。

【２８５８】

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

【２８５９】

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

【２８６０】

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

【２８６１】

図２５８は、音声データ用ＲＯＭに記憶されているデータのデータ構造を模式的に示す説明図である。本実施形態の音声データ用ＲＯＭ９８には、各種演出の内容に対応した音声データや、効果音や各種キャラクターの台詞等の音声データを記憶する演出用音声データ記憶エリア９８ａと、演出の内容に関わらずにＢＧＭ（Ｂａｃｋ Ｇｒｏｕｎｄ Ｍｕｓｉｃ）として再生するためのＢＧＭ用楽曲データを記憶するＢＧＭ用楽曲データ記憶エリア９８ｂとが設けられている。

【２８６２】

本実施形態では、音声データ用ＲＯＭ９８には、ＭＰ３（ＭＰＥＧ Ａｕｄｉｏ Ｌａｙｅｒ－３）形式の音声データが記憶されている。ただし、音声データとしては、任意の形式を採用することができる。すなわち、音声データは、音の波形をリニアパルス符号変動方式によってサンプリングしたデータ形式であってもよいし、ＭＰ３やＡＡＣ（Ａｄｖａｎｃｅｄ Ａｕｄｉｏ Ｃｏｄｉｎｇ）等の各種音声圧縮方式によってデータ圧縮されたものであってもよい。また、各種の音声を発音させるためのＭＩＤＩ（Ｍｕｓｉｃａｌ Ｉｎｓｔｒｕｌｍｅｎｔ Ｄｉｇｉｔａｌ Ｉｎｔｅｒｆａｃｅ）規格に準拠したＭＩＤＩファイルが、音声データとして音声データ用ＲＯＭ９８に記憶されていてもよい。この場合、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＩＤＩ音源を備え、ＭＰＵ９２から再生開始を指示された種別の音を再生するためのＭＩＤＩファイルを音声データ用ＲＯＭ９８から読み出し、読み出したＭＩＤＩファイルに従って、ＭＩＤＩ音源を発音させることで、その音の再生を実行する構成としてもよい。以下、本実施形態の説明に戻る。

【２８６３】

図２５８に示した例では、ＢＧＭ用楽曲データ記憶エリアには、１５種類のＢＧＭ用楽曲Ｍ１～Ｍ１５を構成する音声データ群が記憶されている。本実施形態では、１つのＢＧＭ用楽曲は、当該ＢＧＭ用楽曲の前奏部分に相当する前奏部と、当該前奏部分に続くメインメロディに相当する主要部とに分割されて記憶されている。さらに、ＢＧＭ用楽曲を構成する前奏部は複数の音声データに分割されて記憶されており、主要部も複数の音声データに分割されて記憶されている。

【２８６４】

例えば、図２５８に示すように、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の前奏部は、２個の音声データ（第１前奏部音声データ、第２前奏部音声データ）に分割されて記憶されており、ＢＧＭ用楽

曲Ｍ１の主要部は、４個の音声データ（第１主要部音声データ、第２主要部音声データ、第３主要部音声データ、第４主要部音声データ、）に分割されて記憶されている。そして、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する６個の各音声データの再生時間は、それぞれ１６秒となっている。すなわち、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１は、全体で９６秒（＝１６秒×６）の再生時間の楽曲であり、前奏部は３２秒の再生時間、メインメロディである主要部は６４秒の再生時間として構成されている。

【２８６５】

ここで、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の１小節の時間的長さは２秒間となっている。したがって、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する各音声データの再生時間は、８小節分の長さとなっている。換言すれば、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する各音声データの時間的な先頭の位置は、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の小節の切れ目と一致している。一般的に、楽曲は８小節分または１６小節分で一区切りとして構成されている。このため、本実施形態では、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成するどの音声データから再生を開始しても、遊技者が違和感を感じにくいように構成されている。具体的には、例えば、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の一部を構成する第２主要部音声データから再生を開始しても、ボーカルの歌声が途中から再生されることがないように構成されている。このように、１つのＢＧＭ用楽曲が遊技者にとって違和感を感じにくい区切り方で複数の音声データに分割されている効果については後述する。

【２８６６】

なお、図２５８に示したＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する各音声データの再生時間や分割数は例示であり、１つのＢＧＭ用楽曲を構成する各音声データの再生時間や分割数は、遊技者が違和感を感じないように分割されていれば、ＢＧＭ用楽曲の小節の時間的長さや内容に応じて任意に設定することができる。また、１つのＢＧＭ用楽曲を構成する各音声データの再生時間がそれぞれ異なるように分割されていてもよく、さらに、前奏部及び主要部の分割数を任意に設定してもよい。

【２８６７】

本実施形態のパチンコ機１０は、後述するように、複数のＢＧＭ用楽曲の中から一のＢＧＭ用楽曲を再生対象として設定し、設定したＢＧＭ用楽曲の再生を開始すると、最初に当該ＢＧＭ用楽曲の前奏部を構成する音声データを順次再生し、その後連続して主要部を構成する音声データを順次再生する。そして、主要部を構成する最後の音声データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の場合には第４主要部音声データ）の再生が終了した後は、再び当該ＢＧＭ用楽曲の主要部を構成する先頭の音声データ（第１主要部音声データ）から再生を開始する。すなわち、本実施形態のパチンコ機１０は、ＢＧＭ用楽曲をリピート再生する場合には、メインメロディに相当する主要部をリピート対象として繰り返し再生する。したがって、ＢＧＭ用楽曲がリピート再生される場合において、当該ＢＧＭ用楽曲の前奏部がリピートの度に再生されないので、当該ＢＧＭ用楽曲のメインメロディに相当する主要部を聞いていて盛り上がっていた遊技者の気分が、前奏部が再び再生されてしまうことによって低下してしまうことを抑制することができる。なお、図２５８に示した例では、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の前奏部は２個の前奏部音声データによって構成され、主要部は４個の主要部音声データによって構成されているが、前奏部及び主要部は、それぞれ１個の音声データによって構成されていてもよい。

【２８６８】

Ｆ４．遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【２８６９】

図２５９は、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の一例を示すタイミングチャートである。図２５９には、音声チャンネル１において再生される音声データの内容と、音声チャンネル１における消音設定の状態と、音声チャンネル２において再生される音声データの内容とが示されている。

【２８７０】

本実施形態のパチンコ機１０の音声発光制御装置９０は、複数のＢＧＭ用楽曲の中から

一のＢＧＭ用楽曲を音声チャンネル１における再生対象として設定し、設定したＢＧＭ用楽曲を構成する音声データを、音声データ用ＲＯＭ９８のＢＧＭ用楽曲データ記憶エリア９８ｂから順次読み出して再生する。また、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２において、実行する演出の内容に対応した音声データを音声データ用ＲＯＭ９８の演出用音声データ記憶エリア９８ａから読み出して再生する。すなわち、本実施形態では、音声チャンネル１はＢＧＭ用として利用され、音声チャンネル２は演出用として利用されている。この図２５９に示した例では、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１の再生対象としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を設定しており、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する音声データを順次読み出して再生している。

【２８７１】

図２５９に示すように、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する第１前奏部音声データを再生中に、予告演出Ｙ１を実行するタイミングとなったことを契機として、音声チャンネル２において当該予告演出Ｙ１に対応する音声データの再生を開始する。ただし、この場合、後述するリーチ演出Ｒ１を実行する場合とは異なり、音声チャンネル１を消音に設定しない。したがって、スピーカー４６からは当該予告演出Ｙ１に対応する音声とＢＧＭ用楽曲Ｍ１の両方の音声が合成されてスピーカー４６から出力される。

【２８７２】

その後、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する第２前奏部音声データを再生中に、リーチ演出Ｒ１を実行するタイミングとなったことを契機として、音声チャンネル２において当該リーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生を開始する。この場合は、上記の予告演出Ｙ１を実行する場合とは異なり、音声チャンネル１を消音に設定する。したがって、当該リーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生中はＢＧＭ用楽曲Ｍ１がスピーカー４６から出力されない。

【２８７３】

その後、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２におけるリーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生が終了したことを契機として、音声チャンネル１において再生中のＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２主要部音声データの次の音声データである第３主要部音声データの再生を開始し、チャンネル１の消音設定を解除する。すなわち、本実施形態の音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２におけるリーチ演出に対応した音声データの再生が終了したことを契機として、音声チャンネル１において再生中の音声データが属するＢＧＭ用楽曲の音声データ群における次の音声データの再生を開始し、音声チャンネル１の消音設定を解除する。

【２８７４】

ただし、音声チャンネル１の消音設定が解除されるタイミング（音声チャンネル２におけるリーチ演出に対応した音声データの再生が終了したタイミング）において、再生中の音声データの次の音声データが存在しない場合（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データを再生中であった場合）には、当該ＢＧＭ用楽曲の主要部を構成する最初の音声データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データ）から再生を開始するように構成されている。

【２８７５】

また、図２５９に示すように、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１において、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データの再生が終了した後は、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データから再生を開始する。すなわち、本実施形態の音声発光制御装置９０は、設定されたＢＧＭ用楽曲を構成する最後の音声データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データ）の再生が終了した後は、当該ＢＧＭ用楽曲の先頭の音声データ（ＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データ）から再生を開始するのではなく、当該ＢＧＭ用楽曲の主要部を構成する最初の音声データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データ）から再生を開始するように構成されている。

【２８７６】

なお、この図２５９には示していないが、音声チャンネル１、２以外の他の音声チャンネルにおいては、効果音やキャラクターによるセリフ等の短い音声データが演出の内容に応じて再生され、スピーカー４６から出力される。本実施形態では、効果音等の音声データが音声チャンネル１、２以外の他の音声チャンネルにおいて再生されている場合であっても、音声チャンネル１を消音に設定しないので、ＢＧＭ用楽曲は効果音等と合わせてスピーカー４６から出力される。

【２８７７】

このように、本実施形態によれば、予告演出に対応した音声データの再生中はＢＧＭ用楽曲もスピーカー４６から出力されるが、リーチ演出に対応した音声データの再生中はＢＧＭ用楽曲がスピーカー４６から出力されないので、リーチ演出に対応した音声を際立たせることができ、遊技者をリーチ演出により一層注目させることができる。さらに、本実施形態によれば、リーチ演出が終了し、音声チャンネル１の消音設定が解除された際には、ＢＧＭ用楽曲を構成する音声データの先頭から再生が開始される。上述したように、本実施形態では、ＢＧＭ用楽曲を構成するどの音声データから再生を開始しても、遊技者が違和感を感じにくいように構成されている。したがって、リーチ演出が終了した際に遊技者に与える違和感を低減しつつＢＧＭ用楽曲を復帰させることができる。

【２８７８】

ここで、仮に、本実施形態の制御を実行しない構成とした場合、すなわち、音声チャンネル１の消音設定が解除された際に、ＢＧＭ用楽曲を構成する音声データの先頭から再生を開始せず、音声チャンネル１の消音設定が解除された際にも音声チャンネル１において再生中の音声データの再生をそのまま継続する構成とした場合には、音声チャンネル１の消音設定が解除された際に、遊技者はＢＧＭ用楽曲を構成する音声データの途中（例えば、ＢＧＭ用楽曲に含まれるボーカルの歌声の途中）から当該ＢＧＭ用楽曲を聴くことになり、違和感や不快感を感じてしまう場合がある。これに対して、本実施形態では、上述したように、音声チャンネル１の消音設定が解除された際には、ＢＧＭ用楽曲を構成する音声データの先頭から再生を開始するので、例えば、ＢＧＭ用楽曲に含まれるボーカルの歌声の途中から当該ＢＧＭ用楽曲が再生されてしまうことを回避し、遊技者に違和感や不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【２８７９】

さらに、本実施形態によれば、音声チャンネル１の消音設定が解除されるタイミングにおいて再生中の音声データが属するＢＧＭ用楽曲の音声データ群における次の音声データの再生を開始するので、ＢＧＭ用楽曲がリーチ演出の実行の開始から終了後も継続して再生されていた場合に近い時間的位置から当該ＢＧＭ用楽曲の再生が再開されるので、リーチ演出の実行の開始から終了後もＢＧＭ用楽曲が継続して再生されている様子をイメージしていた遊技者に対して与える違和感を低減することができる。

【２８８０】

さらに、本実施形態によれば、ＢＧＭ用楽曲を繰り返し再生（リピート再生）する際に、当該ＢＧＭ用楽曲の前奏部分は繰り返して再生しないので、当該ＢＧＭ用楽曲の主要部分を聴いて盛り上がっていた遊技者の気分が、再び当該ＢＧＭ用楽曲の前奏部分が再生されることによって低下してしまうことを抑制することができる。

【２８８１】

Ｆ５．主制御装置において実行される各種処理：

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

【２８８２】

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

【２８８３】
＜タイマ割込み処理＞
図２６０は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。
【２８８４】
ステップＳ６０１０１では、各種検知センサー６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサー６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。その後、ステップＳ６０１０２に進む。
【２８８５】
ステップＳ６０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ６０１０３に進む。
【２８８６】
ステップＳ６０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ６０１０４に進む。
【２８８７】
ステップＳ６０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳ６０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳ６０１０４を実行した後、ステップＳ６０１０５に進む。
【２８８８】
ステップＳ６０１０５では、スルーゲート３５への遊技球の入球に伴うスルーゲート用の入球処理を実行する。ステップＳ６０１０５におけるスルーゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳ６０１０５を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【２８８９】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２６０：Ｓ６０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２８９０】
図２６１は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳ６０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳ６０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓ６０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ６０２０３に進む。
【２８９１】
ステップＳ６０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ６０２０４に進む。
【２８９２】
ステップＳ６０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値

である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ６０２０９に進む。

【２８９３】

ステップＳ６０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓ６０２０１：ＮＯ）、ステップＳ６０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサーの検知状態により判定する。

【２８９４】

ステップＳ６０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓ６０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳ６０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を４個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ６０２０７に進む。一方、ステップＳ６０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓ６０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【２８９５】

ステップＳ６０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ６０２０８に進む。

【２８９６】

ステップＳ６０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ６０２０９に進む。

【２８９７】

ステップＳ６０２０９では、上述したステップＳ６０２０４又はステップＳ６０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳ６０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満ではない場合（Ｓ６０２０９：ＮＯ）、すなわち、始動保留個数Ｎが上限値以上である場合には、本始動口用の入球処理を終了する。

【２８９８】

一方、ステップＳ６０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓ６０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳ６０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳ６０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳ６０２１２に進む。

【２８９９】

ステップＳ６０２１２では、ステップＳ６０１０３（図２６０）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳ６０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ６０１０３（図２６０）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ６０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ６０１０３（図２６０）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を

、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ６０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳ６０２１２を実行した後、ステップＳ６０２１３に進む。

【２９００】

ステップＳ６０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、大当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳ６０２１３を実行した後、ステップＳ６０２１４に進む。

【２９０１】

ステップＳ６０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【２９０２】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２６４：ステップＳ６０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【２９０３】

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

【２９０４】

主側ＭＰＵ６２は、ステップＳ６０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【２９０５】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入賞処理のサブルーチン（図２６１：Ｓ６０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２９０６】

図２６２は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、大当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【２９０７】

ステップＳ６０３０１では、始動口用の入球処理（図２６１）における始動口への遊技球の入球によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳ６０３０２に進み、今回の入球による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって

実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による大当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を判定することによって、今回の入球による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【２９０８】

ステップＳ６０３０２において、今回の入球による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓ６０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳ６０３０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【２９０９】

一方、ステップＳ６０３０２において、今回の入球による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ６０３０２：ＮＯ）、ステップＳ６０３０４に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップＳ６０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【２９１０】

ステップＳ６０３０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ６０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳ６０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタＣ２の値を読み出す。その後、ステップＳ６０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳ６０３０７を実行した後、ステップＳ６０３０８に進む。

【２９１１】

ステップＳ６０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳ６０３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ６０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳ６０３０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ６０３０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ６０３０８：ＮＯ）、ステップＳ６０３１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【２９１２】

ステップＳ６０３０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ６０３０５：ＮＯ）、ステップＳ６０３１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。その後、ステップＳ６０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳ６０３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【２９１３】

ステップＳ６０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓ６０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳ６０３１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ６０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓ６０３１３：ＮＯ）

、そのまま先判定処理を終了する。
【２９１４】
＜スルーゲート用の入球処理＞
次に、スルーゲート用の入球処理について説明する。スルーゲート用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２６０：Ｓ６０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２９１５】
図２６３は、スルーゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳ６０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球（通過）したか否かを判定する。ステップＳ６０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓ６０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳ６０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓ６０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。
【２９１６】
ステップＳ６０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓ６０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳ６０４０４に進む。
【２９１７】
ステップＳ６０４０４では、ステップＳ６０１０３（図２６０）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｃの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルー用の入球処理を終了する。
【２９１８】
一方、ステップＳ６０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓ６０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を記憶することなく、スルー用の入球処理を終了する。
【２９１９】
＜通常処理＞
次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。
【２９２０】
図２６４は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳ６０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳ６０５０２に進む。
【２９２１】
ステップＳ６０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳ６０５０３に進む。
【２９２２】
ステップＳ６０５０３では、ステップＳ６０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳ６

０５０３を実行した後、ステップＳ６０５０４に進む。
【２９２３】
ステップＳ６０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ６０５０５に進む。
【２９２４】
ステップＳ６０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳ６０５０６に進む。ステップＳ６０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、大当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳ６０５０６を実行した後、ステップＳ６０５０７に進む。
【２９２５】
ステップＳ６０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ６０５０８に進む。
【２９２６】
ステップＳ６０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ６０５０９に進む。
【２９２７】
ステップＳ６０５０９では、待機状態が所定時間経過した場合にサブ側の各制御装置にデモ動画を開始させるための待機用処理を実行する。その後、ステップＳ６０５１０に進む。
【２９２８】
ステップＳ６０５１０では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳ６０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳ６０５１０において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓ６０５１０：ＮＯ）、ステップＳ６０５１１及びステップＳ６０５１２において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳ６０５１１において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳ６０５１２において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップＳ６０５１０において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓ６０５１０：ＹＥＳ）、ステップＳ６０５０３に戻り、ステップＳ６０５０３からステップＳ６０５０８までの各処理を実行する。
【２９２９】
なお、ステップＳ６０５０３からステップ５０７の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【２９３０】
＜遊技回制御処理＞
次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図２６４：Ｓ６０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２９３１】
図２６５は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ６０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述するように、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、開閉実行モードに移行するタイミングでＯＮにされ、開閉実行モードが終了するタイミングでＯＦＦにされる。
【２９３２】
ステップＳ６０６０１において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６０６０１：ＹＥＳ）、開閉実行モード中であると判定し、ステップＳ６０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳ６０６０１において、開閉実行モード中ではないと判定した場合には（Ｓ６０６０１：ＮＯ）、ステップＳ６０６０２に進む。
【２９３３】
ステップＳ６０６０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅにおける変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。
【２９３４】
ステップＳ６０６０２において、メイン表示部４５が変動表示中ではないと判定した場合には（Ｓ６０６０２：ＮＯ）、ステップＳ６０６０３～ステップＳ６０６０５の遊技回開始用処理に進む。ステップＳ６０６０３では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳ６０６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓ６０６０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳ６０６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓ６０６０３：ＮＯ）、ステップＳ６０６０４に進む。
【２９３５】
ステップＳ６０６０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップＳ６０６０５に進む。データ設定処理の詳細は後述する。
【２９３６】
ステップＳ６０６０５では、メイン表示部４５における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ６０６０６に進む。
【２９３７】
ステップＳ６０６０６では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回の数をカウントするためのカウンタである。ステップＳ６０６０６を実行した後、ステップＳ６０６０７に進む。
【２９３８】
一方、ステップＳ６０６０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定し

た場合には（Ｓ６０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６０６０７に進む。
【２９３９】
ステップＳ６０６０７では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳ６０６０７では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｄ）に記憶されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図２６８）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。
【２９４０】
ステップＳ６０６０７において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓ６０６０７：ＮＯ）、ステップＳ６０６０８に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る結果表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳ６０６０８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【２９４１】
ステップＳ６０６０７において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓ６０６０７：ＹＥＳ）、ステップＳ６０６０９に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理では、後述する変動開始処理（図２６７）において決定された停止図柄を、今回の遊技回の結果としてメイン表示部４５に停止表示させる。ステップＳ６０６０９を実行した後、ステップＳ６０６１０に進む。
【２９４２】
ステップＳ６０６１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅに記憶されているいずれかの大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。大当たりフラグは、後述する変動開始処理（図２６７）において大当たりに当選した場合にＯＮにされるフラグである。ステップＳ６０６１０において、いずれかの大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６０６１０：ＹＥＳ）、ステップＳ６０６１１に進み、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳ６０６１０において、いずれの大当たりフラグもＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６０６１０：ＮＯ）、ステップＳ６０６１２に進む。
【２９４３】
ステップＳ６０６１２では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。ステップＳ６０６１２において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓ６０６１２：ＹＥＳ）、ステップＳ６０６１３に進み、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップＳ６０６１３において設定された客待ちコマンドは、通常処理（図２６４）におけるステップＳ６０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。一方、ステップＳ６０６１２において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓ６０６１２：ＮＯ）、本遊技回制御処理を終了する。
【２９４４】
＜データ設定処理＞
次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２６５：Ｓ６０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２９４５】
図２６６は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ６０７０１では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図２５３）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶され

ている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図２５３）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａ（図２５３）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂ（図２５３）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳ６０７０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【２９４６】

ステップＳ６０７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳ６０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６０７０２～ステップＳ６０７０７の第１保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップＳ６０７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ６０７０１：ＮＯ）、ステップＳ６０７０８～ステップＳ６０７１３の第２保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

【２９４７】

ステップＳ６０７０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳ６０７０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳ６０７０４に進む。ステップＳ６０７０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ６０７０５に進む。

【２９４８】

ステップＳ６０７０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ６０７０５を実行した後、ステップＳ６０７０６に進む。

【２９４９】

ステップＳ６０７０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｅの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳ６０７０７へ進む。

【２９５０】

ステップＳ６０７０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【２９５１】

ステップＳ６０７０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２６４）におけるステップＳ６０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表

示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【２９５２】

ステップＳ６０７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ６０７０１：ＮＯ）、ステップＳ６０７０８に進む。

【２９５３】

ステップＳ６０７０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳ６０７０９に進む。ステップＳ６０７０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳ６０７１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ６０７１１に進む。

【２９５４】

ステップＳ６０７１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ６０７１１を実行した後、ステップＳ６０７１２に進む。

【２９５５】

ステップＳ６０７１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｅの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳ６０７１３に進む。

【２９５６】

ステップＳ６０７１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【２９５７】

ステップＳ６０７１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２６４）におけるステップＳ６０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【２９５８】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２６５：Ｓ６０６０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２９５９】

図２６７は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳ６０８０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に

際してＯＮにされ、その後に通常大当たりに当選した場合にＯＦＦにされる。ステップＳ６０８０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓ６０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６０８０２に進む。

【２９６０】

ステップＳ６０８０２では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２５４（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ６０８０４に進む。一方、ステップＳ６０８０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓ６０８０１：ＮＯ）、ステップＳ６０８０３に進む。

【２９６１】

ステップＳ６０８０３では、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２５４（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ６０８０４に進む。

【２９６２】

ステップＳ６０８０４では、ステップＳ６０８０２又はステップＳ６０８０３における当否判定（大当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳ６０８０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓ６０８０４：ＹＥＳ）、ステップＳ６０８０５～ステップＳ６０８１２において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【２９６３】

ステップＳ６０８０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６０８０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６０８０５：ＮＯ）、ステップＳ６０８０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図２５５（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【２９６４】

一方、ステップＳ６０８０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６０８０５：ＹＥＳ）、ステップＳ６０８０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図２５５（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳ６０８０６又はステップＳ６０８０７の処理を実行した後。ステップＳ６０８０８に進む。

【２９６５】

ステップＳ６０８０８では、ステップＳ６０８０６又はステップＳ６０８０７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ６０８０８において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓ６０８０８：ＹＥＳ）、ステップＳ６０８０９に進む。

【２９６６】

ステップＳ６０８０９では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ６０８０６又はステップＳ６０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停

止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ６０８０９を実行した後、ステップＳ６０８１０に進む。

【２９６７】

ステップＳ６０８１０では、ステップＳ６０８０６又はステップＳ６０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変フラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ６０８１４に進む。

【２９６８】

ステップＳ６０８０８において、ステップＳ６０８０６又はステップＳ６０８０７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合には（Ｓ６０８０８：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップＳ６０８１１に進む。

【２９６９】

ステップＳ６０８１１では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ６０８０６又はステップＳ６０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ６０８１１を実行した後、ステップＳ６０８１２に進む。

【２９７０】

ステップＳ６０８１２では、ステップＳ６０８０６又はステップＳ６０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常フラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ６０８１４に進む。

【２９７１】

ステップＳ６０８０４において、ステップＳ６０８０２又はステップＳ６０８０３における大当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓ６０８０４：ＮＯ）、ステップＳ６０８１３に進み、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ６０８１３を実行した後、ステップＳ６０８１４に進む。

【２９７２】

ステップＳ６０８１４では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳ６０８１４を実行した後、ステップＳ６０８１５に進む。

【２９７３】

ステップＳ６０８１５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６０８１５において、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６０８１５：ＮＯ）、ステップＳ６０８１６に進み、第１

変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ６０８１４で設定された変動時間の情報が含まれている。一方、ステップＳ６０８１５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６０８１５：ＹＥＳ）、ステップＳ６０８１７に進み、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ６０８１４で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳ６０８１６又はステップＳ６０８１７を実行した後、ステップＳ６０８１８に進む。

【２９７４】

ステップＳ６０８１８では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【２９７５】

ステップＳ６０８１６～ステップＳ６０８１８にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２６４）におけるステップＳ６０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ６０８１８を実行後、ステップＳ６０８１９に進む。

【２９７６】

ステップＳ６０８１９では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳ６０８１９を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【２９７７】

＜変動時間の設定処理＞

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２６７：Ｓ６０８１４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２９７８】

図２６８は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ６０９０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳ６０９０２に進む。

【２９７９】

ステップＳ６０９０２では、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓ６０９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６０９０３に進む。

【２９８０】

ステップＳ６０９０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、大当たり抽選に当選した遊技回の変動時間は一定である。その後、ステップＳ６０９０４に進み、取得

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

【２９８１】

ステップＳ６０９０２において、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選ではないと判定した場合には（Ｓ６０９０２：ＮＯ）、ステップＳ６０９０５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳ６０９０２において今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選していない場合に本処理（Ｓ６０９０５）を実行することから、ステップＳ６０９０５においては、大当たり抽選に当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓ６０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳ６０９０６に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【２９８２】

ステップＳ６０９０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップＳ６０９０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【２９８３】

ステップＳ６０９０５において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓ６０９０５：ＮＯ）、ステップＳ６０９０７に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳ６０９０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【２９８４】

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

【２９８５】

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

【２９８６】

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

変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

【２９８７】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図２６４：Ｓ６０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２９８８】

図２６９は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ６１００１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、エンディング期間の開始時にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【２９８９】

ステップＳ６１００１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６１００１：ＮＯ）、ステップＳ６１００２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉処理期間の開始時にＯＮにされ、開閉処理期間の終了時にＯＦＦにされる。

【２９９０】

ステップＳ６１００２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６１００２：ＮＯ）、ステップＳ６１００３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。オープニング期間は、開閉実行モードにおいてオープニング演出を実行するための期間である。

【２９９１】

ステップＳ６１００３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６１００３：ＮＯ）、ステップＳ６１００４に進み、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ６１００４において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Ｓ６１００４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２９９２】

ステップＳ６１００４において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Ｓ６１００４：ＹＥＳ）、ステップＳ６１００５に進み、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６１００５：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。

【２９９３】

ステップＳ６１００５において、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には（Ｓ６１００５：ＹＥＳ）、ステップＳ６１００６に進み、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６１００７に進む。なお、ステップＳ６１００６において、高確率モードフラグがＯＦＦであった場合には、そのままステップＳ６１００７に進む。

【２９９４】

ステップＳ６１００７では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、オープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に所定の値を設定する。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種タイマカウンタエリア６４ｄに設けられている。オープニング時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳ６１００７を実行した後、ステップＳ６１００８に進む。

【２９９５】
ステップＳ６１００８では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２６４）におけるステップＳ６０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、オープニングコマンドを受信したことに基づいて、オープニング演出及右打ち報知演出を実行するように設定し、これらの演出が順次実行されるように各種機器の制御を開始する。ステップＳ６１００８を実行した後、ステップＳ６１００９に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【２９９６】
ステップＳ６１００３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６１００３：ＹＥＳ）、ステップＳ６１０１０に進む。
【２９９７】
ステップＳ６１０１０では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ６１０１０において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓ６１０１０：ＹＥＳ）、ステップＳ６１０１１に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６１０１２に進む。
【２９９８】
ステップＳ６１０１２では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳ６１０１２を実行した後、ステップＳ６１０１３に進む。
【２９９９】
ステップＳ６１０１３では、今回の開閉実行モードのラウンド数を設定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ（１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６Ｒ通常フラグ、８Ｒ通常フラグ）を確認するとともに、フラグに対応するラウンド数を、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１にセットする。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１は、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。ステップ１３９１３を実行した後、ステップＳ６１０１４に進む。
【３０００】
ステップＳ６１０１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ６１０１５に進み、開放開始コマンドを設定する。設定された開放開始コマンドは、通常処理（図２６４）におけるステップＳ６０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。この開放開始コマンドには、今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０は、受信した開放開始コマンドに基づいて、ラウンド数に対応した内容のラウンド演出を実行するように設定し、設定した内容のラウンド演出が実行されるように各種機器の制御を開始する。ステップＳ６１０１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【３００１】
ステップＳ６１００２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６１００２：ＹＥＳ）、ステップＳ６１０１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａが閉鎖中である場合には、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１が「１」以上であることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とすることで大入賞口３６ａを開放させる。また、大入賞口３６ａが開放中である場合には、当該大入賞口３６ａの開放から開放限度時間が経過していること又は開放限度個数の遊技球が入

球していることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態を停止し、大入賞口３６ａを閉鎖させる。大入賞口開閉処理の詳細は後述する。ステップＳ６１０１６を実行した後、ステップＳ６１０１７に進む。

【３００２】

ステップＳ６１０１７では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ６１０１６：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６１０１７：ＹＥＳ）、ステップＳ６１０１８に進み、開閉処理期間フラグをＯＦＦにする。ステップＳ６１０１８を実行した後、ステップＳ６１０１９に進む。

【３００３】

ステップＳ６１０１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳ６１０１９を実行した後、ステップＳ６１０２０に進む。

【３００４】

ステップＳ６１０２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、エンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）を設定する。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種タイマカウンタエリア６４ｄに設けられている。ステップＳ６１０２０を実行した後、ステップＳ６１０２１に進む。

【３００５】

ステップＳ６１０２１では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２６４）におけるステップＳ６０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、エンディングコマンドを受信したことに基づいて、エンディング演出を実行するように設定し、エンディング演出が実行されるように各種機器の制御を開始する。ステップＳ６１０２１を実行した後、ステップＳ６１０２２に進む。

【３００６】

ステップＳ６１０２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【３００７】

ステップＳ６１００１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６１００１：ＹＥＳ）、ステップＳ６１０２３に進む。

【３００８】

ステップＳ６１０２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓ６１０１９）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ６１０２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ６１０２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、ステップＳ６１０２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６１０２３：ＹＥＳ）、ステップＳ６１０２４に進む。

【３００９】

ステップＳ６１０２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６１０２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステッ

プＳ６１０２５を実行した後、ステップＳ６１０２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６１０２７に進む。

【３０１０】

ステップＳ６１０２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。ステップＳ６１０２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓ６１０２７：ＹＥＳ）、ステップＳ６１０２８に進み、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、開閉実行モードが終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップＳ６１０２８において設定された客待ちコマンドは、通常処理（図２６４）におけるステップＳ６０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。一方、ステップＳ６１０２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓ６１０２８：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。

【３０１１】

＜オープニング時間設定処理＞

次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２６９：Ｓ６１００７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３０１２】

図２７０は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ６１１０１では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６１１０１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合、すなわち、低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードに移行した場合には（Ｓ６１１０１：ＮＯ）、ステップＳ６１１０２に進み、第３タイマカウンタエリアＴ３に１０秒に相当する「５０００」の値をセット（設定）し、本オープニング時間設定処理を終了する。

【３０１３】

一方、ステップＳ６１１０１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合、すなわち、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードに移行した場合には（Ｓ６１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６１１０３に進み、第３タイマカウンタエリアＴ３に７秒に相当する「３５００」の値をセット（設定）し、本オープニング時間設定処理を終了する。

【３０１４】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２６９：Ｓ６１０１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３０１５】

図２７１は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳ６１２０１では、大入賞口３６ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳ６１２０１において、大入賞口３６ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ６１２０１：ＮＯ）、ステップＳ６１２０２に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ６１２０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６１２０２：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ６１２０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ６１２０２：ＮＯ）、ステップＳ６１２０３に進む。

【３０１６】

ステップＳ６１２０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマ

カウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ６１２０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ６１２０３：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ６１２０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳ６１２０４に進み、大入賞口３６ａを開放するために可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とする。その後、ステップＳ６１２０５に進む。

【３０１７】

ステップＳ６１２０５では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態におけるパチンコ機１０の場合、設定されている入賞モードは全て高頻度入賞モードであるので、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１５０００」（すなわち３０ｓｅｃ）をセットする。さらに、大入賞口３６ａへの遊技球の入賞数をカウントするために、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた入賞カウンタエリアＰＣに「１０」をセットする。第１タイマカウンタエリアＴ１にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。なお、仮にパチンコ機１０に低頻度入賞モードが設定されている場合には、例えば、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットするとともに、入賞カウンタエリアＰＣに「６」をセットしてもよい。ステップＳ６１２０５を実行した後、ステップＳ６１２０６に進む。

【３０１８】

ステップＳ６１２０６では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口３６ａの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図２６４：ステップＳ６０５０３）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

【３０１９】

ステップＳ６１２０１において、大入賞口３６ａが開放中であると判定した場合には（ステップＳ６１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６１２０７に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳ６１２０７において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ６１２０７：ＮＯ）、ステップＳ６１２０８に進む。

【３０２０】

ステップＳ６１２０８では、大入賞口３６ａに遊技球が入球したか否かを、可変入賞装置３６に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳ６１２０８において、入球が発生していないと判定した場合には（Ｓ６１２０８：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ６１２０８において、入球が発生していると判定した場合には（Ｓ６１２０８：ＹＥＳ）、ステップＳ６１２０９に進み、入賞カウンタエリアＰＣの値を１減算する。その後、ステップＳ６１２１０に進む。

【３０２１】

ステップＳ６１２１０では、入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ６１２１０において、入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ６１２１０：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【３０２２】

ステップＳ６１２０７において第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６１２０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ６１２１０において入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６１２１０：ＹＥＳ）、ステップＳ６１２１１に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａを閉鎖するために可変入賞駆動部３６ｃを非駆動状態とする。その後、ステップＳ６１２１２に進む。

【３０２３】

ステップＳ６１２１２では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算する。その後、ステップＳ６１２１３に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ６１２１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６１２１３：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ６１２１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ６１２１３：ＮＯ）、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１０００」（すなわち２ｓｅｃ）をセットする。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳ６１２１４を実行した後、ステップＳ６１２１５に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。

【３０２４】

この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口３６ａの開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図２６４：ステップＳ６０５０３）において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。

【３０２５】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２６９：Ｓ６１０２４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３０２６】

図２７２は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ６１３０１では、大当たり種別フラグとしての確変大当たりに対応するフラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３０２７】

ステップＳ６１３０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６１３０２に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６通常フラグ、８Ｒ通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。ステップＳ６１３０２を実行した後、ステップＳ６１３０３に進む。

【３０２８】

ステップＳ６１３０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳ６１３０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度

サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップＳ６１３０５に進む。

【３０２９】

ステップＳ６１３０５では、当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、後述するステップＳ６１３１０に進む。

【３０３０】

一方、ステップＳ６１３０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ通常フラグ又は８Ｒ通常フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６１３０１：ＮＯ）、ステップＳ６１３０６に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６通常フラグ、８Ｒ通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。その後、ステップＳ６１３０７に進む。

【３０３１】

ステップＳ６１３０７では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳ６１３０８に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳ６１３０９に進む。

【３０３２】

ステップＳ６１３０９では、当否抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳ６１３１０に進む。

【３０３３】

ステップＳ６１３１０では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【３０３４】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図２６４：Ｓ６０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３０３５】

図２７３は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳ６１４０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ６１４０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６１４０１：ＮＯ）、ステップＳ６１４０２に進む。

【３０３６】

ステップＳ６１４０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ６１４０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６１４０２:ＮＯ

）、ステップＳ６１４０３に進む。
【３０３７】
ステップＳ６１４０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【３０３８】
ステップＳ６１４０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ６１４０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳ６１４０４に進む。
【３０３９】
ステップＳ６１４０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ６１４０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓ６１４０４：ＹＥＳ）、ステップＳ６１４０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳ６１４０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓ６１４０４：ＮＯ）、ステップＳ６１４０６に進む。
【３０４０】
ステップＳ６１４０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳ６１４０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６１４０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ６１４０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓ６１４０６：ＹＥＳ）、ステップＳ６１４０７に進む。
【３０４１】
ステップＳ６１４０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳ６１４０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳ６１４０７において開閉実行モードではなく（Ｓ６１４０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳ６１４０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓ６１４０８：ＹＥＳ）、ステップＳ６１４０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳ６１４１０に進む。
【３０４２】
ステップＳ６１４１０では、ステップＳ６１４０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ６１４１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓ６１４１０：ＹＥＳ）、ステップＳ６１４１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップＳ６１４１２に進む。一方、ステップＳ６１４１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓ６１４１０：ＮＯ）、ステップＳ６１４１１の処理を実行することなく、ステップＳ６１４１２に進む。
【３０４３】
ステップＳ６１４１２では、当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。

ステップＳ６１４１２において、当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合には（Ｓ６１４１２：ＹＥＳ）、ステップＳ６１４１３に進む。一方、ステップＳ６１４１２において、当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ６１４１２：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

【３０４４】

ステップＳ６１４１３では、遊技回数カウンタエリアが「０」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、低確率モードであって高頻度サポートモードである場合に１の遊技回が終了する度に１減算される。ステップＳ６１４１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」でないと判定した場合には（Ｓ６１４１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ６１４１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」であると判定した場合には、ステップＳ６１４１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６１４１５に進む。

【３０４５】

ステップＳ６１４１５では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。

【３０４６】

ステップＳ６１４１５にて設定された低頻度サポートモードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２６４：ステップＳ６０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、低頻度サポートモードコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。

【３０４７】

ステップＳ６１４０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ６１４０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ６１４１８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓ６１４０８：ＮＯ）、ステップＳ６１４１６に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳ６１４１７に進む。

【３０４８】

ステップＳ６１４１７では、ステップＳ６１４１６の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ６１４１７において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓ６１４１７：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ６１４１７において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓ６１４１７：ＹＥＳ）、ステップＳ６１４１８に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【３０４９】

ステップＳ６１４０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６１４１９に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ６１４１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ６１４１９：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ６１４１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６１４１９：ＹＥＳ）、ステップＳ６１４２０に進む。

【３０５０】
ステップＳ６１４２０では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳ６１４２１に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【３０５１】
ステップＳ６１４０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６１４２２に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【３０５２】
＜電役開閉制御処理＞
次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図２７３：Ｓ６１４２２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３０５３】
図２７４は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ６１５０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓ６１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６１５０２に進む。
【３０５４】
ステップＳ６１５０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ６１５０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ６１５０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。
【３０５５】
ステップＳ６１５０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６１５０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳ６１５０３を実行した後、ステップＳ６１５０４に進む。
【３０５６】
ステップＳ６１５０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳ６１５０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ６１５０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ６１５０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ６１５０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６１５０５：ＹＥＳ）、ステップＳ６１５０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【３０５７】
ステップＳ６１５０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ６１５０１：ＮＯ）、ステップＳ６１５０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ６１

５０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓ６１５０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ１５０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓ６１５０７：ＹＥＳ）、ステップＳ６１５０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳ６１５０９に進む。

【３０５８】

ステップＳ６１５０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓ６１５０９：ＮＯ）、ステップＳ６１５１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【３０５９】

ステップＳ６１５１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓ６１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳ６１５１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【３０６０】

一方、ステップＳ６１５０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ６１５０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ６１５１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓ６１５１０：ＮＯ）、ステップＳ６１５１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【３０６１】

Ｆ６．音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

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

【３０６２】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

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

【３０６３】

図２７５は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【３０６４】

ステップＳ６３１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳ６３１０１を実行した後、ステップＳ６３１０２に進む。

【３０６５】

ステップＳ６３１０２では、ＢＧＭ用処理を実行する。ＢＧＭ用処理では、ＢＧＭ用楽曲の設定や再生等の処理を行なう。ＢＧＭ用処理の詳細については後述する。ステップＳ６３１０２を実行した後、ステップＳ６３１０３に進む。

【３０６６】

ステップＳ６３１０３では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行なう。遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳ６３１０３を実行した後、

ステップＳ６３１０４に進む。
【３０６７】
ステップＳ６３１０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行なう。開閉実行モード演出用処理の詳細については後述する。ステップＳ６３１０４を実行した後、ステップＳ６３１０５に進む。
【３０６８】
ステップＳ６３１０５では、客待ち用処理を実行する。客待ち用処理では、遊技回が所定時間実行されていない場合に図柄表示装置４１にデモ動画を表示させるための処理を実行する。客待ち用処理の詳細については後述する。ステップＳ６３１０５を実行した後、ステップＳ６３１０６に進む。
【３０６９】
ステップＳ６３１０６では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳ６３１０６を実行した後、ステップＳ６３１０７に進む。
【３０７０】
ステップＳ６３１０７では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳ６３１０７を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【３０７１】
＜ＢＧＭ用処理＞
次に、ＢＧＭ用処理について説明する。ＢＧＭ用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２７５：Ｓ６３１０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【３０７２】
図２７６は、ＢＧＭ用処理を示すフローチャートである。ステップＳ６３２０１では、ＢＧＭ初期設定処理を実行する。ＢＧＭ初期設定処理では、パチンコ機１０の起動後に最初に遊技回が開始されたタイミングにおいてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を音声チャンネル１における再生対象として設定するとともに、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させるための処理を実行する。ＢＧＭ初期設定処理の詳細については後述する。ステップＳ６３２０１を実行した後、ステップＳ６３２０２に進む。
【３０７３】
ステップＳ６３２０２では、ＢＧＭ変更処理を実行する。ＢＧＭ変更処理では、開閉実行モードの終了時や、高頻度サポートモード中に遊技回が１００回実行された場合などの抽選モードやサポートモードが変更されたタイミングにおいて、音声チャンネル１における再生対象のＢＧＭ用楽曲を変更する処理を実行する。ＢＧＭ変更処理の詳細については後述する。ステップＳ６３２０２を実行した後、ステップＳ６３２０３に進む。
【３０７４】
ステップＳ６３２０３では、ＢＧＭ連続再生処理を実行する。ＢＧＭ連続再生処理では、再生対象に設定されたＢＧＭ用楽曲を構成する音声データの再生が終了した場合に、当該ＢＧＭ用楽曲を構成する次の音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させるための処理を実行する。ＢＧＭ連続再生処理の詳細については後述する。ステップＳ６３２０３を実行した後、ステップＳ６３２０４に進む。
【３０７５】
ステップＳ６３２０４では、ＢＧＭ消音用処理を実行する。ＢＧＭ消音用処理では、リーチ演出が開始されるタイミングにおいて音声チャンネル１を消音に設定し、当該リーチ演出が終了したタイミングにおいて音声チャンネル１の消音設定を解除するための処理を実行する。ＢＧＭ消音用処理の詳細については後述する。ステップＳ６３２０４を実行し

た後、本ＢＧＭ用処理を終了する。
【３０７６】
＜ＢＧＭ初期設定処理＞
次に、ＢＧＭ初期設定処理について説明する。ＢＧＭ初期設定処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図２７６：Ｓ６３２０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【３０７７】
図２７７は、ＢＧＭ初期設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ６３３０１では、ＢＧＭ初期設定済みフラグがＯＮであるか否かを判定する。ＢＧＭ初期設定済みフラグは、パチンコ機１０の電源投入直後はＯＦＦとなっており、後述するように、電源投入後の最初の再生対象のＢＧＭ用楽曲としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１が初期設定されるとＯＮになるフラグである。ステップＳ６３３０１において、ＢＧＭ初期設定済みフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓ６３３０１：ＹＥＳ）、すなわち、再生対象のＢＧＭ用楽曲の初期設定が既に終了している場合には、本ＢＧＭ初期設定処理を終了する。一方、ステップＳ６３３０１において、ＢＧＭ初期設定済みフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６３３０１：ＮＯ）、ステップＳ６３３０２に進む。
【３０７８】
ステップＳ６３３０２では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ６３３０２において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ６３３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６３３０３に進み、音声チャンネル１における再生対象としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を設定する。その後、ステップＳ６３３０４に進み、再生対象として設定されたＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１前奏部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させるための処理を実行する。その後、ステップＳ６３３０５に進み、ＢＧＭ初期設定済みフラグをＯＮにし、本ＢＧＭ初期設定処理を終了する。一方、ステップＳ６３３０２において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ６３３０２：ＮＯ）、そのまま本ＢＧＭ初期設定処理を終了する。
【３０７９】
すなわち、本実施形態では、パチンコ機１０の電源投入後に最初に図柄の変動（遊技回）が開始されたタイミングにおいてＢＧＭ用楽曲Ｍ１の再生が開始される。ただし、ＢＧＭ初期設定処理は、変形例として、他の処理態様を採用することもできる。例えば、パチンコ機１０の電源投入後の最初の再生対象のＢＧＭ用楽曲としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１以外のＢＧＭ用楽曲を設定する構成や、パチンコ機１０の電源投入後の最初の再生対象のＢＧＭ用楽曲をランダムで設定する構成や、複数のＢＧＭ用楽曲の中から一のＢＧＭ用楽曲を選択させるための画像を図柄表示装置４１に表示し、パチンコ機１０の電源投入後の最初の再生対象のＢＧＭ用楽曲を遊技者に選択させる構成を採用することができる。また、本実施形態では、パチンコ機１０の電源投入後に最初に図柄の変動（遊技回）が開始されたタイミングにおいてＢＧＭ用楽曲Ｍ１の再生を開始する構成としたが、この代わりに、変形例として、パチンコ機１０の電源投入後の最初の再生対象のＢＧＭ用楽曲が設定された後、最初の図柄の変動（遊技回）の開始を待たずに、所定以下の音量で当該設定されたＢＧＭ用楽曲の再生を開始する構成としてもよい。
【３０８０】
＜ＢＧＭ変更処理＞
次に、ＢＧＭ変更処理について説明する。ＢＧＭ変更処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図２７６：Ｓ６３２０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【３０８１】
図２７８は、ＢＧＭ変更処理を示すフローチャートである。ステップＳ６３４０１では、高確率モードコマンドを受信したか否かを判定する。高確率モードコマンドは、開閉実行モードが終了するタイミングにおいて、開閉実行モードの終了後の抽選モードが高確率モードである場合に主側ＭＰＵ６２から送信されるコマンドである。ステップＳ６３４０

１において、高確率モードコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ６３４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６３４０２に進み、ＢＧＭ設定用乱数取得処理を実行する。具体的には、ＢＧＭ用楽曲を設定するための乱数カウンタの値を取得する。その後、ステップＳ６３４０３に進み、高確率モード用ＢＧＭ選択テーブルを参照し、取得した乱数カウンタの値に対応したＢＧＭ用楽曲を再生対象として設定する。なお、高確率モード用ＢＧＭ選択テーブルには、乱数カウンタの値とＢＧＭ用楽曲Ｍ６～Ｍ１０が対応して設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中は、ＢＧＭ用楽曲Ｍ６～Ｍ１０のいずれかが音声チャンネル１において再生される。ステップＳ６３４０３を実行した後、ステップＳ６３４０４に進み、再生対象として設定されたＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させるための処理を実行する。その後、本ＢＧＭ変更処理を終了する。

【３０８２】

ステップＳ６３４０１において、高確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ６３４０１：ＮＯ）、ステップＳ６３４０５に進み、低確率モードコマンドを受信したか否かを判定する。低確率モードコマンドは、開閉実行モードが終了するタイミングにおいて、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードである場合に主側ＭＰＵ６２から送信されるコマンドである。また、本実施形態では、確変大当たりではない通常大当たりであっても、開閉実行モードの終了後のサポートモードは高頻度サポートモードとなるので、低確率モードコマンドを受信したということは、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードであることを意味する。

【３０８３】

ステップＳ６３４０５において、低確率モードコマンドを受信したと判定した場合（Ｓ６３４０５：ＹＥＳ）、すなわち、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである場合には、ステップＳ６３４０６に進み、ＢＧＭ設定用乱数取得処理を実行する。具体的には、ＢＧＭ用楽曲を設定するための乱数カウンタの値を取得する。その後、ステップＳ６３４０７に進み、高頻度サポートモード用ＢＧＭ選択テーブルを参照し、取得した乱数カウンタの値に対応したＢＧＭ用楽曲を再生対象として設定する。なお、高頻度サポートモード用ＢＧＭ選択テーブルには、乱数カウンタの値とＢＧＭ用楽曲Ｍ１１～Ｍ１５が対応して設定されている。すなわち、本実施形態では、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモード中は、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１１～Ｍ１５のいずれかが音声チャンネル１において再生される。ステップＳ６３４０７を実行した後、上述したステップＳ６３４０４に進み、再生対象として設定されたＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させるための処理を実行する。その後、本ＢＧＭ変更処理を終了する。

【３０８４】

ステップＳ６３４０５において、低確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には、（Ｓ６３４０５：ＮＯ）、ステップＳ６３４０８に進み、低頻度サポートモードコマンドを受信したか否かを判定する。低頻度サポートモードコマンドは、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモード中に大当たりに当選せずに所定回数（本実施形態では１００回）の図柄の変動（遊技回）が実行された場合に主側ＭＰＵ６２から送信されるコマンドである（図２７３のステップＳ６１４１５参照）。したがって、低頻度サポートモードコマンドを受信したということは、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである通常モードに移行したことを意味する。ステップＳ６３４０８において、低頻度サポートモードコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ６３４０８：ＹＥＳ）、ステップＳ６３４０９に進み、ＢＧＭ設定用乱数取得処理を実行する。具体的には、ＢＧＭ用楽曲を設定するための乱数カウンタの値を取得する。その後、ステップＳ６３４１０に進み、通常モード用ＢＧＭ選択テーブルを参照し、取得した乱数カウンタの値に対応したＢＧＭ用楽曲を再生対象として設定する。なお、通常モード用ＢＧＭ選択テーブルには、乱数カウンタの値とＢＧＭ用楽曲Ｍ１～

Ｍ５が対応して設定されている。すなわち、本実施形態では、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである通常モード中は、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１～Ｍ５のいずれかが音声チャンネル１において再生される。ステップＳ６３４１０を実行した後、上述したステップＳ６３４０４に進み、再生対象として設定されたＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させるための処理を実行する。その後、本ＢＧＭ変更処理を終了する。一方、ステップＳ６３４０８において、低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ６３４０８：ＮＯ）、そのまま本ＢＧＭ変更処理を終了する。

【３０８５】

なお、本実施形態では、抽選モードやサポートモードが移行したことを契機として再生対象のＢＧＭ用楽曲を変更する構成としたが、変形例として、他のタイミングで再生対象のＢＧＭ用楽曲を変更する構成としてもよい。例えば、図柄の変動（遊技回）が所定回数（例えば、３０回）実行されたことを契機として、再生対象のＢＧＭ用楽曲を変更する構成としてもよい。

【３０８６】

＜ＢＧＭ連続再生処理＞

次に、ＢＧＭ連続再生処理について説明する。ＢＧＭ連続再生処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図２７６：Ｓ６３２０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３０８７】

図２７９は、ＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。ステップＳ６３５０１では、音声チャンネル１において音声データの再生が終了したか否かを判定する。ステップＳ６３５０１において、音声チャンネル１において音声データの再生が終了したと判定した場合には（Ｓ６３５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６３５０２に進む。一方、ステップＳ６３５０１において、音声チャンネル１において音声データの再生が終了していないと判定した場合には（Ｓ６３５０１：ＮＯ）、そのまま本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。なお、音声チャンネル１において音声データの再生が終了したか否かを判定する方法としては、種々の方法を採用することができる。例えば、音出力ＬＳＩ９７は、各音声データの再生を終了したタイミングで、音光側ＭＰＵ９２に対して、音声データの再生が終了したことを示す信号を送信する構成としてもよい。また、他の例として、各ＢＧＭ用楽曲を構成する音声データ群のデータ構成に関する情報が音光側ＲＯＭ９３に記憶されており、音光側ＭＰＵ９２は、音声データの再生の開始時に、当該データ構成に関する情報に基づいて当該音声データの再生時間を取得するとともにタイマカウンタに当該再生時間を設定しておき、当該タイマカウンタが０になっているか否かによって、音声チャンネル１において音声データの再生が終了したか否かを判定する構成としてもよい。

【３０８８】

ステップＳ６３５０２では、再生が終了した音声データの次の音声データが当該ＢＧＭ用楽曲に存在するか否かを判定する。具体的には、例えば、再生対象としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１が設定されている場合において、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２前奏部音声データの再生が終了した場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第２前奏部音声データの次の音声データとして第１主要部音声データが存在するので、再生が終了した音声データの次の音声データが存在すると判定する。一方、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データの再生が終了した場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第４主要部音声データの次の音声データが存在しないので、再生が終了した音声データの次の音声データが存在しないと判定する。なお、再生が終了した音声データの次の音声データが当該ＢＧＭ用楽曲に存在するか否かを判定する方法としては、種々の方法を採用することができる。例えば、ＢＧＭ用楽曲を構成する音声データ群の最後の音声データに、当該音声データが当該ＢＧＭ用楽曲を構成する音声データ群における最後の音声データであることを示す情報が含まれており、音出力ＬＳＩ９７は、当該最後の音声データの再生を終了したタイミングで、音光側ＭＰＵ９２に対して、音声データの再生が終了したことを示す信号を送信する際に、当該再生を終了した音声デー

タが当該ＢＧＭ用楽曲を構成する音声データ群における最後の音声データであることを示す情報を当該信号に含める構成とし、音光側ＭＰＵ９２は、当該信号を解析することによって、再生が終了した音声データの次の音声データが当該ＢＧＭ用楽曲に存在するか否かを判定する構成としてもよい。また、他の例として、各ＢＧＭ用楽曲を構成する音声データ群のデータ構成に関する情報が音光側ＲＯＭ９３に記憶されており、音光側ＭＰＵ９２は、当該データ構成に関する情報に基づいて、再生が終了した音声データの次の音声データが当該ＢＧＭ用楽曲に存在するか否かを判定することが可能な構成としてもよい。また、他の例として、各ＢＧＭ用楽曲を構成する音声データ群のデータ構成に関する情報が音声データ用ＲＯＭ９８に記憶されており、音光側ＭＰＵ９２は、音声データ用ＲＯＭ９８にアクセスすることが可能な構成であるとともに、当該音声データ用ＲＯＭ９８に記憶されている当該データ構成に関する情報に基づいて、再生が終了した音声データの次の音声データが当該ＢＧＭ用楽曲に存在するか否かを判定することが可能な構成としてもよい。

【３０８９】

ステップＳ６３５０２において、再生が終了した音声データの次の音声データが存在すると判定した場合には（Ｓ６３５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６３５０３に進み、音声チャンネル１において、当該次の音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。一方、ステップＳ６３５０２において、再生が終了した音声データの次の音声データが存在しないと判定した場合には（Ｓ６３５０２：ＮＯ）、ステップＳ６３５０４に進み、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１主要部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。したがって、本実施形態では、ＢＧＭ用楽曲は、前奏部の再生が終了した後は主要部がリピート再生されることになる。ステップＳ６３５０４を実行した後、本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。

【３０９０】

＜ＢＧＭ消音用処理＞

次に、ＢＧＭ消音用処理について説明する。ＢＧＭ消音用処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図２７６：Ｓ６３２０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３０９１】

図２８０は、ＢＧＭ消音用処理を示すフローチャートである。ステップＳ６３６０１では、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＢＧＭ消音開始フラグは、後述するように、リーチ演出が開始されるタイミング及び開閉実行モードではない期間において図柄の変動（遊技回）が実行されずに２分が経過したタイミングでＯＮにされ、音声チャンネル１が消音に設定されるとＯＦＦにされるフラグである。すなわち、ＢＧＭ消音開始フラグは、音声チャンネル１を消音設定にさせるタイミングにおいてＯＮになるフラグである。

【３０９２】

ステップＳ６３６０１において、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６３６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６３６０２に進み、音声チャンネル１を消音に設定する。その後、ステップＳ６３６０３に進み、ＢＧＭ消音開始フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６３６０４に進む。一方、ステップＳ６３６０１において、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６３６０１：ＮＯ）、ステップＳ６３６０２及びステップＳ６３６０３の処理を実行せずに、ステップＳ６３６０４に進む。

【３０９３】

ステップＳ６３６０４では、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＢＧＭ消音終了フラグは、後述するように、リーチ演出が終了するタイミング及び後述するデモ動画が表示されている期間において変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＭＰＵ６２から受信したタイミング（図柄の変動が開始したタイミング）でＯＮにされ、音声チャンネル１の消音設定が解除されるとＯＦＦにされるフラグである。すなわち、ＢＧＭ消音

終了フラグは、音声チャンネル１の消音設定を解除させるタイミングにおいてＯＮになるフラグである。

【３０９４】

ステップＳ６３６０４において、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６３６０４：ＮＯ）、そのまま本ＢＧＭ消音用処理を終了する。一方、ステップＳ６３６０４において、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６３６０４：ＹＥＳ）、ステップＳ６３６０５に進み、頭出しフラグがＯＮであるか否かを判定する。頭出しフラグは、後述するように、デモ動画が表示されている期間において変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＭＰＵ６２から受信したタイミング（図柄の変動が開始したタイミング）でＯＮにされるフラグであり、音声チャンネル１の消音設定の解除とともにＢＧＭ用楽曲を先頭（第１前奏部音声データ）から再生を開始するか否かを判定するためのフラグである。

【３０９５】

ステップＳ６３６０５において、頭出しフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６３６０５：ＮＯ）、ステップＳ６３６０６に進み、音声チャンネル１において再生中の音声データの次の音声データが当該ＢＧＭ用楽曲に存在するか否かを判定する。具体的には、例えば、再生対象としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１が設定されている場合において、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２前奏部音声データを再生中である場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第２前奏部音声データの次の音声データとして第１主要部音声データが存在するので、再生中の音声データの次の音声データが存在すると判定する。一方、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データを再生中である場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第４主要部音声データの次の音声データが存在しないので、再生中の音声データの次の音声データが存在しないと判定する。

【３０９６】

ステップＳ６３６０６において、再生中の音声データの次の音声データが存在すると判定した場合には（Ｓ６３６０６：ＹＥＳ）、ステップＳ６３６０７に進み、音声チャンネル１において、当該次の音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、ステップＳ６３６０８に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。すなわち、リーチ演出が終了し、音声チャンネル１の消音設定が解除されるタイミングで、ＢＧＭ用楽曲を構成する音声データの先頭から再生が開始される。その後、ステップＳ６３６０９に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。

【３０９７】

一方、ステップＳ６３６０６において、再生中の音声データの次の音声データが存在しないと判定した場合には（Ｓ６３６０６：ＮＯ）、ステップＳ６３６１０に進み、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１主要部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、上述したステップＳ６３６０８に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。すなわち、リーチ演出が終了し、音声チャンネル１の消音設定が解除されるタイミングで、再生中の音声データの次の音声データが存在しないので、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の再生が繰り返されるが、当該ＢＧＭ用楽曲の前奏部を構成する音声データは再生されず、ＢＧＭ用楽曲の主要部を構成する第１主要部音声データの先頭から再生が開始される。その後、ステップＳ６３６０９に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。

【３０９８】

ステップＳ６３６０５において、頭出しフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６３６０５：ＹＥＳ）、ステップＳ６３６１１に進み、頭出しフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６３６１２に進み、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。すなわち、本実施形態では、デモ動画から復帰して音声チャンネル１の消音設定が解除される場合には、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データから再生が開始されることになる。その後、上述したステップＳ６３６０８に進み、音声チャン

ネル１の消音設定を解除する。その後、ステップＳ６３６０９に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。

【３０９９】

＜遊技回演出用処理＞

次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２７５：Ｓ６３１０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３１００】

図２８１は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳ６３７０１では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理は、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合に実行される処理であり、遊技回が開始される際に、当該遊技回において実行する演出を設定する処理である。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳ６３７０１を実行した後、ステップＳ６３７０２に進む。

【３１０１】

ステップＳ６３７０２では、遊技回演出実行用処理を実行する。遊技回演出実行用処理は、上記の遊技回演出設定処理において遊技回演出（予告演出及びリーチ演出）を実行するように設定された場合に実行される処理である。遊技回演出実行用処理の詳細については後述する。ステップＳ６３７０２を実行した後、本遊技回演出用処理を終了する。

【３１０２】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図２８１：Ｓ６３７０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３１０３】

図２８２は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ６３８０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ６３８０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ６３８０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳ６３８０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ６３８０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６３８０２に進む。

【３１０４】

ステップＳ６３８０２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳ６３８０３に進む。

【３１０５】

ステップＳ６３８０３では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳ６３８０３を実行した後、ステップＳ６３８０４に進む。

【３１０６】

ステップＳ６３８０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、又は、８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態

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

【３１０７】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳ６３８０４を実行した後、ステップＳ６３８０５に進む。

【３１０８】

ステップＳ６３８０５では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳ６３８０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳ６３８０６に進む。

【３１０９】

ステップＳ６３８０６では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳ６３８０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳ６３８０７を実行した後、ステップＳ６３８０８に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。ステップＳ６３８０８を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【３１１０】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図２８２：Ｓ６３８０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３１１１】

図２８３は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ６３９０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳ６３９０２に進む。

【３１１２】

ステップＳ６３９０２では、今回の遊技回における当否判定（大当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳ６３９０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓ６３９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６３９０３に進み、大当たり用演出パターンテーブルを参照し、今回の遊技回における変動時間と演出パターン用乱数とに対応した演出パターンを選択する。その後、ステップＳ６３９０７に進み、選択した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。

【３１１３】
ステップＳ６３９０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓ６３９０２：ＮＯ）、ステップＳ６３９０４に進み、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップＳ６３９０４において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓ６３９０４：ＹＥＳ）、ステップＳ６３９０５に進み、リーチ用演出パターンテーブルを参照し、今回の遊技回における変動時間と演出パターン用乱数とに対応した演出パターンを選択する。その後、ステップＳ６３９０７に進み、選択した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。
【３１１４】
ステップＳ６３９０４において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓ６３９０４：ＮＯ）、ステップＳ６３９０６に進み、外れ用演出パターンテーブルを参照し、今回の遊技回における変動時間と演出パターン用乱数とに対応した演出パターンを選択する。その後、ステップＳ６３９０７に進み、選択した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳ６３９０７を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【３１１５】
＜遊技回演出実行用処理＞
次に、遊技回演出実行用処理について説明する。遊技回演出実行用処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図２８１：Ｓ６３７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【３１１６】
図２８４は、遊技回演出実行用処理を示すフローチャートである。ステップＳ６４００１では、上述した演出パターン設定処理（図２８３）において設定された演出パターンが存在するか否かを判定する。ステップＳ６４００１において、設定された演出パターンが存在しないと判定した場合には（Ｓ６４００１：ＮＯ）、そのまま本遊技回演出実行用処理を終了する。一方、ステップＳ６４００１において、設定された演出パターンが存在すると判定した場合には（Ｓ６４００１：ＹＥＳ）、ステップＳ６４００２に進む。
【３１１７】
ステップＳ６４００２では、設定された演出パターンを参照し、その後、ステップＳ６４００３に進み、遊技回演出（予告演出、リーチ演出）の開始タイミングであるか否かを判定する。上述したように、演出パターンには、当該遊技回において実行する演出の内容やタイミングが記憶されている。
【３１１８】
ステップＳ６４００３において、遊技回演出（予告演出、リーチ演出）の開始タイミングではないと判定した場合には（Ｓ６４００３：ＮＯ）、後述するステップＳ６４０１２に進む。一方、ステップＳ６４００３において、遊技回演出（予告演出、リーチ演出）の開始タイミングであると判定した場合には（Ｓ６４００３：ＹＥＳ）、ステップＳ６４００４に進み、予告演出の開始タイミングであるか否かを判定する。
【３１１９】
ステップＳ６４００４において、予告演出の開始タイミングであると判定した場合には（Ｓ６４００４：ＹＥＳ）、ステップＳ６４００５に進み、演出パターンに設定された予告演出の内容に対応した動画表示開始コマンドを表示制御装置１００に送信する。その後、ステップＳ６４００６に進み、演出パターンに設定された予告演出の内容に対応した各種ランプ４７の発光制御処理を開始する。その後、ステップＳ６４００７に進み、音声チャンネル２において、演出パターンに設定された予告演出の内容に対応した音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、本遊技回演出実行用処理を終了する。
【３１２０】
一方、ステップＳ６４００４において、予告演出の開始タイミングではないと判定した場合（Ｓ６４００４：ＹＥＳ）、すなわち、リーチ演出の開始タイミングであると判定し

た場合には、ステップＳ６４００８に進み、ＢＧＭ消音開始フラグをＯＮにする。このように、本実施形態では、予告演出の実行中は音声チャンネル１を消音には設定せず、一方、リーチ演出の実行中は音声チャンネル１を消音に設定する。ステップＳ６４００８を実行した後、ステップＳ６４００９に進み、演出パターンに設定されたリーチ演出の内容に対応した動画表示開始コマンドを表示制御装置１００に送信する。その後、ステップＳ６４０１０に進み、演出パターンに設定されたリーチ演出の内容に対応した各種ランプ４７の発光制御処理を開始する。その後、ステップＳ６４０１１に進み、音声チャンネル２において、演出パターンに設定されたリーチ演出の内容に対応した音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、本遊技回演出実行用処理を終了する。

【３１２１】

上述したように、ステップＳ６４００３において、遊技回演出（予告演出、リーチ演出）の開始タイミングではないと判定した場合には（Ｓ６４００３：ＮＯ）、ステップＳ６４０１２に進む。ステップＳ６４０１２では、リーチ演出の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ６４０１２において、リーチ演出の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓ６４０１２：ＹＥＳ）、ステップＳ６４０１３に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＮにする。これにより、リーチ演出の終了タイミングにおいて音声チャンネル１の消音設定が解除されることになる。ステップＳ６４０１３を実行した後、本遊技回演出実行用処理を終了する。一方、ステップＳ６４０１２において、リーチ演出の終了タイミングではないと判定した場合には（Ｓ６４０１２：ＮＯ）、ステップＳ６４０１３の処理を実行せずに、本遊技回演出実行用処理を終了する。

【３１２２】

＜開閉実行モード演出用処理＞

次に、開閉実行モード演出用処理について説明する。開閉実行モード演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２７５：Ｓ６３１０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３１２３】

図２８５は、開閉実行モード演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳ６４１０１では、オープニングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ６４１０１において、オープニングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ６４１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６４１０２に進み、音声チャンネル１において再生中の音声データの再生を停止する。その後、ステップＳ６４１０３に進み、オープニング演出に対応した動画表示開始コマンドを表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した動画表示開始コマンドを受信すると、オープニング演出に対応した動画の表示を図柄表示装置４１に開始させる。ステップＳ６４１０３を実行した後、ステップＳ６４１０４に進み、オープニング演出の内容に対応した各種ランプ４７の発光制御処理を開始する。その後、ステップＳ６４１０５に進み、音声チャンネル２において、オープニング演出の内容に対応した音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、ステップＳ６４１０６に進む。一方、ステップＳ６４１０１において、オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ６４１０１：ＮＯ）、上述したステップＳ６４１０２からステップＳ６４１０５の処理を実行せずに、ステップＳ６４１０６に進む。

【３１２４】

ステップＳ６４１０６では、開放開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ６４１０６において、開放開始コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ６４１０６：ＹＥＳ）、ステップＳ６４１０７に進み、ラウンド演出に対応した動画表示開始コマンドを表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、ラウンド演出に対応した動画表示開始コマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した動画の表示を図柄表示装置４１に開始させる。ステップＳ６４１０７を実行した後、ステップＳ６４１０８に進み、ラウンド演出の内容に対応した各種ランプ４７の発光制御処理を開始する。その後、ステップＳ６４１０９に進み、音声チャンネル２において、ラウンド演出の内容に対応した音声

データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、ステップＳ６４１１０に進む。一方、ステップＳ６４１０６において、開放開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ６４１０６：ＮＯ）、上述したステップＳ６４１０７からステップＳ６４１０９の処理を実行せずに、ステップＳ６４１１０に進む。

【３１２５】

ステップＳ６４１１０では、エンディングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ６４１１０において、エンディングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ６４１１０：ＹＥＳ）、ステップＳ６４１１１に進み、エンディング演出に対応した動画表示開始コマンドを表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、エンディング演出に対応した動画表示開始コマンドを受信すると、エンディング演出に対応した動画の表示を図柄表示装置４１に開始させる。ステップＳ６４１１１を実行した後、ステップＳ６４１１２に進み、エンディング演出の内容に対応した各種ランプ４７の発光制御処理を開始する。その後、ステップＳ６４１１３に進み、音声チャンネル２において、エンディング演出の内容に対応した音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、本開閉実行モード演出用処理を終了する。一方、ステップＳ６４１１０において、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ６４１１０：ＮＯ）、上述したステップＳ６４１１１からステップＳ６４１１３の処理を実行せずに、本開閉実行モード演出用処理を終了する。

【３１２６】

＜客待ち用処理＞

次に、客待ち用処理について説明する。客待ち用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２７５：Ｓ６３１０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３１２７】

図２８６は、客待ち用処理を示すフローチャートである。ステップＳ６４２０１では、客待ちコマンドを受信したか否かを判定する。客待ちコマンドは、上述したように、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていない場合、及び、開閉実行モードが終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていない場合に主制御装置６０から送信されるコマンドである。ステップＳ６４２０１において、客待ちコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ６４２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６４２０２に進み、客待ち中フラグをＯＮにする。客待ち中フラグは、開閉実行モードではない状態において図柄の変動（遊技回）が実行されていない期間が２分間継続するか否かを判定するためのフラグであり、上述した客待ちコマンドを受信した際にＯＮにされ、後述するように変動用コマンド及び種別コマンドを受信した際にＯＦＦにされる。ステップＳ６４２０２を実行した後、ステップＳ６４２０３に進む。一方、ステップＳ６４２０１において、客待ちコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ６４２０１：ＮＯ）、ステップＳ６４２０２の処理を実行せずに、ステップＳ６４２０３に進む。

【３１２８】

ステップＳ６４２０３では、客待ち中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６４２０３において、客待ち中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６４２０３：ＹＥＳ）、ステップＳ６４２０４に進み、客待ち中フラグがＯＮになってから２分が経過したか否かを判定する。ステップＳ６４２０４において、客待ち中フラグがＯＮになってから２分が経過したと判定した場合には（Ｓ６４２０４：ＹＥＳ）、ステップＳ６４２０５に進む。

【３１２９】

ステップＳ６４２０５では、客待ち中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６４２０６に進み、ＢＧＭ消音開始フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ６４２０７に進み、デモ動画表示開始コマンドを表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、デモ動画表示開始コマンドを受信すると、デモ動画の表示を図柄表示装置４１に開始さ

せる。その後、ステップＳ６４２０８に進み、デモ動画表示中フラグをＯＮにする。デモ動画表示中フラグは、デモ動画が表示されている状態であるか否かを判定するためのフラグである。このように、本実施形態のパチンコ機１０は、開閉実行モードではない状態において図柄の変動（遊技回）が実行されていない期間が２分間継続した場合には、音声チャンネル１を消音に設定し、デモ動画の表示を開始する。ステップＳ６４２０８を実行した後、ステップＳ６４２０９に進む。

【３１３０】

一方、ステップＳ６４２０３において、客待ち中フラグがＯＮではないと判定した場合（Ｓ６４２０３：ＮＯ）、及び、ステップＳ６４２０４において、客待ち中フラグがＯＮになってから２分が経過していないと判定した場合には（Ｓ６４２０４：ＮＯ）、上述したステップＳ６４２０５からステップＳ６４２０８の処理を実行せずに、ステップＳ６４２０９に進む。

【３１３１】

ステップＳ６４２０９では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ６４２０９において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ６４２０９：ＮＯ）、そのまま本客待ち用処理を終了する。一方、ステップＳ６４２０９において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ６４２０９：ＹＥＳ）、ステップＳ６４２１０に進み、客待ち中フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３１３２】

ステップＳ６４２１０において、客待ち中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６４２１０：ＹＥＳ）、ステップＳ６４２１１に進み、客待ち中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６４２１２に進む。一方、ステップＳ６４２１０において、客待ち中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６４２１０：ＮＯ）、ステップＳ６４２１１の処理を実行せずに、ステップＳ６４２１２に進む。

【３１３３】

ステップＳ６４２１２では、デモ動画表示中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６４２１２において、デモ動画表示中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６４２１２：ＹＥＳ）、ステップＳ６４２１３に進み、デモ動画表示終了コマンドを表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、デモ動画表示終了コマンドを受信すると、デモ動画の表示を図柄表示装置４１に終了させる。その後、ステップＳ６４２１４に進み、デモ動画表示中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６４２１５に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ６４２１６に進み、頭出しフラグをＯＮにし、本客待ち用処理を終了する。すなわち、本実施形態のパチンコ機１０は、デモ動画を表示中に図柄の変動（遊技回）が開始された場合には、デモ動画の表示を終了するとともに、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＮにして音声チャンネル１の消音設定を解除する。そして、頭出しフラグをＯＮにすることによって、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の先頭（第１前奏部音声データ）から再生を開始する。

【３１３４】

一方、ステップＳ６４２１２において、デモ動画表示中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６４２１２：ＮＯ）、上述したステップＳ６４２１３からステップＳ６４２１６の処理を実行せずに、本客待ち用処理を終了する。

【３１３５】

以上説明した図２８６の客待ち用処理を実行することにより、本実施形態のパチンコ機１０は、開閉実行モードではない状態において図柄の変動（遊技回）が実行されていない期間が２分間継続した場合に、ＢＧＭ消音開始フラグをＯＮにすることによって音声チャンネル１を消音に設定するとともに、デモ動画の表示を開始する。そして、デモ動画の表示中に図柄の変動（遊技回）が開始された場合には、デモ動画の表示を終了するとともに、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＮにして音声チャンネル１の消音設定を解除する。そして、

頭出しフラグをＯＮにすることによって、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の先頭（第１前奏部音声データ）から再生を開始する。

【３１３６】

ただし、客待ち用処理の処理態様は、図２８６に示した態様に限らず、変形例として、他の態様を採用することもできる。

【３１３７】

例えば、変形例として、パチンコ機１０は、開閉実行モードではない状態において図柄の変動（遊技回）が実行されていない期間が１分間継続した場合に、ＢＧＭ消音開始フラグをＯＮにすることによって音声チャンネル１を消音に設定する。ただし、デモ動画の表示は開始しない。そして、図柄の変動（遊技回）が開始されない状態のまま音声チャンネル１を消音に設定してから１分が経過した場合に、デモ動画の表示を開始する構成としてもよい。すなわち、開閉実行モードではない状態において図柄の変動（遊技回）が実行されていない期間が１分間継続した後は、デモ動画の表示は開始されていないが音声チャンネル１が消音に設定されている状態が１分間継続することとなる。そして、この構成において、音声チャンネル１が消音に設定されてからデモ動画の表示が開始されるまでの期間中に図柄の変動（遊技回）が開始された場合には、頭出しフラグはＯＮにせず、リーチ演出が終了した際と同様に、音声チャンネル１において再生中の音声データの属するＢＧＭ用楽曲の音声データ群における次の音声データの再生を開始し、音声チャンネル１の消音設定を解除する。この理由は、図柄の変動が１分間以上開始されていないが、同一の遊技者が当該パチンコ機で遊技を継続して行なっている可能性が高いためである。一方、デモ動画の表示中に図柄の変動（遊技回）が開始された場合には、デモ動画の表示を終了するとともに、頭出しフラグをＯＮにすることによって、音声チャンネル１において再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の先頭（第１前奏部音声データ）から再生を開始し、音声チャンネル１の消音設定を解除する構成としてもよい。この理由は、図柄の変動が２分間以上開始されておらず、新たな別の遊技者が当該パチンコ機で遊技を開始している可能性が高いためである。

【３１３８】

このように、上述した変形例では、音声チャンネル１が消音に設定されている期間の長さに応じて、消音設定が解除されたタイミングにおけるＢＧＭ用楽曲の再生開始位置を決定する構成となっている。すなわち、リーチ演出が終了した際と同様に、音声チャンネル１において再生中の音声データの属するＢＧＭ用楽曲の音声データ群における次の音声データの再生を開始して音声チャンネル１の消音設定を解除するのか、あるいは、音声チャンネル１において再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の先頭（第１前奏部音声データ）から再生を開始して音声チャンネル１の消音設定を解除するのかを、音声チャンネル１が消音に設定されている期間の長さに応じて決定する構成となっている。

【３１３９】

また、他の変形例として、パチンコ機１０は、開閉実行モードではない状態において図柄の変動（遊技回）が実行されていない期間が１分間継続した場合に、音声チャンネル１の音量を５秒間かけてフェードアウトさせる処理を実行する。５秒間のフェードアウド期間の経過後、ＢＧＭ消音開始フラグをＯＮにすることによって音声チャンネル１を消音に設定する。ただし、デモ動画の表示は開始しない。そして、図柄の変動（遊技回）が開始されない状態のまま音声チャンネル１を消音に設定してから１分が経過した場合に、デモ動画の表示を開始する構成としてもよい。そして、この構成において、５秒間のフェードアウト期間中に図柄の変動（遊技回）が開始された場合には、音声チャンネル１の音量をフェードアウト処理の開始前の音量に復帰させる。また、音声チャンネル１が消音に設定されてから３０秒が経過するまでの期間中に図柄の変動（遊技回）が開始された場合には、頭出しフラグはＯＮにせず、リーチ演出が終了した際と同様に、音声チャンネル１において再生中の音声データの属するＢＧＭ用楽曲の音声データ群における次の音声データの再生を開始し、音声チャンネル１の消音設定を解除する。一方、音声チャンネル１が消音に設定されてから３０秒が経過した後（デモ動画の表示中の期間を含む）に図柄の変動（

遊技回）が開始された場合には、デモ動画の表示中であれば当該デモ動画の表示を終了するとともに、頭出しフラグをＯＮにすることによって、音声チャンネル１において再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の先頭（第１前奏部音声データ）から再生を開始し、音声チャンネル１の消音設定を解除する構成としてもよい。すなわち、ＢＧＭ用楽曲の先頭（第１前奏部音声データ）から再生を開始する頭出し処理は、音声チャンネル１が消音に設定されている期間のうち、デモ動画の表示が開始されるよりも前のタイミングで図柄の変動（遊技回）が開始された場合においても実行する構成としてもよい。

【３１４０】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【３１４１】

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

【３１４２】

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

【３１４３】

＜メイン処理＞

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

【３１４４】

図２８７は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【３１４５】

ステップＳ６４３０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳ６４３０２に進む。

【３１４６】

ステップＳ６４３０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【３１４７】

＜コマンド割込み処理＞

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

ンドを受信する毎に実行される処理である。
【３１４８】
図２８８は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳ６４４０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【３１４９】
＜Ｖ割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【３１５０】
図２８９は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【３１５１】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【３１５２】
ステップＳ６４５０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図２８８）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、予告演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該予告演出に対応した動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、リーチ演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該リーチ演出に対応した動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、オープニング演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該オープニング演出に対応した動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、ラウンド演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該ラウンド演出に対応した動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、エンディング演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該エンディング演出に対応した動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、デモ動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該デモ動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。
【３１５３】
なお、コマンド対応処理（Ｓ６４５０１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行

される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。コマンド対応処理の詳細については後述する。

【３１５４】

ステップＳ６４５０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓ６４５０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳ６４５０３に進む。

【３１５５】

ステップＳ６４５０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓ６４５０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳ６４５０４に進む。

【３１５６】

ステップＳ６４５０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓ６４５０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳ６４５０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。

【３１５７】

以上説明したように、本実施形態によれば、以下の効果を奏することができる。

【３１５８】

本実施形態では、再生対象として設定されたＢＧＭ用楽曲の全体の時間的な先頭の位置（図２５９ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１前奏部音声データの時間的な先頭の位置）から時間的な最後の位置（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データの時間的な最後の位置）まで再生した後は、当該ＢＧＭ用楽曲の前奏部の時間的な先頭の位置ではなく、当該ＢＧＭ用楽曲のメインメロディに相当する主要部の時間的な先頭の位置（図２５９ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データの時間的な先頭の位置）から再生を開始するので、当該ＢＧＭ用楽曲の主要部を聴いて盛り上がっていた遊技者の気分が、再び前奏部が再生されることによって低下してしまうことを抑制することができる。

【３１５９】

さらに、本実施形態では、ＢＧＭ用楽曲を予め定められた複数の時間的な位置（ＢＧＭ用楽曲を構成する各音声データに記録された音声（当該ＢＧＭ用楽曲の一部分）の時間的な先頭の位置）から再生を開始することが可能である。そして、１つのＢＧＭ用楽曲を構成する各音声データに記録された音声（当該ＢＧＭ用楽曲の一部分）の時間的な先頭の位置は、当該ＢＧＭ用楽曲の小節の切れ目と一致している。したがって、当該ＢＧＭ用楽曲の小節の切れ目から再生を開始することができるので、遊技者に違和感を与えることなく、当該ＢＧＭ用楽曲の全体の時間的な先頭の位置とは異なる時間的な位置から当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始することができる。

【３１６０】

さらに、本実施形態では、ＢＧＭ用楽曲にはボーカルの声が含まれているが、１つのＢＧＭ用楽曲を構成する各音声データに記録された音声（当該ＢＧＭ用楽曲の一部分）の時

間的な先頭の位置は、当該ＢＧＭ用楽曲の再生時間のうちボーカルの声が含まれていない期間の中の時間的な位置に設定されているので、１つのＢＧＭ用楽曲を構成する各音声データを時間的な先頭の位置から再生を開始しても、ボーカルの声が途中から再生されてしまうことがない。したがって、ボーカルの声が途中から再生されてしまうといった違和感や不快感を遊技者に与えることなく、当該ボーカルの声を含んだＢＧＭ用楽曲を、ＢＧＭ用楽曲の全体の先頭の位置以外の時間的位置から再生を開始することが可能となる。

【３１６１】

さらに、本実施形態では、音声チャンネル１の消音状態の開始の時点においてＢＧＭ用楽曲を再生していた場合には、消音状態の開始後も当該ＢＧＭ用楽曲の再生を継続する。そして、消音状態の終了を契機として、当該ＢＧＭ用楽曲の予め定められた複数の時間的な位置（図２５９ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する各音声データに記録された音声（当該ＢＧＭ用楽曲の一部分）の時間的な先頭の位置）のうち、消音状態が終了する時点において再生しているＢＧＭ用楽曲の時間的な再生位置（図２５９ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２主要部音声データに記録された音声の時間的な途中の位置）の直後に位置する予め定められた時間的な位置（図２５９ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第３主要部音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置）から当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始する。

【３１６２】

したがって、本実施形態によれば、音声チャンネル１の消音状態中においてもＢＧＭ用楽曲が継続して再生されており、消音状態の終了後もそのまま当該ＢＧＭ用楽曲の再生が継続していることを期待している遊技者による消音状態の終了後における当該ＢＧＭ用楽曲の時間的な位置の想像と、消音状態の終了を契機として実際に再生が開始された当該ＢＧＭ用楽曲の時間的な位置とのずれを抑制しつつ、当該ＢＧＭ用楽曲を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。そして、上述したように、本実施形態では、ＢＧＭ用楽曲の予め定められた複数の時間的な位置が、当該時間的な位置からＢＧＭ用楽曲の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されているので、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始することができる。

【３１６３】

さらに、本実施形態では、音声チャンネル２におけるリーチ演出に対応した音声の再生中は、音声チャンネル１において再生されているＢＧＭ用楽曲がスピーカー４６から出力されない消音状態となるので、リーチ演出に対応した音声をより一層際立たせることができ、遊技者の注意をリーチ演出に対応した音声に集中させることができる。

【３１６４】

さらに、本実施形態では、デモ動画が表示されている状態から復帰して音声チャンネル１の消音設定が解除される場合には、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データから再生が開始される。この理由について説明する。パチンコ機１０においてデモ動画が表示されている状態は、当該パチンコ機１０の前に遊技者がいない状態である場合が多い。そして、遊技者が新たに当該パチンコ機１０の前に座り、遊技を開始して第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球して図柄の変動（遊技回）が開始されると、デモ動画の表示が終了し、音声チャンネル１の消音設定が解除され、ＢＧＭ用楽曲の前奏部の先頭から再生が開始されることになる。すなわち、当該パチンコ機１０の前に座って新たに遊技を始めた遊技者が、ＢＧＭ用楽曲の前奏部の先頭から漏れなく当該ＢＧＭ用楽曲を聴くことが可能となり、これから始まる遊技に対する遊技者の期待感をより一層高めることができる。

【３１６５】

Ｆ７．第６実施形態の変形例：

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

【３１６６】
Ｆ７－１．変形例１：
図２９０は、第６実施形態の変形例１のパチンコ機１０が実行する処理の一例を示すタイミングチャートである。上述した第６実施形態との主な違いは、音声チャンネル１を消音設定から解除する際に再生を開始する音声データの設定方法が異なっている点である。図２９０には、音声チャンネル１において再生される音声データの内容と、音声チャンネル１における消音設定の状態と、音声チャンネル２において再生される音声データの内容とが示されている。
【３１６７】
本変形例のパチンコ機１０の音声発光制御装置９０は、複数のＢＧＭ用楽曲の中から一のＢＧＭ用楽曲を音声チャンネル１における再生対象として設定し、設定したＢＧＭ用楽曲を構成する音声データを、音声データ用ＲＯＭ９８のＢＧＭ用楽曲データ記憶エリア９８ｂから順次読み出して再生する。また、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２において、実行する演出の内容に対応した音声データを音声データ用ＲＯＭ９８の演出用音声データ記憶エリア９８ａから読み出して再生する。すなわち、本変形例でも、上記の第６実施形態と同様に、音声チャンネル１はＢＧＭ用として利用され、音声チャンネル２は演出用として利用されている。この図２９０に示した例では、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１の再生対象としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を設定しており、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する音声データを順次読み出して再生している。
【３１６８】
図２９０に示すように、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する第１前奏部音声データを再生中に、予告演出Ｙ１を実行するタイミングとなったことを契機として、音声チャンネル２において当該予告演出Ｙ１に対応する音声データの再生を開始する。ただし、この場合、後述するリーチ演出Ｒ１を実行する場合とは異なり、音声チャンネル１を消音に設定しない。したがって、スピーカー４６からは当該予告演出Ｙ１に対応する音声とＢＧＭ用楽曲Ｍ１の両方の音声が合成されてスピーカー４６から出力される。
【３１６９】
その後、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する第２前奏部音声データを再生中に、リーチ演出Ｒ１を実行するタイミングとなったことを契機として、音声チャンネル２において当該リーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生を開始する。この場合は、上記の予告演出Ｙ１を実行する場合とは異なり、音声チャンネル１を消音に設定する。したがって、当該リーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生中はＢＧＭ用楽曲Ｍ１がスピーカー４６から出力されない。
【３１７０】
その後、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１が消音設定となっている期間において第２前奏部音声データの再生が終了すると、次の音声データである第１主要部音声データの再生を開始するとともに、当該再生を開始した第１主要部音声データを復帰用の音声データとして設定する。すなわち、本変形例の音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１が消音設定となった後に最初に音声データの再生が終了し、当該再生が終了した音声データが属するＢＧＭ用楽曲の音声データ群における次の音声データの再生を開始した場合には、当該再生を開始した音声データを復帰用の音声データとして設定する。その後、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２におけるリーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生が終了したことを契機として、復帰用に設定された音声データである第１主要部音声データの再生を開始し、音声チャンネル１の消音設定を解除する。
【３１７１】
ただし、音声チャンネル１の消音設定が解除されるタイミング（音声チャンネル２におけるリーチ演出に対応した音声データの再生が終了したタイミング）において復帰用の音声データが設定されていない場合、すなわち、音声チャンネル１が消音設定となっている期間において新たな音声データの再生が開始されず、復帰用の音声データが設定されなか

った場合には、上記の第６実施形態と同様に、音声チャンネル１が消音設定となっている期間において再生中の音声データが属するＢＧＭ用楽曲の音声データ群における次の音声データの再生を開始するように構成されている。さらに、音声チャンネル１が消音設定となっている期間において再生中の音声データの次の音声データが存在しない場合（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データを再生中であった場合）には、当該ＢＧＭ用楽曲の主要部を構成する最初の音声データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データ）から再生を開始するように構成されている。ただし、変形例として、音声チャンネル１が消音設定となっている期間において再生中の音声データの次の音声データが存在しない場合（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データを再生中であった場合）には、当該ＢＧＭ用楽曲の先頭の音声データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１前奏部音声データ）から再生を開始するように構成されていてもよい。

【３１７２】

このように、本変形例では、予告演出に対応した音声データの再生中はＢＧＭ用楽曲もスピーカー４６から出力されるが、リーチ演出に対応した音声データの再生中はＢＧＭ用楽曲がスピーカー４６から出力されないので、リーチ演出に対応した音声を際立たせることができ、遊技者をリーチ演出により一層注目させることができる。さらに、本変形例によれば、リーチ演出が終了し、音声チャンネル１の消音設定が解除された際には、ＢＧＭ用楽曲を構成する音声データの先頭から再生が開始される。上述したように、本変形例では、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成するどの音声データから再生を開始しても、遊技者が違和感を感じにくいように構成されている。したがって、リーチ演出が終了した際に遊技者に与える違和感を低減しつつＢＧＭ用楽曲を復帰させることができる。

【３１７３】

さらに、本変形例では、上述した第６実施形態と比較して、音声チャンネル１が消音に設定されている期間中に再生されて遊技者が聴くことのできなかったＢＧＭ用楽曲の音声データの数を少なくすることができる。具体的には、例えば、上述した第６実施形態の図２５９に示した例では、遊技者は音声チャンネル１が消音に設定されている期間中に再生されたＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データ及び第２主要部音声データに記録された音声を聴くことができないが、本変形例の図２９０に示した例では、遊技者は音声チャンネル１が消音に設定されている期間中に再生されたＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データ及び第２主要部音声データに記録された音声を消音設定の解除後に聴くことが可能となる。したがって、リーチ演出の実行による音声チャンネル１の消音によってＢＧＭ用楽曲の一部を聴くことができなかったといった遊技者の不満の発生を抑制することができる。

【３１７４】

＜変形例１の音声発光制御装置において実行される各種処理＞

次に、変形例１の音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行される処理について説明する。以下では、第６実施形態と異なる処理について説明し、第６実施形態と同じ処理については説明を省略する。

【３１７５】

＜ＢＧＭ連続再生処理＞

変形例１におけるＢＧＭ連続再生処理について説明する。ＢＧＭ連続再生処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図２７６：Ｓ６３２０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３１７６】

図２９１は、変形例１におけるＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。ステップＳ６４６０１では、音声チャンネル１において音声データの再生が終了したか否かを判定する。ステップＳ６４６０１において、音声チャンネル１において音声データの再生が終了したと判定した場合には（Ｓ６４６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６４６０２に進む。一方、ステップＳ６４６０１において、音声チャンネル１において音声データの再生が終了していないと判定した場合には（Ｓ６４６０１：ＮＯ）、そのまま本ＢＧＭ連続再生

処理を終了する。
【３１７７】
ステップＳ６４６０２では、再生が終了した音声データの次の音声データが当該ＢＧＭ用楽曲に存在するか否かを判定する。具体的には、例えば、再生対象としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１が設定されている場合において、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２前奏部音声データの再生が終了した場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第２前奏部音声データの次の音声データとして第１主要部音声データが存在するので、次の音声データが存在すると判定する。一方、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データの再生が終了した場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第４主要部音声データの次の音声データが存在しないので、次の音声データが存在しないと判定する。
【３１７８】
ステップＳ６４６０２において、次の音声データが存在すると判定した場合には（Ｓ６４６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６４６０３に進み、音声チャンネル１において、当該次の音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、後述するステップＳ６４６０５に進む。一方、ステップＳ６４６０２において、次の音声データが存在しないと判定した場合には（Ｓ６４６０２：ＮＯ）、ステップＳ６４６０４に進み、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１主要部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。したがって、本変形例では、ＢＧＭ用楽曲は、前奏部の再生が終了した後は主要部がリピート再生されることになる。ステップＳ６４６０４を実行した後、ステップＳ６４６０５に進む。
【３１７９】
ステップＳ６４６０５では、復帰設定用フラグがＯＮであるか否かを判定する。復帰設定用フラグは、後述するように、音声チャンネル１の消音設定を開始する際にＯＮになり（図２９２のステップＳ６４７０４参照）、音声チャンネル１の消音設定の解除とともに再生を開始する音声データ（復帰用の音声データ）が設定された際にＯＦＦになるフラグである。すなわち、復帰設定用フラグがＯＮであるということは、音声チャンネル１が消音に設定されており、復帰用の音声データを設定すべき状態であることを意味する。また、復帰設定用フラグがＯＮではないということは、音声チャンネル１が消音に設定されていないこと、又は、既に復帰用の音声データが設定されていることを意味する。すなわち、復帰設定用フラグがＯＮではないということは、復帰用の音声データを設定すべき状態ではないこと意味する。
【３１８０】
ステップＳ６４６０５において、復帰設定用フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６４６０５：ＮＯ）、復帰用の音声データを設定すべき状態ではないため、そのまま本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。一方、ステップＳ６４６０５において、復帰設定用フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６４６０５：ＹＥＳ）、復帰用の音声データを設定すべき状態であるため、ステップＳ６４６０６に進み、ステップＳ６４６０３又はステップＳ６４６０４において再生を開始した音声データを、復帰用の音声データとして設定する。その後、ステップＳ６４６０７に進み、復帰設定用フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。
【３１８１】
＜ＢＧＭ消音用処理＞
次に、変形例１におけるＢＧＭ消音用処理について説明する。ＢＧＭ消音用処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図２７６：Ｓ６３２０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【３１８２】
図２９２は、変形例１におけるＢＧＭ消音用処理を示すフローチャートである。ステップＳ６４７０１では、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＢＧＭ消音開始フラグは、上述したように、リーチ演出が開始されるタイミング及び開閉実行モードではない期間において図柄の変動（遊技回）が実行されずに２分が経過したタイミングで

ＯＮにされ、音声チャンネル１が消音に設定されるとＯＦＦにされるフラグである。すなわち、ＢＧＭ消音開始フラグは、音声チャンネル１を消音設定にさせるタイミングにおいてＯＮになるフラグである。

【３１８３】

ステップＳ６４７０１において、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６４７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６４７０２に進み、音声チャンネル１を消音に設定する。その後、ステップＳ６４７０３に進み、ＢＧＭ消音開始フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６４７０４に進み、上述した復帰設定用フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ６４７０５に進む。一方、ステップＳ６４７０１において、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６４７０１：ＮＯ）、ステップＳ６４７０２からステップＳ６４７０４の処理を実行せずに、ステップＳ６４７０５に進む。

【３１８４】

ステップＳ６４７０５では、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＢＧＭ消音終了フラグは、上述したように、リーチ演出が終了するタイミング及びデモ動画が表示されている期間において変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＭＰＵ６２から受信したタイミング（図柄の変動が開始したタイミング）でＯＮにされ、音声チャンネル１の消音設定が解除されるとＯＦＦにされるフラグである。すなわち、ＢＧＭ消音終了フラグは、音声チャンネル１の消音設定を解除させるタイミングにおいてＯＮになるフラグである。

【３１８５】

ステップＳ６４７０５において、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６４７０５：ＮＯ）、そのまま本ＢＧＭ消音用処理を終了する。一方、ステップＳ６４７０５において、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６４７０５：ＹＥＳ）、ステップＳ６４７０６に進み、頭出しフラグがＯＮであるか否かを判定する。頭出しフラグは、上述したように、デモ動画が表示されている期間において変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＭＰＵ６２から受信したタイミング（図柄の変動が開始したタイミング）でＯＮにされるフラグであり、音声チャンネル１の消音設定の解除とともにＢＧＭ用楽曲を先頭（第１前奏部音声データ）から再生を開始するか否かを判定するためのフラグである。

【３１８６】

ステップＳ６４７０６において、頭出しフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６４７０６：ＮＯ）、ステップＳ６４７０７に進み、復帰設定用フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３１８７】

ステップＳ６４７０７において、復帰設定用フラグがＯＮではないと判定した場合（Ｓ６４７０７：ＮＯ）、すなわち、復帰用の音声データが既に設定されている場合には、ステップＳ６４７０８に進み、音声チャンネル１において、復帰用に設定された音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、ステップＳ６４７０９に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。その後、ステップＳ６４７１０に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。

【３１８８】

一方、ステップＳ６４７０７において、復帰設定用フラグがＯＮであると判定した場合（Ｓ６４７０７：ＹＥＳ）、すなわち、音声チャンネル１の消音設定の開始時に再生されていた音声データが、消音設定の解除時までに終了しなかったので、ＢＧＭ連続再生処理（図２９１）においてステップＳ６４６０５～ステップＳ６４６０７の処理が実行されず、復帰用の音声データが設定されていない場合には、ステップＳ６４７１１に進み、復帰設定用フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６４７１２に進み、音声チャンネル１において再生中の音声データの次の音声データが当該ＢＧＭ用楽曲に存在するか否かを判定する。具体的には、例えば、再生対象としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１が設定されている場合において、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２前奏部音声データを再生中である場合には、ＢＧＭ用楽

曲Ｍ１には第２前奏部音声データの次の音声データとして第１主要部音声データが存在するので、再生中の音声データの次の音声データが存在すると判定する。一方、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データを再生中である場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第４主要部音声データの次の音声データが存在しないので、再生中の音声データの次の音声データが存在しないと判定する。

【３１８９】

ステップＳ６４７１２において、再生中の音声データの次の音声データが存在すると判定した場合には（Ｓ６４７１２：ＹＥＳ）、ステップＳ６４７１３に進み、音声チャンネル１において、当該次の音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、上述したステップＳ６４７０９に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。その後、ステップＳ６４７１０に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。一方、ステップＳ６４７１２において、再生中の音声データの次の音声データが存在しないと判定した場合には（Ｓ６４７１２：ＮＯ）、ステップＳ６４７１４に進み、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１主要部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、上述したステップＳ６４７０９に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。その後、ステップＳ６４７１０に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。

【３１９０】

ステップＳ６４７０６において、頭出しフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６４７０６：ＹＥＳ）、ステップＳ６４７１５に進み、頭出しフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６４７１６に進み、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。すなわち、本変形例では、デモ動画から復帰して音声チャンネル１の消音設定が解除される場合には、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データから再生が開始されることになる。その後、上述したステップＳ６４７０９に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。その後、ステップＳ６４７１０に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。

【３１９１】

以上説明したように、本変形例によれば、上述した第６実施形態の効果に加えて、以下の効果を奏することができる。

【３１９２】

本変形例では、音声チャンネル１の消音状態の開始の時点においてＢＧＭ用楽曲を再生していた場合には、消音状態の開始後も当該ＢＧＭ用楽曲の再生を継続する。そして、消音状態中に最初に再生した当該ＢＧＭ用楽曲の予め定められた時間的な位置（図２９０ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データに記録された音声（当該ＢＧＭ用楽曲の一部分）の時間的な先頭の位置）を記憶し、消音状態の終了を契機として、当該記憶した時間的な位置から当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始する。

【３１９３】

したがって、本変形例によれば、消音状態の終了を契機として再生を開始するＢＧＭ用楽曲の時間的な位置は、消音状態中に最初に再生された当該ＢＧＭ用楽曲の予め定められた時間的位置となるので、消音状態の開始から消音状態の終了までの期間に出力手段から出力されずに遊技者が聴くことのできないＢＧＭ用楽曲の時間的長さが長くなってしまうことを抑止することができる。この結果、消音状態中にＢＧＭ用楽曲の聴きたい部分が終了して聞くことができなかったといった遊技者の不満の発生を抑制しつつ、当該ＢＧＭ用楽曲を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。そして、本変形例においても、ＢＧＭ用楽曲の予め定められた複数の時間的な位置が、当該時間的な位置からＢＧＭ用楽曲の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されているので、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始することができる。

【３１９４】

なお、本変形例では、図２９０に示したように、復帰用の音声データとしてＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データを設定した後も、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データの再生を継続し、その後、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２主要部音声データの再生を開始する構成としたが、復帰用の音声データを設定した後は、消音設定が解除されて復帰用の音声データの再生を開始するまでは、音声チャンネル１における音声データの再生を停止する構成としてもよい。このようにすれば、音出力ＬＳＩ９７の処理負荷を低減することができる。

【３１９５】

Ｆ７－２．変形例２：

図２９３は、第６実施形態の変形例２のパチンコ機１０が実行する処理の一例を示すタイミングチャートである。上述した第６実施形態との主な違いは、音声チャンネル１を消音設定から解除する際に再生を開始する音声データの設定方法が異なっている点である。図２９３には、音声チャンネル１において再生される音声データの内容と、音声チャンネル１における消音設定の状態と、音声チャンネル２において再生される音声データの内容とが示されている。

【３１９６】

本変形例のパチンコ機１０の音声発光制御装置９０は、複数のＢＧＭ用楽曲の中から一のＢＧＭ用楽曲を音声チャンネル１における再生対象として設定し、設定したＢＧＭ用楽曲を構成する音声データを、音声データ用ＲＯＭ９８のＢＧＭ用楽曲データ記憶エリア９８ｂから順次読み出して再生する。また、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２において、実行する演出の内容に対応した音声データを音声データ用ＲＯＭ９８の演出用音声データ記憶エリア９８ａから読み出して再生する。すなわち、本変形例では、上記第６実施形態と同様に、音声チャンネル１はＢＧＭ用として利用され、音声チャンネル２は演出用として利用されている。この図２９３に示した例では、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１の再生対象としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を設定しており、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する音声データを順次読み出して再生している。

【３１９７】

図２９３に示すように、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する第１前奏部音声データを再生中に、予告演出Ｙ１を実行するタイミングとなったことを契機として、音声チャンネル２において当該予告演出Ｙ１に対応する音声データの再生を開始する。ただし、この場合、後述するリーチ演出Ｒ１を実行する場合とは異なり、音声チャンネル１を消音に設定しない。したがって、スピーカー４６からは当該予告演出Ｙ１に対応する音声とＢＧＭ用楽曲Ｍ１の両方の音声が合成されてスピーカー４６から出力される。

【３１９８】

その後、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する第２前奏部音声データを再生中に、リーチ演出Ｒ１を実行するタイミングとなったことを契機として、音声チャンネル２において当該リーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生を開始する。この場合は、上記の予告演出Ｙ１を実行する場合とは異なり、音声チャンネル１を消音に設定する。したがって、当該リーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生中はＢＧＭ用楽曲Ｍ１がスピーカー４６から出力されない。

【３１９９】

その後、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２におけるリーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生が終了したことを契機として、音声チャンネル１において再生中の音声データが属するＢＧＭ用楽曲の音声データ群の中から一の音声データをランダムで選択し、当該選択した音声データの再生を開始し、チャンネル１の消音設定を解除する。この図２９３には、音声チャンネル１において再生中の音声データが属するＢＧＭ用楽曲Ｍ１の音声データ群の中から第４主要部音声データを選択し、当該第４主要部音声データの再生を開始した例が示されている。

【３２００】

このように、本変形例では、予告演出に対応した音声データの再生中はＢＧＭ用楽曲もスピーカー４６から出力されるが、リーチ演出に対応した音声データの再生中はＢＧＭ用楽曲がスピーカー４６から出力されないので、リーチ演出に対応した音声を際立たせることができ、遊技者をリーチ演出により一層注目させることができる。さらに、本変形例によれば、リーチ演出が終了し、音声チャンネル１の消音設定が解除された際には、ＢＧＭ用楽曲を構成する音声データの先頭から再生が開始される。上述したように、本変形例では、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成するどの音声データから再生を開始しても、遊技者が違和感を感じにくいように構成されている。したがって、リーチ演出が終了した際に遊技者に与える違和感を低減しつつＢＧＭ用楽曲を復帰させることができる。

【３２０１】

さらに、本変形例では、リーチ演出が終了して音声チャンネル１の消音設定が解除される際に再生を開始するＢＧＭ用楽曲の音声データをランダムで選択するので、音声チャンネル１の消音設定が解除された際に、１つのＢＧＭ用楽曲において曲の流れが大きく変化する場合がある。その場合には、遊技者の気分を一新し、遊技者がリーチ演出の終了後に新たな気分で遊技を開始することを可能にしつつ、音声データの先頭から再生を開始するので、リーチ演出が終了した際に遊技者に与える違和感を低減しつつＢＧＭ用楽曲を復帰させることができる。

【３２０２】

＜変形例２の音声発光制御装置において実行される各種処理＞

次に、変形例２の音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行される処理について説明する。以下では、第６実施形態と異なる処理について説明し、第６実施形態と同じ処理については説明を省略する。

【３２０３】

＜ＢＧＭ消音用処理＞

変形例２におけるＢＧＭ消音用処理について説明する。ＢＧＭ消音用処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図２７６：Ｓ６３２０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３２０４】

図２９４は、変形例２におけるＢＧＭ消音用処理を示すフローチャートである。ステップＳ６４８０１では、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＢＧＭ消音開始フラグは、上述したように、リーチ演出が開始されるタイミング及び開閉実行モードではない期間において図柄の変動（遊技回）が実行されずに２分が経過したタイミングでＯＮにされ、音声チャンネル１が消音に設定されるとＯＦＦにされるフラグである。すなわち、ＢＧＭ消音開始フラグは、音声チャンネル１を消音設定にさせるタイミングにおいてＯＮになるフラグである。

【３２０５】

ステップＳ６４８０１において、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６４８０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６４８０２に進み、音声チャンネル１を消音に設定する。その後、ステップＳ６４８０３に進み、ＢＧＭ消音開始フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６４８０４に進む。一方、ステップＳ６４８０１において、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６４８０１：ＮＯ）、ステップＳ６４８０２及びステップＳ６４８０３の処理を実行せずに、ステップＳ６４８０４に進む。

【３２０６】

ステップＳ６４８０４では、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＢＧＭ消音終了フラグは、上述したように、リーチ演出が終了するタイミング及びデモ動画が表示されている期間において変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＭＰＵ６２から受信したタイミング（図柄の変動が開始したタイミング）でＯＮにされ、音声チャンネル１の消音設定が解除されるとＯＦＦにされるフラグである。すなわち、ＢＧＭ消音終了フラグは、音声チャンネル１の消音設定を解除させるタイミングにおいてＯＮになるフラグで

ある。
【３２０７】
ステップＳ６４８０４において、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６４８０４：ＮＯ）、そのまま本ＢＧＭ消音用処理を終了する。一方、ステップＳ６４８０４において、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６４８０４：ＹＥＳ）、ステップＳ６４８０５に進み、頭出しフラグがＯＮであるか否かを判定する。頭出しフラグは、上述したように、デモ動画が表示されている期間において変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＭＰＵ６２から受信したタイミング（図柄の変動が開始したタイミング）でＯＮにされるフラグであり、音声チャンネル１の消音設定の解除とともにＢＧＭ用楽曲を先頭（第１前奏部音声データ）から再生を開始するか否かを判定するためのフラグである。
【３２０８】
ステップＳ６４８０５において、頭出しフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６４８０５：ＮＯ）、ステップＳ６４８０６に進み、ＢＧＭ復帰用乱数カウンタからＢＧＭ復帰用乱数を取得する。その後、ステップＳ６４８０７に進み、再生中のＢＧＭ用楽曲に対応したＢＧＭ復帰用テーブルを参照し、取得したＢＧＭ復帰用乱数に対応した音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。すなわち、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲を構成する複数の音声データの中から一の音声データをランダムで選択し、音声チャンネル１において、当該選択した音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、ステップＳ６４８０８に進む。
【３２０９】
ステップＳ６４８０８では、音声チャンネル１の消音設定を解除する。その後、ステップＳ６４８０９に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。
【３２１０】
ステップＳ６４８０５において、頭出しフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６４８０５：ＹＥＳ）、ステップＳ６４８１０に進み、頭出しフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６４８１１に進み、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。すなわち、本変形例では、デモ動画から復帰して音声チャンネル１の消音設定が解除される場合には、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データから再生が開始されることになる。その後、上述したステップＳ６４８０８に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。その後、ステップＳ６４８０９に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。
【３２１１】
以上説明したように、本変形例によれば、上述した第６実施形態及び変形例の効果に加えて、以下の効果を奏することができる。
【３２１２】
本変形例では、上述した第６実施形態と同様に、ＢＧＭ用楽曲を予め定められた複数の時間的な位置（ＢＧＭ用楽曲を構成する各音声データに記録された音声（当該ＢＧＭ用楽曲の一部分）の時間的な先頭の位置）から再生を開始することが可能である。そして、本変形例では、音声チャンネル１の消音状態の開始の時点においてＢＧＭ用楽曲を再生していた場合には、消音状態の終了を契機として、当該ＢＧＭ用楽曲の予め定められた複数の時間的な位置の中から無作為に（ランダムに）選択された一の時間的な位置（図２９３ではランダムで設定されたＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データの時間的な先頭の位置）から当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始する。
【３２１３】
したがって、本変形例によれば、遊技者は、音声チャンネル１の消音状態の開始の時点において再生されていたＢＧＭ用楽曲が、消音状態の終了時に、当該ＢＧＭ用楽曲の予め定められたどの時間的位置から再生が開始されるのかを予測することができない。したが

って、遊技者に意外性や驚きを与えることができ、遊技が単調になってしまうことを抑制しつつ、当該ＢＧＭ用楽曲を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。そして、上述したように、本変形例においても、ＢＧＭ用楽曲の予め定められた複数の時間的な位置が、当該時間的な位置からＢＧＭ用楽曲の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されているので、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始することができる。

【３２１４】

なお、本変形例では、図２９３に示したように、音声チャンネル１が消音に設定された後も、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２前奏部音声データの再生を継続し、その後、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データ、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２主要部音声データの再生を開始する構成としたが、音声チャンネル１が消音に設定された後は、消音設定が解除されてランダムで設定された音声データの再生を開始するまでは、音声チャンネル１における音声データの再生を停止する構成としてもよい。このようにすれば、音出力ＬＳＩ９７の処理負荷を低減することができる。

【３２１５】

Ｆ７－３．変形例３：

図２９５は、第６実施形態の変形例３のパチンコ機１０が実行する処理の一例を示すタイミングチャートである。上述した変形例１との主な違いは、音声チャンネル１を消音設定から解除する際に再生を開始する音声データの設定方法が異なっている点である。図２９５には、音声チャンネル１において再生される音声データの内容と、音声チャンネル１における消音設定の状態と、音声チャンネル２において再生される音声データの内容とが示されている。

【３２１６】

本変形例のパチンコ機１０の音声発光制御装置９０は、複数のＢＧＭ用楽曲の中から一のＢＧＭ用楽曲を音声チャンネル１における再生対象として設定し、設定したＢＧＭ用楽曲を構成する音声データを、音声データ用ＲＯＭ９８のＢＧＭ用楽曲データ記憶エリア９８ｂから順次読み出して再生する。また、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２において、実行する演出の内容に対応した音声データを音声データ用ＲＯＭ９８の演出用音声データ記憶エリア９８ａから読み出して再生する。すなわち、本変形例でも、上記の第６実施形態と同様に、音声チャンネル１はＢＧＭ用として利用され、音声チャンネル２は演出用として利用されている。この図２９５に示した例では、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１の再生対象としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を設定しており、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する音声データを順次読み出して再生している。

【３２１７】

図２９５に示すように、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する第１前奏部音声データを再生中に、予告演出Ｙ１を実行するタイミングとなったことを契機として、音声チャンネル２において当該予告演出Ｙ１に対応する音声データの再生を開始する。ただし、この場合、後述するリーチ演出Ｒ１を実行する場合とは異なり、音声チャンネル１を消音に設定しない。したがって、スピーカー４６からは当該予告演出Ｙ１に対応する音声とＢＧＭ用楽曲Ｍ１の両方の音声が合成されてスピーカー４６から出力される。

【３２１８】

その後、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する第２前奏部音声データを再生中に、リーチ演出Ｒ１を実行するタイミングとなったことを契機として、音声チャンネル２において当該リーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生を開始する。この場合は、上記の予告演出Ｙ１を実行する場合とは異なり、音声チャンネル１を消音に設定する。したがって、当該リーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生中はＢＧＭ用楽曲Ｍ１がスピーカー４６から出力されない。

【３２１９】

その後、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１が消音設定となっている期間にお

いて第２前奏部音声データの再生が終了すると、次の音声データである第１主要部音声データの再生を開始するとともに、当該再生を開始した第１主要部音声データを復帰用の音声データとして設定する。その後、音声チャンネル１が消音設定となっている期間において第１主要部音声データの再生が終了すると、次の音声データである第２主要部音声データの再生を開始するとともに、当該再生を開始した第２主要部音声データを復帰用の音声データとして再設定する。すなわち、既に復帰用の音声データが設定されていた場合には、新たに再生を開始した音声データを復帰用の音声データとして上書きして再設定する。このように、本変形例の音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１が消音設定となっている期間において音声データの再生が終了し、当該再生が終了した音声データが属するＢＧＭ用楽曲の音声データ群における次の音声データの再生を開始する度に、当該再生を開始した音声データを復帰用の音声データとして設定する。その後、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２におけるリーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生が終了したことを契機として、復帰用に設定された音声データである第２主要部音声データの再生を開始し、音声チャンネル１の消音設定を解除する。

【３２２０】

ただし、音声チャンネル１の消音設定が解除されるタイミング（音声チャンネル２におけるリーチ演出に対応した音声データの再生が終了したタイミング）において復帰用の音声データが設定されていない場合、すなわち、音声チャンネル１が消音設定となっている期間において新たな音声データの再生が開始されず、復帰用の音声データが設定されなかった場合には、上記の第６実施形態と同様に、音声チャンネル１が消音設定となっている期間において再生中の音声データが属するＢＧＭ用楽曲の音声データ群における次の音声データの再生を開始するように構成されている。さらに、音声チャンネル１が消音設定となっている期間において再生中の音声データの次の音声データが存在しない場合（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データを再生中であった場合）には、当該ＢＧＭ用楽曲の主要部を構成する最初の音声データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データ）から再生を開始するように構成されている。

【３２２１】

＜変形例３の音声発光制御装置において実行される各種処理＞

次に、変形例３の音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行される処理について説明する。以下では、第６実施形態と異なる処理について説明し、第６実施形態と同じ処理については説明を省略する。

【３２２２】

＜ＢＧＭ連続再生処理＞

変形例３におけるＢＧＭ連続再生処理について説明する。ＢＧＭ連続再生処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図２７６：Ｓ６３２０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３２２３】

図２９６は、変形例３におけるＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。ステップＳ６４９０１では、音声チャンネル１において音声データの再生が終了したか否かを判定する。ステップＳ６４９０１において、音声チャンネル１において音声データの再生が終了したと判定した場合には（Ｓ６４９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６４９０２に進む。一方、ステップＳ６４９０１において、音声チャンネル１において音声データの再生が終了していないと判定した場合には（Ｓ６４９０１：ＮＯ）、そのまま本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。

【３２２４】

ステップＳ６４９０２では、再生が終了した音声データの次の音声データが当該ＢＧＭ用楽曲に存在するか否かを判定する。具体的には、例えば、再生対象としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１が設定されている場合において、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２前奏部音声データの再生が終了した場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第２前奏部音声データの次の音声データとして第１主要部音声データが存在するので、次の音声データが存在すると判定する。一方、Ｂ

ＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データの再生が終了した場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第４主要部音声データの次の音声データが存在しないので、次の音声データが存在しないと判定する。

【３２２５】

ステップＳ６４９０２において、次の音声データが存在すると判定した場合には（Ｓ６４９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６４９０３に進み、音声チャンネル１において、当該次の音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、後述するステップＳ６４９０５に進む。一方、ステップＳ６４９０２において、次の音声データが存在しないと判定した場合には（Ｓ６４９０２：ＮＯ）、ステップＳ６４９０４に進み、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１主要部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。したがって、本変形例では、ＢＧＭ用楽曲は、前奏部の再生が終了した後は主要部がリピート再生されることになる。ステップＳ６４９０４を実行した後、ステップＳ６４９０５に進む。

【３２２６】

ステップＳ６４９０５では、復帰設定用フラグがＯＮであるか否かを判定する。復帰設定用フラグは、後述するように、音声チャンネル１の消音設定を開始する際にＯＮになり（図２９７のステップＳ６５００４参照）、音声チャンネル１の消音設定が解除された際にＯＦＦになるフラグである。そして、復帰設定用フラグがＯＮであるということは、音声チャンネル１が消音に設定されており、復帰用の音声データを設定すべき状態であることを意味する。

【３２２７】

ステップＳ６４９０５において、復帰設定用フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６４９０５：ＮＯ）、復帰用の音声データを設定すべき状態ではないため、そのまま本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。一方、ステップＳ６４９０５において、復帰設定用フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６４９０５：ＹＥＳ）、復帰用の音声データを設定すべき状態であるため、ステップＳ６４９０６に進み、ステップＳ６４９０３又はステップＳ６４９０４において再生を開始した音声データを、復帰用の音声データとして設定する。なお、本変形例では、復帰用の音声データが設定された場合であっても復帰設定用フラグをＯＦＦにしないため、音声チャンネル１において音声データの再生が終了する毎に、復帰用の音声データを上書きして再設定する。その後、ステップＳ６４９０７に進み、復帰設定済みフラグをＯＮにし、本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。

【３２２８】

＜ＢＧＭ消音用処理＞

次に、変形例３におけるＢＧＭ消音用処理について説明する。ＢＧＭ消音用処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図２７６：Ｓ６３２０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３２２９】

図ＸＦ２０は、変形例３におけるＢＧＭ消音用処理を示すフローチャートである。ステップＳ６５００１では、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＢＧＭ消音開始フラグは、上述したように、リーチ演出が開始されるタイミング及び開閉実行モードではない期間において図柄の変動（遊技回）が実行されずに２分が経過したタイミングでＯＮにされ、音声チャンネル１が消音に設定されるとＯＦＦにされるフラグである。すなわち、ＢＧＭ消音開始フラグは、音声チャンネル１を消音設定にさせるタイミングにおいてＯＮになるフラグである。

【３２３０】

ステップＳ６５００１において、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６５００１：ＹＥＳ）、ステップＳ６５００２に進み、音声チャンネル１を消音に設定する。その後、ステップＳ６５００３に進み、ＢＧＭ消音開始フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６５００４に進み、上述した復帰設定用フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ６５００５に進む。一方、ステップＳ６５００１において、ＢＧＭ消音開

始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６５００１：ＮＯ）、ステップＳ６５００２からステップＳ６５００４の処理を実行せずに、ステップＳ６５００５に進む。

【３２３１】

ステップＳ６５００５では、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＢＧＭ消音終了フラグは、上述したように、リーチ演出が終了するタイミング及びデモ動画が表示されている期間において変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＭＰＵ６２から受信したタイミング（図柄の変動が開始したタイミング）でＯＮにされ、音声チャンネル１の消音設定が解除されるとＯＦＦにされるフラグである。すなわち、ＢＧＭ消音終了フラグは、音声チャンネル１の消音設定を解除させるタイミングにおいてＯＮになるフラグである。

【３２３２】

ステップＳ６５００５において、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６５００５：ＮＯ）、そのまま本ＢＧＭ消音用処理を終了する。一方、ステップＳ６５００５において、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６５００５：ＹＥＳ）、ステップＳ６５００６に進み、頭出しフラグがＯＮであるか否かを判定する。頭出しフラグは、上述したように、デモ動画が表示されている期間において変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＭＰＵ６２から受信したタイミング（図柄の変動が開始したタイミング）でＯＮにされるフラグであり、音声チャンネル１の消音設定の解除とともにＢＧＭ用楽曲を先頭（第１前奏部音声データ）から再生を開始するか否かを判定するためのフラグである。

【３２３３】

ステップＳ６５００６において、頭出しフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６５００６：ＮＯ）、ステップＳ６５００７に進み、復帰設定済みフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３２３４】

ステップＳ６５００７において、復帰設定済みフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓ６５００７：ＹＥＳ）、すなわち、復帰用の音声データが既に設定されている場合には、ステップＳ６５００８に進み、音声チャンネル１において、復帰用に設定された音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、ステップＳ６５９０９に進み、復帰設定済みフラグ及び復帰設定用フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６５０１０に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。その後、ステップＳ６５０１１に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。

【３２３５】

一方、ステップＳ６５００７において、復帰設定済みフラグがＯＮではないと判定した場合（Ｓ６５００７：ＮＯ）、すなわち、音声チャンネル１の消音設定の開始時に再生されていた音声データが、消音設定の解除時までに終了しなかったので、ＢＧＭ連続再生処理（図２９６）においてステップＳ６４９０５～ステップＳ６４９０７の処理が実行されず、復帰用の音声データが設定されていない場合には、ステップＳ６５０１２に進み、復帰設定用フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６５０１３に進み、音声チャンネル１において再生中の音声データの次の音声データが当該ＢＧＭ用楽曲に存在するか否かを判定する。具体的には、例えば、再生対象としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１が設定されている場合において、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２前奏部音声データを再生中である場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第２前奏部音声データの次の音声データとして第１主要部音声データが存在するので、再生中の音声データの次の音声データが存在すると判定する。一方、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データを再生中である場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第４主要部音声データの次の音声データが存在しないので、再生中の音声データの次の音声データが存在しないと判定する。

【３２３６】

ステップＳ６５０１３において、再生中の音声データの次の音声データが存在すると判定した場合には（Ｓ６５０１３：ＹＥＳ）、ステップＳ６５０１４に進み、音声チャンネ

ル１において、当該次の音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、上述したステップＳ６５０１０に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。その後、ステップＳ６５０１１に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。一方、ステップＳ６５０１３において、再生中の音声データの次の音声データが存在しないと判定した場合には（Ｓ６５０１３：ＮＯ）、ステップＳ６５０１５に進み、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１主要部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、上述したステップＳ６５０１０に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。その後、ステップＳ６５０１１に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。

【３２３７】

ステップＳ６５００６において、頭出しフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６５００６：ＹＥＳ）、ステップＳ６５０１６に進み、頭出しフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６５０１７に進み、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。すなわち、本変形例では、デモ動画から復帰して音声チャンネル１の消音設定が解除される場合には、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データから再生が開始されることになる。その後、上述したステップＳ６５０１０に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。その後、ステップＳ６５０１１に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。

【３２３８】

以上説明したように、本変形例によれば、上述した第６実施形態及び各変形例の効果に加えて、以下の効果を奏することができる。

【３２３９】

本変形例によれば、消音状態の終了を契機として再生を開始するＢＧＭ用楽曲の時間的な位置は、消音状態中に最後に再生された当該ＢＧＭ用楽曲の予め定められた時間的位置となるので、音声チャンネル１の消音状態中においてもＢＧＭ用楽曲が継続して再生されており、消音状態の終了後もそのまま当該ＢＧＭ用楽曲の再生が継続していることを期待している遊技者による消音状態の終了後における当該ＢＧＭ用楽曲の時間的な位置の想像と、消音状態の終了を契機として実際に再生が開始された当該ＢＧＭ用楽曲の時間的な位置とのずれを抑制しつつ、当該ＢＧＭ用楽曲を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。そして、上述したように、本実施形態では、ＢＧＭ用楽曲の予め定められた複数の時間的な位置が、当該時間的な位置からＢＧＭ用楽曲の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されているので、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始することができる。

【３２４０】

Ｆ７－４．変形例４：

図２９８は、第６実施形態の変形例４のパチンコ機１０が実行する処理の一例を示すタイミングチャートである。上述した第６実施形態との主な違いは、音声チャンネル１を消音設定から解除するタイミングを、リーチ演出に対応した音声データの再生が終了した後であって、音声チャンネル１において新たな音声データの再生を開始したタイミングに合わせている点である。図２９８には、音声チャンネル１において再生される音声データの内容と、音声チャンネル１における消音設定の状態と、音声チャンネル２において再生される音声データの内容とが示されている。

【３２４１】

本変形例のパチンコ機１０の音声発光制御装置９０は、複数のＢＧＭ用楽曲の中から一のＢＧＭ用楽曲を音声チャンネル１における再生対象として設定し、設定したＢＧＭ用楽曲を構成する音声データを、音声データ用ＲＯＭ９８のＢＧＭ用楽曲データ記憶エリア９８ｂから順次読み出して再生する。また、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２において、実行する演出の内容に対応した音声データを音声データ用ＲＯＭ９８の演出用音声データ記憶エリア９８ａから読み出して再生する。すなわち、本変形例では、上記第６

実施形態と同様に、音声チャンネル１はＢＧＭ用として利用され、音声チャンネル２は演出用として利用されている。この図２９８に示した例では、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１の再生対象としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を設定しており、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する音声データを順次読み出して再生している。

【３２４２】

図２９８に示すように、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する第１前奏部音声データを再生中に、予告演出Ｙ１を実行するタイミングとなったことを契機として、音声チャンネル２において当該予告演出Ｙ１に対応する音声データの再生を開始する。ただし、この場合、後述するリーチ演出Ｒ１を実行する場合とは異なり、音声チャンネル１を消音に設定しない。したがって、スピーカー４６からは当該予告演出Ｙ１に対応する音声とＢＧＭ用楽曲Ｍ１の両方の音声が合成されてスピーカー４６から出力される。

【３２４３】

その後、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する第２前奏部音声データを再生中に、リーチ演出Ｒ１を実行するタイミングとなったことを契機として、音声チャンネル２において当該リーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生を開始する。この場合は、上記の予告演出Ｙ１を実行する場合とは異なり、音声チャンネル１を消音に設定する。したがって、当該リーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生中はＢＧＭ用楽曲Ｍ１がスピーカー４６から出力されない。

【３２４４】

その後、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２におけるリーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生が終了したことを契機として、音声チャンネル１の消音設定の解除を待機する消音設定解除待機状態となる。そして、音声発光制御装置９０は、消音設定解除待機状態となっている期間において第２主要部音声データの再生が終了すると、次の音声データである第３主要部音声データの再生を開始するとともに、当該音声データの再生の開始のタイミングで音声チャンネル１の消音設定を解除する。

【３２４５】

すなわち、本変形例の音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１の消音設定の開始の契機となった音声チャンネル２における音声データ（リーチ演出Ｒ１に対応した音声データ）の再生が終了すると、音声チャンネル２における当該音声データの再生の終了を契機として、音声チャンネル１の消音設定の解除を待機する消音設定解除待機状態となる。そして、音声発光制御装置９０は、消音設定解除待機状態となっている期間において音声チャンネル１における音声データの再生が終了すると、当該再生が終了した音声データが属するＢＧＭ用楽曲の音声データ群における次の音声データの再生を開始するとともに、当該音声データの再生の開始のタイミングで音声チャンネル１の消音設定を解除する。

【３２４６】

＜変形例４の音声発光制御装置において実行される各種処理＞

次に、変形例４の音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行される処理について説明する。以下では、第６実施形態と異なる処理について説明し、第６実施形態と同じ処理については説明を省略する。

【３２４７】

＜ＢＧＭ連続再生処理＞

変形例４におけるＢＧＭ連続再生処理について説明する。ＢＧＭ連続再生処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図２７６：Ｓ６３２０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３２４８】

図ＸＦ２１は、変形例４におけるＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。ステップＳ６５１０１では、音声チャンネル１において音声データの再生が終了したか否かを判定する。ステップＳ６５１０１において、音声チャンネル１において音声データの再生が終了したと判定した場合には（Ｓ６５１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６５１０２に進

む。一方、ステップＳ６５１０１において、音声チャンネル１において音声データの再生が終了していないと判定した場合には（Ｓ６５１０１：ＮＯ）、そのまま本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。

【３２４９】

ステップＳ６５１０２では、再生が終了した音声データの次の音声データが当該ＢＧＭ用楽曲に存在するか否かを判定する。具体的には、例えば、再生対象としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１が設定されている場合において、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２前奏部音声データの再生が終了した場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第２前奏部音声データの次の音声データとして第１主要部音声データが存在するので、次の音声データが存在すると判定する。一方、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データの再生が終了した場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第４主要部音声データの次の音声データが存在しないので、次の音声データが存在しないと判定する。

【３２５０】

ステップＳ６５１０２において、次の音声データが存在すると判定した場合には（Ｓ６５１０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６５１０３に進み、音声チャンネル１において、当該次の音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、後述するステップＳ６５１０５に進む。一方、ステップＳ６５１０２において、次の音声データが存在しないと判定した場合には（Ｓ６５１０２：ＮＯ）、ステップＳ６５１０４に進み、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１主要部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。したがって、本変形例では、ＢＧＭ用楽曲は、前奏部の再生が終了した後は主要部がリピート再生されることになる。ステップＳ６５１０４を実行した後、ステップＳ６５１０５に進む。

【３２５１】

ステップＳ６５１０５では、ＢＧＭ消音待機フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＢＧＭ消音待機フラグは、後述するように、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮになったことを契機としてＯＮになるフラグであり（図３００のステップＳ６５２０６参照）、上述した消音設定解除待機状態となっていることを示すフラグである。

【３２５２】

ステップＳ６５１０５において、ＢＧＭ消音待機フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６５１０５：ＮＯ）、消音設定解除待機状態ではないため、そのまま本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。一方、ステップＳ６５１０５において、ＢＧＭ消音待機フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６５１０５：ＹＥＳ）、消音設定解除待機状態であるため、ステップＳ６５１０６に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。その後、ステップＳ６５１０７に進み、ＢＧＭ消音待機フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。

【３２５３】

＜ＢＧＭ消音用処理＞

変形例４におけるＢＧＭ消音用処理について説明する。ＢＧＭ消音用処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図２７６：Ｓ６３２０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３２５４】

図３００は、変形例４におけるＢＧＭ消音用処理を示すフローチャートである。ステップＳ６５２０１では、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＢＧＭ消音開始フラグは、上述したように、リーチ演出が開始されるタイミング及び開閉実行モードではない期間において図柄の変動（遊技回）が実行されずに２分が経過したタイミングでＯＮにされ、音声チャンネル１が消音に設定されるとＯＦＦにされるフラグである。すなわち、ＢＧＭ消音開始フラグは、音声チャンネル１を消音設定にさせるタイミングにおいてＯＮになるフラグである。

【３２５５】

ステップＳ６５２０１において、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮであると判定した場合に

は（Ｓ６５２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６５２０２に進み、音声チャンネル１を消音に設定する。その後、ステップＳ６５２０３に進み、ＢＧＭ消音開始フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６５２０４に進む。一方、ステップＳ６５２０１において、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６５２０１：ＮＯ）、ステップＳ６５２０２及びステップＳ６５２０３の処理を実行せずに、ステップＳ６５２０４に進む。

【３２５６】

ステップＳ６５２０４では、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＢＧＭ消音終了フラグは、上述したように、リーチ演出が終了するタイミング及びデモ動画が表示されている期間において変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＭＰＵ６２から受信したタイミング（図柄の変動が開始したタイミング）でＯＮにされ、音声チャンネル１の消音設定が解除されるとＯＦＦにされるフラグである。すなわち、ＢＧＭ消音終了フラグは、音声チャンネル１の消音設定を解除させるタイミングにおいてＯＮになるフラグである。

【３２５７】

ステップＳ６５２０４において、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６５２０４：ＮＯ）、そのまま本ＢＧＭ消音用処理を終了する。一方、ステップＳ６５２０４において、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６５２０４：ＹＥＳ）、ステップＳ６５２０５に進み、頭出しフラグがＯＮであるか否かを判定する。頭出しフラグは、上述したように、デモ動画が表示されている期間において変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＭＰＵ６２から受信したタイミング（図柄の変動が開始したタイミング）でＯＮにされるフラグであり、音声チャンネル１の消音設定の解除とともにＢＧＭ用楽曲を先頭（第１前奏部音声データ）から再生を開始するか否かを判定するためのフラグである。

【３２５８】

ステップＳ６５２０５において、頭出しフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６５２０５：ＮＯ）、ステップＳ６５２０６に進み、ＢＧＭ消音待機フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ６５２０７に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにする。その後、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。一方、ステップＳ６５２０５において、頭出しフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６５２０５：ＹＥＳ）、ステップＳ６５２０８に進み、頭出しフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６５２０９に進み、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。すなわち、本変形例では、デモ動画から復帰して音声チャンネル１の消音設定が解除される場合には、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データから再生が開始されることになる。その後、ステップＳ６５２１０に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。その後、上述したステップＳ６５２０７に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。

【３２５９】

以上説明したように、本変形例によれば、上述した第６実施形態及び各変形例の効果に加えて、以下の効果を奏することができる。

【３２６０】

本変形例によれば、音声チャンネル１の消音状態中において、ＢＧＭ用楽曲の再生位置が、当該ＢＧＭ用楽曲の予め定められた複数の時間的な位置（ＢＧＭ用楽曲を構成する各音声データに記録された音声（当該ＢＧＭ用楽曲の一部分）の時間的な先頭の位置）のうちの一の時間的な位置（図２９８ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第３主要部音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置）に到達したタイミングで音声チャンネル１の消音状態を終了させる。すなわち、音声チャンネル１の消音状態が終了すると、ＢＧＭ用楽曲の予め定められた時間的な位置から当該ＢＧＭ用楽曲の出力が開始されることになる。したがって、遊技者に違和感を与えることなく、当該ＢＧＭ用楽曲の消音状態を終了させて当該Ｂ

ＧＭ用楽曲の出力を開始することができる。また、本変形例によれば、ＢＧＭ用楽曲の消音状態を終了させるタイミングにおいて当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始する時間的な位置を制御することなく、当該ＢＧＭ用楽曲の消音状態を終了させることのみによって、当該ＢＧＭ用楽曲の予め定められた時間的な位置から当該ＢＧＭ用楽曲の出力を開始させることができる。

【３２６１】

さらに、本変形例によれば、音声チャンネル１の消音状態中に、ＢＧＭ用楽曲の再生位置が、当該ＢＧＭ用楽曲の予め定められた時間的な位置のうち、リーチ演出に対応した音声の再生の終了のタイミングより後の直近の時間的な位置（図２９８ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第３主要部音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置）に到達したタイミングで、音声チャンネル１の消音状態を終了させる。したがって、本変形例によれば、音声チャンネル１におけるリーチ演出に対応した音声の再生中は、ＢＧＭ用楽曲がスピーカー４６から出力されない消音状態となるので、リーチ演出に対応した音声をより一層際立たせることができ、遊技者の注意をリーチ演出に対応した音声に集中させることができる。

【３２６２】

さらに、本変形例によれば、リーチ演出に対応した音声の再生の終了のタイミングにおけるＢＧＭ用楽曲の再生位置によっては、当該再生位置がＢＧＭ用楽曲の予め定められた時間的な位置に到達するまでの間に時間を要する場合がある。すなわち、リーチ演出に対応した音声の再生の終了のタイミングと、ＢＧＭ用楽曲の消音状態の終了のタイミングとの間に、リーチ演出に対応した音声もＢＧＭ用楽曲も出力されていない期間を挟むことができる。ここで、２つの音声が無音期間を挟まずに連続して再生されると、当該２つの音声のうちの後の音声の開始部分を正確に聴き取ることが困難となる場合がある。したがって、本変形例によれば、リーチ演出に対応した音声の再生の終了のタイミングから、ＢＧＭ用楽曲の消音状態の終了のタイミングまでの間に、リーチ演出に対応した音声もＢＧＭ用楽曲もスピーカー４６から出力されていない期間を挟むことができるので、遊技者は、ＢＧＭ用楽曲の消音状態の終了直後の部分（ＢＧＭ用楽曲の出力開始部分）を正確に聴き取ることが可能となり、リーチ演出に対応した音声の再生の終了後に、遊技者の注意をＢＧＭ用楽曲に向けさせることが可能となる。

【３２６３】

さらに、本変形例によれば、音声チャンネル１の消音状態の開始後もＢＧＭ用楽曲の再生を継続しているので、リーチ演出に対応した音声の再生の開始から終了後もＢＧＭ用楽曲が継続して出力されていた場合と同じ時間的位置から当該ＢＧＭ用楽曲の出力が再開される。したがって、リーチ演出に対応した音声の再生の開始から終了後もＢＧＭ用楽曲が継続して再生されている様子をイメージしていた遊技者に違和感を与えない。すなわち、本変形例によれば、遊技者に違和感を与えることなく、リーチ演出に対応した音声の再生の終了後に、ＢＧＭ用楽曲の出力を再開することができる。

【３２６４】

ただし、本変形例では、リーチ演出に対応した音声の再生の終了のタイミングと、ＢＧＭ用楽曲の消音状態の終了のタイミングとの間に、リーチ演出に対応した音声もＢＧＭ用楽曲も出力されていない期間を挟むことができるが、当該期間の長さは、リーチ演出に対応した音声の再生の終了のタイミングにおけるＢＧＭ用楽曲の再生位置に依存して変化することになる。そこで、リーチ演出に対応した音声もＢＧＭ用楽曲も出力されていない期間の長さを一定の長さにすることのできる構成を、以下の変形例５において説明する。

【３２６５】

Ｆ７－５．変形例５：

上述した第６実施形態及び変形例１～３では、図２５９、図２９０、図２９３及び図２９５に示したように、音声チャンネル２におけるリーチ演出Ｒ１に対応した音声データの再生の終了のタイミングで、音声チャンネル１の消音設定を解除する構成としたが、この代わりに、音声チャンネル２におけるリーチ演出に対応した音声データの再生の終了のタイミングから所定時間（例えば、１秒）が経過したタイミングで、音声チャンネル１の消

音設定を解除する構成としてもよい。すなわち、リーチ演出に対応した音声データの再生の終了後からＢＧＭ用楽曲の再生の開始（再開）までの間に、所定の無音期間（例えば、１秒）が生じる構成となる。

【３２６６】

具体的には、上述した第６実施形態（図２５９）に本変形例を適用すると、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２におけるリーチ演出に対応した音声データの再生の終了のタイミングから所定時間（例えば、１秒）が経過したタイミングで、音声チャンネル１において再生中の音声データが属するＢＧＭ用楽曲の音声データ群における次の音声データの再生を開始し、音声チャンネル１の消音設定を解除する構成となる。

【３２６７】

また、上述した変形例１（図２９０）に本変形例を適用すると、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２におけるリーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生の終了のタイミングから所定時間（例えば、１秒）が経過したタイミングで、復帰用に設定された音声データの再生を開始し、音声チャンネル１の消音設定を解除する構成となる。

【３２６８】

また、上述した変形例２（図２９３）に本変形例を適用すると、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２におけるリーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生の終了のタイミングから所定時間（例えば、１秒）が経過したタイミングで、音声チャンネル１において再生中の音声データが属するＢＧＭ用楽曲の音声データ群の中から一の音声データをランダムで選択し、当該選択した音声データの再生を開始し、チャンネル１の消音設定を解除する構成となる。

【３２６９】

また、上述した変形例３（図２９５）に本変形例を適用すると、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２におけるリーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生の終了のタイミングから所定時間（例えば、１秒）が経過したタイミングで、復帰用に設定された音声データの再生を開始し、音声チャンネル１の消音設定を解除する構成となる。

【３２７０】

以上説明したように、本変形例によれば、上述した第６実施形態及び変形例の効果に加えて、以下の効果を奏することができる。

【３２７１】

本変形例によれば、リーチ演出に対応した音声データの再生の終了後からＢＧＭ用楽曲の再生の開始（再開）までの間に、所定の無音期間（例えば、１秒）を挟むことができる。ここで、２つの音声が無音期間を挟まずに連続して再生されると、当該２つの音声のうちの後の音声の開始部分を正確に聴き取ることが困難となる場合がある。したがって、本変形例によれば、リーチ演出に対応した音声データの再生の終了後からＢＧＭ用楽曲の再生の開始（再開）までの間に、所定の無音期間（例えば、１秒）を挟むことができるので、遊技者は、ＢＧＭ用楽曲の開始部分を正確に聴き取ることが可能となり、遊技者の注意をＢＧＭ用楽曲に向けさせることが可能となる。

【３２７２】

なお、本変形例の制御は、例えば、図２８４のステップＳ６４０１２において、リーチ演出の終了から１秒が経過したタイミングであるか否かを判定し、リーチ演出の終了から１秒が経過したタイミングであると判定した場合に、ステップＳ６４０１３に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＮにする処理を実行することによって実現することができる。

【３２７３】

Ｆ７－６．変形例６：

上述した第６実施形態及び変形例１～５では、図２５８に示したように、１つのＢＧＭ用楽曲を複数の音声データに分割して記録し、当該ＢＧＭ用楽曲を構成するいずれかの音声データを指定して再生を開始することによって、予め定められた複数の時間的な位置から当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始することが可能となっている構成としたが、この代わりに、変形例６として、１つのＢＧＭ用楽曲を単一の音声データに記録し、当該単一の音声

データに記録されたＢＧＭ用楽曲に複数の再生開始位置を設定し、当該複数の再生開始位置の中から一の再生開始位置を指定して当該単一の音声データの再生を開始することによって、予め定められた複数の時間的な位置から当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始することが可能な構成としてもよい。以下、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１に複数の再生開始位置が設定されている例について説明する。

【３２７４】

図３０１は、変形例６における音声データ用ＲＯＭに記憶されているデータのデータ構造を模式的に示す説明図である。この図３０１には、図２５８に示したＢＧＭ用楽曲Ｍ１が単一の音声データであるＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データに記録されている例を示している。そして、本変形例では、単一のＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データには、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の予め定められた複数の時間的位置である再生開始位置が設定されている。

【３２７５】

この図３０１に示した例では、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の時間的な先頭の位置が第１前奏部再生開始位置として設定されており、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の時間的な先頭の位置から１６秒後の位置が第２前奏部再生開始位置として設定されており、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の時間的な先頭の位置から３２秒後の位置が第１主要部再生開始位置として設定されており、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の時間的な先頭の位置から４８秒後の位置が第２主要部再生開始位置として設定されており、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の時間的な先頭の位置から６４秒後の位置が第３主要部再生開始位置として設定されており、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の時間的な先頭の位置から８０秒後の位置が第４主要部再生開始位置として設定されている。

【３２７６】

すなわち、図２５８に示したＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１前奏部音声データの時間的な先頭の位置が、図３０１に示した第１前奏部再生開始位置に対応しており、図２５８に示したＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２前奏部音声データの時間的な先頭の位置が、図３０１に示した第２前奏部再生開始位置に対応しており、図２５８に示したＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データの時間的な先頭の位置が、図３０１に示した第１主要部再生開始位置に対応しており、図２５８に示したＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２主要部音声データの時間的な先頭の位置が、図３０１に示した第２主要部再生開始位置に対応しており、図２５８に示したＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第３主要部音声データの時間的な先頭の位置が、図３０１に示した第３主要部再生開始位置に対応しており、図２５８に示したＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データの時間的な先頭の位置が、図３０１に示した第４主要部再生開始位置に対応している。

【３２７７】

本変形例６のように、１つのＢＧＭ用楽曲を単一の音声データに記録し、当該単一の音声データに記録されたＢＧＭ用楽曲に複数の再生開始位置を設定する構成としても、上述した第６実施形態及び変形例１～５と同様の制御を実行することができるとともに、同様の効果を奏することができる。

【３２７８】

例えば、再生対象として設定されたＢＧＭ用楽曲の全体の時間的な先頭の位置（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データの第１前奏部再生開始位置）から時間的な最後の位置（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データの時間的な最後の位置）まで再生した後は、当該ＢＧＭ用楽曲の前奏部の時間的な先頭の位置ではなく、当該ＢＧＭ用楽曲のメインメロディに相当する主要部の時間的な先頭の位置（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データの第１主要部再生開始位置）から再生を開始する構成とする。このような構成によれば、上記第６実施形態と同様に、当該ＢＧＭ用楽曲の主要部を聴いて盛り上がっていた遊技者の気分が、再び前奏部が再生されることによって低下してしまうことを抑制することができる。

【３２７９】

また、例えば、音声チャンネル１の消音状態の開始の時点においてＢＧＭ用楽曲を再生していた場合には、消音状態の開始後も当該ＢＧＭ用楽曲の再生を継続する構成とし、消音状態の終了を契機として、当該ＢＧＭ用楽曲の複数の再生開始位置のうち、消音状態が

終了する時点において再生しているＢＧＭ用楽曲の時間的な位置の直後に位置する再生開始位置から当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始する構成とする。このような構成によれば、上記第６実施形態と同様に、音声チャンネル１の消音状態中においてもＢＧＭ用楽曲が継続して再生されており、消音状態の終了後もそのまま当該ＢＧＭ用楽曲の再生が継続していることを期待している遊技者による消音状態の終了後における当該ＢＧＭ用楽曲の時間的な位置の想像と、消音状態の終了を契機として実際に再生が開始された当該ＢＧＭ用楽曲の時間的な位置とのずれを抑制しつつ、当該ＢＧＭ用楽曲を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。そして、本変形例においても、ＢＧＭ用楽曲の複数の再生開始位置が、当該再生開始位置からＢＧＭ用楽曲の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されているので、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始することができる。

【３２８０】

また、例えば、音声チャンネル１の消音状態の開始の時点においてＢＧＭ用楽曲を再生していた場合には、消音状態の開始後も当該ＢＧＭ用楽曲の再生を継続する構成とし、消音状態中に最初に再生した当該ＢＧＭ用楽曲の再生開始位置を記憶し、消音状態の終了を契機として、当該記憶した再生開始位置から当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始する構成とする。このような構成によれば、上記変形例１と同様に、消音状態の終了を契機として再生を開始するＢＧＭ用楽曲の時間的な位置は、消音状態中に最初に再生された当該ＢＧＭ用楽曲の再生開始位置となるので、消音状態の開始から消音状態の終了までの期間に出力手段から出力されずに遊技者が聴くことのできないＢＧＭ用楽曲の時間的長さが長くなってしまうことを抑止することができる。この結果、消音状態中にＢＧＭ用楽曲の聴きたい部分が終了して聞くことができなかったといった遊技者の不満の発生を抑制しつつ、当該ＢＧＭ用楽曲を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。そして、本変形例においても、ＢＧＭ用楽曲の複数の再生開始位置が、当該再生開始位置からＢＧＭ用楽曲の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されているので、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始することができる。

【３２８１】

また、例えば、音声チャンネル１の消音状態の開始の時点においてＢＧＭ用楽曲を再生していた場合には、消音状態の終了を契機として、当該ＢＧＭ用楽曲の複数の再生開始位置の中から無作為に（ランダムに）選択された一の再生開始位置から当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始する構成とする。このような構成によれば、上記変形例２と同様に、遊技者は、音声チャンネル１の消音状態の開始の時点において再生されていたＢＧＭ用楽曲が、消音状態の終了時に、当該ＢＧＭ用楽曲のどの再生開始位置から再生が開始されるのかを予測することができない。したがって、遊技者に意外性や驚きを与えることができ、遊技が単調になってしまうことを抑制しつつ、当該ＢＧＭ用楽曲を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。そして、本変形例においても、ＢＧＭ用楽曲の複数の再生開始位置が、当該再生開始位置からＢＧＭ用楽曲の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されているので、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始することができる。

【３２８２】

なお、音声データの再生開始位置を指定し、当該再生開始位置から再生を開始することができない構成である場合（例えば、音声データが、途中の時間的位置からは再生を開始することのできないデータ形式である場合等）には、上述した第６実施形態及び変形例１～６にて示したように、１つのＢＧＭ用楽曲が複数の音声データに分割されて記録されている構成を採用することによって、当該ＢＧＭ用楽曲を予め定められた複数の時間的な位置から再生を開始することが可能となる。

【３２８３】

Ｆ７－７．変形例７：

上記第６実施形態及び上記各変形例において、音声チャンネル１を消音に設定する際に

、音量を徐々に小さくして消音状態に移行させるフェードアウト処理を実行する構成としてもよい。また、音声チャンネル１の消音設定を解除する際に、音量を徐々に大きくして所定の音量に戻すフェードイン処理を実行する構成としてもよい。このような構成にすれば、ＢＧＭ用楽曲が消音状態に移行する際及び消音状態から復帰する際における違和感をさらに低減することができる。

【３２８４】

Ｆ７－８．変形例８：

上記第６実施形態及び上記各変形例において説明した構成及び制御は、ＢＧＭ用楽曲を構成する音声データを再生する構成に限らず、種々の音声データを再生する構成に適用することができる。例えば、開閉実行モードの開閉処理期間中に再生されるラウンド演出に対応した音声データや、ＲＴＣ演出に対応した音声データ等を再生する構成に対しても上述した構成及び制御を適用することができる。また、音声チャンネル１の消音設定を開始させることになる音声チャンネル２における音声データとしては、リーチ演出に対応した音声データに限らず、種々の音声データを採用することができる。例えば、予告演出に対応した音声データや、キャラクターのセリフや効果音に対応した音声データ、特定の遊技状態に対応したＢＧＭ用楽曲を構成する音声データ等、種々の音声データを採用することができる。

【３２８５】

Ｆ７－９．変形例９：

上記第６実施形態及び上記各変形例では、音声チャンネル１が消音状態中であっても、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲の再生を継続する構成としたが、音声チャンネル１の消音状態の開始後も当該ＢＧＭ用楽曲の再生を継続していると仮定した場合における当該ＢＧＭ用楽曲の時間的な再生位置を特定可能な処理を実行することができる構成であれば、音声チャンネル１の消音状態中に当該ＢＧＭ用楽曲の再生を継続しない構成としてもよい。

【３２８６】

Ｇ．第７実施形態：

Ｇ１.遊技機の構造：

図３０２は、第７実施形態におけるパチンコ機１０の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【３２８７】

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

からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【３２８８】

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

【３２８９】

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

【３２９０】

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

【３２９１】

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

【３２９２】

なお、本実施形態においては、遊技球発射ボタン２６は、上皿２０の周縁部の正面視左側に配置される構成を採用したが、遊技球発射ボタン２６が他の位置に配置される構成を

採用してもよい。例えば、遊技球発射ボタン２６を、ウェイトボタン２５ｂと同様に、操作ハンドル２５の内部（周縁部）に配置する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者が、操作ハンドル２５、ウェイトボタン２５ｂ、遊技球発射ボタン２６を、右手のみで操作することを可能にする。

【３２９３】

図３０３は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【３２９４】

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

【３２９５】

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

【３２９６】

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

【３２９７】

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

【３２９８】

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

【３２９９】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる第１大入賞口３６ａと、当該第１大入賞口３６ａを開閉する第１開閉扉３６ｂとを備えている。第１開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が第１大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態となっている。第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球すると、主制御装置６０は、当たり抽選（内部抽選）を実行する。当たり抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選すると、パチンコ機１０は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂ

および、後述するＶ入賞機構２１０が備える第２開閉扉２１３の開閉処理を実行するモードである。具体的には、可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂは、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、可変入賞装置３６の第１大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【３３００】

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

【３３０１】

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

【３３０２】

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

【３３０３】

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

【３３０４】

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

【３３０５】

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

２の変動時間とも呼ぶ。
【３３０６】
特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃおよび第２保留表示部３７ｄを備えている。
【３３０７】
第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。
【３３０８】
第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。
【３３０９】
普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。
【３３１０】
ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプ（以下、ラウンドランプとも呼ぶ）が所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、第１開閉扉３６ｂまたは第２開閉扉２１３の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始され、種別決定ゲート２０２に遊技球が入球したことを契機として実行された種別決定処理において大当たり種別が決定した場合に、当該決定した大当たり種別に対応したラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了した場合に終了する。換言すれば、開閉実行モードが開始された場合であっても、開閉実行モードの開始後に種別決定ゲート２０２に遊技球が入球していない期間は、種別決定処理が開始されず、大当たり種別（ラウンド遊技の回数を含む）が決定されないので、ラウンド表示部３９へのラウンド遊技の回数の表示はされない。その後、種別決定ゲート２０２に遊技球が入球した場合には、種別決定処理が開始され、大当たり種別（ラウンド遊技の回数を含む）が決定されるので、ラウンド表示部３９にラウンド遊技の回数が表示される。
【３３１１】
なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、及びラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。
【３３１２】
可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、可変表示ユニット４０が備える表示装置の構成は、図柄表示装置４１に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置によって構成されてもよい。
【３３１３】
図柄表示装置４１は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて第１図柄表示部３７

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

【３３１４】

図３０４は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図３０４（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。液晶用図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄および第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した図柄である。第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄に対応した液晶用図柄が表示面４１ａに表示され、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した液晶用図柄が表示面４１ａに表示される。

【３３１５】

図３０４（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、液晶用図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの図柄が付された図柄を採用してもよい。

【３３１６】

図３０４（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡが表示される。メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図３０４（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図３０４（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【３３１７】

ここで、遊技回とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１回の当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の

入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、第１液晶用図柄または第２液晶用図柄として図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【３３１８】

図３０４（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入球に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。保留遊技回とは、未実行の遊技回であって、第１始動口３３または第２始動口３４への入球に基づいて取得された特別情報について、当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が開始されていない遊技回を言う。第１始動口３３への入球に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第１保留表示領域Ｄｓ１には４つの保留遊技回に対応した保留表示（以下、第１保留遊技回表示とも呼ぶ）が表示可能である。また、第２始動口３４への入球に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第２保留表示領域Ｄｓ２には４つの保留遊技回に対応した保留表示（以下、第２保留遊技回表示とも呼ぶ）が表示可能である。

【３３１９】

また、図３０４（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【３３２０】

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

【３３２１】

図３０５は、Ｖ入賞機構２１０を説明する説明図である。図３０５（ａ）に示すように、Ｖ入賞機構２１０は、クルーン２２０と、遊技盤３０の右側を流下する遊技球をクルーン２２０まで流通させる流路２１１と、遊技盤３０の右側を流下する遊技球が流路２１１へ流入するための第２大入賞口２１２の開閉を行う第２開閉扉２１３と、第２大入賞口２１２から遊技球が流入したことを検出する検出センサー２１４と、遊技領域の背面側に連通する排出口２１５と、第２大入賞口２１２から流入した遊技球を流路２１１の貯留部２１８に一時的に貯留させる貯留弁２１６と、当該貯留弁２１６を駆動させる貯留弁駆動機構２１７とを備える。また、クルーン２２０は、Ｖ入賞口２２２を１つ、非Ｖ入賞口２２４を５つ備える。Ｖ入賞口２２２は、遊技球が入球すると大当たりとなる入賞口である。非Ｖ入賞口２２４は、遊技球が入球しても大当たりとはならず、遊技領域から遊技球を排出する。

【３３２２】

次に、Ｖ入賞機構２１０の動作について説明する。遊技回における当たり抽選において特定の種別の大当たり、または、小当たりに当選し、当該遊技回の終了後に開閉実行モー

ドが開始された場合、第２開閉扉２１３の開放条件が成立することによって、図３０５（ａ）に示すように第２開閉扉２１３が開放する。

【３３２３】

遊技者が操作ハンドル２５を操作することによって遊技盤３０の右側に遊技球を発射させ、第２開閉扉２１３の開放中に当該第２開閉扉２１３の近傍を遊技球が流通すると、図３０５（ｂ）に示すように、開放した第２開閉扉２１３に案内されて遊技球が第２大入賞口２１２から流路２１１に流入する。第２開閉扉２１３の開放後に最初に流路２１１に流入した遊技球は、閉鎖された貯留弁２１６によって貯留部２１８に貯留される。また、本実施形態においては、貯留部２１８に貯留可能な遊技球の数は１つである。なお、変形例として、貯留部２１８に複数個の遊技球を貯留可能な構成を採用してもよい。

【３３２４】

図３０５（ｃ）に示すように、貯留部２１８に遊技球が１つ貯留された状態において、第２大入賞口２１２から遊技球が流入した場合には、当該遊技球は、先に貯留部２１８に貯留されている遊技球によって当該貯留部２１８への流通が阻止され、流路２１１における排出口２１５の方向に流通し、排出口２１５から遊技領域の背面側に排出される。

【３３２５】

図３０５（ｄ）に示すように、第２開閉扉２１３の閉鎖条件が成立すると、第２開閉扉２１３は閉鎖される。閉鎖条件の詳細については後述する。その後、図３０５（ｅ）に示すように、貯留弁駆動機構２１７が貯留弁２１６を開放方向に駆動させ、貯留部２１８に貯留されていた遊技球は、流路２１１におけるクルーン２２０の方向へ流通する。そして、流路２１１から排出された遊技球は、クルーン２２０の上面を流通し、その後、Ｖ入賞口２２２または非Ｖ入賞口２２４に入球する。上述のように、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球すると大当たりとなり、非Ｖ入賞口２２４に遊技球が入球すると、大当たりとはならず遊技領域から排出される。

【３３２６】

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

【３３２７】

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

【３３２８】

Ｇ２．遊技機の電気的構成：

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

【３３２９】

図３０６は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている

。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【３３３０】

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

【３３３１】

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

【３３３２】

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

【３３３３】

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

【３３３４】

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

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

【３３３５】

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

【３３３６】

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

【３３３７】

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

【３３３８】

図３０７は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、大当たり種別の振分け、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【３３３９】

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

【３３４０】

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

【３３４１】

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

【３３４２】

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

【３３４３】

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

【３３４４】

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

【３３４５】

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

【３３４６】

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

【３３４７】

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

【３３４８】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なう。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。また、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、開閉実行モードの開始後に種別決定ゲ

ート２０２に遊技球が入球したことを契機として取得され種別判定処理実行エリア６４ｉに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。種別判定処理によって決定された大当たり種別（ラウンド遊技回の実行回数）は、ラウンド表示部３９に表示される。

【３３４９】

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

【３３５０】

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

【３３５１】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図３０４（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【３３５２】

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

【３３５３】

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

【３３５４】

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該

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

【３３５５】

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

【３３５６】

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

【３３５７】

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

【３３５８】

図３０８は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図示するように、第１始動口用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。０～１１９９の値のうち、５～９の５個の値は、小当たり（外れ）として設定されている。小当たり（外れ）については後述する。そして、０～９の１０個の値以外の値（１０～１１９９）が通常の外れである。

【３３５９】

図３０９は、第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図示するように、第２始動口用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が小当たり（外れ）である。

【３３６０】

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

【３３６１】

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

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

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

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

【３３６２】

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

【３３６３】

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

【３３６４】

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

【３３６５】

図３１０は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図３１０（ａ）には、第１始動口用の振り分けテーブル（大当たり当選時）を示した。当該振り分けテーブルは、第１始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合に参照される。

【３３６６】

図３１０（ｂ）には、第１始動口への入球を契機としたＶ入賞時の振分テーブルを示した。当該振り分けテーブルは、第１始動口への入球を契機として実行された遊技回におい

て小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にＶ入賞口２２２に入球し大当たりとなった場合に参照される。

【３３６７】

図３１０（ｃ）には、第２始動口用の振り分けテーブル（大当たり当選時および第２始動口への入球を契機としたＶ入賞時）を示した。当該振り分けテーブルは、第２始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合、および、第２始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にＶ入賞口２２２に入球し大当たりとなった場合に参照される。

【３３６８】

図３１０（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合の大当たり種別として、５Ｒ第１種大当たり、５Ｒ第２種大当たり、１０Ｒ通常大当たりが設定されている。

【３３６９】

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

【３３７０】

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

【３３７１】

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

【３３７２】

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

【３３７３】

図３１０（ｂ）の第１始動口への入球を契機としたＶ入賞時の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にＶ入賞口２２２に入球し大当たりとなった場合の大当たり種別として、５Ｒ第１種大当たり、１０Ｒ通常大当たりが設定されている。

【３３７４】

５Ｒ第１種大当たり、および１０Ｒ通常大当たりについては、上記の図３１０（ａ）の第１始動口用の振分テーブルにおいて説明したので、説明を省略する。

【３３７５】

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

【３３７６】

図３１０（ｃ）の第２始動口用の振り分けテーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合、および、第２始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にＶ入賞口２２２に入球し大当たりとなった場合の大当たり種別として、１５Ｒ第１種大当たり、４Ｒ第１種大当たり、４Ｒ第２種大当たりが設定されている。

【３３７７】

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

【３３７８】

４Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が４回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第１種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が９０回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が９０回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

【３３７９】

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

【３３８０】

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

【３３８１】

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

【３３８２】

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

止結果テーブルが参照される。
【３３８３】
パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して遊技球の発射が同様の態様で継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。
【３３８４】
具体的には、本実施形態におけるパチンコ機１０は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されている。
【３３８５】
なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。
【３３８６】
上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。
【３３８７】
図３１１は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【３３８８】
図３１１（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図３１１（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。
【３３８９】
図３１１（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図３１１（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。
【３３９０】
このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻

度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【３３９１】

Ｇ３．遊技の流れ：

次に、本実施形態における遊技機の遊技の大凡の流れについて図３０３を用いて説明をする。

【３３９２】

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

【３３９３】

遊技者が左打ちを開始し、遊技球を第１始動口３３に入球させると、第１始動口３３への入球を契機とした当たり抽選の抽選結果を報知するための遊技回が開始される。当該当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該遊技回の終了後に、開閉実行モードが開始される。ここで、本実施形態における遊技機においては、当たり抽選において大当たりに当選した時点においては、大当たりの種別（図３１０参照）は決定していない。大当たりの種別は、当該当たり抽選に当選した遊技回の終了後に実行される開閉実行モードにおいて決定される。

【３３９４】

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

【３３９５】

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

【３３９６】

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

【３３９７】

本実施形態においては、特定の場合のみ、第２開閉扉２１３が開放する開閉シナリオが設定され、第２大入賞口２１２に遊技球を入球させることができる。そして、図３０５において説明したように、第２大入賞口２１２に遊技球が入球すると、第２大入賞口２１２に入球した遊技球のうち１個の遊技球が貯留部２１８に貯留され、その後、貯留弁２１６が開放した後に、流路２１１からクルーン２２０へと流通する（図３０５（ｅ）参照）。そして、クルーン２２０を流通する遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合には、新たな大当たりが確定する。Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機として新たな大当たりが確定すると、実行中の開閉実行モードは中断し、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球に基づいた新たな開閉実行モードが開始される。なお、上述したように、第１始動口３３に遊技球が入球したことを契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該大当たりに当選した遊技回の終了後の開閉実行モード中に種別決定ゲート２０２に遊技球が入球することによって大当たり種別が決定されたが、本実施形態においては、Ｖ入賞

口２２２に遊技球が入球したことを契機として大当たりとなった場合には、大当たりの確定とともに大当たりの種別が決定される。

【３３９８】

図３１０において説明したように、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とする大当たりにおける大当たり種別の振り分け（図３０５（ａ））と、第１始動口への入球を契機としたＶ入賞時の大当たりにおける大当たり種別の振り分け（図３０５（ｂ））とは異なる。本実施形態においては、第１始動口への入球を契機としたＶ入賞時の大当たりにおける大当たり種別の振り分けの方が、遊技者に付与される特典が多くなる可能性が高い。従って、遊技者は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とする大当たりが確定していても、ラウンド遊技中に第２開閉扉２１３が開放する場合には、遊技球を第２大入賞口２１２に入球させ、さらに、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球を望む。従って、ラウンド遊技中においても、遊技者の期待感を向上させることができる。

【３３９９】

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

【３４００】

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

【３４０１】

第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選における当否結果は、大当たり又は小当たりとなる。大当たりに当選した場合には、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合と同様に、当該大当たりに当選した遊技回が終了した後に実行される開閉実行モード中に種別決定ゲート２０２に遊技球を入球させることによって、大当たりの種別が決定される。そして決定した大当たり種別に設定されたラウンド遊技が実行される。

【３４０２】

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

【３４０３】

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

【３４０４】

第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合には、当該小当たりに当選した遊技回の終了後に第２開閉扉２１３が１回開放する開閉実行モードが実行される。開閉実行モードの開始後に、遊技者に対して右打ちをすることを示唆する右打ち示唆演出が実行される。遊技者が、当該右打ち示唆演出に従って右打ちを実行し、第２開閉扉２１３の開放中に第２大入賞口２１２に遊技球を入球させ、その

後にＶ入賞口２２２に遊技球が入球した場合には、大当たりが確定し、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが開始される。開閉実行モードにおいては、当該大当たりの種別に設定されているラウンド遊技が実行されることによって遊技者に特典が付与される。以上、本実施形態における遊技機の遊技の大凡の流れについて説明をした。

【３４０５】

Ｇ４．遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【３４０６】

図３１２は、ケース１として、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合について説明をするタイムチャートである。また、以下に説明する処理の概要は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に大当たりに当選した全ての場合に実行されるのではなく、特定の場合にのみ実行される。

【３４０７】

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

【３４０８】

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

【３４０９】

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

【３４１０】

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

【３４１１】

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

【３４１２】

実行される１回目チャンス演出を遊技者が認識して右打ちを実行し、第２開閉扉２１３が開放しているタイミングで遊技球を第２大入賞口２１２に入球させることができ、貯留部２１８（図３０５参照）に遊技球を貯留させることができた場合（タイムチャートに示した［貯留部に貯留］に進む）、第２開閉扉２１３が閉鎖後に、貯留弁２１６が開閉動作を１回実行する。このとき、貯留部２１８に貯留されていた１個の遊技球は、流路２１１を流通しクルーン２２０に流入する。

【３４１３】

クルーン２２０を流通する遊技球は、Ｖ入賞口２２２または非Ｖ入賞口２２４に入球する。クルーン２２０を流通する遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合（タイムチャートに示した［Ｖ入賞口に入球］に進む）、新たに大当たりが確定する。Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機として新たな大当たりが確定すると、実行中の開閉実行モードは中断し、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球に基づいた新たな開閉実行モードが開始される。なお、上述したように、第１始動口３３に遊技球が入球したことを契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該大当たりに当選した遊技回の終了後の開閉実行モード中に種別決定ゲート２０２に遊技球が入球することによって大当たり種別が決定されたが、本実施形態においては、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機として大当たりとなった場合には、大当たりの確定とともに大当たりの種別が決定される。

【３４１４】

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

【３４１５】

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

【３４１６】

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

【３４１７】
２回目チャンス演出を実行した後、遊技回Ｕ１での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技の１Ｒ目が終了し、２ラウンド目（２Ｒ目）が開始される。以上、ケース１について説明した。
【３４１８】
図３１３は、ケース２として、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合について説明をするタイムチャートである。本実施形態においては、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した全ての場合において、以下に説明をする処理が実行される。
【３４１９】
遊技者が左打ちを実行し、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として遊技回Ｕ２が開始されると、第１図柄表示部３７ａの図柄の変動が開始する。このとき、遊技回Ｕ２においては所定の演出が実行される。その後、当該第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動が停止する。このとき、第１図柄表示部３７ａには、小当たりを示す図柄のパターンは表示されるが、図柄表示装置４１への画像の表示や音声の出力によって小当たりに当選したことを明確に示唆する演出は実行されず、大当たりに当選したか小当たりに当選したかが遊技者にとって識別しにくい演出が実行される。従って、図柄表示装置４１への画像の表示や音声の出力によって当たり抽選の抽選結果を認識している遊技者は、遊技回Ｕ１に対応する当たり抽選において小当たりに当選していることを認識することができない。
【３４２０】
小当たりに当選した遊技回Ｕ２が終了した後、開閉実行モードが開始される。第１始動口３３への入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合には、開閉実行モードが開始される。そして、開閉実行モードにおけるオープニング期間において、右打ち示唆演出が実行されるとともに、遊技者に特典が付与される可能性があることを示す演出、より具体的には、大当たりに当選するための機会（チャンス）が２回分用意されていることを示唆する演出（以下「Ｗチャンス演出」とも呼ぶ）が実行される。
【３４２１】
そして、オープニング期間が終了した後、開閉処理期間が開始される。開閉処理期間においては、第２開閉扉２１３が１回のみ開放するラウンド遊技が実行される。また、開閉処理期間が開始されると、用意されている２回分の大当たりに当選するための機会（チャンス）のうちの１回目が開始されたことを示唆する演出（以下、１回目チャンス演出とも呼ぶ）が実行される。
【３４２２】
より具体的には、１回目チャンス演出において、遊技者に右打ちを促すとともに、第２大入賞口２１２に遊技球を入球させ、さらに、Ｖ入賞口２２２に遊技球を入球させて大当たりを確定させることを促す演出が実行される。
【３４２３】
実行される１回目チャンス演出を遊技者が認識をして右打ちを実行し、第２開閉扉２１３が開放しているタイミングで遊技球を第２大入賞口２１２に入球させることができ、貯留部２１８（図３０５参照）に遊技球を貯留させることができた場合（タイムチャートに示した［貯留部に貯留］に進む）、第２開閉扉２１３が閉鎖後に、貯留弁２１６が開閉動作を１回実行する。このとき、貯留部２１８に貯留されていた１個の遊技球は、流路２１１を流通しクルーン２２０に流入する。
【３４２４】
クルーン２２０を流通する遊技球は、Ｖ入賞口２２２または非Ｖ入賞口２２４に入球する。クルーン２２０を流通する遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合（タイムチャートに示した［Ｖ入賞口に入球］に進む）、大当たりが確定する。Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機として大当たりが確定すると、実行中の開閉実行モードは中断し、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球に基づいた新たな開閉実行モードが開始される。なお、Ｖ

入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機として大当たりとなった場合には、大当たりの確定とともに大当たりの種別が決定される。

【３４２５】

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

【３４２６】

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

【３４２７】

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

【３４２８】

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

【３４２９】

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

【３４３０】

さらに、遊技回が終了した後に、ケース１の場合も、ケース２の場合も、右打ち示唆演

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

【３４３１】

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

【３４３２】

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

【３４３３】

Ｇ５．主制御装置において実行される各種処理：

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

【３４３４】

＜タイマ割込み処理＞

図３１４は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【３４３５】

ステップＳ７０１０１では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳ７０１０２に進む。

【３４３６】

ステップＳ７０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ７０１０３に進む。

【３４３７】

ステップＳ７０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ７０１０４に

進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図３２３）において、その値を更新する。

【３４３８】

ステップＳ７０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳ７０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳ７０１０４を実行した後、ステップＳ７０１０５に進む。

【３４３９】

ステップＳ７０１０５では、スルーゲート３５への遊技球の入球（通過）に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳ７０１０５におけるスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳ７０１０５を実行した後、ステップＳ７０１０６に進む。

【３４４０】

ステップＳ７０１０６では、種別決定ゲートへの遊技球の入球に伴う種別決定ゲート用の入球処理を実行する。ステップＳ７０１０６における種別決定ゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳ７０１０６を実行した後、ステップＳ７０１０７に進む。

【３４４１】

ステップＳ７０１０７では、大入賞口への遊技球の入球に伴う大入賞口用の入球処理を実行する。ステップＳ７０１０７における大入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳ７０１０７を実行した後、ステップＳ７０１０８に進む。

【３４４２】

ステップＳ７０１０８では、クルーンへの遊技球の入球に伴うクルーン用の入球処理を実行する。ステップＳ７０１０８におけるクルーン用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳ７０１０８を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【３４４３】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３１４：Ｓ７０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３４４４】

図３１５は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳ７０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入賞）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳ７０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓ７０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ７０２０３に進む。

【３４４５】

ステップＳ７０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ７０２０４に進む。

【３４４６】

ステップＳ７０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ７０２０９に進む。

【３４４７】

ステップＳ７０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓ７０２０１：ＮＯ）、ステップＳ７０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【３４４８】

ステップＳ７０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓ７０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳ７０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ７０２０７に進む。一方、ステップＳ７０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓ７０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【３４４９】

ステップＳ７０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ７０２０８に進む。

【３４５０】

ステップＳ７０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ７０２０９に進む。

【３４５１】

ステップＳ７０２０９では、上述したステップＳ７０２０４又はステップＳ７０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳ７０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓ７０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【３４５２】

一方、ステップＳ７０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓ７０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳ７０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳ７０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳ７０２１２に進む。

【３４５３】

ステップＳ７０２１２では、ステップＳ７０１０３（図３１４）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３、および、通常処理（図３２３）において更新している変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳ７０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ７０１０３（図３１４）にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ７０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ７０１０３（図３１４）にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ７０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳ７０２１２を実行した後、ステップＳ７０２１３に進む。

【３４５４】

ステップＳ７０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、遊技回の変動時間などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳ７０２１３を実行した後、ステップＳ７０２１４

に進む。
【３４５５】
ステップＳ７０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。
【３４５６】
保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図３２３：ステップＳ７１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。
【３４５７】
また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。
【３４５８】
主側ＭＰＵ６２は、ステップＳ７０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。
【３４５９】
＜先判定処理＞
次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図３１５：Ｓ７０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３４６０】
図３１６は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、遊技回の変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。
【３４６１】
ステップＳ７０３０１では、大当たり・リーチ情報取得処理を実行する。当該処理は、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定を行う処理である。大当たり・リーチ情報取得処理の詳細については後述する。ステップＳ７０３０１を実行した後、ステップＳ７０３０２に進む。
【３４６２】
ステップＳ７０３０２では、変動時間情報取得処理を実行する。当該処理は、遊技回の変動時間の判定を行う処理である。変動時間情報取得処理の詳細については後述する。
【３４６３】
ステップＳ７０３０２を実行した後、本先判定処理を終了する。
【３４６４】
＜大当たり・リーチ情報取得処理＞
次に、大当たり・リーチ情報取得処理について説明する。大当たり・リーチ情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図３１６：Ｓ７０３０１）として主制御装置６０のＭ

ＰＵ６２によって実行される。
【３４６５】
図３１７は、大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳ７０４０１では、始動口用の入球処理（図３１５）における始動口への入球によって記憶エリア（保留エリア）に記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳ７０４０２に進む。
【３４６６】
ステップＳ７０４０２では、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が第１保留エリアＲａに基づくものであるか否かを判定する。すなわち、先判定処理を実行する対象となる保留情報が、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として取得された情報か、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として取得された情報かを判定する。ステップＳ７０４０２において、読み出した保留エリアが第１保留エリアＲａに基づくものであると判定した場合には（Ｓ７０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７０４０３に進み第１始動口用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳ７０４０５に進む。
【３４６７】
一方、ステップＳ７０４０２において、読み出した保留エリアが第１保留エリアＲａに基づくものではないと判定した場合、すなわち読み出した保留エリアが第２保留エリアＲｂに基づくものである場合には（Ｓ７０４０２：ＮＯ）、ステップＳ７０４０４に進み、第１始動口用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳ７０４０５に進む。
【３４６８】
ステップＳ７０４０５では、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。ステップＳ７０４０５において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において大当たりに当選していると判定した場合には（Ｓ７０４０５：ＹＥＳ）、ステップＳ７０４０６に進む。
【３４６９】
ステップＳ７０４０６では、大当たり情報を先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶させる。その後、大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。
【３４７０】
一方、ステップＳ７０４０５において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓ７０４０５：ＮＯ）、ステップＳ７０４０７に進む。
【３４７１】
ステップＳ７０４０７では、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。ステップＳ７０４０７において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において小当たりに当選していると判定した場合には（Ｓ７０４０７：ＹＥＳ）、ステップＳ７０４０８に進む。
【３４７２】
ステップＳ７０４０８では、小当たり情報を先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶させる。その後、大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。
【３４７３】
ステップＳ７０４０７において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓ７０４０７：ＮＯ）、ステップＳ７０４０９に進む。
【３４７４】
ステップＳ７０４０９では、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。その後、ステップＳ７０４１０に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳ７０４１１に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。
【３４７５】

ステップＳ７０４１１において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓ７０４１１：ＹＥＳ）、ステップＳ７０４１２に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。一方、ステップＳ７０４１１において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓ７０４１１：ＮＯ）、そのまま大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。

【３４７６】

＜変動時間情報取得処理＞

次に、変動時間情報取得処理について説明する。変動時間情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図３１６：Ｓ７０３０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３４７７】

図３１８は、変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳ７０５０１では、始動口用の入球処理（図３１５）における始動口への入球によって記憶エリアに記憶された変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳ７０５０２に進む。

【３４７８】

ステップＳ７０５０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たり・リーチ情報取得処理によって判定した当たり抽選の抽選結果に基づいて大当たりの有無を判定し、大当たりである場合には（Ｓ７０５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７０５０３に進む。

【３４７９】

ステップＳ７０５０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳ７０５０３を実行した後、ステップＳ７０５０９に進む。

【３４８０】

ステップＳ７０５０９では、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【３４８１】

ステップＳ７０５０２において、当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳ７０５０２：ＮＯ）、ステップＳ７０５０４に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。ステップＳ７０５０４において、小当たりに当選していると判定した場合には（Ｓ７０５０４：ＹＥＳ）、ステップＳ７０５０５に進む。

【３４８２】

ステップＳ７０５０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている小当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳ７０５０５を実行した後、ステップＳ７０５０９に進む。

【３４８３】

ステップＳ７０５０９では、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【３４８４】

ステップＳ７０５０４において、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓ７０５０４：ＮＯ）、ステップＳ７０５０６に進み、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳ７０５０６において、リーチが発生すると判定した場合には（Ｓ７０５０６：ＹＥＳ）、ステップＳ７０５０７に進む。

【３４８５】

ステップＳ７０５０７では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に

対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳ７０５０９に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【３４８６】

ステップＳ７０５０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳ７０５０６：ＮＯ）、ステップＳ７０５０８に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳ７０５０９に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【３４８７】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３１４：ステップＳ７０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３４８８】

図３１９は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳ７０６０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳ７０６０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓ７０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７０６０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳ７０６０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓ７０６０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【３４８９】

ステップＳ７０６０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓ７０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７０６０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳ７０６０４に進む。

【３４９０】

ステップＳ７０６０４では、ステップＳ７０１０３（図３１４）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｃの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【３４９１】

一方、ステップＳ７０６０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓ７０６０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を記憶することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【３４９２】

＜種別決定ゲート用の入球処理＞

次に、種別決定ゲート用の入球処理について説明する。種別決定ゲート用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３１４：ステップＳ７０１０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３４９３】

図３２０は、種別決定ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳ７０７０１では、遊技球が種別決定ゲート２０２に入球したか否かを判定する。ステップＳ７０７０１において、遊技球が種別決定ゲート２０２に入球したと判定した場合には（Ｓ７０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７０７０２に進む。一方、ステップＳ７０７０１において、遊技球が種別決定ゲート２０２に入球していないと判定した場合には（Ｓ７０７０１：ＮＯ）、そのまま種別決定ゲート用の入球処理を終了する。

【３４９４】
ステップＳ７０７０２では、種別決定許可フラグがＯＮであるか否かを判定する。種別決定許可フラグは、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードが開始され種別決定処理（図３３０参照）が実行された場合にＯＮにされ、本種別決定ゲート用の入球処理において、大当たり種別を決定するための大当たり種別カウンタＣ２の値を記憶エリアに記憶させた後にＯＦＦにされる（Ｓ７０７０５）。
【３４９５】
ステップＳ７０７０２において、種別決定許可フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７０７０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７０７０３に進む。ステップＳ７０７０２において、種別決定許可フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７０７０２：ＮＯ）、そのまま種別決定ゲート用の入球処理を終了する。
【３４９６】
ステップＳ７０７０３では、大当たり種別カウンタＣ２の値を、対応する記憶エリア（種別判定処理実行エリア６４ｉ）に記憶する。その後、ステップＳ７０７０４に進む。
【３４９７】
ステップＳ７０７０４では、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグをＯＮにする。大当たり種別カウンタ記憶完了フラグは、大当たり種別カウンタＣ２の値が種別判定処理実行エリア６４ｉに記憶された場合にＯＮにされ、後述する種別決定処理（図３３０参照）において大当たり種別が決定した場合にＯＦＦにされる。ステップＳ７０７０４を実行した後、ステップＳ７０７０５に進む。
【３４９８】
ステップＳ７０７０５では、種別決定許可フラグをＯＦＦにする。その後、種別決定ゲート用の入球処理を終了する。
【３４９９】
＜大入賞口用の入球処理＞
次に、大入賞口用の入球処理について説明する。大入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３１４：ステップＳ７０１０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３５００】
図３２１は、大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳ７０８０１では、遊技球が第１大入賞口３６ａに入球したか否かを判定する。ステップＳ７０８０１において、遊技球が第１大入賞口３６ａに入球したと判定した場合には（Ｓ７０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７０８０２に進む。一方、ステップＳ７０８０１において、遊技球が第１大入賞口３６ａに入球したと判定しなかった場合には（Ｓ７０８０１：ＮＯ）、ステップＳ７０８０４に進む。
【３５０１】
ステップＳ７０８０２では、第１大入賞口３６ａに入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、第１大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した場合には、１５個の遊技球が賞球として払い出される。ステップＳ７０８０２を実行した後、ステップＳ７０８０３に進む。
【３５０２】
ステップＳ７０８０３では、第１大入賞口入球コマンドを設定する。第１大入賞口入球コマンドは、第１大入賞口３６ａに遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図３２３：ステップＳ７１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳ７０８０３を実行した後、ステップＳ７０８０４に進む。
【３５０３】
ステップＳ７０８０４では、遊技球が第２大入賞口２１２に入球したか否かを判定する。ステップＳ７０８０４において、遊技球が第２大入賞口２１２に入球したと判定した場合には（Ｓ７０８０４：ＹＥＳ）、ステップＳ７０８０５に進む。一方、ステップＳ７０

８０４において、遊技球が第２大入賞口２１２に入球していないと判定した場合には（Ｓ７０８０４：ＮＯ）、そのまま大入賞口用の入球処理を終了する。

【３５０４】

ステップＳ７０８０５では、第２大入賞口２１２に入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、第２大入賞口２１２に１個の遊技球が入球した場合には、１５個の遊技球が賞球として払い出される。ステップＳ７０８０５を実行した後、ステップＳ７０８０６に進む。

【３５０５】

ステップＳ７０８０６では、第２大入賞口入球コマンドを設定する。第２大入賞口入球コマンドは、第２大入賞口２１２に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図３２３：ステップＳ７１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳ７０８０６を実行した後、大入賞口用の入球処理を終了する。

【３５０６】

＜クルーン用の入球処理＞

次に、クルーン用の入球処理について説明する。クルーン用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３１４：ステップＳ７０１０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３５０７】

図３２２は、クルーン用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳ７０９０１では、クルーン入球許可フラグがＯＮであるか否かを判定する。クルーン入球許可フラグは、大入賞口開閉処理（図３３３）において貯留弁２１６を開放した場合にＯＮにされ、クルーン２２０が備えるＶ入賞口２２２または非Ｖ入賞口２２４に遊技球が入球した場合にＯＦＦにされる（図３２２：Ｓ７０９０８）。このようにすることで、貯留弁２１６が開放動作を実行していないにも関わらず、貯留弁駆動機構２１７や貯留弁２１６の損傷や異常によって、意図せずクルーンに遊技球が流通し、Ｖ入賞口２２２に入球して大当たりとなってしまうことを回避することができる。ステップＳ７０９０１において、クルーン入球許可フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７０９０２に進む。一方、ステップＳ７０９０１において、クルーン入球許可フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７０９０１：ＮＯ）、そのままクルーン用の入球処理を終了する。

【３５０８】

ステップＳ７０９０２では、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳ７０９０２において、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓ７０９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７０９０３に進む。

【３５０９】

ステップＳ７０９０３では、大当たり種別カウンタＣ２の値を、対応する記憶エリア（種別判定処理実行エリア６４ｉ）に記憶する。上述したように、本実施形態においては、第１始動口３３または第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合には、開閉実行モードの実行中に種別決定ゲート２０２に遊技球が入球したことを契機として、種別決定ゲート用の入球処理において大当たり種別カウンタＣ２の値を対応する記憶エリア（種別判定処理実行エリア６４ｉ）に記憶させたが、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球を契機とする大当たりの場合には、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球によって大当たり種別カウンタＣ２の値を対応する記憶エリア（種別判定処理実行エリア６４ｉ）に記憶させる。ステップＳ７０９０３を実行した後、ステップＳ７０９０４に進む。

【３５１０】

ステップＳ７０９０４では、Ｖ入賞大当たりフラグをＯＮにする。Ｖ入賞大当たりフラグは、遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合にＯＮにされ、Ｖ入賞による大当たりによる開閉実行モードのオープニング時間の設定が完了した後にＯＦＦにされる（図３３３：

Ｓ７１９１０）。ステップＳ７０９０４を実行した後、ステップＳ７０９０５に進む。
【３５１１】
ステップＳ７０９０５では、Ｖ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。Ｖ入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図３２３：ステップＳ７１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳ７０９０５を実行した後、ステップＳ７０９０８に進む。
【３５１２】
一方、ステップＳ７０９０２において、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球していないと判定した場合には（Ｓ７０９０２：ＮＯ）、ステップＳ７０９０６に進む。
【３５１３】
ステップＳ７０９０６では、非Ｖ入賞口２２４に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳ７０９０６において、非Ｖ入賞口２２４に遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓ７０９０６：ＹＥＳ）、ステップＳ７０９０７に進む。一方、ステップＳ７０９０６において、非Ｖ入賞口２２４に遊技球が入球していないと判定した場合には（Ｓ７０９０６：ＮＯ）、そのままクルーン用の入球処理を終了する。
【３５１４】
ステップＳ７０９０７では、非Ｖ入賞コマンドを設定する。非Ｖ入賞コマンドは、非Ｖ入賞口２２４に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。非Ｖ入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図３２３：ステップＳ７１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳ７０９０７を実行した後、ステップＳ７０９０８に進む。
【３５１５】
ステップＳ７０９０８では、クルーン入球許可フラグをＯＦＦにする。その後、クルーン用の入球処理を終了する。
【３５１６】
＜通常処理＞
次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。
【３５１７】
図３２３は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳ７１００１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳ７１００２に進む。
【３５１８】
ステップＳ７１００２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳ７１００３に進む。
【３５１９】
ステップＳ７１００３では、ステップＳ７１００２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、変動種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳ７１００３を実行した後、ステップＳ７１００４に進む。
【３５２０】
ステップＳ７１００４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ

値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ７１００５に進む。

【３５２１】

ステップＳ７１００５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳ７１００６に進む。ステップＳ７１００６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳ７１００６を実行した後、ステップＳ７１００７に進む。

【３５２２】

ステップＳ７１００７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ７１００８に進む。

【３５２３】

ステップＳ７１００８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ７１００９に進む。

【３５２４】

ステップＳ７１００９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳ７１００３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳ７１００９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓ７１００９：ＮＯ）、ステップＳ７１０１０及びステップＳ７１０１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳ７１０１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳ７１０１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップＳ７１００９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓ７１００９：ＹＥＳ）、ステップＳ７１００３に戻り、ステップＳ７１００３からステップＳ７１００８までの各処理を実行する。

【３５２５】

なお、ステップＳ７１００３からステップＳ７１００８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【３５２６】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図３２３：Ｓ７１００６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３５２７】

図３２４は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ７１１０１では、特別遊技状態中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、

当たり抽選において大当たりに当選、または小当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了した場合にＯＮにされ（Ｓ７１１１２）、遊技状態移行処理（図３２９）において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる（図３２９：Ｓ７１６３１）。

【３５２８】

ステップＳ７１１０１において開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７１１０１：ＹＥＳ）、特別遊技状態中であると判定し、ステップＳ７１１０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、特別遊技状態中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳ７１１０１において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合、すなわち、特別遊技状態中でないと判定した場合には（Ｓ７１１０１：ＮＯ）、ステップＳ７１１０２に進む。

【３５２９】

ステップＳ７１１０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【３５３０】

ステップＳ７１１０２において、メイン表示部４５が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓ７１１０２：ＮＯ）、ステップＳ７１１０３～ステップＳ７１１０７の遊技回開始用の処理に進む。ステップＳ７１１０３では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳ７１１０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓ７１１０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳ７１１０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓ７１１０３：ＮＯ）、ステップＳ７１１０４に進む。

【３５３１】

ステップＳ７１１０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップＳ７１１０５に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【３５３２】

ステップＳ７１１０５では、メイン表示部４５における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ７１１０６に進む。

【３５３３】

ステップＳ７１１０６では、ＰＮＣカウントフラグがＯＮであるか否かを判定する。ＰＮＣカウントフラグは、高頻度サポートモードが設定された大当たりを契機として実行された開閉実行モードが終了する場合にＯＮにされ（図３３５参照）、高頻度サポートモードが終了する場合にＯＦＦにされる（図３３６参照）。ＰＮＣカウントフラグは、高頻度サポートモード中の遊技回の実行回数のカウントを開始するタイミングを確認するために設定されている。ステップＳ７１１０６において、ＰＮＣカウントフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７１１０６：ＹＥＳ）、ステップＳ７１１０７に進む。

【３５３４】

ステップＳ７１１０７では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回の数をカウントするためのカウンタである。ステップＳ７１１０７を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳ７１１０６において、ＰＮＣカウントフラグがＯＮではないと判定した

場合には（Ｓ７１１０６：ＮＯ）、そのまま遊技回制御処理を終了する。
【３５３５】
ステップＳ７１１０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定した場合には（Ｓ７１１０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７１１０８～ステップＳ７１１１３の遊技回進行用の処理を実行する。
【３５３６】
ステップＳ７１１０８では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳ７１１０８では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に記憶されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図３２８）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。
【３５３７】
ステップＳ７１１０８において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓ７１１０８：ＮＯ）、ステップＳ７１１０９に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳ７１１０９を実行した後、遊技回制御処理を終了する。
【３５３８】
ステップＳ７１１０８において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓ７１１０８：ＹＥＳ）、ステップＳ７１１１０に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図３２６）において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。ステップＳ７１１１０を実行した後、ステップＳ７１１１１に進む。
【３５３９】
ステップＳ７１１１１では、大当たりフラグまたは小当たりフラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。大当たりフラグは、後述する変動開始処理（図３２６）において、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合にＯＮにされる。小当たりフラグは、後述する変動開始処理（図３２６）において、当たり抽選の抽選結果が小当たりである場合にＯＮにされる。また、大当たりフラグおよび小当たりフラグは、後述するエンディング期間終了時の移行処理（図３３５）におけるフラグ消去処理においてＯＦＦにされる。
【３５４０】
ステップＳ７１１１１において、大当たりフラグまたは小当たりフラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７１１１１：ＹＥＳ）、ステップＳ７１１１２に進み、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳ７１１１３に進み、開閉実行モード開始コマンドを設定する。開閉実行モード開始コマンドは、開閉実行モードが開始されることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉実行モード開始コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図３２３：ステップＳ７１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳ７１１１３を実行した後、遊技回制御処理を終了する。
【３５４１】
一方、ステップＳ７１１１１において、大当たりフラグまたは小当たりフラグのいずれかがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７１１１１：ＮＯ）、そのまま遊技回制御処理を終了する。
【３５４２】
＜データ設定処理＞
次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図３２４：Ｓ７１１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３５４３】

図３２５は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ７１２０１では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図３０７）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図３０７）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳ７１２０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【３５４４】

ステップＳ７１２０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳ７１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７１２０２～ステップＳ７１２０７の第１保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップＳ７１２０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ７１２０１：ＮＯ）、ステップＳ７１２０８～ステップＳ７１２１３の第２保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

【３５４５】

ステップＳ７１２０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳ７１２０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳ７１２０４に進む。ステップＳ７１２０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ７１２０５に進む。

【３５４６】

ステップＳ７１２０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ７１２０５を実行した後、ステップＳ７１２０６に進む。

【３５４７】

ステップＳ７１２０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳ７１２０７へ進む。

【３５４８】

ステップＳ７１２０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【３５４９】

ステップＳ７１２０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図３２３）

におけるステップＳ７１００３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【３５５０】

ステップＳ７１２０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ７１２０１：ＮＯ）、ステップＳ７１２０８に進む。

【３５５１】

ステップＳ７１２０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳ７１２０９に進む。ステップＳ７１２０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳ７１２１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ７１２１１に進む。

【３５５２】

ステップＳ７１２１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ７１２１１を実行した後、ステップＳ７１２１２に進む。

【３５５３】

ステップＳ７１２１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳ７１２１３に進む。

【３５５４】

ステップＳ７１２１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【３５５５】

ステップＳ７１２１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図３２３）におけるステップＳ７１００３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【３５５６】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図３２４：Ｓ７１１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３５５７】

図３２６は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳ７１３０１では、始動口用の入球処理（図３１５）における始動口への入球によって記憶エリア（保留エリ

ア）に記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳ７１３０２に進む。

【３５５８】

ステップＳ７１３０２では、第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、処理対象となっている当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として取得された情報か、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として取得された情報かを判定する。

【３５５９】

ステップＳ７１３０２において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７１３０２：ＮＯ）、ステップＳ７１３０３に進む。ステップＳ７１３０３では、第１始動口用の当否テーブルを参照し、その後、ステップＳ７１３０５に進む。

【３５６０】

ステップＳ７１３０２において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７１３０４に進む。ステップＳ７１３０４では、第２始動口用の当否テーブルを参照し、その後、ステップＳ７１３０５に進む。

【３５６１】

ステップＳ７１３０５では、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。ステップＳ７１３０５において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において大当たりに当選していると判定した場合には（Ｓ７１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳ７１３０６に進む。

【３５６２】

ステップＳ７１３０６では、大当たり用の停止結果設定処理を実行する。大当たり用の停止結果設定処理とは、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで大当たりに対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ７１３０６を実行した後、ステップＳ７１３０７に進む。

【３５６３】

ステップＳ７１３０７では、大当たりフラグをＯＮにする。その後、ステップＳ７１３０８に進み、特定処理実行判定処理を実行する。特定処理実行判定処理は、大当たりに当選した遊技回の終了後に実行される開閉実行モードにおいて、図３１２において説明した処理、すなわち、Ｗチャンス示唆演出の実行を含む処理を実行するか否かを決定するための処理である。特定処理実行判定処理の詳細は後述する。ステップＳ７１３０８を実行した後、ステップＳ７１３１５に進む。

【３５６４】

一方、ステップＳ７１３０５において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓ７１３０５：ＮＯ）、ステップＳ７１３０９に進む。

【３５６５】

ステップＳ７１３０９では、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。ステップＳ７１３０９おいて、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において小当たりに当選していると判定した場合には（Ｓ７１３０９：ＹＥＳ）、ステップＳ７１３１０に進む。

【３５６６】

ステップＳ７１３１０では、小当たり用の停止結果設定処理を実行する。小当たり用の停止結果設定処理とは、小当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。ステップＳ７１３１０を実行した後、ステ

ップＳ７１３１１に進む。
【３５６７】
ステップＳ７１３１１では、小当たりフラグをＯＮにする。ステップＳ７１３１１を実行した後、ステップＳ７１３１５に進む。
【３５６８】
ステップＳ７１３０９において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓ７１３０９：ＮＯ）、ステップＳ７１３１２に進む。
【３５６９】
ステップＳ７１３１２では、実行される今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。そして、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。
【３５７０】
ステップＳ７１３１２において、実行される今回の遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓ７１３１２：ＹＥＳ）、ステップＳ７１３１３に進む。
【３５７１】
ステップＳ７１３１３では、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、リーチ用の停止結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理を実行する。より具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおけるリーチ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ７１３１３を実行した後、ステップＳ７１３１５に進む。
【３５７２】
ステップＳ７１３１２において、実行される今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓ７１３１２：ＮＯ）、ステップＳ７１３１４に進む。
【３５７３】
ステップＳ７１３１４では、外れ用の停止結果設定処理を実行する。外れ用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ７１３１４を実行した後、ステップＳ７１３１５に進む。
【３５７４】
ステップＳ７１３１５では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳ７１３１５を実行した後、ステップＳ７１３１６に進む。
【３５７５】
ステップＳ７１３１６では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ７１３１６において、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７１３１６：ＮＯ）、ステップＳ７１３１７に進み、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３へ

の入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ７１３１５で設定された変動時間の情報が含まれている。

【３５７６】

一方、ステップＳ７１３１６において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７１３１６：ＹＥＳ）、ステップＳ７１３１８に進み、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ７１３１５で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳ７１３１７又はステップＳ７１３１８を実行した後、ステップＳ７１３１９に進む。

【３５７７】

ステップＳ７１３１９では、変動種別コマンドを設定する。変動種別コマンドには、大当たりの有無、リーチ発生の有無、特定処理の実行の有無の情報が含まれる。

【３５７８】

ステップＳ７１３１７～ステップＳ７１３１９にて設定された変動用コマンド及び変動種別コマンドは、通常処理（図３２３）におけるステップＳ７１００３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び変動種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ７１３１９を実行後、ステップＳ７１３２０に進む。

【３５７９】

ステップＳ７１３２０では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳ７１３２０を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【３５８０】

＜特定処理実行判定処理＞

次に、特定処理実行判定処理について説明する。特定処理実行判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図３２６：Ｓ７１３０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。ここで、特定処理は、図３１２で説明した一連の処理を意味する。特定処理実行判定処理は、特定処理を実行するか否かを決定（判定）するための処理である。

【３５８１】

図３２７は、特定処理実行判定処理を示すフローチャートである。ステップＳ７１４０１では、第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述したように、図３１２で説明した処理は、当該遊技回が第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選において大当たりに当選している場合に実行する。従って、処理対象である遊技回が第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行されるのか、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行されるのかを判定するために、第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３５８２】

ステップＳ７１４０１において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７１４０１：ＮＯ）、ステップＳ７１４０２に進む。一方、ステップＳ７１４０１において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７１４０１：ＹＥＳ）、そのまま特定処理実行判定処理を終了する。

【３５８３】

ステップＳ７１４０２では、当たり抽選において大当たりに当選することとなる当該遊

技回における当たり乱数カウンタＣ１の値が、予め定められた特定の値であるかを判定する。図３１２において説明したように、当該図３１２で示した処理は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選において大当たりに当選している全ての場合において実行するのではなく、特定の場合にのみ実行する。従って、当該遊技回における当たり乱数カウンタＣ１の値が、予め定められた特定の値であるか否かを判定し、特定の値である場合には、特定処理の実行を決定する。本実施形態においては、特定の値は、図３０８に示した第１始動口用の当否テーブルにおいて大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値「０～４」のうち、２つの値「０、１」に設定されている。従って、ステップＳ７１４０２においては、当たり抽選において大当たりに当選することとなる当該遊技回における当たり乱数カウンタＣ１の値が、「０」または「１」であるかを判定する。ステップＳ７１４０２において、当たり乱数カウンタＣ１の値が特定の値であると判定した場合には（Ｓ７１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７１４０３に進む。一方、ステップＳ７１４０２において、当たり乱数カウンタＣ１の値が特定の値ではないと判定した場合には（Ｓ７１４０２：ＮＯ）、そのまま特定処理実行判定処理を終了する。

【３５８４】

ステップＳ７１４０３では、特定処理フラグをＯＮにする。図３１２において説明した処理においては、開閉実行モードにおける開閉処理期間において、第２開閉扉２１３が開放する開閉シナリオ（開放パターン）が設定される必要がある。特定処理フラグは、開閉シナリオを決定する処理（図３３１：開閉シナリオ設定処理）において、特定処理が実行されるか否かを識別するために設けられている。ステップＳ７１４０３を実行した後、ステップＳＳ７１４０４に進む。

【３５８５】

ステップＳ７１４０４では、特定処理コマンドを設定する。特定処理コマンドは、特定処理が実行されることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。特定処理コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図３２３：ステップＳ７１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳ７１４０４を実行した後、特定処理実行判定処理を終了する。

【３５８６】

＜変動時間の設定処理＞

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図３２６：Ｓ７１０１５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３５８７】

図３２８は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ７１５０１では、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳ７１５０２に進む。

【３５８８】

ステップＳ７１５０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、大当たりフラグがＯＮである場合には（Ｓ７１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７１５０３に進む。

【３５８９】

ステップＳ７１５０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳ７１５０９に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【３５９０】

ステップＳ７１５０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓ７１５０２：ＮＯ）、ステップＳ７１５０４に進み

、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、小当たりフラグがＯＮである場合には（Ｓ７１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳ７１５０５に進む。

【３５９１】

ステップＳ７１５０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている小当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳ７１５０９に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【３５９２】

ステップＳ７１５０４において、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓ７１５０４：ＮＯ）、ステップＳ７１５０６に進む。

【３５９３】

ステップＳ７１５０６では、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳ７１５０２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選していない場合および小当たりに当選していない場合に本処理（Ｓ７１５０６）を実行することから、ステップＳ７１５０６においては、当たり抽選において大当たりおよび小当たりに当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓ７１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳ７１５０７に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【３５９４】

ステップＳ７１５０７では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップＳ７１５０９に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【３５９５】

ステップＳ７１５０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓ７１５０６：ＮＯ）、ステップＳ７１５０８に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳ７１５０９に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【３５９６】

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

【３５９７】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、その他、例えば、合計保留個数ＣＲＮの値が大きいほど、変動時間が短くなるように設定される構成としてもよい。また、これに限

定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が長くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【３５９８】

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

【３５９９】

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

【３６００】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図３２３：Ｓ７１００７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３６０１】

図３２９は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ７１６０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、特別遊技状態においてエンディング演出を実行するための期間である。

【３６０２】

ステップＳ７１６０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７１６０１：ＮＯ）、ステップＳ７１６０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、開閉処理期間フラグは、遊技状態を開閉処理期間に移行させる場合にＯＮにされ、開閉処理期間を終了させる場合にＯＦＦにされる。

【３６０３】

ステップＳ７１６０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７１６０２：ＮＯ）、ステップＳ７１６０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【３６０４】

ステップＳ７１６０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７１６０３：ＮＯ）、ステップＳ７１６０４に進み、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ７１６０４において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Ｓ７１６０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【３６０５】

ステップＳ７１６０４において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合

には（Ｓ７１６０４：ＹＥＳ）、ステップＳ７１６０５に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合にＯＮにされ（図３２４：Ｓ７１１１２）、開閉実行モードが終了する場合にＯＦＦにされる（図３２９：Ｓ７１６３１）。

【３６０６】

ステップＳ７１６０５において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳ７１６０６に進む。一方、ステップＳ７１６０５において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７１６０５：ＮＯ）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【３６０７】

ステップＳ７１６０６では、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ７１６０６において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりではないと判定した場合には（Ｓ７１６０６：ＮＯ）、ステップＳ７１６０７に進む。

【３６０８】

ステップＳ７１６０７では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳ７１６０６において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりではないと判定されているため、今回の遊技回における当たり抽選の結果は大当たりである。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳ７１６０７を実行した後、ステップＳ７１６０８に進む。

【３６０９】

ステップＳ７１６０８では、種別決定完了フラグがＯＮであるか否かを判定する。種別決定完了フラグは、大当たり種別が決定しているか否かを判定するためのフラグであり、大当たり種別を決定する種別決定処理において大当たり種別が決定した場合にＯＮにされ（図３３０：Ｓ７１７０９）、開閉シナリオ設定処理が実行される直前にＯＦＦにされる（Ｓ７１６１０）。ステップＳ７１６０８において、種別決定完了フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７１６０８：ＮＯ）、ステップＳ７１６０９に進む。

【３６１０】

ステップＳ７１６０９では、種別決定処理を実行する。種別決定処理については、後述する。

【３６１１】

ステップＳ７１６０８において、種別決定完了フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７１６０８：ＹＥＳ）、ステップＳ７１６１０に進み、種別決定完了フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ７１６１１に進む。

【３６１２】

また、ステップＳ７１６０６において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりであると判定した場合にも（Ｓ７１６０６：ＹＥＳ）、ステップＳ７１６１１に進む。

【３６１３】

ステップＳ７１６１１では、開閉シナリオ設定処理を実行する。上述のように、開閉シナリオ設定処理は、ラウンド遊技における第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定するための処理である。開閉シナリオ設定処理については後述する。ステップＳ７１６１１を実行した後、ステップＳ７１６１２に進む。

【３６１４】

ステップＳ７１６１２では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。オープニング時間設定処理については後述する。ステップＳ７１６１２を実行した後、ステップＳ７１６１３に進む。

【３６１５】
ステップＳ７１６１３では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図３２３）におけるステップＳ７１００３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報、大当たり種別の情報、および、今回の開閉実行モードが実行される契機となった大当たりまたは小当たりに関する情報が含まれる。大当たりまたは小当たりに関する情報とは、第１始動口３３への遊技球の入球によって実行された当たり抽選によって大当たりに当選したのか、または小当たりに当選したのか、または、当該大当たりまたは小当たりによって実行されたラウンド遊技中にＶ入賞口２２２に遊技球が入球することによって新たに大当たりに当選したのか、または、第２始動口３４への遊技球の入球によって実行された当たり抽選によって大当たりに当選したのか、または小当たりに当選したのか、または、当該大当たりまたは小当たりによって実行されたラウンド遊技中にＶ入賞口２２２に遊技球が入球することによって新たに大当たりに当選したのかといった情報である。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ７１６１３を実行した後、ステップＳ７１６１４に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【３６１６】
ステップＳ７１６０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７１６０３：ＹＥＳ）、ステップＳ７１６１５に進む。
【３６１７】
ステップＳ７１６１５では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ７１６１５において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓ７１６１５：ＹＥＳ）、ステップＳ７１６１６に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ７１６１７に進む。
【３６１８】
ステップＳ７１６１７では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、種別決定処理によって大当たり種別が決定した場合には、当該決定した大当たり種別に設定されているラウンド遊技の実行回数を示す表示をラウンド表示部３９に表示させ、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球することによって大当たりが確定した場合には、当該大当たりの確定によって決定された大当たり種別に設定されているラウンド遊技の実行回数を示す表示をラウンド表示部３９に表示させる。ステップＳ７１６１７を実行した後、ステップＳ７１６１８に進む。
【３６１９】
ステップＳ７１６１８では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【３６２０】
ステップＳ７１６０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７１６１９に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳ７１６１９を実行した後、ステップＳ７１６２０に進む。
【３６２１】
ステップＳ７１６２０では、Ｖ入賞大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｖ入賞大当たりフラグは、遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合にＯＮにされ、Ｖ入賞による大当たりによる開閉実行モードのオープニング時間の設定が完了した後にＯＦＦにされる（図３３３：Ｓ７１９１０）。
【３６２２】
ステップＳ７１６２０において、Ｖ入賞大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７１６２０：ＹＥＳ）、ステップＳ７１６２１に進み、Ｖ入賞処理を実行する。Ｖ

入賞処理については後述する。
【３６２３】
ステップＳ７１６２１において、Ｖ入賞処理を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【３６２４】
一方、ステップＳ７１６２０において、Ｖ入賞大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７１６２０：ＮＯ）、ステップＳ７１６２２に進む。
【３６２５】
ステップＳ７１６２２では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓ７１６２２：ＹＥＳ）、ステップＳ７１６２３に進む。一方、ステップＳ７１６２２において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓ７１６２２：ＮＯ）、そのまま大入賞口開閉処理を終了する。
【３６２６】
ステップＳ７１６２３では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳ７１６２４に進む。
【３６２７】
ステップＳ７１６２４では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳ７１６２４を実行した後、ステップＳ７１６２５に進む。
【３６２８】
ステップＳ７１６２５では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。ステップＳ７１６２５を実行した後、ステップＳ７１６２６に進む。
【３６２９】
ステップＳ７１６２６では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図３２３）におけるステップＳ７１００３にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップＳ７１６２６を実行した後、ステップＳ７１６２７に進む。
【３６３０】
ステップＳ７１６２７では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【３６３１】
ステップＳ７１６０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７１６２８に進む。
【３６３２】
ステップＳ７１６２８では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓ７１６２５）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ７１６２８において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ７１６２８：ＹＥＳ）、ステップＳ７１６２９に進む。
【３６３３】
ステップＳ７１６２９では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ７１６３０に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳ７１６３０を実行した後、ステップＳ７１６３１に進み、開閉実行モードフラグをＯ

ＦＦにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【３６３４】
一方、ステップＳ７１６２８において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ７１６２８：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【３６３５】
＜種別決定処理＞
次に、種別決定処理について説明する。種別決定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３２９：Ｓ７１６０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３６３６】
図３３０は、種別決定処理を示すフローチャートである。ステップＳ７１７０１では、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグがＯＮであるか否かを判定する。大当たり種別カウンタ記憶完了フラグは、大当たり種別カウンタＣ２の値が種別判定処理実行エリア６４ｉに記憶された場合にＯＮにされ、大当たり種別が決定した場合にＯＦＦにされる。
【３６３７】
ステップＳ７１７０１において、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７１７０１：ＮＯ）、ステップＳ７１７０２に進む。
【３６３８】
ステップＳ７１７０２では、種別決定許可フラグがＯＮであるか否かを判定する。種別決定許可フラグは、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードが開始され種別決定処理が実行された場合にＯＮにされ、種別決定ゲート用の入球処理（図３２０）において、大当たり種別を決定するための大当たり種別カウンタＣ２の値を記憶エリアに記憶させた後にＯＦＦにされる（図３２０：Ｓ７０７０５）。
【３６３９】
ステップＳ７１７０２において、種別決定許可フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７１７０２：ＮＯ）、ステップＳ７１７０３に進み、種別決定許可フラグをＯＮにして、その後、種別決定処理を終了する。一方、ステップＳ７１７０２において、種別決定許可フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７１７０２：ＹＥＳ）、そのまま種別決定処理を終了する。
【３６４０】
ステップＳ７１７０１において、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７１７０４に進む。
【３６４１】
ステップＳ７１７０４では、第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【３６４２】
ステップＳ７１７０４において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７１７０４：ＮＯ）、ステップＳ７１７０５に進み、第１始動口用の振り分けテーブルを参照し、取得した大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別（振り分け結果）を特定する。その後、ステップＳ７１７０７に進む。
【３６４３】
ステップＳ７１７０４において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７１７０４：ＹＥＳ）、ステップＳ７１７０６に進み、第２始動口用の振り分けテーブルを参照し、取得した大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別（振り分け結果）を特定する。その後、ステップＳ７１７０７に進む。
【３６４４】
ステップＳ７１７０７では、ステップＳ７１７０５またはステップＳ７１７０６において特定した大当たり種別を、今回の大当たりにおける大当たり種別に設定する。ステップＳ７１７０７を実行した後、ステップＳ７１７０８に進む。
【３６４５】

ステップＳ７１７０８では、種別決定完了フラグをＯＮにし、その後、ステップＳ７１７０９に進む。ステップＳ７１７０９では、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグをＯＦＦにする。その後、種別決定処理を終了する。

【３６４６】

＜開閉シナリオ設定処理＞

次に、開閉シナリオ設定処理について説明する。開閉シナリオ設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３２９：Ｓ７１６１１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３６４７】

図３３１は、開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ７１８０１では、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ７１８０１において、大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７１８０２に進む。

【３６４８】

ステップＳ７１８０２では、特定処理フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳＳ７１８０２において、特定処理フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７１８０２：ＮＯ）、ステップＳ７１８０３に進む。

【３６４９】

ステップＳ７１８０３では、大当たりの種別に応じた通常の場合（特定処理を実行しない場合）の大当たりの開閉シナリオに設定する。

【３６５０】

図３３２は、本実施形態における開閉シナリオについて説明する説明図である。本実施形態においては、開閉シナリオは、大きく３つに分類して設定されている。

【３６５１】

１つ目は、図３３２（ａ）に示した、通常の場合の大当たりの開閉シナリオである。通常の場合の大当たりの開閉シナリオとは、大当たりとなった場合に、特定処理を実行しない開閉実行モードにおける第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の開閉パターンが設定された開閉シナリオである。図示するように、本実施形態における大当たり種別に設定されたラウンド遊技の実行回数（４Ｒ、５Ｒ、１０Ｒ、１５Ｒ）毎に開閉シナリオは設定されている。本実施形態においては、通常の場合の大当たりの開閉シナリオとして設定されている各開閉シナリオには、ラウンド遊技として第１開閉扉３６ｂのみが開閉する開閉パターンが設定されている。

【３６５２】

２つ目は、図３３２（ｂ）に示した、特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオである。特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオとは、大当たりとなった場合であって特定処理をする開閉実行モードにおける第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の開閉パターンが設定された開閉シナリオである。図示するように、本実施形態における大当たり種別に設定されたラウンド遊技の実行回数（４Ｒ、５Ｒ、１０Ｒ、１５Ｒ）毎に開閉シナリオは設定されている。本実施形態においては、特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオとして設定されている各開閉シナリオには、ラウンド遊技として１ラウンド目（１Ｒ目）に第２開閉扉２１３が１回開閉し、それ以降のラウンド遊技においては、第１開閉扉３６ｂのみが開閉する開閉パターンが設定されている。より具体的には、１ラウンド目に、図３０５で説明した第２開閉扉２１３および貯留弁２１６の動作が実行される。

【３６５３】

３つ目は、図３３２（ｃ）に示した、小当たりの開閉シナリオである。本実施形態においては、小当たりの開閉シナリオとは、小当たりとなった場合の開閉実行モードにおける第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の開閉パターンが設定された開閉シナリオである。本実施形態においては、小当たりの開閉シナリオとして設定されている各開閉シナリオには、ラウンド遊技として１ラウンド目（１Ｒ目）に第２開閉扉が１回のみ開閉する開

閉パターンが設定されている。
【３６５４】
説明を図３３１に戻す。ステップＳ７１８０３において、大当たりの種別に応じた通常の場合の大当たりの開閉シナリオ（図３３２（ａ））が設定されると、その後、開閉シナリオ設定処理を終了する。
【３６５５】
ステップＳ７１８０２において、特定処理フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７１８０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７１８０４に進む。
【３６５６】
ステップＳ７１８０４では、大当たりの種別に応じた特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオ（図３３２（ｂ））に設定する。その後、開閉シナリオ設定処理を終了する。
【３６５７】
ステップＳ７１８０１において、大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７１８０１：ＮＯ）、ステップＳ７１８０５に進む。
【３６５８】
ステップＳ７１８０５では、小当たりの場合の開閉シナリオ（図３３２（ｃ））に設定する。その後、開閉シナリオ設定処理を終了する。
【３６５９】
＜オープニング時間設定処理＞
次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３２９：Ｓ７１６１２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３６６０】
図３３３は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ７１９０１では、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ７１９０１において、大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７１９０２に進む。
【３６６１】
ステップＳ７１９０２では、第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ７１９０２において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７１９０２：ＮＯ）、ステップＳ７１９０３に進む。
【３６６２】
ステップＳ７１９０３では、特定処理フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ７１９０３において、特定処理フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳ７１９０４に進む。
【３６６３】
ステップＳ７１９０４では、特定処理に対応したオープニング時間を設定する。具体的には、図３１２において説明した特定処理におけるオープニング期間に対応した時間を設定する。当該オープニング期間においては、図３１２において説明したように、右打ち示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。ステップＳ７１９０４を実行した後、ステップＳ７１９０５に進み、特定処理フラグをＯＦＦにする。その後、オープニング時間設定処理を終了する。
【３６６４】
ステップＳ７１９０３において、特定処理フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７１９０３：ＮＯ）、ステップＳ７１９０６に進む。
【３６６５】
ステップＳ７１９０６では、第１始動口用の大当たり種別に対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては右打ち示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープ

ニング時間設定処理を終了する。
【３６６６】
ステップＳ７１９０２において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７１９０７に進む。
【３６６７】
ステップＳ７１９０７では、第２始動口用の大当たり種別に対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては右打ち示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。
【３６６８】
ステップＳ７１９０１において、大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７１９０１：ＮＯ）、ステップＳ７１９０８に進む。
【３６６９】
ステップＳ７１９０８では、Ｖ入賞大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ７１９０８において、Ｖ入賞大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７１９０８：ＹＥＳ）、ステップＳ７１９０９に進む。
【３６７０】
ステップＳ７１９０９では、Ｖ入賞大当たりに対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球し大当たりとなったことを示唆する演出（Ｖ入賞報知演出）、および、右打ち示唆演出が実行される。従って、Ｖ入賞報知演出および右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。ステップＳ７１９０９を実行した後、ステップＳ７１９１０に進み、Ｖ入賞大当たりフラグをＯＦＦにする。その後、オープニング時間設定処理を終了する。
【３６７１】
ステップＳ７１９０８において、Ｖ入賞大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７１９０８：ＮＯ）、ステップＳ７１９１１に進む。
【３６７２】
ステップＳ７１９１１では、第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ７１９１１において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７１９１１：ＮＯ）、ステップＳ７１９１２に進む。
【３６７３】
ステップＳ７１９１２では、第１始動口用の小当たりに対応したオープニング時間に設定する。第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において小当たりに当選した場合には、図３１３で説明した処理を実行する。図３１３に示したように、オープニング期間おいては、右打ち示唆演出、および、Ｗチャンス示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出、および、Ｗチャンス示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。
【３６７４】
ステップＳ７１９１１において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７１９１１：ＹＥＳ）、ステップＳ７１９１３に進む。
【３６７５】
ステップＳ７１９１３では、第２始動口用の小当たりに対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては右打ち示唆演出、および、Ｖ入賞口２２２に遊技球を入球させることを促す演出が実行される。従って、右打ち示唆演出、および、Ｖ入賞口２２２に遊技球を入球させることを促す演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。
【３６７６】
＜大入賞口開閉処理＞
次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３２９：Ｓ７１６１９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実

行される。
【３６７７】
図３３４は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。本大入賞口開閉処理は、大きく３つの制御処理から構成されている。具体的には、ステップＳ７２００１～ステップＳ７２００７が第１開閉扉３６ｂの開閉制御処理、ステップＳ７２００８～ステップＳ７２０１４が第２開閉扉２１３の開閉制御処理、ステップＳ７２０１５～ステップＳ７２０２２が貯留弁２１６の開閉制御処理である。
【３６７８】
ステップＳ７２００１では、第１開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。ステップＳ７２００１において、第１開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓ７２００１：ＮＯ）、ステップＳ７２００２に進む。
【３６７９】
ステップＳ７２００２では、第１開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第１開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ７２００２において、第１開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓ７２００２：ＹＥＳ）、ステップＳ７２００３に進む。
【３６８０】
ステップＳ７２００３では、第１開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳ７２００４に進む。
【３６８１】
ステップＳ７２００４では、第１開閉扉開放コマンドを設定する。第１開閉扉開放コマンドは、第１開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３２３：ステップＳ７１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳ７２００４を実行した後、ステップＳ７２００８に進む。
【３６８２】
ステップＳ７２００２において、第１開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓ７２００２：ＮＯ）、そのままステップＳ７２００８に進む。
【３６８３】
ステップＳ７２００１において、第１開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓ７２００１：ＹＥＳ）、ステップＳ７２００５に進む。
【３６８４】
ステップＳ７２００５では、第１開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。第１開閉扉３６ｂの閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された第１開閉扉３６ｂの継続開放時間（例えば１５秒）が経過したか、または、第１大入賞口３６ａに予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップＳ７２００５において、第１開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓ７２００５：ＹＥＳ）、ステップＳ７２００６に進む。
【３６８５】
ステップＳ７２００６では、第１開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳ７２００７に進む。
【３６８６】
ステップＳ７２００７では、第１開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第１開閉扉閉鎖コマンドは、第１開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３２３：ステップＳ７１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳ７２００７を実行した後、ステップＳ７２００８に進む。
【３６８７】
ステップＳ７２００５において、第１開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定

した場合には（Ｓ７２００５：ＮＯ）、そのままステップＳ７２００８に進む。
【３６８８】
ステップＳ７２００８では、第２開閉扉２１３は開放中であるか否かを判定する。ステップＳ７２００８において、第２開閉扉２１３は開放中ではないと判定した場合には（Ｓ７２００８：ＮＯ）、ステップＳ７２００９に進む。
【３６８９】
ステップＳ７２００９では、第２開閉扉２１３の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第２開閉扉２１３の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ７２００９において、第２開閉扉２１３の開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓ７２００９：ＹＥＳ）、ステップＳ７２０１０に進む。
【３６９０】
ステップＳ７２０１０では、第２開閉扉２１３を開放する。その後、ステップＳ７２０１１に進む。
【３６９１】
ステップＳ７２０１１では、第２開閉扉開放コマンドを設定する。第２開閉扉開放コマンドは、第２開閉扉２１３が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３２３：ステップＳ７１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳ７２０１１を実行した後、ステップＳ７２０１５に進む。
【３６９２】
ステップＳ７２００９において、第２開閉扉２１３の開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓ７２００９：ＮＯ）、そのままステップＳ７２０１５に進む。
【３６９３】
ステップＳ７２００８において、第２開閉扉２１３は開放中であると判定した場合には（Ｓ７２００８：ＹＥＳ）、ステップＳ７２０１２に進む。
【３６９４】
ステップＳ７２０１２では、第２開閉扉２１３の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。第２開閉扉２１３の閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された第２開閉扉２１３の継続開放時間(例えば、１５秒）が経過したか、または、第２大入賞口２１２に予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップＳ７２０１２において、第２開閉扉２１３の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓ７２０１２：ＹＥＳ）、ステップＳ７２０１３に進む。
【３６９５】
ステップＳ７２０１３では、第２開閉扉２１３を閉鎖する。その後、ステップＳ７２０１４に進む。
【３６９６】
ステップＳ７２０１４では、第２開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第２開閉扉閉鎖コマンドは、第２開閉扉２１３が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３２３：ステップＳ７１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳ７２０１４を実行した後、ステップＳ７２０１５に進む。
【３６９７】
ステップＳ７２０１２において、第２開閉扉２１３の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓ７２０１２：ＮＯ）、そのままステップＳ７２０１５に進む。
【３６９８】
ステップＳ７２０１５では、貯留弁２１６は開放中であるか否かを判定する。ステップＳ７２０１５において、貯留弁２１６は開放中ではないと判定した場合には（Ｓ７２０１５：ＮＯ）、ステップＳ７２０１６に進む。
【３６９９】

ステップＳ７２０１６では、貯留弁２１６の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、貯留弁２１６の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ７２０１６において、貯留弁２１６の開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓ７２０１６：ＹＥＳ）、ステップＳ７２０１７に進む。

【３７００】

ステップＳ７２０１７では、貯留弁２１６を開放する。その後、ステップＳ７２０１８に進む。

【３７０１】

ステップＳ７２０１８では、クルーン入球許可フラグをＯＮにする。クルーン入球許可フラグは、貯留弁２１６の構造に欠損や異常が生じ、意図せず貯留部２１８から遊技球が流路２１１を介してクルーン２２０に流通しＶ入賞口２２２に入球した場合であっても、Ｖ入賞による大当たりとならないようにするために設けられたフラグである。クルーン入球許可フラグは、大入賞口開閉処理において貯留弁２１６を開放した場合にＯＮにされ、クルーン２２０が備えるＶ入賞口２２２または非Ｖ入賞口２２４に遊技球が入球した場合にＯＦＦにされる。ステップＳ７２０１８を実行した後、ステップＳ７２０１９に進む。

【３７０２】

ステップＳ７２０１９では、貯留弁開放コマンドを設定する。貯留弁開放コマンドは、貯留弁２１６が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。貯留弁開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３２３：ステップＳ７１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳ７２０１９を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【３７０３】

ステップＳ７２０１６において、貯留弁２１６の開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓ７２０１６：ＮＯ）、そのまま大入賞口開閉処理を終了する。

【３７０４】

ステップＳ７２０１５において、貯留弁２１６は開放中であると判定した場合には（Ｓ７２０１５：ＹＥＳ）、ステップＳ７２０２０に進む。

【３７０５】

ステップＳ７２０２０では、貯留弁２１６の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。貯留弁２１６の閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された貯留弁２１６の継続開放時間(例えば、２秒）が経過したことが検出された場合に成立する。ステップＳ７２０２０において、第２開閉扉２１３の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓ７２０２０：ＹＥＳ）、ステップＳ７２０２１に進む。

【３７０６】

ステップＳ７２０２１では、貯留弁２１６を閉鎖する。その後、ステップＳ７２０２２に進む。

【３７０７】

ステップＳ７２０２２では、貯留弁閉鎖コマンドを設定する。貯留弁閉鎖コマンドは、貯留弁２１６が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。貯留弁閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３２３：ステップＳ７１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳ７２０２２を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【３７０８】

ステップＳ７２０２０において、貯留弁２１６の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓ７２０２０：ＮＯ）、そのまま大入賞口開閉処理を終了する。

【３７０９】

＜Ｖ入賞処理＞

次に、Ｖ入賞処理について説明する。Ｖ入賞処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３２９：Ｓ７１６２１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。図

３２９に示すように、Ｖ入賞処理は、クルーン用の入球処理（図３２２）においてＶ入賞口２２２に遊技球が入球したことが検出されてＶ入賞大当たりフラグがＯＮとなった場合に（図３２２：Ｓ７０９０４）、当該Ｖ入賞大当たりフラグがＯＮであることを判定して（図３２９：Ｓ７１６２０：ＹＥＳ）実行される。

【３７１０】

図３３５は、Ｖ入賞処理を示すフローチャートである。ステップＳ７２１０１では、第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ７２１０１において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７２１０１：ＮＯ）、ステップＳ７２１０２に進む。

【３７１１】

ステップＳ７２１０２では、第１始動口への入球を契機としたＶ入賞時の振分テーブル（図３１０（ｂ））を参照し、クルーン用の入球処理（図３２２）において記憶した大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、Ｖ入賞大当たりにおける大当たり種別を特定する。ステップＳ７２１０２を実行した後、ステップＳ７２１０４に進む。

【３７１２】

一方、ステップＳ７２１０１において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７２１０３に進む。

【３７１３】

ステップＳ７２１０３では、第２始動口用の振り分けテーブル（図３１０（ｃ））を参照し、クルーン用の入球処理（図３２２）において記憶した大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、Ｖ入賞大当たりにおける大当たり種別を特定する。ステップＳ７２１０３を実行した後、ステップＳ７２１０４に進む。

【３７１４】

ステップＳ７２１０２とステップＳ７２１０３とから分かるように、遊技球が同じＶ入賞口２２２に入球しＶ入賞大当たりになった場合であっても、第１始動口３３への遊技球の入球によって小当たりとなり、その結果、第２開閉扉２１３が開放し遊技球がＶ入賞口２２２に入球しＶ入賞大当たりとなった場合と、第２始動口３４への遊技球の入球によって小当たりとなり、その結果、第２開閉扉２１３が開放し遊技球がＶ入賞口２２２に入球しＶ入賞大当たりとなった場合とでは、参照する振り分けテーブルが異なる。

【３７１５】

ステップＳ７２１０４では、ステップＳ７２１０２またはステップＳ７２１０３で特定した大当たり種別を、Ｖ入賞大当たりにおける大当たり種別に設定する。その後、ステップＳ７２１０５に進む。

【３７１６】

ステップＳ７２１０５では、種別決定完了フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ７２１０６に進み、開閉処理期間フラグをＯＦＦにする。図３２９のステップＳ７１６０２から分かるように、開閉処理期間フラグをＯＦＦにすることで、実行中であった開閉実行モードを終了し、Ｖ入賞大当たりを契機とした新たな開閉実行モードを開始させることができる。ステップＳ７２１０６を実行した後、Ｖ入賞処理を終了する。

【３７１７】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３２９：Ｓ７１６３０）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３７１８】

図３３６は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ７２２０１では、今回の大当たりが高頻度サポートモード付きの大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ７２２０１において、今回の大当たりが高頻度サポートモード付きの大当たりであると判定した場合には（Ｓ７２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７２２０２に進む。

【３７１９】
ステップＳ７２２０２では、大当たり種別に対応した遊技回数カウンタＰＮＣの値を設定する。すなわち、高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数を遊技回数カウンタＰＮＣに設定する。高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数は、各大当たり種別に設定されている。各大当たり種別に設定されている高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数は、図３１０において説明をしたので、ここでは説明を省略する。
【３７２０】
ステップＳ７２２０２を実行した後、ステップＳ７２２０３に進み、ＰＮＣカウントフラグをＯＮにする。その後、ステップＳ７２２０４に進む。
【３７２１】
ステップＳ７２２０４では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数に関する情報をサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３２３：ステップＳ７１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳ７２２０４を実行した後、ステップＳ７２２０５に進む。
【３７２２】
ステップＳ７２２０５では、フラグ消去処理を実行する。具体的には、大当たりフラグ、Ｖ入賞大当たりフラグ、第２図柄表示部フラグをＯＦＦにする。ステップＳ７２２０５を実行した後、ステップＳ７２２０６に進む。
【３７２３】
ステップＳ７２２０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【３７２４】
一方、ステップＳ７２２０１において、今回の大当たりが高頻度サポートモード付きの大当たりではないと判定した場合には（Ｓ７２２０１：ＮＯ）、ステップＳ７２２０７に進む。
【３７２５】
ステップＳ７２２０７では、フラグ消去処理を実行する。具体的には、大当たりフラグ、Ｖ入賞大当たりフラグ、第２図柄表示部フラグをＯＦＦにする。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【３７２６】
＜電役サポート用処理＞
次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図３２３：Ｓ７１００８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３７２７】
図３３７は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳ７２３０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ７２３０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７２３０１：ＮＯ）、ステップＳ７２３０２に進む。
【３７２８】
ステップＳ７２３０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ７２３０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７２３０２:ＮＯ

）、ステップＳ７２３０３に進む。
【３７２９】
ステップＳ７２３０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【３７３０】
ステップＳ７２３０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ７２３０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ７２３０３：ＹＥＳ）、ステップＳ７２３０４に進む。
【３７３１】
ステップＳ７２３０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ７２３０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓ７２３０４：ＹＥＳ）、ステップＳ７２３０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳ７２３０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓ７２３０４：ＮＯ）、ステップＳ７２３０６に進む。
【３７３２】
ステップＳ７２３０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳ７２３０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ７２３０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ７２３０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓ７２３０６：ＹＥＳ）、ステップＳ７２３０７に進む。
【３７３３】
ステップＳ７２３０７では、高頻度サポートモード中であるか否かを判定する。具体的には、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【３７３４】
ステップＳ７２３０７において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓ７２３０７：ＹＥＳ）、ステップＳ７２３０８に進む。
【３７３５】
ステップＳ７２３０８では、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる（図３１１（ｂ）参照）。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳ７２３０９に進む。
【３７３６】
ステップＳ７２３０９では、ステップＳ７２３０８の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ７２３０９において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓ７２３０９：ＹＥＳ）、ステップＳ７２３１０に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップＳ７２３１１に進む。
【３７３７】
一方、ステップＳ７２３０９において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓ７２３０９：ＮＯ）、ステップＳ７２３１０の処理を実行するこ

となく、ステップＳ７２３１１に進む。
【３７３８】
ステップＳ７２３１１では、遊技回数カウンタエリアが「０」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、高頻度サポートモードである場合に１の遊技回が終了する度に１減算される。ステップＳ７２３１１において、遊技回数カウンタエリアが「０」でないと判定した場合には（Ｓ７２３１１：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ７２３１１において、遊技回数カウンタエリアが「０」であると判定した場合には、ステップＳ７２３１２に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳ７２３１２を実行した後、ステップＳ７２３１３に進む。
【３７３９】
ステップＳ７２３１３では、ＰＮＣカウントフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ７２３１４に進む。
【３７４０】
ステップＳ７２３１４では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。
【３７４１】
ステップＳ７２３１４にて設定された低頻度サポートモードコマンドは、通常処理の外部出力処理（図３２３：ステップＳ７１００３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、低頻度サポートモードコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。
【３７４２】
ステップＳ７２３０７において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓ７２３０７：ＮＯ）、ステップＳ７２３１５に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳ７２３１６に進む。
【３７４３】
ステップＳ７２３１６では、ステップＳ７２３１５の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ７２３１６において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓ７２３１６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ７２３１６において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓ７２３１６：ＹＥＳ）、ステップＳ７２３１７に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。
【３７４４】
ステップＳ７２３０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７２３１８に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ７２３１８において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ７２３１８：ＮＯ）、普図ユニット３８における図柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ７２３１８において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ７２３１８：ＹＥＳ）、ステップＳ７２３１９に進む。
【３７４５】
ステップＳ７２３１９では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表

示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳ７２３２０に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【３７４６】

ステップＳ７２３０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７２３２１に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。電役開閉制御処理については後述する。ステップＳ７２３２１を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

【３７４７】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図３３７：Ｓ７２３２１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３７４８】

図３３８は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ７２４０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓ７２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７２４０２に進む。

【３７４９】

ステップＳ７２４０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ７２４０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ７２４０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【３７５０】

ステップＳ７２４０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ７２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７２４０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳ７２４０３を実行した後、ステップＳ７２４０４に進む。

【３７５１】

ステップＳ７２４０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳ７２４０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ７２４０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ７２４０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ７２４０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ７２４０５：ＹＥＳ）、ステップＳ７２４０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【３７５２】

ステップＳ７２４０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ７２４０１：ＮＯ）、ステップＳ７２４０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ７２４０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓ

７２４０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ７１５０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓ７２４０７：ＹＥＳ）、ステップＳ７２４０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳ７２４０９に進む。

【３７５３】

ステップＳ７２４０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓ７２４０９：ＮＯ）、ステップＳ７２４１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【３７５４】

ステップＳ７２４１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓ７２４１０：ＹＥＳ）、ステップＳ７２４１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【３７５５】

一方、ステップＳ７２４０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ７２４０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ７２４１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓ７２４１０：ＮＯ）、ステップＳ７２４１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【３７５６】

Ｇ６．音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【３７５７】

図３３９は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【３７５８】

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

【３７５９】

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

【３７６０】

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

【３７６１】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワーク

ＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【３７６２】

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

【３７６３】

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

【３７６４】

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

【３７６５】

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

【３７６６】

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

【３７６７】

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

【３７６８】

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

【３７６９】

Ｇ７．音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

＜タイマ割込み処理＞

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

【３７７０】

図３４０は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【３７７１】

ステップＳ７４１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側

ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳ７４１０１を実行した後、ステップＳ７４１０２に進む。

【３７７２】

ステップＳ７４１０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信したか否かを判定し、保留コマンドを受信していると判定した場合に、当該保留コマンドに対応した処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳ７４１０２を実行した後、ステップＳ７４１０３に進む。

【３７７３】

ステップＳ７４１０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信しているか否かを判定し、これらのコマンドを受信していると判定した場合に、遊技回において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該遊技回において実行するように設定する。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳ７４１０３を実行した後、ステップＳ７４１０４に進む。

【３７７４】

ステップＳ７４１０４では、待機期間演出設定処理を実行する。待機期間演出設定処理では、上述した待機期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該待機期間において実行するように設定する。待機期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳ７４１０４を実行した後、ステップＳ７４１０５に進む。

【３７７５】

ステップＳ７４１０５では、オープニング期間演出設定処理を実行する。オープニング期間演出設定処理では、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信したか否かを判定し、オープニングコマンドを受信していると判定した場合に、オープニング期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該オープニング期間において実行するように設定する。オープニング期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳ７４１０５を実行した後、ステップＳ７４１０６に進む。

【３７７６】

ステップＳ７４１０６では、開閉処理期間演出設定処理を実行する。開閉処理期間演出設定処理では、開閉処理期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該開閉処理期間において実行するように設定する。開閉処理期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳ７４１０６を実行した後、ステップＳ７４１０７に進む。

【３７７７】

ステップＳ７４１０７では、エンディング期間演出設定処理を実行する。エンディング期間演出設定処理では、主側ＭＰＵ６２からエンディングコマンドを受信したか否かを判定し、エンディングコマンドを受信していると判定した場合に、エンディング期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該エンディング期間において実行するように設定する。エンディング期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳ７４１０７を実行した後、ステップＳ７４１０８に進む。

【３７７８】

ステップＳ７４１０８では、コマンド送信処理を実行する。コマンド送信処理では、上述した各種の演出設定処理において設定された演出に対応した動画を表示させるための各種演出コマンドを表示制御装置１００に対して送信する。ステップＳ７４１０８を実行した後、ステップＳ７４１０９に進む。

【３７７９】

ステップＳ７４１０９では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳ７４１０２からステップＳ７４１０７の処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。すなわち、上記ステップＳ７４１０２からステップＳ７４１０７において設定された演出に対応した発光態様となるように、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳ７４１０９を実行した後、ステップＳ７４１１０に進む。

【３７８０】

ステップＳ７４１１０では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳ７４１０２からステップＳ７４１０７の処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。すなわち、上記ステップＳ７４１０２からステップＳ７４１０７において設定された演出に対応した音声が出力されるように、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳ７４１１０を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【３７８１】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３４０：Ｓ７４１０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３７８２】

図３４１は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳ７４２０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ７４２０１において、保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ７４２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７４２０２に進む。一方、ステップＳ７４２０１において、保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ７４２０１：ＮＯ）、本保留コマンド対応処理を終了する。

【３７８３】

ステップＳ７４２０２では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳ７４２０２の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳ７４２０２を実行した後、ステップＳ７４２０３に進む。

【３７８４】

ステップＳ７４２０３では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳ７４２０２において特定された第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第１保留表示領域Ｄｓ１および第２保留表示領域Ｄｓ２の表示態様を制御する。ステップＳ７４２０３を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。

【３７８５】

＜入球時の更新処理＞

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図３４１：Ｓ７４２０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３７８６】

図３４２は、入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳ７４３０１では、今回のタイマ割込み処理において読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳ７４

３０１において、今回のタイマ割込み処理において読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓ７４３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７４３０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回のタイマ割込み処理において読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳ７４３０２を実行した後、後述するステップＳ７４３０４に進む。

【３７８７】

ステップＳ７４３０１において、今回のタイマ割込み処理において読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓ７４３０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳ７４３０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回のタイマ割込み処理において読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳ７４３０３を実行した後、ステップＳ７４３０４に進む。

【３７８８】

ステップＳ７４３０２及びステップＳ７４３０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【３７８９】

ステップＳ７４３０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳ７４３０４を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【３７９０】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処

理のサブルーチン（図３４０：Ｓ７４１０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３７９１】

図３４３は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ７４４０１では、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ７４４０１において、変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ７４４０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳ７４４０１において、変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ７４４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７４４０２に進む。

【３７９２】

ステップＳ７４４０２では、受信した変動用コマンド及び変動種別コマンドに含まれている情報を読み出して記憶する。具体的には、開始される遊技回が第１始動口３３への遊技球の入球に基づくものであるのか第２始動口３４への遊技球の入球に基づくものであるのか、当該遊技回における当たり抽選の結果である大当たりの有無、小当たりの有無、リーチ発生の有無及び当該遊技回における変動時間を読み出して記憶する。その後、ステップＳ７４４０３に進む。

【３７９３】

ステップＳ７４４０３では、主側ＭＰＵ６２から特定処理コマンドを受信しているか否かを判定する。上述したように、特定処理コマンドは、遊技回における当たり抽選の結果が大当たりであり、かつ、上述したケース１に示した特定処理を実行すると判定した場合に主側ＭＰＵ６２から送信されるコマンドである。ステップＳ７４４０３において、主側ＭＰＵ６２から特定処理コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ７４４０３：ＹＥＳ）、ステップＳ７４４０４に進み、特定処理（ケース１に示した処理）を実行する遊技回に対応した演出パターンを、当該遊技回において実行するように設定する。その後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【３７９４】

一方、ステップＳ７４４０３において、主側ＭＰＵ６２から特定処理コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ７４４０３：ＮＯ）、ステップＳ７４４０５に進み、今回の遊技回の当たり抽選の結果が第１始動口３３への遊技球の入球に基づいた小当たりであるか否かを判定する。本実施形態では、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて当選した小当たりを「特１小当たり」とも呼び、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当選した小当たりを「特２小当たり」とも呼ぶ。

【３７９５】

ステップＳ７４４０５において、今回の遊技回の当たり抽選の結果が特１小当たりであると判定した場合には（Ｓ７４４０５：ＹＥＳ）、ステップＳ７４４０６に進み、特１小当たりに対応した演出パターンを当該遊技回において実行するように設定する。なお、特１小当たりに対応した演出パターンは、上述したケース２に示した遊技回において実行する演出を含む演出パターンである。その後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【３７９６】

一方、ステップＳ７４４０５において、今回の遊技回の当たり抽選の結果が特１小当たりではないと判定した場合には（Ｓ７４４０５：ＮＯ）、ステップＳ７４４０７に進み、当たり抽選のその他の結果（特定処理を実行しない大当たりや、特１小当たりではない小当たり、外れ等）に対応した演出パターンを当該遊技回において実行するように設定する。その後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【３７９７】

＜待機期間演出設定処理＞

次に、待機期間演出設定処理について説明する。待機期間演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３４０：Ｓ７４１０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３７９８】

図３４４は、待機期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ７４５０１では、主側ＭＰＵ６２から特定処理コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ７４５０１において、主側ＭＰＵ６２から特定処理コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ７４５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７４５０２に進み、音光用特定処理フラグをＯＮにする。音光用特定処理フラグは、音光側ＲＡＭ９４に記憶されているフラグであり、上述した特定処理（ケース１）に対応した演出を開閉実行モードにおいて実行するか否かを音声発光制御装置９０において判定するためのフラグである。したがって、音光用特定処理フラグがＯＮの状態で開閉実行モードが開始された場合には、当該開閉実行モードにおいて上述した特定処理（ケース１）に対応した演出が実行されることになる。ステップＳ７４５０２を実行した後、ステップＳ７４５０３に進む。一方、ステップＳ７４５０１において、主側ＭＰＵ６２から特定処理コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ７４５０１：ＮＯ）、ステップＳ７４５０２を実行せずに、ステップＳ７４５０３に進む。

【３７９９】

ステップＳ７４５０３では、主側ＭＰＵ６２から開閉実行モード開始コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ７４５０３において、主側ＭＰＵ６２から開閉実行モード開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ７４５０３：ＮＯ）、そのまま本待機期間演出設定処理を終了する。一方、ステップＳ７４５０３において、主側ＭＰＵ６２から開閉実行モード開始コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ７４５０３：ＹＥＳ）、ステップＳ７４５０４に進み、上述した音光用特定処理フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３８００】

ステップＳ７４５０４において、音光用特定処理フラグがＯＮであると判定した場合、すなわち、上述したケース１に該当する場合には（Ｓ７４５０４：ＹＥＳ）、ステップＳ７４５０５に進み、待機期間において右打ち示唆演出及びＷチャンス示唆演出を実行するように設定する。その後、本待機期間演出設定処理を終了する。一方、ステップＳ７４５０４において、音光用特定処理フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７４５０４：ＮＯ）、ステップＳ７４５０６に進み、待機期間において右打ち示唆演出を実行するように設定する。その後、本待機期間演出設定処理を終了する。

【３８０１】

＜オープニング期間演出設定処理＞

次に、オープニング期間演出設定処理について説明する。オープニング期間演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３４０：Ｓ７４１０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３８０２】

図３４５は、オープニング期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ７４６０１では、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。なお、本実施形態では、上述したように、オープニングコマンドには、今回の開閉実行モードへの移行（オープニング期間の開始）の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）が含まれている。したがって、音声発光制御装置９０は、受信したオープニングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行（オープニング期間の開始）の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）を把握することができる。ステップＳ７４６０１において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ７４６０１：ＮＯ）、本オープニング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップＳ７４６０１において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ７４６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７４６０２に進む。

【３８０３】

ステップＳ７４６０２では、受信したオープニングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否

かを判定する。ステップＳ７４６０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓ７４６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７４６０３に進み、大当たりの種別に対応したオープニング演出をオープニング期間において実行するように設定する。具体的には、本実施形態では、右打ち示唆演出をオープニング期間において実行するように設定する。その後、本オープニング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップＳ７４６０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合（Ｓ７４６０２：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が小当たりである場合には、ステップＳ７４６０４に進む。

【３８０４】

ステップＳ７４６０４では、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりであるか否かを判定する。ステップＳ７４６０４において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりであると判定した場合には（Ｓ７４６０４：ＹＥＳ）、ステップＳ７４６０５に進み、特１小当たりに対応したオープニング演出をオープニング期間において実行するように設定する。具体的には、本実施形態では、上述したケース１に示したように、右打ち示唆演出及びＷチャンス示唆演出をオープニング期間において実行するように設定する。その後、本オープニング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップＳ７４６０４において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりではないと判定した場合（Ｓ７４６０４：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特２小当たりである場合には、ステップＳ７４６０６に進み、特２小当たりに対応したオープニング演出をオープニング期間において実行するように設定する。具体的には、本実施形態では、右打ち示唆演出をオープニング期間において実行するように設定する。その後、本オープニング期間演出設定処理を終了する。

【３８０５】

＜開閉処理期間演出設定処理＞

次に、開閉処理期間演出設定処理について説明する。開閉処理期間演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３４０：Ｓ７４１０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３８０６】

図３４６は、開閉処理期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ７４７０１では、１回目チャンス演出設定処理を実行する。１回目チャンス演出設定処理では、上述したケース１及びケース２における１回目チャンス演出の設定に関する処理を実行する。１回目チャンス演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳ７４７０１を実行した後、ステップＳ７４７０２に進む。

【３８０７】

ステップＳ７４７０２では、非貯留時２回目チャンス演出設定処理を実行する。非貯留時２回目チャンス演出設定処理では、上述したケース１及びケース２において貯留部２１８に遊技球が貯留されたか否かを判定し、遊技球が貯留部２１８に貯留されなかった場合に、２回目チャンス演出を実行するように設定する。非貯留時２回目チャンス演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳ７４７０２を実行した後、ステップＳ７４７０３に進む。

【３８０８】

ステップＳ７４７０３では、Ｖ入賞演出設定処理を実行する。Ｖ入賞演出設定処理では、Ｖ入賞口２２２に遊技球が貯留したか否かを判定し、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球した場合に、Ｖ入賞演出を実行するように設定する。Ｖ入賞演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳ７４７０３を実行した後、ステップＳ７４７０４に進む。

【３８０９】

ステップＳ７４７０４では、Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理を実行する。Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理では、上述したケース１及びケース２において貯留部

２１８に遊技球が貯留されたが、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球せず、非Ｖ入賞口２２４に遊技球が入球した場合に、２回目チャンス演出を実行するように設定する。Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳ７４７０４を実行した後、ステップＳ７４７０５に進む。

【３８１０】

ステップＳ７４７０５では、他の大当たり種別に対応した開閉処理期間用の演出を実行するように設定する。具体的には、開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が、第２開閉扉２１３が開放しない開閉シナリオが選択される大当たり種別であった場合に、当該開閉実行モードの開閉処理期間において実行する演出を設定する。ステップＳ７４７０５を実行した後、本開閉処理期間演出設定処理を終了する。

【３８１１】

＜１回目チャンス演出設定処理＞

次に、１回目チャンス演出設定処理について説明する。１回目チャンス演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン（図３４６：Ｓ７４７０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３８１２】

図３４７は、１回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ７４８０１では、主側ＭＰＵ６２から第２開閉扉開放コマンドを受信しているか否かを判定する。本実施形態では、第２開閉扉２１３は、当たり抽選において、特定処理を実行する大当たりに当選した場合及び小当たりに当選した場合に開放する。また、第２開閉扉開放コマンドには、第２開閉扉２３１の開放の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）が含まれている。したがって、音声発光制御装置９０は、受信した第２開閉扉開放コマンドに含まれる情報に基づいて、第２開閉扉２３１の開放の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）を把握することができる。ステップＳ７４８０１において、主側ＭＰＵ６２から第２開閉扉開放コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ７４８０１：ＮＯ）、本１回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップＳ７４８０１において、主側ＭＰＵ６２から第２開閉扉開放コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ７４８０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７４８０２に進む。

【３８１３】

ステップＳ７４８０２では、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ７４８０２において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合（Ｓ７４８０２：ＹＥＳ）、すなわち、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特定処理を実行する大当たりである場合には、ステップＳ７４８０３に進み、上述したケース１における１回目チャンス演出を実行するように設定する。ステップＳ７４８０３を実行した後、本１回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップＳ７４８０２において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓ７４８０２：ＮＯ）、ステップＳ７４８０４に進む。

【３８１４】

ステップＳ７４８０４では、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりであるか否かを判定する。ステップＳ７４８０４において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりであると判定した場合には（Ｓ７４８０４：ＹＥＳ）、ステップＳ７４８０５に進み、上述したケース２における１回目チャンス演出を実行するように設定する。ステップＳ７４８０５を実行した後、本１回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップＳ７４８０４において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりではないと判定した場合には（Ｓ７４８０４：ＮＯ）、そのまま本１回目チャンス演出設定処理を終了する。

【３８１５】

＜非貯留時２回目チャンス演出設定処理＞

次に、非貯留時２回目チャンス演出設定処理について説明する。非貯留時２回目チャン

ス演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン（図３４６：Ｓ７４７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３８１６】

図３４８は、非貯留時２回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ７４９０１では、主側ＭＰＵ６２から第２大入賞口入球コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ７４９０１において、主側ＭＰＵ６２から第２大入賞口入球コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ７４９０１：ＮＯ）、後述するステップＳ７４９０４に進む。一方、ステップＳ７４９０１において、主側ＭＰＵ６２から第２大入賞口入球コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ７４９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７４９０２に進み、音光用第２大入賞口入球フラグがＯＮであるか否かを判定する。音光用第２大入賞口入球フラグは、音光側ＲＡＭ９４に記憶されているフラグであり、第２大入賞口２１２に遊技球が入球したか否か、すなわち、遊技球が貯留部２１８に貯留されたか否かを音声発光制御装置９０において判定するためのフラグである。

【３８１７】

ステップＳ７４９０２において、音光用第２大入賞口入球フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７４９０２：ＮＯ）、ステップＳ７４９０３に進み、音光用第２大入賞口入球フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ７４９０４に進む。一方、ステップＳ７４９０２において、音光用第２大入賞口入球フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７４９０２：ＹＥＳ）、そのままステップＳ７４９０４に進む。すなわち、遊技球が第２大入賞口２１２に入球した場合であって、音光用第２大入賞口入球フラグがＯＮになっていない場合に限り、当該音光用第２大入賞口入球フラグをＯＮにする。

【３８１８】

ステップＳ７４９０４では、主側ＭＰＵ６２から第２開閉扉閉鎖コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ７４９０４において、主側ＭＰＵ６２から第２開閉扉閉鎖コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ７４９０４：ＮＯ）、本非貯留時２回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップＳ７４９０４において、主側ＭＰＵ６２から第２開閉扉閉鎖コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ７４９０４：ＹＥＳ）、ステップＳ７４９０５に進む。

【３８１９】

ステップＳ７４９０５では、音光用第２大入賞口入球フラグがＯＮであるか否か、すなわち、遊技球が第２大入賞口２１２に入球して貯留部２１８に貯留されたか否かを判定する。ステップＳ７４９０５において、音光用第２大入賞口入球フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７４９０５：ＹＥＳ）、本非貯留時２回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップＳ７４９０５において、音光用第２大入賞口入球フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７４９０５：ＮＯ）、ステップＳ７４９０６に進む。

【３８２０】

ステップＳ７４９０６では、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ７４９０６において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合（Ｓ７４９０６：ＹＥＳ）、すなわち、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特定処理を実行する大当たりである場合には、ステップＳ７４９０７に進み、上述したケース１における２回目チャンス演出及び大当たり告知演出を開閉処理期間の２Ｒ目が開始するまでに実行するように設定する。その後、ステップＳ７４９０８に進み、２Ｒ目以降の開閉処理期間において実行する演出を設定する。その後、本非貯留時２回目チャンス演出設定処理を終了する。

【３８２１】

ステップＳ７４９０６において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓ７４９０６：ＮＯ）、ステップＳ７４９０９に進み、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりであるか否かを判定する。ステップＳ７４９０９において、第２開閉扉２１３の開放の契機

となった当たり抽選の結果が特１小当たりであると判定した場合には（Ｓ７４９０９：ＹＥＳ）、ステップＳ７４９１０に進み、上述したケース２における２回目チャンス演出及び外れ告知演出を実行するように設定する。その後、本非貯留時２回目チャンス演出設定処理を終了する。

【３８２２】

＜Ｖ入賞演出設定処理＞

次に、Ｖ入賞演出設定処理について説明する。Ｖ入賞演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン（図３４６：Ｓ７４７０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３８２３】

図３４９は、Ｖ入賞演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ７５００１では、主側ＭＰＵ６２からＶ入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。Ｖ入賞コマンドは、遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合に主側ＭＰＵ６２から送信されるコマンドである。ステップＳ７５００１において、主側ＭＰＵ６２からＶ入賞コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ７５００１：ＮＯ）、そのまま本Ｖ入賞演出設定処理を終了する。一方、ステップＳ７５００１において、主側ＭＰＵ６２からＶ入賞コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ７５００１：ＹＥＳ）、ステップＳ７５００２に進み、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを示す演出であるＶ入賞演出を実行するように設定する。その後、ステップＳ７５００３に進み、上述した音光用第２大入賞口入球フラグをＯＦＦにする。その後、本Ｖ入賞演出設定処理を終了する。

【３８２４】

＜Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理＞

次に、Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理について説明する。Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン（図３４６：Ｓ７４７０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３８２５】

図３５０は、Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ７５１０１では、主側ＭＰＵ６２からＶ非入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。Ｖ非入賞コマンドは、遊技球が非Ｖ入賞口２２４に入球した場合に主側ＭＰＵ６２から送信されるコマンドである。ステップＳ７５１０１において、主側ＭＰＵ６２からＶ非入賞コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ７５１０１：ＮＯ）、本Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップＳ７５１０１において、主側ＭＰＵ６２からＶ非入賞コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ７５１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７５１０２に進む。

【３８２６】

ステップＳ７５１０２では、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ７５１０２において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合（Ｓ７５１０２：ＹＥＳ）、すなわち、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特定処理を実行する大当たりである場合には、ステップＳ７５１０３に進み、上述したケース１における２回目チャンス演出及び大当たり告知演出を実行するように設定する。ステップＳ７５１０３を実行した後、ステップＳ７５１０４に進み、上述した音光用第２大入賞口入球フラグをＯＦＦにする。その後、本Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップＳ７５１０２において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓ７５１０２：ＮＯ）、ステップＳ７５１０５に進む。

【３８２７】

ステップＳ７５１０５では、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりであるか否かを判定する。ステップＳ７５１０５において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりであると判定した場合には（

Ｓ７５１０５：ＹＥＳ）、ステップＳ７５１０６に進み、上述したケース２における２回目チャンス演出及び外れ告知演出を実行するように設定する。その後、上述したステップＳ７４８０４に進み、音光用第２大入賞口入球フラグをＯＦＦにする。その後、本Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップＳ７５１０５において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりではないと判定した場合には（Ｓ７５１０５：ＮＯ）、上述したステップＳ７４８０４に進み、音光用第２大入賞口入球フラグをＯＦＦにする。その後、本Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理を終了する。

【３８２８】

＜エンディング期間演出設定処理＞

次に、エンディング期間演出設定処理について説明する。エンディング期間演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３４０：Ｓ７４１０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３８２９】

図３５１は、エンディング期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ７５２０１では、主側ＭＰＵ６２からエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。なお、本実施形態では、エンディングコマンドには、今回の開閉実行モードへの移行（エンディング期間の開始）の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）が含まれている。したがって、音声発光制御装置９０は、受信したエンディングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行（エンディング期間の開始）の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）を把握することができる。ステップＳ７５２０１において、主側ＭＰＵ６２からエンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ７５２０１：ＮＯ）、本エンディング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップＳ７５２０１において、主側ＭＰＵ６２からエンディングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ７５２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７５２０２に進む。

【３８３０】

ステップＳ７５２０２では、受信したエンディングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ７５２０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓ７５２０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７５２０３に進み、大当たりの種別に対応したエンディング演出をエンディング期間において実行するように設定する。その後、本エンディング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップＳ７５２０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合（Ｓ７５２０２：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が小当たりである場合には、そのまま本エンディング期間演出設定処理を終了する。

【３８３１】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【３８３２】

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

【３８３３】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信

とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【３８３４】

＜メイン処理＞

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

【３８３５】

図３５２は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【３８３６】

ステップＳ７５３０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳ７５３０２に進む。

【３８３７】

ステップＳ７５３０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【３８３８】

＜コマンド割込み処理＞

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

【３８３９】

図３５３は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳ７５４０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【３８４０】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【３８４１】

図３５４は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【３８４２】

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

【３８４３】

ステップＳ７５５０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図３５３）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【３８４４】

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

【３８４５】

なお、コマンド対応処理（Ｓ７５５０１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や液晶用図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【３８４６】

ステップＳ７５５０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓ７５５０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳ７５５０３に進む。

【３８４７】

ステップＳ７５５０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓ７５５０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳ７５５０４に進む。

【３８４８】

ステップＳ７５５０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓ７５５０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳ７

５５０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。
【３８４９】
以上説明したように、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合（ケース１の場合）も、小当たりに当選した場合（ケース２の場合）も、第１図柄表示部３７ａには、当たり抽選の結果を示す図柄のパターンは表示されるが、図柄表示装置４１への画像の表示や音声の出力による当たり抽選の抽選結果を示唆する演出は実行されない。よって、図柄表示装置４１への画像の表示や音声の出力によって当たり抽選の抽選結果を認識している遊技者は、遊技回の終了した時点において当該遊技回における抽選結果を認識できない。その結果、仮に、小当たりに当選していたとしても、大当たりに当選したのではないかといった期待感を遊技者に付与することができる。
【３８５０】
さらに、遊技回が終了した後に、ケース１の場合も、ケース２の場合も、右打ち示唆演出、Ｗチャンス示唆演出を実行するので、遊技回が終了した後に当該演出が実行されている期間中も、当たり抽選において小当たりではなく大当たりに当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。
【３８５１】
また、本実施形態のパチンコ機１０においては、第１始動口３３への入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当たり抽選において大当たりに当選した時点において大当たりの種別は決定されず、開閉実行モードの実行中に遊技球が種別決定ゲート２０２に入球することによって決定される。そして、大当たり種別が決定すると、ラウンド表示部３９のラウンドランプが、大当たりの種別に対応したラウンド遊技の実行回数に応じた表示で点灯する。一方、小当たりに当選している場合は、ラウンドランプは点灯しない。すなわち、大当たりに当選している場合であっても小当たりに当選している場合であっても、遊技回の終了直後にはラウンドランプは点灯しないので、遊技回の終了後において、ラウンドランプに基づいて当該遊技回において大当たりに当選しているのか小当たりに当選しているのかを遊技者が識別することを回避することができる。
【３８５２】
その結果、遊技回の終了後に、遊技者が右打ちをして、種別決定ゲート２０２に遊技球を入球させるまでは、遊技者に、当該当たり抽選の抽選結果を認識させず、遊技者に対して、比較的長い期間、小当たりではなく大当たりに当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。すなわち、遊技回が終了し、大当たりまたは小当たりに基づく開閉実行モードが開始された後の期間においても、比較的長い期間に亘って遊技者に期待感を付与することができ、遊技に対して注目させることができる。また、大当たり種別の決定に際し、遊技者に右打ちをさせて、種別決定ゲート２０２に遊技球を入球させるので、大当たり種別の決定に関して遊技者に積極的に関与させることとなり、遊技者に対して、開閉実行モードの期間においてさら遊技に注目させることができる。
【３８５３】
さらに、本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを契機として大当たりが確定した場合には、当該Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機として、Ｖ入賞口２２２に入球したことを契機とする大当たりの種別を決定する。従ってＶ入賞口２２２に遊技球が入球した場合の遊技の進行に関して遊技者にスピード感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３８５４】
また、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合には、種別決定ゲート２０２に遊技球を入球させることによって大当たり種別を決定し、ラウンド遊技が開始されるまでの遊技の進行に関して比較的スピード感がない。結果として、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合と、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを契機として大当たりが確定した場合とで、遊技の進行に緩急をつけることがで

き、遊技者の遊技に対する期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８５５】

また、本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球して新たな大当たりが確定した場合、第１始動口３３に遊技球が入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技は停止されるが、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことによる大当たりを契機とした新たなラウンド遊技が開始されるので、新たなラウンド遊技に対する期待感を遊技者に付与することができる。

【３８５６】

また、この場合、第１始動口３３に遊技球が入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合に振り分けられていた大当たり種別よりも、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球して新たな大当たりが確定した場合に振り分けられる大当たり種別の方が不利になってしまうのではないかといった不安を遊技者が抱くことが想定される。

【３８５７】

しかしながら、本実施形態におけるパチンコ機１０は、図３１０に示したように、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合の大当たり種別の振り分け（図３１０（ａ））と、第１始動口３３への遊技球の入球を契機としたＶ入賞口２２２への遊技球の入球によって大当たりが確定した場合の大当たり種別の振り分け（図３１０：（ｂ））とを比較した場合、遊技者にとって最も有利な特典が付与される振り分け結果である５Ｒ第１種大当たりに振り分けられる確率は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機としたＶ入賞口２２２への遊技球の入球によって大当たりが確定した場合の方が高い。従って、上記のような遊技者の不安を低減することができるとともに、遊技者に対して、より一層大きな期待感を付与することができる。

【３８５８】

また、本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技盤３０における遊技球が流通する方向に対して種別決定ゲート２０２の下流にＶ入賞口２２２が配置されている。さらに、第２大入賞口２１２の下流にＶ入賞口２２２が配置されている。従って、上記ケース１の場合において、遊技者が種別決定ゲート２０２へ向けて遊技球を発射した場合、種別決定ゲート２０２へ遊技球が入球したことを契機として大当たり種別が決定し開閉処理期間に突入し第２開閉扉２１３が開放した場合、種別決定ゲート２０２へ向けて遊技球を発射した遊技球がＶ入賞口２２２へ入球しやすい。よって、第１始動口３３に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合にラウンド遊技が開始した後に、自然な流れで第２大入賞口２１２に遊技球が入球して、その後、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球し、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機とするラウンド遊技へと移行させることができる。よって、遊技の進行を円滑に進行させることができる。結果として、第１始動口３３に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合に振り分けられていた大当たり種別よりも、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球して新たな大当たりが確定した場合に振り分けられる大当たり種別の方が不利になってしまうのではないかといった不安を遊技者が抱く間を作らず、または、そのような遊技者の不安を低減することができる。そして、遊技者に対して、より一層大きな期待感を付与することができる。

【３８５９】

また、本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合、特定処理実行判定処理によって特定処理の実行の有無を決定して、その後、当該大当たりに対応するラウン

ド遊技の実行回数を決定する。すなわち、ラウンド遊技として第２開閉扉２１３を開閉するか否かと、ラウンド遊技の実行回数とを別に決定するので、第２開閉扉２１３の開閉の有無とラウンド遊技の実行回数との組み合わせ方によってラウンド遊技における第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の様々な動作態様を実現することが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８６０】

Ｇ８．第７実施形態の変形例：

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

【３８６１】

Ｇ８－１．変形例１：

上記第７実施形態において、ケース１の場合に実行される遊技回において実行する演出、すなわち、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、かつ、特定処理実行判定処理において、特定処理を実行することを決定した場合の当該遊技回において実行する演出と、上記ケース２の場合に実行される遊技回において実行する演出、すなわち、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において小当たりに当選した場合の当該遊技回において実行する演出とを、同じ演出パターンに設定する構成としてもよい。ケース１の場合およびケース２の場合に同じ演出パターンに設定することで、ケース１の場合であるのかケース２の場合であるのかの遊技者の判断をさらにしにくくし、当該遊技回が当たり抽選に当選しているのではないかという期待感を遊技者により一層付与することができる。

【３８６２】

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

【３８６３】

Ｇ８－２．変形例２：

上記第７実施形態においては、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを契機として大当たりが確定した場合には、当該Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機として大当たりの種別を決定する構成を採用したが、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合と同様に、遊技球がＶ入賞口２２２に入球して大当たりが確定した後に、種別決定ゲート２０２に遊技球を入球させることによって大当たり種別が決定する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合と、遊技球が第２始動口３４に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合と、遊技球がＶ入賞口２２２に入球して大当たりが確定した場合との３つの場合において、大当たりの種別を決定する処理を統一することができ、処理を簡易化することができる。

【３８６４】

また、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを契機とした大当たりの種別を決定するための専用の入球部（Ｖ入賞大当たり用種別決定ゲート）を設ける構成を採用してもよい。そして、Ｖ入賞大当たり用種別決定ゲートをＶ入賞口２２２より遊技球の流通方向に対

して下流に配置する構成を採用してもよい。この場合、Ｖ入賞大当たり用種別決定ゲートに遊技球が入球したことを契機として実行する大当たり種別の決定を、上記第７実施形態における種別決定処理と同じ処理を用いて行うことで、処理の簡易化を実現することができる。

【３８６５】

その他、Ｖ入賞大当たり用種別決定ゲートをＶ入賞口２２２より遊技球の流通方向に対して下流ではない位置に配置する構成を採用してもよい。例えば、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを契機として大当たりが確定した場合に、遊技球を発射させる態様を変更させないと入球しない位置にＶ入賞大当たり用種別決定ゲートを配置する。このようにすることで、操作ハンドル２５の操作態様を種々に変化させて遊技を遊技者に実行させることとなり、遊技の流れを頻繁に変化させることができ、遊技への遊技者の積極的な関与を促進し、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。

【３８６６】

Ｇ８－３．変形例３：

上記第７実施形態においては、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該遊技回の終了後に遊技球を種別決定ゲート２０２に入球させたことを契機として種別決定処理を実行し大当たり種別を決定する構成を採用したが、他の構成を採用することができる。例えば、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として大当たり種別カウンタＣ２を取得し、当該遊技回における変動開始処理において大当たり種別を判定する構成を採用してもよい。すなわち、遊技回が終了する前に大当たり種別を決定する。そして、当該遊技回が大当たりである場合、当該遊技回が終了した場合には決定した大当たり種別に対応した表示態様でラウンドランプを点灯させるが、当該点灯のタイミングを、開閉実行モードにおけるオープニング期間の終了時点（開閉処理期間の開始直前）とし、かつ、オープニング期間を通常より長くするように設定する。このようにすることで、ラウンドランプが点灯するまでは、当該当たり抽選の抽選結果を認識させず、遊技者に対して、比較的長い期間、大当たりに当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。すなわち、遊技回が終了し、大当たりまたは小当たりに基づく開閉実行モードが開始された後の期間においても、比較的長い期間に亘って遊技者に期待感を付与することができ、遊技に対して注目させることができる。なお、上記第７実施形態においては、ラウンドランプを点灯させるタイミングは、オープニング期間の終了時であったが、オープニング期間の開始時に点灯させる構成を採用してもよい。

【３８６７】

Ｇ８－４．変形例４：

上記第７実施形態においては、ケース１の場合、および、ケース２の場合に実行する開閉処理においては、第２開閉扉２１３が１回のみ開閉する開閉シナリオに設定したが、第２開閉扉２１３が複数回開閉する開閉シナリオを採用してもよい。このようにすることで、遊技球がＶ入賞口２２２に入球する確率が向上し、遊技者の期待感を向上させることができる。

【３８６８】

Ｇ８－５．変形例５：

上記第７実施形態においては、特定処理実行判定処理は、遊技球が第１始動口３３に入球したことによって実行される遊技回の変動開始時、より具体的には、変動開始処理（図３２６）において実行したが、当該遊技回が終了して待機期間が開始されるまでであれば、他のタイミングで実行してもよい。例えば、遊技状態移行処理において実行してもよい。このようにすることで、例えば、遊技球が第１始動口３３に入球したことによって実行される遊技回中に遊技者に演出操作ボタン２４を操作させる演出を実行し、当該演出の実行に応じて遊技者が演出操作ボタン２４を操作したか否かに基づいて特定処理を実行するか否かの判定をする特定処理実行判定処理を行う構成を採用してもよい。また、例えば、遊技球が１始動口３３に入球したことによって実行される遊技回中に特定の入球口に遊技

球が入球したか否かに基づいて特定処理を実行するか否かの判定をする特定処理実行判定処理を行う構成を採用してもよい。すなわち、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選している場合に、当該遊技回中における遊技の進行の態様に応じて、当該遊技回の終了後に実行される開閉実行モードにおける処理の態様を決定する構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、大当たりに当選した場合に、当該遊技回の終了後の開閉実行モードにおいても遊技者を遊技に集中させることができる。

【３８６９】

Ｇ８－６．変形例６：

上記第７実施形態において、保留されている遊技回における当たり抽選の抽選結果を先判定処理によって判定し、先判定処理の結果、当該保留遊技回の当たり抽選において大当たりに当選している場合に、当該先判定処理における処理として特定処理実行判定処理を実行し、保留遊技回が遊技回として実行されるよりも前に、ケース１に示したような特定処理を実行するか否かを判定してもよい。そして、当該保留遊技回が遊技回として実行されるよりも前に実行される遊技回において、後に特定処理が実行されることを示唆する演出（特定処理実行示唆演出）を実行してもよい。このようにすることで、遊技者に、後に実行される保留遊技回についての期待感を付与することができる。また、保留遊技回においてケース２の場合に該当するかを先判定処理によって判定し、同じように、特定処理実行示唆演出を実行してもよい。このようにすることで、遊技者が、保留遊技回が遊技回として実行された際の帰趨についての推測の幅が広がり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８７０】

Ｇ８－７．変形例７：

上記第７実施形態において、当たり抽選において大当たりに当選し、当該当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了した時点からオープニング期間が開始するまでの期間である待機期間（図３１２参照）に実行する右打ち示唆演出を、待機期間の時間の経過とともに段階的に変化させる構成を採用してもよい。待機期間は、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了した時点を始点として種別決定ゲート２０２に遊技球が入球するまで継続される。換言すれば、種別決定ゲート２０２に遊技球が入球しないとオープニング期間は開始されない。遊技者が右打ちをしなければならないことを認識せず、左打ちをしている場合には、遊技は、意図したように進行せず、遊技者の期待感を低下させてしまう。

【３８７１】

そこで、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了した時点からの待機期間の時間が経過するにつれて、遊技者に対する右打ちの示唆を段階的に強くする構成を採用してもよい。例えば、待機期間の経過時間が０秒～５秒までに実行する右打ち示唆演出と比較して、待機期間の経過時間が５秒～１０秒までに実行する右打ち示唆演出の方が遊技者に対して強く右打ちを促す内容であり、さらに、待機期間の経過時間が５秒～１０秒までに実行する右打ち示唆演出と比較して、待機期間の経過時間が１０秒～１５秒までに実行する右打ち示唆演出の方が遊技者に対して強く右打ちを促す内容である構成を採用してもよい。

【３８７２】

待機期間に実行する右打ち示唆演出として、例えば、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを示唆する音声を段階的に大きくする（または小さくする）ことによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くしてもよいし、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを示す画像（例えば右向きの矢印の画像）の大きさを段階的に大きくすることによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くしてもよいし、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを示す画像の輝度、明度、色彩等を段階的に変化させる（例えば、大きくする、または小さくする）ことによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くする構成を採用してもよいし、待機期間の時間が経過するにつれて右打

ちを案内する音声案内の口調を段階的に強くすることによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くする構成を採用してもよい。

【３８７３】

このような構成を採用することによって、待機期間中において、遊技者に対して右打ちをすることを認識させやすくなり、遊技の円滑な進行を促すことができる。その結果、遊技者の期待感の低下を抑制することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８７４】

Ｇ８－８．変形例８：

上記第７実施形態においては、パチンコ機１０は種別決定ゲートを１つ備える構成であったが、種別決定ゲートを複数備える構成を採用してもよい。例えば、左打ちをしている場合に遊技球が入球しやすい位置（例えば遊技盤３０の左側）に種別決定ゲート（以下、左側種別決定ゲートとも呼ぶ）を１つ設け、右打ちをしている場合に遊技球が入球しやすい位置（例えば遊技盤３０の右側）に種別決定ゲート（以下、右側種別決定ゲート）を１つ設ける構成を採用してもよい。そして、第１始動口用の当否テーブル(図３０８参照）において大当たりに当選するように設定されている当たり乱数カウンタＣ１の各値に対して、大当たりに当選した後に、左側種別決定ゲートまたは右側種別決定ゲートのいずれの種別決定ゲートへの遊技球の入球によって大当たり種別を決定するかを予め設定しておく。そして、大当たりに当選した遊技回の終了後に、大当たりとなった当たり乱数カウンタＣ１の値に応じで左打ちをするように示唆する演出（左打ち示唆演出）を実行するか、右打ち示唆演出を実行するかを判定し、判定の結果に応じた示唆演出を実行する。このようにすることによって、大当たりに当選した遊技回の終了後において、遊技者が操作ハンドル２５の操作方法を判断する必要があり、遊技者を積極的に遊技に関与させることができ、その結果、遊技者を遊技に注目させることができる。

【３８７５】

また、第１始動口用の当否テーブル(図３０８参照）において大当たりに当選するように設定されている当たり乱数カウンタＣ１の各値に対して、左側種別決定ゲートへの遊技球の入球によって大当たり種別を決定する値、右側種別決定ゲートへの遊技球の入球によって大当たり種別を決定する値、左側種別決定ゲートまたは右側種別決定ゲートのいずれか一方への遊技球の入球によって大当たり種別を決定する値が設定されている構成としてもよい。

【３８７６】

Ｇ８－９．変形例９：

上記第７実施形態では、ケース１における待機期間、および、ケース２におけるオープニング期間に、各々、大当たりに当選するための機会（チャンス）が２回分用意されていることを示唆する演出（Ｗチャンス演出）を実行する構成であったが、大当たりに当選するための機会（チャンス）が１回分用意されていることを示唆する演出（シングルチャンス演出）を実行する構成を採用してもよい。この場合、各ケースにおいて、２回目チャンス演出を省略することができるので、当該２回目チャンス演出を実行するために必要な処理を省略することができ、処理を簡易化することができる。

【３８７７】

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

【３８７８】

Ｇ８－１０．変形例１０：

上記第７実施形態においては、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合には、当該ラウンド遊技を中断し、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球を契機とするラウンド遊技を実行する構成を採用したが、他の構成を採用してもよい。

【３８７９】
例えば、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合には、当該Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球によって遊技の進行状態は変化せず、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技が最後まで実行される構成を採用してもよい。この場合、当該Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球を契機とするラウンド遊技は実行されない。すなわち、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のＶ入賞口２２２への入球は実質的に無効であり、当たり抽選において小当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のＶ入賞口２２２への入球のみ実質的に有効となる。
【３８８０】
このような構成を採用することによって、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合であっても、遊技の進行状態を維持することができる。よって、大当たりに当選したことを契機とする開閉実行モードを中断する処理を回避することができ、処理を簡易化することができる。
【３８８１】
さらに、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のＶ入賞口２２２への入球は実質的に無効であり、当たり抽選において小当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のＶ入賞口２２２への入球のみ実質的に有効となる構成において、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のみＶ入賞口２２２への遊技球の入球を補助する動作機構（以下、Ｖ入賞補助機構とも呼ぶ）を備える構成を採用してもよい。
【３８８２】
Ｖ入賞補助機構として、例えば、クルーン２２０に設けられたＶ入賞口２２２と非Ｖ入賞口２２４のうち、非Ｖ入賞口２２４のみ一時的に閉鎖する機構（以下、非Ｖ入賞口閉鎖機構とも呼ぶ）を採用してもよい。この場合、非Ｖ入賞口閉鎖機構は、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のＶ入賞口２２２への入球が実質的に無効である場合のみ、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球を補助するので、非Ｖ入賞口閉鎖機構の動作は遊技の進行状態に実質的に影響を与えない。
【３８８３】
しかしながら、非Ｖ入賞口閉鎖機構が動作することによって、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球が補助され、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを認識した遊技者の期待感を向上させることができる。すなわち、非Ｖ入賞口閉鎖機構を動作させることによって、遊技の進行状態に実質的に影響を与えずに、遊技者に期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３８８４】
さらに、Ｖ入賞補助機構の動作の制御を、主制御装置６０以外の制御手段（例えば、音声発光制御装置９０）が実行する構成を採用してもよい。例えば、ケース１の場合において、音声発光制御装置９０が特定処理コマンドを受信することによってＶ入賞補助機構を動作させることを決定し、開閉処理期間の開始とともにＶ入賞補助機構の動作を制御することによって非Ｖ入賞口２２４を閉鎖する構成を採用してもよいし、遊技球が貯留部２１８に貯留された場合であって、貯留弁２１６を開放するタイミングで、非Ｖ入賞口２２４を閉鎖する構成を採用してもよい。このような構成を採用すると、Ｖ入賞補助機構の動作の制御を主制御装置６０以外の制御手段によって行うので、主制御装置６０による処理の負担を軽減することができる。
【３８８５】
なお、Ｖ入賞補助機構としては、上記説明した非Ｖ入賞口閉鎖機構に限定されることなく、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球を補助する機構であれば、他の機構を採用してもよい。例えば、流路２１１のうちクルーン２２０へ遊技球を流出させる流出口がＶ入賞口２

２２の真上に位置するように流路２１１を移動させる機構を採用してもよい。また、Ｖ入賞口２２２の近傍に一時的に磁石を配置させる機構を採用してもよい。

【３８８６】

Ｈ．他の構成への適用：

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

【３８８７】

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

【３８８８】

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

【３８８９】

また、上記実施形態においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【３８９０】

Ｉ．上記各実施形態等から抽出される発明群について：

以下、上述した各実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記各実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【３８９１】

＜特徴Ａ群＞

特徴Ａ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【３８９２】

［特徴Ａ１］

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、

を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、

当該遊技機本体の筐体の内部に格納されるとともに、前記検知手段による検知に基づいて取得された情報である検知情報を不揮発的に記憶する情報記憶手段（レジスタ３０４、演算結果記憶用メモリ３０９）と、

前記情報記憶手段に記憶された情報を当該遊技機と接続された所定の装置に対して送信する送信手段（ＣＰＵ３０８）と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３８９３】

特徴Ａ１によれば、処理実行手段は、検知手段による検知に基づいて取得された情報で

ある検知情報を不揮発的に記憶する情報記憶手段を備える。検知情報は、実行された遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該検知情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、検知情報は、遊技機の特性が反映された情報である。特徴Ａ１によれば、当該遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体内部に格納された処理実行手段の情報記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から検知情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を保持することができない。特徴Ａ１の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体内部に格納された処理実行手段の情報記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から検知情報を取得することができる。すなわち、特徴Ａ１の遊技機は、当該遊技機がいかなる状態（遊技ホールに設置されている状態や流通状態）に置かれても、遊技機と検知情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【３８９４】

[特徴Ａ２]

特徴Ａ１に記載の遊技機であって、

遊技の実行を制御する制御手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）を備え、

前記処理実行手段は、前記制御手段と同一の電源によって動作する

ことを特徴とする遊技機。

【３８９５】

特徴Ａ２によれば、処理実行手段は、制御手段と同一の電源によって動作するので、例えば、当該遊技機が遊技ホールに設置されている場合であって、ホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得していた場合に、当該ホールコンピュータの電源系統に不具合が生じた場合や、当該ホールコンピュータの処理に不具合が生じた場合であっても、遊技機に電源が供給されている状況であれば、検知情報を取得することができる。仮に、制御手段と処理実行手段とが異なる電源によって動作している場合、処理実行手段の電源供給に不具合があった場合に、遊技機によって遊技が実行されているにも関わらず検知情報が取得できないといった不具合が生じる。これに対して、特徴Ａ２によれば、制御手段と処理実行手段とが同一の電源によって動作しているので、遊技が実行可能な状況であれば必ず検知情報を取得することができる。よって、検知情報の信頼性を向上させることができる。

【３８９６】

[特徴Ａ３]

特徴Ａ１または特徴Ａ２に記載の遊技機であって、

前記情報記憶手段は、所定の検知手段（排出通路検知センサー４４ｈ）によって規定個数（５００個）の遊技球が検知されるまでの期間毎の前記検知情報を記憶する

ことを特徴とする遊技機。

【３８９７】

特徴Ａ３によれば、所定の検知手段によって規定個数の遊技球が検知されるまでの期間毎の検知情報を記憶するので、各遊技機によって規定個数の遊技球が検知されるまでの時間にバラつきがあったとしても、その時間のバラつきに影響しない検知情報を取得することができる。すなわち、遊技球が発射される頻度に高低差がある場合であっても、その影響を受けにくい精度の高い検知情報を取得することができる。

【３８９８】

[特徴Ａ４]

特徴Ａ１または特徴Ａ２に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、予め設定された規定期間毎（１時間毎）の前記検知情報を記憶する
ことを特徴とする遊技機。
【３８９９】
特徴Ａ４によれば、情報記憶手段は、予め設定された規定期間毎の検知情報を記憶するので、当該検知情報を用いて時間の概念を用いた統計処理を行うことができる。
【３９００】
[特徴Ａ５]
特徴Ａ１または特徴Ａ２に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、当該遊技機への電源の供給が開始されてから前記電源が遮断されるまでの期間毎の前記検知情報を記憶する
ことを特徴とする遊技機。
【３９０１】
特徴Ａ５によれば、情報記憶手段は、当該遊技機への電源の供給が開始されてから電源の遮断が発生するまでの期間毎の検知情報を記憶するので、例えば、遊技機が遊技ホールに設置されている場合には、遊技ホールの営業日ごとの検知情報を取得することができる。
【３９０２】
[特徴Ａ６]
特徴Ａ１から特徴Ａ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記処理実行手段は、
前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として前記払出手段から払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を取得する賞球数情報取得手段と、
前記検知情報と前記賞球数情報とに基づいて所定の演算を実行する演算実行手段（ＣＰＵ３０８）と、
を備え、
前記情報記憶手段は、前記演算実行手段による演算結果（役物比率等）に関する情報である演算結果情報を記憶する
ことを特徴とする遊技機。
【３９０３】
特徴Ａ６によれば、処理実行手段は、演算結果情報を記憶する。演算結果情報は、検知情報と賞球数情報とに基づいて演算された情報であるので、遊技機が払い出した賞球数に関する情報が反映されている。よって、特徴Ａ６によれば、払い出した賞球に関する遊技機の特性を取得することができる。この結果、払い出した賞球に関する遊技機の特性を管理することができる。
【３９０４】
＜特徴Ｂ群＞
特徴Ｂ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【３９０５】
[特徴Ｂ１]
遊技の実行を制御する制御手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
実行された遊技に基づいて取得された第１の情報と予め設定されている第２の情報とに基づいて演算処理を実行し第３の情報を取得する演算実行手段（ＣＰＵ３０８）と、
前記第３の情報を不揮発的に記憶する情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９）と

、
を備える遊技機であって、
前記演算実行手段と前記情報記憶手段とは、前記制御手段と同一の電源によって動作する
ことを特徴とする遊技機。
【３９０６】
特徴Ｂ１によれば、第１の情報は実行された遊技に基づいて取得された情報であり、第３の情報は第１の情報に基づいて取得された情報である。よって、第３の情報は、実行された遊技に関する情報を含んでいる。したがって、情報記憶手段は、実行された遊技に関する情報を含んだ第３の情報を記憶しているので、情報記憶手段に記憶された第３の情報を用いて、過去に実行された遊技に関する情報を取得することが可能である。よって、第３の情報を用いることによって、遊技機の遊技に関する特性を管理することが可能となる。そして、演算実行手段と情報記憶手段とは、制御手段と同一の電源によって動作するので、遊技機に電源が供給されている状況であれば、第３の情報を取得することができる。仮に、演算実行手段および情報記憶手段と制御手段とが異なる電源によって動作している場合、演算実行手段および情報記憶手段の電源供給に不具合があった場合に、遊技機によって遊技が実行されているにも関わらず第３の情報が取得できないといった不具合が生じる。これに対して、特徴Ｂ２によれば、演算実行手段および情報記憶手段と制御手段とが同一の電源によって動作しているので、遊技が実行可能な状況であれば必ず第３の情報を取得することができる。よって、第３の情報の信頼性を向上させることができる。この結果、遊技機の検査の信頼性を向上させることができ、遊技の健全性を向上させることができる。
【３９０７】
[特徴Ｂ２]
特徴Ｂ１に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段に記憶された前記第３の情報を、前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に送信する送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３９０８】
特徴Ｂ２によれば、情報記憶手段に記憶された第３の情報を、遊技機に接続された所定の装置に送信する送信手段を備えるので、所定の装置を利用して、第３の情報を用いた遊技機の遊技に関する特性を管理することが可能となる。
【３９０９】
[特徴Ｂ３]
特徴Ｂ１または特徴Ｂ２に記載の遊技機であって、
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記第１の情報は、前記検知手段による検知に基づいて取得された情報であり、
前記第２の情報は、前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として前記払出手段から払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報であり、
前記第３の情報は、実行された遊技において遊技機が払い出した賞球数に関する情報である
ことを特徴とする遊技機。
【３９１０】
特徴Ｂ３によれば、第３の情報は、実行された遊技において遊技機が払い出した賞球数に関する情報である。したがって、情報記憶手段に記憶されている第３の情報を用いて、

実際に払い出した賞球に関する遊技機の特性を管理することができる。
【３９１１】
＜特徴Ｃ群＞
特徴Ｃ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【３９１２】
[特徴Ｃ１]
遊技の実行を制御する制御手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
実行された遊技に基づいて取得された第１の情報を不揮発的に記憶する情報記憶手段（レジスタ３０４、演算結果記憶用メモリ３０９）と、
を備える遊技機であって、
前記情報記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている
ことを特徴とする遊技機。
【３９１３】
特徴Ｃ１によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、情報記憶手段を格納している。したがって、情報記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、情報記憶手段に記憶されている第１の情報が情報記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、第１の情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に情報記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる第１の情報の不正な改変を抑制することができる。また、第１の情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、第１の情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴Ｃ１によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した第１の情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３９１４】
[特徴Ｃ２]
特徴Ｃ１に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、前記制御手段と同一の電源によって動作する
ことを特徴とする遊技機。
【３９１５】
特徴Ｃ２によれば、情報記憶手段は、制御手段と同一の電源によって動作するので、遊技機に電源が供給されている状況であれば、第１の情報を取得することができる。仮に、情報記憶手段と制御手段とが異なる電源によって動作している場合、情報記憶手段の電源供給に不具合があった場合に、遊技機によって遊技が実行されているにも関わらず第１の情報が取得できないといった不具合が生じる。これに対して、特徴Ｃ２によれば、情報記憶手段と制御手段とが同一の電源によって動作しているので、遊技が実行可能な状況であれば必ず第１の情報を取得することができる。よって、第１の情報の信頼性を向上させることができる。この結果、遊技機の検査の信頼性を向上させることができ、遊技の健全性を向上させることができる。
【３９１６】
[特徴Ｃ３]
特徴Ｃ１または特徴Ｃ２に記載の遊技機であって、
前記第１の情報を、前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に送信する送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３９１７】

特徴Ｃ３によれば、情報記憶手段に記憶された第１の情報を、遊技機に接続された所定の装置に送信する送信手段を備えるので、所定の装置を利用して、第１の情報を用いた遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。

【３９１８】

＜特徴Ｄ群＞

特徴Ｄ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【３９１９】

［特徴Ｄ１］

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、

前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する第１の賞球数情報記憶手段（主側ＲＯＭ６３）と、

所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、

を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記第１の賞球数記憶手段に記憶されている前記賞球数情報を取得する賞球数情報取得手段と、

前記賞球数情報取得手段によって取得された前記賞球数情報を記憶する第２の賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ３０６）と、

前記検知手段によって検知された遊技球の個数に関する情報を記憶する個数情報記憶手段（レジスタ３０４）と、

前記個数情報記憶手段に記憶されている前記遊技球の個数に関する情報と前記第２の賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する演算実行手段（ＣＰＵ３０８）と、

前記演算実行手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９）と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３９２０】

遊技機に設定されている賞球数情報は、遊技機の種類（機種）毎に異なる値が設定されていることが一般的である。

【３９２１】

特徴Ｄ１によれば、処理実行手段は、第１の賞球数記憶手段に記憶されている賞球数情報を取得するので、遊技機の種類（機種）毎に異なる賞球数情報が設定されていても、処理実行手段は、遊技機の種類毎に設定された賞球数情報を用いて正しい遊技履歴情報を算出することができる。

【３９２２】

遊技機に不正な改造等が施されていると、算出された遊技履歴情報が、想定された値とは異なる不自然な値になる場合がある。したがって、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【３９２３】

［特徴Ｄ２］

特徴Ｄ１に記載の遊技機であって、

前記第１の賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報を含む信号を前記処理実行手段に送信する賞球数情報送信手段（ＣＰＵ６２ｘ）を備え、
前記取得手段は、前記賞球数情報送信手段から送信された前記信号を受信することによって前記賞球数情報を取得する
ことを特徴とする遊技機。
【３９２４】
特徴Ｄ２によれば、第１の賞球数情報記憶手段に記憶されている賞球数情報を含む信号を処理実行手段に送信するので、処理実行手段が第１の賞球数記憶手段にアクセスすることができない構成や、処理実行手段が第１の賞球数記憶手段に記憶されている賞球数情報の記憶位置（メモリアドレス）を把握することができない構成であっても、処理実行手段が第１の賞球数記憶手段に記憶されている賞球数情報を取得することが可能となる。
【３９２５】
［特徴Ｄ３］
特徴Ｄ１または特徴Ｄ２に記載の遊技機であって、
前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に対して前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を送信する遊技履歴情報送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３９２６】
特徴Ｄ３によれば、遊技機の遊技履歴情報が所定の装置に送信されるので、所定の装置は、当該遊技機の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、遊技機の検査者は、所定の装置に表示された遊技履歴情報を確認することができる。
【３９２７】
［特徴Ｄ４］
特徴Ｄ１から特徴Ｄ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３９２８】
特徴Ｄ４によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。
【３９２９】
［特徴Ｄ５］
特徴Ｄ１から特徴Ｄ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記発射手段は、前記処理実行手段において前記賞球数情報の前記第２の賞球数情報記憶手段への記憶が完了するまでは遊技球の発射を実行することができないように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【３９３０】
特徴Ｄ５によれば、賞球数情報の第２の賞球数情報記憶手段への記憶が完了するまでは遊技球が発射されないので、演算実行手段による遊技履歴情報の算出対象から遊技球が漏れてしまうことを抑制することができる。
【３９３１】
＜特徴Ｅ群＞
特徴Ｅ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【３９３２】
［特徴Ｅ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ３０６）と、
前記検知手段によって検知された遊技球の個数に関する情報を記憶する個数情報記憶手段（レジスタ３０４）と、
前記個数情報記憶手段に記憶されている所定の検知手段（排出通路検知センサー４４ｈ）によって検知された遊技球の個数（排出通路通過個数N_{OUT}）が規定値（５００個）に達する毎に、前記個数情報記憶手段に記憶されている前記遊技球の個数に関する情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する演算実行手段（ＣＰＵ３０８）と、
前記演算実行手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９）と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３９３３】
特徴Ｅ１によれば、所定の検知手段によって検知された遊技球の個数が規定値に達する毎に遊技履歴情報を算出するので、各遊技機によって検知された遊技球の個数が規定値に達するまでの時間にバラつきがあったとしても、その時間のバラつきに影響しない遊技履歴情報を算出することができる。すなわち、遊技球が検知される頻度に高低差がある場合であっても、その影響を受けにくい精度の高い遊技履歴情報を算出することができる。この結果、遊技機の検査者は、精度の高い遊技履歴情報を確認することができ、遊技機に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３９３４】
［特徴Ｅ２］
特徴Ｅ１に記載の遊技機であって、
前記演算を実行する条件である演算実行条件として、前記所定の検知手段（排出通路検知センサー４４ｈ）及び前記規定値（５００個）に関する情報を記憶する第１の演算実行条件記憶手段（主側ＲＯＭ６３）を備え、
前記処理実行手段は、
前記第１の演算実行条件記憶手段に記憶されている前記演算実行条件を取得する演算実行条件取得手段と、
前記取得された前記演算実行条件を記憶する第２の演算実行条件記憶手段（演算実行条件記憶用メモリ３０７）と、
を備え、
前記演算実行手段は、前記第２の演算実行条件記憶手段に記憶されている前記演算実行条件が成立した場合に、前記演算を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３９３５】
遊技機の種類（機種）が異なると、遊技の特性も異なるため、遊技履歴情報を算出するための演算を実行する最適な条件も異なることになる。このため、演算実行条件は、遊技機の種類（機種）毎に異なる条件が記憶されている。

【３９３６】
特徴Ｅ２によれば、処理実行手段は、第１の演算実行条件記憶手段に記憶されている演算実行条件を取得するので、遊技機の種類（機種）毎に設定された演算実行条件が成立した場合に演算を実行することができる。
【３９３７】
［特徴Ｅ３］
特徴Ｅ１または特徴Ｅ２に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記演算実行手段が前記演算を実行した後に、前記個数情報記憶手段に記憶されている遊技球の個数に関する情報を消去する消去手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３９３８】
特徴Ｅ３によれば、演算実行手段が演算を実行した後に、個数情報記憶手段に記憶されている遊技球の個数に関する情報を消去するので、再び個数情報記憶手段に遊技球の個数に関する情報を記憶することが可能となる。したがって、個数情報記憶手段に必要な記憶容量を低減することができる。
【３９３９】
［特徴Ｅ４］
特徴Ｅ１から特徴Ｅ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に対して前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を送信する遊技履歴情報送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３９４０】
特徴Ｅ４によれば、遊技機の遊技履歴情報が所定の装置に送信されるので、所定の装置は、当該遊技機の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、遊技機の検査者は、所定の装置に表示された遊技履歴情報を確認することができる。
【３９４１】
［特徴Ｅ５］
特徴Ｅ１から特徴Ｅ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３９４２】
特徴Ｅ５によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。
【３９４３】
＜特徴Ｆ群＞
特徴Ｆ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【３９４４】
［特徴Ｆ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、
を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、
前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ３０６）と、
前記検知手段によって検知された遊技球の個数に関する情報を記憶する個数情報記憶手段（レジスタ３０４）と、
所定時間（１時間）が経過する毎に、前記個数情報記憶手段に記憶されている前記遊技球の個数に関する情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する演算実行手段（ＣＰＵ３０８）と、
前記演算実行手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９）と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３９４５】
特徴Ｆ１によれば、所定時間が経過する毎に遊技履歴情報を算出するので、遊技機の検査者は、時間の概念を用いた統計処理によって算出された遊技履歴情報を確認することができ、遊技機に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３９４６】
［特徴Ｆ２］
特徴Ｆ１に記載の遊技機であって、
前記演算を実行する条件である演算実行条件として、前記演算を実行する時間的間隔に関する情報を記憶する第１の演算実行条件記憶手段（主側ＲＯＭ６３）を備え、
前記処理実行手段は、
前記演算実行条件記憶手段に記憶されている前記演算実行条件を取得する演算実行条件取得手段と、
前記取得された前記演算実行条件を記憶する第２の演算実行条件記憶手段（演算実行条件記憶用メモリ３０７）と、
を備え、
前記演算実行手段は、前記第２の演算実行条件記憶手段に記憶されている前記演算実行条件が成立した場合に、前記演算を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３９４７】
遊技機の種類（機種）が異なると、遊技の特性も異なるため、遊技履歴情報を算出するための演算を実行する最適な条件も異なることになる。このため、演算実行条件は、遊技機の種類（機種）毎に異なる条件が記憶されている。
【３９４８】
特徴Ｆ２によれば、処理実行手段は、第１の演算実行条件記憶手段に記憶されている演算実行条件を取得するので、遊技機の種類（機種）毎に設定された演算実行条件が成立した場合に演算を実行することができる。
【３９４９】
［特徴Ｆ３］
特徴Ｆ１または特徴Ｆ２に記載の遊技機であって、
前記演算が実行されてからの経過時間を計測する計測手段と、
遊技者によって遊技が行なわれているか否かを判定する判定手段と、
を備え、
前記計測手段は、前記判定手段によって遊技が行なわれていないと判定されている期間は、前記経過時間の計測を中断する
ことを特徴とする遊技機。

【３９５０】
特徴Ｆ３によれば、遊技が行なわれていないと判定されている期間は、演算が実行されてからの経過時間の計測を中断するので、実際に遊技が行なわれている期間のみを対象として遊技履歴情報を算出することができる。
【３９５１】
［特徴Ｆ４］
特徴Ｆ１から特徴Ｆ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に対して前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を送信する遊技履歴情報送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３９５２】
特徴Ｆ４によれば、遊技機の遊技履歴情報が所定の装置に送信されるので、所定の装置は、当該遊技機の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、遊技機の検査者は、所定の装置に表示された遊技履歴情報を確認することができる。
【３９５３】
［特徴Ｆ５］
特徴Ｆ１から特徴Ｆ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３９５４】
特徴Ｆ５によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。
【３９５５】
＜特徴Ｇ群＞
特徴Ｇ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【３９５６】
［特徴Ｇ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、
電源の遮断の発生を監視する監視手段（停電監視回路８６）と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ３０６）と、
前記検知手段によって検知された遊技球の個数に関する情報を記憶する個数情報記憶手段（レジスタ３０４）と、
前記監視手段が電源の遮断の発生を検知した場合に、前記個数情報記憶手段に記憶されている前記遊技球の個数に関する情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する演算実行手段（ＣＰＵ３０８）と、
前記演算実行手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手

段（演算結果記憶用メモリ３０９）と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３９５７】
特徴Ｇ１によれば、電源の遮断の発生を検知した場合に遊技履歴情報を算出するので、遊技機への電源の供給が開始されてから電源の遮断が発生するまでの期間中において検知された遊技球の個数に基づいて遊技履歴情報を算出することができる。すなわち、遊技ホールの営業が開始してから終了するまでの期間毎に遊技履歴情報が算出されるので、遊技ホールの営業日毎に遊技履歴情報が算出されることになる。したがって、遊技機の検査者は、遊技ホールの営業日を跨いで遊技履歴情報の特性に変化があったか否かを容易に把握することができるので、遊技機に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３９５８】
［特徴Ｇ２］
特徴Ｇ１に記載の遊技機であって、
前記電源の遮断が発生した後においても前記演算実行手段に対して電源を供給する供給手段（コンデンサ）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３９５９】
特徴Ｇ２によれば、電源の遮断が発生した後においても演算実行手段に対して電源を供給する供給手段を備えるので、演算実行手段による遊技履歴情報の算出及び遊技履歴情報の遊技履歴情報記憶手段への記憶を確実に完了させることができる。
【３９６０】
［特徴Ｇ３］
特徴Ｇ１または特徴Ｇ２に記載の遊技機であって、
前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に対して前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を送信する遊技履歴情報送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３９６１】
特徴Ｇ３によれば、遊技機の遊技履歴情報が所定の装置に送信されるので、所定の装置は、当該遊技機の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、遊技機の検査者は、所定の装置に表示された遊技履歴情報を確認することができる。
【３９６２】
［特徴Ｇ４］
特徴Ｇ１から特徴Ｇ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３９６３】
特徴Ｇ４によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。
【３９６４】
＜特徴Ｈ群＞
特徴Ｈ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【３９６５】
［特徴Ｈ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
所定の場合に報知をする報知手段と、
所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ３０６）と、
前記検知手段によって検知された遊技球の個数に関する情報を記憶する個数情報記憶手段（レジスタ３０４）と、
前記個数情報記憶手段に記憶されている前記遊技球の個数に関する情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する算出手段（ＣＰＵ３０８）と、
前記算出手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９）と、
を備え、
前記報知手段は、前記遊技履歴情報記憶手段に記憶された前記遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする
ことを特徴とする遊技機。

【３９６６】
特徴Ｈ１によれば、遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【３９６７】
［特徴Ｈ２］
特徴Ｈ１に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記遊技履歴情報記憶手段に記憶された前記遊技履歴情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする
ことを特徴とする遊技機。

【３９６８】
特徴Ｈ２によれば、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【３９６９】
［特徴Ｈ３］
特徴Ｈ２に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（ＬＥＤランプの色）を決定する
ことを特徴とする遊技機。

【３９７０】
特徴Ｈ３によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。

【３９７１】
［特徴Ｈ４］
特徴Ｈ１から特徴Ｈ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３９７２】
特徴Ｈ４によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の遊技履歴情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。
【３９７３】
［特徴Ｈ５］
特徴Ｈ１から特徴Ｈ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に対して前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を送信する遊技履歴情報送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３９７４】
特徴Ｈ５によれば、遊技機の遊技履歴情報が所定の装置に送信されるので、所定の装置は、当該遊技機の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、遊技機の検査者は、所定の装置に表示された遊技履歴情報を確認することができる。
【３９７５】
［特徴Ｈ６］
特徴Ｈ１から特徴Ｈ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３９７６】
特徴Ｈ６によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。
【３９７７】
＜特徴Ｉ群＞
特徴Ｉ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【３９７８】
［特徴Ｉ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ３０６）と、
前記検知手段によって遊技球が検知される毎に、当該検知手段によって遊技球が検知されたことを示す情報である入球情報を順次記憶する入球情報記憶手段（入球情報記憶用メモリ３０９ｂ）と、

前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に対して、前記入球情報記憶手段に記憶されている前記入球情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とを送信する送信手段（ＣＰＵ３０８）と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３９７９】
特徴Ｉ１によれば、所定の装置に対して入球情報と賞球数情報とを送信するので、所定の装置は、入球情報と賞球数情報とに基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報を任意の範囲で算出することができる。したがって、遊技機の検査者は、所定の装置によって、任意の範囲で算出された当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができ、遊技機に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３９８０】
［特徴Ｉ２］
特徴Ｉ１に記載の遊技機であって、
日時に関する情報である日時情報を取得する日時情報取得手段（ＲＴＣ９６）を備え、
前記入球情報記憶手段は、前記入球情報を記憶する際に、前記遊技球が前記検知手段によって検知された日時に対応した前記日時情報を付加して記憶する
ことを特徴とする遊技機。
【３９８１】
特徴Ｉ２によれば、日時情報が付加された入球情報を受信した所定の装置は、日時の範囲を指定して遊技履歴情報を算出することが可能となる。したがって、遊技機の検査者は、日時の範囲を指定した遊技履歴情報に基づいて詳細な検査をすることができる。また、日時情報が付加された入球情報を所定の装置が表示する構成とすれば、遊技機の検査者は、各検知手段によって遊技球が検知された日時についても把握することが可能となる。
【３９８２】
［特徴Ｉ３］
特徴Ｉ１または特徴Ｉ２に記載の遊技機であって、
前記入球情報記憶手段に記憶されている前記入球情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３９８３】
特徴Ｉ３によれば、入球情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、入球情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の入球情報を確認することができる。
【３９８４】
＜特徴Ｊ群＞
特徴Ｊ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【３９８５】
[特徴Ｊ１]
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（主側ＲＯＭ６３）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理（大当たり抽選処理、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理、開閉扉３６ｂや電動役物３４ａの開閉処理等）を実

行するとともに、前記検知手段によって検知された遊技球の検知情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する処理を実行する処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、

当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記処理実行手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（主側ＲＡＭ６４、フラッシュメモリ６４ｘ）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【３９８６】

特徴Ｊ１によれば、遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段を備える。遊技履歴情報は、遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該遊技履歴情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、遊技履歴情報は、遊技機の特性が反映された情報である。特徴Ｊ１によれば、当該遊技機の特性が反映された情報である遊技履歴情報を遊技機本体の筐体に格納された遊技履歴情報記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から遊技履歴情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を取得することができない。特徴Ｊ１の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である遊技履歴情報を遊技機本体の筐体に格納された遊技履歴情報記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から遊技履歴情報を取得することができる。すなわち、特徴Ｊ１によれば、遊技機と遊技履歴情報とを１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【３９８７】

さらに、特徴Ｊ１によれば、単一の処理実行手段が遊技進行処理と遊技履歴情報を算出する処理とを実行するので、当該算出処理を実行するための別の演算用チップ等を設ける必要がなく、遊技機の製造コストを低減させることができる。

【３９８８】

[特徴Ｊ２]

特徴Ｊ１に記載の遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、

第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、

を実行可能であり、

前記第２のモードでは、遊技球が前記所定の領域を通過した場合であっても、前記遊技進行処理を実行しないように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【３９８９】

特徴Ｊ２によれば、遊技球が所定の領域を通過した場合であっても遊技進行処理を実行しない第２のモードを実行可能であるので、遊技進行処理と並行して実行することが好ましくない処理や、遊技進行処理と並行して実行した場合に不具合が生じやすい処理等を第２のモードにおいて実行することができる。また、特徴Ｊ２によれば、第２のモードにおいては遊技進行処理を実行しないので、第２のモードにおいて実行する処理のプログラム

を開発する際に、遊技進行処理が並行して実行された場合における対策を考慮しなくてもよいため、第２のモードにおいて実行する処理のプログラムの開発効率を大幅に向上させることができる。

【３９９０】

［特徴Ｊ３］

特徴Ｊ２に記載の遊技機であって、

前記第２のモードは、前記遊技履歴情報を出力するモードである

ことを特徴とする遊技機。

【３９９１】

遊技履歴情報は、遊技球が検知されて遊技進行処理が実行されると内容が変化する情報である。したがって、仮に、遊技進行処理と並行して遊技履歴情報を出力する処理を実行する構成を採用すると、遊技機の検査者が遊技履歴情報によって当該遊技機の特性を検査している間に遊技進行処理が実行されて当該遊技履歴情報の内容が随時変化してしまい、円滑に検査を実施することが困難になってしまう場合がある。これに対して、特徴Ｊ３によれば、遊技球が所定の領域を通過した場合であっても遊技進行処理を実行しない第２のモードにおいて遊技履歴情報を出力するので、遊技履歴情報を出力している間に当該遊技履歴情報の内容が変化してしまうことを抑制することができる。この結果、遊技機の検査者は円滑に検査を実施することができる。

【３９９２】

[特徴Ｊ４]

特徴Ｊ１から特徴Ｊ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、

第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、

を実行可能であり、

前記第１のモードにおいて前記遊技進行処理の実行中に、前記第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合）には、第２の条件が成立したタイミング（図柄の変動表示処理が終了したタイミング等の遊技進行処理が予め定められた処理段階まで完了したタイミング、実行中の各遊技進行処理の全ての処理が完了したタイミング）で、前記第１のモードから前記第２のモードに移行するように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【３９９３】

特徴Ｊ４によれば、第１のモードにおいて第１の条件が成立した場合には、第２の条件が成立したタイミングで、第１のモードから第２のモードに移行するように構成されているので、第２の条件が成立したか否かに関わらずに第１の条件が満たされた直後のタイミングで第１のモードから第２のモードに移行する構成と比較して、第２のモードに移行する際の処理上の不具合の発生を抑制することができる。

【３９９４】

例えば、仮に、第２の条件が成立したか否かに関わらずに第１の条件が成立した直後のタイミングで第１のモードから第２のモードに移行する構成を採用した場合において、第１のモードにおいて遊技進行処理としての図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、所定の操作が実行されたという第１の条件が成立した場合には、図柄の変動表示の途中で第２のモードに移行することになり、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となる。これに対して、特徴Ｊ４によれば、例えば、第１のモードにおいて遊

技進行処理としての図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、所定の操作が実行されたという第１の条件が成立した場合には、図柄の変動表示処理が実行されていないという第２の条件が成立したタイミング、すなわち、変動表示中の図柄が停止した後のタイミングで第２のモードに移行することになる。したがって、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となるといった処理上の不具合の発生を抑制することができる。

【３９９５】

[特徴Ｊ５]

特徴Ｊ１から特徴Ｊ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、

第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、

を実行可能であり、

前記第２のモード中に第３の条件が成立した場合（検査モードに移行してから１０分が経過した場合）には、前記第２のモードから前記第１のモードに移行させるための操作である移行操作（モード切替ボタンを押下するという操作、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作）が実行されていない場合であっても、前記第２のモードから前記第１のモードに移行するように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【３９９６】

特徴Ｊ５によれば、第２のモード中に第３の条件が成立した場合には、第２のモードから第１のモードに移行させるための移行操作が実行されていない場合であっても、第２のモードから第１のモードに移行するように構成されているので、移行操作の実行がされずに第１のモードに復帰しないことを抑制することができる。例えば、第２のモードへの移行後に遊技機の管理者や検査者等が移行操作の実行を失念してしまい、遊技機が遊技進行処理を実行可能な第１のモードに復帰せず、遊技者が当該遊技機で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。

【３９９７】

［特徴Ｊ６］

特徴Ｊ５に記載の遊技機であって、

前記第３の条件は、所定の時点から所定の時間が経過すること（検査モードに移行した時点から１０分が経過すること）である

ことを特徴とする遊技機。

【３９９８】

特徴Ｊ６によれば、第２のモード中に所定の時点から所定の時間が経過した場合には、第２のモードから第１のモードに移行させるための移行操作が実行されていない場合であっても、第２のモードから第１のモードに移行するように構成されているので、移行操作の実行がされずに第１のモードに復帰しないことを確実に抑制することができる。例えば、第２のモードへの移行後に遊技機の管理者や検査者等が移行操作の実行を失念してしまった場合であっても、所定の時点から所定の時間が経過すれば第１のモードに復帰するので、遊技機が遊技進行処理を実行可能な第１のモードに復帰せず、遊技者が当該遊技機で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。

【３９９９】

[特徴Ｊ７]

特徴Ｊ１から特徴Ｊ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、

当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記遊技進行処理に関する情報を記憶する

遊技進行処理情報記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、
前記遊技進行処理情報記憶手段に記憶されている情報を消去するための操作である消去操作（ＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作）が実行されたことに基づいて、前記遊技進行処理情報記憶手段に記憶されている情報を消去する消去手段と、
を備え、
前記処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、
第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、
を実行可能であり、
前記消去手段は、前記第２のモードに移行後であって前記第１のモードに移行する前の状態（検査モード中の状態、検査モードに移行後にそのまま電源がＯＦＦになった状態）では、前記消去操作が実行された場合であっても、前記遊技進行処理情報記憶手段に記憶された情報を消去しないように構成されている
ことを特徴とする遊技機。

【４０００】
特徴Ｊ７によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態では、遊技進行処理情報記憶手段に記憶されている情報を消去するための消去操作が実行された場合であっても、遊技進行処理情報記憶手段に記憶された情報を消去しないので、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態において、第１のモードに移行させようとして誤って消去操作が実行されてしまった場合であっても、当該情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができる。

【４００１】
例えば、遊技進行処理情報記憶手段に記憶されている情報を消去するための消去操作が、消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下する操作であり、第１のモードと第２のモードとの間でモードを移行させるための操作が、移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下する操作である構成においては、第２のモードから第１のモードに移行させようとして移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するつもりが、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまう虞がある。しかしながら、特徴Ｊ７によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態では、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行されてしまった場合であっても、当該情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができる。

【４００２】
より具体的には、例えば、第１のモードから第２のモードに移行する際に、第１のモードにおいて実行していた遊技進行処理を一時的に停止させるとともに、当該停止させた遊技進行処理を第２のモードへの復帰後に再開させるための情報を遊技進行処理情報記憶手段に記憶させる構成を採用した場合において、第２のモードから第１のモードに復帰させようとして移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するつもりが、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまった場合には、遊技進行処理を再開するための情報が消去されてしまい、第２のモードへの復帰後に遊技進行処理を再開させることができなくなり、遊技者に不利益を与えてしまう虞がある。これに対して、特徴Ｊ７によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態において、第１のモードに移行させようとして誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまった場合であっても、遊技進行処理情報記憶手段に記憶された情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができるので、遊技者に不利益を与えてしまうことを抑制することができる。

【４００３】
[特徴Ｊ８]
特徴Ｊ１から特徴Ｊ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４００４】
特徴Ｊ８によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。
【４００５】
[特徴Ｊ９]
特徴Ｊ１から特徴Ｊ８のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリ（フラッシュメモリ６４ｘ）によって構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【４００６】
特徴Ｊ９によれば、遊技機への電源の供給が絶たれても遊技履歴情報が保持されるので、当該遊技機がいかなる状態（例えば、遊技機に電源が供給されない流通状態等）に置かれても、遊技機と遊技履歴情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。
【４００７】
[特徴Ｊ１０]
特徴Ｊ１から特徴Ｊ９のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている
ことを特徴とする遊技機。
【４００８】
特徴Ｊ１０によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、遊技履歴情報記憶手段が格納されている。したがって、遊技履歴情報記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、遊技履歴情報記憶手段に記憶されている遊技履歴情報が遊技履歴情報記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、遊技履歴情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に遊技履歴情報記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる遊技履歴情報の不正な改変を抑制することができる。また、遊技履歴情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、遊技履歴情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴Ｊ１０によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した遊技履歴情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【４００９】
[特徴Ｊ１１]
特徴Ｊ１から特徴Ｊ１０のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段に記憶された前記遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする報知手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４０１０】
特徴Ｊ１１によれば、遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することによって、遊技機に

不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【４０１１】

［特徴Ｊ１２］

特徴Ｊ１１に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記遊技履歴情報記憶手段に記憶された前記遊技履歴情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする

ことを特徴とする遊技機。

【４０１２】

特徴Ｊ１２によれば、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【４０１３】

［特徴Ｊ１３］

特徴Ｊ１２に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（ＬＥＤランプの色）を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【４０１４】

特徴Ｊ１３によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。

【４０１５】

［特徴Ｊ１４］

特徴Ｊ１１から特徴Ｊ１３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４０１６】

特徴Ｊ１４によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の遊技履歴情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。

【４０１７】

＜特徴Ｋ群＞

特徴Ｋ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【４０１８】

[特徴Ｋ１]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理（大当たり抽選処理、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理、開閉扉３６ｂや電動役物３４ａの開閉処理等）を実行する遊技進行処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、

を備え、

前記遊技進行処理実行手段は、

前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、

所定の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合

、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、
を実行可能であり、
前記第２のモードでは、遊技球が前記所定の領域を通過した場合であっても、前記遊技進行処理を実行しないように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【４０１９】
特徴Ｋ１によれば、遊技球が所定の領域を通過した場合であっても遊技進行処理を実行しない第２のモードを実行可能であるので、遊技進行処理と並行して実行することが好ましくない処理や、遊技進行処理と並行して実行した場合に不具合が生じやすい処理等を第２のモードにおいて実行することができる。また、特徴Ｋ１によれば、第２のモードにおいては遊技進行処理を実行しないので、第２のモードにおいて実行する処理のプログラムを開発する際に、遊技進行処理が並行して実行された場合における対策を考慮しなくてもよいため、第２のモードにおいて実行する処理のプログラムの開発効率を大幅に向上させることができる。
【４０２０】
［特徴Ｋ２］
特徴Ｋ１に記載の遊技機であって、
当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、役物比率等を含む遊技履歴情報）を記憶する記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９、入球個数記憶用メモリ３０９ａ、入球情報記憶用メモリ３０９ｂ、主側ＲＡＭ６４、フラッシュメモリ６４ｘ）を備え、
前記第２のモードは、前記検知情報を出力するモードである
ことを特徴とする遊技機。
【４０２１】
特徴Ｋ２によれば、検知情報を記憶するとともに、第２のモードにおいて検知情報を出力することができる。検知情報は、遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該検知情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、検知情報は、遊技機の特性が反映された情報である。特徴Ｋ２によれば、当該遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から検知情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を取得することができない。特徴Ｋ２の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から検知情報を取得することができる。すなわち、特徴Ｋ２によれば、遊技機と検知情報とを１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【４０２２】
また、検知情報は、遊技球が検知されて遊技進行処理が実行されると内容が変化する情報である。したがって、仮に、遊技進行処理と並行して検知情報を出力する処理を実行する構成を採用すると、遊技機の検査者が検知情報によって当該遊技機の特性を検査している間に遊技進行処理が実行されて当該検知情報の内容が随時変化してしまい、円滑に検査

を実施することが困難になってしまう場合がある。これに対して、特徴Ｋ２によれば、遊技球が所定の領域を通過した場合であっても遊技進行処理を実行しない第２のモードにおいて検知情報を出力するので、検知情報を出力している間に当該検知情報の内容が変化してしまうことを抑制することができる。この結果、遊技機の検査者は円滑に検査を実施することができる。

【４０２３】

[特徴Ｋ３]

特徴Ｋ２に記載の遊技機であって、

前記第２のモードにおいて出力される前記検知情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４０２４】

特徴Ｋ３によれば、検知情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、検知情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の検知情報を確認することができる。

【４０２５】

[特徴Ｋ４]

特徴Ｋ２または特徴Ｋ３に記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリ（演算結果記憶用メモリ３０９、入球個数記憶用メモリ３０９ａ、入球情報記憶用メモリ３０９ｂ、フラッシュメモリ６４ｘ）によって構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【４０２６】

特徴Ｋ４によれば、遊技機への電源の供給が絶たれても検知情報が保持されるので、当該遊技機がいかなる状態（例えば、遊技機に電源が供給されない流通状態等）に置かれても、遊技機と検知情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。

【４０２７】

[特徴Ｋ５]

特徴Ｋ２から特徴Ｋ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている

ことを特徴とする遊技機。

【４０２８】

特徴Ｋ５によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、記憶手段が格納されている。したがって、記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、記憶手段に記憶されている検知情報が記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、検知情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる検知情報の不正な改変を抑制することができる。また、検知情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、検知情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴Ｋ５によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した検知情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【４０２９】

[特徴Ｋ６]

特徴Ｋ２から特徴Ｋ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記記憶手段に記憶された前記検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をす

る報知手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４０３０】
特徴Ｋ６によれば、検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【４０３１】
［特徴Ｋ７］
特徴Ｋ６に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記記憶手段に記憶された前記検知情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする
ことを特徴とする遊技機。
【４０３２】
特徴Ｋ７によれば、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【４０３３】
［特徴Ｋ８］
特徴Ｋ７に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（ＬＥＤランプの色）を決定する
ことを特徴とする遊技機。
【４０３４】
特徴Ｋ８によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。
【４０３５】
［特徴Ｋ９］
特徴Ｋ６から特徴Ｋ８のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４０３６】
特徴Ｋ９によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の検知情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。
【４０３７】
＜特徴Ｌ群＞
特徴Ｌ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【４０３８】
[特徴Ｌ１]
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理（大当たり抽選処理、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理、開閉扉３６ｂや電動役物３４ａの開閉処理等）を実

行する遊技進行処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
を備え、
前記遊技進行処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、
第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、
を実行可能であり、
前記第１のモードにおいて前記遊技進行処理の実行中に、前記第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合）には、第２の条件が成立したタイミング（図柄の変動表示処理が終了したタイミング等の遊技進行処理が予め定められた処理段階まで完了したタイミング、実行中の各遊技進行処理の全ての処理が完了したタイミング）で、前記第１のモードから前記第２のモードに移行するように構成されている
ことを特徴とする遊技機。

【４０３９】
特徴Ｌ１によれば、第１のモードにおいて第１の条件が成立した場合には、第２の条件が成立したタイミングで、第１のモードから第２のモードに移行するように構成されているので、第２の条件が成立したか否かに関わらずに第１の条件が満たされた直後のタイミングで第１のモードから第２のモードに移行する構成と比較して、第２のモードに移行する際の処理上の不具合の発生を抑制することができる。

【４０４０】
例えば、仮に、第２の条件が成立したか否かに関わらずに第１の条件が成立した直後のタイミングで第１のモードから第２のモードに移行する構成を採用した場合において、第１のモードにおいて遊技進行処理としての図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、所定の操作が実行されたという第１の条件が成立した場合には、図柄の変動表示の途中で第２のモードに移行することになり、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となる。これに対して、特徴Ｌ１によれば、例えば、第１のモードにおいて遊技進行処理としての図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、所定の操作が実行されたという第１の条件が成立した場合には、図柄の変動表示処理が実行されていないという第２の条件が成立したタイミング、すなわち、変動表示中の図柄が停止した後のタイミングで第２のモードに移行することになる。したがって、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となるといった処理上の不具合の発生を抑制することができる。

【４０４１】
［特徴Ｌ２］
特徴Ｌ１に記載の遊技機であって、
当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、役物比率等を含む遊技履歴情報）を記憶する記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９、入球個数記憶用メモリ３０９ａ、入球情報記憶用メモリ３０９ｂ、主側ＲＡＭ６４、フラッシュメモリ６４ｘ）を備え、
前記第２のモードは、前記検知情報を出力するモードである
ことを特徴とする遊技機。

【４０４２】
特徴Ｌ２によれば、検知情報を記憶するとともに、第２のモードにおいて検知情報を出力することができる。検知情報は、遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報である

ため、当該検知情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、検知情報は、遊技機の特性が反映された情報である。特徴Ｌ２によれば、当該遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から検知情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を取得することができない。特徴Ｌ２の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から検知情報を取得することができる。すなわち、特徴Ｌ２によれば、遊技機と検知情報とを１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【４０４３】

[特徴Ｌ３]

特徴Ｌ２に記載の遊技機であって、

前記第２のモードにおいて出力される前記検知情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４０４４】

特徴Ｌ３によれば、検知情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、検知情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の検知情報を確認することができる。

【４０４５】

[特徴Ｌ４]

特徴Ｌ２または特徴Ｌ３に記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリ（演算結果記憶用メモリ３０９、入球個数記憶用メモリ３０９ａ、入球情報記憶用メモリ３０９ｂ、フラッシュメモリ６４ｘ）によって構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【４０４６】

特徴Ｌ４によれば、遊技機への電源の供給が絶たれても検知情報が保持されるので、当該遊技機がいかなる状態（例えば、遊技機に電源が供給されない流通状態等）に置かれても、遊技機と検知情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。

【４０４７】

[特徴Ｌ５]

特徴Ｌ２から特徴Ｌ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている

ことを特徴とする遊技機。

【４０４８】

特徴Ｌ５によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、記憶手段が格納されている。したがって、記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、記憶手段に記憶されている検知情報が記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、検知情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体

の内部に記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる検知情報の不正な改変を抑制することができる。また、検知情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、検知情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴Ｌ５によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した検知情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【４０４９】

[特徴Ｌ６]

特徴Ｌ２から特徴Ｌ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記記憶手段に記憶された前記検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする報知手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４０５０】

特徴Ｌ６によれば、検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【４０５１】

［特徴Ｌ７］

特徴Ｌ６に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記記憶手段に記憶された前記検知情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする

ことを特徴とする遊技機。

【４０５２】

特徴Ｌ７によれば、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【４０５３】

［特徴Ｌ８］

特徴Ｌ７に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（ＬＥＤランプの色）を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【４０５４】

特徴Ｌ８によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。

【４０５５】

［特徴Ｌ９］

特徴Ｌ６から特徴Ｌ８のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４０５６】

特徴Ｌ９によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の検知情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。

【４０５７】

＜特徴Ｍ群＞

特徴Ｍ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【４０５８】

[特徴Ｍ１]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理（大当たり抽選処理、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理、開閉扉３６ｂや電動役物３４ａの開閉処理等）を実行する遊技進行処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、

を備え、

前記遊技進行処理実行手段は、

前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、

第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、

を実行可能であり、

前記第２のモード中に第２の条件が成立した場合（検査モードに移行してから１０分が経過した場合）には、前記第２のモードから前記第１のモードに移行させるための所定の操作（モード切替ボタンを押下するという操作、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作）が実行されていない場合であっても、前記第２のモードから前記第１のモードに移行するように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【４０５９】

特徴Ｍ１によれば、第２のモード中に第２の条件が成立した場合には、第２のモードから第１のモードに移行させるための所定の操作が実行されていない場合であっても、第２のモードから第１のモードに移行するように構成されているので、所定の操作の実行がされずに第１のモードに復帰しないことを抑制することができる。例えば、第２のモードへの移行後に遊技機の管理者や検査者等が所定の操作の実行を失念してしまい、遊技機が遊技進行処理を実行可能な第１のモードに復帰せず、遊技者が当該遊技機で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。

【４０６０】

［特徴Ｍ２］

特徴Ｍ１に記載の遊技機であって、

前記第２の条件は、所定の時点から所定の時間が経過すること（検査モードに移行した時点から１０分が経過すること）である

ことを特徴とする遊技機。

【４０６１】

特徴Ｍ２によれば、第２のモード中に所定の時点から所定の時間が経過した場合には、第２のモードから第１のモードに移行させるための所定の操作が実行されていない場合であっても、第２のモードから第１のモードに移行するように構成されているので、所定の操作の実行がされずに第１のモードに復帰しないことを確実に抑制することができる。例えば、第２のモードへの移行後に遊技機の管理者や検査者等が所定の操作の実行を失念してしまった場合であっても、所定の時点から所定の時間が経過すれば第１のモードに復帰するので、遊技機が遊技進行処理を実行可能な第１のモードに復帰せず、遊技者が当該遊技機で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。

【４０６２】

［特徴Ｍ３］
特徴Ｍ１または特徴Ｍ２に記載の遊技機であって、
当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、役物比率等を含む遊技履歴情報）を記憶する記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９、入球個数記憶用メモリ３０９ａ、入球情報記憶用メモリ３０９ｂ、主側ＲＡＭ６４、フラッシュメモリ６４ｘ）を備え、
前記第２のモードは、前記検知情報を出力するモードである
ことを特徴とする遊技機。
【４０６３】
特徴Ｍ３によれば、検知情報を記憶するとともに、第２のモードにおいて検知情報を出力することができる。検知情報は、遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該検知情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、検知情報は、遊技機の特性が反映された情報である。特徴Ｍ３によれば、当該遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から検知情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を取得することができない。特徴Ｍ３の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から検知情報を取得することができる。すなわち、特徴Ｍ３によれば、遊技機と検知情報とを１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【４０６４】
また、特徴Ｍ３によれば、遊技機の検査者が第２のモードにおいて出力される検知情報によって当該遊技機の特性を検査した後、所定の操作の実行を失念してしまい、遊技機が遊技進行処理を実行可能な第１のモードに復帰せず、遊技者が当該遊技機で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。
【４０６５】
[特徴Ｍ４]
特徴Ｍ３に記載の遊技機であって、
前記第２のモードにおいて出力される前記検知情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４０６６】
特徴Ｍ４によれば、検知情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、検知情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の検知情報を確認することができる。
【４０６７】
[特徴Ｍ５]
特徴Ｍ３または特徴Ｍ４に記載の遊技機であって、
前記記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリ（演算結果記憶用メモリ３０９、入球個数記憶用メモリ３０９ａ、入球情報記憶用メモリ３０９ｂ、フラッシュメモリ６４ｘ）によって構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【４０６８】

特徴Ｍ５によれば、遊技機への電源の供給が絶たれても検知情報が保持されるので、当該遊技機がいかなる状態（例えば、遊技機に電源が供給されない流通状態等）に置かれても、遊技機と検知情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。

【４０６９】

[特徴Ｍ６]

特徴Ｍ３から特徴Ｍ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている

ことを特徴とする遊技機。

【４０７０】

特徴Ｍ６によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、記憶手段が格納されている。したがって、記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、記憶手段に記憶されている検知情報が記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、検知情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる検知情報の不正な改変を抑制することができる。また、検知情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、検知情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴Ｍ６によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した検知情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【４０７１】

[特徴Ｍ７]

特徴Ｍ３から特徴Ｍ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記記憶手段に記憶された前記検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする報知手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４０７２】

特徴Ｍ７によれば、検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【４０７３】

［特徴Ｍ８］

特徴Ｍ７に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記記憶手段に記憶された前記検知情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする

ことを特徴とする遊技機。

【４０７４】

特徴Ｍ８によれば、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【４０７５】

［特徴Ｍ９］

特徴Ｍ８に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（ＬＥＤランプの色）を決定する
ことを特徴とする遊技機。
【４０７６】
特徴Ｍ９によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。
【４０７７】
［特徴Ｍ１０］
特徴Ｍ７から特徴Ｍ９のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４０７８】
特徴Ｍ１０によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の検知情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。
【４０７９】
＜特徴Ｎ群＞
特徴Ｎ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【４０８０】
[特徴Ｎ１]
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理（大当たり抽選処理、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理、開閉扉３６ｂや電動役物３４ａの開閉処理等）を実行する遊技進行処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記遊技進行処理に関する情報を記憶する記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、
所定の操作（ＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作）が実行されたことに基づいて、前記記憶手段に記憶されている情報を消去する消去手段と、
を備え、
前記遊技進行処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、
所定の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、
を実行可能であり、
前記消去手段は、前記第２のモードに移行後であって前記第１のモードに移行する前の状態（検査モード中の状態、検査モードに移行後にそのまま電源がＯＦＦになった状態）では、前記所定の操作が実行された場合であっても、前記記憶手段に記憶された情報を消去しないように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【４０８１】
特徴Ｎ１によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態では、記憶手段に記憶されている情報を消去するための所定の操作が実行された場合であっ

ても、記憶手段に記憶された情報を消去しないので、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態において、第１のモードに移行させようとして誤って所定の操作が実行されてしまった場合であっても、当該情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができる。

【４０８２】

例えば、記憶手段に記憶されている情報を消去するための所定の操作が、消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下する操作であり、第１のモードと第２のモードとの間でモードを移行させるための操作が、移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下する操作である構成においては、第２のモードから第１のモードに移行させようとして移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するつもりが、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまう虞がある。しかしながら、特徴Ｎ１によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態では、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行されてしまった場合であっても、当該情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができる。

【４０８３】

より具体的には、例えば、第１のモードから第２のモードに移行する際に、第１のモードにおいて実行していた遊技進行処理を一時的に停止させるとともに、当該停止させた遊技進行処理を第２のモードへの復帰後に再開させるための情報を記憶手段に記憶させる構成を採用した場合において、第２のモードから第１のモードに復帰させようとして移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するつもりが、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまった場合には、遊技進行処理を再開するための情報が消去されてしまい、第２のモードへの復帰後に遊技進行処理を再開させることができなくなり、遊技者に不利益を与えてしまう虞がある。これに対して、特徴Ｎ１によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態において、第１のモードに移行させようとして誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまった場合であっても、記憶手段に記憶された情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができるので、遊技者に不利益を与えてしまうことを抑制することができる。

【４０８４】

［特徴Ｎ２］

特徴Ｎ１に記載の遊技機であって、

当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、役物比率等を含む遊技履歴情報）を記憶する検知情報記憶手段を備え、

前記第２のモードは、前記検知情報（入球情報、入球個数情報、役物比率等を含む遊技履歴情報）を出力するモードである

ことを特徴とする遊技機。

【４０８５】

特徴Ｎ２によれば、検知情報を記憶するとともに、第２のモードにおいて検知情報を出力することができる。検知情報は、遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該検知情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、検知情報は、遊技機の特性が反映された情報である。特徴Ｎ２によれば、当該遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された検知情報記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から検知情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を取得することができない。特徴Ｎ２の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された検知情報検知情報記憶手段に記憶するので、遊技

機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から検知情報を取得することができる。すなわち、特徴Ｎ２によれば、遊技機と検知情報とを１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【４０８６】

[特徴Ｎ３]

特徴Ｎ２に記載の遊技機であって、

前記第２のモードにおいて出力される前記検知情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４０８７】

特徴Ｎ３によれば、検知情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、検知情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の検知情報を確認することができる。

【４０８８】

[特徴Ｎ４]

特徴Ｎ２または特徴Ｎ３に記載の遊技機であって、

前記検知情報記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている

ことを特徴とする遊技機。

【４０８９】

特徴Ｎ４によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、検知情報記憶手段が格納されている。したがって、検知情報記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、検知情報記憶手段に記憶されている検知情報が検知情報記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、検知情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に検知情報記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる検知情報の不正な改変を抑制することができる。また、検知情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、検知情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴Ｎ４によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した検知情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【４０９０】

[特徴Ｎ５]

特徴Ｎ２から特徴Ｎ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記検知情報記憶手段に記憶された前記検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする報知手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４０９１】

特徴Ｎ５によれば、検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【４０９２】

［特徴Ｎ６］

特徴Ｎ５に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記検知情報記憶手段に記憶された前記検知情報に含まれる特定の値

（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする
ことを特徴とする遊技機。
【４０９３】
特徴Ｎ６によれば、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【４０９４】
［特徴Ｎ７］
特徴Ｎ６に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（ＬＥＤランプの色）を決定する
ことを特徴とする遊技機。
【４０９５】
特徴Ｎ７によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。
【４０９６】
［特徴Ｎ８］
特徴Ｎ５から特徴Ｎ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４０９７】
特徴Ｎ８によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の検知情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。
【４０９８】
なお、上記特徴Ａ群～特徴Ｎ群の発明は、以下の課題を解決する。
【４０９９】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。
【４１００】
また、遊技の興趣向上に加え、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【４１０１】
例えば、遊技者によって不正な行為（いわゆるゴト行為）が行われたり、パチンコ遊技機の遊技盤に設けられた釘が不正に曲げられて改造されたりすると、一般入賞口や始動口等の各入球口への遊技球の入球割合等が当初に想定されたものとは異なるようになってしまい、パチンコ遊技機に想定された性能や遊技性が損なわれてしまう場合があった。しかしながら、このような不正の発見は非常に困難であった。
【４１０２】
このような不正は、遊技ホールの営業時間中に遊技者によって行われる場合がある。また、遊技ホールの営業時間後に、何者かによって不正な改造が行われる場合もある。さらには、遊技ホールに設置される前の輸送中の遊技機に対して不正な改造が行われる場合もある。さらには、遊技ホールに出荷される前の遊技機に対して不正な改造が行われる場合もある。また、それよりも前に不正な改造が行われる可能性もある。
【４１０３】
このような状況を踏まえ、遊技機に対する不正な行為や不正な改造を発見し、遊技の健全性を向上させることを目的とする。

【４１０４】
＜特徴Ｏ群＞
特徴Ｏ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態の態様２３から抽出される。
【４１０５】
［特徴Ｏ１］
所定の間隔（４ｍｓｅｃの間隔）で所定の処理（タイマ割込み処理）の実行を開始する処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、前記所定の処理に含まれる一の処理として、特定の処理（遊技履歴情報を算出する処理である演算処理）を実行可能であり、
前記特定の処理は、複数の処理段階（図２９のタスク１及びタスク２）によって構成されており、
前記処理実行手段は、
前記所定の処理の１回の実行においては前記特定の処理を構成する前記複数の処理段階のうちの一の処理段階を実行可能であり、
前記所定の処理を複数回実行することによって、前記特定の処理を構成する前記複数の処理段階の全てを実行する
ことを特徴とする遊技機。
【４１０６】
特徴Ｏ１によれば、所定の処理の１回の実行においては特定の処理を構成する複数の処理段階のうちの一の処理段階を実行可能であり、所定の処理を複数回実行することによって、特定の処理を構成する複数の処理段階の全てを実行するので、所定の処理の１回の実行において特定の処理を構成する複数の処理段階の全てを実行する構成に比べて、所定の処理の１回の実行に要する時間を短縮することができる。この結果、所定の処理の１回の実行に要する時間が、所定の処理の実行を開始する所定の間隔よりも長くなってしまい、所定の処理を所定の間隔で実行することができなくなってしまうといったことを抑制することができる。
【４１０７】
［特徴Ｏ２］
特徴Ｏ１に記載の遊技機であって、
前記特定の処理は、実行する順序が定められた一連の処理によって構成されており、
前記複数の処理段階は、前記特定の処理を構成する前記一連の処理を分割したものであり、
前記処理実行手段は、前記複数の処理段階のうちの一の処理段階（図２９のタスク１）を実行した後、当該一の処理段階の次に実行する前記処理段階（図２９のタスク２）を指定する
ことを特徴とする遊技機。
【４１０８】
特徴Ｏ２によれば、実行する順序が定められた一連の処理を分割し、所定の処理の１回の実行においては、複数の処理段階のうちの一の処理段階を実行した後、当該一の処理段階の次に実行する処理段階を指定するので、所定の処理に組み込んだ場合に当該所定の処理の実行に要する時間が所定の間隔よりも長くなってしまうような一連の処理であっても、所定の間隔で実行される所定の処理に組み込んで実行することができる。
【４１０９】
［特徴Ｏ３］
特徴Ｏ２に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、前記所定の処理に含まれる処理として、遊技の進行に関する処理である遊技進行処理を実行可能であり、
前記特定の処理は、前記遊技進行処理とは異なる処理（演算処理）である
ことを特徴とする遊技機。

【４１１０】
特徴Ｏ３によれば、遊技進行処理とは異なる処理（遊技進行処理以外の処理）を所定の処理に組み込んだ場合に当該所定の処理の１回の実行に要する時間が所定の間隔よりも長くなってしまうような構成の遊技機においても、所定の間隔で実行される所定の処理に当該遊技進行処理とは異なる処理を組み込んで実行することができる。また、遊技進行処理とは異なる処理は、所定の処理の１回の実行において全ての処理段階を実行しなくても遊技の進行に影響はないため、所定の処理の１回の実行に要する時間を、当該所定の処理に含まれる遊技進行処理の実行時間に割り振ることができ、遊技機の設計の自由度を向上させることができる。なお、遊技進行処理とは異なる処理としては、種々の任意の処理を採用することが可能であり、例えば、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報を算出する処理や、遊技ホールに設置されているホールコンピュータに対して遊技の状況に関する情報を所定のタイミングで送信する送信処理等を採用することができる。
【４１１１】
［特徴Ｏ４］
特徴Ｏ３に記載の遊技機であって、
前記特定の処理は、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報を算出する処理である算出処理（演算処理）である
ことを特徴とする遊技機。
【４１１２】
特徴Ｏ４によれば、遊技履歴情報を算出する算出処理を所定の処理に組み込んだ場合に当該所定の処理の１回の実行に要する時間が所定の間隔よりも長くなってしまうような構成の遊技機においても、所定の間隔で実行される所定の処理に当該算出処理を組み込んで実行することができる。また、遊技履歴情報を算出する算出処理は、所定の処理の１回の実行において全ての処理段階を実行しなくても遊技の進行に影響はないため、所定の処理の１回の実行に要する時間を、当該所定の処理に含まれる遊技進行処理の実行時間に割り振ることができ、遊技機の設計の自由度を向上させることができる。
【４１１３】
＜特徴Ｐ群＞
特徴Ｐ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態の態様２３から抽出される。
【４１１４】
［特徴Ｐ１］
所定の間隔（４ｍｓｅｃの間隔）で所定の処理（タイマ割込み処理）の実行を開始する処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記所定の処理に含まれる一の処理として、特定の処理（賞球集計処理）を実行可能であり、
前記所定の処理の１回の実行においては、複数の処理対象候補（バッファエリアの８個のビット）の中から一部の処理対象候補（２個のビット）を、前記特定の処理（賞球集計処理）の処理対象として設定し、当該設定した処理対象に対して前記特定の処理を実行可能であり、
前記所定の処理を複数回実行することによって、前記複数の処理対象候補の全てに対して前記特定の処理を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【４１１５】
特徴Ｐ１によれば、所定の処理の１回の実行においては、複数の処理対象候補の中から一部の処理対象候補を、特定の処理の処理対象として設定し、当該設定した処理対象に対して特定の処理を実行可能であり、所定の処理を複数回実行することによって、複数の処理対象候補の全てに対して特定の処理を実行する。したがって、所定の処理の１回の実行において複数の処理対象候補の全てに対して特定の処理を実行する構成に比べて、所定の

処理の１回の実行に要する時間を短縮することができる。この結果、所定の処理の１回の実行に要する時間が、所定の処理の実行を開始する所定の間隔よりも長くなってしまい、所定の処理を所定の間隔で実行することができなくなってしまうといったことを抑制することができる。

【４１１６】

［特徴Ｐ２］

特徴Ｐ１に記載の遊技機であって、

前記複数の処理対象候補は、予め固定されている

ことを特徴とする遊技機。

【４１１７】

特徴Ｐ２によれば、複数の処理対象候補は予め固定されているので、複数の処理対象候補を選択する処理を実行する必要がなく、処理を簡易化することができ、この結果、処理速度を向上させることができる。さらに、複数の処理対象候補を選択するために必要なプログラムやパラメータなどの情報を記憶するための記憶容量を削減することができる。

【４１１８】

［特徴Ｐ３］

特徴Ｐ１または特徴Ｐ２に記載の遊技機であって、

前記処理対象設定手段は、前記複数の処理対象候補の中から前記一部の処理対象候補を前記特定の処理の処理対象として設定する際に、予め定められた順序で設定する

ことを特徴とする遊技機。

【４１１９】

特徴Ｐ３によれば、複数の処理対象候補の中から一部の処理対象候補を特定の処理の処理対象として設定する際に、予め定められた順序で設定するので、特定の処理の処理対象をいずれの処理対象候補に設定するかの判定処理を実行する必要がなく、処理を簡易化することができ、この結果、処理速度を向上させることができる。さらに、判定処理を実行するために必要なプログラムやパラメータなどの情報を記憶するための記憶容量を削減することができる。

【４１２０】

［特徴Ｐ４］

特徴Ｐ１から特徴Ｐ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球部を複数備え、

前記複数の処理対象候補のそれぞれは、前記複数の入球部のそれぞれに対応しており、

前記各処理対象候補は、前記各入球部への遊技球の入球が検知されることに基づいて更新される情報（バッファエリアの各ビットに格納された入球検知情報）であり、

前記処理実行手段は、１つの前記入球部に２個の遊技球が連続して入球して検知される最短の間隔（１８ｍｓｅｃ程度）よりも短い時間で、前記所定の処理を複数回（４回）実行することによって前記処理対象候補の全てに対して前記特定の処理を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【４１２１】

特徴Ｐ４によれば、処理対象候補の全てに対して特定の処理が実行されるまでに要する時間を、１つの入球部に２個の遊技球が連続して入球して検知される最短の間隔よりも短くすることができるので、各入球部への遊技球の入球が検知されることに基づいて更新される情報を、１個の遊技球の入球が検知されることに基づいて更新される情報として記憶することができる。具体的に説明すると、入球部に２個の遊技球が連続して入球した場合に、最初の１個目の遊技球の入球が入球部において検知されることに基づいて更新された情報が処理対象として設定されて特定の処理が実行され、さらにその後に残りの他の処理対象候補が処理対象として設定されて特定の処理が実行されたとしても、次の２個目の遊技球の入球が当該入球部において検知されるよりも先にこれら全ての特定の処理を終了することができる。すなわち、２個目の遊技球の入球が当該入球部において検知されること

に基づいて更新された情報が処理対象として設定されて特定の処理が実行された時点においては、既に、１個目の遊技球の入球が当該入球部において検知されることに基づいて更新された情報に対する特定の処理は終了しており、２個目の遊技球の入球が当該入球部において検知されることに基づいて更新された情報は、新たな１個目の遊技球の入球が当該入球部において検知されることに基づいて更新された情報として扱うことができる。よって、各入球部への遊技球の入球が検知されることに基づいて更新される情報は、１個の遊技球の入球が検知されることに基づいて更新される情報として記憶することができる。その結果、例えば、各入球部への遊技球の入球が検知されることに基づいて更新される情報を、入球の有無を示す２値の情報として記憶することが可能となる。この場合、各入球部への遊技球の入球が検知されることに基づいて更新される情報を記憶するための記憶容量を小さくすることができるとともに、特定の処理の処理速度を向上させることができる。

【４１２２】

＜特徴Ｑ群＞

特徴Ｑ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態の態様２３から抽出される。

【４１２３】

［特徴Ｑ１］

特定の処理（遊技履歴用処理）と前記特定の処理以外の他の処理（遊技の進行に関する処理）とを実行可能な処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、

情報の書き込みが可能な記憶領域（主側ＲＡＭ６４）と、

を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、処理の実行のための情報（レジスタ情報）を保持する保持手段（レジスタ）を備え、

前記特定の処理は、

前記保持手段が保持する情報であって前記他の処理の実行のための情報（レジスタ情報）を前記記憶領域に書き込む第１の処理（退避処理）と、

前記第１の処理において前記記憶領域に書き込まれた情報を前記保持手段に保持させる第２の処理（復帰処理）と、

を含む

ことを特徴とする遊技機。

【４１２４】

特徴Ｑ１によれば、特定の処理は、保持手段が保持する情報であって他の処理の実行のための情報を記憶領域に書き込む第１の処理を含むので、処理実行手段が特定の処理の開始時に、保持手段が特定の処理の開始直前に実行していた他の処理の実行のための情報を保持している場合には、保持手段が保持していた他の処理の実行のための情報を記憶領域に書き込むことによって一時的に移動（退避）させることができる。よって、保持手段に保持されていた他の処理の実行のための情報を消去し、処理実行手段が特定の処理の実行時には、保持手段に特定の処理の実行のための情報を保持させることができる。また、特定の処理は、第１の処理において記憶領域に書き込まれた情報を保持手段に保持させる第２の処理を含むので、特定の処理を終了する際に、他の処理の実行のための情報を保持手段に再び保持させ、特定の処理の開始以前に実行していた他の処理を、特定の処理の開始直前の状態から再び実行することができる。さらに、第１の処理と第２の処理は特定の処理に含まれるので、特定の処理を実行するためのプログラムのみを削除しても特定の処理以外の他の処理が問題なく実行される遊技機を提供することができる。すなわち、特定の処理以外の他の処理を実行するためのプログラムを改変せずに、特定の処理を実行するためのプログラムのみを容易に削除することが可能となる。この結果、例えば、特定の処理を実行させないように当該遊技機を改良する場合や、当該遊技機に基づいて特定の処理を実行しない新たな遊技機を開発する場合において、設計変更を最小限にすることが可能となる。

【４１２５】

［特徴Ｑ２］
特徴Ｑ１に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記特定の処理に含まれる前記第１の処理において、前記他の処理の実行のための情報を、前記記憶領域のうちの予め定められた特定の領域（第２エリア）に書き込み、かつ、前記特定の処理における情報の書き込みを、前記記憶領域のうちの前記特定の領域（第２エリア）に対してのみ実行する
ことを特徴とする遊技機。
【４１２６】
特徴Ｑ２によれば、処理実行手段は、特定の処理に含まれる第１の処理において、他の処理の実行のための情報を、記憶領域のうちの予め定められた特定の領域に書き込み、かつ、特定の処理における情報の書き込みを、記憶領域のうちの特定の領域に対してのみ実行するので、記憶領域のうちの特定の領域以外の他の領域に書き込まれている情報が、特定の処理の実行によって書き換えられてしまうことを抑制することができる。したがって、当該他の領域を用いた処理が処理実行手段によって実行される場合に、当該処理に対して特定の処理が影響を与えてしまうことを抑制することができる。
【４１２７】
［特徴Ｑ３］
特徴Ｑ１または特徴Ｑ２に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記他の処理における情報の書き込みを、前記記憶領域のうちの前記特定の領域以外の他の領域（第１エリア）に対してのみ実行する
ことを特徴とする遊技機。
【４１２８】
特徴Ｑ３によれば、他の処理における情報の書き込みを、記憶領域のうちの特定の領域以外の他の領域に対してのみ実行するので、記憶領域のうちの特定の領域に書き込まれている情報が、他の処理の実行によって書き換えられてしまうことを抑制することができる。したがって、特定の領域を用いて特定の処理が処理実行手段によって実行される場合に、当該特定の処理に対して当該他の処理が影響を与えてしまうことを抑制することができる。
【４１２９】
［特徴Ｑ４］
特徴Ｑ１から特徴Ｑ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定の処理は、遊技の進行に関する処理である遊技進行処理とは異なる処理であり、
前記他の処理は、前記遊技進行処理である
ことを特徴とする遊技機。
【４１３０】
特徴Ｑ４によれば、遊技進行処理とは異なる処理を実行するためのプログラムのみを削除しても遊技進行処理が問題なく実行される遊技機を提供することができる。すなわち、遊技進行処理とは異なる処理を実行するためのプログラムのみを容易に削除することが可能となる。この結果、例えば、遊技進行処理とは異なる処理を実行させないように当該遊技機を改良する場合や、遊技進行処理とは異なる処理を実行しない新たな遊技機を開発する場合において、設計変更を最小限にすることが可能となる。なお、遊技進行処理とは異なる処理としては、種々の任意の処理を採用することが可能であり、例えば、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報の算出及び表示を行なう処理や、遊技ホールに設置されているホールコンピュータに対して遊技の状況に関する情報を所定のタイミングで送信する送信処理等を採用することができる。
【４１３１】
［特徴Ｑ５］

特徴Ｑ４に記載の遊技機であって、
前記特定の処理は、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率）の算出及び表示を行なう処理である遊技履歴情報関連処理（遊技履歴用処理）である
ことを特徴とする遊技機。
【４１３２】
特徴Ｑ５によれば、遊技履歴情報関連処理を実行するためのプログラムのみを削除しても遊技進行処理が問題なく実行される遊技機を提供することができる。すなわち、遊技履歴情報関連処理を実行するためのプログラムのみを容易に削除することが可能となる。この結果、例えば、遊技履歴情報関連処理を実行させないように当該遊技機を改良する場合や、遊技履歴情報関連処理を実行しない新たな遊技機を開発する場合において、設計変更を最小限にすることが可能となる。
【４１３３】
＜特徴Ｒ群＞
特徴Ｒ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態の態様２３から抽出される。
【４１３４】
[特徴Ｒ１]
特定の処理（遊技履歴用処理）を含む複数の処理を実行可能な処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
情報の書き込みが可能な記憶領域（主側ＲＡＭ６４）と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記特定の処理における情報の書き込みを、前記記憶領域のうちの予め定められた特定の領域（第２エリア）に対してのみ実行する
ことを特徴とする遊技機。
【４１３５】
特徴Ｒ１によれば、処理実行手段は特定の処理における情報の書き込みを、記憶領域のうちの予め定められた特定の領域に対してのみ実行するので、記憶領域のうちの特定の領域以外の他の領域に書き込まれている情報が、特定の処理の実行によって書き換えられてしまうことを抑制することができる。したがって、記憶領域のうちの特定の領域以外の他の領域を用いた処理が処理実行手段によって実行される場合に、当該処理に対して特定の処理が影響を与えてしまうことを抑制することができる。
【４１３６】
[特徴Ｒ２]
特徴Ｒ１に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記特定の処理以外の他の処理（遊技の進行に関する処理）における情報の書き込みを、前記記憶領域のうちの前記特定の領域以外の他の領域（第１エリア）に対してのみ実行する
ことを特徴とする遊技機。
【４１３７】
特徴Ｒ２によれば、処理実行手段は、特定の処理以外の他の処理における情報の書き込みを、記憶領域のうちの特定の領域以外の他の領域に対してのみ実行するので、記憶領域のうちの特定の領域に書き込まれている情報が、当該他の処理の実行によって書き換えられてしまうことを抑制することができる。したがって、特定の領域を用いて特定の処理が処理実行手段によって実行される場合に、当該特定の処理に対して当該他の処理が影響を与えてしまうことを抑制することができる。
【４１３８】
[特徴Ｒ３]

特徴Ｒ１または特徴Ｒ２に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、
処理の実行のための情報（レジスタ情報）を保持する保持手段（レジスタ）を備え、かつ、前記特定の処理と前記他の処理とを排他的に実行し、
前記特定の処理は、
前記保持手段が保持する情報であって前記他の処理の実行のための情報（レジスタ情報）を前記特定の領域に書き込む第１の処理（退避処理）と、
前記第１の処理において前記特定の領域に書き込まれた情報を前記保持手段に保持させる第２の処理（復帰処理）と、
を含む
ことを特徴とする遊技機。
【４１３９】
特徴Ｒ３によれば、特定の処理は第１の処理を含むので、処理実行手段が特定の処理の開始時に、保持手段が特定の処理の開始直前に実行していた他の処理の実行のための情報を保持している場合には、保持手段が保持していた他の処理の実行のための情報を特定の領域に書き込むことによって一時的に移動（退避）させることができる。よって、保持手段に保持されていた他の処理の実行のための情報を消去し、処理実行手段が特定の処理の実行時には、保持手段に特定の処理の実行のための情報を保持させることができる。また、特定の処理は第２の処理を含むので、特定の処理を終了する際に、他の処理の実行のための情報を保持手段に再び保持させ、特定の処理の開始以前に実行していた他の処理を、特定の処理の開始直前の状態から再び実行することができる。さらに、第１の処理と第２の処理は特定の処理に含まれるので、特定の処理を実行するためのプログラムのみを削除しても特定の処理以外の他の処理が問題なく実行される遊技機を提供することができる。すなわち、特定の処理以外の他の処理を実行するためのプログラムを改変せずに、特定の処理を実行するためのプログラムのみを容易に削除することが可能となる。この結果、例えば、特定の処理を実行させないように当該遊技機を改良する場合や、当該遊技機に基づいて特定の処理を実行しない新たな遊技機を開発する場合において、設計変更を最小限にすることが可能となる。
【４１４０】
[特徴Ｒ４]
特徴Ｒ１から特徴Ｒ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定の処理は、遊技の進行に関する処理である遊技進行処理とは異なる処理であり、
前記特定の処理以外の他の処理は、前記遊技進行処理である
ことを特徴とする遊技機。
【４１４１】
特徴Ｒ４によれば、処理実行手段は、遊技進行処理とは異なる処理における情報の書き込みを、記憶領域のうちの予め定められた特定の領域に対してのみ実行するので、遊技進行処理が処理実行手段によって実行される場合に、当該遊技進行処理に対して、当該遊技進行処理とは異なる処理が影響を与えてしまうことを抑制することができる。
【４１４２】
[特徴Ｒ５]
特徴Ｒ４に記載の遊技機であって、
前記特定の処理は、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率）の算出及び表示を行なう処理である遊技履歴情報関連処理（遊技履歴用処理）である
ことを特徴とする遊技機。
【４１４３】
特徴Ｒ５によれば、処理実行手段は、遊技履歴情報関連処理における情報の書き込みを、記憶領域のうちの予め定められた特定の領域に対してのみ実行するので、遊技進行処理

が処理実行手段によって実行される場合に、当該遊技進行処理に対して遊技履歴情報関連処理が影響を与えてしまうことを抑制することができる。

【４１４４】

＜特徴Ｓ群＞

特徴Ｓ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態の態様２３から抽出される。

【４１４５】

[特徴Ｓ１]

遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球を検知する入球検知手段（入球検知センサー）と、

所定のパラメータ（賞球集計値）を記憶するパラメータ記憶手段（賞球集計用バッファ）と、

所定の間隔（４ｍｓｅｃの間隔）で所定の処理（タイマ割込み処理）の実行を開始する処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と

を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記所定の処理として、

前記パラメータ記憶手段に記憶されている前記所定のパラメータを前記入球部への遊技球の入球を契機として更新するパラメータ更新処理（賞球集計処理）と、

前記パラメータ記憶手段に記憶されている前記所定のパラメータに基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報を算出する算出処理（図２９のタスク１及びタスク２）と、

を実行可能であり、

１回の前記所定の処理において、前記パラメータ更新処理を実行する場合には前記算出処理を実行しない

ことを特徴とする遊技機。

【４１４６】

特徴Ｓ１によれば、１回の所定の処理においてパラメータ更新処理を実行する場合には算出処理を実行しない。すなわち、１回の所定の処理においてはパラメータ更新処理と算出処理の両方の処理を実行することはないので、所定の処理の１回の実行に要する時間を短縮することができる。この結果、所定の処理の１回の実行に要する時間が、所定の処理の実行を開始する所定の間隔よりも長くなってしまい、所定の処理を所定の間隔で実行することができなくなってしまうといったことを抑制することができる。さらに、特徴Ｓ１によれば、遊技球の入球状況と処理負荷とが相関するパラメータ更新処理を、遊技球の入球状況と処理負荷とが相関しない算出処理よりも優先して実行するので、パラメータ更新処理の実行の間隔が大きくなることを抑制し、その結果として当該パラメータ更新処理の処理結果（賞球集計値）が遊技球の入球状況を正確に反映することができなくなってしまうことを抑制することができる。

【４１４７】

[特徴Ｓ２]

特徴Ｓ１に記載の遊技機であって、

前記算出処理を実行するか否かを判定する判定手段（図２９のステップＳ１０８１０の処理）を備え、

前記処理実行手段は、

前記パラメータ更新処理を実行しない場合であって、前記判定手段によって前記算出処理を実行すると判定された場合に、前記算出処理を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【４１４８】

特徴Ｓ２によれば、パラメータ更新処理を実行しない場合であって判定手段によって算出処理を実行すると判定された場合に算出処理を実行するので、所定の処理においてパラ

メータ更新処理も算出処理も実行せずに、当該状況において、パラメータ更新処理及び算出処理の代わりに、これらの処理とは独立した他の処理（例えば、更新されたパラメータや、算出処理の算出結果の有効性を判定する処理等）を実行することが可能となる。さらに、１回の所定の処理においてパラメータ更新処理または算出処理のいずれかを実行した場合に当該所定の処理の１回の実行に要する時間が所定の間隔よりも短くなる構成であれば、当該状況において、パラメータ更新処理及び算出処理よりも処理時間の短い処理を実行することによって、当該所定の処理の１回の実行に要する時間が所定の間隔よりも長くなってしまうことを確実に抑制することができる。

【４１４９】

[特徴Ｓ３]

特徴Ｓ１または特徴Ｓ２に記載の遊技機であって、

前記処理実行手段は、前記算出処理において複数の種別の前記遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率）を算出可能であるにも関わらず、１回の前記所定の処理における前記算出処理においては、一の種別の前記遊技履歴情報の算出についての処理（図２９のタスク１またはタスク２）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【４１５０】

特徴Ｓ３によれば、算出処理において複数の種別の遊技履歴情報を算出可能であるにも関わらず、１回の所定の処理における算出処理においては、一の種別の遊技履歴情報の算出についての処理を実行するので、１回の所定の処理における算出処理において複数の種別の遊技履歴情報の算出についての処理を実行する構成と比較して、所定の処理の１回の実行に要する時間を短縮することができる。この結果、所定の処理の実行に要する時間が、所定の処理の実行を開始する所定の間隔よりも長くなってしまい、所定の処理を所定の間隔で実行することができなくなってしまうといったことを抑制することができる。また、算出した遊技履歴情報を一時的に記憶するための記憶容量を削減することができる。

【４１５１】

[特徴Ｓ４]

特徴Ｓ３に記載の遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記一の種別の遊技履歴情報の算出についての処理（図２９のタスク１またはタスク２）を、複数回の前記所定の処理に亘って実行することによって、当該一の種別の遊技履歴情報を算出する

ことを特徴とする遊技機。

【４１５２】

特徴Ｓ４によれば、一の種別の遊技履歴情報の算出についての処理を、複数回の所定の処理に亘って実行することによって、当該一の種別の遊技履歴情報を算出するので、１回の所定の処理における算出処理において一の種別の遊技履歴情報の算出が完了する構成と比較して、１回の所定の処理の実行に要する時間を短縮することができる。この結果、所定の処理の実行に要する時間が、所定の処理の実行の間隔を超えてしまうことを抑制することができる。

【４１５３】

なお、上記特徴Ｏ群～特徴Ｓ群の発明は、以下の課題を解決する。

【４１５４】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。

【４１５５】

また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。

【４１５６】

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【４１５７】

＜特徴Ｔ群＞

特徴Ｔ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【４１５８】

[特徴Ｔ１]

遊技の実行を制御する制御手段（第１実施形態の態様３８の主側ＣＰＵ６２ｘ）と、

実行された遊技に基づいて取得された情報（賞球集計値、役物比率等の遊技履歴情報、入球個数情報等）を記憶する情報記憶手段（フラッシュメモリ６４ｘ）と、

所定の操作を受け付ける操作手段（フラッシュメモリクリアボタン）と、

前記操作手段が前記所定の操作を受け付けたことに基づいて、前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を消去する消去手段（消去処理用ＩＣチップ）と、

を備える遊技機であって、

前記操作手段は、開放の痕跡が残る空間の内部（封印シールが貼付された基板ボックスの内部）に格納されている

ことを特徴とする遊技機。

【４１５９】

特徴Ｔ１によれば、操作手段は、開放の痕跡が残る空間の内部に格納されているので、遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報を消去するためには、当該遊技機の当該空間を開放状態にして操作手段を操作することになり、当該遊技機の当該空間に開放の痕跡が残ることになる。すなわち、遊技機の当該空間に開放の痕跡が残っているか否かに基づいて、当該遊技機の当該空間が開放状態にされて情報記憶手段に記憶されている情報が消去された可能性があるか否かを把握することが可能となる。

【４１６０】

ここで、仮に、遊技機に不正な改造が施されている場合には、実行された遊技に当該不正な改造による影響が表れ、さらに、当該遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報に当該不正な改造による影響が表れる場合がある。遊技機によって正常な遊技が実行されているか否かを検査する者（以下、「検査者」ともいう）は、情報記憶手段に記憶されている情報を確認することによって、当該遊技機に施された不正な改造を発見することができる。このため、当該情報を消去することによって当該遊技機に不正な改造が施されていることを検査者に発見されないようにしたいといった要望を抱く者（以下、「不正な者」ともいう）が存在する可能性がある。

【４１６１】

しかしながら、本特徴によれば、情報記憶手段に記憶されている情報を消去するためには、当該遊技機の当該空間を開放状態にして操作手段を操作する必要がある。そうすると、当該遊技機の当該空間に開放の痕跡が残ることになるので、情報記憶手段に記憶されている情報を消去したとしても、当該情報を不正の隠蔽のために消去した可能性があるといった痕跡が残ることになる。したがって、遊技機に施された不正な改造の隠蔽を困難にすることができ、ひいては、遊技機に不正な改造を施そうといった動機の発生を抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。

【４１６２】

なお、遊技機は取引によって転々流通する場合があり、既に遊技が実行されたことのある遊技機（いわゆる中古の遊技機）を新たに流通させたい者は、当該遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報を消去してから流通させたいといった正当な要望を抱く場合もある。そこで、遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報を正当な理由で消去したいといった要望を抱く者のみが、当該空間の開放の痕跡を消すことのできる流通体制を構築すれば、遊技の健全性を確保しつつ、遊技機の円滑な流通を促すことが可能となる。

【４１６３】
[特徴Ｔ２]
特徴Ｔ１に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【４１６４】
特徴Ｔ２によれば、遊技機への電源の供給が絶たれた場合であっても、実行された遊技に基づいて取得された情報を保持することができるので、例えば、流通過程において遊技機に電源が供給されない場合であっても、当該遊技機において正常な遊技が実行されていたか否かを検査することが可能となる。
【４１６５】
[特徴Ｔ３]
特徴Ｔ１または特徴Ｔ２に記載の遊技機であって、
前記実行された遊技に基づいて取得された情報は、既に賞球として払い出された遊技球の個数に関する情報（賞球集計値）を含む
ことを特徴とする遊技機。
【４１６６】
特徴Ｔ３によれば、既に賞球として払い出された遊技球の個数に関する情報を利用することによって、当該遊技機において正常な遊技が実行されていたか否かを検査することが可能となる。
【４１６７】
[特徴Ｔ４]
特徴Ｔ１から特徴Ｔ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、開放の痕跡が残る空間の内部（封印シールが貼付された基板ボックスの内部）に格納されている
ことを特徴とする遊技機。
【４１６８】
特徴Ｔ４によれば、情報記憶手段は、開放の痕跡が残る空間の内部に格納されているので、当該情報記憶手段に記憶されている情報に不正な改変を施そうとするためには、当該遊技機の当該空間を開放状態にすることになり、当該遊技機の当該空間に開放の痕跡が残ることになる。すなわち、遊技機の当該空間に開放の痕跡が残っているか否かに基づいて、当該遊技機の当該空間が開放状態にされて情報記憶手段に記憶されている情報に不正な改変が施された可能性があるか否かを把握することが可能となる。したがって、情報記憶手段に記憶されている情報に施された不正な改変の隠蔽を困難にすることができ、ひいては、情報記憶手段に記憶されている情報に不正な改変を施そうといった動機の発生を抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。
【４１６９】
＜特徴Ｕ群＞
特徴Ｕ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【４１７０】
[特徴Ｕ１]
遊技の実行を制御する制御手段（第１実施形態の態様３９の主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
実行された遊技に基づいて取得された情報（賞球集計値、役物比率等の遊技履歴情報、入球個数情報等）を記憶する情報記憶手段（フラッシュメモリ６４ｘ）と、
所定の装置（検査機３２０）を接続可能な接続手段（検査用端子６５）と、
前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を消去する消去手段（消去処理用ＩＣチップ）と、
を備える遊技機であって、
前記消去手段は、前記接続手段に接続された前記所定の装置から所定の信号（消去命令

信号）を受信したことに基づいて、前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を消去する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４１７１】
特徴Ｕ１によれば、消去手段は、接続手段に接続された所定の装置から所定の信号を受信したことに基づいて情報記憶手段に記憶されている情報を消去する手段を備えるので、所定の装置を有する者が、情報記憶手段に記憶されている情報を消去することができる。すなわち、所定の装置を有さない者による当該情報の消去を制限することが可能となる。
【４１７２】
ここで、仮に、遊技機に不正な改造が施されている場合には、実行された遊技に当該不正な改造による影響が表れ、さらに、当該遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報に当該不正な改造による影響が表れる場合がある。遊技機によって正常な遊技が実行されているか否かを検査する者（以下、「検査者」ともいう）は、情報記憶手段に記憶されている情報を確認することによって、当該遊技機に施された不正な改造を発見することができる。このため、当該情報を消去することによって当該遊技機に不正な改造が施されていることを検査者に発見されないようにしたいといった要望を抱く者（以下、「不正な者」ともいう）が存在する可能性がある。
【４１７３】
しかしながら、本特徴によれば、情報記憶手段に記憶されている情報を消去するためには、当該遊技機の接続手段に接続可能な所定の装置が必要となる。そして、当該所定の装置を有することができる者を制限すれば、情報記憶手段に記憶されている情報が不正な者によって消去されてしまうことを抑制することができ、ひいては、遊技機に不正な改造を施そうといった動機の発生を抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。
【４１７４】
なお、遊技機は取引によって転々流通する場合があり、既に遊技が実行されたことのある遊技機（いわゆる中古の遊技機）を新たに流通させたい者は、当該遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報を消去してから流通させたいといった正当な要望を抱く場合もある。そこで、遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報を正当な理由で消去したいといった要望を抱く者のみが、所定の装置を有することが可能な流通体制を構築すれば、遊技の健全性を確保しつつ、遊技機の円滑な流通を促すことが可能となる。
【４１７５】
[特徴Ｕ２]
特徴Ｕ１に記載の遊技機であって、
前記消去手段が前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を消去することに先立って、前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を前記接続手段に接続された前記所定の装置に送信する送信手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４１７６】
特徴Ｕ２によれば、情報記憶手段に記憶されている情報を消去手段が消去することに先立って、情報記憶手段に記憶されている情報を接続手段に接続された所定の装置に送信する送信手段を備えるので、情報記憶手段に記憶されている情報が、所定の装置を有する者の意思に反した操作によって誤って消去されてしまった場合であっても、情報記憶手段から消去されてしまった当該情報を当該所定の装置によって確認することができる。
【４１７７】
[特徴Ｕ３]
特徴Ｕ１または特徴Ｕ２に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【４１７８】

特徴Ｕ３によれば、遊技機への電源の供給が絶たれた場合であっても、実行された遊技に基づいて取得された情報を保持することができるので、例えば、流通過程において遊技機に電源が供給されない場合であっても、当該遊技機において正常な遊技が実行されていたか否かを検査することが可能となる。

【４１７９】

[特徴Ｕ４]

特徴Ｕ１から特徴Ｕ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記実行された遊技に基づいて取得された情報は、既に賞球として払い出された遊技球の個数に関する情報（賞球集計値）を含む

ことを特徴とする遊技機。

【４１８０】

特徴Ｕ４によれば、既に賞球として払い出された遊技球の個数に関する情報を利用することによって、当該遊技機において正常な遊技が実行されていたか否かを検査することが可能となる。

【４１８１】

[特徴Ｕ５]

特徴Ｕ１から特徴Ｕ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記情報記憶手段は、開放の痕跡が残る空間の内部（封印シールが貼付された基板ボックスの内部）に格納されている

ことを特徴とする遊技機。

【４１８２】

特徴Ｕ５によれば、情報記憶手段は、開放の痕跡が残る空間の内部に格納されているので、当該情報記憶手段に記憶されている情報に不正な改変を施そうとするためには、当該遊技機の当該空間を開放状態にすることになり、当該遊技機の当該空間に開放の痕跡が残ることになる。すなわち、遊技機の当該空間に開放の痕跡が残っているか否かに基づいて、当該遊技機の当該空間が開放状態にされて情報記憶手段に記憶されている情報に不正な改変が施された可能性があるか否かを把握することが可能となる。したがって、情報記憶手段に記憶されている情報に施された不正な改変の隠蔽を困難にすることができ、ひいては、情報記憶手段に記憶されている情報に不正な改変を施そうといった動機の発生を抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。

【４１８３】

＜特徴Ｖ群＞

特徴Ｖ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【４１８４】

[特徴Ｖ１]

遊技の実行を制御する制御手段（第１実施形態の態様４０の主側ＣＰＵ６２ｘ）と、

実行された遊技に基づいて取得された情報（賞球集計値、役物比率等の遊技履歴情報、入球個数情報等）を記憶する情報記憶手段（フラッシュメモリ６４ｘ）と、

所定の装置（検査機３２０）を接続可能な接続手段（検査用端子６５）と、

所定の操作を受け付ける操作手段（フラッシュメモリクリアボタン）と、

前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を消去する消去手段（消去処理用ＩＣチップ）と、

を備える遊技機であって、

前記操作手段は、開放の痕跡が残る空間の内部（封印シールが貼付された基板ボックスの内部）に格納されており、

前記消去手段は、前記操作手段が前記所定の操作を受け付け、かつ、前記接続手段に接続された前記所定の装置から所定の信号（消去命令信号）を受信したことに基づいて、前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を消去する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４１８５】
特徴Ｖ１によれば、操作手段は、開放の痕跡が残る空間の内部に格納されているので、遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報を消去するためには、当該遊技機の当該空間を開放状態にして操作手段を操作することになり、当該遊技機の当該空間に開放の痕跡が残ることになる。さらに、消去手段は、接続手段に接続された所定の装置から所定の信号を受信したことに基づいて情報記憶手段に記憶されている情報を消去する手段を備えるので、所定の装置を有する者が、情報記憶手段に記憶されている情報を消去することができる。したがって、遊技機の当該空間に開放の痕跡が残っているか否かに基づいて、当該遊技機の当該空間が開放状態にされて情報記憶手段に記憶されている情報が消去された可能性があるか否かを把握することが可能となるとともに、所定の装置を有さない者による当該情報の消去を制限することが可能となる。
【４１８６】
ここで、仮に、遊技機に不正な改造が施されている場合には、実行された遊技に当該不正な改造による影響が表れ、さらに、当該遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報に当該不正な改造による影響が表れる場合がある。遊技機によって正常な遊技が実行されているか否かを検査する者（以下、「検査者」ともいう）は、情報記憶手段に記憶されている情報を確認することによって、当該遊技機に施された不正な改造を発見することができる。このため、当該情報を消去することによって当該遊技機に不正な改造が施されていることを検査者に発見されないようにしたいといった要望を抱く者（以下、「不正な者」ともいう）が存在する可能性がある。
【４１８７】
しかしながら、本特徴によれば、情報記憶手段に記憶されている情報を消去するためには、当該遊技機の接続手段に接続可能な所定の装置が必要となる。そして、当該所定の装置を有することができる者を制限すれば、情報記憶手段に記憶されている情報が不正な者によって消去されてしまうことを抑制することができる。さらに、仮に不正な者が所定の装置を有してしまった場合であっても、情報記憶手段に記憶されている情報を消去するためには、当該遊技機の当該空間を開放状態にして操作手段を操作する必要がある。そうすると、当該遊技機の当該空間に開放の痕跡が残ることになるので、情報記憶手段に記憶されている情報を消去したとしても、当該情報を不正の隠蔽のために消去した可能性があるといった痕跡が残ることになる。したがって、情報記憶手段に記憶されている情報が不正な者によって消去されてしまうことを抑制することができるとともに、遊技機に施された不正な改造の隠蔽を困難にすることができる。この結果、遊技機に不正な改造を施そうといった動機の発生をさらに抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。
【４１８８】
なお、遊技機は取引によって転々流通する場合があり、既に遊技が実行されたことのある遊技機（いわゆる中古の遊技機）を新たに流通させたい者は、当該遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報を消去してから流通させたいといった正当な要望を抱く場合もある。そこで、遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報を正当な理由で消去したいといった要望を抱く者のみが、所定の装置を有することが可能であるとともに当該空間の開放の痕跡を消すことのできる流通体制を構築すれば、遊技の健全性を確保しつつ、遊技機の円滑な流通を促すことが可能となる。
【４１８９】
[特徴Ｖ２]
特徴Ｖ１に記載の遊技機であって、
前記消去手段が前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を消去することに先立って、前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を前記接続手段に接続された前記所定の装置に送信する送信手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４１９０】

特徴Ｖ２によれば、情報記憶手段に記憶されている情報を消去手段が消去することに先立って、情報記憶手段に記憶されている情報を接続手段に接続された所定の装置に送信する送信手段を備えるので、情報記憶手段に記憶されている情報が、所定の装置を有する者の意思に反した操作によって誤って消去されてしまった場合であっても、情報記憶手段から消去されてしまった当該情報を当該所定の装置によって確認することができる。

【４１９１】

[特徴Ｖ３]

特徴Ｖ１または特徴Ｖ２に記載の遊技機であって、

前記情報記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【４１９２】

特徴Ｖ３によれば、遊技機への電源の供給が絶たれた場合であっても、実行された遊技に基づいて取得された情報を保持することができるので、例えば、流通過程において遊技機に電源が供給されない場合であっても、当該遊技機において正常な遊技が実行されていたか否かを検査することが可能となる。

【４１９３】

[特徴Ｖ４]

特徴Ｖ１から特徴Ｖ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記実行された遊技に基づいて取得された情報は、既に賞球として払い出された遊技球の個数に関する情報（賞球集計値）を含む

ことを特徴とする遊技機。

【４１９４】

特徴Ｖ４によれば、既に賞球として払い出された遊技球の個数に関する情報を利用することによって、当該遊技機において正常な遊技が実行されていたか否かを検査することが可能となる。

【４１９５】

[特徴Ｖ５]

特徴Ｖ１から特徴Ｖ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記情報記憶手段は、開放の痕跡が残る空間の内部（封印シールが貼付された基板ボックスの内部）に格納されている

ことを特徴とする遊技機。

【４１９６】

特徴Ｖ５によれば、情報記憶手段は、開放の痕跡が残る空間の内部に格納されているので、当該情報記憶手段に記憶されている情報に不正な改変を施そうとするためには、当該遊技機の当該空間を開放状態にすることになり、当該遊技機の当該空間に開放の痕跡が残ることになる。すなわち、遊技機の当該空間に開放の痕跡が残っているか否かに基づいて、当該遊技機の当該空間が開放状態にされて情報記憶手段に記憶されている情報に不正な改変が施された可能性があるか否かを把握することが可能となる。したがって、情報記憶手段に記憶されている情報に施された不正な改変の隠蔽を困難にすることができ、ひいては、情報記憶手段に記憶されている情報に不正な改変を施そうといった動機の発生を抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。

【４１９７】

＜特徴Ｗ群＞

特徴Ｗ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【４１９８】

[特徴Ｗ１]

遊技の実行を制御する制御手段（第１実施形態の態様４６の主側ＣＰＵ６２ｘ）と、

前記制御手段による前記遊技の実行の制御に用いられる情報である第１の情報（主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている遊技進行処理に用いられる情報）と、実行された

遊技に基づいて取得された情報である第２の情報（主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている賞球集計値、役物比率等の遊技履歴情報、入球個数情報等）とを記憶する情報記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、
前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を消去する消去手段と、
を備える遊技機であって、
前記消去手段は、前記情報記憶手段に記憶されている前記第２の情報を消去する際には前記情報記憶手段に記憶されている前記第１の情報を消去する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４１９９】
特徴Ｗ１によれば、消去手段は、第２の情報を消去する際には第１の情報を消去する手段を備えるので、実行された遊技に基づいて取得された情報である第２の情報が消去されたにも関わらず、遊技の実行の制御に用いられる情報である第１の情報が消去されずにそのまま維持されるといった状況の発生を抑制することができる。
【４２００】
具体的には、例えば、実行された遊技に基づいて取得された情報である第２の情報は、当該遊技機において実行された遊技の公正さを判断するための担保となる情報であるため、当該第２の情報が消去された場合には、当該遊技機における遊技の実行の制御に用いられる第１の情報（例えば、遊技状態を示す高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグに関する情報）を消去して当該遊技機の遊技状態を初期化することが好ましい。本特徴によれば、消去手段は、第２の情報を消去する際には第１の情報を消去する手段を備えるので、遊技の公正さを判断するための担保となる第２の情報が消去されたにも関わらず、第１の情報が消去されないことによって当該遊技機の遊技状態がそのまま維持されるといった状況の発生を抑制することができる。
【４２０１】
[特徴Ｗ２]
特徴Ｗ１に記載の遊技機であって、
前記消去手段は、前記情報記憶手段に記憶されている情報のうち、前記第１の情報を消去し、前記第２の情報は消去しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４２０２】
特徴Ｗ２によれば、消去手段は、情報記憶手段に記憶されている情報のうち、第１の情報を消去し、第２の情報は消去しない手段を備えるので、実行された遊技に基づいて取得された情報である第２の情報を残しつつ、遊技の実行の制御に用いられる情報である第１の情報を消去することが可能となる。
【４２０３】
具体的には、例えば、遊技の実行の制御に不具合が生じた場合や、遊技ホールの営業の開始時または終了時において、遊技の実行の制御に用いられる情報である第１の情報を消去して遊技機の制御の初期化を実行したいが、実行された遊技に基づいて取得された情報である第２の情報は消去したくないといった要望がある。本特徴によれば、実行された遊技に基づいて取得された情報である第２の情報を残しつつ、遊技の実行の制御に用いられる情報である第１の情報を消去して当該遊技機の制御の初期化を実行することが可能となる。
【４２０４】
＜特徴Ｘ群＞
特徴Ｘ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【４２０５】
[特徴Ｘ１]
遊技の実行を制御する制御手段（第１実施形態の態様４２の主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
前記制御手段による前記遊技の実行の制御に用いられる情報である第１の情報（主側Ｒ

ＡＭ６４の第１エリアに記憶されている遊技進行処理に用いられる情報）と、実行された遊技に基づいて取得された情報である第２の情報（主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている賞球集計値、役物比率等の遊技履歴情報、入球個数情報等）とを記憶する情報記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、

第１の操作（ＲＡＭクリアボタンが押下された状態でパチンコ機１０の電源をＯＮにする操作）を受け付ける第１の操作手段（ＲＡＭクリアボタン及び電源スイッチ）と、

前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を消去する消去手段と、

を備える遊技機であって、

前記消去手段は、前記第１の操作手段が前記第１の操作を受け付けたことに基づいて、前記情報記憶手段に記憶されている情報のうち、前記第１の情報を消去し、前記第２の情報は消去しない手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４２０６】

特徴Ｘ１によれば、消去手段は、第１の操作手段が第１の操作を受け付けたことに基づいて、情報記憶手段に記憶されている情報のうち、第１の情報を消去し、第２の情報は消去しない手段を備えるので、実行された遊技に基づいて取得された情報である第２の情報を残しつつ、遊技の実行の制御に用いられる情報である第１の情報を消去することが可能となる。

【４２０７】

具体的には、例えば、遊技の実行の制御に不具合が生じた場合や、遊技ホールの営業の開始時または終了時において、遊技の実行の制御に用いられる情報である第１の情報を消去して遊技機の制御の初期化を実行したいが、実行された遊技に基づいて取得された情報である第２の情報は消去したくないといった要望がある。本特徴によれば、第１の操作手段を操作することによって、実行された遊技に基づいて取得された情報である第２の情報を残しつつ、遊技の実行の制御に用いられる情報である第１の情報を消去して当該遊技機の制御の初期化を実行することが可能となる。

【４２０８】

[特徴Ｘ２]

特徴Ｘ１に記載の遊技機であって、

第２の操作（パチンコ機１０の電源のＯＮ中に第２ＲＡＭクリアボタンを所定時間押下するという操作）を受け付ける第２の操作手段（第２ＲＡＭクリアボタン）を備え、

前記消去手段は、前記第２の操作手段が前記第２の操作を受け付けたことに基づいて、前記情報記憶手段に記憶されている前記第２の情報を消去する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４２０９】

特徴Ｘ２によれば、消去手段は、第２の操作手段が第２の操作を受け付けたことに基づいて情報記憶手段に記憶されている第２の情報を消去する手段を備えるので、第１の操作手段を操作することによっては消去することのできない第２の情報を、第２の操作手段を操作することによって消去することができる。

【４２１０】

[特徴Ｘ３]

特徴Ｘ２に記載の遊技機であって、

前記第２の操作手段（第２ＲＡＭクリアボタン）は、開放の痕跡が残る空間の内部（封印シールが貼付された基板ボックスの内部）に格納されている

ことを特徴とする遊技機。

【４２１１】

特徴Ｘ３によれば、第２の操作手段は、開放の痕跡が残る空間の内部に格納されているので、遊技機の情報記憶手段に記憶されている第２の情報を消去するためには、当該遊技機の当該空間を開放状態にして第２の操作手段を操作することになり、当該遊技機の当該空間に開放の痕跡が残ることになる。すなわち、遊技機の当該空間に開放の痕跡が残って

いるか否かに基づいて、当該遊技機の当該空間が開放状態にされて情報記憶手段に記憶されている第２の情報が消去された可能性があるか否かを把握することが可能となる。

【４２１２】

ここで、仮に、遊技機に不正な改造が施されている場合には、実行された遊技に当該不正な改造による影響が表れ、さらに、当該遊技機の情報記憶手段に記憶されている第２の情報に当該不正な改造による影響が表れる場合がある。遊技機によって正常な遊技が実行されているか否かを検査する者（以下、「検査者」ともいう）は、情報記憶手段に記憶されている情報を確認することによって、当該遊技機に施された不正な改造を発見することができる。このため、当該情報を消去することによって当該遊技機に不正な改造が施されていることを検査者に発見されないようにしたいといった要望を抱く者（以下、「不正な者」ともいう）が存在する可能性がある。

【４２１３】

しかしながら、本特徴によれば、情報記憶手段に記憶されている第２の情報を消去するためには、当該遊技機の当該空間を開放状態にして第２の操作手段を操作する必要がある。そうすると、当該遊技機の当該空間に開放の痕跡が残ることになるので、情報記憶手段に記憶されている第２の情報を消去したとしても、当該情報を不正の隠蔽のために消去した可能性があるといった痕跡が残ることになる。したがって、遊技機に施された不正な改造の隠蔽を困難にすることができ、ひいては、遊技機に不正な改造を施そうといった動機の発生を抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。

【４２１４】

なお、遊技機は取引によって転々流通する場合があり、既に遊技が実行されたことのある遊技機（いわゆる中古の遊技機）を新たに流通させたい者は、当該遊技機の情報記憶手段に記憶されている第２の情報を消去してから流通させたいといった正当な要望を抱く場合もある。そこで、遊技機の情報記憶手段に記憶されている第２の情報を正当な理由で消去したいといった要望を抱く者のみが、当該空間の開放の痕跡を消すことのできる流通体制を構築すれば、遊技の健全性を確保しつつ、遊技機の円滑な流通を促すことが可能となる。

【４２１５】

＜特徴Ｙ群＞

特徴Ｙ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【４２１６】

[特徴Ｙ１]

遊技の実行を制御する制御手段（第１実施形態の態様４３、４４の主側ＣＰＵ６２ｘ）と、

前記制御手段による前記遊技の実行の制御に用いられる情報である第１の情報（主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている遊技進行処理に用いられる情報）と、実行された遊技に基づいて取得された情報である第２の情報（主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている賞球集計値、役物比率等の遊技履歴情報、入球個数情報等）とを記憶する情報記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、

所定の操作を受け付ける操作手段（ＲＡＭクリアボタン及び電源スイッチ）と、

前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を消去する消去手段と、

を備える遊技機であって、

前記消去手段は、

前記操作手段が第１の操作（ＲＡＭクリアボタンを押下しながらパチンコ機１０の電源をＯＮにし、パチンコ機１０の電源がＯＮにされてから所定時間以内にＲＡＭクリアボタンが押下されていない状態にするという操作）を受け付けたことに基づいて、前記情報記憶手段に記憶されている前記第１の情報を消去し、

前記操作手段が前記第１の操作とは異なる第２の操作（ＲＡＭクリアボタンを押下しながらパチンコ機１０の電源をＯＮにし、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態をそのまま

所定時間継続させるという操作）を受け付けたことに基づいて、前記情報記憶手段に記憶されている前記第２の情報を消去する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４２１７】
特徴Ｙ１によれば、消去手段は、操作手段が第１の操作を受け付けたことに基づいて、情報記憶手段に記憶されている前記第１の情報を消去し、操作手段が第１の操作とは異なる第２の操作を受け付けたことに基づいて、情報記憶手段に記憶されている第２の情報を消去する手段を備えるので、操作手段に対して異なる操作を実行することによって、情報記憶手段に記憶されている情報のうち、消去すべき対象の情報を選択することが可能となる。すなわち、消去すべき対象の情報を選択するための他の操作手段を設けなくても、消去すべき対象の情報を選択することができるので、遊技機の構造の簡素化を図ることができる。
【４２１８】
具体的には、例えば、遊技の実行の制御に不具合が生じた場合や遊技ホールの営業の開始時または終了時において、遊技の実行の制御に用いられる情報である第１の情報を消去して遊技機の制御の初期化を実行したい場合には、第１の操作を実行し、一方、実行された遊技に基づいて取得された情報である第２の情報を消去して当該遊技機を新たに流通させたい場合には、第２の操作を実行すればよい。このように、操作手段に対して異なる操作を実行することによって、情報記憶手段に記憶されている情報のうち、消去すべき対象の情報を選択することが可能となる。
【４２１９】
[特徴Ｙ２]
特徴Ｙ１に記載の遊技機であって、
前記消去手段は、前記操作手段が前記第２の操作（ＲＡＭクリアボタンを押下しながらパチンコ機１０の電源をＯＮにし、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態をそのまま所定時間継続させるという操作）を受け付けたことに基づいて、前記情報記憶手段に記憶されている前記第２の情報を消去することに加えて前記第１の情報を消去する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４２２０】
特徴Ｙ２によれば、消去手段は、操作手段が第２の操作を受け付けたことに基づいて、前記情報記憶手段に記憶されている前記第２の情報を消去することに加えて前記第１の情報を消去する手段を備えるので、操作手段に対して第２の操作を実行することによって、第１の情報と第２の情報の両方を消去することができる。
【４２２１】
＜特徴Ｚ群＞
特徴Ｚ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【４２２２】
[特徴Ｚ１]
遊技の実行を制御する制御手段（第１実施形態の態様４１の主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
実行された遊技に基づいて取得された情報（賞球集計値、役物比率等の遊技履歴情報、入球個数情報等）を記憶する情報記憶手段（フラッシュメモリ６４ｘ）と、
前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を消去する消去手段（消去処理用ＩＣチップ）と、
認証情報（暗証番号）を受け付ける受付手段と、
を備える遊技機であって、
前記消去手段は、前記受付手段が受け付けた認証情報が所定の条件を満たしたことに基づいて、前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を消去する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４２２３】

特徴Ｚ１によれば、消去手段は、受付手段が受け付けた認証情報が所定の条件を満たしたことに基づいて情報記憶手段に記憶されている情報を消去する手段を備えるので、当該所定の条件を満たす認証情報を有する者が、情報記憶手段に記憶されている情報を消去することができる。すなわち、当該所定の条件を満たす認証情報を有しない者による当該情報の消去を制限することが可能となる。

【４２２４】

ここで、仮に、遊技機に不正な改造が施されている場合には、実行された遊技に当該不正な改造による影響が表れ、さらに、当該遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報に当該不正な改造による影響が表れる場合がある。遊技機によって正常な遊技が実行されているか否かを検査する者（以下、「検査者」ともいう）は、情報記憶手段に記憶されている情報を確認することによって、当該遊技機に施された不正な改造を発見することができる。このため、当該情報を消去することによって当該遊技機に不正な改造が施されていることを検査者に発見されないようにしたいといった要望を抱く者（以下、「不正な者」ともいう）が存在する可能性がある。

【４２２５】

しかしながら、本特徴によれば、情報記憶手段に記憶されている情報を消去するためには、当該所定の条件を満たす認証情報を有していることが必要となる。そして、当該所定の条件を満たす認証情報を有することができる者を制限すれば、情報記憶手段に記憶されている情報が不正な者によって消去されてしまうことを抑制することができ、ひいては、遊技機に不正な改造を施そうといった動機の発生を抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。

【４２２６】

なお、遊技機は取引によって転々流通する場合があり、既に遊技が実行されたことのある遊技機（いわゆる中古の遊技機）を新たに流通させたい者は、当該遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報を消去してから流通させたいといった正当な要望を抱く場合もある。そこで、遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報を正当な理由で消去したいといった要望を抱く者のみが、当該所定の条件を満たす認証情報を有することが可能な流通体制を構築すれば、遊技の健全性を確保しつつ、遊技機の円滑な流通を促すことが可能となる。

【４２２７】

[特徴Ｚ２]

特徴Ｚ１に記載の遊技機であって、

前記情報記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【４２２８】

特徴Ｚ２によれば、遊技機への電源の供給が絶たれた場合であっても、実行された遊技に基づいて取得された情報を保持することができるので、例えば、流通過程において遊技機に電源が供給されない場合であっても、当該遊技機において正常な遊技が実行されていたか否かを検査することが可能となる。

【４２２９】

[特徴Ｚ３]

特徴Ｚ１または特徴Ｚ２に記載の遊技機であって、

前記実行された遊技に基づいて取得された情報は、既に賞球として払い出された遊技球の個数に関する情報（賞球集計値）を含む

ことを特徴とする遊技機。

【４２３０】

特徴Ｚ３によれば、既に賞球として払い出された遊技球の個数に関する情報を利用することによって、当該遊技機において正常な遊技が実行されていたか否かを検査することが可能となる。

【４２３１】

[特徴Ｚ４]
特徴Ｚ１から特徴Ｚ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、開放の痕跡が残る空間の内部（封印シールが貼付された基板ボックスの内部）に格納されている
ことを特徴とする遊技機。
【４２３２】
特徴Ｚ４によれば、情報記憶手段は、開放の痕跡が残る空間の内部に格納されているので、当該情報記憶手段に記憶されている情報に不正な改変を施そうとするためには、当該遊技機の当該空間を開放状態にすることになり、当該遊技機の当該空間に開放の痕跡が残ることになる。すなわち、遊技機の当該空間に開放の痕跡が残っているか否かに基づいて、当該遊技機の当該空間が開放状態にされて情報記憶手段に記憶されている情報に不正な改変が施された可能性があるか否かを把握することが可能となる。したがって、情報記憶手段に記憶されている情報に施された不正な改変の隠蔽を困難にすることができ、ひいては、情報記憶手段に記憶されている情報に不正な改変を施そうといった動機の発生を抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。
【４２３３】
なお、上記特徴Ｔ群～特徴Ｚ群の発明は、以下の課題を解決する。
【４２３４】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。
【４２３５】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【４２３６】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【４２３７】
＜特徴αＡ群＞
特徴αＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。
【４２３８】
［特徴αＡ１］
第１の情報（オープニングコマンド）と第２の情報（開放開始コマンド）とを送信可能な第１の処理実行手段（主制御装置６０）と、
前記第１の処理実行手段が送信した前記第１の情報と前記第２の情報とを受信可能な第２の処理実行手段（音声発光制御装置９０）と、
を備える遊技機であって、
前記第２の処理実行手段は、
前記第１の情報を受信した場合には、複数の処理（オープニング演出及び右打ち報知演出）を順次実行するように設定し、当該設定した前記複数の処理を順次実行し、
前記第１の情報を受信したことによって前記設定した前記複数の処理を順次実行中に前記第２の情報を受信した場合には、当該実行中の処理を終了して特定の処理（ラウンド演出）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【４２３９】
特徴αＡ１ではない通常の遊技機では、第２の処理実行手段に複数の処理を順次実行させる場合には、第１の処理実行手段は、第２の処理実行手段にそれぞれの処理を実行させるための情報を第２の処理実行手段にそれぞれ送信する。そして、第２の処理実行手段に

特定の処理を実行させる場合には、第１の処理実行手段は、第２の処理実行手段に特定の処理を実行させるための情報を第２の処理実行手段に送信する。すなわち、第２の処理実行手段に実行させる処理の数が多くなるほど、第１の処理実行手段が第２の処理実行手段に情報を送信する回数が多くなる。

【４２４０】

具体的には、例えば、第２の処理実行手段に第１の処理（オープニング演出）を実行させた後、第２の処理（右打ち報知演出）を実行させ、さらにその後に特定の処理（ラウンド演出）を実行させる場合には、第１の処理実行手段は、第２の処理実行手段に第１の処理（オープニング演出）を実行させるための情報（オープニングコマンド）を送信した後、第２の処理（右打ち報知演出）を実行させるための情報（右打ち報知コマンド）を送信し、さらに特定の処理（ラウンド演出）を実行させるための情報（開放開始コマンド）を送信する。この場合、第１の処理実行手段は、第２の処理実行手段に情報（コマンド）を３回送信することになる。また、第２の処理実行手段に第１の処理（オープニング演出）を実行させた後、第２の処理（右打ち報知演出）は実行させずに特定の処理（ラウンド演出）を実行させる場合には、第１の処理実行手段は、第２の処理実行手段に第１の処理（オープニング演出）を実行させるための情報（オープニングコマンド）を送信した後、第２の処理（右打ち報知演出）を実行させるための情報（右打ち報知コマンド）は送信せずに、特定の処理（ラウンド演出）を実行させるための情報（開放開始コマンド）を送信する。この場合、第１の処理実行手段は、第２の処理実行手段に情報（コマンド）を２回送信することになる。すなわち、通常の遊技機では、第２の処理実行手段に第２の処理（右打ち報知演出）を実行させない場合には、第１の処理実行手段は、第２の処理実行手段に情報（コマンド）を２回送信すればよいが、第２の処理実行手段に第２の処理（右打ち報知演出）を実行させる場合には、第１の処理実行手段は、第２の処理実行手段に情報（コマンド）を３回送信することになる。

【４２４１】

これに対して、特徴αＡ１によれば、第２の処理実行手段は、第１の情報を受信したことによって設定した複数の処理を順次実行中に第２の情報を受信した場合には、当該実行中の処理を終了して特定の処理を実行するので、複数の処理のうちの全ての処理を実行させた後に特定の処理を第２の処理実行手段に実行させる場合であっても、また、複数の処理のうちの未実行の処理は実行させずに特定の処理を第２の処理実行手段に実行させる場合であっても、第１の処理実行手段は、第２の処理実行手段に第１の情報と第２の情報とを送信すればよい。すなわち、第１の処理実行手段は、いずれの場合であっても、第２の処理実行手段に情報を２回送信すればよい。

【４２４２】

具体的には、例えば、第２の処理実行手段が複数の処理として第１の処理（オープニング演出）と第２の処理（右打ち報知演出）とを順次実行するように設定した場合において、第１の処理（オープニング演出）と第２の処理（右打ち報知演出）とを実行させた後に特定の処理（ラウンド演出）を第２の処理実行手段に実行させる場合であっても、また、第１の処理（オープニング演出）を実行させた後に第２の処理（右打ち報知演出）は実行させずに特定の処理（ラウンド演出）を第２の処理実行手段に実行させる場合であっても、第１の処理実行手段は、第２の処理実行手段に第１の情報（オープニングコマンド）と第２の情報（開放開始コマンド）とを送信すればよい。すなわち、第１の処理実行手段は、第２の処理実行手段に第２の処理（右打ち報知演出）を実行させる場合であっても実行させない場合であっても、第２の処理実行手段に情報（コマンド）を２回送信すればよい。したがって、特徴αＡ１によれば、第１の処理実行手段の情報の送信頻度を低減することができ、第１の処理実行手段の処理負荷を低減することができる。

【４２４３】

さらに、特徴αＡ１によれば、第２の処理実行手段が第２の情報を受信したタイミングが変化することによって、設定された複数の処理のうち、実際に実行する処理の個数（演出の数）が変化することになる。したがって、第１の処理実行手段が第２の情報を送信す

るタイミングを制御して変化させることによって、第２の処理実行手段に実行させる処理の個数を変化させることができる。
【４２４４】
［特徴αＡ２］
特徴αＡ１に記載の遊技機であって、
前記第２の処理実行手段は、
前記第１の情報を受信した場合には、前記複数の処理として、第１の処理（オープニング演出）と第２の処理（右打ち報知演出）とを順次実行するように設定し、
前記第１の情報を受信した後、前記第２の処理を実行する前に前記第２の情報を受信した場合には、前記第１の処理の後に実行するように設定されている前記第２の処理を実行せずに前記特定の処理（ラウンド演出）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【４２４５】
特徴αＡ２によれば、第１の処理（オープニング演出）と第２の処理（右打ち報知演出）とを実行させた後に特定の処理（ラウンド演出）を第２の処理実行手段に実行させる場合であっても、また、第１の処理（オープニング演出）を実行させた後に第２の処理（右打ち報知演出）は実行させずに特定の処理（ラウンド演出）を第２の処理実行手段に実行させる場合であっても、第１の処理実行手段は、第２の処理実行手段に第１の情報（オープニングコマンド）と第２の情報（開放開始コマンド）とを送信すればよい。すなわち、第１の処理実行手段は、第２の処理実行手段に第２の処理（右打ち報知演出）を実行させる場合であっても実行させない場合であっても、第２の処理実行手段に情報（コマンド）を２回送信すればよい。したがって、第１の処理実行手段の情報の送信頻度を低減することができ、第１の処理実行手段の処理負荷を低減することができる。
【４２４６】
［特徴αＡ３］
特徴αＡ１または特徴αＡ２に記載の遊技機であって、
前記第１の処理実行手段は、遊技の進行に関する処理を実行し、
前記第２の処理実行手段は、遊技の演出に関する処理を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【４２４７】
特徴αＡ３によれば、第１の処理実行手段が遊技の進行に関する処理を実行する遊技機において、当該第１の処理実行手段による情報の送信頻度を低減することができる。
【４２４８】
［特徴αＡ４］
特徴αＡ２に従属する特徴αＡ３に記載の遊技機であって、
前記第１の処理実行手段は、
遊技者に特典を付与する処理である特典付与処理（開閉実行モードにおける開閉処理期間）を実行可能であり、
前記第２の処理実行手段は、
前記第１の処理として、前記特典付与処理が開始されることを遊技者に示唆する演出である特典付与開始演出（オープニング演出）を実行し、
前記第２の処理として、前記特典付与処理の実行中において推奨される遊技球の発射態様を遊技者に示唆する演出である発射態様示唆演出（右打ち報知演出）を実行し、
前記特定の処理として、前記特典付与処理が実行されていることを遊技者に示唆する演出である特典付与中演出（ラウンド演出）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【４２４９】
特徴αＡ４によれば、特典付与開始演出、発射態様示唆演出および特典付与中演出を実行する遊技機において、第１の処理実行手段による情報の送信頻度を低減することができる。

【４２５０】
＜特徴αＢ群＞
特徴αＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。
【４２５１】
［特徴αＢ１］
第１の情報（オープニングコマンド）と第２の情報（開放開始コマンド）とを送信可能な第１の処理実行手段（主制御装置６０）と、
前記第１の処理実行手段が送信した前記第１の情報と前記第２の情報とを受信可能な第２の処理実行手段（音声発光制御装置９０）と、
を備える遊技機であって、
前記第１の処理実行手段が前記第１の情報を送信した後に前記第２の情報を送信する際における当該送信の間隔が異なることによって、
前記第２の処理実行手段が実行する処理の態様が異なるように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【４２５２】
特徴αＢ１ではない通常の遊技機では、第１の処理実行手段は、種々の内容の情報を第２の処理実行手段に送信する。そして、第２の処理実行手段は、第１の処理実行手段から受信した情報の内容に対応した処理を実行する。すなわち、通常の遊技機では、種々の内容の処理を第２の処理実行手段に実行させるために、第１の処理実行手段は、種々の内容の情報を第２の処理実行手段に送信する。
【４２５３】
これに対して、特徴αＢ１によれば、第１の処理実行手段が第１の情報を送信した後に第２の情報を送信する際における当該送信の間隔が異なることによって、第２の処理実行手段が実行する処理の態様が異なるように構成されているので、種々の内容の処理を第２の処理実行手段に実行させるために第１の処理実行手段が種々の内容の情報を第２の処理実行手段に送信する構成と比較して、第１の処理実行手段の処理負荷を低減することができる。
【４２５４】
［特徴αＢ２］
特徴αＢ１に記載の遊技機であって、
前記第１の処理実行手段は、
第１の情報（オープニングコマンド）を送信した後、第１の期間（１０秒間のオープニング期間）の経過後に、第２の情報（開放開始コマンド）を送信する第１の送信態様と、
前記第１の情報（オープニングコマンド）を送信した後、第２の期間（７秒間のオープニング期間）の経過後に、前記第２の情報（開放開始コマンド）を送信する第２の送信態様と、
を実行可能であり、
前記第２の処理実行手段は、
前記第１の処理実行手段が前記第１の送信態様を実行した場合には、第１の処理（オープニング演出）を実行した後に第２の処理（右打ち報知演出）を実行する処理態様となり、
前記第１の処理実行手段が前記第２の送信態様を実行した場合には、前記第１の処理（オープニング演出）を実行した後に前記第２の処理（右打ち報知演出）を実行しない処理態様となる
ことを特徴とする遊技機。
【４２５５】
特徴αＢ２によれば、第２の処理実行手段に第１の処理（オープニング演出）を実行させた後に第２の処理（右打ち報知演出）を実行させる場合であっても、また、第２の処理実行手段に第１の処理（オープニング演出）を実行させた後に第２の処理（右打ち報知演

出）を実行させない場合であっても、第１の処理実行手段は、第１の情報（オープニングコマンド）を送信した後に第２の情報（開放開始コマンド）を送信すればよいので、例えば、第２の処理実行手段に第１の処理（オープニング演出）を実行させるための情報（オープニングコマンド）を送信するとともに、第１の処理（オープニング演出）を実行させた後に第２の処理（右打ち報知演出）を実行させる場合には当該第２の処理を実行させるための情報（右打ち報知コマンド）を送信し、第１の処理（オープニング演出）を実行させた後に第２の処理（右打ち報知演出）を実行させない場合には当該第２の処理を実行させるための情報（右打ち報知コマンド）を送信しないといった制御を実行する構成（比較例）と比較して、第１の処理実行手段の処理負荷を低減することができる。

【４２５６】

［特徴αＢ３］

特徴αＢ２に記載の遊技機であって、

前記第２の処理実行手段は、

前記第１の処理実行手段が前記第１の送信態様を実行した場合には、第１の処理（オープニング演出）及び第２の処理（右打ち報知演出）を実行した後に第３の処理（ラウンド演出）を実行する処理態様となり、

前記第１の処理実行手段が前記第２の送信態様を実行した場合には、前記第１の処理（オープニング演出）を実行した後に前記第２の処理（右打ち報知演出）を実行せずに前記第３の処理（ラウンド演出）を実行する処理態様となる

ことを特徴とする遊技機。

【４２５７】

特徴αＢ３によれば、第２の処理実行手段に第１の処理（オープニング演出）を実行させた後に第２の処理（右打ち報知演出）を実行させ、その後に第３の処理（ラウンド演出）を実行させる場合であっても、また、第２の処理実行手段に第１の処理（オープニング演出）を実行させた後に第２の処理（右打ち報知演出）を実行させずに第３の処理（ラウンド演出）を実行させる場合であっても、第１の処理実行手段は、第１の情報（オープニングコマンド）を送信した後に第２の情報（開放開始コマンド）を送信すればよいので、例えば、第２の処理実行手段に第１の処理（オープニング演出）を実行させるための情報（オープニングコマンド）を送信するとともに、第１の処理（オープニング演出）を実行させた後に第２の処理（右打ち報知演出）を実行させる場合には当該第２の処理を実行させるための情報（右打ち報知コマンド）を送信し、第１の処理（オープニング演出）を実行させた後に第２の処理（右打ち報知演出）を実行させない場合には当該第２の処理を実行させるための情報（右打ち報知コマンド）を送信せず、第１の処理（オープニング演出）または第２の処理（右打ち報知演出）を実行させた後に第３の処理（ラウンド演出）を実行させる場合には当該第３の処理を実行させるための情報（開放開始コマンド）を送信するといった制御を実行する構成（比較例）と比較して、第１の処理実行手段の処理負荷を低減することができる。

【４２５８】

［特徴αＢ４］

特徴αＢ１から特徴αＢ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の処理実行手段は、遊技の進行に関する処理を実行し、

前記第２の処理実行手段は、遊技の演出に関する処理を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【４２５９】

特徴αＢ４によれば、第１の処理実行手段が遊技の進行に関する処理を実行する遊技機において、当該第１の処理実行手段による情報の送信頻度を低減することができる。

【４２６０】

［特徴αＢ５］

特徴αＢ３に従属する特徴αＢ４に記載の遊技機であって、

前記第１の処理実行手段は、

遊技者に特典を付与する処理である特典付与処理（開閉実行モードにおける開閉処理期間）を実行可能であり、
前記第２の処理実行手段は、
前記第１の処理として、前記特典付与処理が開始されることを遊技者に示唆する演出である特典付与開始演出（オープニング演出）を実行し、
前記第２の処理として、前記特典付与処理の実行中において推奨される遊技球の発射態様を遊技者に示唆する演出である発射態様示唆演出（右打ち報知演出）を実行し、
前記第３の処理として、前記特典付与処理が実行されていることを遊技者に示唆する演出である特典付与中演出（ラウンド演出）を実行する
ことを特徴とする遊技機。

【４２６１】
特徴αＢ５によれば、特典付与開始演出、発射態様示唆演出および特典付与中演出を実行する遊技機において、第１の処理実行手段による情報の送信頻度を低減することができる。

【４２６２】
［特徴αＢ６］
特徴αＢ１から特徴αＢ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の処理実行手段は、遊技の進行に関する処理を実行する遊技進行処理実行手段（主制御装置６０）であり、
前記遊技進行処理実行手段は、
所定の抽選処理（大当たり抽選）を実行する抽選処理実行手段と、
前記所定の抽選処理の結果が所定の結果（大当たり）となった場合に、所定の複数の情報（オープニングコマンド及び開放開始コマンド）を順次送信する送信手段と、
前記所定の結果となった前記所定の抽選処理が実行された際の遊技状態（サポートモードの状態）に基づいて、前記送信手段が前記所定の複数の情報を順次送信する際の当該送信の間隔を決定する送信間隔決定手段と、
を備える遊技機。

【４２６３】
特徴αＢ６によれば、所定の結果となった所定の抽選処理が実行された際の遊技状態に基づいて、所定の複数の情報を順次送信する際の当該送信の間隔を決定するので、例えば、当該所定の複数の情報を受信した装置は、当該所定の複数の情報を受信した間隔が異なることに基づいて、所定の結果となった抽選処理が実行された際の遊技状態に対応した処理を実行することが可能となる。したがって、遊技状態に対応した処理を他の装置に実行させるために内容の異なる種々の情報を当該装置に送信する構成と比較して、遊技進行処理実行手段の処理負荷を低減することができる。

【４２６４】
［特徴αＢ７］
特徴αＢ６に記載の遊技機であって、
前記第２の処理実行手段は、遊技の演出に関する処理を実行する演出処理実行手段（音声発光制御装置９０）であり、
前記演出処理実行手段は、前記送信手段によって送信された前記所定の複数の情報を受信し、当該受信の間隔が異なることに基づいて、前記遊技状態に対応した態様の演出を実行する（低頻度サポートモードに対応してオープニング演出及び右打ち報知演出を実行し、高頻度サポートモードに対応してオープニング演出のみを実行する）
ことを特徴とする遊技機。

【４２６５】
特徴αＢ７によれば、演出処理実行手段は、遊技進行処理実行手段の送信手段によって送信された所定の複数の情報を受信し、当該受信の間隔が異なることに基づいて、遊技状態に対応した態様の演出を実行するので、遊技状態に対応した処理を演出処理実行手段に実行させるために内容の異なる種々の情報を当該演出処理実行手段に送信する構成と比較

して、遊技進行処理実行手段の処理負荷を低減することができる。
【４２６６】
［特徴αＢ８］
特徴αＢ６または特徴αＢ７に記載の遊技機であって、
前記遊技進行処理実行手段は、前記所定の抽選処理の結果が前記所定の結果となった場合に、遊技者に特典を付与する処理である特典付与処理（開閉実行モードにおける開閉処理期間）を実行する特典付与処理実行手段を備え、
第１の遊技状態（低頻度サポートモード中）において推奨される遊技球の発射態様が第１の発射態様（左打ち）であり、
第２の遊技状態（高頻度サポートモード中）において推奨される遊技球の発射態様が第２の発射態様（右打ち）であり、
前記特典付与処理の実行中において推奨される遊技球の発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）であり、
前記送信間隔決定手段は、
前記所定の結果となった前記所定の抽選処理が実行された際の遊技状態が前記第１の遊技状態の場合には、第１の送信間隔（１０秒間隔）で前記所定の複数の情報を送信するように決定し、
前記所定の結果となった前記所定の抽選処理が実行された際の遊技状態が前記第２の遊技状態の場合には、第２の送信間隔（７秒間隔）で前記所定の複数の情報を送信するように決定し、
前記演出処理実行手段は、
前記第１の送信間隔で送信された前記所定の複数の情報を受信した場合には、前記第２の発射態様による遊技球の発射が推奨されることを遊技者に対して示唆する演出である発射態様示唆演出（右打ち報知演出）を実行し、
前記第２の送信間隔で送信された前記所定の複数の情報を受信した場合には、前記発射態様示唆演出（右打ち報知演出）を実行しない
ことを特徴とする遊技機。
【４２６７】
特徴αＢ８によれば、推奨される遊技球の発射態様が特典付与処理の実行によって第１の発射態様から第２の発射態様に変化する場合には第２の発射態様を推奨する発射態様示唆演出が実行され、推奨される遊技球の発射態様が特典付与処理の実行によっても第２の発射態様のまま変化しない場合には発射態様示唆演出が実行されないことになる。したがって、遊技進行処理実行手段の処理負荷を低減しつつ、所定の抽選処理が実行された際の遊技状態に対応した適切な態様の演出を実行することができる。
【４２６８】
＜特徴αＣ群＞
特徴αＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。
【４２６９】
［特徴αＣ１］
遊技の進行に関する処理を実行する遊技進行処理実行手段（主制御装置６０）と、
遊技の演出に関する処理を実行する演出処理実行手段（音声発光制御装置９０）と、
を備える遊技機であって、
前記遊技進行処理実行手段は、
所定の抽選処理（大当たり抽選）を実行する抽選処理実行手段と、
前記所定の抽選処理の結果を表示するための処理である遊技回処理（図柄の変動表示及び停止表示）を実行する遊技回処理実行手段と、
前記所定の抽選処理の結果が所定の結果（大当たり）となった場合に遊技者に特典を付与する処理である特典付与処理（開閉実行モードにおける開閉処理期間）を実行する特典付与処理実行手段と、

前記所定の結果となった遊技回処理が終了してから前記特典付与処理が開始されるまでの期間である待機期間（オープニング期間）の長さを遊技状態（サポートモードの状態）に基づいて決定する待機期間決定手段と、
を備え、
前記演出処理実行手段は、前記待機期間の開始の際に、前記遊技状態に関わらず同一の処理（オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定する処理）を実行するにも関わらず、当該待機期間において、当該遊技状態に応じて異なる内容の演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【４２７０】
特徴αＣ１によれば、演出処理実行手段は、待機期間の開始の際に、遊技状態に関わらず同一の処理を実行するにも関わらず、当該待機期間において、当該遊技状態に応じて異なる内容の演出を実行するので、待機期間の開始の際に遊技状態に応じて異なる処理を実行することなく、遊技状態に応じて長さが変化する待機期間に適した内容の演出を実行することができる。すなわち、演出処理実行手段は、遊技状態に応じて長さが変化する待機期間に適した内容の演出を実行するために、待機期間の開始の際に遊技状態を把握して当該遊技状態に応じて異なる処理を実行する必要がない。したがって、演出処理実行手段の処理負荷を低減することができる。
【４２７１】
［特徴αＣ２］
特徴αＣ１に記載の遊技機であって、
前記遊技進行処理実行手段は、前記待機期間の開始の際に第１の情報（オープニングコマンド）を送信し、前記特典付与処理の開始の際に第２の情報（開放開始コマンド）を送信し、
前記演出処理実行手段は、
前記第１の情報を受信した場合には、前記遊技状態に関わらず、複数の演出（オープニング演出及び右打ち報知演出）を順次実行するように設定する処理を実行し、
前記第１の情報を受信したことによって前記設定した前記複数の処理を順次実行中に前記第２の情報を受信した場合には、当該実行中の演出を終了して特定の演出（ラウンド演出）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【４２７２】
特徴αＣ２によれば、演出処理実行手段が第１の情報を受信してから第２の情報を受信するまでの間隔は、遊技状態に応じて異なることになるので、第１の情報を受信することによって設定された複数の演出のうち、実際に実行される演出は、当該間隔が短いほど少なく、当該間隔が長いほど多くなる。すなわち、特徴αＣ２によれば、演出処理実行手段が第１の情報を受信した場合に遊技状態に関わらず複数の演出を順次実行するように設定するという簡易な処理を実行することによって、待機期間において実行される演出の内容を遊技状態に応じて異なるようにすることが可能となる。
【４２７３】
［特徴αＣ３］
特徴αＣ２に記載の遊技機であって、
前記演出処理実行手段は、
前記第１の情報を受信した場合には、前記遊技状態に関わらず、前記複数の演出として、第１の演出（オープニング演出）と第２の演出（右打ち報知演出）とを順次実行するように設定し、
前記第１の情報を受信した後、前記第２の演出を実行する前に前記第２の情報を受信した場合には、前記第１の演出の後に実行するように設定されている前記第２の演出を実行せずに前記特定の演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。

【４２７４】
特徴αＣ３によれば、演出処理実行手段が第１の情報を受信してから第２の情報を受信するまでの間隔が遊技状態に応じて異なることによって、第２の演出が実行される場合とされない場合とがある。したがって、特徴αＣ３によれば、演出処理実行手段が第１の情報を受信した場合に遊技状態に関わらず第１の演出と第２の演出とを順次実行するように設定するという簡易な処理を実行することによって、待機期間において第２の演出が実行されるか否かを遊技状態に応じて異なるようにすることが可能となる。
【４２７５】
［特徴αＣ４］
特徴αＣ３に記載の遊技機であって、
前記演出処理実行手段は、
前記第１の演出として、前記特典付与処理が開始されることを遊技者に示唆する演出である特典付与開始演出（オープニング演出）を実行し、
前記第２の演出として、前記特典付与処理の実行中において推奨される遊技球の発射態様を遊技者に示唆する演出である発射態様示唆演出（右打ち報知演出）を実行し、
前記特定の演出として、前記特典付与処理が実行されていることを遊技者に示唆する演出である特典付与中演出（ラウンド演出）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【４２７６】
特徴αＣ４によれば、演出処理実行手段が第１の情報を受信した場合に遊技状態に関わらず特典付与開始演出と発射態様示唆演出とを順次実行するように設定するという簡易な処理を実行することによって、特典付与中演出が開始される前の待機期間において発射態様示唆演出が実行されるか否かを遊技状態に応じて異なるようにすることが可能となる。
【４２７７】
＜特徴αＤ群＞
特徴αＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態の変形例１から抽出される。
【４２７８】
［特徴αＤ１］
所定の情報（オープニングコマンド）を送信可能な第１の処理実行手段（主制御装置６０）と、
前記第１の処理実行手段が送信した前記所定の情報を受信可能な第２の処理実行手段（音声発光制御装置９０）と、
を備える遊技機であって、
前記第２の処理実行手段は、
前記第１の処理実行手段の制御の状態（サポートモードの状態）を把握することが可能であり、
前記制御の状態が第１の状態（低頻度サポートモード）である場合に前記所定の情報（オープニングコマンド）を受信した場合には、第１の処理（オープニング演出）を実行し、
前記制御の状態が第２の状態（高頻度サポートモード）である場合に前記所定の情報（オープニングコマンド）を受信した場合には、前記第１の処理とは異なる内容の処理（ショートオープニング演出）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【４２７９】
特徴αＤ１によれば、第２の処理実行手段に第１の処理を実行させる場合であっても、また、第２の処理実行手段に第１の処理とは異なる内容の処理を実行させる場合であっても、第１の処理実行手段は、所定の情報（同一の内容の情報）を送信すればよいので、例えば、第２の処理実行手段に第１の処理を実行させる場合には当該第１の処理を実行させるための情報を第２の処理実行手段に送信し、第２の処理実行手段に第１の処理とは異な

る内容の処理を実行させる場合には当該異なる内容の処理を実行させるための情報を第２の処理実行手段に送信する構成と比較して、第１の処理実行手段の処理負荷を低減することができる。

【４２８０】

［特徴αＤ２］

特徴αＤ１に記載の遊技機であって、

前記第２の処理実行手段は、

前記制御の状態が前記第１の状態（低頻度サポートモード）である場合に前記所定の情報（オープニングコマンド）を受信した場合には、前記第１の処理（オープニング演出）を実行した後に第２の処理（右打ち報知演出）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【４２８１】

特徴αＤ２によれば、第２の処理実行手段は、第１の処理実行手段の制御の状態が第１の状態（低頻度サポートモード）である場合に所定の情報（オープニングコマンド）を受信した場合には、第１の処理（オープニング演出）を実行した後に第２の処理（右打ち報知演出）を実行するので、例えば、第１の処理実行手段が、第２の処理実行手段に第１の処理（オープニング演出）を実行させるための情報（オープニングコマンド）を送信し、さらに第２の処理（右打ち報知演出）を実行させるための情報（右打ち報知コマンド）を送信する構成（比較例）と比較して、第１の処理実行手段による情報の送信頻度を低減することができ、第１の処理実行手段の処理負荷を低減することができる。

【４２８２】

［特徴αＤ３］

特徴αＤ１または特徴αＤ２に記載の遊技機であって、

前記第１の処理実行手段は、前記制御の状態が変化する際に当該制御の状態に関する情報である状態情報（高頻度サポートモードコマンド、低頻度サポートモードコマンド）を送信し、

前記第２の処理実行手段は、前記第１の処理実行手段から受信した前記状態情報に基づいて、前記第１の処理実行手段の前記制御の状態を把握する

ことを特徴とする遊技機。

【４２８３】

特徴αＤ３によれば、第１の処理実行手段は、制御の状態が変化する際に当該制御の状態に関する情報である状態情報を送信し、第２の処理実行手段は、状態情報に基づいて第１の処理実行手段の制御の状態を把握するので、第１の処理実行手段は、当該第１の処理実行手段の制御の状態に関する情報を所定の情報に含めて送信しなくてもよいため、第１の処理実行手段が所定の情報を送信する際における処理負荷を低減することができる。

【４２８４】

［特徴αＤ４］

特徴αＤ１から特徴αＤ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の処理実行手段は、遊技の進行に関する処理を実行し、

前記第２の処理実行手段は、遊技の演出に関する処理を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【４２８５】

特徴αＤ４によれば、第１の処理実行手段が遊技の進行に関する処理を実行する遊技機において、当該第１の処理実行手段による情報の送信頻度を低減することができる。

【４２８６】

［特徴αＤ５］

特徴αＤ２に従属する特徴αＤ４に記載の遊技機であって、

前記第１の処理実行手段は、

遊技者に特典を付与する処理である特典付与処理（開閉実行モードにおける開閉処理期間）を実行可能であり、

前記第２の処理実行手段は、
前記第１の処理として、前記特典付与処理が開始されることを遊技者に示唆する演出である特典付与開始演出（オープニング演出）を実行し、
前記第２の処理として、前記特典付与処理の実行中において推奨される遊技球の発射態様を遊技者に示唆する演出である発射態様示唆演出（右打ち報知演出）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【４２８７】
特徴αＤ５によれば、特典付与開始演出、発射態様示唆演出を実行する遊技機において、第１の処理実行手段による情報の送信頻度を低減することができる。
【４２８８】
＜特徴αＥ群＞
特徴αＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態の変形例１から抽出される。
【４２８９】
［特徴αＥ１］
遊技の進行に関する処理を実行する遊技進行処理実行手段（主制御装置６０）を備える遊技機であって、
前記遊技進行処理実行手段は、
第１の遊技モード（低頻度サポートモード、低確率モード）と、前記第１の遊技モードよりも遊技者に有利な第２の遊技モード（高頻度サポートモード、高確率モード）とを実行可能であり、
所定の抽選処理（大当たり抽選）を実行する抽選処理実行手段と、
前記所定の抽選処理の結果を表示するための処理である遊技回処理（図柄の変動表示及び停止表示）を実行する遊技回処理実行手段と、
前記所定の抽選処理の結果が所定の結果（大当たり）となった場合に遊技者に特典を付与する処理である特典付与処理（開閉実行モードにおける開閉処理期間）を実行する特典付与処理実行手段と、
を備え、
前記特典付与処理実行手段は、
前記第１の遊技モード中に前記所定の抽選処理の結果が前記所定の結果となった場合には、当該所定の結果となった遊技回処理が終了してから第１の期間（１０秒間のオープニング期間）の経過後に前記特典付与処理を開始し、
前記第２の遊技モード中に前記所定の抽選処理の結果が前記所定の結果となった場合には、当該所定の結果となった遊技回処理が終了してから前記第１の期間よりも時間的に短い第２の期間（４秒間のオープニング期間）の経過後に前記特典付与処理を開始する
ことを特徴とする遊技機。
【４２９０】
特徴αＥ１によれば、遊技進行処理実行手段は、第１の遊技モード中に所定の抽選処理の結果が所定の結果となった場合には、当該所定の結果となった遊技回処理が終了してから第１の期間の経過後に特典付与処理を開始し、第２の遊技モード中に所定の抽選処理の結果が所定の結果となった場合には、当該所定の結果となった遊技回処理が終了してから第１の期間よりも時間的に短い第２の期間の経過後に特典付与処理を開始するので、第２の遊技モード中における遊技にスピード感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４２９１】
具体的には、例えば、遊技者に有利な第２の遊技モード中は、特典付与処理が開始されることになる期待感が高いため、遊技者は、特典付与処理が開始されること自体よりも、特典付与処理が早期に開始されることを期待しながら遊技を行なっている。すなわち、第２の遊技モード中は、遊技者は、遊技にスピード感を求めることになる。特徴αＥ１によれば、第２の遊技モード中は、第１の遊技モード中に比べて、所定の抽選処理の結果が所

定の結果となった遊技回処理が終了してから短い時間で特典付与処理が開始されるので、第２の遊技モード中における遊技にスピード感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４２９２】

［特徴αＥ２］

特徴αＥ１に記載の遊技機であって、

遊技の演出に関する処理を実行する演出処理実行手段（音声発光制御装置９０）を備え、

前記遊技進行処理実行手段は、

前記抽選処理の結果が前記所定の結果となった遊技回処理が終了した際に所定の情報（オープニングコマンド）を送信し、前記特典付与処理が開始される際に第２の情報（開放開始コマンド）を送信する情報送信手段を備え、

前記演出処理実行手段は、

前記特典付与処理が開始されることを遊技者に示唆する演出である第１の特典付与開始演出（オープニング演出）と、

前記特典付与処理が開始されることを遊技者に示唆する演出であって前記第１の特典付与開始演出よりも時間的に短い第２の特典付与開始演出（ショートオープニング演出）と、

を実行可能であり、

前記遊技進行処理実行手段の前記遊技モードの種別を把握可能であり、

前記第１の遊技モード中に前記所定の情報を受信した場合には、前記第１の期間において前記第１の特典付与開始演出を実行し、

前記第２の遊技モード中に前記所定の情報を受信した場合には、前記第２の期間において前記第２の特典付与開始演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【４２９３】

特徴αＥ２によれば、演出処理実行手段は、遊技進行処理実行手段の遊技モードの種別を把握可能であり、第１の遊技モード中に所定の情報を受信した場合には、第１の期間において第１の特典付与開始演出を実行し、第２の遊技モード中に所定の情報を受信した場合には、第２の期間において第２の特典付与開始演出を実行するので、第１の期間または第２の期間の時間的長さにそれぞれ適した特典付与開始演出を実行することができる。さらに、特徴αＥ２によれば、演出処理実行手段に第１の特典付与開始演出を実行させる場合であっても、また、第２の特典付与開始演出を実行させる場合であっても、遊技進行処理実行手段は、所定の情報（同一の内容の情報）を送信すればよいので、例えば、演出処理実行手段に第１の特典付与開始演出を実行させる場合には当該第１の特典付与開始演出を実行させるための情報を演出処理実行手段に送信し、第２の特典付与開始演出を実行させる場合には当該第２の特典付与開始演出を実行させるための情報を演出処理実行手段に送信する構成と比較して、遊技進行処理実行手段の処理負荷を低減することができる。

【４２９４】

［特徴αＥ３］

特徴αＥ２に記載の遊技機であって、

前記演出処理実行手段は、

前記特典付与処理の実行中において推奨される遊技球の発射態様を遊技者に示唆する演出である発射態様示唆演出（右打ち報知演出）を実行可能であり、

前記第１の遊技モード中に前記所定の情報を受信した場合には、前記第１の期間において前記第１の特典付与開始演出を実行した後に前記発射態様示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【４２９５】

特徴αＥ３によれば、演出処理実行手段は、第１の遊技モード中に所定の情報を受信した場合には、第１の期間において第１の特典付与開始演出を実行した後に発射態様示唆演

出を実行するので、特典付与処理が実行される前に、遊技者に対して、特典付与処理の実行中において推奨される遊技球の発射態様を示唆することができるとともに、例えば、遊技進行処理実行手段の情報送信手段が演出処理実行手段に対して発射態様示唆演出を実行させるための情報を別途送信する構成と比較して、遊技進行処理実行手段の情報送信手段による情報の送信頻度を低減することができる。

【４２９６】

［特徴αＥ４］

特徴αＥ２または特徴αＥ３に記載の遊技機であって、

前記遊技進行処理実行手段は、前記遊技モードが変化する際に当該遊技モードの種別に関する情報である種別情報（高頻度サポートモードコマンド、低頻度サポートモードコマンド）を送信し、

前記演出処理実行手段は、前記遊技進行処理実行手段から受信した前記種別情報に基づいて、前記遊技進行処理実行手段の前記遊技モードの種別を把握する

ことを特徴とする遊技機。

【４２９７】

特徴αＥ４によれば、遊技進行処理実行手段は、遊技モードが変化する際に当該遊技モードの種別に関する情報である種別情報を送信し、演出処理実行手段は、遊技進行処理実行手段から受信した種別情報に基づいて、遊技進行処理実行手段の遊技モードの種別を把握するので、遊技進行処理実行手段は、当該遊技進行処理実行手段の遊技モードの種別に関する情報を所定の情報に含めて送信しなくてもよいため、遊技進行処理実行手段が所定の情報を送信する際における処理負荷を低減することができる。

【４２９８】

＜特徴αＦ群＞

特徴αＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態の変形例２及び変形例３から抽出される。

【４２９９】

［特徴αＦ１］

第１の情報（オープニングコマンド）を送信した後に第２の情報（開放開始コマンド）を送信可能な第１の処理実行手段（主制御装置６０）と、

前記第１の情報及び前記第２の情報を受信可能な第２の処理実行手段（音声発光制御装置９０）と、

を備える遊技機であって、

前記第２の処理実行手段は、

前記第１の処理実行手段の制御の状態（サポートモードの状態）を把握することが可能であり、

前記制御の状態に基づいて、前記第１の情報を受信してから前記第２の情報を受信するまでの期間（オープニング期間）において実行する処理の内容（演出の内容）を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【４３００】

特徴αＦ１によれば、第２の処理実行手段は、第１の処理実行手段の制御の状態を把握することが可能であり、第１の処理実行手段の制御の状態に基づいて、第１の情報を受信してから第２の情報を受信するまでの期間において実行する処理の内容を決定するので、第１の処理実行手段は、自身の制御の状態に応じて第１の情報と第２の情報とを送信する態様を変化させる必要がなく、毎回、同じ送信態様で第１の情報と第２の情報とを送信することができる。したがって、第１の処理実行手段が第１の情報と第２の情報とを送信する送信態様を自身の制御の状態に応じて変化させるために必要となる制御を省略することができ、第１の処理実行手段の処理負荷を低減することができる。また、特徴αＦ１によれば、第１の処理実行手段の制御の状態に応じた種々の内容の処理を第２の処理実行手段に実行させるために第１の処理実行手段が種々の内容の情報を第２の処理実行手段に送信する構成と比較して、第１の処理実行手段の処理負荷を低減することができる。

【４３０１】
［特徴αＦ２］
特徴αＦ１に記載の遊技機であって、
前記第１の処理実行手段は、前記制御の状態が異なっていても、同一の間隔で前記第１の情報と前記第２の情報とを送信する
ことを特徴とする遊技機。
【４３０２】
特徴αＦ２によれば、第１の処理実行手段は、自身の制御の状態が異なっていても同一の間隔で第１の情報と第２の情報とを送信するので、第１の処理実行手段が自身の制御の状態に応じて第１の情報と第２の情報とを送信する間隔を変化させるために必要となる制御を省略することができ、第１の処理実行手段の処理負荷を低減することができる。
【４３０３】
［特徴αＦ３］
特徴αＦ１または特徴αＦ２に記載の遊技機であって、
前記第２の処理実行手段は、
前記制御の状態が第１の状態の場合には、前記第１の情報を受信してから前記第２の情報を受信するまでの期間（オープニング期間）に含まれる第１の部分期間において第１の内容を含む演出（オープニング演出）を実行し、前記第１の情報を受信してから前記第２の情報を受信するまでの期間に含まれる部分期間であって前記第１の部分期間より後の第２の部分期間において第２の内容を含む演出（右打ち報知演出）を実行し、
前記制御の状態が第２の状態の場合には、前記第１の部分期間において前記第１の内容を含む演出（ロングオープニング演出の０秒から７秒までの部分）を実行し、前記第２の部分期間において第３の内容を含む演出（変形例２ではロングオープニング演出の７秒から１０秒までの部分、変形例３ではラウンド演出）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【４３０４】
特徴αＦ３によれば、第１の部分期間においては第１の処理実行手段の制御の状態に関わらず同一の内容を含む演出が実行され、第２の部分期間においては第１の処理実行手段の制御の状態に応じて異なる内容を含む演出が実行されることになるので、第１の部分期間から第２の部分期間にわたって演出の内容がどのように変化するのかといった期待感を遊技者に与えることができる。また、特徴αＦ３によれば、第２の部分期間において、第１の処理実行手段の制御の状態に適した内容を含む演出を実行することができる。
【４３０５】
［特徴αＦ４］
特徴αＦ１から特徴αＦ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の処理実行手段は、前記制御の状態が変化する際に当該制御の状態に関する情報である状態情報（高頻度サポートモードコマンド、低頻度サポートモードコマンド）を送信し、
前記第２の処理実行手段は、前記第１の処理実行手段から受信した前記状態情報に基づいて、前記第１の処理実行手段の前記制御の状態を把握する
ことを特徴とする遊技機。
【４３０６】
特徴αＦ４によれば、第１の処理実行手段は、制御の状態が変化する際に当該制御の状態に関する情報である状態情報を送信し、第２の処理実行手段は、状態情報に基づいて第１の処理実行手段の制御の状態を把握するので、第１の処理実行手段は、当該第１の処理実行手段の制御の状態に関する情報を第１の情報に含めて送信しなくてもよいため、第１の処理実行手段が第１の情報を送信する際における処理負荷を低減することができる。
【４３０７】
なお、上記特徴αＡ群～特徴αＦ群の発明は、以下の課題を解決する。
【４３０８】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。

【４３０９】

また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。

【４３１０】

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【４３１１】

＜特徴αＧ群＞

特徴αＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態から抽出される。

【４３１２】

［特徴αＧ１］

遊技球が流通する流路と、

前記流路上に設けられ、遊技球が入球可能な第１の入球領域（第３実施形態における非Ｖ入賞領域ＦＮＶ）と、

前記流路を流通する遊技球の流通方向を基準として、前記第１の入球領域よりも前記流路上の下流側に設けられ、遊技球が入球可能な第２の入球領域（Ｖ入賞領域ＦＶ）と、

前記第１の入球領域および前記第２の入球領域に寄与する機構であって、第１の状態（閉鎖状態）と第２の状態（開放状態）との間で遷移する状態遷移手段（第２開閉扉）と、

を備え、

前記状態遷移手段は、

前記第１の状態のときに、前記第１の入球領域と第２の入球領域とを、遊技球の入球が不可能または困難な状態にし、

前記第２の状態のときに、前記第１の入球領域と第２の入球領域とを、遊技球の入球が可能または容易な状態にする

ことを特徴とする遊技機。

【４３１３】

特徴αＧ１によれば、状態遷移手段が第１の状態と第２の状態との間の状態遷移のタイミングを制御することによって、遊技球を入球させる入球領域を制御することができる。

【４３１４】

［特徴αＧ２］

特徴αＧ１に記載の遊技機であって、

前記状態遷移手段は、

前記第１の入球領域（非Ｖ入賞領域ＦＮＶ）に対応する流路上の領域である第１の流路領域（第２開閉扉の上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域）を遊技球が流通する期間に前記第１の状態から第２の状態に遷移することによって、前記流路上を流通する遊技球が前記第１の入球領域に入球することを可能または容易にし、

前記第１の流路領域を遊技球が流通する期間に前記第１の状態を維持するとともに、当該遊技球が前記第１の流路領域を通過し前記第２の入球領域（Ｖ入賞領域ＦＶ）に対応する流路上の領域である第２の流路領域（第２開閉扉の上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域）を流通している期間に前記第１の状態から前記第２の状態に遷移することによって、前記流路上を流通する遊技球が前記第２の入球領域に入球することを可能または容易にする

ことを特徴とする遊技機。

【４３１５】

特徴αＧ２によれば、状態遷移手段が第１の状態と第２の状態との間の状態遷移のタイミングを制御することによって、流路を流通する遊技球を第１の入球領域に入球させたり

、流路を流通する遊技球を第２の入球領域に入球させるなど、遊技球を入球させる入球領域を種々に制御することができる。換言すれば、２つの入球領域について、遊技球を入球させる入球領域の制御を、一つの状態遷移手段によって行うことができる。

【４３１６】

［特徴αＧ３］

特徴αＧ１または特徴αＧ２に記載の遊技機であって、

前記状態遷移手段は、

前記第１の状態と前記第２の状態との間の状態の遷移を複数回行う動作モード（開閉実行モード）を備えるとともに、

前記第１の入球領域に対応する流路上の領域を第１の流路領域と定義し、

遊技球が前記第１の流路領域を通過するために必要な時間を第１流路領域通過時間と定義し、

前記動作モードにおける前記第２の状態と次の前記第２の状態との間に挟まれた前記第１の状態の持続時間を第１状態持続時間と定義した場合に、

前記動作モードとして、前記第１状態持続時間が前記第１流路領域通過時間より長い所定の動作パターンが含まれる第１の動作モード（第１種大当たりに対応する開閉実行モード）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４３１７】

特徴αＧ３によれば、第１の流路領域に定期的に遊技球が到達するとともに第１の流路領域に遊技球が到達する時間的間隔が第１流路領域通過時間より短い場合には、状態遷移手段が第１の動作モードを実行することによって、第１の流路領域に定期的に到達する遊技球の少なくとも一つを、第２の入球領域に入球させることができる。

【４３１８】

［特徴αＧ４］

特徴αＧ３に記載の遊技機であって、

前記第２の入球領域に対応する流路上の領域を第２の流路領域と定義し、

遊技球が前記第１の流路領域に進入してから前記第２の流路領域を進出するまでに必要な時間を入球領域通過時間と定義した場合に、

前記第１の動作モードに含まれる前記所定の動作パターンは、前記第１状態持続時間が前記第１流路領域通過時間より長く、かつ、前記入球領域通過時間より短い

ことを特徴とする遊技機。

【４３１９】

特徴αＧ４によれば、所定の動作パターンの実行中は、第１の流路領域に定期的に到達する遊技球の少なくとも一つを第２の入球領域に入球させることができるとともに、第１の流路領域に到達するほぼ全ての遊技球を第１の入球領域または第２の入球領域のいずれか一方に入球させることができる。

【４３２０】

［特徴αＧ５］

特徴αＧ１から特徴４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記状態遷移手段は、

前記第１の状態と前記第２の状態との間の状態の遷移を複数回行う動作モードを備えるとともに、

前記第１の入球領域に対応する流路上の領域を第１の流路領域と定義し、

遊技球が前記第１の流路領域を通過するために必要な時間を第１流路領域通過時間と定義し、

前記動作モードにおける前記第２の状態と次の前記第２の状態との間に挟まれた前記第１の状態の持続時間を第１状態持続時間と定義した場合に、

前記動作モードとして、全ての前記第１状態持続時間が前記第１流路領域通過時間より短い第２の動作モード（第２大当たりに対応する開閉実行モード）を備える

ことを特徴とする遊技機。
【４３２１】
特徴αＧ５によれば、第２の動作モードを実行中は、第２の入球領域に遊技球が入球することを抑制することができるとともに、第１の流路領域に到達するほぼ全ての遊技球を第１の入球領域に入球させることができる。
【４３２２】
［特徴αＧ６］
特徴αＧ５に記載の遊技機であって、
前記第１の入球領域よりも前記流路上の上流側に設けられ、遊技球が入球可能な第３の入球領域（第１大入賞口）を備え、
前記第３の入球領域は、遊技球の入球が不可能または困難な状態と、遊技球の入球が可能または容易な状態との間で状態を遷移可能であり、
前記第３の入球領域に対応する流路上の領域を第３の流路領域と定義し、
遊技球が前記第３の流路領域に進入してから前記第１の流路領域を進出するまでに必要な時間を第２入球領域進入時間と定義した場合に、
前記状態遷移手段は、
前記第２の動作モードを実行する場合は、前記第３の入球領域が遊技球の入球が可能または容易な状態から遊技球が入球が不可能または困難な状態へと遷移した時点を基準として、前記第２入球領域進入時間が経過する前に、前記第２の動作モードにおける最初の前記第１の状態から前記第２の状態への状態遷移を開始する、
ことを特徴とする遊技機。
【４３２３】
特徴αＧ６によれば、第２の動作モードの実行開始時に、第２の流路領域上に遊技球が流通することを抑制することができる。その結果、第２の動作モードの開始とともに、状態遷移手段が第１の状態から第２の状態に遷移した時に、遊技球が第２の入球領域に入球することを抑制することができる。よって、第２の動作モードを実行中に、第２の入球領域に遊技球が入球することをさらに抑制することができる。
【４３２４】
＜特徴αＨ群＞
特徴αＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態から抽出される。
【４３２５】
［特徴αＨ１］
遊技球が流通する流路と、
前記流路を流通する遊技球の流通方向を基準として、前記流路の上流側から順に設けられた上流側入球部（第３実施形態における第１大入賞口）および下流側入球部（第２大入賞口）と、
前記上流側入球部の状態を、遊技球の入球が不可能または困難な状態である非入球可能状態（閉鎖状態）と、遊技球の入球が可能または容易な状態である入球可能状態（開放状態）との間で遷移させる上流側状態遷移手段と、
前記下流側入球部の状態を、前記非入球可能状態と、前記入球可能状態との間で遷移させる下流側状態遷移手段と、
前記上流側状態遷移手段と下流側状態遷移手段とを制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記下流側入球部は、前記流路の上流側から順に、第１の入球領域（非Ｖ入賞領域ＦＮＶ）と第２の入球領域（Ｖ入賞領域ＦＶ）とに区分され、
前記上流側状態遷移手段が前記非入球可能状態の前記上流側入球部を前記入球可能状態に遷移させた後に前記非入球可能状態へ遷移させる動作、および、前記下流側状態遷移手段が前記非入球可能状態の前記下流側入球部を前記入球可能状態に遷移させた後に前記非入球可能状態へ遷移させる動作を、単位動作と定義した場合に、

前記上流側状態遷移手段による単位動作と、前記下流側状態遷移手段による単位動作とは、排他的に実行される
ことを特徴とする遊技機。
【４３２６】
特徴αＨ１によれば、制御手段が、上流側状態遷移手段による単位動作と下流側状態遷移手段による単位動作とを実行するタイミングを制御することによって、流路を流通する遊技球を上流側入球部のみに入球させたり、下流側入球部の第１の入球領域のみに入球させたり、下流側入球部の第１の入球領域と第２の入球領域とに入球させるなど、遊技球を入球させる入球部または入球領域を制御することができる。
【４３２７】
[特徴αＨ２]
特徴αＨ１に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
所定の遊技状態が開始された場合には、前記下流側状態遷移手段による前記単位動作の実行に先立って、前記上流側状態遷移手段による前記単位動作を実行するとともに、
前記上流側状態遷移手段による前記単位動作を終了してから前記下流側状態遷移手段による前記単位動作を開始するまでの時間を、遊技球が前記非入球可能状態の前記上流側入球部に対応する前記流路上の領域である上流流路領域に進入してから前記非入球可能状態の前記下流側入球部の前記第１の入球領域に対応する前記流路上の領域である第１流路領域を進出するまでに必要な時間よりも短い時間に制御する
ことを特徴とする遊技機。
【４３２８】
特徴αＨ２によれば、下流側状態遷移手段による単位動作の開始時に、非入球可能状態の下流側入球部に対応する流路上の領域である下流流路領域に遊技球が存在し、下流側状態遷移手段による単位動作の開始とともに下流側入球部に遊技球が意図せず入球してしまうことを抑制することができる。例えば、上流側状態遷移手段による単位動作と下流側状態遷移手段による単位動作とを実行するタイミングを制御することによって流路を流通する遊技球を上流側入球部のみに入球するように制御する場合に、仮に、最初に下流側状態遷移手段による単位動作を開始すると、下流流路領域に遊技球が存在し、下流側状態遷移手段による単位動作の開始とともに下流側入球部に遊技球が意図せず入球してしまう虞がある。一方、本特徴のように制御すれば、遊技球が上流流路領域および下流流路領域を流通するタイミングを大凡制御することができ、遊技球を入球させる入球部または入球領域を制御しやすくすることができる。
【４３２９】
[特徴αＨ３]
特徴αＨ１または特徴αＨ２に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、第１の遊技状態（第２種大当たりに対応する開閉実行モード）が開始された場合には、前記下流側状態遷移手段による前記単位動作を連続して複数回実行する第１の動作パターンを実行するとともに、
前記第１の動作パターンについての前記下流側状態遷移手段による連続した前記複数回の単位動作における一の単位動作が終了してから次の単位動作が開始されるまでの時間は、遊技球が前記非入球可能状態の前記下流側入球部の前記第１の入球領域に対応する前記流路上の領域である第１流路領域に進入してから前記第１流路領域を進出するまでに必要な時間よりも短い
ことを特徴とする遊技機。
【４３３０】
特徴αＨ３によれば、第１の動作パターンを実行中に、下流流路領域に到達した遊技球をほぼ全て下流側入球部の第１の入球領域に入球させることができる。
【４３３１】
[特徴αＨ４]

特徴αＨ１から特徴αＨ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記制御手段は、第２の遊技状態（第１種大当たりに対応する開閉実行モード）が開始された場合には、前記下流側状態遷移手段による前記単位動作を連続して複数回実行する第２の動作パターンを実行するとともに、
前記第２の動作パターンについての前記下流側状態遷移手段による連続した前記複数回の単位動作における一の単位動作が終了してから次の単位動作が開始されるまでの時間には、遊技球が前記第１流路領域に進入してから前記第１流路領域を進出するまでに必要な時間よりも長い場合が含まれる
ことを特徴とする遊技機。
【４３３２】
特徴αＨ４によれば、第２の動作パターンを実行中に、遊技球を下流側入球部の第２の入球領域に入球させることができる。
【４３３３】
[特徴αＨ５]
特徴αＨ４に記載の遊技機であって、
前記第２の動作パターンについての前記下流側状態遷移手段による連続した前記複数回の単位動作における一の単位動作が終了してから次の単位動作が開始されるまでの時間は、遊技球が前記第１流路領域に進入してから前記第１流路領域を進出するまでに必要な時間よりも長く、かつ、遊技球が前記非入球可能状態の前記下流側入球部に対応する前記流路上の領域である下流流路領域に進入してから前記下流流路領域を進出するまでに必要な時間よりも短い
ことを特徴とする遊技機。
【４３３４】
特徴αＨ５によれば、第２の動作パターンを実行中に遊技球を下流側入球部の第２の入球領域に入球させることができるとともに、さらに、第２の動作パターンを実行中に下流流路領域に到達した遊技球をほぼ全て下流側入球部に入球させることができる。
【４３３５】
＜特徴αＩ群＞
特徴αＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態から抽出される。
【４３３６】
［特徴αＩ１］
遊技球が入球可能な複数の入球領域と、
前記複数の入球領域の状態を制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記制御手段は、前記複数の入球領域の状態の遷移を同期して実行する（第３実施形態および第３実施形態の変形例４）
ことを特徴とする遊技機。
【４３３７】
特徴αＩ１によれば、当該遊技機は複数の入球領域の状態の遷移を同期して実行するので、各入球領域毎に状態の遷移を制御する場合と比較して、制御を簡易化することができる。
【４３３８】
［特徴αＩ２］
特徴αＩ１に記載の遊技機であって、
遊技球が流通する流路を備え、
前記流路を流通する遊技球の流通方向を基準として、
前記複数の入球領域は、前記流路の上流から下流に向けて隣接して配置されている
ことを特徴とする遊技機。
【４３３９】

特徴αＩ２によれば、複数の入球領域は、流路の上流から下流に向けて隣接して配置されているので、流路を流通する遊技球の挙動に対応して制御手段が複数の入球領域の状態の遷移を同期して実行する場合に、少ない数の遊技球の挙動に対応して制御を実行することが可能となる。具体的に説明すると、流路を流通する遊技球の挙動に対応して制御手段が複数の入球領域の状態の遷移を同期して実行するためには、各入球領域の周辺領域を流通する遊技球の挙動を把握する必要がある。例えば、比較例として、複数の入球領域が各々離れた位置に配置されている場合、制御手段が、流通する遊技球の挙動に対応して当該複数の入球領域の状態の遷移を同期して実行するためには、離れて位置する各入球領域の周辺領域を流通する遊技球の挙動に対応した制御をする必要があり、制御が複雑化してしまう。すなわち、各入球領域の周辺領域を合わせた全体の領域が比較的大きく、当該全体の領域を流通する遊技球の数も比較的多くなるため、挙動を把握する対象となる遊技球の数が多くなり、制御が複雑化する。一方、本特徴における複数の入球領域は隣接して配置されているため、各入球領域の周辺領域を合わせた全体の領域が上記比較例よりも小さくなり、当該全体の領域を流通する遊技球の数も少なくなるため、挙動を把握する対象となる遊技球の数が少なくなり、制御を簡易化することができる。さらに、本特徴によれば、複数の入球領域は、流路の上流から下流に向けて配置されているため、各入球領域に到達する遊技球の挙動を把握しやすく、制御をより簡易化することができる。具体的には、複数の入球領域は流路の上流から下流に向けて配置されているため、各入球領域に到達する遊技球の方向がある程度一定の方向であるとともに、各入球領域に到達する遊技球の速度も各遊技球ごとのばらつきが小さい等、各入球領域に到達する各遊技球ごとの挙動のばらつきを小さくすることができる。結果として、各入球領域に到達する遊技球の挙動が把握しやすくなり、制御をより簡易化することができる。

【４３４０】

［特徴αＩ３］

特徴αＩ１または特徴αＩ２に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、前記複数の入球領域を、遊技球の入球が不可能または困難な状態である非入球可能状態と、遊技球の入球が可能または容易な状態である入球可能状態との間で同期して遷移させ、

当該制御手段が前記非入球可能状態の前記複数の入球領域を前記入球可能状態に遷移させた後に前記非入球可能状態へ遷移させる動作を単位動作と定義し、

遊技球が前記非入球可能状態の各入球領域に対応する領域を通過するために必要な時間を入球領域通過時間と定義した場合に、

前記制御手段によって実行される前記単位動作から次の単位動作までの時間である非入球可能状態維持時間は、前記複数の入球領域の各入球領域通過時間に基づいて設定されている

ことを特徴とする遊技機。

【４３４１】

特徴αＩ３によれば、非入球可能状態維持時間を、複数の入球領域の各入球領域通過時間に基づいて設定する。複数の入球領域の各入球領域通過時間は把握することが可能であるので、非入球可能状態維持時間の決定および設定が容易であるとともに、制御を簡易化することができる。

【４３４２】

［特徴αＩ４］

特徴αＩ１から特徴αＩ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記複数の各入球領域に遊技球が入球した場合に、遊技者に対して特典を付与する特典付与手段を備え、

前記複数の入球領域のうちの少なくとも一つ（第３実施形態におけるＶ入賞領域ＦＶ）は、遊技球が入球した場合に特典付与手段によって遊技者に付与される特典が、前記複数の入球領域のうちの他の入球領域と異なる

ことを特徴とする遊技機。

【４３４３】
特徴αＩ４によれば、遊技者に付与される特典が他の入球領域と異なる入球領域を備えるので、制御手段が同期して実行する複数の入球領域の状態の遷移の態様を制御することによって、遊技者に付与する特典を制御することができる。
【４３４４】
＜特徴αＪ群＞
特徴αＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態から抽出される。
【４３４５】
［特徴αＪ１］
遊技球が流通する流路と、
前記流路上に設けられ、遊技球が入球可能な第１の入球領域と、
前記第１の入球領域の状態を、遊技球の入球が不可能または困難な状態である非入球可能状態と、遊技球の入球が可能または容易な状態である入球可能状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段によって前記第１の入球領域が前記非入球可能状態である場合に、前記第１の入球領域に対応する流路上の領域である第１入球流路領域を遊技球が通過するために必要な時間である第１入球流路領域通過時間を調整する第１入球流路領域通過時間調整手段（第３実施形態における第２開閉扉に設けられた凸部または、第３実施形態の変形例２における第２開閉扉に設けられた磁性体部材）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【４３４６】
特徴αＪ１によれば、状態遷移手段が第１の入球領域を状態遷移させるタイミングの制御と、第１入球流路領域通過時間の調整とを行うことによって第１の入球領域への遊技球の入球のし易さを制御することができる。
【４３４７】
[特徴αＪ２]
特徴αＪ１に記載の遊技機であって、
前記状態遷移手段が前記非入球可能状態である前記第１の入球領域を前記入球可能状態に遷移させた後に前記非入球可能状態に遷移させる動作を単位動作と定義した場合に、
前記状態遷移手段は、複数回の単位動作を実行する動作モードであって、単位動作を終了してから次の単位動作を開始するまの時間的間隔が、前記第１入球流路領域通過時間よりも短い動作モードである第１動作モード（第２種大当たりに対応する開閉実行モード）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４３４８】
特徴αＪ２によれば、状態遷移手段が第１動作モードの実行中は、第１の入球領域に到達したほぼ全ての遊技球を第１の入球領域に入球させることができる。
【４３４９】
[特徴αＪ３]
特徴αＪ１または特徴αＪ２に記載の遊技機であって、
前記状態遷移手段が前記非入球可能状態である前記第１の入球領域を前記入球可能状態に遷移させた後に前記非入球可能状態に遷移させる動作を単位動作と定義した場合に、
前記状態遷移手段は、複数回の単位動作を実行する動作モードであって、単位動作を終了してから次の単位動作を開始するまの時間的間隔が、前記第１入球流路領域通過時間よりも長い動作モードである第２動作モード（第１種大当たりに対応する開閉実行モード）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４３５０】
特徴αＪ３によれば、状態遷移手段が第２動作モードの実行中は、上記の第１動作モー

ドと比較して、第１の入球領域に入球させる遊技球の割合を低下させることができる。すなわち、第１の入球領域に到達した遊技球を、所定の割合で第１の入球領域に入球させずに通過させることができる。

【４３５１】

[特徴αＪ４]

特徴αＪ３に記載の遊技機であって、

前記流路を流通する遊技球の流通方向を基準として、前記第１の入球領域よりも前記流路上の下流側に設けられ、遊技球が入球可能な第２の入球領域を備え、

前記状態遷移手段は、前記第１の入球領域を前記非入球可能状態に遷移させると同時に前記第２の入球領域を前記非入球可能状態に遷移させ、前記第１の入球領域を前記入球可能状態に遷移させると同時に前記第２の入球領域を前記入球可能状態に遷移させ、

前記第２の入球領域に対応する流路上の領域を第２入球流路領域と定義し、

前記遊技球が前記第１入球流路領域に進入してから前記第２入球流路領域を進出するまでに必要な時間を全入球流路領域通過時間と定義した場合に、

前記状態遷移手段が備える前記第２の動作モードは、単位動作を終了してから次の単位動作を開始するまの時間的間隔が、前記第１入球流路領域通過時間よりも長く前記全入球流路領域通過時間より短い

ことを特徴とする遊技機。

【４３５２】

特徴αＪ４によれば、状態遷移手段が第２動作モードの実行時に第１の入球領域に入球せずに通過した遊技球をほぼ全て、第２の入球領域に入球させることができる。

【４３５３】

[特徴αＪ５]

特徴αＪ１から特徴αＪ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記状態遷移手段は、前記第１の入球領域の開口部を開閉する開閉部材を備え、

前記第１入球流路領域通過時間調整手段は、前記第１の入球領域が前記非入球可能状態である場合の前記開閉部材における、遊技球が流通する流通面に配置された凸部材である

ことを特徴とする遊技機。

【４３５４】

特徴αＪ５によれば、開閉部材の流通面に配置する凸部材の数を調整することによって、容易に第１入球流路領域通過時間を調整することができる。

【４３５５】

[特徴αＪ６]

特徴αＪ１から特徴αＪ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記状態遷移手段は、前記第１の入球領域の開口部を開閉する開閉部材を備え、

前記第１入球流路領域通過時間調整手段は、前記第１の入球領域が前記非入球可能状態である場合の前記開閉部材における、遊技球が流通する流通面に配置された磁性体部材である

ことを特徴とする遊技機。

【４３５６】

特徴αＪ６によれば、磁性体部材が遊技球に及ぼす磁力の作用によって、流通面を流通する遊技球が特異な動きをするため、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４３５７】

[特徴αＪ７]

特徴αＪ１から特徴αＪ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記状態遷移手段は、前記第１の入球領域の開口部を開閉する開閉部材を備え、

前記第１入球流路領域通過時間調整手段は、前記第１の入球領域が前記非入球可能状態である場合の前記開閉部材における、遊技球が流通する流通面の傾斜である

ことを特徴とする遊技機。

【４３５８】

特徴αＪ７によれば、流通面の傾斜角を調整することによって、容易に第１入球流路領域通過時間を調整することができる。

【４３５９】

＜特徴αＫ群＞

特徴αＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態から抽出される。

【４３６０】

［特徴αＫ１］

遊技球が流通する流路と、

前記流路を流通する遊技球の流通方向を基準として、前記流路の上流側から順に設けられた上流側入球部（第３実施形態における第１大入賞口）および下流側入球部（第２大入賞口）と、

前記上流側入球部の状態を、遊技球の入球が不可能または困難な状態である非入球可能状態（閉鎖状態）と、遊技球の入球が可能または容易な状態である入球可能状態（開放状態）との間で遷移させる上流側状態遷移手段と、

前記下流側入球部の状態を、前記非入球可能状態と、前記入球可能状態との間で遷移させる下流側状態遷移手段と、

を備える遊技機であって、

前記下流側入球部は、

遊技球の入球が遊技の状態を特定の状態に変化させる条件の一つとして設定されている領域である特定領域（Ｖ入賞領域ＦＶ）を有し、前記特定領域より上流側に前記特定領域とは異なる領域である所定領域（非Ｖ入賞領域ＦＮＶ）を有する

ことを特徴とする遊技機。

【４３６１】

特徴αＫ１によれば、下流側入球部の特定入球領域より上流側に所定領域を有するので、下流側状態遷移手段が下流側入球部の状態を遷移させるタイミングを制御することによって、下流側入球部に入球する遊技球を、特定領域に入球させやすくするか否かを制御することができる。一般的な遊技機の場合、１つの入球部が２つの領域を有する場合には、当該入球部の内部に、遊技球を２つの領域のどちらに入球させるかを制御するために遊技球を誘導する誘導機構を有する。このような遊技機の場合、入球部の状態を非入球可能状態と入球可能状態との間で制御する状態遷移手段の動作制御とは別に、上述した誘導機構の動作制御を行う必要があるため、制御が複雑になるとともに、当該制御を実行するためのプログラムを記憶させるための記憶領域も確保する必要がある。一方、本特徴の遊技機においては、下流側入球部が備える所定領域と特定領域のどちらに遊技球を入球させるかの制御を下流側状態遷移手段の動作制御で実現することができるので、上記した一般的な遊技機と比較して、制御を簡易化できるとともに、プログラムを記憶させるために必要な記憶領域を削減することができる。

【４３６２】

［特徴αＫ２］

特徴αＫ１に記載の遊技機であって、

前記下流側入球部が前記非入球可能状態のときには、前記所定領域および前記特定領域は、いずれも遊技球の入球が不可能または困難な状態であり、

前記下流側入球部が前記入球可能状態のときには、前記所定領域および前記特定領域は、いずれも遊技球の入球が可能または容易な状態である

ことを特徴とする遊技機。

【４３６３】

特徴αＫ２によれば、下流側状態遷移手段が下流側入球部の状態を遷移させるタイミングを制御することによって、実際には、特定領域に遊技球が入球しにくいタイミングで下流側入球部の状態を入球可能状態に遷移させた場合であっても、下流側入球部が入球可能状態のときには、所定領域および特定領域はいずれも遊技球の入球が可能または容易な状

態であるので、遊技者に対して特定領域に遊技球が入球することを期待させることができる。より具体的に説明すると、特定領域に遊技球が入球しにくいタイミングで下流側入球部の状態を入球可能状態に遷移させた場合であっても、特定領域に遊技球が入球しやすいタイミングで下流側入球部の状態を入球可能状態に遷移させた場合であっても、どちらの場合も下流側入球部が入球可能状態のときには、所定領域および特定領域はいずれも遊技球の入球が可能または容易な状態であるので、遊技者に対して特定領域に遊技球が入球することを期待させることができる。

【４３６４】

［特徴αＫ３］

特徴αＫ１または特徴αＫ２に記載の遊技機であって、

前記下流側入球部の開口部である下流側入球部開口部は前記流路面に面しており、

前記下流側状態遷移手段は、前記下流側入球部開口部を閉鎖状態にすることによって前記下流側入球部の状態を非入球可能状態に遷移させ、前記下流側入球部開口部を開放状態にすることによって前記下流側入球部の状態を入球可能状態に遷移させ、

前記下流側入球部が前記非入球可能状態のときには、前記特定領域に遊技球が入球する開口部である特定領域開口部と、前記所定領域に遊技球が入球する開口部である所定領域開口部とは、いずれも閉鎖状態であり、

前記下流側入球部が前記入球可能状態のときには、前記特定領域開口部と、前記所定領域開口部とは、いずれも開放状態である

ことを特徴とする遊技機。

【４３６５】

特徴αＫ３によれば、下流側入球部開口部が閉鎖状態のときには、特定領域開口部と所定領域開口部とはいずれも閉鎖状態であり、下流側入球部開口部が開放状態のときには、特定領域開口部と所定領域開口部とはいずれも開放状態であるので、特定領域および所定領域が、いずれも遊技球の入球が不可能または困難な状態であるのか、または、いずれも遊技球の入球が可能または容易な状態であるのかを、遊技者に対して視覚によって判別しやすくすることができる。また、下流側状態遷移手段が下流側入球部開口部の状態を遷移させるタイミングを制御することによって、実際には、特定領域に遊技球が入球しにくいタイミングで下流側入球部開口部の状態を開放状態に遷移させた場合であっても、下流側入球部開口部が開放状態のときには、所定領域開口部および特定領域開口部はいずれも開放状態であるので、遊技者に対して特定領域に遊技球が入球することを期待させることができる。より具体的に説明すると、特定領域に遊技球が入球しにくいタイミングで下流側入球部開口部の状態を開放状態に遷移させた場合であっても、特定領域に遊技球が入球しやすいタイミングで下流側入球部開口部の状態を開放状態に遷移させた場合であっても、どちらの場合も下流側入球部開口部が開放状態のときには、所定領域開口部および特定領域開口部はいずれも開放状態であるので、遊技者に対して特定領域に遊技球が入球することを期待させることができる。

【４３６６】

［特徴αＫ４］

特徴αＫ１から特徴αＫ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記下流側入球部の開口部である下流側入球部開口部は、前記流路の流路面に面しているとともに、前記特定領域に遊技球が入球する開口部である特定領域開口部と、前記所定領域に遊技球が入球する開口部である所定領域開口部とに区分され、

前記所定領域開口部は、前記特定領域開口部よりも前記流路面の上流側に面している

ことを特徴とする遊技機。

【４３６７】

特徴αＫ４によれば、下流側入球部開口部は、特定領域開口部と所定領域開口部とに区分され、所定領域開口部は、特定領域開口部よりも流路面の上流側に面している。従って、下流側状態遷移手段は、流路面を流通する遊技球の挙動に対応して下流側入球部の状態を遷移させるタイミングを制御することによって、下流側入球部に入球する遊技球を、特

定領域に入球させやすくするか否かを制御することができる。
【４３６８】
＜特徴αＬ群＞
特徴αＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態から抽出される。
【４３６９】
［特徴αＬ１］
遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部の状態を、遊技球の入球が不可能または困難な状態である非入球可能状態（閉鎖状態）と、遊技球の入球が可能または容易な状態である入球可能状態（開放状態）との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記入球部に入球した遊技球を排出する排出手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記制御手段には、前記状態遷移手段が前記入球部を前記非入球可能状態から前記入球可能状態に遷移させる条件である入球可能状態遷移条件が設定されており、
前記入球部に遊技球が存在しないことが、前記入球可能状態遷移条件として含まれ、
前記遊技機は、さらに、前記入球部に入球した遊技球が前記排出手段によって排出されることを遅らせる排出遅延手段（第３実施形態の変形例５における排出遅延手段）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４３７０】
特徴αＬ１によれば、入球部に遊技球が存在しないことが入球可能状態遷移条件として含まれるとともに、入球部に入球した遊技球が排出手段によって排出されることを遅らせる排出遅延手段を備える。従って、排出遅延手段が遊技球の排出を遅延させる時間の程度によって、入球可能状態遷移条件が成立するまでの時間が異なるため、状態遷移手段が入球部を非入球可能状態から入球可能状態に遷移させるまでの時間が異なる。すなわち、状態遷移手段が入球部を非入球可能状態から入球可能状態に遷移させるまでの時間を不規則にすることができる。その結果、排出遅延手段に遊技者を注目させることができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４３７１】
［特徴αＬ２］
特徴αＬ１に記載の遊技機であって、
前記状態遷移手段が前記入球部を前記非入球可能状態に遷移させてから予め設定された所定時間が経過したことが、前記入球可能状態遷移条件として含まれている
ことを特徴とする遊技機。
【４３７２】
特徴αＬ２によれば、状態遷移手段が入球部を非入球可能状態に遷移させてから予め設定された所定時間が経過したことが入球可能状態遷移条件として含まれている。従って、入球部が非入球可能状態に遷移してから当該入球部に存在する遊技球が排出手段によって全て排出され当該入球部に遊技球が存在しなくなるまでの時間より、非入球可能状態に遷移してから予め設定された所定時間が経過するまでの時間の方が長い場合には、入球部が非入球可能状態から入球可能状態に遷移するまでの時間は所定時間となる。一方、排出遅延手段の機能によって、入球部が非入球可能状態に遷移してから当該入球部に存在する遊技球が排出手段によって全て排出され入球部に遊技球が存在しなくなるまでの時間の方が、非入球可能状態に遷移してから予め設定された所定時間が経過するまでの時間よりも長い場合には、入球部が非入球可能状態から入球可能状態に遷移するまでの時間は排出遅延手段が遊技球の排出を遅延させる時間の程度に依存することになる。従って、状態遷移手段が入球部を非入球可能状態から入球可能状態に遷移させるまでの時間をより一層不規則にすることができ、簡易な制御によって、入球部が状態遷移する挙動を複雑にすることが

できる。その結果、遊技者を入球部に注目させることができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４３７３】

［特徴αＬ３］

特徴αＬ１または特徴αＬ２に記載の遊技機であって、

遊技球が流通する流路を備え、

前記入球部は、遊技球が入球可能な第１の入球領域と、前記流路を流通する遊技球の流通方向を基準として前記第１の入球領域よりも前記流路上の下流側に設けられ、遊技球が入球可能な第２の入球領域（Ｖ入賞領域ＦＶ）とを備える

ことを特徴とする遊技機。

【４３７４】

特徴αＬ３によれば、入球部は第１の入球領域と第１の入球領域よりも下流側に第２の入球領域とを備えるので、入球部が非入球可能状態から入球可能状態に遷移するタイミングによって、入球部に入球した遊技球が、第１の入球領域に入球する場合と第２の入球領域に入球する場合とがある。状態遷移手段が入球部を非入球可能状態から入球可能状態に遷移させるまでの時間は不規則であるので、遊技者は、入球部に入球した遊技球が第１の入球領域に入球するか第２の入球領域に入球するかを予測しにくく、遊技者を入球部に注目させることができるとともに、遊技者に対して緊迫感を付与することができる。

【４３７５】

［特徴αＬ４］

特徴αＬ３に記載の遊技機であって、

前記制御部は、

前記状態遷移手段が前記入球部を前記非入球可能状態に遷移させてから予め設定された所定時間が経過したことを契機として、前記入球部を前記非入球可能状態から前記入球可能状態に遷移させることによって、前記第２の入球領域への遊技球の入球を制御する

ことを特徴とする遊技機。

【４３７６】

特徴αＬ４によれば、遊技球が第２の入球領域に入球しにくいように所定時間を設定することや、遊技球が第２の入球領域に入球やすいように所定時間を設定することができる。その一方で、排出遅延手段が機能した場合には、排出遅延手段の機能によって、入球部が非入球可能状態に遷移してから当該入球部に存在する遊技球が排出手段によって全て排出され入球部に遊技球が存在しなくなるまでの時間の方が、非入球可能状態に遷移してから予め設定された所定時間が経過するまでの時間よりも長い場合には、入球部が非入球可能状態から入球可能状態に遷移するまでの時間は排出遅延手段が遊技球の排出を遅延させる時間の程度に依存することになる。すなわち、制御部が第２の入球領域への遊技球の入球を制御することが可能な場合と、不可能な場合とが生じる。その結果、例えば、遊技球が第２の入球領域に入球しにくいように所定時間が設定されている場合であっても、排出遅延手段が機能することによって、遊技球が第２の入球領域に入球しやすいタイミングで入球部が非入球可能状態から入球可能状態に遷移する場合があり、遊技者に、期待感や緊張感を付与することができる。

【４３７７】

［特徴αＬ５］

特徴αＬ３または特徴αＬ４に記載の遊技機であって、

前記第２の入球領域は、当該第２の入球領域への遊技球の入球が遊技の状態を特定の状態に変化させる条件の一つとして設定されている領域である

ことを特徴とする遊技機。

【４３７８】

特徴αＬ５によれば、第２の入球領域に遊技球が入球するか否かに関して、遊技者に、より一層期待感や緊迫感を付与することができる。

【４３７９】

＜特徴αＭ群＞
特徴αＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態から抽出される。
【４３８０】
［特徴αＭ１］
遊技球が流通する流路と、
前記流路上に設けられ、遊技球の入球が可能な入球領域と、
前記入球領域の状態を、遊技球の入球が不可能または困難な状態である非入球可能状態と、遊技球の入球が可能または容易な状態である入球可能状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
遊技球が前記入球可能状態である前記入球領域に入球せずに当該入球領域を通過することを抑制する通過抑制手段（第３実施形態の変形例１における板状部材ＭＤ１、磁性体部材ＭＤ２）と、
と備えることを特徴とする遊技機。
【４３８１】
特徴αＭ１によれば、通過抑制手段を備えるので、入球領域が入球可能状態であるにも関わらず、遊技球が入球せずに通過してしまうことを抑制する。仮に、入球領域が入球可能状態であるにも関わらず、遊技球が入球せずに通過する場合、遊技者に正当な特典が付与されずに、遊技者の遊技に対する期待感を低下させてしまう。本特徴は、そのような事象を抑制し、遊技者に付与すべき特典を正当に付与し、遊技者に期待感を付与するとともに、安心感を付与することができる。
【４３８２】
[特徴αＭ２]
特徴αＭ１に記載の遊技機であって、
前記通過抑制手段は、前記入球領域に入球せずに通過する方向に進行する遊技球の進行方向を、前記入球領域に向けて進行する方向に補正する進行方向補正部材（第３実施形態の変形例１における板状部材ＭＤ１）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４３８３】
特徴αＭ２によれば、通過抑制手段は進行方向補正手段を備えるので、例えば、遊技球に対して付与された力学的な外的要因によって入球領域とは異なる方向に弾んでしまった遊技球の進行方向を補正し、遊技球を入球領域に入球させることができる。
【４３８４】
[特徴αＭ３]
特徴αＭ２に記載の遊技機であって、
前記進行方向補正部材は、前記流路上の前記入球領域に対応する領域の上部に設けられた部材である
ことを特徴とする遊技機。
【４３８５】
特徴αＭ３によれば、流路に沿って進行する遊技球が何らかの要因によって流路から浮いてしまい、入球領域を浮いた状態で通過してしまう事象を抑制することができる。すなわち、仮に入球領域で遊技球が浮いた状態となっても、流路上の入球領域に対応する領域の上部に設けられた部材に当たることによって、遊技球の進行方向が下向きに変更され、遊技球を入球領域に入球させることができる。
【４３８６】
[特徴αＭ４]
特徴αＭ１から特徴αＭ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記通過抑制手段は、前記流路における前記入球領域より上流側に設けられた磁性体部材を備える
ことを特徴とする遊技機。

【４３８７】
特徴αＭ４によれば、流路に沿って進行する遊技球に対して、何らかの要因によって流路から浮く方向の力が作用しても、流路面に設けられた磁性体が遊技球に対して及ぼす磁力によって、遊技球に対して流路面に向かう方向の力が作用し、遊技球が流路から浮いてしまうことを抑制することができる。その結果、遊技球を入球領域に入球させることができる。
【４３８８】
[特徴αＭ５]
特徴αＭ１から特徴αＭ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記通過抑制手段は、前記流路における前記入球領域より上流側に設けられ、遊技球と流路との間の衝撃を緩衝する緩衝部材を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４３８９】
特徴αＭ５によれば、流路に沿って進行する遊技球に対して、何らかの要因によって流路から浮く方向の力が作用しても、緩衝部材によって当該流路から浮く方向の力を緩衝し、遊技球が流路から浮いてしまうことを抑制することができる。その結果、遊技球を入球領域に入球させることができる。
【４３９０】
なお、上記特徴αＧ群～特徴αＭ群の発明は、以下の課題を解決する。
【４３９１】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。
【４３９２】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【４３９３】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【４３９４】
＜特徴αＮ群＞
特徴αＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【４３９５】
［特徴αＮ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、
前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）を備え、
前記変化手段は、
前記所定の量（蓄積ポイント）を、予め設定された閾値（１０ポイント）に達するように変化させる変化制御手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４３９６】
特徴αＮ１によれば、遊技回において所定の量が予め設定された閾値に達するように変

化させる変化制御手段を備えるので、所定の量が閾値に達するまでの所定の量の変化の態様に遊技者を注目させることができる。また、所定の量が閾値に達した後の遊技について遊技者に期待感を付与することができる。

【４３９７】

［特徴αＮ２］

特徴αＮ１に記載の遊技機であって、

特定の処理（第４実施形態におけるボタン押下演出）を実行する特定処理実行手段を備え、

前記特定処理実行手段は、

前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合より、前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の方が、前記遊技回において前記特定の処理を実行する確率が高く、

前記変化制御手段は、

前記特定処理実行手段が前記特定の処理を実行する場合に、前記特定の処理（ボタン押下演出）が実行されるまでに、前記所定の量（蓄積ポイント）を、前記閾値（１０ポイント）に達するように変化させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４３９８】

特徴αＮ２によれば、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない場合より、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合の方が、遊技回において特定の処理を実行する確率が高いので、特定の処理を実行することによって、遊技者に対して、大きな期待感を付与することができる。また、変化制御手段は、特定処理実行手段が特定の処理を実行する場合には、特定の処理が実行されるまでに、所定の量を、予め設定された閾値に達するように変化させるので、所定の量を変化させる毎に遊技者に期待感を付与することができる。従って、所定の量の変化、および、特定の処理の実行によって、遊技者に対して、段階的に期待感を付与することができる。

【４３９９】

［特徴αＮ３］

特徴αＮ１または特徴αＮ２に記載の遊技機であって、

遊技回において変化した前記所定の量を、当該遊技回の終了を契機として、予め設定された初期値に戻すリセット処理（第４実施形態におけるポイントリセット処理）を実行するリセット手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４４００】

特徴αＮ３によれば、遊技回において変化した所定の量を、当該遊技回の終了を契機として、予め設定された初期値に戻すリセット処理を実行するリセット手段を備えるので、遊技回が終了するまでに所定の量が予め設定された閾値に達するように遊技者に期待感を付与することができる。また、遊技回が開始され、所定の量が変化を開始したことを認識した遊技者に対して、遊技回の終了する時期を意識させ、所定の量の変化する態様に注目させることができる。

【４４０１】

［特徴αＮ４］

特徴αＮ３に記載の遊技機であって、

前記リセット手段は、

第１の場合（遊技回が繰越遊技回ではない場合）には、遊技回において変化した前記所定の量（蓄積ポイント）を、当該遊技回の終了を契機として初期値に戻し、第２の場合（遊技回が繰越遊技回である場合）には、遊技回において変化した前記所定の量（蓄積ポイント）を、当該遊技回の終了を契機として初期値に戻さない（蓄積ポイントを繰り越す）手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４４０２】
特徴αＮ４によれば、所定の量は、遊技回の終了を契機として初期値に戻る場合と、戻らない場合とがあるので、遊技回において所定の量が閾値に達しなかった場合であっても、所定の量が当該遊技回の終了時に初期値に戻らず次回の遊技回まで維持され、次回の遊技回において所定の量が閾値に達する可能性があるといった期待感を遊技者に付与することができる。すなわち、遊技回の終了する時点においても、遊技者に期待感を付与することができる。
【４４０３】
［特徴αＮ５］
特徴αＮ３または特徴αＮ４に記載の遊技機であって、
前記リセット手段は、
第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回に対応する前記特別情報に基づいて、前記第１の遊技回の終了を契機として前記リセット処理を実行するか否かを決定するリセット実行制御手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４４０４】
特徴αＮ５によれば、第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回に対応する特別情報に基づいて、第１の遊技回の終了を契機としてリセット処理を実行するか否かを決定するので、所定の量を初期値に戻すまたは維持する態様を、複数の遊技回に亘って関連性を有する態様にすることができる。すなわち、第１の遊技回における所定の量の変化を認識した遊技者に対して、当該第１の遊技回における期待感を付与するだけでなく、さらに、第２の遊技回における期待感を付与することができ、新たな遊技性を創出することができる。
【４４０５】
［特徴αＮ６］
特徴αＮ３から特徴αＮ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
所定の遊技回において変化した前記所定の量を前記リセット手段が当該所定の遊技回の終了を契機として初期値に戻すか否かを、当該所定の遊技回において示唆するリセット処理実行示唆手段（ステージ表示制御処理を実行する機能）を備える
ことを特徴する遊技機。
【４４０６】
特徴αＮ６によれば、所定の遊技回において変化した所定の量をリセット手段が当該所定の遊技回の終了を契機として初期値に戻すか否かを、当該所定の遊技回において示唆するので、リセット処理実行示唆手段による示唆によって、所定の量が遊技回の終了を契機として初期値に戻らないと認識した遊技者に対して、初期値に戻らなかった所定の量が次回の遊技回において閾値に達する可能性があるといった期待感を付与することができる。
【４４０７】
＜特徴αＯ群＞
特徴αＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【４４０８】
［特徴αＯ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、
前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化

手段（ポイント付与演出を実行する機能）と、
前記変化手段が変化させることによって前記所定の量が予め設定された閾値に達した場合に特定の処理（第４実施形態におけるボタン押下演出）を実行する特定処理実行手段と、
前記変化手段が変化させた前記所定の量を、予め設定された初期値に戻すリセット処理（第４実施形態におけるポイントリセット処理）を実行するリセット手段と、
を備え、
前記リセット手段は、
第１の場合（遊技回が繰越遊技回ではない場合）には、遊技回において変化した前記所定の量を、当該遊技回の終了を契機として初期値に戻し、第２の場合（遊技回が繰越遊技回である場合）には、遊技回において変化した前記所定の量を、当該遊技回の終了を契機として初期値に戻さない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４４０９】
特徴αＯ１によれば、所定の量は、遊技回の終了を契機として初期値に戻る場合と、戻らない場合とがあるので、遊技回の終了時点においても、遊技者に所定の量について注目させることができる。また、遊技回において所定の量が閾値に達しなかった場合であっても、所定の量が当該遊技回の終了時に初期値に戻らず次回の遊技回まで維持され、次回の遊技回において所定の量が閾値に達する可能性があるといった期待感を遊技者に付与することができる。すなわち、遊技回の終了する時点においても、遊技者に期待感を付与することができる。
【４４１０】
［特徴αＯ２］
特徴αＯ１に記載の遊技機であって、
前記リセット手段は、
第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回に対応する前記特別情報に基づいて、前記第１の遊技回の終了を契機として前記リセット処理を実行するか否かを決定するリセット実行制御手段を備える（第４実施形態における演出情報設定処理）
ことを特徴とする遊技機。
【４４１１】
特徴αＯ２によれば、第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回に対応する特別情報に基づいて、第１の遊技回の終了を契機としてリセット処理を実行するか否かを決定するので、所定の量の変化する態様を、複数の遊技回に亘って関連性を有する態様にすることができる。すなわち、第１の遊技回における所定の量の変化を認識した遊技者に対して、当該第１の遊技回における期待感を付与するだけでなく、さらに、第２の遊技回における期待感を付与することができ、新たな遊技性を創出することができる。
【４４１２】
［特徴αＯ３］
特徴αＯ１または特徴αＯ２に記載の遊技機であって、
前記所定の量（蓄積ポイント）が前記閾値（１０ポイント）に達する所定の遊技回を第３の遊技回とした場合に、
前記特定処理実行手段は、
前記第３の遊技回より後に実行される第４の遊技回に対応する前記特別情報に基づいて、前記特定の処理（ボタン押下演出）を前記第３の遊技回において実行するか前記第３の遊技回より後に実行される遊技回において実行するかを決定する特定処理実行制御手段を備える（第４実施形態における演出情報設定処理）
ことを特徴とする遊技機。
【４４１３】
特徴αＯ３によれば、第３の遊技回より後に実行される第４の遊技回に対応する特別情報に基づいて、特定の処理を第３の遊技回において実行するか第３の遊技回より後に実行

される遊技回において実行するかを決定するので、特定の処理を実行するタイミングに関して複数の遊技回に亘る関連性を付与することができる。よって、特定の処理が実行されたタイミングに基づいて、第３の遊技回に対応する特別情報および第３の遊技回より後に実行される遊技回に対応する特別情報に関して、遊技者に様々な推測をさせることができる。例えば、遊技回において特定の処理が実行されない場合であっても、次回の遊技回において特定の処理が実行されるから当該遊技回では特定の処理が実行されない可能性があるといった推測など、様々な推測を遊技者にさせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４４１４】

［特徴αＯ４］

特徴αＯ１から特徴αＯ３いずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定処理実行手段は、前記特定の処理として、特定の演出（ボタン押下演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４４１５】

特徴αＯ４によれば、特定の処理として、特定の演出を実行するので、遊技回の実行中に実行される演出に遊技者を注目させることができる。また、特定の演出の実行によって、遊技者に期待感を付与することができる。

【４４１６】

［特徴αＯ５］

特徴αＯ１から特徴αＯ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技者からの入力操作を受け入れる操作受入手段（演出操作ボタン）を備え、

前記特定の処理は、前記入力操作を受け入れたことを契機として予め設定された処理（ボタン押下後に実行される演出）の実行を開始する処理を含む

ことを特徴する遊技機。

【４４１７】

特徴αＯ５によれば、特定の処理は、入力操作を受け入れたことを契機として予め設定された処理の実行を開始する処理を含むので、特定の処理の実行によって遊技者に期待感を付与したタイミングで、さらに入力操作を介して遊技者に能動的に遊技に関与させることで、より一層遊技に注目させ、遊技者の期待感をさらに高めることができる。

【４４１８】

［特徴αＯ６］

特徴αＯ１から特徴αＯ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定の量（蓄積ポイント）に対応する表示をする所定量表示手段（ポイント蓄積処理を実行する機能／ステージ上に真珠の画像を表示する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４４１９】

特徴αＯ６によれば、所定の量に対応する表示をする所定量表示手段を備えるので、常に遊技者に所定の量を意識させることができ、遊技に注目させることができる。

【４４２０】

［特徴αＯ７］

特徴αＯ１から特徴αＯ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、

所定の遊技回において変化した前記所定の量を前記リセット手段が当該所定の遊技回の終了を契機として初期値に戻すか否かを、当該所定の遊技回において示唆するリセット処理実行示唆手段を備える（第４実施形態における演出情報設定処理）

ことを特徴する遊技機。

【４４２１】

特徴αＯ７によれば、所定の遊技回において変化した所定の量をリセット手段が当該所定の遊技回の終了を契機として初期値に戻すか否かを、当該所定の遊技回において示唆するので、リセット処理実行示唆手段による示唆によって、所定の量が遊技回の終了を契機

として初期値に戻らないと認識した遊技者に対して、初期値に戻らなかった所定の量が次回の遊技回において閾値に達する可能性があるといった期待感を付与することができる。

【４４２２】

＜特徴αＰ群＞

特徴αＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。

【４４２３】

［特徴αＰ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

を備える遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、

前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）と、

特定の処理（第４実施形態におけるボタン押下演出）を実行する特定処理実行手段と、

を備え、

前記変化手段は、

前記特定処理実行手段が前記特定の処理（ボタン押下演出）を実行する場合には、前記特定の処理が実行されるまでに、前記所定の量を、予め設定された閾値に達するように変化させる変化制御手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４４２４】

特徴αＰ１によれば、変化手段は、特定処理実行手段が特定の処理を実行する場合には、特定の処理が実行されるまでに、所定の量を、予め設定された閾値に達するように変化させるので、変化手段が所定の量を変化させる毎に遊技者に期待感を付与することができる。

【４４２５】

［特徴αＰ２］

特徴αＰ１に記載の遊技機であって、

前記変化手段は、第１の遊技回において変化させる前記所定の量を、前記第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回に対応する特別情報に基づいて決定する変化量決定手段を備える（第４実施形態における演出情報設定処理）

ことを特徴とする遊技機。

【４４２６】

特徴αＰ２によれば、第１の遊技回において変化させる所定の量を、第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、各遊技回において変化する所定の量を、複数の遊技回に亘って関連性を有する態様にすることができる。すなわち、第１の遊技回における所定の量の変化を認識した遊技者に対して、当該第１の遊技回における期待感を付与するだけでなく、さらに、第２の遊技回における期待感を付与することができ、新たな遊技性を創出することができる。

【４４２７】

［特徴αＰ３］

特徴αＰ１または特徴αＰ２に記載の遊技機であって、

前記変化手段は、遊技回において前記所定の量を変化させるタイミングを、当該遊技回に対応する特別情報に基づいて決定する変化タイミング決定手段を備える（第４実施形態における演出情報設定処理および演出設定処理）

ことを特徴する遊技機。

【４４２８】
特徴αＰ３によれば、遊技回において所定の量を変化させるタイミングを、当該遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、当該遊技回の変動時間を決定付ける特別情報やその他の特別情報によって決定する種々の要素に適合したタイミングで所定の量を変化させることができる。
【４４２９】
［特徴αＰ４］
特徴αＰ１から特徴αＰ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技回において変化した前記所定の量を、当該遊技回の終了を契機として、予め設定された初期値に戻すリセット処理（第４実施形態におけるポイントリセット処理）を実行するリセット手段を備え、
前記リセット手段は、
第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回に対応する前記特別情報に基づいて、前記第１の遊技回の終了を契機として前記リセット処理を実行するか否かを決定する手段を備える（第４実施形態における演出情報設定処理）
ことを特徴とする遊技機。
【４４３０】
特徴αＰ４によれば、第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回に対応する特別情報に基づいて、第１の遊技回の終了を契機としてリセット処理を実行するか否かを決定するので、所定の量を初期値に戻すまたは維持する態様を、複数の遊技回に亘って関連性を有する態様にすることができる。すなわち、第１の遊技回における所定の量の変化を認識した遊技者に対して、当該第１の遊技回における期待感を付与するだけでなく、さらに、第２の遊技回における期待感を付与することができ、新たな遊技性を創出することができる。
【４４３１】
［特徴αＰ５］
特徴αＰ１から特徴αＰ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技回において変化した前記所定の量を、当該遊技回の終了を契機として、予め設定された初期値に戻すリセット処理を実行するリセット手段を備え、
前記リセット手段は、
遊技回に対応する前記特別情報に基づいて、当該遊技回の終了を契機として前記リセット処理を実行するか否かを決定する手段を備える（第４実施形態における演出情報設定処理）
ことを特徴とする遊技機。
【４４３２】
特徴αＰ５によれば、遊技回に対応する特別情報に基づいて、当該遊技回の終了を契機としてリセット処理を実行するか否かを決定するので、当該遊技回の変動時間を決定付ける特別情報やその他の特別情報によって決定する種々の要素を考慮して、当該遊技回において変化させた所定の量を初期値に戻すか否かを決定することができる。
【４４３３】
［特徴αＰ６］
特徴αＰ１から特徴αＰ５いずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定処理実行手段は、前記特定の処理として、特定の演出（ボタン押下演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４４３４】
特徴αＰ６によれば、特定の処理として、特定の演出を実行するので、遊技回の実行中に実行される演出に遊技者を注目させることができる。また、特定の演出の実行によって、遊技者に期待感を付与することができる。
【４４３５】

［特徴αＰ７］
特徴αＰ１から特徴αＰ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技者からの入力操作を受け入れる操作受入手段（演出操作ボタン）を備え、
前記特定の処理は、前記入力操作を受け入れたことを契機として予め設定された処理（ボタン押下後に実行される演出）の実行を開始する実行開始処理を含む
ことを特徴する遊技機。
【４４３６】
特徴αＰ７によれば、特定の処理は、入力操作を受け入れたことを契機として予め設定された処理の実行を開始する処理を含むので、特定の処理の実行によって遊技者に期待感を付与したタイミングで、さらに入力操作を介して遊技者に能動的に遊技に関与させることで、より一層遊技者に対して遊技に注目させ、遊技者の期待感をさらに高めることができる。
【４４３７】
＜特徴αＱ群＞
特徴αＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【４４３８】
［特徴αＱ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、
前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）と、
前記変化手段が変化させることによって前記所定の量（蓄積ポイント）が予め設定された閾値（１０ポイント）に達した場合に特定の処理（ボタン押下演出）を実行する特定処理実行手段と、
前記所定の量が前記閾値に達した場合に、前記特定の処理（ボタン押下演出）が実行されるまでの時間を示唆する時間示唆処理（タイマ演出）を実行する時間示唆手段（ポイント充填時制御処理を実行する機能）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【４４３９】
特徴αＱ１によれば、所定の量が閾値に達した場合に、特定の処理が実行されるまでの時間を示唆する時間示唆処理を実行する時間示唆手段を備えるので、特定の処理が実行されるまでの時間が示唆されてから、特定の処理が実行されるまでの期間中、継続的に、当該示唆された時間の経過後に実行される特定の処理について遊技者に期待感を付与することができる。また、時間の経過とともに特定の処理が実行されるまでの時間が短くなる様子が時間示唆手段によって示唆されるので、時間の経過とともに、遊技者の期待感を増大させることができる。
【４４４０】
［特徴αＱ２］
特徴αＱ１に記載の遊技機であって、
前記所定の量が前記閾値に達する遊技回を第１の遊技回とした場合に、
前記時間示唆手段（ポイント充填時制御処理を実行する機能）は、
第１の場合には、前記第１の遊技回において前記時間示唆処理（タイマ演出）の実行を開始し、
第２の場合には、前記第１の遊技回において前記時間示唆処理（タイマ演出）の実行を

開始せず、前記第１の遊技回より後に実行される遊技回である第２の遊技回において前記時間示唆処理の実行を開始する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４４４１】
特徴αＱ２によれば、第１の遊技回において所定の量が閾値に達した場合に、時間示唆処理の実行を、第１の遊技回において開始する場合と、第１の遊技回より後に実行される遊技回である第２の遊技回において実行する場合とがあるので、所定の量が閾値に達した場合に、当該遊技回で時間示唆処理が実行されるか否かを認識することによって、特定の処理がいつ実行されるのかを推測する楽しみを遊技者に付与することができる。
【４４４２】
［特徴αＱ３］
特徴αＱ２に記載の遊技機であって、
前記第１の場合は、前記特定処理実行手段が前記第１の遊技回において前記特定の処理（ボタン押下演出）を実行する場合であり、
前記第２の場合は、前記特定処理実行手段が前記第１の遊技回より後に実行される遊技回において前記特定の処理（ボタン押下演出）を実行する場合である
ことを特徴とする遊技機。
【４４４３】
特徴αＱ３によれば、所定の量が閾値に達した場合であって、時間示唆処理の実行が第１の遊技回において開始された場合には、遊技者に対して、第１の遊技回において特定の処理が実行されることを認識させ、第１の遊技回に対して遊技者に期待感を付与することができる。また、所定の量が閾値に達した場合であって、時間示唆処理の実行が第１の遊技回において開始されなかった場合には、遊技者に対して、第１の遊技回より後の遊技回において特定の処理が実行されることを認識させ、当該後の遊技回に対して遊技者に期待感を付与することができる。
【４４４４】
［特徴αＱ４］
特徴αＱ１から特徴αＱ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定の量が前記閾値に達する遊技回を第３の遊技回とした場合に、
前記特定処理実行手段は、
前記第３の遊技回より後に実行される第４の遊技回に対応する前記特別情報に基づいて、前記特定の処理を前記第３の遊技回において実行するか前記第３の遊技回より後に実行される遊技回において実行するかを決定する特定処理実行制御手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４４４５】
特徴αＱ４によれば、特定の処理を実行するタイミングに関して複数の遊技回に亘る関連性を付与することができる。よって、特定の処理が実行されるまでの時間を示唆する時間示唆処理が実行されるタイミングに基づいて、遊技者に、どの遊技回に期待できるかを推測させることができ、新たな遊技性を創出することができる。
【４４４６】
［特徴αＱ５］
特徴αＱ１から特徴αＱ４いずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定処理実行手段は、前記特定の処理として、特定の演出（ボタン押下演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４４４７】
特徴αＱ５によれば、特定の処理として、特定の演出を実行するので、遊技回の実行中に実行される演出に遊技者を注目させることができる。また、特定の演出の実行によって、遊技者に期待感を付与することができる。
【４４４８】

［特徴αＱ６］
特徴αＱ１から特徴αＱ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技者からの入力操作を受け入れる操作受入手段（演出操作ボタン）を備え、
前記特定の処理は、前記入力操作を受け入れたことを契機として予め設定された処理（ボタン押下後に実行される演出）の実行を開始する実行開始処理を含む
ことを特徴する遊技機。
【４４４９】
特徴αＱ６によれば、特定の処理は、入力操作を受け入れたことを契機として予め設定された処理の実行を開始する処理を含むので、特定の処理の実行によって遊技者に期待感を付与したタイミングで、さらに入力操作を介して遊技者に能動的に遊技に関与させることで、より一層遊技に注目させ、遊技者の期待感をさらに高めることができる。
【４４５０】
＜特徴αＲ群＞
特徴αＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【４４５１】
［特徴αＲ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、
特定の条件が満たされた場合に（第４実施形態において、蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積された場合に）、第１の処理（待機中演出）を実行する第１処理実行手段と、
前記特定の条件が満たされた場合に（蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積された場合に）、第２の処理（タイマ演出）を実行する第２処理実行手段と、
を備え、
第１の遊技回において前記特定の条件が満たされた場合に、
前記第１処理実行手段は、
前記第２処理実行手段が前記第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回において前記第２の処理（タイマ演出）を実行する場合には、前記第１の遊技回において前記第１の処理（待機中演出）を実行し、
前記第２処理実行手段が前記第１の遊技回において前記第２の処理（タイマ演出）を実行する場合には、前記第１の処理（待機中演出）を実行しない
ことを特徴とする遊技機。
【４４５２】
特徴αＲ１によれば、第１の遊技回において特定の条件が満たされた場合であって、第２の遊技回において第２の処理が実行される場合には、特定の条件が満たされてから第２の処理が実行されるまでに期間が生じる。このような場合に、第１処理実行手段は第１の遊技回において第１の処理を実行するので、特定の条件が満たされてから第２の処理が実行されるまでに生じた期間においても、遊技者に対して、後に第２の処理が実行されることを意識させることができ、第２の処理に対する期待感を持続させることができる。
【４４５３】
［特徴αＲ２］
特徴αＲ１に記載の遊技機であって、
前記特定の条件が満たされた場合に（蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積された場合に）、特定の処理（ボタン押下演出）を実行する特定処理実行手段を備え、
前記第１の遊技回において前記特定の条件が満たされ、前記第１の遊技回において前記

特定の処理（ボタン押下演出）が実行される場合には、前記第１の遊技回において前記第２の処理（タイマ演出）が実行され、
前記第１の遊技回において前記特定の条件が満たされ、前記第２の遊技回において前記特定の処理（ボタン押下演出）が実行される場合には、前記第２の遊技回において前記第２の処理（タイマ演出）が実行される
ことを特徴とする遊技機。
【４４５４】
特徴αＲ２によれば、第１の遊技回において特定の条件が満たされた場合に、遊技者は、第２の処理がどの遊技回において実行されるかを認識することによって、特定の処理が実行される遊技回を推測することができるので、遊技者に対して、第２の処理が実行されるタイミングに集中させることができるとともに、第２の処理の実行を認識した遊技者に対して期待感を付与することができる。
【４４５５】
［特徴αＲ３］
特徴αＲ２に記載の遊技機であって、
前記特定処理実行手段は、前記第２の遊技回に対応する特別情報に基づいて、前記第１の遊技回において前記特定の処理（ボタン押下演出）を実行するか前記第２の遊技回において前記特定の処理（ボタン押下演出）を実行するかを決定する特定処理実行制御手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４４５６】
特徴αＲ３によれば、第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回に対応する特別情報に基づいて、特定の処理を第１の遊技回において実行するか第２の遊技回において実行するかを決定するので、特定の処理を実行するタイミングに関して複数の遊技回に亘る関連性を付与することができる。よって、第２の処理の実行を認識した遊技者に特定の処理が実行されるタイミングを推測させることができるとともに、推測した特定の処理が実行されるタイミングに基づいて、各遊技回における特別情報が所定の条件を満たすか否かを推測させることができる。従って、遊技者に対して、様々な要素によって、各遊技回における特別情報が所定の条件を満たすか否かを推測させることができ、遊技者の期待感を維持することができる。
【４４５７】
［特徴αＲ４］
特徴αＲ２または特徴αＲ３に記載の遊技機であって、
前記第２の処理（タイマ演出）は、前記特定の条件が満たされた場合に（蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積された場合に）、前記特定の処理（ボタン押下演出）が実行されるまでの時間を示唆する処理である
ことを特徴とする遊技機。
【４４５８】
特徴αＲ４によれば、第２の処理の実行によって特定の処理が実行されるまでの時間が示唆されてから、特定の処理が実行されるまでの期間中、当該示唆された時間の経過後に実行される特定の処理について遊技者に期待感を付与することができる。また、時間の経過とともに特定の処理が実行されるまでの時間が短くなる様子が示唆されるので、時間の経過とともに、遊技者の期待感を増大させることができる。
【４４５９】
［特徴αＲ５］
特徴αＲ１から特徴αＲ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の処理（待機中演出）は、前記第２の処理（タイマ演出）が実行されることを示唆する処理である
ことを特徴とする遊技機。
【４４６０】

特徴αＲ５によれば、第１の処理は、第２の処理が実行されることを示唆する処理であるので、第１の処理が実行されたことを認識した遊技者に対して、第２の処理の実行について期待感を付与することができる。

【４４６１】

＜特徴αＳ群＞

特徴αＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。

【４４６２】

［特徴αＳ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

を備える遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、

前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）を備え、

前記変化手段は、

前記遊技回において第１の処理（第４実施形態の変形例１における所定の演出）が実行された場合には、当該遊技回の前記第１の処理が実行された後に、前記所定の量を変化させる場合と、前記所定の量を変化させない場合とがあり、

前記遊技回において第２の処理（第４実施形態の変形例１における特定の演出）が実行された場合には、当該遊技回の前記第２の処理が実行された後に、前記所定の量を必ず変化させる

ことを特徴とする遊技機。

【４４６３】

特徴αＳ１によれば、遊技回において第２の処理が実行された場合には、当該遊技回において、必ず所定の量が変化するので、所定の量の変化を望む遊技者に対して、第２の処理の実行に対する期待感を付与することができるとともに、遊技に注目させることができる。また、第２の処理が実行された場合には、所定の量の変化を望んでいた遊技者に対して高揚感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４４６４】

［特徴αＳ２］

特徴αＳ１に記載の遊技機であって、

特定の処理（ボタン押下演出）を実行する特定処理実行手段を備え、

前記変化手段は、

前記特定処理実行手段が前記特定の処理（ボタン押下演出）を実行する場合には、前記特定の処理が実行されるまでに、前記所定の量（蓄積ポイント）を、予め設定された閾値（１０ポイント）に達するように変化させる変化制御手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４４６５】

特徴αＳ２によれば、変化手段は、特定処理実行手段が特定の処理を実行する場合には、特定の処理が実行されるまでに、所定の量を、予め設定された閾値に達するように変化させるので、変化手段が所定の量を変化させる毎に遊技者に期待感を付与することができる。また、第２の処理が実行された場合には、当該遊技回において、必ず所定の量が変化するので、第２の処理が実行されたことを認識した遊技者に対して、特定の処理の実行についての期待感を付与することができる。

【４４６６】

［特徴αＳ３］

特徴αＳ２に記載の遊技機であって、
前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合より、前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の方が、前記遊技回において前記特定の処理（ボタン押下演出）が実行される確率が高い
ことを特徴とする遊技機。
【４４６７】
特徴αＳ３によれば、特定の処理を実行することによって、遊技者に対して、大きな期待感を付与することができる。従って、第２の処理、所定の量の変化、および、特定の処理の実行によって、遊技者に対して、段階的に期待感を付与することができる。
【４４６８】
［特徴αＳ４］
特徴αＳ３に記載の遊技機であって、
前記第１の処理は、所定の演出（第４実施形態の変形例１における所定の演出）であり、
前記第２の処理は、予め設定された特定の演出（第４実施形態の変形例１における特定の演出）である
ことを特徴とする遊技機。
【４４６９】
特徴αＳ４によれば、遊技者に対して、遊技回において実行される演出に注目させることができる。そして、特定の演出が実行された際には、遊技者に対して大きな期待感や高揚感を付与することができる。
【４４７０】
［特徴αＳ５］
特徴αＳ２から特徴αＳ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技者からの入力操作を受け入れる操作受入手段（演出操作ボタン）を備え、
前記特定の処理は、前記入力操作を受け入れたことを契機として予め設定された処理（ボタン押下後に実行される演出）の実行を開始する実行開始処理を含む
ことを特徴とする遊技機。
【４４７１】
特徴αＳ５によれば、特定の処理は、入力操作を受け入れたことを契機として予め設定された処理の実行を開始する処理を含むので、特定の処理の実行によって遊技者に期待感を付与したタイミングで、さらに入力操作を介して遊技者に能動的に遊技に関与させることで、より一層遊技に注目させ、遊技者の期待感をさらに高めることができる。
【４４７２】
＜特徴αＴ群＞
特徴αＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【４４７３】
［特徴αＴ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、
前記遊技回において所定の処理（第４実施形態におけるポイントの付与）を実行する所定処理実行手段（ポイント付与演出を実行する機能）を備え、
前記所定処理実行手段は、
前記遊技回の態様が第１の態様である場合には、当該遊技回より後に実行される遊技回

において、前記所定の処理を実行する場合と、前記所定の処理を実行しない場合とがあり、
前記遊技回の態様が第２の態様である場合には、当該遊技回より後に実行される遊技回において、前記所定の処理を必ず実行する
ことを特徴とする遊技機。
【４４７４】
特徴αＴ１によれば、遊技回の態様が第２の態様である場合には、当該遊技回より後に実行される遊技回において、必ず所定の処理が実行されるので、所定の処理を望む遊技者に対して、当該遊技回における態様について期待感を付与することができるとともに、当該遊技回における遊技に注目させることができる。また、遊技回の態様が第２の態様であった場合には、所定の処理の実行を望んでいた遊技者に対して当該遊技回より後に実行される遊技回で所定の処理が実行されることについて期待感を付与することができるとともに、高揚感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４４７５】
［特徴αＴ２］
特徴αＴ１に記載の遊技機であって、
前記所定処理実行手段は、
前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）を備え、
前記変化手段（第４実施形態の変形例２におけるポイント付与演出を実行する機能）は、
前記遊技回の態様が第１の態様である場合には、当該遊技回より後に実行される遊技回において、前記所定の量を変化させる場合と、前記所定の量を変化させない場合とがあり、
前記遊技回の態様が第２の態様である場合には、当該遊技回より後に実行される遊技回において、前記所定の量を必ず変化させる
ことを特徴とする遊技機。
【４４７６】
特徴αＴ２によれば、遊技回の態様が第２の態様である場合には、当該遊技回より後に実行される遊技回において、必ず所定の量が変化するので、所定の量の変化を望む遊技者に対して、当該遊技回における態様について期待感を付与することができるとともに、当該遊技回における遊技に注目させることができる。また、遊技回の態様が第２の態様であった場合には、所定の量の変化を望んでいた遊技者に対して当該遊技回より後に実行される遊技回で所定の量が変化することについて期待感を付与することができるとともに、高揚感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４４７７】
［特徴αＴ３］
特徴αＴ２に記載の遊技機であって、
前記変化手段が変化させた前記所定の量を、予め設定された初期値に戻すリセット処理（第４実施形態におけるポイントリセット処理）を実行するリセット手段を備え、
前記遊技回の前記第１の態様は、前記リセット手段が当該遊技回の終了を契機として前記所定の量を初期値に戻す態様であり、
前記遊技回の前記第２の態様は、前記リセット手段が当該遊技回の終了を契機として前記所定の量を初期値に戻さない態様である
ことを特徴とする遊技機。
【４４７８】
特徴αＴ３によれば、リセット手段が当該遊技回の終了を契機として所定の量を初期値に戻さない場合には、当該遊技回より後に実行される遊技回において、必ず所定の量が変化するので、所定の量の変化を望む遊技者に対して、当該遊技回の終了を契機として所定の量が初期値に戻らないことについて期待感を付与することがきる。よって、遊技者に対

して、当該遊技回の終了時点においても遊技に注目させることができる。また、遊技回の終了を契機として所定の量が初期値に戻らなかった場合には、所定の量の変化を望んでいた遊技者に対して当該遊技回より後に実行される遊技回で所定の量が変化することについて期待感を付与することができるとともに、高揚感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４４７９】

［特徴αＴ４］

特徴αＴ２または特徴αＴ３に記載の遊技機であって、

特定の処理（ボタン押下演出）を実行する特定処理実行手段を備え、

前記変化手段は、

前記特定処理実行手段が前記特定の処理を実行する場合には、前記特定の処理が実行されるまでに、前記所定の量を、予め設定された閾値に達するようにに変化させる変化制御手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４４８０】

特徴αＴ４によれば、変化手段は、特定処理実行手段が特定の処理を実行する場合には、特定の処理が実行されるまでに、所定の量を、予め設定された閾値に達するように変化させるので、変化手段が所定の量を変化させる毎に遊技者に期待感を付与することができる。また、遊技回の終了を契機として所定の量が初期値に戻らなかった場合は、当該遊技回より後に実行される遊技回において、必ず所定の量が変化するので、当該遊技回の終了を契機として所定の量が初期値に戻らなかったことを認識した遊技者に対して、特定の処理の実行についての期待感を付与することができる。

【４４８１】

［特徴αＴ５］

特徴αＴ４に記載の遊技機であって、

前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合より、前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の方が、前記遊技回において前記特定の処理（ボタン押下演出）が実行される確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【４４８２】

特徴αＴ５によれば、特定の処理を実行することによって、遊技者に対して、大きな期待感を付与することができる。従って、リセット処理の有無、所定の量の変化、および、特定の処理の実行によって、遊技者に対して、段階的に期待感を付与することができる。

【４４８３】

［特徴αＴ６］

特徴αＴ３から特徴αＴ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

所定の遊技回において変化した前記所定の量を前記リセット手段が当該所定の遊技回の終了を契機として初期値に戻すか否かを、当該所定の遊技回において示唆するリセット処理実行示唆手段（ステージ表示制御処理を実行する機能）を備える

ことを特徴する遊技機。

【４４８４】

特徴αＴ６によれば、所定の遊技回において変化した所定の量をリセット手段が当該所定の遊技回の終了を契機として初期値に戻すか否かを、当該所定の遊技回において示唆するので、リセット処理実行示唆手段による示唆によって、所定の量が遊技回の終了を契機として初期値に戻らないと認識した遊技者に対して、当該所定の遊技回より後の遊技回で必ず所定の量が変化するといった期待感、および、初期値に戻らなかった所定の量が当該所定の遊技回より後の遊技回において閾値に達する可能性があるといった期待感を付与することができる。

【４４８５】

［特徴αＴ７］

特徴αＴ４から特徴αＴ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技者からの入力操作を受け入れる操作受入手段（演出操作ボタン）を備え、
前記特定の処理は、前記入力操作を受け入れたことを契機として予め設定された処理（ボタン押下後に実行される演出）の実行を開始する実行開始処理を含む
ことを特徴とする遊技機。
【４４８６】
特徴αＴ７によれば、特定の処理は、入力操作を受け入れたことを契機として予め設定された処理の実行を開始する処理を含むので、特定の処理の実行によって遊技者に期待感を付与したタイミングで、さらに入力操作を介して遊技者に能動的に遊技に関与させることで、より一層遊技に注目させ、遊技者の期待感をさらに高めることができる。
【４４８７】
＜特徴αＵ群＞
特徴αＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【４４８８】
［特徴αＵ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、
前記遊技回において所定の処理を実行する所定処理実行手段と、
前記所定処理実行手段が前記所定の処理を実行することに先立って、所定の演出（ポイント付与演出）を実行する所定演出実行手段と、
を備え、
前記所定処理実行手段は、
前記所定演出実行手段が前記所定の演出を実行したにも関わらず、前記所定の処理を実行しない無実行処理（付与ポイントが０であるポイント付与演出）を実行する無実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４４８９】
特徴αＵ１によれば、所定処理実行手段は、所定演出実行手段が所定の演出を実行したにも関わらず、所定の処理を実行しない無実行処理を実行する無実行手段を備えるので、所定の演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、無実行処理が実行されないように期待させることができる。また、無実行処理を実行しなかった場合には遊技者に高揚感を付与することができ、無実行処理を実行した場合には遊技者を落胆させる。すなわち、無実行処理の実行の有無によって、遊技者の期待感に抑揚を付与することができ遊技の興趣向上を図ることができる。
【４４９０】
［特徴αＵ２］
特徴αＵ１に記載の遊技機であって、
前記所定処理実行手段は、
前記所定の処理として、前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段を備え、
前記無実行手段は、
前記所定演出実行手段が前記所定の演出を実行したにも関わらず、前記所定の量を変化させない無変化処理（付与ポイントが０であるポイント付与演出）を実行する無変化手段を備える

ことを特徴とする遊技機。
【４４９１】
特徴αＵ２によれば、所定演出実行手段が所定の演出を実行したにも関わらず、所定の量を変化させない無変化処理を実行する無変化手段を備えるので、所定の演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、無変化処理が実行されないように期待させることができる。また、無変化処理を実行しなかった場合には遊技者に高揚感を付与することができ、無変化処理を実行した場合には遊技者を落胆させる。すなわち、無変化処理の実行の有無によって、遊技者の期待感に抑揚を付与することができ遊技の興趣向上を図ることができる。
【４４９２】
［特徴αＵ３］
特徴αＵ２に記載の遊技機であって、
遊技回において変化した前記所定の量を、当該遊技回の終了を契機として、予め設定された初期値に戻すリセット処理（第４実施形態におけるポイントリセット処理）を実行するリセット手段を備え、
遊技回が開始されてから前記リセット手段が前記リセット処理を実行するまでの期間に、前記無変化手段が前記無変化処理（付与ポイントが０であるポイント付与演出）を実行する回数に上限が設けられている（第４実施形態における変形例３）
ことを特徴とする遊技機。
【４４９３】
特徴αＵ３によれば、遊技回が開始されてからリセット手段がリセット処理を実行するまでの期間に、無変化手段が無変化処理を実行する回数に上限が設けられているので、無変化処理の実行回数が上限に達したことを認識した遊技者に対して、所定の演出が実行されることについて強い期待感を付与することができる。なぜなら、無変化処理の実行回数が上限に達した場合には、その後に所定の演出が実行された場合には、必ず、所定の量が変化するからである。よって、無変化処理を実行した場合であっても、遊技者に対して、実行回数が上限に達することについての期待感を付与することができる。すなわち、所定の演出が実行された場合において、無変化処理を実行しなかった場合には所定の量が変化するので遊技者に高揚感を付与することができ、また、無変化処理を実行した場合であっても遊技者に期待感（実行回数が上限に達することについての期待感）を付与することができる。その結果、無変化処理を実行しなかった場合、および、無変化処理を実行した場合のいずれの場合であっても遊技者の期待感を増大させることができる。
【４４９４】
［特徴αＵ４］
特徴αＵ２または特徴αＵ３に記載の遊技機であって、
特定の処理を実行する特定処理実行手段を備え、
前記特定処理実行手段は、
前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合より、前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の方が、前記遊技回において前記特定の処理を実行する確率が高く、
前記変化手段は、
前記特定処理実行手段が前記特定の処理を実行する場合には、前記特定の処理が実行されるまでに、前記所定の量を、予め設定された閾値に達するように変化させる変化制御手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４４９５】
特徴αＵ４によれば、変化手段は、特定処理実行手段が特定の処理を実行する場合には、特定の処理が実行されるまでに、所定の量を、予め設定された閾値に達するように変化させる変化制御手段を備えるので、変化手段が所定の量を変化させる毎に遊技者に期待感を付与することができる。また、特定の処理を実行することによって、遊技者に対して、

より一層大きな期待感を付与することができる。従って、所定の演出、無変化処理の有無、無変化処理の実行回数、所定の量の変化、および、特定の処理の実行によって、遊技者に対して、段階的に期待感を付与することができる。

【４４９６】

［特徴αＵ５］

特徴αＵ３または特徴αＵ４に記載の遊技機であって、

前記リセット手段は、

第１の場合（遊技回が繰越遊技回ではない場合）には、遊技回において変化した前記所定の量を、当該遊技回の終了を契機として初期値に戻し、第２の場合（遊技回が繰越遊技回である場合）には、遊技回において変化した前記所定の量を、当該遊技回の終了を契機として初期値に戻さない手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４４９７】

特徴αＵ５によれば、所定の量は、遊技回の終了を契機として初期値に戻る場合と、戻らない場合とがあるので、遊技回において所定の量が閾値に達しなかった場合であっても、所定の量が当該遊技回の終了時に初期値に戻らず次回の遊技回まで維持され、次回の遊技回において所定の量が閾値に達するように遊技者に期待をさせることができる。すなわち、遊技回の終了する時点においても、遊技者に期待感を付与することができる。

【４４９８】

＜特徴αＶ群＞

特徴αＶ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。

【４４９９】

［特徴αＶ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

を備える遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、

前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）と、

前記変化手段が変化させることによって前記所定の量が予め設定された閾値に達した場合に、第１の特定の処理（第４実施形態におけるボタン押下演出）を実行する第１特定処理実行手段と、

前記所定の量が前記閾値に達しない場合に、第２の特定の処理（第４実施形態の変形例４における未充填演出）を実行する第２特定処理実行手段と、

を備え、

前記第２の特定の処理（未充填演出）が実行された場合には、前記第２の特定の処理が実行される前における前記所定の量の初期値からの変化量（蓄積ポイント）が、第１の変化量である場合よりも、前記第１の変化量よりも大きい第２の変化量である場合の方が、前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たしている期待度が高い

ことを特徴とする遊技機。

【４５００】

特徴αＶ１によれば、所定の量が予め設定された閾値に達せず第１の特定の処理が実行されない場合であっても、第２の特定の処理が実行された場合には、所定の量の初期値からの変化量が大きいほど、特別情報が所定の条件を満たしている期待度が高く、遊技者に対して期待感を付与することができる。すなわち、所定の量が予め設定された閾値に達せず第１の特定の処理が実行されない場合であって、所定の量の初期値からの変化量が比較

的大きい場合には、第２の特定の処理が実行されることについて遊技者に期待感を付与することができる。
【４５０１】
［特徴αＶ２］
特徴αＶ１に記載の遊技機であって、
前記第１の特定の処理（ボタン押下演出）は、前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合より、前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の方が実行される確率が高い
ことを特徴とする遊技機。
【４５０２】
特徴αＶ２によれば、第１の特定の処理が実行されたことを認識した遊技者に対して、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たすことについて、強い期待感を付与することができる。また、第１の特定の処理は、所定の量が閾値に達することで実行されるので、変化手段が所定の量を変化させる毎に遊技者に期待感を付与することができる。
【４５０３】
［特徴αＶ３］
特徴αＶ１または特徴αＶ２に記載の遊技機であって、
前記第２の特定の処理（未充填演出）は、当該第２の特定の処理が実行される前における前記所定の量（蓄積ポイント）に応じて、処理の内容が異なる（第４実施形態の変形例４）
ことを特徴とする遊技機。
【４５０４】
特徴αＶ３によれば、第２の特定の処理が実行される前における所定の量に応じて処理の内容が異なるので、所定の量がどのような場合であっても第２の特定の処理の内容に遊技者を注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４５０５】
［特徴αＶ４］
特徴αＶ１から特徴αＶ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２の特定の処理（未充填演出）が実行された後に、第３の特定の処理（第４実施形態の変形例４における未充填発展演出）を実行する第３特定処理実行手段を備え、
遊技回において、前記第１の特定の処理（ボタン押下演出）が実行される場合よりも、前記第３の特定の処理（未充填発展演出）が実行される場合の方が、当該遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たしている期待度が高い
ことを特徴とする遊技機。
【４５０６】
特徴αＶ４によれば、第１の特定の処理が実行される場合よりも、第３の特定の処理が実行される場合の方が、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしている期待度が高い。よって、所定の量が予め設定された閾値に達せず第１の特定の処理が実行されない場合であっても、第２の特定の処理が実行された場合には、遊技者に対して、その後、第３の特定の処理が実行されることについて強い期待感を付与することができる。さらに、第３の特定の処理が実行された場合には、第１の特定の処理が実行される場合よりも遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしている期待度が高いので、第３の特定の処理が実行されたことを認識した遊技者に、より一層強い期待感を付与することができる。まとめると、所定の量が閾値に達した場合には第１の特定の処理が実行されるので遊技者に対して期待感を付与することができ、所定の量が閾値に達しない場合であっても、第２の特定の処理が実行されることについて遊技者に期待感を付与し、さらに、第２の特定の処理が実行された場合には、第３の特定の処理が実行されることについて遊技者に強い期待感を付与することができる。よって、遊技がどのような状況であっても、遊技者に期待感を付与することができる。
【４５０７】

＜特徴αＷ群＞
特徴αＷ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【４５０８】
［特徴αＷ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、
保留中または実行中の１回の遊技回を示す表示である遊技回表示を表示する遊技回表示手段と、
表示中の前記遊技回表示の表示態様を変化させる表示態様変化処理を実行する表示態様変化手段（第４実施形態の変形例５において遊技回表示の表示態様を変化させる処理を実行する機能）と、
前記遊技回において所定の処理（第４実施形態におけるポイントの付与）を実行する所定処理実行手段（ポイント付与演出を実行する機能）と、
を備え、
前記表示態様変化手段が前記表示態様変化処理を実行するタイミングと、前記所定処理実行手段が前記所定の処理を実行するタイミングとは、時間的な相関関係を有する
ことを特徴とする遊技機。
【４５０９】
特徴αＷ１によれば、遊技回表示の表示態様の変化と、所定の処理の実行とを、タイミングに相関関係を持たせて実行することで、遊技者の期待感を相乗的に増加させることができる。
【４５１０】
［特徴αＷ２］
特徴αＷ１に記載の遊技機であって、
前記所定処理実行手段は、
遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段を備え（第４実施形態における変形例５）、
前記表示態様変化手段が前記表示態様変化処理を実行するタイミングと、前記変化手段が前記所定の量を変化させるタイミングとは、時間的な相関関係を有する
ことを特徴とする遊技機。
【４５１１】
特徴αＷ２によれば、遊技回表示の表示態様の変化と、所定の量の変化とを、タイミングに相関関係を持たせて実行することで、遊技者の期待感を相乗的に増加させることができる。
【４５１２】
［特徴αＷ３］
特徴αＷ２に記載の遊技機であって、
前記変化手段は、
前記表示態様変化手段が前記表示態様変化処理を実行してから、所定時間内に、前記所定の量を変化させる
ことを特徴とする遊技機。
【４５１３】
特徴αＷ３によれば、遊技回表示の表示態様が変化したことを認識して期待感が増加した遊技者に対して、さらに所定時間内に所定の量が変化したことを認識させることで、よ

り一層強い期待感や高揚感を付与することができる。
【４５１４】
［特徴αＷ４］
特徴αＷ２に記載の遊技機であって、
前記表示態様変化手段が前記表示態様変化処理を実行するタイミングと、前記変化手段が前記所定の量を変化させるタイミングとは、同時である
ことを特徴とする遊技機。
【４５１５】
特徴αＷ４によれば、遊技回表示の表示態様の変化と所定の量の変化とを遊技者に同時に認識させることで、遊技者の期待感を相乗的に増加させることができる。
【４５１６】
［特徴αＷ５］
特徴αＷ２に記載の遊技機であって、
前記表示態様変化手段は
前記変化手段が前記所定の量を変化させてから、所定時間内に、記表示態様変化処理を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【４５１７】
特徴αＷ５によれば、所定の量が変化したことを認識して期待感が増加した遊技者に対して、さらに所定時間内に遊技回表示の表示態様が変化したことを認識させることで、より一層強い期待感や高揚感を付与することができる。
【４５１８】
［特徴αＷ６］
特徴αＷ２から特徴αＷ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記表示態様変化手段が変化させた後の遊技回表示の表示態様と、前記変化手段が変化させた所定の量の変化量とは相関関係を有する（第４実施形態における変形例５）
ことを特徴とする遊技機。
【４５１９】
特徴αＷ６によれば、表示態様変化手段が変化させた後の遊技回表示の表示態様と、変化手段が変化させた所定の量の変化量とに相関関係を持たせることで、表示態様変化手段が変化させた後の遊技回表示の表示態様が遊技者の期待に沿う態様であった場合、および、変化手段が変化させた所定の量の変化量が大きい場合に、遊技者に対して、より一層強い期待感や優越感を付与することができる。
【４５２０】
［特徴αＷ７］
特徴αＷ２から特徴αＷ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記表示態様変化手段は、
前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合には、前記遊技回表示の表示態様を第１の表示態様に変化させるよりも、前記遊技回表示の表示態様を第２の表示態様に変化させる確率が高く、
前記表示態様変化手段が前記遊技回表示を前記第１の表示態様に変化させる場合に前記変化手段が変化させる前記所定の量の変化量を第１の変化量とし、
前記表示態様変化手段が前記遊技回表示を前記第２の表示態様に変化させる場合に前記変化手段が変化させる前記所定の量の変化量を第２の変化量とした場合に、
前記第２の変化量の平均値は、前記第１の変化量の平均値よりも大きい（第４実施形態における変形例５）
ことを特徴とする遊技機。
【４５２１】
特徴αＷ７によれば、特別情報が所定の条件を満たす場合には遊技回表示の表示態様を第２の表示態様に変化させる確率が高く、さらに、表示態様変化手段が遊技回表示を、第

２の表示態様に変化させた場合には、第１の表示態様に変化させた場合よりも、所定の量の変化量が大きい場合が多いので、遊技回表示の表示態様の変化と、所定の量の変化とを、タイミングに相関関係を持たせて実行することで、特別情報が所定の条件を満たすことについての遊技者の期待感を相乗的に増大させることができる。

【４５２２】

＜特徴αＸ群＞

特徴αＸ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。

【４５２３】

［特徴αＸ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

を備える遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、

前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）と、

既に変化させた前記所定の量の変化の態様に関する情報である変化態様情報を表示する変化態様情報表示手段（第４実施形態の変形例１３において蓄積ポイントを示すステージＳｔ上の真珠の画像を表示する機能）と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４５２４】

特徴αＸ１によれば、既に変化させた所定の量の変化の態様に関する情報である変化態様情報を表示する変化態様情報表示手段を備えるので、所定の量がどのように変化したのかを遊技者が容易に把握することを可能とし、変化態様情報に基づいて遊技者に種々の推測を促し、遊技者に対して期待感を付与することができる。

【４５２５】

［特徴αＸ２］

特徴αＸ１に記載の遊技機であって、

前記変化手段は、所定の量を複数のタイミングで変化させる手段を備え、

前記変化態様情報表示手段は、

前記変化手段が前記各タイミングにおいて変化させた前記所定の量の変化量が識別可能な態様で、前記変化態様情報を表示する手段（第４実施形態の変形例１３において蓄積ポイントを示すステージＳｔ上の真珠の画像を表示する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４５２６】

特徴αＸ２によれば、変化手段が各タイミングにおいて変化させた所定の量の変化量が識別可能な態様で、変化態様情報を表示するので、当該変化態様情報を認識した遊技者に対して、例えば、これまでの各タイミングにおいて変化した所定の量の変化量について規則性を見出そうとすることを促したり、次回以降のタイミングにおける所定の量の変化量を推測することを促したりすることを可能にし、遊技者に対して、変化態様情報に基づいた新たな楽しみを提供することができる。

【４５２７】

［特徴αＸ３］

特徴αＸ１または特徴αＸ２に記載の遊技機であって、

前記変化手段は、

前記遊技回に対応する特別情報に基づいて、前記所定の量の変化の態様を決定する手段

（第４実施形態の変形例１２において演出シナリオに基づいてポイント付与シナリオを決定する機能）を備える
ことを特徴する遊技機。
【４５２８】
特徴αＸ３によれば、遊技回に対応する特別情報に基づいて、所定の量の変化の態様を決定するので、既に変化させた所定の量の変化の態様に関する情報である変化態様情報を認識した遊技者に対して、当該遊技回に対応する特別情報について期待感を付与することができる。
【４５２９】
［特徴αＸ４］
特徴αＸ３に記載の遊技機であって、
前記遊技回に対応する特別情報に基づいて、当該遊技回において実行する演出を決定する演出決定手段を備え、
前記変化手段は、
前記決定された前記演出（第４実施形態の変形例１２において演出シナリオ）に基づいて、前記所定の量の変化の態様（第４実施形態の変形例１２においてポイント付与シナリオ）を決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４５３０】
特徴αＸ４によれば、遊技回に対応する特別情報に基づいて当該遊技回において実行する演出を決定し、決定された演出に基づいて所定の量の変化の態様を決定するので、既に変化させた所定の量の変化の態様に関する情報である変化態様情報を認識した遊技者に対して、当該遊技回において後に実行される演出の内容について種々の推測をさせ、変化態様情報に基づいた期待感を付与することができる。
【４５３１】
＜特徴αＹ群＞
特徴αＹ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【４５３２】
［特徴αＹ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、
前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）と、
前記所定の量を変化させることを示唆する演出である第１の演出（第４実施形態の変形例１４におけるポイント付与示唆演出）を実行する第１演出実行手段と、
前記第１の演出が実行された後に、前記所定の量を変化させることを示す演出である第２の演出（第４実施形態の変形例１４におけるポイント付与実行演出）を実行する第２演出実行手段と、
を備え、
前記第２演出実行手段は、
第１の場合には、前記第１の演出が１回実行された後に、前記第２の演出を１回実行し、第２の場合には、前記第１の演出が１回実行された後に、前記第２の演出をＮ（Ｎ≧２の整数）回実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【４５３３】
特徴αＹ１によれば、第１の演出は所定の量を変化させることを示唆する演出であるので、第１の演出を認識した遊技者に対して、所定の量が変化する可能性があるという期待感を付与することができる。第２の演出は所定の量を変化させることを示す演出であるので、第２の演出を認識した遊技者に対して、所定の量が変化したことを認識させ、優越感や満足感を付与することができる。よって、第１の演出が１回実行された後に第２の演出がＮ回実行された場合には、遊技者に対して、第１の演出が１回実行された後に所定の量がＮ回変化したと認識させることができる。その結果、第１の演出を認識した遊技者に対して、その後に、所定の量が何回変化するのかといった期待感を付与することができる。また、第１の演出が１回実行された後に第２の演出がＮ回実行された場合には、第１の演出が実行されたことを認識し、その後に第２の演出が１回実行されると推測していた遊技者に対して、意外性や驚きを付与することができる。
【４５３４】
［特徴αＹ２］
特徴αＹ１に記載の遊技機であって、
前記変化手段は、変化させる前記所定の量の変化量に対応する情報である変化量情報を取得する変化量情報取得手段を備え、
前記第２演出実行手段は、
前記第１の場合には、前記第１の演出が１回実行された後に、前記変化量情報に対応する変化量だけ前記所定の量を変化させることを示す前記第２の演出を１回実行し、
前記第２の場合には、前記変化量情報に対応する変化量をＮ個に分割し、前記第１の演出が１回実行された後に、前記Ｎ個に分割した各１個ずつの変化量である分割変化量だけ前記所定の量を変化させることを示す前記第２の演出をＮ回実行する手段を備える（第４実施形態の変形例１４）
ことを特徴とする遊技機。
【４５３５】
特徴αＹ２によれば、第１の場合も第２の場合も、実行する第１の演出に対応して変化量情報を取得すればよいので、第２の場合のように第２の演出をＮ回実行する場合であっても、変化量情報を取得する処理までは第１の場合と同じであり、処理を簡易化することができる。また、変化量情報は、当該情報が第１の場合として用いられる場合と第２の場合として用いられる場合とを区別することなく設定することができ、変化量情報の設定を簡易化することができる。
【４５３６】
［特徴αＹ３］
特徴αＹ１に記載の遊技機であって、
前記変化手段は、１回の前記第２の演出において変化させることを示す所定の量の変化量に対応する情報である第２演出用変化量情報を取得する第２演出用変化量情報取得手段を備え、
前記第２演出実行手段は、
前記第１の場合には、１個の前記第２演出用変化量情報を取得し、前記第１の演出が１回実行された後に、取得した前記第２演出用変化量情報に対応する変化量分の前記所定の量を変化させることを示す前記第２の演出を１回実行し、
前記第２の場合には、Ｎ個の前記第２演出用変化量情報を取得し、前記第１の演出が１回実行された後に、取得したＮ個の前記各第２演出変化量情報に対応する変化量分の前記所定の量を変化させることを示す前記第２の演出を、前記取得したＮ個の前記各第２演出変化量情報に対応してＮ回実行する（第４実施形態の変形例１４）
ことを特徴とする遊技機。
【４５３７】
特徴αＹ３によれば、第２の場合には、実行する第２の演出の回数に応じた個数の第２演出用変化量情報を取得すればよいので、例えば、取得した１個の第２演出用変化量情報

に対応する変化量を、実行する第２の演出の回数に応じてＮ個に分割するといった処理を実行する必要がなく、処理を簡易化することができる。

【４５３８】

［特徴αＹ４］

特徴αＹ１または特徴αＹ２に記載の遊技機であって、

特定の処理（第４実施形態におけるボタン押下演出）を実行する特定処理実行手段を備え、

前記特定処理実行手段は、

前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合より、前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の方が、前記遊技回において前記特定の処理を実行する確率が高く、

前記変化手段は、

前記特定処理実行手段が前記特定の処理を実行する場合に、前記特定の処理（ボタン押下演出）が実行されるまでに、前記所定の量（蓄積ポイント）を、予め設定された閾値（１０ポイント）に達するように変化させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４５３９】

特徴αＹ４によれば、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない場合より、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合の方が、遊技回において特定の処理を実行する確率が高いので、特定の処理を実行することによって、遊技者に対して、大きな期待感を付与することができる。また、変化手段は、特定処理実行手段が特定の処理を実行する場合に、特定の処理が実行されるまでに、所定の量を、予め設定された閾値に達するように変化させるので、所定の量を変化させる毎に遊技者に期待感を付与することができる。すなわち、第２の演出を実行するたびに、遊技者に期待感を付与することができる。従って、所定の量の変化（第２の演出の実行）、および、特定の処理の実行によって、遊技者に対して、段階的に期待感を付与することができる。

【４５４０】

＜特徴αＺ群＞

特徴αＺ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。

【４５４１】

［特徴αＺ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

を備える遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、

前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）と、

前記所定の量を変化させることを示唆する演出である第１の演出（第４実施形態の変形例１０における第１の演出）を実行する第１演出実行手段と、

前記第１の演出が実行された後に、前記所定の量を変化させることを示す演出である第２の演出（第４実施形態の変形例１０における第２の演出）を実行する第２演出実行手段と、

を備え、

前記第１演出実行手段は、

第１の遊技回より後に実行される遊技回である第２の遊技回において前記変化手段が前記所定の量を変化させる場合に、

前記第２の遊技回において前記変化手段が前記所定の量を変化させることに対応する前記第１の演出を、前記第１の遊技回において開始する手段と、
前記第２の遊技回において前記変化手段が前記所定の量を変化させることに対応する前記第１の演出を、前記第２の遊技回において開始する手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４５４２】
特徴αＺ１によれば、第１の演出は所定の量を変化させることを示唆する演出であるので、第１の演出を認識した遊技者に対して、所定の量が変化する可能性があるという期待感を付与することができる。第２の演出は所定の量を変化させることを示す演出であるので、第２の演出を認識した遊技者に対して、所定の量が変化したことを認識させ、優越感や満足感を付与することができる。また、第２の遊技回において変化手段が所定の量を変化させることに対応する第１の演出を、第１の遊技回において開始する場合と、第２の遊技回において実行する場合とがある。換言すれば、所定の遊技回において、第１の演出が実行された場合には、所定の量が当該所定遊技回において変化する場合と、当該所定の遊技回より後に実行される遊技回において変化する場合とがあり、第１の演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、そのいずれの場合であるのかといった推測をさせ、期待感を付与することができる。
【４５４３】
［特徴αＺ２］
特徴αＺ１に記載の遊技機であって、
前記第１演出実行手段は、
前記第２の遊技回において前記変化手段が前記所定の量を変化させる場合に、
前記第２の遊技回において前記変化手段が変化させる前記所定の量の変化量を前記第１の遊技回において報知する手段と、
前記第２の遊技回において前記変化手段が変化させる前記所定の量の変化量を前記第２の遊技回において報知する手段と、
を備える（第４実施形態の変形例１０）
ことを特徴とする遊技機。
【４５４４】
特徴αＺ２によれば、第２の遊技回において所定の量を変化させる場合に、第２の遊技回において変化させる所定の量の変化量を第１の遊技回において報知する場合と、第２の遊技回において変化させる所定の量の変化量を第２の遊技回において報知する場合とがある。換言すれば、所定の遊技回において、所定の量の変化量が報知された場合に、当該所定の遊技回において、報知された変化量に対応する所定の量が変化する場合と、当該所定の遊技回より後に実行される遊技回において、報知された変化量に対応する所定の量が変化する場合とがあり、所定の量の変化量が報知されたことを認識した遊技者に対して、そのいずれの場合であるのかといった推測をさせ、期待感を付与することができる。
【４５４５】
［特徴αＺ３］
特徴αＺ１または特徴αＺ２に記載の遊技機であって、
前記変化手段が変化させることによって前記所定の量が予め設定された閾値に達した場合に特定の処理（第４実施形態におけるボタン押下演出）を実行する特定処理実行手段と、
前記変化手段が変化させた前記所定の量を、予め設定された初期値に戻すリセット処理（第４実施形態におけるポイントリセット処理）を実行するリセット手段と、
を備え、
前記リセット手段は、
第１の場合（遊技回が繰越遊技回ではない場合）には、遊技回において変化した前記所定の量を、当該遊技回の終了を契機として初期値に戻し、第２の場合（遊技回が繰越遊技

回である場合）には、遊技回において変化した前記所定の量を、当該遊技回の終了を契機として初期値に戻さない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４５４６】
特徴αＺ３によれば、所定の量は、遊技回の終了を契機として初期値に戻る場合と、戻らない場合とがあるので、遊技回の終了時点においても、遊技者に所定の量について注目させることができる。また、遊技回において所定の量が閾値に達しなかった場合であっても、所定の量が当該遊技回の終了時に初期値に戻らず次回の遊技回まで維持され、次回の遊技回において所定の量が閾値に達する可能性があるといった期待感を遊技者に付与することができる。よって、特徴αＺ１によって、第１の演出が実行された場合に、所定の量が当該所定遊技回において変化する場合と、当該所定の遊技回より後に実行される遊技回において変化する場合とがあり、さらに、当該特徴αＺ３によって、所定の量が変化した場合に、当該所定の量が遊技回の終了を契機として初期値に戻る場合と戻らない場合とがあるので、遊技回の移行時における様々な期待感を遊技者に付与することができる。
【４５４７】
＜特徴βＡ群＞
特徴βＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【４５４８】
［特徴βＡ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、
前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）を備え、
前記演出実行手段は、前記変化手段が所定の量を変化させる場合に、前記所定の量が変化することを示す演出である変化演出（ポイント付与演出）を実行する変化演出実行手段を備え、
前記変化演出実行手段は、前記変化手段が前記所定の量を変化させる前記遊技回に対応する前記特別情報に基づいて、前記変化演出（第４実施形態の変形例１１におけるポイント付与演出）の態様を決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４５４９】
特徴βＡ１によれば、変化演出実行手段は変化手段が所定の量を変化させる遊技回に対応する特別情報に基づいて変化演出の態様を決定するので、実行される変化演出の態様に対して遊技者を注目させることができ。また、変化演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、所定の量が変化する遊技回に対する期待感を付与することができる。
【４５５０】
［特徴βＡ２］
特徴βＡ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記遊技回に対応する前記特別情報に基づいて、前記遊技回において実行する演出である遊技回演出（第４実施形態の変形例１１における演出シナリオ）を決定する遊技回演出決定手段を備え、
前記変化演出実行手段は、前記遊技回演出（第４実施形態の変形例１１における演出シ

ナリオ）の内容に基づいて、前記変化演出（第４実施形態の変形例１１におけるポイント付与演出）の態様を決定する手段を備える
ことを特徴する遊技機。
【４５５１】
特徴βＡ２によれば、変化演出実行手段は、遊技回演出の内容に基づいて、変化演出の態様を決定するので、変化演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、その変化演出の態様に基づいて、その後に実行される遊技回演出の内容について推測させることができ、遊技者に期待感を付与することができる。
【４５５２】
［特徴βＡ３］
特徴βＡ２に記載の遊技機であって、
前記変化演出実行手段は、
前記遊技回演出に特定の演出が含まれる場合であって、前記特定の演出が実行されるよりも前に前記変化手段が前記所定の量を変化させる場合には、当該所定の量が変化することを示す前記変化演出を特定の態様で実行する手段を備える（第４実施形態の変形例１１）
ことを特徴する遊技機。
【４５５３】
特徴βＡ３によれば、変化演出実行手段は、遊技回演出に特定の演出が含まれる場合であって、特定の演出が実行されるよりも前に変化手段が所定の量を変化させる場合には、当該所定の量が変化することを示す変化演出を特定の態様で実行するので、実行される各変化演出の態様と、その後に実行される遊技回演出の内容との関係性を遊技者に考察させ、変化演出が実行されるたびに、その後に実行される遊技回演出の内容を推測させる。さらに、推測した遊技回演出の内容に基づいて、当該遊技回に対応する特別情報に対する期待感を付与することができる。
【４５５４】
＜特徴βＢ群＞
特徴βＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【４５５５】
［特徴βＢ１］
所定の量を表示する所定量表示手段と、
前記表示されている前記所定の量に演算処理が実行されることを示唆する態様の演出である演算示唆演出を実行する演算示唆演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演算示唆演出実行手段は、
１回の前記演算示唆演出として、前記表示されている前記所定の量に加算処理が実行されることを示唆する態様または前記表示されている前記所定の量に乗算処理が実行されることを示唆する態様のいずれか一方の態様から、前記表示されている前記所定の量に加算処理が実行されることを示唆する態様または前記表示されている前記所定の量に乗算処理が実行されることを示唆する態様のいずれか他方の態様に変化させる演出である演算処理態様変化演出を実行する演算処理態様変化演出実行手段を備える（第４実施形態における変形例１５）、
ことを特徴とする遊技機。
【４５５６】
特徴βＢ１によれば、演算示唆演出の態様を変化させることによって、表示されている所定の量に対して実行される演算方法が変化したと認識させることができ、意外性を付与することができる。また、所定の量に対して実行される演算方法によって、演算処理が実行された後の新たな所定の量が大きく異なる場合があることから、演算示唆演出の態様を変化させることによって、遊技者に対して緊迫感を付与するとともに、遊技者の期待感に

抑揚を付与することができる。
【４５５７】
［特徴βＢ２］
特徴βＢ１に記載の遊技機であって、
前記表示されている前記所定の量に加算処理が実行されることを示唆する態様は、加法を示す算術記号である「＋」を表示する態様である加法記号表示態様であり、
前記表示されている前記所定の量に乗算処理が実行されることを示唆する態様は、乗法を示す算術記号である「×」を表示する態様である乗法記号表示態様であり、
前記演算処理態様変化演出実行手段は、
前記演算処理態様変化演出として、表示されている加法を示す算術記号である「＋」または乗法を示す算術記号である「×」のいずれか一方の記号を回転させて、加法を示す算術記号である「＋」または乗法を示す算術記号である「×」のいずれか他方の表示に変化させる演出を実行する手段を備える（第４実施形態における変形例１５）
ことを特徴とする遊技機。
【４５５８】
特徴βＢ２によれば、「＋」と「×」といった、ほぼ同じ線画の記号を回転させる処理を実行することで、その意味を大きく変えることができるので、簡易な処理にも関わらず、遊技者に対して大きな緊迫感を付与するとともに、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。
【４５５９】
［特徴βＢ３］
特徴βＢ１または特徴βＢ２のいずれか一つに記載の遊技機であって、
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、
前記遊技回において前記所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）と、
特定の処理（第４実施形態におけるボタン押下演出）を実行する特定処理実行手段と、
を備え、
前記特定処理実行手段は、
前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合より、前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の方が、前記遊技回において前記特定の処理を実行する確率が高く、
前記変化手段は、
前記特定処理実行手段が前記特定の処理を実行する場合に、前記特定の処理（ボタン押下演出）が実行されるまでに、前記所定の量（蓄積ポイント）を、予め設定された閾値（１０ポイント）に達するように変化させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４５６０】
特徴βＢ３によれば、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない場合より、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合の方が、遊技回において特定の処理を実行する確率が高いので、特定の処理を実行することによって、遊技者に対して、大きな期待感を付与することができる。また、変化手段は、特定処理実行手段が特定の処理を実行する場合に、特定の処理が実行されるまでに、所定の量を、予め設定された閾値に達するように変化させるので、所定の量を変化させる毎に遊技者に期待感を付与することができる。よって、演算示唆演出の態様が変化することに対する遊技者の緊迫感をより一層増大させることができるとともに、演算示唆演出の態様を変化させた場合に、遊技者の遊

技に対する期待感に大きな抑揚を付与することができる。
【４５６１】
＜特徴βＣ群＞
特徴βＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【４５６２】
［特徴βＣ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、
前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）と、
前記所定の量を表示する所定量表示手段と、
前記所定の量が変化することに先立って、前記表示されている前記所定の量に乗算処理が実行されることを示唆する態様の演出である乗算態様演出を実行する乗算態様演出実行手段と、
を備え（第４実施形態における変形例１５）、
前記所定量表示手段は、
前記乗算態様演出実行手段が前記乗算態様演出を実行した場合に、前記表示されている前記所定の量を乗算した結果の量である乗算結果量を新たな所定の量として表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４５６３】
特徴βＣ１によれば、乗算態様演出を実行する乗算態様演出実行手段を備えるので、乗算態様演出の実行を認識した遊技者に対して、所定の量に乗算される値に対する期待感を付与することができ、乗算態様演出に対して注目させることができる。
【４５６４】
［特徴βＣ２］
特徴βＣ１に記載の遊技機であって、
前記乗算態様演出実行手段は、
前記表示されている前記所定の量に乗算する値の大きさに応じて、実行する前記乗算態様演出の態様を制御する手段を備える（第４実施形態における変形例１５）
ことを特徴する遊技機。
【４５６５】
特徴βＣ２によれば、乗算態様演出実行手段は、表示されている所定の量に乗算する値の大きさに応じて、実行する乗算態様演出の態様を制御するので、乗算態様演出の態様に注目させることができる。
【４５６６】
［特徴βＣ３］
特徴βＣ１または特徴βＣ２に記載の遊技機であって、
前記所定量表示手段は、
前記乗算態様演出実行手段が前記乗算態様演出を実行した場合に、前記表示されている前記所定の量を乗算した結果の量である乗算結果量より多い量を新たな所定の量として表示する手段を備える（第４実施形態における変形例１５）
ことを特徴とする遊技機。
【４５６７】

特徴βＣ３によれば、乗算態様演出実行手段が乗算態様演出を実行した場合に、表示されている所定の量を乗算した結果の量である乗算結果量より多い量を新たな所定の量として表示するので、当該乗算結果量より多い新たな所定の量を認識した遊技者に意外性と幸福感を付与することができる。

【４５６８】

［特徴βＣ４］

特徴βＣ１から特徴βＣ３のいずれか一つに記載の遊技機であって

前記所定の量が変化することに先立って、前記表示されている前記所定の量に加算処理が実行されることを示唆する態様の演出である加算態様演出を実行する加算態様演出実行手段を備え、

前記所定量表示手段は、

前記加算態様演出実行手段が前記加算態様演出を実行した場合に、前記表示されている前記所定の量を加算した結果の量である加算結果量を新たな所定の量として表示する手段を備える（第４実施形態）

ことを特徴とする遊技機。

【４５６９】

特徴βＣ４によれば、加算態様演出実行手段を備えるので、遊技者に対して、加算態様演出が実行されるのか乗算態様演出が実行されるのかといった緊迫感や緊張感を付与することができる。

【４５７０】

［特徴βＣ５］

特徴βＣ１から特徴βＣ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定の量が変化することに先立って、前記表示されている前記所定の量に加算処理が実行されることを示唆する態様の演出である加算態様演出を実行する加算態様演出実行手段を備え、

前記所定量表示手段は、

前記加算態様演出実行手段が前記加算態様演出を実行した場合には、前記表示されている前記所定の量を加算した結果の量である加算結果量より多い量を新たな所定の量として表示する手段を備える（第４実施形態における変形例１５）

ことを特徴とする遊技機。

【４５７１】

特徴βＣ５によれば、加算態様演出実行手段が加算態様演出を実行した場合に、表示されている所定の量を乗算した結果の量である加算結果量より多い量を新たな所定の量として表示するので、当該加算結果量より多い新たな所定の量を認識した遊技者に意外性と幸福感を付与することができる。

【４５７２】

＜特徴βＤ群＞

特徴βＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。

【４５７３】

［特徴βＤ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

を備える遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、

前記遊技回において第１の量を変化させる第１変化手段（第４実施形態の変形例２２においてポイントを付与する機能）と、

前記遊技回において第２の量を変化させる第２変化手段（第４実施形態の変形例２２においてポイントを付与する機能）と、
第１の特定の処理を実行する第１特定処理実行手段と、
第２の特定の処理を実行する第２特定処理実行手段と、
を備え、
前記第１変化手段は、
前記第１特定処理実行手段が前記第１の特定の処理を実行する場合に、前記第１の特定の処理が実行されるまでに、前記第１の量を予め設定された第１の閾値（１０ポイント）に達するように変化させる手段を備え、
前記第２変化手段は、
前記第２特定処理実行手段が前記第２の特定の処理を実行する場合に、前記第２の特定の処理が実行されるまでに、前記第２の量を予め設定された第２の閾値（１０ポイント）に達するように変化させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４５７４】
特徴βＤ１によれば、第１変化手段は、第１特定処理実行手段が第１の特定の処理を実行する場合に、第１の特定の処理が実行されるまでに、第１の量を予め設定された第１の閾値に達するように変化させ、第２変化手段は、第２特定処理実行手段が第２の特定の処理を実行する場合に、第２の特定の処理が実行されるまでに、第２の量を予め設定された第２の閾値に達するように変化させるので、第１の量が変化した場合に遊技者に期待感を付与することができ、さらに、第２の量が変化した場合に遊技者に期待感を付与することができる。すなわち、遊技回において、少なくとも２つの量の変化について遊技者に注目させることができるとともに、期待感を付与することができる。
【４５７５】
［特徴βＤ２］
特徴βＤ１に記載の遊技機であって、
前記第１の特定の処理が実行された遊技回は、前記第１の特定の処理が実行されない遊技回よりも、当該遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たしている期待度が高い
ことを特徴とする遊技機。
【４５７６】
特徴βＤ２によれば、遊技回において第１の特定の処理が実行されたことを認識した遊技者に対して、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たすことについて期待感を付与することができる。
【４５７７】
［特徴βＤ３］
特徴βＤ１または特徴βＤ２に記載の遊技機であって、
遊技回において変化した前記第１の量および前記第２の量の少なくとも一方を、当該遊技回の終了を契機として、予め設定された初期値に戻すリセット処理（第４実施形態におけるポイントリセット処理）を実行するリセット手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４５７８】
特徴βＤ３によれば、リセット手段を備えるので、遊技回が終了するまでに第１の量および第２の量の少なくとも一方が、各々の量に対応した閾値（第１閾値、第２の閾値）に達するように遊技者に期待感を付与することができる。また、遊技回が開始され、第１の量および第２の量の少なくとも一方が変化を開始したことを認識した遊技者に対して、遊技回の終了する時期を意識させ、第１の量および第２の量の変化する態様に注目させることができる。
【４５７９】
［特徴βＤ４］

特徴βＤ３に記載の遊技機であって、
前記リセット手段は、
第１の場合には、遊技回において変化した前記第１の量および前記第２の量の少なくとも一方を、当該遊技回の終了を契機として初期値に戻し、第２の場合（遊技回が繰越遊技回である場合）には、遊技回において変化した前記第１の量および前記第２の量の少なくとも一方を、当該遊技回の終了を契機として初期値に戻さない（蓄積ポイントを繰り越す）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４５８０】
特徴βＤ４によれば、第１の量および第２の量の少なくとも一方は、遊技回の終了を契機として初期値に戻る場合と、戻らない場合とがあるので、遊技回において第１の量および第２の量の少なくとも一方が各々の量に対応する閾値に達しなかった場合であっても、当該量が当該遊技回の終了時に初期値に戻らず次回の遊技回まで維持され、次回の遊技回において閾値に達する可能性があるといった期待感を遊技者に付与することができる。すなわち、遊技回の終了する時点においても、遊技者に期待感を付与することができる。
【４５８１】
＜特徴βＥ群＞
特徴βＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【４５８２】
［特徴βＥ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、
前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）と、
前記変化手段が変化させることによって前記所定の量が予め設定された閾値に達した場合に特定の処理（第４実施形態におけるボタン押下演出）を実行する特定処理実行手段と、
前記変化手段が変化させた前記所定の量を、予め設定された初期値に戻すリセット処理（第４実施形態におけるポイントリセット処理）を実行するリセット手段と、
を備え、
前記リセット手段は、
第１の場合（遊技回が繰越遊技回ではない場合）には、遊技回において変化した前記所定の量を、当該遊技回の終了を契機として初期値に戻し、第２の場合（遊技回が繰越遊技回である場合）には、遊技回において変化した前記所定の量を、当該遊技回の終了を契機として初期値に戻さない手段を備え、
前記リセット手段が、所定の遊技回において変化させた前記所定の量を、遊技回の終了を契機として初期値に戻さない当該遊技回の終了の契機の数が多いほど、前記所定の遊技回より後に実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たしている期待度が高い（第４実施形態における変形例２５）
ことを特徴とする遊技機。
【４５８３】
特徴βＥ１によれば、リセット手段が、所定の遊技回において変化させた所定の量を、遊技回の終了を契機として初期値に戻さない当該遊技回の終了の契機の数が多いほど、所定の遊技回より後に実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしている期

待度が高いので、所定の量が遊技回の終了を契機として初期値に戻らない遊技回の終了の契機が続くほど、遊技者に対して大きな期待感を付与することができる。

【４５８４】

［特徴βＥ２］

特徴βＥ１に記載の遊技機であって、

第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回における前記特別情報が所定の条件を満たす場合に、

前記リセット手段は、

前記第１の遊技回において変化させた前記所定の量を前記第２の遊技回まで初期値に戻さない手段を備え、

前記変化手段は、

前記第１の遊技回から前記第２の遊技回までの間において前記所定の量が前記閾値に達しないように前記所定の量の変化量を制限する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４５８５】

特徴βＥ２によれば、所定の量が遊技回の終了を契機として初期値に戻らない遊技回の終了の契機が続き、かつ、所定の量が閾値に達しないことを認識した遊技者に対して、期待感を付与することができる。その結果、所定の量が閾値に達していない状態における遊技者の期待感が減退してしまうことを抑制することができる。

【４５８６】

＜特徴βＦ群＞

特徴βＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。

【４５８７】

［特徴βＦ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

を備える遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、

前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を、予め設定された初期値から変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）と、

前記変化手段が変化させることによって前記所定の量が予め設定された閾値に達した場合に特定の処理（第４実施形態におけるボタン押下演出）を実行する特定処理実行手段と、

前記閾値の値を変更する閾値変更処理を実行する閾値変更手段と（第４実施形態における変形例２６）、

を備えることを特徴とする遊技機。

【４５８８】

特徴βＦ１によれば、遊技回において所定の量を変化させ、所定の量が予め設定された閾値に達した場合に特定の処理を実行するので、所定の量の変化の態様に遊技者を注目させることができる。また、所定の量が閾値に達して特定の処理が実行された場合には、遊技者に優越感や期待感を付与することができる。さらに、閾値は変更される場合があるので、特定の処理が実行されるタイミングを遊技者が推測しにくく、遊技者の予想しないタイミングで特定の処理を実行することが可能となる。その結果、遊技者に意外性を付与することができる。

【４５８９】

［特徴βＦ２］

特徴βＦ１に記載の遊技機であって、
前記閾値変更手段は、
遊技回に対応する前記特別情報に基づいて、当該遊技回において前記閾値変更処理を実行するか否かを判定する閾値変更処理判定手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４５９０】
特徴βＦ２によれば、遊技回に対応する前記特別情報に基づいて、当該遊技回において閾値変更処理を実行するか否かを判定するので、閾値が変更されたことを認識した遊技者、または、特定の処理が実行された際に閾値が変更されたことを認識した遊技者に対して、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているのか否かについて期待感を付与することができる。
【４５９１】
［特徴βＦ３］
特徴βＦ１または特徴βＦ２に記載の遊技機であって、
前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合より、前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の方が、前記遊技回において前記特定の処理を実行する確率が高い
ことを特徴とする遊技機。
【４５９２】
特徴βＦ３によれば、遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合より、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合の方が、遊技回において特定の処理を実行する確率が高いので、特定の処理が実行された場合には、遊技者に対して期待感を付与することができる。また、所定の量が閾値に達した場合に特定の処理が実行されるので、所定の量が変化した場合にも、遊技者に対して期待感を付与することができる。
【４５９３】
＜特徴βＧ群＞
特徴βＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【４５９４】
［特徴βＧ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、
前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）と、
前記所定の量を変化させるよりも前に、前記変化手段が変化させる前記所定の量の変化量に関する情報を示す変化量表示（第４実施形態の変形例２７における付与ポイント示唆表示）を表示する変化量表示手段と、
を備える遊技機。
【４５９５】
特徴βＧ１によれば、所定の量を変化させるよりも前に、変化手段が変化させる所定の量の変化量に関する情報を示す変化量表示を表示するので、変化量表示を認識した遊技者に対して、当該変化量表示に対応する遊技回に対する種々の推測や期待感を付与することができる。
【４５９６】
［特徴βＧ２］

特徴βＧ１に記載の遊技機であって、
保留中または実行中の１回の遊技回を示す表示である遊技回表示を表示する遊技回表示手段を備え、
前記変化量表示手段は、
所定の遊技回に対応する前記変化量表示を、前記所定の遊技回に対応する前記遊技回表示に対応付けて表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４５９７】
特徴βＧ２によれば、所定の遊技回に対応する変化量表示を、所定の遊技回に対応する遊技回表示に対応付けて表示するので、遊技回表示に対応付けて表示された変化量表示を認識した遊技者に対して、表示された変化量表示に対応する遊技回に対する種々の推測や期待感を付与することができる。例えば、保留中の遊技回に対応する遊技回表示に対応付けて変化量表示が表示された場合、当該変化量表示を認識した遊技者に対して、保留中の遊技回に対する種々の推測や期待感を付与することができる。
【４５９８】
［特徴βＧ３］
特徴βＧ２に記載の遊技機であって、
前記変化量表示手段は、
所定の遊技回に対応する前記変化量表示を、前記所定の遊技回とは異なる遊技回に対応する前記遊技回表示に対応付けて表示した後に、前記所定の遊技回に対応する前記遊技回表示に対応付けて表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４５９９】
特徴βＧ３によれば、所定の遊技回に対応する変化量表示を、所定の遊技回とは異なる遊技回に対応する遊技回表示に対応付けて表示した後に、所定の遊技回に対応する遊技回表示に対応付けて表示するので、所定の遊技回とは異なる遊技回に対応する遊技回表示に対応付けて表示した変化量表示に基づいた遊技者の推測を覆すことができ、遊技者に対して、意外性を付与することができる。
［特徴βＧ４］
特徴βＧ２または特徴βＧ３に記載の遊技機であって、
前記変化量表示手段は、
前記所定の遊技回において前記変化手段が変化させる前記変化量とは異なる変化量に対応する変化量表示を表示した後に、前記所定の遊技回において前記変化手段が変化させる前記変化量に対応する変化量表示を表示する
ことを特徴とする遊技機。
【４６００】
特徴βＧ４によれば、所定の遊技回において変化手段が変化させる変化量とは異なる変化量に対応する変化量表示を表示した後に、所定の遊技回において変化手段が変化させる変化量に対応する変化量表示を表示するので、所定の遊技回において変化手段が変化させる変化量とは異なる変化量に対応する変化量表示に基づいた遊技者の推測を覆すことができ、遊技者に対して、意外性を付与することができるとともに、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。
【４６０１】
［特徴βＧ５］
特徴βＧ１から特徴βＧ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
特定の処理（第４実施形態におけるボタン押下演出）を実行する特定処理実行手段を備え、
前記変化手段は、
前記所定の量（蓄積ポイント）を、予め設定された閾値（１０ポイント）に達するように変化させる変化制御手段を備え、

前記特定処理実行手段は、
前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合より、前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の方が、前記遊技回において前記特定の処理を実行する確率が高く、
前記変化制御手段は、
前記特定処理実行手段が前記特定の処理を実行する場合に、前記特定の処理（ボタン押下演出）が実行されるまでに、前記所定の量（蓄積ポイント）を、前記閾値（１０ポイント）に達するように変化させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４６０２】
特徴βＧ５によれば、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない場合より、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合の方が、遊技回において特定の処理を実行する確率が高いので、特定の処理を実行することによって、遊技者に対して、大きな期待感を付与することができる。また、変化制御手段は、特定処理実行手段が特定の処理を実行する場合には、特定の処理が実行されるまでに、所定の量を、予め設定された閾値に達するように変化させるので、所定の量を変化させる毎に遊技者に期待感を付与することができる。従って、所定の量の変化、および、特定の処理の実行によって、遊技者に対して、段階的に期待感を付与することができる。
【４６０３】
なお、上記特徴αＮ群～特徴βＧ群の発明は、以下の課題を解決する。
【４６０４】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。
【４６０５】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【４６０６】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【４６０７】
＜特徴βＨ群＞
特徴βＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態から抽出される。
【４６０８】
［特徴βＨ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する取得手段と、
前記取得手段によって取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
第１の表示態様として第１の動画（背景動画）を表示する画像表示手段と、
前記第１の動画に対応した音である動画対応音（背景音楽）を第１の出力態様（所定の音量で背景音楽を出力する態様）で出力する音出力手段と、
前記画像表示手段を前記第１の表示態様から第２の表示態様（デモ動画を表示する態様）に移行させるとともに前記音出力手段を前記第１の出力態様から第２の出力態様（背景音楽の出力を停止した態様）に移行させる条件である移行条件が成立したか否かを判定する移行条件判定手段と、
前記画像表示手段を前記第１の表示態様に復帰させるとともに前記音出力手段を前記第１の出力態様に復帰させる条件である復帰条件が成立したか否かを判定する復帰条件判定手段と、

を備える遊技機であって、
前記移行条件が成立した場合には、
前記画像表示手段は、前記第１の表示態様から前記第２の表示態様に移行し、
前記音出力手段は、前記第１の出力態様から前記第２の出力態様に移行し、
前記音出力手段が前記第２の出力態様に移行した後であって、かつ、前記画像表示手段が前記第２の表示態様に移行した後に前記復帰条件が成立した場合には、
前記画像表示手段は、前記第１の表示態様に復帰するとともに、前記第１の表示態様として前記第１の動画を表示する際に、当該第１の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始し、
前記音出力手段は、前記第１の出力態様に復帰するとともに、前記第１の出力態様で前記動画対応音を出力する際に、前記動画対応音の予め定められた時間的位置から出力を開始する
ことを特徴とする遊技機。
【４６０９】
特徴βＨ１によれば、音出力手段が第２の出力態様に移行した後であって、かつ、画像表示手段が第２の表示態様に移行した後に復帰条件が成立した場合には、画像表示手段は、第１の表示態様に復帰して第１の動画を表示する際に、当該第１の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始し、音出力手段は、第１の出力態様に復帰して動画対応音を出力する際に、動画対応音の予め定められた時間的位置から出力を開始する。したがって、音出力手段が第２の出力態様に移行した後であって、かつ、画像表示手段が第２の表示態様に移行した後において、復帰条件が成立するタイミングに応じて画像表示手段が第１の動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、第１の動画の表示と動画対応音の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、復帰条件が成立するタイミングに応じて画像表示手段が第１の動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、画像表示手段が第２の表示態様に移行した後に復帰条件が成立した場合に、第２の表示態様に移行する直前のタイミングにおいて表示されていた第１の動画の時間的位置から当該第１の動画の表示を開始する構成や、画像表示手段が第２の表示態様から第１の表示態様に復帰する際に、表示を開始する第１の動画の時間的位置を第２の表示態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、画像表示手段が第１の表示態様から第２の表示態様に移行した後においても第１の動画の再生を内部処理として継続するとともに、第２の表示態様から第１の表示態様に復帰する際には内部処理として継続して再生している第１の動画を表示する構成等が挙げられる。
【４６１０】
［特徴βＨ２］
特徴βＨ１に記載の遊技機であって、
前記移行条件が成立した場合には、
前記音出力手段は、前記第１の出力態様から、前記動画対応音の出力を継続しつつ当該動画対応音の音量を時間の経過と共に低減する低減態様を経て、前記第２の出力態様に移行し、
前記画像表示手段は、前記音出力手段が前記第２の出力態様に移行したタイミング以降に、前記第１の表示態様から前記第２の表示態様に移行し、
前記音出力手段が前記低減態様である期間中に前記復帰条件が成立した場合には、
前記画像表示手段は、前記第１の動画を表示する前記第１の表示態様を継続し、
前記音出力手段は、前記動画対応音の音量を前記第１の出力態様における音量に戻すことによって、前記第１の出力態様に復帰する
ことを特徴とする遊技機。
【４６１１】
特徴βＨ２によれば、低減態様の期間中に復帰条件が成立した場合には、画像表示手段は第１の表示態様を継続するとともに、音出力手段は動画対応音の音量を戻して第１の出

力態様に復帰するので、第１の動画の表示と動画対応音の出力との同期を維持したまま、移行条件が成立する前の態様に違和感なく自然な流れで復帰することができる。

【４６１２】

［特徴βＨ３］

特徴βＨ１または特徴βＨ２に記載の遊技機であって、

前記移行条件が成立した場合には、

前記音出力手段は、前記動画対応音を第１の大きさの音量で出力する前記第１の出力態様から、前記動画対応音を前記第１の大きさの音量よりも小さい第２の大きさの音量で出力する前記第２の出力態様に移行し、

前記画像表示手段は、前記音出力手段が前記第２の出力態様に移行した後、所定時間経過後に前記第２の表示態様に移行し、

前記音出力手段が前記第２の出力態様に移行した後であって、かつ、前記画像表示手段が前記第２の表示態様に移行する前に前記復帰条件が成立した場合には、

前記画像表示手段は、前記第１の動画を表示する前記第１の表示態様を継続し、

前記音出力手段は、前記動画対応音の音量を前記第１の大きさの音量に戻すことによって、前記第１の出力態様に復帰する

ことを特徴とする遊技機。

【４６１３】

特徴βＨ３によれば、音出力手段が第２の出力態様に移行した後であって、かつ、画像表示手段が第２の表示態様に移行する前に復帰条件が成立した場合には、画像表示手段は、第１の動画を表示する第１の表示態様を継続し、音出力手段は、動画対応音の音量を第１の大きさの音量に戻すことによって、第１の出力態様に復帰するので、第１の動画の表示と動画対応音の出力との同期を維持したまま、移行条件が成立する前の態様に違和感なく自然な流れで復帰することができる。

【４６１４】

［特徴βＨ４］

特徴βＨ１から特徴βＨ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の動画の前記予め定められた時間的位置は、前記第１の動画の時間的な先頭位置であり、

前記動画対応音の前記予め定められた時間的位置は、前記動画対応音の時間的な先頭位置である

ことを特徴とする遊技機。

【４６１５】

特徴βＨ４によれば、音出力手段が第２の出力態様に移行した後であって、かつ、画像表示手段が第２の表示態様に移行した後に復帰条件が成立し、第１の表示態様および第１の出力態様にそれぞれ復帰する場合には、第１の動画の時間的な先頭位置から表示が開始され、動画対応音の時間的な先頭位置から出力が開始される。したがって、第１の動画の時間的な途中の位置から表示が開始され、動画対応音の時間的な途中の位置から出力が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、第１の動画の時間的な途中の位置から表示が開始され、動画対応音の時間的な途中の位置から出力が開始される構成を採用すると、遊技者は、復帰条件が成立した後、第１の動画および動画対応音を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、第１の動画および動画対応音のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、特徴βＨ４によれば、当該遊技者に対して第１の動画および動画対応音を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、第１の動画および動画対応音を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４６１６】

［特徴βＨ５］

特徴βＨ１から特徴βＨ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２の表示態様は、前記第１の動画とは異なる第２の動画を表示する態様、前記第１の動画の少なくとも一部を停止して表示する態様、前記第１の動画を非表示とする態様、前記第１の動画とは異なる静止画像を表示する態様、または、動画および静止画像を非表示とする態様であり、
前記第１の出力態様は、前記動画対応音を第１の大きさの音量で出力する態様であり、
前記第２の出力態様は、前記動画対応音を前記第１の大きさの音量よりも小さい第２の大きさの音量で出力する態様、または、前記動画対応音の出力を停止した態様である
ことを特徴とする遊技機。

【４６１７】
特徴βＨ５によれば、移行条件が成立して画像表示手段および音出力手段がそれぞれ第２の表示態様および第２の出力態様に移行済みであることを遊技者に認識させることができる。

【４６１８】
［特徴βＨ６］
特徴βＨ５に記載の遊技機であって、
前記第２の大きさの音量は、遊技者が認識することのできない大きさの音量以下である
ことを特徴とする遊技機。

【４６１９】
特徴βＨ６によれば、音出力手段が第２の出力態様に移行すると、動画対応音の音量が遊技者が認識することのできない大きさの音量以下となるので、移行条件が成立して音出力手段が第２の出力態様に移行済みであることを遊技者に明確に認識させることができる。

【４６２０】
［特徴βＨ７］
特徴βＨ１から特徴βＨ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に遊技者にとって有利な特別遊技状態を開始する特別遊技状態開始手段を備え、
前記移行条件判定手段は、前記判定手段による前記判定の結果に対応した表示を行なう遊技回が終了した後、前記特別遊技状態および次の遊技回のいずれもが開始されずに所定時間が経過した場合に、前記移行条件が成立したと判定する
ことを特徴とする遊技機。

【４６２１】
遊技回が終了した後、特別遊技状態および次の遊技回のいずれもが開始されずに所定時間が経過した場合には、遊技者が当該遊技機において遊技を行なっていない可能性が高い。したがって、特徴βＨ７によれば、遊技者が遊技を行なっていない可能性の高い状態において移行条件を成立させることができる。

【４６２２】
［特徴βＨ８］
特徴βＨ１から特徴βＨ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が遊技盤に射出されたことを検出する検出手段を備え、
前記移行条件判定手段は、前記検出手段によって遊技球が所定時間検出されない場合に、前記移行条件が成立したと判定する
ことを特徴とする遊技機。

【４６２３】
特徴βＨ８によれば、遊技球が遊技盤に射出されていれば移行条件が成立しないので、遊技者が遊技中であるにも関わらず移行条件が成立してしまうといった遊技者にとって不快な状況の発生を低減することができる。

【４６２４】
［特徴βＨ９］

特徴βＨ１から特徴βＨ８のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記復帰条件判定手段は、前記移行条件が成立した後であって前記取得手段によって前記特別情報が取得された場合に、前記復帰条件が成立したと判定する
ことを特徴とする遊技機。
【４６２５】
特徴βＨ９によれば、特別情報が取得された場合に画像表示手段が第１の表示態様に復帰するとともに音出力手段が第１の出力態様に復帰するので、特別情報が取得されたという期待感を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４６２６】
［特徴βＨ１０］
特徴βＨ１から特徴βＨ９のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が遊技盤に射出されたことを検出する検出手段を備え、
前記復帰条件判定手段は、前記移行条件が成立した後であって前記検出手段によって遊技球が検出された場合に、前記復帰条件が成立したと判定する
ことを特徴とする遊技機。
【４６２７】
特徴βＨ１０によれば、移行条件が成立した後であっても、遊技球が遊技盤に射出されれば復帰条件が成立するので、遊技者が遊技を開始しているにも関わらず復帰条件が長時間（例えば、１分）に亘って成立しないといった遊技者にとって不快な状況を低減することができる。
【４６２８】
＜特徴βＩ群＞
特徴βＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態から抽出される。
【４６２９】
［特徴βＩ１］
第１の表示態様として、所定の動画（背景動画）を表示する画像表示手段と、
第１の出力態様として、前記所定の動画に対応した動画対応音（背景音楽）を所定の出力レベルで出力する音出力手段と、
コマンドを受信するコマンド受信手段と、
を備える遊技機であって、
前記画像表示手段が前記所定の動画との連続性が断たれた他の表示態様（デモ動画を表示する態様）であり、かつ、前記音出力手段が前記動画対応音との連続性が断たれた他の出力態様（背景音楽の出力を停止した態様）である、特定態様であることを識別可能な識別情報（頭出し判定フラグ）を記憶する識別情報記憶手段と、
前記コマンド受信手段が特定のコマンド（復帰条件成立コマンド）を受信した場合に、前記識別情報記憶手段に記憶されている前記識別情報に基づいて、前記特定態様であるか否かを判定する判定手段と、
を備え、
前記コマンド受信手段が前記特定のコマンドを受信し、前記判定手段が前記識別情報に基づいて、前記特定態様であると判定した場合（図２００における時刻ｔ４から時刻ｔ５までの態様である場合）には、
前記画像表示手段は、前記第１の表示態様に復帰するとともに、前記所定の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始し（図２００）、
前記音出力手段は、前記第１の出力態様に復帰するとともに、予め定められた時間的位置から前記動画対応音の出力を開始する（図２００）
ことを特徴とする遊技機。
【４６３０】
特徴βＩ１によれば、特定態様から、画像表示手段を第１の表示態様、音出力手段を第１の出力態様に各々復帰させる場合に、画像表示手段が表示を開始する所定の動画の時間

位置および音出力手段が動画対応音の出力を開始する時間的位置が、各々、予め定められているので、所定の動画と動画対応音との同期を容易に行うことができる。

【４６３１】

［特徴βＩ２］

特徴βＩ１に記載の遊技機であって、

前記コマンド受信手段が前記特定のコマンドを受信し、前記判定手段が前記識別情報に基づいて前記特定態様ではないと判定した場合であって、前記画像表示手段が前記所定の動画との連続性が保たれた表示態様である場合（図２００における時刻ｔ２から時刻ｔ４までの態様である場合）には、

前記画像表示手段は、前記第１の表示態様に復帰するとともに、前記連続性を保った態様で前記所定の動画を継続して表示し（図２０１、図２０２）、

前記音出力手段は、前記第１の出力態様に復帰するとともに、前記連続性が保たれた前記所定の動画に対応した前記動画対応音を出力する（図２０１、図２０２）

ことを特徴とする遊技機。

【４６３２】

特徴βＩ２によれば、所定の動画との連続性が保たれた表示態様から、画像表示手段を第１の表示態様、音出力手段を第１の出力態様に各々復帰させる場合に、画像表示手段が連続性を保った態様で所定の動画を継続して表示し、音出力手段が連続性が保たれた所定の動画に対応した動画対応音を出力するので、遊技者に違和感を与えることなく、画像表示手段を第１の表示態様、音出力手段を第１の出力態様に各々復帰させることができる。

【４６３３】

［特徴βＩ３］

特徴βＩ１または特徴βＩ２に記載の遊技機であって、

前記所定の動画の前記予め定められた時間的位置は、前記所定の動画の時間的な先頭位置であり、

前記動画対応音の前記予め定められた時間的位置は、前記動画対応音の時間的な先頭位置である

ことを特徴とする遊技機。

【４６３４】

特徴βＩ３によれば、特定態様から、画像表示手段を第１の表示態様、音出力手段を第１の出力態様に各々復帰させる場合に、画像表示手段が表示を開始する所定の動画の時間位置および音出力手段が動画対応音の出力を開始する時間的位置が、各々、時間的な先頭位置であるので、所定の動画の途中から表示が開始されるとともに動画対応音の途中から出力が開始される場合と比較して、画像表示手段および音出力手段が実行する処理が容易であるとともに、遊技者に与える違和感を低減することができる。

【４６３５】

［特徴βＩ４］

特徴βＩ１から特徴βＩ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記他の表示態様は、前記画像表示手段が前記所定の動画とは異なる画像を表示している態様、または、画像の表示を停止している態様である

ことを特徴とする遊技機。

【４６３６】

特徴βＩ４によれば、特定態様から画像表示手段を第１の表示態様に復帰させる場合に、第１の表示態様への復帰前の特定態様としての他の表示態様が、所定の動画とは異なる画像を表示している態様、または、画像の表示を停止している態様であるので、第１の表示態様へ復帰して所定の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始しても、遊技者に与える違和感を小さくすることができる。なお、画像には、動画及び静止画像が含まれる。

【４６３７】

［特徴βＩ５］

特徴βＩ１から特徴βＩ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記他の出力態様は、前記音出力手段が前記動画対応音とは異なる他の音を出力している態様、前記音出力手段が遊技者が認識できない出力レベルで前記動画対応または前記他の音を出力している態様、または、前記音出力手段が出力を停止している態様である
ことを特徴とする遊技機。
【４６３８】
特徴βＩ５によれば、特定態様から音出力手段を第１の出力態様に復帰させる場合に、第１の出力態様への復帰前の特定態様としての他の出力態様が、動画対応音とは異なる他の音を出力している態様、遊技者に認識できない出力レベルで動画対応または他の音を出力している態様、または、出力を停止している態様であるので、第１の出力態様へ復帰して、予め定められた時間的位置から表示が開始される所定の動画に対応した動画対応音の出力を開始しても、遊技者に与える違和感を小さくすることができる。
【４６３９】
＜特徴βＪ群＞
特徴βＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態から抽出される。
【４６４０】
［特徴βＪ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する取得手段と、
前記取得手段によって取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
所定時間が経過したか否かを判定する経過時間判定手段と、
第１の表示態様として第１の動画（図２３６に示す例では背景動画、図２３７に示す例ではデモ動画）を表示する画像表示手段と、
を備える遊技機であって、
前記画像表示手段は、
前記経過時間判定手段によって前記所定時間が経過したと判定された場合には、前記第１の表示態様から第２の表示態様（ＲＴＣ演出動画を表示する態様）に移行し（図２３６、図２３７）、
前記第２の表示態様の予め定められた表示期間が終了した場合には、前記第２の表示態様から前記第１の表示態様に移行するとともに、前記第１の表示態様に移行して前記第１の動画を表示する際に、前記第１の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する（図２３６、図２３７）
ことを特徴とする遊技機。
【４６４１】
特徴βＪ１によれば、第２の表示態様の予め定められた表示期間が終了した場合には、第２の表示態様から第１の表示態様に移行するとともに、第１の表示態様に復帰して第１の動画を表示する際に、第１の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する。したがって、第１の表示態様に移行して第１の動画を表示する際に第１の動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、制御を簡易化することができる。なお、第１の表示態様に移行して第１の動画を表示する際に第１の動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、第２の表示態様の予め定められた表示期間が終了した場合に、第２の表示態様に移行する直前のタイミングにおいて表示されていた第１の動画の時間的位置から当該第１の動画の表示を開始する構成や、画像表示手段が第２の表示態様から第１の表示態様に移行する際に、表示を開始する第１の動画の時間的位置を第２の表示態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、画像表示手段が第１の表示態様から第２の表示態様に移行した後においても第１の動画の再生を内部処理として継続するとともに、第２の表示態様から第１の表示態様に移行する際には内部処理として継続して再生している第１の動画を表示する構成等が挙げられる。
【４６４２】

また、特徴βＪ１の遊技機が複数台設置されている場合には、各遊技機において実質的に同時に第２の表示態様の表示期間が終了して第１の表示態様に移行するとともに、各遊技機は、第１の表示態様に移行して第１の動画を表示する際に、第１の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始するので、各遊技機において表示される第１の動画を同期させることができる。すなわち、各遊技機において表示される第１の動画が同期した壮観な状況を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４６４３】

［特徴βＪ２］

特徴βＪ１に記載の遊技機であって、

前記画像表示手段を第３の表示態様（デモ動画を表示する態様）に移行させる条件である移行条件が成立したか否かを判定する移行条件判定手段を備え、

前記画像表示手段は、

前記第１の表示態様中（背景動画を表示する態様中）に前記移行条件が成立した場合には、当該移行条件の成立を契機として前記第３の表示態様に移行し（図２００）、

前記第２の表示態様中（ＲＴＣ演出動画を表示する態様中）に前記移行条件が成立した場合には、前記第２の表示態様の前記予め定められた表示期間が終了したことを契機として前記第３の表示態様に移行し（図２３８）、

前記第３の表示態様に移行して第３の動画（デモ動画）を表示する際に、前記第３の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する

ことを特徴とする遊技機。

【４６４４】

特徴βＪ２によれば、第２の表示態様中に移行条件が成立した場合であっても、第２の表示態様が予め定められた表示期間の途中で中断せず、第２の表示態様の予め定められた表示期間が終了したことを契機として第３の表示態様に移行するので、遊技者に与える違和感を低減することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４６４５】

また、特徴βＪ２の遊技機が複数台設置されている場合には、各遊技機において実質的に同時に第２の表示態様の表示期間が終了して第３の表示態様に移行するとともに、各遊技機は、第３の表示態様に移行して第３の動画を表示する際に、第３の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始するので、各遊技機において表示される第３の動画を同期させることができる。すなわち、各遊技機において表示される第３の動画が同期した壮観な状況を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４６４６】

［特徴βＪ３］

特徴βＪ２に記載の遊技機であって、

前記画像表示手段を前記第１の表示態様（背景動画を表示する態様）に復帰させる条件である復帰条件が成立したか否かを判定する復帰条件判定手段を備え、

前記画像表示手段は、

前記第３の表示態様中（デモ動画を表示する態様中）に前記復帰条件が成立した場合には、当該復帰条件の成立を契機として前記第１の表示態様に復帰し（図２００）、

前記第２の表示態様中（ＲＴＣ演出動画を表示する態様中）に前記復帰条件が成立した場合には、前記第２の表示態様の前記予め定められた表示期間が終了したことを契機として前記第１の表示態様に復帰し（図２３９）、

前記第１の表示態様に復帰して前記第１の動画を表示する際に、前記第１の動画の前記予め定められた時間的位置から表示を開始する

ことを特徴とする遊技機。

【４６４７】

特徴βＪ３によれば、第２の表示態様中に復帰条件が成立した場合であっても、第２の表示態様が予め定められた表示期間の途中で中断せず、第２の表示態様の予め定められた表示期間が終了したことを契機として第１の表示態様に復帰するので、遊技者に与える違

和感を低減することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４６４８】
［特徴βＪ４］
特徴βＪ１から特徴βＪ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の動画の前記予め定められた時間的位置は、前記第１の動画の時間的な先頭位置である
ことを特徴とする遊技機。
【４６４９】
特徴βＪ４によれば、第１の表示態様に移行または復帰して第１の動画を表示する際に第１の動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、第１の表示態様に移行または復帰して第１の動画を表示する際に第１の動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成を採用すると、遊技者は第１の動画を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、第１の動画のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、特徴βＪ４によれば、当該遊技者に対して第１の動画を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、第１の動画を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４６５０】
［特徴βＪ５］
特徴βＪ１から特徴βＪ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記画像表示手段によって表示される動画に対応した音である動画対応音を出力する音出力手段を備え、
前記音出力手段は、前記画像表示手段が前記第１の動画の前記予め定められた時間的位置から表示を開始する場合には、前記第１の動画に対応した第１の動画対応音（背景音楽）の予め定められた時間的位置から出力を開始する
ことを特徴とする遊技機。
【４６５１】
特徴βＪ５によれば、第１の動画対応音の出力を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、第１の動画の表示と第１の動画対応音の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、第１の動画対応音の出力を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、第２の表示態様の予め定められた表示期間が終了し、画像表示手段が第１の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する場合に、画像表示手段が第２の表示態様に移行する直前のタイミングにおいて出力されていた第１の動画対応音の時間的位置から当該第１の動画対応音の出力を開始する構成や、第１の動画対応音を出力する態様に移行する際に、出力を開始する第１の動画対応音の時間的位置を画像表示手段が第２の表示態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、画像表示手段が第１の表示態様から第２の表示態様に移行した後においても第１の動画対応音の再生を内部処理として継続するとともに、画像表示手段が第２の表示態様から第１の表示態様に移行または復帰する際には内部処理として継続して再生している第１の動画対応音を出力する構成等が挙げられる。
【４６５２】
［特徴βＪ６］
特徴βＪ５に記載の遊技機であって、
前記第１の動画対応音の前記予め定められた時間的位置は、前記第１の動画対応音の時間的な先頭位置である
ことを特徴とする遊技機。
【４６５３】

特徴βＪ６によれば、第１の動画対応音の時間的な途中の位置から出力が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、第１の動画対応音の時間的な途中の位置から出力が開始される構成を採用すると、遊技者は、第１の動画対応音を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、第１の動画対応音のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、特徴βＪ６によれば、当該遊技者に対して第１の動画対応音を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、第１の動画対応音を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４６５４】

［特徴βＪ７］

特徴βＪ２から特徴βＪ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第３の動画の前記予め定められた時間的位置は、前記第３の動画の時間的な先頭位置である

ことを特徴とする遊技機。

【４６５５】

特徴βＪ７によれば、第３の表示態様に移行して第３の動画を表示する際に第３の動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、第３の表示態様に移行して第３の動画を表示する際に第３の動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成を採用すると、遊技者は第３の動画を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、第３の動画のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、特徴βＪ７によれば、当該遊技者に対して第３の動画を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、第３の動画を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４６５６】

［特徴βＪ８］

特徴βＪ２から特徴βＪ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記画像表示手段によって表示される動画に対応した音である動画対応音を出力する音出力手段を備え、

前記音出力手段は、前記画像表示手段が前記第３の動画の前記予め定められた時間的位置から表示を開始する場合には、前記第３の動画に対応した第３の動画対応音（デモ音楽）の予め定められた時間的位置から出力を開始する

ことを特徴とする遊技機。

【４６５７】

特徴βＪ８によれば、第３の動画対応音の出力を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、第３の動画の表示と第３の動画対応音の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、第３の動画対応音の出力を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、第２の表示態様の予め定められた表示期間が終了し、画像表示手段が第３の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する場合に、画像表示手段が第２の表示態様に移行する直前のタイミングにおいて出力されていた第３の動画対応音の時間的位置から当該第３の動画対応音の出力を開始する構成や、第３の動画対応音を出力する態様に移行する際に、出力を開始する第３の動画対応音の時間的位置を画像表示手段が第２の表示態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、画像表示手段が第３の表示態様から第２の表示態様に移行した後においても第３の動画対応音の再生を内部処理として継続するとともに、画像表示手段が第２の表示態様から第３の表示態様に移行する際には内部処理として継続して再生している第３の動画対応音を出力する構成等が挙げられる。

【４６５８】
［特徴βＪ９］
特徴βＪ８に記載の遊技機であって、
前記第３の動画対応音の前記予め定められた時間的位置は、前記第３の動画対応音の時間的な先頭位置である
ことを特徴とする遊技機。
【４６５９】
特徴βＪ９によれば、第３の動画対応音の時間的な途中の位置から出力が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、第３の動画対応音の時間的な途中の位置から出力が開始される構成を採用すると、遊技者は、第３の動画対応音を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、第３の動画対応音のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、特徴βＪ９によれば、当該遊技者に対して第３の動画対応音を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、第３の動画対応音を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４６６０】
なお、上記特徴βＨ群、特徴βＩ群、特徴βＪ群の発明は、以下の課題を解決する。
【４６６１】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣の向上を目的として様々な演出が行われる。例えば、液晶画面等の表示装置に動画を表示するとともに、当該動画に対応した音楽をスピーカーから出力する遊技機が知られている。
【４６６２】
ここで、上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【４６６３】
＜特徴βＫ群＞
特徴βＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態から抽出される。
【４６６４】
［特徴βＫ１］
音（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１）が記録されたデータである音データ（図２５８のＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ、図３０１の単一のＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データ）に基づいて前記音を再生する再生手段（音声チャンネル１における再生機能）と、
前記再生手段によって再生されている前記音を出力可能な出力手段（スピーカー４６）と、
を備える遊技機であって、
前記再生手段は、
前記音データに記録された前記音を時間的な先頭の位置から時間的な最後の位置まで再生した後、当該音データに記録された前記音の前記時間的な先頭の位置より後の予め定められた時間的な位置から当該音データに記録された前記音の再生を開始する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４６６５】
特徴βＫ１によれば、音データに記録された音を時間的な先頭の位置から時間的な最後の位置まで再生した後、当該音データに記録された音の時間的な先頭の位置より後の予め定められた時間的な位置から当該音データに記録された音の再生を開始するので、音データに記録された音の全体が繰り返し再生されることによる遊技者の気分の低下を抑制することができる。
【４６６６】

具体的には、例えば、音データに記録された音が楽曲であり、当該楽曲の予め定められた時間的な位置が、当該楽曲の前奏に相当する前奏部と当該楽曲のメインメロディに相当する主要部との切れ目に設定されている構成を採用すれば、当該楽曲の前奏部及び主要部が再生された後は、当該楽曲の主要部から再生が開始されることになる。したがって、楽曲の主要部を聴いて盛り上がっていた遊技者の気分が、再び前奏部が再生されることによって低下してしまうことを抑制することができる。

【４６６７】

［特徴βＫ２］

特徴βＫ１に記載の遊技機であって、

前記音データは、楽曲が記録されたデータであり、

前記音データに記録された前記楽曲の前記予め定められた時間的な位置は、当該楽曲の小節の切れ目と一致している

ことを特徴とする遊技機。

【４６６８】

特徴βＫ２によれば、楽曲の時間的な最後の位置まで再生した後、当該楽曲の小節の切れ目から再生を開始するので、遊技者に違和感を与えることなく、当該楽曲の時間的な先頭の位置とは異なる時間的な位置から当該楽曲の再生を開始することができる。

【４６６９】

［特徴βＫ３］

特徴βＫ１または特徴２に記載の遊技機であって、

前記音データは、声を含んだ音が記録されたデータであり、

前記音データに記録された前記声を含んだ音の前記予め定められた時間的な位置は、当該声を含んだ音の再生時間のうち当該声が含まれていない期間の中の時間的な位置である

ことを特徴とする遊技機。

【４６７０】

特徴βＫ３によれば、音データに記録された音が時間的な最後の位置まで再生された後に、声が途中から再生されないので、音データに記録された音が時間的な最後の位置まで再生された後に、声が途中から再生されてしまうといった違和感や不快感を遊技者に与えることなく、当該声を含んだ音の再生を開始することができる。

【４６７１】

［特徴βＫ４］

特徴βＫ１から特徴βＫ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記音データは、少なくとも、第１の分割音データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の前奏部を構成する音声データ）と、第２の分割音データ（ＢＧＭ用楽曲の主要部を構成する音声データ）とによって構成されており、

前記再生手段は、前記第１の分割音データに記録された音を再生した後、前記第２の分割音データに記録された音を再生する手段を備え、

前記音データに記録された前記音の前記予め定められた時間的位置は、前記第２の分割音データに記録された音の時間的な先頭の位置である

ことを特徴とする遊技機。

【４６７２】

特徴βＫ４によれば、記録されている音の時間的な位置を指定して再生を開始することが不可能又は困難な形式のデータに音が記録されている構成であっても、当該データに記録された音を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。

【４６７３】

＜特徴βＬ群＞

特徴βＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態から抽出される。

【４６７４】

［特徴βＬ１］

第１の音（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１）が記録されたデータである第１の音データ（図２５８のＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ、図３０１の単一のＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データ）に基づいて前記第１の音を再生する第１の再生手段（音声チャンネル１における再生機能）と、
前記第１の再生手段によって再生されている前記第１の音を出力可能な出力手段（スピーカー４６）と、
前記第１の音が前記出力手段から出力されない消音状態を開始させる消音状態開始手段と、
前記消音状態を終了させる消音状態終了手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１の再生手段は、
前記第１の音データに記録された前記第１の音を予め定められた複数の時間的な位置（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する各音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データに設定された複数の再生開始位置）から再生を開始することが可能であり、
前記消音状態の開始の時点において前記第１の音データに記録された前記第１の音を再生していた場合において、前記消音状態の開始後も当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を継続している場合または継続していると仮定した場合における当該第１の音の時間的な再生位置である消音状態中再生位置を特定可能な処理を実行する手段と、
前記消音状態の終了を契機として、当該第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位置のうち、前記消音状態が終了する時点における前記消音状態中再生位置（図２５９ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２主要部音声データに記録された音声の時間的な途中の位置）の直後に位置する前記予め定められた時間的な位置（図２５９ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第３主要部音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置）から当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を開始する手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【４６７５】
特徴βＬ１によれば、消音状態中においても第１の音が継続して再生されており、消音状態の終了後もそのまま当該第１の音の再生が継続していることを期待している遊技者による消音状態の終了後における当該第１の音の時間的な位置の想像と、消音状態の終了を契機として実際に再生が開始された当該第１の音の時間的な位置とのずれを抑制しつつ、当該第１の音を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。この結果、例えば、第１の音データに記録された第１の音の予め定められた複数の時間的な位置が、当該時間的な位置から第１の音の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されていれば、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該第１の音の再生を開始することができる。

【４６７６】
［特徴βＬ２］
特徴βＬ１に記載の遊技機であって、
第２の音（リーチ演出Ｒ１に対応した音声）が記録された第２の音データ（リーチ演出Ｒ１に対応した音声データ）に基づいて前記第２の音を再生する第２の再生手段（音声チャンネル２における再生機能）を備え、
前記出力手段は、前記第２の再生手段によって再生されている前記第２の音を出力可能であり、
前記消音状態開始手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の開始を契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を開始させる手段を備え、
前記消音状態終了手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の終了を契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記

消音状態を終了させる手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【４６７７】
　特徴βＬ２によれば、第２の再生手段による第２の音の再生中は、第１の音が出力手段から出力されない消音状態となるので、第２の音をより一層際立たせることができ、遊技者の注意を第２の音に集中させることができる。
【４６７８】
［特徴βＬ３］
　特徴βＬ１または特徴βＬ２に記載の遊技機であって、
　前記第１の音データは、楽曲が記録されたデータであり、
　前記第１の音データに記録された前記楽曲の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該楽曲の小節の切れ目と一致している
　ことを特徴とする遊技機。
【４６７９】
　特徴βＬ３によれば、消音状態の終了の際に当該楽曲の小節の切れ目から再生を開始するので、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該楽曲の再生を開始することができる。
【４６８０】
［特徴βＬ４］
　特徴βＬ１から特徴βＬ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記第１の音データは、声を含んだ音が記録されたデータであり、
　前記第１の音データに記録された前記声を含んだ音の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該声を含んだ音の再生時間のうち当該声が含まれていない期間の中の時間的な位置である
　ことを特徴とする遊技機。
【４６８１】
　特徴βＬ４によれば、消音状態の終了の際に声が途中から再生されないので、消音状態の終了の際に声が途中から再生されるといった違和感や不快感を遊技者に与えることなく、当該声を含んだ音の再生を開始することができる。
【４６８２】
［特徴βＬ５］
　特徴βＬ１から特徴βＬ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記第１の音データは、複数の分割音データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ）によって構成されており、
　前記第１の再生手段は、前記複数の分割音データを順次再生する手段を備え、
　前記第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、前記各分割音データに記録された音の時間的な先頭の位置である
　ことを特徴とする遊技機。
【４６８３】
　特徴βＬ５によれば、記録されている音の時間的な位置を指定して再生を開始することが不可能又は困難な形式のデータに音が記録されている構成であっても、当該データに記録された音を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。
【４６８４】
＜特徴βＭ群＞
　特徴βＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態の変形例１から抽出される。
【４６８５】
［特徴βＭ１］
　第１の音（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１）が記録されたデータである第１の音データ（図２５８のＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ、図３０１の単一のＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声

データ）に基づいて前記第１の音を再生する第１の再生手段（音声チャンネル１における再生機能）と、
前記第１の再生手段によって再生されている前記第１の音を出力可能な出力手段（スピーカー４６）と、
前記第１の音が前記出力手段から出力されない消音状態を開始させる消音状態開始手段と、
前記消音状態を終了させる消音状態終了手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１の再生手段は、
前記第１の音データに記録された前記第１の音を予め定められた複数の時間的な位置（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する各音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データに設定された複数の再生開始位置）から再生を開始することが可能であり、
前記消音状態の開始の時点において前記第１の音データに記録された前記第１の音を再生していた場合において、前記消音状態の開始後も当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を継続している場合または継続していると仮定した場合における当該第１の音の時間的な再生位置である消音状態中再生位置を特定可能な処理を実行する手段と、
当該第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位置のうち、前記消音状態中再生位置が前記消音状態の開始後に最初に到達した時間的位置（図２９０ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置）を特定可能な情報を記憶する手段と、
前記消音状態の終了を契機として、前記記憶した情報から特定される前記予め定められた時間的な位置から当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を開始する手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４６８６】
特徴βＭ１によれば、消音状態の終了を契機として再生を開始する第１の音の時間的な位置は、消音状態中における消音状態中再生位置が最初に到達した当該第１の音の予め定められた時間的な位置となるので、消音状態の開始から消音状態の終了までの期間に出力手段から出力されずに遊技者が聴くことのできない第１の音の時間的長さが長くなってしまうことを抑制することができる。したがって、消音状態中に第１の音の聴きたい部分が終了して聞くことができなかったといった遊技者の不満の発生を抑制しつつ、当該第１の音を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。この結果、例えば、第１の音データに記録された第１の音の予め定められた複数の時間的な位置が、当該時間的な位置から第１の音の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されていれば、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該第１の音の再生を開始することができる。
【４６８７】
［特徴βＭ２］
特徴βＭ１に記載の遊技機であって、
第２の音（リーチ演出Ｒ１に対応した音声）が記録された第２の音データ（リーチ演出Ｒ１に対応した音声データ）に基づいて前記第２の音を再生する第２の再生手段（音声チャンネル２における再生機能）を備え、
前記出力手段は、前記第２の再生手段によって再生されている前記第２の音を出力可能であり、
前記消音状態開始手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の開始を契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を開始させる手段を備え、
前記消音状態終了手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記

第２の音の再生の終了を契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を終了させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４６８８】
特徴βＭ２によれば、第２の再生手段による第２の音の再生中は、第１の音が出力手段から出力されない消音状態となるので、第２の音をより一層際立たせることができ、遊技者の注意を第２の音に集中させることができる。
【４６８９】
［特徴βＭ３］
特徴βＭ１または特徴βＭ２に記載の遊技機であって、
前記第１の音データは、楽曲が記録されたデータであり、
前記第１の音データに記録された前記楽曲の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該楽曲の小節の切れ目と一致している
ことを特徴とする遊技機。
【４６９０】
特徴βＭ３によれば、消音状態の終了の際に当該楽曲の小節の切れ目から再生を開始するので、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該楽曲の再生を開始することができる。
【４６９１】
［特徴βＭ４］
特徴βＭ１から特徴βＭ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の音データは、声を含んだ音が記録されたデータであり、
前記第１の音データに記録された前記声を含んだ音の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該声を含んだ音の再生時間のうち当該声が含まれていない期間の中の時間的な位置である
ことを特徴とする遊技機。
【４６９２】
特徴βＭ４によれば、消音状態の終了の際に声が途中から再生されないので、消音状態の終了の際に声が途中から再生されるといった違和感や不快感を遊技者に与えることなく、当該声を含んだ音の再生を開始することができる。
【４６９３】
［特徴βＭ５］
特徴βＭ１から特徴βＭ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の音データは、複数の分割音データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ）によって構成されており、
前記第１の再生手段は、前記複数の分割音データを順次再生する手段を備え、
前記第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、前記各分割音データに記録された音の時間的な先頭の位置である
ことを特徴とする遊技機。
【４６９４】
特徴βＭ５によれば、記録されている音の時間的な位置を指定して再生を開始することが不可能又は困難な形式のデータに音が記録されている構成であっても、当該データに記録された音を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。
【４６９５】
＜特徴βＮ群＞
特徴βＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態の変形例２から抽出される。
【４６９６】
［特徴βＮ１］
第１の音（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１）が記録されたデータである第１の音データ（図２５８の

ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ、図３０１の単一のＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データ）に基づいて前記第１の音を再生する第１の再生手段（音声チャンネル１における再生機能）と、
前記第１の再生手段によって再生されている前記第１の音を出力可能な出力手段（スピーカー４６）と、
前記第１の音が前記出力手段から出力されない消音状態を開始させる消音状態開始手段と、
前記消音状態を終了させる消音状態終了手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１の再生手段は、
前記第１の音データに記録された前記第１の音を予め定められた複数の時間的な位置（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する各音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データに設定された複数の再生開始位置）から再生を開始することが可能であり、
前記消音状態の開始の時点において前記第１の音データに記録された前記第１の音を再生していた場合には、
前記消音状態の終了を契機として、当該第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位置の中から選択して設定した一の時間的な位置から当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を開始する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【４６９７】
特徴βＮ１によれば、遊技者は、消音状態の開始の時点において再生されていた第１の音が、消音状態の終了時に、当該第１の音の予め定められたどの時間的位置から再生が開始されるのかを予測することができない。したがって、遊技者に意外性や驚きを与えることができ、遊技が単調になってしまうことを抑制しつつ、当該第１の音を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。この結果、例えば、第１の音データに記録された第１の音の予め定められた複数の時間的な位置が、当該時間的な位置から第１の音の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されていれば、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該第１の音の再生を開始することができる。

【４６９８】
［特徴βＮ２］
特徴βＮ１に記載の遊技機であって、
第２の音（リーチ演出Ｒ１に対応した音声）が記録された第２の音データ（リーチ演出Ｒ１に対応した音声データ）に基づいて前記第２の音を再生する第２の再生手段（音声チャンネル２における再生機能）を備え、
前記出力手段は、前記第２の再生手段によって再生されている前記第２の音を出力可能であり、
前記消音状態開始手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の開始を契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を開始させる手段を備え、
前記消音状態終了手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の終了を契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を終了させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【４６９９】
特徴βＮ２によれば、第２の再生手段による第２の音の再生中は、第１の音が出力手段から出力されない消音状態となるので、第２の音をより一層際立たせることができ、遊技者の注意を第２の音に集中させることができる。

【４７００】

［特徴βＮ３］
特徴βＮ１または特徴βＮ２に記載の遊技機であって、
前記第１の音データは、楽曲が記録されたデータであり、
前記第１の音データに記録された前記楽曲の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該楽曲の小節の切れ目と一致している
ことを特徴とする遊技機。
【４７０１】
特徴βＮ３によれば、消音状態の終了の際に当該楽曲の小節の切れ目から再生を開始するので、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該楽曲の再生を開始することができる。
【４７０２】
［特徴βＮ４］
特徴βＮ１から特徴βＮ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の音データは、声を含んだ音が記録されたデータであり、
前記第１の音データに記録された前記声を含んだ音の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該声を含んだ音の再生時間のうち当該声が含まれていない期間の中の時間的な位置である
ことを特徴とする遊技機。
【４７０３】
特徴βＮ４によれば、消音状態の終了の際に声が途中から再生されないので、消音状態の終了の際に声が途中から再生されるといった違和感や不快感を遊技者に与えることなく、当該声を含んだ音の再生を開始することができる。
【４７０４】
［特徴βＮ５］
特徴βＮ１から特徴βＮ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の音データは、複数の分割音データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ）によって構成されており、
前記第１の再生手段は、前記複数の分割音データを順次再生する手段を備え、
前記第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、前記各分割音データに記録された音の時間的な先頭の位置である
ことを特徴とする遊技機。
【４７０５】
特徴βＮ５によれば、記録されている音の時間的な位置を指定して再生を開始することが不可能又は困難な形式のデータに音が記録されている構成であっても、当該データに記録された音を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。
【４７０６】
＜特徴βＯ群＞
特徴βＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態の変形例３から抽出される。
【４７０７】
［特徴βＯ１］
第１の音（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１）が記録されたデータである第１の音データ（図２５８のＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ、図３０１の単一のＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データ）に基づいて前記第１の音を再生する第１の再生手段（音声チャンネル１における再生機能）と、
前記第１の再生手段によって再生されている前記第１の音を出力可能な出力手段（スピーカー４６）と、
前記第１の音が前記出力手段から出力されない消音状態を開始させる消音状態開始手段と、
前記消音状態を終了させる消音状態終了手段と、

を備える遊技機であって、
前記第１の再生手段は、
前記第１の音データに記録された前記第１の音を予め定められた複数の時間的な位置（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する各音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データに設定された複数の再生開始位置）から再生を開始することが可能であり、
前記消音状態の開始の時点において前記第１の音データに記録された前記第１の音を再生していた場合において、前記消音状態の開始後も当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を継続している場合または継続していると仮定した場合における当該第１の音の時間的な再生位置である消音状態中再生位置を特定可能な処理を実行する手段と、
当該第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位置のうち、前記消音状態中再生位置が前記消音状態の終了前に最後に到達した時間的位置（図２９５ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２主要部音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置）を特定可能な情報を記憶する手段と、
前記消音状態の終了を契機として、前記記憶した情報から特定される前記予め定められた時間的な位置から当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を開始する手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【４７０８】
特徴βＯ１によれば、消音状態の終了を契機として再生を開始する第１の音の時間的な位置は、消音状態中における消音状態中再生位置が最後に到達した当該第１の音の予め定められた時間的な位置となるので、消音状態中においても第１の音が継続して再生されており、消音状態の終了後もそのまま当該第１の音の再生が継続していることを期待している遊技者による消音状態の終了後における当該第１の音の時間的な位置の想像と、消音状態の終了を契機として実際に再生が開始された当該第１の音の時間的な位置とのずれを抑制しつつ、当該第１の音を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。この結果、例えば、第１の音データに記録された第１の音の予め定められた複数の時間的な位置が、当該時間的な位置から第１の音の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されていれば、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該第１の音の再生を開始することができる。

【４７０９】
［特徴βＯ２］
特徴βＯ１に記載の遊技機であって、
第２の音（リーチ演出Ｒ１に対応した音声）が記録された第２の音データ（リーチ演出Ｒ１に対応した音声データ）に基づいて前記第２の音を再生する第２の再生手段（音声チャンネル２における再生機能）を備え、
前記出力手段は、前記第２の再生手段によって再生されている前記第２の音を出力可能であり、
前記消音状態開始手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の開始を契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を開始させる手段を備え、
前記消音状態終了手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の終了を契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を終了させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【４７１０】
特徴βＯ２によれば、第２の再生手段による第２の音の再生中は、第１の音が出力手段から出力されない消音状態となるので、第２の音をより一層際立たせることができ、遊技者の注意を第２の音に集中させることができる。

【４７１１】
［特徴βＯ３］
特徴βＯ１または特徴βＯ２に記載の遊技機であって、
前記第１の音データは、楽曲が記録されたデータであり、
前記第１の音データに記録された前記楽曲の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該楽曲の小節の切れ目と一致している
ことを特徴とする遊技機。
【４７１２】
特徴βＯ３によれば、消音状態の終了の際に当該楽曲の小節の切れ目から再生を開始するので、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該楽曲の再生を開始することができる。
【４７１３】
［特徴βＯ４］
特徴βＯ１から特徴βＯ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の音データは、声を含んだ音が記録されたデータであり、
前記第１の音データに記録された前記声を含んだ音の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該声を含んだ音の再生時間のうち当該声が含まれていない期間の中の時間的な位置である
ことを特徴とする遊技機。
【４７１４】
特徴βＯ４によれば、消音状態の終了の際に声が途中から再生されないので、消音状態の終了の際に声が途中から再生されるといった違和感や不快感を遊技者に与えることなく、当該声を含んだ音の再生を開始することができる。
【４７１５】
［特徴βＯ５］
特徴βＯ１から特徴βＯ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の音データは、複数の分割音データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ）によって構成されており、
前記第１の再生手段は、前記複数の分割音データを順次再生する手段を備え、
前記第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、前記各分割音データに記録された音の時間的な先頭の位置である
ことを特徴とする遊技機。
【４７１６】
特徴βＯ５によれば、記録されている音の時間的な位置を指定して再生を開始することが不可能又は困難な形式のデータに音が記録されている構成であっても、当該データに記録された音を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。
【４７１７】
＜特徴βＰ群＞
特徴βＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態の変形例４から抽出される。
【４７１８】
［特徴βＰ１］
第１の音（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１）が記録されたデータである第１の音データ（図２５８のＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ、図３０１の単一のＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データ）に基づいて前記第１の音を再生する第１の再生手段（音声チャンネル１における再生機能）と、
前記第１の再生手段によって再生されている前記第１の音を出力可能な出力手段（スピーカー４６）と、
前記第１の音が前記出力手段から出力されない消音状態を開始させる消音状態開始手段と、

前記消音状態を終了させる消音状態終了手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１の再生手段は、
前記消音状態の開始の時点において前記第１の音データに記録された前記第１の音を再生していた場合において、前記消音状態の開始後も当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を継続している場合または継続していると仮定した場合における当該第１の音の時間的な再生位置である消音状態中再生位置を特定可能な処理を実行する手段を備え、
前記消音状態終了手段は、
当該第１の音データに記録された前記第１の音の予め定められた複数の時間的な位置（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する各音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データに設定された複数の再生開始位置）のうちの一の時間的な位置（図２９８ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第３主要部音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置）に前記消音状態中再生位置が到達したタイミングで前記消音状態を終了させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４７１９】
特徴βＰ１によれば、消音状態中において、消音状態中再生位置が第１の音の予め定められた複数の時間的な位置のうちの一の時間的な位置に到達したタイミングで消音状態を終了させるので、例えば、第１の音データに記録された第１の音の予め定められた複数の時間的な位置が、当該時間的な位置から第１の音の出力を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されていれば、遊技者に違和感を与えることなく、当該第１の音の消音状態を終了させて当該第１の音の出力を開始することができる。また、消音状態の開始後も当該第１の音データに記録された第１の音の再生を継続している構成とすれば、当該第１の音の消音状態を終了させるタイミングにおいて当該第１の音の再生を開始する時間的な位置を制御することなく、当該第１の音の消音状態を終了させることのみによって、当該第１の音の予め定められた時間的な位置から当該第１の音の出力を開始させることができる。
【４７２０】
［特徴βＰ２］
特徴βＰ１に記載の遊技機であって、
第２の音（リーチ演出Ｒ１に対応した音声）が記録された第２の音データ（リーチ演出Ｒ１に対応した音声データ）に基づいて前記第２の音を再生する第２の再生手段（音声チャンネル２における再生機能）を備え、
前記出力手段は、前記第２の再生手段によって再生されている前記第２の音を出力可能であり、
前記消音状態開始手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の開始を契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を開始させる手段を備え、
前記消音状態終了手段は、
当該第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた時間的な位置のうち、前記第２の音の再生の終了のタイミングより後の直近の時間的な位置に前記消音状態中再生位置が到達したタイミングで、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を終了させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４７２１】
特徴βＰ２によれば、第２の再生手段による第２の音の再生中は、第１の音が出力手段から出力されない消音状態となるので、第２の音をより一層際立たせることができ、遊技者の注意を第２の音に集中させることができる。さらに、第２の音の再生の終了のタイミングにおける第１の音の消音状態中再生位置によっては、消音状態中再生位置が第１の音

の予め定められた時間的な位置に到達するまでの間に時間を要する場合がある。すなわち、第２の音の再生の終了のタイミングと第１の音の消音状態の終了のタイミングとの間に、第２の音も第１の音も出力されていない期間を挟むことができる。ここで、２つの音が無音期間を挟まずに連続して再生されると、当該２つの音のうちの後の音の開始部分を正確に聴き取ることが困難となる場合がある。したがって、本特徴によれば、第２の音の再生の終了のタイミングから第１の音の消音状態の終了のタイミングまでの間に、第２の音も第１の音も出力されていない期間を挟むことができるので、遊技者は、第１の音の消音状態の終了直後の部分（出力開始部分）を正確に聴き取ることが可能となり、第２の音の再生の終了後に、遊技者の注意を第１の音に向けさせることが可能となる。さらに、消音状態の開始後も当該第１の音データに記録された第１の音の再生を継続している構成とすれば、第１の音が第２の音の再生の開始から終了後も継続して出力されていた場合と同じ時間的位置から当該第１の音の出力が再開されるので、第２の音の再生の開始から終了後も第１の音が継続して再生されている様子をイメージしていた遊技者に違和感を与えない。すなわち、本特徴によれば、遊技者に違和感を与えることなく、第２の音の再生の終了後に、第１の音の出力を再開することができる。

【４７２２】

［特徴βＰ３］

特徴βＰ１または特徴βＰ２に記載の遊技機であって、

前記第１の音データは、楽曲が記録されたデータであり、

前記第１の音データに記録された前記楽曲の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該楽曲の小節の切れ目と一致している

ことを特徴とする遊技機。

【４７２３】

特徴βＰ３によれば、消音状態の終了の際に当該楽曲の小節の切れ目から再生を開始するので、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該楽曲の再生を開始することができる。

【４７２４】

［特徴βＰ４］

特徴βＰ１から特徴βＰ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の音データは、声を含んだ音が記録されたデータであり、

前記第１の音データに記録された前記声を含んだ音の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該声を含んだ音の再生時間のうち当該声が含まれていない期間の中の時間的な位置である

ことを特徴とする遊技機。

【４７２５】

特徴βＰ４によれば、消音状態の終了の際に声が途中から再生されないので、消音状態の終了の際に声が途中から再生されるといった違和感や不快感を遊技者に与えることなく、当該声を含んだ音の再生を開始することができる。

【４７２６】

［特徴βＰ５］

特徴βＰ１から特徴βＰ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の音データは、複数の分割音データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ）によって構成されており、

前記第１の再生手段は、前記複数の分割音データを順次再生する手段を備え、

前記第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、前記各分割音データに記録された音の時間的な先頭の位置である

ことを特徴とする遊技機。

【４７２７】

＜特徴βＱ群＞

特徴βＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、

主に第６実施形態から抽出される。
【４７２８】
［特徴βＱ１］
第１の音（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１）が記録されたデータである第１の音データ（図２５８のＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ、図３０１の単一のＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データ）に基づいて前記第１の音を再生する第１の再生手段（音声チャンネル１における再生機能）と、
前記第１の再生手段によって再生されている前記第１の音を出力可能な出力手段（スピーカー４６）と、
前記第１の音が前記出力手段から出力されない消音状態を開始させる消音状態開始手段と、
前記消音状態を終了させる消音状態終了手段と、
を備える遊技機であって、
前記消音状態終了手段は、
前記消音状態を終了させる契機である第１の消音終了契機（リーチ演出Ｒ１に対応した音声の再生の終了、デモ動画の非表示中の消音状態における図柄の変動開始）に基づいて前記消音状態を終了させる第１の消音状態終了手段と、
前記消音状態を終了させる契機である第２の消音終了契機（デモ動画の表示中の消音状態における図柄の変動開始）に基づいて前記消音状態を終了させる第２の消音状態終了手段と、
を備え、
前記第１の再生手段は、
前記第１の音データに記録された前記第１の音を予め定められた複数の時間的な位置（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する各音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データに設定された複数の再生開始位置）から再生を開始することが可能であり、
前記消音状態の開始の時点において前記第１の音データに記録された前記第１の音を再生していた場合に、前記第１の消音終了契機に基づく前記消音状態の終了を契機として、当該第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位置のうちのいずれか一の時間的な位置から当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を開始する手段と、
前記消音状態の開始の時点において前記第１の音データに記録された前記第１の音を再生していた場合に、前記第２の消音終了契機に基づく前記消音状態の終了を契機として、当該第１の音データに記録された前記第１の音の時間的な先頭の位置から当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を開始する手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４７２９】
特徴βＱ１によれば、消音状態を終了させる際に、当該消音状態を終了させる契機の種別に応じた適切な時間的な位置から第１の音の再生を開始することが可能となる。具体的には、本特徴によれば、消音状態を終了させる契機の種別に応じて、第１の音の予め定められた複数の時間的な位置のうちのいずれか一の時間的な位置から当該第１の音の再生を開始する場合と、第１の音の時間的な先頭の位置から当該第１の音の再生を開始する場合とがある。
【４７３０】
例えば、第１の消音終了契機が、遊技者が当該遊技機において遊技を行なっている最中に生じる契機である場合であって、第１の音の予め定められた複数の時間的な位置が、当該時間的な位置から第１の音の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されていれば、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該第１の音の再生を開始することができる。

【４７３１】
　また、例えば、第２の消音終了契機が、新たな遊技者が当該遊技機において遊技を開始したことに基づいて生じる契機である場合には、消音状態を終了させる際に、第１の音の時間的な先頭の位置から当該第１の音の再生を開始するので、新たに遊技を開始した遊技者が、第１の音の時間的な先頭の位置から漏れなく当該第１の音を聴くことが可能となり、これから始まる遊技に対する遊技者の期待感をより一層高めることができる。
【４７３２】
　したがって、本特徴によれば、消音状態を終了させる際に、当該消音状態を終了させる契機の種別に応じた適切な時間的な位置から第１の音の再生を開始することが可能となる。
【４７３３】
［特徴βＱ２］
　特徴βＱ１に記載の遊技機であって、
　第２の音（リーチ演出Ｒ１に対応した音声）が記録された第２の音データ（リーチ演出Ｒ１に対応した音声データ）に基づいて前記第２の音を再生する第２の再生手段（音声チャンネル２における再生機能）を備え、
　前記出力手段は、前記第２の再生手段によって再生されている前記第２の音を出力可能であり、
　前記消音状態開始手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の開始を契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を開始させる手段を備え、
　前記第１の消音状態終了手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の終了を前記第１の消音終了契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を終了させる手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【４７３４】
　特徴βＱ２によれば、第２の再生手段による第２の音の再生中は、第１の音が出力手段から出力されない消音状態となるので、第２の音をより一層際立たせることができ、遊技者の注意を第２の音に集中させることができる。そして、第２の音の再生の終了を契機として消音状態を終了させるとともに、第１の音の予め定められた複数の時間的な位置のうちのいずれか一の時間的な位置から当該第１の音の再生を開始するので、例えば、第１の音データに記録された第１の音の予め定められた複数の時間的な位置が、当該時間的な位置から第１の音の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されていれば、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該第１の音の再生を開始することができる。
【４７３５】
［特徴βＱ３］
　特徴βＱ１またはβＦ２に記載の遊技機であって、
　図柄を表示する図柄表示手段と、
　遊技球が入球可能な入球部と、
　前記入球部に遊技球が入球したことに基づいて前記図柄表示手段に表示されている前記図柄の変動を開始する図柄変動開始手段と、
　を備え、
　前記消音状態開始手段は、前記図柄の変動が所定期間開始されていないことを契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を開始させる手段を備え、
　前記第２の消音状態終了手段は、前記図柄の変動が開始されたことを前記第２の消音終了契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を終了させる手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。

【４７３６】
特徴βＱ２によれば、図柄の変動が所定期間開始されていない状況、すなわち、当該遊技機において遊技者が遊技を行なっていない可能性が高い状況において、第１の音が出力手段から出力されない消音状態を開始することができる。そして、図柄の変動が開始された状況、すなわち、新たな遊技者が当該遊技機において遊技を開始した可能性が高い状況において、消音状態を終了させるとともに、第１の音の時間的な先頭の位置から当該第１の音の再生を開始するので、新たに遊技を開始した遊技者が、第１の音の時間的な先頭の位置から漏れなく当該第１の音を聴くことが可能となり、これから始まる遊技に対する遊技者の期待感をより一層高めることができる。
【４７３７】
［特徴βＱ４］
特徴βＱ１からβＦ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の再生手段は、
前記消音状態の開始の時点において前記第１の音データに記録された前記第１の音を再生していた場合において、前記消音状態の開始後も当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を継続している場合または継続していると仮定した場合における当該第１の音の時間的な再生位置である消音状態中再生位置を特定可能な処理を実行する手段と、
前記第１の消音終了契機に基づく前記消音状態の終了を契機として、当該第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位置のうち、前記消音状態が終了する時点における前記消音状態中再生位置（図２５９ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２主要部音声データに記録された音声の時間的な途中の位置）の直後に位置する前記予め定められた時間的な位置（図２５９ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第３主要部音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置）から当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を開始する手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４７３８】
特徴βＱ４によれば、消音状態中においても第１の音が継続して再生されており、消音状態の終了後もそのまま当該第１の音の再生が継続していることを期待している遊技者による消音状態の終了後における当該第１の音の時間的な位置の想像と、消音状態の終了を契機として実際に再生が開始された当該第１の音の時間的な位置とのずれを抑制しつつ、当該第１の音を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。この結果、例えば、第１の音データに記録された第１の音の予め定められた複数の時間的な位置が、当該時間的な位置から第１の音の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されていれば、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該第１の音の再生を開始することができる。
【４７３９】
［特徴βＱ５］
特徴βＱ１から特徴βＱ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の音データは、楽曲が記録されたデータであり、
前記第１の音データに記録された前記楽曲の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該楽曲の小節の切れ目と一致している
ことを特徴とする遊技機。
【４７４０】
特徴βＱ５によれば、消音状態の終了の際に当該楽曲の小節の切れ目から再生を開始するので、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該楽曲の再生を開始することができる。
【４７４１】
［特徴βＱ６］
特徴βＱ１から特徴βＱ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の音データは、声を含んだ音が記録されたデータであり、
前記第１の音データに記録された前記声を含んだ音の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該声を含んだ音の再生時間のうち当該声が含まれていない期間の中の時間的な位置である
ことを特徴とする遊技機。
【４７４２】
特徴βＱ６によれば、消音状態の終了の際に声が途中から再生されないので、消音状態の終了の際に声が途中から再生されるといった違和感や不快感を遊技者に与えることなく、当該声を含んだ音の再生を開始することができる。
【４７４３】
［特徴βＱ７］
特徴βＱ１から特徴βＱ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の音データは、複数の分割音データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ）によって構成されており、
前記第１の再生手段は、前記複数の分割音データを順次再生する手段を備え、
前記第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、前記各分割音データに記録された音の時間的な先頭の位置である
ことを特徴とする遊技機。
【４７４４】
特徴βＱ７によれば、記録されている音の時間的な位置を指定して再生を開始することが不可能又は困難な形式のデータに音が記録されている構成であっても、当該データに記録された音を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。
【４７４５】
＜特徴βＲ群＞
特徴βＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態から抽出される。
【４７４６】
［特徴βＲ１］
第１の音として楽曲（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１）が記録されたデータである第１の音データ（図２５８のＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ、図３０１の単一のＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データ）に基づいて前記楽曲を再生する第１の再生手段（音声チャンネル１における再生機能）と、
前記第１の再生手段によって再生されている前記楽曲を出力可能な出力手段（スピーカー４６）と、
を備える遊技機であって、
前記第１の再生手段は、前記第１の音データに記録された前記楽曲の時間的な先頭の位置より後の予め定められた時間的な位置から当該楽曲の再生を開始することが可能であり、
前記第１の音データに記録された前記楽曲の前記予め定められた時間的な位置は、当該楽曲の小節の切れ目と一致している
ことを特徴とする遊技機。
【４７４７】
特徴βＲ１によれば、第１の音データに記録された楽曲の予め定められた時間的な位置は、当該楽曲の小節の切れ目と一致しているので、当該楽曲の予め定められた時間的な位置から再生を開始しても、遊技者に違和感を与えない。したがって、遊技者に違和感を与えることなく、予め定められた時間的な位置から当該第１の音データに記録された楽曲の再生を開始することが可能となる。
【４７４８】
［特徴βＲ２］
特徴βＲ１に記載の遊技機であって、

前記第１の再生手段は、前記第１の音データに記録された前記楽曲の予め定められた複数の時間的な位置から当該楽曲の再生を開始することが可能であり、
前記第１の音データに記録された前記楽曲の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該楽曲の小節の切れ目と一致している
ことを特徴とする遊技機。
【４７４９】
特徴βＲ２によれば、第１の音データに記録された楽曲の予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該楽曲の小節の切れ目と一致しているので、当該楽曲の予め定められた複数の時間的な位置のうち、どの時間的な位置から当該楽曲の再生を開始しても、遊技者に違和感を与えない。したがって、遊技者に違和感を与えることなく、様々な時間的な位置から当該第１の音データに記録された楽曲の再生を開始することが可能となる。
【４７５０】
［特徴βＲ３］
特徴βＲ２に記載の遊技機であって、
前記楽曲が前記出力手段から出力されない消音状態を開始させる消音状態開始手段と、
前記消音状態を終了させる消音状態終了手段と、
を備え、
前記第１の再生手段は、前記消音状態の開始の時点において前記第１の音データに記録された前記楽曲を再生していた場合には、前記消音状態の終了を契機として、当該第１の音データに記録された前記楽曲の前記予め定められた複数の時間的な位置のいずれかの位置から当該第１の音データに記録された前記楽曲の再生を開始する
ことを特徴とする遊技機。
【４７５１】
特徴βＲ１によれば、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく、当該第１の音データに記録された楽曲の再生を開始することができる。
【４７５２】
［特徴βＲ４］
特徴βＲ３に記載の遊技機であって、
第２の音（リーチ演出Ｒ１に対応した音声）が記録された第２の音データ（リーチ演出Ｒ１に対応した音声データ）に基づいて前記第２の音を再生する第２の再生手段（音声チャンネル２における再生機能）を備え、
前記出力手段は、前記第２の再生手段によって再生されている前記第２の音を出力可能であり、
前記消音状態開始手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の開始を契機として、前記楽曲が前記出力手段から出力されない前記消音状態を開始させる手段を備え、
前記消音状態終了手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の終了を契機として、前記楽曲が前記出力手段から出力されない前記消音状態を終了させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４７５３】
特徴βＲ４によれば、第２の再生手段による第２の音の再生中は、楽曲が出力手段から出力されない消音状態となるので、第２の音をより一層際立たせることができ、遊技者の注意を第２の音に集中させることができる。
【４７５４】
［特徴βＲ５］
特徴βＲ２から特徴βＲ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の音データは、複数の分割音データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ）によって構成されており、
前記第１の再生手段は、前記複数の分割音データを順次再生する手段を備え、

前記第１の音データに記録された前記楽曲の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、前記各分割音データに記録された音の時間的な先頭の位置である
ことを特徴とする遊技機。
【４７５５】
特徴βＲ５によれば、記録されている音の時間的な位置を指定して再生を開始することが不可能又は困難な形式のデータに音が記録されている構成であっても、当該データに記録された音を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。
【４７５６】
なお、上記特徴βＫ群～特徴βＲ群の発明は、以下の課題を解決する。
【４７５７】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。
【４７５８】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【４７５９】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【４７６０】
＜特徴βＳ群＞
特徴βＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態から抽出される。
【４７６１】
［特徴βＳ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の１回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第１の場合に（始動口への入球に基づく大当たりとなった場合に）、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出（右打ち示唆演出）を、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間に実行する手段と、
遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって、予め定められた特定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第２の場合に（小当たりとなった場合に）、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出（右打ち示唆演出）を、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間に実行する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【４７６２】
特徴βＳ１によれば、第１の場合も、第２の場合も、演出実行手段は所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行するので、仮に第２の場合に基づいて当該演出が実行された場合であっても、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているのか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる。

【４７６３】
［特徴βＳ２］
特徴βＳ１に記載の遊技機であって、
前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、
前記種別決定手段によって決定された前記一の種別の特典に関する情報を表示する特典種別表示手段（ラウンドランプ）と、
を備え、
前記種別決定手段は、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段（種別決定処理を実行する機能）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４７６４】
特徴βＳ２によれば、種別決定手段は、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する一の種別の特典を決定するので、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、特典種別表示手段が種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示するタイミングを遅らせることができる。従って、遊技回の終了後に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出が実行された場合に、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができるとともに、さらに、特典種別表示手段に特典に関する情報を表示するか否かに基づいて遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かの判定が可能となるまでの時間を遅らせることができ、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる期間を長くすることができる。
【４７６５】
［特徴βＳ３］
特徴βＳ２に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球部である種別決定用入球部（種別決定ゲート２０２）を備え、
前記種別決定手段は、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回の終了後における前記種別決定用入球部への遊技球の入球を契機として遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段を備える
ことを特徴する遊技機。
【４７６６】
特徴βＳ３によれば、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後であって、さらに、遊技者が種別決定用入球部へ遊技球を入球させた後に、特典種別表示手段が種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示するので、特典種別表示手段が種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示するタイミングをさらに遅らせることができる。従って、遊技回の終了後に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出が実行された場合に、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができるとともに、さらに、特典種別表示手段に特典に関する情報を表示するか否かに基づいて遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かの判定が可能となる時点を、遊技回の終了後に遊技者が種別決定用入球部へ遊技球を入球させた時点より後にまで遅らせることができ、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといっ

た期待感を付与することができる期間を、さらに長くすることができる。
【４７６７】
［特徴βＳ４］
特徴βＳ１から特徴βＳ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の場合に対応する遊技回の終了後に、前記演出実行手段に所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行させることを含む特定の処理を実行する特定処理実行手段と、
前記特定の処理を実行するか否かを判定する特定処理実行判定手段と、
を備え、
前記種別決定手段は、
前記特定処理実行判定手段による前記特定の処理（図３１３のケース１の処理）を実行するか否かの判定の結果に基づいて、予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４７６８】
特徴βＳ４によれば、種別決定手段は、予め定められた複数の種別の特典のうち、特定の処理の実行の有無に応じた特典の種別に決定することができる。換言すれば、種別決定手段によって決定された種別の特典の付与の態様と、特定処理実行手段による特定の処理の実行の態様とを、関連した態様とすることができる。
【４７６９】
＜特徴βＴ群＞
特徴βＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態から抽出される。
【４７７０】
［特徴βＴ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の１回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、
を備える遊技機であって、
前記特典付与手段は、前記種別決定手段によって決定された前記一の種別の特典を付与している期間に、特定の領域（Ｖ入賞口２２２）を遊技球が通過した場合には、前記一の種別の特典の付与が終了していないにも関わらず、当該一の種別の特典の付与を終了する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４７７１】
特徴βＴ１によれば、種別決定手段によって決定された一の種別の特典を付与している期間に、特定の領域を遊技球が通過した場合には、一の種別の特典の付与が終了していないにも関わらず、当該一の種別の特典の付与を終了するので、特定の領域を遊技球が通過したことを契機とする新たな処理を実行する際に、当該一の種別の特典の付与に伴って実行される処理と、処理が競合することを回避することができる。換言すれば、種別決定手段によって決定された一の種別の特典を付与している期間に、特定の領域を遊技球が通過した場合に実行する処理として、当該一の種別の特典の付与に伴って実行される処理と同

じ処理の実行を可能にすることができる。
【４７７２】
［特徴βＴ２］
特徴βＴ１に記載の遊技機であって、
前記特典付与手段は、前記種別決定手段によって決定された前記一の種別の特典を付与している期間に、特定の領域を遊技球が通過した場合には、前記一の種別の特典の付与が終了していないにも関わらず、当該一の種別の特典の付与を終了し、特定の領域を遊技球が通過したことに基づく新たな特典の付与を開始する手段（第７実施形態における遊技状態移行処理を実行する機能／Ｖ入賞処理におけるＳ７２１０６）を備える
ことを特徴する遊技機。
【４７７３】
特徴βＴ２によれば、種別決定手段によって決定された一の種別の特典を付与している期間に、特定の領域を遊技球が通過した場合には、一の種別の特典の付与が終了していないにも関わらず、当該一の種別の特典の付与を終了するが、特定の領域を遊技球が通過したことに基づく新たな特典の付与が開始されるので、新たな特典の付与に対する期待感を遊技者に付与することができる。
【４７７４】
［特徴βＴ３］
特徴βＴ１または特徴βＴ２に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球部である種別決定用入球部（種別決定ゲート２０２）を備え、
前記種別決定手段は、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回の終了後における前記種別決定用入球部への遊技球の入球を契機として遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段（種別決定処理を実行する機能）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４７７５】
特徴βＴ３によれば、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後における種別決定用入球部への遊技球の入球を契機として遊技者に付与する一の種別の特典を決定するので、遊技者は、付与される特典の種別の決定に関して積極的に関与することとなり、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後においても、遊技者を遊技に注目させることができるとともに、決定される特典の種別に対する期待感を高めることができる。
【４７７６】
［特徴βＴ４］
特徴βＴ２またはβＴ３に記載の遊技機であって、
前記種別決定手段は、前記特定の領域（Ｖ入賞口２２２）を遊技球が通過した場合に付与する特典の種別は、当該特定の領域を当該遊技球が通過したことを契機として決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４７７７】
特徴βＴ４によれば、種別決定手段は、特定の領域を遊技球が通過した場合に付与する特典の種別は、当該特定の領域を当該遊技球が通過したことを契機として決定するので、遊技者は種別決定用入球部へ遊技球を入球させることによって種別決定手段に一の種別の特典を決定させる必要がなく、特定の領域の遊技球の通過からの一連の流れで特定の領域を遊技球が通過したことに基づく新たな特典の付与を開始することができ、特定の領域を遊技球が通過した場合の遊技の進行に関して遊技者にスピード感を付与することができる。
【４７７８】
＜特徴βＵ群＞
特徴βＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態から抽出される。
【４７７９】

［特徴βＵ１］
遊技者に特典を付与する特典付与手段（開閉実行モードを実行する機能）と、
遊技球が入球可能な入球領域（第１始動口３３、第２始動口３４、Ｖ入賞口２２２）であって、前記特典を付与する契機となる複数の特典付与契機入球領域と、
予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、
を備える遊技機であって、
前記種別決定手段は、
遊技球が第１の特典付与契機入球領域（第１始動口３３、第２始動口３４）に入球した場合には、前記第１の特典付与契機入球領域に遊技球が入球したことに基づいて付与される特典の種別を、前記第１の特典付与契機入球領域とは異なる入球領域（種別決定ゲート２０２）に遊技球が入球したことを契機として決定する第１特典種別決定手段と、
遊技球が第２の特典付与契機入球領域（Ｖ入賞口２２２）に入球した場合には、前記第２の特典付与契機入球領域に遊技球が入球したことに基づいて付与される特典の種別を、当該第２の特典付与契機入球領域（Ｖ入賞口２２２）に遊技球が入球したことを契機として決定する第２特典種別決定手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【４７８０】
特徴βＵ１によれば、種別決定手段による種別の決定方法が、遊技球が第１の特典付与契機入球領域に入球した場合と、遊技球が第２の特典付与契機入球領域に入球した場合とで異なるので、特典の種別が決定される際に多様な遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４７８１】
［特徴βＵ２］
特徴βＵ１に記載の遊技機であって、
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の１回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
を備え、
前記第１の特典付与契機入球領域に遊技球が入球することによって、前記取得条件が成立し、
前記第１特典種別決定手段は、
前記第１の特典付与契機入球領域に遊技球が入球することを契機として前記遊技回実行手段が実行する遊技回の終了後の期間において、前記第１の特典付与契機入球領域とは異なる入球領域に遊技球が入球したことを契機として、付与する特典の種別を決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４７８２】
特徴βＵ２によれば、第１の特典付与契機入球領域に遊技球が入球することを契機として遊技回実行手段が実行する遊技回の終了後の期間において、特典の種別の決定について遊技者に積極的に関与させるので、当該遊技回の終了後の期間においても遊技者を遊技に注目させることができる。
【４７８３】
［特徴βＵ３］
特徴βＵ１または特徴βＵ２に記載の遊技機であって、
前記第２の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合には、

前記特典付与手段は、前記特典を付与することを確定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４７８４】
特徴βＵ３によれば、第２の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合には、特典付与手段は、特典を付与することを確定する。また、特徴βＵ１によれば、第２特典種別決定手段は、遊技球が第２の特典付与契機入球領域に入球した場合には、第２の特典付与契機入球領域に遊技球が入球したことに基づいて付与される特典の種別を、当該第２の特典付与契機入球領域に遊技球が入球したことを契機として決定する。よって、第２の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合には、特典が付与されることが確定するとともに、付与される特典の種別も決定される。結果として、第２の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合の遊技の進行に関して遊技者にスピード感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４７８５】
さらに、上記の特徴βＵ２によれば、第１の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合には、第１の特典付与契機入球領域に遊技球が入球したことを契機とする遊技回が実行され、当該遊技回の終了後の期間において、第１の特典付与契機入球領域とは異なる入球領域に遊技球が入球したことを契機として、付与する特典の種別を決定し、その後に、特典が付与される。よって、第１の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合には、第２の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合と比較して、特典が付与されるまでのスピード感はない。結果として、第１の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合と、第２の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合とで、遊技の進行に緩急をつけることができ、遊技者の遊技に対する期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４７８６】
＜特徴βＶ群＞
特徴βＶ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態から抽出される。
【４７８７】
［特徴βＶ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の１回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
特典としての遊技球である賞球を遊技者に付与する契機となる入球部である第１入賞口と、
特典としての遊技球である賞球を遊技者に付与する契機となる入球部であって、前記第１入賞口とは異なる入球部である第２入賞口と、
前記第１入賞口を、遊技球が入球可能または入球が容易な状態である入球状態と、遊技球が入球不可能または前記入球状態と比較して入球が困難な状態である非入球状態との間で遷移させる第１入賞口状態遷移手段（第１開閉扉３６ｂ）と、
前記第２入賞口を、遊技球が入球可能または入球が容易な状態である入球状態と、遊技球が入球不可能または前記入球状態と比較して入球が困難な状態である非入球状態との間で遷移させる第２入賞口状態遷移手段（第２開閉扉２１３）と、
前記第１入賞口状態遷移手段および前記第２入賞口状態遷移手段の動作を制御する状態遷移手段動作制御手段と、

を備える遊技機であって、
前記状態遷移手段動作制御手段は、
前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、前記第２入賞口状態遷移手段（第２開閉扉２１３）を当該遊技回の終了後の前記特典を付与する期間に動作させるか否かを判定する第２入賞口状態遷移判定手段と、
前記第１入賞口状態遷移手段および前記第２入賞口状態遷移手段の動作回数を決定する動作回数決定手段と、
を備える遊技機。
【４７８８】
特徴βＶ１によれば、遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合に、第２入賞口状態遷移手段を当該遊技回の終了後の前記特典を付与する期間に動作させるか否かを判定する処理と、第１入賞口状態遷移手段および第２入賞口状態遷移手段の動作回数を決定する処理とを別々に実行するので、特典を付与する際に、第２入賞口状態遷移手段の動作の有無と、第１入賞口状態遷移手段および第２入賞口状態遷移手段の動作回数の組み合わせ方によって、第１入賞口状態遷移手段および第２入賞口状態遷移手段の様々な動作態様を実現することが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４７８９】
［特徴βＶ２］
特徴βＶ１に記載の遊技機であって、
前記動作回数決定手段は、
前記第２入賞口状態遷移判定手段が前記第２入賞口状態遷移手段を当該遊技回の終了後の前記特典を付与する期間に動作させるか否かを判定した後に、前記第１入賞口状態遷移手段および前記第２入賞口状態遷移手段の動作回数を決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４７９０】
特徴βＶ２によれば、先に第２入賞口状態遷移手段を動作させるか否かを判定した後に第１入賞口状態遷移手段および第２入賞口状態遷移手段の動作回数を決定するので、第２入賞口状態遷移手段を動作させるか否かを判定してから第１入賞口状態遷移手段および第２入賞口状態遷移手段の動作回数を決定するまでの期間に、第２入賞口状態遷移手段を動作させるか否かの判定結果に基づいた処理を実行することができる。例えば、第２入賞口状態遷移手段を動作させるという判定の結果の場合に、第２入賞口状態遷移手段を動作させるか否かを判定してから第１入賞口状態遷移手段および第２入賞口状態遷移手段の動作回数を決定するまでの期間に、第２入賞口状態遷移手段を動作させることを示唆する演出の実行を開始することができ、当該演出の開始後に、第１入賞口状態遷移手段および第２入賞口状態遷移手段の動作回数を決定することができる。
【４７９１】
［特徴βＶ３］
特徴βＶ１または特徴βＶ２に記載の遊技機であって、
遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす（大当たり）と前記判定手段が判定した第１の場合に、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間において、前記第２入賞口への遊技球の入球を促す演出を実行する手段と、遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって、予め定められた特定の条件を満たす（小当たり）と前記判定手段が判定した第２の場合に、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間において、前記第２入賞口への遊技球の入球を促す演出を実行する手段とを備える演出実行手段と、
前記第１の場合に対応する遊技回の終了後に、前記演出実行手段に前記第２入賞口への遊技球の入球を促す演出を実行させることを含む特定の処理を実行する特定処理実行手段と、

前記特定の処理を実行するか否かを判定する特定処理実行判定手段と、
を備え、
前記第２入賞口状態遷移判定手段は、前記特定処理判定手段による前記判定の結果に基づいて、前記第２入賞口状態遷移手段を動作させるか否かを判定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４７９２】
特徴βＶ３によれば、第２入賞口状態遷移判定手段は、前記特定処理判定手段による前記判定の結果に基づいて、第２入賞口状態遷移手段を動作させるか否かを判定するので、特定の処理の実行の態様と、第１入賞口状態遷移手段および第２入賞口状態遷移手段の動作の態様とを関連した態様とすることができる。
【４７９３】
＜特徴βＷ群＞
特徴βＷ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態から抽出される。
【４７９４】
［特徴βＷ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の１回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
遊技球が入球可能な入球部であって、当該入球部へ遊技球が入球した場合に特典としての遊技球である賞球を遊技者に付与する入球部である入賞口と、
前記入賞口を、遊技球が入球可能または入球が容易な状態である入球状態と、遊技球が入球不可能または前記入球状態と比較して入球が困難な状態である非入球状態と、の間で状態遷移させる入賞口状態遷移手段（大入賞口開閉処理を実行する機能）と、
前記入賞口状態遷移手段が前記入賞口を状態遷移させる態様である状態遷移態様を決定する状態遷移態様決定手段（種別決定処理）と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備え、
前記入賞口状態遷移手段は、
遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第１の場合（大当たりの場合）に、当該遊技回の終了後に、前記入賞口の状態を前記非入球状態から前記入球状態に遷移させ、
遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって、予め定められた特定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第２の場合（小当りの場合）に、当該遊技回の終了後に、前記入賞口の状態を前記非入球状態から前記入球状態に遷移させる手段を備え、
演出実行手段は、
前記第１の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を、当該第１の場合における前記遊技回が終了した時点から、前記状態遷移態様決定手段が前記状態遷移態様を決定する時点までの期間（待機期間）に実行する手段と、
前記第２の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を、当該第２の場合における前記遊技回が終了した時点であって前記状態遷移態様決定手段が前記状態遷移態様を決定した後の時点から、前記入賞口状態遷移手段が前記入賞口の状態を前記非入球状態から前記入球状態に最初に遷移させるまでの期間（オープニング期間）に実行する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。
【４７９５】
特徴βＷ１によれば、第１の場合と、第２の場合とで、処理上、異なる期間であるにも関わらず、いずれの場合も所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行する。従って、第１の場合と、第２の場合とで、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出が、異なる期間に実行されていることを、遊技者に認識させにくい。その結果、仮に第２の場合に基づいて当該演出が実行された場合であっても、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる。
【４７９６】
［特徴βＷ２］
特徴βＷ１に記載の遊技機であって、
前記所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出は、特定の領域（Ｖ入賞口２２２）を遊技球が通過する態様で遊技球を発射させることを促す演出であり、
前記特定の領域は、前記入賞口に入球した遊技球のみが通過可能な領域である
ことを特徴とする遊技機。
【４７９７】
特徴βＷ２によれば、特定の領域は、入賞口に入球した遊技球のみが通過可能な領域である。そして、上記の特徴βＷ１によれば、第１の場合も、第２の場合も、特定の領域を遊技球が通過する態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行した後に、入賞口状態遷移手段が入賞口の状態を非入球状態から入球状態に最初に遷移させる。従って、当該演出に従って遊技を進行した遊技者に対して、入賞口へ遊技球を入球させやすくすることができ、さらに、遊技球に特定の領域を通過させることを可能にしやすくすることができる。
【４７９８】
［特徴βＷ３］
特徴βＷ１または特徴βＷ２に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球部である状態遷移態様決定用入球部（種別決定ゲート２０２）を備え、
前記状態遷移態様決定手段は、前記第１の場合には、当該第１の場合に対応する遊技回の終了後において前記状態遷移態様決定用入球部への遊技球の入球を契機として、前記状態遷移態様を決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４７９９】
一般的に、遊技機は、第１の場合には、決定した状態遷移態様に関する情報を表示する。
特徴βＷ３によれば、状態遷移態様決定手段は、第１の場合には、第１の場合に対応する遊技回の終了後において状態遷移態様決定用入球部への遊技球の入球を契機として、状態遷移態様を決定するので、少なくとも遊技球が状態遷移態様決定用入球部に入球するまでは状態遷移態様に関する情報は表示されず、遊技者による遊技球の発射の仕方によっては、第１の場合であるのか、第２の場合であるのかを遊技者に認識させるまでの期間を延ばすことができる。従って、仮に第２の場合に基づいて当該演出が実行された場合であっても、遊技者に対して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる期間を延ばすことができる。
【４８００】
また、第１の場合には、当該第１の場合に対応する遊技回の終了後において状態遷移態様決定用入球部への遊技球の入球を契機として、前記状態遷移態様を決定することによって、状態遷移態様の決定に関して遊技者に積極的に関与させることとなり、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後においても、遊技者を遊技に注目させることができると

ともに、決定される状態遷移態様に対する期待感を高めることができる。
【４８０１】
［特徴βＷ４］
特徴βＷ３に記載の遊技機であって、
前記特定の領域は、遊技球が流通する方向において前記状態遷移態様決定用入球部よりも下流に配置されている
ことを特徴とする遊技機。
【４８０２】
特徴βＷ４によれば、特定の領域は、遊技球が流通する方向において状態遷移態様決定用入球部よりも下流に配置されている。従って、第１の場合に、特定の領域を遊技球が通過する態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行し、遊技者が当該演出に従って遊技を進行させた場合には、遊技者は意識することなく状態遷移態様決定用入球部へ遊技球を入球させることができ、スムーズに状態遷移態様を決定することができ、遊技を円滑に進行させることができる。
【４８０３】
＜特徴βＸ群＞
特徴βＸ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態から抽出される。
【４８０４】
［特徴βＸ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の１回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす第１の場合（始動口に入球したことによる大当たり）に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与し、特定の領域（Ｖ入賞口）を遊技球が通過した場合である第２の場合（Ｖ入賞大当たり）に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
前記第１の場合および前記第２の場合に、予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、
を備える遊技機であって、
前記特定の領域（Ｖ入賞口）は、
前記特典付与手段が前記特典を付与している期間に、遊技球の通過が可能であり、
前記特典付与手段は、
前記第１の場合に対応する前記特典を付与している期間に、前記特定の領域を前記遊技球が通過し前記第２の場合となると、前記第１の場合に対応する前記特典の付与を停止し、前記第２の場合に対応する前記特典の付与を開始する手段を備え、
前記種別決定手段は、
前記第１の場合より、前記第２の場合の方が、遊技者に付与する前記一の種別の特典を前記予め定められた複数の種別の特典のうち遊技者に最も有利な種別の特典に決定する確率が高い
ことを特徴とする遊技機。
【４８０５】
特徴βＸ１によれば、特定の領域は、特典付与手段が特典を付与している期間に、遊技球の通過が可能であり、特典付与手段は、第１の場合に対応する特典を付与している期間に、特定の領域を遊技球が通過し第２の場合となると、第１の場合に対応する特典の付与を停止し、前記第２の場合に対応する前記特典の付与を開始するので、特典の付与に関す

る処理が競合することを回避することができる。また、第１の場合に対応する特典を付与している期間に、特定の領域を遊技球が通過し第２の場合となり、第１の場合に対応する特典の付与が停止して、前記第２の場合に対応する前記特典の付与を開始された場合において、遊技者が先に付与されていた第１の場合に対応する特典の種別より不利になってしまうのではないかといった不安を抱くことが想定される。しかしながら、本遊技機においては、種別決定手段は、第１の場合より、第２の場合の方が、予め定められた複数の種別の特典のうち遊技者に最も有利な種別の特典に決定する確率が高いので、そのような遊技者の不安を低減することができるとともに、遊技者に対して、より一層大きな期待感を付与することができる。

【４８０６】

［特徴βＸ２］

特徴βＸ１に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球部である種別決定用入球部（種別決定ゲート２０２）を備え、

前記種別決定手段は、前記第１の場合には、当該第１の場合に対応する遊技回の終了後における前記種別決定用入球部への遊技球の入球を契機として、前記第１の場合に対応して遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段を備え、

前記特定の領域は、遊技球が流通する方向において前記種別決定用入球部よりも下流に配置されている

ことを特徴とする遊技機。

【４８０７】

特徴βＸ２によれば、種別決定手段は、第１の場合に対応する遊技回の終了後における種別決定用入球部への遊技球の入球を契機として、第１の場合に対応して遊技者に付与する一の種別の特典を決定するので、第１の場合に対応する遊技回が終了した時点においては、付与される特典の種別は決定されておらず、遊技者は、第１の場合に対応する特典の有利の度合いを認識することはできない。そして、遊技者は、付与される特典の種別を決定させるために種別決定用入球部に向けて遊技球を流通させる。このとき、特定の領域は、遊技球が流通する方向において種別決定用入球部よりも下流に配置されているの、種別決定用入球部に向けて流通する遊技球は特定領域を通過しやすい。よって、第１の場合に対応して付与される特典が決定され特典の付与が開始された後に、自然な流れで第２の場合に対応する特典の付与に移行しやすく、遊技を円滑に進行させることができる。さらに、自然な流れで第１の場合に対応する特典の付与から第２の場合に対応する特典の付与に移行するので、第１の場合に対応する特典の付与から第２の場合に対応する特典の付与に移行した場合に、先に付与されていた第１の場合に対応する特典の種別より不利になってしまうのではないかといった不安を遊技者が抱く間を作らず、または、そのような遊技者の不安を低減することができる。そして、遊技者に対して、より一層大きな期待感を付与することができる。

【４８０８】

［特徴βＸ３］

特徴βＸ１または特徴βＸ２に記載の遊技機であって、

前記種別決定手段は、前記第２の場合には、前記特定の領域を遊技球が通過したことを契機として、前記第２の場合に対応して遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４８０９】

特徴βＸ３によれば、種別決定手段は、第２の場合には、特定の領域を遊技球が通過したことを契機として、第２の場合に対応して遊技者に付与する一の種別の特典を決定する。従って、第２の場合に、遊技者は種別決定用入球部へ遊技球を入球させることによって種別決定手段に一の種別の特典を決定させる必要がなく、特定の領域の遊技球の通過からの一連の流れで第２の場合に対応した特典の種別が決定されて、新たな特典の付与が開始される。よって、特定の領域を遊技球が通過した場合の遊技の進行に関して遊技者にスピ

ード感を付与することができる。
【４８１０】
＜特徴βＹ群＞
特徴βＹ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態から抽出される。
【４８１１】
［特徴βＹ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の１回とした場合に前記遊技回を実行する遊技回実行手段を備える制御手段であって遊技の進行状態を制御する制御手段と、
遊技球の通過によって前記遊技の進行状態を変化させる契機となり得る領域である特定の領域と、
前記特定の領域を、遊技球が通過可能または通過が容易な状態である通過状態と、遊技球が通過不可能または前記通過状態と比較して通過が困難な状態である非通過状態との間で遷移させる特定領域状態遷移手段（第２開閉扉２１３）と、
を備える遊技機であって、
前記特定領域状態遷移手段は、
遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第１の場合に（第７実施形態の変形例１０において始動口への入球に基づく大当たりとなった場合に）、前記特定の領域を前記非通過状態から前記通過状態に遷移させる手段と、
遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって、予め定められた特定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第２の場合に（第７実施形態の変形例１０において小当たりとなった場合に）、前記特定の領域を前記非通過状態から前記通過状態に遷移させる手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記第１の場合に前記通過状態である前記特定の領域を遊技球が通過した場合には、前記遊技の進行状態を変化させない手段と、
前記第２の場合に前記通過状態である前記特定の領域を遊技球が通過した場合には、前記遊技の進行状態を変化させる手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４８１２】
特徴βＹ１によれば、特定領域状態遷移手段は、第１の場合も第２の場合も、特定の領域を非通過状態から通過状態に遷移させるので、特定の領域の状態遷移に基づいて第１の場合であるのか第２の場合であるのかを遊技者に識別させない。従って、特定の領域を非通過状態から通過状態に遷移させた場合に、遊技者に対して、第１の場合と第２の場合のいずれであるのかを推測させることができ、遊技者の期待感を向上させることができる。また、制御手段は、第１の場合には、通過状態である特定の領域を遊技球が通過した場合であっても遊技の進行状態を変化させないので、第１の場合に基づく遊技の進行状態を維持させることができる。
【４８１３】
［特徴βＹ２］
特徴βＹ１に記載の遊技機であって、
演出を実行する演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、

前記第１の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出（右打ち示唆演出）を、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間に実行する手段と、
前記第２の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出（右打ち示唆演出）を、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間に実行する手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４８１４】
特徴βＹ２によれば、第１の場合も、第２の場合も、演出実行手段は所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行するので、仮に第２の場合に基づいて当該演出が実行された場合であっても、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているのか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる。
【４８１５】
［特徴βＹ３］
特徴βＹ１または特徴βＹ２に記載の遊技機であって、
前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、
前記種別決定手段によって決定された前記一の種別の特典に関する情報を表示する特典種別表示手段（ラウンドランプ）と、
を備え、
前記種別決定手段は、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段（種別決定処理を実行する機能）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４８１６】
特徴βＹ３によれば、種別決定手段は、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する一の種別の特典を決定するので、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、特典種別表示手段が種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示するタイミングを遅らせることができる。従って、遊技回の終了後に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出が実行された場合に、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができるとともに、さらに、特典種別表示手段に特典に関する情報を表示するか否かに基づいて遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かの判定が可能となるまでの時間を遅らせることができ、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる期間を長くすることができる。
【４８１７】
＜特徴βＺ群＞
特徴βＺ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態から抽出される。
【４８１８】
［特徴βＺ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の１回とした場合に前記遊技回を実行する遊技回実行手段を備える制御手段であって遊技の進行状態を制御する第１の制御手段（主制御装置６０）と、
遊技球の通過によって前記遊技の進行状態を変化させる契機となり得る領域である特定の領域（Ｖ入賞口２２２）と、
前記第１の制御手段とは異なる制御手段であって、前記遊技の進行状態に影響を及ぼさない処理を制御する第２の制御手段（音声発光制御装置９０、表示制御装置１００）と、
流通する遊技球の挙動に影響を及ぼす可能性のある動作を実行する動作機構（Ｖ入賞補助機構）と、
を備える遊技機であって、
前記第１の制御手段は、
遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第１の場合に（第７実施形態の変形例１０において始動口への入球に基づく大当たりとなった場合に）、前記特定の領域を遊技球が通過した場合には、前記遊技の進行状態を変化させない手段と、
遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって、予め定められた特定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第２の場合に（第７実施形態の変形例１０において小当たりとなった場合に）、前記特定の領域を遊技球が通過した場合には、前記遊技の進行状態を変化させる手段と、
前記第１の場合に特定の情報を前記第２の制御手段に送信し、前記第２の場合に前記特定の情報を前記第２の制御手段に送信しない特定情報送信手段と、
を備え、
前記第２の制御手段は、
前記動作機構を、流通する遊技球が前記特定の領域を通過することが可能な第１の状態と、前記第１の状態より前記流通する遊技球が前記特定の領域を通過しやすい第２の状態との間で遷移させる手段と、
前記特定情報送信手段から前記特定の情報を受信した場合に、前記動作機構を前記第１状態から前記第２の状態に遷移させる手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【４８１９】

特徴βＺ１によれば、第２の制御手段によって動作機構の状態の遷移を制御するので、第１の制御手段による処理を軽減することができる。また、第２の制御手段は、第１の場合において特定の情報を受信した場合に動作機構を第１状態から第２の状態に遷移させ、第２の場合には特定の情報を受信しないので動作機構を第１状態から第２の状態に遷移させない。さらに、第１の制御手段は、第１の場合には、特定の領域を遊技球が通過した場合であっても、遊技の進行状態を変化させない。よって、第２の制御手段による動作機構の状態の遷移の制御によって、遊技の進行状態に影響が及ばないようにすることができる。

【４８２０】

［特徴βＺ２］

前記βＺ１に記載の遊技機であって、
遊技球が流通する方向において前記動作機構よりも上流に配置され、前記特定の領域を、前記特定の領域に遊技球が通過可能または通過が容易な状態である通過状態と、前記特定の領域に遊技球が通過不可能または前記通過状態と比較して通過が困難な状態である非通過状態との間で遷移させる特定領域状態遷移手段（第２開閉扉２１３）を備え、
前記特定領域状態遷移手段は、
前記第１の場合に（始動口への入球に基づく大当たりとなった場合に）、前記特定の領域を前記非通過状態から前記通過状態に遷移させる手段と、

前記第２の場合に（小当たりとなった場合に）、前記特定の領域を前記非通過状態から前記通過状態に遷移させる手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４８２１】
特徴βＺ２によれば、特定領域状態遷移手段は、第１の場合も第２の場合も、特定の領域を非通過状態から通過状態に遷移させるので、特定の領域の状態遷移に基づいて第１の場合であるのか第２の場合であるのかを遊技者に識別させない。従って、特定の領域を非通過状態から通過状態に遷移させた場合に、遊技者に対して、第１の場合と第２の場合のいずれであるのかを推測させることができ、遊技者の期待感を向上させることができる。また、第１の制御手段は、第１の場合には、通過状態である特定の領域を遊技球が通過した場合であっても遊技の進行状態を変化させないので、第１の場合に基づく遊技の進行状態を維持させることができる。
【４８２２】
［特徴βＺ３］
特徴βＺ１または特徴βＺ２に記載の遊技機であって、
前記第２の制御手段は、演出を実行する演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出（右打ち示唆演出）を、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間に実行する手段と、
前記第２の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出（右打ち示唆演出）を、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間に実行する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【４８２３】
特徴βＺ３によれば、第１の場合も、第２の場合も、演出実行手段は所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行するので、仮に第２の場合に基づいて当該演出が実行された場合であっても、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているのか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる。
【４８２４】
［特徴βＺ４］
特徴βＺ１から特徴βＺ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、
前記種別決定手段によって決定された前記一の種別の特典に関する情報を表示する特典種別表示手段（ラウンドランプ）と、
を備え、
前記種別決定手段は、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段（種別決定処理を実行する機能）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４８２５】
特徴βＺ４によれば、種別決定手段は、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する一の種別の特典を決定するので、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、特典種別表示手段が種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示するタイミングを遅らせることができる。従って、遊技回の終了後に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出が実行された場合に、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満

たしているか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができるとともに、さらに、特典種別表示手段に特典に関する情報を表示するか否かに基づいて遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かの判定が可能となるまでの時間を遅らせることができ、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる期間を長くすることができる。

【４８２６】

なお、上記特徴βＳ群～特徴βＺ群の発明は、以下の課題を解決する。

【４８２７】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。

【４８２８】

また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。

【４８２９】

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【４８３０】

なお、上記特徴Ａ群～特徴βＺ群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【４８３１】

以下に、上記の各特徴を適用し得る又は各特徴に適用される遊技機の基本構成を示す。

【４８３２】

パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部と、前記始動入球部に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段とを備える遊技機。

【４８３３】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【４８３４】

本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。例えば、発明の概要の欄に記載した各形態中の技術的特徴に対応する実施形態、変形例中の技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【符号の説明】

【４８３５】

１０...パチンコ機
１１...外枠
１２...パチンコ機本体

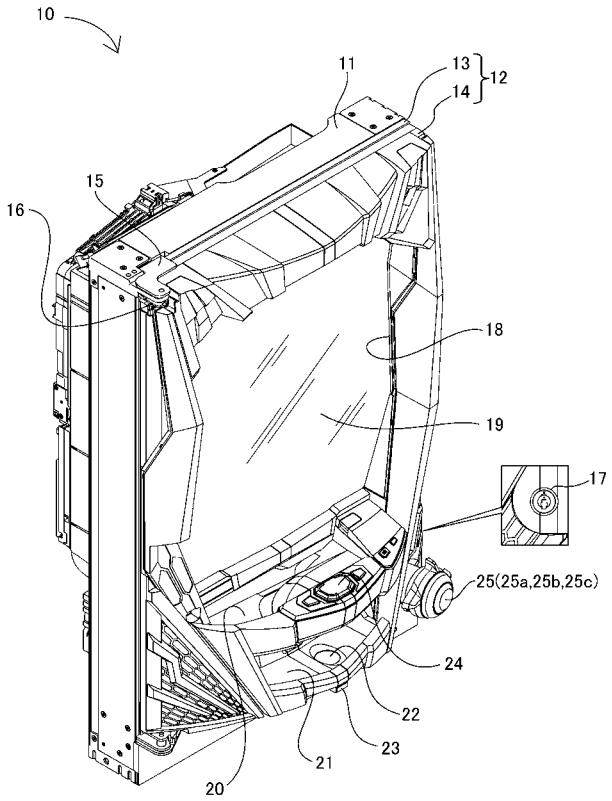
１３...内枠
１４...前扉枠
１５...ヒンジ
１６...ヒンジ
１７...シリンダ錠
１８...窓部
１９...ガラスユニット
２０...上皿
２１...下皿
２２...排出口
２３...レバー
２４...演出操作ボタン
２５...操作ハンドル
２５ａ...タッチセンサー
２５ｂ...ウェイトボタン
２５ｃ...可変抵抗器
２６...遊技球発射ボタン
３０...遊技盤
３１...誘導レール
３１ａ...内レール部
３１ｂ...外レール部
３２...一般入賞口
３２ａ...第１入賞口
３２ｂ...第２入賞口
３２ｃ...第３入賞口
３３...第１始動口
３４...第２始動口
３４ａ...電動役物
３４ｂ...電動役物駆動部
３５...スルーゲート
３６...可変入賞装置
３６ａ...大入賞口
３６ｂ...開閉扉
３６ｃ...可変入賞駆動部
３７...特図ユニット
３７ａ...第１図柄表示部
３７ｂ...第２図柄表示部
３７ｃ...第１保留表示部
３７ｄ...第２保留表示部
３８...普図ユニット
３９...ラウンド表示部
４０...可変表示ユニット
４１...図柄表示装置
４１ａ...表示面
４１ａＬ...表示領域
４１ａＳ...表示領域
４２...釘
４３...アウト口
４４ｊ...ステージ
４４ｊ２...ステージ

４４ｋ...隆起部
４４ｌ...左側落下部
４４ｍ...右側落下部
４４ｎ...中央入球口
４４ｏ...中央出球口
４４ｐ...中央落下部
４５...メイン表示部
４６...スピーカー
４７...各種ランプ
４８...Ｖ入賞口
４８ａ...開閉扉
４８ｂ...開閉扉駆動部
５１...第１制御ユニット
５２...第２制御ユニット
５３...第３制御ユニット
５４...タンク
５５...タンクレール
５６...ケースレール
５７...第１可変入賞装置
５７ａ...第１大入賞口
５７ｂ...第１開閉扉
５７ｃ...第１可変入賞駆動部
５７ｄ...第１入球防止部材
５８...第２可変入賞装置
５８ａ...大入賞口
５８ａ...第２大入賞口
５８ｂ...第２開閉扉
５８ｃ...第２可変入賞駆動部
５８ｄ...第２入球防止部材
５９...凸部
５９ａ...磁性体部材
６０...主制御装置
６１...主制御基板
６２...主側ＭＰＵ
６２ｘ...主側ＣＰＵ
６３...主側ＲＯＭ
６４...主側ＲＡＭ
６４ｘ...フラッシュメモリ
６３ａ...当否テーブル記憶エリア
６３ｂ...振分テーブル記憶エリア
６３ｃ...リーチ判定用テーブル記憶エリア
６３ｄ...変動時間テーブル記憶エリア
６３ｅ...停止結果テーブル記憶エリア
６３ｆ...コマンド情報記憶エリア
６４ａ...抽選カウンタ用バッファ
６４ｂ...保留情報記憶エリア
６４ｃ...電役保留エリア
６４ｄ...各種カウンタエリア
６４ｅ...各種フラグ記憶エリア
６４ｆ...先判定処理結果記憶エリア

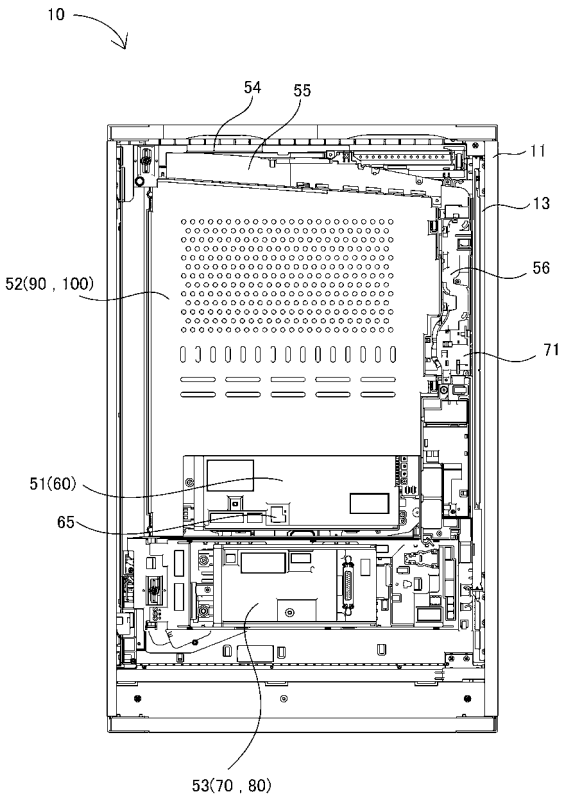
６７ａ...各種検知センサ
７０...払出制御装置
７１...払出装置
８０...発射制御装置
８１...遊技球発射機構
８５...電源装置
８６...停電監視回路
９０...音声発光制御装置
９１...音声発光制御基板
９２...音光側ＭＰＵ
９３...音光側ＲＯＭ
９３ａ...演出パターンテーブル記憶エリア
９３ｂ...変動表示パターンテーブル記憶エリア
９４...音光側ＲＡＭ
９４ａ...各種フラグ記憶エリア
９４ｂ...各種カウンタエリア
９４ｃ...抽選用カウンタエリア
９６...ＲＴＣ
９７...音出力ＬＳＩ９７
９８...音声データ用ＲＯＭ
１００...表示制御装置
１０１...表示制御基板
１０２...表示側ＭＰＵ
１０３...プログラムＲＯＭ
１０４...ワークＲＡＭ
１０６...キャラクタＲＯＭ
１０７...ビデオＲＡＭ
３００...遊技履歴管理チップ
３０２...バッファ
３０４...レジスタ
３０６...賞球数データ記憶用メモリ
３０７...演算実行条件記憶用メモリ
３０７ａ...記憶実行条件記憶用メモリ
３０８...ＣＰＵ
３０９...演算結果記憶用メモリ
３０９ａ...入球個数記憶用メモリ
３０９ｂ...入球情報記憶用メモリ
３２０...検査機
３２１...ＣＰＵ
３２８...表示部
３２９...接続ケーブル
ＰＡ...遊技領域
ＰＣ...入賞カウンタエリア
ＡＥ...実行エリア
Ｒａ...第１保留エリア
Ｒｂ...第２保留エリア
Ｄｍ１１～Ｄｍ１４，Ｄｍ２１～Ｄｍ２４...保留表示
Ｓｙｎｃ１...第１同期表示部
Ｓｙｎｃ２...第２同期表示部
ＭＡ...メイン表示領域

ＳＡ１...第１サブ表示領域
ＳＡ２...第２サブ表示領域
Ｄｓ１...第１保留表示領域
Ｄｓ２...第２保留表示領域

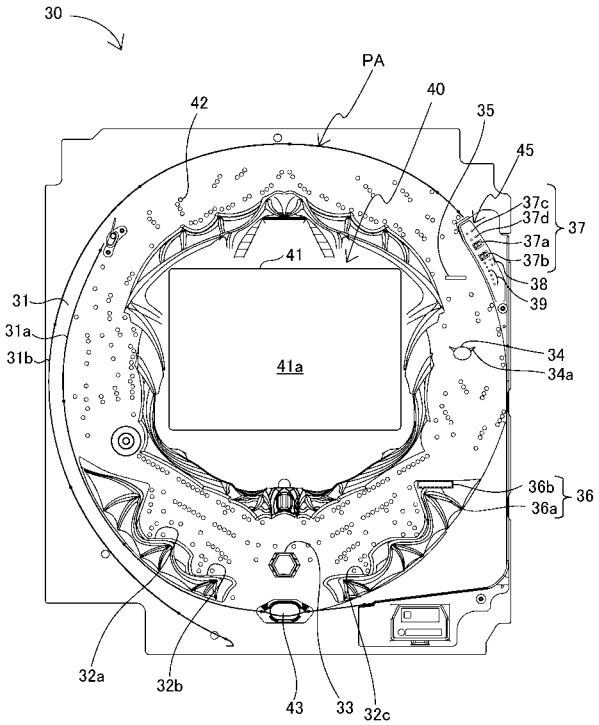
【図１】



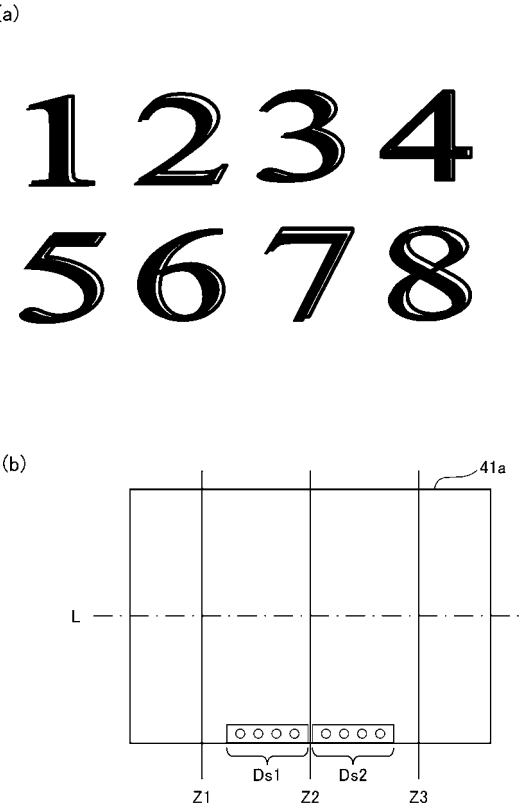
【図２】



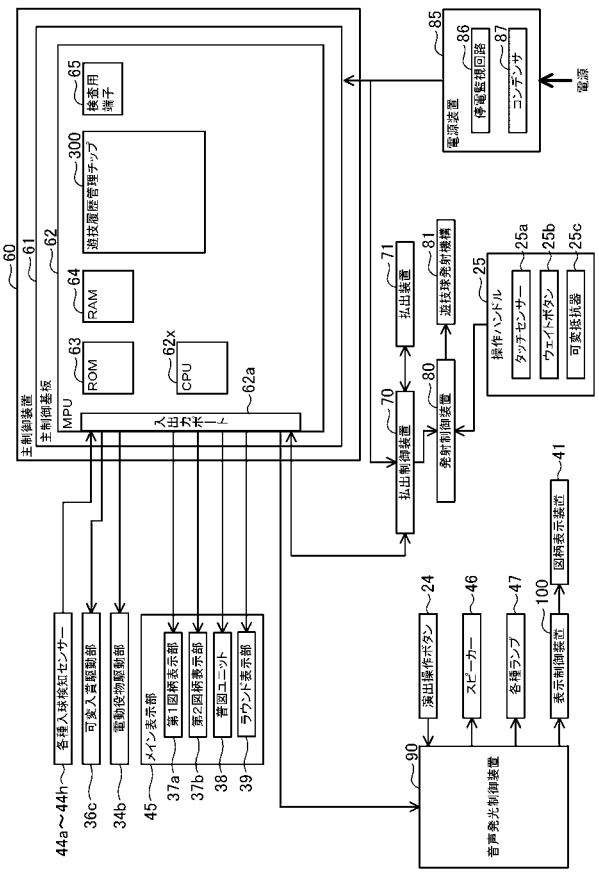
【図３】


30
PA
42
40
35
45
37c
37d
37
37a
37b
38
39
41
31
31a
31b
41a
34
34a
36b
36a
36
32a
32b
43
33
32c

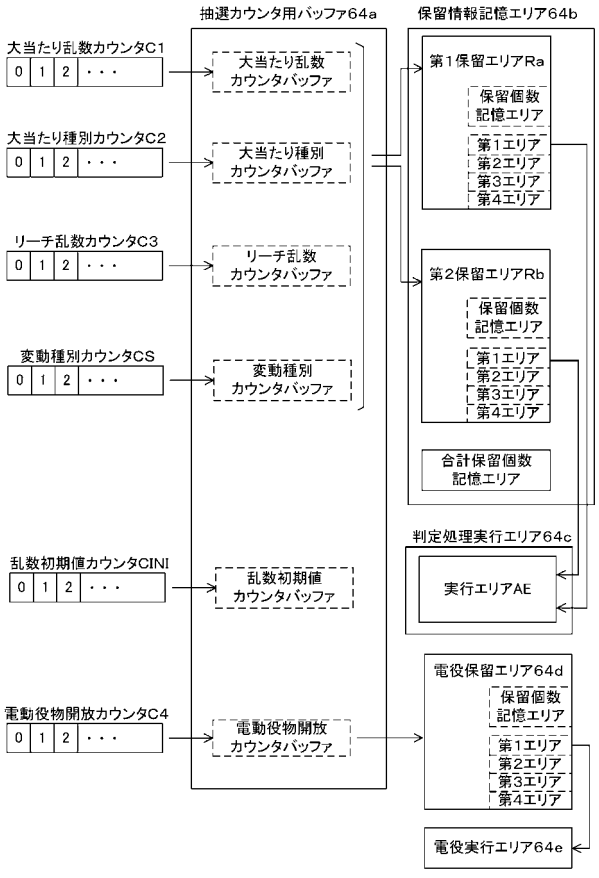
【図４】


(a)
1 2 3 4
5 6 7 8
(b)
41a
L
Ds1
Ds2
Z1
Z2
Z3

【図５】


主制御装置
主制御基板
MPU
ROM
RAM
CPU
遊技履歴管理チップ
換金用端子
電源装置
停電監視回路
コンデンサ
電源
払出装置
遊技球発射機構
操作ハンドル
タッチセンサー
ウェイトボタン
可変抵抗器
払出制御装置
発射制御装置
図柄表示装置
各種入球検知センサー
可変入賞駆動部
電動役物駆動部
メイン表示部
第1図柄表示部
第2図柄表示部
普図ユニット
ラウンド表示部
演出操作ボタン
スピーカー
各種ランプ
表示制御装置
音声発光制御装置

【図６】


抽選カウンタ用バッファ64a
保留情報記憶エリア64b
大当たり乱数カウンタC1
大当たり乱数カウンタバッファ
大当たり種別カウンタC2
大当たり種別カウンタバッファ
リーチ乱数カウンタC3
リーチ乱数カウンタバッファ
変動種別カウンタCS
変動種別カウンタバッファ
乱数初期値カウンタCINI
乱数初期値カウンタバッファ
電動役物開放カウンタC4
電動役物開放カウンタバッファ
第1保留エリアRa
保留個数記憶エリア
第1エリア
第2エリア
第3エリア
第4エリア
第2保留エリアRb
合計保留個数記憶エリア
判定処理実行エリア64c
実行エリアAE
電役保留エリア64d
電役実行エリア64e

【図７】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図８】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～13	16R確変大当たり
14～27	8R確変大当たり
28～33	16R通常大当たり
34～39	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～27	16R確変大当たり
28～39	8R通常大当たり

【図９】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

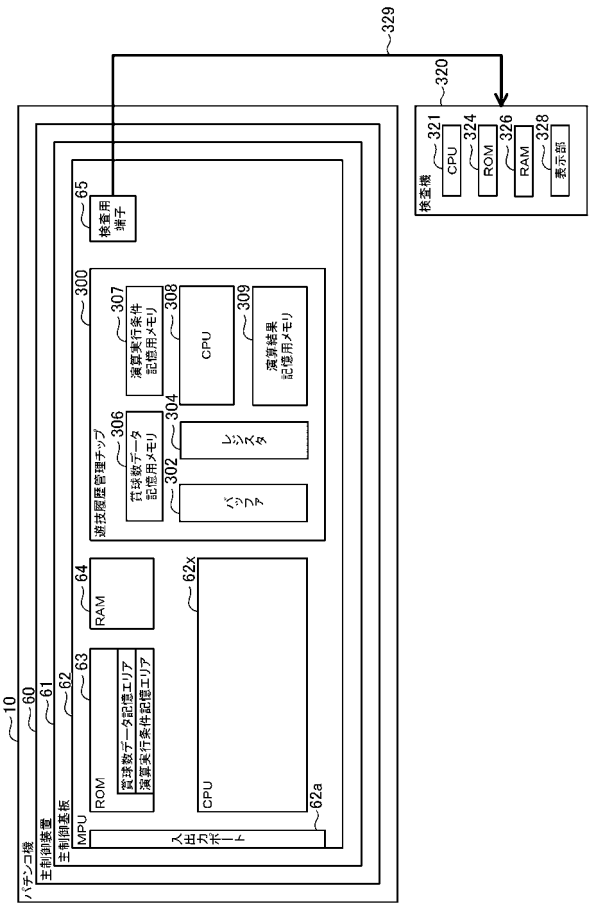
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

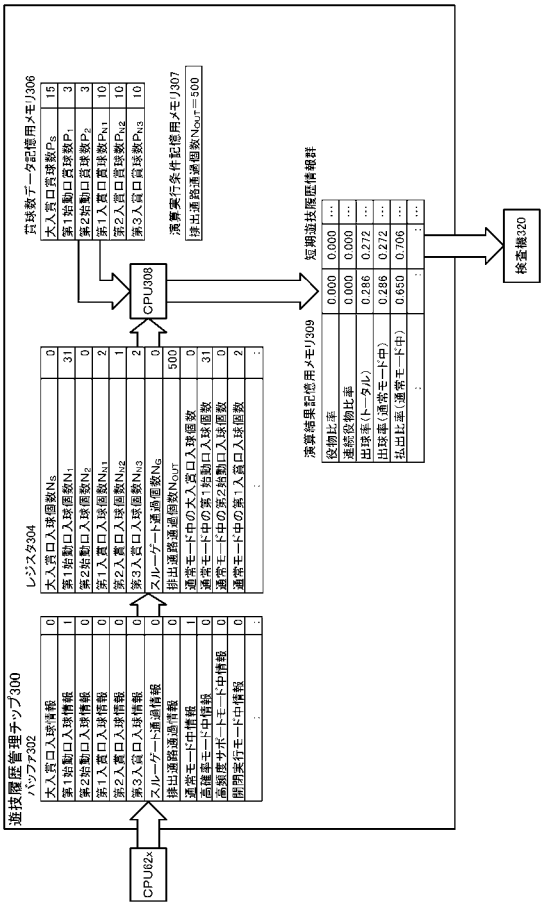
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

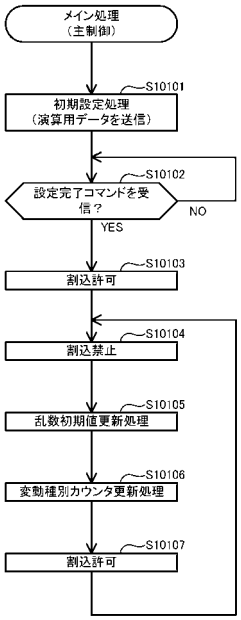
【図１０】



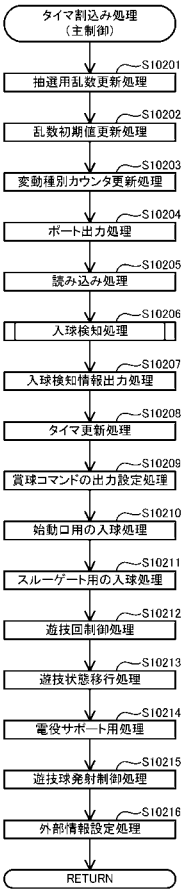
【図１１】



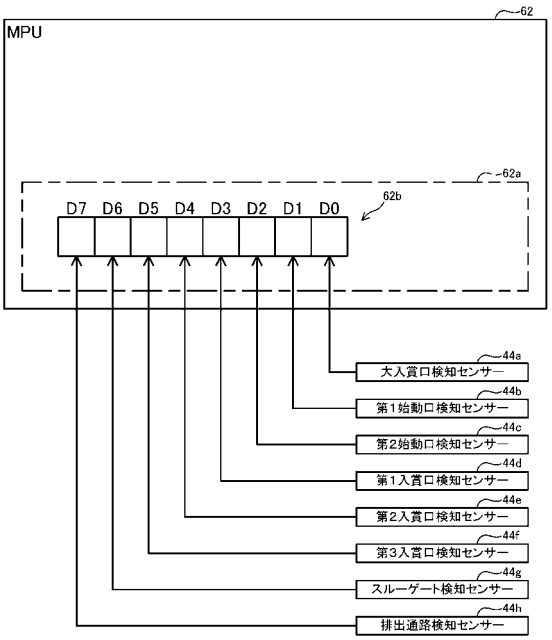
【図１２】



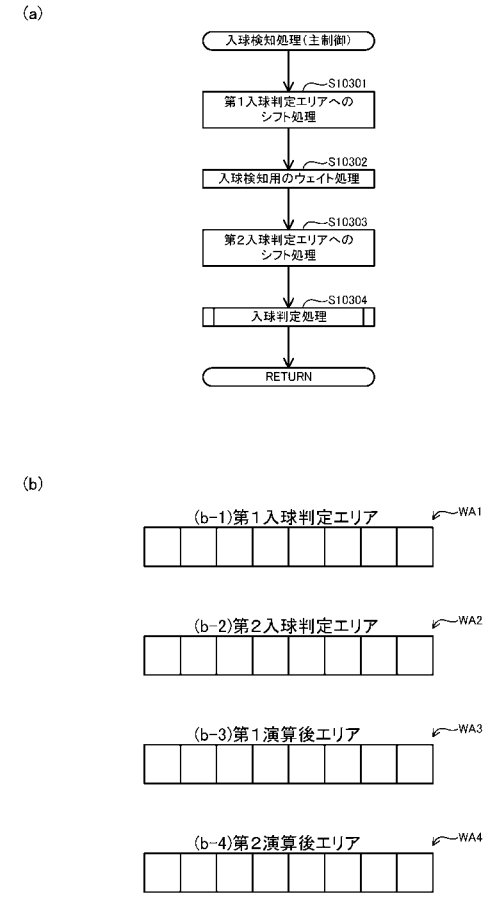
【図１３】



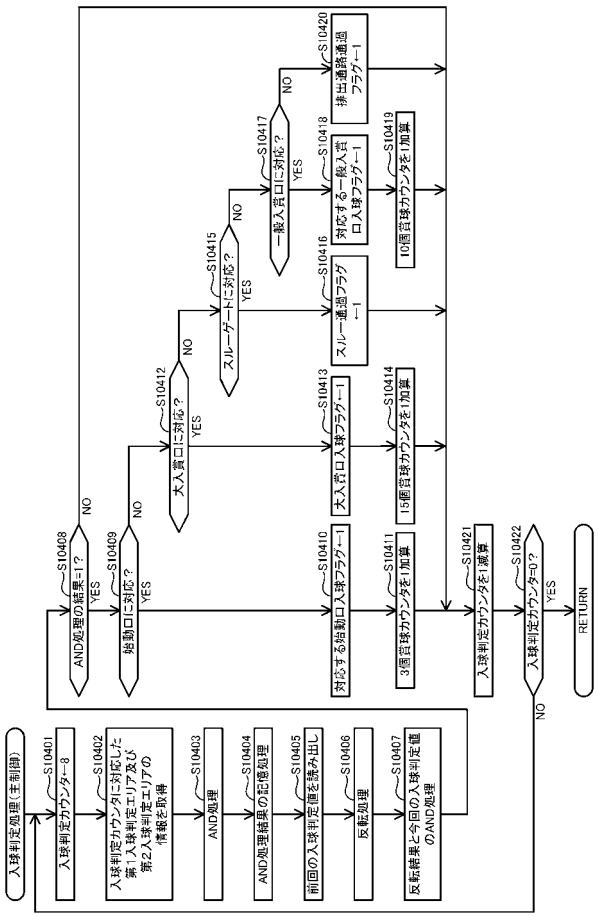
【図１４】



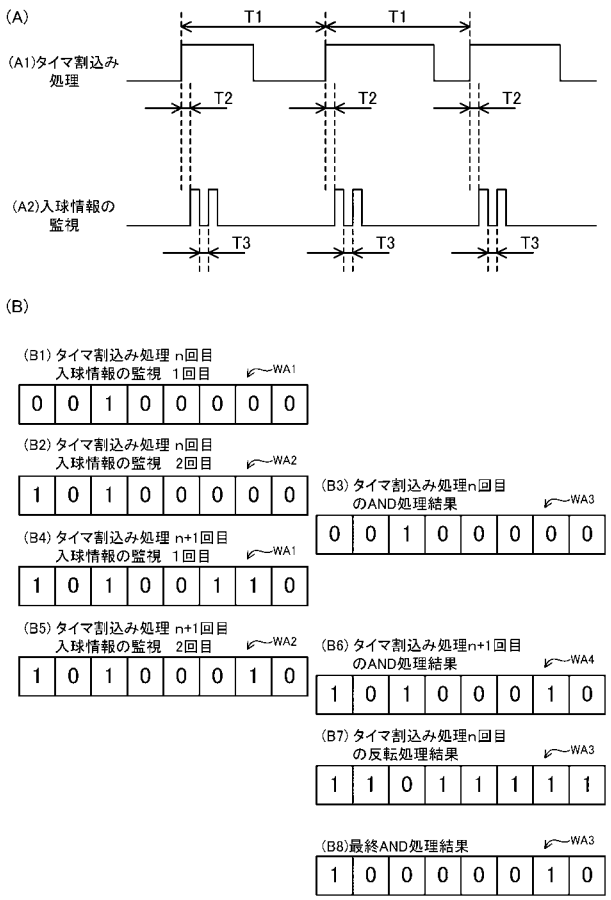
【図１５】



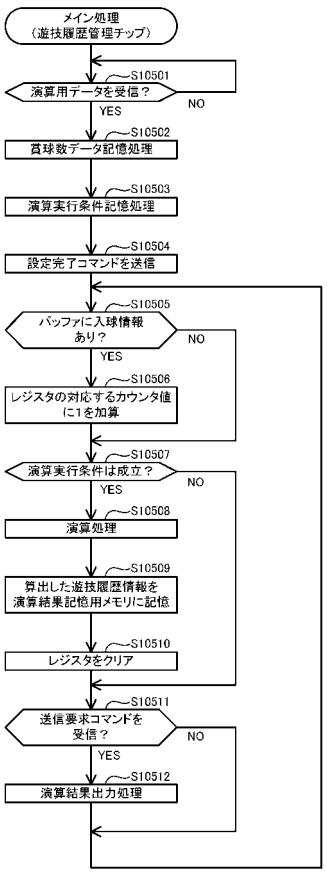
【図１６】



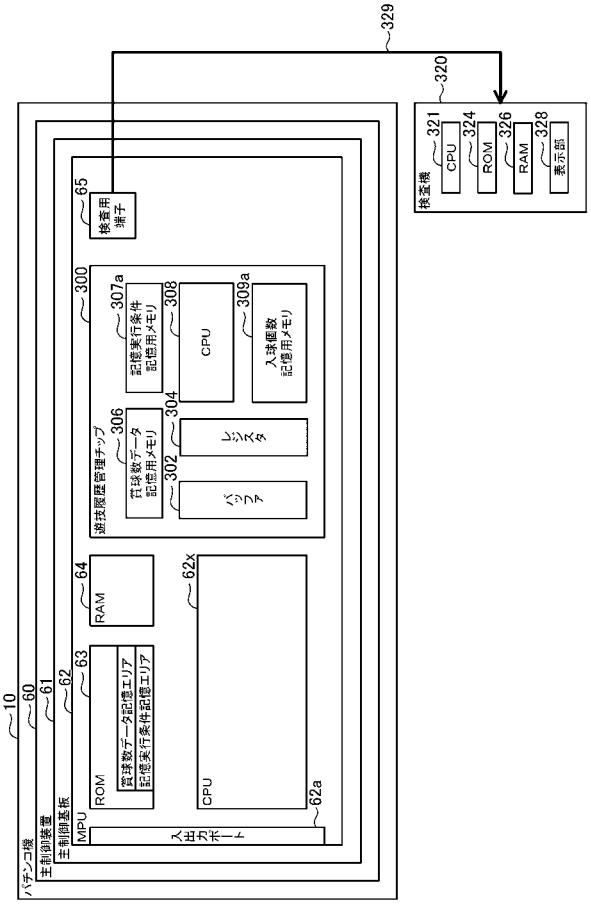
【図１７】



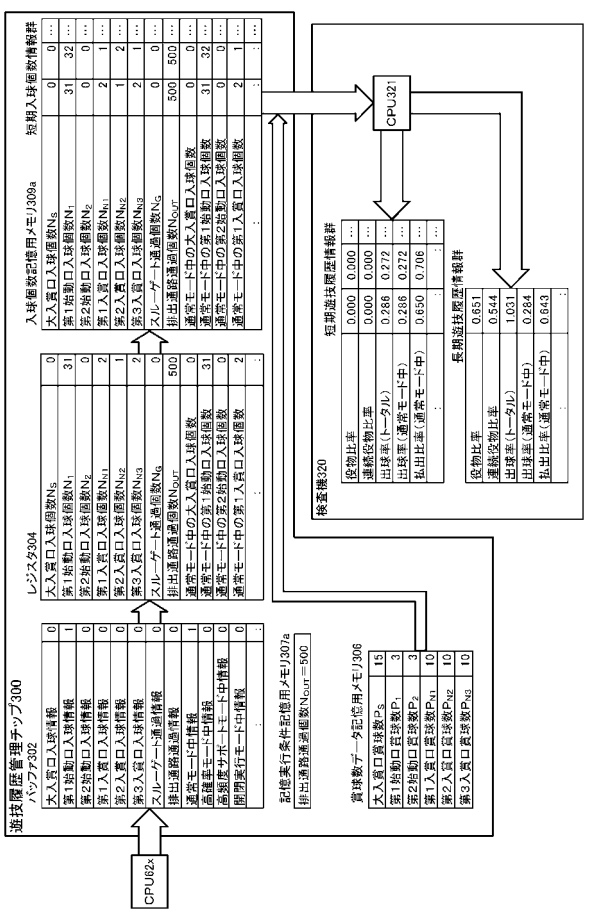
【図１８】



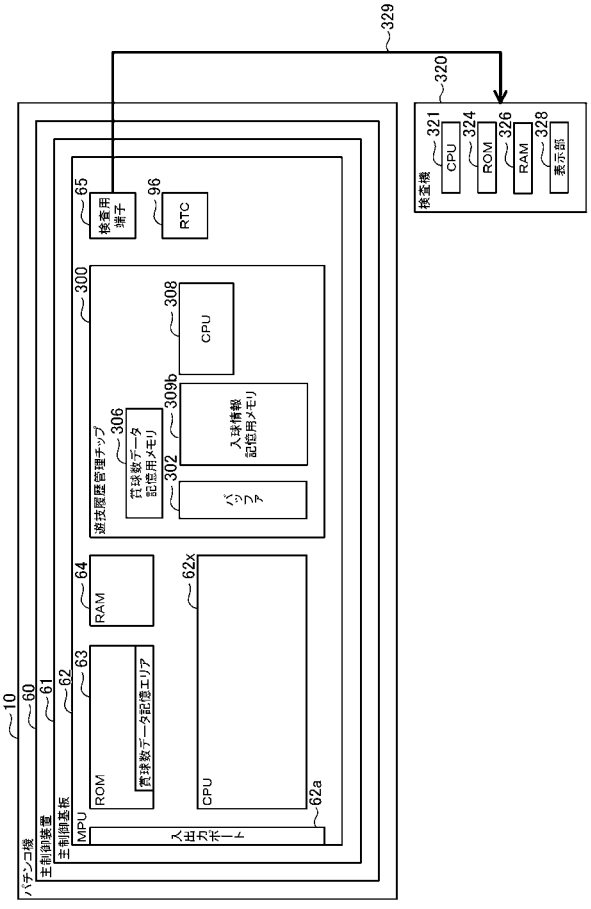
【図１９】



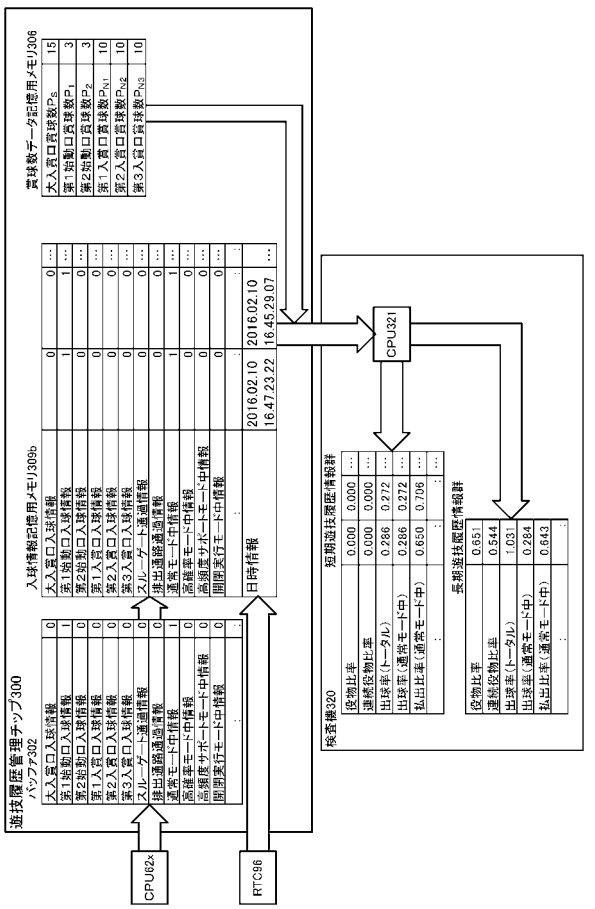
【図２０】



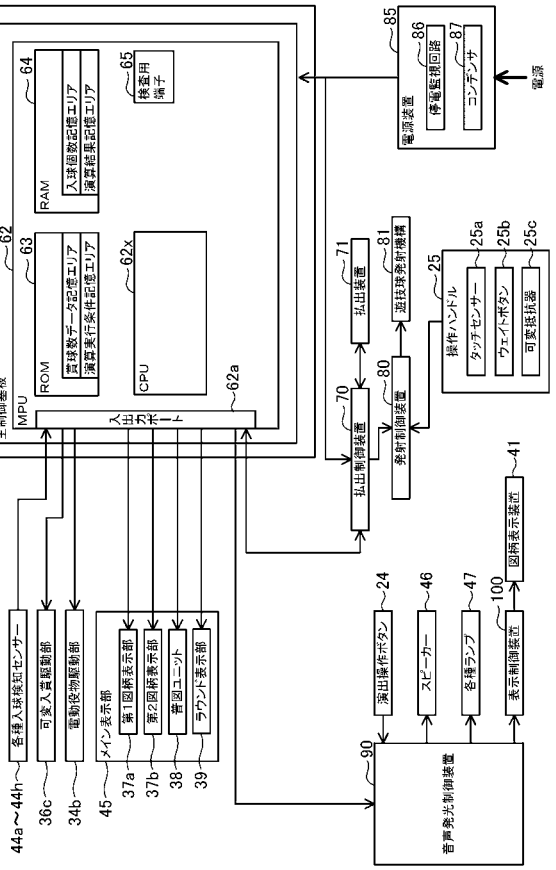
【図２１】



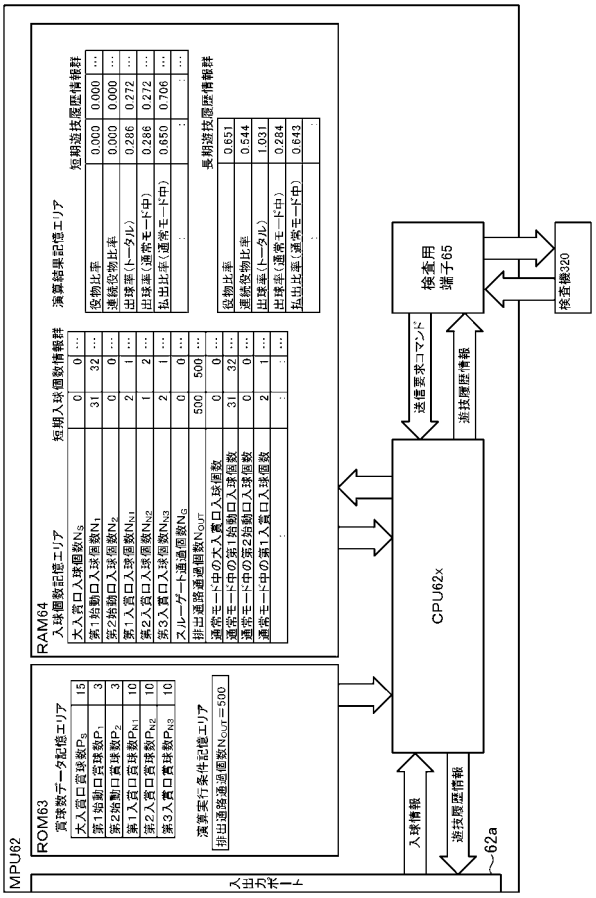
【図２２】



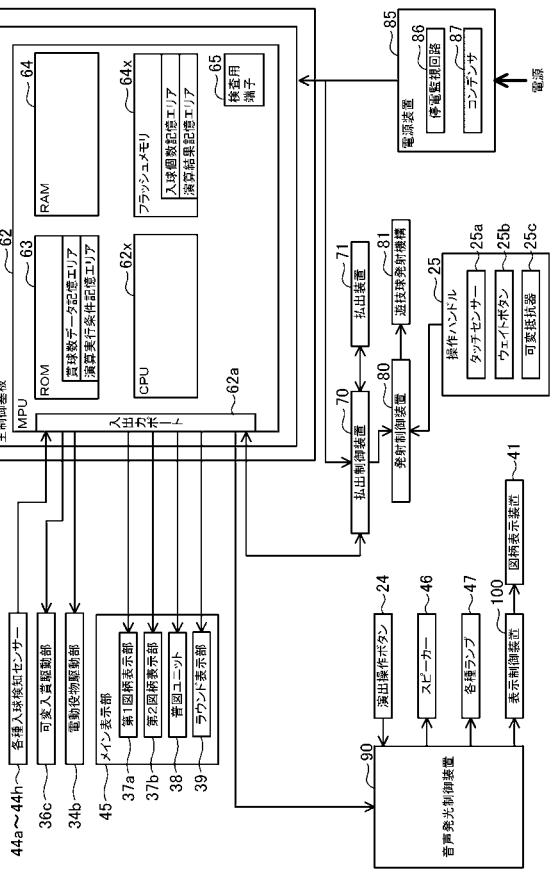
【図２３】



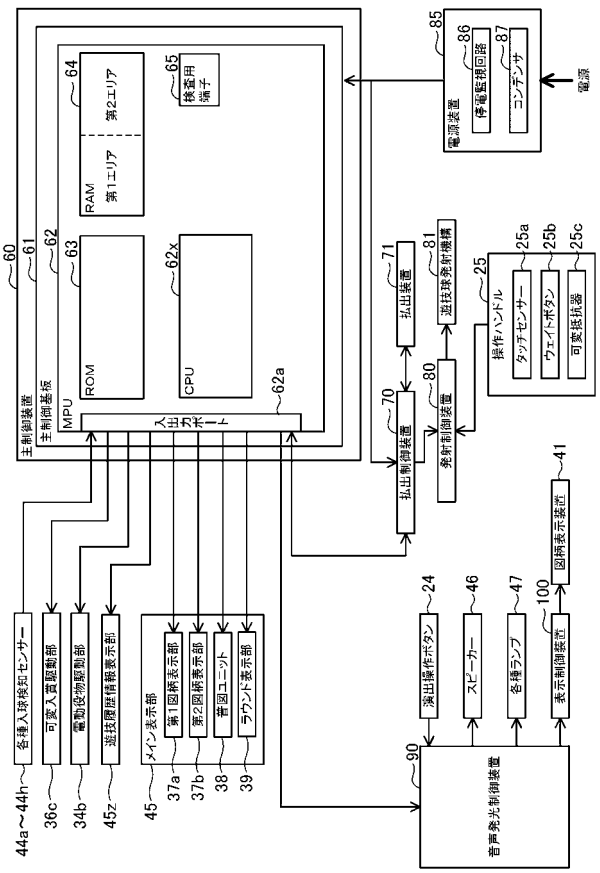
【図２４】



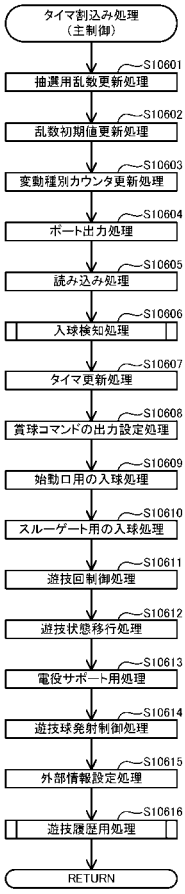
【図２５】



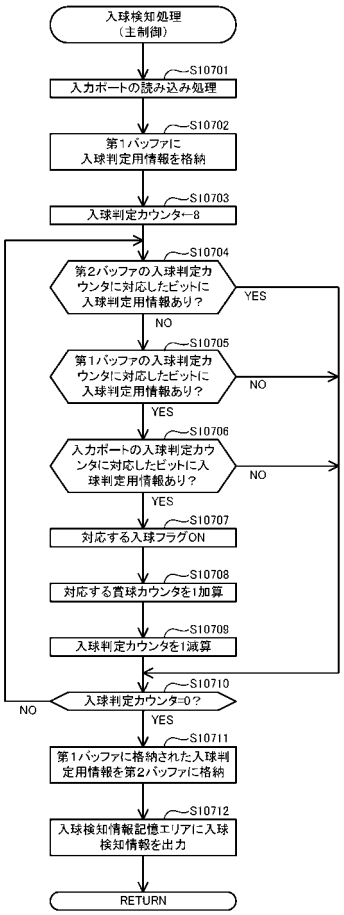
【図２６】



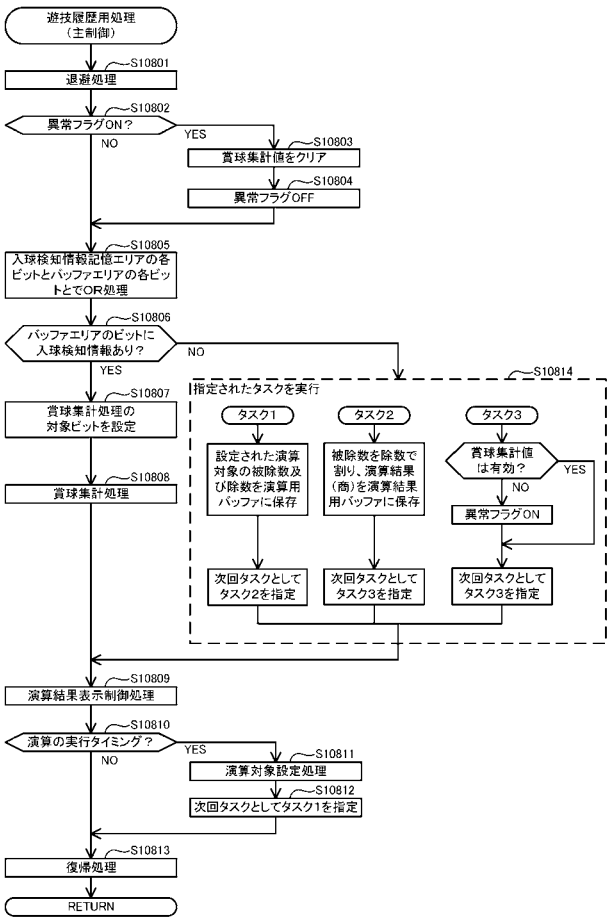
【図２７】



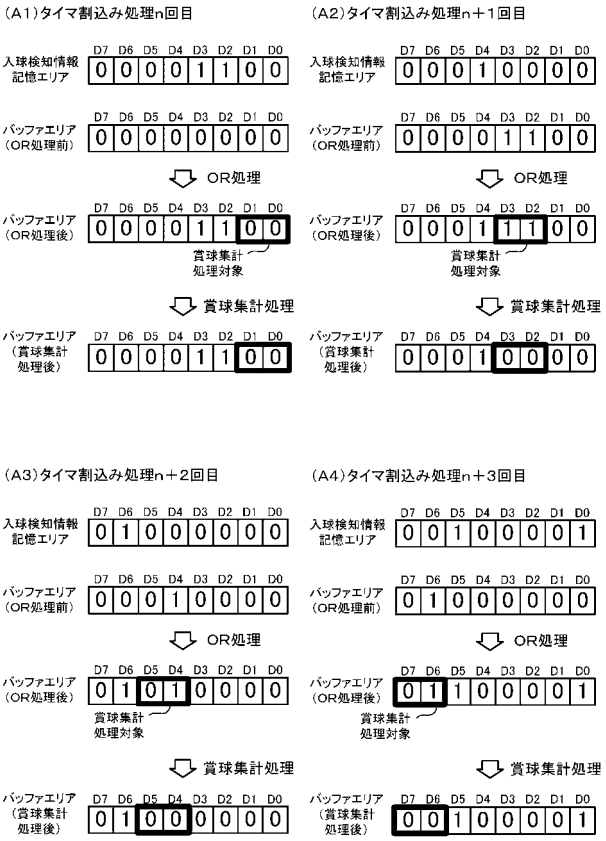
【図２８】



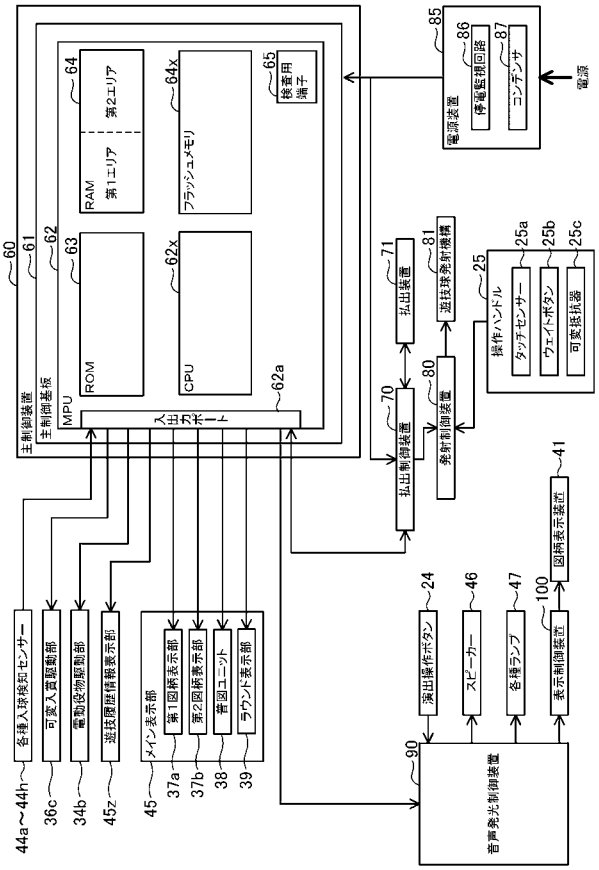
【図２９】



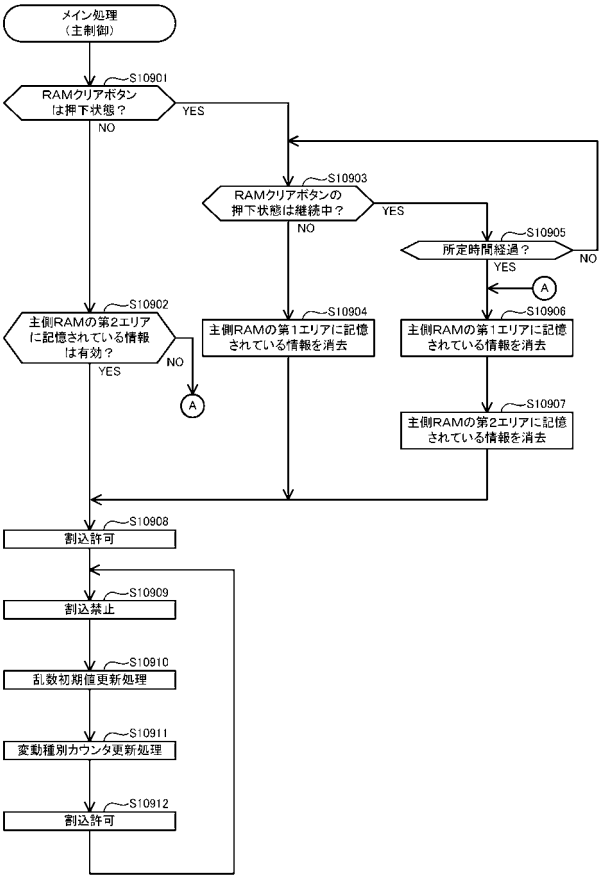
【図３０】



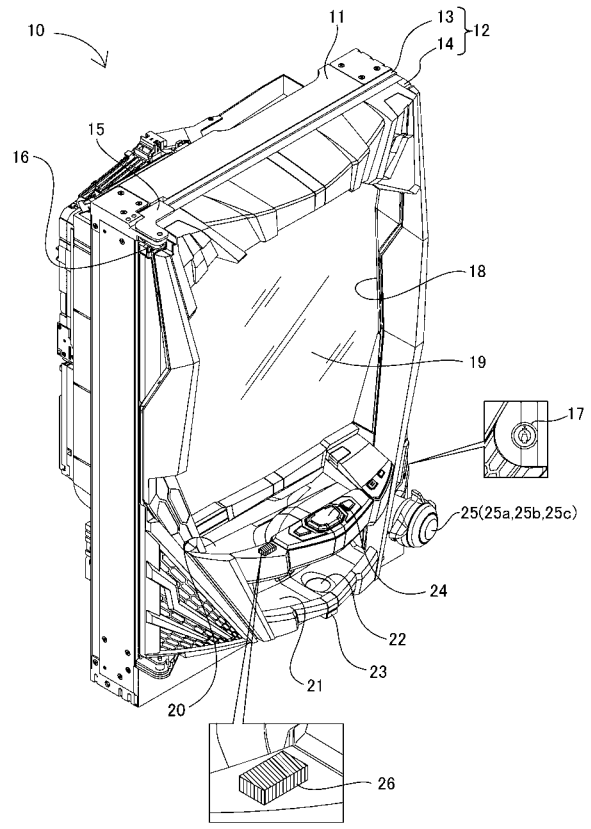
【図３１】



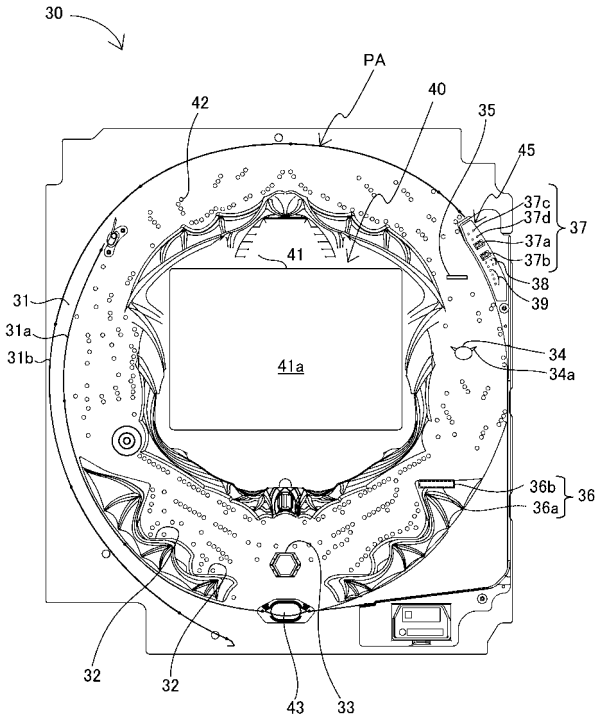
【図３２】



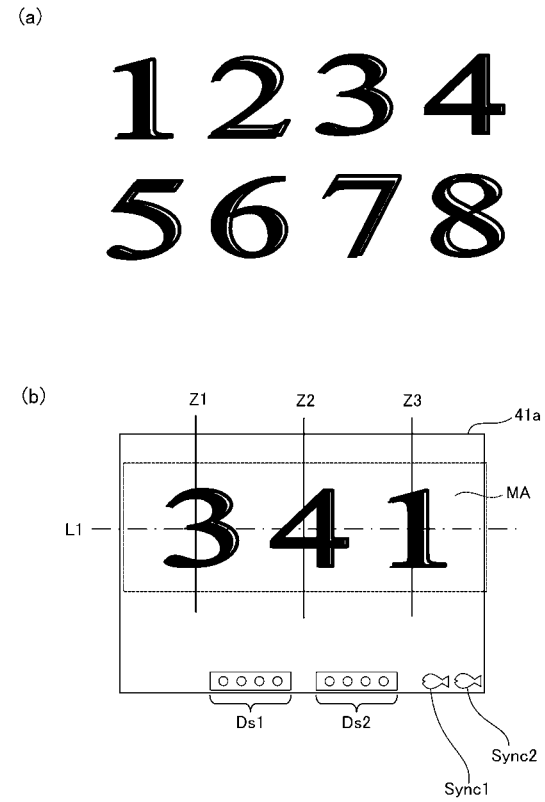
【図３３】



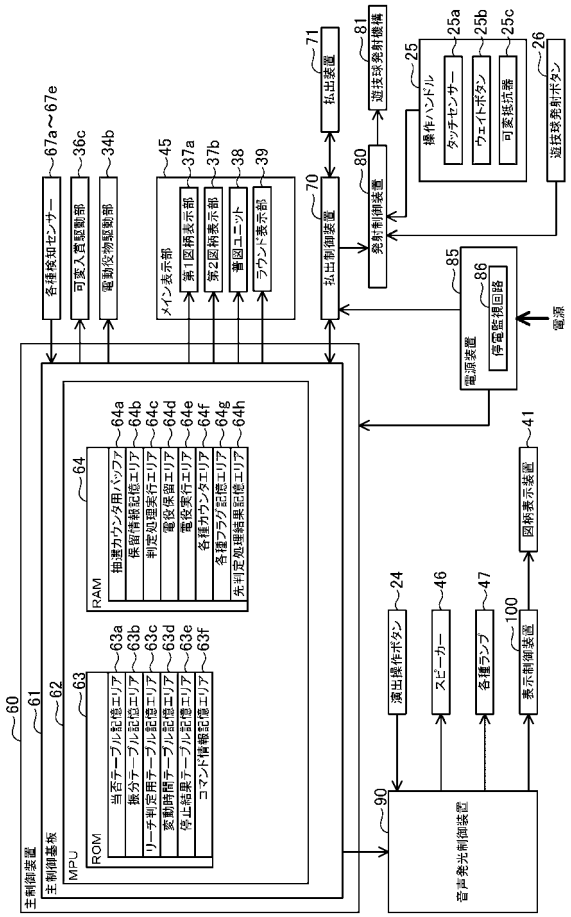
【図３４】



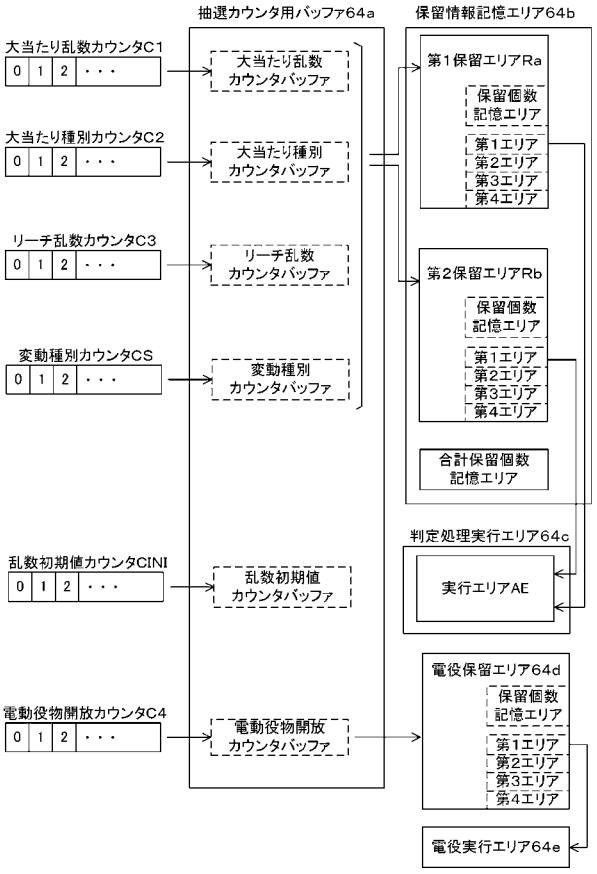
【図３５】



【図３６】



【図３７】



【図３８】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図３９】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～13	16R確変大当たり
14～27	8R確変大当たり
28～33	16R通常大当たり
34～39	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～27	16R確変大当たり
28～39	8R通常大当たり

【図４０】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

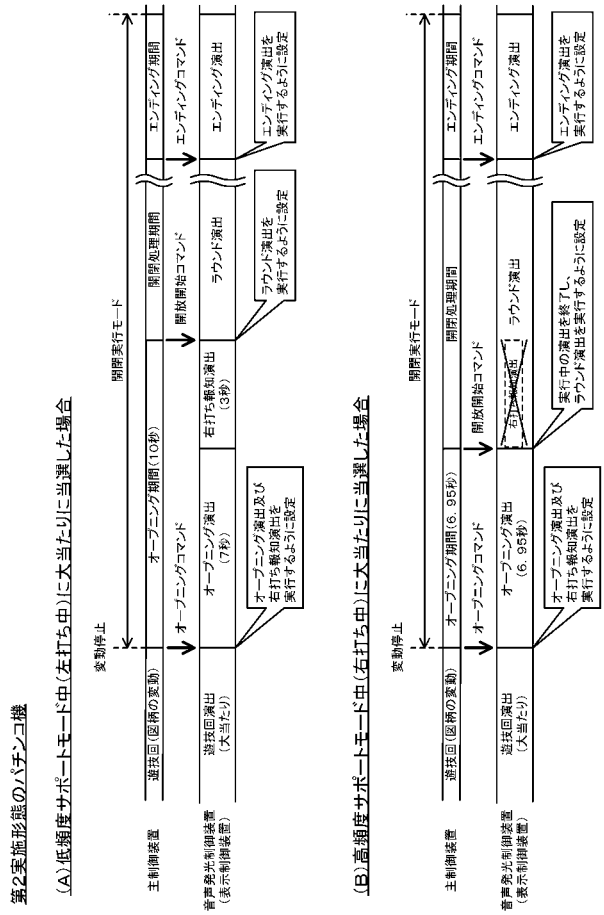
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

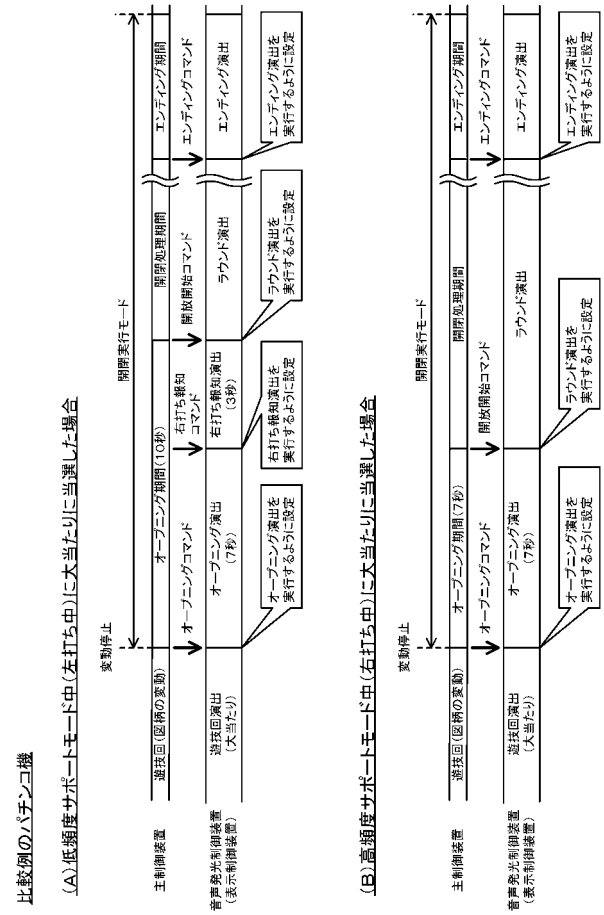
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

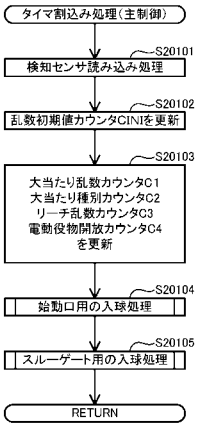
【図４１】



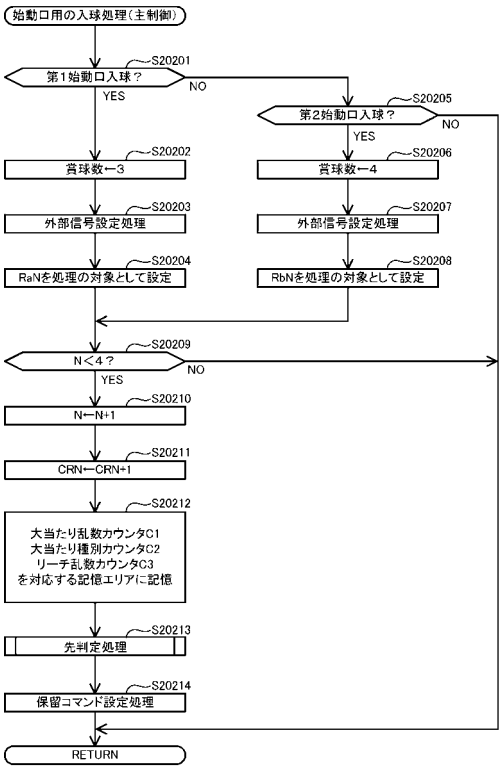
【図４２】



【図４３】



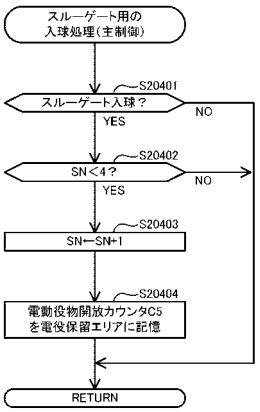
【図４４】



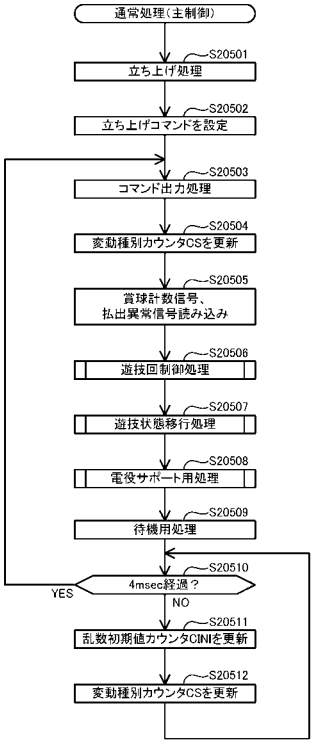
【図４５】



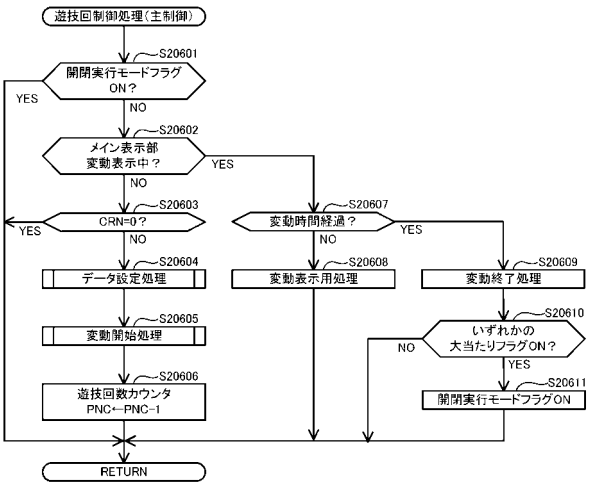
【図４６】



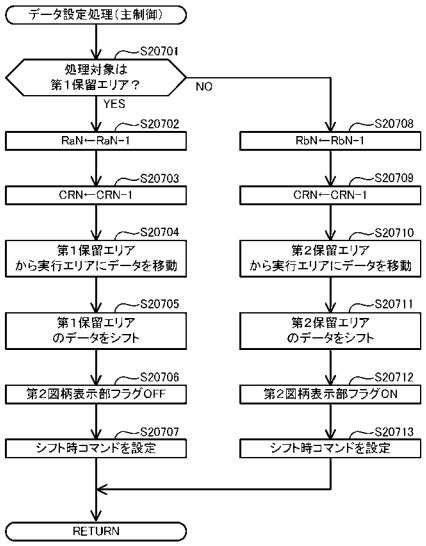
【図４７】



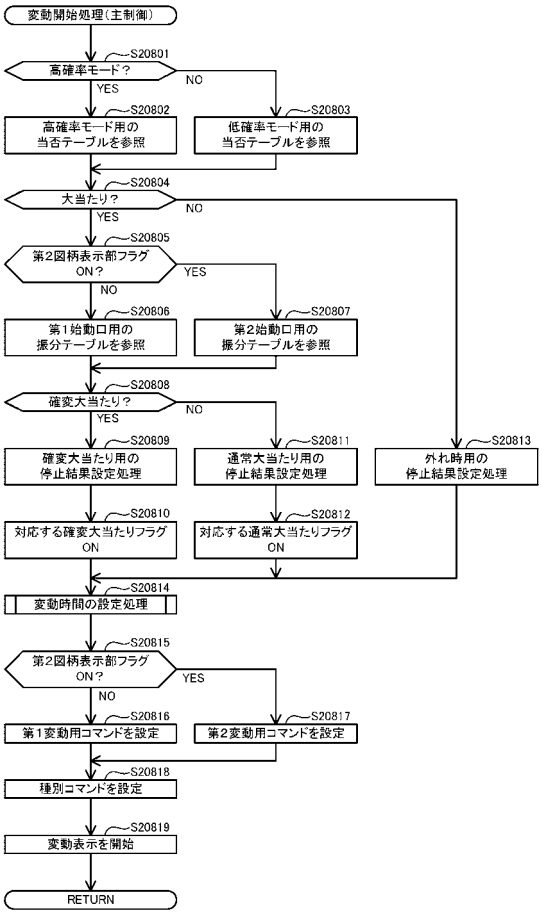
【図４８】



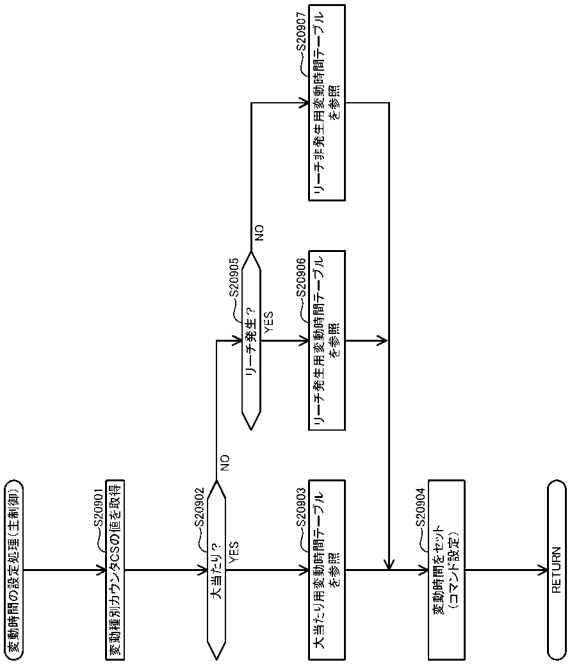
【図４９】



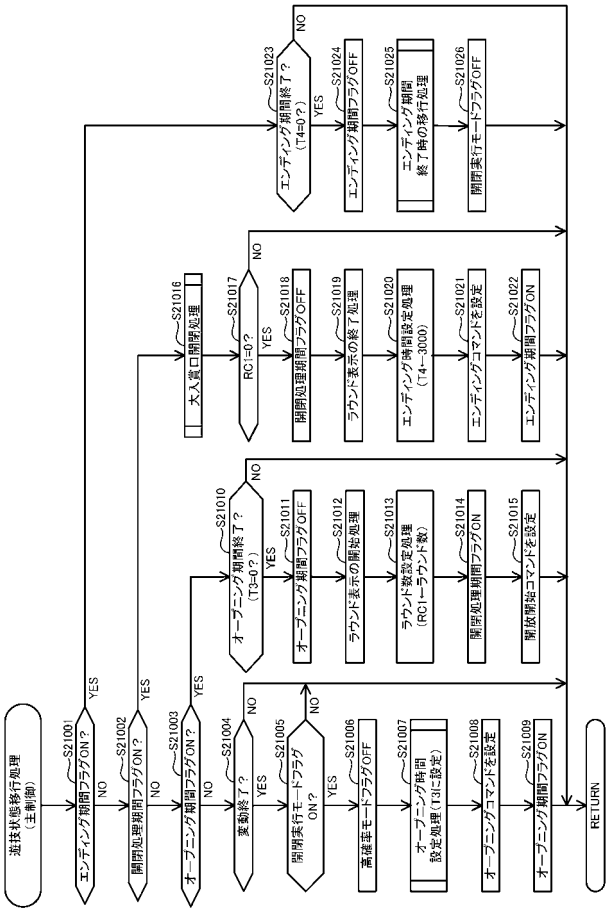
【図５０】



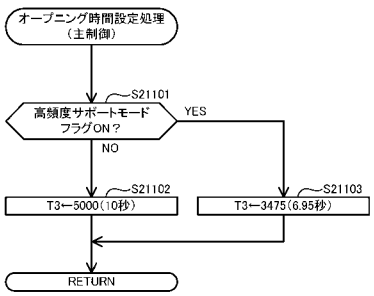
【図５１】



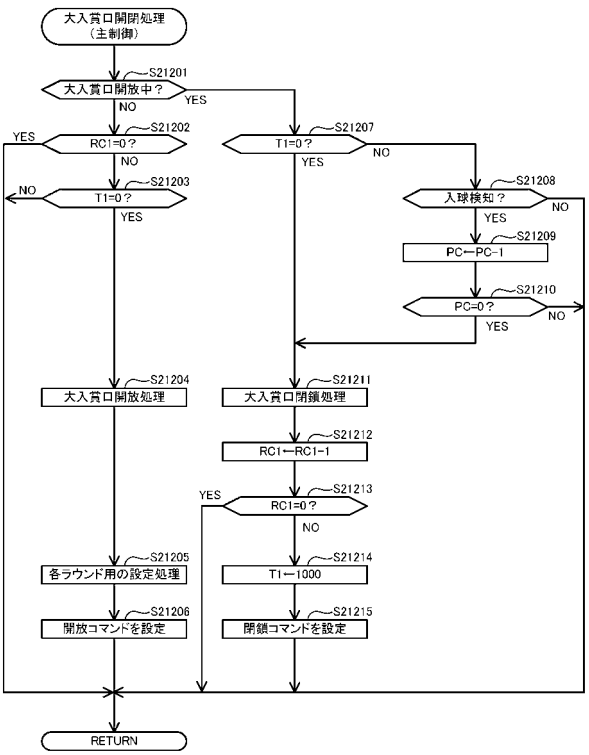
【図５２】



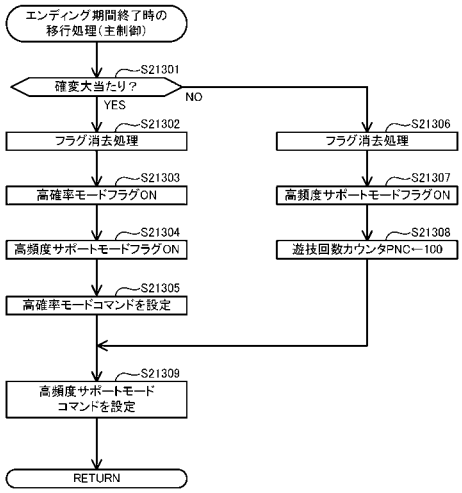
【図５３】



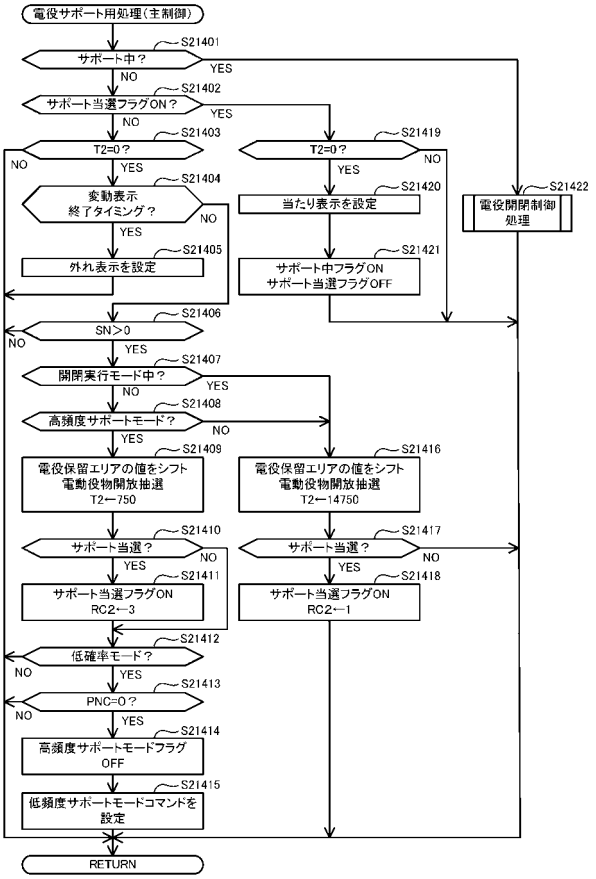
【図５４】



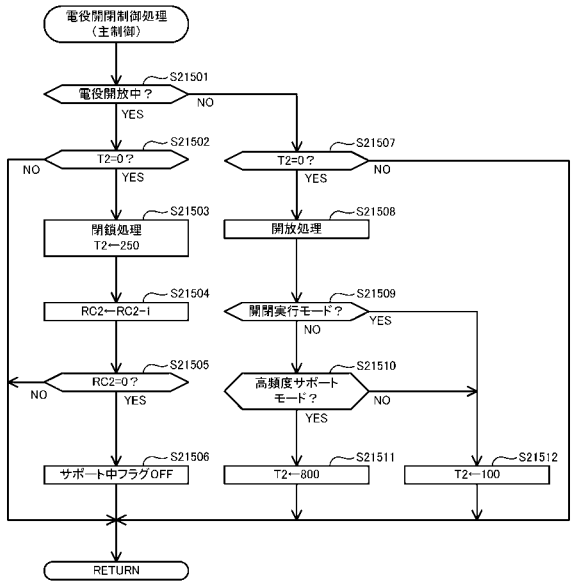
【図５５】



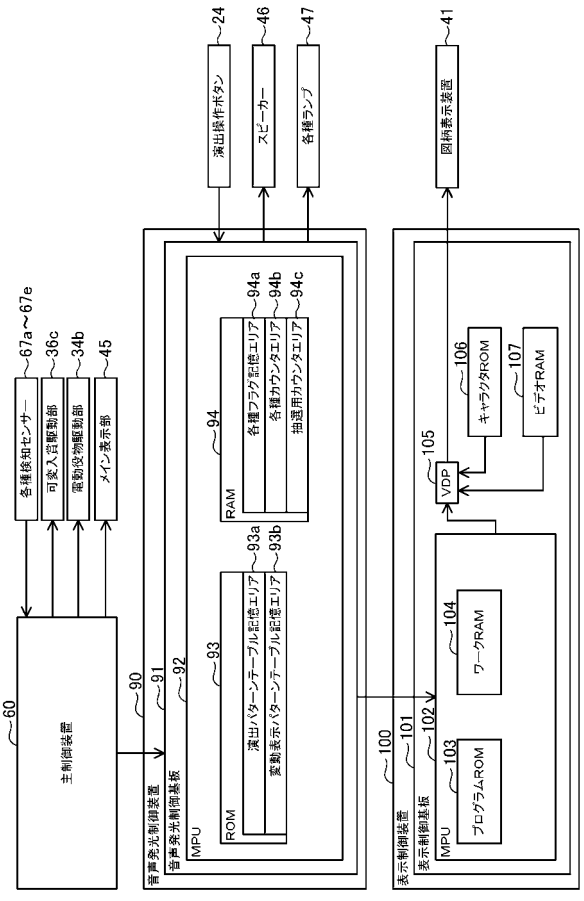
【図５６】



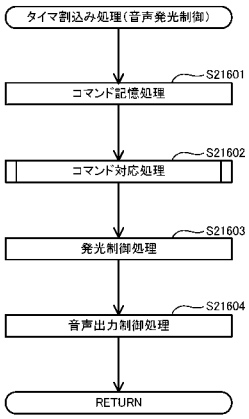
【図５７】



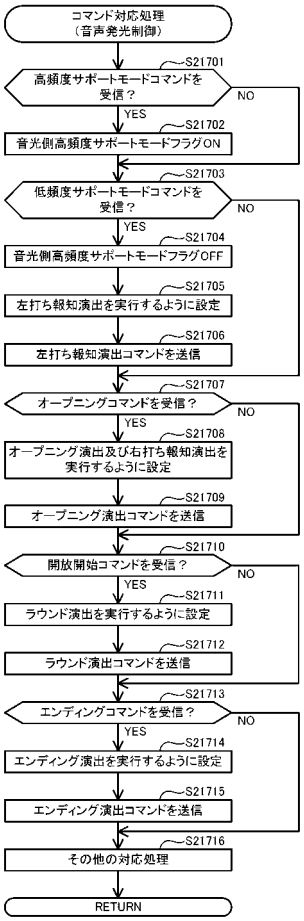
【図５８】



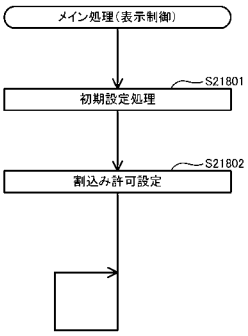
【図５９】



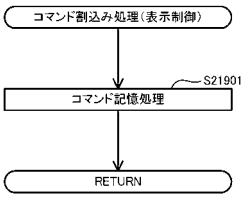
【図６０】



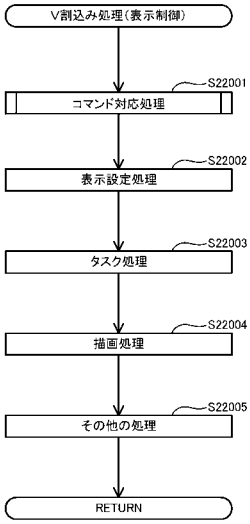
【図６１】



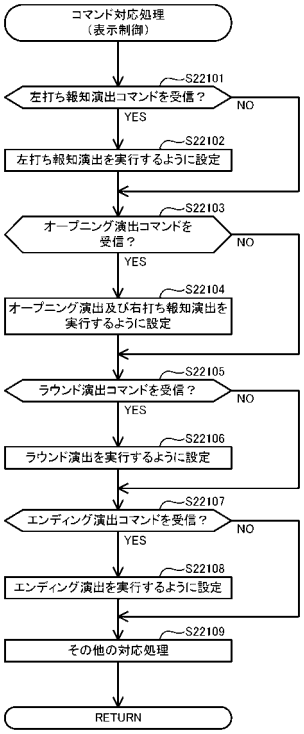
【図６２】



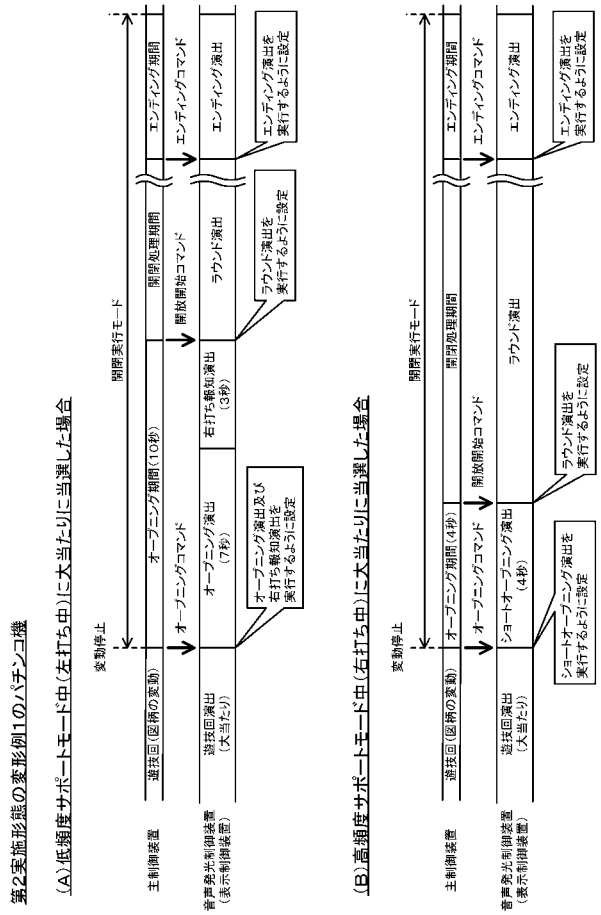
【図６３】



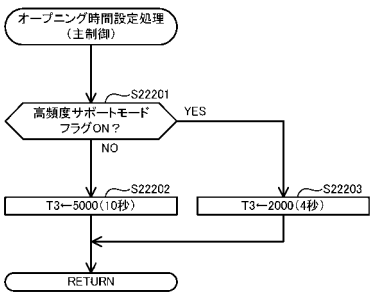
【図６４】



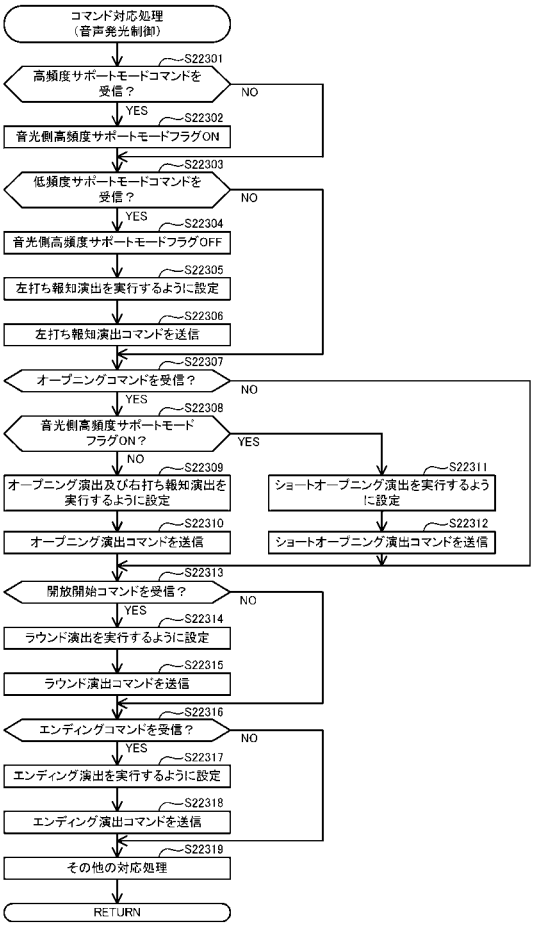
【図６５】



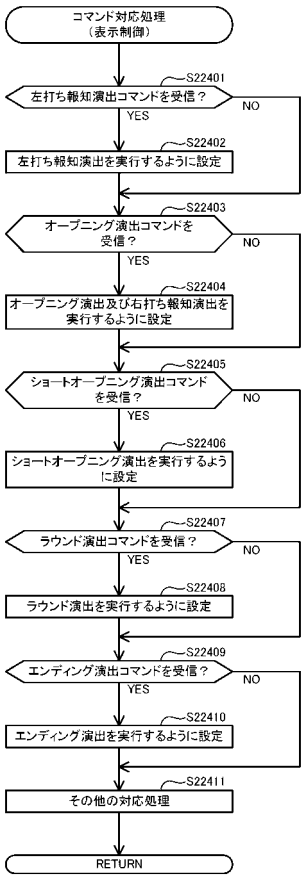
【図６６】



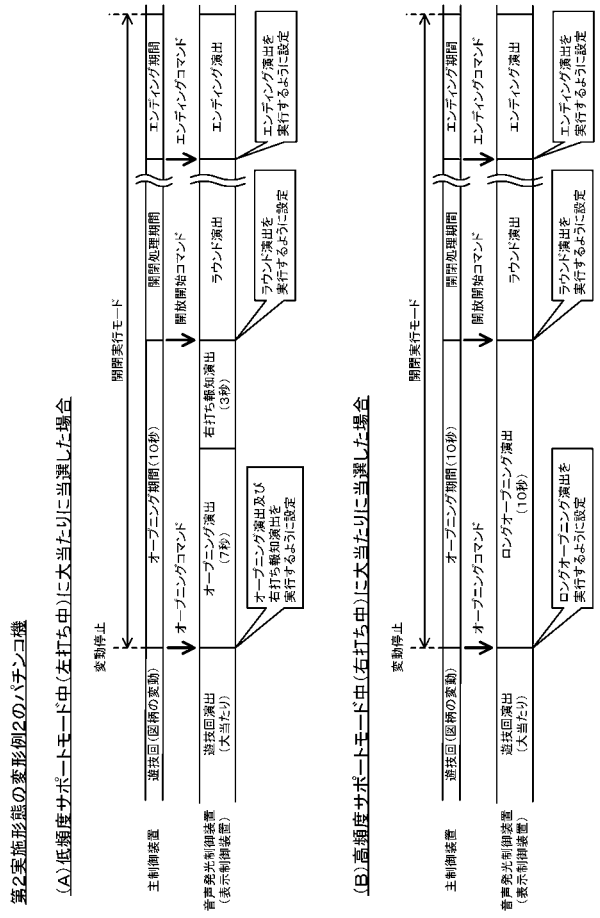
【図６７】



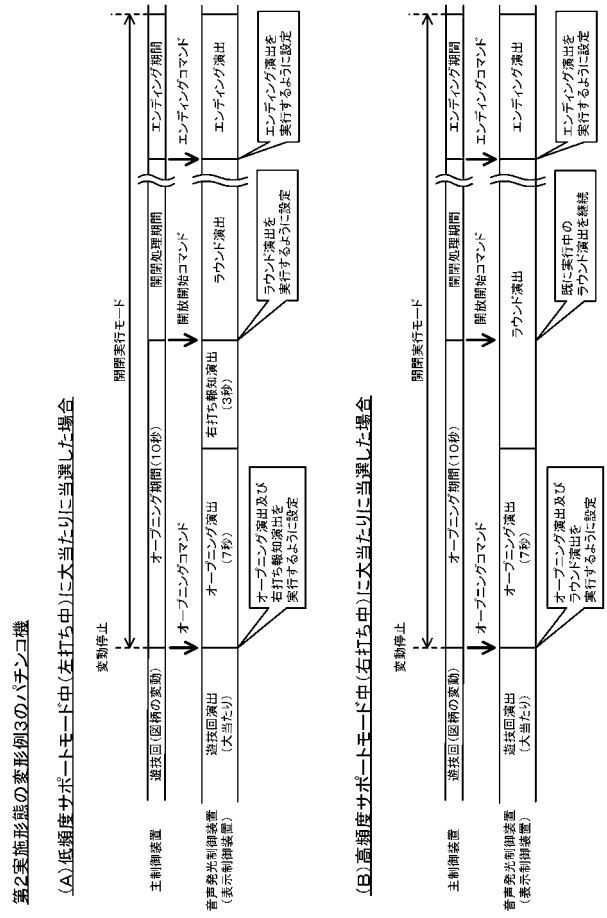
【図６８】



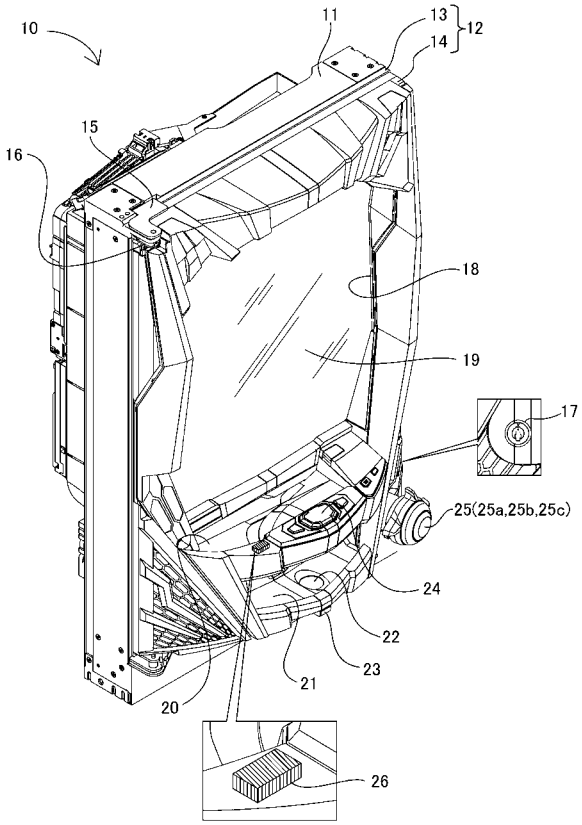
【図６９】



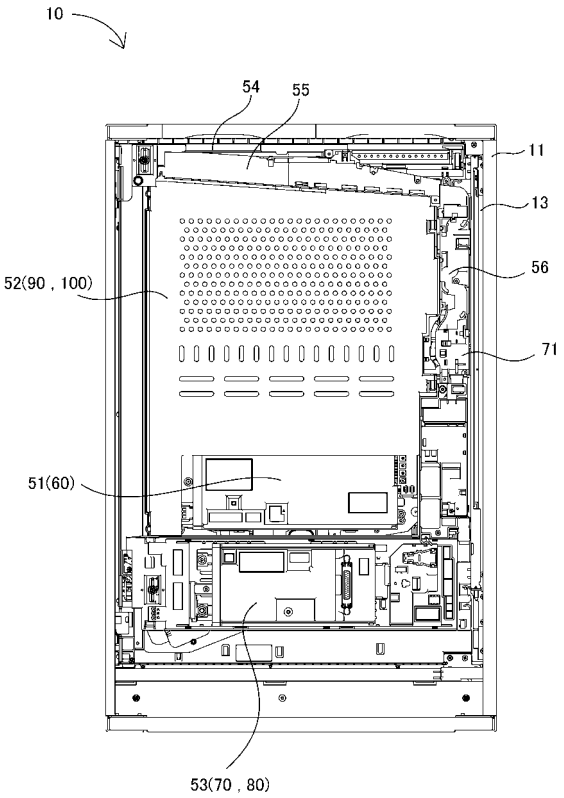
【図７０】



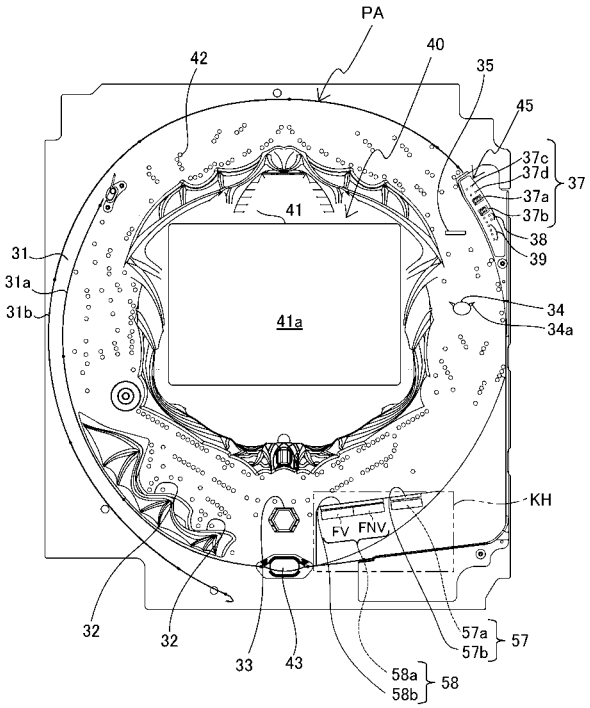
【図７１】



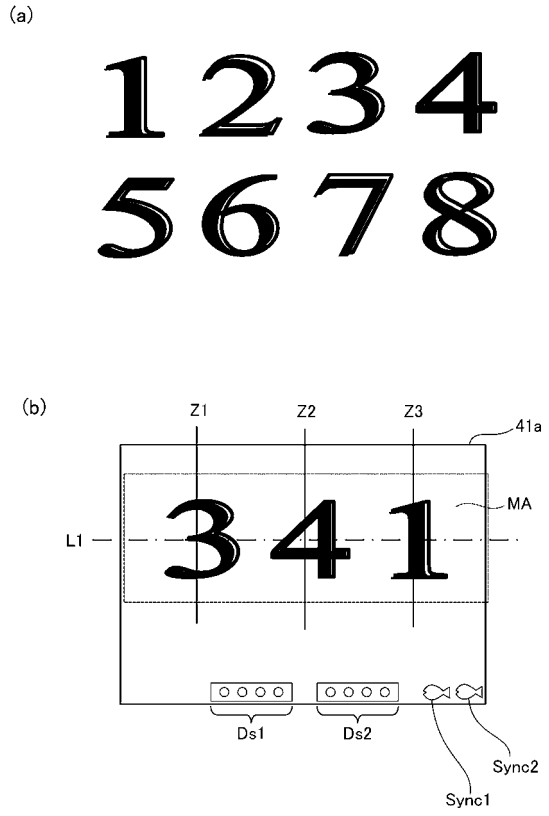
【図７２】



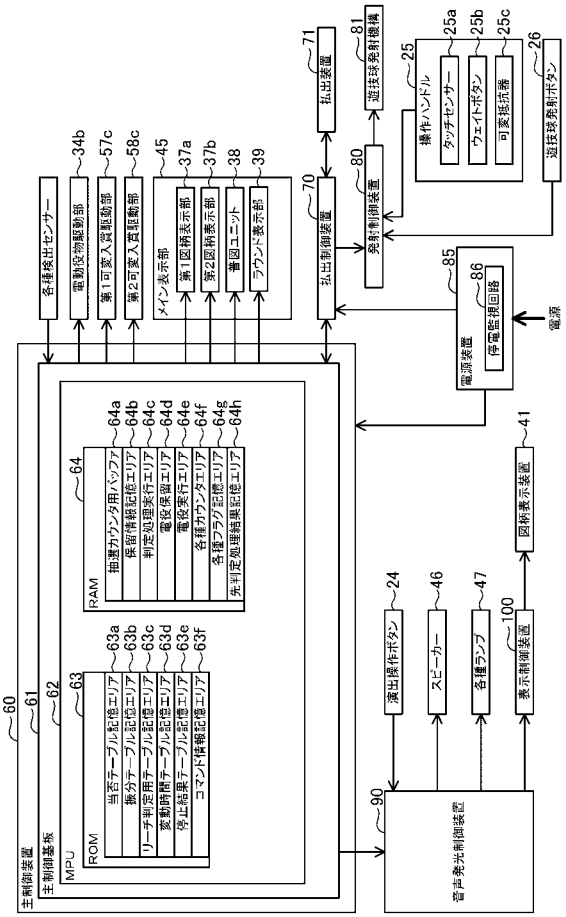
【図７３】



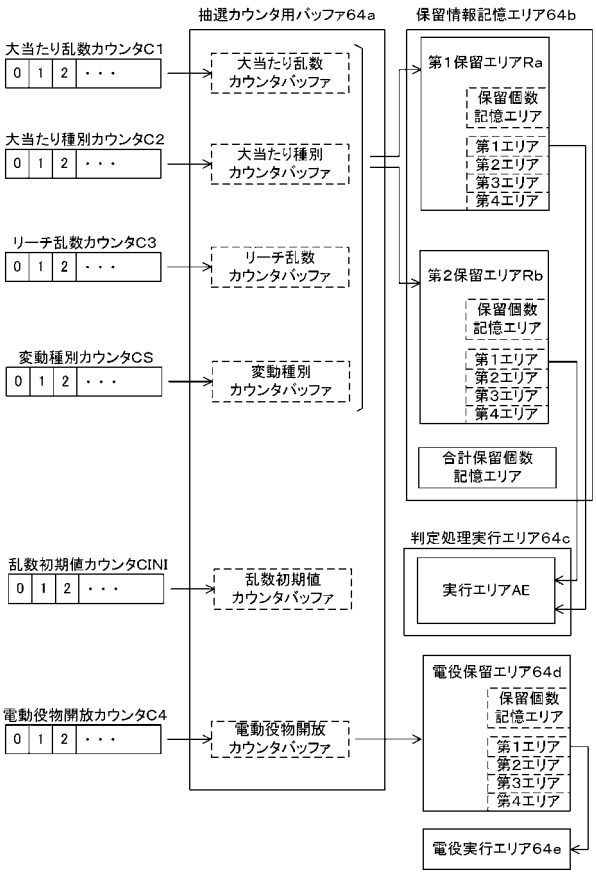
【図７４】



【図７５】



【図７６】



【図７７】

(a)

第1始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

第1始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図７８】

(a)

第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

第2始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図７９】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～27	8R第1種大当たり
28～39	8R第2種大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～27	16R第1種大当たり
28～39	8R第2種大当たり

【図８０】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

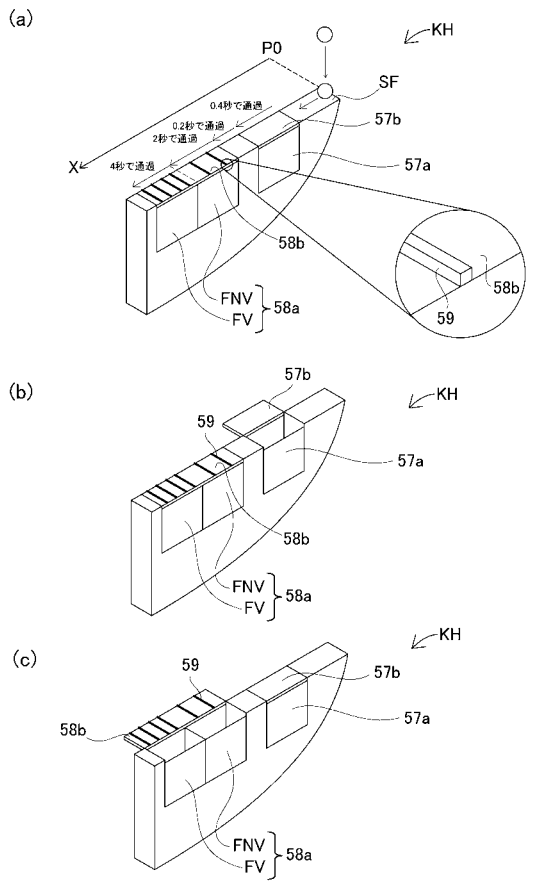
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

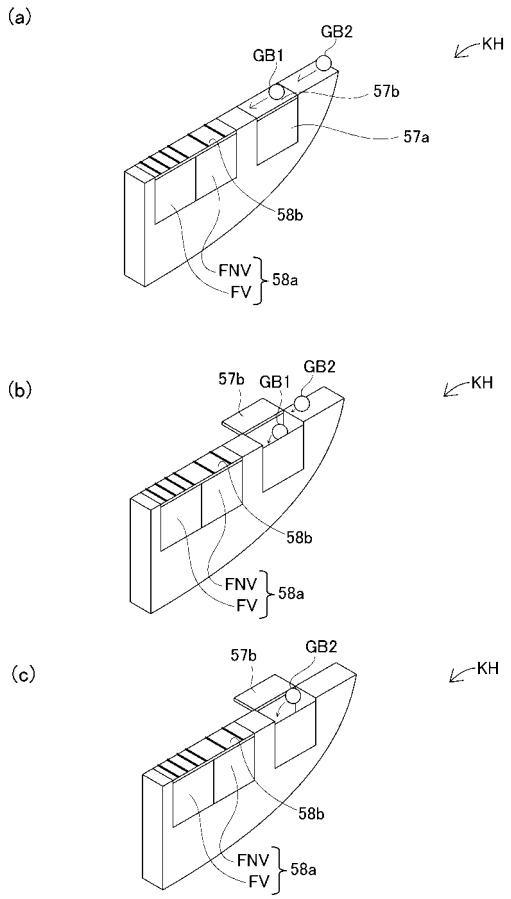
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

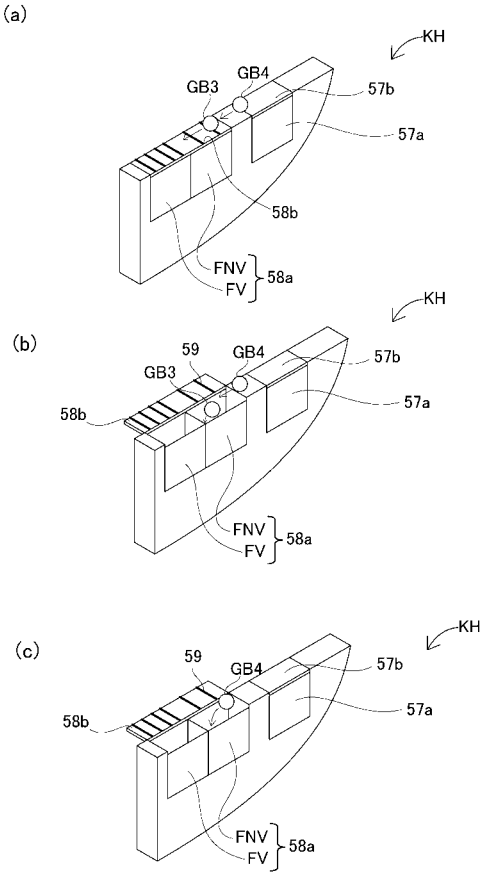
【図８１】



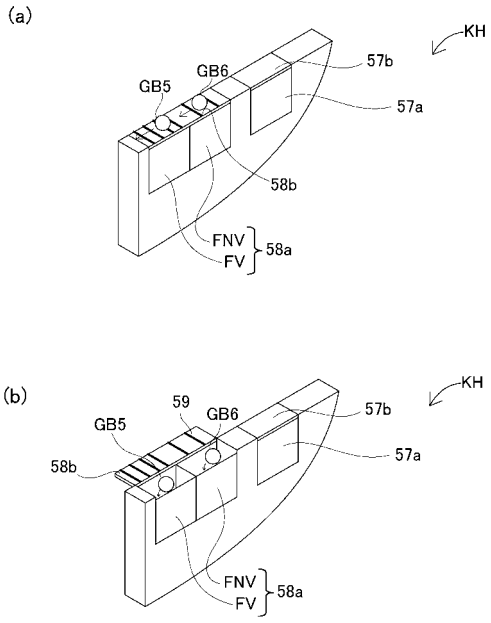
【図８２】



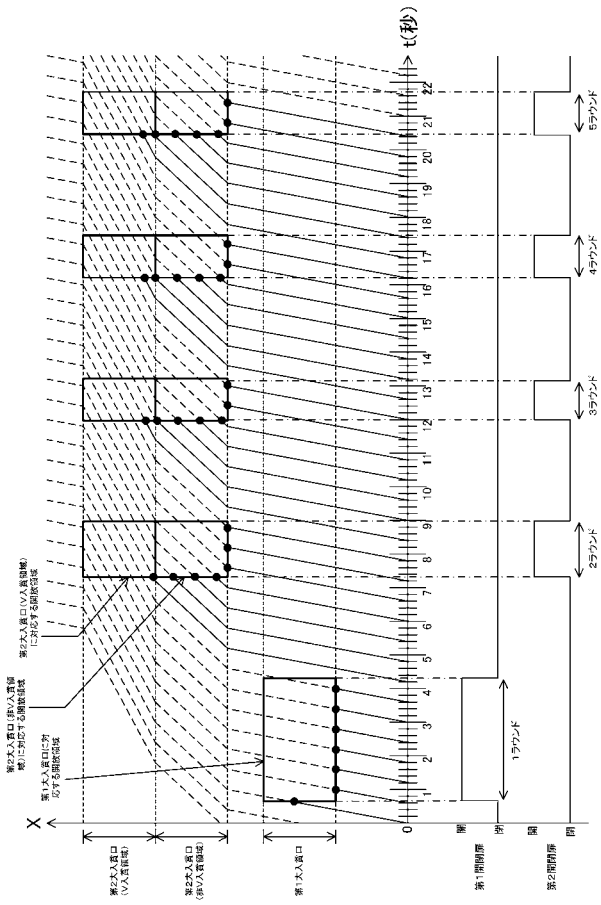
【図８３】



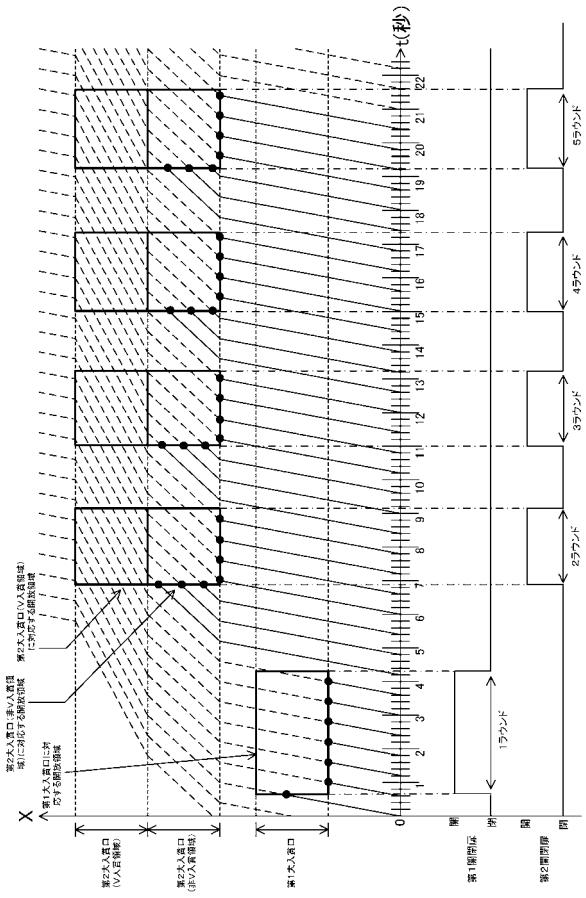
【図８４】



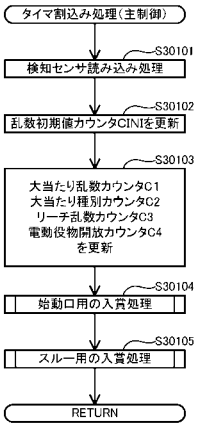
【図８５】



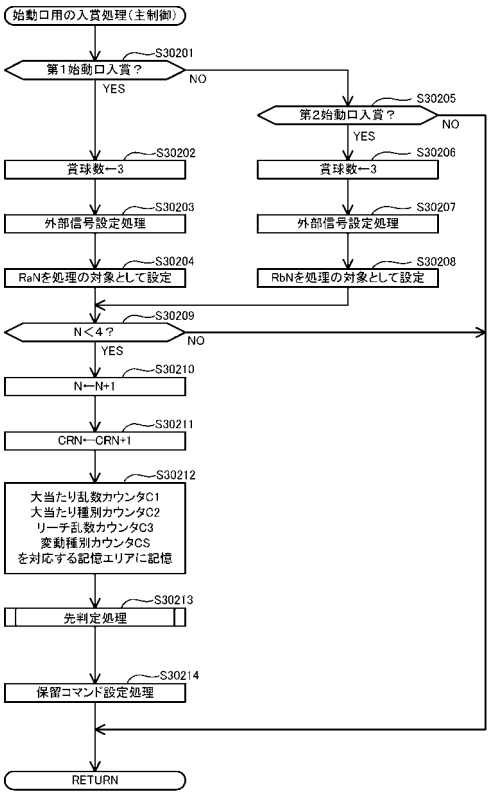
【図８６】



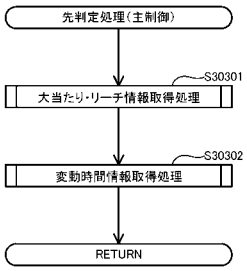
【図８７】



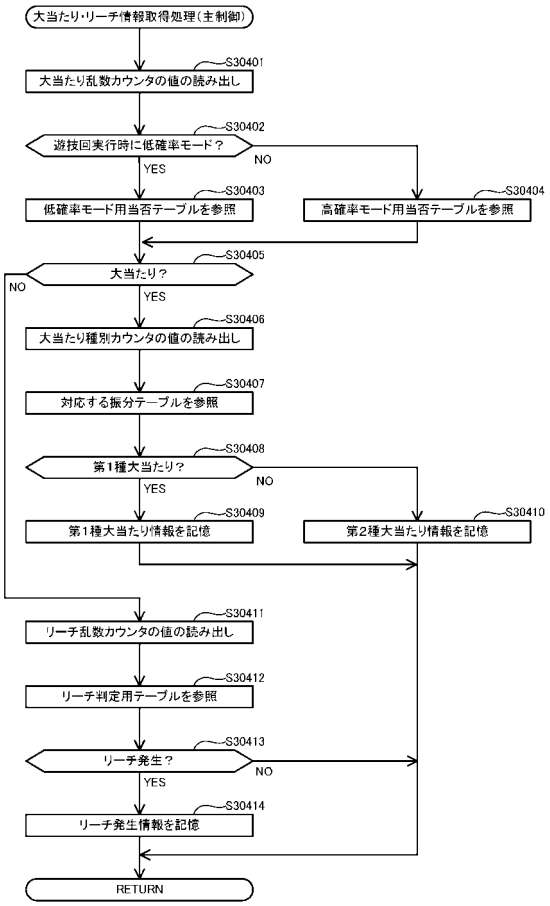
【図８８】



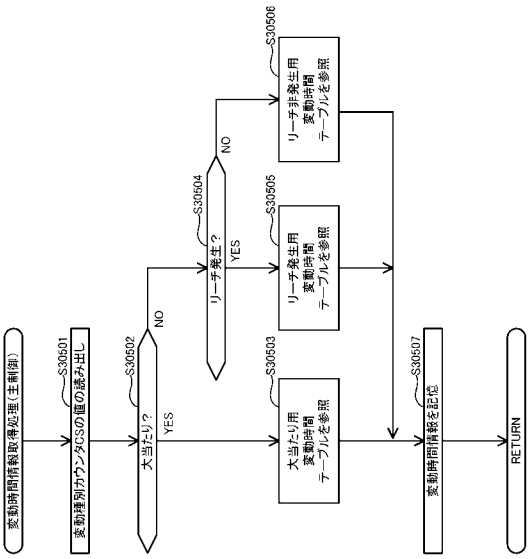
【図８９】



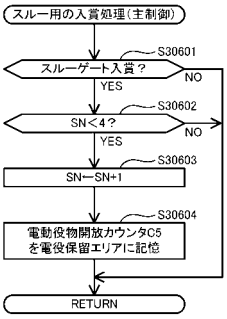
【図９０】



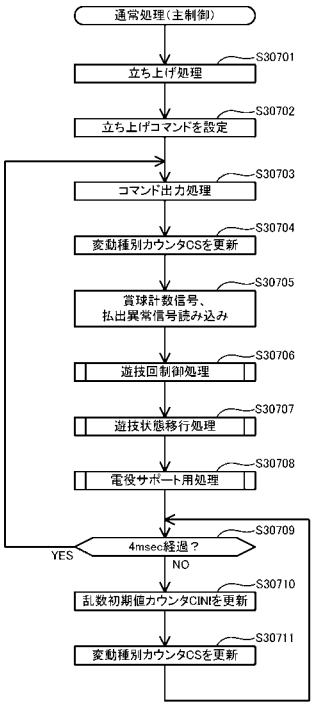
【図９１】



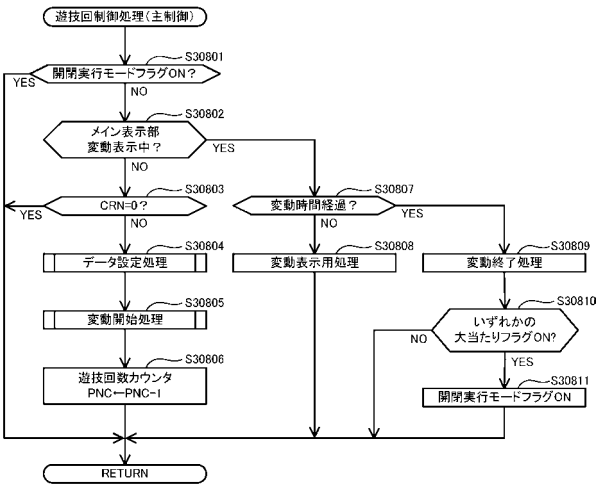
【図９２】



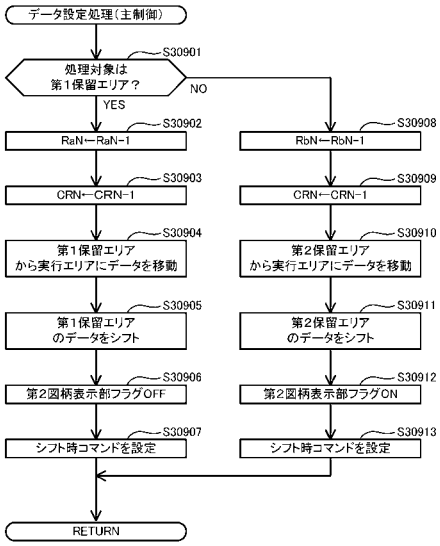
【図９３】



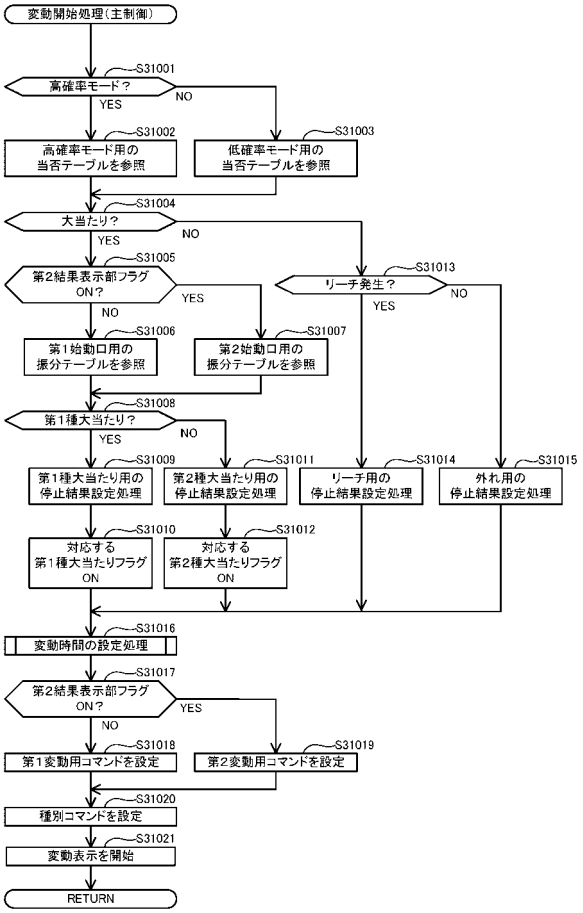
【図９４】



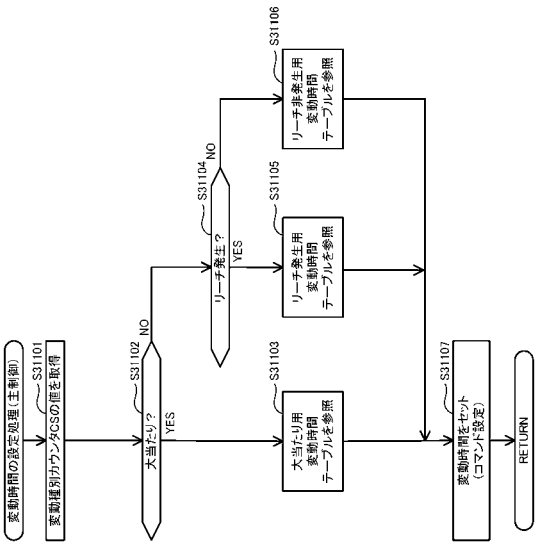
【図９５】



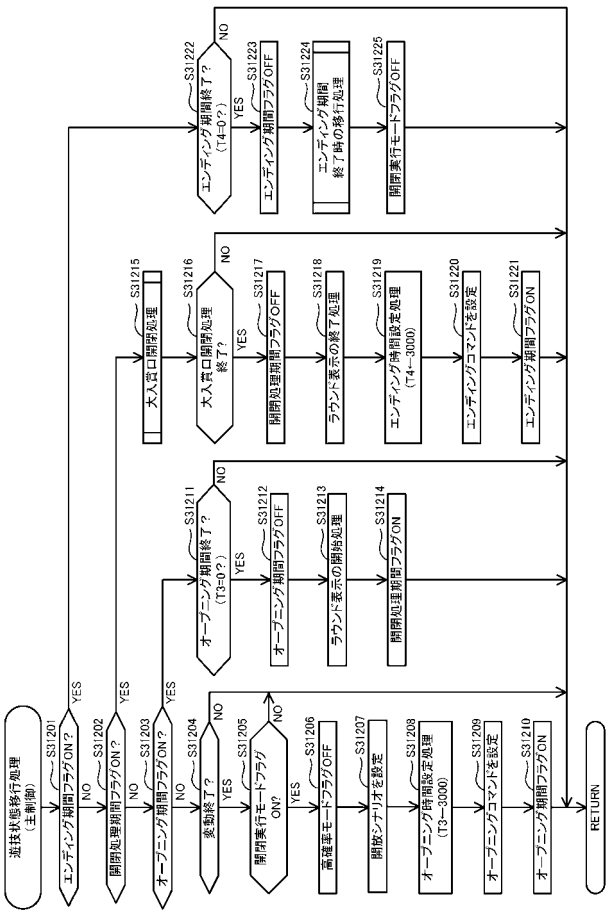
【図９６】



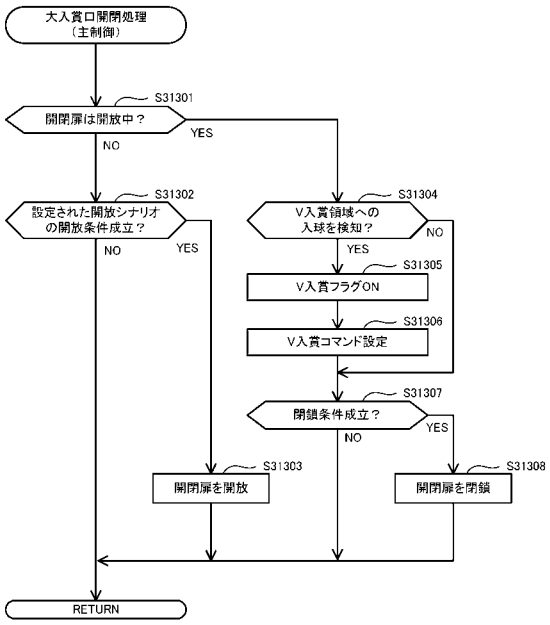
【図９７】



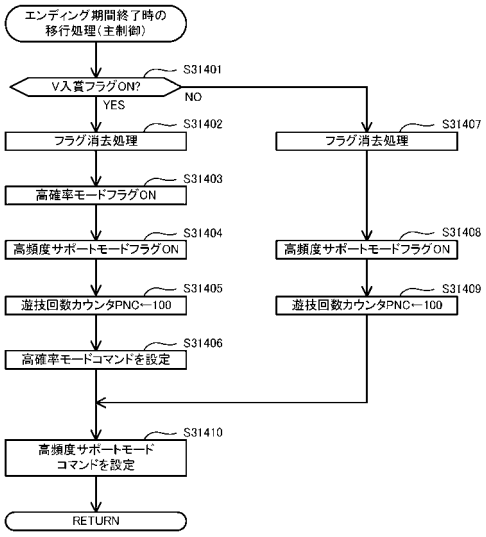
【図９８】



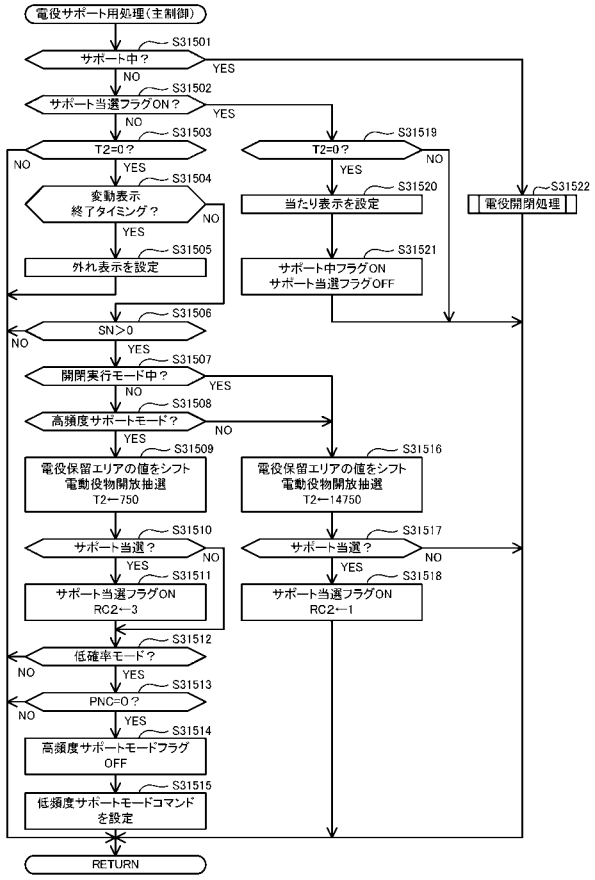
【図９９】



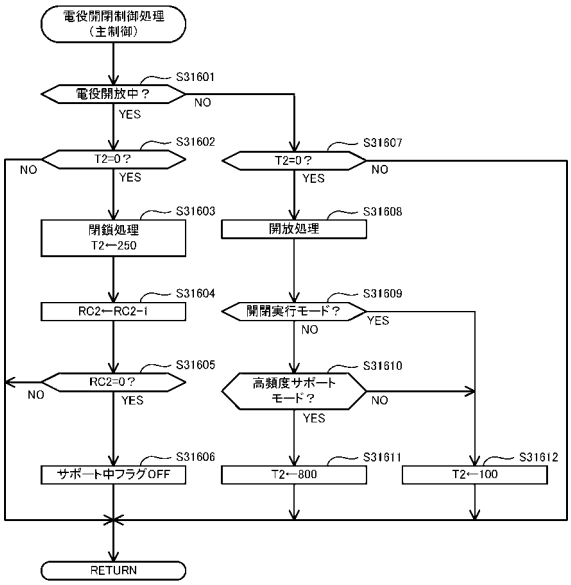
【図１００】



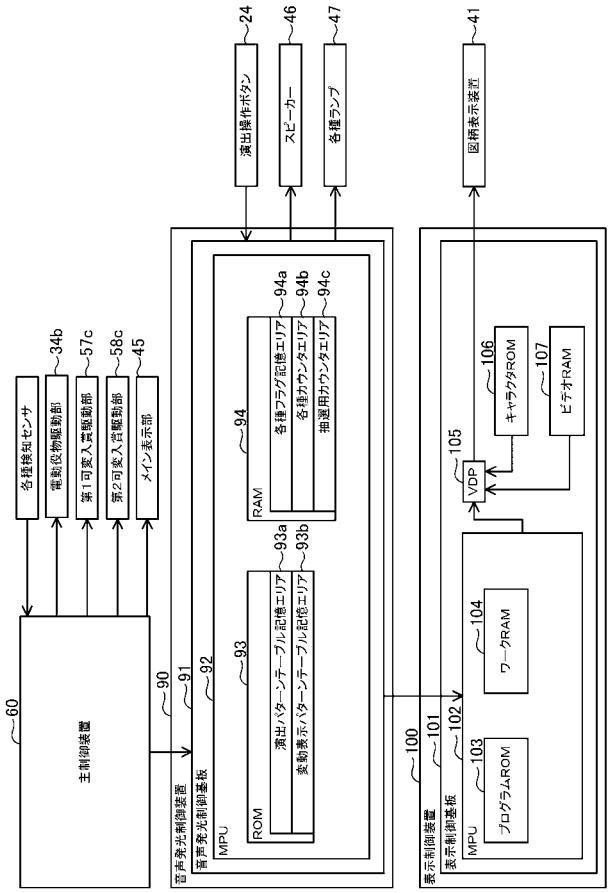
【図１０１】



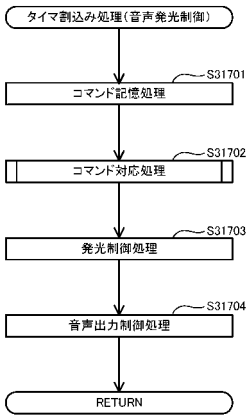
【図１０２】



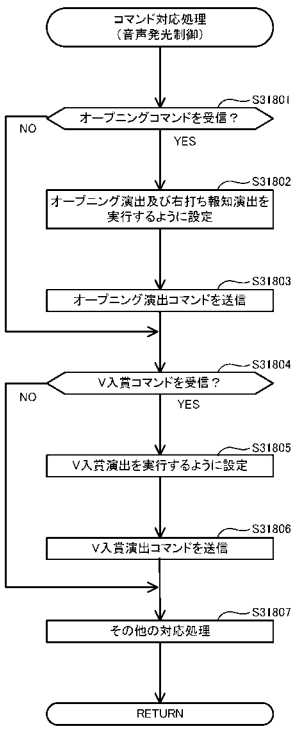
【図１０３】



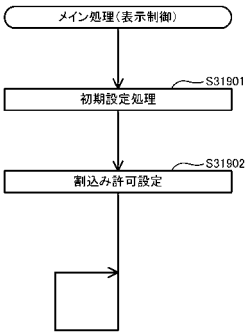
【図１０４】



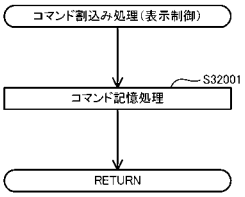
【図１０５】



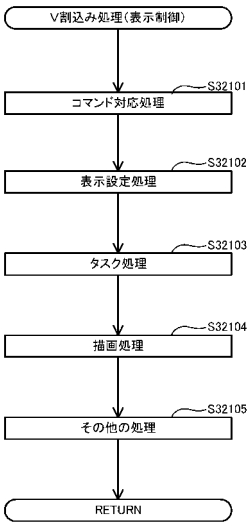
【図１０６】



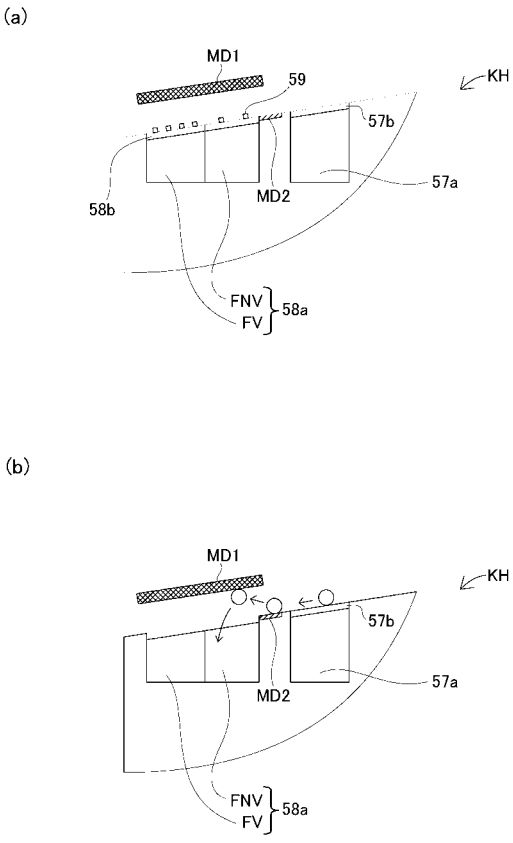
【図１０７】



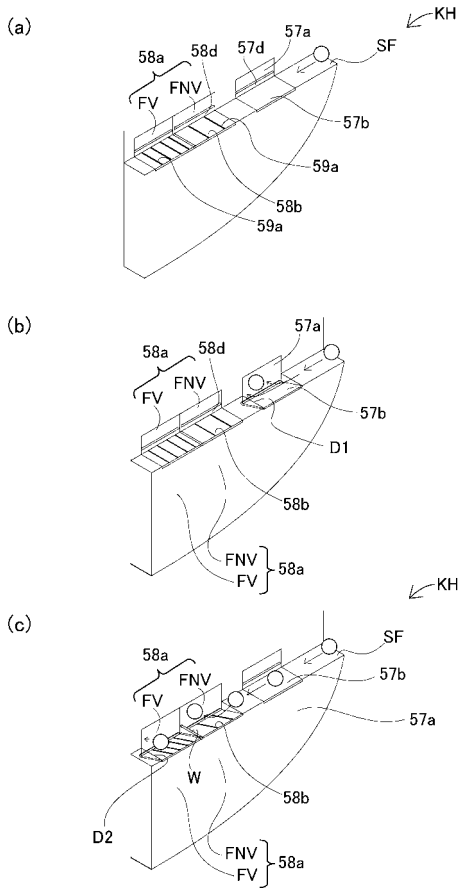
【図１０８】



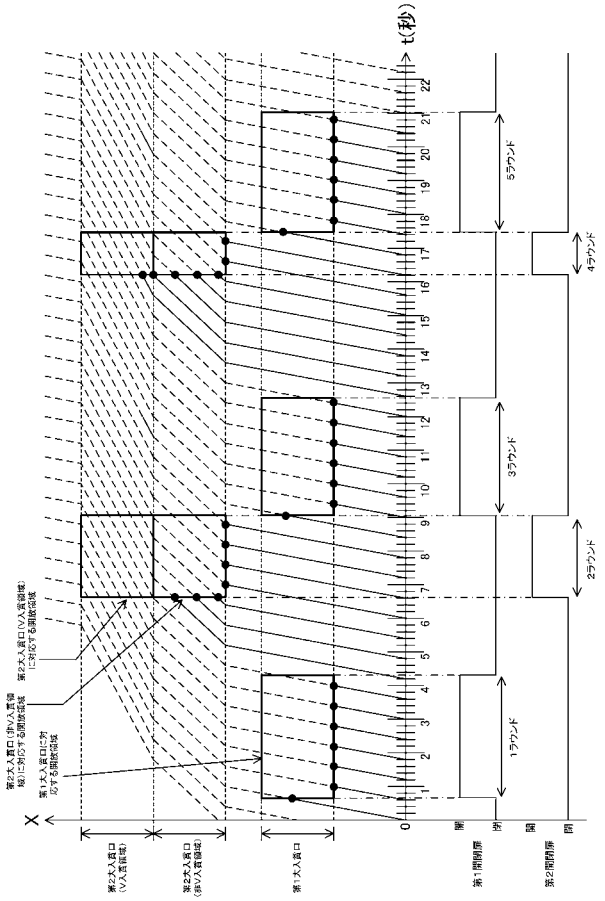
【図１０９】



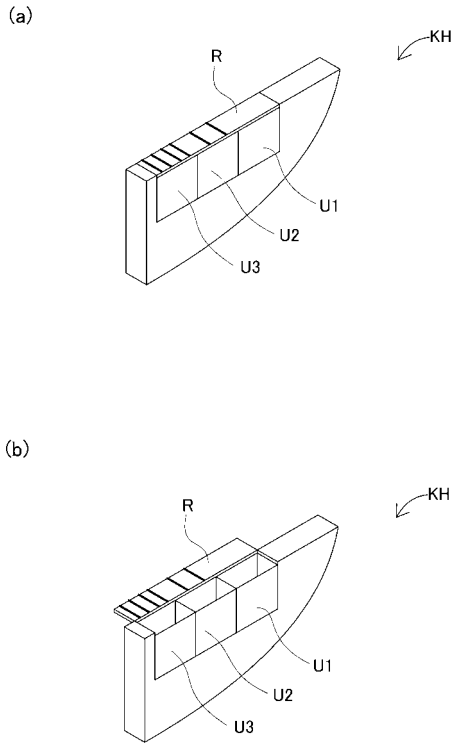
【図１１０】



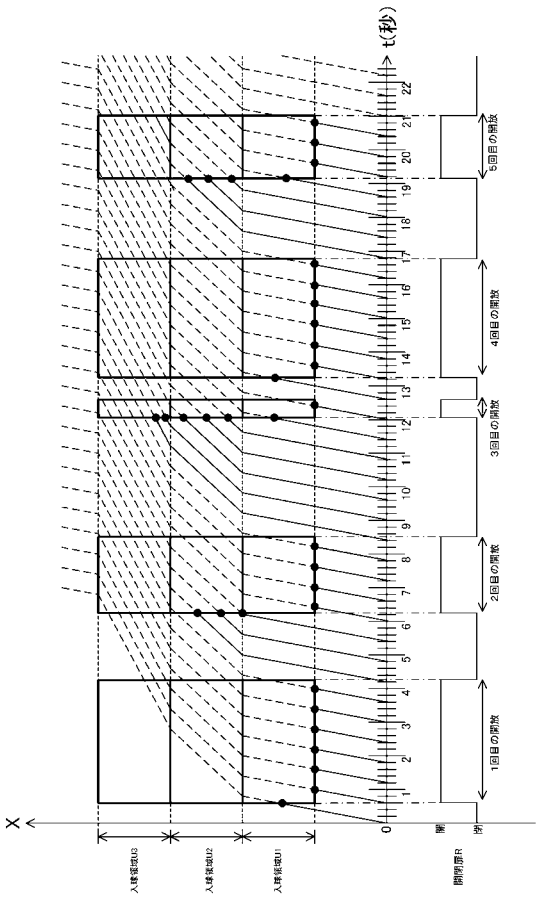
【図１１１】



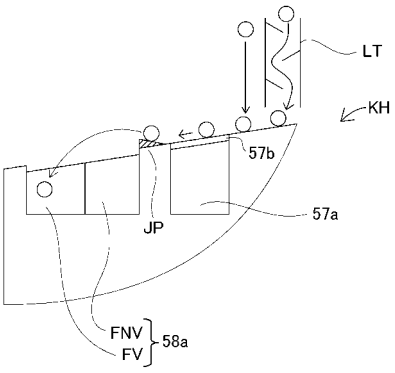
【図１１２】



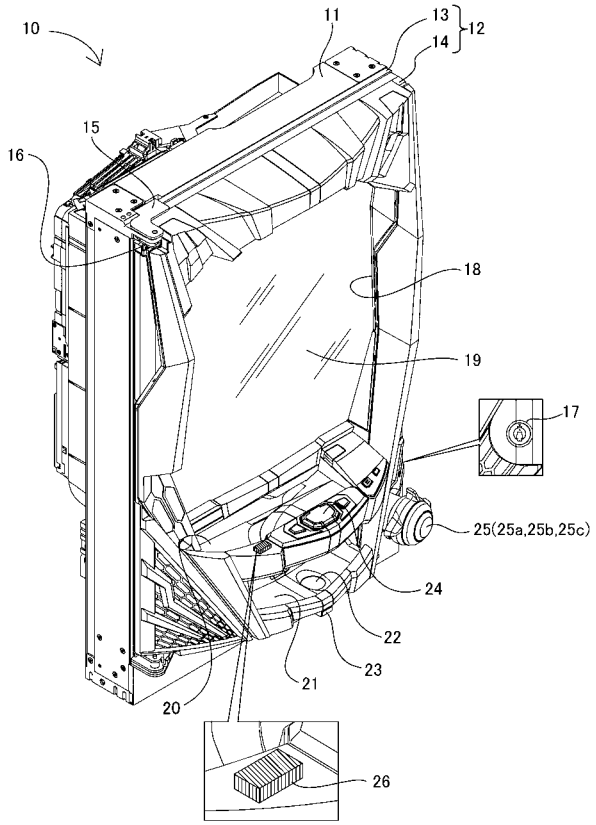
【図１１３】



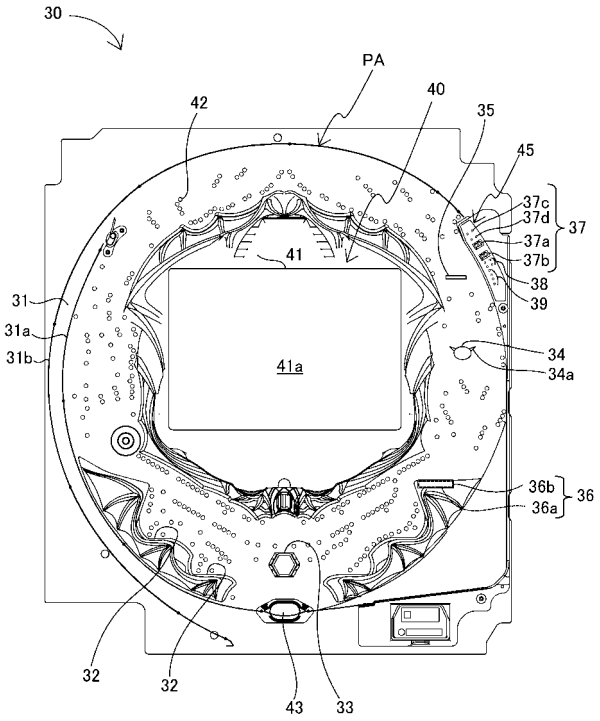
【図１１４】



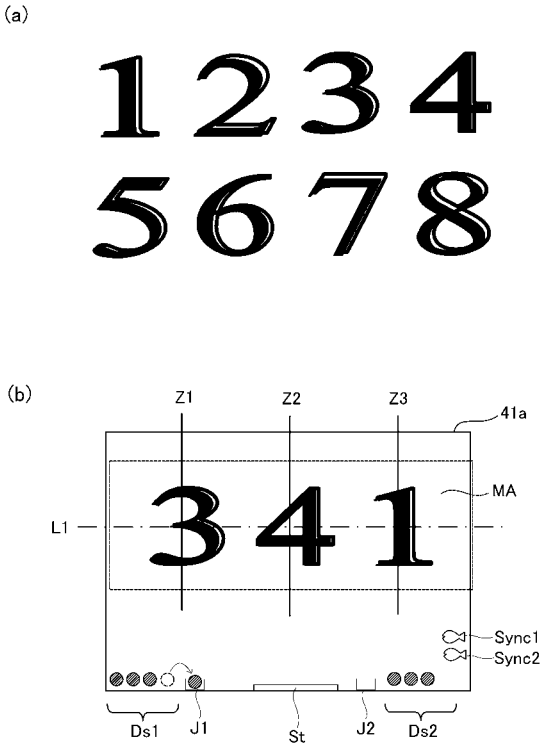
【図１１５】



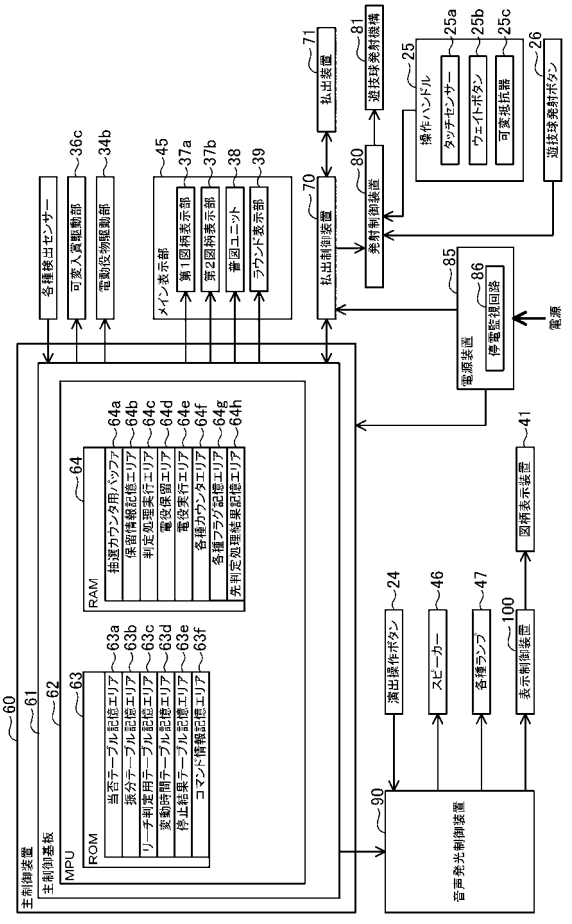
【図１１６】



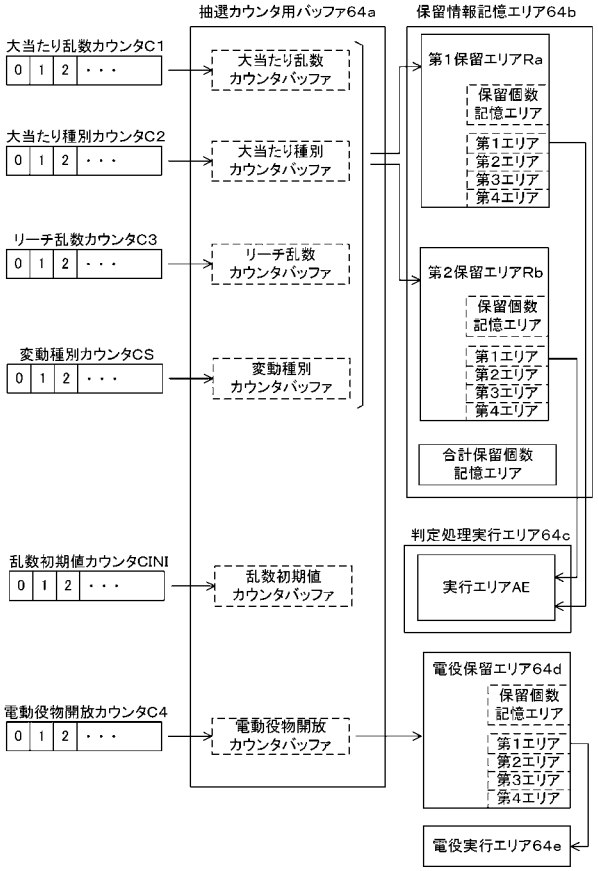
【図１１７】



【図１１８】



【図１１９】



【図１２０】

(a)

第1始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

第1始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図１２１】

(a)

第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

第2始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図１２２】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～24	8R確変大当たり
25～39	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～24	16R確変大当たり
25～39	16R通常大当たり

【図１２３】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

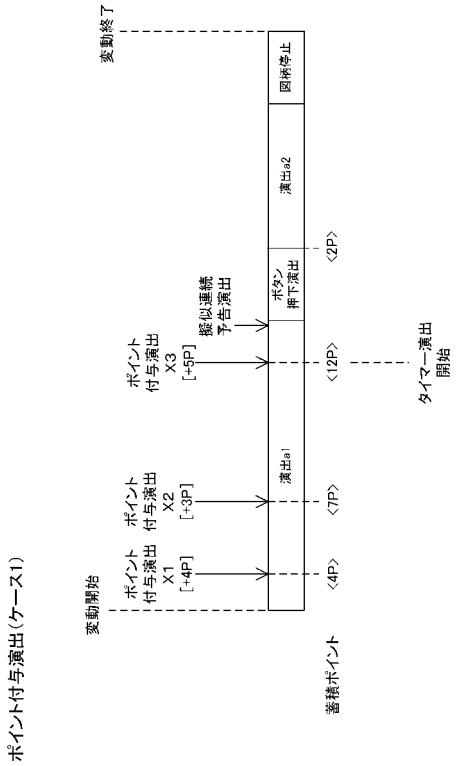
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

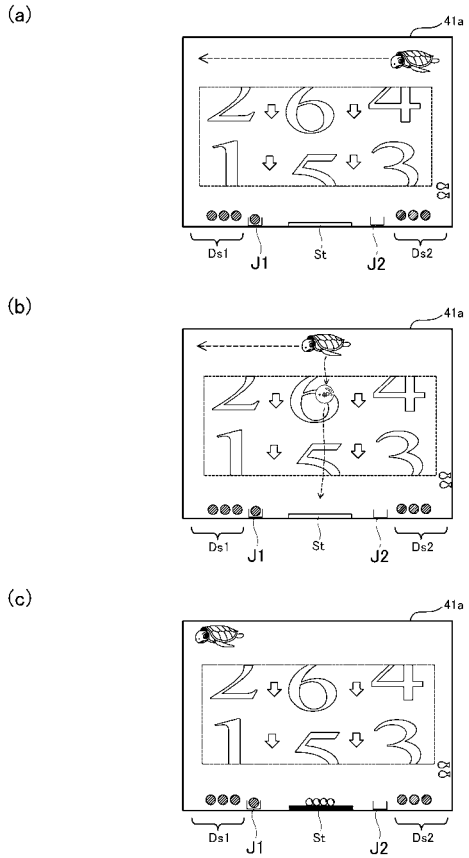
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

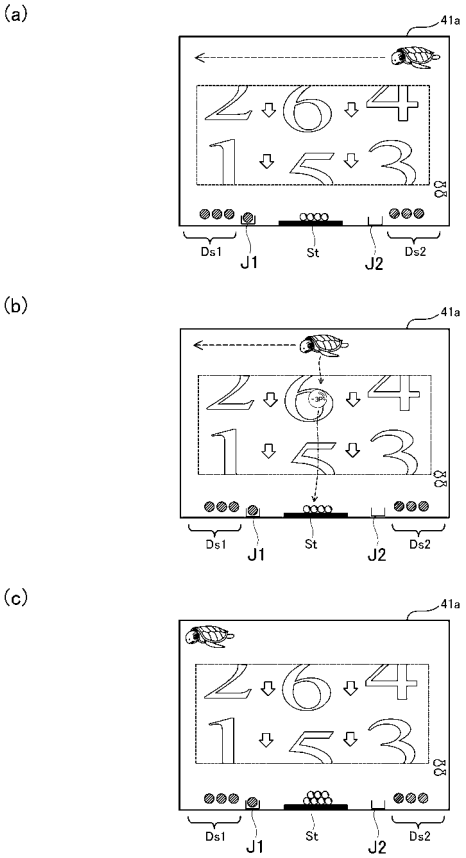
【図１２４】



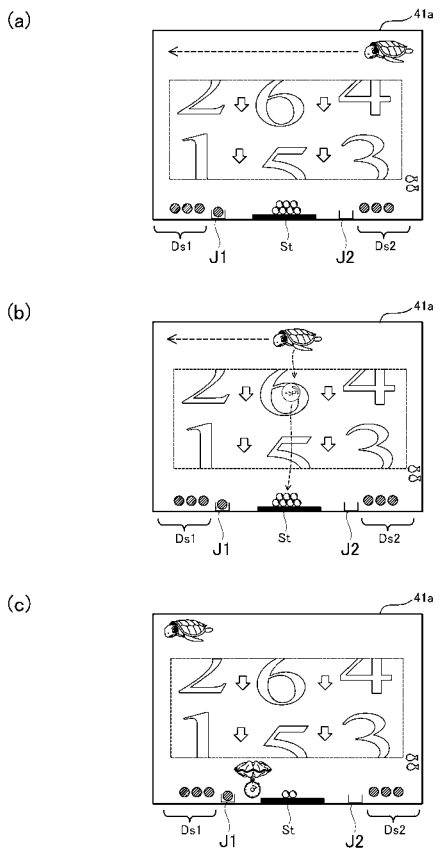
【図１２５】



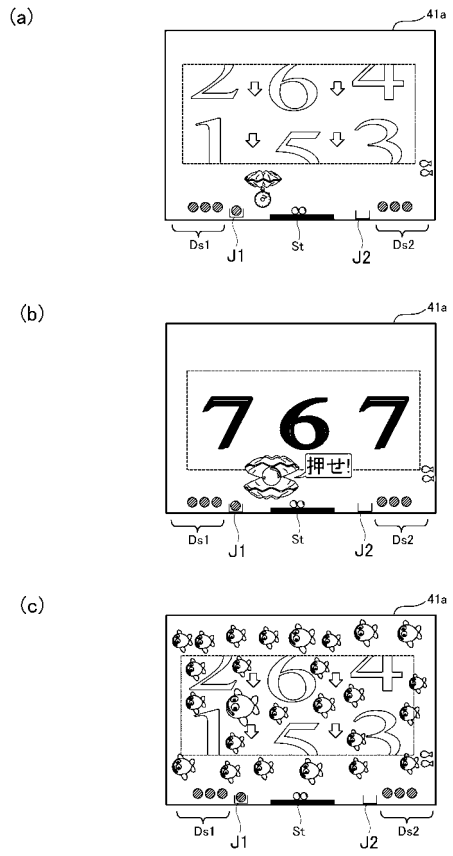
【図１２６】



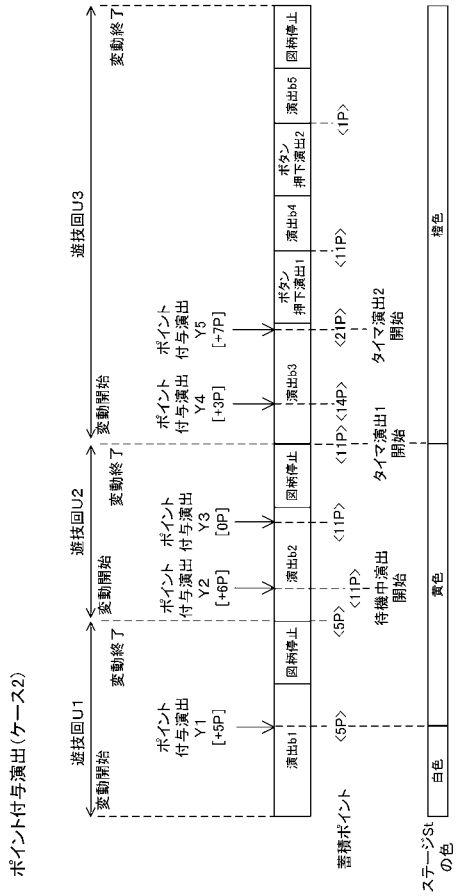
【図１２７】



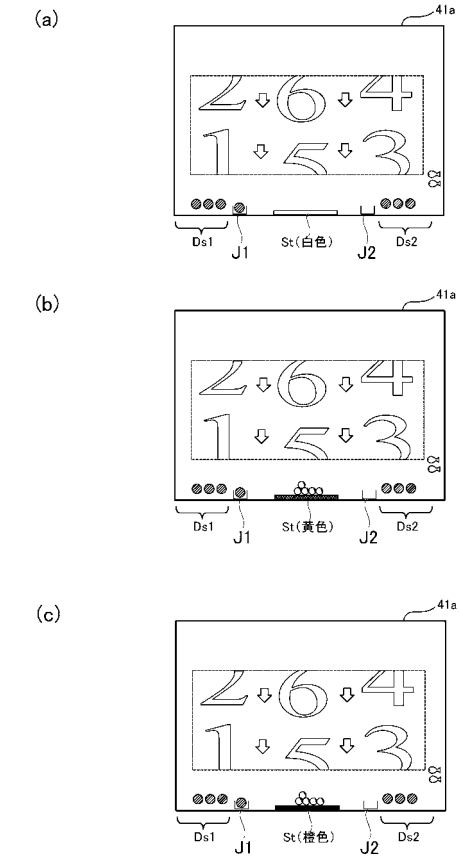
【図１２８】



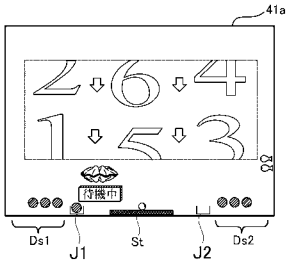
【図１２９】



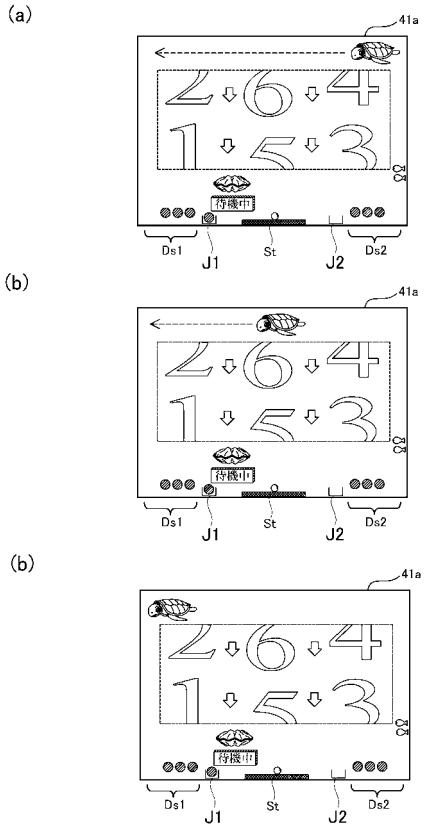
【図１３０】



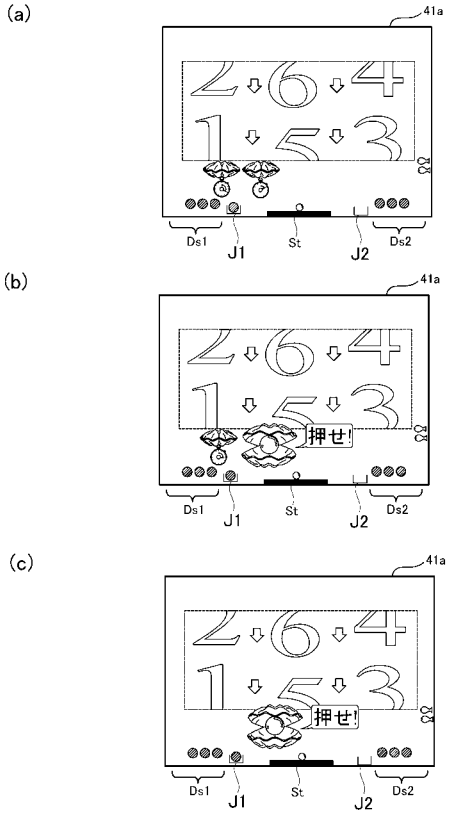
【図１３１】



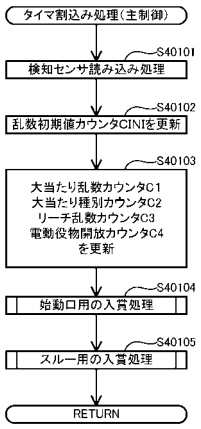
【図１３２】



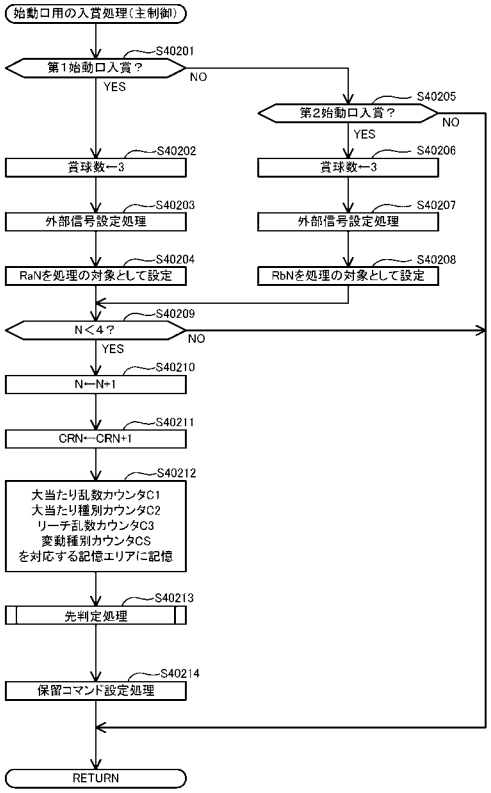
【図１３３】



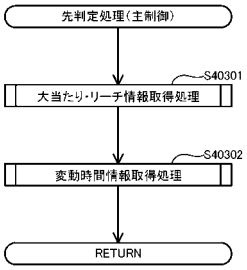
【図１３４】



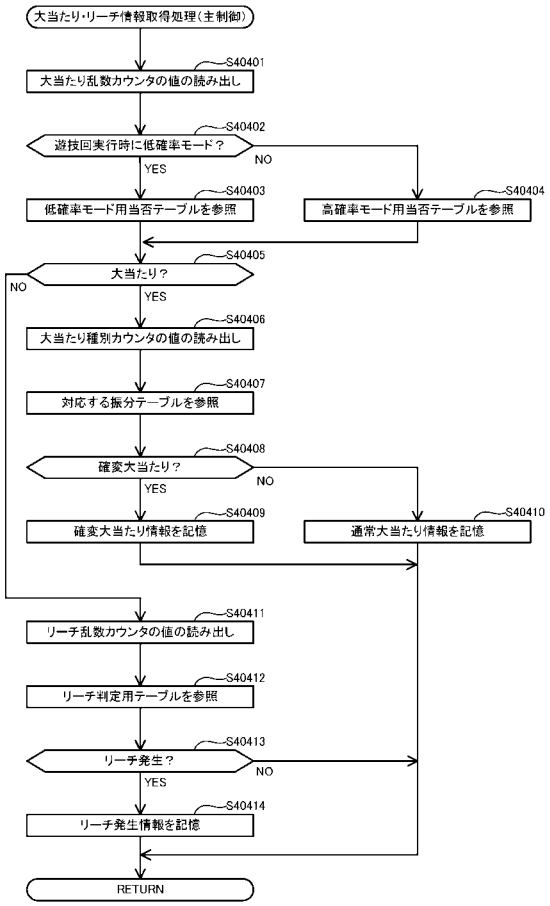
【図１３５】



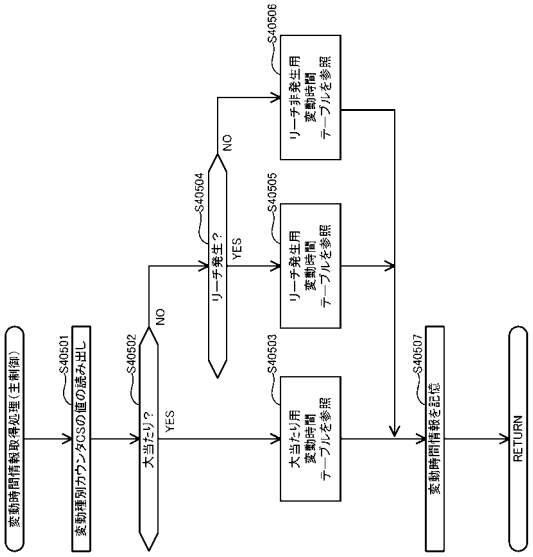
【図１３６】



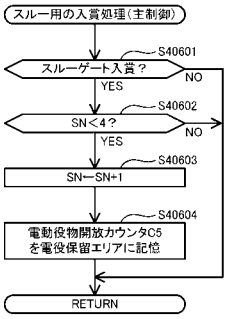
【図１３７】



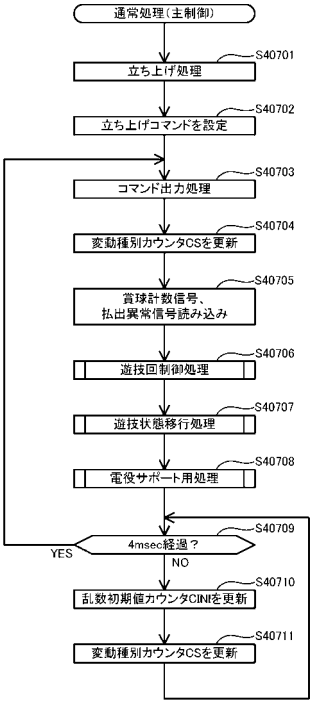
【図１３８】



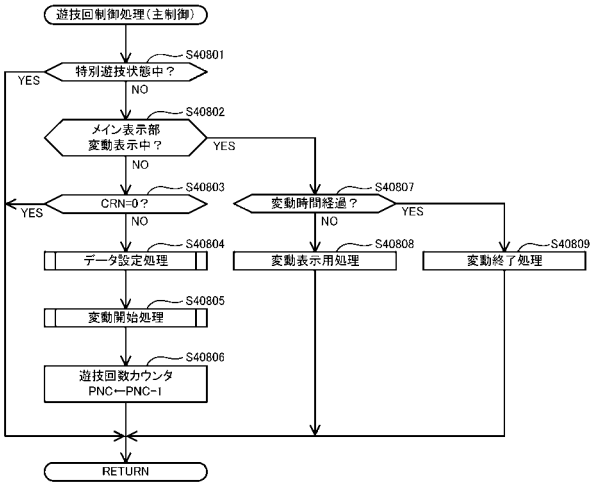
【図１３９】



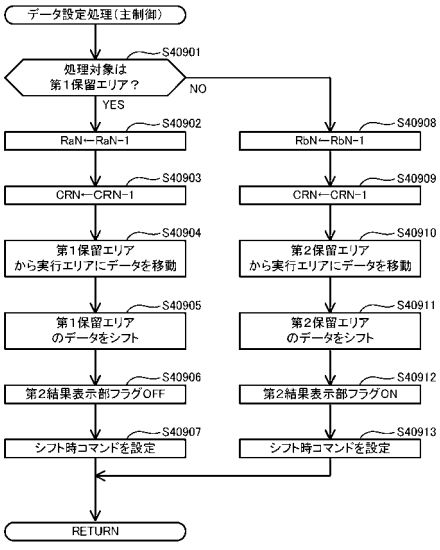
【図１４０】



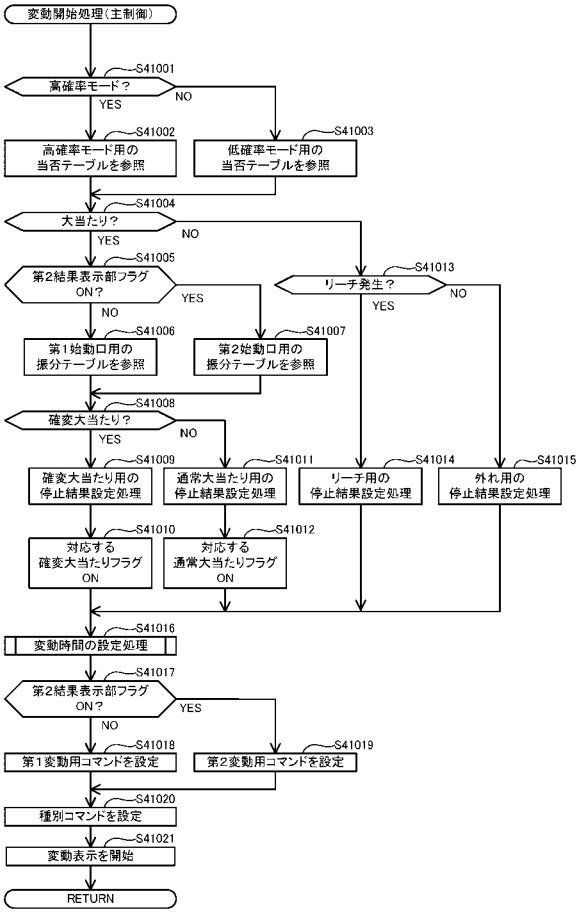
【図１４１】



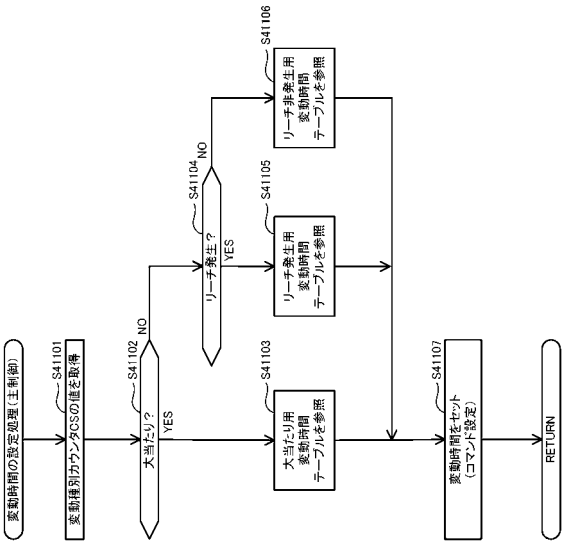
【図１４２】



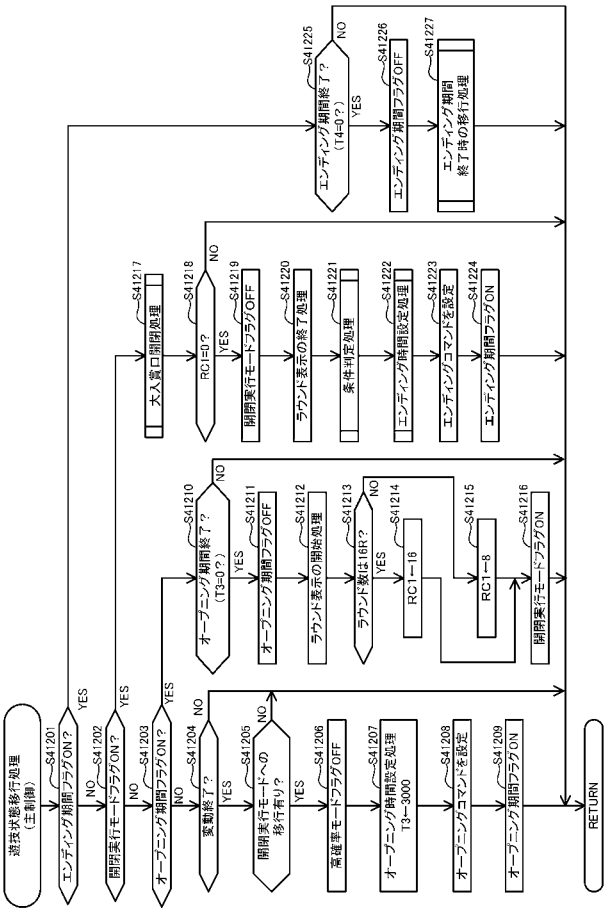
【図１４３】



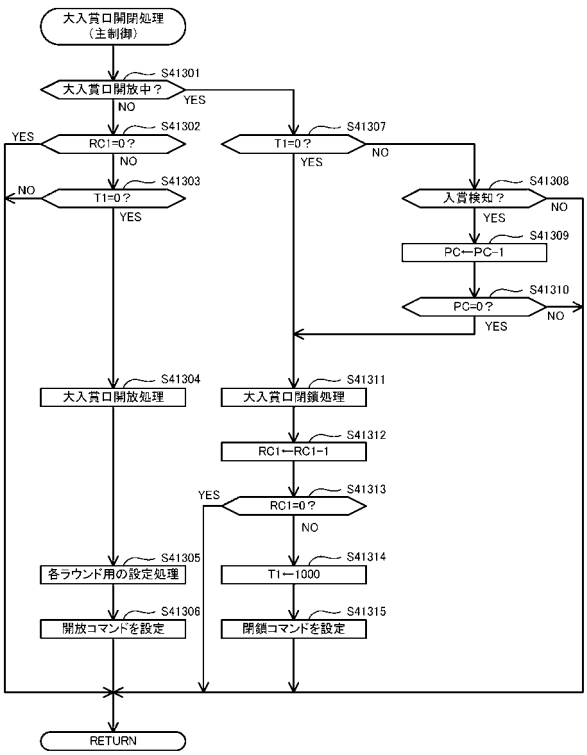
【図１４４】



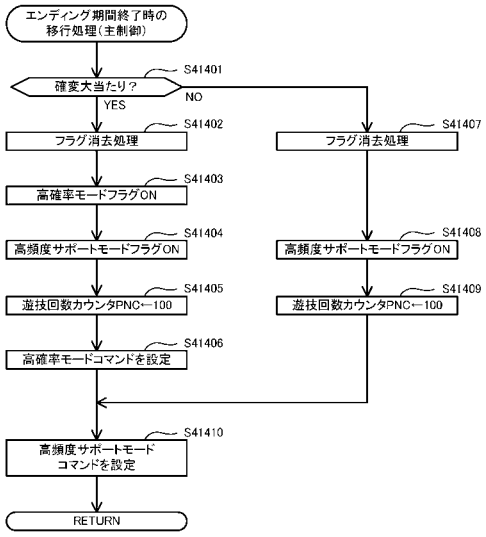
【図１４５】



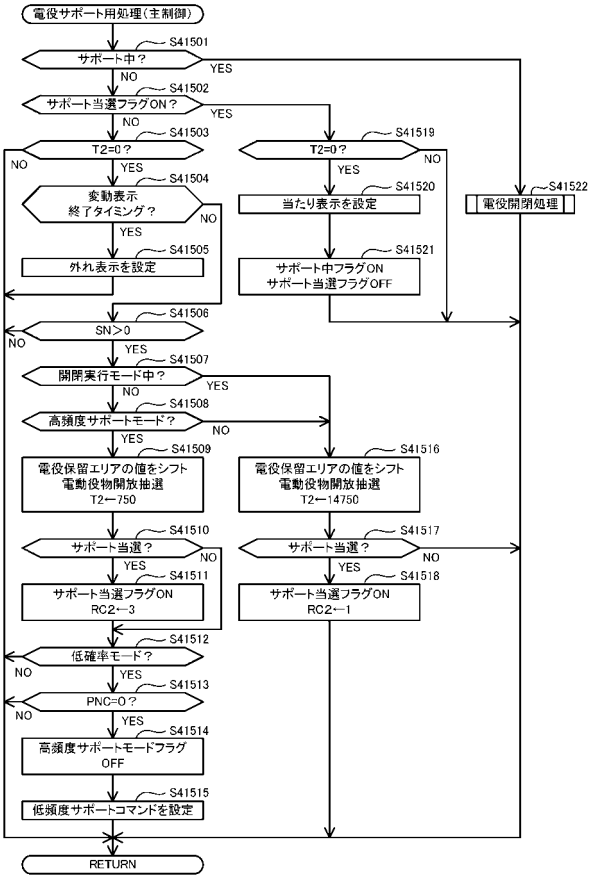
【図１４６】



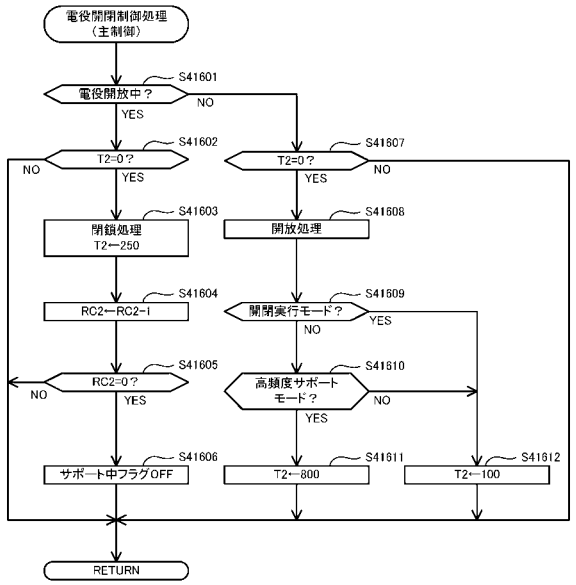
【図１４７】



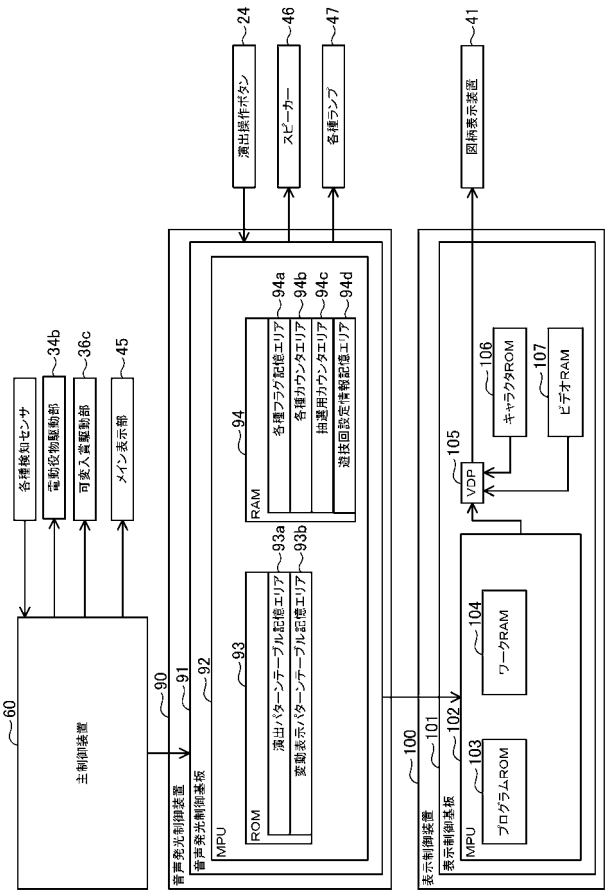
【図１４８】



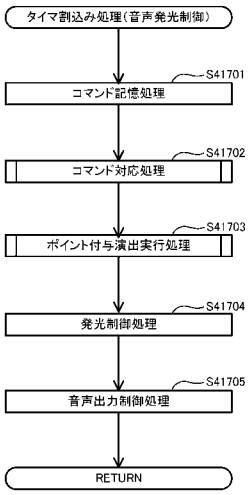
【図１４９】



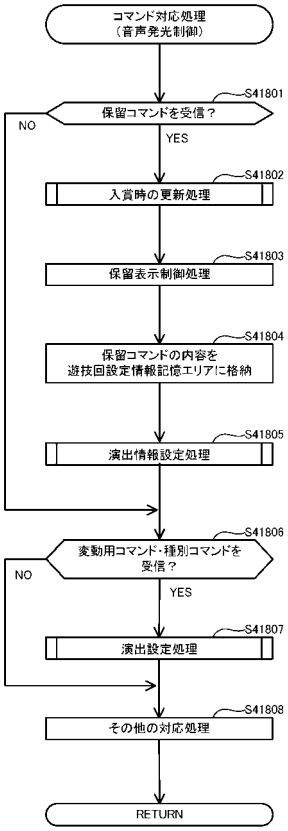
【図１５０】



【図１５１】



【図１５２】



【図１５３】

(a)

第1始動口用遊技回設定情報記憶エリア

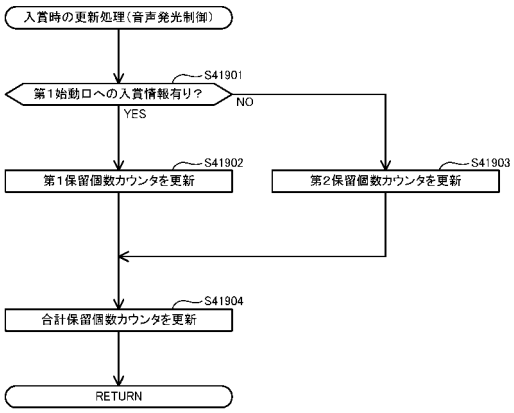
	第1始動口用の保留遊技回(n)	n=1	n=2	n=3	n=4
先判定情報エリア	大当たりの有無	無	無	無	有
	大当たりの種別	NULL	NULL	NULL	16R確変
	リーチの有無	有	無	無	有
	仮変動時間Th(秒)(RaN=0)	100	20	30	120
演出情報エリア	ポイント付与演出フラグ	ON	OFF	OFF	
	連続演出最終遊技回フラグ	ON	OFF	OFF	
	繰越遊技回フラグ	OFF	OFF	OFF	
	合計付与ポイント	NULL	NULL	NULL	
	演出シナリオNo	Esc(A2)	NULL	NULL	
	ポイント付与シナリオNo	Psc(A2d)	NULL	NULL	

(b)

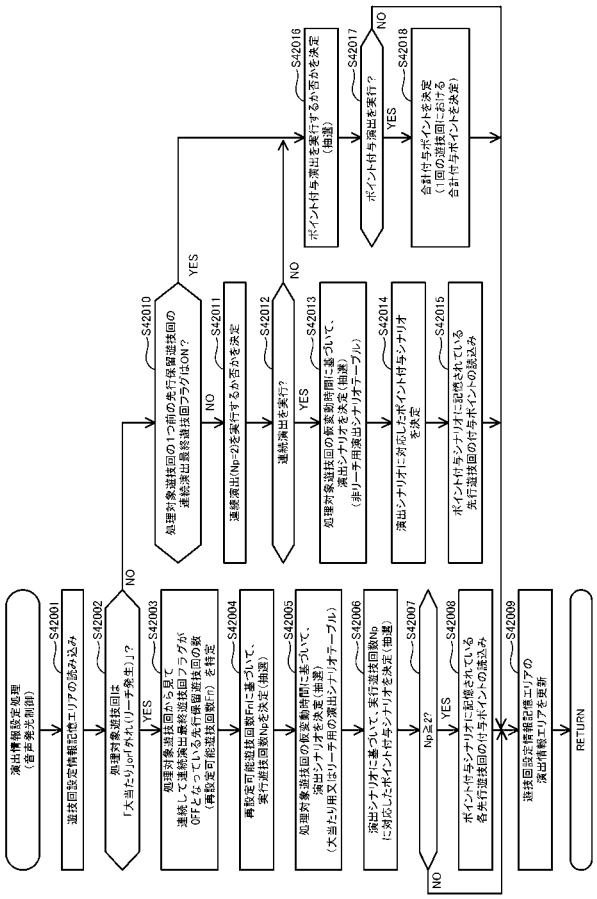
第2始動口用遊技回設定情報記憶エリア

	第2始動口用の保留遊技回(n)	n=1	n=2	n=3	n=4
先判定情報エリア	大当たりの有無	無	無		
	大当たりの種別	NULL	NULL		
	リーチの有無	無	無		
	仮変動時間Th(秒)(RaN=0)	40	20		
演出情報エリア	ポイント付与演出フラグ	OFF	OFF		
	連続演出最終遊技回フラグ	OFF	OFF		
	繰越遊技回フラグ	OFF	OFF		
	合計付与ポイント	NULL	NULL		
	演出シナリオNo	NULL	NULL		
	ポイント付与シナリオNo	NULL	NULL		

【図１５４】



【図１５５】



【図１５６】

大当たり用演出シナリオテーブル

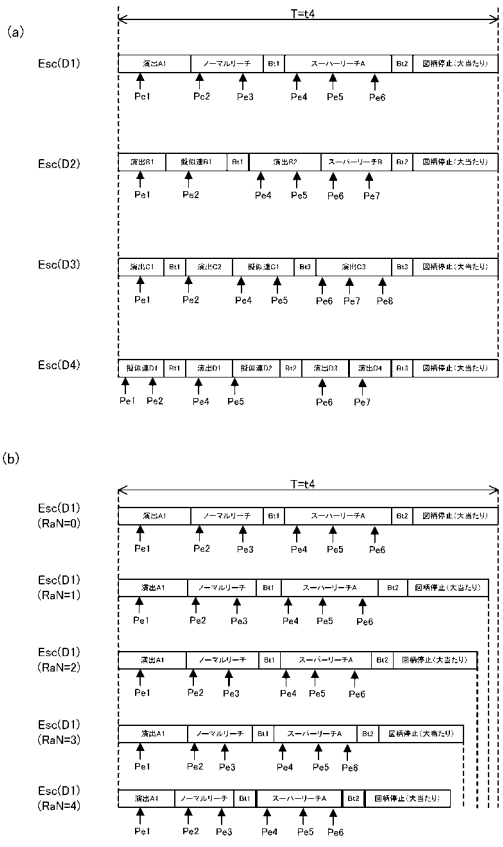
仮変動時間	演出シナリオNo
T=t1	Esc(A1)
	Esc(A2)
	Esc(A3)
	Esc(A4)
T=t2	Esc(B1)
	Esc(B2)
	Esc(B3)
	Esc(B4)
T=t3	Esc(C1)
	Esc(C2)
	Esc(C3)
	Esc(C4)
T=t4	Esc(D1)
	Esc(D2)
	Esc(D3)
	Esc(D4)
・・・・・	・・・・・
T=t10	Esc(J1)
	Esc(J2)
	Esc(J3)
	Esc(J4)

【図１５７】

リーチ用演出シナリオテーブル

仮変動時間	演出シナリオNo
T=t11	Esc(K1)
	Esc(K2)
	Esc(K3)
	Esc(K4)
T=t12	Esc(L1)
	Esc(L2)
	Esc(L3)
	Esc(L4)
T=t13	Esc(M1)
	Esc(M2)
	Esc(M3)
	Esc(M4)
T=t14	Esc(N1)
	Esc(N2)
	Esc(N3)
	Esc(N4)
・・・・・	・・・・・
T=t20	Esc(T1)
	Esc(T2)
	Esc(T3)
	Esc(T4)

【図１５８】



【図１５９】

大当たり・リーチ用ポイント付与シナリオテーブル

演出シナリオNo	実行遊技回数(Np)	ポイント付与シナリオNo
Esc(A1)	1	Psc(A1a)
		Psc(A1b)
	2	Psc(A1c)
		Psc(A1d)
	3	Psc(A1e)
		Psc(A1f)
	4	Psc(A1g)
		Psc(A1h)
Esc(A2)	1	Psc(A2a)
		Psc(A2b)
	2	Psc(A2c)
		Psc(A2d)
	3	Psc(A2e)
		Psc(A2f)
	4	Psc(A2g)
		Psc(A2h)
Esc(A3)	1	Psc(A3a)
		Psc(A3b)
	2	Psc(A3c)
		Psc(A3d)
	3	Psc(A3e)
		Psc(A3f)
	4	Psc(A3g)
		Psc(A3h)
Esc(A4)	1	Psc(A4a)
		Psc(A4b)
	2	Psc(A4c)
		Psc(A4d)
	3	Psc(A4e)
		Psc(A4f)
	4	Psc(A4g)
		Psc(A4h)
Esc(B1)	1	Psc(B1a)
		Psc(B1b)
	2	Psc(B1c)
		Psc(B1d)
	3	Psc(B1e)
		Psc(B1f)
	4	Psc(B1g)
		Psc(B1h)
・ ・ ・ ・ ・	・ ・ ・ ・ ・	・ ・ ・ ・ ・

【図１６０】

大当たり・リーチ用ポイント付与シナリオ

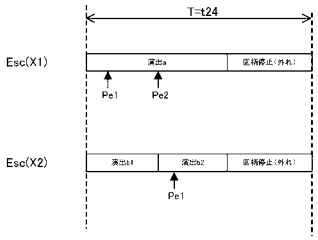
	ポイント付与シナリオ			
ポイント付与シナリオNo	先行遊技回3	先行遊技回2	先行遊技回1	当該遊技回
Psc(A1a)				3・5・4
Psc(A1b)				1・8・6
Psc(A1c)			4	3・2・4
Psc(A1d)			2	2・5・6
Psc(A1e)		3	1	2・5・4
Psc(A1f)		2	4	3・1・8
Psc(A1g)	2	3	4	3・4・3
Psc(A1h)	8	3	2	3・1・2
Psc(A2a)				1・2・3・4・5
Psc(A2b)				2・2・1・2・4
Psc(A2c)			2	4・1・3・3・5
Psc(A2d)			4	3・2・1・2・4
Psc(A2e)		1	2	4・1・3・3・5
Psc(A2f)		1	3	4・3・1・2・4
Psc(A2g)	1	4	5	1・2・3・1・2
Psc(A2h)	4	3	2	3・2・1・2・1
・ ・ ・ ・ ・	・ ・ ・ ・ ・	・ ・ ・ ・ ・	・ ・ ・ ・ ・	・ ・ ・ ・ ・

【図１６１】

非リーチ用演出シナリオテーブル

変動時間	演出シナリオNo
T=t21	Esc(U1)
	Esc(U2)
T=t22	Esc(V1)
	Esc(V2)
T=t23	Esc(W1)
	Esc(W2)
T=t24	Esc(X1)
	Esc(X2)
・ ・ ・ ・ ・	・ ・ ・ ・ ・

【図１６２】



【図１６３】

非リーチ用ポイント付与シナリオテーブル

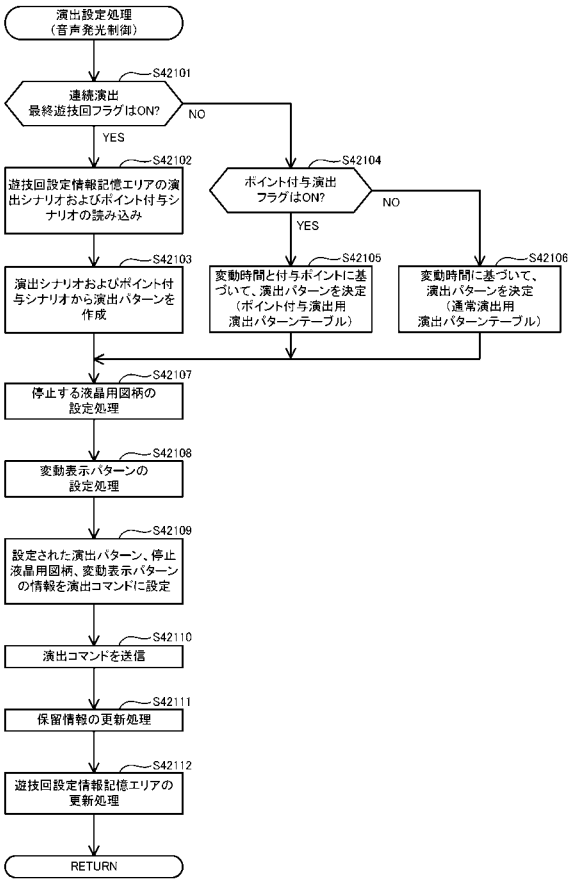
演出シナリオNo	ポイント付与シナリオNo
Esc(U1)	Psc(U1)
Esc(U2)	Psc(U2)
Esc(V1)	Psc(V1)
Esc(V2)	Psc(V2)
Esc(W1)	Psc(W1)
Esc(W2)	Psc(W2)
Esc(X1)	Psc(X1)
Esc(X2)	Psc(X2)
・	・
・	・
・	・
・	・
・	・

【図１６４】

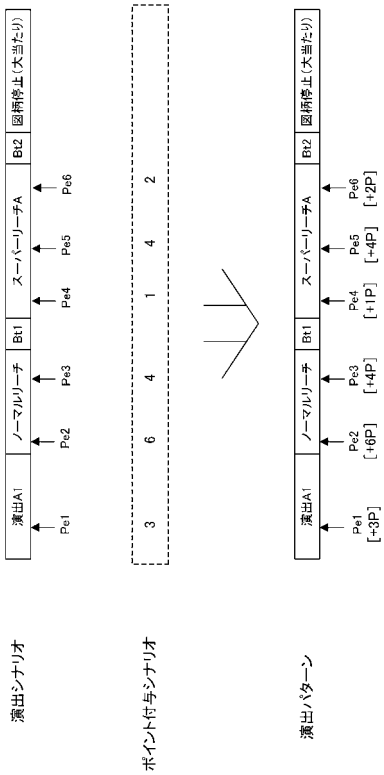
非リーチ用ポイント付与シナリオ

	ポイント付与シナリオ	
ポイント付与シナリオNo	先行遊技回1	当該遊技回
Psc(U1)	5	2
Psc(U2)	3	1
Psc(V1)	2	2・4
Psc(V2)	3	2
Psc(W1)	1	5・3
Psc(W2)	4	1・1
Psc(X1)	1	2・2
Psc(X2)	4	5
・	・	・
・	・	・
・	・	・
・	・	・

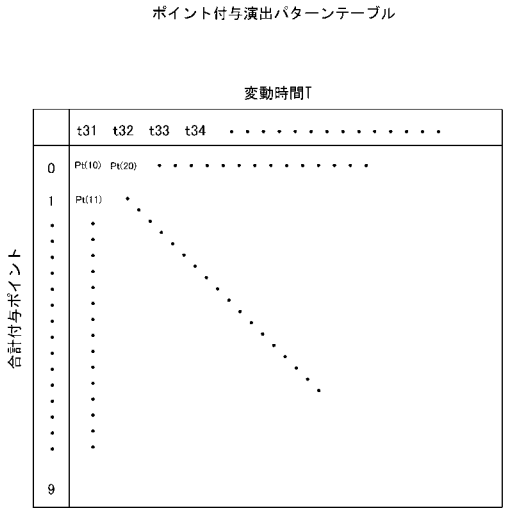
【図１６５】



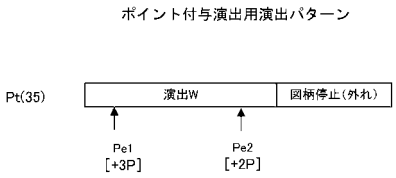
【図１６６】



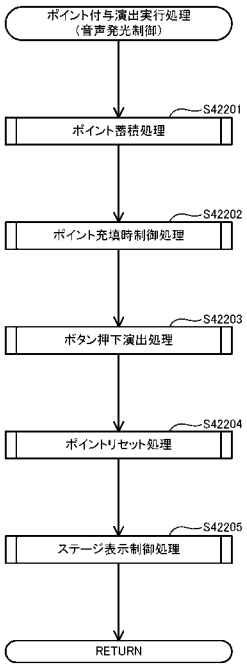
【図１６７】



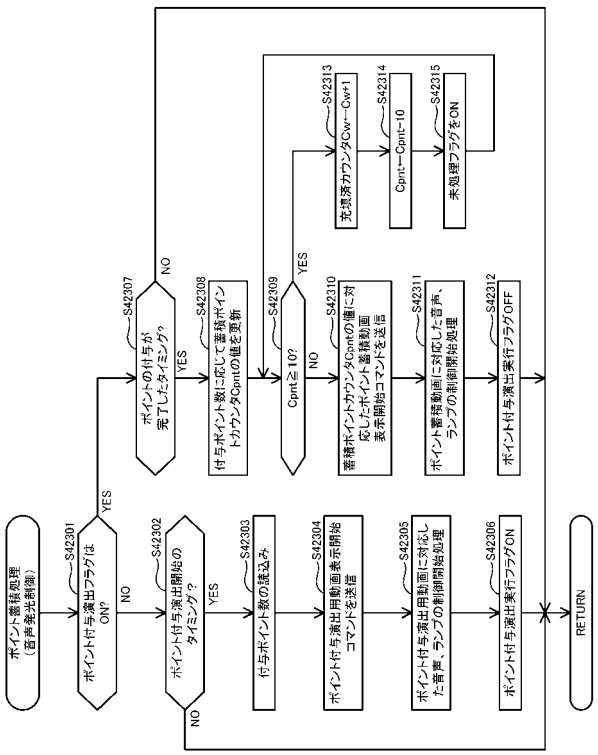
【図１６８】



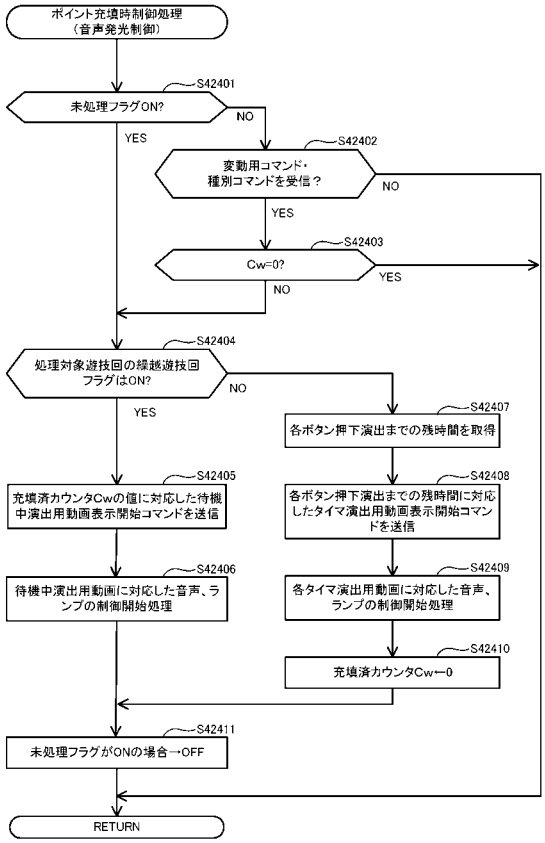
【図１６９】



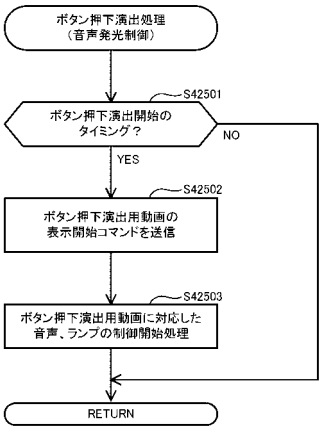
【図１７０】



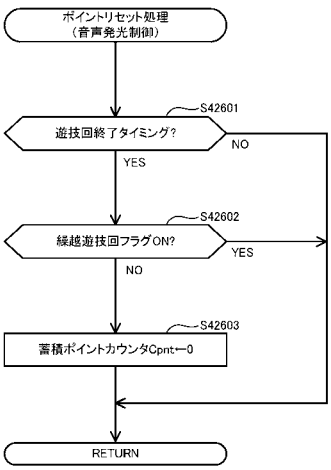
【図１７１】



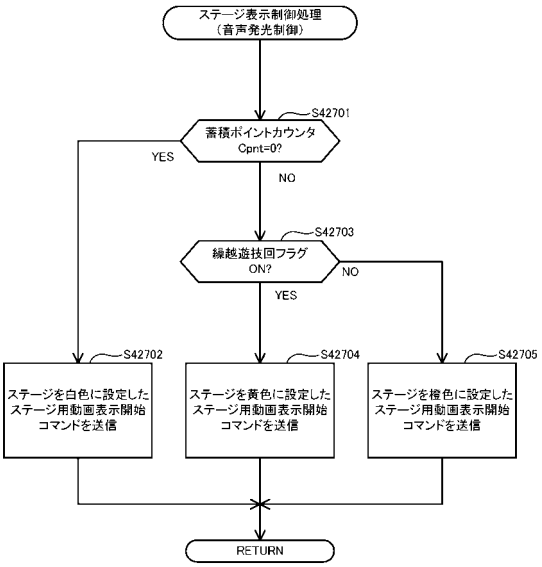
【図１７２】



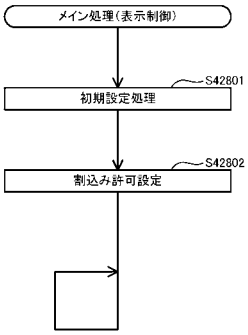
【図１７３】



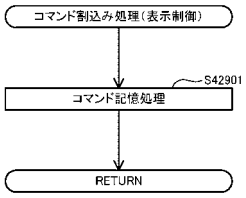
【図１７４】



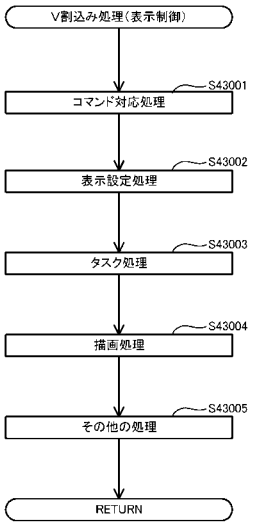
【図１７５】



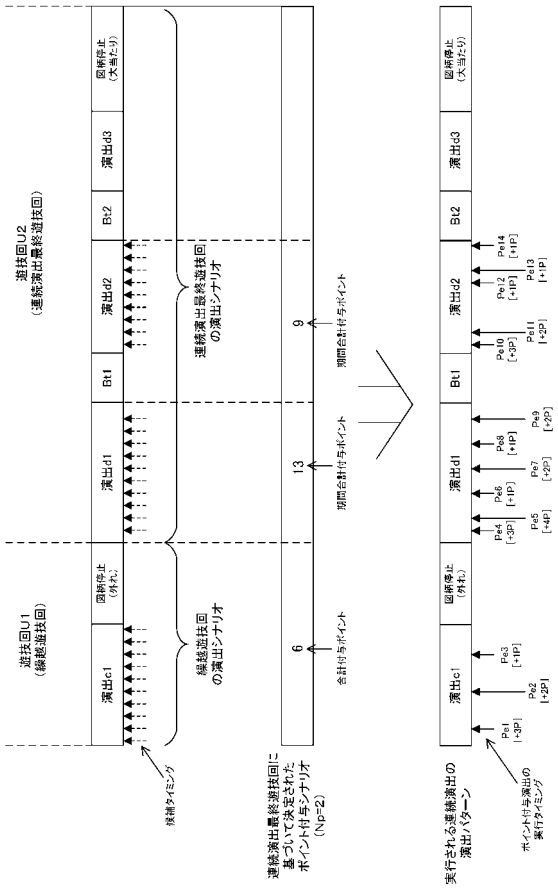
【図１７６】



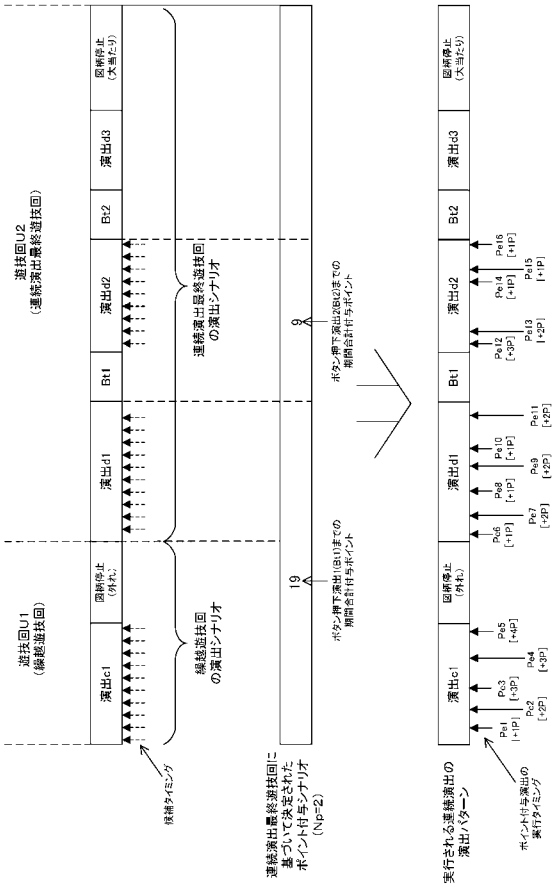
【図１７７】



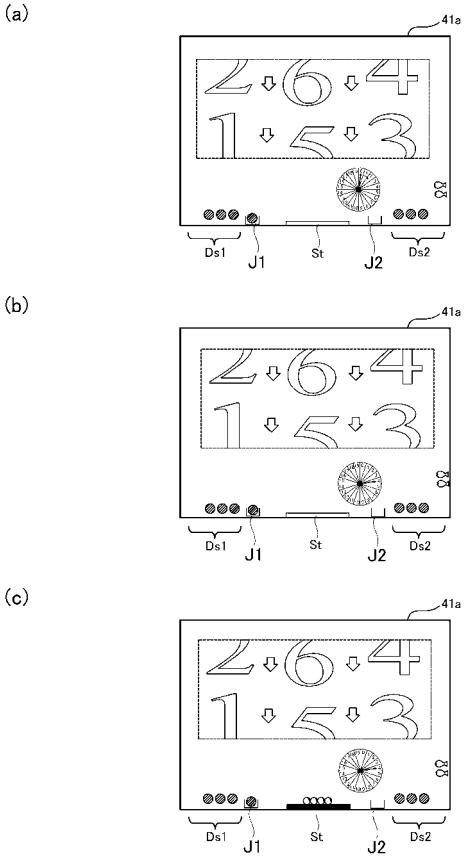
【図１７８】



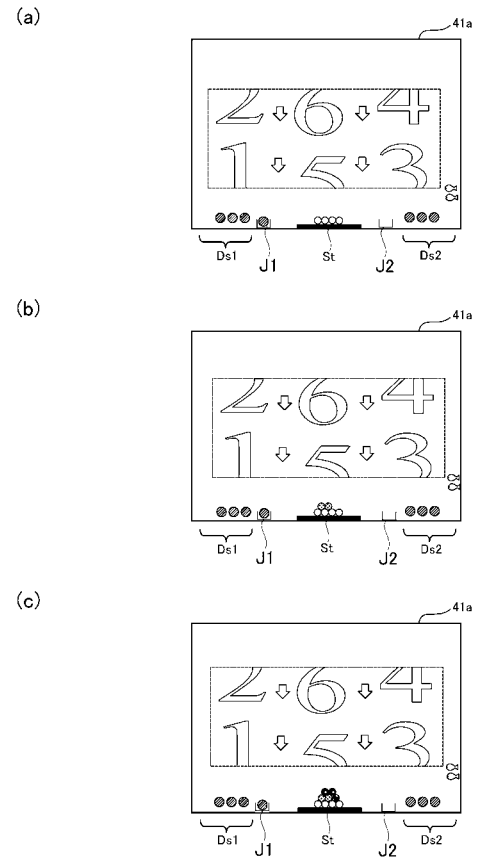
【図１７９】



【図１８０】



【図１８１】



【図１８２】

(a)

付与履歴記憶エリア

付与回数	表示色	付与ポイント				
1	白色	4				
2	黄色	2				
3	黄緑色	3				
4	緑色					
5	水色					
6	青色					
7	紫色					
・・・	・・・					

(b)

さらに6ポイントが付与された場合の
付与履歴記憶エリア

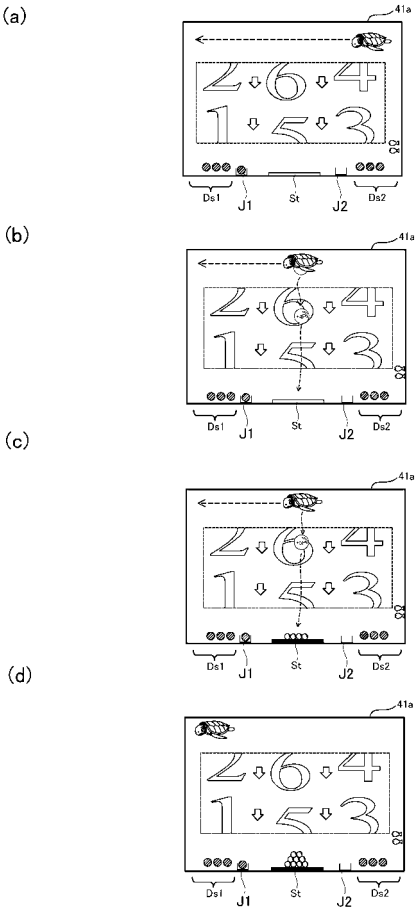
付与回数	表示色	付与ポイント				
1	白色	4				
2	黄色	2				
3	黄緑色	3				
4	緑色	1	5			
5	水色					
6	青色					
7	紫色					
・・・	・・・					

【図１８３】

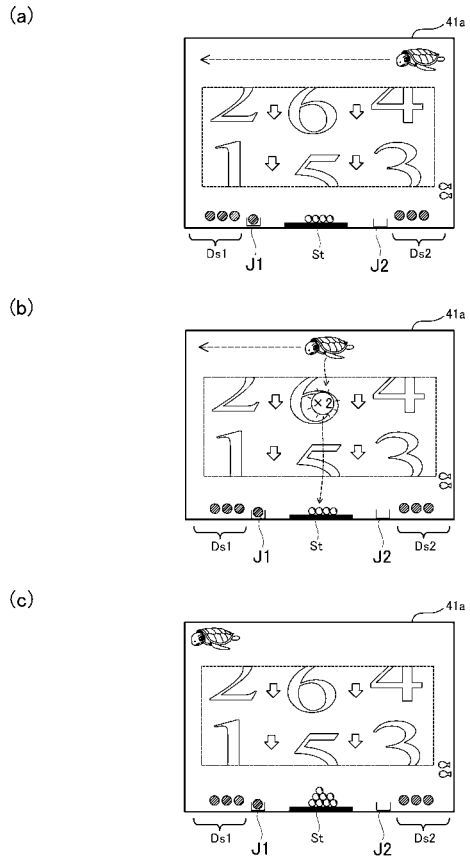
さらに17ポイントが付与された場合の
付与履歴記憶エリア

付与回数	表示色	付与ポイント				
1	白色	4				
2	黄色	2				
3	黄緑色	3				
4	緑色	1	5			
5	水色		5	10	2	
6	青色					
7	紫色					
・・・	・・・					

【図１８４】



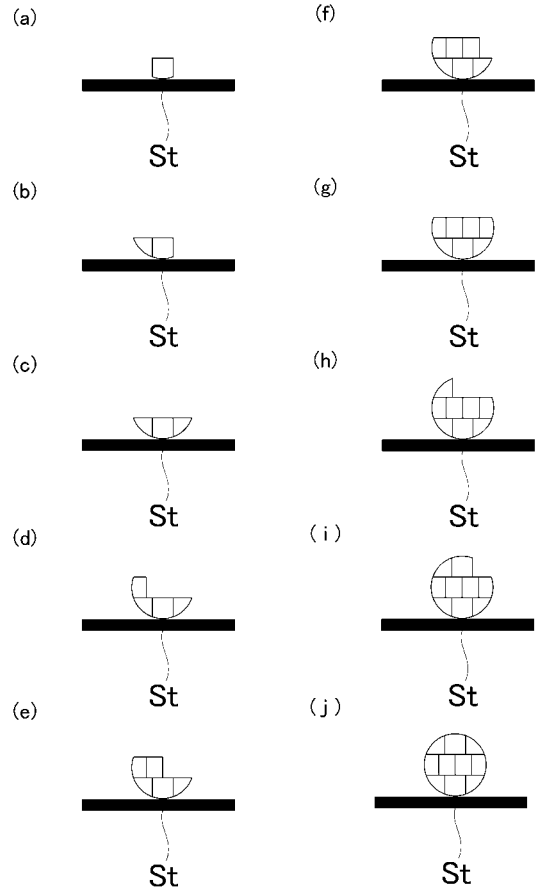
【図１８５】



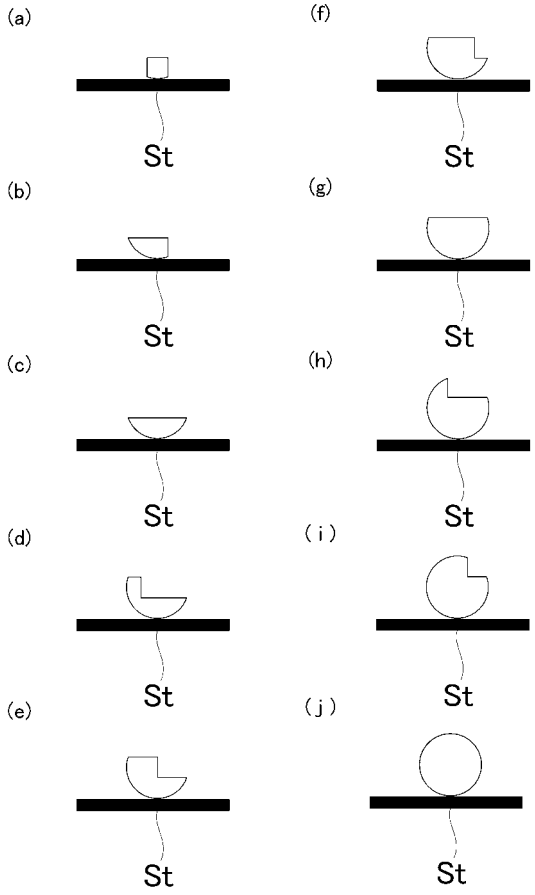
【図１８６】



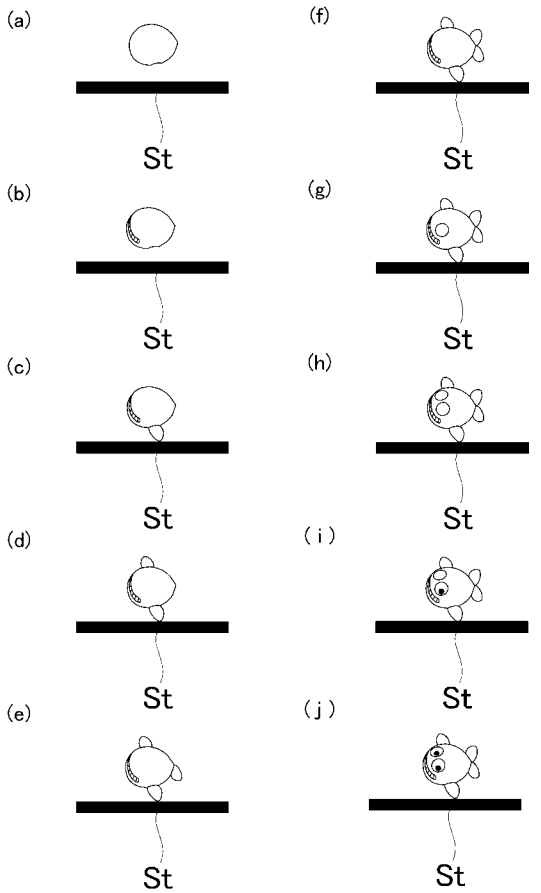
【図１８７】



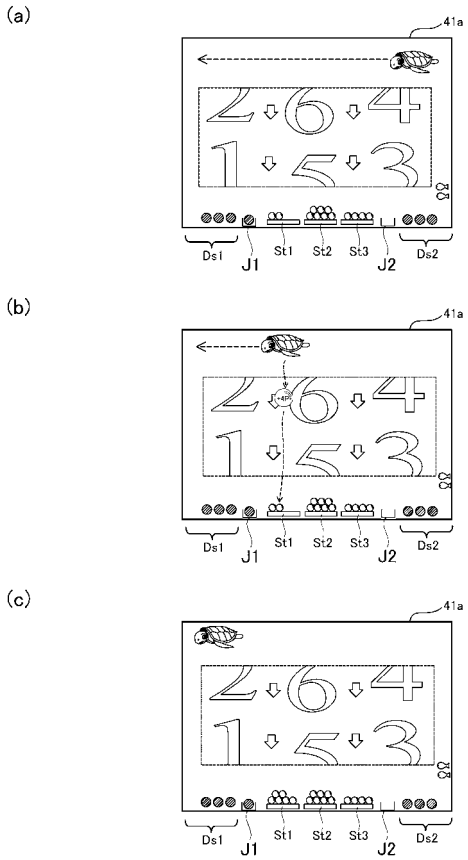
【図１８８】



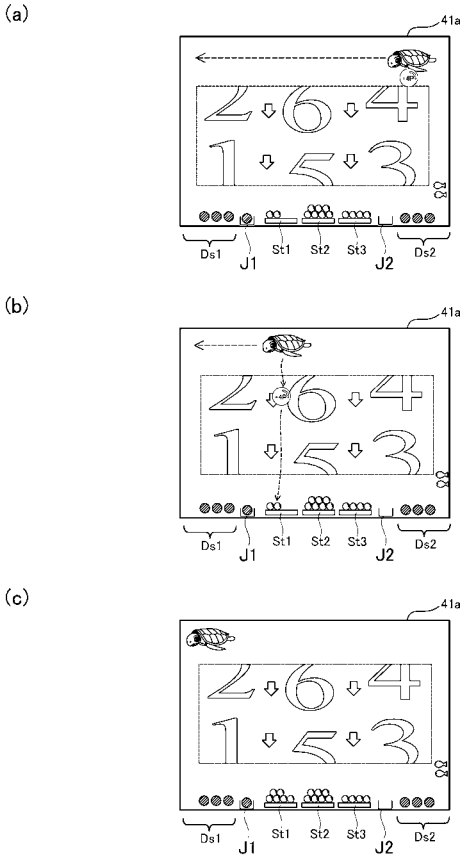
【図１８９】



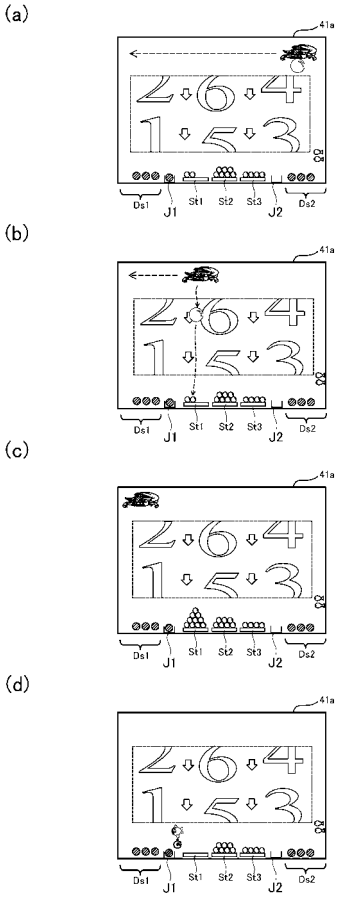
【図１９０】



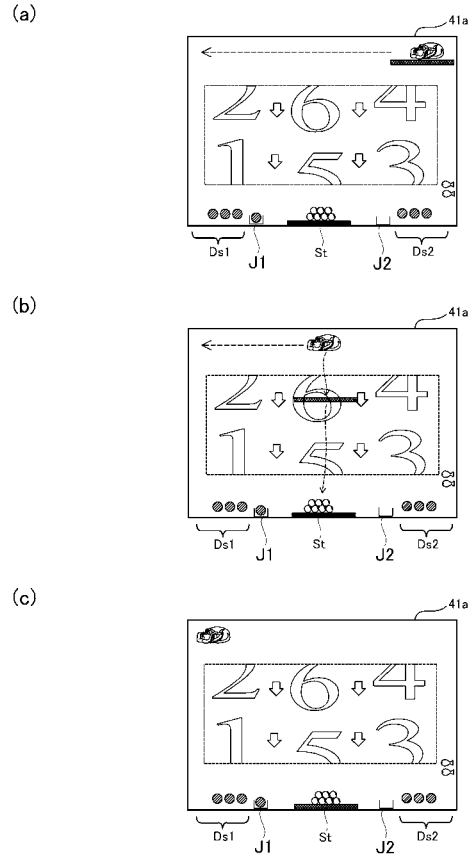
【図１９１】



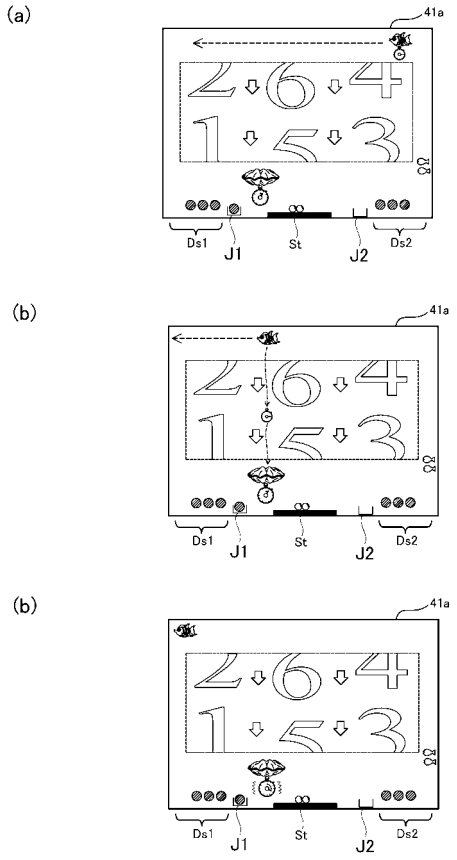
【図１９２】



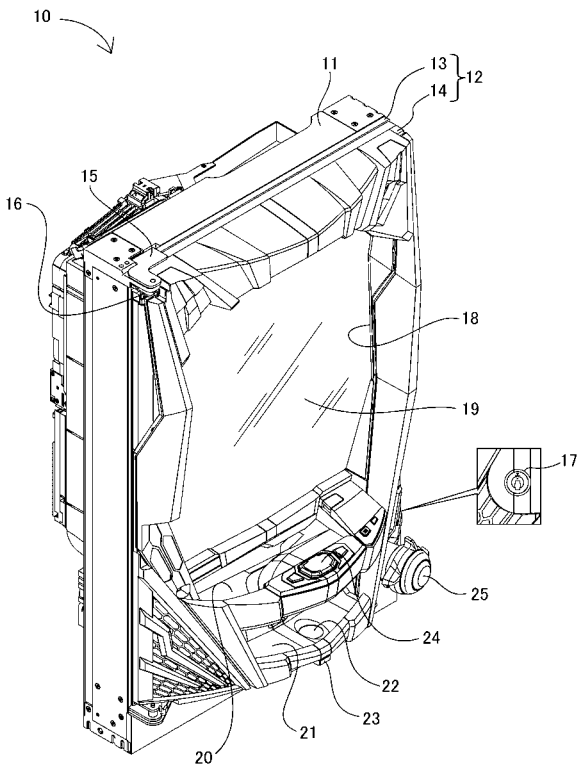
【図１９３】



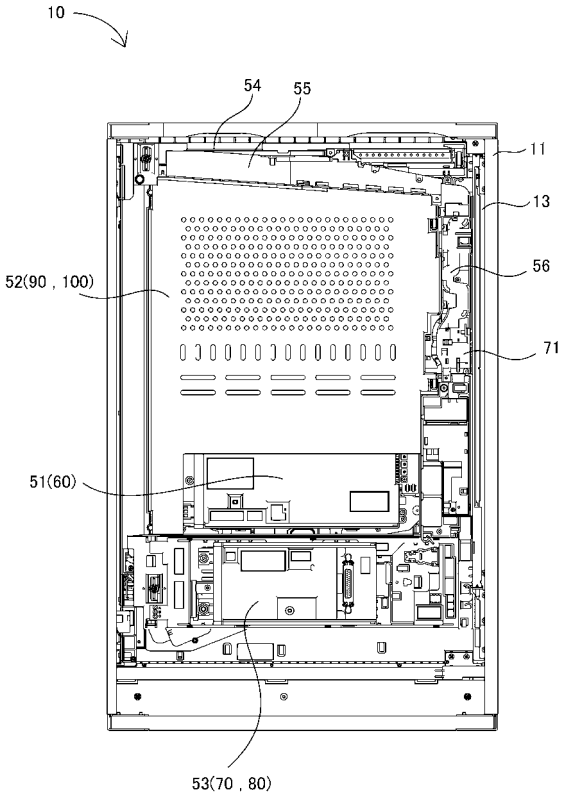
【図１９４】



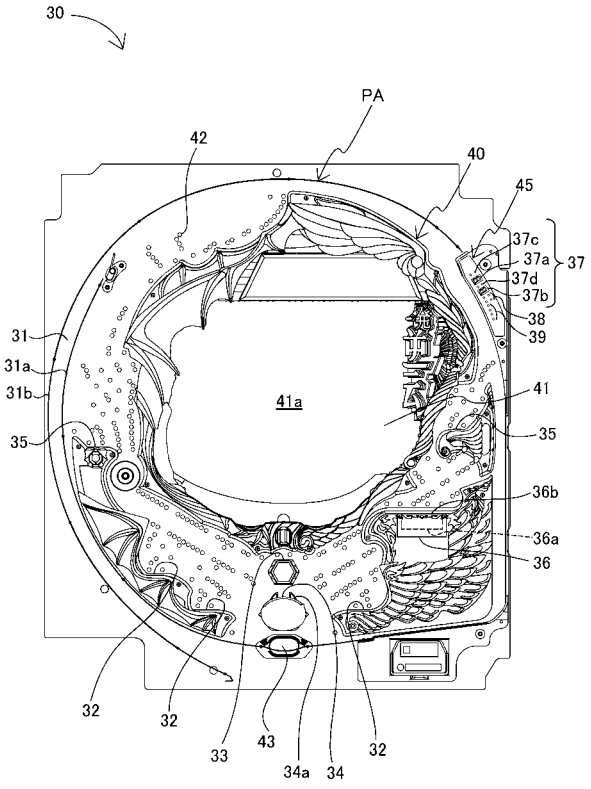
【図１９５】



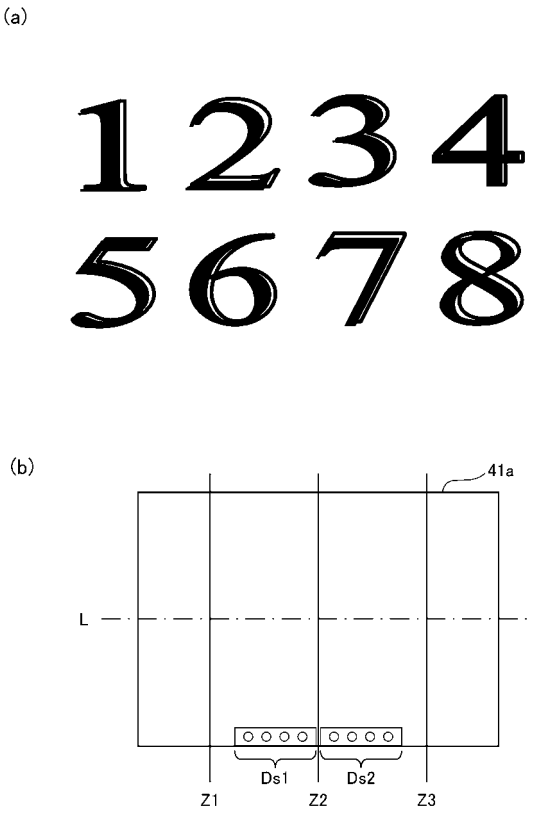
【図１９６】



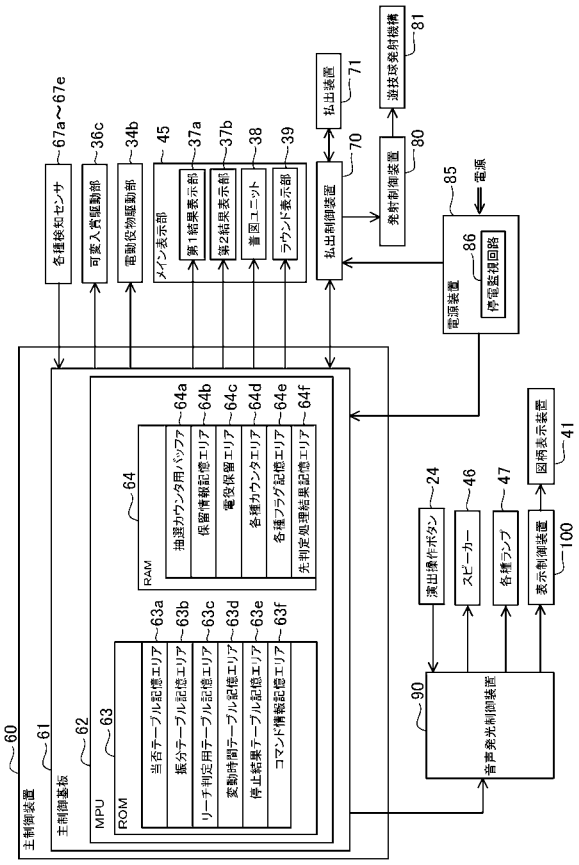
【図１９７】



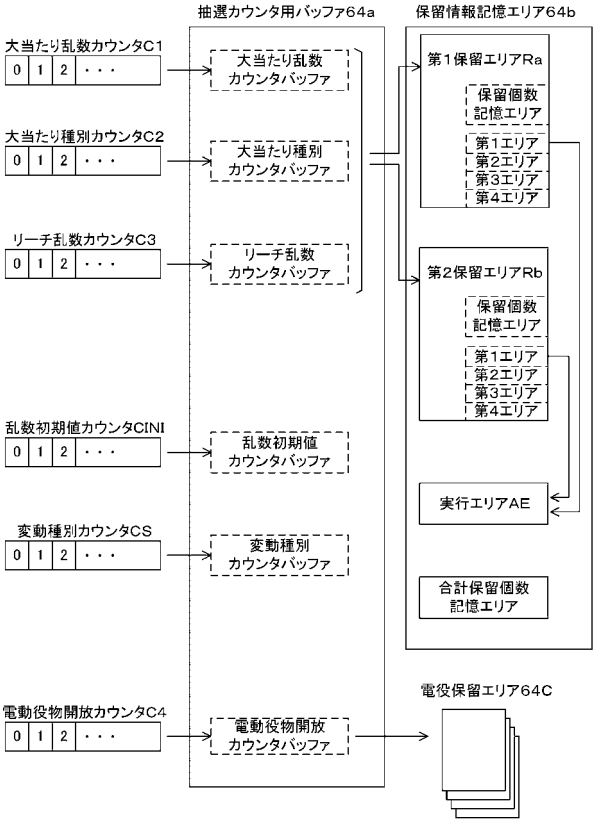
【図１９８】



【図１９９】



【図２００】



【図２０１】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
6&306	大当たり当選
その他	外れ結果

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
6&35&66&99&130&163&194&222&240&306&334&361&394&422&467&492&524&556&571&597	大当たり当選
その他	外れ結果

【図２０２】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

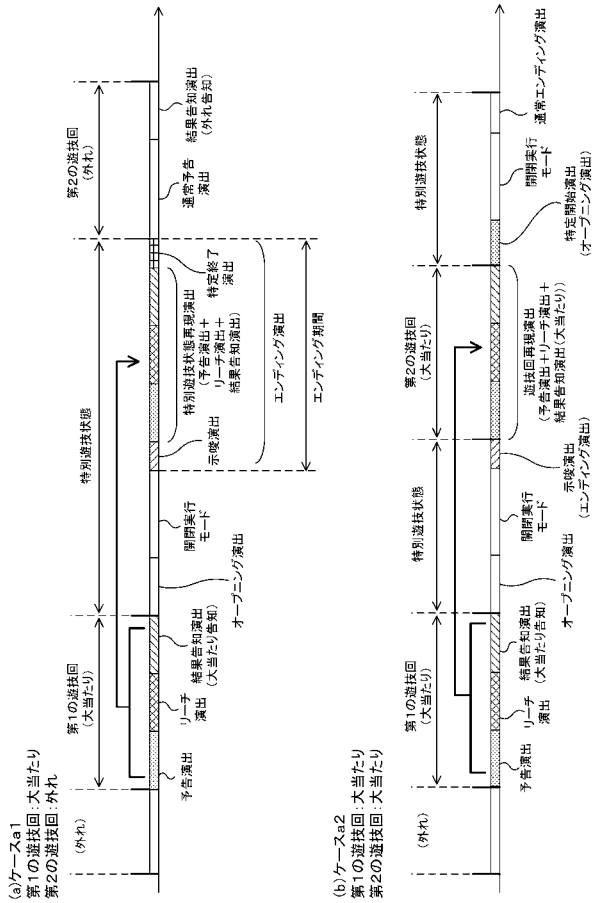
大当たり種別カウンタC2	振り分け結果
0～13	16R確変大当たり
14～27	8R確変大当たり
28～33	16R通常大当たり
34～39	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振り分け結果
0～27	16R確変大当たり
28～39	8R確変大当たり

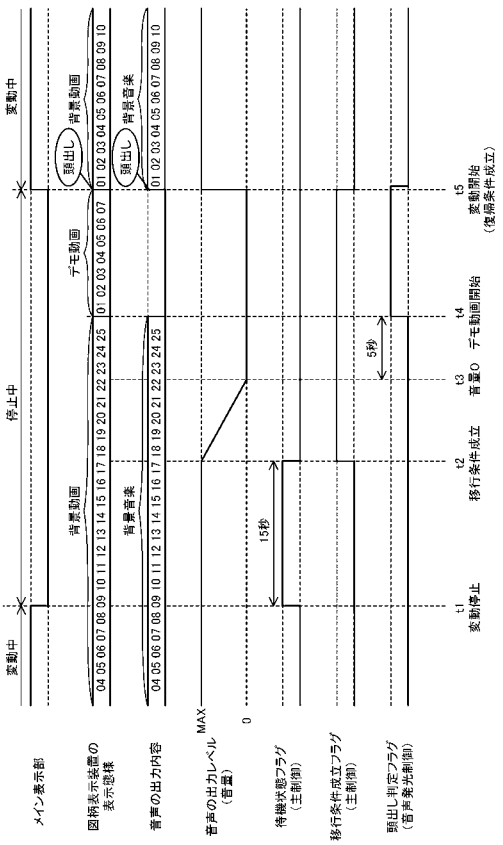
【図２０３】



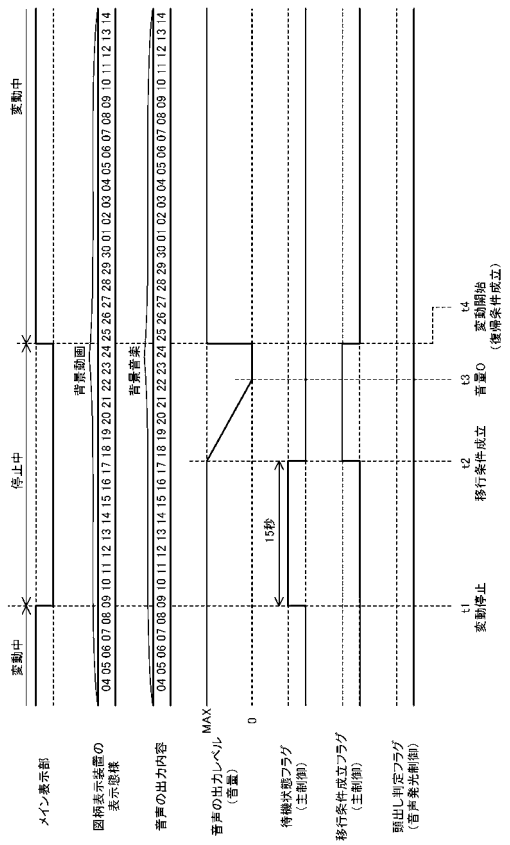
【図２０４】



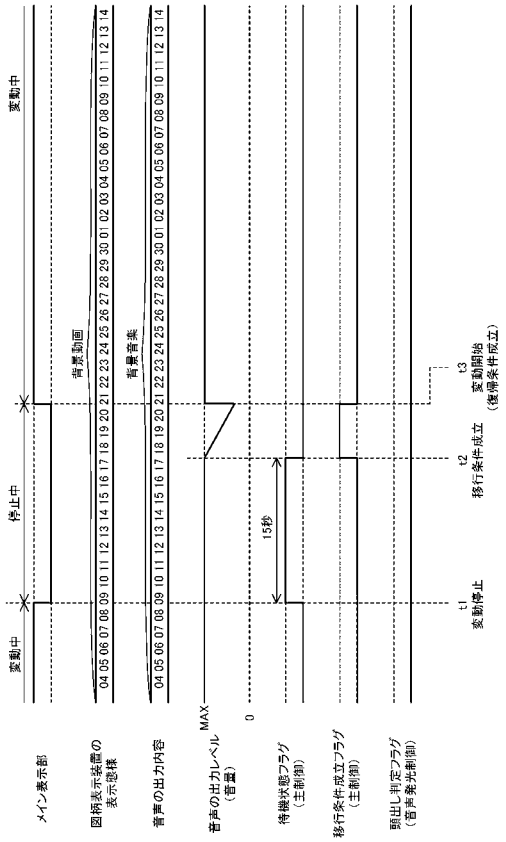
【図２０５】



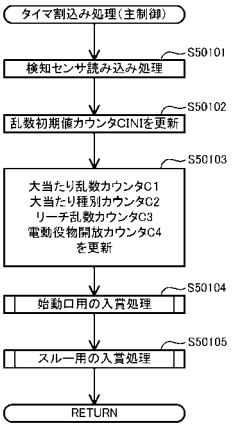
【図２０６】



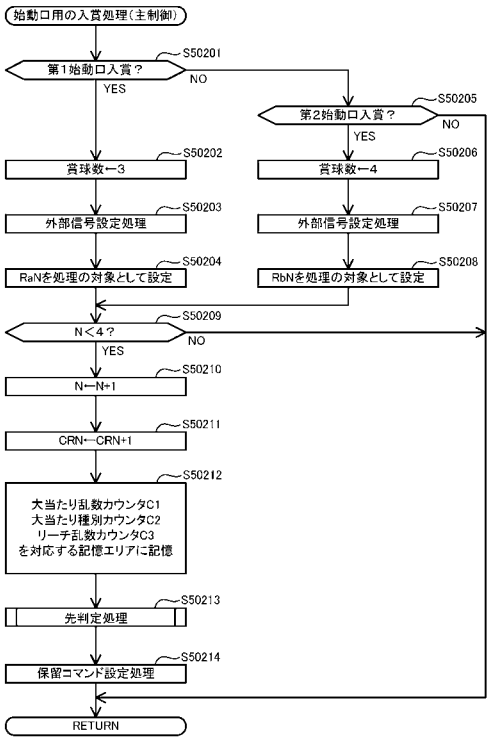
【図２０７】



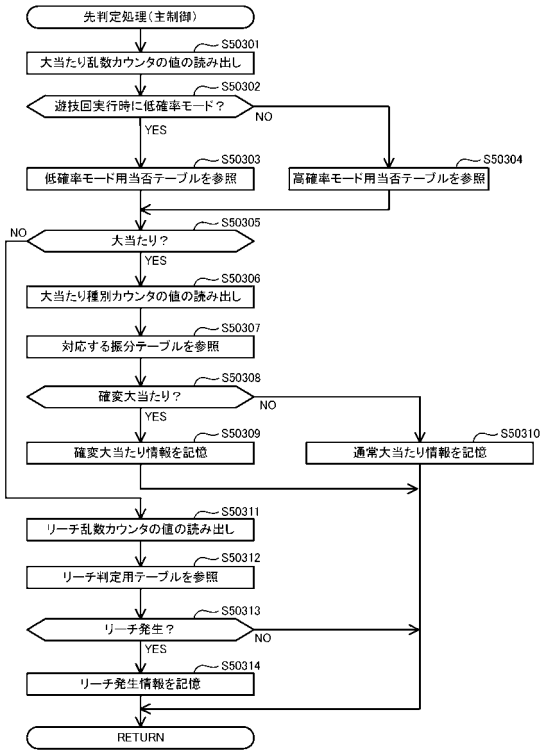
【図２０８】



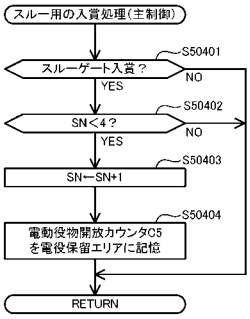
【図２０９】



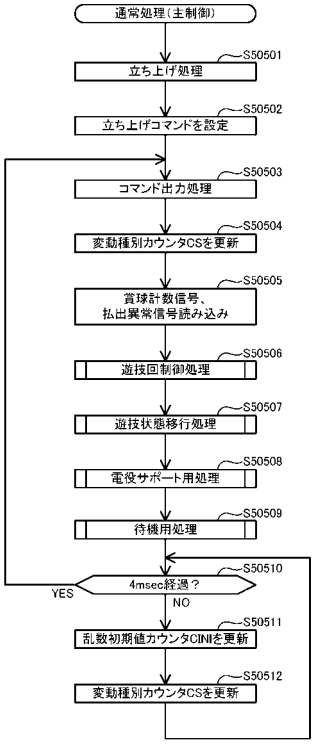
【図２１０】



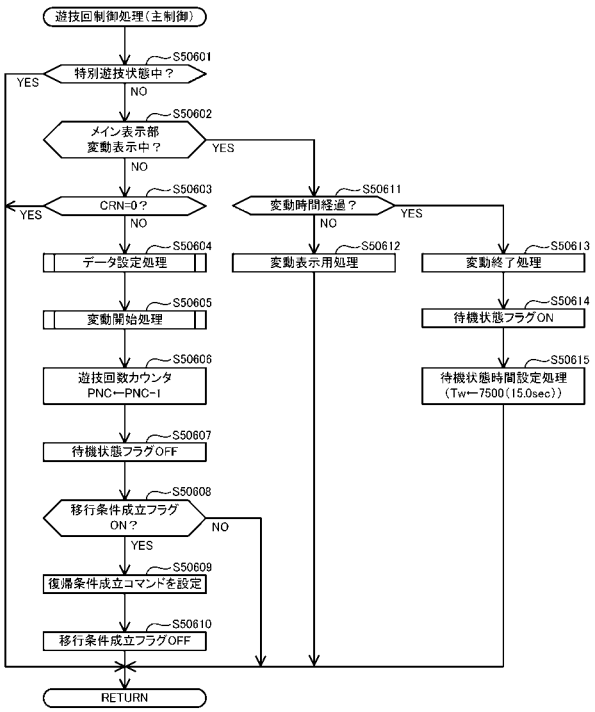
【図２１１】



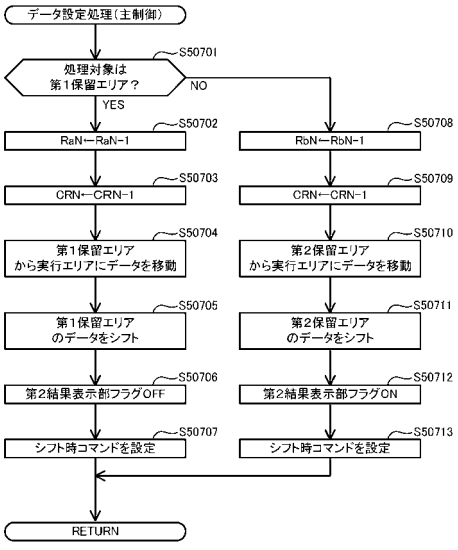
【図２１２】



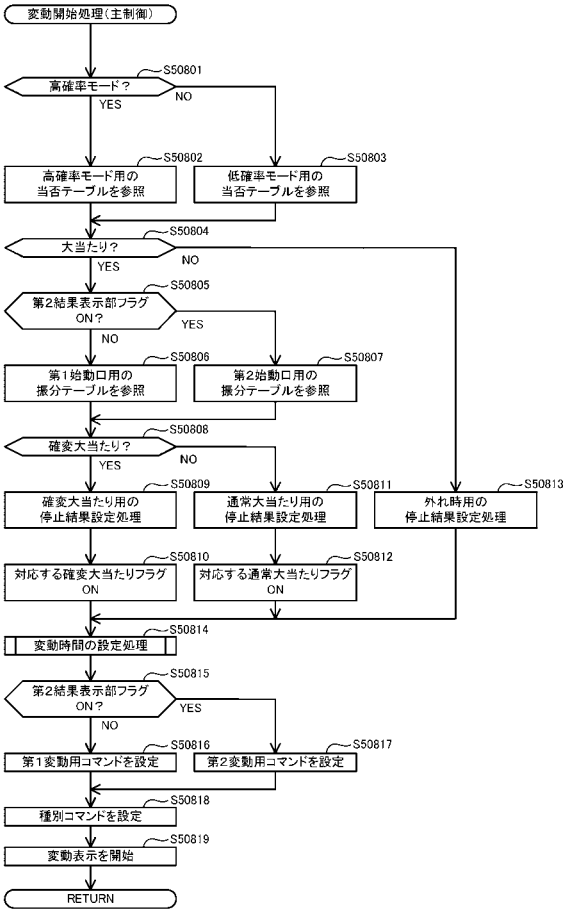
【図２１３】



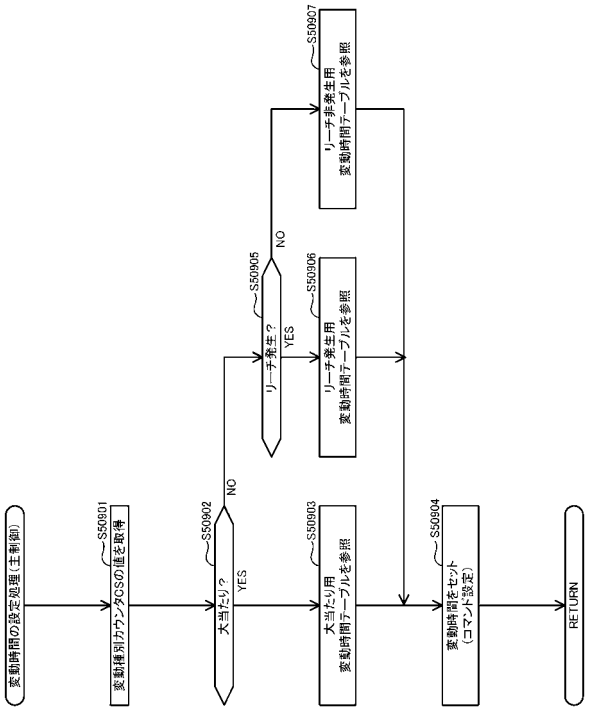
【図２１４】



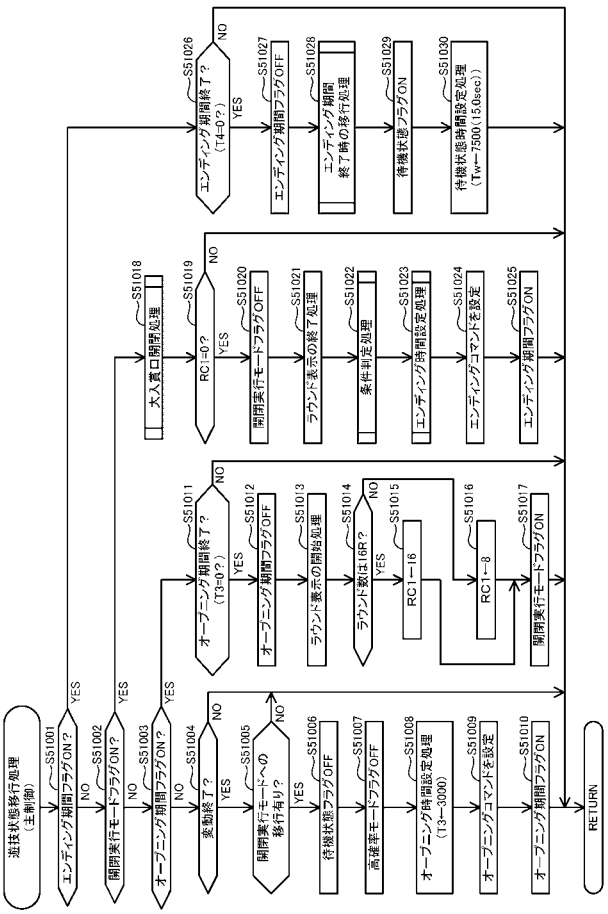
【図２１５】



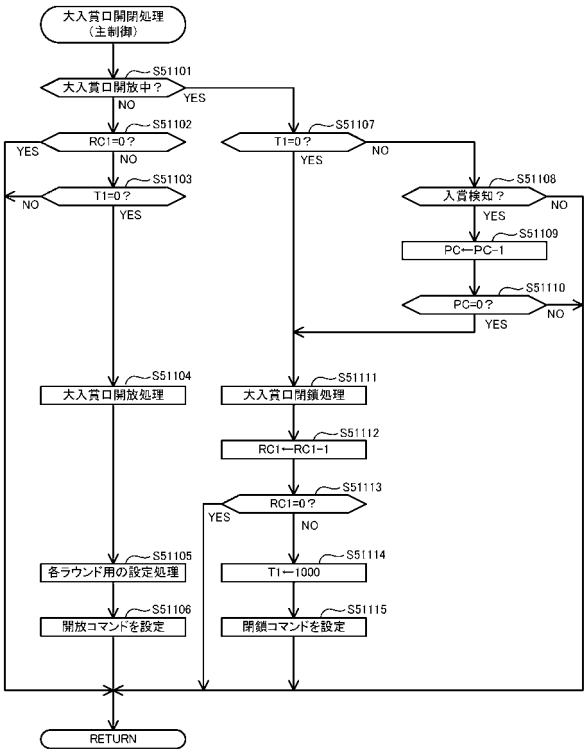
【図２１６】



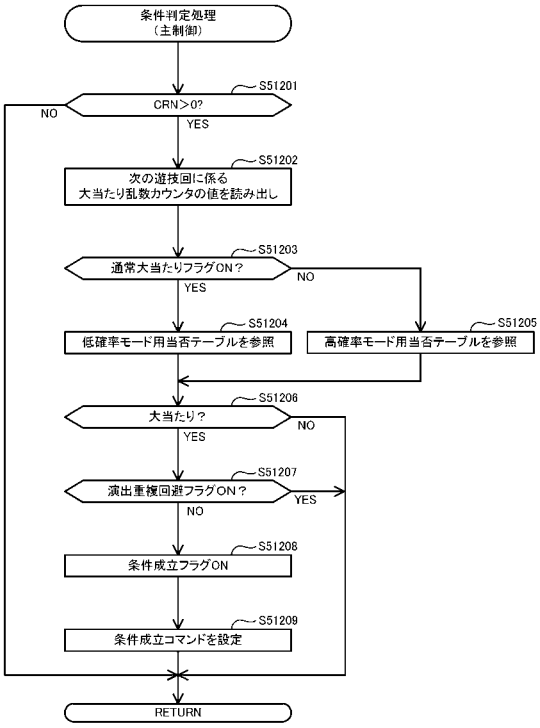
【図２１７】



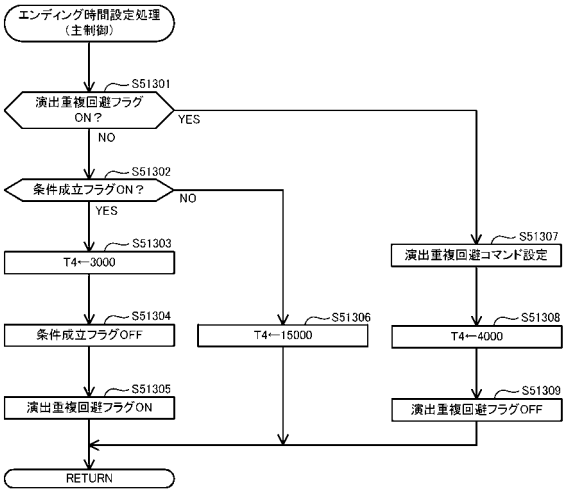
【図２１８】



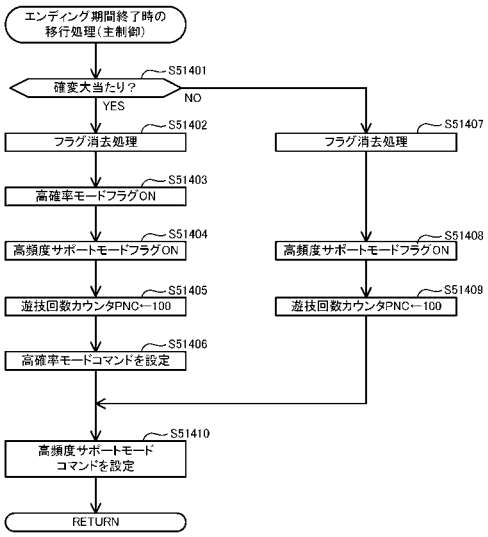
【図２１９】



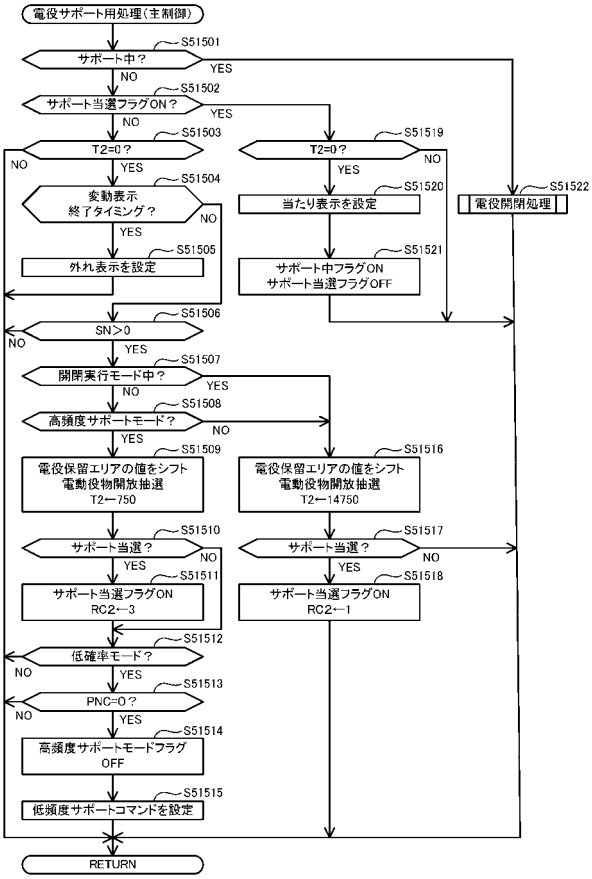
【図２２０】



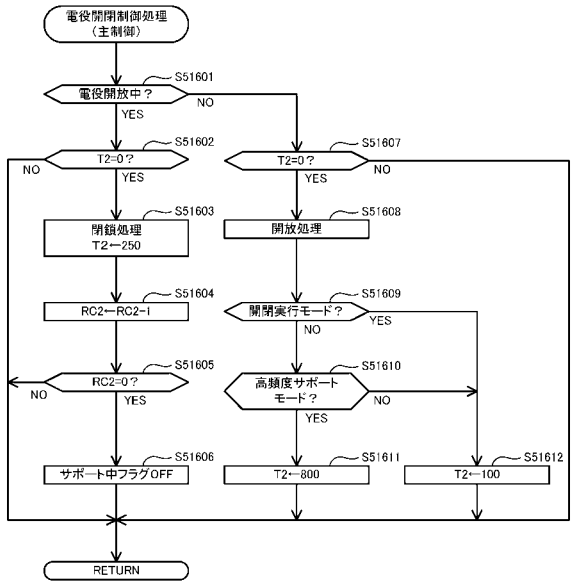
【図２２１】



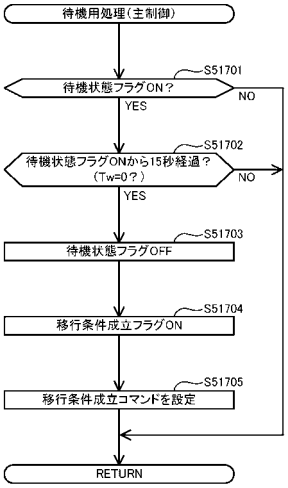
【図２２２】



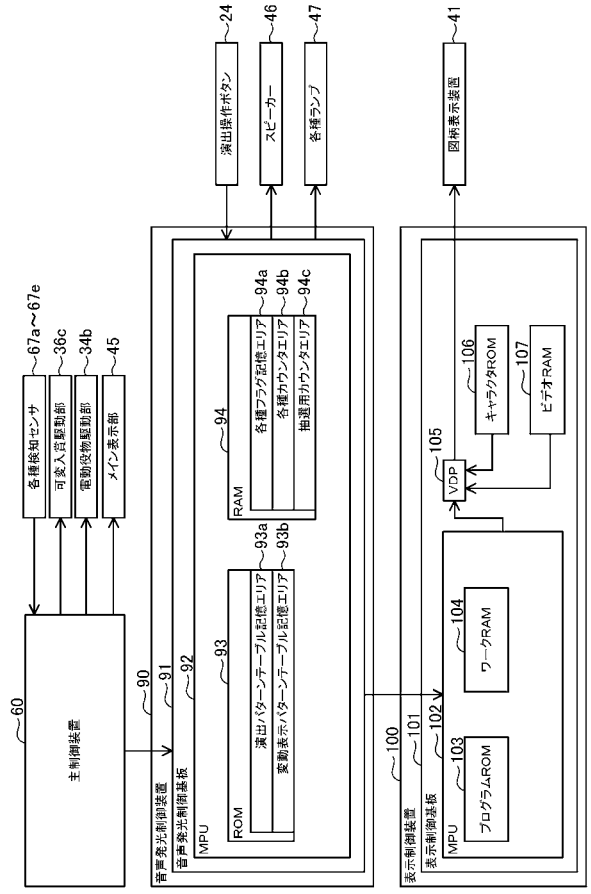
【図２２３】



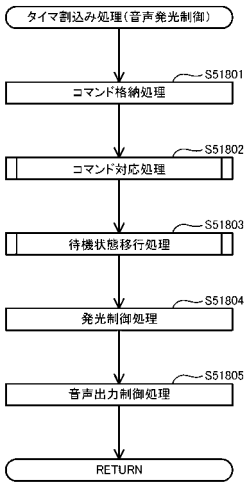
【図２２４】



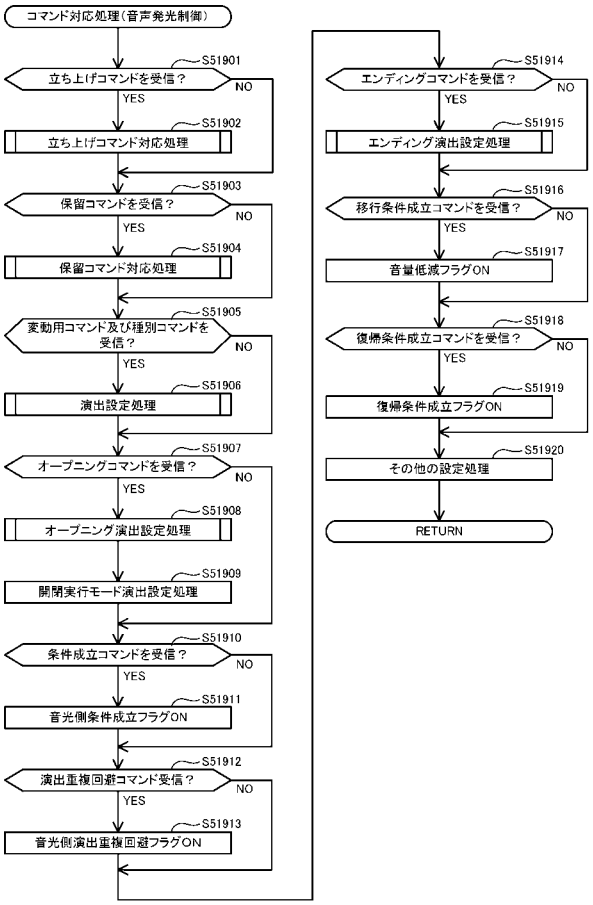
【図２２５】



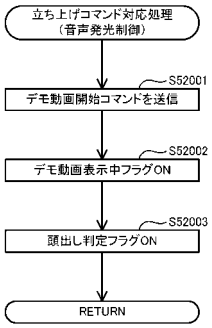
【図２２６】



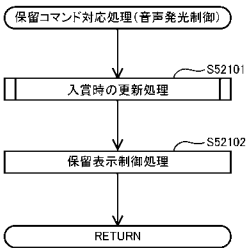
【図２２７】



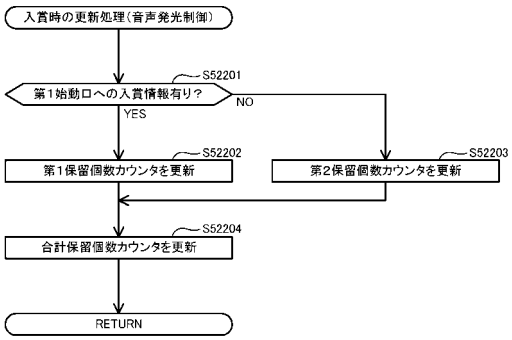
【図２２８】



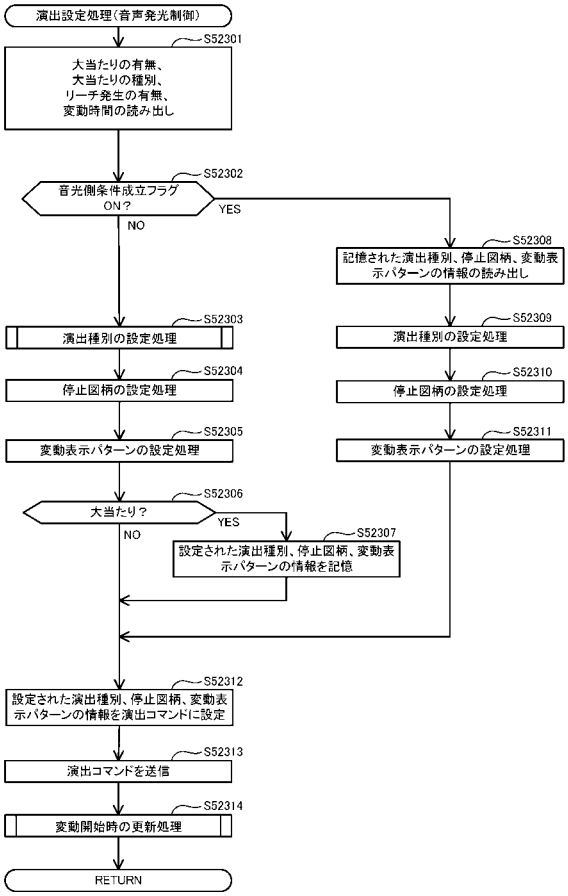
【図２２９】



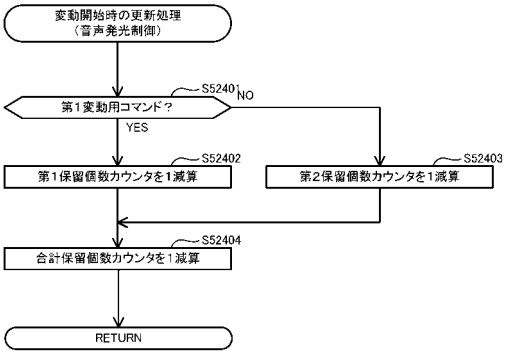
【図２３０】



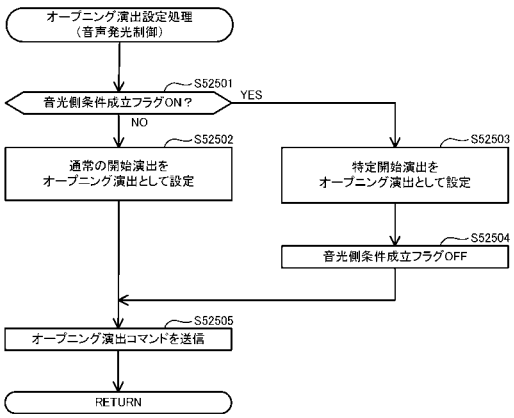
【図２３１】



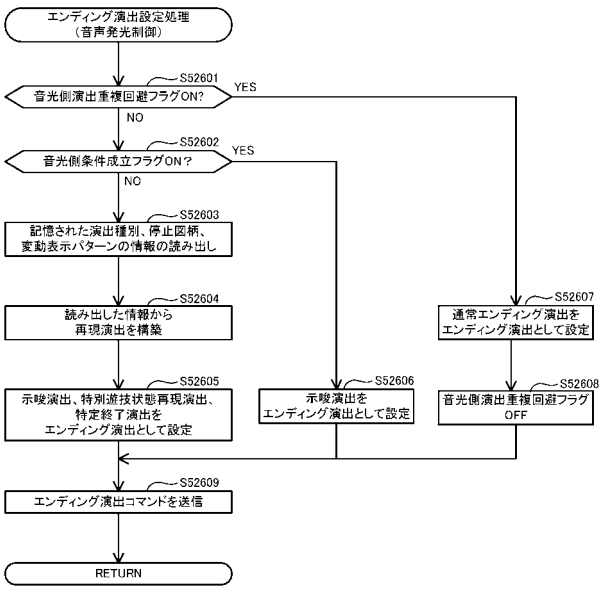
【図２３２】



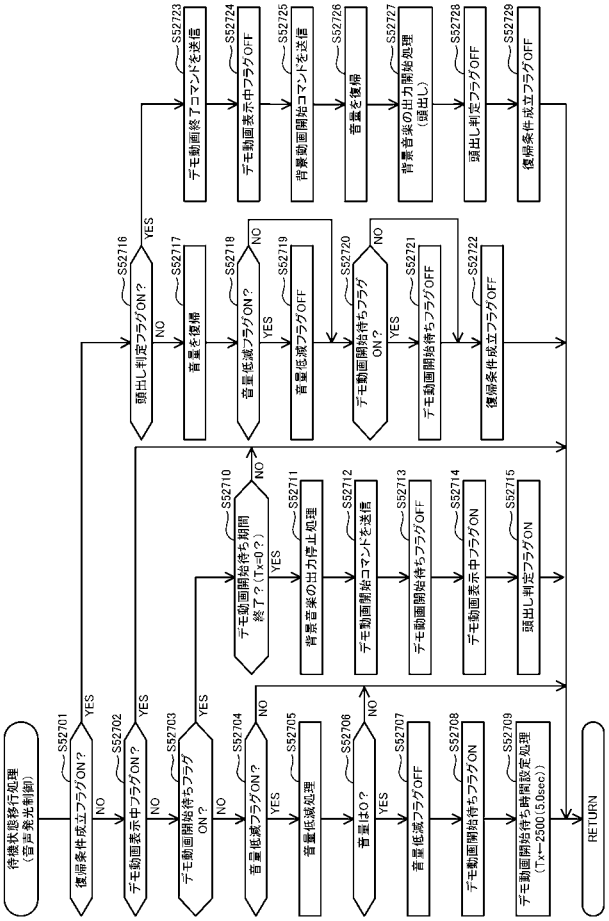
【図２３３】



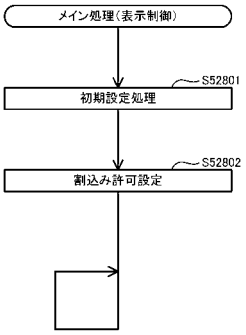
【図２３４】



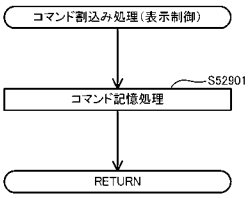
【図２３５】



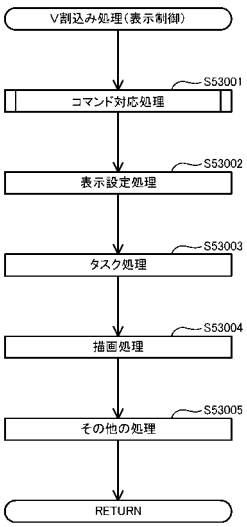
【図２３６】



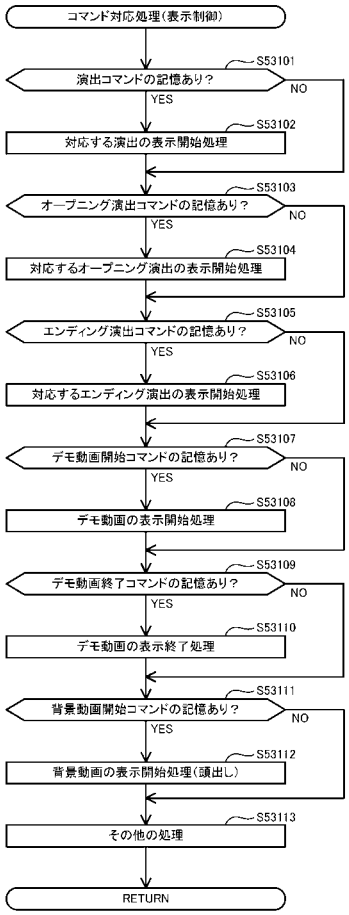
【図２３７】



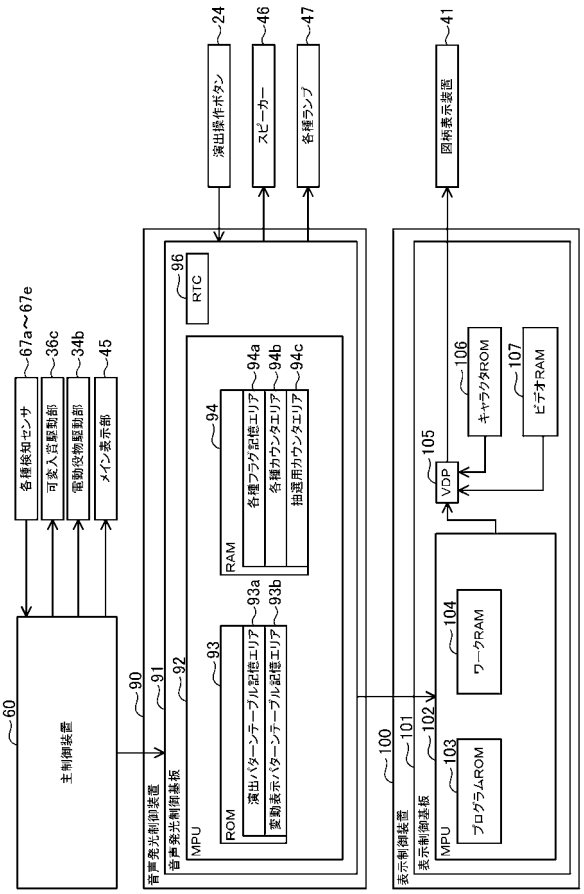
【図２３８】



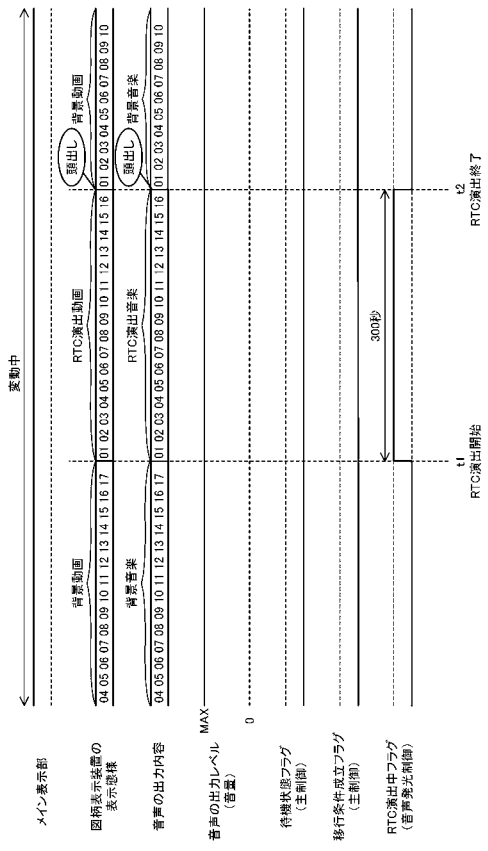
【図２３９】



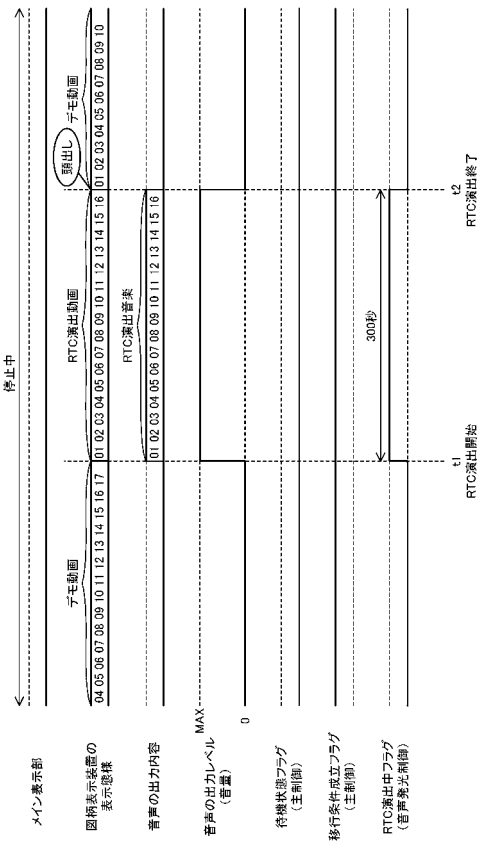
【図２４０】



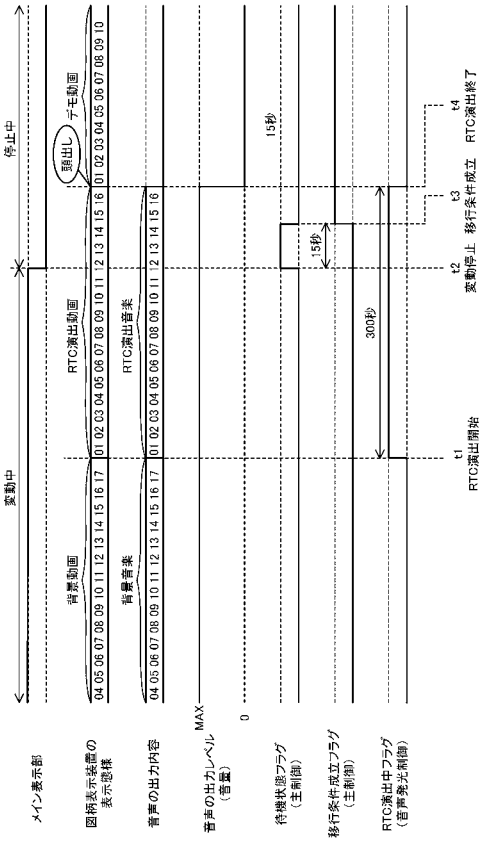
【図２４１】



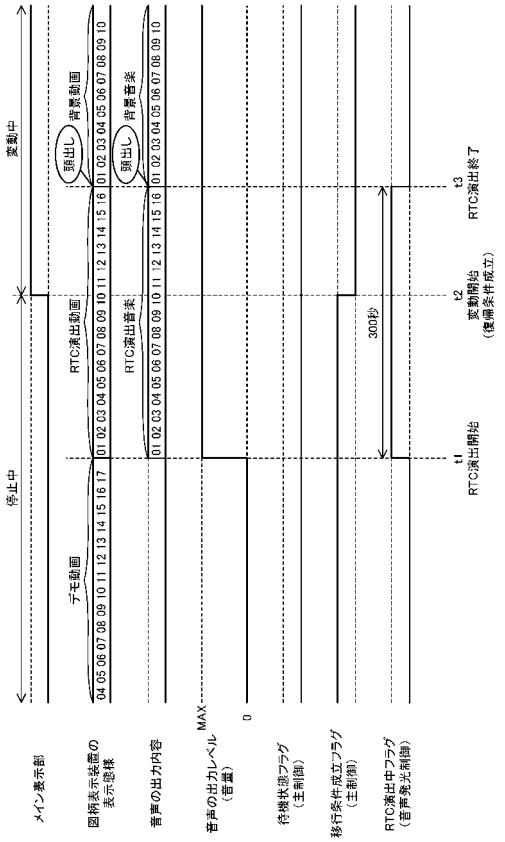
【図２４２】



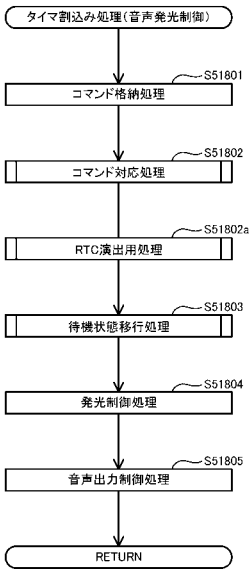
【図２４３】



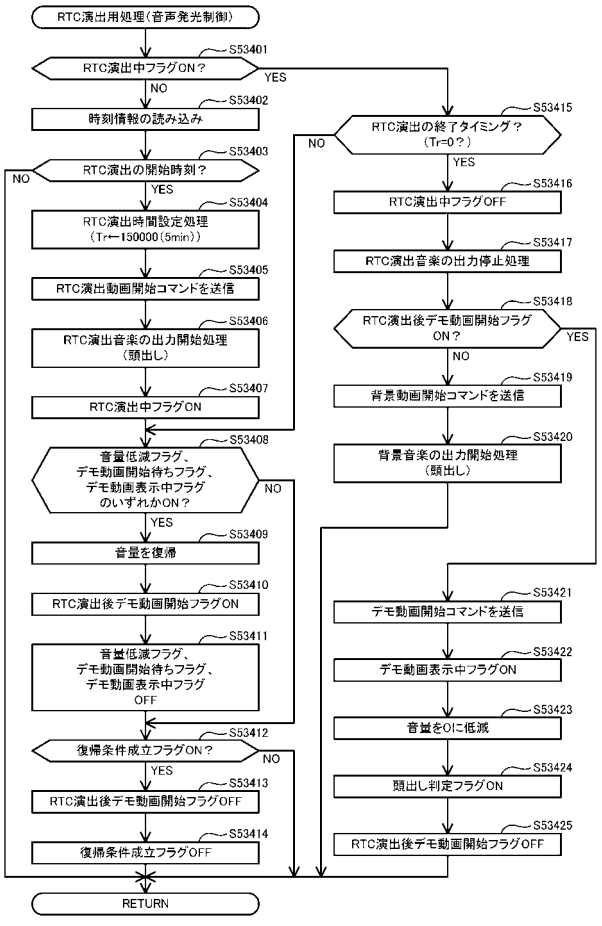
【図２４４】



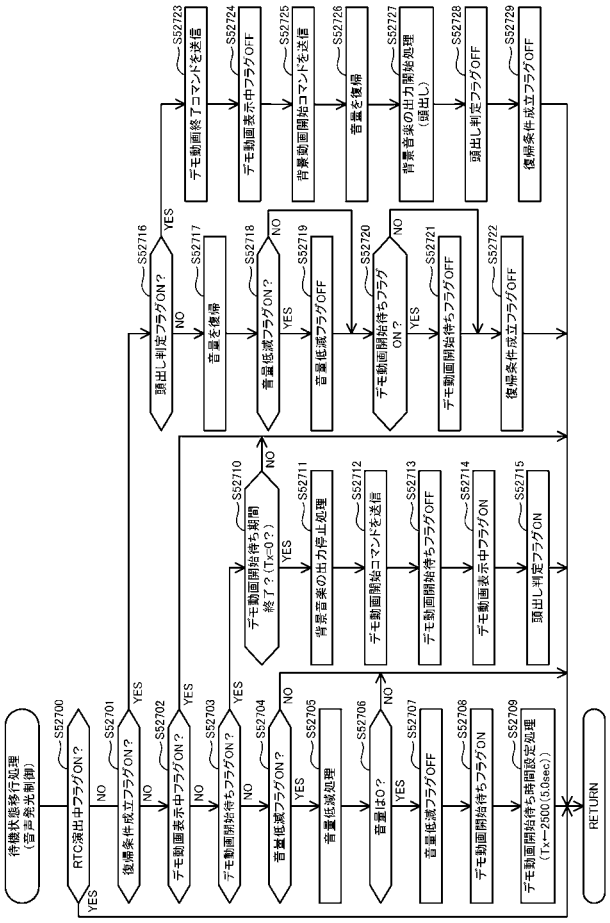
【図２４５】



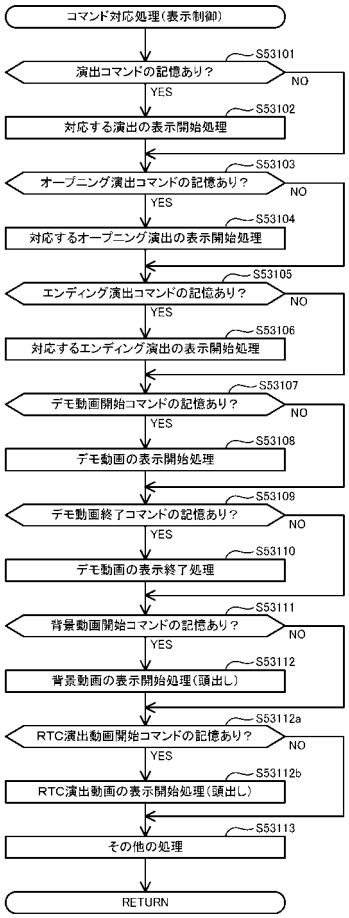
【図２４６】



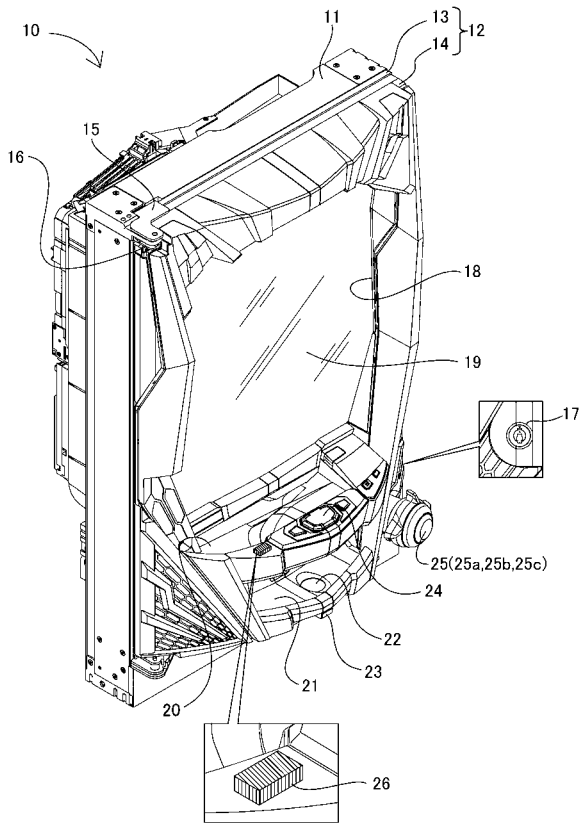
【図２４７】



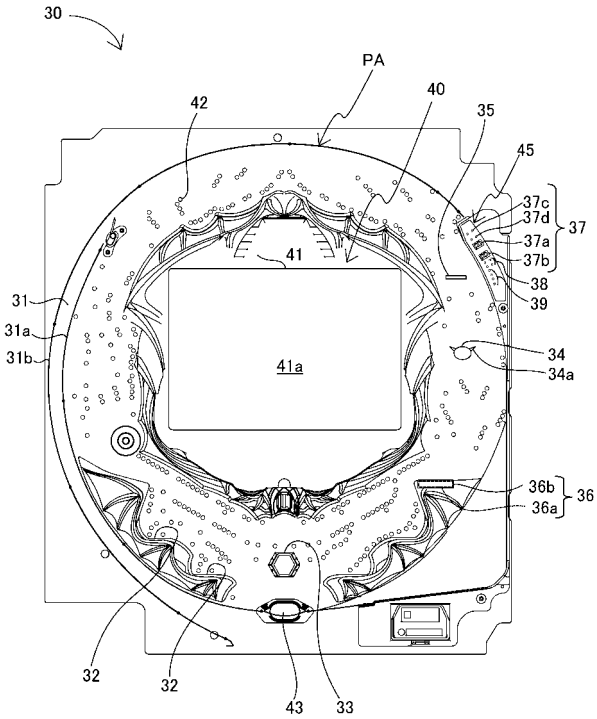
【図２４８】



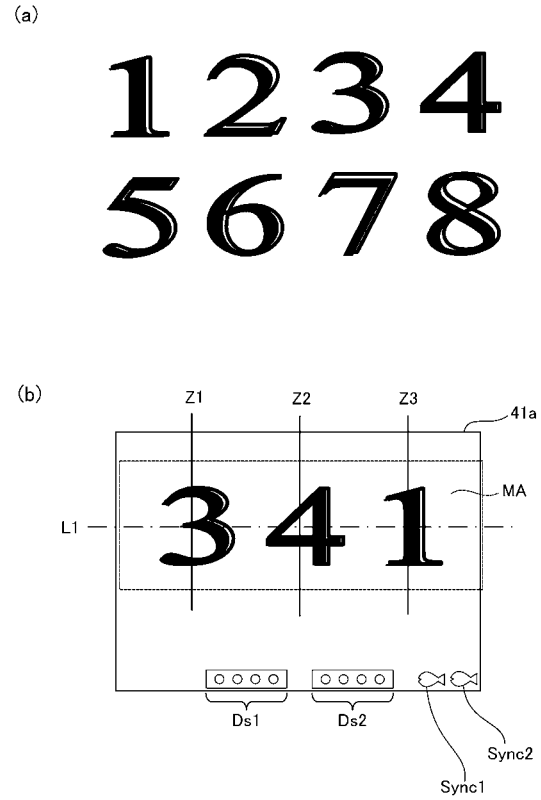
【図２４９】



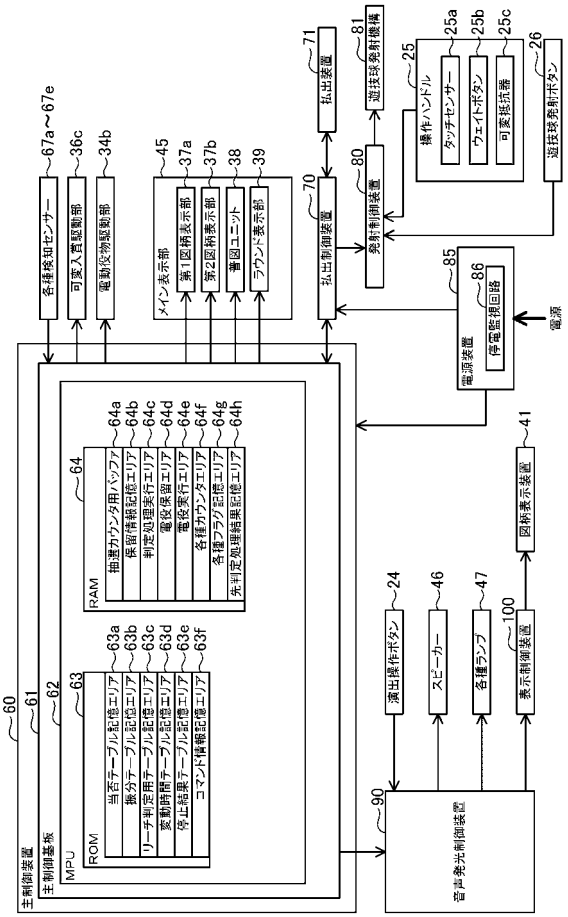
【図２５０】



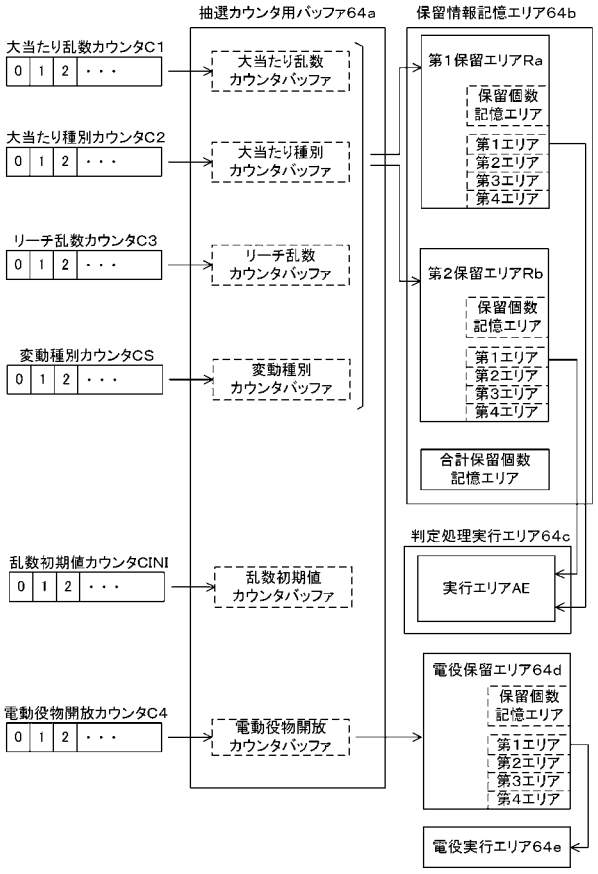
【図２５１】



【図２５２】



【図２５３】



【図２５４】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図２５５】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～13	16R確変大当たり
14～27	8R確変大当たり
28～33	16R通常大当たり
34～39	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～27	16R確変大当たり
28～39	8R通常大当たり

【図２５６】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

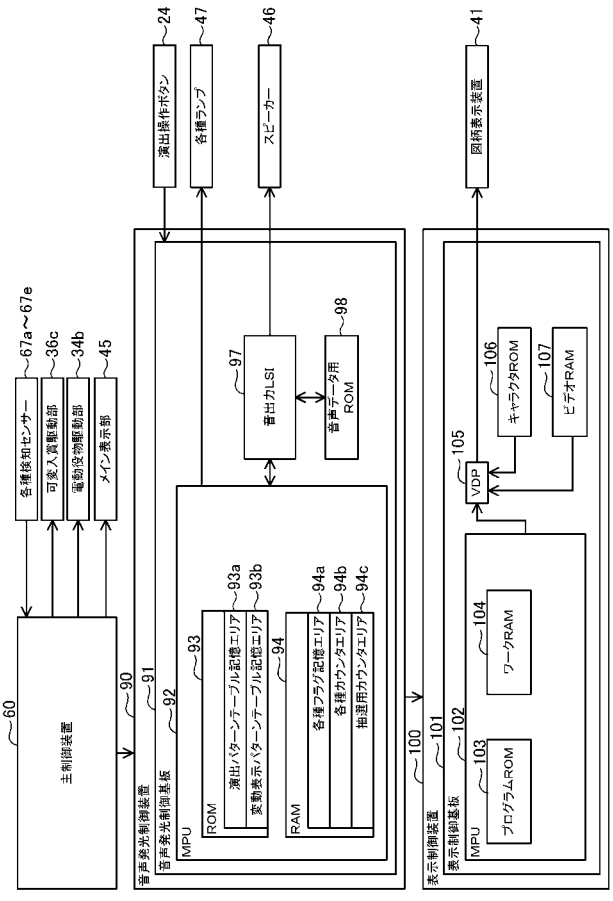
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

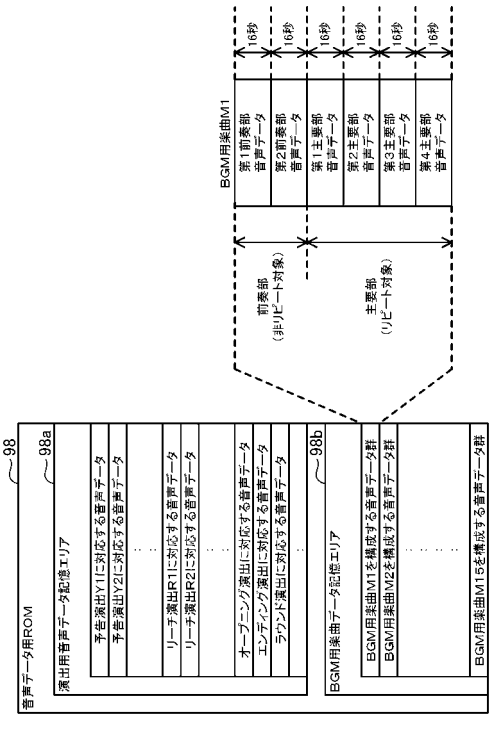
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

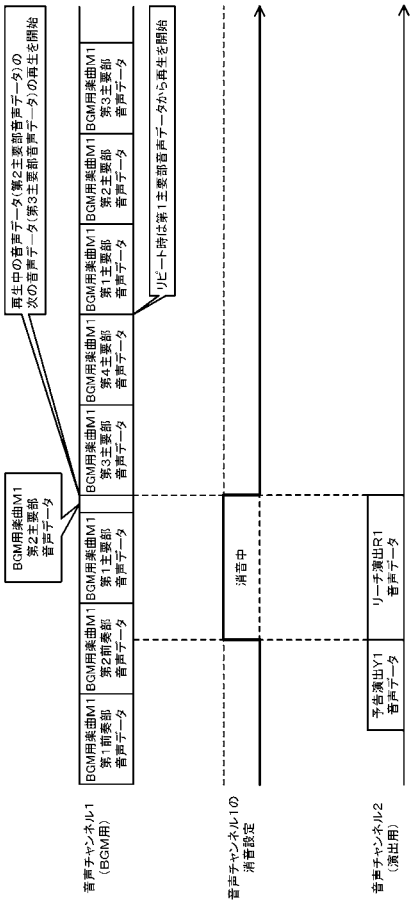
【図２５７】



【図２５８】

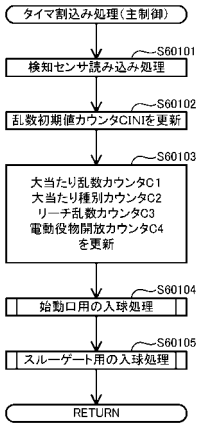


【図２５９】

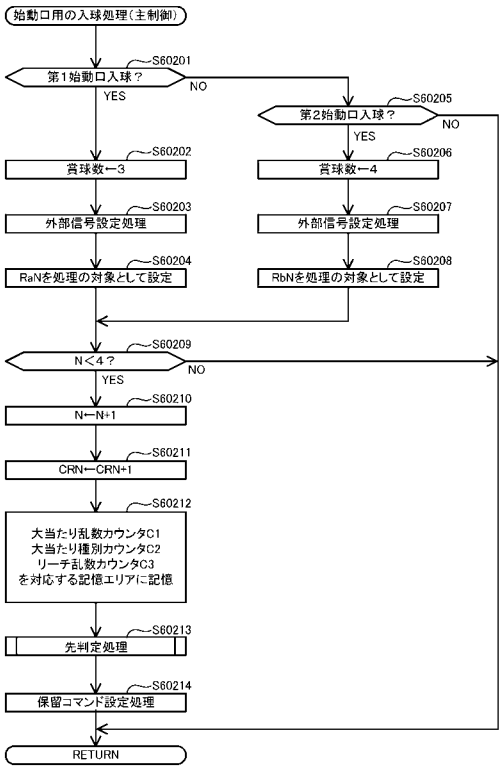


第6実施形態のパチンコ機

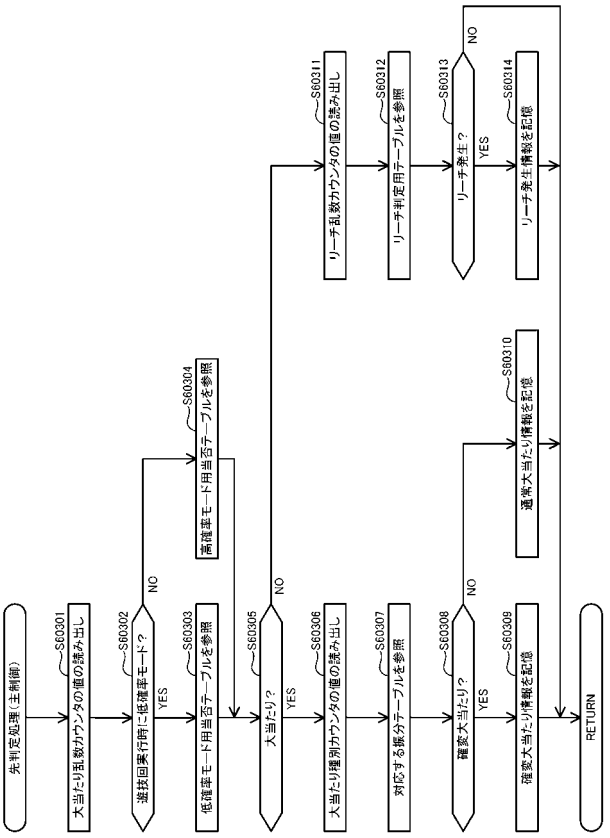
【図２６０】



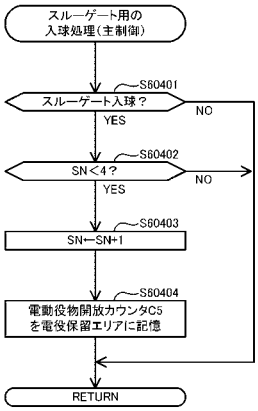
【図２６１】



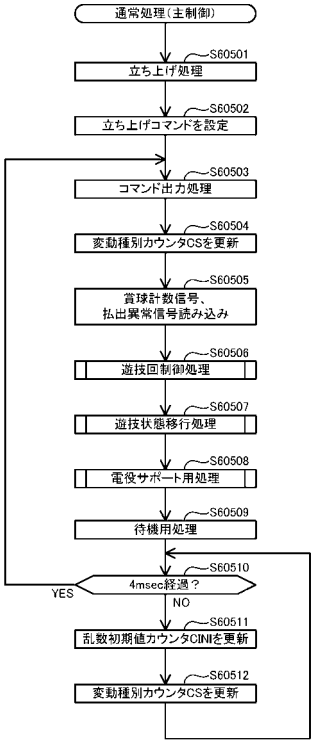
【図２６２】



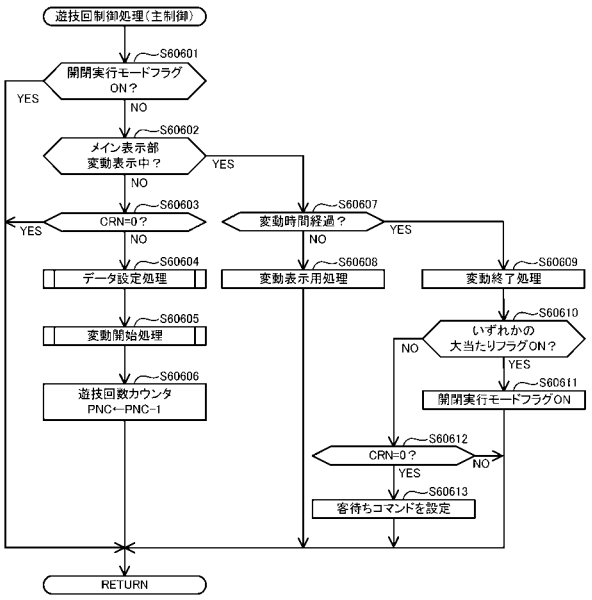
【図２６３】



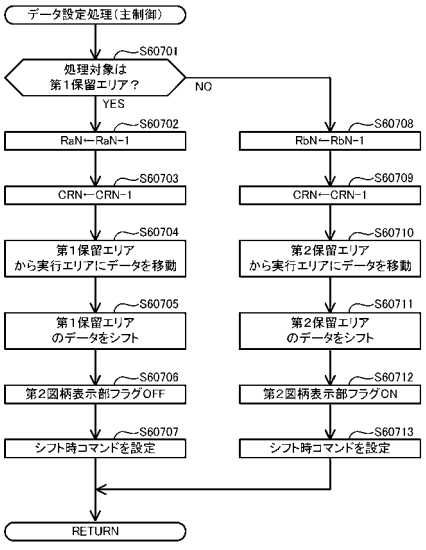
【図２６４】



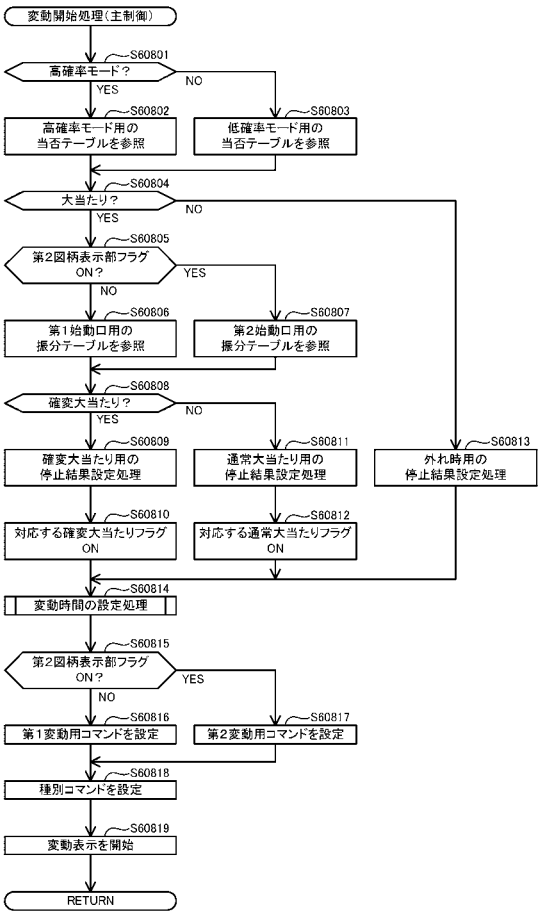
【図２６５】



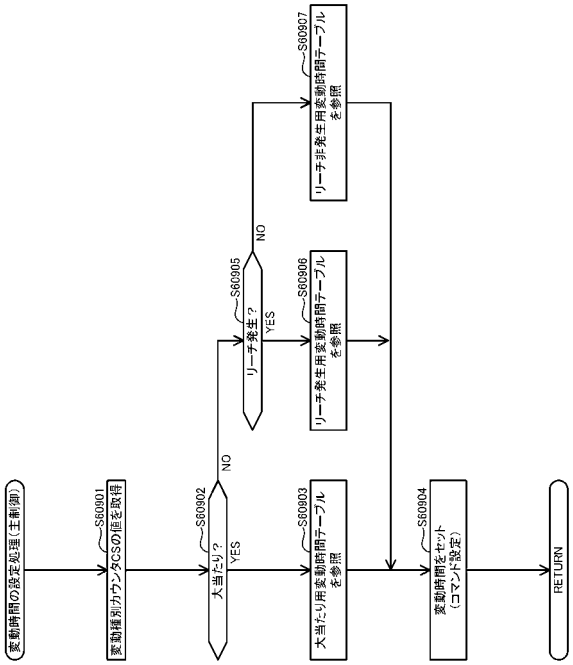
【図２６６】



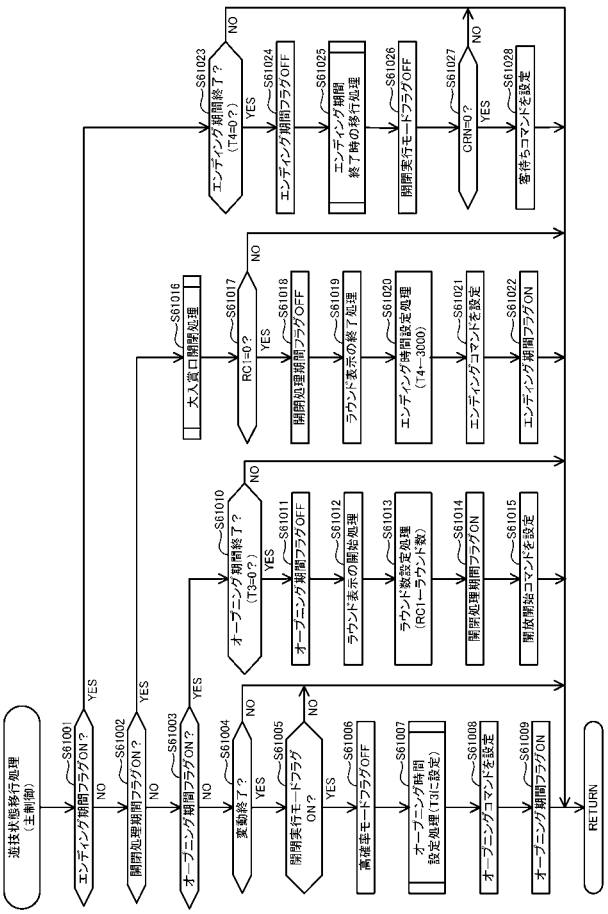
【図２６７】



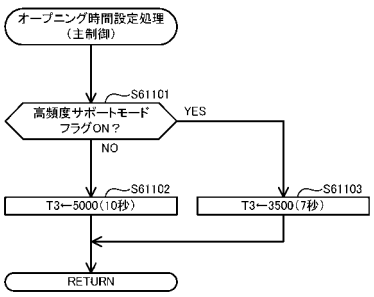
【図２６８】



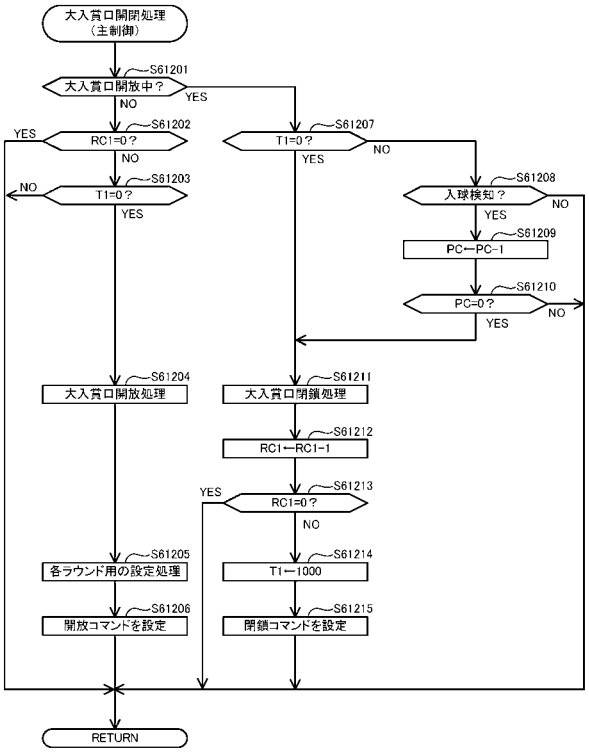
【図２６９】



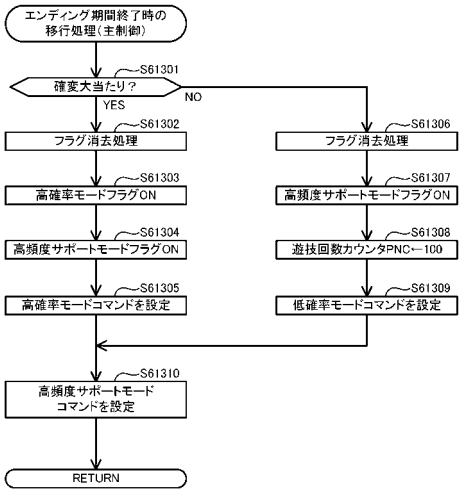
【図２７０】



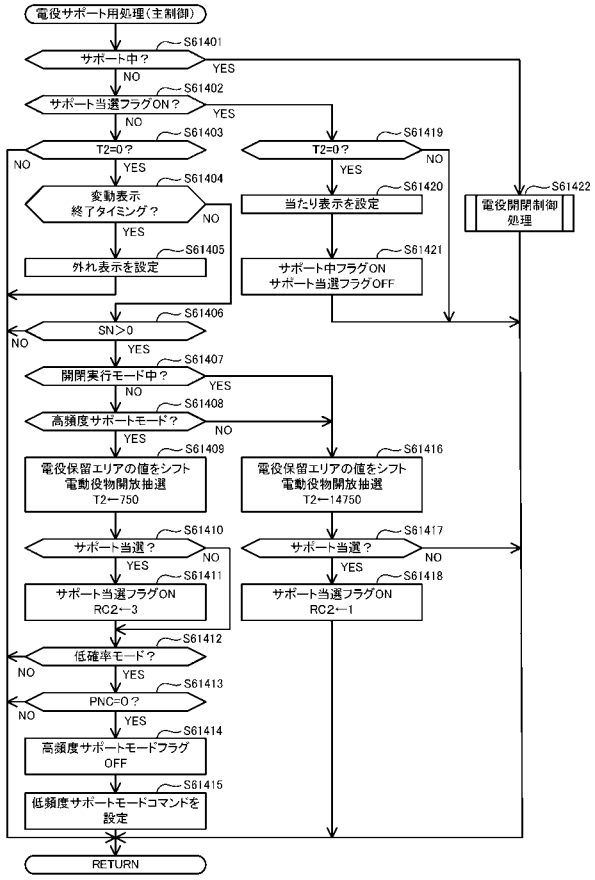
【図２７１】



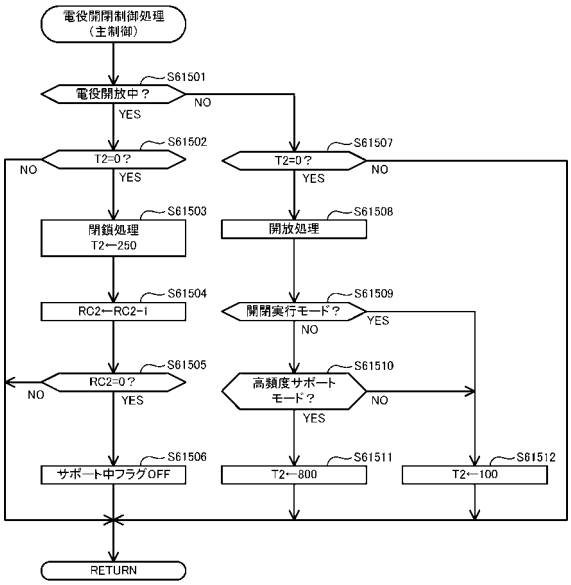
【図２７２】



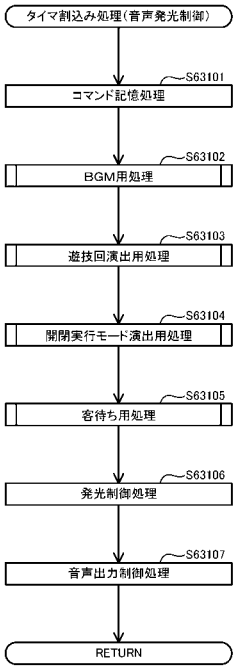
【図２７３】



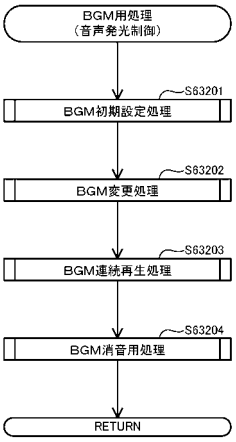
【図２７４】



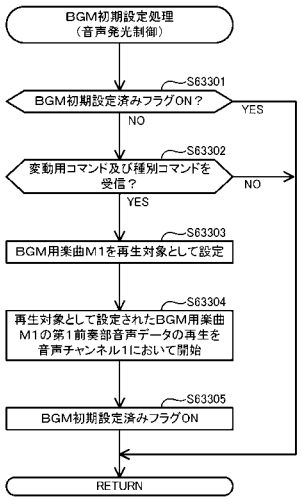
【図２７５】



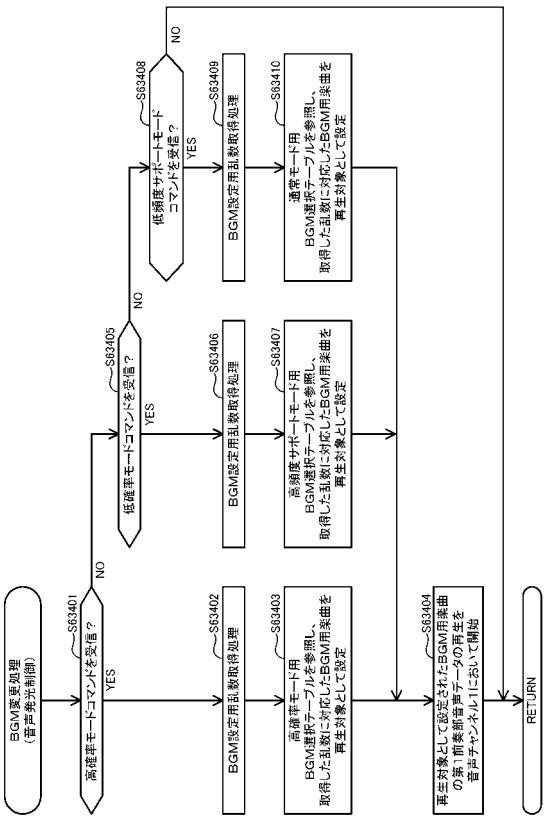
【図２７６】



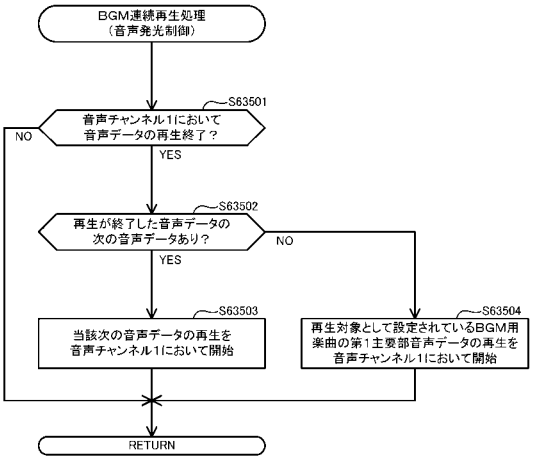
【図２７７】



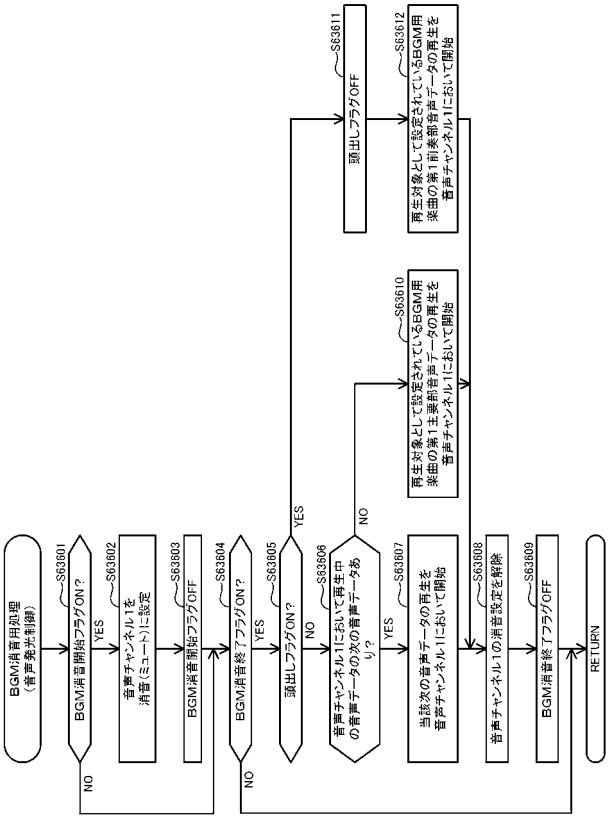
【図２７８】



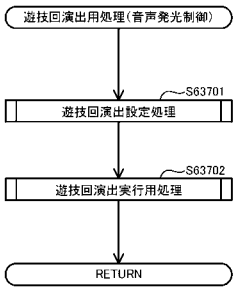
【図２７９】



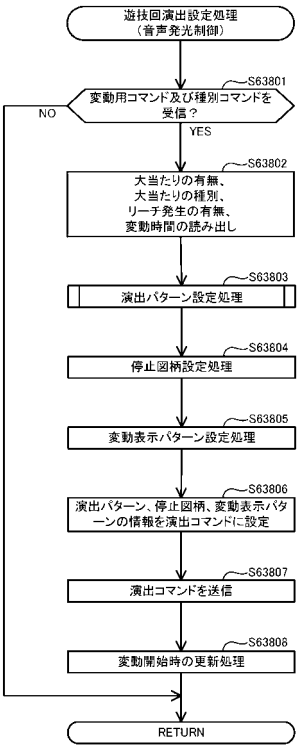
【図２８０】



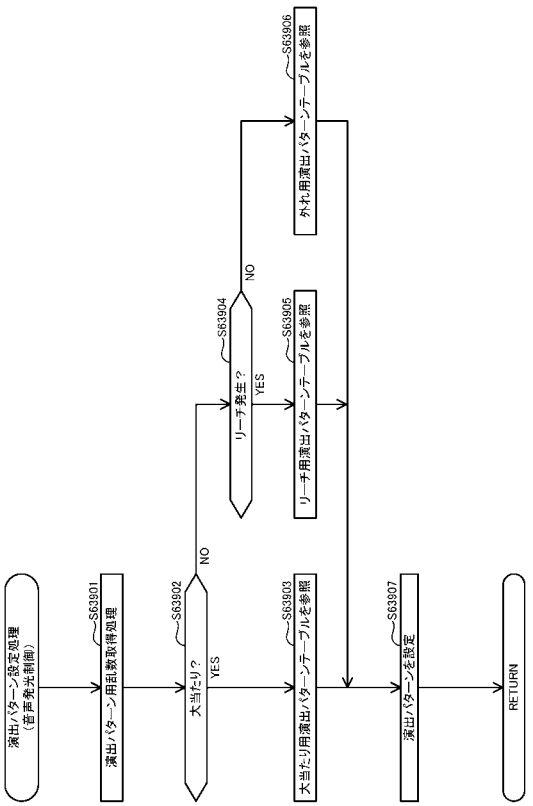
【図２８１】



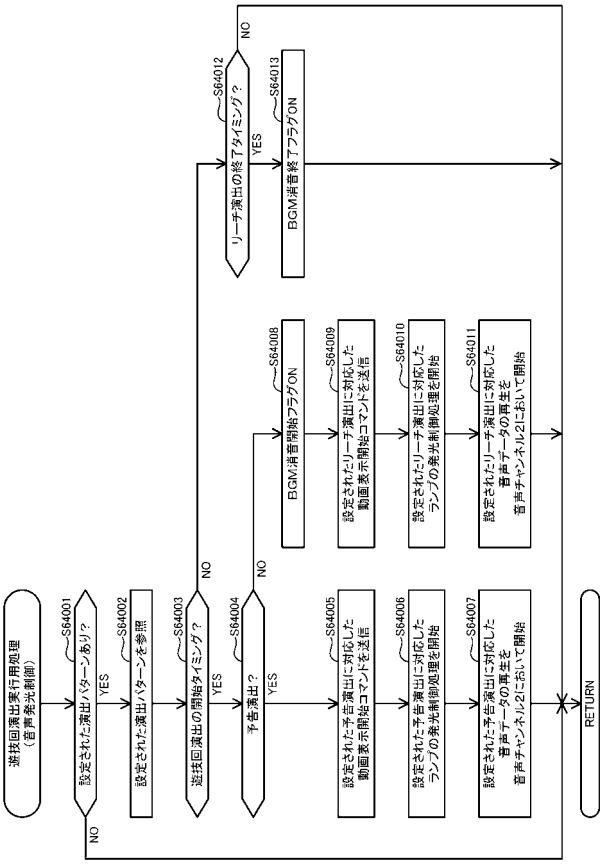
【図２８２】



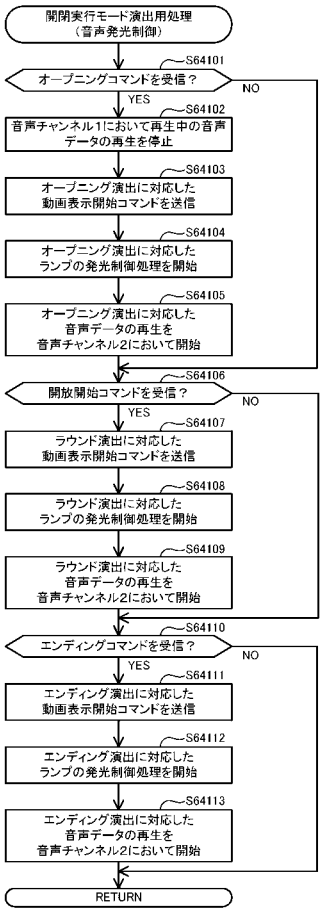
【図２８３】



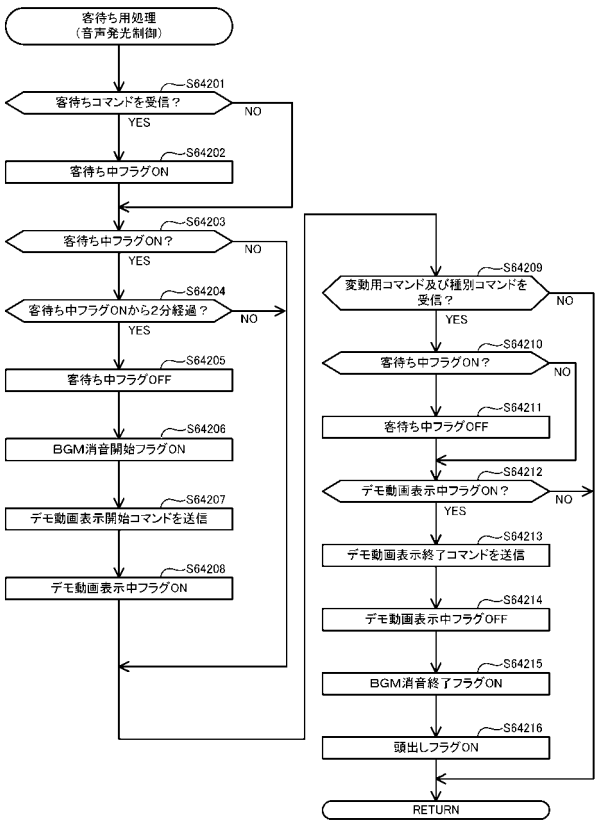
【図２８４】



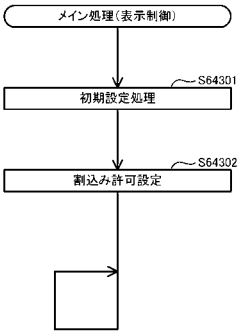
【図２８５】



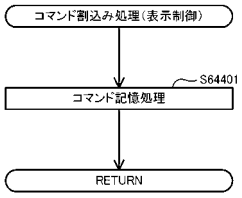
【図２８６】



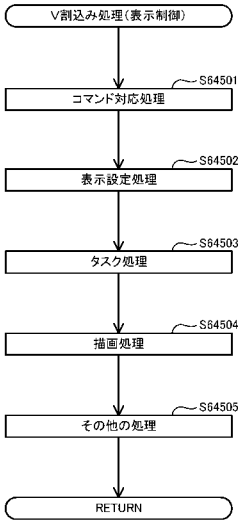
【図２８７】



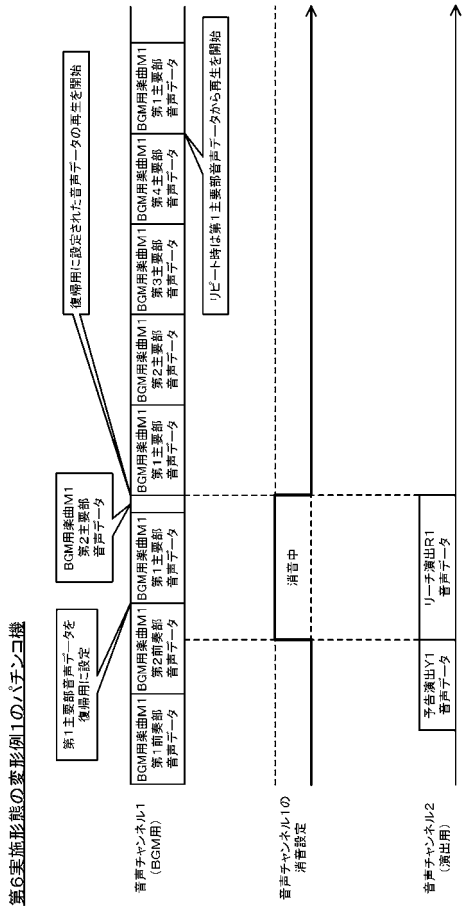
【図２８８】



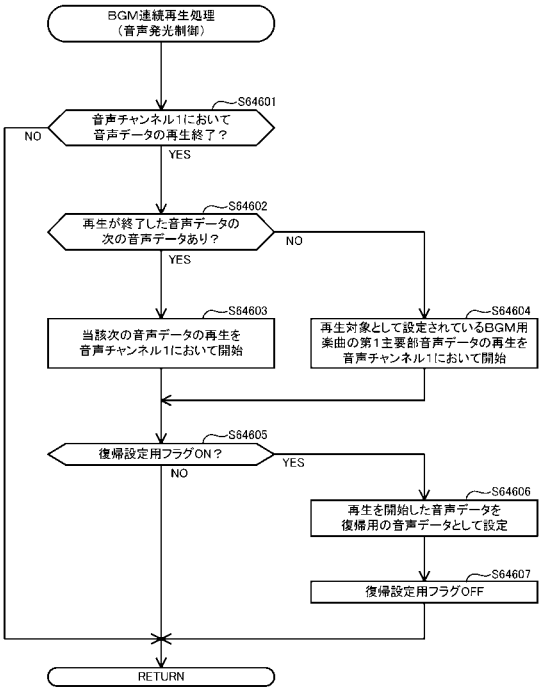
【図２８９】



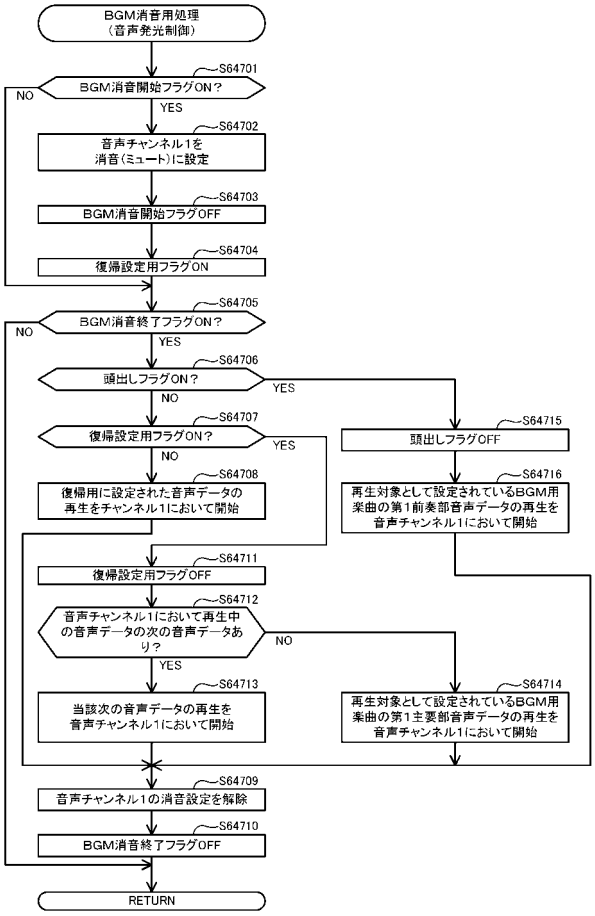
【図２９０】



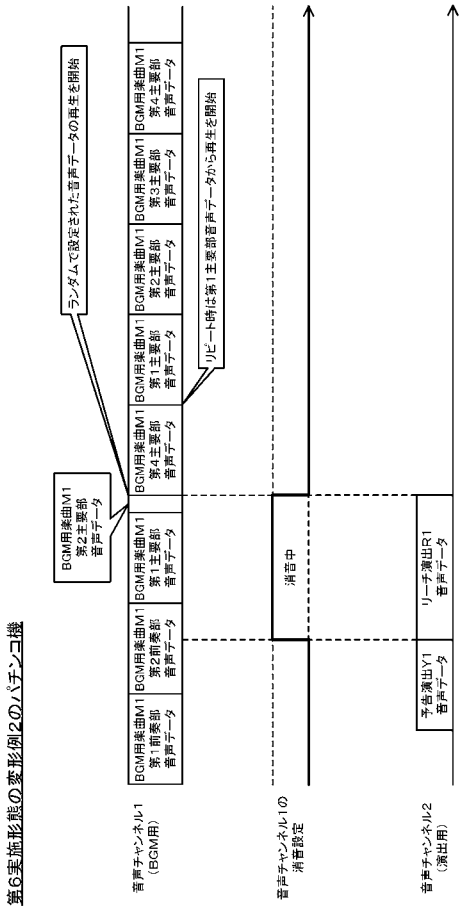
【図２９１】



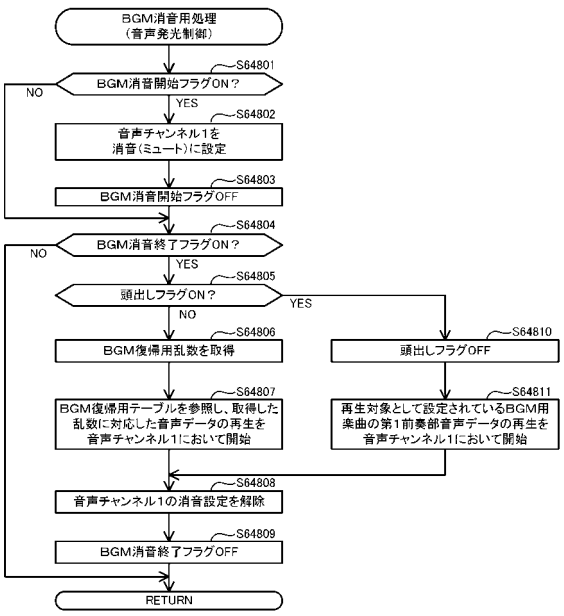
【図２９２】



【図２９３】

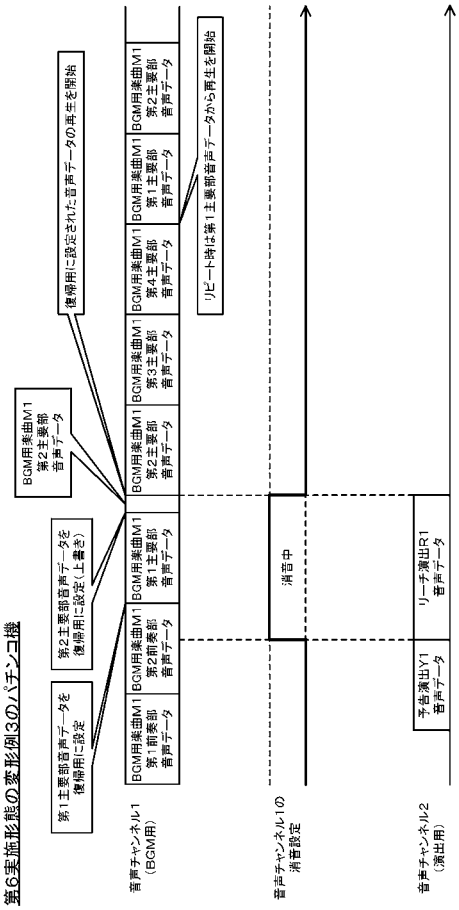


【図２９４】

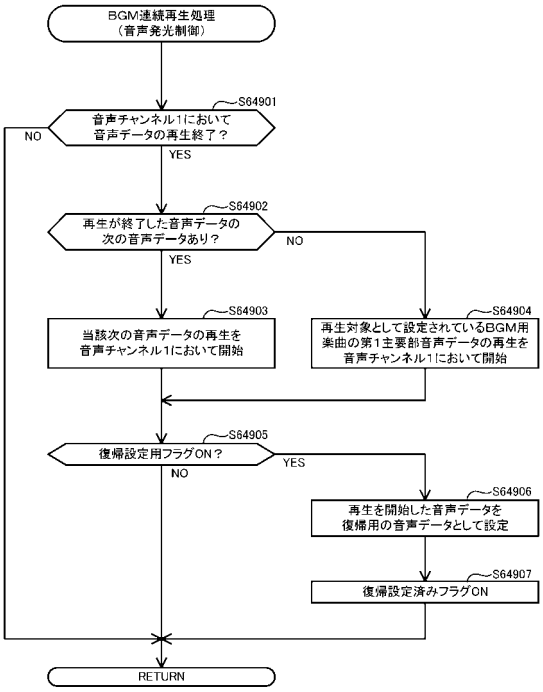


第6実施形態の変形例2のパチンコ機

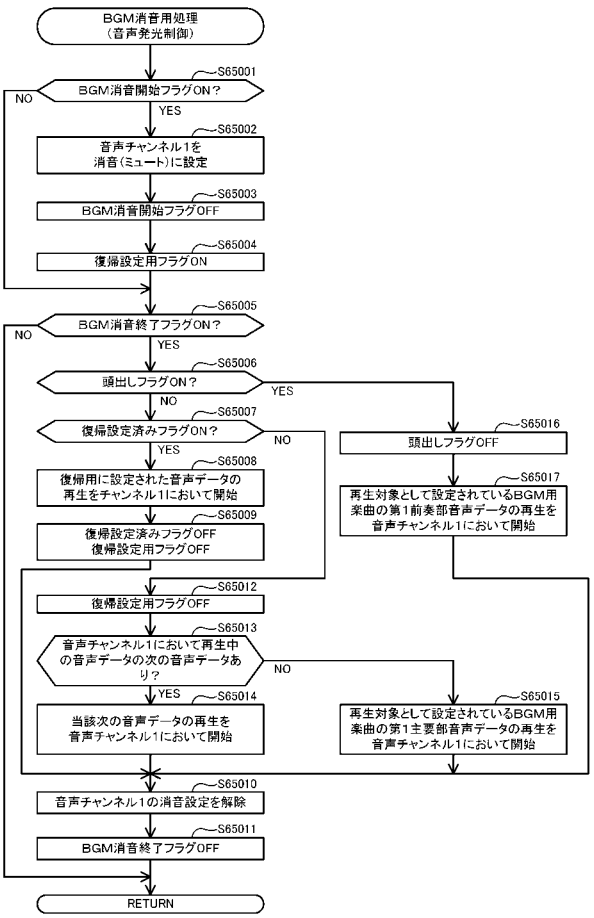
【図２９５】



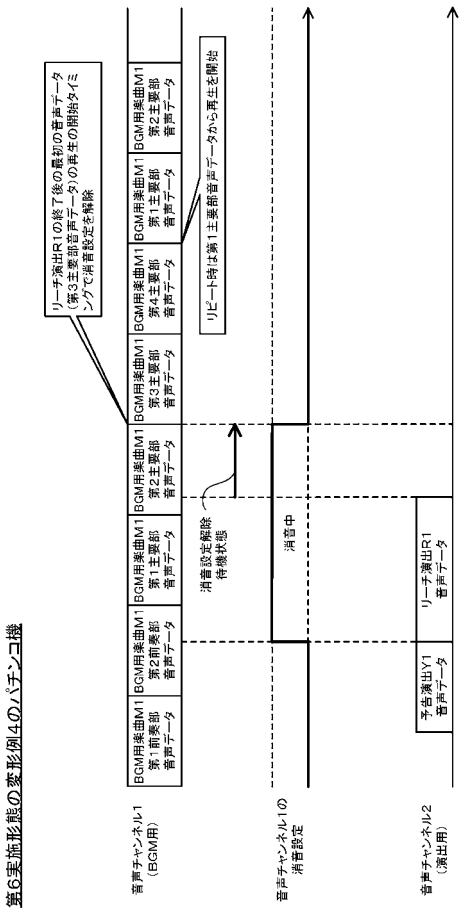
【図２９６】



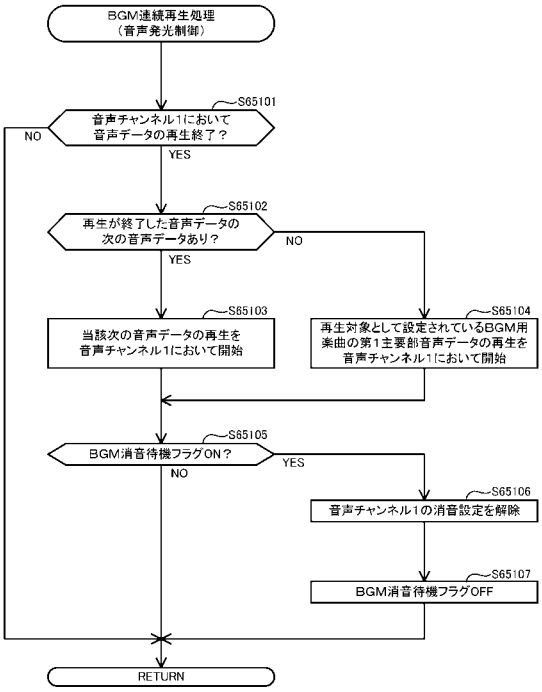
【図２９７】



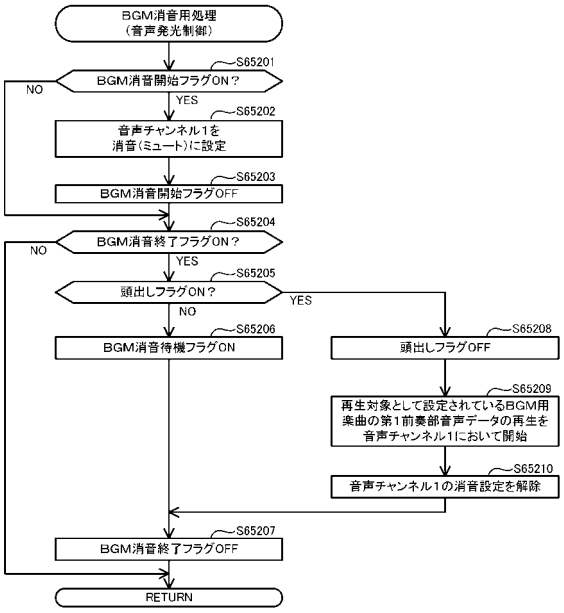
【図２９８】



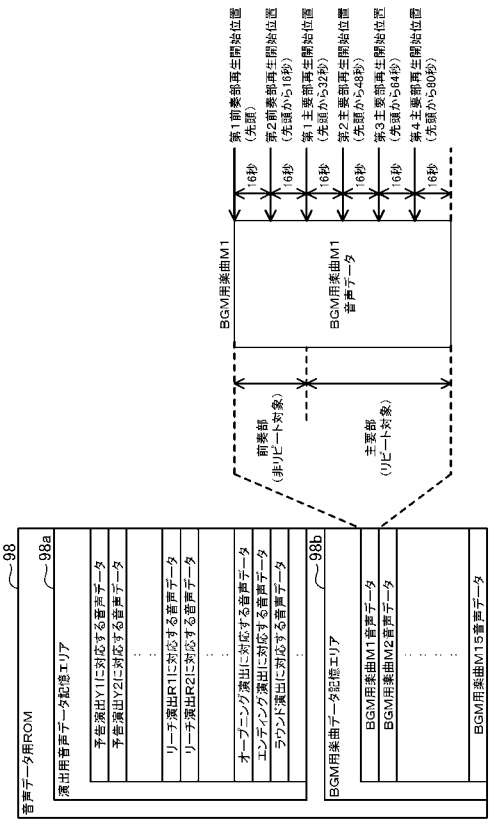
【図２９９】



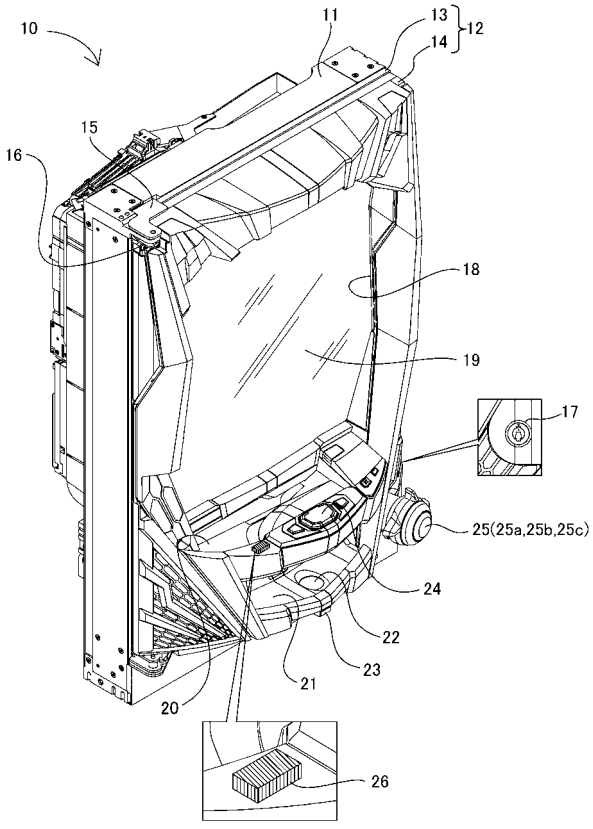
【図３００】



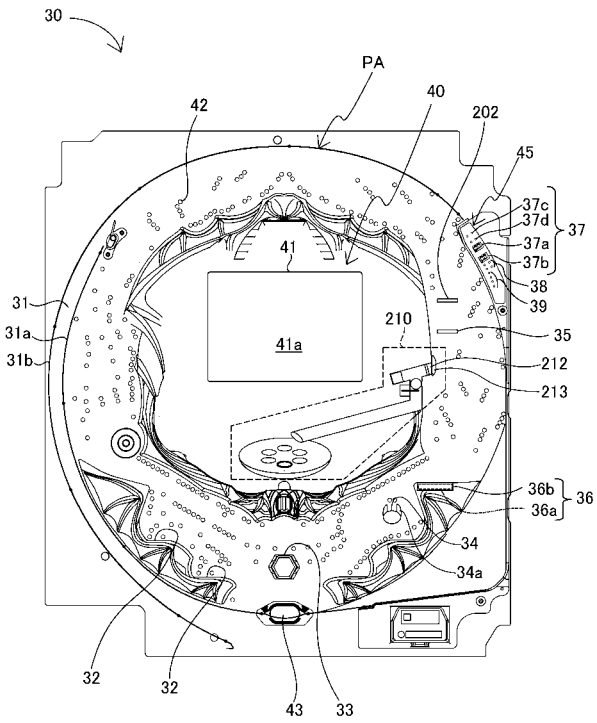
【図３０１】



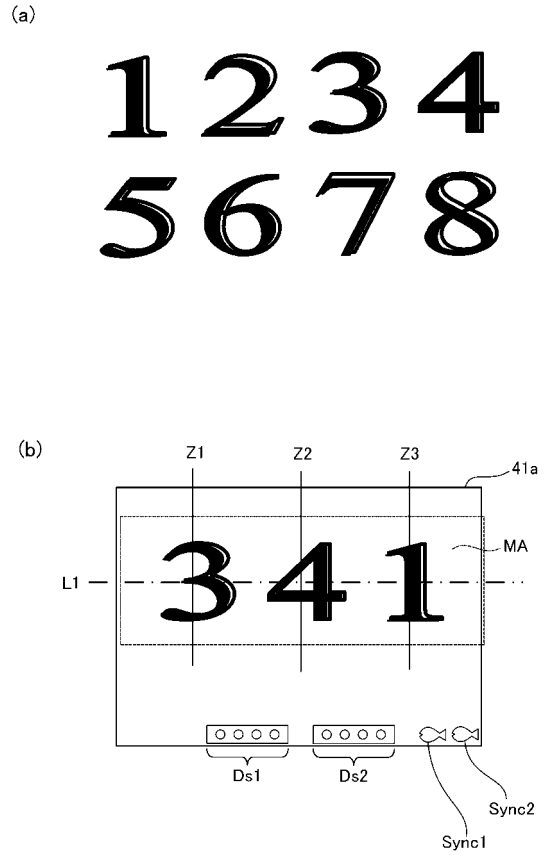
【図３０２】



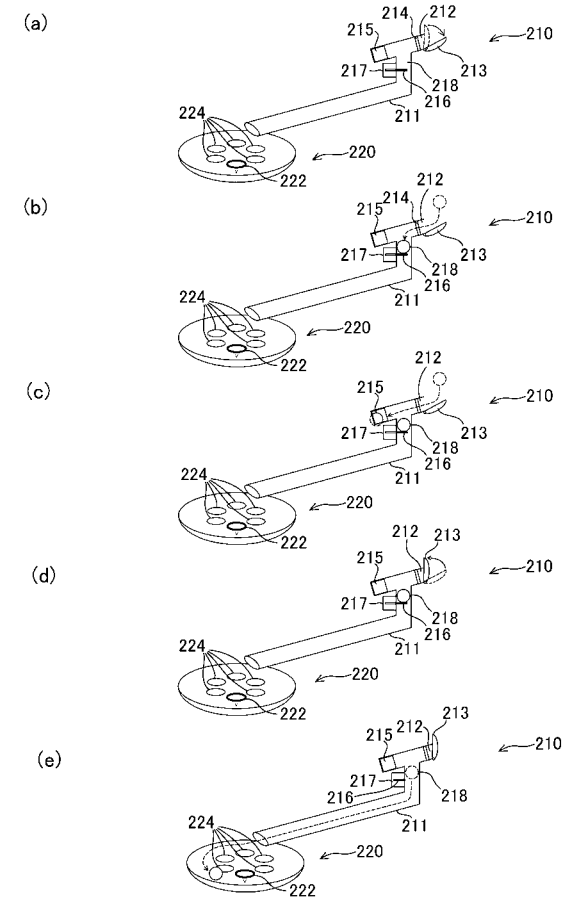
【図３０３】



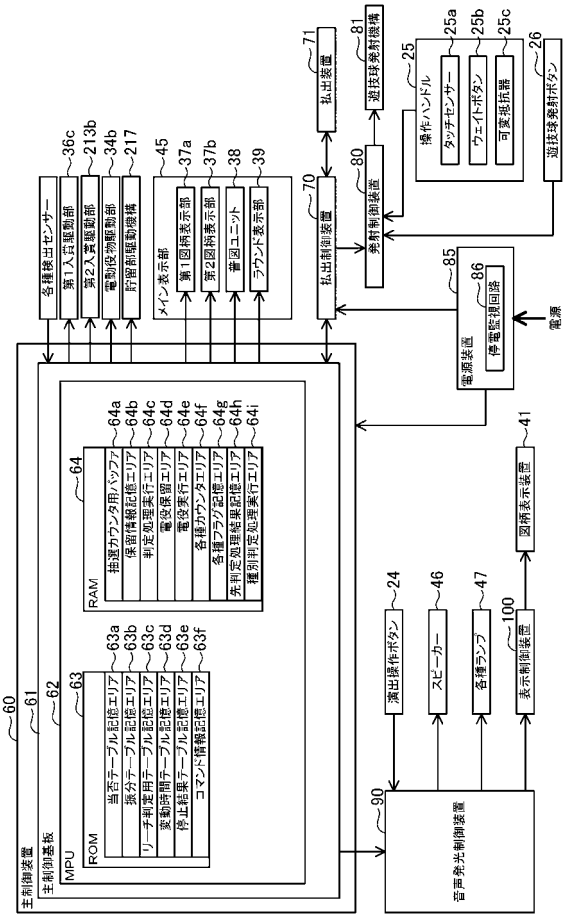
【図３０４】



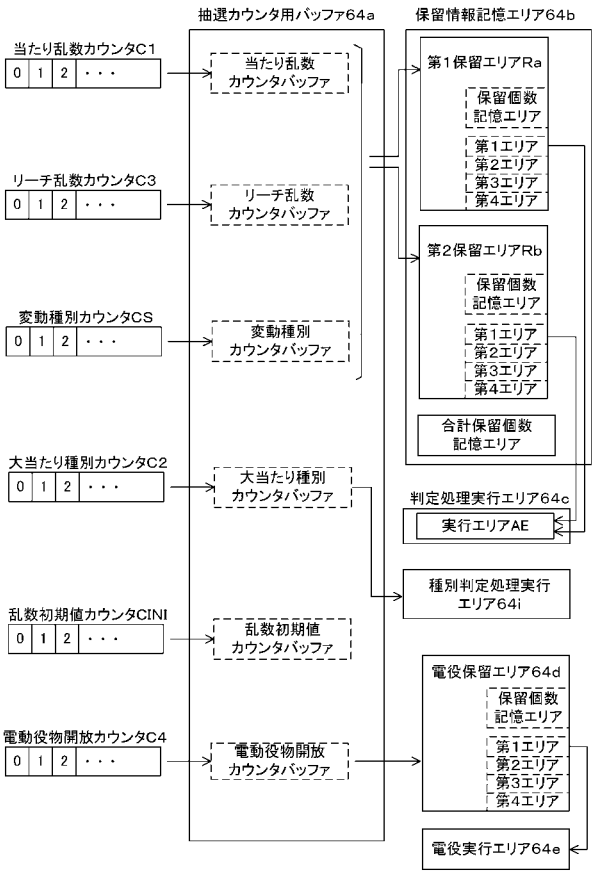
【図３０５】



【図３０６】



【図３０７】



【図３０８】

第1始動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～9	小当たり(外れ)
9～1199	外れ

【図３０９】

(a)

第2始動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	小当たり（外れ）

【図３１０】

(a)

第1始動口用の振分テーブル
（大当たり当選時）

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～44	5R第1種大当たり
45～60	5R第2種大当たり
61～99	10R通常大当たり

(b)

第1始動口への入球を契機としたV入賞時の
振分テーブル

大当たり乱数カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～64	5R第1種大当たり
65～99	10R通常大当たり

(c)

第2始動口用の振分テーブル
（大当たり当選時および第2始動口への入球を契
機としたV入賞時）

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～49	15R第1種大当たり
50～57	4R第1種大当たり
58～99	4R第2種大当たり

【図３１１】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

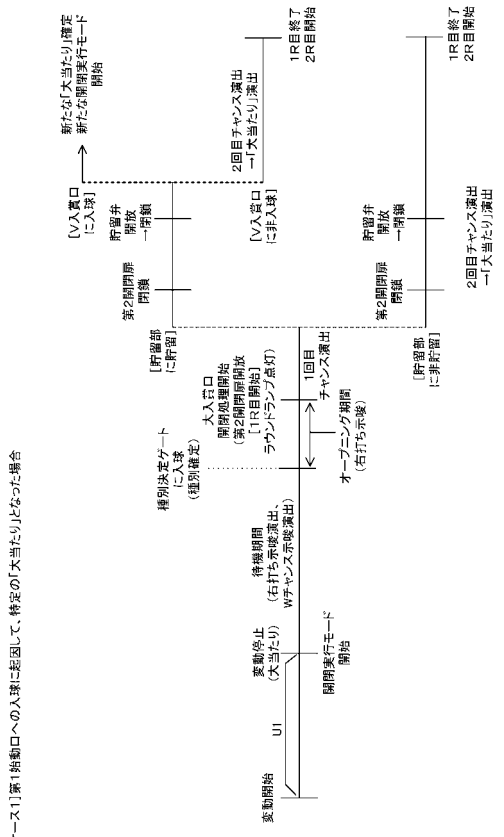
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

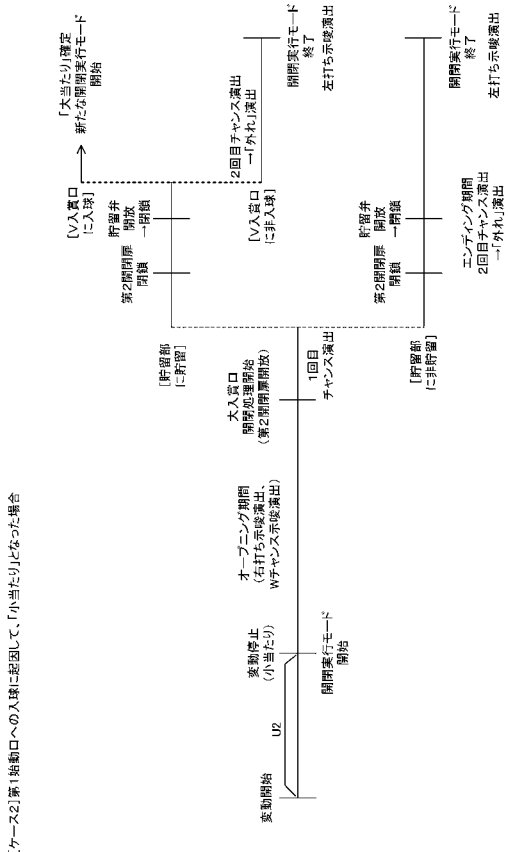
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

【図３１２】



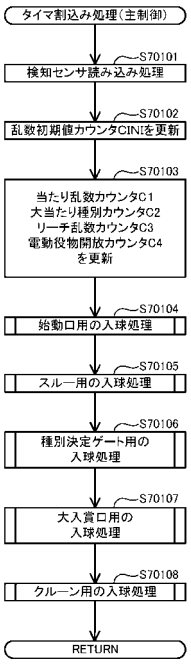
［ケース1］第1始動口への入球に起因して、特定の「大当たり」となった場合

【図３１３】

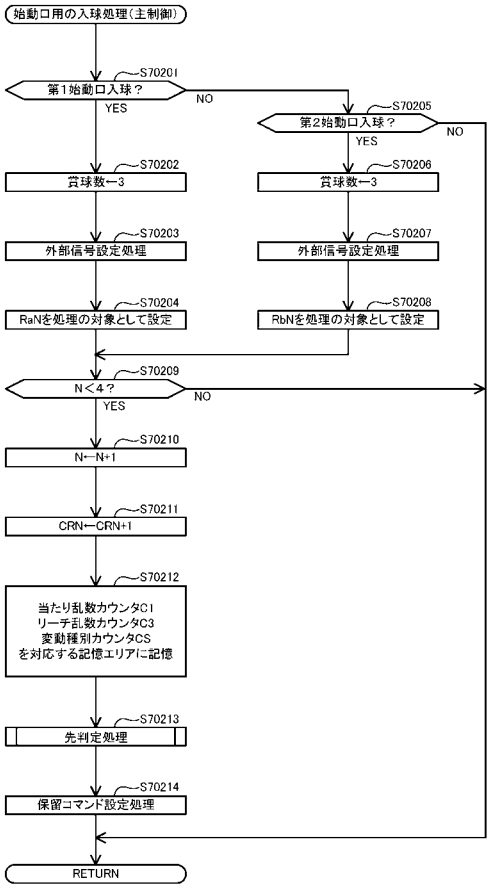


［ケース2］第1始動口への入球に起因して、「小当たり」となった場合

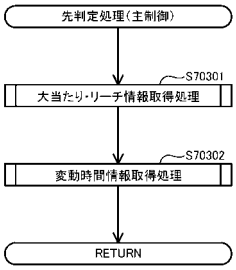
【図３１４】



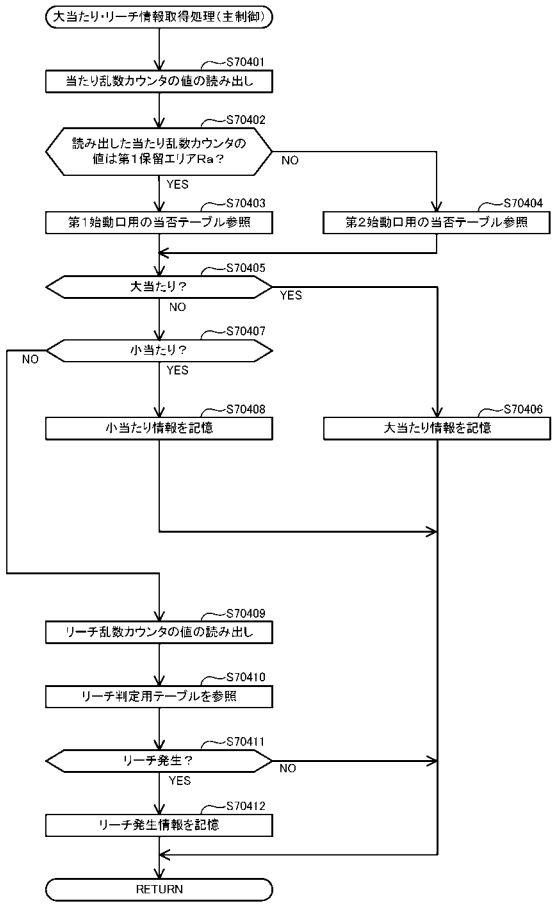
【図３１５】



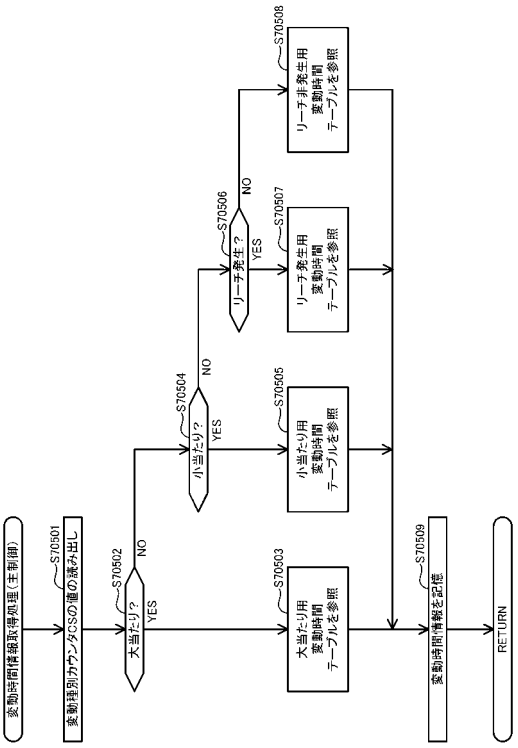
【図３１６】



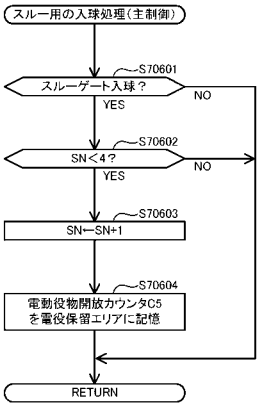
【図３１７】



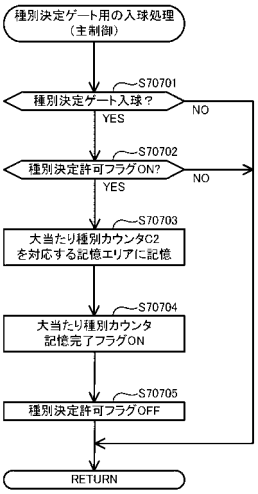
【図３１８】



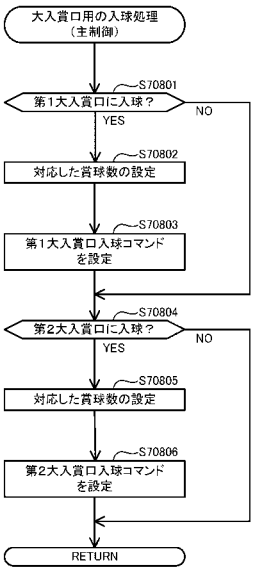
【図３１９】



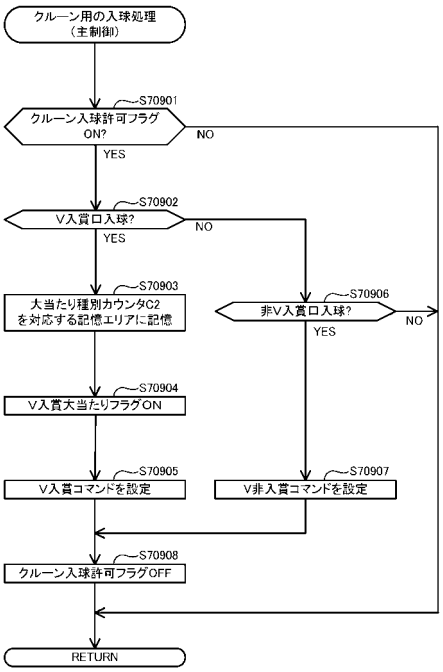
【図３２０】



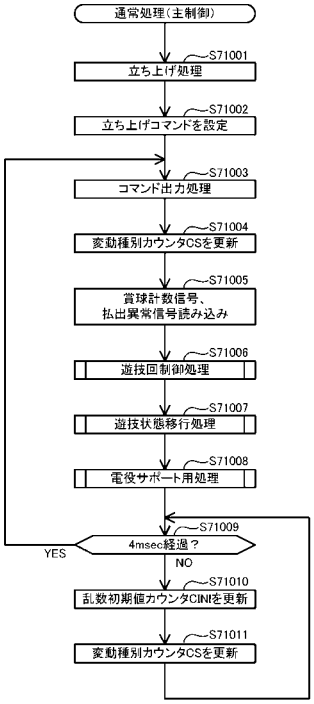
【図３２１】



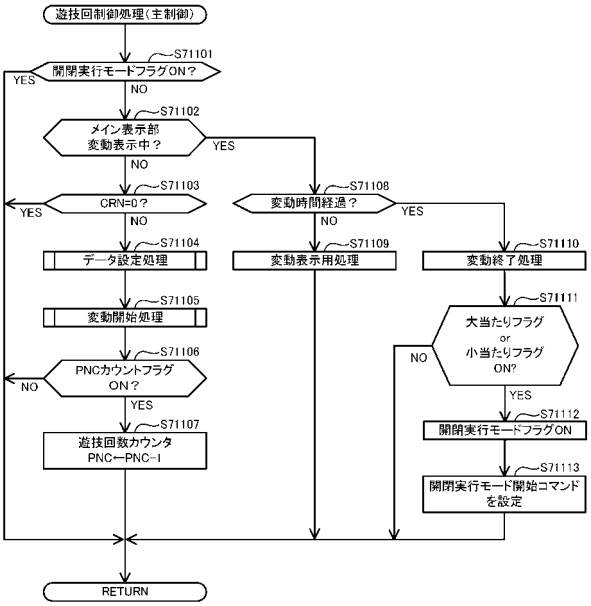
【図３２２】



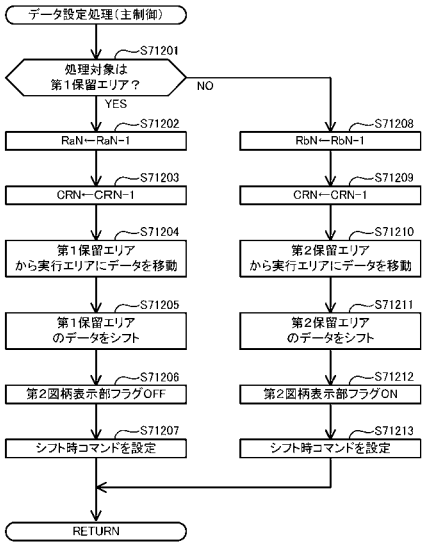
【図３２３】



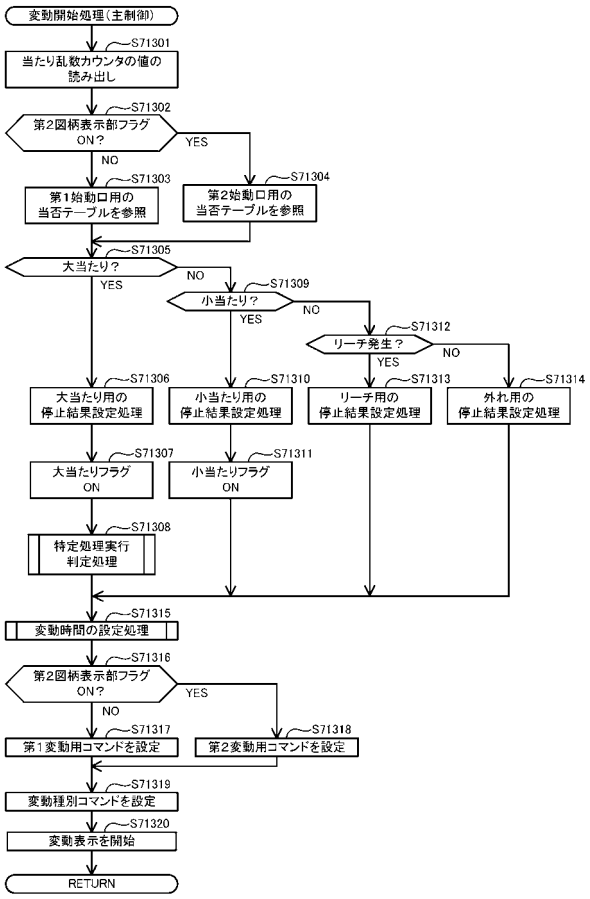
【図３２４】



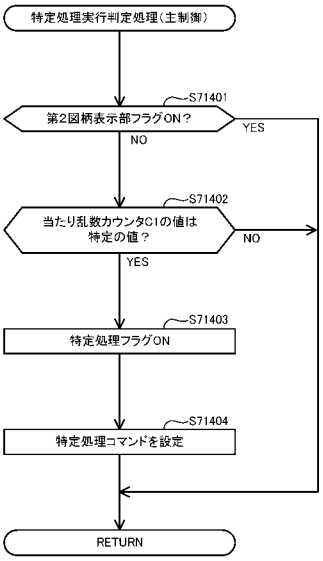
【図３２５】



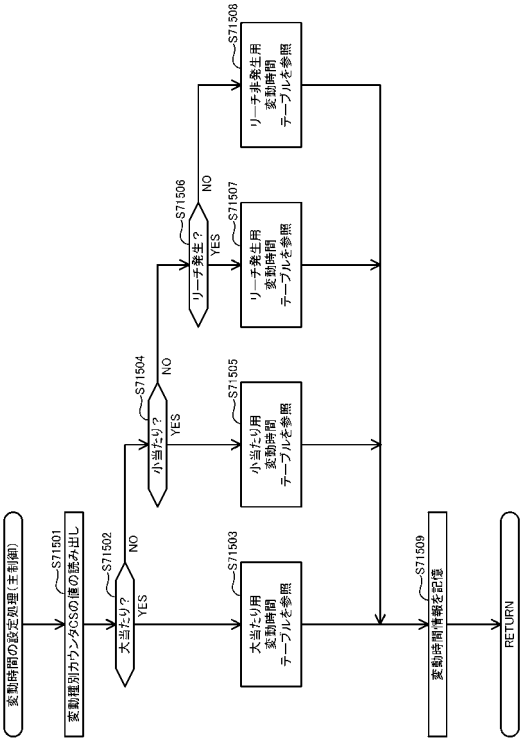
【図３２６】



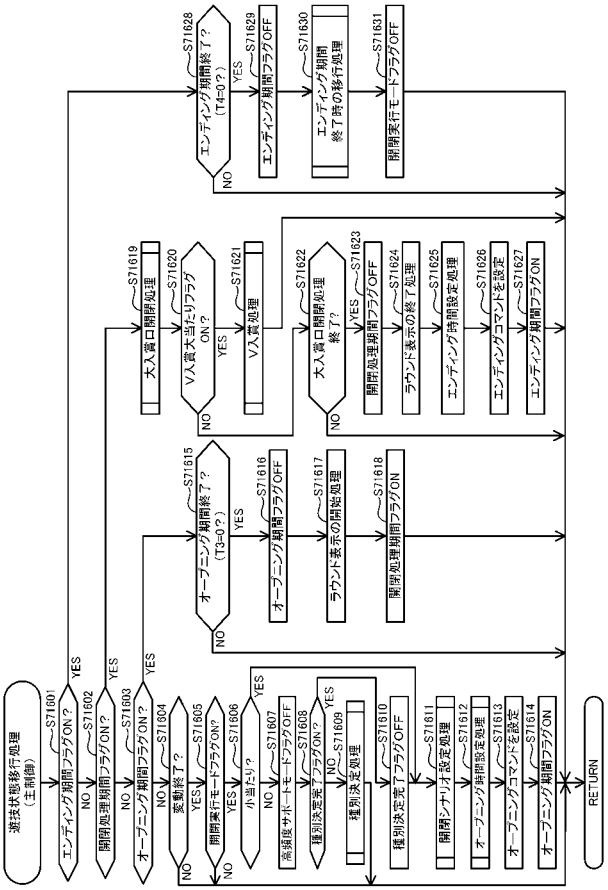
【図３２７】



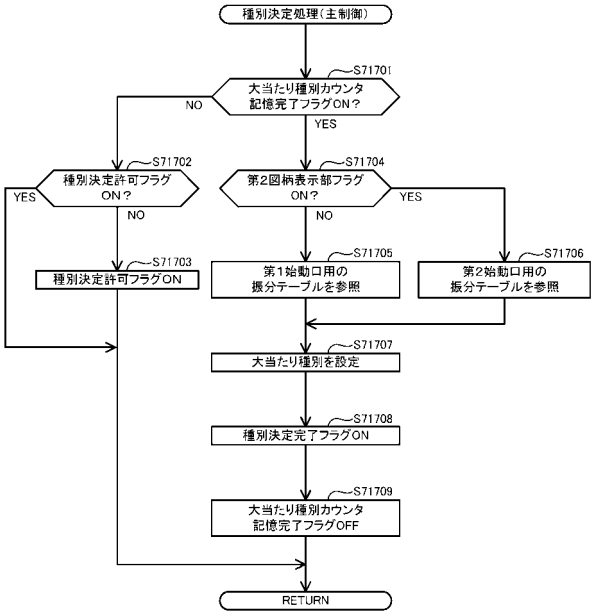
【図３２８】



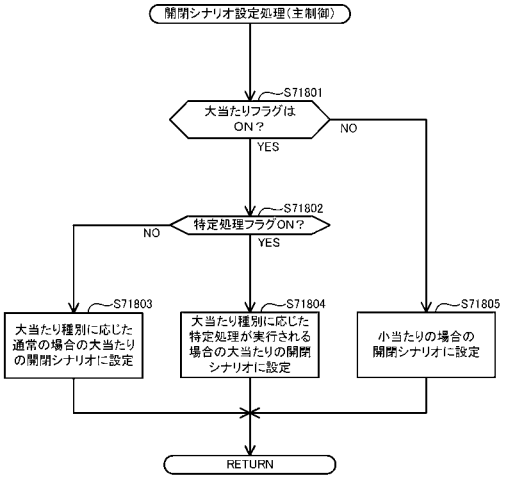
【図３２９】



【図３３０】



【図３３１】



【図３３２】

(a)

通常の場合の
大当たりの開閉シナリオ

ラウンド数	開閉シナリオ
4R	SC11
5R	SC12
10R	SC13
15R	SC14

第１開閉扉のみ開閉する開閉パターンが設定されている。

(b)

特定処理が実行される場合の
大当たりの開閉シナリオ

ラウンド数	開閉シナリオ
4R	SC21
5R	SC22
10R	SC23
15R	SC24

１Ｒ目に第２開閉扉が開閉。その後は、第１開閉扉のみ開閉する開閉パターンが設定されている。

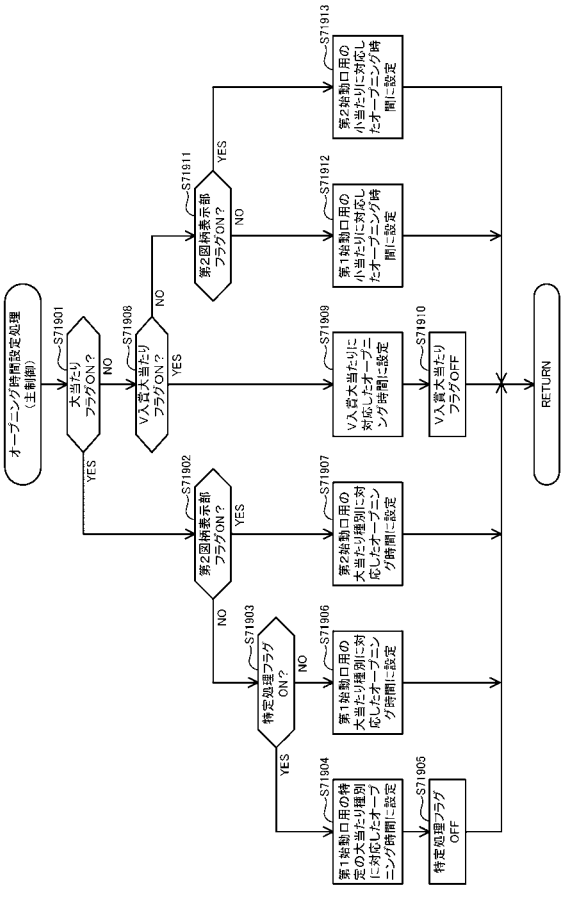
(c)

小当たりの開閉シナリオ

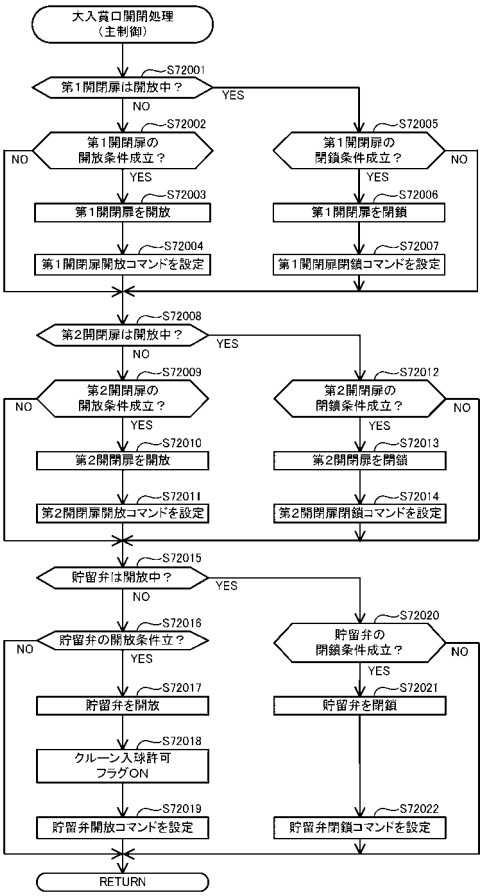
ラウンド数	開閉シナリオ
1R	SC31

１Ｒ目に第２開閉扉が１回のみ開閉する開閉パターンが設定されている。

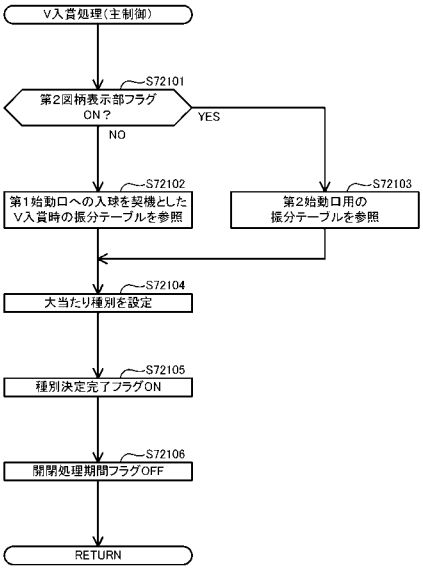
【図３３３】



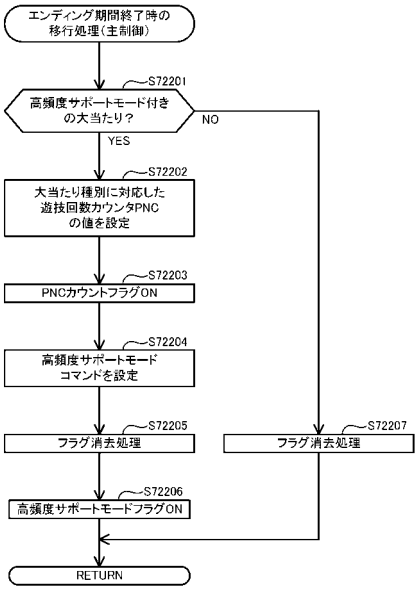
【図３３４】



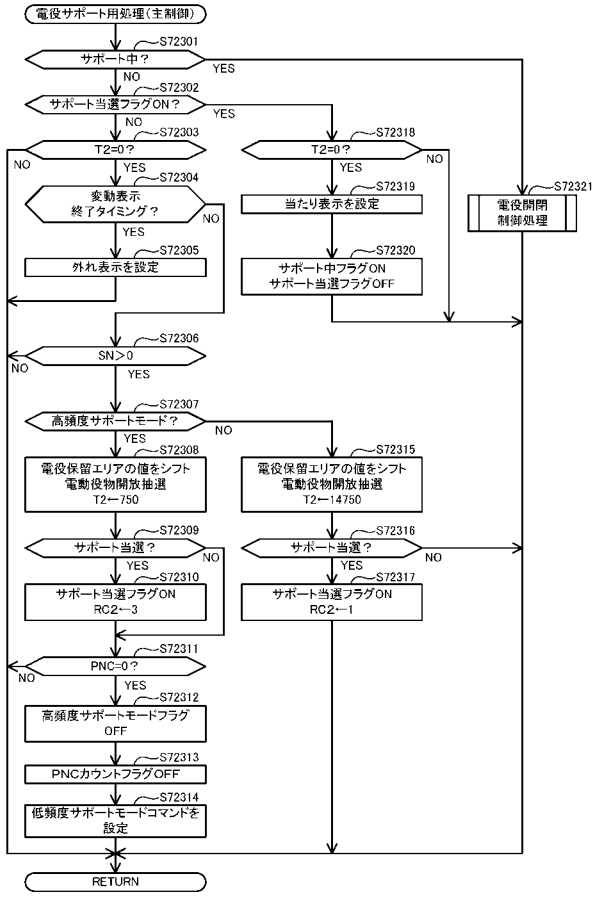
【図３３５】



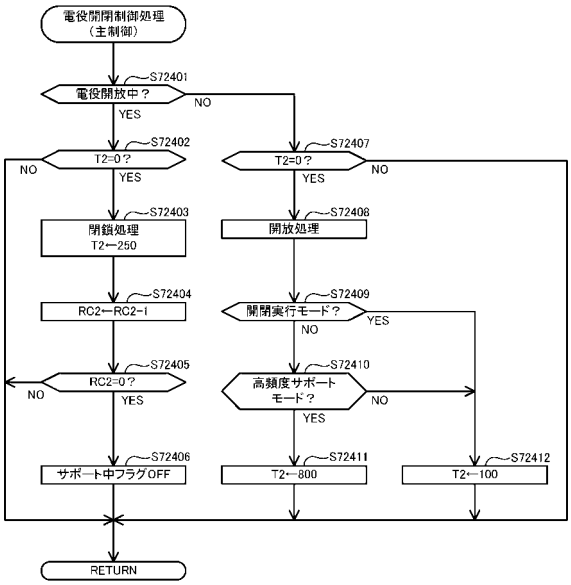
【図３３６】



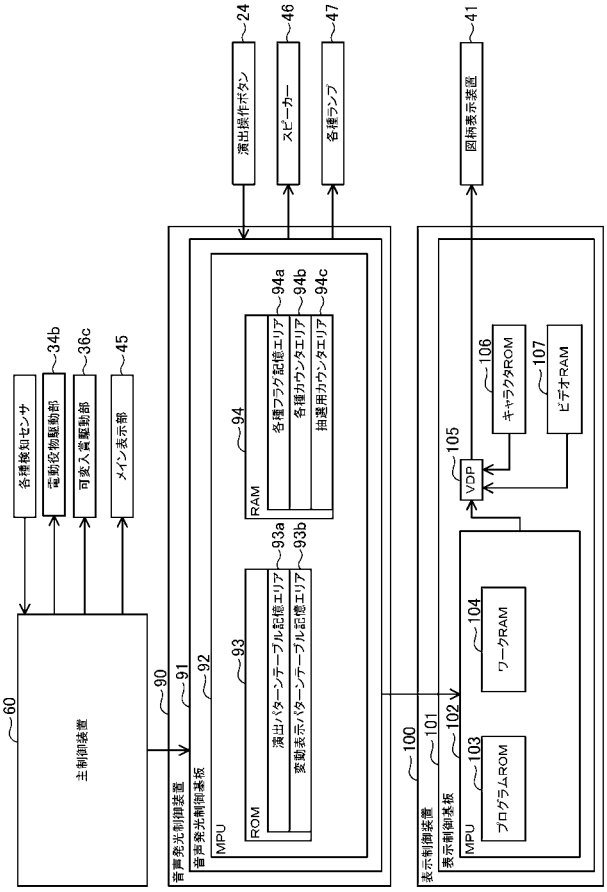
【図３３７】



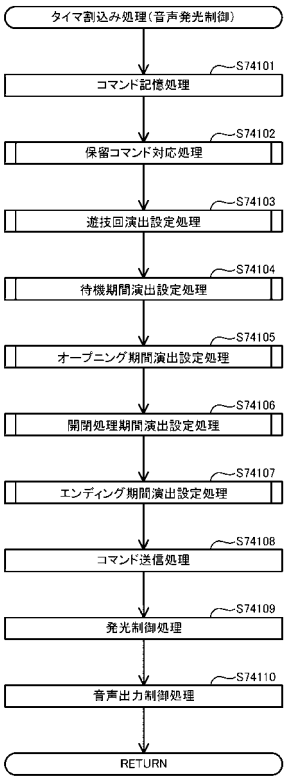
【図３３８】



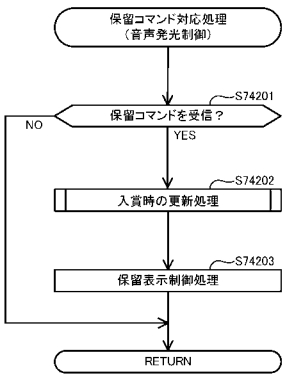
【図３３９】



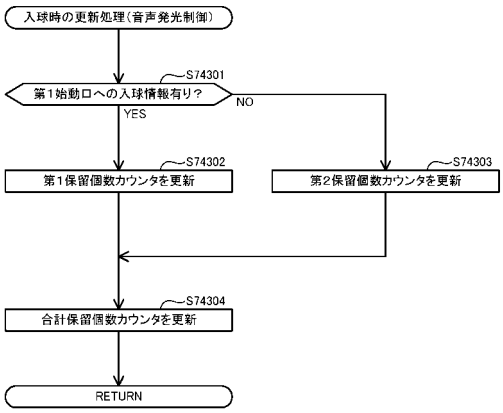
【図３４０】



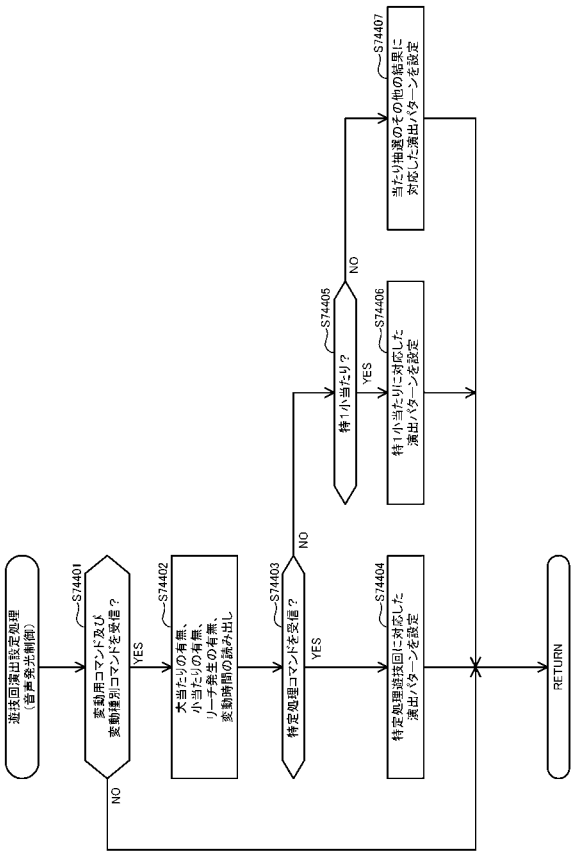
【図３４１】



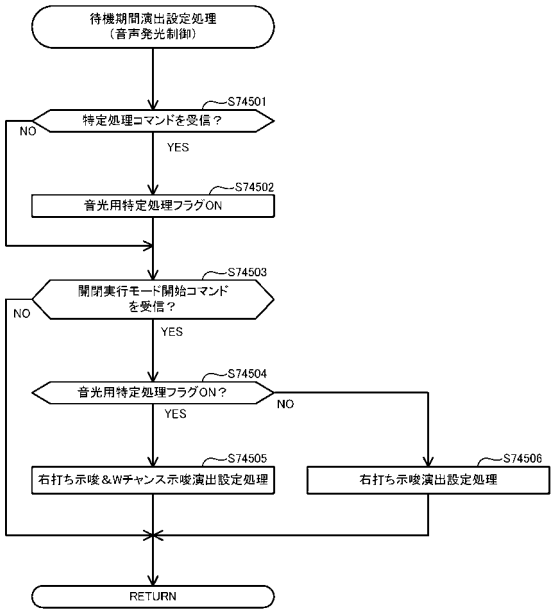
【図３４２】



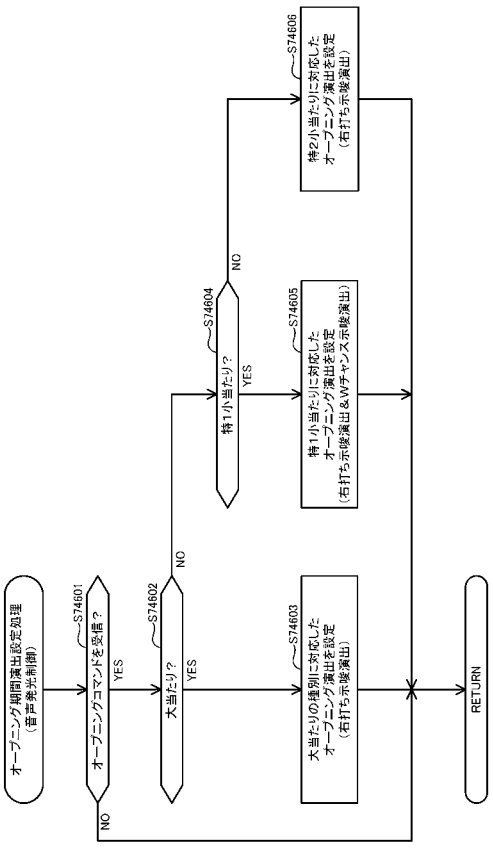
【図３４３】



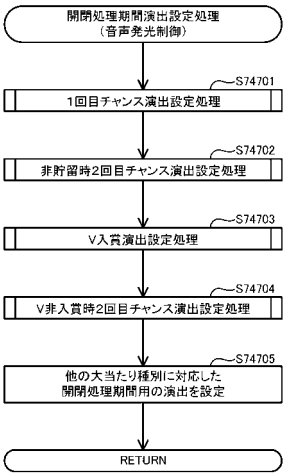
【図３４４】



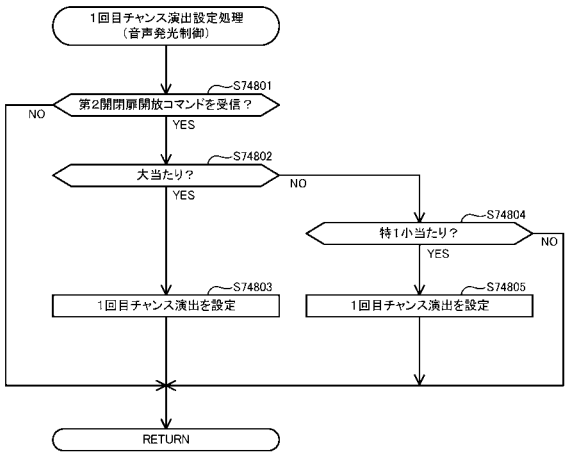
【図３４５】



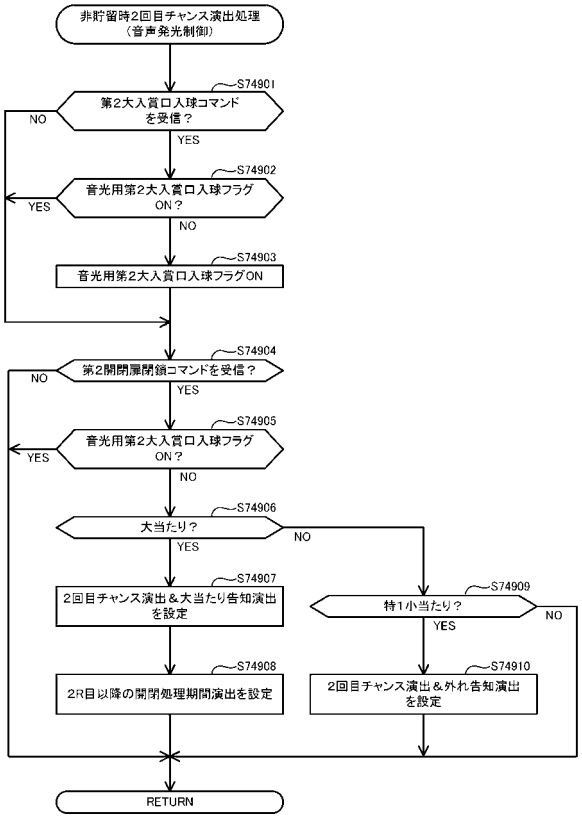
【図３４６】



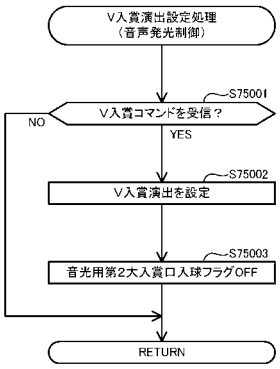
【図３４７】



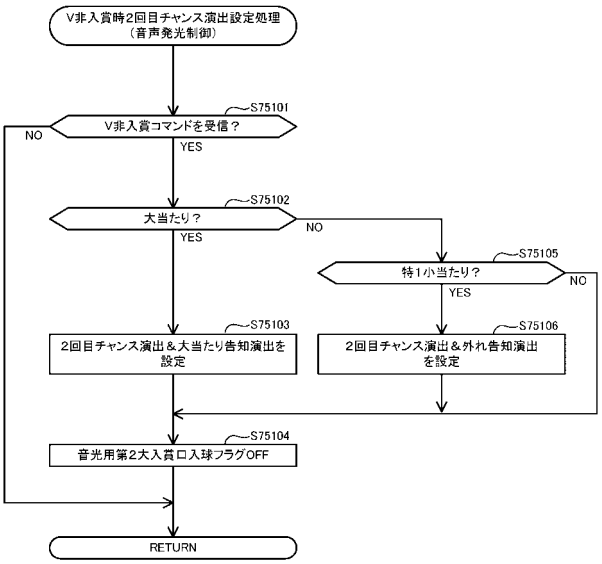
【図３４８】



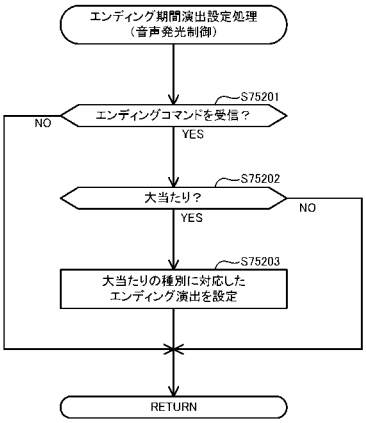
【図３４９】



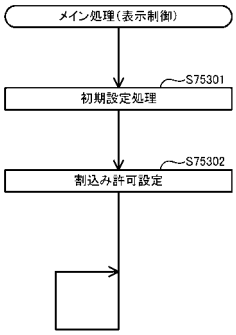
【図３５０】



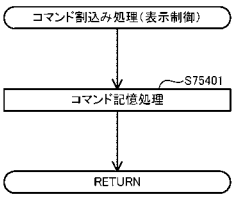
【図３５１】



【図３５２】



【図３５３】



【図３５４】

