(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2025-16997
(P2025-16997A)
(43)公開日　令和7年2月5日(2025.2.5)

(51)国際特許分類	FI	テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)	Ａ６３Ｆ　7/02　３２０	２Ｃ３３３

審査請求　未請求　請求項の数　１　ＯＬ　（全955頁）

(21)出願番号　特願2023-119860(P2023-119860)
(22)出願日　令和5年7月24日(2023.7.24)

（特許庁注：以下のものは登録商標）
１．ＱＲコード

(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　110003052
弁理士法人勇智国際特許事務所
(72)発明者　袴田 哲生
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　加藤 善大
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　岡田 光永
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技機の負担を軽減する。
【解決手段】遊技機は、複数の演出要素のうち遊技者が選択した特定の演出要素に関して、特定の演出要素の出力態様に対する値を遊技者が決定して入力可能な入力手段を備える。出力態様に対する値は、複数の値の中から遊技者が一の所定の値を選択して入力し得るものである。一の所定の値の入力が完了した場合に実行され得る所定の出力値設定手段を備え、所定の出力値設定手段によって演出実行手段が変動演出を実行する場合に使用する特定の演出要素の出力態様に対する値を設定し得るものであり、所定の出力値設定手段は遊技者によって出力態様に対する値として第１の値が入力されていた場合であっても第１の値とは異なる第２の値が入力されていた場合であっても出力態様の値として、第１の値及び第２の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値を設定する。
【選択図】図１９２

遊技機側でのカスタム設定情報の設定

＜一発告知演出頻度＞

遊技者が入力した設定値	遊技機側での設定値
0%	0%
1～99%	50%
100%	100%

【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段と、
前記当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技機状態を実行する特定遊技実行手段と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行う演出実行手段と、
前記複数の演出要素のうち遊技者が選択した特定の演出要素に関して、前記特定の演出要素の出力態様に対する値を遊技者が決定して入力可能な入力手段と、を備えた遊技機であって、
前記出力態様に対する値は、複数の値の中から遊技者が一の所定の値を選択して入力し得るものであり、
本遊技機は、
遊技者が決定した前記一の所定の値の入力が完了した場合に、対応した特定表示を実行する特定表示手段と、
前記特定表示を実行した後に実行され得る所定の出力値設定手段と、を備え、
前記所定の出力値設定手段によって、前記演出実行手段が前記変動演出を実行する場合に使用する前記特定の演出要素の出力態様に対する値を設定し得るものであり、
前記所定の出力値設定手段は、遊技者によって前記出力態様に対する値として第１の値が入力されていた場合であっても、前記第１の値とは異なる第２の値が入力されていた場合であっても、前記出力態様の値として、前記第１の値及び前記第２の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値を設定し得るよう構成された
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特許文献１）。
【０００３】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１１－１７２９８８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化、遊技の健全性の向上等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の形態として実現することが可能である。

【０００７】
［形態］（本形態は、主に、下記の第４実施形態及びその変形例に基づく）
所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段と、
前記当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技機状態を実行する特定遊技実行手段と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行う演出実行手段と、
前記複数の演出要素のうち遊技者が選択した特定の演出要素に関して、前記特定の演出要素の出力態様に対する値を遊技者が決定して入力可能な入力手段と、を備えた遊技機であって、
前記出力態様に対する値は、複数の値の中から遊技者が一の所定の値を選択して入力し得るものであり、
本遊技機は、
遊技者が決定した前記一の所定の値の入力が完了した場合に、対応した特定表示を実行する特定表示手段と、
前記特定表示を実行した後に実行され得る所定の出力値設定手段と、を備え、
前記所定の出力値設定手段によって、前記演出実行手段が前記変動演出を実行する場合に使用する前記特定の演出要素の出力態様に対する値を設定し得るものであり、
前記所定の出力値設定手段は、遊技者によって前記出力態様に対する値として第１の値が入力されていた場合であっても、前記第１の値とは異なる第２の値が入力されていた場合であっても、前記出力態様の値として、前記第１の値及び前記第２の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値を設定し得るよう構成された
ことを特徴とする遊技機。
【発明の効果】
【０００８】
上記形態によれば、上述の課題を解決することができる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】第１実施形態の説明に際し、遊技ホールに設置される島設備の一部を示す説明図である。
【図２】第１実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図３】パチンコ機の背面図である。
【図４】遊技盤の正面図である。
【図５】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図６】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図７】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図８】特図当たり抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図９】特図２小当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図１０】大当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１】普通電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１２】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図１３】外部端子板及びデータ表示器を示すブロック図である。
【図１４】データ表示器が備えるデータ表示装置の表示面を示す説明図である。
【図１５】パチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。
【図１６】パチンコ機において高サポ状態時に大当たり当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
【図１７】パチンコ機において高サポ状態時に小当たり当選してＶ入賞大当たりに当選し

た場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
【図１８】パチンコ機において高サポ状態時に小当たり当選してＶ入賞大当たりに当選しなかった場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
【図１９】パチンコ機において高サポ状態時の全ての遊技回で外れた場合（特２残保留なし）の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
【図２０】パチンコ機において高サポ状態終了時の特２残保留で大当たり当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
【図２１】パチンコ機において高サポ状態終了時の特２残保留で小当たり当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
【図２２】パチンコ機において高サポ状態終了時の特２残保留に基づく全ての遊技回で外れた場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
【図２３】主側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２４】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２５】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２６】大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２７】Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２８】外端出力用信号管理処理を示すフローチャートである。
【図２９】通常処理を示すフローチャートである。
【図３０】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図３１】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３２】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図３３】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図３４】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図３５】変動停止処理を示すフローチャートである。
【図３６】確定時間経過時処理を示すフローチャートである。
【図３７】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図３８】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図３９】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図４０】延長フラグＯＦＦ用処理を示すフローチャートである。
【図４１】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図４２】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図４３】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４４】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図４５】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４６】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図４７】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図４８】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４９】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図５０】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５１】第２実施形態のパチンコ機の斜視図である。
【図５２】パチンコ機の背面図である。
【図５３】遊技盤の正面図である。
【図５４】図柄表示装置において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
【図５５】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図５６】ＲＡＭに設けられている各種カウンタと各種記憶エリアを示す説明図である。
【図５７】特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。

【図５８】特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図５９】特電開閉パターン選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図６０】普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図６１】普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図６２】普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図６３】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である
【図６４】演出用可動役物が最下点位置まで移動し、各花びら部が回転軸部から離間（拡大）し、最下点位置において反時計回りに回転している様子を示す説明図である。
【図６５】演出用可動役物と、当該演出用可動役物を駆動する演出用可動役物駆動機構とを示す右側面概略図である。
【図６６】役物連動演出の一例である役物連動バトル演出を示す説明図である。
【図６７】役物連動演出の一例である役物連動バトル演出を示す説明図である。
【図６８】各駆動シナリオの構成を模式的に示す説明図である。
【図６９】通常処理を示すフローチャートである。
【図７０】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図７１】各入球口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図７２】第１特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図７３】第２特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図７４】普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図７５】特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図７６】特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図７７】特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図７８】特別図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。
【図７９】特電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。
【図８０】特電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。
【図８１】特電開閉期間中処理を示すフローチャートである。
【図８２】特電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。
【図８３】普図普電制御処理を示すフローチャートである。
【図８４】普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図８５】普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図８６】普通図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。
【図８７】普電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。
【図８８】普電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。
【図８９】普電開閉期間中処理を示すフローチャートである。
【図９０】普電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。
【図９１】音声発光制御装置のＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図９２】音声発光制御装置のＭＰＵにおいて実行される特図変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９３】音声発光制御装置のＭＰＵにおいて実行される特電開閉実行モード中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９４】音声発光制御装置のＭＰＵにおいて実行される演出操作ボタン用処理を示すフローチャートである。
【図９５】音声発光制御装置のＭＰＵにおいて実行される演出用可動役物駆動処理を示すフローチャートである。
【図９６】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図９７】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。

【図９８】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図９９】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図１００】変形例のパチンコ機で実行可能な役物連動演出の一例である役物連動バトル演出を示す説明図である。
【図１０１】変形例のパチンコ機で実行可能な役物連動演出の一例である役物連動バトル演出を示す説明図である。
【図１０２】変形例のパチンコ機で実行可能な役物連動演出の一例である役物連動バトル演出を示す説明図である。
【図１０３】変形例のパチンコ機が備える各駆動シナリオの構成を模式的に示す説明図である。
【図１０４】第３実施形態のパチンコ機の斜視図である。
【図１０５】パチンコ機の背面図である。
【図１０６】遊技盤の正面図である。
【図１０７】図柄表示装置において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
【図１０８】音０量光量調整画像を説明する説明図である。
【図１０９】オプション画像を説明する説明図である。
【図１１０】表示面０４１ａに表示された遊技履歴情報を説明する説明図である。
【図１１１】パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【図１１２】ＲＡＭ６４に設けられている各種カウンタと各種記憶エリアを示す説明図である。
【図１１３】特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１４】特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１５】特電開閉パターン選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１６】普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１７】普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１８】普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１９】音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図１２０】処理パターンＰＳ１を示すフローチャートである。
【図１２１】処理パターンＰＳ２を示すフローチャートである。
【図１２２】処理パターンＰＳ３を示すフローチャートである。
【図１２３】処理パターンＰＹ１を示すフローチャートである。
【図１２４】処理パターンＰＹ２を示すフローチャートである。
【図１２５】処理パターンＰＹ３を示すフローチャートである。
【図１２６】処理パターンＰＹ４を示すフローチャートである。
【図１２７】処理パターンＰＹ５を示すフローチャートである。
【図１２８】処理パターンＰＹ６を示すフローチャートである。
【図１２９】処理パターンＰＹ７を示すフローチャートである。
【図１３０】処理パターンＣＹ１を示すフローチャートである。
【図１３１】処理パターンＣＹ２を示すフローチャートである。
【図１３２】処理パターンＣＹ３を示すフローチャートである。
【図１３３】処理パターンＣＹ４を示すフローチャートである。
【図１３４】処理パターンＣＹ５を示すフローチャートである。
【図１３５】処理パターンＣＹ６を示すフローチャートである。
【図１３６】処理パターンＣＹ７を示すフローチャートである。
【図１３７】処理パターンＣＹ８を示すフローチャートである。
【図１３８】処理パターンＤＳ１を示すフローチャートである。

【図１３９】処理パターンＤＳ２を示すフローチャートである。
【図１４０】処理パターンＤＹ１を示すフローチャートである。
【図１４１】処理パターンＤＹ２を示すフローチャートである。
【図１４２】処理パターンＤＹ３を示すフローチャートである。
【図１４３】処理パターンＤＹ４を示すフローチャートである。
【図１４４】処理パターンＤＹ５を示すフローチャートである。
【図１４５】処理パターンＤＹ６を示すフローチャートである。
【図１４６】処理パターンＤＹ７を示すフローチャートである。
【図１４７】処理パターンＤＹ８を示すフローチャートである。
【図１４８】通常処理を示すフローチャートである。
【図１４９】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１５０】各入球口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１５１】第１特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１５２】第２特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１５３】普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１５４】特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図１５５】特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１５６】特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１５７】特別図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。
【図１５８】特電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。
【図１５９】特電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。
【図１６０】特電開閉期間中処理を示すフローチャートである。
【図１６１】特電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。
【図１６２】普図普電制御処理を示すフローチャートである。
【図１６３】普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１６４】普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１６５】普通図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。
【図１６６】普電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。
【図１６７】普電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。
【図１６８】普電開閉期間中処理を示すフローチャートである。
【図１６９】普電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。
【図１７０】音光側ＭＰＵ９２のタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１７１】特図変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７２】特電開閉実行モード中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７３】ボタン操作対応処理を示すフローチャートである。
【図１７４】演出用可動役物駆動処理を示すフローチャートである。
【図１７５】待ち受け処理を示すフローチャートである。
【図１７６】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１７７】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図１７８】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１７９】第４実施形態における演出カスタム設定用画像ＰＳＧａを説明する説明する説明図である。
【図１８０】初期操作画像とも呼を説明する説明図である。
【図１８１】機種選択用画像を示した説明図である。
【図１８２】一発告知演出頻度設定用画像を説明する説明図である。
【図１８３】ハイビスカスフラッシュ演出を説明する説明図である。
【図１８４】魚群演出期待度設定用画像について説明をする説明図である。

【図１８５】泡演出期待度設定用画像について説明をする説明図である。
【図１８６】カットイン演出設定用画像について説明をする説明図である。
【図１８７】ラウンド楽曲設定用画像の説明をする説明図である。
【図１８８】接続操作用画像を説明する説明図である。
【図１８９】接続完了画像を説明する説明図である。
【図１９０】遊技履歴情報受信画像を説明する説明図である。
【図１９１】カスタム設定情報受信完了画像を説明する説明図である。
【図１９２】パチンコ機１０において設定する一発告知演出頻度の値について説明する説明図である。
【図１９３】パチンコ機１０において設定する魚群演出期待度の値について説明する説明図である。
【図１９４】パチンコ機１０において設定する一発告知演出頻度の値について説明する説明図である。
【図１９５】一発告知演出頻度に関する処理の変形例を説明する説明図である。
【図１９６】魚群演出期待度に関する処理の変形例を説明する説明図である。
【図１９７】泡演出期待度に関する処理の変形例を説明する説明図である。
【図１９８】第５実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図１９９】パチンコ機の背面図である。
【図２００】遊技盤の正面図である。
【図２０１】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図２０２】始動口ユニットを示す説明図である。
【図２０３】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２０４】特図当たり抽選や普通電動役物開放抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図２０５】特図当たり抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２０６】大当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図２０７】特図２小当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図２０８】普通電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２０９】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図２１０】パチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。
【図２１１】ラッシュステージにおける処理の一例をケース１として説明するためのタイムチャートである。
【図２１２】高サポ状態への移行直後の図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
【図２１３】図柄表示装置に表示される保留格納時減算演出の前半部分を示す説明図である。
【図２１４】図柄表示装置に表示される保留格納時減算演出の後半部分を示す説明図である。
【図２１５】図柄表示装置に表示される変動停止時減算演出の前半部分を示す説明図である。
【図２１６】図柄表示装置に表示される変動停止時減算演出の後半部分を示す説明図である。
【図２１７】特２保留連続演出の一例を示す説明図である。
【図２１８】ラッシュステージにおける処理の一例をケース２として説明するためのタイムチャートである。
【図２１９】ラッシュステージにおける処理の一例をケース３として説明するためのタイムチャートである。
【図２２０】ラッシュステージにおける処理の一例をケース４として説明するためのタイムチャートである。

【図２２１】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２２２】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２２３】時短回数減算処理を示すフローチャートである。
【図２２４】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２２５】大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２２６】Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２２７】通常処理を示すフローチャートである。
【図２２８】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２２９】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２３０】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図２３１】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２３２】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２３３】変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２３４】確定時間経過時処理を示すフローチャートである。
【図２３５】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２３６】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２３７】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２３８】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図２３９】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２４０】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２４１】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２４２】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２４３】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２４４】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図２４５】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２４６】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図２４７】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２４８】第６実施形態のパチンコ機の斜視図である。
【図２４９】パチンコ機の背面図である。
【図２５０】遊技盤の正面図である。
【図２５１】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図２５２】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２５３】特図当たり抽選や普通電動役物開放抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図２５４】特図１当たり抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５５】特図２当たり抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５６】大当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５７】特図２小当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５８】特図２時短図柄用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５９】普通電動役物開放抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２６０】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図２６１】パチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。
【図２６２】ラッシュステージからＣ時短状態に移行する際の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
【図２６３】ラッシュ継続演出の一例を示す説明図である。

【図２６４】特図２残り保留消化中において時短図柄当選となった場合の最終の遊技回におけるラッシュ継続演出の一例を示す説明図である。
【図２６５】チャンスゾーン演出の一例を示す説明図である。
【図２６６】主制御装置のＭＰＵによって実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２６７】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２６８】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２６９】大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２７０】Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２７１】通常処理を示すフローチャートである。
【図２７２】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２７３】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２７４】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図２７５】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２７６】Ｃ時短付与用設定処理を示すフローチャートである。
【図２７７】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２７８】変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２７９】時短回数カウンタ更新処理を示すフローチャートである。
【図２８０】確定時間経過時処理を示すフローチャートである。
【図２８１】Ｂ時短付与用処理を示すフローチャートである。
【図２８２】演出切替用設定処理を示すフローチャートである。
【図２８３】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２８４】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２８５】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２８６】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図２８７】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２８８】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２８９】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２９０】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２９１】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２９２】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図２９３】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２９４】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図２９５】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２９６】第７実施形態のパチンコ機の斜視図である。
【図２９７】パチンコ機の背面図である。
【図２９８】遊技盤の正面図である。
【図２９９】図柄表示装置において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
【図３００】音０量光量調整画像を説明する説明図である。
【図３０１】オプション画像を説明する説明図である。
【図３０２】変形例としてのオプション画像を説明する説明図である。
【図３０３】表示面０４１ａに表示された遊技履歴情報を説明する説明図である。
【図３０４】パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【図３０５】ＲＡＭ６４に設けられている各種カウンタと各種記憶エリアを示す説明図である。
【図３０６】特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図３０７】特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。

【図３０８】特電開閉パターン選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図３０９】普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図３１０】普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図３１１】普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図３１２】音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図３１３】処理パターンＰＳ１を示すフローチャートである。
【図３１４】処理パターンＰＳ２を示すフローチャートである。
【図３１５】処理パターンＰＳ３を示すフローチャートである。
【図３１６】処理パターンＰＹ１を示すフローチャートである。
【図３１７】処理パターンＰＹ２を示すフローチャートである。
【図３１８】処理パターンＰＹ３を示すフローチャートである。
【図３１９】処理パターンＰＹ４を示すフローチャートである。
【図３２０】処理パターンＰＹ５を示すフローチャートである。
【図３２１】処理パターンＰＹ６を示すフローチャートである。
【図３２２】処理パターンＰＹ７を示すフローチャートである。
【図３２３】処理パターンＣＹ１を示すフローチャートである。
【図３２４】処理パターンＣＹ２を示すフローチャートである。
【図３２５】処理パターンＣＹ３を示すフローチャートである。
【図３２６】処理パターンＣＹ４を示すフローチャートである。
【図３２７】処理パターンＣＹ５を示すフローチャートである。
【図３２８】処理パターンＣＹ６を示すフローチャートである。
【図３２９】処理パターンＣＹ７を示すフローチャートである。
【図３３０】処理パターンＣＹ８を示すフローチャートである。
【図３３１】処理パターンＤＳ１を示すフローチャートである。
【図３３２】処理パターンＤＳ２を示すフローチャートである。
【図３３３】処理パターンＤＹ１を示すフローチャートである。
【図３３４】処理パターンＤＹ２を示すフローチャートである。
【図３３５】処理パターンＤＹ３を示すフローチャートである。
【図３３６】処理パターンＤＹ４を示すフローチャートである。
【図３３７】処理パターンＤＹ５を示すフローチャートである。
【図３３８】処理パターンＤＹ６を示すフローチャートである。
【図３３９】特定情報としての特定状態表示画像を説明する説明図である。
【図３４０】処理パターンＤＹ７を示すフローチャートである。
【図３４１】処理パターンＤＹ８を示すフローチャートである。
【図３４２】通常処理を示すフローチャートである。
【図３４３】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３４４】各入球口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３４５】第１特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３４６】第２特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３４７】普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３４８】特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図３４９】特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３５０】特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図３５１】特別図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。
【図３５２】特電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。
【図３５３】特電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。
【図３５４】特電開閉期間中処理を示すフローチャートである。
【図３５５】特電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。
【図３５６】普図普電制御処理を示すフローチャートである。

【図３５７】普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３５８】普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図３５９】普通図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。
【図３６０】普電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。
【図３６１】普電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。
【図３６２】普電開閉期間中処理を示すフローチャートである。
【図３６３】普電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。
【図３６４】音光側ＭＰＵ９２のタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３６５】特図変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３６６】特電開閉実行モード中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３６７】ボタン操作対応処理を示すフローチャートである。
【図３６８】演出用可動役物駆動処理を示すフローチャートである。
【図３７０】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３７１】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図３７２】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３７３】第８実施形態における演出カスタム設定用画像ＰＳＧａを説明する説明する説明図である。
【図３７４】初期操作画像とも呼を説明する説明図である。
【図３７５】機種選択用画像を示した説明図である。
【図３７６】一発告知演出頻度設定用画像を説明する説明図である。
【図３７７】ハイビスカスフラッシュ演出を説明する説明図である。
【図３７８】魚群演出期待度設定用画像について説明をする説明図である。
【図３７９】泡演出期待度設定用画像について説明をする説明図である。
【図３８０】カットイン演出設定用画像について説明をする説明図である。
【図３８１】ラウンド楽曲設定用画像の説明をする説明図である。
【図３８２】接続操作用画像を説明する説明図である。
【図３８３】接続完了画像を説明する説明図である。
【図３８４】遊技履歴情報受信画像を説明する説明図である。
【図３８５】カスタム設定情報受信完了画像を説明する説明図である。
【図３８６】パチンコ機１０において設定する一発告知演出頻度の値について説明する説明図である。
【図３８７】パチンコ機１０において設定する魚群演出期待度の値について説明する説明図である。
【図３８８】パチンコ機１０において設定する一発告知演出頻度の値について説明する説明図である。
【図３８９】一発告知演出頻度に関する処理の変形例を説明する説明図である。
【図３９０】魚群演出期待度に関する処理の変形例を説明する説明図である。
【図３９１】泡演出期待度に関する処理の変形例を説明する説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
本発明にかかる遊技機の実施形態について、図面を参照しながら以下の順序で説明する。
《１》第１実施形態（主に特徴ｃＡ群に対応）：
《２》第２実施形態（主に特徴ｄＡ群に対応）：
《３》第３実施形態（主に特徴ｅＡ群に対応）：
《４》第４実施形態（主に特徴ｆＡ群に対応）：
《５》第５実施形態（主に特徴ｇＡ群に対応）：

《６》第６実施形態（主に特徴ｈＡ群に対応）：
《７》第７実施形態（主に特徴ｉＡ群に対応）：
《８》第８実施形態（主に特徴ｊＡ群に対応）：
【００１１】
《１》第１実施形態：
《１－０》はじめに：
【００１２】
従来の遊技機において、遊技性の向上を目的として、所定の始動口への入賞確率を変化可能な補助部材を備えたものが知られている。補助部材は、遊技における所定の条件の成立に基づいて所定の始動口への入賞確率が高くなるように制御されることで、所定の始動口への入賞が容易となる入賞容易制御モードに移行する。入賞容易制御モードへの移行後、所定の始動口への遊技球の入賞に基づく変動が所定回数行われた場合等の終了条件の成立時に、入賞容易制御モードを終了する。
【００１３】
入賞容易制御モードの期間中はホールコンピュータ等に対して、当該期間に該当する状態を識別するための信号を出力することで、ホール設備による演出やデータの表示を行っている。
【００１４】
しかしながら、従来の遊技機においては、入賞容易制御モードの期間の終了時点における補助部材に基づく始動保留に対しては何らの対策も取られておらず、各種遊技状態の識別性能に対して、より好適な機能が求められている。
【００１５】
本遊技機は、上述した従来の課題を解決するためになされたものであり、遊技状態に対する識別性能を向上させることで、遊技の興趣向上を図ること目的としている。具体的には、本遊技機は、次の通りの課題を解決する。
【００１６】
従来の遊技機において、外部端子板を備え、外部端子板からデータ表示器や遊技ホール側の管理制御装置に対して各種の信号を出力する構成が知られている。各種の信号の中には、大当たり信号１と呼ばれるものと、大当たり信号２と呼ばれるものとが含まれる。大当たり信号１は、大当たり遊技状態中であることを示す信号である。大当たり信号２は、大当たり遊技状態中、または時短遊技状態（高サポ状態とも呼ぶ）中であることを示す信号である。データ表示器は、遊技機から出力される各種の信号に基づいて当該遊技機の遊技に関する各種の情報を表示可能であり、例えば、大当たり信号１と大当たり信号２とに基づいて、初当たりから連続して大当たり当選した回数である連荘数をカウントし、当該連荘数の表示を行なうことが可能である。
【００１７】
また、従来の遊技機においては、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達し、高サポ状態から低サポ状態に移行した直後において、特２残保留が残る場合がある。この場合に、規定回数に到達した遊技回の変動停止時に大当たり信号２の出力が停止してしまうことから、データ表示器において連荘数のカウントが停止してしまう。このために、高サポ状態から低サポ状態に移行した直後において、特２残保留が残り、当該特２残保留による当たり抽選において大当たり当選した場合に、当該大当たり当選は、データ表示器において、直前の高サポ状態における連荘数にカウントされることなく、初回の大当たり当選であると認定されることになる。この結果、従来の遊技機では、データ表示器において連荘数の表示を適切に行なうことができずに、遊技者に不快感を与えてしまうという課題があった。
【００１８】
本発明に係る遊技機（以下、本遊技機とも称する）は、遊技に関する情報を適切に表示することで、遊技の興趣向上を図ることを課題としている。具体的には、例えば、表示器において連荘数の表示を適切に行なうことができずに遊技者に不快感を与えてしまうこと

を抑制することで、遊技の興趣向上を図ることを課題としている。以下、詳細に説明する。

【００１９】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「第１の入球領域」としての「第１入球部」を備え、「第２の入球領域」としての「第２入球部」を備え、「特別情報」としての「特別乱数情報」を備え、「取得情報記憶手段」としての「取得情報記憶部」を備え、「所定条件」としての「特定条件」を備え、「制御モード切替手段」としての「制御モード切替処理」を備え、「当該期間に該当する状態を識別するための情報」としての「識別情報」を備え、「第１出力手段」としての「識別情報出力処理」を備え、「出力停止手段」としての「出力停止処理」を備え、「記憶手段」としての「記憶部」を備え、「所定の変動表示」としての「特定変動表示」を備え、「所定情報」としての「特定情報」を備え、「第２出力手段」としての「特定情報出力処理」を備え、「所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、所定情報を継続して出力する手段」としての「継続出力処理」を備え、「所定情報を情報とは異なる態様で出力する手段」としての「特別態様出力処理」を備える。また、本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「所定他条件」としての「特定他条件」を備え、「特別遊技状態情報」としての「特別遊技情報」を備え、「第３出力手段」としての「特別遊技情報出力処理」を備える構成としてもよい。

【００２０】

「第１の入球領域」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な入球口を有する領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球が入球した場合に第１特別図柄の変動表示が実行されることになる第１始動口や、遊技球が入球した場合に第２特別図柄の変動表示が実行されることになる第２始動口、遊技球が入球した場合に普通図柄の変動表示が実行されることになる普図始動ゲート、遊技球が入球した場合に所定個数の賞球が払い出されることになる一般入賞口、大入賞口、特別入賞口、遊技球が入球した場合に特別電動役物が作動することになる特電始動口、などが挙げられる。

【００２１】

「第２の入球領域」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な入球口を有する領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球が入球した場合に第２特別図柄の変動表示が実行されることになる第２始動口や、遊技球が入球した場合に第１特別図柄の変動表示が実行されることになる第１始動口、遊技球が入球した場合に普通図柄の変動表示が実行されることになる普図始動ゲート、遊技球が入球した場合に所定個数の賞球が払い出されることになる一般入賞口、大入賞口、特別入賞口、遊技球が入球した場合に特別電動役物が作動することになる特電始動口、などが挙げられる。

【００２２】

「特別情報」は、第１の入球領域または第２の入球領域への遊技球の入球を契機として取得される情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図当たり抽選に用いられる当たり乱数カウンタの値や、当たり種別カウンタの値、リーチ乱数カウンタの値、変動種別カウンタの値、電動役物開放カウンタの値、などが挙げられる。

【００２３】

「取得情報記憶手段」は、第１の入球領域に遊技球が入球したことによって取得された第１の特別情報と、第２の入球領域に遊技球が入球したことによって取得された第２の特別情報とを、それぞれ記憶する手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、ＲＡＭ内の所定エリアや、ＲＡＭに設けられるカウンタエリア、ＲＡＭに設けられるフラグエリア、ＲＡＭ内のバッファ、などが挙げられる。

【００２４】

「所定条件」は、取得情報記憶手段に記憶された特別情報を判定するための条件あればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となる値と一致することや、当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致すること、などが挙げられる。

【００２５】
「制御モード切替手段」は、特別遊技状態の終了後に、制御モードを特定期間、第２制御モードに維持し、特定期間の終了時に制御モードを第２制御モードから第１制御モードに切り替える手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、当たり抽選で大当たり当選したことに基づく開閉実行モードの終了後にサポートモードを高頻度サポートモードに規定回数だけ維持し、規定回数の終了時に制御モードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える処理や、当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選したことに基づく開閉実行モードの終了後にサポートモードを高頻度サポートモードに規定回数だけ維持し、規定回数の終了時に制御モードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える処理、当たり抽選で大当たり当選し、振り分けられた当たり種別が特定の種別であることに基づく開閉実行モードの終了後にサポートモードを高頻度サポートモードに規定回数だけ維持し、規定回数の終了時に制御モードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える処理、当たり抽選で小当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が特定の種別である場合に、その後にＶ入賞口に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選したことに基づく開閉実行モードの終了後にサポートモードを高頻度サポートモードに規定回数だけ維持し、規定回数の終了時に制御モードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える処理、などが挙げられる。
【００２６】
「当該期間に該当する状態を識別するための情報」は、特別遊技状態である期間、または特定期間に該当する状態を識別するための情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、大当たり遊技状態中または高サポ状態中を示す通常出力態様の大当たり信号２や、大当たり遊技状態中を示す大当たり信号１、変動表示されていた特別図柄（特図１または特図２）が停止表示されたことを示す図柄確定信号、第１の入球領域に遊技球が入球したことを示す第１始動口入球信号、第２の入球領域に遊技球が入球したことを示す第２始動口入球信号、枠開放中であることを示す信号、扉開放中であることを示す信号、確変状態中の特有の信号、高サポ状態中の特有の信号、などが挙げられる。ここで言う「信号」とは、色・音・光・形などの一定の符号を使って表現した情報であり、当該情報としては、図表や、文字、音声、光、画像、映像、これらの組合せなどが挙げられる。
【００２７】
「第１出力手段」は、特別遊技状態である期間、または特定期間において、情報を継続して出力する手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、大当たり遊技状態中または高サポ状態中において大当たり信号２等の情報を継続して出力する処理や、大当たり遊技状態中において情報を継続して出力する処理、高サポ状態中において情報を継続して出力する処理、確変状態中において情報を継続して出力する処理などが挙げられる。情報の出力元は、外部端子板や、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置、などが挙げられる。
【００２８】
「出力停止手段」は、特定期間の終了時に、情報の出力を停止する手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、高サポ状態の終了時に特２残保留が無い場合に大当たり信号２等の情報の出力を停止する処理や、確変状態の終了時に情報の出力を停止する処理、大当たり遊技状態の終了時に情報の出力を停止する処理、高サポ状態の終了時に情報の出力を停止する処理、などが挙げられる。
【００２９】
「記憶手段」は、特定期間の終了時に取得情報記憶手段に記憶されている第２の特別情報の数を記憶可能な手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、遊技の主たる制御を司る主制御装置側のＲＡＭ内の特２残保留個数記憶エリアや、主制御装置側のＲＡＭ内の保留個数記憶エリア、主制御装置側のＲＡＭに設けられるカウンタエリア、主制御装置側のＲＡＭに設けられるフラグエリア、主制御装置側のＲＡＭ内のバッファ、音声発光制御装置側の保留個数カウンタエリア、などが挙げられる。

【００３０】
「所定の変動表示」は、判定手段による判定の結果を報知するための変動表示が所定のものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、特図２当たり抽選に基づく変動表示や、特図１当たり抽選に基づく変動表示、普通電動役物開放抽選に基づく変動表示、高サポ状態時の特図２当たり抽選に基づく変動表示、高サポ状態から低サポ状態に移行した後の特２残保留による特図２当たり抽選に基づく変動表示、などが挙げられる。
【００３１】
「所定情報」は、所定の変動表示が実行され得る状態を識別可能な情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、通常出力態様とは別の特別出力態様の大当たり信号２や、大当たり信号１、通常出力態様の大当たり信号２、変動表示されていた特別図柄（特図１または特図２）が停止表示されたことを示す図柄確定信号、第１の入球領域に遊技球が入球したことを示す第１始動口入球信号、第２の入球領域に遊技球が入球したことを示す第２始動口入球信号、確変状態中の特有の信号、高サポ状態中の特有の信号、などが挙げられる。
【００３２】
「第２出力手段」は、特定期間の終了後に、少なくとも記憶手段に記憶されている第２の特別情報の数が１以上である場合に、当該第２の特別情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、所定情報を継続して出力する手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、高サポ状態の終了時に記憶されている特２残保留の数が１以上である場合に、当該特２残保留の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、大当たり信号２等の所定情報を継続的に出力する処理や、高確高サポ状態の終了時に記憶されている特２残保留の数が１以上である場合に、当該特２残保留の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、所定情報を継続的に出力する処理、などが挙げられる。なお、第２出力手段は、上述した構成に加えて、特定期間の終了後に、記憶手段に記憶されている第２の特別情報の数が０である場合にも、所定情報を継続して出力する構成としてもよい。
【００３３】
「所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、所定情報を継続して出力する手段」は、本発明の主旨を実現可能であれば、様々な構成が挙げられる。具体的には、例えば、「所定期間」は所定条件が成立するまでの期間とし、当該所定条件としては、例えば、停止表示が終了することや、停止表示となってからの経過時間が所定時間に達すること、停止表示となってからの遊技球の発射数が所定数に達すること、特定の抽選の抽選結果が特定結果となること、これらの組合せ、などが挙げられる。
【００３４】
「所定情報を情報とは異なる態様で出力する手段」は、所定情報を特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態を識別するための情報とは異なる態様で出力する手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、様々な構成が挙げられる。具体的には、「異なる態様」としては、例えば、信号の形が相違することや、信号の種類そのものが相違すること、信号の出力元が相違すること、信号の出力先が相違すること、信号が表現する情報が相違すること、これらの組合せ、などが挙げられる。
【００３５】
「所定他条件」は、取得情報記憶手段に記憶された特別情報を判定するための条件あればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となる値と一致することや、当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致すること、などが挙げられる。
【００３６】
「特別遊技状態情報」は、特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、大当たり遊技状態中であることを示す大当たり信号１、通常出力態様の大当たり信号２や、特別出力態様の大当たり信号２、変動表示されていた特別図柄（特図１または特図２）が停止表示されたことを示す図柄確

定信号、第１の入球領域に遊技球が入球したことを示す第１始動口入球信号、第２の入球領域に遊技球が入球したことを示す第２始動口入球信号、確変状態中の特有の信号、高サポ状態中の特有の信号、などが挙げられる。

【００３７】

「第３出力手段」は、特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技状態情報を出力する手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、大当たり信号１を出力する処理や、大当たり信号２を出力する処理、図柄確定信号を出力する処理、第１始動口入球信号を出力する処理、第２始動口入球信号を出力する処理、確変状態中の特有の信号を出力する処理、高サポ状態中の特有の信号を出力する処理、大当たり遊技状態中の特有の信号を出力する処理、などが挙げられる。

【００３８】

本遊技機は、詳細は後述するが、制御モード切替処理によって、特別遊技状態の終了後に制御モードを特定期間、第２制御モードに維持し、特定期間の終了時に制御モードを第２制御モードから第１制御モードに切り替える。また、識別情報出力処理によって、特別遊技状態である期間、または特定期間において、識別情報を継続して出力し、出力停止処理によって、特定期間の終了時に識別情報の出力を停止する。さらに、記憶部によって、特定期間の終了時に取得情報記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数を記憶する。特定情報出力処理によって、特定期間の終了後に、少なくとも記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数が１以上である場合に、当該第２の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、特定変動表示が実行され得る状態を識別可能な特定情報を継続して出力することが可能となっている。さらに、特定情報出力処理は、所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、特定情報を継続して出力するが、当該特定情報を識別情報とは異なる態様で出力する。したがって、本特徴によれば、特定期間の終了時に識別情報の出力が一旦停止されても、特定期間の終了後に、記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、特定変動表示が実行され得る状態を識別可能な特定情報が継続して出力されることから、特定期間の終了後において、取得情報記憶部に第２の特別乱数情報が残り、当該第２の特別乱数情報が特定条件を満たした場合、具体的には、例えば、第２の特別乱数情報が予め定めた値と一致する場合、より具体的には、例えば大当たり当選となる値と一致する場合に、識別情報および特定情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第２の特別乱数情報が特定条件を満たしたものであるとして連荘数をカウントすることが可能となる。この結果、本特徴では、表示装置において例えば連荘数の表示を適切に行なうことができずに遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【００３９】

また、本遊技機によれば、特定情報を識別情報とは異なる態様で出力することから、特定情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、特定情報を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、特定期間の終了後に残った第２の特別乱数情報についての変動表示中である旨の表示を行なうことができる。したがって、本遊技機では、特定情報や識別情報を受け取るデータ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【００４０】

このように、本遊技機は、特定期間の終了後において取得情報記憶部に第２の特別乱数情報が残った場合に、表示装置における表示を適切に行なうので、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【００４１】

以下、本遊技機のより具体的な構成を下記の第１実施形態として説明する。

【００４２】

《１－１》遊技機の構造：

図１は、遊技ホールに設置される島設備３の一部を示す説明図である。遊技ホールには複数の島設備３が設けられている。遊技ホールのフロアは、島設備３により複数の領域に区画されることによって、来場者及び従業員が歩行でき、遊技者が遊技を行なうのに十分な空間が確保されている。

【００４３】

島設備３には、複数のパチンコ機１０が、正面を向くように横一列に整列した状態で設置されている。具体的には、島設備３には遊技機設置棚５が設けられている。遊技機設置棚５は、パチンコ機１０が隙間なく組み込まれる大きさを有している。パチンコ機１０を遊技機設置棚５に組み込むと、ほぼ前面のみが露呈される。こうして、パチンコ機１０は、正面を向くように設置される。

【００４４】

島設備３には、遊技機設置棚５の少なくとも左右いずれかに隣接して遊技球貸出機７が設置されている。遊技球貸出機７は、遊技に使用する遊技球（パチンコ球）を貨幣などの価値媒体と引き換えに貸し出すものである。また、遊技機設置棚５の各パチンコ機１０の上方には、当該パチンコ機１０の遊技履歴を集計して表示するデータ表示器９が設置されている。データ表示器９は、詳しくは後述するが、パチンコ機１０と信号線（図示省略）で接続されており、パチンコ機１０から出力される各種の信号をこの信号線を介して受信する。データ表示器９は、これらの信号に基づいて、パチンコ機１０の動作状況に関する表示や、セキュリティに関する表示等を行なう。

【００４５】

図２は、第１実施形態のパチンコ機１０の斜視図である。図示するように、パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が島設備３の遊技機設置棚５に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【００４６】

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

【００４７】

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

が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【００４８】

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

【００４９】

前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が所定の間隔（本実施形態では０．６秒間隔）で発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。そして、操作ハンドル２５の回動操作量が所定未満の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定未満の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視左側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「左打ち」とも呼ぶ。一方、操作ハンドル２５の回動操作量が所定以上の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定以上の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視右側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「右打ち」とも呼ぶ。

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

また、パチンコ機１０の背面からみて右上部に外部端子板９５が設けられている。外部端子板９５は、複数の出力側コネクタを備えており、これらの出力側コネクタからデータ表示器９や遊技ホール側の管理制御装置（図示せず）に対して各種信号を出力する。

【００５８】

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

【００５９】

図４は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【００６０】
遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６、及び小当たり専用可変入賞装置５７が設けられている。可変入賞装置３６は当たり抽選において大当たり当選（後述するＶ入賞大当たり当選も含む）した場合に作動する装置であり、小当たり専用可変入賞装置５７は当たり抽選において小当たり当選した場合に作動する装置である。すなわち、小当たり当選した場合に作動する装置は小当たり専用可変入賞装置と呼ぶのに対して、大当たり当選した場合に作動する装置は単に「可変入賞装置」と呼ぶ。
【００６１】
一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、及び可変入賞装置３６、及び小当たり専用可変入賞装置５７のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、スルーゲート３５が設けられている。さらに、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。
【００６２】
図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１個の遊技球が賞球として払出装置７１（図３）から払い出される。
【００６３】
第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、第１入球部として機能する。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。第１始動口３３は、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、特図１当たり抽選が実行される。特図１当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、第２特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モードが開始される。開閉実行モードは、オープニング期間と、開閉処理期間と、エンディング期間とによって構成されている。オープニング期間は、特別電動役物の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、開閉処理期間は、実際に特別電役物の開閉処理が実行される期間であり、エンディング期間は、特別電動役物の開閉処理が終了した後、次の特図当たり抽選（特図１当たり抽選又は特図２当たり抽選）を実行可能とするまでの待機期間である。そして、本実施形態では、特図１当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、第２特別電動役物として可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（以下、単に「開閉実行モード」と呼んだり、「大当たりに基づく開閉実行モード」と呼んだりする）が開始される。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりに基づく開閉実行モードが開始されてから当該開閉実行モードが終了するまでを大当たり遊技状態中であるとして各種の処理を行なう構成とした。なお、変形例として、開閉実行モードのうちの開閉処理期間を大当たり遊技状態中として各種の処理を行なう構成としてもよい。
【００６４】
第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、第２入球部として機能する。第２始動口３４は、遊技盤３０の右側の上下方向における中央に設けられている。第２始動口３４は、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。第２始動口３４には、左右一対の可動片よりなる普通電動役物３４ａが設けられている。普通電動役物３４ａが閉鎖状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することはできない。一方、普通電動役物３４ａが開放状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することができる。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、特図２当たり抽選が実行される。特図２当たり抽選の結果、小当たり又は大当たりに当選すると、後述する特別電動役物（第１特別電動役物又は第２特別電動役物）が開閉動

作を実行する開閉実行モードが開始される。開閉実行モードは、先に説明したように、オープニング期間と、開閉処理期間と、エンディング期間とによって構成されている。そして、本実施形態では、特図２当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を実行する開閉実行モードが開始される。一方、特図２当たり抽選の結果、小当たりに当選すると、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（以下、「小当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）が開始される。

【００６５】

第１入球部または第２入球部として機能するスルーゲート３５は、遊技盤３０の右側上方に設けられており、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、普通電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルータイプのゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、普通電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下ルートにおいて第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【００６６】

第１入球部または第２入球部として機能する小当たり専用可変入賞装置５７は、遊技盤３０の右側における遊技球の流下ルートにおいて第２始動口３４よりも下流側に設けられている。小当たり専用可変入賞装置５７は、第１特別電動役物であり、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口５７ａを備えるとともに、大入賞口５７ａを開閉する開閉扉５７ｂを備える。開閉扉５７ｂは、通常は遊技球が大入賞口５７ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、小当たりに当選した場合には、第１特別電動役物についての開閉実行モード（小当たりに基づく開閉実行モード）が開始され、小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂは、遊技球が入球可能な開放状態となり、その後、閉鎖状態となる。本実施形態では、小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａに遊技球が入球すると、予め定められた賞球数である１０個の遊技球が賞球として払出装置７１によって払い出される。小当たり専用可変入賞装置５７は、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。

【００６７】

大入賞口５７ａの内部には、Ｖ入賞口５９が設けられている。Ｖ入賞口５９は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、Ｖ入賞大当たりに当選（単に「Ｖ入賞大当たり当選」とも呼ぶ）となり、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始される。上述したように、本実施形態では、大入賞口５７ａの内部にＶ入賞口５９が設けられており、大入賞口５７ａに入球した遊技球がその後に確実にＶ入賞口５９に入球するように構成されている。そして、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球するという条件が成立した場合に、Ｖ入賞大当たりに当選となり、第２特別電動役物が開閉動作を実行するＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始される。

【００６８】

第１入球部または第２入球部として機能する可変入賞装置３６は、遊技盤３０の右側における遊技球の流下ルートにおいて小当たり専用可変入賞装置５７よりも下流側に設けられている。可変入賞装置３６は、第２特別電動役物であり、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備える。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。Ｖ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した場合には、第２特別電動役物についての開閉実行モード（以下、「Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）が開始され、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開

放状態と閉鎖状態とを繰り返す。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、予め定められた賞球数である１５個の遊技球が賞球として払出装置７１によって払い出される。可変入賞装置３６は、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。

【００６９】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６、または小当たり専用可変入賞装置５７に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【００７０】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａ、Ｖ入賞口５９、及びアウト口４３のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の開口部を通って遊技盤３０の背面側に誘導され、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されている。当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【００７１】

なお、「入球」とは遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過することを意味し、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出される態様だけでなく、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出されることなく遊技領域ＰＡの流下を継続する態様も含まれる。

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

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

【００７６】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接

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

【００７７】

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

【００７８】

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

【００７９】

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

【００８０】

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

【００８１】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄（装飾図柄）の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。さらに、図柄表示装置４１は、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための演出（右打ち報知演出）や、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための演出（左打ち報知演出）、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させることを遊技者に報知するためのＶ狙い報知演出なども行なう。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【００８２】

図５は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図５（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄（装飾図柄）を示す説明図である。図５（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、装飾図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の

１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。
【００８３】
図５（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図５（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図５（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。
【００８４】
具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、図柄表示装置４１における装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、装飾図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。
【００８５】
ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が停止して停止表示となり、当該停止表示が終了するまで（言い換えれば、当該停止表示の確定時間が終了するまで）を言い、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれかの入球に基づいて取得された特別乱数情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別乱数情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれかの入球に基づいて特別乱数情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別乱数情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させ、当該停止表示を所定期間（確定時間とも呼ぶ）継続する。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれかの入球に基づいて特別乱数情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別乱数情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させ、当該停止表示を確定時間、継続する。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である確定時間とによって構成されている。
【００８６】
さらに、図５（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１が表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数は、最大４つまでである。
【００８７】
また、図５（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示

をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【００８８】

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

【００８９】

《１－２》遊技機の電気的構成：

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

【００９０】

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

【００９１】

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

【００９２】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図３）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【００９３】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサー６７ａ～６７ｆが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６、Ｖ入賞口５９などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｆからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて特図当たり抽選（特図１当たり抽選又は特図２当たり抽選）を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて普通電動役物開放抽選を実行する。

【００９４】

主制御基板６１の出力ポートには、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装

置５７の開閉扉５７ｂを開閉動作させる第１特別電動役物駆動部５７ｃと、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる第２特別電動役物駆動部３６ｃと、普通電動役物３４ａを開閉動作させる普通電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【００９５】

具体的には、ＭＰＵ６２は、小当たりに基づく開閉実行モードにおいては、小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開閉されるように第１特別電動役物駆動部５７ｃの駆動制御を実行し、大当たりに基づく開閉実行モードにおいては、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉されるように第２特別電動役物駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。ここで言う「大当たりに基づく開閉実行モード」は、当たり抽選において大当たり当選した場合に実行する開閉実行モードと、当たり抽選において小当たり当選してＶ入賞大当たりした場合に実行するＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードとの双方が該当する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、普通電動役物３４ａが開放されるように普通電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、小当たりに基づく開閉実行モードおよび大当たり（Ｖ入賞大当たりも含む）に基づく開閉実行モードにおいては、当該開閉実行モードにおいて当たり種別が決定され当該開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【００９６】

主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０と、外部端子板９５とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて識別情報としての賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が識別情報としての賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａ又は可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの遊技球の入球を特定した場合には予め定められた賞球数の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。この識別情報としての賞球コマンドを送信する処理が識別情報出力処理として実行される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【００９７】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【００９８】

外部端子板９５には、一の入力側コネクタと複数の出力側コネクタが設けられている。外部端子板９５は、入力側コネクタを介して主制御装置６０から入力信号を受信し、受信した入力信号に基づいて、各種の信号を各出力側コネクタからデータ表示器９や遊技ホール側の管理制御装置（図示せず）に対して出力する。

【００９９】

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

詳細については後述する
【０１００】
その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。
【０１０１】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間（確定時間）は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。
【０１０２】
図７は、特図当たり抽選や普通電動役物開放抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、特図当たり抽選（特図１当たり抽選又は特図２当たり抽選）には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり当選、または小当たり当選してＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たり当選した時において発生するラウンド遊技の回数等を定める当たり種別を振り分ける際には当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。
【０１０３】
当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の普通電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。
【０１０４】
各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＩＮＩ、ＣＳは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。
【０１０５】
ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。第１保留エリアＲａには、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特図１保留とも

呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【０１０６】

また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。第２保留エリアＲｂには、第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特図２保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【０１０７】

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

【０１０８】

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

【０１０９】

第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、実行中の遊技回が終了する毎に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たり当選または小当たり当選となるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たり当選または小当たり当選となるか否かが判定される。

【０１１０】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【０１１１】

また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納さ

れているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【０１１２】

そして、第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第１保留エリアＲａに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されているか否かにかかわらず、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する対象とする。これにより、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先される。すなわち、本実施形態では、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先され、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されていない場合には、第１保留エリアＲａに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。

【０１１３】

なお、上述した説明では、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値がどういった順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動されるかを説明したが、当たり乱数カウンタＣ１の値に限るものではなく、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１以外のカウンタ（当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳ）の各値についても、同様の順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動される。

【０１１４】

なお、第１保留エリアＲａには保留個数記憶エリアが設けられいる。第１始動口３３に遊技球が入球する毎に第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値が値１だけ加算され、上記第１保留エリアＲａについてのデータをシフトさせる処理が行われる毎に第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値が値１だけ減算される。なお、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値は最大値である値４を超えることのないように制限されている。この結果、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアには、第１保留エリアＲａに記憶された保留情報の最新の個数が記憶される。また、同様に、第２保留エリアＲｂには保留個数記憶エリアが設けられいる。第２始動口３４に遊技球が入球する毎に第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値が値１だけ加算され、上記第２保留エリアＲｂについてのデータをシフトさせる処理が行われる毎に第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値が値１だけ減算される。なお、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値は最大値である値４を超えることのないように制限されている。この結果、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアには、第２保留エリアＲｂに記憶された保留情報の最新の個数が記憶される。

【０１１５】

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

【０１１６】

当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球

が入球した場合には当該入球のタイミングで取得情報記憶部としての保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで取得情報記憶部としての保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【０１１７】

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

【０１１８】

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

【０１１９】

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

【０１２０】

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

【０１２１】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画像において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用

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

【０１２２】

リーチは、リーチ演出の内容によって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの３種類に分類される。ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当たり当選の期待度（信頼度）が高いリーチ演出が実行され、スーパーリーチよりもスペシャルリーチの方が大当たり当選の期待度が高いリーチ演出が実行される。

【０１２３】

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

【０１２４】

変動種別カウンタＣＳは定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第２保留エリアＲｂに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、変動パターンの種別に応じてリーチ演出の内容（すなわちリーチの種類）を特定できる。

【０１２５】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて普通電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、普通電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。

【０１２６】

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

【０１２７】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。本実施形態においては、パチンコ機１０は、第１始動口３３への遊技球の入

球を契機として保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルと、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機１０は、前者の当否テーブル、すなわち特図１当たり抽選用の当否テーブルと、後者の当否テーブル、すなわち特図２当たり抽選用の当否テーブルとを、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶している。

【０１２８】

図８は、特図当たり抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図８（ａ）は特図１当たり抽選用の当否テーブルを示し、図８（ｂ）は特図２当たり抽選用の当否テーブルを示している。

【０１２９】

図８（ａ）に示すように、特図１当たり抽選用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～３９７９の３９８０個の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３９７９）が外れである。すなわち、特図１当たり抽選用の当否テーブルによれば、３９８０個のうちの２０個が出現する確率、すなわち１／１９９となるように、大当たりの当選確率が設定されている。「大当たり」とは、第２特別電動役物である可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機となる当否結果である。

【０１３０】

図８（ｂ）に示すように、特図２当たり抽選用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。また、特図２当たり抽選用の当否テーブルには、小当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、２０～３０９の２９０個の値が設定されている。そして、０～３９７９の３９８０個の値のうち、０～３０９の３１０個の値以外の値（３１０～３９７９）が外れである。すなわち、特図２当たり抽選用の当否テーブルによれば、３９８０個のうちの２０個が出現する確率、すなわち、１／１９９となるように大当たりの当選確率が設定され、３９８０個のうちの２９０個が出現する確率、すなわち、２９／３９８となるように小当たりの当選確率が設定されている。

【０１３１】

「小当たり」とは、第１特別電動役物である小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂの開閉が実行される小当たりに基づく開閉実行モードへの移行契機となる当否結果である。本実施形態では、小当たりに基づく開閉実行モードにおける開放状態となる回数（ラウンド回数）は１回に限定されており、その１回の開閉扉５７ｂの開放時間は、例えば１．８秒である。なお、変形例として、開閉扉５７ｂの開閉が実行されるモードにおける開放状態となる回数は、１回に換えて、２回以上としてもよい。小当たりの際の小当たり専用可変入賞装置５７の１回の開閉扉５７ｂの開放時間は、１．８秒に換えて２．２秒等の他の時間としてもよい。

【０１３２】

「外れ」は、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機、および小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂの開閉が実行される小当たりに基づく開閉実行モードへの移行契機のいずれにもならない当否結果である。

【０１３３】

図８（ａ）の特図１当たり抽選用の当否テーブルと図８（ｂ）の特図２当たり抽選用の当否テーブルとを比較すると、図８（ｂ）の特図２当たり抽選用の当否テーブルの方が、小当たりに当選する確率がある分だけ、図８（ａ）の特図１当たり抽選用の当否テーブルよりも遊技者にとっての有利性が高いものとなっている。なお、特図２当たり抽選用の当否テーブルにおいて設定される小当たりの当選確率は、２９／３９８に限る必要はなく、他の値としてもよい。取得された特別乱数情報としての当たり乱数カウンタＣ１の値が図８の特図当たり抽選用の当否テーブルにおいて設定されている大当たり当選となる値と一

致することが、特定条件を満たすことに相当する。取得された特別乱数情報としての当たり乱数カウンタＣ１の値が図８（ｂ）に示す特図２当たり抽選用の当否テーブルにおいて小当たり当選として設定されている数値範囲と一致することが、特別乱数情報が特定他条件を満たすことに該当する

【０１３４】

次に、当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の２つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の普通電動役物３４ａのサポートモード

【０１３５】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が１又は複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【０１３６】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。

【０１３７】

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

【０１３８】

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

【０１３９】

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

てもよい。
【０１４０】
なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に普通電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、普通電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり普通電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。
【０１４１】
上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別乱数情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。なお、本実施形態のパチンコ機１０は、いわゆる一種二種混合機であり、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードを、当たり抽選における当選確率を高くする高確率モードに移行させる構成を採用していない。
【０１４２】
本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たり又は小当たりとなった場合には、当たり種別カウンタＣ２を用いて、当たり種別を振り分ける。当たり種別カウンタＣ２の値に対応する当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。
【０１４３】
図９は、特図２小当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。特図２小当たり用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で小当たりに当選した際に参照される。なお、本実施形態では、特図１当たり抽選の抽選結果には小当たりが存在しないことから、特図１小当たり用の振分テーブルは用意されていない。
【０１４４】
図９に示すように、特図２小当たり用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で小当たりに当選した際の当たり種別として、「１Ｒ小当たり」が設定されている。具体的には、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうちの全てが１Ｒ小当たりに対応している。
【０１４５】
小当たりは、小当たりに基づく開閉実行モードにおける小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂの開閉制御の態様が高頻度入賞モードとなる当否結果である。１Ｒ小当たりは、小当たりに基づく開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が１回（１ラウンド）となっている。なお、小当たりに基づく開閉実行モードの開閉制御の対象は、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂである。変形例として、小当たりに基づく開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は、１回（１ラウンド）に換えて、２回以上としてもよい。
【０１４６】
本実施形態では、特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した場合にも、小当たりに当選した際に取得された当たり種別カウンタＣ２を用いて、当たり種別を振り分ける。当たり種別カウンタＣ２の値に対応する当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。
【０１４７】
図１０は、大当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図１０（ａ）は特図

１大当たり用の振分テーブルを示し、図１０（ｂ）は特図２大当たり用の振分テーブルを示している。特図１大当たり用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選した際に参照される。特図２大当たり用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たりに当選した際、または、当該特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した際に参照される。

【０１４８】

図１０（ａ）に示すように、特図１大当たり用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選した際の当たり種別として、「８Ｒ大当たりＡ」と「８Ｒ大当たりＢ」とが設定されている。具体的には、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうち、０～４９の５０個の値が「８Ｒ大当たりＡ」であり、０～４９の５０個の値以外の値（５０～９９）が「８Ｒ大当たりＢ」である。これによって、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選において大当たりに当選した場合のうち、１／２の確率で８Ｒ大当たりＡに当選し、残りの１／２の確率で８Ｒ大当たりＢに当選する。

【０１４９】

「大当たり」は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、当該開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなり得る当否結果である。「８Ｒ大当たり」は、当該開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が８回（８ラウンド）となっている。「８Ｒ大当たり」に続く「Ａ」は、当該開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードとなることによって高サポ状態に遊技状態が移行することを示す。なお、この場合の高サポ状態が継続する遊技回の実行回数は規定回数である２０回までに制限されている。「８Ｒ大当たり」に続く「Ｂ」は、当該開閉実行モード終了後にサポートモードは高頻度サポートモードに移行せずに低サポ状態に遊技状態が維持されることを示す。当該開閉実行モードの開閉制御の対象は、第２特別電動役物である。

【０１５０】

図１０（ｂ）に示すように、特図２大当たり用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たりに当選した際、または、当該特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した際の当たり種別として、「１５Ｒ大当たりＡ」が設定されている。具体的には、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうちの全てが「１５Ｒ大当たりＡ」である。これによって、２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たりに当選した際、または、当該特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した際には、１００％の確率で、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、その開閉扉３６ｂの開放回数が１５回（１５ラウンド）となり、当該開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードとなることによって高サポ状態に遊技状態が移行する。なお、この場合の高サポ状態が継続する遊技回の実行回数は規定回数である２０回までに制限されている。当該開閉実行モードの開閉制御の対象は、第２特別電動役物である。

【０１５１】

このように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合（小当たりしてＶ入賞大当たりとなった場合も含む）とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。すなわち、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合（小当たりしてＶ入賞大当たりとなった場合も含む）の方が、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合よりも、高サポ状態への移行が可能となる大当たりＡとなる確率が高く、かつラウンド数が多くなり、遊技者にとっての有

利性が高いものとなっている。

【０１５２】

なお、本実施形態では、図１０（ａ）の特図１大当たり用の振分テーブルにおいて、上述したように、大当たりの種別として、８Ｒ大当たりＡ、８Ｒ大当たりＢの２種類が設定されているが、２種類に限る必要はなく、例えば４Ｒ大当たりＡを含む３種類としてもよいし、４種類や、５種類以上の数としてもよい。さらに、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は、８Ｒに限る必要はなく、他の回数としてもよい。また、図１０（ｂ）の特図２大当たり用の振分テーブルにおいても、同様に、振り分ける種類の数を変形してもよく、また、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数について１５Ｒに換えて、他の回数としてもよい。要は、特図２当たり抽選で大当たりに当選した際または小当たりに当選してＶ入賞大当たりに当選した際の方が、特図１当たり抽選で大当たりに当選した際よりも遊技者にとっての有利性が高いものであれば、特図１大当たり用の振分テーブルおよび特図２大当たり用の振分テーブルにおける振り分ける種類の数や、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数、開閉実行モード終了後の遊技状態はいずれであってもよい。

【０１５３】

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

【０１５４】

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

【０１５５】

図１１（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる普通電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図１１（ａ）に示すように、普通電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役短開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し普通電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役短開放に当選したこととなる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役短開放に当選したこととなった場合には、普通電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は０．６秒である。

【０１５６】

図１１（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる普通電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図１１（ｂ）に示すように、普通電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役長開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し普通電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役長開放に当選したこととなる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役長開放に当選したこととなった場合には、普通電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は５．０秒である。

【０１５７】

このように、普通電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが

低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。この結果、高頻度サポートモード時には、第２始動口３４に向かって流下した遊技球は、１００％の確率に近い確率で第２始動口３４に入球することになる。なお、電役短開放に当選した場合、電役長開放に当選した場合の各開放時間は、上記の例に限る必要はなく、他の時間としてもよい。

【０１５８】

《１－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【０１５９】

図１２は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図６）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【０１６０】

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

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

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

【０１６４】

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

【０１６５】

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

【０１６６】

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

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２が、遊技の進行に対応させて、表示制御装置１００に向けて識別情報としてのコマンド（演出コマンド）を送信する。この識別情報としての演出コマンドを送信する処理が識別情報出力処理として実行される。表示制御装置１００のＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０からの演出コマンドを受信すると、当該演出コマンドに規定されている演出内容に応じて、使用する表示データテーブルをワークＲＡＭ１０４から選定して、選定した表示データテーブルをワークＲＡＭ１０４内の表示データテーブルバッファに格納する共に、表示データテーブルにおける現在の実行位置を把握するためのポインタを初期位置を示す「０」に設定する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度にポインタを１加算することで更新して、表示データテーブルにおいてポインタが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像データの種類や、画像データの表示位置、画像データの拡大縮小率等（描画リスト）を更新して、その更新した描画リストをＶＤＰ１０５に対して送信する。

【０１７１】

ＶＤＰ１０５は、描画リストを受信すると、受信した描画リストに基づいてキャラクタＲＯＭ１０６から画像データを読み出し、その読み出した画像データを描画リストに基づく位置や表示方法で１フレーム分の画像を描画して、ビデオＲＡＭ１０７内の第１フレームバッファ１０７ａおよび第２フレームバッファ１０７ｂのいずれか一方のフレームバッファに上記描画した画像を展開するとともに、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像を図柄表示装置４１へ出力することによって、図柄表示装置４１に画像を表示させる。ＶＤＰ１０５は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、図柄表示装置４１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、約２０ミリ秒。以下、「２０ミリ秒」と表現する）の中で並列処理する。

【０１７２】

ＶＤＰ１０５は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と呼ぶ）を送信する。ＭＰＵ１０２は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理を実行し、ＶＤＰ１０５に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、ＶＤＰ１０５は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を図柄表示装置４１に表示させる表示処理を実行する。

【０１７３】
このように、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、ＶＤＰ１０５に対して描画指示を行うので、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ１０２より受け取ることができる。よって、ＶＤＰ１０５では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ１０７ａ，１０７ｂに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。
【０１７４】
上記のようにして、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から各種演出に対応するコマンド（演出コマンド）を受信した後、音声発光制御装置９０とは独立して、演出コマンドに対応する識別情報としての画像を図柄表示装置４１に表示することが可能となる。
【０１７５】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【０１７６】
本実施形態のパチンコ機１０では、音声発光制御装置９０から各種演出に対応するコマンド（演出コマンド）を受信した表示制御装置１００が、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３と、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出と、図柄列Ｚ１～Ｚ３の背面側（後ろ側）にあらわれる背景画像とをそれぞれ必要に応じて表示する処理を行っている。
【０１７７】
図柄列Ｚ１～Ｚ３は、図５を用いて先に説明したものである。具体的には、図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が８Ｒ大当たりＡである場合には、７を除いた奇数図柄並び（１１１、３３３、または５５５）が有効ラインＬ１上に形成される。例えば、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が８Ｒ大当たりＢである場合には、８を除いた偶数図柄並び（２２２、４４４、６６６）が有効ラインＬ１上に形成される。第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たりまたは小当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が１５Ｒ大当たりＡである場合には、７図柄並び（７７７）が有効ラインＬ１上に形成される。第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で小当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が１５Ｒ大当たりＡである場合には、８図柄並び（８８８）が有効ラインＬ１上に形成される。なお、これは一例であり、他の同一図柄の並び（組み合せ）としてもよい。さらに、同一図柄の並びに換えて、他の特定の規則（例えば、連番）に則った図柄の組み合わせとしてもよい。
【０１７８】
次に、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、リーチの種別として、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとが用意されている。
【０１７９】
本実施形態では、ノーマルリーチは、図柄表示装置４１に表示される画面演出の切り替えを伴わないリーチである。３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３のうちの２つが同じ図柄で停止した

状態でリーチが発生し、３つ目の図柄がそれまでよりもスピードを落として変動し、３つ目の図柄が停止する直前ではさらにスピードが落ちる。この結果、そのまま停止して大当たりになるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。ノーマルリーチの演出中にスーパーリーチやスペシャルリーチに変化したり、図柄が揃わない外れの状態でいったん停止した後に再始動し、リーチに再度、突入することもある。

【０１８０】

スーパーリーチまたはスペシャルリーチは、図柄表示装置４１に表示される画面演出の切り替えを伴うリーチである。スーパーリーチまたはスペシャルリーチの際には、ノーマルリーチと同様に、３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３のうちの２つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生してから、画面演出が変わる。このときの画面演出は、予め用意された戦士キャラクターを主人公とした動画像によって構成される。詳しくは、上記主人公としての戦士キャラクターと敵キャラクターとが対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）と、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかを告知する結果告知演出とによって、画面演出は構成される。戦士キャラクターとは、戦闘を行うことのできるキャラクターである。キャラクターとは、小説、漫画、ゲームなどの作品に登場する人物や動物などのことである。なお、キャラクターは、生物のみならず無機物（ロボットや、自動車、戦艦等）までも含むものとしてもよい。さらに、キャラクターは、主体的思考に基づいて行動していると判断されればよく、擬人化を用いることにより概念的なもの（国家、都道府県、地域、領土、藩）なども含むものとしてもよい。

【０１８１】

バトル演出は、遊技者に有利な結果（例えば、当たり抽選において大当たりに当選）と不利な結果（例えば、当たり抽選において外れ）のうちのいずれの結果となるかを遊技者に対して告知する前の演出であり、有利、不利のいずれの結果となるかを遊技者に対して示唆する演出（示唆演出）である。結果告知演出は、遊技者に有利な結果と不利な結果のうちのいずれの結果となったかを、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかによって告知する演出である。結果告知演出の終了後に、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止した図柄の並びが表示される。

【０１８２】

上記スペシャルリーチまたはスーパーリーチの際に実行される画面演出は、先に説明した動画像を表示するものであるが、当該動画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させるように構成してもよい。

【０１８３】

背景画像について、次に説明する。背景画像は、図柄列Ｚ１～Ｚ３の特定の変動表示中（例えばスーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出等に係る変動表示中）にあらわれ得る変動背景と、図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示中だけでなく変動停止後にもあらわれ得る状態背景とに分類される。

【０１８４】

変動背景は、具体的には、例えば、２つが同じ図柄で停止したリーチ状態から切り替わった上記スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出等の全画面動画演出として図柄列Ｚ１～Ｚ３の背面側（かつ上記状態背景よりも前面のレイヤー）にあらわれ得る特有の背景演出である。

【０１８５】

状態背景は、遊技状態に対応した特有の背景演出であり、変動表示中及び変動停止後の図柄列Ｚ１～Ｚ３の背面側（後ろ側）にあらわれる。本実施形態のパチンコ機１０では、複数の演出モードが用意されており、各演出モードに対応した状態背景として、先に説明した戦士キャラクターが登場するストーリー性のある動画像が用意されている。本実施形態のパチンコ機１０は、遊技状態が遷移するに伴って、演出モードが切り替わるように構成されている。具体的には、サポートモードが低頻度サポートモードである低サポ状態（通常状態とも呼ぶ）では、通常時演出モードが設定され、例えば、先に説明した戦士キャラクターとしての美少女キャラクターがゆっくりと歩く様子が示される状態背景が図柄表

示装置４１に表示される。サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行して遊技状態が高サポ状態に切り替わった場合には、ラッシュ時演出モードが設定され、例えば、美少女キャラクターが全速力で走る様子が示される状態背景が図柄表示装置４１に表示される。なお、通常時演出モードで表示される状態背景は、特図１当たり抽選に基づく変動表示が実行され得る状態を識別可能な背景画像である。ラッシュ時演出モードにおいて表示される状態背景は、特図２当たり抽選に基づく変動表示が実行され得る状態を識別可能な識別情報として機能する高サポ状態中の状態背景である。

【０１８６】

また、高サポ状態の終了時には、ラッシュ時演出モードによる状態背景の表示が停止され、引き続き、ラッシュ時演出モードによる状態背景とは相違する状態背景が表示される。当該状態背景としては、先に説明した通常状態時の状態背景、具体的には、例えば、戦士キャラクターとしての美少女キャラクターがゆっくりと歩く様子が示される状態背景であってもよいし、当該通常状態時の状態背景とは異なる固有の状態背景であってもよい。当該固有の状態背景としては、例えば、戦士キャラクターとしての美少女キャラクターが膝をついて落胆した状態から立ち上がる復活の様子が示される動画像であってもよい。当該固有の状態背景は、高サポ状態の終了時に特２残保留がある場合に選択され得る構成としてもよいし、保留の有無にかかわらず選択されてもよい。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、当該固有の状態背景は、当該特２残保留に係る変動表示が終了するまで継続して表示される構成とした。このため、高サポ状態の終了時に特２残保留がある場合に実行される特２残保留に基づく変動表示は、高サポ状態の終了時に表示された固有の状態背景の下で表示されることになる。

【０１８７】

上記の各種背景画像は、最初から最後まで途切れることなく継続して表示される構成としてもよいし、途中で表示が一時的に中断し、その後に表示が復帰する構成としてもよい。例えば、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となる変動において、変動表示中の図柄列Ｚ１～Ｚ３の背面側（後ろ側）に状態背景が表示される場合を考えて見る。この場合には、大当たり当選に係る遊技回において、状態背景を変動開始時から変動停止時まで途中で中断することなく継続して表示する構成であってもよいし、変動開始時から変動停止時までの途中で、例えばスーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の変動背景等が差し込まれることにより、状態背景の表示が一時的に中断し、その後に状態背景の表示が復帰する構成としてもよい。当たり抽選の当否結果が外れである場合にも、同様に、変動開始時から変動停止時までの途中で、例えばスーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の変動背景等が差し込まれることにより、状態背景の表示が一時的に中断し、その後に状態背景の表示が復帰する構成としてもよい。要は、変動停止後に状態背景の表示が復帰する構成であれば、変動開始時から変動停止時までの間で表示が途切れる構成であってもよい。

【０１８８】

上記の各種背景画像は、先に説明した動画像を表示するものであるが、当該動画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させるように構成してもよい。

【０１８９】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、表示制御装置１００が、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の画面演出と、当該画面演出の背面側（後ろ側）にあらわれる、当該画面演出に対応した大当たり遊技中の背景画像と、をそれぞれ必要に応じて表示する処理を行っている。

【０１９０】

《１－４》外部端子板の構成：

図１３は、外部端子板９５及びデータ表示器９を示すブロック図である。外部端子板９５には、一の入力側コネクタ９５ａと複数の出力側コネクタ９５ｂが設けられている。外部端子板９５は、主制御装置６０が出力する信号（外端出力用信号）を入力側コネクタ９５ａを介して受信し、受信した信号に基づいて、各種の信号を各出力側コネクタ９５ｂか

らデータ表示器９や遊技ホール側の管理制御装置（図示せず）に対して出力する。
【０１９１】
外部端子板９５には、外部出力用の複数のチャネル（ＣＮ）が設けられている。各チャネル（ＣＮ）に対応する各出力側コネクタ９５ｂと、データ表示器９が備える各入力側コネクタ９ａとはケーブル９６によって接続されている。そして、各出力側コネクタ９５ｂからはそれぞれ一つの信号が外部に出力されるようになっている。
【０１９２】
外部端子板９５では、ＣＮ１に対応する出力側コネクタ９５ｂから大当たり信号１が出力され、ＣＮ２に対応する出力側コネクタ９５ｂから大当たり信号２が出力され、ＣＮ３に対応する出力側コネクタ９５ｂから図柄確定信号が出力され、ＣＮ４に対応する出力側コネクタ９５ｂから第１始動口入球信号が出力され、ＣＮ５に対応する出力側コネクタ９５ｂから第２始動口入球信号が出力される。
【０１９３】
大当たり信号１は、識別情報として機能する信号であり、大当たり遊技状態中であることを示す。外部端子板９５は、大当たりに基づく開閉実行モードの開始時に大当たり信号１の出力（一定電圧の出力）を開始し、当該開閉実行モードの終了時に大当たり信号１の出力を停止する。
【０１９４】
大当たり信号２は、識別情報として機能する信号であり、大当たり遊技状態中、または時短遊技状態（高サポ状態とも呼ぶ）中であることを示す。
【０１９５】
具体的には、外部端子板９５は、大当たり遊技状態中であることを示す信号として、大当たりに基づく開閉実行モードの開始時に大当たり信号２の出力（一定電圧の出力）を開始し、当該開閉実行モードの終了時に大当たり信号２の出力を停止する。
【０１９６】
また、外部端子板９５は、時短遊技状態（高サポ状態）中であることを示す信号として、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードへ移行した時に大当たり信号２の出力（一定電圧の出力）を開始し、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時に大当たり信号２の出力を停止する。サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードへ移行する時としては、当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が８Ｒ大当たりＡまたは１５Ｒ大当たりＡである場合に実行される大当たりに基づく開閉実行モードの終了時が該当する。サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行する時としては、ｉ）高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では２０回）に到達した遊技回の変動停止時（すなわち停止表示の開始時）、または、ii）大当たりに基づく開閉実行モードの開始時または小当たりに基づく開閉実行モードの開始時が該当する。
【０１９７】
図柄確定信号は、識別情報として機能する信号であり、変動表示されていた特別図柄（特図１または特図２）が停止表示されたことを示す。本実施形態では、変動表示が終了して停止表示となったときに出力が開始され、所定時間（例えば、０．１秒間）経過後に、出力を停止する。
【０１９８】
第１始動口入球信号は、識別情報として機能する信号であり、第１始動口３３に遊技球が入球したことを示す。外部端子板９５は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として第１始動口入球信号を出力する。
【０１９９】
第２始動口入球信号は、識別情報として機能する信号であり、第２始動口３４に遊技球が入球したことを示す。外部端子板９５は、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として第２始動口入球信号を出力する。
【０２００】

また、外部端子板９５は、これらの信号の他にも、識別情報として機能する、例えば、所定数（例えば１０球）の賞球が払い出されたことを示す賞球信号や、普通電動役物や特別電動役物の未作動時にこれらの電動役物に係る入球口に入球があったことを示すセキュリティ信号等を、各チャネルから出力できるようになっている。

【０２０１】

なお、外部端子板９５に対して主制御装置６０が出力する信号（外端出力用信号）は、複数ビットの情報量をもつシリアルデータである。このシリアルデータが、図示しないＳ／Ｐ変換回路（シリアル／パラレル変換回路）によってパラレルデータに変換されて、外部端子板９５の入力側コネクタ９５ａに入力される。シリアルデータは、例えば１ビット目が大当たり信号１に対応しており（１ビット目が「１」であれば大当たり信号１を出力し、「０」であれば大当たり信号１を出力しない）、２ビット目が大当たり信号２に対応している（２ビット目が「１」であれば大当たり信号２を出力し、「０」であれば大当たり信号２を出力しない）といった形態のデータである。よって、このようなシリアルデータがパラレルデータに変換されて外部端子板９５に入力されると、各ＣＮに対応して設けられているフォトリレー等の信号伝達素子は、それぞれの入力信号に応じて導通／非導通を切り変える。その結果、フォトリレーが導通状態となったチャネルからは通常のレベル信号の形態で各種の信号が出力されることとなる。

【０２０２】

《１－５》データ表示器の構成：

図１３に示すように、データ表示器９は、外部端子板９５が出力する各種の信号を受信する。データ表示器９は、データ表示制御装置９７と、データ表示装置９８とを備え、接続されているパチンコ機１０の動作状況に関する表示や、セキュリティに関する表示等を行う。データ表示装置９８は、液晶ディスプレイを備えている。データ表示装置９８は、データ表示制御装置９７によって表示内容が制御される。なお、データ表示装置９８は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【０２０３】

図１４は、データ表示器９が備えるデータ表示装置９８の表示面９９を示す説明図である。図示するように、表示面９９には、スタート回数表示部９９ａ、大当たり回数表示部９９ｂ、大当たり履歴表示部９９ｃ等を備える。

【０２０４】

スタート回数表示部９９ａには、前回の大当たり遊技状態の終了後に図柄の変動がスタートして当該図柄の変動が停止して確定した回数（以下、スタート回数とも呼ぶ）が表示される。具体的には、データ表示制御装置９７は、朝一番の電源立ち上げ時、または大当たり信号１の受信から非受信への切り変わり（ＯＦＦエッジ）を起点として、図柄確定信号の非受信から受信への切り変わり（ＯＮエッジ）に基づいて図柄変動の回数をカウントし、そのカウント値をデータ表示装置９８が備える表示面９９のスタート回数表示部９９ａに表示する。また、データ表示制御装置９７は、大当たり信号１の受信から非受信への切り変わり（ＯＦＦエッジ）を起点として、図柄確定信号の非受信から受信への切り変わり（ＯＮエッジ）に基づいて図柄変動の回数をカウントし、そのカウント値をデータ表示装置９８が備える表示面９９のスタート回数表示部９９ａに表示する。

【０２０５】

大当たり回数表示部９９ｂには、本日の大当たり当選の回数が表示される。具体的には、データ表示制御装置９７は、大当たり信号１の非受信から受信への切り変わり（ＯＮエッジ）に基づいて大当たり回数をカウントし、そのカウント値をデータ表示装置９８が備える表示面９９の大当たり回数表示部９９ｂに表示する。

【０２０６】

大当たり履歴表示部９９ｃには、初当たりまでに要したスタート回数が棒グラフによって表示される。また、棒グラフの下方には連荘（連チャン）数が表示される。棒グラフの一目盛りは１００回である。連荘数は、初当たりからの連続して大当たり当選する回数で

ある。ここで、「大当たり当選」とは、当たり抽選において大当たり当選する場合はもとより、当たり抽選において小当たりに当選して、その後にＶ入賞大当たりに当選する場合も含む。「連続して大当たり当選」とは、高頻度サポートモードが開始されてから低頻度サポートモードに移行するまでの間（以下、ラッシュ中とも呼ぶ）の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選することである。「初当たり」とは、高サポ状態ではない通常状態での大当たり当選（小当たり当選して、その後にＶ入賞大当たりに当選する場合も含む）のことである。棒グラフは、右側から左側に進むにつれて新しくなっている。

【０２０７】

図１４に例示した大当たり履歴表示部９９ｃの内容によれば、最も右側の５回前の初当たりについての棒グラフは６目盛りであることから、５回前の初当たりには５００～５９９回の図柄変動を要したことがわかる。そして、当該棒グラフの下の数字は６であることから、５回前の初当たりから６連荘したことがわかる。また、４回前の初当たりについての棒グラフは２目盛りであることから、４回前の初当たりには１００～１９９回の図柄変動を要したことがわかる。そして、当該棒グラフの下の数字は１であることから、４回前の初当たりは連荘せずに単発であったことがわかる。３回前の初当たりについての棒グラフは３目盛りであることから、３回前の初当たりには２００～２９９回の図柄変動を要したことがわかる。そして、当該棒グラフの下の数字は４であることから、３回前の初当たりから４連荘したことがわかる。２回前の初当たりについての棒グラフは５目盛りであることから、２回前の初当たりには４００～４９９回の図柄変動を要したことがわかる。そして、当該棒グラフの下の数字は３であることから、２回前の初当たりから３連荘したことがわかる。最も左側の１回前の初当たりについての棒グラフは５目盛りであることから、１回前の初当たりには４００～４９９回の図柄変動を要したことがわかる。そして、当該棒グラフの下の数字は１であることから、１回前の初当たりは連荘せずに単発であったことがわかる。

【０２０８】

具体的には、データ表示制御装置９７は、大当たり信号２が非受信の状態から最初に大当たり信号１が受信状態となった場合に、当該大当たり信号１の受信から非受信への切り変わり（ＯＦＦエッジ）を起点として、図柄確定信号の非受信から受信への切り変わり（ＯＮエッジ）に基づいて図柄変動の回数をカウントし、そのカウント値に基づいて棒グラフをデータ表示装置９８が備える表示面９９の大当たり履歴表示部９９ｃに表示する。大当たり信号１の非受信から受信への切り変わり（ＯＮエッジ）を終点とし、棒グラフを完成する。

【０２０９】

また、データ表示制御装置９７は、大当たり信号２の非受信から受信への切り変わり（ＯＮエッジ）を起点として、大当たり信号１の非受信から受信への切り変わり（ＯＮエッジ）に基づいて大当たり回数をカウントし、大当たり信号２の受信から非受信への切り変わり（ＯＦＦエッジ）である終点までのそのカウント値に値１を加算した値を連荘数として、データ表示装置９８が備える表示面９９の大当たり履歴表示部９９ｃに表示する。カウント値に値１を加算したのは、大当たり信号２の出力が開始された契機となった大当たり当選を連荘の１回目と数えるためである。

【０２１０】

データ表示器９は、特定情報として機能する図柄確定信号や、特定情報として機能する大当たり信号１、大当たり信号２以外にも、特定情報として機能する第１始動口入球信号、第２始動口入球信号、賞球信号灯を受信して、接続されているパチンコ機１０の動作状況に関する表示を行い、また、セキュリティ信号を受信して、セキュリティに関する表示等を行う。

【０２１１】

《１－６》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について、図１０、図１５～図２２を用いて説明する。

【０２１２】
《１－６－１》サポートモードの高低の移行：
サポートモードの高低が移行する場合について、まず説明する。本実施形態のパチンコ機１０において、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が８Ｒ大当たりＡである場合には、開閉実行モードの終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに移行する（図１０（ａ）参照）。一方、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が８Ｒ大当たりＢである場合には、サポートモードは低頻度サポートモードを継続し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行することがない（図１０（ａ）参照）。
【０２１３】
また、本実施形態のパチンコ機１０において、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たりに当選した場合、または、当該特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した場合には、開閉実行モードの終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに移行する（図１０（ｂ）参照）。なお、本実施形態では、特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合には、サポートモードは低頻度サポートモードを継続し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行することがない。
【０２１４】
サポートモードが高頻度サポートモードに移行した後においては、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が規定回数に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。本実施形態のパチンコ機１０では、規定回数は例えば２０回である。すなわち、パチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、規定回数である２０回まで高頻度サポートモードは継続される。高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が規定回数である２０回に達した場合に、当該遊技回の変動停止時（すなわち、変動表示が開始されてから当該変動表示が終了して停止表示に切り替わった時）に、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。なお、規定回数は、上記の２０回に限る必要はなく、他の回数としてもよい。
【０２１５】
サポートモードが高頻度サポートモードである場合、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる確率が２３１／２３３と極めて高いことから、普通電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となる。このため、遊技者は、サポートモードが高頻度サポートモードである場合に、右打ちを行い、普通電動役物３４ａが備えられた第２始動口３４へ遊技球を入球させるように遊技を行なう。
【０２１６】
《１－６－２》遊技の流れ：
本実施形態のパチンコ機１０では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、サポートモードの高低による高サポ状態と低サポ状態を取り得る。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（以下、「小当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）と、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作する開閉実行モード（以下、「大当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）とを遊技状態として取り得る。これらの遊技状態の間で状態を遷移しながら遊技が進行される。なお、大当たりに基づく開閉実行モードとしては、当たり抽選で大当たり当選したことに基づく開閉実行モードと、当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選したことに基づく開閉実行モード（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モード）との双方が該当する。
【０２１７】

本実施形態のパチンコ機１０では、ＲＡＭ６４の記憶部として機能する各種フラグ記憶エリア６４ｇに、サポートモードを特定する高頻度サポートモードフラグが記憶される。高頻度サポートモードフラグがＯＦＦであるときにサポートモードが低頻度サポートモードであると特定され、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるときにサポートモードが高頻度サポートモードであると特定される。このため、上述した低サポ状態および高サポ状態のそれぞれは、高頻度サポートモードフラグによって特定されることになる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、高頻度サポートモードフラグが切り替わることによって、低サポ状態（以下、通常状態とも呼ぶ）と高サポ状態が切り替わりながら、遊技の流れが進行する。

【０２１８】

図１５は、パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。遊技を開始すると、当初は、サポートモードが低頻度サポートモードである低サポ状態（通常状態とも呼ぶ）Ｈ１である。低サポ状態Ｈ１では、推奨される発射態様が左打ちであり、遊技者は左打ちで遊技を行なうことによって遊技領域ＰＡの左側に遊技球を流下させ、第１入球部としての第１始動口３３に遊技球を入球させる。第１始動口３３に遊技球が入球すると、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別乱数情報についての当たり抽選（特図１当たり抽選）がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。図中の「左打ち中」と記した破線の矩形Ｈ１ａ内に記載した内容が、ここまでの左打ちによる遊技の態様に該当する。図中の「特２残保留消化中」と記した破線の矩形Ｈ１ｂ内に記載した内容については後述する。

【０２１９】

低サポ状態Ｈ１で実行される遊技回は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行されるものである。低サポ状態Ｈ１で実行された遊技回における特図１当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、低サポ状態Ｈ１が継続され、遊技者は第１始動口３３に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。

【０２２０】

低サポ状態Ｈ１における左打ち中の態様Ｈ１ａで実行された遊技回における特図１当たり抽選において大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が８Ｒ大当たりＢである場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として大当たりに基づく開閉実行モードが実行される。すなわち、低サポ状態Ｈ１から大当たりに基づく開閉実行モードＨ２に移行する。

【０２２１】

パチンコ機１０は、大当たりに基づく開閉実行モードＨ２において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って右打ちを実行し、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて、賞球を得る。大当たりに基づく開閉実行モードＨ２において発生するラウンド遊技の回数は８ラウンドである。

【０２２２】

大当たりに基づく開閉実行モードＨ２が終了すると、低サポ状態Ｈ１に移行する。すなわち、サポートモードとして低頻度サポートモードを継続する。なお、低サポ状態Ｈ１から移行した大当たりに基づく開閉実行モードＨ２では、サポートモードが低頻度サポートモードであることから第２始動口３４へ遊技球が入球することがほとんどないことから、大当たりに基づく開閉実行モードＨ２が終了すると、低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂには移行せずに、低サポ状態Ｈ１における左打ち中の態様Ｈ１ａに移行する。

【０２２３】

一方、低サポ状態Ｈ１において、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が８Ｒ大当たりＡである場合にも、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として大当たりに基づく開閉実行モードが実行される。すなわち、低サポ状態Ｈ１から大当たりに基づく開閉実行モードＨ３に移行する。

【０２２４】
パチンコ機１０は、大当たりに基づく開閉実行モードＨ３において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して、右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は、これらの示唆演出に従って右打ちを実行し、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて賞球を得る。８Ｒ大当たりＡに当選したことを契機として大当たりに基づく開閉実行モードＨ３に移行した場合において発生するラウンド遊技の回数は８回（８ラウンド）である。
【０２２５】
大当たりに基づく開閉実行モードＨ３が終了すると、高サポ状態Ｈ４に移行する。すなわち、サポートモードは高頻度サポートモード（規定回数である２０回限定）となる。
【０２２６】
高サポ状態Ｈ４では、パチンコ機１０は、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。高サポ状態Ｈ４では、遊技者は、当該示唆演出に従って右打ちを実行することによって、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、第２入球部としての第２始動口３４へ遊技球を入球させる。高サポ状態Ｈ４ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる可能性が２３１／２３３と極めて高いことから、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となる。このため、高サポ状態Ｈ４では、第２始動口３４に遊技球は容易に入球する。第２始動口３４に遊技球が入球すると、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別乱数情報についての当たり抽選（特図２当たり抽選）がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。すなわち、高サポ状態Ｈ４では、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となり、第２始動口３４に遊技球が容易に入球することで、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、当たり抽選を受けることができる。
【０２２７】
高サポ状態Ｈ４で第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合には、振り分けられた当たり種別が１５Ｒ大当たりＡに限られる（図１０（ｂ）の特図２大当たり用の振分テーブルを参照）ことから、高サポ状態Ｈ４から大当たりに基づく開閉実行モードＨ３に移行される。１５Ｒ大当たりＡに当選したことを契機として大当たりに基づく開閉実行モードＨ３に移行した場合において発生するラウンド遊技の回数は１５回（１５ラウンド）である。
【０２２８】
高サポ状態Ｈ４で実行された遊技回における当たり抽選において小当たりに当選した場合には、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａを開閉動作する開閉実行モード（小当たりに基づく開閉実行モード）Ｈ５に移行する。
【０２２９】
小当たりに基づく開閉実行モードＨ５では、パチンコ機１０は、遊技者に対して右打ちで遊技を行うことによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させることを推奨するＶ狙い報知演出を実行する。小当たりに基づく開閉実行モードＨ５では、遊技者は、当該Ｖ狙い報知演出に従って右打ちを実行することによって、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、Ｖ入賞口５９へ遊技球を入球させる。なお、小当たりに基づく開閉実行モードＨ５において小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開放状態となる回数は１回（１ラウンド）である。
【０２３０】
小当たりに基づく開閉実行モードＨ５において、右打ちで遊技がなされることで、小当たりに基づく開閉実行モードＨ５の作動により開放された大入賞口５７ａに遊技球が入球して大入賞口５７ａの内部に設けられたＶ入賞口５９に遊技球が入球した場合、Ｖ入賞大当たりに当選となり、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作する大当たりに基づく開閉実行モードＨ３に移行する。なお、小当たりに基づく開閉実行モードＨ５の作動により開放された大入賞口５７ａに遊技球が入球することによって

、予め定められた賞球数の遊技球を賞球として得ることができる。
【０２３１】
一方、小当たりに基づく開閉実行モードＨ５において、小当たり当選後、所定期間（例えば６秒）の間に、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合には、Ｖ入賞大当たりに当選せずに、大当たりに基づく開閉実行モードＨ３が実行されない。この結果、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合には、高サポ状態Ｈ４に戻る。
【０２３２】
高サポ状態Ｈ４で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、高サポ状態Ｈ４が継続され、遊技者は第２始動口３４に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。先に説明したように、サポートモードが高頻度サポートモードの遊技状態は、規定回数である２０回の遊技回まで継続する。
【０２３３】
高サポ状態Ｈ４において、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずに、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の実行回数が規定回数である２０回に達した場合に、当該遊技回の変動停止時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、高サポ状態Ｈ４から低サポ状態Ｈ１に移行する。
【０２３４】
本実施形態では、上述したように、８Ｒ大当たりＡまたは１５Ｒ大当たりＡに基づく開閉実行モードの終了後にサポートモードを高頻度サポートモードに規定回数だけ維持し、規定回数の終了時に制御モードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える処理を実行するが、この一連の処理が制御モード切替処理として機能する。
【０２３５】
本実施形態では、先に説明したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球は、それぞれ最大４個まで保留され、その上で、取得情報記憶部としての保留情報記憶エリア６４ｂ（図７）の第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報についての当たり抽選が優先的に実行される構成とした。このために、低サポ状態Ｈ１では、高サポ状態Ｈ４から低サポ状態Ｈ１に移行した直後において、第２保留エリアＲｂに保留情報が残っている場合に、この残った保留情報（以下、特２残保留と呼ぶ）による当たり抽選が優先的になされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。図中の「特２残保留消化中」と記した破線の矩形Ｈ１ｂ内に記載した内容が、当該特２残保留による遊技の態様に該当する。すなわち、高サポ状態Ｈ４から低サポ状態Ｈ１に移行した直後において、特２残保留がある場合に、特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂに移行することになる。なお、高サポ状態Ｈ４から低サポ状態Ｈ１に移行した直後において、特２残保留がない場合には、左打ち中の態様Ｈ１ａに移行する。
【０２３６】
低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂでは、特２残保留による当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。なお、特２残保留による当たり抽選は、図８（ｂ）に示す特図２当たり抽選用の当否テーブルが用いられることから、大当たりはもとより小当たりに当選することもある。
【０２３７】
特２残保留消化中の態様Ｈ６ａは、特２残保留の個数に対応した回数（最大４回）の遊技回まで継続するが、この回数に達する以前の遊技回における当たり抽選において小当たりに当選した場合には、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａを開閉動作する開閉実行モード（小当たりに基づく開閉実行モード）Ｈ５に移行する。
【０２３８】
《１－６－３》継続率について：
以上のような遊技の流れを持つ本実施形態のパチンコ機１０において、低サポ状態Ｈ１

で当たり抽選において大当たり当選し、８Ｒ大当たりＡに振り分けられたことによって高サポ状態Ｈ４に移行した場合に、次回も大当たり当選（小当たり当選して、その後にＶ入賞大当たりに当選する場合も含む）する確率（以下、「継続率」と呼ぶ）について、次に説明する。

【０２３９】

上記継続率は、次の手順によって求めることができる。まず、高サポ状態Ｈ４において実行される特図２当たり抽選において、大当たりにも小当たりにも当選しない確率Ａを、図８（ｂ）に示した特図２当たり抽選用の当否テーブルから求める。当該確率Ａは、（３９８０－３１０）／３９８０と求まる。

【０２４０】

次いで、確率Ａから規定回数（２０回）内の遊技回の全てにおいて特図２当たり抽選で大当たりにも小当たりにも当選しない確率Ｂを求める。具体的には、次式（１）に従って確率Ｂを計算する。

Ｂ＝｛（３９８０－３１０）／３９８０｝＾２０　...（１）

ただし、「＾」はべき算をあらわす演算子である。

【０２４１】

次いで、確率Ｂを１から減算することによって継続率を計算する。まとめると、次式（２）に従って継続率を計算することができる。

【０２４２】

継続率＝１－｛（３９８０－３１０）／３９８０｝＾２０　...（２）

【０２４３】

式（２）を計算すると、継続率は、約８０％となる。

【０２４４】

なお、式（２）に従って求められた継続率は、高サポ状態Ｈ４の終了時において特２残保留がない場合のものである。実際には、高サポ状態Ｈ４の終了時に特２残保留がある場合が多く、この場合には、式（２）に従って求められた値よりも継続率は高いものとなる。特２残保留の個数が最大の４個であるとした場合には、継続率は次式（３）に従って計算することができる。

【０２４５】

継続率＝１－｛（３９８０－３１０）／３９８０｝＾２４　...（３）

【０２４６】

式（３）を計算すると、継続率は、約８６％となる。このように、本実施形態のパチンコ機１０は、約８０％～約８６％という高い継続率を実現することができる。

【０２４７】

ここで、従来の遊技機における課題について説明し、本実施形態のパチンコ機１０が当該課題をどのように解決したかについて詳細に説明する。

【０２４８】

従来の遊技機において、遊技性の向上を目的として、所定の始動口への入賞確率を変化可能な補助部材を備えたものが知られている。補助部材は、遊技における所定の条件の成立に基づいて所定の始動口への入賞確率が高くなるように制御されることで、所定の始動口への入賞が容易となる入賞容易制御モードに移行する。入賞容易制御モードへの移行後、所定の始動口への遊技球の入賞に基づく変動が所定回数行われた場合等の終了条件の成立時に、入賞容易制御モードを終了する。

【０２４９】

入賞容易制御モードの期間中はホールコンピュータ等に対して、当該期間に該当する状態を識別するための信号を出力することで、ホール設備による演出やデータの表示を行っている。

【０２５０】

しかしながら、従来の遊技機においては、入賞容易制御モードの期間の終了時点における補助部材に基づく始動保留に対しては何らの対策も取られておらず、各種遊技状態の識

別性能に対して、より好適な機能が求められている。
【０２５１】
本遊技機は、上述した従来の課題を解決するためになされたものであり、遊技状態に対する識別性能を向上させることで、遊技の興趣向上を図ること目的としている。具体的には、本遊技機は、次の通りの課題を解決する。
【０２５２】
本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、データ表示装置９８が備える表示面９９の大当たり履歴表示部９９ｃに連荘数が表示されている。本実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、約８０％～約８６％という高い継続率を実現していることから、連荘が比較的容易に続き、連荘数が大きくなることが期待できる。遊技者にとって、連荘が途切れることなく大当たり当選が続き連荘数が大きくなることは大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【０２５３】
しかしながら、従来のパチンコ機の構成では、大当たり当選して開閉実行モードの終了後に移行した高サポ状態Ｈ４において取得した特別乱数情報についての当たり抽選において大当たり当選したにもかかわらず、データ表示器９において当該高サポ状態Ｈ４に係る連荘として当該大当たり当選が数えられない虞があった。具体的には、次の通りである。
【０２５４】
高サポ状態Ｈ４が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では２０回）に到達し、高サポ状態Ｈ４から低サポ状態Ｈ１に移行した直後において、特２残保留がある場合を考えて見る。この場合に、規定回数に到達した遊技回の変動停止時に大当たり信号２の出力が停止してしまうことから、データ表示器９において連荘数のカウントが停止してしまう。このために、高サポ状態Ｈ４から低サポ状態Ｈ１に移行した直後において、特２残保留が残り、当該特２残保留による当たり抽選において大当たり当選（小当たりに当選してＶ入賞大当たりに当選した場合も含む）した場合に、当該大当たり当選は、データ表示器９において、直前の高サポ状態Ｈ４における連荘数にカウントされることなく、初回の大当たり当選であると認定されることになる。この結果、従来のパチンコ機の構成では、時短遊技に基づく特２変動による大当たり当選であるにもかかわらずデータ表示器９において連荘数の表示を適切に行なうことができずに、遊技者に不快感を与えてしまうという課題があった。
【０２５５】
これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、特別な構成を有することで、大当たり当選して開閉実行モードの終了後に移行した高サポ状態Ｈ４において取得した特２残保留についての当たり抽選において大当たり当選した場合に、当該高サポ状態Ｈ４に係る連荘として当該大当たり当選をカウントできる構成とすることによって、データ表示器９において連荘数の表示を適切に行なうことを可能とし、遊技者に不快感を与えてしまうことを防止できるようにした。以下、本実施形態の構成について詳細に説明する。
【０２５６】
《１－６－４》タイムチャート：
図１６は、本実施形態のパチンコ機１０において高サポ状態時に大当たり当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。図中には、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号１、大当たり信号２が時間経過とともにどのように変化するかを示した。
【０２５７】
図柄変動の表示態様は、以下の（ｉ）～（iii）の表示態様を取り得る。
【０２５８】
（ｉ）遊技回における変動中：第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから当該変動表示が停止して停止表示となるまでの表示態様
（ii）遊技回における確定中：第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの停止表示が開始されてから当該停止表示が終了するまでの表示態様

（iii）非遊技回：第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの停止表示が終了してから次の変動表示が開始されるまでの表示態様

【０２５９】

サポートモードは、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとを取り得る。大当たり信号１は出力と停止とを取り得る。大当たり信号２は出力と停止とを取り得る。

【０２６０】

低サポ状態Ｈ１において、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が８Ｒ大当たりＡである場合に、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（大当たりに基づく開閉実行モード）の終了時に、サポートモードを低頻度サポートモードから高頻度サポートモード（規定回数である２０回限定）に移行する（時刻ｔ１）。なお、図中の［　］内に示した数字（例えば［１］、［１２］）は、高頻度サポートモードが開始されてから（高サポ状態が開始されてから）の遊技回の実行回数を示す。

【０２６１】

大当たり信号１は、時刻ｔ１（開閉実行モードの終了時）まで出力されて、時刻ｔ１で停止する。特別遊技情報としての大当たり信号１を出力する処理が、特別遊技情報出力処理として機能する。

【０２６２】

一方、時刻ｔ１において、大当たり信号２の出力を開始する。すなわち、高サポ状態が開始された時刻ｔ１において、識別情報としての大当たり信号２の出力を開始する。識別情報としての大当たり信号２を継続して出力する処理が、識別情報出力処理として機能する。

【０２６３】

図１６には、高頻度サポートモードが開始されてから規定回数以内の遊技回（図示の例は１２回目の遊技回）で当たり抽選において大当たり当選した場合を示している。大当たり当選した１２回目に実行される遊技回における確定中が終了した（確定時間が経過した）タイミングで、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（大当たりに基づく開閉実行モード）を開始すると共に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行する（時刻ｔ２）。

【０２６４】

また、時刻ｔ２において、大当たり信号１の出力を開始する。すなわち、大当たりに基づく開閉実行モードの開始時である時刻ｔ２において、大当たり信号１の出力を開始する。

【０２６５】

一方、時刻ｔ２において、大当たり信号２の出力を停止する。すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時刻ｔ２において、識別情報としての大当たり信号２の出力を停止する。ただし、時刻ｔ２において、高頻度サポートモードが開始されてから１２回目に実行される遊技回で当たり抽選において大当たり当選したことによって実行される開閉実行モードが開始されることから、識別情報としての大当たり信号２の出力を再び開始する。このために、時刻ｔ２において、識別情報としての大当たり信号２の出力は途切れることがない。

【０２６６】

サポートモードが高頻度サポートモードである時刻ｔ１から時刻ｔ２までの期間において、識別情報としての大当たり信号２を継続して出力する処理が、識別情報出力処理として機能する。サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時に大当たり信号２の出力を停止する処理が、出力停止処理として機能する。

【０２６７】

以上詳述したように、本実施形態のパチンコ機１０では、図１６に例示するように、高頻度サポートモードが開始されてから規定回数以内の遊技回（すなわち、高サポ状態時の遊技回）で当たり抽選において大当たり当選した場合に、大当たり信号２の出力が途切れ

ることがない。このために、データ表示器９において、当該大当たり当選を高サポ状態中（ラッシュ中）の連荘数としてカウントすることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、高サポ状態時の遊技回で当たり抽選において大当たり当選した場合に、連荘が途切れることなく大当たり当選が続くとデータ表示器９に認識させ表示させることができる。この結果、連荘が途切れることなく大当たり当選が続き連荘数が大きくなることは遊技者にとって大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０２６８】

図１７は、本実施形態のパチンコ機１０において高サポ状態時に小当たり当選してＶ入賞大当たりに当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。図中には、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号１、大当たり信号２、比較例の大当たり信号２が時間経過とともにどのように変化するかを示した。

【０２６９】

図１７には、高頻度サポートモードが開始されてから規定回数以内の遊技回（図示の例は１２回目の遊技回）で当たり抽選において小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによりＶ入賞大当たり当選した場合を示している。小当たり当選した１２回目に実行される遊技回における確定中が終了した（確定時間が経過した）タイミングで、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（小当たりに基づく開閉実行モード）を開始すると共に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行する（時刻ｔ１２）。

【０２７０】

時刻ｔ１２において、大当たり信号２の出力を停止する。すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時刻ｔ１２において、大当たり信号２の出力を停止する。図１７の最下段に比較例の大当たり信号２を示したが、この比較例も時刻ｔ１２において大当たり信号２の出力を停止する構成とした。この比較例の構成によれば、時刻ｔ１２からＶ入賞口５９に遊技球が入球してＶ入賞大当たり当選する時（時刻ｔ１３）まで大当たり信号２の出力を停止し、Ｖ入賞大当たり当選した時刻ｔ１３において、大当たり信号２の出力を開始することになる。このために、比較例の構成によれば、時刻ｔ１２から時刻ｔ１３までの間で大当たり信号２の出力が途切れることとなり、データ表示器９において、当該Ｖ入賞大当たり当選を高サポ状態中（ラッシュ中）の連荘数としてカウントすることができなかった。この結果、比較例によれば、遊技者に不快感を与えてしまい、遊技者の遊技に対する興趣を低下させてしまう虞があった。

【０２７１】

これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、さらに、

ａ）高サポ状態時において小当たり当選した場合に、小当たりに基づく開閉実行モードの開始時（時刻ｔ１２）に大当たり信号２の出力を開始し、

ｂ）その後に、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球することによりＶ入賞大当たり当選した場合に、開閉実行モード（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モード）の開始時（時刻ｔ１３）に、大当たり信号１の出力を開始するとともに、大当たり信号２の出力を開始する

構成とした。

【０２７２】

なお、ｂ）の時刻ｔ１３における大当たり信号２の出力の開始は、時刻ｔ１２で既に大当たり信号２の出力が開始されていることから、大当たり信号２の出力を再び開始するものである。したがって、時刻ｔ１２から時刻ｔ１３までの期間において、大当たり信号２の出力は途切れることがない。

【０２７３】

以上詳述したように、本実施形態のパチンコ機１０では、図１７に例示するように、高頻度サポートモードが開始されてから規定回数以内の遊技回（すなわち、高サポ状態時の

遊技回）で当たり抽選において小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによりＶ入賞大当たり当選した場合に、小当たりに基づく開閉実行モードの開始時（時刻ｔ１２）からＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードの開始時（時刻ｔ１３）までの期間において大当たり信号２の出力が途切れることがない。このために、データ表示器９において、当該大当たり当選を高サポ状態中（ラッシュ中）の連荘数としてカウントすることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、高サポ状態時の遊技回で当たり抽選において小当たりしＶ入賞大当たり当選となった場合に、連荘が途切れることなく大当たり当選が続くとデータ表示器９に認識させ表示させることができる。この結果、連荘が途切れることなく大当たり当選が続き連荘数が大きくなることは遊技者にとって大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０２７４】

図１８は、本実施形態のパチンコ機１０において高サポ状態時に小当たり当選してＶ入賞大当たりに当選しなかった場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。図中には、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号１、大当たり信号２が時間経過とともにどのように変化するかを示した。

【０２７５】

図１８には、高頻度サポートモードが開始されてから規定回数以内の遊技回（図示の例は１２回目の遊技回）で当たり抽選において小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球せずにＶ入賞大当たり当選しなかった場合を示している。図１７で示した場合と同様に、小当たり当選した１２回目に実行される遊技回における確定中が終了した（確定時間が経過した）タイミングで、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（小当たりに基づく開閉実行モード）を開始すると共に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行する（時刻ｔ１２）。

【０２７６】

時刻ｔ１２において、大当たり信号２の出力を停止する。すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時刻ｔ１２において、大当たり信号２の出力を停止する。本実施形態のパチンコ機１０では、さらに、図１７で示した場合と同様に、高サポ状態時において小当たり当選した場合に、小当たりに基づく開閉実行モードの開始時（時刻ｔ１２）に大当たり信号２の出力を開始する。

【０２７７】

図１８の場合、その後に、小当たりに基づく開閉実行モードＨ５において小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開放状態となる１ラウンドの間に、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球せずにＶ入賞大当たり当選しないため、小当たりに基づく開閉実行モードＨ５の終了時である時刻ｔ２３において、大当たり信号２の出力を停止する。なお、時刻ｔ２３においては、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作する開閉実行モード（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モード）が実行されないことから、サポートモードは高頻度サポートモードに復帰する。

【０２７８】

また、時刻ｔ２３において、高頻度サポートモードへの復帰に伴い、大当たり信号２の出力を再び開始する。したがって、時刻ｔ１２から時刻ｔ２３までの期間において、大当たり信号２の出力は途切れることがない。

【０２７９】

以上詳述したように、本実施形態のパチンコ機１０では、図１８に例示するように、高頻度サポートモードが開始されてから規定回数以内（図示の例は１２回目の遊技回）の遊技回で当たり抽選において小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球せずにＶ入賞大当たり当選しなかった場合に、小当たりに基づく開閉実行モードの期間（時刻ｔ１２～時刻ｔ２３）において大当たり信号２の出力が途切れることがない。このために、１２回目の遊技回で当選した小当たりはＶ入賞大当たり当選しなかったので、高サポ状態中（ラッシュ中）の連荘数としてカウントされないが、その後の規定回数以内の遊技回

で当たり抽選において大当たり当選した場合（当該当たり抽選において小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）に、当該大当たり当選を高サポ状態中（ラッシュ中）の連荘数としてカウントすることが可能となる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、高サポ状態時の遊技回で当たり抽選において小当たりに当選せずにＶ入賞大当たり当選とならずに、その後の規定回数以内の遊技回で大当たり当選した場合に、連荘が途切れることなく大当たり当選が続くとデータ表示器９に認識させ表示させることができる。この結果、連荘が途切れることなく大当たり当選が続き連荘数が大きくなることは遊技者にとって大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０２８０】

図１９は、本実施形態のパチンコ機１０において高サポ状態時の全ての遊技回で外れた場合（特２残保留なし）の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。図中には、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号１、大当たり信号２延長フラグ、大当たり信号２が時間経過とともにどのように変化するかを示した。大当たり信号２延長フラグは、高サポ状態Ｈ４の終了時に特２残保留がある場合に、大当たり信号２の出力期間を延長するためのフラグである。大当たり信号２延長フラグは、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ（図６）に記憶される。

【０２８１】

高サポ状態が継続する規定回数（本実施形態では２０回）以内の遊技回の全てで当たり抽選の当否結果が外れとなった場合に、規定回数に到達した遊技回（２０回目の遊技回）の変動表示が停止して停止表示となった時（すなわち、変動停止時）に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行する（時刻ｔ３２）。

【０２８２】

また、時刻ｔ３２において、大当たり信号２の出力を停止する。すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時刻ｔ３２において、大当たり信号２の出力を停止する。サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時刻ｔ３２、すなわち、高サポ状態の終了時に識別情報としての大当たり信号２の出力を停止する処理が、出力停止処理として機能する。

【０２８３】

高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では２０回）に到達して高サポ状態Ｈ４から低サポ状態Ｈ１に移行した直後において、特２残保留がない場合には、大当たり信号２延長フラグは、ＯＦＦからＯＮに切り替わることはない。このために、大当たり信号２の出力は時刻ｔ３２から延長されることはない。

【０２８４】

時刻ｔ３２の経過後、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達した遊技回（２０回目の遊技回）の確定中を経て当該遊技回を終了し、次いで、非遊技回の期間を経て、低サポ状態Ｈ１の左打ち中の態様Ｈ１ａ（図１５）において左打ちにて遊技が再開される。この結果、時刻ｔ３３より、特図１の遊技回が始まる。

【０２８５】

以上詳述したように、本実施形態のパチンコ機１０では、図１９に例示するように、高サポ状態時の全ての遊技回で外れた場合（特２残保留なし）に、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では２０回）に到達した遊技回の変動停止時である、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時刻ｔ３２において、大当たり信号２の出力を停止する。このために、時刻ｔ３２以降の特図１の遊技回の当たり抽選において大当たり当選したとしても、当該大当たり当選を高サポ状態中（ラッシュ中）の連荘数としてカウントすることはない。当該ラッシュの状態は時刻ｔ３２において終了していることから、当該大当たり当選を当該ラッシュ中の連荘数とカウントしないことは正しいことである。このために、時刻ｔ３２以降の特図１の遊技回の当たり抽選において大当たり当選してラッシュ中の連荘数とカウントされなかったとしても、遊技者の遊技に対する興趣を低下させることもない。

【０２８６】

図２０は、本実施形態のパチンコ機１０において高サポ状態終了時の特２残保留で大当たり当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。図中には、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号１、大当たり信号２延長フラグ、大当たり信号２、比較例の大当たり信号２が時間経過とともにどのように変化するかを示した。図示の例は、高サポ状態終了時の特２残保留は３つあり、３つ目の特２残保留で大当たり当選した場合のものである。高サポ状態終了時の特２残保留の数は、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）から判定できる。上段に示した図柄変動の表示態様は、特図２当たり抽選に基づく変動表示であり、特定変動表示として機能する。

【０２８７】

高サポ状態が継続する規定回数（本実施形態では２０回）以内の遊技回の全てで当たり抽選の当否結果が外れとなった場合に、規定回数に到達した遊技回（２０回目の遊技回）の変動表示が停止して停止表示となった時（すなわち、変動停止時）に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行する（時刻ｔ４２）。

【０２８８】

高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では２０回）に到達して高サポ状態Ｈ４から低サポ状態Ｈ１に移行した直後において、特２残保留がある場合には、大当たり信号２延長フラグをＯＦＦからＯＮに切り替える（時刻ｔ４２）。

【０２８９】

大当たり信号２延長フラグは、先に説明したように、高サポ状態Ｈ４の終了時に特２残保留がある場合に、大当たり信号２の出力期間を延長するためのフラグである。具体的には、大当たり信号２延長フラグは、ａ）高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では２０回）に到達して高サポ状態Ｈ４から低サポ状態Ｈ１に移行した直後において特２残保留がある場合に、当該規定回数（本実施形態では２０回）に到達した遊技回の変動停止時にＯＮに切り替わり、ｂ）特２残保留の最後の１つに基づく遊技回の終了時（確定時間の終了時）、または、特２残保留で大当たり当選した場合または小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合に移行する第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を実行する開閉実行モードの開始時にＯＦＦに切り替わる。なお、本実施形態では、詳しくは後述するが、高サポ状態Ｈ４の終了時に特２残保留がある場合に、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）を特２残保留個数記憶エリアに特２残保留個数ＸＲｂＮとしてセットし、特２残保留個数ＸＲｂＮの値を変動表示が実行開始される毎に１だけ減算し、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が１以上である場合に、大当たり信号２は継続して出力される構成とした。

【０２９０】

ここで、大当たり信号２延長フラグを備えない構成を比較例として考えてみる。比較例の構成によれば、時刻ｔ４２において、大当たり信号２の出力を停止することになる。すなわち、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では２０回）に到達した遊技回の変動停止時である、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時刻ｔ４２において、大当たり信号２の出力を停止する。大当たり信号２の出力停止の状態は、特２残保留で大当たり当選するまで継続する。

【０２９１】

これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり信号２延長フラグを備え、大当たり信号２延長フラグがＯＦＦからＯＮに切り替わった場合に、特２残保留に対する変動の実行期間中は大当たり信号２の出力を延長する機能を備える構成とする。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、時刻ｔ４２において大当たり信号２延長フラグがＯＦＦからＯＮに切り替わることから、特２残保留がある場合、すなわち、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける特２残保留の数をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮが１以上である場合に、時刻ｔ４２以降も大当たり信号２の出力が延長されることになる。

【０２９２】
時刻ｔ４２を経過後、特２残保留に基づく当たり抽選の当否結果が大当たり当選した場合に、大当たり当選した３つ目の特２残保留に基づく遊技回における確定中が終了した（確定時間が経過した）タイミングで、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を実行する開閉実行モードを開始すると共に、大当たり信号１の出力を開始する（時刻ｔ４３）。
【０２９３】
さらに、時刻ｔ４３において、大当たり信号２延長フラグをＯＦＦする。大当たり信号２延長フラグがＯＦＦにされたことに基づいて、時刻ｔ４３において、大当たり信号２の出力を停止する。ただし、時刻ｔ４３において、開閉実行モードが開始されることから、大当たり信号２の出力を再び開始する。
【０２９４】
すなわち、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では２０回）に到達した遊技回の変動停止時（時刻ｔ４２）から、特２残保留に係る遊技回で当たり抽選において大当たり当選したことによって実行される開閉実行モードの開始時（時刻ｔ４３）までの期間において、大当たり信号２は途切れることなく継続的に出力されることになる。
【０２９５】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、上記時刻ｔ４２から時刻ｔ４３までの期間における大当たり信号２の出力の態様は、時刻ｔ４２までの大当たり信号２の出力の態様とは異なった態様となっている。具体的には、時刻ｔ４２までの大当たり信号２の出力の態様は一定電圧を継続して出力する通常のレベル信号の態様（以下、「通常出力態様」と呼ぶ）であったのに対して、時刻ｔ４２から時刻ｔ４３までの期間における大当たり信号２の出力の態様は短期間で繰り返し一定電圧の出力と出力停止とを切り替えて出力するパルス信号の態様（以下、「特別出力態様」と呼ぶ）とした。特別出力態様の大当たり信号２は、高サポ状態終了時の特２残保留に基づく変動表示が実行され得る状態を識別可能な特定情報として機能する。
【０２９６】
データ表示器９は、受信した大当たり信号２について、通常出力態様と特別出力態様との両方を、大当たり信号２の出力があると判定でき、かつ、両方がいずれの態様であるかを区別できる場合は、２つを異なる状態として判別することができる。具体的には、データ表示器９は、大当たり信号２の受信から非受信への切り変わり（ＯＦＦエッジ）を検出してから、大当たり信号２の非受信から受信への切り変わり（ＯＮエッジ）を検出するまでの期間が所定時間以下である場合に、大当たり信号２の出力が継続しているとみなし、かつ、当該期間が所定回数以上、繰り返される場合に、大当たり信号２の出力が特別出力態様であると判定する。この構成とした場合に、データ表示器９は、時刻ｔ４２から時刻ｔ４３までの期間において、大当たり信号２が通常出力態様から特別出力態様に変化して出力が継続していると判定することができる。また、データ表示器９は、大当たり信号２が特別出力態様で出力されている期間において、特別な演出を実行することも可能である。特別な演出としては、大当たり信号２の出力が通常出力態様から特別出力態様に切り替わったと判定した場合に（時刻ｔ４２の後に）、例えば、女性キャラクターが登場し、女性キャラクターが「まだまだ特２残保留によるチャンスが有るよ！」と叫ぶ画像（動画像）をデータ表示装置９８に表示させる構成としてもよい。さらに、当該動画像に伴った音声をデータ表示器９が備えるスピーカーから出力させるように構成してもよい。
【０２９７】
なお、データ表示器９は、受信した大当たり信号２について、通常出力態様と特別出力態様との両方を、大当たり信号２の出力があると判定できるが、両方がいずれの態様であるかを区別できない仕様である場合には、上述した特別な演出を行なうことはできないが、大当たり信号２の出力が延長されることによって、時刻ｔ４２から時刻ｔ４３までの期間において、大当たり信号２の出力が継続していると判定することができる。このために

、この場合にも、特２残保留による当たり抽選において大当たり当選した場合に、当該大当たり当選は、直前の高サポ状態Ｈ４における連荘数にカウントされるべきものであると、データ表示器９に認識させ、表示させることができる。

【０２９８】

また、データ表示器９は、大当たり信号１と大当たり信号２との出力態様に基づいて、高サポ状態終了時の特２残保留に基づいて実行される当たり抽選において大当たり当選したと判定した場合（小当たり当選して、その後にＶ入賞大当たり当選した場合を含む）に、特別な演出を実行することも可能である。この場合の特別な演出としては、大当たり信号２が特別出力態様で出力されている最中に、大当たり信号１の非受信から受信への切り変わり（ＯＮエッジ）が検出された場合に（時刻ｔ４３の後に）、特定画像、例えば、女性キャラクターが登場し、女性キャラクターが「ぎりぎり連荘だよ、良かったね！」と叫ぶ画像（動画像）をデータ表示装置９８に表示させる構成としてもよい。さらに、当該動画像に伴った音声をデータ表示器９が備えるスピーカーに出力させるように構成してもよい。なお、上記構成に換えて、パチンコ機１０が、高サポ状態終了時の特２残保留に基づいて実行される当たり抽選において大当たり当選したと判定した場合（小当たり当選して、その後にＶ入賞大当たり当選した場合を含む）、すなわち、大当たり信号２の出力を特別出力態様から通常出力態様に移行するとともに、大当たり信号１を停止状態から出力を開始したタイミングで（時刻ｔ４３）、特定画像、例えば、女性キャラクターが登場し、女性キャラクターが「ぎりぎり連荘だよ、良かったね！」と叫ぶ画像（動画像）を表示させるための信号（特定画像表示指示信号）を、外部端子板９５からデータ表示器９に出力する構成としてもよい。さらに、当該動画像に伴った特定音声をデータ表示器９が備えるスピーカーから出力させる信号を、外部端子板９５からデータ表示器９に出力する構成としてもよい。これらの構成によれば、データ表示器９に多様な表示や多様な音声の出力を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０２９９】

以上詳述したように、比較例の構成では、図２０の最下段に例示するように、高サポ状態終了時の特２残保留で大当たり当選した場合に、高サポ状態の終了時にサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行した時（時刻ｔ４２）から、特２残保留に係る遊技回で当たり抽選において大当たり当選して開閉実行モードが開始される時（時刻ｔ４３）までの期間において、大当たり信号２の出力が停止する。データ表示制御装置９７は、先に説明したように、大当たり信号２の出力が継続している期間における、大当たり信号１の非受信から受信への切り変わり（ＯＮエッジ）に基づいてカウントされる大当たり回数に基づいて連荘数を計算している。このために、比較例の構成では、高サポ状態Ｈ４から低サポ状態Ｈ１に移行した直後において特２残保留が残り、当該特２残保留による当たり抽選において大当たり当選した場合に、当該大当たり当選は、一旦、大当たり信号２の出力が停止した後のものであることから、データ表示器９において、直前の高サポ状態Ｈ４における連荘数にカウントされることなく、初回の大当たり当選であると認定されることになる。この結果、比較例の構成では、データ表示器９において連荘数の表示を適切に行なうことができずに、遊技者に不快感を与えてしまうという課題があった。

【０３００】

これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、図２０に例示するように、高サポ状態終了時の特２残保留で大当たり当選した場合に、高サポ状態の終了時にサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したとき（時刻ｔ４２）から、特２残保留に係る遊技回で当たり抽選において大当たり当選して開閉実行モードが開始される時（時刻ｔ４３）までの期間において、大当たり信号２が前述した特別出力態様で出力されることから、データ表示器９は、時刻ｔ４２までの期間に続いて時刻ｔ４２から時刻ｔ４３までの期間においても、大当たり信号２の出力が継続していると判定することができる。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、特２残保留による当たり抽選において大当たり当選した場合に、当該大当たり当選は、直前の高サポ状態Ｈ４における連

荘数にカウントされるべきものであると、データ表示器９に認識させ、表示させることができる。この結果、連荘が途切れることなく大当たり当選が続き連荘数が大きくなることは遊技者にとって大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０３０１】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、時刻ｔ４２から時刻ｔ４３までの期間において、大当たり信号２が特別出力態様で出力される構成としたことから、データ表示器９に対して、当該期間において先に説明したような特別な演出、すなわち、女性キャラクターが「まだまだ特２残保留によるチャンスが有るよ！」と叫ぶ動画像や、女性キャラクターが「ぎりぎり連荘だよ、良かったね！」と叫ぶ動画像をデータ表示装置９８に表示させることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０３０２】

図２１は、本実施形態のパチンコ機１０において高サポ状態終了時の特２残保留で小当たり当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。図中には、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号１、大当たり信号２延長フラグ、大当たり信号２、比較例の大当たり信号２が時間経過とともにどのように変化するかを示した。図示の例は、高サポ状態終了時の特２残保留は３つあり、３つ目の特２残保留で小当たり当選した場合のものである。高サポ状態終了時の特２残保留の数は、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮから判定できる。なお、変形例として、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第２始動保留個数ＲｂＮから、高サポ状態終了時の特２残保留の数を判定する構成としてもよい。

【０３０３】

時刻ｔ４２の前後における図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号１、大当たり信号２延長フラグ、大当たり信号２、比較例の大当たり信号２の各変化は、図２０に示した特２残保留で大当たり当選した場合と同一である。

【０３０４】

時刻ｔ４２を経過後、時刻ｔ５３で特２残保留に基づく当たり抽選の当否結果が小当たり当選した場合に、小当たり当選した３つ目の特２残保留に係る遊技回における確定中が終了した（確定時間が経過した）タイミングで、第１特別電動役物である小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開閉動作を実行する小当たりに基づく開閉実行モードを開始する（時刻ｔ５３）。

【０３０５】

時刻ｔ５３を経過後、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球することによりＶ入賞大当たり当選した場合に、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モード）を開始する（時刻ｔ５４）。

【０３０６】

さらに、時刻ｔ５４において、大当たり信号１の出力を開始するとともに、大当たり信号２延長フラグをＯＦＦする。大当たり信号２延長フラグがＯＦＦにされたことに基づいて、時刻ｔ５４において、大当たり信号２の出力を停止する。ただし、時刻ｔ５４において、開閉実行モードが開始されることから、大当たり信号２の出力を再び開始する。

【０３０７】

すなわち、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では２０回）に到達した遊技回の変動停止時（時刻ｔ４２）から、特２残保留に係る遊技回で当たり抽選において小当たり当選してＶ入賞大当たり当選したことによって実行される開閉実行モードの開始時（時刻ｔ５４）までの期間において、大当たり信号２は継続して出力されることになる。

【０３０８】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、上記時刻ｔ４２から時刻ｔ５４までの期間における大当たり信号２の出力の態様は、特２残保留で大当たり当選した場合（図２０）と同様に、時刻ｔ４２までの大当たり信号２の出力の態様とは異なった態様となっている。具体的には、時刻ｔ４２までの大当たり信号２の出力の態様は一定電圧を継続して出力する通常出力態様となっているのに対して、時刻ｔ４２から時刻ｔ５４までの期間における大当たり信号２の出力の態様は短期間で繰り返し一定電圧の出力と出力停止とを切り替えて出力する上述した特別出力態様となっている。
【０３０９】
データ表示器９は、先に説明したように、受信した大当たり信号２について、通常出力態様と特別出力態様との両方を、大当たり信号２の出力があると判定でき、かつ、両方がいずれの態様であるかを区別できる構成である。この構成によって、データ表示器９は、時刻ｔ４２から時刻ｔ５４までの期間において、大当たり信号２が通常出力態様から特別出力態様に変化して出力が継続していると判定することができる。また、データ表示器９は、大当たり信号２が特別出力態様で出力されている期間において、特別な演出を実行することも可能である。特別な演出の例も、先に説明したとおりである。
【０３１０】
以上詳述したように、本実施形態のパチンコ機１０では、図２１に例示するように、高サポ状態終了時の特２残保留で小当たり当選した場合に、高サポ状態の終了時にサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したとき（時刻ｔ４２）から、特２残保留に係る遊技回で当たり抽選において小当たり当選してＶ入賞大当たり当選することによってＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始される時（時刻ｔ５４）までの期間において、特定情報としての大当たり信号２が前述した特別出力態様で出力されることから、データ表示器９は、時刻ｔ４２までの期間に続いて時刻ｔ４２から時刻ｔ５４までの期間においても、大当たり信号２が継続して出力していると判定することができる。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、特２残保留による当たり抽選において小当たり当選してＶ入賞大当たりに当選した場合に、当該大当たり当選（Ｖ入賞大当たり当選）は、直前の高サポ状態Ｈ４における連荘数にカウントされるべきものであると、データ表示器９に認識させ、表示させることができる。この結果、時短遊技に基づく特２変動による大当たり当選であるにもかかわらず連荘が途切れるということもなく大当たり当選が続き連荘数が大きくなることは遊技者にとって大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【０３１１】
さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、時刻ｔ４２から時刻ｔ５４までの期間において、大当たり信号２が特別出力態様で出力される構成としたことから、データ表示器９に対して、当該期間において先に説明したような特別な演出、すなわち、女性キャラクターが「まだまだ特２残保留によるチャンスが有るよ！」と叫ぶ動画像や、女性キャラクターが「ぎりぎり連荘だよ、良かったね！」と叫ぶ動画像をデータ表示装置９８に表示させることができる。さらに、当該動画像に伴った音声をデータ表示器９が備えるスピーカーに出力させるように構成してもよい。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【０３１２】
図２２は、本実施形態のパチンコ機１０において高サポ状態終了時の特２残保留に基づく全ての遊技回で外れた場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。図中には、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号１、大当たり信号２延長フラグ、大当たり信号２、比較例の大当たり信号２が時間経過とともにどのように変化するかを示した。図示の例は、高サポ状態終了時の特２残保留は３つあり、３つの特２残保留に基づく全ての遊技回で外れた場合のものである。高サポ状態終了時の特２残保留の数は、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）から判

定できる。
【０３１３】
時刻ｔ４２の前後における図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号１、大当たり信号２延長フラグ、大当たり信号２、比較例の大当たり信号２の各変化は、図２０に示した特２残保留で大当たり当選した場合と同一です。
【０３１４】
時刻ｔ４２を経過後、特２残保留に基づく当たり抽選の当否結果が全て外れであった場合に、最後の１つである３つ目の特２残保留に基づく遊技回の終了時（確定時間の終了時）に、大当たり信号２延長フラグをＯＦＦからＯＮに切り替える（時刻ｔ６３）。
【０３１５】
大当たり信号２延長フラグがＯＦＦにされたことに基づいて、時刻ｔ６３において、大当たり信号２の出力を停止する。すなわち、大当たり信号２は、高サポ状態Ｈ４の終了時に残った特２残保留の数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に確定中が終了するまで（確定時間が終了するまで）継続して出力し、当該確定中が経過した時刻ｔ６３において、出力を停止する。
【０３１６】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、上記時刻ｔ４２から時刻ｔ６３までの期間における大当たり信号２の出力の態様は、特２残保留で大当たり当選した場合（図２０）と同様に、時刻ｔ４２までの大当たり信号２の出力の態様とは異なった態様となっている。具体的には、時刻ｔ４２までの大当たり信号２の出力の態様は一定電圧を継続して出力する態様（以下、「通常出力態様」と呼ぶ）となっているのに対して、時刻ｔ４２から時刻ｔ６３までの期間における大当たり信号２の出力の態様は短期間で繰り返し一定電圧の出力と出力停止とを切り替えて出力する態様（以下、「特別出力態様」と呼ぶ）となっている。
【０３１７】
データ表示器９は、先に説明したように、受信した大当たり信号２について、通常出力態様と特別出力態様との両方を、大当たり信号２の出力があると判定でき、かつ、両方がいずれの態様であるかを区別できる構成である。この構成によって、データ表示器９は、大当たり信号２が通常出力態様に続いて特別出力態様となった場合に、大当たり信号２が途切れることなく連続していると判定することができる。また、データ表示器９は、時刻ｔ４２から時刻ｔ６３までの期間において、大当たり信号２が通常出力態様から特別出力態様に変化して出力が継続していると判定することができる。大当たり信号２が特別出力態様で出力されている期間において、特別な演出を実行することも可能である。例えば、女性キャラクターが登場し、女性キャラクターが「まだまだ特２残保留によるチャンスが有るよ！」と叫ぶ動画像をデータ表示装置９８に表示させる構成としてもよい。
【０３１８】
時刻ｔ６３の経過後、非遊技回の期間を経て、低サポ状態Ｈ１の左打ち中の態様Ｈ１ａ（図１５）において左打ちにて遊技が再開される。この結果、時刻ｔ６４より、特図１の遊技回が始まる。
【０３１９】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、特別出力態様の大当たり信号２は、高サポ状態終了時である時刻ｔ４２から、高サポ状態の終了時に残った特２残保留の数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に確定中が終了する時刻ｔ６３まで、途切れることなく継続して出力される構成としたが、この構成に換えて、時刻ｔ４２から時刻ｔ６３までの間の途中で出力が一時的に停止され、その後に出力が復帰される構成としてもよい。要は、高サポ状態終了時の特２残保留に基づく各遊技回における確定表示の終了時において、大当たり信号２が出力されている構成であれば、各遊技回における当該確定表示の終了時以外の期間の全部または一部で、大当たり信号２の出力が停止する構成であってもよい。具体的には、例えば、高サポ状態終了時の特２残保留に基づく各遊技回における変動表示中に大当たり信号２の出力を停止し、特２残保留に基づく各遊技回

における確定表示中に大当たり信号２を出力する構成としてもよい。
【０３２０】
同様に、図２０に例示した高サポ状態終了時の特２残保留で大当たり当選した場合、および、図２１に例示した高サポ状態終了時の特２残保留で小当たり当選した場合においても、特別出力態様の大当たり信号２は、必ずしも最初（時刻ｔ４２）から最後（図２０の時刻ｔ４３、図２１の時刻ｔ５４）まで途切れることなく継続して出力される必要はなく、最初から最後までの間の途中で出力が一時的に停止され、その後に出力が復帰される構成としてもよい。要は、高サポ状態終了時の特２残保留に基づく各遊技回における確定表示の終了時において、大当たり信号２が出力されている構成であれば、各遊技回における当該確定表示の終了時以外の期間の全部または一部で、大当たり信号２の出力が停止する構成であってもよい。具体的には、例えば、高サポ状態終了時の特２残保留に基づく各遊技回における変動表示中に大当たり信号２の出力を停止し、特２残保留に基づく各遊技回における確定表示中に大当たり信号２を出力する構成としてもよい。
【０３２１】
まとめると、大当たり信号２を継続して出力する態様としては、出力が一時的に停止され、その後に出力が復帰される態様を含むように構成してもよい。出力が一時的に停止され、その後に出力が復帰される態様は、所定の継続態様に含まれる一態様でもある。なお、ここで言う「大当たり信号２」は、特定情報としての特別出力態様の大当たり信号２に限らず、識別情報としての通常出力態様の大当たり信号２についても同様のことが言える。すなわち、識別情報または特定情報を継続して出力する態様としては、出力が一時的に停止され、その後に出力が復帰される態様を含むように構成してもよい。
【０３２２】
これらの変形例では、データ表示器９を、連続する複数の遊技回において、変動表示中に大当たり信号２の出力が停止され、確定表示中に大当たり信号２が出力されている場合に、当該複数の遊技回に亘って大当たり信号２は継続して出力されるものと判定する仕様とすることで、例えば、変動表示中にノイズ等によって大当たり信号２の出力が途切れてしまい、データ表示器９による識別性能が低下してしまうことを抑制することができる。
【０３２３】
以上詳述したように、本実施形態のパチンコ機１０では、図２２に例示するように、高サポ状態終了時の特２残保留に基づく全ての遊技回で外れた場合に、最後の１つの特２残保留に基づく遊技回の終了時（確定時間の終了時）において、大当たり信号２の出力を停止する。このために、時刻ｔ６３以降の特図１の遊技回の当たり抽選において大当たり当選したとしても、当該大当たり当選を高サポ状態中（ラッシュ中）の連荘数としてカウントすることはない。当該ラッシュの状態は時刻ｔ４２において終了していることから、当該大当たり当選を当該ラッシュ中の連荘数とカウントしないことは正しいことである。このために、遊技者の遊技に対する興趣を低下させることもない。
【０３２４】
すなわち、本実施形態のパチンコ機１０では、制御モード切替処理によって、特別遊技状態の終了後に制御モードを特定期間、第２制御モードに維持し、特定期間の終了時に制御モードを第２制御モードから第１制御モードに切り替える。また、識別情報出力処理によって、特別遊技状態である期間、または特定期間において、識別情報を継続して出力し、出力停止処理によって、特定期間の終了時に識別情報の出力を停止する。さらに、記憶部によって、特定期間の終了時に取得情報記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数を記憶する。特定情報出力処理によって、特定期間の終了後に、少なくとも記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数が１以上である場合に、当該第２の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、特定変動表示が実行され得る状態を識別可能な特定情報を継続して出力することが可能となっている。さらに、特定情報出力処理は、所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、特定情報を継続して出力するが、当該特定情報を識別情報とは異なる態様で出力する。具体的には、例えば、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選

し、振り分けられた当たり種別が８Ｒ大当たりＡである場合に、大当たりに基づく開閉実行モードの終了後にサポートモードを規定回数、高頻度サポートモードに維持し、規定回数の終了時にサポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える。このサポートモードが高頻度サポートモードに維持される高サポ状態中に、大当たり信号２を継続して出力し、高サポ状態の終了時に大当たり信号２の出力を停止する。さらに、高サポ状態の終了時に第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）を特２残保留個数記憶エリアに特２残保留個数ＸＲｂＮとしてセットする。高サポ状態の終了後に、少なくとも当該特２残保留個数ＸＲｂＮの値が１以上である場合に、当該特２残保留個数ＸＲｂＮの値と一致する所定数の変動表示が終了するまで、大当たり信号２を継続して出力することが可能となる。さらに、特２残保留個数ＸＲｂＮのうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、大当たり信号２を継続して出力する。

【０３２５】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、特定期間の終了時に識別情報の出力が一旦停止されても、特定期間の終了後に、記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、特定変動表示が実行され得る状態を識別可能な特定情報が継続して出力されることから、特定期間の終了後において、取得情報記憶部に第２の特別乱数情報が残り、当該第２の特別乱数情報が特定条件を満たした場合、具体的には、例えば、第２の特別乱数情報が予め定めた値と一致する場合、例えば大当たり当選した場合に、識別情報および特定情報を受け取る表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第２の特別乱数情報が特定条件を満たしたものであるとして適切な表示を行なうことが可能となる。具体的には、例えば、高サポ状態の終了時に大当たり信号２の出力が一旦停止されても、高サポ状態の終了後に、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおいて保留個数記憶エリアに記憶された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮの値と一致する所定数の変動表示が終了するまで、大当たり信号２が継続して出力されることから、高サポ状態の終了後において、第２始動保留個数ＲｂＮの特２残保留があり、当該特２残保留の内の一つに基づいて大当たり当選した場合に、データ表示器９において、直前の高サポ状態に関係して取得された特２残保留に基ついて大当たり当選したものであるとして連荘数をカウントすることが可能となる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、データ表示器９において例えば連荘数の表示を適切に行なうことができずに遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０３２６】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報を識別情報とは異なる態様で出力する。具体的には、例えば、特２残保留に基づく変動中において継続して出力する大当たり信号２を、高サポ状態中に出力する通常出力態様の大当たり信号２とは異なる態様（特別出力態様）で出力する。

【０３２７】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特定情報を受け取る表示装置において、特定情報を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、特定期間の終了後に残った第２の特別乱数情報についての変動表示中である旨の表示を行なうことができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報や識別情報を受け取る表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。具体的には、例えば、特２残保留に基づく変動中において、大当たり信号２を高サポ状態中に出力される通常出力態様とは異なる特別出力態様で出力することから、データ表示器９において、特別出力態様の大当たり信号２を受け取った場合に、特有の演出、例えば、女性キャラクターが「まだまだ特２残保留によるチャンスが有るよ！」と叫ぶ動画像をデータ表示装置９８に表示させることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、データ表示器９に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０３２８】
さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、特定期間の終了時に記憶されている第２の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示の停止表示が終了した後まで継続して特定情報を出力する。具体的には、例えば、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮの値と一致する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示の停止表示が終了した後まで継続して大当たり信号２を出力する。
【０３２９】
したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、最後の変動表示が終了して停止表示となった後から当該停止表示が終了するまでの期間においても、特定情報の出力が継続する。このために、特定情報を継続して出力する期間を、特定期間の終了後に取得情報記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報に基づく遊技回の実行中の期間に、高い精度で一致させることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報や識別情報を受け取る表示装置において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、当該表示の精度を向上することができる。具体的には、例えば、最後の変動表示が終了して停止表示となった後から当該停止表示が終了するまでの期間においても、大当たり信号２の出力が継続する。このために、大当たり信号２を継続して出力する期間を、特定期間の終了後に取得情報記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報に基づく遊技回の実行中の期間に、高い精度で一致させることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり信号２を受け取るデータ表示器９において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、当該表示の精度を向上することができる。
【０３３０】
本実施形態のパチンコ機１０では、識別情報と特定情報とは、同一の出力用端子から出力される同一種類の情報である。具体的には、例えば、高サポ状態中に出力される識別情報と特２残保留消化中に出力される特定情報とは、同一の出力用端子から出力される同一種類の情報としての大当たり信号２である。なお、別態様として、識別情報と特定情報とは、異なる出力用端子から出力される異なる種類の情報としてもよいし、同一の出力用端子から出力される異なる種類の情報としてもよい。
【０３３１】
したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態を識別するための識別情報を、特定期間の終了後に、記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで継続して、同一の出力用端子から出力される同一種類の情報として出力することができる。この結果、簡単な構造によって、当該識別情報を適切な期間、表示装置に出力することができる。具体的には、例えば、大当たり遊技である期間または高サポ状態である期間に該当する状態を識別するための大当たり信号２を、高サポ状態の終了後に、高サポ状態の終了時に第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮの値と一致する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで継続して、同一の出力用端子から出力される同一種類の情報として出力することができる。この結果、簡単な構造によって、大当たり信号２を適切な期間、データ表示器等の表示装置に出力することができる。
【０３３２】
本実施形態のパチンコ機１０では、特定期間の終了後に記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで実行される特定変動表示は、第２入球部への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別乱数情報についての判定に対応した変動表示である。具体的には、例えば、高サポ状態の終了時に特２残保留個数ＸＲｂＮの値と一致する所定数の変動表示が終了するまで実行される特定変動表示は、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として取得された特２保留情報についての判定に

対応した変動表示である。

【０３３３】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特定期間の終了時に取得情報記憶部に記憶されていた第２の特別乱数情報についての変動表示であることを、特別乱数情報から識別することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報を受け取る表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、高サポ状態の終了時に第２保留エリアＲｂに格納されていた特２残保留についての変動表示であることを、大当たり信号２から識別することができる。この結果、データ表示器９に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０３３４】

本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報は、データの出力を所定周期で繰り返し行なう態様である。具体的には、例えば、特別出力態様の大当たり信号２は、データの出力を所定周期で繰り返し行なう態様である。

【０３３５】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、簡単な構成によって、特定情報を識別情報出力処理によって出力される識別情報と異なった態様とすることができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、構造の簡素化を図ることができる。具体的には、例えば、簡単な構成によって、特別出力態様の大当たり信号２を通常出力態様の大当たり信号２と異なった態様とすることができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、構造の簡素化を図ることができる。

【０３３６】

本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、特定情報を所定の継続態様で出力する。具体的には、例えば、特別出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留で大当たり当選となると判定された場合に、大当たり遊技状態が発生するまで、特別出力態様の大当たり信号２を所定の継続態様で出力する。

【０３３７】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特別条件を満たすと判定された場合に、特定情報を所定の継続態様で出力する期間を、第２の特別乱数情報が特定条件を満たすと判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報を受け取る表示装置において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、特２残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。具体的には、例えば、特別出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留が大当たり当選となる条件を満たすと判定された場合に、特別出力態様の大当たり信号２を所定の継続態様で出力する期間を、特２残保留が大当たり当選となる条件を満たすと判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり信号２を受け取るデータ表示器９において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、特２残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。

【０３３８】

本実施形態のパチンコ機１０では、特別乱数情報が特定条件とは相違する特定他条件を満たし、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、特別遊技状態発生条件が成立したと判定し、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、特定情報を所定の継続態様で出力する。具体的には、例えば、保留情報に基づく当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致することを満たし、当該満たした後に、Ｖ入賞口に遊技球が入球することが成立した場合に、大当たり遊技

状態発生条件が成立したと判定し、特別出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留に基づく当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致すると判定された場合に、大当たり遊技状態が発生するまで、特別出力態様の大当たり信号２を所定の継続態様で出力する。

【０３３９】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特定情報を所定の継続態様で出力する期間を、第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合にも、特定情報や識別情報を受け取る表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第２の特別乱数情報が特定他条件を満たしたものであるとして適切な表示を行なうことが可能となる。具体的には、例えば、特別出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留が小当たり当選する値と一致すると判定された場合に、特別出力態様の大当たり信号２を所定の継続態様で出力する期間を、特２残保留が小当たり当選する値と一致すると判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、特別出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留が小当たり当選する値と一致すると判定された場合にも、データ表示器９において、直前の高サポ状態に関係して取得された特２残保留が小当たり当選したものであるとして連荘数をカウントすることが可能となる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、特２残保留が小当たり当選した場合に、表示装置において連荘数の表示を適切に行なうことができずに遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【０３４０】

本実施形態のパチンコ機１０では、特別乱数情報が特定条件とは相違する特定他条件を満たし、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、特別遊技状態発生条件が成立したと判定し、識別情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、識別情報を継続して出力する。具体的には、例えば、保留情報に基づく当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致することを満たし、当該満たした後に、Ｖ入賞口に遊技球が入球することが成立した場合に、大当たり遊技状態発生条件が成立したと判定し、通常出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２保留情報に基づく当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致すると判定された場合に、大当たり遊技状態が発生するまで、通常出力態様の大当たり信号２を継続して出力する。

【０３４１】

ここで、「識別情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、識別情報を継続して出力する」構成を備えない比較例を考えてみる。比較例によれば、識別情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、当該遊技回の変動表示が終了してから、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立するまでの間、識別情報の出力が停止されてしまう。このために、制御モードが第２制御モードに維持された特定期間において、第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定され、その後に遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合であっても、識別情報の出力が途切れることとなり、データ表示器等の表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第２の特別乱数情報が特定他条件を満たしたものであるとして連荘数をカウントすることができなかった。この結果、比較例によれば、遊技者に不快感を与えてしまい、遊技者の遊技に対する興趣を低下させてしまう虞があった。

【０３４２】

これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、識別情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、識別情報を継続して出力することから、第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された遊技回の変動表示が終了してから、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立するまでの間に、識別情報の出力が途切れることがない。このために、制御モードが第２制御モードである特定期間の終了後において、第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定され、その後に遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、特定情報や識別情報を受け取る表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第２の特別乱数情報が特定他条件を満たしたものであり、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立したことによって特別遊技状態発生条件が成立したものとして適切な表示を行なうことが可能となる。具体的には、例えば、通常出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留が小当たり当選する値と一致すると判定された場合に、大当たり遊技状態が発生するまで通常出力態様の大当たり信号２を継続して出力することから、特２保留情報が小当たり当選する値と一致すると判定された遊技回の変動表示が終了してから、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立するまでの間に、通常出力態様の大当たり信号２の出力が途切れることがない。このために、制御モードが第２制御モードである特定期間の終了後において、特２保留情報が小当たり当選する値と一致すると判定され、その後に遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、連荘が途切れることなく大当たり当選が続くとデータ表示器９に認識させ表示させることができる。この結果、連荘が途切れることなく大当たり当選が続き連荘数が大きくなることは遊技者にとって大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興趣をいっそう向上させることができる。

【０３４３】

本実施形態のパチンコ機１０では、特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技情報を出力する特別遊技情報出力処理を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理の各出力先は、同一の表示装置である。具体的には、例えば、大当たり遊技状態である期間に該当する状態を識別するための大当たり信号１を出力する特別遊技情報出力処理を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理の各出力先は、同一のデータ表示器９である。

【０３４４】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、識別情報および特定情報によって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、特別遊技情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能となる。このために、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理の各出力先に該当する表示装置において、遊技の状況を適切に表示することができる。具体的には、例えば、大当たり信号２によって、大当たり遊技状態である期間または高サポ状態である期間に該当する状態であることを識別でき、大当たり信号１によって、大当たり遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、高サポ状態である期間が連続する場合に、その連続する高サポ状態である期間の間で何回大当たり遊技状態が発生したかをデータ表示器９が把握することが可能となる。このために、データ表示器９において、いわゆる連荘数を表示することができる。

【０３４５】

本実施形態のパチンコ機１０では、特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技情報を出力する特別遊技情報出力処理を備え、特別遊技情報は、特定情報とは異なる態様である。具体的には、例えば、大当たり遊技状態である期間に該当する状態を識別するための大当たり信号１を出力する特別遊技情報出力処理を備え、大当たり信

号１は、特別出力態様の大当たり信号２とは異なる態様である。
【０３４６】
したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、識別情報および特定情報によって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、特別遊技情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能となる。このために、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理から情報を受け取る表示装置において、遊技の状況を適切に表示することが可能となる。さらに、特別遊技情報は特定情報とは異なる態様であることから、特定情報を受け取る表示装置において、特定情報を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、特定期間の終了後に第２の特別乱数情報についての変動表示中である旨の表示を行なうことができる。したがって、本実施形態では、特定情報や識別報報を受け取る表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、大当たり信号２によって、大当たり遊技状態である期間または高サポ状態である期間に該当する状態であることを識別でき、大当たり信号１によって、大当たり遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、高サポ状態である期間が連続する場合に、その連続する高サポ状態である期間の間で何回大当たり遊技状態が発生したかをデータ表示器９が把握することが可能となる。このために、データ表示器９において、いわゆる連荘数を表示することができる。さらに、大当たり信号１は特別出力態様の大当たり信号２とは異なる態様であることから、データ表示器９において、特別出力態様の大当たり信号２を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、高サポ状態の終了後に特２残保留に基づく変動表示中である旨の表示を行なうことができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、データ表示器９に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【０３４７】
本実施形態のパチンコ機１０では、特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技情報を出力する特別遊技情報出力処理を備え、特別遊技情報は、識別情報とは異なる態様である。具体的には、例えば、大当たり遊技状態である期間に該当する状態を識別するための大当たり信号１を出力する特別遊技情報出力処理を備え、大当たり信号１は、通常出力態様の大当たり信号２とは異なる態様である。
【０３４８】
したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、識別情報および特定情報によって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、特別遊技情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能となる。このために、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理から情報を受け取る表示装置において、遊技の状況を適切に表示することが可能となる。さらに、特別遊技情報は識別情報出力処理によって出力される識別情報とは異なる態様であることから、表示装置における情報の把握が容易となる。このために、表示装置において、遊技の状況の表示を確実に行なうことが可能となる。具体的には、例えば、大当たり信号２によって、大当たり遊技状態である期間または高サポ状態である期間に該当する状態であることを識別でき、大当たり信号１によって、大当たり遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、高サポ状態である期間が連続する場合に、その連続する高サポ状態である期間の間で何回大当たり遊技状態が発生したかをデータ表示器９が把握することが可能となる。このために、データ表示器９において、いわゆる連荘数を表示することができる。さらに大当たり

信号１は通常出力態様の大当たり信号２とは異なる態様であることから、データ表示器９における情報の把握が容易となる。このために、データ表示器９において、例えば連荘数の表示を確実に行なうことが可能となる。

【０３４９】

本実施形態のパチンコ機１０では、第１入球部への遊技球の入球を契機として第１入球情報を出力する第１入球情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および第１入球情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置である。具体的には、例えば、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として第１始動口入球信号を出力する第１入球情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および第１入球情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一のデータ表示器９である。

【０３５０】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、表示装置において、例えば遊技の状況の表示と共に、第１入球部への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。この結果、表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、データ表示器９において、例えば連荘数の表示と共に、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。この結果、データ表示器９に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０３５１】

本実施形態のパチンコ機１０では、第２入球部への遊技球の入球を契機として第２入球情報を出力する第２入球情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および第２入球情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置である。具体的には、例えば、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として第２始動口入球信号を出力する第２入球情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および第２入球情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一のデータ表示器９である。

【０３５２】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、表示装置において、例えば遊技の状況の表示と共に、第２入球部への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。この結果、データ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、データ表示器９において、例えば連荘数の表示と共に、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。この結果、データ表示器９に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０３５３】

本実施形態のパチンコ機１０では、変動表示が終了して停止表示となったこと示す停止表示情報を出力する停止表示情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および停止表示情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置である。具体的には、例えば、変動表示されていた特別図柄が停止表示となったことを示す図柄確定信号を出力する図柄確定信号出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および図柄確定信号出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置である。

【０３５４】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、表示装置において、例えば遊技の状況の表示と共に、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した直後において、特２残保留がある場合に、特２残保留の変動が終了して停止表示となった旨の表示を行なうことができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０にでは、表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、データ表示器９において、例えば連荘数の表示と共に、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した直後において、特２残保留がある場合に、特２残保留の変動が終了して停止表示となり特２図柄が確定した旨の表示を行なうことができる。この結

果、本実施形態のパチンコ機１０にでは、データ表示器９に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０３５５】

《１－７》主制御装置において実行される各種処理：

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

【０３５６】

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

【０３５７】

＜タイマ割込み処理＞

図２３は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【０３５８】

ステップＳｃ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｆの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｆの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して識別情報としての検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｃ０１０２に進む。

【０３５９】

ステップＳｃ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｃ０１０３に進む。

【０３６０】

ステップＳｃ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、および変動種別カウンタＣＳの値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、および変動種別カウンタＣＳにそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｃ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図２８）において、その値を更新する。

【０３６１】

ステップＳｃ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｃ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｃ０１０４を実行した後、ステップＳｃ０１０５に進む。

【０３６２】

ステップＳｃ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｃ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｃ０１０５を実行した後、ステップＳｃ０１０６に進む。

【０３６３】

ステップＳｃ０１０６では、小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａまたは可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球に伴う大入賞口用の入球処理を実行する。ステップＳｃ０１０６の大入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｃ０１０６を実行した後、ステップＳｃ０１０７に進む。

【０３６４】
ステップＳｃ０１０７では、Ｖ入賞口５９への入球に伴うＶ入賞口用の入球処理を実行する。ステップＳｃ０１０７のＶ入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｃ０１０７を実行した後、ステップＳｃ０１０８に進む。
【０３６５】
ステップＳｃ０１０８では、主制御装置６０から外部端子板９５に対して出力する信号（外端出力用信号）を管理する外端出力用信号管理処理を実行する。ステップＳｃ０１０８の外端出力用信号管理処理の詳細については後述する。ステップＳｃ０１０８を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【０３６６】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２３：Ｓｃ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０３６７】
図２４は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｃ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｃ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための識別情報としての賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｃ０２０３に進む。
【０３６８】
ステップＳｃ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｃ０２０４に進む。
【０３６９】
ステップＳｃ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｃ０２０９に進む。
【０３７０】
ステップＳｃ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｃ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｃ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。
【０３７１】
ステップＳｃ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｃ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための識別情報としての賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｃ０２０７に進む。一方、ステップＳｃ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｃ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【０３７２】
ステップＳｃ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｃ０２０８に進む。
【０３７３】
ステップＳｃ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮ

は、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｃ０２０９に進む。

【０３７４】

ステップＳｃ０２０９では、上述したステップＳｃ０２０４又はステップＳｃ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｃ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｃ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【０３７５】

一方、ステップＳｃ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｃ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｃ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｃ０２１２に進む。

【０３７６】

ステップＳｃ０２１２では、ステップＳｃ０１０３（図２３）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｃ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｃ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｃ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｃ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｃ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｃ０２１２を実行した後、ステップＳｃ０２１３に進む。

【０３７７】

ステップＳｃ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、当たり抽選で大当たり当選する場合または小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップＳｃ０２１３を実行した後、ステップＳｃ０２１４に進む。

【０３７８】

ステップＳｃ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【０３７９】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２９：ステップＳｃ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【０３８０】

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

【０３８１】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｃ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【０３８２】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２３：Ｓｃ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３８３】

図２５は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ０３０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｃ０３０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｃ０３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０３０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、普通電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｃ０３０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｃ０３０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【０３８４】

ステップＳｃ０３０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｃ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０３０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｃ０３０４に進む。

【０３８５】

ステップＳｃ０３０４では、ステップＳｃ０１０３（図２３）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【０３８６】

一方、ステップＳｃ０３０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｃ０３０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【０３８７】

＜大入賞口用の入球処理＞

次に、大入賞口用の入球処理について説明する。大入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２３：ステップＳｃ０１０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３８８】

図２６は、大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ０４０１では、小当たり専用可変入賞装置５７に備えられた大入賞口（以下、小当たり用の大入賞口とも呼ぶ）５７ａに遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｃ０４０１におい

て、小当たり用の大入賞口５７ａに遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｃ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０４０２に進む。一方、ステップＳｃ０４０１において、小当たり用の大入賞口５７ａに遊技球が入球したと判定しなかった場合には（Ｓｃ０４０１：ＮＯ）、ステップＳｃ０４０４に進む。

【０３８９】

ステップＳｃ０４０２では、小当たり用の大入賞口５７ａに入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、小当たり用の大入賞口５７ａに１個の遊技球が入球した場合には、１０個の遊技球が賞球として払い出される。ステップＳｃ０４０２を実行した後、ステップＳｃ０４０３に進む。

【０３９０】

ステップＳｃ０４０３では、第１大入賞口入球コマンドを設定する。第１大入賞口入球コマンドは、小当たり用の大入賞口５７ａに遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２９：ステップＳｃ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｃ０４０３を実行した後、ステップＳｃ０４０４に進む。

【０３９１】

ステップＳｃ０４０４では、可変入賞装置３６に備えられた大入賞口（以下、大当たり用の大入賞口とも呼ぶ）３６ａに遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｃ０４０４において、大当たり用の大入賞口３６ａに遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｃ０４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０４０５に進む。一方、ステップＳｃ０４０４において、大当たり用の大入賞口３６ａに遊技球が入球したと判定しなかった場合には（Ｓｃ０４０４：ＮＯ）、そのまま大入賞口用の入球処理を終了する。

【０３９２】

ステップＳｃ０４０５では、大当たり用の大入賞口３６ａに入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、大当たり用の大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した場合には、１５個の遊技球が賞球として払い出される。ステップＳｃ０４０５を実行した後、ステップＳｃ０４０６に進む。

【０３９３】

ステップＳｃ０４０６では、第２大入賞口入球コマンドを設定する。第２大入賞口入球コマンドは、大当たり用の大入賞口３６ａに遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２９：ステップＳｃ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｃ０４０６を実行した後、大入賞口用の入球処理を終了する。

【０３９４】

＜Ｖ入賞口用の入球処理＞

次に、Ｖ入賞口用の入球処理について説明する。Ｖ入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２３：ステップＳｃ０１０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３９５】

図２７は、Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ０５０１では、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｃ０５０１において、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｃ０５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０５０２に進む。

【０３９６】

ステップＳｃ０５０２では、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｖ入賞フラグは、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球した場合にＯＮとなり、当該Ｖ入賞フラグがＯＮとなったことを契機としてＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始され、当該Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードの終了の際にＯＦＦとなるフラグである。Ｖ入賞フラグは、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。ステップＳｃ０５０２では、既にＶ入賞フラグがＯＮとなっているか否かを判定することによって、複数個の遊技球が

Ｖ入賞口５９に入球した場合であっても後述するステップＳｃ０５０３およびステップＳｃ０５０４の処理が重複して実行されない構成を採用している。

【０３９７】

ステップＳｃ０５０２において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ０５０２：ＮＯ）、ステップＳｃ０５０３に進み、Ｖ入賞フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｃ０５０４に進み、Ｖ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。Ｖ入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２９：ステップＳｃ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、Ｖ入賞コマンドを受信すると、遊技球がＶ入賞口５９に入球してＶ入賞大当たりに当選したこと、当該Ｖ入賞に基づいて特電開閉実行モードが開始されることを示唆する演出であるＶ入賞演出を実行する。

【０３９８】

ステップＳｃ０５０４を実行した後、本Ｖ入賞口用の入球処理を終了する。

【０３９９】

一方、ステップＳｃ０５０１においてＶ入賞口５９に遊技球が入球していないと判定した場合（Ｓｃ０５０１：ＮＯ）、およびステップＳｃ０５０２においてＶ入賞フラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｃ０５０２：ＹＥＳ）には、上述したステップＳｃ０５０３およびステップＳｃ０５０４を実行することなく、本Ｖ入賞口用の入球処理を終了する。

【０４００】

＜外端出力用信号管理処理＞

次に、外端出力用信号管理処理について説明する。外端出力用信号管理処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２３：ステップＳｃ０１０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０４０１】

図２８は、外端出力用信号管理処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ０６０１では、大当たりに基づく開閉実行モード中であるか否かを判定する。ここで言う「大当たりに基づく開閉実行モード」は、当たり抽選において大当たり当選した場合に実行する開閉実行モードと、当たり抽選において小当たり当選してＶ入賞大当たりした場合に実行するＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードとの双方が該当する。ステップＳｃ０６０１では、具体的に、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶された大当たり開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。大当たり開閉実行モードフラグは、後述する確定時間経過処理および遊技状態移行処理において遊技状態を大当たりに基づく開閉実行モードまたはＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、遊技状態移行処理において当該開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【０４０２】

ステップＳｃ０６０１において、大当たりに基づく開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｃ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０６０２に進み、通常のレベル信号の形態の大当たり信号１の出力を行なう大当たり信号１出力処理を実行する。大当たり信号１は、先に説明したように、外部端子板９５が出力する複数種類の信号のうちの一つであって、大当たり遊技状態中であることを示す。ステップＳｃ０６０２では、具体的に、大当たり信号１が出力状態となるように、大当たり信号１が出力状態となる情報を持つ外端出力用信号を外部端子板９５に対して送信する。ステップＳｃ０６０２を実行した後、ステップＳｃ０６０３に進む。ステップＳｃ０６０２の特別遊技情報としての大当たり信号１の出力を継続して行なう処理が、特別遊技情報出力処理として機能する。

【０４０３】

ステップＳｃ０６０３では、識別情報としての通常出力態様の大当たり信号２の出力を行なう大当たり信号２出力処理を実行する。大当たり信号２は、先に説明したように、外部端子板９５が出力する複数種類の信号のうちの一つであって、大当たり遊技状態中、または時短遊技状態（高サポ状態とも呼ぶ）中であることを示す。ステップＳｃ０６０３で

は、具体的に、大当たり信号２が通常出力態様の出力状態となるように、大当たり信号２が当該出力状態となる情報を持つ外端出力用信号を外部端子板９５に対して送信する。ステップＳｃ０６０３を実行した後、本外端出力用信号管理処理を終了する。ステップＳｃ０６０３の通常出力態様の大当たり信号２の出力を継続して行なう処理が、識別情報出力処理として機能する。

【０４０４】

一方、ステップＳｃ０６０１において大当たりに基づく開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｃ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｃ０６０４に進み、大当たり信号１出力停止処理を実行する。具体的には、ステップＳｃ０６０２によって出力を開始した特別遊技情報としての大当たり信号１の出力を停止する。大当たり信号１の出力を継続して行なう処理は、特定情報出力処理として機能する。ステップＳｃ０６０４を実行した後、ステップＳｃ０６０５に進む。

む。

【０４０５】

ステップＳｃ０６０５では、大当たり信号２延長フラグがＯＮであるか否かを判定する。大当たり信号２延長フラグは、先に説明したように、高サポ状態Ｈ４の終了時に特２残保留がある場合、すなわち、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける特２残保留の数をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮが１以上である場合に、大当たり信号２の出力期間を延長するためのフラグで、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。大当たり信号２延長フラグは、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では２０回）に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した直後において特２残保留がある場合に、当該規定回数に到達した遊技回の変動停止時にＯＮに切り替わる。そして、大当たり信号２延長フラグは、特２残保留の最後の１つに基づく遊技回の終了時（確定時間の終了時）、または、特２残保留で大当たり当選した場合または小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合に移行する第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（大当たりに基づく開閉実行モード）の開始時にＯＦＦに切り替わる。

【０４０６】

ステップＳｃ０６０５において、大当たり信号２延長フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ０６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０６０６に進み、特定情報としての特別出力態様（パルス信号の態様）の大当たり信号２の出力を行なう大当たり信号２出力処理を実行する。具体的には、大当たり信号２が特別出力態様の出力状態となるように、大当たり信号２が当該出力状態となる情報を持つ外端出力用信号を外部端子板９５に対して送信する。ステップＳｃ０６０６の特別出力態様の大当たり信号２の出力を継続して行なう処理が、特定情報出力処理として機能する。ステップＳｃ０６０６を実行した後、本外端出力用信号管理処理を終了する。

【０４０７】

一方、ステップＳｃ０６０５において、大当たり信号２延長フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｃ０６０５：ＮＯ）、ステップＳｃ０６０７に進み、小当たりに基づく開閉実行モード中であるか否かを判定する。小当たりに基づく開閉実行モードとは、当たり抽選において小当たり当選した場合に、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開閉動作を実行する開閉実行モードである。ステップＳｃ０６０７では、具体的に、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶された小当たり開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。小当たり開閉実行モードフラグは、後述する確定時間経過処理において遊技状態を小当たりに基づく開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、後述する遊技状態移行処理において当該開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【０４０８】

ステップＳｃ０６０７において、小当たり開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ０６０７：ＹＥＳ）、先に説明したステップＳｃ０６０３に進み、通常

出力態様の大当たり信号２の出力を行なう大当たり信号２出力処理を実行する。
【０４０９】
一方、ステップＳｃ０６０７において、小当たり開閉実行モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｃ０６０７：ＮＯ）、ステップＳｃ０６０８に進み、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高頻度サポートモードフラグは特定情報としても機能する。
【０４１０】
ステップＳｃ０６０８において、サポートモードが高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓｃ０６０８：ＹＥＳ）、先に説明したステップＳｃ０６０３に進み、通常出力態様の大当たり信号２の出力を行なう大当たり信号２出力処理を実行する。
【０４１１】
一方、ステップＳｃ０６０８において、サポートモードが高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｃ０６０８：ＮＯ）、ステップＳｃ０６０９に進み、大当たり信号２出力停止処理を実行する。具体的には、ステップＳｃ０６０３またはステップＳｃ０６０６によって出力を開始した大当たり信号２の出力を停止する。ステップＳｃ０６０９の大当たり信号２の出力を停止する処理が、出力停止処理として機能する。ステップＳｃ０６０９を実行した後、本外端出力用信号管理処理を終了する。
【０４１２】
＜通常処理＞
次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。
【０４１３】
図２９は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ０７０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定や必要に応じて初期化設定などが実行される。その後、ステップＳｃ０７０２に進む。
【０４１４】
ステップＳｃ０７０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｃ０７０３に進む。
【０４１５】
ステップＳｃ０７０３では、ステップＳｃ０７０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｃ０７０３を実行した後、ステップＳｃ０７０４に進む。
【０４１６】
ステップＳｃ０７０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｃ０７０５に進む。
【０４１７】
ステップＳｃ０７０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｃ０７０６に進む。ステップＳｃ０７０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選

、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｃ０７０６を実行した後、ステップＳｃ０７０７に進む。

【０４１８】

ステップＳｃ０７０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、サポートモードが高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｃ０７０８に進む。

【０４１９】

ステップＳｃ０７０８では、第２始動口３４に設けられた普通電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、普通電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｃ０７０９に進む。

【０４２０】

ステップＳｃ０７０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｃ０７０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｃ０７０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｃ０６０９：ＮＯ）、ステップＳｃ０７１０及びステップＳｃ０７１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｃ０７１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｃ０７１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｃ０７０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｃ０６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０７０３に戻り、ステップＳｃ０７０３からステップＳｃ０７０８までの各処理を実行する。

【０４２１】

なお、ステップＳｃ０７０３からステップＳｃ０７０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【０４２２】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図２９：Ｓｃ０７０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０４２３】

図３０は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ０８０１では、大当たりに基づく開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの大当たり開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０４２４】

ステップＳｃ０８０１において、大当たりに基づく開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｃ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０８０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、大当たりに基づく開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに

関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｃ０８０１において、大当たりに基づく開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｃ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｃ０８０２に進む。

【０４２５】

ステップＳｃ０８０２では、小当たりに基づく開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｃ０８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０８０３以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、小当たりに基づく開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｃ０８０２において、小当たりに基づく開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｃ０８０２：ＮＯ）、ステップＳｃ０８０３に進む。

【０４２６】

ステップＳｃ０８０３では、特図ユニット３７が遊技回の実行中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が遊技回の実行中であるか否かを判定する。ここで、遊技回の実行中とは、変動中または確定中に該当することである。ステップＳｃ０８０３の判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動中フラグ記憶エリアの特図変動中フラグ、および各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図確定中フラグ記憶エリアに記憶されている特図確定中フラグのいずれか一方がＯＮであるか否かを判定することにより行われる。

【０４２７】

ステップＳｃ０８０３において、特図ユニット３７が遊技回の実行中でないと判定した場合には（Ｓｃ０８０３：ＮＯ）、ステップＳｃ０８０４に進む。

【０４２８】

ステップＳｃ０８０４では、特図ユニット３７における変動及び図柄表示装置４１における変動を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｃ０８０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【０４２９】

一方、ステップＳｃ０８０３において、特図ユニット３７が遊技回の実行中であると判定した場合には（Ｓｃ０８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０８０５に進む。

【０４３０】

ステップＳｃ０８０５では、特図ユニット３７における変動及び図柄表示装置４１における変動を停止させるための変動停止処理を実行する。なお、変動停止処理の詳細は後述する。ステップＳｃ０８０５を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【０４３１】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図３０：Ｓｃ０８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０４３２】

図３１は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ０９０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｃ０９０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｃ０９０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｃ０９０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｃ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０９０２に進む。

【０４３３】

ステップＳｃ０９０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｃ０９０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【０４３４】
ステップＳｃ０９０３では、当たり抽選において大当たり又は小当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｃ０９０３を実行した後、ステップＳｃ０９０４に進む。
【０４３５】
ステップＳｃ０９０４では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無や、小当たりの有無、リーチの発生の有無等に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｃ０９０４を実行した後、ステップＳｃ０９０５に進む。
【０４３６】
ステップＳｃ０９０５では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｃ０９０６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｃ０９０５を実行した後、ステップＳｃ０９０６に進む。
【０４３７】
ステップＳｃ０９０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、振分け判定の結果が８Ｒ大当たりＡと８Ｒ大当たりＢと１５Ｒ大当たりＡと１Ｒ小当たりとのいずれであるかを特定する情報とが含まれている。
【０４３８】
ステップＳｃ０９０５およびステップＳｃ０９０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２９）におけるステップＳｃ０７０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｃ０９０６を実行した後、ステップＳｃ０９０７に進む。
【０４３９】
ステップＳｃ０９０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して特定変動表示としての変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して特定変動表示としての変動表示を開始させる。ステップＳｃ０９０７を実行した後、ステップＳｃ０９０８に進む。
【０４４０】
ステップＳｃ０９０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動中フラグをＯＮする。ステップＳｃ０９０８を実行した後、本変動開始処理を終了する。
【０４４１】
＜保留情報シフト処理＞
次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図３１：Ｓｃ０９０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０４４２】
図３２は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１００１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図７）に時系列的に記憶された

保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図７）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｃ１００１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【０４４３】

ステップＳｃ１００１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（Ｓｃ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１００２～ステップＳｃ１００７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｃ１００１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｃ１００１：ＮＯ）、ステップＳｃ１００８～ステップＳｃ１０１５の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【０４４４】

ステップＳｃ１００２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｃ１００３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｃ１００４に進む。ステップＳｃ１００４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｃ１００５に進む。

【０４４５】

ステップＳｃ１００５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｃ１００５を実行した後、ステップＳｃ１００６に進む。

【０４４６】

ステップＳｃ１００６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｃ１００７へ進む。

【０４４７】

ステップＳｃ１００７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップＳｃ１００７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２９）におけるステップＳｃ０７０３において、音声発光制御装置９０に送信される。

【０４４８】

ステップＳｃ１００１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定し

た場合には（Ｓｃ１００１：ＮＯ）、ステップＳｃ１００８に進む。
【０４４９】
ステップＳｃ１００８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｃ１００９に進む。ステップＳｃ１００９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｃ１０１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｃ１０１１に進む。
【０４５０】
ステップＳｃ１０１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｃ１０１１を実行した後、ステップＳｃ１０１２に進む。
【０４５１】
ステップＳｃ１０１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｃ１０１３に進む。
【０４５２】
ステップＳｃ１０１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。
【０４５３】
ステップＳｃ１０１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２９）におけるステップＳｃ０７０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。ステップＳｃ１０１３を実行した後、ステップＳｃ１０１４に進む。
【０４５４】
ステップＳｃ１０１４では、大当たり信号２延長フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ１０１４において、大当たり信号２延長フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１０１４：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１０１５に進み、特２残保留個数ＸＲｂＮを１減算する。特２残保留個数ＸＲｂＮは、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）と一致する値であり、記憶部として機能する主側ＲＡＭ６４の特２残保留個数記憶エリア（図示せず）に格納される。
【０４５５】
本実施形態において、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）を特２残保留個数記憶エリアに特２残保留個数ＸＲｂＮとして記憶しているのは、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）を用いて大当たり信号２が継続して出力される期間（以下、継続出力期間と呼ぶ）を決定する構成では、次のような不具合が発生するためである。
【０４５６】

高サポ状態から移行した低サポ状態でも、スルーゲート３５に遊技球が入球し、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選し、普通電動役物３４ａが開放されることはあり得る。このときに、開放された普通電動役物３４ａに遊技球が拾われて第２始動口３４に遊技球が入球した場合に、保留情報記憶エリア６４ｂ（図７）の第２保留エリアＲｂに第２の保留情報が記憶されてしまうことになる。このために、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）を用いて大当たり信号２の継続出力期間を決定する構成では、上述したような、高サポ状態から低サポ状態へ移行した直後における電役開放当選に起因して第２始動口３４に遊技球が入球して記憶された第２の保留情報を、高サポ状態終了時の特２残保留と誤判定してしまうことになり、この結果、正確な特２残保留の変動期間で、大当たり信号２を継続出力することができないという不具合が発生し得る。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）を特２残保留個数ＸＲｂＮとして記憶していることから、高サポ状態終了時の特２残保留数を正確に把握することができ、特２残保留個数ＸＲｂＮを用いて大当たり信号２の継続出力期間を正確に決定することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、時短遊技に基づく特２変動による大当たり当選である場合に、データ表示器９等の表示装置において表示を適切に行なうことが可能となる。

【０４５７】

本実施形態のパチンコ機１０では、図１１（ａ）に示すように、低頻度サポートモード時に用いられる普通電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）において、電役短開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値と、外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値とが設定されていた。これに対して、変形例として、低頻度サポートモード時に用いられる普通電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）において、電役短開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値と、電役長開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値と、外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値とが設定される構成としてもよい。この構成を採用することで、通常状態において、特図２当たり抽選を行なうことが可能となる。本実施形態では、当たり抽選において小当たり当選する確率は、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選の方が、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選より高いことから、特図２当たり抽選の方が特図１当たり抽選よりも遊技者にとっての有利性が高い。このため、本変形例では、通常状態時に、普通電動役物開放抽選において長開放に当選した場合に、有利な状態となったことを遊技者に示唆するための特殊演出を行なう構成としてもよい。

【０４５８】

ここで、上述した変形例の構成において、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）を用いて大当たり信号２の継続出力期間を決定する構成を採用した場合を考えてみる。この構成では、先に説明したように、高サポ状態から低サポ状態へ移行した直後における電役開放当選に起因して第２始動口３４に遊技球が入球して記憶された第２の保留情報を、高サポ状態終了時の特２残保留と誤判定してしまうことになる。この結果、先に説明したように、正確な特２残保留の変動期間で、大当たり信号２を継続出力することができないという不具合が発生し得たが、さらに、上記誤判定から、高サポ状態終了時の特２残保留に基づいて上記特殊演出を行ってしまう虞があることから、通常状態時に、普通電動役物開放抽選において長開放に当選した場合の上述した特殊演出を行なう構成を採用することができなくなってしまう。これに対して、本変形例でも、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第２始動保留個数ＲｂＮを特２残保留個数記憶エリアに特２残保留個数ＸＲｂＮとして記憶し、特２残保留個数ＸＲｂＮを用いて大当たり信号２の継続出力期間を決定する構成を採用することで、通常状態時に、普通電動役物開放抽選において長開放に当選した場合の上述した特殊演出を行なうことも可能となる。

【０４５９】
さらに、本変形例における本発明に係る構成を、図柄揃いで大当たりが発生するいわゆる一種タイプのパチンコ機に採用することによって、確変状態や時短状態ではない通常状態において、電役開放当選に起因して第２始動口３４に遊技球が入球した場合に、上記特殊演出を行なう構成とすることも可能となる。
【０４６０】
ステップＳｃ１０１５を実行した後、本保留情報シフト処理を終了する。
【０４６１】
ステップＳｃ１０１４において、大当たり信号２延長フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｃ１０１４：ＮＯ）、ステップＳｃ１０１５を実行することなく、本保留情報シフト処理を終了する。
【０４６２】
＜当たり判定処理＞
次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図３０：Ｓｃ０８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０４６３】
図３３は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１１０１では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ１１０１において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ１１０１：ＮＯ）、ステップＳｃ１１０２に進み、特図１当たり抽選用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図８（ａ）に示す特図１当たり抽選用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている数値範囲と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｃ１１０４に進む。
【０４６４】
一方、ステップＳｃ１１０１において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１１０３に進み、特図２当たり抽選用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図８（ｂ）に示す特図２当たり抽選用の当否テーブルにおいて大当たり当選または小当たり当選として設定されている数値範囲と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｃ１１０４に進む。
【０４６５】
ステップＳｃ１１０４では、ステップＳｃ１１０２又はステップＳｃ１１０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｃ１１０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｃ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１１０５に進む。
【０４６６】
ステップＳｃ１１０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ１１０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｃ１１０５：ＮＯ）、ステップＳｃ１１０６に進み、特図１小当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり種別カウンタＣ２の値が、図９（ａ）に示す特図１小当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップＳｃ１１０６を実行した後、ステップＳｃ１１０７に進む。
【０４６７】
ステップＳｃ１１０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ１１０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｃ１１０５：ＮＯ）、ステップＳｃ１１０６に進み、特図１大当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり種別カウンタＣ２の値が、図１０（ａ）に示す特図１大当たり用の振分テーブルに

設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップＳｃ１１０６を実行した後、ステップＳｃ１１１０に進む。

【０４６８】

一方、ステップＳｃ１１０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１１０７に進み、特図２大当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり種別カウンタＣ２の値が、図１０（ｂ）に示す特図２大当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップＳｃ１１０７を実行した後、ステップＳｃ１１１０に進む。

【０４６９】

一方、ステップＳｃ１１０４において、当否判定の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｃ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｃ１１０８に進む。

【０４７０】

ステップＳｃ１１０８では、ステップＳｃ１１０２又はステップＳｃ１１０３における当否判定（当たり抽選）の結果が小当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｃ１１０８において、当否判定の結果が小当たり当選である場合には（Ｓｃ１１０８：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１１０９に進み、特図２小当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり種別カウンタＣ２の値が、図９に示す特図２小当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップＳｃ１１０９を実行した後、先に説明したステップＳｃ１１０７に進む。

【０４７１】

ステップＳｃ１１１０では、ステップＳｃ１１０６又はステップＳｃ１１０７と、ステップＳｃ１１０９とによって得られた振分判定の結果から当たりの種別に対応したフラグ（当たりフラグ）をＯＮにする。本実施形態のパチンコ機１０では、図９および図１０から判るように、当たりの種別として、１Ｒ小当たり、８Ｒ大当たりＡ、８Ｒ大当たりＢ、１５Ｒ大当たりＡの４種類が用意されていることから、当たりフラグとしては、１Ｒ小当たりフラグ、８Ｒ大当たりＡフラグ、８Ｒ大当たりＢフラグ、１５Ｒ大当たりＡフラグの４種類のフラグが用意されている。ステップＳｃ１１０６の振分判定の結果が８Ｒ大当たりＡである場合には、８Ｒ大当たりＡフラグをＯＮにする。当たりフラグはＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。ステップＳｃ１１０６の振分判定の結果が８Ｒ大当たりＢである場合には、８Ｒ大当たりＢフラグをＯＮにする。ステップＳｃ１１０７の振分判定の結果が１５Ｒ大当たりＡである場合には、１５Ｒ大当たりＡフラグをＯＮにする。一方、ステップＳｃ１１０９の振分判定の結果が１Ｒ小当たりであり、ステップＳｃ１１０７の振分判定の結果が１５Ｒ大当たりＡである場合には、１Ｒ小当たりフラグをＯＮにし、１５Ｒ大当たりＡフラグをＯＮにする。

【０４７２】

当たりフラグにおける１Ｒ小当たりフラグのＯＮ／ＯＦＦによって、当たり抽選における小当たり当選の有無を特定することができる。当たりフラグにおける８Ｒ大当たりＡフラグのＯＮ／ＯＦＦと８Ｒ大当たりＡフラグのＯＮ／ＯＦＦと１５Ｒ大当たりＡフラグのＯＮ／ＯＦＦとによって、当たり抽選における大当たり当選の有無と振分判定の結果とを特定することができる。ステップＳｃ１１１０を実行した後、ステップＳｃ１１１１に進む。

【０４７３】

ステップＳｃ１１１１では、当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たり又は小当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図６）に記憶されている当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｃ１１０６又はステップＳｃ１１０７と、ステップＳｃ１１０９とにおいて振り分けた当た

りの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｃ１１１１を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【０４７４】

ステップＳｃ１１０８において、ステップＳｃ１１０２又はステップＳｃ１１０３における当たり抽選の当否結果が小当たり当選でない場合には（Ｓｃ１１０８：ＮＯ）、ステップＳｃ１１１２に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図６）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｃ１１１３に進む。

【０４７５】

ステップＳｃ１１１３において、ステップＳｃ１１１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｃ１１１３：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１１１４に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｃ１１１４を実行した後、ステップＳｃ１１１５に進む。

【０４７６】

一方、ステップＳｃ１１１３において、ステップＳｃ１１１２におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｃ１１１３：ＮＯ）、ステップＳｃ１１１４を実行することなく、ステップＳｃ１１１５に進む。

【０４７７】

ステップＳｃ１１１５では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図６）における外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｃ１１１５を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【０４７８】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図３１：Ｓｃ０９０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０４７９】

図３４は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１２０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｃ１２０２に進む。

【０４８０】

ステップＳｃ１２０２では、変動時間テーブルを特定する処理を実行する。変動時間テーブルは、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間の情報（変動時間情報）と変動種別カウンタＣＳの値とをデータ要素とする表形式のデータである。ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄには、遊技状態や、小当たりの有無、大当たりの有無、時短付与の有無、リーチ発生の有無等に応じた様々な種類の変動時間テーブルを記憶している。ステップＳｃ１２０２では、これらの変動時間テーブルから一の変動時間テーブルを特定する。具体的には、当たりフラグから特定される今回の遊技回に係る当否判定の判定結果と振分判定の判定結果や、リーチ発生フラグから特定されるリーチ判定の判定結果等に基づいて、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄの中から一の

変動時間テーブルの特定を行う。ステップＳｃ１２０２を実行した後、ステップＳｃ１２０３に進む。

【０４８１】

ステップＳｃ１２０３では、ステップＳｃ１２０２で特定した変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｃ１２０１で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｃ１２０３を実行した後、ステップＳｃ１２０４に進む。

【０４８２】

ステップＳｃ１２０４では、ステップＳｃ１２０３で取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間設定処理を終了する。

【０４８３】

＜変動停止処理＞

次に、変動停止処理について説明する。変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図３０：Ｓｃ０８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０４８４】

図３５は、変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１３０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動中フラグ記憶エリアの特図変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。特図変動中フラグは、上述したように、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。このため、ステップＳｃ１３０１の処理によれば、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かの判定が行なわれる。

【０４８５】

ステップＳｃ１３０１において、特図変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１３０２に進む。

【０４８６】

ステップＳｃ１３０２では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｃ１３０２では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図３４）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【０４８７】

ステップＳｃ１３０２において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｃ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１３０３に進む。ステップＳｃ１３０３～ステップＳｃ１３１４は、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの停止表示が開始される場合に実行される。

【０４８８】

ステップＳｃ１３０２において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｃ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｃ１３０３～ステップＳｃ１３１４を実行することなく、ステップＳｃ１３１５に進む。また、ステップＳｃ１３０１において、特図変動中フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｃ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｃ１３０２～ステップＳｃ１３１４を実行することなく、ステップＳｃ１３１５に進む。

【０４８９】

ステップＳｃ１３０３では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。ステップＳｃ１３０３を実行した後、ステップＳｃ１３０４に進む。

【０４９０】
ステップＳｃ１３０４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動中フラグをＯＦＦする。ステップＳｃ１３０４を実行した後、ステップＳｃ１３０５に進む。
【０４９１】
ステップＳｃ１３０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図確定中フラグ記憶エリアに記憶されている特図確定中フラグをＯＮする。特図確定中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について停止表示を開始させる場合にＯＮにされ、その停止表示が終了する場合にＯＦＦにされる。ステップＳｃ１３０５を実行した後、ステップＳｃ１３０６に進む。
【０４９２】
ステップＳｃ１３０６では、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が外れであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の１Ｒ小当たりフラグ、８Ｒ大当たりＡフラグ、８Ｒ大当たりＢフラグ、および１５Ｒ大当たりＡフラグの全てがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｃ１３０６において、全てがＯＦＦである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が外れであると判定した場合には（Ｓｃ１３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１３０７に進む。
【０４９３】
ステップＳｃ１３０７では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【０４９４】
ステップＳｃ１３０７において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１３０８に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードが開始された場合に、遊技回数カウンタＰＮＣに値が設定され、高頻度サポートモード時において遊技回が実行される毎にカウンタ値が１だけデクリメントされるカウンタである。遊技回数カウンタＰＮＣは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに記憶される。
【０４９５】
ステップＳｃ１３０８において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｃ１３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１３０９に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１だけデクリメントする。ステップＳｃ１３０９を実行した後、ステップＳｃ１３１０に進む。一方、ステップＳｃ１３０８において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｃ１３０８：ＮＯ）、ステップＳｃ１３０９を実行することなく、ステップＳｃ１３１０に進む。
【０４９６】
ステップＳｃ１３１０では、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｃ１３１０において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合には（Ｓｃ１３１０：ＮＯ）、ステップＳｃ１３１１に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｃ１３１１を実行した後、ステップＳｃ１３１２に進む。
【０４９７】
ステップＳｃ１３１２では、第２始動保留個数ＲｂＮの値が０を上回るか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶された第２始動保留個数ＲｂＮの値が０を上回るか否かを判定する。これによって、第２保留エリアＲｂに記憶されている第２の保留情報（特２残保留）が有るか否かを判定することができる。ステップＳｃ１３１２において、第２始動保留個数ＲｂＮの値が０を上回っていると判定した場合には（Ｓｃ１３１２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１３１３に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される大当たり信号２延長フラグをＯＮす

る。ステップＳｃ１３１３を実行した後、ステップＳｃ１３１４に進む。
【０４９８】
ステップＳｃ１３１４では、主側ＲＡＭ６４の特２残保留個数記憶エリアに記憶された値である特２残保留個数ＸＲｂＮに第２始動保留個数ＲｂＮの値をセットする。特２残保留個数記憶エリアは、記憶部として機能する。ステップＳｃ１３１４を実行した後、ステップＳｃ１３１５に進む。
【０４９９】
ステップＳｃ１３１２において、第２始動保留個数ＲｂＮの値が０であると判定した場合には（Ｓｃ１３１２：ＮＯ）、ステップＳｃ１３１３およびステップＳｃ１３１４を実行することなく、ステップＳｃ１３１５に進む。ステップＳｃ１３１０において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合には（Ｓｃ１３１０：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１３１１～ステップＳｃ１３１４を実行することなく、ステップＳｃ１３１５に進む。ステップＳｃ１３０７において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｃ１３０７：ＮＯ）、ステップＳｃ１３０８～ステップＳｃ１３１４を実行することなく、ステップＳｃ１３１５に進む。また、ステップＳｃ１３０６において、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が外れでないと判定した場合には（Ｓｃ１３０６：ＮＯ）、ステップＳｃ１３０７～ステップＳｃ１３１４を実行することなく、ステップＳｃ１３１５に進む。
【０５００】
ステップＳｃ１３１５では、確定時間経過時の処理である確定時間経過時処理を実行する。確定時間経過時処理の詳細については後述する。ステップＳｃ１３１５を実行した後、本変動停止処理を終了する。
【０５０１】
＜確定時間経過時処理＞
次に、確定時間経過時処理について説明する。確定時間経過時処理は、変動停止処理のサブルーチン（図３５：Ｓｃ１３１５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０５０２】
図３６は、確定時間経過時処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１４０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図確定中フラグ記憶エリアの特図確定中フラグがＯＮであるか否かを判定する。特図確定中フラグは、上述したように、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について停止表示を開始させる場合にＯＮにされ、その停止表示が終了する場合にＯＦＦにされる。このため、ステップＳｃ１４０１の処理によれば、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が確定中であるか否かの判定が行なわれる。
【０５０３】
ステップＳｃ１４０１において、特図確定中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１４０２に進む。
【０５０４】
ステップＳｃ１４０２では、今回の遊技回の確定時間が経過したか否かを判定する。具体的には、ステップＳｃ１４０２では、予め定められた確定時間（例えば、１秒）が初期値として設定された確定時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該確定時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。
【０５０５】
ステップＳｃ１４０２において、確定時間が経過していると判定した場合には（Ｓｃ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１４０３に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図確定中フラグ記憶エリアに記憶されている特図確定中フラグをＯＦＦする。ステップＳｃ１４０３を実行した後、ステップＳｃ１４０４に進む。
【０５０６】

ステップＳｃ１４０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の８Ｒ大当たりＡフラグ、８Ｒ大当たりＢフラグ、および１５Ｒ大当たりＡフラグのうちのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ１４０４において、８Ｒ大当たりＡフラグ、８Ｒ大当たりＢフラグ、および１５Ｒ大当たりＡフラグのうちのいずれかがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｃ１４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１４０５に進む。

【０５０７】

ステップＳｃ１４０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶された大当たり開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｃ１４０５の実行後、本確定時間経過時処理を終了する。

【０５０８】

一方、ステップＳｃ１４０４において、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｃ１４０４：ＮＯ）、ステップＳｃ１４０６に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が小当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の１Ｒ小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ１４０６において、１Ｒ小当たりフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が小当たり当選であると判定した場合には（Ｓｃ１４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１４０７に進む。

【０５０９】

ステップＳｃ１４０７では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶された小当たり開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｃ１４０７の実行後、本確定時間経過時処理を終了する。

【０５１０】

一方、ステップＳｃ１４０６において、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が小当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｃ１４０６：ＮＯ）、ステップＳｃ１４０８に進む。

【０５１１】

ステップＳｃ１４０８では、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０であるか否かを判定する。すなわち、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおいて第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値と一致する値である特２残保留個数ＸＲｂＮの値が、その後、変動が実行される毎に減算されて０となったか否かを判定する。ステップＳｃ１４０８において、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０であると判定した場合には（Ｓｃ１４０８：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１４０９に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される大当たり信号２延長フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ１４０９において、大当たり信号２延長フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１４０９：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１４１０に進み、大当たり信号２延長フラグをＯＦＦする。ステップＳｃ１４１０を実行した後、本確定時間経過時処理を終了する。

【０５１２】

ステップＳｃ１４０９において、大当たり信号２延長フラグがＯＮでない場合には（Ｓｃ１４０９：ＮＯ）、ステップＳｃ１４１０を実行することなく、本確定時間経過時処理を終了する。ステップＳｃ１４０８において、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０ではないと判定した場合には（Ｓｃ１４０８：ＮＯ）、ステップＳｃ１４０９およびステップＳｃ１４１０を実行することなく、本確定時間経過時処理を終了する。

【０５１３】

また、ステップＳｃ１４０１において、特図確定中フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｃ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｃ１４０２～ステップＳｃ１４１０を実行することなく、本確定時間経過時処理を終了する。ステップＳｃ１４０２において、確定時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｃ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｃ１４０３～ステップＳｃ１４１０を実行することなく、本確定時間経過時処理を終了する。

【０５１４】
＜遊技状態移行処理＞
次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図２９：Ｓｃ０７０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０５１５】
図３７は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１５０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。ここで、開閉実行モードとは、小当たりに基づく開閉実行モードおよび大当たり（小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）に基づく開閉実行モードのいずれも該当する。
【０５１６】
ステップＳｃ１５０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｃ１５０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂまたは可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされるフラグである。
【０５１７】
ステップＳｃ１５０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ１５０２：ＮＯ）、ステップＳｃ１５０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。
【０５１８】
ステップＳｃ１５０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ１５０３：ＮＯ）、ステップＳｃ１５０４に進み、大当たり開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ１５０４において、大当たり開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１５０５以降の大当たりに基づく開閉実行モードを開始させるための処理群に進む。
【０５１９】
ステップＳｃ１５０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される大当たり信号２延長フラグをＯＦＦする。ステップＳｃ１５０５を実行した後、ステップＳｃ１５０６に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｃ１５０６を実行した後、ステップＳｃ１５０７に進む。
【０５２０】
ステップＳｃ１５０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における小当たり専用可変入賞装置５７に備えられた開閉扉５７ｂまたは可変入賞装置３６に備えられた開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉５７ｂ，３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉５７ｂ，３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。
【０５２１】
開放条件は、例えば下記の通りである。
・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。
上記１つの項目が成立した場合に開閉扉５７ｂ，３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。
【０５２２】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。
・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。
・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口５７ａ，３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。
上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉５７ｂ，３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【０５２３】

開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｈに予め記憶されている。ステップＳｃ１５０８の開閉シナリオ設定処理は、当たりの種別に対応したフラグ（当たりフラグ）と、実行契機判定フラグと等に基づいて、開閉シナリオ記憶エリア６３ｈの中から開閉シナリオを選択することによって設定する。ステップＳｃ１５０７を実行した後、ステップＳｃ１５０８に進む。

【０５２４】

ステップＳｃ１５０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定するオープニング期間タイマカウンタエリアに「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、オープニング期間タイマカウンタエリアは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｃ１５０８を実行した後、ステップＳｃ１５０９に進む。

【０５２５】

ステップＳｃ１５０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２９）におけるステップＳｃ０７０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｃ１５０９を実行した後、ステップＳｃ１５１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０５２６】

一方、ステップＳｃ１５０４において、大当たり開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ１５０４：ＮＯ）、ステップＳｃ１５１１に進み、小当たり開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ１５１１において、小当たり開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１５１１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１５０５を実行することなく、ステップＳｃ１５０６に進み、ステップＳｃ１５０６～ステップＳｃ１５１０の処理を行なう。

【０５２７】

ステップＳｃ１５１１において、小当たり開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ１５１１：ＮＯ）、ステップＳｃ１５１２に進み、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０５２８】

ステップＳｃ１５１２において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｃ１５１２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１５１３に進み、大当たり開閉実行モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｃ１５１４に進み、実行契機判定フラグをＯＮする。実行契機判定フラグは、今回の大当たり開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞大当たり当選によるものであるか否かを判別するためのフラグである。ステップＳｃ１５１４を実行した後、ステップＳｃ１５０５に進み、ステップＳｃ１５０５～ステップＳｃ１５１０の処理を行なう。

【０５２９】
一方、ステップＳｃ１５１２において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｃ１５１２：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。すなわち、本実施形態では、当たり抽選において大当たりに当選した場合（大当たり開閉実行モードフラグがＯＮになった場合）だけでなく、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選した場合（Ｖ入賞フラグがＯＮになった場合）にも、大当たり開閉実行モードが開始されることになる。
【０５３０】
ステップＳｃ１５０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１５１５に進む。
【０５３１】
ステップＳｃ１５１５では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング期間タイマカウンタエリアの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｃ１５１５において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｃ１５１５：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１５１６に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｃ１５１７に進む。
【０５３２】
ステップＳｃ１５１７では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｃ１５１７を実行した後、ステップＳｃ１５１８に進む。
【０５３３】
ステップＳｃ１５１８では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｃ１５１９では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２９：ステップＳｃ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｃ１５１９を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【０５３４】
ステップＳｃ１５０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１５２０に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｃ１５２０を実行した後、ステップＳｃ１５２１に進む。
【０５３５】
ステップＳｃ１５２１では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉５７ｂ，３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアの値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｃ１５２１において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｃ１５２１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１５２２に進む。一方、ステップＳｃ１５２１において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｃ１５２１：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【０５３６】
ステップＳｃ１５２２では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｃ１５２３に進む。
【０５３７】
ステップＳｃ１５２３では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイ

ン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｃ１５２３を実行した後、ステップＳｃ１５２４に進む。

【０５３８】

ステップＳｃ１５２４では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定するエンディング期間タイマカウンタエリアに「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、エンディング期間タイマカウンタエリアは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｃ１５２４を実行した後、ステップＳｃ１５２５に進む。

【０５３９】

ステップＳｃ１５２５では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２９）におけるステップＳｃ０７０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｃ１５２５を実行した後、ステップＳｃ１５２６に進む。

【０５４０】

ステップＳｃ１５２６では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０５４１】

ステップＳｃ１５０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１５２７に進む。

【０５４２】

ステップＳｃ１５２７では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｃ１５２４）において、エンディング時間として設定したエンディング期間タイマカウンタエリアの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｃ１５２４において、エンディング時間として設定したエンディング期間タイマカウンタエリアの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｃ１５２７：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１５２８に進む。

【０５４３】

ステップＳｃ１５２８では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｃ１５２９に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の８Ｒ大当たりＡフラグ、８Ｒ大当たりＢフラグ、および１５Ｒ大当たりＡフラグのうちのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ１５２９において、８Ｒ大当たりＡフラグ、８Ｒ大当たりＢフラグ、および１５Ｒ大当たりＡフラグのいずれもＯＦＦである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｃ１５２９：ＮＯ）、ステップＳｃ１５３０に進み、実行契機判定フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０５４４】

ステップＳｃ１５３０において、実行契機判定フラグがＯＮであると判定された場合には（Ｓｃ１５３０：ＹＥＳ）、今回の開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞大当たり当選によるものであることから、ステップＳｃ１５３１に進む。

【０５４５】

ステップＳｃ１５３１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのＶ入賞フラグをＯＦＦする。ステップＳｃ１５３１を実行した後、ステップＳｃ１５３２に進み、実行契機判定フラグをＯＦＦにする。ステップＳｃ１５３２を実行した後、ステップＳｃ１５３３に進む。

【０５４６】

一方、ステップＳｃ１５２９において、８Ｒ大当たりＡフラグ、８Ｒ大当たりＢフラグ、および１５Ｒ大当たりＡフラグのうちのいずれかがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｃ１５２９：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１５３０～ステップＳｃ１５３２を実行することなく、ステップＳｃ１５３３に進む。

【０５４７】

ステップＳｃ１５３３では、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、大当たり又は小当たりに基づく開閉実行モードにおけるエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｃ１５３３を実行した後、ステップＳｃ１５３４に進む。

【０５４８】

一方、ステップＳｃ１５３０において、実行契機判定フラグがＯＮでないと判定された場合には（Ｓｃ１５３０：ＮＯ）、今回の開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞大当たり当選によるものではないことから、ステップＳｃ１５３７に進み、延長フラグＯＦＦ用処理を実行し、その後、ステップＳｃ１５３４に進む。延長フラグＯＦＦ用処理の詳細については後述する。

【０５４９】

ステップＳｃ１５３４では、開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図２９）におけるコマンド出力処理（ステップＳｃ０７０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、開閉実行モード終了コマンドを受信したことに基づいて、エンディング演出を終了するように設定する。ステップＳｃ１５３４を実行した後、ステップＳｃ１５３５に進む。

【０５５０】

ステップＳｃ１５３５では、小当たり開閉実行モード用終了処理を実行する。小当たり開閉実行モード用終了処理では、小当たり開閉実行モードフラグがＯＮであった場合には当該フラグをＯＦＦにし、小当たりに基づく開閉実行モードの開始時に高頻度サポートモードフラグがＯＮであった場合には当該高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｃ１５３６に進み、大当たり開閉実行モードフラグをＯＦＦする。ステップＳｃ１５３６を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０５５１】

ステップＳｃ１５２７において、エンディング期間が終了していないと判定された場合には、ステップＳｃ１５２８～ステップＳｃ１５３６を実行することなく、本遊技状態移行処理を終了する。

【０５５２】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３７：Ｓｃ１５２０）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０５５３】

図３８は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１６０１では、小当たり専用可変入賞装置５７に備えられた開閉扉（以下、小当たり用の開閉扉とも呼ぶ）５７ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、第１特別電動役物駆動部５７ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｃ１６０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｃ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｃ１６０２に進む。

【０５５４】

ステップＳｃ１６０２では、小当たり用の開閉扉５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、小当たり用の開閉扉５７ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ

ｃ１６０２において、小当たり用の開閉扉５７ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｃ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１６０３に進む。

【０５５５】

ステップＳｃ１６０３では、小当たり用の開閉扉５７ｂを開放する。その後、ステップＳｃ１６０４に進む。

【０５５６】

ステップＳｃ１６０４では、第１開閉扉開放コマンドを設定する。第１開閉扉開放コマンドは、小当たり用の開閉扉５７ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２９：ステップＳｃ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｃ１６０４を実行した後、ステップＳｃ１６０８に進む。

【０５５７】

ステップＳｃ１６０２において、小当たり用の開閉扉５７ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｃ１６０２：ＮＯ）、ステップＳｃ１６０３およびステップＳｃ１６０４を実行することなく、ステップＳｃ１６０８に進む。

【０５５８】

ステップＳｃ１６０１において、小当たり用の開閉扉５７ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｃ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１６０５に進む。

【０５５９】

ステップＳｃ１６０５では、小当たり用の開閉扉５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、小当たり用の開閉扉５７ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｃ１６０５において、小当たり用の開閉扉５７ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｃ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１６０６に進む。

【０５６０】

ステップＳｃ１６０６では、小当たり用の開閉扉５７ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｃ１６０７に進む。

【０５６１】

ステップＳｃ１６０７では、第１開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第１開閉扉閉鎖コマンドは、小当たり用の開閉扉５７ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２９：ステップＳｃ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｃ１６０７を実行した後、ステップＳｃ１６０８に進む。

【０５６２】

ステップＳｃ１６０５において、小当たり用の開閉扉５７ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｃ１６０５：ＮＯ）、ステップＳｃ１６０６およびステップＳｃ１６０７を実行することなく、ステップＳｃ１６０８に進む。

【０５６３】

ステップＳｃ１６０８では、可変入賞装置３６に備えられた開閉扉（以下、大当たり用の開閉扉とも呼ぶ）３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、第２特別電動役物駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｃ１６０８において、大当たり用の開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｃ１６０８：ＮＯ）、ステップＳｃ１６０９に進む。

【０５６４】

ステップＳｃ１６０９では、大当たり用の開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、大当たり用の開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｃ１６０２において、大当たり用の開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｃ１６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１６１０に進む。

【０５６５】

ステップＳｃ１６１０では、大当たり用の開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｃ１６１１に進む。

【０５６６】

ステップＳｃ１６１１では、第２開閉扉開放コマンドを設定する。第２開閉扉開放コマンドは、大当たり用の開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２９：ステップＳｃ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｃ１６１１を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【０５６７】

ステップＳｃ１６０９において、大当たり用の開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｃ１６０９：ＮＯ）、ステップＳｃ１６１０およびステップＳｃ１６１１を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【０５６８】

ステップＳｃ１６０８において、大当たり用の開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｃ１６０８：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１６１２に進む。

【０５６９】

ステップＳｃ１６１２では、大当たり用の開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、大当たり用の開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｃ１６１２において、大当たり用の開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｃ１６１２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１６１３に進む。

【０５７０】

ステップＳｃ１６１３では、大当たり用の開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｃ１６１４に進む。

【０５７１】

ステップＳｃ１６１４では、第２開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第２開閉扉閉鎖コマンドは、大当たり用の開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２９：ステップＳｃ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｃ１６１４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【０５７２】

ステップＳｃ１６１２において、大当たり用の開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｃ１６１２：ＮＯ）、ステップＳｃ１６１３およびステップＳｃ１６１４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【０５７３】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３７：Ｓｃ１５３３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０５７４】

図３９は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１７０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている８Ｒ大当たりＡフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ１７０１において、８Ｒ大当たりＡフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｃ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｃ１７０２に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている１５Ｒ大当たりＡフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０５７５】

ステップＳｃ１７０１において８Ｒ大当たりＡフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｃ１７０１：ＹＥＳ）、またはステップＳｃ１７０２において１５Ｒ大当たりＡフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｃ１７０２：ＹＥＳ）には、ステップＳｃ１７０３に進む

。
【０５７６】
　ステップＳｃ１７０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている当たりフラグ（１Ｒ小当たりフラグ、８Ｒ大当たりＡフラグ、８Ｒ大当たりＢフラグ、および１５Ｒ大当たりＡフラグ）をＯＦＦする。その後、ステップＳｃ１７０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これによって、遊技状態は高サポ状態に移行される。その後、ステップＳｃ１７０５に進み、遊技回数カウンタＰＮＣに２０がセットされる。これによって、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数は２０回に設定される。その後、ステップＳｃ１７０６に進み、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｃ１７０６を実行した後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。高頻度サポートモードコマンドの出力を継続して行なう処理は、特定情報出力処理として機能する。
【０５７７】
　一方、ステップＳｃ１７０２において、１５Ｒ大当たりＡフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｃ１７０２：ＮＯ）、ステップＳｃ１７０７に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている当たりフラグ（１Ｒ小当たりフラグ、８Ｒ大当たりＡフラグ、８Ｒ大当たりＢフラグ、および１５Ｒ大当たりＡフラグ）をＯＦＦする。その後、ステップＳｃ１７０８に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｃ１７０９に進み、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｃ１７０９を実行した後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【０５７８】
＜延長フラグＯＦＦ用処理＞
　次に、延長フラグＯＦＦ用処理について説明する。延長フラグＯＦＦ用処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３７：Ｓｃ１５３７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０５７９】
　図４０は、延長フラグＯＦＦ用処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１８０１では、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０であるか否かを判定する。すなわち、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおいて第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値と一致する値である特２残保留個数ＸＲｂＮの値が、その後、変動が実行される毎に減算されて０となったか否かを判定する。ステップＳｃ１８０１において、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０であると判定した場合には（Ｓｃ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１８０２に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される大当たり信号２延長フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ１８０２において、大当たり信号２延長フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１８０３に進み、大当たり信号２延長フラグをＯＦＦする。ステップＳｃ１８０３を実行した後、本延長フラグＯＦＦ用処理を終了する。
【０５８０】
　一方、ステップＳｃ１８０２において、大当たり信号２延長フラグがＯＮでない場合には（Ｓｃ１８０２：ＮＯ）、ステップＳｃ１８０３を実行することなく、本延長フラグＯＦＦ用処理を終了する。また、ステップＳｃ１８０１において、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０でないと判定した場合には（Ｓｃ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｃ１８０２およびステップＳｃ１８０３を実行することなく、本延長フラグＯＦＦ用処理を終了する。
【０５８１】
＜電役サポート用処理＞
　次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図２９：Ｓｃ０７０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行され

る。
【０５８２】
図４１は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１９０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の普通電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｃ１９０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｃ１９０２に進む。
【０５８３】
ステップＳｃ１９０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、普通電動役物３４ａを開放状態とするか否かの普通電動役物開放抽選において開放当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｃ１９０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ１９０２:ＮＯ）、ステップＳｃ１９０３に進む。
【０５８４】
ステップＳｃ１９０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【０５８５】
ステップＳｃ１９０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｃ１９０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｃ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１９０４に進む。
【０５８６】
ステップＳｃ１９０４では、普図ユニット３８における特定変動表示としての図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｃ１９０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｃ１９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１９０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｃ１９０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｃ１９０４：ＮＯ）、ステップＳｃ１９０６に進む。
【０５８７】
ステップＳｃ１９０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｃ１９０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｃ１９０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｃ１９０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｃ１９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１９０７に進む。
【０５８８】
ステップＳｃ１９０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｃ１９０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｃ１９０７において開閉実行モードではなく（Ｓｃ１９０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｃ１９０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｃ１９０８：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１９０９に進み、普通電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、普通電動役物開放抽選に当選となる。また、普通電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅ

ｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｃ１９１０に進む。

【０５８９】

ステップＳｃ１９１０では、ステップＳｃ１９０９の普通電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｃ１９１０において、普通電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｃ１９１０：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１９１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、普通電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【０５９０】

一方、ステップＳｃ１９１０において、普通電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｃ１９１０：ＮＯ）、ステップＳｃ１９１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【０５９１】

ステップＳｃ１９０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｃ１９０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｃ１９０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｃ１９０８：ＮＯ）、ステップＳｃ１９１２に進み、普通電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、普通電動役物開放抽選に当選となる。また、普通電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｃ１９１３に進む。

【０５９２】

ステップＳｃ１９１３では、ステップＳｃ１９１２の普通電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｃ１９１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｃ１９１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｃ１９１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｃ１９１３：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１９１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【０５９３】

ステップＳｃ１９０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１９１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｃ１９１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｃ１９１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｃ１９１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｃ１９１５：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１９１６に進む。

【０５９４】

ステップＳｃ１９１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｃ１９１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【０５９５】

ステップＳｃ１９０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１９１８に進み、普通電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【０５９６】
＜電役開閉制御処理＞
次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図４１：Ｓｃ１９１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０５９７】
図４２は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ２００１では、普通電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。普通電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。普通電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｃ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２００２に進む。
【０５９８】
ステップＳｃ２００２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普通電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｃ２００２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｃ２００２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、普通電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。
【０５９９】
ステップＳｃ２００２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｃ２００２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２００３に進み、普通電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、普通電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、普通電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を普通電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｃ２００３を実行した後、ステップＳｃ２００４に進む。
【０６００】
ステップＳｃ２００４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｃ２００５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｃ２００５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｃ２００５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｃ２００５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｃ２００５：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２００６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【０６０１】
ステップＳｃ２００１において、普通電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｃ２００１：ＮＯ）、ステップＳｃ２００７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普通電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｃ２００７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｃ２００７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｃ２００７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｃ２００７：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２００８に進み、普通電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｃ２００９に進む。
【０６０２】
ステップＳｃ２００９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｃ２００９：ＮＯ）、ステップＳｃ２０１０に進み、高

頻度サポートモードであるか否かを判定する。
【０６０３】
ステップＳｃ２０１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｃ２０１０：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２０１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【０６０４】
一方、ステップＳｃ２００９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｃ２００９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｃ２０１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｃ２０１０：ＮＯ）、ステップＳｃ２０１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【０６０５】
《１－８》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
次に、予告演出や結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【０６０６】
＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞
＜タイマ割込み処理＞
最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【０６０７】
図４３は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【０６０８】
ステップＳｃ２１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｃ２１０１を実行した後、ステップＳｃ２１０２に進む。
【０６０９】
ステップＳｃ２１０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｃ２１０１で記憶したコマンドのうちの第１保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｃ２１０２を実行した後、ステップＳｃ２１０３に進む。
【０６１０】
ステップＳｃ２１０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｃ２１０３を実行した後、ステップＳｃ２１０４に進む。
【０６１１】
ステップＳｃ２１０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｃ２１０４を実行した後、ステップＳｃ２１０５に進む。
【０６１２】

ステップＳｃ２１０５では、報知演出用処理を実行する。報知演出用処理は、様々な報知演出を実現するための処理である。報知演出としては、例えば、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出や、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための左打ち報知演出、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させることを遊技者に報知するためのＶ狙い報知演出などを実現する。また、ステップＳｃ２１０５を実行した後、ステップＳｃ２１０６に進む。

【０６１３】

ステップＳｃ２１０６では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景画像（背景動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、低サポ状態時の通常時演出モードに対応した背景画像や、高サポ状態時のラッシュ時演出モードに対応した背景画像等を表示させる処理を行う。さらに、高サポ状態から低サポ状態への移行時に特２残保留がある場合に、ラッシュ時演出モードに対応した背景画像や低サポ状態時の通常時演出モードに対応した背景画像とは相違する特有の背景画像を表示させる特定情報出力処理も行う。当該特有の背景画像が、特２残保留消化時演出モードに対応した特定情報としての背景画像となり得る。また、高サポ状態から低サポ状態への移行時に、特２残保留の有無にかかわらず、ラッシュ時演出モードに対応した背景画像や低サポ状態時の通常時演出モードに対応した背景画像とは相違する特定情報としての特有の背景画像を表示させる特定情報出力処理を行う構成としてもよい。この構成を採用する場合、当該特有の背景画像は、例えば、高サポ状態から低サポ状態へ移行後に１０回の変動が実行されるまで継続する構成としてもよい。この場合において、高サポ状態から低サポ状態への移行時に特２残保留が存在する場合には、当該特２残保留に基づく特２変動は、当該特有の背景画像が表示されている期間において実行されることになる。ステップＳｃ２１０６を実行した後、ステップＳｃ２１０７に進む。

【０６１４】

ステップＳｃ２１０７では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。さらに、本実施形態では、特別遊技情報としての大当たり遊技状態中の大当たり遊技演出モードに対応した背景画像を表示させる特別遊技情報出力処理を行ったりもする。ステップＳｃ２１０７を実行した後、ステップＳｃ２１０８に進む。

【０６１５】

ステップＳｃ２１０８では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｃ２１０８を実行した後、ステップＳｃ２１０９に進む。

【０６１６】

ステップＳｃ２１０９では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｃ２１０９を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【０６１７】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４３：Ｓｃ２１０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０６１８】

図４４は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ２２０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｃ２２０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には

（Ｓｃ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２２０２に進む。
【０６１９】
ステップＳｃ２２０２では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｃ２２０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｃ２２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２２０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｃ２２０３を実行した後、ステップＳｃ２２０５に進む。
【０６２０】
ステップＳｃ２２０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｃ２２０２：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｃ２２０４に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアであり、記憶部として機能する。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｃ２２０４を実行した後、ステップＳｃ２２０５に進む。
【０６２１】
ステップＳｃ２２０３及びステップＳｃ２２０４の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。
【０６２２】
ステップＳｃ２２０５では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｃ２２０５を実行した後、ステップＳｃ２２０６に進む。
【０６２３】

ステップＳｃ２２０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｃ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｃ２２０２～ステップＳｃ２２０５を実行することなく、ステップＳｃ２２０６に進む。

【０６２４】

ステップＳｃ２２０６では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｃ２２０３において特定された第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第１保留表示部３７ｃの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御するとともに、ステップＳｃ２２０４において特定された第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第２保留表示部３７ｄの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳｃ２２０６を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。

【０６２５】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４３：Ｓｃ２１０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０６２６】

図４５は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ２３０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｃ２３０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｃ２３０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｃ２３０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｃ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２３０２に進む。

【０６２７】

ステップＳｃ２３０２では、今回受信した変動用コマンドと種別コマンドとを読み出し、これらのコマンドから、大当たりの有無、小当たりの有無、大当たり当選する場合（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）の大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報をそれぞれ把握する。そして、把握した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｃ２３０３に進む。

【０６２８】

ステップＳｃ２３０３では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｃ２３０３を実行した後、ステップＳｃ２３０４に進む。

【０６２９】

ステップＳｃ２３０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であった場合には、有効ラインＬ１（図５（ｂ）参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が８Ｒ大当たりＡである場合には、７を除いた同一の奇数図柄の組合せ、すなわち、１１１、３３３、または５５５が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が８Ｒ大当たりＢである場合には、８を除いた同一の偶数図柄の組合せ、すなわち、２２２、４４４、または６６６が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が１５Ｒ大当たりＡである場合には、「７」図柄の組合せ、すなわち、７７７が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選で小当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が１５Ｒ大当たりＡである場合には、「８」図柄の組合せ、すなわち、７７７が選択され得る。なお、これは一例であり、他の同一図柄の組合せとしてもよい。さらに、同一図柄の組み合わせに換えて、他の特定の規則（例えば、連番）に則った図

柄の組み合わせとしてもよい。
【０６３０】
ステップＳｃ２３０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の振分判定の結果が、８Ｒ大当たりＡ、８Ｒ大当たりＢ、１５Ｒ大当たりＡである場合には、有効ラインＬ１（図５（ｂ）参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が８Ｒ大当たりＡである場合には、７を除いた同一の奇数図柄の組合せ、すなわち、１１１、３３３、または５５５が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が８Ｒ大当たりＢである場合には、８を除いた同一の偶数図柄の組合せ、すなわち、２２２、４４４、または６６６が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が１５Ｒ大当たりＡである場合には、「７」図柄の組合せ、すなわち、７７７が選択され得る。なお、これは一例であり、例えば、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が８Ｒ大当たりＡである場合には同一の図柄の組合せとして６６６または８８８が選択され、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が８Ｒ大当たりＢである場合には同一の図柄の組合せとして２２２または４４４が選択され、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が１５Ｒ大当たりＡである場合には同一の図柄の組合せとして同一の奇数図柄の組合せが選択され得る構成等、他の同一図柄の組合せとしてもよい。さらに、同一図柄の組み合わせに換えて、他の特定の規則（例えば、連番）に則った図柄の組み合わせとしてもよい。
【０６３１】
今回の遊技回の大当たり抽選の当否結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。
【０６３２】
ステップＳｃ２３０５では、今回の遊技回の変動パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｃ２３０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動パターンを選択する。なお、変動パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｃ２３０６に進む。
【０６３３】
ステップＳｃ２３０６では、今回の遊技回においてステップＳｃ２３０３で設定された演出パターン、ステップＳｃ２３０４で設定された停止図柄、ステップＳｃ２３０５で設定された変動パターンの情報、保留表示の情報等を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｃ２３０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｃ２３０７を実行した後、ステップＳｃ２３０８に進む。
【０６３４】
ステップＳｃ２３０８では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１または第２始動口保留用領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップＳｃ２３０８を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。
【０６３５】
＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図４５：Ｓｃ２３０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０６３６】

図４６は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ２４０１では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｃ２４０２に進む。

【０６３７】

ステップＳｃ２４０２では、演出パターンテーブルを特定する処理を実行する。演出パターンテーブルは、遊技回において実行する演出のパターンと、変動時間と、演出パターン用乱数ＲＮとをデータ要素とする３次元の表形式のデータである。ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａには、小当たりの有無、時短付与の有無、当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の演出パターンテーブルを記憶している。ステップＳｃ２４０２では、これらの演出パターンテーブルから一の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図４５）のステップＳｃ２３０２で把握した、小当たりの有無、時短付与の有無、当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リーチ発生の有無に基づいて、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａの中から一の演出パターンテーブルの特定を行う。ステップＳｃ２４０２を実行した後、ステップＳｃ２４０３に進む。

【０６３８】

ステップＳｃ２４０３では、Ｓｃ２４０２で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図４５）のステップＳｃ２３０２で把握した変動時間と、ステップＳｃ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。ステップＳｃ２４０３を実行した後、ステップＳｃ２４０４に進む。

【０６３９】

ステップＳｃ２４０４では、ステップＳｃ２４０３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｃ２４０４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【０６４０】

＜変動開始時の更新処理＞

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図４５：Ｓｃ２３０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０６４１】

図４７は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ２５０１では、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか否かを判定する。ステップＳｃ２５０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであると判定した場合には（Ｓｃ２５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２５０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の第１保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第１保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｃ２５０４に進む。

【０６４２】

一方、ステップＳｃ２５０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものではないと判定した場合には（Ｓｃ２５０１：ＮＯ）、ステップＳｃ２５０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の第２保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第２保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｃ２５０４に進む。

【０６４３】

ステップＳｃ２５０４では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【０６４４】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【０６４５】

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

【０６４６】

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

【０６４７】

＜メイン処理＞

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

【０６４８】

図４８は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【０６４９】

ステップＳｃ２６０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ１０７ａ，１０７ｂに、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｃ２６０２に進む。

【０６５０】

ステップＳｃ２６０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【０６５１】

＜コマンド割込み処理＞

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

【０６５２】

図４９は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ２７０１では、コマンド格納処理を実行する

。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【０６５３】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【０６５４】

図５０は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。Ｖ割り込み処理が実行される毎に、ワークＲＡＭ１０４内の表示データテーブルバッファに記憶されている表示データテーブルの実行位置を示すポインタを１加算して更新することによって、図柄表示装置４１に表示させる画像の特定を行なう。

【０６５５】

上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ１０７ａ，１０７ｂに、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【０６５６】

ステップＳｃ２８０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図４９）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。具体的には、例えば、低サポ状態時の通常時演出モードに対応した背景画像を示す演出コマンドがコマンド格納エリアに格納されていた場合に、その演出コマンドによって指定された背景画像が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。高サポ状態時のラッシュ時演出モードに対応した背景画像を示す演出コマンドがコマンド格納エリアに格納されていた場合に、その演出コマンドによって指定された背景画像が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、高サポ状態から低サポ状態に移行した後の背景画像を示す演出コマンドがコマンド格納エリアに格納されていた場合に、その演出コマンドによって指定された背景画像が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。さらに、大当たり遊技状態中に大当たり遊技演出モードに対応した背景画像を示す演出コマンドがコマンド格納エリアに格納されていた場合に、その演出コマンドによって指定された背景画像が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【０６５７】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、

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

【０６５８】

なお、コマンド対応処理（Ｓｃ２８０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や、停止図柄、変動表示パターン、演出モードに対応した背景画像等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。このように、本実施形態では、高サポ状態中にラッシュ時演出モードに対応した背景画像を表示する識別情報出力処理を実行し、高サポ状態の終了時にラッシュ時演出モードに対応した背景画像の表示を停止する出力停止処理を実行する。

【０６５９】

ステップＳｃ２８０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｃ２８０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。例えば、演出モードに対応した背景画像を例に挙げると、高サポ状態中にラッシュ時演出モードに対応した背景画像を継続して表示し、高サポ状態の終了時に特２残保留がある場合に第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮが１以上である場合には、特２残保留消化時演出モードに対応し得る背景画像を表示する。なお、当該背景画像は、特２残保留による変動表示が全て終了した後に通常時演出モードにモードチェンジされるまで表示され得る。この結果、高サポ状態の終了時に特２残保留がある場合に、図柄表示装置４１における演出モードに対応した背景画像の表示を適切に行なうことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。特に、各演出モードに対応した背景画像は特有のものであることから、図柄表示装置４１に多様な背景画像の表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。その後、ステップＳｃ２８０３に進む。

【０６６０】

ステップＳｃ２８０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｃ２８０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターは描画リストの形でワークＲＡＭ１０４に格納される。その後、ステップＳｃ２８０４に進む。

【０６６１】

ステップＳｃ２８０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｃ２８０３）によって生成された描画リストを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、描画リストに基づいて１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した１フレーム分の画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｃ２８０５に進み、その他の処理を実行した後、本Ｖ割込み処理を終了する。上記特２残保留消化時演出モードに対応した背景画像は、特２残保留による変動表示が全て終了した後に通常時演出モードにモードチェンジされるまで表示される構成

に換えて、最後の変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまで継続して表示する継続出力処理を実行する構成としてもよい。また、最後の変動表示の停止表示が終了して次の変動が開始するまで継続して表示する構成としてもよい。例えば、上述した特２残保留消化時演出モードに対応した背景画像の表示中においては、特２残保留に基づいて大当たり当選した遊技回を例に挙げると、女性キャラクターが「まだまだ特２残保留によるチャンスが有るよ！」と叫ぶ動画像や、女性キャラクターが「ぎりぎり連荘だよ、良かったね！」と叫ぶ動画像を図柄表示装置４１に表示させることができる。さらに、当該動画像に伴った音声をデータ表示器９が備えるスピーカー４６に出力させるように構成してもよい。例えば、大当たり当選に係る遊技回を例に挙げると、当該遊技回では、初期状態から更新終了状態となるまで、すなわち、同一図柄の組み合わせとなる停止図柄用の表示データテーブルにおいてポインタが初期位置に設定されてから最後まで到達するまで、本Ｖ割込み処理が実行されることになる。この結果、大当たり当選に係る変動表示が開始されてから停止表示の確定時間が終了するまでの描画が完了する。この描画完了後の予め定められたタイミングで開閉実行モードが実行され、賞球が遊技者に付与される。

【０６６２】

以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【０６６３】

《１－９》作用・効果：

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、制御モード切替処理によって、特別遊技状態の終了後に制御モードを特定期間、第２制御モードに維持し、特定期間の終了時に制御モードを第２制御モードから第１制御モードに切り替える。また、識別情報出力処理によって、特別遊技状態である期間、または特定期間において、識別情報を継続して出力し、出力停止処理によって、特定期間の終了時に識別情報の出力を停止する。さらに、記憶部によって、特定期間の終了時に取得情報記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数を記憶する。特定情報出力処理によって、特定期間の終了後に、少なくとも記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数が１以上である場合に、当該第２の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、特定変動表示が実行され得る状態を識別可能な特定情報を継続して出力することが可能となっている。さらに、特定情報出力処理は、所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、特定情報を継続して出力するが、当該特定情報を識別情報とは異なる態様で出力する。具体的には、例えば、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が８Ｒ大当たりＡである場合に、大当たりに基づく開閉実行モードの終了後にサポートモードを規定回数、高頻度サポートモードに維持し、規定回数の終了時にサポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える。このサポートモードが高頻度サポートモードに維持される高サポ状態中に、大当たり信号２を継続して出力し、高サポ状態の終了時に大当たり信号２の出力を停止する。さらに、高サポ状態の終了時に第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）を特２残保留個数記憶エリアに特２残保留個数ＸＲｂＮとしてセットする。高サポ状態の終了後に、少なくとも当該特２残保留個数ＸＲｂＮの値が１以上である場合に、当該特２残保留個数ＸＲｂＮの値と一致する所定数の変動表示が終了するまで、大当たり信号２を継続して出力することが可能となる。さらに、特２残保留個数ＸＲｂＮのうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、大当たり信号２を継続して出力する。

【０６６４】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、特定期間の終了時に識別情報の出力が一旦停止されても、特定期間の終了後に、記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、特定変動表示が実行され得る状態を識別可能な特定情報が継続して出力されることから、特定期間の終了後において、取得情報記憶部に第２の特別乱数情報が残り、当該第２の特別乱数情報が特定条件を満たした場合、

具体的には、例えば、第２の特別乱数情報が予め定めた値と一致する場合、例えば大当たり当選した場合に、識別情報および特定情報を受け取る表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第２の特別乱数情報が特定条件を満たしたものであるとして適切な表示を行なうことが可能となる。具体的には、例えば、高サポ状態の終了時に大当たり信号２の出力が一旦停止されても、高サポ状態の終了後に、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおいて保留個数記憶エリアに記憶された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮの値と一致する所定数の変動表示が終了するまで、大当たり信号２が継続して出力されることから、高サポ状態の終了後において、第２始動保留個数ＲｂＮの特２残保留があり、当該特２残保留の内の一つに基づいて大当たり当選した場合に、データ表示器９において、直前の高サポ状態に関係して取得された特２残保留に基ついて大当たり当選したものであるとして連荘数をカウントすることが可能となる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、データ表示器９において例えば連荘数の表示を適切に行なうことができずに遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６６５】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報を識別情報とは異なる態様で出力する。具体的には、例えば、特２残保留に基づく変動中において継続して出力する大当たり信号２を、高サポ状態中に出力する通常出力態様の大当たり信号２とは異なる態様（特別出力態様）で出力する。

【０６６６】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特定情報を受け取る表示装置において、特定情報を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、特定期間の終了後に残った第２の特別乱数情報についての変動表示中である旨の表示を行なうことができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報や識別情報を受け取る表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。具体的には、例えば、特２残保留に基づく変動中において、大当たり信号２を高サポ状態中に出力される通常出力態様とは異なる特別出力態様で出力することから、データ表示器９において、特別出力態様の大当たり信号２を受け取った場合に、特有の演出、例えば、女性キャラクターが「まだまだ特２残保留によるチャンスが有るよ！」と叫ぶ動画像をデータ表示装置９８に表示させることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、データ表示器９に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６６７】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、特定期間の終了時に記憶されている第２の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示の停止表示が終了した後まで継続して特定情報を出力する。具体的には、例えば、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮの値と一致する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示の停止表示が終了した後まで継続して大当たり信号２を出力する。

【０６６８】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、最後の変動表示が終了して停止表示となった後から当該停止表示が終了するまでの期間においても、特定情報の出力が継続する。このために、特定情報を継続して出力する期間を、特定期間の終了後に取得情報記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報に基づく遊技回の実行中の期間に、高い精度で一致させることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報や識別情報を受け取る表示装置において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、当該表示の精度を向上することができる。具体的には、例えば、最後の変動表示が終了して停止表示となった後から当該停止表示が終了するまでの期間においても、大当たり信号２の出力が継続する。このために、大当たり信号２を継続して出力する期間を、特定期

間の終了後に取得情報記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報に基づく遊技回の実行中の期間に、高い精度で一致させることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり信号２を受け取るデータ表示器９において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、当該表示の精度を向上することができる。

【０６６９】

本実施形態のパチンコ機１０では、識別情報と特定情報とは、同一の出力用端子から出力される同一種類の情報である。具体的には、例えば、高サポ状態中に出力される識別情報と特２残保留消化中に出力される特定情報とは、同一の出力用端子から出力される同一種類の情報としての大当たり信号２である。なお、別態様として、識別情報と特定情報とは、異なる出力用端子から出力される異なる種類の情報としてもよいし、同一の出力用端子から出力される異なる種類の情報としてもよい。

【０６７０】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態を識別するための識別情報を、特定期間の終了後に、少なくとも記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数が１以上である場合に、当該第２の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで継続して、同一の出力用端子から出力される同一種類の情報として出力することができる。この結果、簡単な構造によって、当該識別情報を適切な期間、表示装置に出力することができる。具体的には、例えば、大当たり遊技である期間または高サポ状態である期間に該当する状態を識別するための大当たり信号２を、高サポ状態の終了後に、高サポ状態の終了時に第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮの値が１以上である場合に、当該特２残保留個数ＸＲｂＮの値と一致する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで継続して、同一の出力用端子から出力される同一種類の情報として出力することができる。この結果、簡単な構造によって、大当たり信号２を適切な期間、データ表示器等の表示装置に出力することができる。

【０６７１】

本実施形態のパチンコ機１０では、特定期間の終了後に、記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで実行される特定変動表示は、第２入球部への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別乱数情報についての判定に対応した変動表示である。具体的には、例えば、高サポ状態の終了時に特２残保留個数ＸＲｂＮの値と一致する所定数の変動表示が終了するまで実行される特定変動表示は、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として取得された特２保留情報についての判定に対応した変動表示である。

【０６７２】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特定期間の終了時に取得情報記憶部に記憶されていた第２の特別乱数情報についての変動表示であることを、特別乱数情報から識別することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報を受け取る表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、高サポ状態の終了時に第２保留エリアＲｂに格納されていた特２残保留についての変動表示であることを、大当たり信号２から識別することができる。この結果、データ表示器９に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０６７３】

本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報は、データの出力を所定周期で繰り返し行なう態様である。具体的には、例えば、特別出力態様の大当たり信号２は、データの出力を所定周期で繰り返し行なう態様である。

【０６７４】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、簡単な構成によって、特定情報を

識別情報出力処理によって出力される識別情報と異なった態様とすることができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、構造の簡素化を図ることができる。具体的には、例えば、簡単な構成によって、特別出力態様の大当たり信号２を通常出力態様の大当たり信号２と異なった態様とすることができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、構造の簡素化を図ることができる。

【０６７５】

本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、特定情報を所定の継続態様で出力する。具体的には、例えば、特別出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留で大当たり当選となると判定された場合に、大当たり遊技状態が発生するまで、特別出力態様の大当たり信号２を所定の継続態様で出力する。

【０６７６】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特別条件を満たすと判定された場合に、特定情報を所定の継続態様で出力する期間を、第２の特別乱数情報が特定条件を満たすと判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報を受け取る表示装置において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、特２残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。具体的には、例えば、特別出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留が大当たり当選となる条件を満たすと判定された場合に、特別出力態様の大当たり信号２を所定の継続態様で出力する期間を、特２残保留が大当たり当選となる条件を満たすと判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり信号２を受け取るデータ表示器９において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、特２残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。

【０６７７】

本実施形態のパチンコ機１０では、特別乱数情報が特定条件とは相違する特定他条件を満たし、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、特別遊技状態発生条件が成立したと判定し、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、特定情報を所定の継続態様で出力する。具体的には、例えば、保留情報に基づく当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致することを満たし、当該満たした後に、Ｖ入賞口に遊技球が入球することが成立した場合に、大当たり遊技状態発生条件が成立したと判定し、特別出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留に基づく当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致すると判定された場合に、大当たり遊技状態が発生するまで、特別出力態様の大当たり信号２を所定の継続態様で出力する。

【０６７８】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特定情報を所定の継続態様で出力する期間を、第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合にも、特定情報や識別情報を受け取る表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第２の特別乱数情報が特定他条件を満たしたものであるとして適切な表示を行なうことが可能となる。具体的には、例えば、特別出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留が小当たり当選する値と一致すると判定された場合に、特別出力態様の大当たり信号２を所定の継続態様で出力する期間を、特２残保留が小当たり当選する値と一致すると判定された遊技

回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、特別出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留が小当たり当選する値と一致すると判定された場合にも、データ表示器９において、直前の高サポ状態に関係して取得された特２残保留が小当たり当選したものであるとして連荘数をカウントすることが可能となる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、特２残保留が小当たり当選した場合に、表示装置において連荘数の表示を適切に行なうことができずに遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【０６７９】

本実施形態のパチンコ機１０では、特別乱数情報が特定条件とは相違する特定他条件を満たし、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、特別遊技状態発生条件が成立したと判定し、識別情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、識別情報を継続して出力する。具体的には、例えば、保留情報に基づく当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致することを満たし、当該満たした後に、Ｖ入賞口に遊技球が入球することが成立した場合に、大当たり遊技状態発生条件が成立したと判定し、通常出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２保留情報に基づく当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致すると判定された場合に、大当たり遊技状態が発生するまで、通常出力態様の大当たり信号２を継続して出力する。

【０６８０】

ここで、「識別情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、識別情報を継続して出力する」構成を備えない比較例を考えてみる。比較例によれば、識別情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、当該遊技回の変動表示が終了してから、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立するまでの間、識別情報の出力が停止されてしまう。このために、制御モードが第２制御モードに維持された特定期間において、第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定され、その後に遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合であっても、識別情報の出力が途切れることとなり、データ表示器等の表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第２の特別乱数情報が特定他条件を満たしたものであるとして連荘数をカウントすることができなかった。この結果、比較例によれば、遊技者に不快感を与えてしまい、遊技者の遊技に対する興趣を低下させてしまう虞があった。

【０６８１】

これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、識別情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、識別情報を継続して出力することから、第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された遊技回の変動表示が終了してから、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立するまでの間に、識別情報の出力が途切れることがない。このために、制御モードが第２制御モードである特定期間の終了後において、第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定され、その後に遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、特定情報や識別情報を受け取る表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第２の特別乱数情報が特定他条件を満たしたものであり、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立したことによって特別遊技状態発生条件が成立したものとして適切な表示を行なうことが可能となる。具体的には、例えば、通常出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留が小当たり当選する値と一致すると判定された場合に、大当たり遊技状態が発生するまで通常出力態様の大当たり信号２を継続して出力することから、特２保留情報が小当たり当選する値と一致すると判定された遊技回の変動表示が終了してから、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立するま

での間に、通常出力態様の大当たり信号２の出力が途切れることがない。このために、制御モードが第２制御モードである特定期間の終了後において、特２保留情報が小当たり当選する値と一致すると判定され、その後に遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、連荘が途切れることなく大当たり当選が続くとデータ表示器９に認識させ表示させることができる。この結果、連荘が途切れることなく大当たり当選が続き連荘数が大きくなることは遊技者にとって大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興趣をいっそう向上させることができる。

【０６８２】

本実施形態のパチンコ機１０では、特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技情報を出力する特別遊技情報出力処理を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理の各出力先は、同一の表示装置である。具体的には、例えば、大当たり遊技状態である期間に該当する状態を識別するための大当たり信号１を出力する特別遊技情報出力処理を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理の各出力先は、同一のデータ表示器９である。

【０６８３】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、識別情報および特定情報によって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、特別遊技情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能となる。このために、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理の各出力先に該当する表示装置において、遊技の状況を適切に表示することができる。具体的には、例えば、大当たり信号２によって、大当たり遊技状態である期間または高サポ状態である期間に該当する状態であることを識別でき、大当たり信号１によって、大当たり遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、高サポ状態である期間が連続する場合に、その連続する高サポ状態である期間の間で何回大当たり遊技状態が発生したかをデータ表示器９が把握することが可能となる。このために、データ表示器９において、いわゆる連荘数を表示することができる。

【０６８４】

本実施形態のパチンコ機１０では、特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技情報を出力する特別遊技情報出力処理を備え、特別遊技情報は、特定情報とは異なる態様である。具体的には、例えば、大当たり遊技状態である期間に該当する状態を識別するための大当たり信号１を出力する特別遊技情報出力処理を備え、大当たり信号１は、特別出力態様の大当たり信号２とは異なる態様である。

【０６８５】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、識別情報および特定情報によって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、特別遊技情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能となる。このために、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理から情報を受け取る表示装置において、遊技の状況を適切に表示することが可能となる。さらに、特別遊技情報は特定情報とは異なる態様であることから、特定情報を受け取る表示装置において、特定情報を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、特定期間の終了後に第２の特別乱数情報についての変動表示中である旨の表示を行なうことができる。したがって、本実施形態では、特定情報や識別報報を受け取る表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、大当たり信号２によって、大当たり遊技状態である期間または高サポ状態である期間に該当する状態であるこ

とを識別でき、大当たり信号１によって、大当たり遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、高サポ状態である期間が連続する場合に、その連続する高サポ状態である期間の間で何回大当たり遊技状態が発生したかをデータ表示器９が把握することが可能となる。このために、データ表示器９において、いわゆる連荘数を表示することができる。さらに、大当たり信号１は特別出力態様の大当たり信号２とは異なる態様であることから、データ表示器９において、特別出力態様の大当たり信号２を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、高サポ状態の終了後に特２残保留に基づく変動表示中である旨の表示を行なうことができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、データ表示器９に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０６８６】

本実施形態のパチンコ機１０では、特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技情報を出力する特別遊技情報出力処理を備え、特別遊技情報は、識別情報とは異なる態様である。具体的には、例えば、大当たり遊技状態である期間に該当する状態を識別するための大当たり信号１を出力する特別遊技情報出力処理を備え、大当たり信号１は、特別出力態様の大当たり信号２とは異なる態様である。

【０６８７】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、識別情報および特定情報によって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、特別遊技情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能となる。このために、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理から情報を受け取る表示装置において、遊技の状況を適切に表示することが可能となる。さらに、特別遊技情報は識別情報出力処理によって出力される識別情報とは異なる態様であることから、表示装置における情報の把握が容易となる。このために、表示装置において、遊技の状況の表示を確実に行なうことが可能となる。具体的には、例えば、大当たり信号２によって、大当たり遊技状態である期間または高サポ状態である期間に該当する状態であることを識別でき、大当たり信号１によって、大当たり遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、高サポ状態である期間が連続する場合に、その連続する高サポ状態である期間の間で何回大当たり遊技状態が発生したかをデータ表示器９が把握することが可能となる。このために、データ表示器９において、いわゆる連荘数を表示することができる。さらに大当たり信号１は通常出力態様の大当たり信号２とは異なる態様であることから、データ表示器９における情報の把握が容易となる。このために、データ表示器９において、例えば連荘数の表示を確実に行なうことが可能となる。

【０６８８】

本実施形態のパチンコ機１０では、第１入球部への遊技球の入球を契機として第１入球情報を出力する第１入球情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および第１入球情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置である。具体的には、例えば、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として第１始動口入球信号を出力する第１入球情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および第１入球情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一のデータ表示器９である。

【０６８９】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、表示装置において、例えば遊技の状況の表示と共に、第１入球部への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。この結果、表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、データ表示器９において、例えば連荘数の表示と共に、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。この結果、デ

ータ表示器９に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０６９０】

本実施形態のパチンコ機１０では、第２入球部への遊技球の入球を契機として第２入球情報を出力する第２入球情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および第２入球情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置である。具体的には、例えば、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として第２始動口入球信号を出力する第２入球情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および第２入球情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一のデータ表示器９である。

【０６９１】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、表示装置において、例えば遊技の状況の表示と共に、第２入球部への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。この結果、データ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、データ表示器９において、例えば連荘数の表示と共に、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。この結果、データ表示器９に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０６９２】

本実施形態のパチンコ機１０では、変動表示が終了して停止表示となったこと示す停止表示情報を出力する停止表示情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および停止表示情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置である。具体的には、例えば、変動表示されていた特別図柄が停止表示となったことを示す図柄確定信号を出力する図柄確定信号出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および図柄確定信号出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置である。

【０６９３】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、表示装置において、例えば遊技の状況の表示と共に、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した直後において、特２残保留がある場合に、特２残保留の変動が終了して停止表示となった旨の表示を行なうことができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０にでは、表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、データ表示器９において、例えば連荘数の表示と共に、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した直後において、特２残保留がある場合に、特２残保留の変動が終了して停止表示となり特２図柄が確定した旨の表示を行なうことができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０にでは、データ表示器９に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０６９４】

このように、本遊技機によれば、特定期間の終了後において取得情報記憶部に第２の特別乱数情報が残った場合に、表示装置における表示を適切に行なうので、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【０６９５】

《１－１０》第１実施形態の変形例：

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

【０６９６】

《１－１０－１》変形例１：

上記第１実施形態及び各変形例では、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した直後（図２２の時刻ｔ４２）において

、特２残保留がある場合に、特２残保留の最後の１つに基づく変動表示が終了して停止表示となった後に確定時間が終了するまで（時刻ｔ６３）、大当たり信号２を継続して出力するが、時刻ｔ４２から時刻ｔ６３までの期間における大当たり信号２の出力の態様は、時刻ｔ４２までの大当たり信号２の出力の態様である一定電圧を継続して出力する通常出力態様とは異なった特別出力態様であった。具体的には、特別出力態様は、短期間で繰り返し一定電圧の出力と出力停止とを切り替えて行なう態様となっていた。これに対して、変形例として、特別出力態様を、信号の電圧値が通常出力態様の際の一定電圧（第１電圧と呼ぶ）よりも低い一定電圧（第２電圧と呼ぶ）であり、第１電圧はもとより第２電圧も、大当たり信号２の出力／停止を判定するための基準値よりも高い信号（ハイレベル信号）である構成としても良い。要は、特別出力態様の大当たり信号２は、通常出力態様の大当たり信号２と異なった態様でありながら、大当たり信号２の受け手であるデータ表示器９において大当たり信号２がＯＮ状態にあると判断することができれば、いずれの形態の信号であっても良い。

【０６９７】

《１－１０－２》変形例２：

上記第１実施形態及び各変形例では、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した直後（図２２の時刻ｔ４２）において、特２残保留がある場合に、特２残保留の最後の１つに基づく変動表示が終了して停止表示となった後に確定時間が終了するまで（時刻ｔ６３）、大当たり信号２を特別出力態様で出力する構成とした。これに対して、変形例として、時刻ｔ４２から時刻ｔ６３までの期間において、特別出力態様としての大当たり信号２を出力する構成に換えて、大当たり信号２が出力される出力側コネクタ９５ｂ（図１３参照）とは異なる出力側コネクタ９５ｂから特有な信号（特２残保留消化中信号）を出力する構成としてもよい。すなわち、時刻ｔ４２から時刻ｔ６３までの期間において、大当たり信号２の出力を停止し、大当たり信号２とは相違する特２残保留消化中信号を、大当たり信号２が出力される出力側コネクタ９５ｂ（図１３参照）とは異なる出力側コネクタ９５ｂから出力する。この特２残保留消化中信号も大当たり信号１および大当たり信号２と同様にデータ表示器９に送信される。大当たり信号２の受け手であるデータ表示器９は、特２残保留消化中信号を受信したときに、特別出力態様である大当たり信号２と同様に、高サポ状態終了時の特２残保留に基づく遊技回の実行中、すなわち、特２残保留消化中であると判断する。こうした構成によれば、第１実施形態と同様に、データ表示器９において、例えば連荘数の表示を適切に行なうことが可能となる。したがって、本変形例では、データ表示器９において例えば連荘数の表示を適切に行なうことができずに遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【０６９８】

《１－１０－３》変形例３：

上記第１実施形態及び各変形例では、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した直後（図２０の時刻ｔ４２）において、特２残保留がある場合に、特２残保留の最後の１つに基づく変動表示が終了して停止表示となった後に確定時間が終了するまで（時刻ｔ６３）、大当たり信号２を継続して出力する構成とした。これに対して、変形例として、特２残保留がある場合に、特２残保留の最後の１つに基づく変動表示が終了して停止表示となった後に確定時間が終了し（時刻ｔ６３）、当該終了時から、予め定められた最短の変動時間以内の時間が経過するまでの間、大当たり信号２を継続して出力する構成としてもよい。「最短の変動時間」は、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄの変動時間テーブルに記録された変動時間情報のうちの最も短い変動時間である。「最短の変動時間以内の時間」は、最短の変動時間を含んで、それよりも前であればいずれの時間であってもよい。

【０６９９】

この変形例によれば、特２残保留の最後の変動表示の停止表示が終了して、パチンコ機１０において予め定められた最短の変動時間以内の時間が経過するまで、大当たり信号２

の出力が継続する。このために、大当たり信号２を継続して出力する期間を、高サポ状態の終了後に特２残保留に基づく遊技回が終了して、次の特１保留情報に基づく変動表示が終了する以前まで延長させることができる。したがって、この変形例によれば、大当たり信号２を継続して出力する期間を、高サポ状態の終了後に特２残保留に基づく遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、この変形例では、データ表示器９において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、特２残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。なお、確定時間の終了時からの延長の期間を最短の変動時間よりも長くすると、大当たり信号２の出力中に、特２残保留でない特別乱数情報（特１保留情報）に基づく次の変動が停止して確定時間が経過してしまい、当該変動で大当たりした場合に、この大当たりが直前の高サポ状態における連荘数にカウントされてしまう虞があった。この結果、データ表示器９において連荘数の表示を適切に行なうことができなくなってしまう。これを防止するために、この変形例では、確定時間の終了時からの大当たり信号２の延長の期間を、最短の変動時間以内の時間を加えた期間とした。さらに他の変形例として、確定時間の終了時からの大当たり信号２の延長の期間を、最短の変動時間を上回る時間を加えた期間としてもよい。

【０７００】

《１－１０－４》変形例４：

上記第１実施形態及び各変形例では、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した直後（図２０の時刻ｔ４２）において、特２残保留がある場合に、特２残保留の最後の１つに基づく変動表示が終了して停止表示となった後に確定時間が終了するまで（時刻ｔ６３）、大当たり信号２を継続して出力する構成とした。これに対して、変形例として、特２残保留がある場合に、特２残保留の最後の１つに基づく変動表示が終了して停止表示となった後に確定時間が終了し（時刻ｔ６３）、当該終了時から次の変動表示が開始されるまで（時刻ｔ６４）、大当たり信号２を継続して出力する構成としてもよい。

【０７０１】

この変形例によれば、特２残保留の最後の変動表示の停止表示（確定表示）が終了して次の変動が開始されるまで、大当たり信号２の出力が継続する。このために、大当たり信号２を継続して出力する期間を、高サポ状態の終了後に特２残保留に基づく遊技回が終了して、特２残保留でない特別乱数情報（特１保留情報）に基づく次の変動表示が開始されるまで延長させることができる。したがって、この変形例によれば、大当たり信号２を継続して出力する期間を、高サポ状態の終了後に特２残保留に基づく遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、この変形例では、データ表示器９において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、特２残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。なお、確定時間の終了時からの延長の期間を特１保留情報に基づく次の変動が終了する時間よりも長くすると、大当たり信号２の出力中に、特２残保留でない特別乱数情報（特１保留情報）に基づく次の変動が停止して確定時間が経過してしまい、当該変動で大当たりした場合に、この大当たりが直前の高サポ状態における連荘数にカウントされてしまう虞があった。この結果、データ表示器９において連荘数の表示を適切に行なうことができなくなってしまう。これを防止するために、この変形例では、特２残保留でない特別乱数情報（特１保留情報）に基づく次の変動表示が開始されるまで大当たり信号２を延長させることとした。

【０７０２】

《１－１０－５》変形例５：

上記第１実施形態及び各変形例では、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達したことによる高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミング（図２０の時刻ｔ４２）において、特２残保留がある場合、すなわち、保留情報記憶エリア６４ｂ（図７）の第２保留エリアＲｂに記憶されている第２の保留情報（特２残保留）がある場合に、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける特２残保留の数をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮの値と一致する所定数の変動表示が終了するまで、大当たり信号２

が出力される構成とした。一般に、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した直後のタイミングで、閉じかけた普通電動役物３４ａに拾われて第２始動口３４に遊技球が入球する場合があり得る。この場合のような特定の条件下では、第２保留エリアＲｂから実行エリアＡＥに第２の特別乱数情報を取り出すタイミングによっては、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおいて第２保留エリアＲｂに記憶されている第２の特別乱数情報の数（最大で４個）よりも多い数（１または多くても２程度多い数）の変動表示が高サポ状態の終了後に実行されることがある。このために、上記所定数を、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおいて第２保留エリアＲｂに記憶されている第２の特別乱数情報の数をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮの値と一致する値とした上記第１実施形態では、上述した、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおいて第２保留エリアＲｂに記憶されている第２の特別乱数情報の数よりも多い分（所定数を決定した後に第２始動口３４に入球した分）の変動表示を実行する際に、大当たり信号２の出力が停止してしまう虞があった。

【０７０３】

これに対して、変形例として、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した後の所定期間内（例えば１秒以内）のタイミングで第２始動口３４への遊技球の入球が検出された場合に、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおいて第２保留エリアＲｂに記憶されていた第２の特別乱数情報の数をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮに１を加算した値を所定数と定め、当該所定数の変動表示が終了するまで、大当たり信号２が出力される構成としてもよい。この構成によれば、上述した、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおいて第２保留エリアＲｂに記憶されていた第２の特別乱数情報の数よりも多い分の変動表示のうちの１つの変動表示を実行する際に大当たり信号２の出力が停止してしまうことを抑制することができる。このために、本変形例によれば、大当たり信号２を継続して出力する期間を、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した後の所定期間内のタイミングで第２始動口３４に遊技球が入球したことによって取得された第２の特別乱数情報についての変動表示を終えるまで、可能な限り確保することができる。したがって、本変形例では、大当たり信号２を受け取るデータ表示器９において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、特２残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。

【０７０４】

《１－１０－６》変形例６：

上記第１実施形態及び各変形例では、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達したことによる高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミング（図２０の時刻ｔ４２）において、保留情報記憶エリア６４ｂ（図７）の第２保留エリアＲｂに記憶されている第２の保留情報（特２残保留）がある場合に、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第２始動保留個数ＲｂＮの数を特２残保留個数ＸＲｂＮにセットし、特２残保留個数ＸＲｂＮの値を変動表示が実行開始される毎に１だけ減算し、変動表示の終了後の確定時間の経過時点における特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０となるまで、大当たり信号２が出力される構成とした。これに対して変形例として、特２残保留個数ＸＲｂＮといった変数を用いることなく、第２始動保留個数ＲｂＮの数をそのまま用いて、変動表示の終了後の確定時間の経過時点における第２始動保留個数ＲｂＮの数が０となるまで、大当たり信号２が出力される構成としてもよい。具体的には、図３２においてステップＳｃ１０１４およびステップＳｃ１０１５の各処理を削除し、図３５においてステップＳｃ１３１４の処理を削除し、図３６においてステップＳｃ１４０８の処理を第２始動保留個数ＲｂＮの数が０であるか否かを判定する処理に換え、図４０においてステップＳｃ１８０１の処理を第２始動保留個数ＲｂＮの数が０であるか否かを判定する処理に換える構成としてもよい。この構成によれば、通常時における普通電動役物開放抽選において開放当選し普通電動役物３４ａが開放したことによる第２始動口３４への遊技球の入球との区別ができない事による問題は有るが、上記第１実施形態と同様に、高サポ状態の終了後

において特２残保留が残った場合に、特２残保留に基づく変動表示に対する識別性能を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０７０５】

《１－１０－７》変形例７：

上記第１実施形態及び各変形例では、高サポ状態の終了時において、ＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶された第２始動保留個数ＲｂＮの数が０を上回る場合（すなわち、１以上である場合）に、大当たり信号２延長フラグをＯＮするとともに、ＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶されている第２始動保留個数ＲｂＮの値を特２残保留個数ＸＲｂＮにセットする構成とした（図３５を参照）。これに対して、変形例として、高サポ状態の終了時において、第２保留エリアＲｂに記憶されている第２始動保留個数ＲｂＮの値を特２残保留個数ＸＲｂＮにセットし、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０を上回る場合（すなわち、１以上である場合）に、大当たり信号２延長フラグをＯＮする構成としてもよい。この構成によっても、上記第１実施形態と同一のタイミングで大当たり信号２を立ち上げることができ、上記第１実施形態と同様の態様で、大当たり信号２を延長することができる。

【０７０６】

《１－１０－８》変形例８：

上記第１実施形態及び各変形例では、高サポ状態の終了時において、ＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶された第２始動保留個数ＲｂＮの数が０を上回る場合（すなわち、１以上である場合）に、第２始動保留個数ＲｂＮの値を特２残保留個数ＸＲｂＮにセットし、特２残保留個数ＸＲｂＮの値を変動表示が実行開始される毎に１だけ減算し、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０となるまで、特定情報としての大当たり信号２を継続して出力する構成とした。これに対して変形例として、高サポ状態の終了時において、特定情報としての大当たり信号２を継続して出力し、高サポ状態の終了時に第２保留エリアＲｂに記憶された第２始動保留個数ＲｂＮの数が０を上回る場合（すなわち、１以上である場合）に、第２始動保留個数ＲｂＮの数を特２残保留個数ＸＲｂＮにセットし、特２残保留個数ＸＲｂＮの値を変動表示が実行開始される毎に１だけ減算し、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０となった場合に、特定情報の出力を停止する構成としてもよい。この構成によっても、上記第１実施形態と同様に、高サポ状態の終了後において特２残保留が残った場合に、特２残保留に基づく変動表示に対する識別性能を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０７０７】

《１－１０－９》変形例９：

上記第１実施形態及び各変形例（特に変形例７）では、高サポ状態の終了時において、第２保留エリアＲｂに記憶されている第２始動保留個数ＲｂＮの値を特２残保留個数記憶エリア内の特２残保留個数ＸＲｂＮにセットし、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０を上回る場合（すなわち、１以上である場合）に、特定情報としての大当たり信号２を継続して出力し、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０となった場合に、大当たり信号２の出力を停止する構成とした。これに対して変形例として、高サポ状態の終了時において、特定情報としての大当たり信号２を継続して出力するとともに、第２保留エリアＲｂに記憶されている第２始動保留個数ＲｂＮの値を特２残保留個数記憶エリア内の特２残保留個数ＸＲｂＮにセットし、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０を上回る場合（すなわち、１以上である場合）に、特２残保留個数ＸＲｂＮの値を変動表示が実行開始される毎に１だけ減算し、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０となった場合に、特定情報の出力を停止する構成としてもよい。この構成によっても、上記第１実施形態と同様に、高サポ状態の終了後において特２残保留が残った場合に、特２残保留に基づく変動表示に対する識別性能を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０７０８】

本変形例では、特定期間の終了時に記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数が０である場合でも、特定情報を出力する出力処理が実行され得る。具体的には、例えば、

上述したように、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０である場合でも、大当たり信号２を出力する出力処理が実行され得る。

【０７０９】

したがって、本変形例によれば、特定期間の終了時に記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数が０である場合でも、特定情報を出力する出力処理が実行され得ることから、特定期間の終了時に記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数が０であるか１以上の数であるかにかかわらず、特定情報が出力される。このために、特定期間の終了時における特定情報の継続的な出力を確実に担保することができることから、例えば、特定期間の終了時から記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数が１以上であるか否かの判定がなされるまでの間でノイズ等によって特定情報の出力が途切れてしまい、データ表示器等の表示装置による識別性能が低下してしまうことを抑制することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、高サポ状態の終了時に第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）をセットした特２残保留個数記憶エリア内の特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０である場合でも、大当たり信号２を出力する出力処理が実行され得ることから、高サポ状態の終了時に特２残保留個数記憶エリアに記憶されている特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０であるか１以上の数であるかにかかわらず、大当たり信号２が出力される。このために、高サポ状態終了時における大当たり信号２の継続的な出力を確実に担保することができることから、例えば、高サポ状態の終了時から特２残保留個数記憶エリアに記憶されている特２残保留個数ＸＲｂＮの数が１以上であるか否かの判定がなされるまでの間でノイズ等によって特定情報の出力が途切れてしまい、データ表示器等の表示装置による識別性能が低下してしまうことを抑制することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０７１０】

さらに、上記第１実施形態の構成、すなわち、高サポ状態の終了時において、大当たり信号２を継続して出力する前に、第２保留エリアＲｂに記憶されている第２始動保留個数ＲｂＮの値を特２残保留個数記憶エリア内の特２残保留個数ＸＲｂＮにセットし、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０を上回る場合に大当たり信号２を継続して出力し、一方、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０である場合に大当たり信号２の出力を取り止める構成では、上記特２残保留個数ＸＲｂＮの値の判定で０であると判定される場合に、高サポ状態を終えて、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０であると判定されて大当たり信号２の出力を取り止めるまでの流れの途中で、閉動作中の普通電動役物３４ａに遊技球が拾われて第２始動口３４へ遊技球が入球することがあり得る。当該第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選において大当たり当選した場合、当該大当たり当選は、直前の高サポ状態における連荘数にカウントされなくなる虞があった。これに対して、この変形例では、直前の高サポ状態における連荘数にカウントできる範囲を広げることができ、当該大当たり当選も直前の高サポ状態における連荘数にカウントすることができる可能性がある。

【０７１１】

《１－１０－１０》変形例１０：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合

金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の

図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【０７１２】

《１－１０－１１》変形例１１：

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

【０７１３】

《１－１１》他の構成への適用：

上記実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると特別電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【０７１４】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【０７１５】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【０７１６】

また、上記実施形態及び上記各変形例においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【０７１７】

《１－１２》上記実施形態及び上記各変形例等から抽出される発明群について：

以下、上述した実施形態及び各変形例から抽出される発明群の特徴（特徴群）について

、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施形態又は上記各変形例において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【０７１８】

＜特徴ｃＡ群＞

特徴ｃＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【０７１９】

［特徴ｃＡ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１の入球領域（第１入球部、第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第２の入球領域（第２入球部、第２始動口３４）と、

前記第１の入球領域または前記第２の入球領域への遊技球の入球を契機として特別情報（特別乱数情報、当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球領域に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球領域に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段（取得情報記憶部、保留情報記憶エリア６４ｂ内の第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（特定条件、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知するための変動表示が開始されてから当該変動表示が終了して停止表示となり当該停止表示が終了するまでを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記第２の入球領域への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球領域への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球領域への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球領域への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

遊技球が入球した場合に特典として賞球を付与する特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすことを少なくとも含む特別遊技状態発生条件が成立した場合に、前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

を備える遊技機において、

前記制御手段は、

前記特別遊技状態の終了後に、前記制御モードを特定期間、前記第２制御モードに維持し、前記特定期間の終了時に前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードに切り替える制御モード切替手段（制御モード切替処理、大当たりに基づく開閉実行モード（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードも含む）の終了後にサポートモードを高頻度サポートモードに規定回数だけ維持し、規定回数の終了時に制御モードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える処理）を備え、

当該遊技機は、

前記特別遊技状態である期間、または前記特定期間において、当該期間に該当する状態を識別するための情報（識別情報、通常出力態様の大当たり信号２）を継続して出力する

第１出力手段（識別情報出力処理、外部端子板から大当たり信号２を出力する処理）と、
前記特定期間の終了時に、前記情報の出力を停止する出力停止手段（出力停止処理、高サポ状態の終了時に特２残保留が無い場合に大当たり信号２の出力を停止する処理）と、
前記特定期間の終了時に前記取得情報記憶手段に記憶されている前記第２の特別情報の数を記憶する記憶手段（記憶部、特２残保留個数ＸＲｂＮを記憶する主側ＲＡＭ６４の特２残保留個数記憶エリア）と、
前記特定期間の終了後に、少なくとも前記記憶手段に記憶されている前記第２の特別情報の数が１以上である場合に、当該第２の特別情報の数に対応する所定数の前記変動表示が終了するまで、所定の変動表示（特定変動表示、特図２当たり抽選に基づく変動表示）が実行され得る状態を識別可能な所定情報（特定情報、通常出力態様とは別の特別出力態様の大当たり信号２）を継続して出力可能な第２出力手段（特定情報出力処理、高サポ状態の終了時に記憶されている特２残保留の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで大当たり信号２を継続的に出力する出力処理）と、
を備え、
前記第２出力手段は、
前記所定数の前記変動表示のうちの最後の前記変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、前記所定情報を継続して出力する手段（継続出力処理、所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に停止表示が終了するまで（確定時間が経過するまで）大当たり２信号を継続的に出力する出力処理）と、
前記所定情報を前記情報とは異なる態様で出力する手段（特別態様出力処理、特２残保留消化中の大当たり信号２を大当たり遊技状態中または高サポ状態中の大当たり信号２とは異なる特別出力態様で出力する処理）と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【０７２０】

本特徴によれば、制御モード切替手段によって、特別遊技状態の終了後に制御モードを特定期間、第２制御モード（高頻度サポートモード）に維持し、特定期間の終了時に制御モードを第２制御モードから第１制御モード（低頻度サポートモード）に切り替える。また、第１出力手段によって、特別遊技状態である期間、または特定期間において、当該期間に該当する状態を識別するための情報（通常出力態様の大当たり信号２）を継続して出力し、出力停止手段によって、特定期間の終了時に情報の出力を停止する。さらに、記憶手段によって、特定期間の終了時に取得情報記憶手段（保留情報記憶エリア６４ｂ内の第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂ）に記憶されている第２の特別情報の数を記憶する。第２出力手段によって、特定期間の終了後に、少なくとも記憶手段（保留情報記憶エリア６４ｂ内の第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂ）に記憶されている第２の特別情報の数が１以上である場合に、当該第２の特別情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、所定の変動表示（特図２当たり抽選に基づく変動表示）が実行され得る状態を識別可能な所定情報（通常出力態様とは別の特別出力態様の大当たり信号２）を継続して出力することが可能となる。さらに、第２出力手段は、所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、所定情報を継続して出力する（所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に停止表示が終了するまで（確定時間が経過するまで）大当たり２信号を継続的に出力する出力処理）が、当該所定情報を情報（特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態を識別するための情報）とは異なる態様で出力する。

【０７２１】

したがって、本特徴によれば、特定期間の終了時に情報の出力が一旦停止されても、特定期間の終了後に、記憶手段に記憶されている第２の特別情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、所定の変動表示が実行され得る状態を識別可能な所定情報が継続して出力されることになることから、特定期間の終了後において、取得情報記憶手段に第２の特別情報が残り、当該第２の特別情報が所定条件を満たした場合、具体的には、例え

ば大当たり当選した場合に、情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第２の特別情報が所定条件を満たしたものであるとして連荘数をカウントすることが可能となる。この結果、本特徴では、表示装置において例えば連荘数の表示を適切に行なうことができずに遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０７２２】

また、本特徴によれば、所定情報を第１出力手段によって出力される情報とは異なる態様で出力することから、所定情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、所定情報を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、特定期間の終了後に取得情報記憶手段に記憶されていた第２の特別情報についての変動表示中である旨の表示を行なうことができる。したがって、本特徴では、所定情報や情報を受け取るデータ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０７２３】

［特徴ｃＡ２］

特徴ｃＡ１に記載の遊技機であって、

前記特定期間の終了時に前記記憶手段に記憶されている前記第２の特別情報の数が０である場合でも、前記所定情報を出力する出力処理（変形例９における、高サポ状態の終了時において大当たり信号２を継続して出力する処理）が実行され得る

ことを特徴とする遊技機。

【０７２４】

本特徴によれば、特定期間の終了時に記憶手段に記憶されている第２の特別情報の数が０である場合でも、所定情報を出力する出力処理が実行され得ることから、特定期間の終了時に、記憶手段に記憶されている第２の特別情報の数が０であるか１以上の数であるかにかかわらず、所定情報が出力される。このために、特定期間の終了時における所定情報の継続的な出力を確実に担保することができることから、例えば、特定期間の終了時から記憶手段に記憶されている第２の特別情報の数が１以上であるか否かの判定がなされるまでの間でノイズ等によって所定情報の出力が途切れてしまい、データ表示器等の表示装置による識別性能が低下してしまうことを抑制することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０７２５】

［特徴ｃＡ３］

特徴ｃＡ１または特徴ｃＡ２に記載の遊技機であって、

前記第２出力手段は、前記最後の変動表示の前記停止表示が終了した後まで継続して前記所定情報を出力する

ことを特徴とする遊技機。

【０７２６】

本特徴によれば、第２出力手段は、所定数の変動表示のうちの最後の変動表示の停止表示が終了した後まで継続して所定情報を出力することから、最後の変動表示が終了して停止表示となった後から当該停止表示が終了するまでの期間においても、所定情報の出力が継続する。このために、所定情報を継続して出力する期間を、特定期間の終了後に取得情報記憶手段に記憶されている第２の特別情報に基づく遊技回の実行中の期間に、高い精度で一致させることができる。したがって、本特徴では、所定情報や情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、当該表示の精度を向上することができる。

【０７２７】

［特徴ｃＡ４］

特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記情報と前記所定情報とは、同一の出力用端子（出力側コネクタ９５ｂ）から出力される同一種類の情報（大当たり信号２）である

ことを特徴とする遊技機。
【０７２８】
本特徴によれば、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態を識別するための情報を、特定期間の終了後に、記憶手段に記憶されている第２の特別情報の数に対応する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで継続して、同一の出力用端子から出力される同一種類の情報として出力することができる。したがって、簡単な構造によって、当該情報を適切な期間、データ表示器等の表示装置に出力することができる。
【０７２９】
［特徴ｃＡ５］
特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定の変動表示は、前記第２の入球領域への遊技球の入球を契機として取得された前記第２の特別情報についての前記判定に対応した前記変動表示である
ことを特徴とする遊技機。
【０７３０】
本特徴によれば、特定期間の終了時に取得情報記憶手段に記憶されていた第２の特別情報についての変動表示であることを、所定情報から識別することができる。したがって、本特徴では、所定情報を受け取るデータ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【０７３１】
［特徴ｃＡ６］
特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定情報は、データの出力を所定周期で繰り返し行なう態様（大当たり信号２の特別出力態様）である
ことを特徴とする遊技機。
【０７３２】
本特徴によれば、所定情報はデータの出力を所定周期で繰り返し行なう態様であることから、簡単な構成によって、所定情報を第１出力手段によって出力される情報と異なった態様とすることができる。したがって、本特徴によれば、構造の簡素化を図ることができる。
【０７３３】
［特徴ｃＡ７］
特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、特定画像（女性キャラクターが「ぎりぎり連荘だよ、良かったね！」と叫ぶ画像）を表示させるための信号（特定画像表示指示信号）を出力する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【０７３４】
本特徴によれば、所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る特別情報が所定条件を満たすと判定された場合に、特定画像を表示させるための信号を出力する手段を備えることから、当該信号を受信した表示装置において、例えば連荘数の表示と共に特２残保留で大当たり当選した旨の表示を行なうことができる。したがって、本特徴では、データ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【０７３５】
［特徴ｃＡ８］
特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、特定音声を出力させるための信号を出力する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。
【０７３６】
本特徴によれば、所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る特別情報が所定条件を満たすと判定された場合に、特定音声を出力させるための信号を出力する手段を備えることから、当該信号を受信した装置において、例えば連荘数の表示と共に、特２残保留で大当たり当選した旨の音声を出力することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【０７３７】
［特徴ｃＡ９］
特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る前記第２の特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記第２出力手段は、前記特別遊技状態発生手段によって前記特別遊技状態が発生するまで、前記所定情報を所定の継続態様で出力する
ことを特徴とする遊技機。
【０７３８】
本特徴によれば、所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別情報が所定条件を満たすと判定された場合に、第２出力手段は、特別遊技状態発生手段によって特別遊技状態が発生するまで、前記所定情報を所定の継続態様で出力する。このために、所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別情報が所定条件を満たすと判定された場合に、所定情報を所定の継続態様で出力する期間を、第２の特別情報が所定条件を満たすと判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、本特徴では、所定情報や情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、特２残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。
【０７３９】
［特徴ｃＡ１０］
特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特別遊技状態発生手段は、前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件とは相違する所定他条件（当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致すること）を満たし、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件（Ｖ入賞口５９に遊技球が入球すること）が成立した場合に、前記特別遊技状態発生条件が成立したと判定し、
前記所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る前記第２の特別情報が前記所定他条件を満たすと判定された場合に、前記第２出力手段は、前記特別遊技状態発生手段によって前記特別遊技状態が発生するまで、前記所定情報を所定の継続態様で出力する
ことを特徴とする遊技機。
【０７４０】
本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、判定手段によって特別情報が所定条件とは相違する所定他条件を満たし、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、特別遊技状態発生条件が成立したと判定し、所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別情報が所定他条件を満たすと判定された場合に、第２出力手段は、特別遊技状態発生手段によって特別遊技状態が発生するまで、所定情報を所定の継続態様で出力する。このために、所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別情報が所定他条件を満たすと判定された場合に、具体的には、例えば小当たり当選した場合に、所定情報を所定の継続態様で出力する期間を、第２の特別情報が所定他条件を満たすと判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、本特徴では、小当たり当選した場合にも、所定情報や情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第２の特別情報が所定他条件を満たしたものであるとして連荘数をカウントすることが可能となる。この結果、本特徴では、例えば小当たり当選した場合に、表示装置において連荘数の

表示を適切に行なうことができずに遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【０７４１】

［特徴ｃＡ１１］

特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ１０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特別遊技状態発生手段は、前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件とは相違する所定他条件（特定他条件、当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致すること）を満たし、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件（Ｖ入賞口５９に遊技球が入球すること）が成立した場合に、前記特別遊技状態発生条件が成立したと判定し、

前記情報の出力中に実行されている遊技回に係る前記第２の特別情報が前記所定他条件を満たすと判定された場合に、前記第１出力手段は、前記特別遊技状態発生手段によって前記特別遊技状態が発生するまで、前記情報を継続して出力する

ことを特徴とする遊技機。

【０７４２】

本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、判定手段によって特別情報が所定条件とは相違する所定他条件を満たし、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、特別遊技状態発生条件が成立したと判定し、情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別情報が所定他条件を満たすと判定された場合に、第１出力手段は、特別遊技状態発生手段によって特別遊技状態が発生するまで、情報を継続して出力する。ここで、「情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別情報が所定他条件を満たすと判定された場合に、第１出力手段は、特別遊技状態発生手段によって特別遊技状態が発生するまで、情報を継続して出力する」構成を備えない比較例を考えてみる。比較例によれば、情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別情報が所定他条件を満たすと判定された場合に、当該遊技回の変動表示が終了してから、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立するまでの間、第１出力手段において情報の出力が停止されてしまう。このために、情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、制御モードが第２制御モードに維持された特定期間において、第２の特別情報が所定他条件を満たすと判定され、その後に遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、第１出力手段による情報の出力が途切れることとなり、データ表示器等の表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第２の特別情報が所定他条件を満たしたものであるとして連荘数をカウントすることがことができなかった。この結果、比較例によれば、遊技者に不快感を与えてしまい、遊技者の遊技に対する興趣を低下させてしまう虞があった。

【０７４３】

これに対して、本変形例によれば、情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別情報が所定他条件を満たすと判定された場合に、第１出力手段は、特別遊技状態発生手段によって特別遊技状態が発生するまで、情報を継続して出力することから、第２の特別情報が所定他条件を満たすと判定された遊技回の変動表示が終了してから、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立するまでの間に、第１出力手段による情報の出力が途切れることがない。このために、制御モードが第２制御モードである特定期間の終了後において、第２の特別情報が所定他条件を満たすと判定され、その後に遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、連荘が途切れることなく大当たり当選が続くとデータ表示器等の表示装置に認識させ表示させることができる。この結果、連荘が途切れることなく大当たり当選が続き連荘数が大きくなることは遊技者にとって大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興趣をいっそう向上させることができる。

【０７４４】

［特徴ｃＡ１２］

特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ１１までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

特定の条件下で（高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した後の所定期間内のタイミングで第２始動口３４への遊技球の入球が検出された場合）前記第２の入球領域への遊技球の入球が検出された場合における前記所定数は、前記特定期間の終了時に前記記憶手段に記憶されている前記第２の特別情報の数に１を加算した値となる（変形例５の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【０７４５】
本特徴によれば、特定の条件下で第２の入球領域への遊技球の入球が検出された場合における所定数は、特定期間の終了時に記憶手段に記憶されている第２の特別情報の数に１を加算した値となる。一般に、特別遊技状態の終了後に制御モードが第２制御モードに維持される特定期間が終了するちょうどのタイミングで、第２の入球領域に遊技球が入球する場合があり得る。この場合のような特定の条件下では、取得情報記憶手段から第２の特別情報を取り出すタイミングによっては、特定期間の終了時に制御モードを第２制御モードから第１制御モードに切り替えた後に、取得情報に記憶されている第２の特別情報の数よりも多い数（１または多くても２程度多い数）の変動表示が実行されることがある。このために、上記所定数を、特定期間の終了時に記憶手段に記憶されている第２の特別情報の数と一致する値とした比較例では、上述した、取得情報に記憶されている第２の特別情報の数よりも多い分の変動表示を実行する際に、所定情報の出力が停止してしまう虞があった。
【０７４６】
これに対して、本特徴によれば、特定の条件下で第２の入球領域への遊技球の入球が検出された場合における所定数は、特定期間の終了時に記憶手段に記憶されている第２の特別情報の数に１を加算した値となることから、上述した、取得情報に記憶されている第２の特別情報の数よりも多い分の変動表示のうちの１つの変動表示を実行する際に所定情報の出力が停止してしまうことを抑制することができる。したがって、本特徴によれば、所定情報を継続して出力する期間を、特定期間が終了するタイミングで遊技球が入球したことによって取得された第２の特別情報についての変動表示を終えるまで、可能な限り確保することができる。この結果、本特徴では、所定情報や情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、特２残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。
【０７４７】
［特徴ｃＡ１３］
特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ１２までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技状態情報（特別遊技情報、大当たり信号１）を出力する第３出力手段（特別遊技情報出力処理、大当たり信号１を出力する処理）を備え、
前記第１出力手段、前記第２出力手段、および前記第３出力手段の各出力先は、同一の表示装置（データ表示器）である
ことを特徴とする遊技機。
【０７４８】
本特徴によれば、第１出力手段と第２出力手段とから出力される情報および所定情報によって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、第３出力手段から出力される特別遊技状態情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能となる。このために、第１出力手段、第２出力手段、および第３出力手段の各出力先に該当する表示装置において、いわゆる連荘数を表示することができる。
【０７４９】
［特徴ｃＡ１４］

特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ１３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技状態情報（特別遊技情報、大当たり信号１）を出力する第３出力手段（特別遊技情報出力処理、大当たり信号１を出力する処理）を備え、
前記特別遊技状態情報は、前記所定情報とは異なる態様である（大当たり信号１は、特別出力態様の大当たり信号２とは異なる態様）
ことを特徴とする遊技機。
【０７５０】
本特徴によれば、第１出力手段と第２出力手段とから出力される情報および所定情報によって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、第３出力手段から出力される特別遊技状態情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能となる。このために、第１出力手段、第２出力手段、および第３出力手段から情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、連荘数をカウントすることが可能となる。さらに、特別遊技状態情報は所定情報とは異なる態様であることから、所定情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、所定情報を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、特定期間の終了後に取得情報記憶手段に記憶されていた第２の特別情報に基づく変動表示中である旨の表示を行なうことができる。したがって、本特徴では、所定情報や情報を受け取るデータ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【０７５１】
［特徴ｃＡ１５］
特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ１４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技状態情報（特別遊技情報、大当たり信号１）を出力する第３出力手段（特別遊技情報出力処理、大当たり信号１を出力する処理）を備え、
前記特別遊技状態情報は、前記情報とは異なる態様（大当たり信号１は、通常出力態様の大当たり信号２とは異なる態様）である
ことを特徴とする遊技機。
【０７５２】
本特徴によれば、第１出力手段と第２出力手段とから出力される情報および所定情報によって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、第３出力手段から出力される特別遊技状態情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能となる。このために、第１出力手段、第２出力手段、および第３出力手段から情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、連荘数をカウントすることが可能となる。さらに、特別遊技状態情報は第１出力手段によって出力される情報とは異なる態様であることから、表示装置における情報の把握が容易となる。このために、表示装置において、例えば連荘数の表示を確実に行なうことが可能となる。
【０７５３】
［特徴ｃＡ１６］
特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ１５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の入球領域（第１入球部、第１始動口３３）への遊技球の入球を契機として第１入球情報（第１始動口入球信号）を出力する第１入球情報出力手段を備え、
前記第１出力手段、前記第２出力手段、および前記第１入球情報出力手段のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置（データ表示器）である

ことを特徴とする遊技機。
【０７５４】
本特徴によれば、第１の入球領域への遊技球の入球を契機として第１入球情報を出力し、この出力先、第１出力手段による情報の出力先、および第２出力手段による所定情報の出力先は同一の表示装置であることから、当該表示装置において、例えば連荘数の表示と共に、第１の入球領域への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。したがって、本特徴では、データ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【０７５５】
［特徴ｃＡ１７］
特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ１６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２の入球領域（第２入球部、第２始動口３４）への遊技球の入球を契機として第２入球情報（第２始動口入球信号）を出力する第２入球情報出力手段を備え、
前記第１出力手段、前記第２出力手段、および前記第２入球情報出力手段のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置（データ表示器）である
ことを特徴とする遊技機。
【０７５６】
本特徴によれば、第２の入球領域への遊技球の入球を契機として第２入球情報を出力し、この出力先は、第１出力手段による情報の出力先と第２出力手段による所定情報の出力先との双方に対して同一の表示装置であることから、当該表示装置において、例えば連荘数の表示と共に、第２の入球領域への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。したがって、本特徴では、データ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【０７５７】
［特徴ｃＡ１８］
特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ１７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記変動表示が終了して停止表示となったこと示す停止表示情報（図柄確定信号）を出力する停止表示情報出力手段を備え、
前記第１出力手段、前記第２出力手段、および前記停止表示情報出力手段のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置（データ表示器）である
ことを特徴とする遊技機。
【０７５８】
本特徴によれば、変動表示が終了して停止表示となったこと示す停止表示情報を出力する停止表示情報出力手段を備え、第１出力手段、第２出力手段、および停止表示情報出力手段のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置であることから、当該表示装置において、例えば連荘数の表示と共に、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した直後において、特２残保留がある場合に、特２残保留の変動が終了して停止表示となったことを示す表示を行なうことができる。したがって、本特徴では、データ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【０７５９】
［特徴ｃＡ１９］
特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ１８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定期間は、前記最後の変動表示が終了して停止表示となった後から当該停止表示が終了するまでの期間に、当該遊技機において予め定められた最短の変動時間以内の時間を加えた期間である（変形例３の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【０７６０】
本特徴によれば、所定期間は、前記最後の変動表示が終了して停止表示となった後から当該停止表示が終了するまでの期間に、当該遊技機において予め定められた最短の変動時

間以内の時間を加えた期間であることから、所定数の変動表示のうちの最後の変動表示の停止表示が終了して、予め定められた最短の変動時間以内の時間が経過するまで、所定情報の出力が継続する。このために、所定情報を継続して出力する期間を、特定期間の終了後に記憶手段に記憶されている第２の特別情報に基づく遊技回が終了して、次の第１の特別情報に基づく変動表示が終了する以前まで延長させることができる。したがって、本特徴によれば、所定情報を継続して出力する期間を、特定期間の終了後に取得情報記憶手段に記憶されている第２の特別情報に基づく遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、本特徴では、所定情報や情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、特２残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうこと抑制することができる。なお、停止表示の終了時からの延長の時間を最短の変動時間よりも長くすると、所定情報の出力中に、特２残保留でない第１の特別情報に基づく次の変動が停止し停止表示が終了してしまい、当該変動で大当たりした場合に、この大当たりが直前の特定期間における連荘数にカウントされてしまう虞があった。この結果、所定情報を受信した表示装置において、例えば連荘数の表示を適切に行なうことができなくなってしまう。これを防止するために、本特徴では、所定情報の延長の期間を、最短の変動時間以内の時間を加えた期間とした。

【０７６１】

［特徴ｃＡ２０］

特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ１９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２出力手段は、少なくとも前記最後の変動表示の前記停止表示が終了して次の変動が開始するまで継続して前記所定情報を出力する（変形例４の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０７６２】

本特徴によれば、所定数の変動表示のうちの少なくとも最後の変動表示の停止表示が終了して次の変動が開始するまで、所定情報を継続して出力することから、所定情報を継続して出力する期間を、特定期間の終了後に取得情報記憶手段に記憶されている第２の特別情報に基づく遊技回が終了して、次の第１の特別情報に基づく変動が開始するまで延長させることができる。したがって、本特徴によれば、所定情報を継続して出力する期間を、特定期間の終了後に取得情報記憶手段に記憶されている第２の特別情報に基づく遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、本特徴では、所定情報や情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、特２残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。なお、停止表示の終了時からの延長の期間を次の変動が終了する時間よりも長くすると、所定信号の出力中に、特２残保留でない第１の特別情報に基づく次の変動が停止し停止表示が終了してしまい、当該変動で大当たりした場合に、この大当たりが直前の特定期間における連荘数にカウントされてしまう虞があった。この結果、所定情報を受信した表示装置において、例えば連荘数の表示を適切に行なうことができなくなってしまう。これを防止するために、この変形例では、最後の変動表示の停止表示が終了して次の変動が開始するまで継続して所定情報を出力する構成とした。

【０７６３】

［特徴ｃＡ２１］

特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ２０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記継続して出力する態様は、出力が一時的に停止され、その後に出力が復帰される態様を含む

ことを特徴とする遊技機。

【０７６４】

本特徴によれば、継続して出力する態様は、出力が一時的に停止され、その後に出力が復帰される態様を含むことから、当該出力を受け付けるデータ表示器等の表示装置を、例えば、連続する複数の遊技回において、変動表示中に出力が停止され、確定表示中に出力されている場合に、当該複数の遊技回に亘って継続して出力されるものと判定する仕様と

することで、例えば変動表示中等においてノイズ等によって出力が途切れてしまい、データ表示器等の表示装置において識別性能が低下してしまうことを抑制することができる。
【０７６５】
なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。
【０７６６】
パチンコ機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特開２０１１－１７２９８８号公報）。
【０７６７】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【０７６８】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化、遊技の健全性の向上等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【０７６９】
なお、上記各特徴群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【０７７０】
以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。
【０７７１】
パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。
【０７７２】
スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。
【０７７３】
本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。
【０７７４】
《２》第２実施形態：
《２－０》はじめに：
従来、遊技の演出を盛り上げるために、液晶表示装置において表示演出を実行するとともに、当該表示演出の実行中に動作する各種の可動役物を備えるパチンコ機が知られている。近年では、各種の可動役物の装飾を豪華なものとしたり、各種の可動役物に多様な動作を実行させることによって遊技の演出の多様化や興趣の向上が図られている。

【０７７５】
しかしながら、各種の可動役物に実行させる動作が多種多様なものになると、当該多種多様な動作を各種の可動役物に実行させるための駆動プログラムが膨大なものとなり、ＲＯＭの使用容量が増大してしまうといった課題が生じた。
【０７７６】
そこで、各種の可動役物の一連の動作が規定されたプログラムである駆動シナリオをＲＯＭに記憶させ、当該一連の動作を実行する際に、当該駆動シナリオをＲＯＭから読み出してＲＡＭに格納し、当該ＲＡＭに格納された駆動シナリオに基づいて各種の可動役物に一連の動作を実行させるパチンコ機が開発された。このような駆動シナリオを搭載したパチンコ機によれば、一連の動作が規定された駆動シナリオを複数の演出において利用したり（使い回したり）、一の演出の実行中に同一の駆動シナリオを複数回利用する構成を採用することによって、ＲＯＭに記憶すべきプログラムを少なくし、ＲＯＭの使用容量を低減することが可能となった。
【０７７７】
また、一連の動作が規定された駆動シナリオをＲＯＭから読み出して一度ＲＡＭに格納し、当該ＲＡＭに格納された駆動シナリオを実行することによって一連の動作を各種の可動役物に実行させるといった構成や、一度ＲＡＭに格納した駆動シナリオを繰り返し実行することによって各種の可動役物に当該一連の動作を繰り返し実行させる構成を採用することによって、従来のように各種の可動役物に一の単一の動作を実行させる毎に当該一の単一の動作が規定された駆動プログラムを毎回ＲＯＭから読み出してＲＡＭに格納するといった膨大な数の処理を実行する必要がなくなり、この結果、ＲＯＭからのデータの読み出し回数を大幅に低減することが可能となり、パチンコ機の処理負荷の低減が図られた。
【０７７８】
しかしながら、従来の駆動シナリオでは、一度ＲＡＭに駆動シナリオが格納され、当該駆動シナリオに基づいて各種の可動役物の制御が開始された場合には、当該駆動シナリオに規定された一連の動作の全てが終了するまで、当該駆動シナリオに基づいた制御を終了させることができなかった。このため、従来の駆動シナリオは、一連の動作を各種の可動役物に最後まで実行させることを前提とした演出に利用されていた。このような演出としては、例えば、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展するか否かの期待感を遊技者に抱かせる発展演出が挙げられる。
【０７７９】
発展演出では、例えば、ノーマルリーチが実行されている所定期間、一連の動作（例えば上下に複数回移動する動作）を各種の可動役物に繰り返し実行させ、当該所定期間の経過時に当該一連の動作を終了させ、スーパーリーチに発展する場合には、当該スーパーリーチに対応する動作を各種の可動役物に実行させ、一方、スーパーリーチに発展しない場合には、スーパーリーチに発展しない場合に対応した動作を各種の可動役物に実行させる。この構成の場合、駆動シナリオは、一連の動作が当該所定期間の経過時に終了するように設定され、また、当該終了時の各種の可動役物の位置や状態も予め設定されている。このため、一連の動作の終了後に、スーパーリーチに対応する動作も、スーパーリーチに発展しない場合に対応した動作も、各種の可動役物にスムーズに実行させることが可能となる。
【０７８０】
このように、従来の駆動シナリオを、一連の動作を各種の可動役物に最後まで実行させることを前提とした演出に利用する場合には問題は生じないが、例えば、従来の駆動シナリオを、一連の動作を終了させるタイミングが不定となる演出（例えばボタン演出）に利用する場合には、次の課題が生じ得る。
【０７８１】
例えば、一連の動作を終了させるタイミングが不定となるボタン演出としては、演出操作ボタンが押下されたタイミングで当該変動に係る抽選結果を告知するボタン告知演出が挙げられる。ボタン告知演出では、例えば、図柄の変動中に一連の動作（例えば上下に複

数回移動する動作）を各種の可動役物に繰り返し実行させ、当該一連の動作の実行中に、ボタン受付有効期間を開始し、当該ボタン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合には、当該演出操作ボタンが押されたタイミングで当該一連の動作を終了させ、当該変動に係る抽選結果が大当たり当選である場合には、当該大当たり当選に対応した動作（例えば落下して回転する動作）を各種の可動役物に実行させ、一方、当該変動に係る抽選結果がはずれである場合には、当該はずれに対応した動作（例えばその場で待機する動作）を各種の可動役物に実行させる。

【０７８２】

しかしながら、従来の駆動シナリオを上述したボタン告知演出に利用する場合には、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合であっても、駆動シナリオに規定された一連の動作の全てが終了するまで、当該駆動シナリオに基づいた制御を終了させることができないため、演出操作ボタンが押下されてから、一連の動作の全てが終了して抽選結果に対応した動作が開始されるまでにタイムラグが生じてしまい、この結果、遊技者に違和感や不快感を与えてしまうとともに、ボタン演出の爽快感を損ねてしまうといった課題が生じ得る。

【０７８３】

さらに、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合には、演出操作ボタンが押下されたタイミングから遅延することなく即座に、液晶表示装置には当該変動に係る抽選結果に対応した画像が表示され、スピーカーからは当該画像に対応した音声が遅延することなく出力されることになる。したがって、各種の可動役物の動作のタイムラグが目立ってしまい、遊技者により一層の違和感や不快感を与えてしまうといった課題が生じ得る。

【０７８４】

本発明に係る遊技機（以下、本遊技機とも称する）は、制御プログラムや制御データを有効に活用しつつ、可動役物の一連の動作を適切な制御で終了させることを目的としている。以下、詳細に説明する。

【０７８５】

本遊技機は、

遊技領域に設けられた入球手段と、

前記入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選を行なう当否抽選手段と、

前記当否抽選手段の前記当否抽選の抽選結果に応じて表示手段で実行する一の特定演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する表示制御手段と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段における前記特定演出の表示中に動作する可動手段の一の動作態様を複数の中から決定して実行する可動制御手段と、

を備え、

前記可動制御手段は、所定の作動条件の成立に基づいて、前記複数の中から決定された一の前記動作態様に対応して設定された特定情報に基づいて前記可動手段に一連の特定動作を行なわせるものであり、

前記可動手段は、前記一連の特定動作において初期位置側である第１位置と、最も駆動された位置である第２位置との間で駆動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置または前記第１位置の近傍に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段は、

前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段に基づいて前記終了条件が成立していると判定された場合に、前記第１位置または前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段を停止させて前記一連の特定動作を終了する終了手段と、

を備える

ことによって、上記目的を達成している。

【０７８６】
「入球手段」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な入球口を有する領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球が入球した場合に第１特別図柄の変動表示が実行されることになる第１特図始動口や、遊技球が入球した場合に第２特別図柄の変動表示が実行されることになる第２特図始動口、遊技球が入球した場合に普通図柄の変動表示が実行されることになる普図始動ゲート、遊技球が入球した場合に遊技状態が高確率モードに移行するＶ確領域、遊技球が入球した場合に特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）に移行するＶ領域、遊技球が入球した場合に所定個数の賞球が払い出されることになる一般入賞口、大入賞口、大入賞口内の賞球付与領域、遊技盤の最下部に設けられたアウト口、遊技球が入球した場合に特別電動役物が作動することになる特電始動口、などが挙げられる。
【０７８７】
「当否抽選」は、入球手段に遊技球が入球した場合に実行される抽選であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される第１特図抽選や、第２特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される第２特図抽選、普図始動ゲートに遊技球が入球した場合に実行される普図抽選、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選、などが挙げられる。
【０７８８】
「当否抽選手段」は、入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選を行なうものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図始動口に遊技球が入球したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって特図抽選の結果を判定する抽選処理や、第２特図始動口に遊技球が入球したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって特図抽選の結果を判定する抽選処理、普図始動ゲートを遊技球が通過したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって普図抽選の結果を判定する抽選処理、などが挙げられる。
【０７８９】
「表示手段」は、当否抽選手段の当否抽選の抽選結果に応じた演出を表示可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、図柄表示装置を構成する液晶ディスプレイや、有機ＥＬディスプレイ、プラズマディスプレイ、ブラウン管（ＣＲＴ）、ビデオプロジェクタ、などが挙げられる。
【０７９０】
「特定演出」は、当否抽選手段の当否抽選の抽選結果に応じて表示手段で実行可能な演出であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される特図変動演出を構成する表示演出や、第２特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される特図変動演出を構成する表示演出、普図始動ゲートへの遊技球の入球に基づいて実行される普図変動演出を構成する表示演出、普電オープニング期間中に実行される表示演出、普電開閉期間中に実行される表示演出、普電エンディング期間中に実行される表示演出、特電オープニング期間中に実行される表示演出、特電開閉期間中に実行される表示演出、特電エンディング期間中に実行される表示演出、デモ状態中に実行される表示演出、などが挙げられる。また、これらの表示演出の内容としては、例えば、予告演出や、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出、バトル演出、一発告知演出、などが挙げられる。
【０７９１】
「表示制御手段」は、表示手段で実行する一の特定演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、や、図柄表示装置で実行する一の特図変動演出を複数の演出パターンの中から決定して実行する処理や、表示手段で実行する一の特定演出の内容を複数の演出内容の中から決定して実行する処理、などが挙げられる。

【０７９２】
「可動手段」は、表示手段における特定演出の表示中に動作可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技盤の中央に位置する図柄表示装置の上部に設けられ、上下移動動作、拡大動作、回転動作及び縮小動作が可能な演出用可動役物や、図柄表示装置の下部に設けられ、上昇動作及び下降動作が可能な可動役物、演出操作ボタンの内部に設けられ、板状部材を回転可能な可動役物、遊技球の流下経路上に設けられる板状部材を回動可能な可動役物、板状部材をスライド移動可能な可動役物、などが挙げられる。
【０７９３】
「動作態様」は、可動手段の動作の態様として特定可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、移動動作における移動方向、移動速度、移動量、回転動作における回転方向、回転速度、回転量、回動動作における回動方向、回動速度、回動量、スライド動作におけるスライド方向、スライド速度、スライド量、これら動作の実行順序、実行タイミング、実行間隔、実行回数などを規定する動作パターン、が挙げられる。
【０７９４】
「特定情報」は、所定の作動条件の成立に基づいて、複数の中から決定された一の動作態様に対応して１回の設定処理によって設定される情報であって、当該１回の設定処理によって設定された情報に基づいて可動手段に一連の特定動作を行なわせるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、演出用可動役物に一連の上下移動動作を実行させるための情報が規定された駆動シナリオや、所定の動作の内容や実行タイミングが予め規定されたスケジュールデータ、実行すべき処理内容や実行すべきタイミング、回数、終了すべきタイミング等を規定するための各種カウンタ、各種カウンタ値と比較するために格納された値、制御の進行に伴って更新される各種ポインタ、などが挙げられる。
【０７９５】
「一連の特定動作」は、可動手段が実行可能な一連の動作であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、一連の上下移動動作や、一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作、一連の落下・回転・上昇動作、一連の右移動・左移動・回転動作、一連の回動動作、一連のスライド動作、一連の左移動・回転動作・右移動、一連の右移動・回転動作・左移動、などが挙げられる。
【０７９６】
「可動制御手段」は、所定の作動条件の成立に基づいて、複数の中から決定された一の動作態様に対応して設定された特定情報に基づいて可動手段に一連の特定動作を行なわせるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、複数の中から決定された一の役物動作パターンに対応して設定された駆動シナリオに基づいて演出用可動役物に一連の上下移動動作を行なわせる処理や、複数の中から決定された一の役物動作パターンに対応して設定された駆動シナリオに基づいて演出用可動役物に一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を行なわせる処理、複数の中から決定された一の動作態様に対応して設定されたスケジュールデータに基づいて可動手段に一連の特定動作を行なわせる処理、複数の中から決定された一の動作態様に対応して設定された各種カウンタ値に基づいて可動手段に一連の特定動作を行なわせる処理、複数の中から決定された一の動作態様に対応して設定された所定の値に基づいて可動手段に一連の特定動作を行なわせる処理、複数の中から決定された一の動作態様に対応して設定された各種ポインタに基づいて可動手段に一連の特定動作を行なわせる処理、などが挙げられる。
【０７９７】
「初期位置」は、可動手段が駆動されていない状況における初期の位置や状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、可動役物が駆動されていない状況において位置している原点位置や、可動役物が駆動されていない状況における初期状態、などが挙げられる。
【０７９８】

「第１位置」は、可動手段が一連の特定動作において初期位置側に戻った位置であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、可動役物が一連の動作において最も戻った位置でもある原点位置や、可動役物が一連の動作において最も戻った位置であるＷ位置（後述する変形例）、可動役物が一連の動作において最も戻った状態、可動役物が一連の動作において最も戻った状態でもある初期状態、などが挙げられる。

【０７９９】

「第２位置」は、可動手段が一連の特定動作において最も駆動された位置であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、可動役物が一連の動作において最も駆動された位置である最下点位置や、可動役物が一連の動作において最も駆動された状態、などが挙げられる。

【０８００】

「所定動作」は、可動手段を初期位置側である第１位置または第１位置の近傍に位置させる動作であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、演出用可動役物を後述するＡ位置から初期位置に移動させる上昇動作や、演出用可動役物を後述するＢ位置から初期位置に移動させる上昇動作、演出用可動役物を後述するＡ位置からＷ位置に移動させる上昇動作、演出用可動役物を後述するＢ位置からＷ位置に移動させる上昇動作、可動役物を変位した位置から変位前の位置に戻す動作、可動役物を最も駆動された状態から駆動されていない状態に戻す動作、可動役物を最も駆動された状態から初期状態に戻す動作、などが挙げられる。

【０８０１】

「判定手段」は、所定動作を実行した場合に、一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、上昇動作を実行して演出用可動役物が初期位置に位置した場合に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定する処理や、上昇動作を実行して演出用可動役物がＷ位置に位置した場合に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定する処理、可動役物を駆動されていない状態に戻す動作を実行して当該可動役物が駆動されていない状態となった場合に一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定する処理、可動役物を初期状態に戻す動作を実行して当該可動役物が初期状態となった場合に一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定する処理、などが挙げられる。

【０８０２】

「終了手段」は、判定手段に基づいて終了条件が成立していると判定された場合に、第１位置または第１位置の近傍に位置する可動手段を停止させて一連の特定動作を終了するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、初期位置に位置する可動手段を停止させて一連の特定動作を終了させる処理や、Ｗ位置に位置する可動手段を停止させて一連の特定動作を終了させる処理、駆動されていない状態となった可動役物を停止させて一連の特定動作を終了させる処理、初期状態となった可動役物を停止させて一連の特定動作を終了させる処理、などが挙げられる。

【０８０３】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「入球手段」としての「入球部」を備え、「当否抽選」としての「内部抽選」を備え、「当否抽選手段」としての「抽選処理」を備え、「表示手段」としての「表示部」を備え、「特定演出」としての「所定演出」を備え、「表示制御手段」としての「表示制御処理」を備え、「可動手段」としての「可動役物」を備え、「動作態様」としての「動作パターン」を備え、「可動制御手段」としての「可動制御処理」を備え、「所定の作動条件」としての「所定の開始条件」を備え、「特定情報」としての「設定情報」を備え、「一連の特定動作」としての「一連の動作」を備え、「初期位置」としての「非駆動時初期位置」を備え、「第１位置」としての「駆動時最戻り位置」を備え、「第２位置」としての「駆動時最大変位位置」を備え、「所定動作」としての「戻り動作」を備え、「終了条件」としての「動作終了条件」を備え、「判定手段」としての「判定処理」を備え、「終了手段」としての「終了処理」を備える。また、本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「第１の期間」としての「短動作期間」を備

え、「第２の期間」としての「長動作期間」を備え、「第１の制御期間」としての「短制御期間」を備え、「第２の制御期間」としての「長制御期間」を備え、「第１の制御」としての「第１制御」を備え、「第２の制御」としての「第２制御」を備え、「所定の遊技操作」としての「遊技用操作」を備え、「待機期間」としての「動作待機期間」を備え、「非駆動期間」としての「開始前非駆動期間」を備え、「音出力手段」としての「音声出力部」を備え、「発光手段」としての「発光部」を備え、「所定期間」としての「所定のインターバル期間」を備えてもよい。

【０８０４】

本遊技機によれば、詳細は後述するが、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に内部抽選を行なう抽選処理を実行可能であり、内部抽選の抽選結果に応じて表示部で実行する一の所定演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する表示制御処理を実行可能であり、遊技領域に設けられ、表示部における所定演出の表示中に動作する可動役物の一の動作パターンを複数の中から決定して実行する可動制御処理を実行可能である。そして、本遊技機によれば、所定の開始条件の成立に基づいて、複数の中から決定された一の動作パターンに対応して設定された設定情報に基づいて可動役物に一連の動作を行なわせることが可能である。

【０８０５】

そして、本遊技機によれば、可動役物は、一連の動作において非駆動時初期位置側である駆動時最戻り位置と、最も駆動された位置である駆動時最大変位位置との間で駆動制御され、一連の動作は、可動役物を駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置させる戻り動作を複数回実行するように構成されており、戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する終了処理を実行可能である。

【０８０６】

したがって、本遊技機によれば、当該一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置した状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【０８０７】

ここで、仮に、本遊技機とは異なり、一連の動作の動作終了条件の成立を任意のタイミングで判定し、動作終了条件が成立したと判定された任意のタイミングで一連の動作を強制的に終了させる構成を採用した場合には、可動役物が駆動時最戻り位置と駆動時最大変位位置との間で毎回異なる位置で停止することになる。この結果、例えば、一連の動作の終了後に次の制御を開始する場合に、当該次の制御の開始のタイミングにおける可動役物の位置が毎回異なることになる。したがって、一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【０８０８】

これに対して、本遊技機によれば、上述したように、戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。この結果、一連の動作の終了時には、可動役物は駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置することになる。したがって、一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【０８０９】

さらに、本遊技機によれば、表示部に表示される画像と可動役物の動作とのタイムラグを短くすることができるので、遊技者に与える違和感や不快感を低減することが可能とな

る。
【０８１０】
このように、本遊技機によれば、制御プログラムや制御データを有効に活用しつつ、可動役物の一連の動作を適切な制御で終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が所定の状態となっていることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。
【０８１１】
以下、本遊技機のより具体的な構成を下記の第２実施形態として説明する。
【０８１２】
《２－１》遊技機の構造：
図５１は、第２実施形態のパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」とも称する）の斜視図である。図示するように、パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。
【０８１３】
前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。前扉枠１４の窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる特図抽選時、当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。
【０８１４】
前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。
【０８１５】
上皿２０の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン２４が設けられて

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

【０８１６】

さらに、前扉枠１４の正面視右側には、遊技者が遊技のための操作である遊技球の発射操作をするための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が所定の間隔（本実施形態では０．６秒間隔）で発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。そして、操作ハンドル２５の回動操作量が所定未満の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定未満の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視左側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「左打ち」とも呼ぶ。一方、操作ハンドル２５の回動操作量が所定以上の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定以上の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視右側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「右打ち」とも呼ぶ。

【０８１７】

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

【０８１８】

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

【０８１９】

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

【０８２０】

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

る。
【０８２１】
第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御である第１制御を司る機能を有する主制御基板を有しており、主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。具体的には、本実施形態では、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。
【０８２２】
第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する第２制御を実行する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。
【０８２３】
第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面側には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け、払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。
【０８２４】
電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、外部の商用電源から供給された電力を、パチンコ機１０の動作に必要な電力に変換して供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。
【０８２５】
次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。
【０８２６】
図５３は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車９６が配設されている。これら釘４２や風車９６は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向に変化を与える。本実施形態では、遊技領域ＰＡは、「左打ち」によって発射された遊技球が流通可能な左側遊技領域ＰＡＬと、左側遊技領域ＰＡＬを流通してきた遊技球が到達可能な中央下部遊技領域ＰＡＣと、「右打ち」によって発射された遊技球が流通可能な右側遊技領域ＰＡＲとによって構成されている。
【０８２７】
遊技盤３０には、一般入賞口３２、第１特図始動口３３、第２特図始動口３４、普通電

動役物３４ｂ、普図始動ゲート３５、特電入賞装置５７、アウト口４３が設けられている。本実施形態では、「左打ち」によって発射された遊技球が到達可能な中央下部遊技領域ＰＡＣに第１特図始動口３３が設けられており、「右打ち」によって発射された遊技球が到達可能な右側遊技領域ＰＡＲの上流側から順に、普図始動ゲート３５、第２特図始動口３４及び普通電動役物３４ｂ、特電入賞装置５７が設けられている。そして、遊技盤３０の最下部にアウト口４３が設けられている。遊技盤３０の中央の開口部には、遊技を盛り上げる演出を実行する装置として、可変表示ユニット４０と、演出用可動役物１７０とが設けられている。以下、遊技盤３０に設けられている各構成について説明する。

【０８２８】

一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、遊技球が入球した場合には、５個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。本実施形態では、一般入賞口３２は、遊技盤３０上に複数設けられている。

【０８２９】

第１特図始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、遊技球が入球した場合には、３個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出されるとともに、主制御装置６０による内部抽選である第１特図抽選が実行される。第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づく抽選処理が実行され、第１特図抽選の結果、特図大当たりに当選すると、後述する特別電動役物（特別電動役物５７ｂ）が開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。特電開閉実行モードは、特電オープニング期間と、特電開閉期間と、特電エンディング期間とによって構成されている。特電オープニング期間は、特別電動役物の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、特電開閉期間は、実際に特別電動役物の開閉が実行される期間であり、特電エンディング期間は、特別電動役物の開閉処理が終了した後、次の特図抽選が実行可能となるまでの待機期間である。

【０８３０】

特電入賞装置５７は、遊技球が入球可能な大入賞口５７ａと、当該大入賞口５７ａの入口を開閉する機能を有する特別電動役物５７ｂとを備える。

【０８３１】

特別電動役物５７ｂは、通常は遊技球が大入賞口５７ａに入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した特電開閉実行モードが開始されると、遊技球が大入賞口５７ａに入球可能な開放状態となる可動役物である。

【０８３２】

本実施形態では、特別電動役物５７ｂは、右側遊技領域ＰＡＲにおける遊技球が到達し得る（接し得る）位置に配置されており、横長の矩形の板状部材と、当該板状部材の下辺の両端に設けられ、当該板状部材を前方側（手前側）に回動可能に支持する支持部とを備えている。特別電動役物５７ｂは、閉鎖状態では、当該板状部材が遊技盤３０と同一平面となるように収納された状態となっており、特別電動役物５７ｂの上方から流通してきた遊技球が特別電動役物５７ｂの前方側（手前側）を通過可能な状態となっている。一方、開放状態では、特別電動役物５７ｂは、当該板状部材が支持部を中心として前方側（手前側）に回動した状態となっており、特別電動役物５７ｂの上方から流通してきた遊技球が大入賞口５７ａに入球可能な状態となる。なお、本実施形態では、特別電動役物５７ｂは、透明または半透明の部材を含んで構成されているため、板状部材の裏側を流通する遊技球を遊技者が当該板状部材を通して視認可能な構成となっている。

【０８３３】

大入賞口５７ａは、特別電動役物５７ｂが開放状態となっている状況において遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球した場合には、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。

【０８３４】

普図始動ゲート３５は、遊技球が入球可能な入球口を有する貫通孔型の入球部であり、普図始動ゲート３５に入球した遊技球は、遊技領域ＰＡに残って流通可能である。そして、普図始動ゲート３５に遊技球が入球した場合には、主制御装置６０によって普図抽選が

実行される。普図抽選の結果には、後述する普通電動役物３４ｂを入球可能状態に移行させる「普図当たり」と、普通電動役物３４ｂを入球可能状態に移行させない「普図外れ」とが含まれている。普図抽選の結果、普図当たりに当選した場合には、普通電動役物３４ｂを開放状態に移行させる可動制御処理を含む普電開閉実行モードが実行される。普電開閉実行モードは、普電オープニング期間と、普電開閉処理期間と、普電エンディング期間とによって構成されている。普電オープニング期間は、普通電動役物３４ｂの開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、普電開閉期間は、実際に普通電動役物３４ｂの開閉処理が実行される期間であり、普電エンディング期間は、普通電動役物３４ｂの開閉処理が終了した後、次の普図抽選を実行可能とするまでの待機期間である。なお、普図始動ゲート３５を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【０８３５】

普図始動ゲート３５の下流には、普通電動役物３４ｂを有する第２特図始動口３４が配置されており、普図始動ゲート３５に入球した遊技球は、普通電動役物３４ｂを備える第２特図始動口３４に導かれる。

【０８３６】

普通電動役物３４ｂは、通常は遊技球が第２特図始動口３４に入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した普電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第２特図始動口３４に入球可能な開放状態となる。

【０８３７】

第２特図始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、本実施形態では、右側遊技領域ＰＡＲに設けられている。第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、１個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出されるとともに、主制御装置６０による内部抽選である第２特図抽選が実行される。本実施形態では、第２特図抽選の結果として、「特図大当たり」と、「特図外れ」とが設定情報として設定されている。第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づく抽選処理が実行され、第２特図抽選の結果、特図大当たりに当選すると、後述する特別電動役物（特別電動役物５７ｂ）を開放状態に移行させる処理を含む特電開閉実行モードが開始される。なお、本実施形態では、第２特図始動口３４が右側遊技領域ＰＡＲに設けられている構成としたが、第２特図始動口３４の位置はこれに限定されず、本発明の主旨を実現可能であれば、他の位置に設けられていてもよい。例えば、第２特図始動口３４は、左側遊技領域ＰＡＬに設けられていてもよい。

【０８３８】

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

【０８３９】

第１特図始動口３３の上方には、ステージ３６ｘが設けられている。ステージ３６ｘは、到達した遊技球を振り分ける場合に、中央ルートよりも右側ルート及び左側ルートに多くの遊技球を振り分けるように構成されている。すなわち、中央ルートに振り分けられた遊技球の個数よりも、右側ルートに振り分けられた遊技球と左側ルートに振り分けられた遊技球とを合計した個数の方が多くなるように構成されている。本実施形態では、ステージ３６ｘの下方に第１特図始動口３３が設けられており、中央ルートに振り分けられた遊技球は第１特図始動口３３に入球する可能性が高い。このため、中央ルートの方が右側ルート及び左側ルートよりも遊技者にとっての価値が高い。なお、本実施形態では、振分ステージ３６ｘ２は、樹脂製である。

【０８４０】

なお、「入球」とは、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過することを意味し、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出される態様だけでなく、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出されることなく遊技領域ＰＡに残存して流通（流下）を継続する態様も含まれる。また、一般入賞口３２、第１特図始動口３３、第２特図始動口３４及び大入賞口５７ａへの遊技球

の入球を「入賞」と表現する場合もある。

【０８４１】

次に、遊技盤３０に設けられている各種の表示部について説明する。

【０８４２】

遊技盤３０には、可変表示ユニット４０と、メイン表示器４５とが設けられている。メイン表示器４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示器３９とを有している。

【０８４３】

特図ユニット３７は、第１特別図柄表示器３７ａと、第２特別図柄表示器３７ｂと、第１特図保留表示器３７ｃと、第２特図保留表示器３７ｄとを備えている。

【０８４４】

第１特別図柄表示器３７ａは、第１特別図柄の変動表示及び停止表示を実行する表示部である。第１特別図柄とは、第１特図始動口３３への遊技球の入球を契機として第１特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。第１特図始動口３３への遊技球の入球を契機として第１特図抽選が実行されると、第１特別図柄表示器３７ａは、当該第１特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１特別図柄の変動表示を実行する。その後、第１特別図柄表示器３７ａは、当該第１特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で第１特別図柄の停止表示を実行する。以降の説明では、第１特別図柄表示器３７ａにおいて第１特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１特図変動時間とも呼ぶ。

【０８４５】

本実施形態では、第１特別図柄表示器３７ａは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。第１特図始動口３３に遊技球が入球すると、第１特別図柄表示器３７ａを構成する７セグメント表示器は、所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、第１特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、第１特別図柄表示器３７ａは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【０８４６】

なお、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを第１特図遊技回とも呼ぶ。すなわち、第１特図遊技回は、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて実行される第１特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１回の第１特図遊技回毎に、１回の第１特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の第１特図遊技回に要する時間を第１特図遊技時間とも呼ぶ。第１特図遊技時間は、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄の変動表示が開始されてから第１特図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である第１特図変動時間と、第１特図抽選の結果が停止表示されている時間である第１特図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、第１特図停止時間は一定（１．０秒）である。したがって、第１特図変動時間が決定されることによって、第１特図遊技時間は一意に決定される。

【０８４７】

第２特別図柄表示器３７ｂは、第２特別図柄の変動表示及び停止表示を実行する表示部である。第２特別図柄とは、第２特図始動口３４への遊技球の入球を契機として第２特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。第２特図始動口３４への遊技球の入球を契機として第２特図抽選が実行されると、第２特別図柄表示器３７ｂは、当該第２特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２特別図柄の変動表示を実行する。その後、第２特別図柄表示器３７ｂは、当該第２特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で第２特別図柄の停止表示を実行する。以下では、第２特別図柄表示器３７ｂにおいて第２特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２特図変動時間とも呼ぶ。

【０８４８】
本実施形態では、第２特別図柄表示器３７ｂは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、第２特別図柄表示器３７ｂを構成する７セグメント表示器は所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、第２特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、第２特別図柄表示器３７ｂは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。
【０８４９】
なお、第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを第２特図遊技回とも呼ぶ。すなわち、第２特図遊技回は、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて実行される第２特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１回の第２特図遊技回毎に、１回の第２特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の第２特図遊技回に要する時間を第２特図遊技時間とも呼ぶ。第２特図遊技時間は、第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動表示が開始されてから第２特図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である第２特図変動時間と、第２特図抽選の結果が停止表示されている時間である第２特図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、第２特図停止時間は一定である。したがって、第２特図変動時間が決定されることによって、第２特図遊技時間は一意に決定される。
【０８５０】
また、本実施形態では、特電開閉実行モードの実行中又は特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示中に遊技球が第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく第１特図抽選又は第２特図抽選の実行を保留する機能（特図保留機能とも呼ぶ）を有しており、保留された第１特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する第１特図保留表示器３７ｃと、保留された第２特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する第２特図保留表示器３７ｄとを備えている。
【０８５１】
第１特図保留表示器３７ｃは、保留された第１特図抽選の保留個数に対応した情報（第１特図始動口３３に入球した遊技球の個数に関する情報）を表示する表示部である。本実施形態では、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づく第１特図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、第１特図保留表示器３７ｃは、４個のＬＥＤランプによって構成されており、第１図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。
【０８５２】
第２特図保留表示器３７ｄは、保留された第２特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づく第２特図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、第２特図保留表示器３７ｄは、４個のＬＥＤランプによって構成されており、第２図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。
【０８５３】
また、本実施形態では、第１特図抽選と第２特図抽選の両方が保留されている場合には、第２特図抽選が優先して実行され、第２特図抽選の保留が全て無くなった後に、第１特図抽選が実行されるように構成されている（いわゆる特２優先機）。具体的には、例えば、第１特図抽選が２個（２回）保留されており、第２特図抽選が３個（３回）保留されている場合には、第２特図抽選が３回実行されて保留が無くなった後に、第１特図抽選が２回実行されることになる。ただし、保留されていた最後の第２特図抽選が終了する前に第２特図始動口３４に遊技球が入球して第２特図抽選が再び保留された場合には、当該保留された第２特図抽選が終了するまで、第１特図抽選は実行されない。
【０８５４】
普図ユニット３８は、普通図柄表示器３８ａと、普図保留表示器３８ｂとを備えている

。
【０８５５】
普通図柄表示器３８ａは、普通図柄の変動表示及び停止表示を実行する表示部である。普通図柄とは、普図始動ゲート３５への遊技球の入球を契機として内部抽選である普図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。普図始動ゲート３５への遊技球の入球を契機として普図抽選が実行されると、普通図柄表示器３８ａは、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、普通図柄の変動表示を実行する。その後、普通図柄表示器３８ａは、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示態様で普通図柄の停止表示を実行する。以降の説明では、普通図柄表示器３８ａにおいて普通図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を普図変動時間とも呼ぶ。
【０８５６】
本実施形態では、普通図柄表示器３８ａは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普通図柄表示器３８ａを構成する７セグメント表示器は、所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、普図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、普通図柄表示器３８ａは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。
【０８５７】
なお、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを普図遊技回とも呼ぶ。すなわち、普図遊技回は、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて実行される普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１回の普図遊技回毎に、１回の普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の普図遊技回に要する時間を普図遊技時間とも呼ぶ。普図遊技時間は、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動表示が開始されてから普図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である普図変動時間と、普図抽選の結果が停止表示されている時間である普図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、普図停止時間は一定（０．１秒）である。したがって、普図変動時間が決定されることによって、普図遊技時間は一意に決定される。
【０８５８】
また、本実施形態では、普電開閉実行モードの実行中又は普通図柄の変動表示中に遊技球が普図始動ゲート３５に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく普図抽選の実行を保留する機能（普図保留機能とも呼ぶ）を有しており、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する上述した普図保留表示器３８ｂを備えている。
【０８５９】
普図保留表示器３８ｂは、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づく普図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、普図保留表示器３８ｂは、４個のＬＥＤランプによって構成されており、普図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。
【０８６０】
ラウンド表示器３９は、特電開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数に対応した情報を表示する表示部である。ラウンド遊技とは、予め定められた所定時間（最大開放時間）が経過すること、又は、予め定められた上限個数（最大入球個数）の遊技球が大入賞口に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、特別電動役物の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、特電開閉実行モードの移行の契機となった特図当たりの種別に応じて異なる。ラウンド表示器３９は、特電開閉実行モードにおける特電開閉期間の開始の際にラウンド遊技の回数に対応した表示を開始し、特電開閉期間の終了の際に当該表示を終了する。本実施形態では、ラウンド表示器３９は、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器を２つ並べることに

よって構成されている。ただし、ラウンド表示器３９は、２つの７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【０８６１】

なお、上述したメイン表示器４５を構成する各表示部は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【０８６２】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。本実施形態では、図柄表示装置４１として、液晶表示装置（液晶ディスプレイ）が採用されている。図柄表示装置４１の表示内容は、後述する表示制御装置１００によって制御される。なお、図柄表示装置４１としては、液晶表示装置（液晶ディスプレイ）に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置や、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴなど、種々の表示装置が採用されてもよい。

【０８６３】

図柄表示装置４１は、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄が変動表示及び停止表示をする場合に、それに合わせて装飾図柄の変動表示及び停止表示を行なう表示部である。また、図柄表示装置４１は、装飾図柄の変動表示及び停止表示に限らず、予告演出や特電開閉実行モード中の演出の表示など、各種の演出の表示も行なう表示部である。図柄表示装置４１の上方には、演出用可動役物１７０が設けられている。

【０８６４】

演出用可動役物１７０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの手前（前方）上側に配置された可能役物であり、遊技盤３０の正面視（以下、単に「正面視」と呼んだ場合、遊技盤３０の正面視を意味する）において、回転軸部１７１の周囲に５枚の花びら部１７２が配置されるように構成されている。各花びら部１７２は、板状の透明または半透明の樹脂製部材であり、正面視において、花びらの形状を有している。回転軸部１７１は、遊技盤３０の前後方向（遊技盤３０の表面に対して垂直な方向）に延在した棒状部材に連結されており、当該棒状部材を中心に回転可能に構成されている。回転軸部１７１に連結された各花びら部１７２は、回転軸部１７１の回転運動に伴って回転可能に構成されている。さらに、演出用可動役物１７０は、図示した原点位置から下方に移動可能に構成されている。演出用可動役物１７０の構成及び動作の詳細については後述する。

【０８６５】

図５４は、図柄表示装置４１において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図５４（Ａ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて変動表示される装飾図柄の一例を示す説明図である。

【０８６６】

図５４（Ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、装飾図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【０８６７】

図５４（Ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの一例を示す説明図である。図示するように、表示面４１ａの中央には、メイン表示領域ＭＡが表示される。なお、変形例として、表示面４１ａの右側上方に、メイン表示領域ＭＡよりも小さい領域であるサブ表示領域ＳＡが表示される構成としてもよい。

【０８６８】

メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの装飾図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図５４（Ａ）に示した数字１～８の装飾図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３のそれぞれにおいて装飾図柄が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。

そして、図５４（Ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各装飾図柄列毎に１個の装飾図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。

【０８６９】

本実施形態では、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球し、第１特別図柄表示器３７ａ又は第２特別図柄表示器３７ｂにおいて第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が開始されると、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３の装飾図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各装飾図柄が、装飾図柄列Ｚ１、装飾図柄列Ｚ３、装飾図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わる。その後、第１特別図柄表示器３７ａ又は第２特別図柄表示器３７ｂにおいて第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示となったタイミングと同期して、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に１個の装飾図柄が停止表示した状態となる。主制御装置６０による第１特図抽選又は第２特図抽選の結果が特図大当たりであった場合には、各装飾図柄列における装飾図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる際に、予め定められた所定の装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、各装飾図柄列の装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、装飾図柄列の数、有効ラインの数、各装飾図柄列における装飾図柄のスクロールの方向、各装飾図柄列の装飾図柄の数など、装飾図柄の変動表示の態様としては種々の態様を採用可能である。

【０８７０】

次に、装飾図柄におけるリーチについて説明する。リーチとは、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される複数の装飾図柄列のうち一部の装飾図柄列において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される可能性がある装飾図柄の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示が行われている表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせとは、同一の装飾図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、例えば、図５４（Ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に装飾図柄列Ｚ１において装飾図柄「７」が停止表示され、次に装飾図柄列Ｚ３において装飾図柄列Ｚ１と同じ装飾図柄「７」が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状態で、装飾図柄列Ｚ２において装飾図柄がスクロールしている（変動表示している）状態をリーチという。そして、当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している装飾図柄と同一の装飾図柄が装飾図柄列Ｚ２に停止表示される。

【０８７１】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することにより所定演出であるリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された装飾図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

【０８７２】

図５４（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１特図保留表示領域Ｄｓ１と、第２特図保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。

【０８７３】

第１特図保留表示領域Ｄｓ１には、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて保留された第１特図抽選の個数（保留第１特図抽選の個数）が表示される。保留第１特図抽選とは、未実行の第１特図抽選であって、当該第１特図抽選の抽選結果を報知するための第１特別図柄の変動表示が開始されていない第１特図抽選を言う。本実施形態では、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて保留可能な第１特図抽選の数は４個である。したがって、図示するように、第１特図保留表示領域Ｄｓ１には４個の保留第１特図抽選に対応した保留表示が可能である。

【０８７４】
第２特図保留表示領域Ｄｓ２には、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて保留された第２特図抽選の個数（保留第２特図抽選の個数）が表示される。保留第２特図抽選とは、未実行の第２特図抽選であって、当該第２特図抽選の抽選結果を報知するための第２特別図柄の変動表示が開始されていない第２特図抽選を言う。本実施形態では、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて保留可能な第２特図抽選の数は４個である。したがって、図示するように、第２特図保留表示領域Ｄｓ２には４個の保留第２特図抽選に対応した保留表示が可能である。
【０８７５】
また、図５４（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１特別図柄表示器３７ａに表示される第１特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１特図同期表示部Ｓｙｎｃ１と、第２特別図柄表示器３７ｂに表示される第２特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２特図同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１特別図柄表示器３７ａにおいて第１特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１特別図柄表示器３７ａにおいて第１特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２特別図柄表示器３７ｂにおいて第２特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２特別図柄表示器３７ｂにおいて第２特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。
【０８７６】
なお、本実施形態においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡ、第１特図保留表示領域Ｄｓ１、第２特図保留表示領域Ｄｓ２、第１特図同期表示部Ｓｙｎｃ１、および、第２特図同期表示部Ｓｙｎｃ２が表示される構成としたが、表示面４１ａにこれらの表示の一部または全部が表示されない構成を採用してもよい。
【０８７７】
《２－２》遊技機の電気的構成：
次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。
【０８７８】
図５５は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。
【０８７９】
主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。
【０８８０】
主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。
【０８８１】
また、主制御基板６１の入力側には、上述した各種の入球口のそれぞれに設けられた検

知センサーが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて第１特図抽選を実行し、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて第２特図抽選を実行する。

【０８８２】

主制御基板６１の出力側には、メイン表示器４５と、特別電動役物５７ｂを開閉動作させる特別電動役物駆動部５７ｃと、普通電動役物３４ｂを開閉動作させる普通電動役物駆動部３４ｃとが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【０８８３】

具体的には、ＭＰＵ６２は、第１特図抽選を実行した際には、メイン表示器４５における第１特別図柄表示器３７ａの表示制御を実行し、第２特図抽選を実行した際には、メイン表示器４５における第２特別図柄表示器３７ｂの表示制御を実行し、普図抽選を実行した際には、メイン表示器４５における普通図柄表示器３８ａの表示制御を実行し、特電開閉実行モードを実行した際には、メイン表示器４５におけるラウンド表示器３９の表示制御を実行する。さらに、ＭＰＵ６２は、特電開閉実行モードにおいては、特別電動役物５７ｂが開閉されるように特別電動役物駆動部５７ｃの駆動制御を実行し、普電開閉実行モードにおいては、普通電動役物３４ｂが開閉されるように普通電動役物駆動部３４ｃの駆動制御を実行する。

【０８８４】

また、主制御基板６１の出力側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。主制御装置６０は、払出制御装置７０に対して、入球判定結果に基づいて、各入球口毎に設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信する。なお、主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｂを参照する。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【０８８５】

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

【０８８６】

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

【０８８７】

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

した所定演出である遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。

【０８８８】

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

【０８８９】

図５６は、ＲＡＭ６４に設けられている各種カウンタと各種記憶エリアを示す説明図である。図５６に示すように、ＲＡＭ６４には、ＭＰＵ６２による内部抽選に用いられる各種のカウンタが設けられている。具体的には、本実施形態では、ＲＡＭ６４には、特図当否判定カウンタＣｓ１と、特図種別判定カウンタＣｓ２と、特図リーチ判定カウンタＣｓ３と、特図変動種別判定カウンタＣｓ４と、普図当否判定カウンタＣｎ１と、普図種別判定カウンタＣｎ２と、乱数初期値カウンタＣｉｎｉとが設けられている。特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２は、特図抽選の抽選結果を判定する際に用いられる。特図リーチ判定カウンタＣｓ３は、図柄表示装置４１に表示される装飾図柄を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かを判定する特図リーチ判定に用いられる。また、特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、第１特別図柄表示器３７ａ又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける特別図柄の変動時間を決定する際に用いられる。また、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２は、普図抽選に用いられる。乱数初期値カウンタＣｉｎｉは、特図当否判定カウンタＣｓ１の値が１周した際の初期値を設定情報として設定する際に用いられる。

【０８９０】

各カウンタＣｓ１～Ｃｓ４、Ｃｎ１、Ｃｎ２、Ｃｉｎｉは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【０８９１】

また、ＲＡＭ６４には、特図保留エリア６４ｂと、特図判定エリア６４ｃと、普図保留エリア６４ｄと、普図判定エリア６４ｅとが設けられている。本実施形態では、第１特図始動口３３に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の各値が特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに時系列的に記憶され、第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の各値が特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。また、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２の各値が普図保留エリア６４ｄに時系列的に記憶される。

【０８９２】

次に、特図当否判定カウンタＣｓ１の詳細について説明する。特図当否判定カウンタＣｓ１は、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する際に用いられる。この特図当たりに当選するか否かの判定である特図当否判定は、上述した特図抽選の一部である。特図当否判定カウンタＣｓ１は、０～６５５３５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。また、特図当否判定カウンタＣｓ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値が当該特図当

否判定カウンタＣｓ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣｉｎｉは、特図当否判定カウンタＣｓ１と同様のループカウンタである（値＝０～６５５３５）。

【０８９３】

特図当否判定カウンタＣｓ１の値は定期的に更新され、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１の値が特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１の値が特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。

【０８９４】

特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、第１特図始動口３３に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、第２特図始動口３４に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。本実施形態では、第２特図保留エリアＲｂに記憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、第１特図保留エリアＲａに記憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値よりも優先的に、そして記憶された順に特図判定エリア６４ｃに移動される。そして、特図判定エリア６４ｃに移動した特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図当否判定テーブルと照合され、特図当たりに当選するか否かが判定される。

【０８９５】

次に、特図種別判定カウンタＣｓ２の詳細について説明する。特図種別判定カウンタＣｓ２は、特別図柄の種別を判定する際に用いられる。この特別図柄の種別の判定である特図種別判定は、上述した特図抽選の一部である。特図種別判定カウンタＣｓ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。

【０８９６】

特図種別判定カウンタＣｓ２は定期的に更新され、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図種別判定カウンタＣｓ２の値が、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１の値とともに特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図種別判定カウンタＣｓ２の値が特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。

【０８９７】

特図種別判定カウンタＣｓ２の値は、第１特図始動口３３に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、特図種別判定カウンタＣｓ２の値は、第２特図始動口３４に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。本実施形態では、第２特図保留エリアＲｂに記憶された特図種別判定カウンタＣｓ２の値は、第１特図保留エリアＲａに記憶された特図種別判定カウンタＣｓ２の値よりも優先的に、そして記憶された順に、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１とともに特図判定エリア６４ｃに移動される。

【０８９８】

ＭＰＵ６２は、上述したように、特図判定エリア６４ｅに記憶されている特図当否判定カウンタＣｓ１の値を用いて特図当否判定を行なう。そして、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている複数の特図種別判定テーブルの中から、特図当否判定の結果に対応した一の特図種別判定テーブルを選択し、特図判定エリア６４ｅに記憶されている特図種別判定カウンタＣｓ２の値を、当該選択した特図種別判定テーブルと照合し、特別図柄の種別を判定する。そして、ＭＰＵ６２は、判定した特別図柄の種別に基づいて、特別図柄表示部３８ａに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。

【０８９９】

次に、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の詳細について説明する。特図リーチ判定カウンタＣｓ３は、特図当否判定の結果が特図当たりではない場合においてリーチが発生するか

否かを判定する際に用いられる。特図リーチ判定カウンタＣｓ３は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。

【０９００】

特図リーチ判定カウンタＣｓ３は定期的に更新され、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値が、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値とともに特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値が、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値とともに特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。

【０９０１】

特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値は、第１特図始動口３３に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値は、第２特図始動口３４に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。本実施形態では、第２特図保留エリアＲｂに記憶された特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値は、第１特図保留エリアＲａに記憶された特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値よりも優先的に、そして記憶された順に、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値とともに特図判定エリア６４ｃに移動される。

【０９０２】

ＭＰＵ６２は、特図当否判定において特図当たりではないと判定した場合に、特図判定エリア６４ｃに記憶されている特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値を、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図リーチ判定テーブルと照合し、リーチが発生するか否かを判定する。なお、特図抽選における特図当否判定の結果が特図大当たりである場合には、ＭＰＵ６２は、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値に関係なくリーチ発生と判定する。

【０９０３】

次に、特図変動種別判定カウンタＣｓ４の詳細について説明する。特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、特別図柄表示部３８ａにおける特別図柄の変動時間及び図柄表示装置４１における装飾図柄の変動時間を決定する際に用いられる。特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。

【０９０４】

特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、定期的に更新され、その更新値は、特別図柄の変動表示の開始直前に取得される。そして、取得された特図変動種別判定カウンタＣｓ４の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図変動時間テーブルと照合され、特図変動時間が決定される。

【０９０５】

次に、普図当否判定カウンタＣｎ１の詳細について説明する。普図当否判定カウンタＣｎ１は、普図当たりに当選するか否かを判定する際に用いられる。この普図当たりに当選するか否かの判定である普図当否判定は、上述した普図抽選の一部である。普図当否判定カウンタＣｎ１は、０～６５５３５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、普図当否判定カウンタＣｎ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値が当該普図当否判定カウンタＣｎ１の初期値として読み込まれる。

【０９０６】

普図当否判定カウンタＣｎ１は定期的に更新され、普図始動ゲート３５を遊技球が通過した場合には、その更新値は、当該通過のタイミングで普図保留エリア６４ｄに記憶される。

【０９０７】

普図当否判定カウンタＣｎ１の値は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球する毎に４個まで普図保留エリア６４ｄに記憶され、記憶された順に普図判定エリア６４ｅに移動する。そして、普図判定エリア６４ｅに移動した普図当否判定カウンタＣｎ１の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図当否判定テーブルと照合され、普図当たりに当選するか否かが判定される。

【０９０８】

次に、普図種別判定カウンタＣｎ２の詳細について説明する。普図種別判定カウンタＣｎ２は、普通図柄の種別を判定する際に用いられる。この普通図柄の種別の判定である普図種別判定は、上述した普図抽選の一部である。普図種別判定カウンタＣｎ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【０９０９】

普図種別判定カウンタＣｎ２は定期的に更新され、普図始動ゲート３５に遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１の値とともに普図保留エリア６４ｄに記憶される。

【０９１０】

普図種別判定カウンタＣｎ２の値は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球する毎に４個まで普図保留エリア６４ｄに記憶され、記憶された順に、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１の値とともに普図判定エリア６４ｅに移動する。

【０９１１】

ＭＰＵ６２は、上述したように、普図判定エリア６４ｅに記憶されている普図当否判定カウンタＣｎ１の値を用いて普図当否判定を行なう。そして、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている複数の普図種別判定テーブルの中から、普図当否判定の結果に対応した一の普図種別判定テーブルを選択し、普図判定エリア６４ｅに記憶されている普図種別判定カウンタＣｎ２の値を、当該選択した普図種別判定テーブルと照合し、普通図柄の種別を判定する。そして、ＭＰＵ６２は、判定した普通図柄の種別に基づいて、普通図柄表示器３８ａに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。

【０９１２】

次に、特図当否判定テーブルについて説明する。

【０９１３】

図５７は、特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。

【０９１４】

上述したように、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、特図当否判定カウンタＣｓ１における０から６５５３５までの範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された特図当否判定カウンタＣｓ１の値と特図当否判定テーブルとによって、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かの判定である特図当否判定が行なわれる。ただし、本実施形態では、特図当たりの一種別として特図小当たりは設定情報として設定されていない。

【０９１５】

本実施形態のパチンコ機１０は、特図当否判定（特図抽選）の抽選モードとして、特図大当たりに当選する確率の低い低確率モードと、当該低確率モードよりも特図大当たりに当選する確率の高い高確率モードとを実行可能に構成されており、低確率モード中の特図抽選において利用される低確率モード用の特図当否判定テーブルと、高確率モード中の特図抽選において利用される高確率モード用の特図当否判定テーブルとを備えている。さらに、本実施形態では、第１特図抽選と第２特図抽選とにおいても異なる特図当否判定テーブルを備えている。すなわち、本実施形態では、特図抽選において利用する特図当否判定テーブルとして、以下の４種類の特図当否判定テーブルを備えている。

・第１特図当否判定テーブル（低確率モード用）
・第２特図当否判定テーブル（低確率モード用）
・第１特図当否判定テーブル（高確率モード用）
・第２特図当否判定テーブル（高確率モード用）

【０９１６】
図５７（Ａ）に示すように、低確率モード中の第１特図抽選において利用される第１特図当否判定テーブル（低確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から２０４までの２０５個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低確率モード中の第１特図抽選（第１特図当否判定）の結果は、約３１９．７分の１の確率で特図大当たりに当選となる。
【０９１７】
図５７（Ｂ）に示すように、低確率モード中の第２特図抽選において利用される第２特図当否判定テーブル（低確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から２０４までの２０５個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低確率モード中の第２特図抽選（第２特図当否判定）の結果は、約３１９．７分の１の確率で特図大当たりに当選となる。
【０９１８】
図５７（Ｃ）に示すように、高確率モード中の第１特図抽選において利用される第１特図当否判定テーブル（高確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から１７２８までの１７２９個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中の第１特図抽選（第１特図当否判定）の結果は、約３７．９分の１の確率で特図大当たりに当選となる。
【０９１９】
図５７（Ｄ）に示すように、高確率モード中の第２特図抽選において利用される第２特図当否判定テーブル（高確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から１７２８までの１７２９個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中の第２特図抽選（第２特図当否判定）の結果は、約３７．９分の１の確率で特図大当たりに当選となる。
【０９２０】
次に、特図種別判定テーブルについて説明する。
【０９２１】
図５８は、特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、特図種別判定カウンタＣｓ２における０から９９までの範囲内の値から１つの値が取得される。そして、上述した特図当否判定の結果と、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値とによって、特別図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する特図種別判定が行なわれる。
【０９２２】
本実施形態のパチンコ機１０は、第１特図抽選において利用される第１特図種別判定テーブルと、第２特図抽選において利用される第２特図種別判定テーブルとを備えている。
【０９２３】
図５８（Ａ）に示すように、本実施形態の第１特図種別判定テーブルによれば、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が０～１９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ａ（１６Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が２０～３９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｂ（８Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が４０～５９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｃ（４Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が６０～９９までの値である場合には、特別図柄の種別（停

止図柄の種別）が特別図柄Ｄ（８Ｒ通常大当たり）と判定される。一方、特図当否判定の結果が特図外れである場合には、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値に関わらず、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｚ（外れ）と判定される。

【０９２４】

図５８（Ｂ）に示すように、本実施形態の第２特図種別判定テーブルによれば、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が０～５１までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ａ（１６Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が５２～５５までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｂ（８Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が５６～５９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｃ（４Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が６０～９９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｄ（８Ｒ通常大当たり）と判定される。一方、特図当否判定の結果が特図外れである場合には、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値に関わらず、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｚ（外れ）と判定される。

【０９２５】

特別図柄の種別（停止図柄の種別）のうち、特別図柄Ａ（１６Ｒ確変大当たり）、特別図柄Ｂ（８Ｒ確変大当たり）、特別図柄Ｃ（４Ｒ確変大当たり）及び特別図柄Ｄ（８Ｒ通常大当たり）は、いずれも特電開閉実行モードの実行の契機となる点において共通しているが、特電開閉実行モードが実行される際に選択される特電開閉シナリオの種別が異なっている。

【０９２６】

特電開閉シナリオは、特電開閉実行モードにおける特別電動役物５７ｂの制御の態様が記憶された制御プログラムであり、選択される特電開閉シナリオの種別によって、特電開閉実行モードにおける特別電動役物５７ｂの開閉の態様が異なることになる。

【０９２７】

次に、特電開閉パターン選択テーブルについて説明する。

【０９２８】

図５９は、特電開閉パターン選択テーブルの内容を示す説明図である。特電開閉パターン選択テーブルは、特図大当たりに当選した場合に、特別図柄の種別に対応した特電開閉パターン及び当該特電開閉パターンを実現するための特電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。特電開閉パターンは、特別電動役物５７ｂに一連の動作、具体的には一連の開閉動作を実行させるための動作パターンである。特別電動役物５７ｂは、一連の開閉動作が実行されていない非駆動時には、非駆動時初期位置である初期閉鎖状態となっており、一連の開閉動作が実行されると、駆動時最戻り位置である駆動時閉鎖状態と、最も駆動された駆動時最大変位位置である開放状態との間で駆動制御される。そして、一連の開閉動作は、特別電動役物５７ｂを駆動時閉鎖状態に移行させる閉鎖動作を複数回実行するように構成されている。なお、本実施形態では、一連の開閉動作に含まれる閉鎖動作によって特別電動役物５７ｂを閉鎖した際の駆動時閉鎖状態は、初期閉鎖状態と同じ状態であるが、駆動時閉鎖状態は、初期閉鎖状態と完全に同じ状態でなくてもよい。すなわち、閉鎖動作によって特別電動役物５７ｂが初期閉鎖状態までは完全に戻っていない場合があってもよい。換言すれば、閉鎖動作は、特別電動役物５７ｂが初期閉鎖状態側に近づく動作であればよく、初期閉鎖状態及び駆動時閉鎖状態のいずれも、遊技球が大入賞口５７ａに入球することが不可能な状態であればよい。以下、本実施形態では、初期閉鎖状態と駆動時閉鎖状態とを区別しない場合には、単に閉鎖状態と呼ぶ。

【０９２９】

図５９に示すように、特電開閉パターン選択テーブルには、特別図柄の種別（停止図柄の種別）に対応した特電開閉パターンがそれぞれ設定されており、当該特電開閉パターン

を実現するための制御プログラムである特電開閉シナリオが特電開閉パターン毎にそれぞれ設定されている。具体的には、本実施形態では、特別図柄Ａに対応して特電開閉パターンＡ（特電開閉シナリオＡ）が設定されており、特別図柄Ｂに対応して特電開閉パターンＢ（特電開閉シナリオＢ）が設定されており、特別図柄Ｃに対応して特電開閉パターンＣ（特電開閉シナリオＣ）が設定されており、特別図柄Ｄに対応して特電開閉パターンＤ（特電開閉シナリオＤ）が設定されている。すなわち、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ａとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターンＡ（特電開閉シナリオＡ）が選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ｂとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターンＢ（特電開閉シナリオＢ）が選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ｃとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターンＣ（特電開閉シナリオＣ）が選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ｄとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターンＤ（特電開閉シナリオＤ）が選択されることになる。

【０９３０】

特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、３．０秒間の特電オープニング期間が開始される。すなわち、本実施形態では、特電開閉実行モードの開始条件の成立後、一連の開閉動作（特電開閉期間）の開始前に、特別電動役物５７ｂが初期閉鎖状態から駆動されない特電オープニング期間が存在する。３．０秒間の特電オープニング期間が終了すると、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、特別電動役物５７ｂが開放するラウンド遊技が１６回（１６ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における特別電動役物５７ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、特別電動役物５７ｂが最大開放時間である２９．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が大入賞口５７ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。また、ラウンド遊技とラウンド遊技の間のインターバル期間（特電インターバル期間）は、２．０秒に設定されている。すなわち、本実施形態では、一連の開閉動作には、特別電動役物５７ｂが駆動時閉鎖状態で待機する特電インターバル期間が含まれている。特電開閉期間が終了すると、３．０秒間の特電エンディング期間が開始される。特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの終了後の遊技状態については、抽選モードは、高確率モードとなり、後述するサポートモードは、高頻度サポートモードとなる。そして、本実施形態では、高確率モード及び高頻度サポートモードは、特図抽選において次に特図大当たりに当選するまで継続する。

【０９３１】

特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モード及び特電開閉シナリオＣに基づいた特電開閉実行モードは、上述した特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードと比較して、ラウンド遊技の実行回数が異なる（特電開閉シナリオＢでは８Ｒ、特電開閉シナリオＣでは４Ｒ）のみで、その他の制御態様については同じである。すなわち、本実施形態では、一連の開閉動作を実行する期間として、短い動作期間となる４Ｒや８Ｒの特電開閉期間と、４Ｒや８Ｒの特電開閉期間よりも長い動作期間となる１６Ｒの特電開閉期間と、を備える。

【０９３２】

特電開閉シナリオＤに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、３．０秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、特別電動役物５７ｂが開放するラウンド遊技が８回（８ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における特別電動役物５７ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、特別電動役物５７ｂが最大開放時間である２９．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が大入賞口５７ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。また、ラウンド遊技とラウンド遊技の間の特電インターバル期間は、２．０秒に設定されている。特電開閉期間が終了すると、

３．０秒間の特電エンディング期間が開始される。特電開閉シナリオＤに基づいた特電開閉実行モードの終了後の遊技状態については、抽選モードは、低確率モードとなり、後述するサポートモードは、高頻度サポートモードとなる。そして、本実施形態では、低確率モード及び高頻度サポートモードは、特図抽選において特図大当たりに当選した場合、または特図抽選において特図大当たりに当選せずに１００回の特図変動が終了した場合に終了する。

【０９３３】

次に、普図当否判定テーブルについて説明する。

【０９３４】

図６０は、普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。

【０９３５】

上述したように、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普図当否判定カウンタＣｎ１における０～６５５３５の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された普図当否判定カウンタＣｎ１の値と普図当否判定テーブルとによって、普図当たりに当選するか否かの判定である普図当否判定が行なわれる。

【０９３６】

本実施形態のパチンコ機１０は、普図抽選における普図当たりの当選確率、普通図柄の変動時間及び普通電動役物の動作モードを規定するサポートモードとして、低頻度サポートモード（低サポ状態）と、同条件において低頻度サポートモードよりも普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモード（高サポ状態）とを実行可能に構成されており、低頻度サポートモード中の普図抽選において利用される低頻度サポートモード用の普図当否判定テーブルと、高頻度サポートモード中の普図抽選において利用される高頻度サポートモード用の普図当否判定テーブルとを備えている。すなわち、本実施形態では、普図抽選において利用される普図当否判定テーブルとして、以下の２種類の普図当否判定テーブルを備えている。

・普図当否判定テーブル（低頻度サポートモード用）
・普図当否判定テーブル（高頻度サポートモード用）

【０９３７】

図６０（Ａ）に示すように、低頻度サポートモード中の普図抽選において利用される普図当否判定テーブル（低頻度サポートモード用）には、普図当否判定カウンタＣｎ１の０～６５５３５の６５５３６個の値のうち、０～２の３個の値が普図当たりに当選となる値として設定されており、それ以外の値が普図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低頻度サポートモード中の普図当否判定の結果は、１／２１８４５．６６の確率で普図当たりに当選となる。

【０９３８】

「普図当たり」とは、普電開閉実行モードの開始の契機となる判定結果である。一方、「普図外れ」とは、普電開閉実行モードの開始の契機とはならない判定結果である。

【０９３９】

図６０（Ｂ）に示すように、高頻度サポートモード中の普図抽選において利用される普図当否判定テーブル（高頻度サポートモード用）には、普図当否判定カウンタＣｎ１の０～６５５３５の６５５３６個の値のうち、０～６５５３４の６５５３５個の値が普図当たりに当選となる値として設定されており、それ以外の値が普図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高頻度サポートモード中の普図当否判定の結果は、１／１．０００１５３の確率で普図当たりに当選となる。

【０９４０】

次に、普図種別判定テーブルについて説明する。

【０９４１】

図６１は、普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普図種別判定カウンタＣｎ２における０～９９の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の

値と、上述した普図当否判定の結果と、普図種別判定テーブルとによって、普通図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する普図種別判定が行なわれる。

【０９４２】

図６１に示すように、本実施形態の普図種別判定テーブルによれば、普図当否判定の結果が普図当たり当選であり、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値が０～４９までの値である場合には、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄Ａ（普図当たりＡ）と判定され、普図当否判定の結果が普図当たり当選であり、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値が５０～９９までの値である場合には、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄Ｂ（普図当たりＢ）と判定される。一方、普図当否判定の結果が普図外れである場合には、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値に関わらず、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄Ｚ（普図外れ）と判定される。

【０９４３】

普通図柄の種別（停止図柄の種別）のうち、普通図柄Ａ（普図当たりＡ）及び普通図柄Ｂ（普図当たりＢ）は、普電開閉実行モードの実行の契機となり、普電開閉実行モードが実行される際に普電開閉シナリオが読み込まれる。普電開閉シナリオは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの制御の態様が記憶された制御プログラムである。

【０９４４】

次に、普電開閉シナリオ選択テーブルについて説明する。

【０９４５】

図６２は、普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。普電開閉シナリオ選択テーブルは、普図当たりに当選した場合に、普通図柄の種別に対応した普電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。

【０９４６】

図６２に示すように、普電開閉シナリオ選択テーブルには、普通図柄の種別（停止図柄の種別）に対応した普電開閉シナリオがそれぞれ設定されている。具体的には、本実施形態では、普通図柄Ａに対応して普電開閉シナリオＡが設定されており、普通図柄Ｂに対応して普電開閉シナリオＢが設定されている。すなわち、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定の結果が普通図柄Ａとなった場合には、普電開閉実行モードの実行の際に普電開閉シナリオＡが選択され、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定の結果が普通図柄Ｂとなった場合には、普電開閉実行モードの実行の際に普電開閉シナリオＢが選択されることになる。

【０９４７】

普電開閉シナリオＡに基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、２．０秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉期間が開始される。当該普電開閉期間においては、普通電動役物３４ｂが１回開放し、１回の開放時間は０．８秒に設定されている。普電開閉期間が終了すると、２．０秒間の普電エンディング期間が開始される。

【０９４８】

普電開閉シナリオＢに基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、２．０秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉期間が開始される。当該普電開閉期間においては、普通電動役物３４ｂが２回開放し、１回の開放時間は０．８秒に設定されている。また、開放と開放の間に閉鎖しているインターバル期間（普電インターバル期間）は、１．０秒に設定されている。普電開閉期間が終了すると、２．０秒間の普電エンディング期間が開始される。

【０９４９】

なお、以下の説明では、例えば、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定において特別図柄Ａ（１６Ｒ確変大当たり）と判定されたことを、「特図抽選において１６Ｒ確変大当たりに当選した」とも表現する。また、例えば、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定において普通図柄Ａと判定されたことを、「普図抽選において普図当たりＡに当選した」とも表現する。

【０９５０】
　また、上述した特図抽選の抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである遊技状態を「低確低サポ状態」又は「通常状態」とも称し、特図抽選の抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである遊技状態を「高確低サポ状態」又は「潜伏確変状態（潜確状態）」とも称し、特図抽選の抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態を「低確高サポ状態」又は「時短状態」とも称し、特図抽選の抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態を「高確高サポ状態」又は「確変状態」とも称する。
【０９５１】
《２－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
　次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【０９５２】
　図６３は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。
【０９５３】
　音声発光制御装置９０は、音声発光制御基板９１を備えている。音声発光制御基板９１には、音声発光制御装置９０の全体の制御を司る演算装置であるＭＰＵ９２と、音信号を生成するとともに生成した音信号に基づいてスピーカー４６を駆動して音を出力する音出力ＬＳＩ９８と、種々の音声データが格納されたメモリである音声データ用ＲＯＭ９８ａとが搭載されている。
【０９５４】
　ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３には、演出パターンテーブル９３ａや、役物動作パターンテーブル９３ｂ、後述する駆動シナリオ９３ｃ等が記憶されている。ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ、駆動シナリオ格納エリア９４ｄ、駆動シナリオ用カウンタエリア９４ｅ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【０９５５】
　ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートが設けられている。
【０９５６】
　ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０、演出操作ボタン２４等が接続されており、ＭＰＵ９２は、主制御装置６０から送信される各種コマンドや、演出操作ボタン２４の操作態様を示す信号等を受信可能に構成されている。
【０９５７】
　ＭＰＵ９２の出力側には、各種ランプ４７、演出用可動役物駆動機構９７、音出力ＬＳＩ９８、表示制御装置１００が接続されている。
【０９５８】
　演出用可動役物駆動機構９７は、上述した演出用可動役物１７０を駆動するための機構であり、上下移動用モーター１７４と、回転用モーター１７６と、拡大縮小機構１７７とを備えている。上下移動用モーター１７４は、演出用可動役物１７０を上下に移動させるためのモーターであり、回転用モーター１７６は、演出用可動役物１７０の回転軸部１７１を回転させるためのモーターであり、拡大縮小機構１７７は、演出用可動役物１７０の各花びら部１７２を回転軸部１７１から離間させる（拡大させる）ための機構である。上述した駆動シナリオ９３ｃは、上下移動用モーター１７４、回転用モーター１７６、拡大

縮小機構１７７の動作パターン（後述する役物動作パターンの一部）が規定されたプログラムである。演出用可動役物１７０、演出用可動役物駆動機構９７、及び、駆動シナリオ９３ｃの詳細については後述する。

【０９５９】

音出力ＬＳＩ９８は、ＭＰＵ９２からの指示に基づいて再生すべき音を生成し、生成した音をスピーカー４６から出力するＤＳＰ（Ｄｉｇｉｔａｌ Ｓｉｇｎａｌ Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）である。具体的には、音出力ＬＳＩ９８は、ＭＰＵ９２から再生開始指令を受信すると、その再生開始指令によって指示された再生を開始すべき音を特定し、その特定した音に対応する音声データを音声データ用ＲＯＭ９８ａから読み出し、再生すべき音を生成する。そして、音出力ＬＳＩ９８は、生成した音をスピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９８は、ＭＰＵ９２から再生終了指令を受信すると、その再生終了指令により指示された再生を終了すべき音を特定し、その特定した音の再生を終了させる終了処理を実行する

【０９６０】

音出力ＬＳＩ９８は、１６チャンネル分の音声チャンネルを有しており、最大１６の音を同時に生成し、合成（ミキシング）した上で、スピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９８は、ＭＰＵ９２からの指示に従って、音声チャンネル毎に再生中の音の出力を消音（ミュート）に設定し、また、その消音設定を解除することができる。消音に設定された音声チャンネルは、音出力ＬＳＩ９８にて該当する音声データを読み出して再生すべき音を生成するものの、他の音声チャンネルの音とミキシングする場合は、消音設定の対象の音声チャンネルの音のレベルを０にするか、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシング回路に非入力とすることによって、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシングしないようにしている。これにより、消音設定の対象の音声チャンネルの音がスピーカー４６から出力されない。

【０９６１】

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

【０９６２】

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

【０９６３】

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

【０９６４】

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

【０９６５】

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

【０９６６】
　キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【０９６７】
　ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【０９６８】
　以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【０９６９】
《２－４》本実施形態のパチンコ機１０の概要：
　次に、本実施形態のパチンコ機１０の概要について説明する。
【０９７０】
《２－４－１》演出用可動役物の構成及び動作：
　演出用可動役物１７０は、図５３に示したように、図柄表示装置４１の表示面４１ａの手前（前方）上側に配置されており、図５３に示した原点位置から下方に移動可能に構成されているとともに、各花びら部１７２が回転軸部１７１から離間して拡大可能に構成されており、さらに、正面視において回転軸部１７１を中心として回転可能に構成されている。
【０９７１】
　図６４は、演出用可動役物１７０が最も下方の位置（以下、最下点位置と呼ぶ）まで移動し、各花びら部１７２が回転軸部１７１から離間（拡大）し、最下点位置において矢印ＲＬの方向、すなわち、正面視において左回り（反時計回り）に回転している様子を示す説明図である。図示するように、演出用可動役物１７０は、駆動時最大変位位置である最下点位置まで移動すると、図柄表示装置４１の表示面４１ａの中央より少し下側に位置することになる。
【０９７２】
　演出用可動役物１７０は、図５３に示したように、後述する拡大動作が実行されていない状態では、５枚の花びら部１７２のそれぞれが回転軸部１７１に集まるように構成されており、正面視において閉じた花のような形状となる。一方、演出用可動役物１７０は、図６４に示すように拡大動作が実行されると、５枚の花びら部１７２のそれぞれが回転軸部１７１から離間し、正面視において開いた花のような形状となる。
【０９７３】
　まとめると、演出用可動役物１７０は、下記の動作を実行可能に構成されている。
・上下移動動作：図５３に示した原点位置と図６４に示した最下点位置との間において上下に移動する動作
・拡大動作：各花びら部１７２が回転軸部１７１から離間して拡大する動作
・縮小動作：回転軸部１７１から離間した状態の各花びら部１７２が元の位置に戻って縮小する動作
・回転動作：回転軸部１７１を中心として各花びら部１７２が回転する動作
　本実施形態では、演出用可動役物１７０は、各種演出の実行に伴って、上下移動動作、

拡大動作、縮小動作及び回転動作を実行可能に構成されている。
【０９７４】
図６５は、演出用可動役物１７０と、当該演出用可動役物１７０を駆動する演出用可動役物駆動機構９７とを示す右側面概略図である。演出用可動役物１７０は、先に説明したように、回転軸部１７１と、５枚の花びら部１７２とを備える。演出用可動役物駆動機構９７は、上下移動用モーター１７４と、ラック＆ピニオン機構１７５と、回転用モーター１７６と、拡大縮小機構１７７とを備える。
【０９７５】
上下移動用モーター１７４及びラック＆ピニオン機構１７５は、演出用可動役物１７０の上述した上下移動動作を司るユニットである。ラック＆ピニオン機構１７５は、上下移動用モーター１７４の回転運動を直線運動に変換する機構であり、ラック１７５ａと、ピニオン１７５ｂとを備えている。図６５に示すように、ピニオン１７５ｂの中心軸には上下移動用モーター１７４が連結されており、ラック１７５ａの片側端部には回転用モーター１７６の取付部１７４ａが連結されている。回転用モーター１７６及び演出用可動役物１７０は、一体となって、上下移動用モーター１７４の駆動力によって、遊技盤３０の上下方向Ｙに沿って上下移動が可能に構成されている。本実施形態では、上下移動用モーター１７４は、ステッピングモーターによって構成される。
【０９７６】
回転用モーター１７６は、演出用可動役物１７０の回転動作を司るユニットであり、本実施形態では、ステッピングモーターによって構成される。回転用モーター１７６は、回転軸部１７１における花びら部１７２が連結されている側とは反対側の端部に連結されており、回転軸部１７１及び５枚の花びら部１７２は、回転用モーター１７６の駆動力によって、矢印ＲＬの方向、すなわち、正面視において左回りに回転可能に構成されている。
【０９７７】
拡大縮小機構１７７は、演出用可動役物１７０の上述した拡大動作及び縮小動作を司るユニットであり、回転軸部１７１に取り付けられるとともに、各花びら部１７２と連結されている。拡大縮小機構１７７は、ソレノイドを有しており、当該ソレノイドが通電していない状態では、各花びら部１７２が回転軸部１７１に集まり閉じた花のような形状（以下、花びら閉状態と呼ぶ）となり、一方、当該ソレノイドが通電している状態では、各花びら部１７２が回転軸部１７１から離間し開いた花のような形状（以下、花びら開状態と呼ぶ）となるように構成されている。
【０９７８】
演出用可動役物駆動機構９７が備える上述した上下移動用モーター１７４、回転用モーター１７６、および拡大縮小機構１７７は、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２から制御信号を受信可能であり、これによって、回転用モーター１７６、上下移動用モーター１７４、および拡大縮小機構１７７は、音声発光制御装置９０によって制御される。
【０９７９】
《２－４－２》演出用可動役物の動作を伴う役物連動演出
本実施形態のパチンコ機１０は、特図抽選の結果に対する遊技者の期待感を高めるために、特別図柄の変動中の期間（特図遊技回の実行中）において各種の演出を実行可能に構成されており、特に、本実施形態では、遊技者の期待感を大きく高める演出として、上述した演出用可動役物１７０の動作が伴う役物連動演出を実行可能に構成されている。
【０９８０】
役物連動演出は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの表示による表示演出や、当該表示演出に対応した演出用可動役物１７０の動作による役物演出、その他スピーカー４６による音声演出や各種ランプ４７による発光演出等が連携して実行されることによって構成される。
【０９８１】
本実施形態では、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に内部抽選を行なう抽選処理を実行可能であり、内部抽選の抽選結果に応じて表示部で実行する一の所定

演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する表示制御処理を実行可能であり、遊技領域に設けられ、表示部における所定演出の表示中に動作する可動役物の一の動作パターンを複数の中から決定して実行する可動制御処理を実行可能である。

【０９８２】

具体的には、例えば、本実施形態では、遊技領域ＰＡに設けられた第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合に特図抽選を行なう抽選処理を実行可能であり、特図抽選の抽選結果に応じて図柄表示装置４１で実行する一の特図変動演出を構成する所定演出である表示演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御処理を実行可能である。そして、図柄表示装置４１における特図変動演出を構成する表示演出の表示中に動作する演出用可動役物１７０の一の役物動作パターンを複数の中から決定して実行する可動制御処理を実行可能である。

【０９８３】

より具体的には、例えば、本実施形態では、パチンコ機１０の主制御装置６０は、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて各種の乱数情報（各種の抽選用のカウンタの値）を取得し、当該取得した各種の乱数情報に基づいて特図抽選の抽選結果を決定する。そして、主制御装置６０は、当該特図抽選の抽選結果及び取得した各種のカウンタの値に基づいて、一の特図変動パターンを決定し、当該決定した一の特図変動パターンに対応した特図変動パターンコマンドを音声発光制御装置９０に送信する。

【０９８４】

音声発光制御装置９０は、受信した特図変動パターンコマンドに基づいて、一の特図変動演出を構成する表示演出を複数の演出パターンの中から決定し、当該決定した一の演出パターンに対応した一の音声発光パターン及び一の役物動作パターンをそれぞれ複数の中から決定するとともに、当該決定した一の音声発光パターンに基づいて音声発光制御を実行し、当該決定した一の役物動作パターンに基づいて演出用可動役物１７０の動作制御を実行する。また、音声発光制御装置９０は、決定した一の演出パターンに対応した表示用演出パターンコマンドを表示制御装置１００に送信する。

【０９８５】

表示制御装置１００は、受信した表示用演出パターンコマンドから一の演出パターンを特定し、当該特定した一の演出パターンに基づいて図柄表示装置４１の表示制御を実行する。

【０９８６】

このように、演出パターンに基づいて実行される表示演出と、役物動作パターンに基づいて実行される役物演出と、音声発光パターンに基づいて実行される音声演出及び発光演出とが連携して組み合わされて実行されることによって、上述した役物連動演出が実現されることになる。なお、演出用可動役物１７０が連動しない演出が実行される場合には、役物動作パターンは決定されない。

【０９８７】

役物動作パターンには、使用する駆動シナリオ９３ｃの種別や、駆動シナリオ９３ｃの実行タイミングが規定されている。駆動シナリオ９３ｃは、演出用可動役物１７０の一連の動作が規定された制御プログラムであり、本実施形態では音光側ＲＯＭ９３に記憶されている。

【０９８８】

役物動作パターンに規定された駆動シナリオ９３ｃの実行タイミングが到来すると、音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２は、音光側ＲＯＭ９３に記憶されている駆動シナリオ９３ｃの中から、役物動作パターンに規定されている一の駆動シナリオを読み出して音光側ＲＡＭ９４の駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納し、駆動シナリオ用カウンタエリア９４ｅに格納されている駆動シナリオ用カウンタの値に対応した処理を順次実行する。このようにして、演出用可動役物１７０は、駆動シナリオ９３ｃに規定された一連の動作を実行可能となる。

【０９８９】
《２－４－３》役物連動演出の一例：
次に、本実施形態のパチンコ機１０で実行可能な役物連動演出の一例について説明する。
【０９９０】
図６６及び図６７は、本実施形態のパチンコ機１０で実行可能な役物連動演出の一例である役物連動バトル演出を示す説明図である。本実施形態では、役物連動バトル演出は、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて装飾図柄によるリーチが成立し、所定の開始条件である役物連動バトル演出の開始条件が成立した場合に、開始される演出である。
【０９９１】
図６６及び図６７には、演出用可動役物１７０の上下の移動範囲に含まれる位置として、非駆動時初期位置であり、駆動時最戻り位置でもある原点位置と、原点位置より下方のＡ位置と、Ａ位置より下方のＢ位置と、Ｂ位置より下方で駆動時最大変位位置である最下点位置とが示されている。なお、これらの位置は、演出用可動役物１７０の回転軸部１７１の中心を基準としている。ここで、非駆動時初期位置とは、演出用可動役物１７０が駆動していない状態における初期位置であり、駆動時最戻り位置とは、演出用可動役物１７０が駆動している期間（後述する一連の上下移動動作を実行している期間）において、最も初期位置側に戻った場合の位置である。駆動時最大変位位置とは、演出用可動役物１７０が駆動している期間（後述する一連の上下移動動作を実行している期間）において、最も駆動して初期位置から最も離れた位置である。本実施形態では、後述するように、演出用可動役物１７０は、一連の上下移動動作において、最も初期位置側に戻る場合には原点位置まで戻るように制御される。したがって、本実施形態では、駆動時最戻り位置は、非駆動時初期位置と同じ原点位置となっている。
【０９９２】
図６６（Ａ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて装飾図柄によるリーチが成立すると、図６６（Ｂ）に示すように、装飾図柄が非表示となり、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて遊技者側のキャラクター（本実施形態では女性キャラクター）と敵側のキャラクター（本実施形態では男性キャラクター）とがバトルをする動画像（以下、バトル動画像とも呼ぶ）の表示が開始される。そして、演出用可動役物１７０は、バトル動画像の表示の開始に伴って、原点位置とＡ位置との間を２往復した後、原点位置とＢ位置との間を２往復するといった一連の動作である一連の上下移動動作を開始するとともに、当該一連の上下移動動作を繰り返し実行する。本実施形態では、この一連の上下移動動作の１回の実行が完了するまでに要する時間は３．０秒であり、当該１回の一連の上下移動動作には、演出用可動役物１７０がＡ位置またはＢ位置から原点位置に復帰する戻り動作である上昇動作が４回含まれている。
【０９９３】
本実施形態では、この一連の上下移動動作が規定された駆動シナリオ９３ｃ１が音光側ＲＯＭ９３に記憶されており、この一連の上下移動動作が開始される際に、当該駆動シナリオ９３ｃ１が音光側ＲＯＭ９３から読み出されて駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納され（設定され）、当該設定された設定情報である駆動シナリオ９３ｃ１に沿った制御が音声発光制御装置９０によって繰り返し実行されることになる。設定情報である駆動シナリオ９３ｃ１の詳細については後述する。
【０９９４】
そして、バトル動画像が３０．０秒間表示されると、換言すれば、一連の上下移動動作が開始されてから３０．０秒が経過してこの一連の上下移動動作が１０回実行されると、図６６（Ｃ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「ボタンを押せ！」といった文字列及び演出操作ボタン２４の押下を受け付ける有効期間であるボタン受付有効期間の残時間を示すゲージが表示される。本実施形態では、ボタン受付有効期間は６．０秒に設定されている。なお、このボタン受付有効期間の６．０秒間においても上述した一連の上下移動動作が継続して実行されている。

【０９９５】
このボタン受付有効期間中に遊技用操作である演出操作ボタン２４の押下操作がされると、本演出に係る特図抽選の抽選結果が大当たり当選である場合には、図６７（Ａ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、演出操作ボタン２４が押下されたタイミングからタイムラグなく、「勝利！！」といった文字列が表示されることになる。
【０９９６】
一方、演出用可動役物１７０については、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン２４が押下されると、本演出に係る特図抽選の結果が大当たり当選である場合には、図６７（Ａ）に示すように、演出用可動役物１７０を原点位置から最下点位置まで高速で移動させ、最下点位置において各花びら部１７１を拡大させ、回転軸部１７１を中心として各花びら部１７１を５．０秒間、矢印ＲＬの方向に回転させ、その後、各花びら部１７１を縮小させた後、演出用可動役物１７０を最下点位置から原点位置まで移動させるといった一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作が実行されることになる。
【０９９７】
本実施形態では、この一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作が規定された駆動シナリオ９３ｃ２が音光側ＲＯＭ９３に記憶されており、この一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作が開始される際に、当該駆動シナリオ９３ｃ２が音光側ＲＯＭ９３から読み出されて駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納され、音声発光制御装置９０によって当該駆動シナリオ９３ｃ２に沿った制御が実行されることになる。駆動シナリオ９３ｃ２の詳細については後述する。
【０９９８】
ここで、ボタン受付有効期間中において、演出用可動役物１７０については、駆動シナリオ９３ｃ１に規定された一連の上下移動動作が実行されていることから、演出用可動役物１７０は、原点位置とＡ位置との間で移動中、又は原点位置とＢ位置との間で移動中であり、当該移動中に、演出操作ボタン２４が押下されることになる。
【０９９９】
しかしながら、一般的な駆動シナリオでは、一連の動作が規定された駆動シナリオが一度実行されると、当該駆動シナリオに規定された一連の動作の途中で当該駆動シナリオを終了させる条件が成立したとしても、当該駆動シナリオに規定された一連の動作が最後まで完了するまで当該駆動シナリオを終了させることができず、当該駆動シナリオを終了させる条件が成立してから、次の駆動シナリオの実行を開始させるまでにタイムラグが生じてしまうといった課題が生じ得る。
【１０００】
本演出の例では、ボタン受付有効期間中において、演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作の途中で演出操作ボタン２４が押下されたとしても、駆動シナリオに規定された一連の上下移動動作が最後まで完了するまで当該駆動シナリオを終了させることができず、演出操作ボタン２４が押下されてから、次の駆動シナリオに規定されている一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を開始させるまでにタイムラグが生じてしまうといった課題が生じ得る。
【１００１】
さらに、本演出の例では、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン２４が押下されると、図柄表示装置４１の表示面４１ａには「勝利！！」といった文字列が演出操作ボタン２４が押下されてから遅滞なく表示されるため、より一層、一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作の開始の遅れが際立ってしまい、演出操作ボタン２４を押下することの爽快感を損ねてしまうといった課題が生じ得る。
【１００２】
そこで、本実施形態の駆動シナリオ９３ｃ１では、演出用可動役物１７０が原点位置に復帰する戻り動作である上昇動作を実行する毎に、当該駆動シナリオ９３ｃ１を終了させる動作終了条件である上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定する判定処理を実行し、当該上下移動動作終了条件が成立していると判定した場合には、当該駆動シナリ

オ９３ｃ１に規定されているその後の動作を実行することなく、当該駆動シナリオ９３ｃ１を終了し、次の駆動シナリオ９３ｃ２を実行する構成を採用した。具体的には、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン２４が押下された場合には上下移動動作終了条件成立フラグをＯＮにし、演出用可動役物１７０が原点位置に復帰する毎に、上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮであると判定した場合には、原点位置に位置する演出用可動役物１７０を停止させ、駆動シナリオ９３ｃ１を終了させることによって当該一連の上下移動動作を終了させる終了処理を実行する構成を採用した。

【１００３】

したがって、本実施形態によれば、ボタン受付有効期間中において、演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作の途中で演出操作ボタン２４が押下された場合には、演出操作ボタン２４が押下された後に演出用可動役物１７０が最初に原点位置に移動したタイミングで上下移動動作終了条件が成立したと判定し、当該駆動シナリオ９３ｃ１に規定されているその後の動作を実行することなく、当該駆動シナリオ９３ｃ１を終了し、次の駆動シナリオ９３ｃ２に規定されている一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を開始させることが可能となる。この結果、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「勝利！！」といった文字列が表示されてから、次の駆動シナリオ９３ｃ２に規定されている一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を開始させるまでのタイムラグを短くすることが可能となり、演出操作ボタン２４を押下することの爽快感を向上させることが可能となる。

【１００４】

なお、図６７（Ａ）では、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン２４が押下された場合について説明したが、本実施形態では、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン２４が押下されなかった場合には、ボタン受付有効期間（本実施形態では６．０秒）の終了を契機として上下移動動作終了条件成立フラグをＯＮにする構成が採用されているので、ボタン受付有効期間の終了後、演出用可動役物１７０が原点位置に復帰すると、上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮであると判定し、駆動シナリオ９３ｃ１を終了させ、次の駆動シナリオ９３ｃ２に規定されている一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を開始することになる。

【１００５】

次に、本演出に係る特図抽選の結果がはずれであった場合について説明する。

【１００６】

図６６（Ｃ）に示すボタン受付有効期間中に演出操作ボタン２４が押下されると、本演出に係る特図抽選の結果がはずれである場合には、図６７（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、演出操作ボタン２４が押下されたタイミングからタイムラグなく、「敗北...」といった文字列が表示されることになる。

【１００７】

一方、演出用可動役物１７０については、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン２４が押下されると、本演出に係る特図抽選の結果がはずれである場合には、図６７（Ｂ）に示すように、演出用可動役物１７０を原点位置で５．０秒間待機させる待機動作が実行されることになる。

【１００８】

本実施形態では、この待機動作が規定された駆動シナリオ９３ｃ３が音光側ＲＯＭ９３に記憶されており、この待機動作が開始される際に、当該駆動シナリオ９３ｃ３が音光側ＲＯＭ９３から読み出されて駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納され、音声発光制御装置９０によって当該駆動シナリオ９３ｃ３に沿った制御が実行されることになる。駆動シナリオ９３ｃ３の詳細については後述する。

【１００９】

ここで、本演出に係る特図抽選の結果がはずれであった場合も、上述した大当たり当選であった場合と同様に、ボタン受付有効期間中において、演出用可動役物１７０については、駆動シナリオ９３ｃ１に規定された一連の上下移動動作が実行されていることから、演出用可動役物１７０は、原点位置とＡ位置との間で移動中、又は原点位置とＢ位置との

間で移動中であり、当該移動中に、演出操作ボタン２４が押下されることになる。
【１０１０】
仮に、上述した一般的な駆動シナリオが採用されていた場合には、ボタン受付有効期間中において、演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作の途中で演出操作ボタン２４が押下されたとしても、駆動シナリオに規定された一連の上下移動動作が最後まで完了するまで当該駆動シナリオを終了させることができず、演出操作ボタン２４が押下されてから、次の駆動シナリオに規定されている待機動作を開始させるまでにタイムラグが生じてしまうといった課題が生じ得る。
【１０１１】
さらに、本演出の例では、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン２４が押下されると、図柄表示装置４１の表示面４１ａには「敗北...」といった文字列が演出操作ボタン２４が押下されてから遅滞なく表示されるにもかかわらず、演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作が「敗北...」といった文字列が表示された後にもしばらく継続してしまうため、遊技者は、当該特図抽選のはずれといった好ましくない結果を知った後にも演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作が継続していることに不快感を抱いてしまうといった課題が生じ得る。
【１０１２】
そこで、本実施形態の駆動シナリオ９３ｃ１では、上述したように、演出用可動役物１７０が原点位置に復帰する毎に、当該駆動シナリオ９３ｃ１を終了させる上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、当該上下移動動作終了条件が成立していると判定した場合には、当該駆動シナリオ９３ｃ１に規定されているその後の動作を実行することなく、当該駆動シナリオ９３ｃ１を終了し、次の駆動シナリオ９３ｃ３を実行する構成を採用した。
【１０１３】
したがって、本実施形態によれば、ボタン受付有効期間中において、演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作の途中で演出操作ボタン２４が押下された場合には、演出操作ボタン２４が押下された後に演出用可動役物１７０が最初に原点位置に移動したタイミングで上下移動動作終了条件が成立したと判定し、当該駆動シナリオ９３ｃ１に規定されているその後の動作を実行することなく、当該駆動シナリオ９３ｃ１を終了し、次の駆動シナリオ９３ｃ３に規定されている待機動作を開始させることが可能となる。この結果、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「敗北...」といった文字列が表示された後にも演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作が長期に亘って継続してしまうといった事態の発生を抑制することができるので、遊技者に不快感を抱かせてしまうといったことを回避することが可能となる。
【１０１４】
なお、図６７（Ｂ）では、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン２４が押下された場合について説明したが、本実施形態では、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン２４が押下されなかった場合には、ボタン受付有効期間（本実施形態では６．０秒）の終了を契機として上下移動動作終了条件成立フラグをＯＮにする構成が採用されているので、ボタン受付有効期間の終了後、演出用可動役物１７０が原点位置に復帰すると、上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮであると判定し、駆動シナリオ９３ｃ１を終了させ、次の駆動シナリオ９３ｃ３に規定されている待機動作を開始することになる。
【１０１５】
このように、駆動シナリオ９３ｃ１に基づく一連の上下移動動作の実行期間は、演出操作ボタン２４が押下された場合には短い短動作期間となり、演出操作ボタン２４が押下されなかった場合には短動作期間よりも長い長動作期間となる。換言すれば、一連の上下移動動作が、演出操作ボタン２４が押下された場合の短動作期間の長さで終了する場合と、演出操作ボタン２４が押下されなかった場合の長動作期間の長さで終了する場合とがある。
【１０１６】

次に、上述した各駆動シナリオ９３ｃ１、９３ｃ２、９３ｃ３の詳細について説明する。

【１０１７】

図６８は、各駆動シナリオ９３ｃ１、９３ｃ２、９３ｃ３の構成を模式的に示す説明図である。図６８（Ａ）に示す駆動シナリオ９３ｃ１は、上述した一連の上下移動動作を演出用可動役物１７０に実行させるための情報が規定されたプログラムである。図６８（Ｂ）に示す駆動シナリオ９３ｃ２は、上述した一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を演出用可動役物１７０に実行させるための情報が規定されたプログラムである。図６８（Ｃ）に示す駆動シナリオ９３ｃ３は、上述した待機動作を演出用可動役物１７０に実行させるための情報が規定されたプログラムである。

【１０１８】

各駆動シナリオ９３ｃ１、９３ｃ２、９３ｃ３のそれぞれには、駆動シナリオ用カウンタエリア９４ｅに格納されている駆動シナリオ用カウンタの値に対応して、駆動対象（上下移動用モーター１７４、回転用モーター１７６、拡大縮小機構１７７）及び当該駆動対象に対して設定する動作内容、又は実行すべき処理内容が規定されている。

【１０１９】

具体的には、駆動対象としてモーター（上下移動用モーター１７４、回転用モーター１７６）が規定されている場合には、それぞれのモーターを制御するモータドライバに設定する動作内容として、励磁時間（ｍｓ）、ステップ数、および動作方向が規定されている。また、駆動対象としてソレノイド（拡大縮小機構１７７のソレノイド）が規定されている場合には、当該ソレノイドに対する通電を開始するか、または当該ソレノイドに対する通電を終了するかといった内容が規定されている。

【１０２０】

図６８（Ａ）に示す駆動シナリオ９３ｃ１について説明する。上述したように、駆動シナリオ９３ｃ１は、上述した一連の上下移動動作を演出用可動役物１７０に実行させるための情報が規定されたプログラムである。

【１０２１】

図６８（Ａ）に示す駆動シナリオ９３ｃ１では、駆動シナリオ用カウンタの値「１」に対応して、演出用可動役物１７０を原点位置からＡ位置まで移動（変位）させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として上下移動用モーター１７４が規定され、励磁時間として２５０ｍｓが規定され、ステップ数として１００が規定され、動作方向として正方向が規定されている。この動作内容が上下移動用モーター１７４のモータドライバに対して出力（設定）される。なお、本実施形態において、１００ステップは、演出用可動役物１７０が原点位置からＡ位置まで移動するために必要な上下移動用モーター１７４のステップ数となっている。また、２５０ｍｓの励磁時間とは、２５０ｍｓの間に１００パルス（ステップ）を出力することを意味している。したがって、本実施形態では、上下移動用モーター１７４が１００ステップ動作して演出用可動役物１７０が原点位置からＡ位置まで移動するために要する時間が２５０ｍｓということになる。

【１０２２】

ここで、駆動シナリオ用カウンタは、駆動シナリオに規定されている動作内容又は処理内容が完了する毎に１加算されるカウンタである。したがって、駆動シナリオ用カウンタの値「１」に対応した動作内容又は処理内容が完了すると、具体的には、上下移動用モーター１７４が１００ステップ動作して（２５０ｍｓが経過して）演出用可動役物１７０が原点位置からＡ位置まで移動すると、駆動シナリオ用カウンタの値「１」に１が加算されて「２」となる。

【１０２３】

駆動シナリオ９３ｃ１では、駆動シナリオ用カウンタの値「２」に対応して、演出用可動役物１７０をＡ位置から原点位置まで移動（変位）させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として上下移動用モーター１７４が規定され、励磁時間として２５０ｍｓが規定され、ステップ数として１００が規定され、動作方向として

負方向が規定されている。この動作内容が上下移動用モーター１７４のモータドライバに対して出力（設定）される。なお、本実施形態において、１００ステップは、演出用可動役物１７０がＡ位置から原点位置まで移動するために必要な上下移動用モーター１７４のステップ数となっている。また、２５０ｍｓの励磁時間とは、２５０ｍｓの間に１００パルス（ステップ）を出力することを意味している。したがって、本実施形態では、上下移動用モーター１７４が１００ステップ動作して演出用可動役物１７０がＡ位置から原点位置まで移動するために要する時間が２５０ｍｓということになる。

【１０２４】

上下移動用モーター１７４が１００ステップ動作して（２５０ｍｓが経過して）演出用可動役物１７０がＡ位置から原点位置まで移動すると、駆動シナリオ用カウンタの値「２」に１が加算されて「３」となる。

【１０２５】

駆動シナリオ９３ｃ１では、駆動シナリオ用カウンタの値「３」に対応して、当該駆動シナリオの実行を終了させる上下移動動作終了条件が成立したか否かを判定する終了条件判定処理の実行が規定されている。

【１０２６】

本実施形態では、上下移動動作終了条件は、設定されている演出パターンに規定されているボタン押下有効期間内に演出操作ボタン２４の押下が検出されて上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮとなっていること、または、設定されている演出パターンに規定されているボタン押下有効期間内に演出操作ボタン２４の押下が検出されずに当該ボタン押下有効期間が経過することによって上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮとなっていることである。

【１０２７】

終了条件判定処理によって上下移動動作終了条件が成立していないと判定した場合には、そのまま駆動シナリオ用カウンタの値「３」に１が加算されて「４」となる。

【１０２８】

一方、終了条件判定処理によって上下移動動作終了条件が成立したと判定した場合には、その後に規定されている動作内容又は処理内容を実行することなく、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオ９３ｃ１の内容がクリアされ、設定されている役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていれば、当該次の駆動シナリオが駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納され、当該次の駆動シナリオが実行されることになる。

【１０２９】

駆動シナリオ９３ｃ１の駆動シナリオ用カウンタの値「４」、「５」、「６」に対応して規定されている内容は、駆動シナリオ９３ｃ１の駆動シナリオ用カウンタの値「１」、「２」、「３」に対応して規定されている内容とそれぞれ同一であるため、説明を省略する。

【１０３０】

駆動シナリオ９３ｃ１では、駆動シナリオ用カウンタの値「７」に対応して、演出用可動役物１７０を原点位置からＢ位置まで移動（変位）させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として上下移動用モーター１７４が規定され、励磁時間として５００ｍｓが規定され、ステップ数として２００が規定され、動作方向として正方向が規定されている。この動作内容が上下移動用モーター１７４のモータドライバに対して出力（設定）される。なお、本実施形態において、２００ステップは、演出用可動役物１７０が原点位置からＢ位置まで移動するために必要な上下移動用モーター１７４のステップ数となっている。また、５００ｍｓの励磁時間とは、５００ｍｓの間に２００パルス（ステップ）を出力することを意味している。したがって、本実施形態では、上下移動用モーター１７４が２００ステップ動作して演出用可動役物１７０が原点位置からＢ位置まで移動するために要する時間が５００ｍｓということになり、駆動シナリオ用カウンタの値「７」に対応した演出用可動役物１７０の移動速度は、駆動シナリオ用カウンタの

値「１」に対応した演出用可動役物１７０の移動速度と同じになる。
【１０３１】
上下移動用モーター１７４が２００ステップ動作して（５００ｍｓが経過して）演出用可動役物１７０が原点位置からＢ位置まで移動すると、駆動シナリオ用カウンタの値「７」に１が加算されて「８」となる。
【１０３２】
駆動シナリオ９３ｃ１では、駆動シナリオ用カウンタの値「８」に対応して、演出用可動役物１７０をＢ位置から原点位置まで移動（変位）させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として上下移動用モーター１７４が規定され、励磁時間として５００ｍｓが規定され、ステップ数として２００が規定され、動作方向として負方向が規定されている。この動作内容が上下移動用モーター１７４のモータドライバに対して出力（設定）される。なお、本実施形態において、２００ステップは、演出用可動役物１７０がＢ位置から原点位置まで移動するために必要な上下移動用モーター１７４のステップ数となっている。また、５００ｍｓの励磁時間とは、５００ｍｓの間に２００パルス（ステップ）を出力することを意味している。したがって、本実施形態では、上下移動用モーター１７４が２００ステップ動作して演出用可動役物１７０がＢ位置から原点位置まで移動するために要する時間が５００ｍｓということになり、駆動シナリオ用カウンタの値「８」に対応した演出用可動役物１７０の移動速度は、駆動シナリオ用カウンタの値「２」に対応した演出用可動役物１７０の移動速度と同じになる。
【１０３３】
上下移動用モーター１７４が２００ステップ動作して（５００ｍｓが経過して）演出用可動役物１７０がＢ位置から原点位置まで移動すると、駆動シナリオ用カウンタの値「８」に１が加算されて「９」となる。
【１０３４】
駆動シナリオ９３ｃ１では、駆動シナリオ用カウンタの値「９」に対応して、上述した終了条件判定処理の実行が規定されている。
【１０３５】
駆動シナリオ９３ｃ１の駆動シナリオ用カウンタの値「１０」、「１１」、「１２」に対応して規定されている内容は、駆動シナリオ９３ｃ１の駆動シナリオ用カウンタの値「７」、「８」、「９」に対応して規定されている内容とそれぞれ同一であるため、説明を省略する。
【１０３６】
そして、駆動シナリオ９３ｃ１の駆動シナリオ用カウンタの値「１３」に対応して、当該駆動シナリオ用カウンタの値を「０」に設定する繰り返し用処理の実行が規定されている。この繰り返し用処理が完了すると、駆動シナリオ用カウンタの値「０」に１が加算されて「１」となり、再び上述した駆動シナリオ用カウンタの値「１」に対応した内容が実行される。すなわち、上述した上下移動動作終了条件が成立するまで、駆動シナリオ９３ｃ１に規定されている内容が繰り返し実行されることになる。
【１０３７】
このように、駆動シナリオ９３ｃ１には、演出用可動役物１７０が原点位置からＡ位置まで移動し、Ａ位置から原点位置まで移動する上下移動動作を２回実行し、その後、演出用可動役物１７０が原点位置からＢ位置まで移動し、Ｂ位置から原点位置まで移動する上下移動動作を２回実行する動作が規定されている。そして、この一連の上下移動動作が完了すると、駆動シナリオ用カウンタの値を「０」に設定する処理が実行され、当該処理の完了後に駆動シナリオ用カウンタの値「０」に１が加算されて「１」となり、駆動シナリオ９３ｃ１に規定されている内容が繰り返し実行されることになる。
【１０３８】
ただし、原点位置に戻ったタイミングで上下移動動作終了条件が成立していた場合には、その後に規定されている動作内容又は処理内容を実行することなく、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオ９３ｃ１の内容がクリアされ、役物動作パタ

ーンに新たな駆動シナリオの実行が規定されていれば、当該新たな駆動シナリオが駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されて実行されることになる。

【１０３９】

なお、以上説明した駆動シナリオ９３ｃ１によれば、演出用可動役物１７０が最下点位置側に制御されている期間（演出用可動役物１７０が原点位置を離れてから原点位置に戻るまでの制御期間）として、原点位置とＡ位置との間を往復させる短制御期間（５００ｍｓ）と、原点位置とＢ位置との間を往復させる長制御期間（１０００ｍｓ）と、を備えることになる。すなわち、本実施形態では、演出用可動役物１７０が原点位置に戻るまでに短制御期間を要する場合と、短制御期間よりも長い長制御期間を要する場合とがあることになる。

【１０４０】

次に、図６８（Ｂ）に示す駆動シナリオ９３ｃ２の詳細について説明する。上述したように、駆動シナリオ９３ｃ２は、上述した一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を演出用可動役物１７０に実行させるための情報が規定されたプログラムである。そして、演出用可動役物１７０に一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を実行させる制御は、上述した一連の上下移動動作を終了した後に実行され得る第１制御の一例である。

【１０４１】

図６８（Ｂ）に示す駆動シナリオ９３ｃ２では、駆動シナリオ用カウンタの値「１」に対応して、演出用可動役物１７０を原点位置から最下点位置まで移動（変位）させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として上下移動用モーター１７４が規定され、励磁時間として２００ｍｓが規定され、ステップ数として４００が規定され、動作方向として正方向が規定されている。この動作内容が上下移動用モーター１７４のモータドライバに対して出力（設定）される。なお、本実施形態において、４００ステップは、演出用可動役物１７０が原点位置から最下点位置まで移動するために必要な上下移動用モーター１７４のステップ数となっている。また、２００ｍｓの励磁時間とは、２００ｍｓの間に４００パルス（ステップ）を出力することを意味している。したがって、本実施形態では、上下移動用モーター１７４が４００ステップ動作して演出用可動役物１７０が原点位置から最下点位置まで移動するために要する時間が２００ｍｓということになり、駆動シナリオ９３ｃ２の駆動シナリオ用カウンタの値「１」に対応した演出用可動役物１７０の移動速度は、駆動シナリオ９３ｃ１の駆動シナリオ用カウンタの値「１」に対応した演出用可動役物１７０の移動速度の５倍となる。

【１０４２】

上下移動用モーター１７４が４００ステップ動作して（２００ｍｓが経過して）演出用可動役物１７０が原点位置から最下点位置まで移動すると、駆動シナリオ用カウンタの値「１」に１が加算されて「２」となる。

【１０４３】

駆動シナリオ９３ｃ２では、駆動シナリオ用カウンタの値「２」に対応して、演出用可動役物１７０の花びら部１７２を拡大させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として拡大縮小機構１７７が規定され、拡大縮小機構１７７のソレノイドに対して通電を開始することが規定されている。

【１０４４】

拡大縮小機構１７７のソレノイドへの通電が開始されて演出用可動役物１７０の花びら部１７２が拡大すると、駆動シナリオ用カウンタの値「２」に１が加算されて「３」となる。

【１０４５】

駆動シナリオ９３ｃ２では、駆動シナリオ用カウンタの値「３」に対応して、演出用可動役物１７０の花びら部１７２を回転軸部１７１を中心として回転させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として回転用モーター１７６が規定され、励磁時間として５０００ｍｓが規定され、ステップ数として１８００が規定され、動作方向として正方向が規定されている。この動作内容が回転用モーター１７６のモータド

ライバに対して出力（設定）される。なお、本実施形態において、１８００ステップは、演出用可動役物１７０の回転軸部１７１が５回転するために必要な回転用モーター１７６のステップ数となっている。また、５０００ｍｓの励磁時間とは、５０００ｍｓの間に１８００パルス（ステップ）を出力することを意味している。したがって、本実施形態では、回転用モーター１７６が１８００ステップ動作して演出用可動役物１７０の回転軸部１７１が５回転するために要する時間が５０００ｍｓということになる。

【１０４６】

回転用モーター１７６が１８００ステップ動作して（５０００ｍｓが経過して）演出用可動役物１７０の花びら部１７２が回転軸部１７１を中心として５回転すると、駆動シナリオ用カウンタの値「３」に１が加算されて「４」となる。

【１０４７】

駆動シナリオ９３ｃ２では、駆動シナリオ用カウンタの値「４」に対応して、演出用可動役物１７０の花びら部１７２を縮小させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として拡大縮小機構１７７が規定され、拡大縮小機構１７７のソレノイドに対して通電を終了することが規定されている。

【１０４８】

拡大縮小機構１７７のソレノイドへの通電を終了して演出用可動役物１７０の花びら部１７２が縮小すると、駆動シナリオ用カウンタの値「４」に１が加算されて「５」となる。

【１０４９】

駆動シナリオ９３ｃ２では、駆動シナリオ用カウンタの値「５」に対応して、演出用可動役物１７０を最下点位置から原点位置まで移動（変位）させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として上下移動用モーター１７４が規定され、励磁時間として３０００ｍｓが規定され、ステップ数として４００が規定され、動作方向として負方向が規定されている。この動作内容が上下移動用モーター１７４のモータドライバに対して出力（設定）される。なお、本実施形態において、４００ステップは、演出用可動役物１７０が最下点位置から原点位置まで移動するために必要な上下移動用モーター１７４のステップ数となっている。また、３０００ｍｓの励磁時間とは、３０００ｍｓの間に４００パルス（ステップ）を出力することを意味している。したがって、本実施形態では、上下移動用モーター１７４が４００ステップ動作して演出用可動役物１７０が最下点位置から原点位置まで移動するために要する時間が３０００ｍｓということになる。すなわち、演出用可動役物１７０は、３秒間かけてゆっくりと、最下点位置から原点位置まで移動することになる。

【１０５０】

上下移動用モーター１７４が４００ステップ動作して（３０００ｍｓが経過して）演出用可動役物１７０が最下点位置から原点位置まで移動すると、駆動シナリオ用カウンタの値「５」に１が加算されて「６」となる。

【１０５１】

そして、駆動シナリオ９３ｃ２の駆動シナリオ用カウンタの値「６」に対応して、当該駆動シナリオの終了を示す「終了（ＥＮＤ）」の情報が格納されている。この「ＥＮＤ」データが読み出されることにより、当該駆動シナリオ９３ｃ２に規定された全ての動作が完了したと判別される。

【１０５２】

このように、駆動シナリオ９３ｃ２には、演出用可動役物１７０が原点位置から最下点位置まで高速で（２００ｍｓで）移動し、最下点位置において花びら部１７２が拡大し、５秒間かけて花びら部１７２が５回転した後、花びら部１７２が縮小し、３秒間かけて演出用可動役物１７０が最下点位置から原点位置に移動する動作（一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作）が規定されている。なお、この駆動シナリオ９３ｃ２には、各動作間に上述した終了条件判定処理は設定されていない。この理由は、一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作については、一度実行が開始されると途中で終了させることがないから

である。
【１０５３】
次に、図６８（Ｃ）に示す駆動シナリオ９３ｃ３の詳細について説明する。上述したように、駆動シナリオ９３ｃ３は、上述した待機動作を演出用可動役物１７０に実行させるための情報が規定されたプログラムである。そして、演出用可動役物１７０に待機動作を実行させる制御は、上述した一連の上下移動動作を終了した後に実行され得る第２制御の一例である。
【１０５４】
図６８（Ｃ）に示す駆動シナリオ９３ｃ３では、駆動シナリオ用カウンタの値「１」に対応して、演出用可動役物１７０を５秒間そのまま待機させるための情報が格納されている。具体的には、５０００ｍｓの待機処理を実行することが規定されている。したがって、この待機処理が実行されると、演出用可動役物１７０は５秒間そのままの位置で待機することになる。
【１０５５】
５０００ｍｓの待機処理の実行が完了すると、駆動シナリオ用カウンタの値「１」に１が加算されて「２」となる。
【１０５６】
そして、駆動シナリオ９３ｃ３の駆動シナリオ用カウンタの値「２」に対応して、当該駆動シナリオの終了を示す「終了（ＥＮＤ）」の情報が格納されている。この「ＥＮＤ」データが読み出されることにより、当該駆動シナリオ９３ｃ３に規定された全ての動作が完了したと判別される。
【１０５７】
このように、駆動シナリオ９３ｃ３には、演出用可動役物１７０が５秒間、そのままの位置で待機する待機動作が規定されている。
【１０５８】
次に、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について具体的に説明する。
【１０５９】
従来、遊技の演出を盛り上げるために、液晶表示装置において表示演出を実行するとともに、当該表示演出の実行中に動作する各種の可動役物を備えるパチンコ機が知られている。近年では、各種の可動役物の装飾を豪華なものとしたり、各種の可動役物に多様な動作を実行させることによって遊技の演出の多様化や興趣の向上が図られている。
【１０６０】
しかしながら、各種の可動役物に実行させる動作が多種多様なものになると、当該多種多様な動作を各種の可動役物に実行させるための駆動プログラムが膨大なものとなり、ＲＯＭの使用容量が増大してしまうといった課題が生じた。
【１０６１】
そこで、各種の可動役物の一連の動作が規定されたプログラムである駆動シナリオをＲＯＭに記憶させ、当該一連の動作を実行する際に、当該駆動シナリオをＲＯＭから読み出してＲＡＭに格納し、当該ＲＡＭに格納された駆動シナリオに基づいて各種の可動役物に一連の動作を実行させるパチンコ機が開発された。このような駆動シナリオを搭載したパチンコ機によれば、一連の動作が規定された駆動シナリオを複数の演出において利用したり（使い回したり）、一の演出の実行中に同一の駆動シナリオを複数回利用する構成を採用することによって、ＲＯＭに記憶すべきプログラムを少なくし、ＲＯＭの使用容量を低減することが可能となった。
【１０６２】
また、一連の動作が規定された駆動シナリオをＲＯＭから読み出して一度ＲＡＭに格納し、当該ＲＡＭに格納された駆動シナリオを実行することによって一連の動作を各種の可動役物に実行させるといった構成や、一度ＲＡＭに格納した駆動シナリオを繰り返し実行することによって各種の可動役物に当該一連の動作を繰り返し実行させる構成を採用する

ことによって、従来のように各種の可動役物に一の単一の動作を実行させる毎に当該一の単一の動作が規定された駆動プログラムを毎回ＲＯＭから読み出してＲＡＭに格納するといった膨大な数の処理を実行する必要がなくなり、この結果、ＲＯＭからのデータの読み出し回数を大幅に低減することが可能となり、パチンコ機の処理負荷の低減が図られた。

【１０６３】

しかしながら、従来の駆動シナリオでは、一度ＲＡＭに駆動シナリオが格納され、当該駆動シナリオに基づいて各種の可動役物の制御が開始された場合には、当該駆動シナリオに規定された一連の動作の全てが終了するまで、当該駆動シナリオに基づいた制御を終了させることができなかった。このため、従来の駆動シナリオは、一連の動作を各種の可動役物に最後まで実行させることを前提とした演出に利用されていた。このような演出としては、例えば、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展するか否かの期待感を遊技者に抱かせる発展演出が挙げられる。

【１０６４】

発展演出では、例えば、ノーマルリーチが実行されている所定期間、一連の動作（例えば上下に複数回移動する動作）を各種の可動役物に繰り返し実行させ、当該所定期間の経過時に当該一連の動作を終了させ、スーパーリーチに発展する場合には、当該スーパーリーチに対応する動作を各種の可動役物に実行させ、一方、スーパーリーチに発展しない場合には、スーパーリーチに発展しない場合に対応した動作を各種の可動役物に実行させる。この構成の場合、駆動シナリオは、一連の動作が当該所定期間の経過時に終了するように設定され、また、当該終了時の各種の可動役物の位置や状態も予め設定されている。このため、一連の動作の終了後に、スーパーリーチに対応する動作も、スーパーリーチに発展しない場合に対応した動作も、各種の可動役物にスムーズに実行させることが可能となる。

【１０６５】

このように、従来の駆動シナリオを、一連の動作を各種の可動役物に最後まで実行させることを前提とした演出に利用する場合には問題は生じないが、例えば、従来の駆動シナリオを、一連の動作を終了させるタイミングが不定となる演出（例えばボタン演出）に利用する場合には、次の課題が生じ得る。

【１０６６】

例えば、一連の動作を終了させるタイミングが不定となるボタン演出としては、演出操作ボタンが押下されたタイミングで当該変動に係る抽選結果を告知するボタン告知演出が挙げられる。ボタン告知演出では、例えば、図柄の変動中に一連の動作（例えば上下に複数回移動する動作）を各種の可動役物に繰り返し実行させ、当該一連の動作の実行中に、ボタン受付有効期間を開始し、当該ボタン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合には、当該演出操作ボタンが押されたタイミングで当該一連の動作を終了させ、当該変動に係る抽選結果が大当たり当選である場合には、当該大当たり当選に対応した動作（例えば落下して回転する動作）を各種の可動役物に実行させ、一方、当該変動に係る抽選結果がはずれである場合には、当該はずれに対応した動作（例えばその場で待機する動作）を各種の可動役物に実行させる。

【１０６７】

しかしながら、従来の駆動シナリオを上述したボタン告知演出に利用する場合には、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合であっても、駆動シナリオに規定された一連の動作の全てが終了するまで、当該駆動シナリオに基づいた制御を終了させることができないため、演出操作ボタンが押下されてから、一連の動作の全てが終了して抽選結果に対応した動作が開始されるまでにタイムラグが生じてしまい、この結果、遊技者に違和感や不快感を与えてしまうとともに、ボタン演出の爽快感を損ねてしまうといった課題が生じ得る。

【１０６８】

さらに、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合には、演出操作ボタンが押下されたタイミングから遅延することなく即座に、液晶表示装置には当該変動に係

る抽選結果に対応した画像が表示され、スピーカーからは当該画像に対応した音声が遅延することなく出力されることになる。したがって、各種の可動役物の動作のタイムラグが目立ってしまい、遊技者により一層の違和感や不快感を与えてしまうといった課題が生じ得る。

【１０６９】

以上の課題に対して本実施形態のパチンコ機１０が採用した構成について以下に具体的に説明する。

【１０７０】

本実施形態によれば、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に内部抽選を行なう抽選処理を実行可能であり、内部抽選の抽選結果に応じて表示部で実行する一の所定演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する表示制御処理を実行可能であり、遊技領域に設けられ、表示部における所定演出の表示中に動作する可動役物の一の動作パターンを複数の中から決定して実行する可動制御処理を実行可能である。

【１０７１】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、遊技領域ＰＡに設けられた第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合に特図抽選を行なう抽選処理を実行可能であり、特図抽選の抽選結果に応じて図柄表示装置４１で実行する役物連動演出を構成する表示演出を複数の表示演出パターンの中から決定して実行する表示制御処理を実行可能である。そして、遊技領域ＰＡに設けられ、図柄表示装置４１における役物連動演出を構成する表示演出の表示中に動作する演出用可動役物１７０の一の役物動作パターンを複数の中から決定して実行する可動制御処理を実行可能である。

【１０７２】

そして、本実施形態によれば、所定の開始条件の成立に基づいて、複数の中から決定された一の動作パターンに対応して設定された設定情報に基づいて可動役物に一連の動作を行なわせることが可能である。したがって、本実施形態によれば、一連の動作が規定された設定情報を、一度、所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納すれば、当該一連の動作が実行されるので、可動役物に一の単一動作を実行させる毎に当該一の単一動作に対応した動作情報を所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納するといった膨大な数の処理を省略することができるので、遊技機の処理負荷を低減することができる。

【１０７３】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、役物連動演出の一種である役物連動バトル演出の開始条件の成立に基づいて、複数の中から決定された一の役物動作パターンに対応して設定された駆動シナリオ９３ｃ１に基づいて演出用可動役物１７０に一連の上下移動動作を行なわせることが可能である。したがって、本実施形態によれば、一連の上下移動動作が規定された駆動シナリオ９３ｃ１を、一度、音光側ＲＯＭ９３から読み出して実行用の領域である音光側ＲＡＭ９４の駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納すれば、当該一連の上下移動動作が実行されるので、演出用可動役物１７０に一の単一動作を実行させる毎に当該一の単一動作に対応した動作情報を所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納するといった膨大な数の処理を省略することができるので、遊技機の処理負荷を低減することができる。

【１０７４】

さらに、本実施形態によれば、可動役物は、一連の動作において非駆動時初期位置側である駆動時最戻り位置と、最も駆動された位置である駆動時最大変位位置との間で駆動制御され、一連の動作は、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させる戻り動作を複数回実行するように構成されており、戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する終了処理を実行可能である。したがって、本実施形態によれば、当該一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物が駆動時最戻り位置に位置した状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に

、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１０７５】

ここで、仮に、本実施形態とは異なり、一連の動作の動作終了条件の成立を任意のタイミングで判定し、動作終了条件が成立したと判定された任意のタイミングで一連の動作を強制的に終了させる構成を採用した場合には、可動役物が駆動時最戻り位置と駆動時最大変位位置との間で毎回異なる位置で停止することになる。この結果、例えば、一連の動作の終了後に次の制御を開始する場合に、当該次の制御の開始のタイミングにおける可動役物の位置が毎回異なることになる。したがって、一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【１０７６】

これに対して、本実施形態によれば、上述したように、戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。この結果、一連の動作の終了時には、可動役物は駆動時最戻り位置に位置することになる。したがって、一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１０７７】

このように、本実施形態によれば、遊技機の処理負荷を低減しつつ、一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させた状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１０７８】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０は、一連の上下移動動作において非駆動時初期位置であり駆動時最戻り位置でもある原点位置と、最も駆動された位置である最下点位置との間で駆動制御され、一連の上下移動動作は、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させる上昇動作を複数回実行するように構成されており、上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物１７０を停止させて一連の上下移動動作を終了する終了処理を実行可能である。したがって、本実施形態によれば、当該一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物１７０が原点位置に位置した状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１０７９】

ここで、仮に、本実施形態とは異なり、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立を任意のタイミングで判定し、上下移動動作終了条件が成立したと判定された任意のタイミングで一連の上下移動動作を強制的に終了させる構成を採用した場合には、演出用可動役物１７０が原点位置と最下点位置との間で毎回異なる位置で停止することになる。この結果、例えば、一連の上下移動動作の終了後に次の制御を開始する場合に、当該次の制御の開始のタイミングにおける演出用可動役物１７０の位置が毎回異なることになる。したがって、一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【１０８０】

これに対して、本実施形態によれば、上述したように、上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物１７０

を停止させて一連の上下移動動作を終了する。この結果、一連の上下移動動作の終了時には、演出用可動役物１７０は原点位置に位置することになる。したがって、一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１０８１】

このように、本実施形態によれば、遊技機の処理負荷を低減しつつ、一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させた状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１０８２】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を実行する期間として、短動作期間と、短動作期間よりも長い長動作期間と、を備える。すなわち、一連の動作が短動作期間の長さで終了する場合と、長動作期間の長さで終了する場合とがあり、換言すれば、本実施形態によれば、一連の動作を終了させるタイミングが複数存在するので、一連の動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成と比較して、本実施形態の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

【１０８３】

ここで、仮に、一連の動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成を採用した場合、例えば、一連の動作を終了させるタイミングが当該一連の動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の動作の実行中に動作終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に可動役物が所定の位置に存在しているように一連の動作を規定する設定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の動作の終了時における可動役物の位置が不定となってしまうといったこともない。

【１０８４】

しかしながら、本実施形態によれば、一連の動作を終了させるタイミングが複数存在する、すなわち、当該タイミングが不定であるので、上述したように、一連の動作の開始から所定期間の経過時に可動役物が所定の位置に存在しているように一連の動作を規定する設定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の動作を終了させるタイミングが不定であるので、一連の動作の終了時における可動役物の位置が不定となってしまい、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【１０８５】

そこで、本実施形態によれば、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させる戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させた状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１０８６】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を実行する期間は、演出操作ボタン２４が押下された場合には短動作期間となり、演出操作ボタン２４が押下されなかった場合には短動作期間よりも長い長動作期間となる。すなわち、一連の上下移動動作が演出操作ボタン２４が押下された場合の短動作期間の長さで終了する場合と、演出操作ボタン２４が押下されなかった場合の長動作期間の長さで終了する場合とがあり、換言すれば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが複数存在

するので、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成と比較して、本実施形態の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

【１０８７】

ここで、仮に、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成を採用した場合、例えば、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが当該一連の上下移動動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の上下移動動作の実行中に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の上下移動動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に演出用可動役物１７０が所定の位置に存在しているように一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオの内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の上下移動動作の終了時における演出用可動役物１７０の位置が不定となってしまうといったこともない。

【１０８８】

しかしながら、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが複数存在する、すなわち、当該タイミングが不定であるので、上述したように、一連の上下移動動作の開始から所定期間の経過時に演出用可動役物１７０が所定の位置に存在しているように一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオの内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが不定であるので、一連の上下移動動作の終了時における演出用可動役物１７０の位置が不定となってしまい、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【１０８９】

そこで、実施形態によれば、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させる上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物１７０を停止させて一連の上下移動動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させた状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１０９０】

さらに、本実施形態によれば、可動役物が駆動時最大変位位置側に制御されている期間として、短制御期間と、短制御期間よりも長い長制御期間と、を備えるので、可動役物が駆動時最戻り位置に戻るまでに短制御期間を要する場合と、当該短制御期間よりも長い長制御期間を要する場合とがある。本実施形態によれば、可動役物が駆動時最大変位位置側に制御されている期間として、短制御期間よりも長い長制御期間を要した場合であっても、その後に必ず当該一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定するので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることが可能となる。

【１０９１】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０が最下点位置側に制御されている期間（演出用可動役物１７０が原点位置を離れてから原点位置に戻るまでの制御期間）として、原点位置とＡ位置との間を往復させる短制御期間と、当該短制御期間よりも長い制御期間であって原点位置とＢ位置との間を往復させる長制御期間と、を備えるので、演出用可動役物１７０が原点位置に戻るまでに短制御期間を要する場合と、短制御期間よりも長い長制御期間を要する場合とがある。本実施形態によれば、演出用可動役物１７０が最下点位置側に制御されている期間として、短制御期間よりも長い長制御期間を要した場合であっても、その後に必ず当該一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定するので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を

開始するまでのタイムラグを短くすることが可能となる。

【１０９２】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御として、第１制御と、第１制御とは異なる第２制御と、を実行可能であり、一連の動作を終了した後に実行される制御が第１制御と第２制御とのいずれの場合であっても、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させた状態で実行される。そして、本実施形態では、可動役物は、動作終了条件が成立したことによって一連の動作を終了した場合には、当該一連の動作を終了した時点において、駆動時最戻り位置に位置している。したがって、一連の動作を終了した後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置しておらずに第１制御または第２制御といった次の制御を実行することができないといった不具合の発生を回避することが可能となる。

【１０９３】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御として、演出用可動役物１７０に一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を実行させる制御と、演出用可動役物１７０に待機動作を実行させる制御と、を実行可能であり、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御が演出用可動役物１７０に一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を実行させる制御と演出用可動役物１７０に待機動作を実行させる制御とのいずれの場合であっても、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させた状態で実行される。そして、本実施形態では、演出用可動役物１７０は、上下移動動作終了条件が成立したことによって一連の上下移動動作を終了した場合には、当該一連の上下移動動作を終了した時点において、原点位置に位置している。したがって、一連の上下移動動作を終了した後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置しておらずに演出用可動役物１７０に一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を実行させる制御または演出用可動役物１７０に待機動作を実行させる制御といった次の制御を実行することができないといった不具合の発生を回避することが可能となる。

【１０９４】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングは、遊技者の遊技用操作に基づいて変化し得るので、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングが変化しない構成と比較して、本実施形態の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

【１０９５】

ここで、仮に、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングが変化しない構成を採用した場合、例えば、一連の動作を終了させるタイミングが当該一連の動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の動作の実行中に動作終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に可動役物が所定の位置に存在しているように一連の動作を規定する設定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の動作の終了時における可動役物の位置が不定となってしまうといったこともない。

【１０９６】

しかしながら、本実施形態によれば、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングが遊技者の遊技用操作に基づいて変化し得るので、上述したように、一連の動作の開始から所定期間の経過時に可動役物が所定の位置に存在しているように一連の動作を規定する設定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングが遊技者の遊技用操作に基づいて変化し得るので、一連の動作の終了時における可動役物の位置が不定となってしまい、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【１０９７】

そこで、本実施形態によれば、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させる戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置に位置する可動役物を停止させて

一連の動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させた状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１０９８】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングは、遊技者の演出操作ボタン２４の押下操作に基づいて変化し得るので、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングが変化しない構成と比較して、本実施形態の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

【１０９９】

ここで、仮に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングが変化しない構成を採用した場合、例えば、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが当該一連の上下移動動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の上下移動動作の実行中に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の上下移動動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に演出用可動役物１７０が所定の位置に存在しているように一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオの内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の上下移動動作の終了時における演出用可動役物１７０の位置が不定となってしまうといったこともない。

【１１００】

しかしながら、本実施形態によれば、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングが遊技者の演出操作ボタン２４の押下操作に基づいて変化し得るので、上述したように、一連の上下移動動作の開始から所定期間の経過時に演出用可動役物１７０が所定の位置に存在しているように一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオの内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングが遊技者の演出操作ボタン２４の押下操作に基づいて変化し得るので、一連の上下移動動作の終了時における演出用可動役物１７０の位置が不定となってしまい、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【１１０１】

そこで、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させる上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物１７０を停止させて一連の上下移動動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させた状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１１０２】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、可動役物とは異なる制御対象が含まれるので、一連の動作を終了した後に可動役物に対して実行される制御と、当該異なる制御対象によって実行される制御とのタイムラグを低減することが可能となる。

【１１０３】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、演出用可動役物１７０とは異なる制御対象として図柄表示装置

４１が含まれるので、一連の上下移動動作を終了した後に演出用可動役物１７０に対して実行される制御（一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作または待機動作）と、図柄表示装置４１によって実行される制御（「勝利！」といった文字列を表示させる制御または「敗北...」といった文字列を表示させる制御）とのタイムラグを低減することが可能となる。

【１１０４】

さらに、本実施形態によれば、可動制御処理は、可動役物を駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、可動役物が駆動時最戻り位置に位置することを前提とした次の制御を、一連の動作の動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。以下、具体的に説明する。

【１１０５】

仮に、可動役物を駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合に動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成を採用し、可動役物が駆動時最大変位位置側に駆動している状態で動作終了条件が成立したと判定したとしても、可動役物が駆動時最大変位位置側に位置している状態では、可動役物が駆動時最戻り位置に位置することを前提とした次の制御を実行することができないので、当該次の制御の開始を可動役物が駆動時最戻り位置に戻るまで待つことになる。したがって、可動役物を駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合に動作終了条件が成立しているか否かを判定した利点がないにもかかわらず、制御が複雑になり、遊技機の処理負荷が増大することになる。また、仮に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置することを前提とした次の制御を、可動役物が駆動時最大変位位置側に駆動している途中で当該駆動を停止させて実行した場合には、可動役物の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうおそれがある。

【１１０６】

これに対して、本実施形態によれば、可動役物を駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、可動役物が駆動時最戻り位置に位置することを前提とした次の制御を、一連の動作の動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。さらに、本実施形態によれば、可動役物の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうといった事態の発生を回避することができる。

【１１０７】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０を最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合には、上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、演出用可動役物１７０が原点位置に位置することを前提とした次の制御を、上下移動動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。以下、具体的に説明する。

【１１０８】

仮に、演出用可動役物１７０を最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成を採用し、演出用可動役物１７０が最下点位置側に駆動している状態で上下移動動作終了条件が成立したと判定したとしても、演出用可動役物１７０が最下点位置側に位置している状態では、演出用可動役物１７０が原点位置に位置することを前提とした次の制御を実行することができないので、当該次の制御の開始を演出用可動役物１７０が原点位置に戻るまで待つことになる。したがって、演出用可動役物１７０を最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定した利点がないにもかかわらず、制御が複雑になり、遊技機の処理負荷が増大することになる。また、仮に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置することを前提とした次の制御を、演出用可動役物１７０が最下点位置側に駆動している途中で当該駆動を停止させて実行した場合には、演出用可動役物１７０の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうおそれがある。

【１１０９】
これに対して、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０を最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、演出用可動役物１７０が原点位置に位置することを前提とした次の制御を、上下移動動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。さらに、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうといった事態の発生を回避することができる。
【１１１０】
さらに、本実施形態によれば、一連の動作において可動役物を非駆動時初期位置側に戻した位置は、非駆動時初期位置と同じ位置であるので、可動役物は、一連の動作において、非駆動時初期位置側に戻る場合には、非駆動時初期位置に戻ることになる。そして、一連の動作において可動役物が非駆動時初期位置に戻る毎に、当該一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、非駆動時初期位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の動作の終了後に実行する次の制御の内容を、可動役物が非駆動時初期位置に位置することを前提とした内容に統一することが可能となる。この結果、当該次の制御の内容として、可動役物が非駆動時初期位置以外に位置することを前提とした制御を用意する必要がなくなるので、制御の簡易化を図ることができる。
【１１１１】
具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作において演出用可動役物１７０を非駆動時初期位置である原点位置側に戻した位置は、非駆動時初期位置である原点位置と同じ位置であるので、演出用可動役物１７０は、一連の上下移動動作において、原点位置側に戻る場合には、原点位置に戻ることになる。そして、一連の上下移動動作において演出用可動役物１７０が原点位置に戻る毎に、当該一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物１７０を停止させて一連の上下移動動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の上下移動動作の終了後に実行する次の制御の内容を、演出用可動役物１７０が非駆動時初期位置である原点位置に位置することを前提とした内容に統一することが可能となる。この結果、当該次の制御の内容として、演出用可動役物１７０が非駆動時初期位置である原点位置以外に位置することを前提とした制御を用意する必要がなくなるので、制御の簡易化を図ることができる。
【１１１２】
さらに、本実施形態によれば、可動役物は、透明または半透明の部材を含んで構成されているので、遊技者は、可動役物の裏側に位置する表示部に表示される画像を可動役物を通して視認することが可能となる。この効果の詳細について説明する。表示部は、動作終了条件が成立したことに対応する画像を、動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、動作終了条件が成立した場合には、可動役物の一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、表示部に表示される画像と可動役物の動作とのタイムラグを短くすることによって、可動役物の動作と連携した画像であって、当該可動役物を通して遊技者に視認させる画像を表示部に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。
【１１１３】
具体的には、例えば、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０は、透明または半透明の部材を含んで構成されているので、遊技者は、演出用可動役物１７０の裏側に位置する図柄表示装置４１に表示される画像を演出用可動役物１７０を通して視認することが可

能となる。この効果の詳細について説明する。図柄表示装置４１は、上下移動動作終了条件が成立したことに対応する画像を、上下移動動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、図柄表示装置４１に表示される画像と演出用可動役物１７０の動作とのタイムラグを短くすることによって、演出用可動役物１７０の動作と連携した画像であって、当該演出用可動役物１７０を通して遊技者に視認させる画像を図柄表示装置４１に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【１１１４】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、画像を表示可能な表示部が含まれる。この構成の効果について説明する。表示部は、動作終了条件が成立したことに対応する画像を、動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、動作終了条件が成立した場合には、可動役物の一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、表示部に表示される画像と可動役物の動作とのタイムラグを短くすることができるので、可動役物の動作と連携した画像を表示部に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【１１１５】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、画像を表示可能な図柄表示装置４１が含まれる。この構成の効果について説明する。図柄表示装置４１は、上下移動動作終了条件が成立したことに対応する画像を、上下移動動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、図柄表示装置４１に表示される画像と演出用可動役物１７０の動作とのタイムラグを短くすることができるので、演出用可動役物１７０の動作と連携した画像を図柄表示装置４１に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【１１１６】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、音を出力可能な音声出力部が含まれる。この構成の効果について説明する。音声出力部は、動作終了条件が成立したことに対応する音を、動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく出力することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、動作終了条件が成立した場合には、可動役物の一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、音声出力部によって出力される音と可動役物の動作とのタイムラグを短くすることができるので、可動役物の動作と連携した音を音声出力部に出力させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【１１１７】
具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、音を出力可能なスピーカー４６が含まれる。この構成の効果について説明する。スピーカー４６は、上下移動動作終了条件が成立したことに対応する音声を、上下移動動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく出力することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、スピーカー４６によって出力される音声と演出用可動役物１７０の動作とのタイムラグを短くすることができるので、演出用可動役物１７０の動作と連携した音声をスピーカー４６に出力させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。
【１１１８】
さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、発光可能な発光部が含まれる。この構成の効果について説明する。発光部は、動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく、動作終了条件が成立したことに対応する発光パターンで発光することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、動作終了条件が成立した場合には、可動役物の一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、発光部による発光と可動役物の動作とのタイムラグを短くすることができるので、可動役物の動作と連携した発光パターンで発光部に発光させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。
【１１１９】
具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、発光可能な各種ランプ４７が含まれる。この構成の効果について説明する。各種ランプ４７は、上下移動動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく、上下移動動作終了条件が成立したことに対応する発光パターンで発光することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、各種ランプ４７による発光と演出用可動役物１７０の動作とのタイムラグを短くすることができるので、演出用可動役物１７０の動作と連携した発光パターンで各種ランプ４７に発光させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。
【１１２０】
このように、本遊技機によれば、制御プログラムや制御データを有効に活用しつつ、可動役物を適切な制御で終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が所定の状態となっていることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。
【１１２１】
《２－５》主制御装置において実行される各種処理：
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【１１２２】
上述した遊技を進行させるために、主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２は、通常処理及びタイマ割込み処理を実行する。主側ＭＰＵ６２は、通常処理及びタイマ割込み処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。
【１１２３】
＜通常処理＞
通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。
【１１２４】
図６９は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ０１０１では、起動初期設定処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｄ０１０２に進む。
【１１２５】
ステップＳｄ０１０２では、起動コマンドを音声発光制御装置９０に対して送信する。起動コマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｄ０１０３に進む。
【１１２６】
ステップＳｄ０１０３では、タイマ割込み処理の発生を許可する割込み許可設定を実行する。その後、無限ループ処理を繰り返して待機するとともに、後述するタイマ割込み処理が定期的に（本実施形態では２ｍｓ毎に）実行される。
【１１２７】
＜タイマ割込み処理＞
次に、タイマ割込み処理について説明する。タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期）に実行される。
【１１２８】
図７０は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ１１０１では、各種検知センサーの読み込み処理を実行する。具体的には、主制御装置６０に接続されている各種検知センサーの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｄ０１０２に進む。
【１１２９】
ステップＳｄ１１０２では、各種カウンタ更新処理を実行する。具体的には、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３、特図変動種別カウンタＣｓ４、普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２、乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣｓ１～Ｃｓ４、Ｃｎ１、Ｃｎ２、Ｃｉｎｉの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｄ１１０３に進む。
【１１３０】
ステップＳｄ１１０３では、各入球口用の入球処理を実行する。各入球口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｄ１１０３を実行した後、ステップＳｄ１１０４に進む。
【１１３１】
ステップＳｄ１１０４では、特図特電制御処理を実行する。特図特電制御処理は、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて上述した特図抽選を実行し、第１特別図柄表示器３７ａ、第２特別図柄表示器３７ｂ及び特別電動役物５７ｂを制御する第１制御処理である。特図特電制御処理の詳細については後述する。ステップＳｄ１１０４を実行した後、ステップＳｄ１１０５に進む。
【１１３２】

ステップＳｄ１１０５では、普図普電制御処理を実行する。普図普電制御処理は、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて上述した普図抽選を実行し、普通図柄表示器３８ａ及び普通電動役物３４ｂを制御する第２制御処理である。普図普電制御処理の詳細については後述する。ステップＳｄ１１０５を実行した後、ステップＳｄ１１０６に進む。

【１１３３】

ステップＳｄ１１０６では、上述した又は後述する各処理において送信対象として設定された各種コマンドや各種出力データを払出制御装置７０や音声発光制御装置９０等のサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、例えば、賞球コマンドが設定されてる場合には当該コマンドを払出制御装置７０に対して送信する。また、各種の演出に関するコマンドが設定されている場合にはそれらのコマンドを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｄ１１０７を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【１１３４】

＜各入球口用の入球処理＞

次に、各入球口用の入球処理について説明する。各入球口用の入球処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１３５】

図７１は、各入球口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ１２０１では、一般入賞口用の入球処理を実行する。一般入賞口用の入球処理では、一般入賞口３２への遊技球の入球を検知した場合に、当該一般入賞口３２に設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｄ１２０１を実行した後、ステップＳｄ１２０２に進む。

【１１３６】

ステップＳｄ１２０２では、大入賞口用の入球処理を実行する。大入賞口用の入球処理では、大入賞口５７ａへの遊技球の入球を検知した場合に、当該大入賞口５７ａに設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｄ１２０２を実行した後、ステップＳｄ１２０３に進む。

【１１３７】

ステップＳｄ１２０３では、第１特図始動口用の入球処理を実行する。第１特図始動口用の入球処理では、第１特図始動口３３への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。第１特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｄ１２０３を実行した後、ステップＳｄ１２０４に進む。

【１１３８】

ステップＳｄ１２０４では、第２特図始動口用の入球処理を実行する。第２特図始動口用の入球処理では、第２特図始動口３４への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。第２特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｄ１２０４を実行した後、ステップＳｄ１２０５に進む。

【１１３９】

ステップＳｄ１２０５では、普図始動ゲート用の入球処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理では、普図始動ゲート３５への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｄ１２０５実行した後、本各入球口用の入球処理を終了する。

【１１４０】

＜第１特図始動口用の入球処理＞

次に、第１特図始動口用の入球処理について説明する。第１特図始動口用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１４１】

図７２は、第１特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ１３０１では第１特図始動口３３に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｄ１３

０１において、第１特図始動口３３に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳｄ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１３０２に進み、第１特図始動口３３に設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｄ１３０３に進む。一方、ステップＳｄ１３０１において、第１特図始動口３３に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップＳｄ１３０１：ＮＯ）、本第１特図始動口用の入球処理を終了する。

【１１４２】

ステップＳｄ１３０３では、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値未満であるか否かを判定する。なお、第１特図保留個数Ｎｓ１は、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）第１特図抽選の数を示す値である。本実施形態では、第１特図保留個数Ｎｓ１の上限値（最大値）は４である。

【１１４３】

ステップＳｄ１３０３において、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値未満であると判定した場合には（ステップＳｄ１３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１３０４に進み、第１特図保留個数Ｎｓ１に１を加算する。その後、ステップＳｄ１３０５に進む。

【１１４４】

ステップＳｄ１３０５では、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値をＲＡＭ６４の特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｄ１３０３において１を加算した第１特図保留個数Ｎｓ１に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳｄ１３０６に進む。

【１１４５】

ステップＳｄ１３０６では、第１特図先判定処理を実行する。第１特図先判定処理は、ステップＳｄ１３０５において取得された特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値（第１特図保留情報）に基づいて、第１特図抽選の判定結果（特図当否判定の判定結果、特図種別判定の判定結果、特図リーチ発生の有無の判定結果等）を、当該第１特図保留情報が第１特別図柄の変動を伴う第１特図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。ステップＳｄ１３０６を実行した後、ステップＳｄ１３０７に進む。

【１１４６】

ステップＳｄ１３０７では、第１特図保留コマンドを設定する。具体的には、上述した第１特図先判定処理の各判定結果を第１特図保留コマンドとして設定する。第１特図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された第１特図保留情報に対する第１特図先判定処理の判定結果を、当該第１特図保留情報が第１特別図柄の変動を伴う第１特図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。音声発光制御装置９０は、第１特図保留コマンドを受信すると、図柄表示装置４１の第１特図保留表示領域Ｄｓ１における表示を第１特図保留個数Ｎｓ１の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１特図保留表示領域Ｄｓ１における表示を第１特図保留個数Ｎｓ１の増加に対応させて変更する。ステップＳｄ１３０７を実行した後、第１特図始動口用の入球処理を終了する。

【１１４７】

一方、ステップＳｄ１３０３において、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値未満ではないと判定した場合（ステップＳｄ１３０３：ＮＯ）、すなわち、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値であると判定した場合には、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値を特図保留エリア６４ｂに記憶することなく、本第１特図始動口用の入球処理を終了する。

【１１４８】

＜第２特図始動口用の入球処理＞

次に、第２特図始動口用の入球処理について説明する。第２特図始動口用の入球処理は

、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１１４９】
図７３は、第２特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ１４０１では第２特図始動口３４に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｄ１４０１において、第２特図始動口３４に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳｄ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１４０２に進み、第２特図始動口３４に設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｄ１４０３に進む。一方、ステップＳｄ１４０１において、第２特図始動口３４に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップＳｄ１４０１：ＮＯ）、本第２特図始動口用の入球処理を終了する。
【１１５０】
ステップＳｄ１４０３では、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値未満であるか否かを判定する。なお、第２特図保留個数Ｎｓ２は、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）第２特図抽選の数を示す値である。本実施形態では、第２特図保留個数Ｎｓ２の上限値（最大値）は４である。
【１１５１】
ステップＳｄ１４０３において、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値未満であると判定した場合には（ステップＳｄ１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１４０４に進み、第２特図保留個数Ｎｓ２に１を加算する。その後、ステップＳｄ１４０５に進む。
【１１５２】
ステップＳｄ１４０５では、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値をＲＡＭ６４の特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｄ１４０３において１を加算した第２特図保留個数Ｎｓ２に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳｄ１４０６に進む。
【１１５３】
ステップＳｄ１４０６では、第２特図先判定処理を実行する。第２特図先判定処理は、ステップＳｄ１４０５において取得された特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値（第２特図保留情報）に基づいて、第２特図抽選の判定結果（特図当否判定の判定結果、特図種別判定の判定結果、特図リーチ発生の有無の判定結果等）を、当該第２特図保留情報が第２特別図柄の変動を伴う第２特図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。ステップＳｄ１４０６を実行した後、ステップＳｄ１４０７に進む。
【１１５４】
ステップＳｄ１４０７では、第２特図保留コマンドを設定する。具体的には、上述した第２特図先判定処理の各判定結果を第２特図保留コマンドとして設定する。第２特図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された第２特図保留情報に対する第２特図先判定処理の判定結果を、当該第２特図保留情報が第２特別図柄の変動を伴う第２特図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。音声発光制御装置９０は、第２特図保留コマンドを受信すると、図柄表示装置４１の第２特図保留表示領域Ｄｓ２における表示を第２特図保留個数Ｎｓ２の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２特図保留表示領域Ｄｓ２における表示を第２特図保留個数Ｎｓ２の増加に対応させて変更する。ステップＳｄ１４０７を実行した後、第２特図始動口３４用の入球処理を終了する。
【１１５５】
一方、ステップＳｄ１４０３において、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値未満ではないと判定した場合（ステップＳｄ１４０３：ＮＯ）、すなわち、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値であると判定した場合には、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタ

Ｃｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値を特図保留エリア６４ｂに記憶することなく、本第２特図始動口用の入球処理を終了する。

【１１５６】

＜普図始動ゲート用の入球処理＞

次に、普図始動ゲート用の入球処理について説明する。普図始動ゲート用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１５７】

図７４は、普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ１５０１では普図始動ゲート３５に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｄ１５０１において、普図始動ゲート３５に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳｄ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１５０２に進む。一方、ステップＳｄ１５０１において、普図始動ゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップＳｄ１５０１：ＮＯ）、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【１１５８】

ステップＳｄ１５０２では、普図保留個数Ｎｎ１が上限値未満であるか否かを判定する。なお、普図保留個数Ｎｎ１は、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）普図抽選の数を示す値である。本実施形態では、普図保留個数Ｎｎ１の上限値（最大値）は４である。

【１１５９】

ステップＳｄ１５０２において、普図保留個数Ｎｎ１が上限値未満であると判定した場合には（ステップＳｄ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１５０３に進み、普図保留個数Ｎｎ１に１を加算する。その後、ステップＳｄ１５０４に進む。

【１１６０】

ステップＳｄ１５０４では、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２の各値をＲＡＭ６４の普図保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｄ１５０３において１を加算した普図保留個数Ｎｎ１に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳｄ１５０５に進む。

【１１６１】

ステップＳｄ１５０５では、普図保留コマンドを設定する。普図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて普図抽選が保留されたことを認識させるためのコマンドである。ステップＳｄ１５０５を実行した後、普図始動ゲート３５用の入球処理を終了する。

【１１６２】

一方、ステップＳｄ１５０２において、普図保留個数Ｎｎ１が上限値未満ではないと判定した場合（ステップＳｄ１５０２：ＮＯ）、すなわち、普図保留個数Ｎｎ１が上限値であると判定した場合には、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２の各値を普図保留エリア６４ｄに記憶することなく、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【１１６３】

＜特図特電制御処理＞

次に、特図特電制御処理について説明する。特図特電制御処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１６４】

図７５は、特図特電制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ２１０１では、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動を開始させるための処理である特別図柄変動開始処理を実行する。特別図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップＳｄ２１０１を実行した後、ステップＳｄ２１０２に進む。

【１１６５】

ステップＳｄ２１０２では、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動を停止させるための処理である特別図柄変動停止処理を実行する。特別図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップＳｄ２１０２を実行した後、ステップＳｄ２１０３に進む。

【１１６６】

ステップＳｄ２１０３では、特別図柄の変動を停止させた後の処理である特別図柄変動停止後処理を実行する。特別図柄変動停止後処理の詳細については後述する。ステップＳｄ２１０３を実行した後、ステップＳｄ２１０４に進む。

【１１６７】

ステップＳｄ２１０４では、特電開閉実行モード開始処理を実行する。特電開閉実行モード開始処理は、特電開閉実行モードを開始させる条件が成立した場合に、特電開閉実行モードを開始させる処理である。特電開閉実行モード開始処理の詳細については後述する。ステップＳｄ２１０４を実行した後、ステップＳｄ２１０５に進む。

【１１６８】

ステップＳｄ２１０５では、特電オープニング期間中処理を実行する。特電オープニング期間中処理は、特電オープニング期間中に実行する処理である。特電オープニング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｄ２１０５を実行した後、ステップＳｄ２１０６に進む。

【１１６９】

ステップＳｄ２１０６では、特電開閉期間中処理を実行する。特電開閉期間中処理は、特電開閉期間中に実行する処理である。特電開閉期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｄ２１０６を実行した後、ステップＳｄ２１０７に進む。

【１１７０】

ステップＳｄ２１０７では、特電エンディング期間中処理を実行する。特電エンディング期間中処理は、特電エンディング期間中に実行する処理である。特電エンディング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｄ２１０７を実行した後、本特図特電制御処理を終了する。

【１１７１】

＜特別図柄変動開始処理＞

次に、特別図柄変動開始処理について説明する。特別図柄変動開始処理は、上述した特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１７２】

図７６は、特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ２２０１では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている特図特電制御値が「０１」であるか否かを判定する。特図特電制御値は、特別図柄及び特別電動役物の制御の進行状況がどの段階であるのかを示す値であり、本実施形態では、特図特電制御値が「０１」であることは、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれもが変動していない状態であり、かつ、特電開閉実行モードも実行されていない状態であること示している。換言すれば、特図特電制御値が「０１」であることは、第１特図保留個数Ｎｓ１又は第２特図保留個数Ｎｓ２が１以上となっている場合に第１特別図柄又は第２特別図柄の変動を開始することが可能な状態であることを示している。本実施形態では、特図特電制御値は、上述した起動初期設定処理において最初に「０１」に設定される。

【１１７３】

ステップＳｄ２２０１において、特図特電制御値が「０１」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ２２０１：ＮＯ）、後述するステップＳｄ２２０２以降の処理のいずれも実行することなく、本特別図柄変動開始処理を終了する。すなわち、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれかが変動している状態や、特電開閉実行モードの実行中には、特別図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳｄ２２０１において、特図特電制御値が「０１」であると判定した場合には（ステップＳｄ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｄ２２０２に進む。

【１１７４】
ステップＳｄ２２０２では、第２特図保留個数Ｎｓ２が「１」以上であるか否かを判定する。ステップＳｄ２２０２において、第２特図保留個数Ｎｓ２が「１」以上であると判定した場合には（ステップＳｄ２２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ２２０３に進み、第２特図保留個数Ｎｓ２から１を減算する。その後、ステップＳｄ２２０４に進む。
【１１７５】
ステップＳｄ２２０４では、特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂの各エリアに記憶されている第２特図保留情報をシフトさせる処理である第２特図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、第２特図保留情報シフト処理では、第２特図保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている第２特図保留情報を特図判定エリア６４ｃに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の第２特図保留情報をシフトさせる。ステップＳｄ２２０４を実行した後、後述するステップＳｄ２２０８に進む。
【１１７６】
ステップＳｄ２２０２において、第２特図保留個数Ｎｓ２が「１」以上ではないと判定した場合には（ステップＳｄ２２０２：ＮＯ）、ステップＳｄ２２０５に進み、第１特図保留個数Ｎｓ１が「１」以上であるか否かを判定する。ステップＳｄ２２０５において、第１特図保留個数Ｎｓ１が「１」以上ではないと判定した場合には（ステップＳｄ２２０５：ＮＯ）、本特別図柄変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｄ２２０５において、第１特図保留個数Ｎｓ１が「１」以上であると判定した場合には（ステップＳｄ２２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｄ２２０６に進み、第１特図保留個数Ｎｓ１から１を減算する。その後、ステップＳｄ２２０７に進む。
【１１７７】
ステップＳｄ２２０７では、特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａの各エリアに記憶されている第１特図保留情報をシフトさせる処理である第１特図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、第１特図保留情報シフト処理では、第１特図保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている第１特図保留情報を特図判定エリア６４ｃに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の第１特図保留情報をシフトさせる。ステップＳｄ２２０７を実行した後、ステップＳｄ２２０８に進む。
【１１７８】
ステップＳｄ２２０８では、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する処理である特図当否判定処理を実行する。具体的には、特図当否判定処理では、抽選モード及び保留の種別に基づいて上述した特図当否判定テーブルを選択し、選択した特図当否判定テーブルと、特図判定エリア６４ｃに記憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値とに基づいて、特図当たりに当選するか否かを判定する。ステップＳｄ２２０８を実行した後、ステップＳｄ２２０９に進む。
【１１７９】
ステップＳｄ２２０９では、特別図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する処理である特図種別判定処理を実行する。具体的には、特図種別判定処理では、特図当否判定の結果と、特図判定エリア６４ｃに記憶された特図種別判定カウンタＣｓ２の値と、特図種別判定テーブルとに基づいて、特別図柄の種別を判定する。ステップＳｄ２２０９を実行した後、ステップＳｄ２２１０に進む。
【１１８０】
ステップＳｄ２２１０では、特図種別判定処理において判定した特別図柄の種別に対応した特図種別フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、特図種別判定処理において特別図柄Ａであると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄Ａフラグをオンにし、特別図柄Ｂであると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄Ｂフラグをオンにする。ステップＳｄ２２１０を実行した後、ステップＳｄ２２１１に進む。
【１１８１】

ステップＳｄ２２１１では、特図変動パターン決定処理を実行する。特図変動パターン決定処理は、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄の変動時間（第１特図変動時間）又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動時間（第２特図変動時間）を決定する処理である。具体的には、特図変動時間設定処理では、抽選モードと、保留の種別と、特図当否判定の結果と、特図判定エリア６４ｃに記憶された特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値と、特図変動種別カウンタＣｓ４の値と、特図変動時間テーブルとに基づいて特図変動時間を決定する。

【１１８２】

ステップＳｄ２２１２では、特図変動パターン決定処理において決定した特図変動時間に対応した値を特図変動時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｄ２２１２を実行した後、ステップＳｄ２２１３に進む。

【１１８３】

ステップＳｄ２２１３では、特図変動パターンコマンドを設定する。特図変動パターンコマンドには、今回の特別図柄の変動が第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４のいずれの特図始動口への遊技球の入球に基づくものであるのかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及び設定された特図変動時間の情報が含まれている。ステップＳｄ２２１３を実行した後、ステップＳｄ２２１４に進む。

【１１８４】

ステップＳｄ２２１４では、特図種別コマンドを設定する。特図種別コマンドには、特図当否判定の結果（特図大当たりの有無）及び特図種別判定の結果（特別図柄の種別）の情報が含まれる。

【１１８５】

ステップＳｄ２２１３及びステップＳｄ２２１４にて設定された設定情報である特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドは、タイマ割込み処理の各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドに基づいて演出の内容（演出パターン）を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｄ２２１４を実行後、ステップＳｄ２２１５に進む。

【１１８６】

ステップＳｄ２２１５では、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動を開始させる。その後、ステップＳｄ２２１６に進み、特図特電制御値に「０２」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０２」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動中の状態であることを示している。その後、本特別図柄変動開始処理を終了する。

【１１８７】

＜特別図柄変動停止処理＞

次に、特別図柄変動停止処理について説明する。特別図柄変動停止処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１８８】

図７７は、特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ２３０１では、特図特電制御値が「０２」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０２」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動中の状態であることを示している。ステップＳｄ２３０１において、特図特電制御値が「０２」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ２３０１：ＮＯ）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｄ２３０１において、特図特電制御値が「０２」であると判定した場合には（ステップＳｄ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ２３０２に進む。

【１１８９】

ステップＳｄ２３０２では、上述した特図変動時間設定処理において設定された特図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における特図変動時間

タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、特図変動時間が経過したと判定する。ステップＳｄ２３０２において、特図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｄ２３０２：ＮＯ）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｄ２３０２において、特図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｄ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ２３０３に進む。

【１１９０】

ステップＳｄ２３０３では、第１特別図柄表示器３７ａ又は第２特別図柄表示器３７ｂにおいて変動中の第１特別図柄又は第２特別図柄を、ＯＮとなっている特図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、第１特別図柄表示器３７ａ又は第２特別図柄表示器３７ｂには、第１特図抽選又は第２特図抽選の結果に対応した表示態様の第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示される。ステップＳｄ２３０３を実行した後、ステップＳｄ２３０４に進む。

【１１９１】

ステップＳｄ２３０４では、特図停止表示時間設定処理を実行する。特図停止表示時間設定処理は、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄の停止表示時間（第１特図停止表示時間）及び第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の停止表示時間（第２特図停止表示時間）を設定する処理である。具体的には、特図停止表示時間設定処理では、所定の時間（本実施形態では１．０秒）に対応した値を特図停止表示時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｄ２３０４を実行した後、ステップＳｄ２３０５に進み、特図特電制御値に「０３」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０３」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示中の状態であることを示している。その後、本特別図柄停止処理を終了する。

【１１９２】

＜特別図柄変動停止後処理＞

次に、特別図柄変動停止後処理について説明する。特別図柄変動停止後処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１９３】

図７８は、特別図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ２４０１では、特図特電制御値が「０３」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０３」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示中の状態であることを示している。ステップＳｄ２４０１において、特図特電制御値が「０３」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ２４０１：ＮＯ）、本特別図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｄ２４０１において、特図特電制御値が「０３」であると判定した場合には（ステップＳｄ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ２４０２に進む。

【１１９４】

ステップＳｄ２４０２では、上述した特図停止表示時間設定処理において設定された特図停止表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における特図停止表示時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、特図停止表示時間が経過したと判定する。ステップＳｄ２４０２において、特図停止表示時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｄ２４０２：ＮＯ）、本特別図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｄ２４０２において、特図停止表示時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｄ２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ２４０３に進む。

【１１９５】

ステップＳｄ２４０３では、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たり（特図大当たり）であるか否かを判定する。ステップＳｄ２４０３において、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｄ２４０３：ＮＯ）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図外れである場合には

、ステップＳｄ２４０４に進み、ＯＮとなっている特図種別フラグ（この場合は特別図柄Ｚフラグ）をＯＦＦにする。その後、ステップＳｄ２４０５に進む。

【１１９６】

次に説明するステップＳｄ２４０５からステップＳｄ２４１０までの処理は、低確高サポ状態（いわゆる時短状態）において規定回数の特図変動が実行されたか否かを判定し、規定回数の特図変動が実行された場合には高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにして低確低サポ状態（いわゆる通常状態）に移行させるための処理である。以下、各ステップの処理を具体的に説明する。

【１１９７】

ステップＳｄ２４０５では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｄ２４０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には、後述するステップＳｄ２４１１に進む。一方、ステップＳｄ２４０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｄ２４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｄ２４０６に進み、高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｄ２４０６において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｄ２４０６：ＹＥＳ）、後述するステップＳｄ２４１１に進む。一方、ステップＳｄ２４０６において、高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｄ２４０６：ＮＯ）、ステップＳｄ２４０７に進む。すなわち、高頻度サポートモードフラグがＯＮであり、かつ、高確率モードフラグがＯＦＦである場合に（遊技状態が低確高サポ状態、いわゆる時短状態である場合に）、ステップＳｄ２４０７に進む。

【１１９８】

ステップＳｄ２４０７では、高サポ残回数カウンタＮｓｐの値から１を減算する。その後、ステップＳｄ２４０８に進み、高サポ残回数カウンタＮｓｐの値が０であるか否かを判定する。すなわち、高頻度サポートモードにおいて規定回数の特図変動が実行されたか否かを判定する。ステップＳｄ２４０８において、高サポ残回数カウンタＮｓｐの値が０ではないと判定した場合には（ステップＳｄ２４０８：ＮＯ）、後述するステップＳｄ２４１１に進む。一方、ステップＳｄ２４０８において、高サポ残回数カウンタＮｓｐの値が０であると判定した場合には（ステップＳｄ２４０８：ＹＥＳ）、ステップＳｄ２４０９に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｄ２４１０に進み、遊技状態が、高確率モードフラグがＯＦＦであり高頻度サポートモードフラグもＯＦＦである低確低サポ状態（通常状態）となったことを示す遊技状態コマンドを設定する。その後、ステップＳｄ２４１１に進む。

【１１９９】

ステップＳｄ２４１１では、特図特電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０１」であることは、第１特図保留個数Ｎｓ１又は第２特図保留個数Ｎｓ２が１以上となっている場合に第１特別図柄又は第２特別図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本特別図柄変動停止後処理を終了する。

【１２００】

一方、ステップＳｄ２４０３において、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｄ２４０３：ＹＥＳ）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、ステップＳｄ２４１２に進み、特図特電制御値に「０４」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０４」であることは、特電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態であることを示している。その後、本特別図柄変動停止後処理を終了する。これにより、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、特電開閉実行モードが開始されることになる。

【１２０１】

＜特電開閉実行モード開始処理＞

次に、特電開閉実行モード開始処理について説明する。特電開閉実行モード開始処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２０２】

図７９は、特電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ３１０１では、特図特電制御値が「０４」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０４」であることは、所定の開始条件である特電開閉実行モードの開始条件が成立した状態を示している。ステップＳｄ３１０１において、特図特電制御値が「０４」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ３１０１：ＮＯ）、本特電開閉実行モード開始処理を終了する。一方、ステップＳｄ３１０１において、特図特電制御値が「０４」であると判定した場合には（ステップＳｄ３１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ３１０２に進む。

【１２０３】

ステップＳｄ３１０２では、特電開閉パターン決定処理を実行する。特電開閉パターン決定処理は、特図種別フラグと上述した特電開閉パターン選択テーブルとに基づいて、特電開閉実行モードにおける一の特電開閉パターンを複数の中から決定するとともに、特電開閉実行モードにおいて参照する特電開閉シナリオの種別を決定する処理である。そして、当該決定した特電開閉パターン（特電開閉シナリオ）に基づいて特別電動役物５７ｂを制御する可動制御処理が実行される。なお、後述するように、決定した特電開閉パターンに基づく特別電動役物５７ｂの一連の開閉動作の実行中には、図柄表示装置４１において、特電開閉期間演出を構成する所定演出である表示演出が実行される。ステップＳｄ３１０２を実行した後、ステップＳｄ３１０３に進む。

【１２０４】

ステップＳｄ３１０３では、決定した特電開閉パターンに対応した特電開閉シナリオを主側ＲＯＭ６３から読み出して主側ＲＡＭ６４に格納する。その後、ステップＳｄ３１０４に進む。

【１２０５】

ステップＳｄ３１０４では、決定した特電開閉パターンに対応した特電開閉シナリオからラウンド数情報を取得し、取得したラウンド数情報を主側ＲＡＭ６４に設けられた残ラウンド数カウンタＲＣにセットする。この残ラウンド数カウンタＲＣの値は、ラウンド遊技が１回終了する毎に１減算される。すなわち、複数の中から決定された一の特電開閉パターンに対応して設定された設定情報である残ラウンド数カウンタＲＣに設定された値に基づいて、特別電動役物５７ｂに一連の開閉動作を行なわせることが可能となる。その後、ステップＳｄ３１０５に進む。

【１２０６】

ステップＳｄ３１０５では、特電オープニング時間設定処理を実行する。特電オープニング時間設定処理は、特別電動役物５７ｂの駆動を開始する前の期間である特電オープニング期間の時間的長さ（以下、特電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオから特電オープニング時間情報を取得し、取得した特電オープニング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた特電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この特電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｄ３１０５を実行した後、ステップＳｄ３１０６に進む。

【１２０７】

ステップＳｄ３１０６では、特電開閉パターンの種別を特定可能な情報を含む特電オープニングコマンドを設定する。設定された特電オープニングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。特電オープニングコマンドを受信した音声発光制御装置９０は、特電オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように各種演出用装置（各種ランプ４７や表示制御装置１００、図柄表示装置４１）を制御する。ステップＳｄ３１０６を実行した後、ステップＳｄ３１０７に進み、特

図特電制御値に「０５」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０５」であることは、特電オープニング期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電開閉実行モード開始処理を終了する。

【１２０８】

＜特電オープニング期間中処理＞

次に、特電オープニング期間中処理について説明する。特電オープニング期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２０９】

図８０は、特電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ３２０１では、特図特電制御値が「０５」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０５」であることは、所定の開始条件が成立したことによって特電オープニング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｄ３２０１において、特図特電制御値が「０５」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ３２０１：ＮＯ）、本特電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｄ３２０１において、特図特電制御値が「０５」であると判定した場合には（ステップＳｄ３２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ３２０２に進む。

【１２１０】

ステップＳｄ３２０２では、特電オープニング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した特電オープニング時間設定処理において特電オープニング時間として設定した特電オープニング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。

【１２１１】

ステップＳｄ３２０２において、特電オープニング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｄ３２０２：ＮＯ）、本特電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｄ３２０２において、特電オープニング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｄ３２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ３２０３に進み、特電開閉期間コマンドを設定する。設定された特電開閉期間コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。この特電開閉期間コマンドには、今回の特電開閉期間における特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開放回数の情報が含まれる。特電開閉期間コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、受信した特電開閉期間コマンドに基づいて、特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開放回数に対応した内容の演出を実行するように各種演出用装置を制御する。ステップＳｄ３２０３を実行した後、ステップＳｄ３２０４に進み、特図特電制御値に「０６」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０６」であることは、特電オープニング期間が終了し、特電開閉期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電オープニング期間中処理を終了する。

【１２１２】

＜特電開閉期間中処理＞

次に、特電開閉期間中処理について説明する。特電開閉期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２１３】

図８１は、特電開閉期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ３３０１では、特図特電制御値が「０６」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０６」であることは、所定の開始条件が成立したことによって特電開閉期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｄ３３０１において、特図特電制御値が「０６」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ３３０１：ＮＯ）、本特電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップＳｄ３３０１において、特図特電制御値が「０６」であると判定した場合には（ステップＳｄ３３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ３３０２に進む。

【１２１４】
ステップＳｄ３３０２では、特別電動役物５７ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｄ３３０２において、特別電動役物５７ｂが開放中ではないと判定した場合には（ステップＳｄ３３０２：ＮＯ）、ステップＳｄ３３０３に進む。
【１２１５】
ステップＳｄ３３０３では、特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオに設定されている特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｄ３３０３において、特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｄ３３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｄ３３０４に進む。
【１２１６】
ステップＳｄ３３０４では、特別電動役物５７ｂに開放動作を実行させる。なお、本実施形態では、特別電動役物５７ｂを開放状態側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の開閉動作を終了させる動作終了条件である開閉動作終了条件が成立しているか否かを判定しない。ステップＳｄ３３０４を実行した後、ステップＳｄ３３０５に進む。
【１２１７】
ステップＳｄ３３０５では、特電開放コマンドを設定する。特電開放コマンドは、特別電動役物５７ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。特電開放コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｄ３３０５を実行した後、本特電開閉期間中処理を終了する。
【１２１８】
ステップＳｄ３３０３において、特別電動役物５７ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｄ３３０３：ＮＯ）、本特電開閉期間中処理を終了する。
【１２１９】
ステップＳｄ３３０２において、特別電動役物５７ｂが開放中であると判定した場合には（ステップＳｄ３３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ３３０６に進む。
【１２２０】
ステップＳｄ３３０６では、特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオに設定されている特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。より具体的には、最大開放時間が経過したこと、又は最大入球個数の遊技球が大入賞口５７ａに入球したことの少なくとも一方の閉鎖条件が成立しているか否かを判定する。ステップＳｄ３３０６において、特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合、すなわち、上述した少なくとも一方の閉鎖条件が成立していると判定した場合には（ステップＳｄ３３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｄ３３０７に進み、特別電動役物５７ｂに戻り動作である閉鎖動作を実行させる。このため、特別電動役物５７ｂが開放状態側に制御されている期間は、最大開放時間が経過する前に大入賞口５７ａへの遊技球の入球個数が最大入球個数に達して特別電動役物５７ｂが早期に閉鎖した場合には、最大開放時間より短い開放期間となり、一方、最大開放時間が経過するまでに大入賞口５７ａへの遊技球の入球個数が最大入球個数に達しなかった場合には、特別電動役物５７ｂは最大開放時間が経過するまで閉鎖せずに、最大開放期間となる。その後、ステップＳｄ３３０８に進む。
【１２２１】
ステップＳｄ３３０８では、特電閉鎖コマンドを設定する。特電閉鎖コマンドは、特別電動役物５７ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。特電閉鎖コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｄ３３０８を実行した後、ステップＳｄ３３０９に進む。
【１２２２】
ステップＳｄ３３０９では、残ラウンド数カウンタＲＣの値から１を減算する。その後、ステップＳｄ３３１０に進み、残ラウンド数カウンタＲＣの値が０であるか否かを判定

する。すなわち、閉鎖動作を実行した場合に、一連の開閉動作を終了させる開閉動作終了条件が成立しているか否かを判定する判定処理を実行する。ステップＳｄ３３１０において、残ラウンド数カウンタＲＣの値が０ではないと判定した場合には（ステップＳｄ３３１０：ＮＯ）、本特電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップＳｄ３３１０において、残ラウンド数カウンタＲＣの値が０であると判定した場合には（ステップＳｄ３３１０：ＮＯ）、特電開閉期間を終了させて特電エンディング期間に移行するための前段階の処理であるステップＳｄ３３１１に進む。すなわち、残ラウンド数カウンタＲＣの値が０であるといった開閉動作終了条件が成立していると判定された場合に、閉鎖状態の特別電動役物５７ｂを停止させて一連の開閉動作を終了する終了処理を実行する。この結果、一連の開閉動作の終了時には、特別電動役物５７ｂは閉鎖状態となっている。したがって、一連の開閉動作の終了後に、特別電動役物５７ｂが閉鎖状態となっていることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。なお、上述したように、特別電動役物５７ｂの開放中において、最大開放時間が経過する前に大入賞口５７ａへの遊技球の入球個数が最大入球個数に達して特別電動役物５７ｂが早期に閉鎖する場合と、最大開放時間が経過するまでに大入賞口５７ａへの遊技球の入球個数が最大入球個数に達せずに、特別電動役物５７ｂが最大開放時間が経過するまで閉鎖しない場合とがある。この結果、一連の開閉動作を終了させる開閉動作終了条件の成立タイミングは、遊技者の遊技球の発射操作に基づいて変化し得ることになる。

【１２２３】

なお、本実施形態では、複数の中から決定された一の特電開閉パターンに対応して設定された残ラウンド数カウンタＲＣの値が０になった場合に、一連の開閉動作を終了させる開閉動作終了条件が成立していると判定する構成を採用したが、変形例として、複数の中から決定された一の特電開閉パターンに対応して最大ラウンド数を設定情報として設定するとともに、実行したラウンド遊技の回数を示す実行済みラウンド数カウンタを用意し、当該実行済みラウンド数カウンタをラウンド遊技が１回終了する毎に１加算し、当該実行済みラウンド数カウンタの値が設定された最大ラウンド数に達した場合に、一連の開閉動作を終了させる開閉動作終了条件が成立していると判定する構成を採用してもよい。

【１２２４】

なお、本実施形態では、特別電動役物を１つ備える構成を採用したが、変形例として、特別電動役物を２つ以上備える構成としてもよい。この構成を採用した場合には、特電開閉パターン（特電開閉シナリオ）に基づいて設定された一の残ラウンド数カウンタに設定された値に基づいて複数の特別電動役物に一連の開閉動作を行なわせる構成としてもよい。なお、特別電動役物を２つ以上備える構成を採用した場合には、複数の特別電動役物のそれぞれに対して閉鎖動作を実行させた場合に、開閉動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成とし、複数の特別電動役物のそれぞれに対して開放動作を実行させた場合には、開閉動作終了条件が成立しているか否かを判定しない構成としてもよい。また、複数の特別電動役物のうちの一の特別電動役物を開放状態に制御している期間は、複数の特別電動役物のうちの他の特別電動役物を閉鎖状態に制御する構成としてもよい。また、複数の特別電動役物のうちの一の特別電動役物が開放状態から閉鎖状態に戻った後は、複数の特別電動役物のうちの他の特別電動役物を即座に閉鎖状態から開放状態に制御するのではなく、特電インターバル期間の経過後に、他の特別電動役物を閉鎖状態から開放状態に制御する構成としてもよい。

【１２２５】

ステップＳｄ３３１１では、特電エンディング時間設定処理を実行する。特電エンディング時間設定処理は、特電エンディング期間の時間的長さ（以下、特電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオから特電エンディング時間情報を取得し、取得した特電エンディング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた特電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この特電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｄ３３１１を実行した後、ステッ

プＳｄ３３１２に進む。
【１２２６】
ステップＳｄ３３１２では、特電エンディングコマンドを設定する。設定された特電エンディングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。特電エンディングコマンドを受信した音声発光制御装置９０は、特電エンディング演出の内容を決定するとともに、決定した特電エンディング演出を実行するように各種演出用装置を制御する。本実施形態では、一連の開閉動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、特別電動役物５７ｂとは異なる制御対象として、画像を表示可能な図柄表示装置４１、音を出力可能なスピーカー４６、発光可能な各種ランプ４７が含まれる。ステップＳｄ３３１２を実行した後、ステップＳｄ３３１３に進み、特図特電制御値に「０７」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０７」であることは、特電エンディング期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電開閉期間中処理を終了する。
【１２２７】
＜特電エンディング期間中処理＞
次に、特電エンディング期間中処理について説明する。特電エンディング期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１２２８】
図８２は、特電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ３４０１では、特図特電制御値が「０７」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０７」であることは、所定の開始条件が成立したことによって特電エンディング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｄ３４０１において、特図特電制御値が「０７」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ３４０１：ＮＯ）、本特電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｄ３４０１において、特図特電制御値が「０７」であると判定した場合には（ステップＳｄ３４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ３４０２に進む。
【１２２９】
ステップＳｄ３４０２では、特電エンディング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した特電エンディング時間設定処理において特電エンディング時間として設定した特電エンディング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。
【１２３０】
ステップＳｄ３４０２において、特電エンディング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｄ３４０２：ＮＯ）、本特電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｄ３４０２において、特電エンディング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｄ３４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ３４０３に進む。
【１２３１】
ステップＳｄ３４０３では、ＯＮとなっている特図種別フラグが確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｄ３４０３において、ＯＮとなっている特図種別フラグが確変大当たりに対応していると判定した場合には（ステップＳｄ３４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｄ３４０４に進み、高確率モードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｄ３４０５に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。すなわち、ＯＮとなっている特図種別フラグが確変大当たりに対応している場合には、高確率モードフラグ及び高頻度サポートモードフラグがＯＮとなり、遊技状態は、次回に大当たりに当選するまで継続し得る高確高サポ状態に移行することになる。その後、後述するステップＳｄ３４０８に進む。
【１２３２】
一方、ステップＳｄ３４０３において、ＯＮとなっている特図種別フラグが確変大当た

りに対応していないと判定した場合には（ステップＳｄ３４０３：ＮＯ）、ステップＳｄ３４０６に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｄ３４０７に進み、高サポ残回数カウンタＮｓｐに規定数としての１００をセットする。上述したように、この高サポ残回数カウンタＮｓｐは、特図変動が終了する毎に１減算されるカウンタであり、高サポ残回数カウンタＮｓｐの値が０となった場合に高頻度サポートモードフラグがＯＦＦにされる。すなわち、ＯＮとなっている特図種別フラグが確変大当たりに対応していない場合には、高頻度サポートモードフラグのみがＯＮとなり、遊技状態は、特図変動が１００回実行されるまで継続し得る低確高サポ状態に移行することになる。その後、ステップＳｄ３４０８に進む。

【１２３３】

ステップＳｄ３４０８では、現在の遊技状態の情報を含む遊技状態コマンドを設定する。設定された遊技状態コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。遊技状態コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、当該コマンドに含まれる遊技状態を示す情報に基づいて、当該遊技状態に対応した所定演出を実行可能となるように各種演出用装置を制御する。ステップＳｄ３４０８を実行した後、ステップＳｄ３４０９に進み、特図種別フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｄ３４１０に進む。

【１２３４】

ステップＳｄ３４１０では、特電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された特電開閉実行モード終了コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。特電開閉実行モード終了コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、特電開閉実行モードが終了したことに対応する演出を実行するように各種演出用装置を制御する。その後、ステップＳｄ３４１１に進む。

【１２３５】

ステップＳｄ３４１１では、特図特電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、第１特図保留個数Ｎｓ１又は第２特図保留個数Ｎｓ２が１以上となっている場合に第１特別図柄又は第２特別図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本特電エンディング期間中処理を終了する。

【１２３６】

＜普図普電制御処理＞

次に、普図普電制御処理について説明する。普図普電制御処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２３７】

図８３は、普図普電制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ４１０１では、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動を開始させるための処理である普通図柄変動開始処理を実行する。普通図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップＳｄ４１０１を実行した後、ステップＳｄ４１０２に進む。

【１２３８】

ステップＳｄ４１０２では、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動を停止させるための処理である普通図柄変動停止処理を実行する。普通図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップＳｄ４１０２を実行した後、ステップＳｄ４１０３に進む。

【１２３９】

ステップＳｄ４１０３では、普通図柄の変動を停止させた後の処理である普通図柄変動停止後処理を実行する。普通図柄変動停止後処理の詳細については後述する。ステップＳｄ４１０３を実行した後、ステップＳｄ４１０４に進む。

【１２４０】

ステップＳｄ４１０４では、普電開閉実行モード開始処理を実行する。普電開閉実行モード開始処理は、普電開閉実行モードを開始させる条件が成立した場合に、普電開閉実行モードを開始させる処理である。普電開閉実行モード開始処理の詳細については後述する。ステップＳｄ４１０４を実行した後、ステップＳｄ４１０５に進む。

【１２４１】
　ステップＳｄ４１０５では、普電オープニング期間中処理を実行する。普電オープニング期間中処理は、普電オープニング期間中に実行する処理である。普電オープニング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｄ４１０５を実行した後、ステップＳｄ４１０６に進む。
【１２４２】
　ステップＳｄ４１０６では、普電開閉期間中処理を実行する。普電開閉期間中処理は、普電開閉期間中に実行する処理である。普電開閉期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｄ４１０６を実行した後、ステップＳｄ４１０７に進む。
【１２４３】
　ステップＳｄ４１０７では、普電エンディング期間中処理を実行する。普電エンディング期間中処理は、普電エンディング期間中に実行する処理である。普電エンディング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｄ４１０７を実行した後、本普図普電制御処理を終了する。
【１２４４】
＜普通図柄変動開始処理＞
　次に、普通図柄変動開始処理について説明する。普通図柄変動開始処理は、上述した普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１２４５】
　図８４は、普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ４２０１では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている普図普電制御値が「０１」であるか否かを判定する。普図普電制御値は、普通図柄及び普通電動役物の制御の進行状況がどの段階であるのかを示す値であり、本実施形態では、普図普電制御値が「０１」であることは、普通図柄が変動していない状態であり、かつ、普電開閉実行モードも実行されていない状態であること示している。換言すれば、普図普電制御値が「０１」であることは、普図保留個数Ｎｎが１以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態であることを示している。本実施形態では、普図普電制御値は、上述した起動初期設定処理において最初に「０１」に設定される。
【１２４６】
　ステップＳｄ４２０１において、普図普電制御値が「０１」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ４２０１：ＮＯ）、後述するステップＳｄ４２０２以降の処理のいずれも実行することなく、本普通図柄変動開始処理を終了する。すなわち、普通図柄が変動している状態や、普電開閉実行モードの実行中には、普通図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳｄ４２０１において、普図普電制御値が「０１」であると判定した場合には（ステップＳｄ４２０１：ＮＯ）、ステップＳｄ４２０２に進む。
【１２４７】
　ステップＳｄ４２０２では、普図保留個数Ｎｎが「１」以上であるか否かを判定する。ステップＳｄ４２０２において、普図保留個数Ｎｎが「１」以上であると判定した場合には（ステップＳｄ４２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ４２０３に進み、普図保留個数Ｎｎから１を減算する。その後、ステップＳｄ４２０４に進む。
【１２４８】
　ステップＳｄ４２０４では、普図保留エリア６４ｄの各エリアに記憶されている普図保留情報をシフトさせる処理である普図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、普図保留情報シフト処理では、普図保留エリア６４ｄの第１エリアに記憶されている普図保留情報を普図判定エリア６４ｅに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の普図保留情報をシフトさせる。ステップＳｄ４２０４を実行した後、ステップＳｄ４２０５に進む。
【１２４９】
　ステップＳｄ４２０５では、普図当たりに当選するか否かを判定する処理である普図当否判定処理を実行する。具体的には、普図当否判定処理では、遊技状態に基づいて選択し

た普図当否判定テーブルと、普図判定エリア６４ｅに記憶された普図当否判定カウンタＣｎ１の値とに基づいて、普図当たりに当選するか否かを判定する。ステップＳｄ４２０５を実行した後、ステップＳｄ４２０６に進む。

【１２５０】

ステップＳｄ４２０６では、普通図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する処理である普図種別判定処理を実行する。具体的には、普図種別判定処理では、普図当否判定の結果と、普図判定エリア６４ｅに記憶された普図種別判定カウンタＣｎ２の値と、普図種別判定テーブルとに基づいて、普通図柄の種別を判定する。ステップＳｄ４２０６を実行した後、ステップＳｄ４２０７に進む。

【１２５１】

ステップＳｄ４２０７では、普図種別判定処理において判定した普通図柄の種別に対応した普図種別フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、普図種別判定処理において普通図柄Ａであると判定した場合には、普図種別フラグとして普通図柄ＡフラグをＯＮにする。ステップＳｄ４２０７を実行した後、ステップＳｄ４２０８に進む。

【１２５２】

ステップＳｄ４２０８では、普図変動時間設定処理を実行する。普図変動時間設定処理は、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を設定する処理である。具体的には、普図変動時間設定処理では、遊技状態と、普図当否判定の結果と、普図変動時間テーブルとに基づいて普図変動時間を決定し、決定した普図変動時間に対応した値を普図変動時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｄ４２０８を実行した後、ステップＳｄ４２０９に進む。

【１２５３】

ステップＳｄ４２０９では、普図変動用コマンドを設定する。普図変動用コマンドには、設定された普図変動時間の情報が含まれている。ステップＳｄ４２０９を実行した後、ステップＳｄ４２１０に進む。

【１２５４】

ステップＳｄ４２１０では、普図種別コマンドを設定する。普図種別コマンドには、普図当否判定の結果（普図当たりの有無）及び普図種別判定の結果（普通図柄の種別）の情報が含まれる。

【１２５５】

ステップＳｄ４２０９及びステップＳｄ４２１０にて設定された普図変動用コマンド及び普図種別コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した普図変動用コマンド及び普図種別コマンドに基づいて演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｄ４２１０を実行後、ステップＳｄ４２１１に進む。

【１２５６】

ステップＳｄ４２１１では、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動を開始させる。その後、ステップＳｄ４２１２に進み、普図普電制御値に「０２」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０２」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普通図柄が変動中の状態であることを示している。その後、本普通図柄変動開始処理を終了する。

【１２５７】

＜普通図柄変動停止処理＞

次に、普通図柄変動停止処理について説明する。普通図柄変動停止処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２５８】

図８５は、普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ４３０１では、普図普電制御値が「０２」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０２」であることは、普通図柄が変動中の状態であることを示している。ステップＳｄ４３０１において、普図普電制御値が「０２」ではないと判定し

た場合には（ステップＳｄ４３０１：ＮＯ）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｄ４３０１において、普図普電制御値が「０２」であると判定した場合には（ステップＳｄ４３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ４３０２に進む。

【１２５９】

ステップＳｄ４３０２では、上述した普図変動時間設定処理において設定された普図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における普図変動時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、普図変動時間が経過したと判定する。ステップＳｄ４３０２において、普図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｄ４３０２：ＮＯ）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｄ４３０２において、普図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｄ４３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ４３０３に進む。

【１２６０】

ステップＳｄ４３０３では、普通図柄表示器３８ａにおいて変動中の普通図柄を、ＯＮとなっている普図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、普通図柄表示器３８ａには、普図抽選の結果に対応した表示態様の普通図柄が停止表示される。ステップＳｄ４３０３を実行した後、ステップＳｄ４３０４に進む。

【１２６１】

ステップＳｄ４３０４では、普図停止表示時間設定処理を実行する。普図停止表示時間設定処理は、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の停止表示時間（普図停止表示時間）を設定する処理である。具体的には、普図停止表示時間設定処理では、所定の時間（本実施形態では０．１秒）に対応した値を普図停止表示時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｄ４３０４を実行した後、ステップＳｄ４３０５に進み、普図普電制御値に「０３」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０３」であることは、普通図柄が停止表示中の状態であることを示している。その後、本普通図柄停止処理を終了する。

【１２６２】

＜普通図柄変動停止後処理＞

次に、普通図柄変動停止後処理について説明する。普通図柄変動停止後処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２６３】

図８６は、普通図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ４４０１では、普図普電制御値が「０３」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０３」であることは、普通図柄が停止表示中の状態であることを示している。ステップＳｄ４４０１において、普図普電制御値が「０３」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ４４０１：ＮＯ）、本普通図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｄ４４０１において、普図普電制御値が「０３」であると判定した場合には（ステップＳｄ４４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ４４０２に進む。

【１２６４】

ステップＳｄ４４０２では、上述した普図停止表示時間設定処理において設定された普図停止表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における普図停止表示時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、普図停止表示時間が経過したと判定する。ステップＳｄ４４０２において、普図停止表示時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｄ４４０２：ＮＯ）、本普通図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｄ４４０２において、普図停止表示時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｄ４４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ４４０３に進む。

【１２６５】

ステップＳｄ４４０３では、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判定する。ステップＳｄ４４０３において、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｄ４４０３：ＮＯ）、すなわち、今回

の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図外れである場合には、ステップＳｄ４４０４に進み、ＯＮとなっている普図種別フラグ（この場合は普通図柄Ｚフラグ）をＯＦＦにする。その後、ステップＳｄ４４０５に進み、普図普電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０１」であることは、普図保留個数Ｎｎが１以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本普通図柄変動停止後処理を終了する。

【１２６６】

一方、ステップＳｄ４４０３において、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｄ４４０３：ＹＥＳ）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、ステップＳｄ４４０６に進み、普図普電制御値に「０４」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０４」であることは、普電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態であることを示している。その後、本普通図柄変動停止後処理を終了する。これにより、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、普電開閉実行モードが開始されることになる。

【１２６７】

＜普電開閉実行モード開始処理＞

次に、普電開閉実行モード開始処理について説明する。普電開閉実行モード開始処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２６８】

図８７は、普電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ５１０１では、普図普電制御値が「０４」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０４」であることは、普電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態を示している。ステップＳｄ５１０１において、普図普電制御値が「０４」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ５１０１：ＮＯ）、本普電開閉実行モード開始処理を終了する。一方、ステップＳｄ５１０１において、普図普電制御値が「０４」であると判定した場合には（ステップＳｄ５１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ５１０２に進む。

【１２６９】

ステップＳｄ５１０２では、普電開閉シナリオ選択処理を実行する。普電開閉シナリオ選択処理は、普図種別フラグと上述した普電開閉シナリオ選択テーブルとに基づいて、普電開閉実行モードにおいて参照する普電開閉シナリオの種別を選択する処理である。ステップＳｄ５１０２を実行した後、ステップＳｄ５１０３に進む。

【１２７０】

ステップＳｄ５１０３では、普電オープニング時間設定処理を実行する。普電オープニング時間設定処理は、普電オープニング期間の時間的長さ（以下、普電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電オープニング時間情報を取得し、取得した普電オープニング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた普電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この普電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｄ５１０３を実行した後、ステップＳｄ５１０４に進む。

【１２７１】

ステップＳｄ５１０４では、普電オープニングコマンドを設定する。設定された普電オープニングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｄ５１０４を実行した後、ステップＳｄ５１０５に進み、普図普電制御値に「０５」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０５」であることは、普電オープニング期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電開閉実行モード開始処理を終了する。

【１２７２】
＜普電オープニング期間中処理＞
次に、普電オープニング期間中処理について説明する。普電オープニング期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１２７３】
図８８は、普電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ５２０１では、普図普電制御値が「０５」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０５」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普電オープニング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｄ５２０１において、普図普電制御値が「０５」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ５２０１：ＮＯ）、本普電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｄ５２０１において、普図普電制御値が「０５」であると判定した場合には（ステップＳｄ５２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ５２０２に進む。
【１２７４】
ステップＳｄ５２０２では、普電オープニング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した普電オープニング時間設定処理において普電オープニング時間として設定した普電オープニング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。
【１２７５】
ステップＳｄ５２０２において、普電オープニング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｄ５２０２：ＮＯ）、本普電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｄ５２０２において、普電オープニング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｄ５２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ５２０３に進み、普電開閉期間コマンドを設定する。設定された普電開閉期間コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。この普電開閉期間コマンドには、今回の普電開閉期間における普通電動役物３４ｂの開放回数の情報が含まれる。普電開閉期間コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、受信した普電開閉期間コマンドに基づいて、普通電動役物３４ｂの開放回数に対応した内容の所定演出を実行するように各種演出用装置を制御する。ステップＳｄ５２０３を実行した後、ステップＳｄ５２０４に進み、普図普電制御値に「０６」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０６」であることは、普電オープニング期間が終了し、普電開閉期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電オープニング期間中処理を終了する。
【１２７６】
＜普電開閉期間中処理＞
次に、普電開閉期間中処理について説明する。普電開閉期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１２７７】
図８９は、普電開閉期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ５３０１では、普図普電制御値が「０６」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０６」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普電開閉期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｄ５３０１において、普図普電制御値が「０６」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ５３０１：ＮＯ）、本普電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップＳｄ５３０１において、普図普電制御値が「０６」であると判定した場合には（ステップＳｄ５３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ５３０２に進む。
【１２７８】
ステップＳｄ５３０２では、普電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、

当該普電開閉シナリオに設定されている普電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｄ５３０２において、普電開閉期間の終了条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｄ５３０２：ＮＯ）、ステップＳｄ５３０３に進む。

【１２７９】

ステップＳｄ５３０３では、普通電動役物３４ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｄ５３０３において、普通電動役物３４ｂが開放中ではないと判定した場合には（ステップＳｄ５３０３：ＮＯ）、ステップＳｄ５３０４に進む。

【１２８０】

ステップＳｄ５３０４では、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｄ５３０４において、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｄ５３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｄ５３０５に進む。

【１２８１】

ステップＳｄ５３０５では、普通電動役物３４ｂを開放する。その後、ステップＳｄ５３０６に進む。

【１２８２】

ステップＳｄ５３０６では、普電開放コマンドを設定する。普電開放コマンドは、普通電動役物３４ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電開放コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｄ５３０６を実行した後、本普電開閉期間中処理を終了する。

【１２８３】

ステップＳｄ５３０４において、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｄ５３０４：ＮＯ）、本普電開閉期間中処理を終了する。

【１２８４】

ステップＳｄ５３０３において、普通電動役物３４ｂが開放中であると判定した場合には（ステップＳｄ５３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｄ５３０７に進む。

【１２８５】

ステップＳｄ５３０７では、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｄ５３０７において、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｄ５３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｄ５３０８に進む。

【１２８６】

ステップＳｄ５３０８では、普通電動役物３４ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｄ５３０９に進む。

【１２８７】

ステップＳｄ５３０９では、普電閉鎖コマンドを設定する。普電閉鎖コマンドは、普通電動役物３４ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電閉鎖コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｄ５３０９を実行した後、本普電開閉期間中処理を終了する。

【１２８８】

ステップＳｄ５３０７において、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｄ５３０７：ＮＯ）、本普電開閉期間中処理を終了する。

【１２８９】

ステップＳｄ５３０２において、普電開閉期間の終了条件が成立していると判定した場合には（ステップＳｄ５３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ５３１０に進む。

【１２９０】
ステップＳｄ５３１０では、普電エンディング時間設定処理を実行する。普電エンディング時間設定処理は、普電エンディング期間の時間的長さ（以下、普電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電エンディング時間情報を取得し、取得した普電エンディング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた普電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この普電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｄ５３１０を実行した後、ステップＳｄ５３１１に進む。
【１２９１】
ステップＳｄ５３１１では、普電エンディングコマンドを設定する。設定された普電エンディングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｄ５３１８を実行した後、ステップＳｄ５３１９に進み、普図普電制御値に「０７」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０７」であることは、普電エンディング期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電開閉期間中処理を終了する。
【１２９２】
＜普電エンディング期間中処理＞
次に、普電エンディング期間中処理について説明する。普電エンディング期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１２９３】
図９０は、普電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ５４０１では、普図普電制御値が「０７」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０７」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普電エンディング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｄ５４０１において、普図普電制御値が「０７」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ５４０１：ＮＯ）、本普電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｄ５４０１において、普図普電制御値が「０７」であると判定した場合には（ステップＳｄ５４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ５４０２に進む。
【１２９４】
ステップＳｄ５４０２では、普電エンディング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した普電エンディング時間設定処理において普電エンディング時間として設定した普電エンディング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。
【１２９５】
ステップＳｄ５４０２において、普電エンディング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｄ５４０２：ＮＯ）、本普電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｄ５４０２において、普電エンディング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｄ５４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ５４０３に進む。
【１２９６】
ステップＳｄ５４０３では、普図種別フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｄ５４０４に進む。
【１２９７】
ステップＳｄ５４０４では、普電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された普電開閉実行モード終了コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、ステップＳｄ５４０５に進む。
【１２９８】
ステップＳｄ５４０５では、普図普電制御値に「０１」を設定する。上述したように、

本実施形態では、普図保留個数Ｎｎが１以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本普電エンディング期間中処理を終了する。
【１２９９】
《２－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【１３００】
＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞
＜タイマ割込み処理＞
最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【１３０１】
図９１は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（本実施形態では１ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【１３０２】
ステップＳｄ６１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｄ６１０１を実行した後、ステップＳｄ６１０２に進む。
【１３０３】
ステップＳｄ６１０２では、特図変動演出設定処理を実行する。特図変動演出設定処理は、主側ＭＰＵ６２から特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信した場合に実行される処理であり、特図遊技回が開始される際に、当該特図遊技回において実行する特図変動演出の演出パターンを設定する処理である。特図変動演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｄ６１０２を実行した後、ステップＳｄ６１０３に進む。
【１３０４】
ステップＳｄ６１０３では、特電開閉実行モード中演出設定処理を実行する。特電開閉実行モード中演出設定処理は、特電開閉実行モード中に実行する各種の演出の内容を決定し、当該決定した演出を実行するように設定する処理である。特電開閉実行モード中演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｄ６１０３を実行した後、ステップＳｄ６１０４に進む。
【１３０５】
ステップＳｄ６１０４では、演出操作ボタン用処理を実行する。演出操作ボタン用処理は、演出操作ボタン２４がボタン受付有効期間中に押下されたか否かや、演出操作ボタン２４の押下がないままボタン受付有効期間が経過したか否かを判定する処理である。演出操作ボタン用処理の詳細については後述する。ステップＳｄ６１０４を実行した後、ステップＳｄ６１０５に進む。
【１３０６】
ステップＳｄ６１０５では、演出用可動役物駆動処理を実行する。演出用可動役物駆動処理は、役物動作パターンに設定されている駆動シナリオに基づいて演出用可動役物１７０を駆動制御する処理である。演出用可動役物駆動処理の詳細については後述する。ステップＳｄ１６０５を実行した後、ステップＳｄ１６０６に進む。
【１３０７】
ステップＳｄ６１０６では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づ

いて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｄ６１０６を実行した後、ステップＳｄ６１０７に進む。

【１３０８】

ステップＳｄ６１０７では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｄ６１０７を実行した後、ステップＳｄ６１０８に進む。

【１３０９】

ステップＳｄ６１０８では、上述したまたは後述する各処理において送信対象として設定された各種コマンドや各種出力データを表示制御装置１００や演出用可動役物１７０等に送信する。ステップＳｄ６１０８を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【１３１０】

＜特図変動演出設定処理＞

次に、特図変動演出設定処理について説明する。特図変動演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１３１１】

図９２は、特図変動演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ６２０１では、特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｄ６２０１において、特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ６２０１：ＮＯ）、本特図変動演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｄ６２０１において、特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ６２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６２０２に進む。

【１３１２】

ステップＳｄ６２０２では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の特図遊技回において実行する演出パターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング、停止図柄の態様）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。具体的には、本実施形態では、今回受信した特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出すとともに、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから演出パターン用乱数情報を取得する。そして、これらの情報及び現在の遊技状態に基づいて演出パターンテーブルを参照することによって、演出パターンを決定し、設定する。その後、ステップＳｄ６２０３に進む。

【１３１３】

ステップＳｄ６２０３では、設定した演出パターンに対応した音声発光パターン及び役物動作パターンを決定し、設定する。その後、ステップＳｄ６２０４に進む。

【１３１４】

ステップＳｄ６２０４では、設定された演出パターンに関する情報を含む表示用演出パターンコマンドを設定する。設定された表示用演出パターンコマンドは、タイマ割込み処理の各種出力処理にて表示制御装置１００に送信される。ステップＳｄ６２０４を実行した後、ステップＳｄ６２０５に進む。

【１３１５】

ステップＳｄ６２０５では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１特図保留表示領域Ｄｓ１または第２特図保留表示領域Ｄｓ２における保留表示の更新を表示制御装置１００に実行させるための処理である。ステップＳｄ６２０５を実行した後、本特図変動演出設定処理を終了する。

【１３１６】

＜特電開閉実行モード中演出設定処理＞

次に、特電開閉実行モード中演出設定処理について説明する。特電開閉実行モード中演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置９０のＭＰＵ９

２によって実行される。この特電開閉実行モード中演出設定処理により、特電開放に対応した演出（例えば、特電開閉パターンの種別に対応した演出）が実行され、この演出の実行中に、特別電動役物５７ｂが開放、閉鎖することになる。

【１３１７】

図９３は、特電開閉実行モード中演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ６３０１では、特電オープニングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｄ６３０１において、特電オープニングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓａ６３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６３０２に進む。

【１３１８】

ステップＳｄ６３０２では、今回の特電開閉実行モードに係る特電開閉パターンの種別に応じて特電オープニング演出の内容を決定し、設定する。その後、ステップＳｄ６３０３に進む。

【１３１９】

ステップＳｄ６３０３では、決定した特電オープニング演出の内容に対応した音声発光パターンを決定し、設定する。その後、ステップＳｄ６３０４に進む。

【１３２０】

ステップＳｄ６３０４では、決定した特電オープニング演出の内容を特定可能な情報を含む表示用特電オープニングコマンドを設定する。その後、ステップＳｄ６３０５に進む。

【１３２１】

一方、ステップＳｄ６３０１において、特電オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ６３０１：ＮＯ）、上述したステップＳｄ６３０２からステップＳｄ６３０４までの処理を実行することなく、ステップＳｄ６３０５に進む。

【１３２２】

ステップＳｄ６３０５では、特電開閉期間コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｄ６３０５において、特電開閉期間コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓａ６３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６３０６に進む。

【１３２３】

ステップＳｄ６３０６では、今回の特電開閉実行モードに係る特電開閉パターンの種別に応じて特電開閉期間演出の内容を決定し、設定する。その後、ステップＳｄ６３０７に進む。

【１３２４】

ステップＳｄ６３０７では、決定した特電開閉期間演出の内容に対応した音声発光パターンを決定し、設定する。その後、ステップＳｄ６３０８に進む。

【１３２５】

ステップＳｄ６３０８では、決定した特電開閉期間演出の内容を特定可能な情報を含む表示用特電開閉期間コマンドを設定する。その後、ステップＳｄ６３０９に進む。

【１３２６】

一方、ステップＳｄ６３０５において、特電開閉期間コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ６３０５：ＮＯ）、上述したステップＳｄ６３０６からステップＳｄ６３０８までの処理を実行することなく、ステップＳｄ６３０９に進む。

【１３２７】

ステップＳｄ６３０９では、特電エンディングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｄ６３０９において、特電エンディングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓａ６３０９：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６３１０に進む。

【１３２８】

ステップＳｄ６３１０では、今回の特電開閉実行モードに係る特電開閉パターンの種別に応じて特電エンディング演出の内容を決定し、設定する。具体的には、例えば、本実施形態では、一連の開閉動作を終了した後に実行される制御として、エンディング演出Ａを実行する制御と、当該制御とは異なるエンディング演出Ｂを実行する制御と、を実行可能

である。なお、エンディング演出Ａを実行する制御とエンディング演出Ｂを実行する制御とのいずれの場合であっても、特別電動役物５７ｂが閉鎖された状態で実行される。その後、ステップＳｄ６３１１に進む。

【１３２９】

ステップＳｄ６３１１では、決定した特電エンディング演出の内容に対応した音声発光パターンを決定し、設定する。その後、ステップＳｄ６３１２に進む。

【１３３０】

ステップＳｄ６３１２では、決定した特電エンディング演出の内容を特定可能な情報を含む表示用特電エンディングコマンドを設定する。その後、本特電開閉実行モード中演出設定処理を終了する。

【１３３１】

一方、ステップＳｄ６３０９において、特電開閉期間コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ６３０９：ＮＯ）、上述したステップＳｄ６３１０からステップＳｄ６３１２までの処理を実行することなく、本特電開閉実行モード中演出設定処理を終了する。

【１３３２】

＜演出操作ボタン用処理＞

次に、演出操作ボタン用処理について説明する。演出操作ボタン用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１３３３】

図９４は、演出操作ボタン用処理を示すフローチャートである。演出操作ボタン用処理は、演出パターンに設定されているボタン受付有効期間中に演出操作ボタン２４の押下があった場合には上下移動動作終了条件成立フラグをＯＮにし、一方、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン２４の押下がなかった場合であっても、当該ボタン受付有効期間の終了タイミングが到来した場合には上下移動動作終了条件成立フラグをＯＮにする処理である。以下、各ステップの処理の詳細について説明する。

【１３３４】

ステップＳｄ６４０１では、演出パターンに設定されている演出操作ボタン２４のボタン受付有効期間中か否かを判定する。ステップＳｄ６４０１において、演出操作ボタン２４のボタン受付有効期間中ではないと判定した場合には（ステップＳｄ６４０１：ＮＯ）、そのまま本演出操作ボタン用処理を終了する。一方、ステップＳｄ６４０１において、演出操作ボタン２４のボタン受付有効期間中であると判定した場合には（ステップＳｄ６４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６４０２に進む。

【１３３５】

ステップＳｄ６４０２では、演出操作ボタン２４の押下があったか否かを判定する。ステップＳｄ６４０２において、演出操作ボタン２４の押下があったと判定した場合には（ステップＳｄ６４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６４０３に進み、上下移動動作終了条件成立フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｄ６４０４に進み、上下移動動作終了条件が成立したことを表示制御装置１００に通知するための表示用上下移動動作終了条件成立コマンドを設定する。設定された表示用上下移動動作終了条件成立コマンドは、タイマ割込み処理の各種出力処理にて表示制御装置１００に送信される。ステップＳｄ６４０４を実行した後、本演出操作ボタン用処理を終了する。

【１３３６】

一方、ステップＳｄ６４０２において、演出操作ボタン２４の押下がなかったと判定した場合には（ステップＳｄ６４０２：ＮＯ）、ステップＳｄ６４０５に進み、演出操作ボタン２４のボタン受付有効期間の終了タイミングか否かを判定する。ステップＳｄ６４０５において、ボタン受付有効期間の終了タイミングであると判定した場合には（ステップＳｄ６４０５：ＹＥＳ）、上述したステップＳｄ６４０３に進み、上下移動動作終了条件成立フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｄ６４０４に進み、上下移動動作終了条件が成立したことを表示制御装置１００に通知するための表示用上下移動動作終了条件成立

コマンドを設定する。設定された表示用上下移動動作終了条件成立コマンドは、タイマ割込み処理の各種出力処理にて表示制御装置１００に送信される。ステップＳｄ６４０４を実行した後、本演出操作ボタン用処理を終了する。

【１３３７】

一方、ステップＳｄ６４０５において、ボタン受付有効期間の終了タイミングではないと判定した場合には（ステップＳｄ６４０５：ＮＯ）、上述したステップＳｄ６４０３及びステップＳｄ６４０４の処理を実行することなく、本演出操作ボタン用処理を終了する。

【１３３８】

＜演出用可動役物駆動処理＞

次に、演出用可動役物駆動処理について説明する。演出用可動役物駆動処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１３３９】

図９５は、演出用可動役物駆動処理を示すフローチャートである。演出用可動役物駆動処理は、役物動作パターンに規定されている駆動シナリオに基づいて演出用可動役物１７０を駆動制御する処理である。以下、各ステップの処理の詳細について説明する。

【１３４０】

ステップＳｄ６５０１では、設定されている役物動作パターンを参照し、駆動シナリオを格納するタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｄ６５０１において、駆動シナリオを格納するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｄ６５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６５０２に進み、役物動作パターンに規定されている一の駆動シナリオを音光側ＲＯＭ９３から読み出して音光側ＲＡＭ９４の駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納する。その後、ステップＳｄ６５０３に進み、駆動シナリオ用カウンタに「１」をセットする。その後、ステップＳｄ６５０４に進む。

【１３４１】

一方、ステップＳｄ６５０１において、駆動シナリオを格納するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｄ６５０１：ＮＯ）、ステップＳｄ６５０２及びステップＳｄ６５０３の処理を実行することなく、ステップＳｄ６５０４に進む。

【１３４２】

ステップＳｄ６５０４では、音光側ＲＡＭ９４の駆動シナリオ格納エリア９４ｄに駆動シナリオが格納されているか否かを判定する。ステップＳｄ６５０４において、駆動シナリオが格納されていないと判定した場合には（ステップＳｄ６５０４：ＮＯ）、そのまま本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップＳｄ６５０４において、駆動シナリオが格納されていると判定した場合には（ステップＳｄ６５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６５０５に進む。

【１３４３】

ステップＳｄ６５０５では、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了」であるか否かを判定する。ステップＳｄ６５０５において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ６５０５：ＮＯ）、ステップＳｄ６５０６に進む。

【１３４４】

ステップＳｄ６５０６では、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了条件判定処理」であるか否かを判定する。ステップＳｄ６５０６において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了条件判定処理」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ６５０６：ＮＯ）、ステップＳｄ６５０７に進む。

【１３４５】

ステップＳｄ６５０７では、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナ

リオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理を実行する。具体的には、駆動シナリオ用カウンタの値に対応して規定されている制御対象（モーターやソレノイド）を制御するための処理を実行する。その後、ステップＳｄ６５０８に進む。

【１３４６】

ステップＳｄ６５０８では、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了したか否かを判定する。ステップＳｄ６５０８において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了していないと判定した場合には（ステップＳｄ６５０８：ＮＯ）、そのまま本演出用可動役物駆動処理を終了する。これにより、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了するまで、ステップＳｄ６５０７の処理がタイマ割込み処理が実行される毎に繰り返し実行されることになる。そして、ステップＳｄ６５０８において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了したと判定した場合には（ステップＳｄ６５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６５０９に進み、駆動シナリオ用カウンタの値に１を加算する。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。

【１３４７】

上述したステップＳｄ６５０５において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了」であると判定した場合には（ステップＳｄ６５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６５１２に進み、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオをクリアする。その後、ステップＳｄ６５１３に進み、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されているか否かを判定する。ステップＳｄ６５１３において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていると判定した場合には（ステップＳｄ６５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６５１４に進み、役物動作パターンに規定されている次の駆動シナリオを駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納する。その後、ステップＳｄ６５１５に進み、駆動シナリオ用カウンタに「１」をセットする。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップＳｄ６５１３において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていないと判定した場合には（ステップＳｄ６５１３：ＮＯ）、上述したステップＳｄ６５１４及びステップＳｄ６５１５の処理を実行することなく、本演出用可動役物駆動処理を終了する。

【１３４８】

上述したステップＳｄ６５０６において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了条件判定処理」であると判定した場合には（ステップＳｄ６５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６５１０に進み、上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｄ６５１０において、上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｄ６５１０：ＮＯ）、上述したステップＳｄ６５０９に進み、駆動シナリオ用カウンタの値に１を加算する。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップＳｄ６５１０において、上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｄ６５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６５１１に進み、上下移動動作終了条件成立フラグをＯＦＦにした後、上述したステップＳｄ６５１２に進み、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオをクリアする。その後、ステップＳｄ６５１３に進み、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されているか否かを判定する。ステップＳｄ６５１３において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていると判定した場合には（ステップＳｄ６５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６５１４に進み、役物動作パターンに規定されている次の駆動シナリオを駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納する。その後、ステップＳｄ６５１５に進み、駆動シナリオ用カウンタに「１」をセットする。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップＳｄ６５１３において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていないと判定した場合には（ステップＳｄ６５１３：ＮＯ）、上述したステップＳｄ６５１４及びステップＳｄ６５１５の処理を実行することなく、本演出用可動役物駆動処理を終了する。

【１３４９】
＜表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【１３５０】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。
【１３５１】
ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。
【１３５２】
＜メイン処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。
【１３５３】
図９６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【１３５４】
ステップＳｄ８１０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｄ８１０２に進む。
【１３５５】
ステップＳｄ８１０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【１３５６】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【１３５７】
図９７は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ８２０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコ

マンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【１３５８】
＜Ｖ割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【１３５９】
図９８は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【１３６０】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【１３６１】
ステップＳｄ８３０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、上述したコマンド割込み処理によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、表示用演出パターンコマンドが記憶されていた場合には、当該コマンドによって指定された演出パターンに対応した動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。
【１３６２】
なお、コマンド対応処理（ステップＳｄ８３０１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。コマンド対応処理の詳細については後述する。
【１３６３】
ステップＳｄ８３０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（ステップＳｄ８３０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｄ８３０３に進む。
【１３６４】
ステップＳｄ８３０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（ステップＳｄ８３０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）

の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｄ８３０４に進む。

【１３６５】

ステップＳｄ８３０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（ステップＳｄ８３０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｄ８３０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。

【１３６６】

＜コマンド対応処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、Ｖ割込み処理のサブルーチンとして表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行される。

【１３６７】

図９９は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ８４０１では、表示用演出パターンコマンドがあるか否かを判定する。ステップＳｄ８４０１において、表示用演出パターンコマンドがあると判定した場合には（ステップＳｄ８４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ８４０２に進み、表示用演出パターンコマンドを解析し、当該コマンドによって指定された演出パターンに対応する動画（表示演出）が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示を制御する表示制御処理を開始する。その後、ステップＳｄ８４０３に進む。一方、ステップＳｄ８４０１において、表示用演出パターンコマンドがないと判定した場合には（ステップＳｄ８４０１：ＮＯ）、ステップＳｄ８４０２を実行することなく、ステップＳｄ８４０３に進む。

【１３６８】

ステップＳｄ８４０３では、表示用上下移動動作終了条件成立コマンドがあるか否かを判定する。ステップＳｄ８４０３において、表示用上下移動動作終了条件成立コマンドがあると判定した場合には（ステップＳｄ８４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｄ８４０４に進み、上下移動動作終了条件が成立したことに対応した動画（表示演出）が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示を制御する表示制御処理を開始する。その後、ステップＳｄ８４０５に進む。一方、ステップＳｄ８４０３において、表示用上下移動動作終了条件成立パターンコマンドがないと判定した場合には（ステップＳｄ８４０３：ＮＯ）、ステップＳｄ８４０４を実行することなく、ステップＳｄ８４０５に進む。

【１３６９】

ステップＳｄ８４０５では、表示用特電オープニングコマンドがあるか否かを判定する。ステップＳｄ８４０５において、表示用特電オープニングコマンドがあると判定した場合には（ステップＳｄ８４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｄ８４０６に進み、表示用特電オープニングコマンドを解析し、当該コマンドによって指定された内容の特電オープニング演出に対応する動画（表示演出）が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示を制御する表示制御処理を開始する。その後、ステップＳｄ８４０７に進む。一方、ステップＳｄ８４０５において、表示用特電オープニングコマンドがないと判定した場合には（ステップＳｄ８４０５：ＮＯ）、ステップＳｄ８４０６を実行することなく、ステップＳｄ８４０７に進む。

【１３７０】

ステップＳｄ８４０７では、表示用特電開閉期間コマンドがあるか否かを判定する。ステップＳｄ８４０７において、表示用特電開閉期間コマンドがあると判定した場合には（ステップＳｄ８４０７：ＹＥＳ）、ステップＳｄ８４０８に進み、表示用特電開閉期間コ

マンドを解析し、当該コマンドによって指定された内容の特電開閉期間演出に対応する動画（表示演出）が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示を制御する表示制御処理を開始する。具体的には、特図抽選の抽選結果に応じて図柄表示装置４１で実行する一の特電開閉期間演出を構成する表示演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する表示制御処理を実行する。その後、ステップＳｄ８４０９に進む。一方、ステップＳｄ８４０７において、表示用特電開閉期間コマンドがないと判定した場合には（ステップＳｄ８４０７：ＮＯ）、ステップＳｄ８４０８を実行することなく、ステップＳｄ８４０９に進む。

【１３７１】

ステップＳｄ８４０９では、表示用特電エンディングコマンドがあるか否かを判定する。ステップＳｄ８４０９において、表示用特電エンディングコマンドがあると判定した場合には（ステップＳｄ８４０９：ＹＥＳ）、ステップＳｄ８４１０に進み、表示用特電エンディングコマンドを解析し、当該コマンドによって指定された内容の特電エンディング演出に対応する動画（表示演出）が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示を制御する表示制御処理を開始する。その後、ステップＳｄ８４１１に進む。一方、ステップＳｄ８４０９において、表示用特電エンディングコマンドがないと判定した場合には（ステップＳｄ８４０９：ＮＯ）、ステップＳｄ８４１０を実行することなく、ステップＳｄ８４１１に進む。

【１３７２】

ステップＳｄ８４１１では、その他のコマンドに対応する処理を実行する。具体的には、例えば、表示用遊技状態コマンドがある場合には、当該コマンドに指定されている遊技状態に対応した背景動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示を制御する表示制御処理を開始する。そして、全てのコマンドに対応する処理を実行した後に、本コマンド対応処理を終了する。

【１３７３】

《２－７》作用・効果：

【１３７４】

以下、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について具体的に説明する。

【１３７５】

従来、遊技の演出を盛り上げるために、液晶表示装置において表示演出を実行するとともに、当該表示演出の実行中に動作する各種の可動役物を備えるパチンコ機が知られている。近年では、各種の可動役物の装飾を豪華なものとしたり、各種の可動役物に多様な動作を実行させることによって遊技の演出の多様化や興趣の向上が図られている。

【１３７６】

しかしながら、各種の可動役物に実行させる動作が多種多様なものになると、当該多種多様な動作を各種の可動役物に実行させるための駆動プログラムが膨大なものとなり、ＲＯＭの使用容量が増大してしまうといった課題が生じた。

【１３７７】

そこで、各種の可動役物の一連の動作が規定されたプログラムである駆動シナリオをＲＯＭに記憶させ、当該一連の動作を実行する際に、当該駆動シナリオをＲＯＭから読み出してＲＡＭに格納し、当該ＲＡＭに格納された駆動シナリオに基づいて各種の可動役物に一連の動作を実行させるパチンコ機が開発された。このような駆動シナリオを搭載したパチンコ機によれば、一連の動作が規定された駆動シナリオを複数の演出において利用したり（使い回したり）、一の演出の実行中に同一の駆動シナリオを複数回利用する構成を採用することによって、ＲＯＭに記憶すべきプログラムを少なくし、ＲＯＭの使用容量を低減することが可能となった。

【１３７８】

また、一連の動作が規定された駆動シナリオをＲＯＭから読み出して一度ＲＡＭに格納し、当該ＲＡＭに格納された駆動シナリオを実行することによって一連の動作を各種の可

動役物に実行させるといった構成や、一度ＲＡＭに格納した駆動シナリオを繰り返し実行することによって各種の可動役物に当該一連の動作を繰り返し実行させる構成を採用することによって、従来のように各種の可動役物に一の単一の動作を実行させる毎に当該一の単一の動作が規定された駆動プログラムを毎回ＲＯＭから読み出してＲＡＭに格納するといった膨大な数の処理を実行する必要がなくなり、この結果、ＲＯＭからのデータの読み出し回数を大幅に低減することが可能となり、パチンコ機の処理負荷の低減が図られた。

【１３７９】

しかしながら、従来の駆動シナリオでは、一度ＲＡＭに駆動シナリオが格納され、当該駆動シナリオに基づいて各種の可動役物の制御が開始された場合には、当該駆動シナリオに規定された一連の動作の全てが終了するまで、当該駆動シナリオに基づいた制御を終了させることができなかった。このため、従来の駆動シナリオは、一連の動作を各種の可動役物に最後まで実行させることを前提とした演出に利用されていた。このような演出としては、例えば、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展するか否かの期待感を遊技者に抱かせる発展演出が挙げられる。

【１３８０】

発展演出では、例えば、ノーマルリーチが実行されている所定期間、一連の動作（例えば上下に複数回移動する動作）を各種の可動役物に繰り返し実行させ、当該所定期間の経過時に当該一連の動作を終了させ、スーパーリーチに発展する場合には、当該スーパーリーチに対応する動作を各種の可動役物に実行させ、一方、スーパーリーチに発展しない場合には、スーパーリーチに発展しない場合に対応した動作を各種の可動役物に実行させる。この構成の場合、駆動シナリオは、一連の動作が当該所定期間の経過時に終了するように設定され、また、当該終了時の各種の可動役物の位置や状態も予め設定されている。このため、一連の動作の終了後に、スーパーリーチに対応する動作も、スーパーリーチに発展しない場合に対応した動作も、各種の可動役物にスムーズに実行させることが可能となる。

【１３８１】

このように、従来の駆動シナリオを、一連の動作を各種の可動役物に最後まで実行させることを前提とした演出に利用する場合には問題は生じないが、例えば、従来の駆動シナリオを、一連の動作を終了させるタイミングが不定となる演出（例えばボタン演出）に利用する場合には、次の課題が生じ得る。

【１３８２】

例えば、一連の動作を終了させるタイミングが不定となるボタン演出としては、演出操作ボタンが押下されたタイミングで当該変動に係る抽選結果を告知するボタン告知演出が挙げられる。ボタン告知演出では、例えば、図柄の変動中に一連の動作（例えば上下に複数回移動する動作）を各種の可動役物に繰り返し実行させ、当該一連の動作の実行中に、ボタン受付有効期間を開始し、当該ボタン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合には、当該演出操作ボタンが押されたタイミングで当該一連の動作を終了させ、当該変動に係る抽選結果が大当たり当選である場合には、当該大当たり当選に対応した動作（例えば落下して回転する動作）を各種の可動役物に実行させ、一方、当該変動に係る抽選結果がはずれである場合には、当該はずれに対応した動作（例えばその場で待機する動作）を各種の可動役物に実行させる。

【１３８３】

しかしながら、従来の駆動シナリオを上述したボタン告知演出に利用する場合には、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合であっても、駆動シナリオに規定された一連の動作の全てが終了するまで、当該駆動シナリオに基づいた制御を終了させることができないため、演出操作ボタンが押下されてから、一連の動作の全てが終了して抽選結果に対応した動作が開始されるまでにタイムラグが生じてしまい、この結果、遊技者に違和感や不快感を与えてしまうとともに、ボタン演出の爽快感を損ねてしまうといった課題が生じ得る。

【１３８４】

さらに、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合には、演出操作ボタンが押下されたタイミングから遅延することなく即座に、液晶表示装置には当該変動に係る抽選結果に対応した画像が表示され、スピーカーからは当該画像に対応した音声が遅延することなく出力されることになる。したがって、各種の可動役物の動作のタイムラグが目立ってしまい、遊技者により一層の違和感や不快感を与えてしまうといった課題が生じ得る。

【１３８５】

以上の課題に対して本実施形態のパチンコ機１０が採用した構成について以下に具体的に説明する。

【１３８６】

本実施形態によれば、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に内部抽選を行なう抽選処理を実行可能であり、内部抽選の抽選結果に応じて表示部で実行する一の所定演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する表示制御処理を実行可能であり、遊技領域に設けられ、表示部における所定演出の表示中に動作する可動役物の一の動作パターンを複数の中から決定して実行する可動制御処理を実行可能である。

【１３８７】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、遊技領域ＰＡに設けられた第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合に特図抽選を行なう抽選処理を実行可能であり、特図抽選の抽選結果に応じて図柄表示装置４１で実行する役物連動演出を構成する表示演出を複数の表示演出パターンの中から決定して実行する表示制御処理を実行可能である。そして、遊技領域ＰＡに設けられ、図柄表示装置４１における役物連動演出を構成する表示演出の表示中に動作する演出用可動役物１７０の一の役物動作パターンを複数の中から決定して実行する可動制御処理を実行可能である。

【１３８８】

そして、本実施形態によれば、所定の開始条件の成立に基づいて、複数の中から決定された一の動作パターンに対応して設定された設定情報に基づいて可動役物に一連の動作を行なわせることが可能である。したがって、本実施形態によれば、一連の動作が規定された設定情報を、一度、所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納すれば、当該一連の動作が実行されるので、可動役物に一の単一動作を実行させる毎に当該一の単一動作に対応した動作情報を所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納するといった膨大な数の処理を省略することができるので、遊技機の処理負荷を低減することができる。

【１３８９】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、役物連動演出の一種である役物連動バトル演出の開始条件の成立に基づいて、複数の中から決定された一の役物動作パターンに対応して設定された駆動シナリオ９３ｃ１に基づいて演出用可動役物１７０に一連の上下移動動作を行なわせることが可能である。したがって、本実施形態によれば、一連の上下移動動作が規定された駆動シナリオ９３ｃ１を、一度、音光側ＲＯＭ９３から読み出して実行用の領域である音光側ＲＡＭ９４の駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納すれば、当該一連の上下移動動作が実行されるので、演出用可動役物１７０に一の単一動作を実行させる毎に当該一の単一動作に対応した動作情報を所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納するといった膨大な数の処理を省略することができるので、遊技機の処理負荷を低減することができる。

【１３９０】

さらに、本実施形態によれば、可動役物は、一連の動作において非駆動時初期位置側である駆動時最戻り位置と、最も駆動された位置である駆動時最大変位位置との間で駆動制御され、一連の動作は、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させる戻り動作を複数回実行するように構成されており、戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する終了処理を実行可能である。したがって、本実施形態によれば、当該一連の動作に含まれる全ての動作が完了する

のを待つことなく、可動役物が駆動時最戻り位置に位置した状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１３９１】

ここで、仮に、本実施形態とは異なり、一連の動作の動作終了条件の成立を任意のタイミングで判定し、動作終了条件が成立したと判定された任意のタイミングで一連の動作を強制的に終了させる構成を採用した場合には、可動役物が駆動時最戻り位置と駆動時最大変位位置との間で毎回異なる位置で停止することになる。この結果、例えば、一連の動作の終了後に次の制御を開始する場合に、当該次の制御の開始のタイミングにおける可動役物の位置が毎回異なることになる。したがって、一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【１３９２】

これに対して、本実施形態によれば、上述したように、戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。この結果、一連の動作の終了時には、可動役物は駆動時最戻り位置に位置することになる。したがって、一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１３９３】

このように、本実施形態によれば、遊技機の処理負荷を低減しつつ、一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させた状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１３９４】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０は、一連の上下移動動作において非駆動時初期位置であり駆動時最戻り位置でもある原点位置と、最も駆動された位置である最下点位置との間で駆動制御され、一連の上下移動動作は、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させる上昇動作を複数回実行するように構成されており、上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物１７０を停止させて一連の上下移動動作を終了する終了処理を実行可能である。したがって、本実施形態によれば、当該一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物１７０が原点位置に位置した状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１３９５】

ここで、仮に、本実施形態とは異なり、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立を任意のタイミングで判定し、上下移動動作終了条件が成立したと判定された任意のタイミングで一連の上下移動動作を強制的に終了させる構成を採用した場合には、演出用可動役物１７０が原点位置と最下点位置との間で毎回異なる位置で停止することになる。この結果、例えば、一連の上下移動動作の終了後に次の制御を開始する場合に、当該次の制御の開始のタイミングにおける演出用可動役物１７０の位置が毎回異なることになる。したがって、一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【１３９６】

これに対して、本実施形態によれば、上述したように、上昇動作を実行した場合に、一

連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物１７０を停止させて一連の上下移動動作を終了する。この結果、一連の上下移動動作の終了時には、演出用可動役物１７０は原点位置に位置することになる。したがって、一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１３９７】

このように、本実施形態によれば、遊技機の処理負荷を低減しつつ、一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させた状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１３９８】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を実行する期間として、短動作期間と、短動作期間よりも長い長動作期間と、を備える。すなわち、一連の動作が短動作期間の長さで終了する場合と、長動作期間の長さで終了する場合とがあり、換言すれば、本実施形態によれば、一連の動作を終了させるタイミングが複数存在するので、一連の動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成と比較して、本実施形態の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

【１３９９】

ここで、仮に、一連の動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成を採用した場合、例えば、一連の動作を終了させるタイミングが当該一連の動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の動作の実行中に動作終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に可動役物が所定の位置に存在しているように一連の動作を規定する設定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の動作の終了時における可動役物の位置が不定となってしまうといったこともない。

【１４００】

しかしながら、本実施形態によれば、一連の動作を終了させるタイミングが複数存在する、すなわち、当該タイミングが不定であるので、上述したように、一連の動作の開始から所定期間の経過時に可動役物が所定の位置に存在しているように一連の動作を規定する設定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の動作を終了させるタイミングが不定であるので、一連の動作の終了時における可動役物の位置が不定となってしまい、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【１４０１】

そこで、本実施形態によれば、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させる戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させた状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１４０２】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を実行する期間は、演出操作ボタン２４が押下された場合には短動作期間となり、演出操作ボタン２４が押下されなかった場合には短動作期間よりも長い長動作期間となる。すなわち、一連の上下移動動作が演出操作ボタン２４が押下された場合の短動作期間の長さで終了する場合と、演出

操作ボタン２４が押下されなかった場合の長動作期間の長さで終了する場合とがあり、換言すれば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが複数存在するので、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成と比較して、本実施形態の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

【１４０３】

ここで、仮に、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成を採用した場合、例えば、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが当該一連の上下移動動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の上下移動動作の実行中に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の上下移動動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に演出用可動役物１７０が所定の位置に存在しているように一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオの内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の上下移動動作の終了時における演出用可動役物１７０の位置が不定となってしまうといったこともない。

【１４０４】

しかしながら、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが複数存在する、すなわち、当該タイミングが不定であるので、上述したように、一連の上下移動動作の開始から所定期間の経過時に演出用可動役物１７０が所定の位置に存在しているように一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオの内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが不定であるので、一連の上下移動動作の終了時における演出用可動役物１７０の位置が不定となってしまい、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【１４０５】

そこで、実施形態によれば、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させる上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物１７０を停止させて一連の上下移動動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させた状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１４０６】

さらに、本実施形態によれば、可動役物が駆動時最大変位位置側に制御されている期間として、短制御期間と、短制御期間よりも長い長制御期間と、を備えるので、可動役物が駆動時最戻り位置に戻るまでに短制御期間を要する場合と、当該短制御期間よりも長い長制御期間を要する場合とがある。本実施形態によれば、可動役物が駆動時最大変位位置側に制御されている期間として、短制御期間よりも長い長制御期間を要した場合であっても、その後に必ず当該一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定するので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることが可能となる。

【１４０７】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０が最下点位置側に制御されている期間（演出用可動役物１７０が原点位置を離れてから原点位置に戻るまでの制御期間）として、原点位置とＡ位置との間を往復させる短制御期間と、当該短制御期間よりも長い制御期間であって原点位置とＢ位置との間を往復させる長制御期間と、を備えるので、演出用可動役物１７０が原点位置に戻るまでに短制御期間を要する場合と、短制御期間よりも長い長制御期間を要する場合とがある。本実施形態によれば、演出用可動役物１７０が最下点位置側に制御されている期間として、短制御期間よりも長い長制御期間

を要した場合であっても、その後に必ず当該一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定するので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることが可能となる。

【１４０８】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御として、第１制御と、第１制御とは異なる第２制御と、を実行可能であり、一連の動作を終了した後に実行される制御が第１制御と第２制御とのいずれの場合であっても、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させた状態で実行される。そして、本実施形態では、可動役物は、動作終了条件が成立したことによって一連の動作を終了した場合には、当該一連の動作を終了した時点において、駆動時最戻り位置に位置している。したがって、一連の動作を終了した後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置しておらずに第１制御または第２制御といった次の制御を実行することができないといった不具合の発生を回避することが可能となる。

【１４０９】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御として、演出用可動役物１７０に一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を実行させる制御と、演出用可動役物１７０に待機動作を実行させる制御と、を実行可能であり、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御が演出用可動役物１７０に一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を実行させる制御と演出用可動役物１７０に待機動作を実行させる制御とのいずれの場合であっても、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させた状態で実行される。そして、本実施形態では、演出用可動役物１７０は、上下移動動作終了条件が成立したことによって一連の上下移動動作を終了した場合には、当該一連の上下移動動作を終了した時点において、原点位置に位置している。したがって、一連の上下移動動作を終了した後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置しておらずに演出用可動役物１７０に一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を実行させる制御または演出用可動役物１７０に待機動作を実行させる制御といった次の制御を実行することができないといった不具合の発生を回避することが可能となる。

【１４１０】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングは、遊技者の遊技用操作に基づいて変化し得るので、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングが変化しない構成と比較して、本実施形態の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

【１４１１】

ここで、仮に、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングが変化しない構成を採用した場合、例えば、一連の動作を終了させるタイミングが当該一連の動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の動作の実行中に動作終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に可動役物が所定の位置に存在しているように一連の動作を規定する設定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の動作の終了時における可動役物の位置が不定となってしまうといったこともない。

【１４１２】

しかしながら、本実施形態によれば、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングが遊技者の遊技用操作に基づいて変化し得るので、上述したように、一連の動作の開始から所定期間の経過時に可動役物が所定の位置に存在しているように一連の動作を規定する設定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングが遊技者の遊技用操作に基づいて変化し得るので、一連の動作の終了時における可動役物の位置が不定となってしまい、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【１４１３】

そこで、本実施形態によれば、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させる戻り動作を実

行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させた状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１４１４】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングは、遊技者の演出操作ボタン２４の押下操作に基づいて変化し得るので、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングが変化しない構成と比較して、本実施形態の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

【１４１５】

ここで、仮に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングが変化しない構成を採用した場合、例えば、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが当該一連の上下移動動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の上下移動動作の実行中に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の上下移動動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に演出用可動役物１７０が所定の位置に存在しているように一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオの内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の上下移動動作の終了時における演出用可動役物１７０の位置が不定となってしまうといったこともない。

【１４１６】

しかしながら、本実施形態によれば、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングが遊技者の演出操作ボタン２４の押下操作に基づいて変化し得るので、上述したように、一連の上下移動動作の開始から所定期間の経過時に演出用可動役物１７０が所定の位置に存在しているように一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオの内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングが遊技者の演出操作ボタン２４の押下操作に基づいて変化し得るので、一連の上下移動動作の終了時における演出用可動役物１７０の位置が不定となってしまい、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【１４１７】

そこで、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させる上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物１７０を停止させて一連の上下移動動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させた状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１４１８】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、可動役物とは異なる制御対象が含まれるので、一連の動作を終了した後に可動役物に対して実行される制御と、当該異なる制御対象によって実行される制御とのタイムラグを低減することが可能となる。

【１４１９】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、演出用可動役物１７０とは異なる制御対象として図柄表示装置４１が含まれるので、一連の上下移動動作を終了した後に演出用可動役物１７０に対して実行される制御（一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作または待機動作）と、図柄表示装置４１によって実行される制御（「勝利！」といった文字列を表示させる制御または「敗北...」といった文字列を表示させる制御）とのタイムラグを低減することが可能となる。

【１４２０】

さらに、本実施形態によれば、可動制御処理は、可動役物を駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、可動役物が駆動時最戻り位置に位置することを前提とした次の制御を、一連の動作の動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。以下、具体的に説明する。

【１４２１】

仮に、可動役物を駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合に動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成を採用し、可動役物が駆動時最大変位位置側に駆動している状態で動作終了条件が成立したと判定したとしても、可動役物が駆動時最大変位位置側に位置している状態では、可動役物が駆動時最戻り位置に位置することを前提とした次の制御を実行することができないので、当該次の制御の開始を可動役物が駆動時最戻り位置に戻るまで待つことになる。したがって、可動役物を駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合に動作終了条件が成立しているか否かを判定した利点がないにもかかわらず、制御が複雑になり、遊技機の処理負荷が増大することになる。また、仮に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置することを前提とした次の制御を、可動役物が駆動時最大変位位置側に駆動している途中で当該駆動を停止させて実行した場合には、可動役物の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうおそれがある。

【１４２２】

これに対して、本実施形態によれば、可動役物を駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、可動役物が駆動時最戻り位置に位置することを前提とした次の制御を、一連の動作の動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。さらに、本実施形態によれば、可動役物の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうといった事態の発生を回避することができる。

【１４２３】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０を最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合には、上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、演出用可動役物１７０が原点位置に位置することを前提とした次の制御を、上下移動動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。以下、具体的に説明する。

【１４２４】

仮に、演出用可動役物１７０を最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成を採用し、演出用可動役物１７０が最下点位置側に駆動している状態で上下移動動作終了条件が成立したと判定したとしても、演出用可動役物１７０が最下点位置側に位置している状態では、演出用可動役物１７０が原点位置に位置することを前提とした次の制御を実行することができないので、当該次の制御の開始を演出用可動役物１７０が原点位置に戻るまで待つことになる。したがって、演出用可動役物１７０を最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定した利点がないにもかかわらず、制御が複雑になり、遊技機の処理負荷が増大することになる。また、仮に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置することを前提とした次の制御を、演出用可動役物１７０が最下点位置側に駆動し

ている途中で当該駆動を停止させて実行した場合には、演出用可動役物１７０の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうおそれがある。

【１４２５】

これに対して、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０を最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、演出用可動役物１７０が原点位置に位置することを前提とした次の制御を、上下移動動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。さらに、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうといった事態の発生を回避することができる。

【１４２６】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作において可動役物を非駆動時初期位置側に戻した位置は、非駆動時初期位置と同じ位置であるので、可動役物は、一連の動作において、非駆動時初期位置側に戻る場合には、非駆動時初期位置に戻ることになる。そして、一連の動作において可動役物が非駆動時初期位置に戻る毎に、当該一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、非駆動時初期位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の動作の終了後に実行する次の制御の内容を、可動役物が非駆動時初期位置に位置することを前提とした内容に統一することが可能となる。この結果、当該次の制御の内容として、可動役物が非駆動時初期位置以外に位置することを前提とした制御を用意する必要がなくなるので、制御の簡易化を図ることができる。

【１４２７】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作において演出用可動役物１７０を非駆動時初期位置である原点位置側に戻した位置は、非駆動時初期位置である原点位置と同じ位置であるので、演出用可動役物１７０は、一連の上下移動動作において、原点位置側に戻る場合には、原点位置に戻ることになる。そして、一連の上下移動動作において演出用可動役物１７０が原点位置に戻る毎に、当該一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物１７０を停止させて一連の上下移動動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の上下移動動作の終了後に実行する次の制御の内容を、演出用可動役物１７０が非駆動時初期位置である原点位置に位置することを前提とした内容に統一することが可能となる。この結果、当該次の制御の内容として、演出用可動役物１７０が非駆動時初期位置である原点位置以外に位置することを前提とした制御を用意する必要がなくなるので、制御の簡易化を図ることができる。

【１４２８】

さらに、本実施形態によれば、可動役物は、透明または半透明の部材を含んで構成されているので、遊技者は、可動役物の裏側に位置する表示部に表示される画像を可動役物を通して視認することが可能となる。この効果の詳細について説明する。表示部は、動作終了条件が成立したことに対応する画像を、動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、動作終了条件が成立した場合には、可動役物の一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、表示部に表示される画像と可動役物の動作とのタイムラグを短くすることによって、可動役物の動作と連携した画像であって、当該可動役物を通して遊技者に視認させる画像を表示部に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【１４２９】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０は、透明または半透

明の部材を含んで構成されているので、遊技者は、演出用可動役物１７０の裏側に位置する図柄表示装置４１に表示される画像を演出用可動役物１７０を通して視認することが可能となる。この効果の詳細について説明する。図柄表示装置４１は、上下移動動作終了条件が成立したことに対応する画像を、上下移動動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、図柄表示装置４１に表示される画像と演出用可動役物１７０の動作とのタイムラグを短くすることによって、演出用可動役物１７０の動作と連携した画像であって、当該演出用可動役物１７０を通して遊技者に視認させる画像を図柄表示装置４１に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【１４３０】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、画像を表示可能な表示部が含まれる。この構成の効果について説明する。表示部は、動作終了条件が成立したことに対応する画像を、動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、動作終了条件が成立した場合には、可動役物の一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、表示部に表示される画像と可動役物の動作とのタイムラグを短くすることができるので、可動役物の動作と連携した画像を表示部に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【１４３１】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、画像を表示可能な図柄表示装置４１が含まれる。この構成の効果について説明する。図柄表示装置４１は、上下移動動作終了条件が成立したことに対応する画像を、上下移動動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、図柄表示装置４１に表示される画像と演出用可動役物１７０の動作とのタイムラグを短くすることができるので、演出用可動役物１７０の動作と連携した画像を図柄表示装置４１に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【１４３２】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、音を出力可能な音声出力部が含まれる。この構成の効果について説明する。音声出力部は、動作終了条件が成立したことに対応する音を、動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく出力することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、動作終了条件が成立した場合には、可動役物の一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、音声出力部によって出力される音と可動役物の動作との

タイムラグを短くすることができるので、可動役物の動作と連携した音を音声出力部に出力させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【１４３３】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、音を出力可能なスピーカー４６が含まれる。この構成の効果について説明する。スピーカー４６は、上下移動動作終了条件が成立したことに対応する音声を、上下移動動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく出力することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、スピーカー４６によって出力される音声と演出用可動役物１７０の動作とのタイムラグを短くすることができるので、演出用可動役物１７０の動作と連携した音声をスピーカー４６に出力させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【１４３４】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、発光可能な発光部が含まれる。この構成の効果について説明する。発光部は、動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく、動作終了条件が成立したことに対応する発光パターンで発光することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、動作終了条件が成立した場合には、可動役物の一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、発光部による発光と可動役物の動作とのタイムラグを短くすることができるので、可動役物の動作と連携した発光パターンで発光部に発光させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【１４３５】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、発光可能な各種ランプ４７が含まれる。この構成の効果について説明する。各種ランプ４７は、上下移動動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく、上下移動動作終了条件が成立したことに対応する発光パターンで発光することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、各種ランプ４７による発光と演出用可動役物１７０の動作とのタイムラグを短くすることができるので、演出用可動役物１７０の動作と連携した発光パターンで各種ランプ４７に発光させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【１４３６】

このように、本遊技機によれば、制御プログラムや制御データを有効に活用しつつ、可動役物を適切な制御で終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が所定の状態となっていることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１４３７】

《２－８》第２実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において

種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【１４３８】

《２－８－１》変形例１：

上記実施形態では、図６６（Ｂ）、図６６（Ｃ）及び図６８（Ａ）に示すように、駆動シナリオ９３ｃ１に規定された一連の上下移動動作において、演出用可動役物１７０をＡ位置又はＢ位置から原点位置側に移動させる場合の移動先（駆動時最戻り位置）は、非駆動時初期位置である原点位置と同じ位置である構成としたが、この構成に代えて、演出用可動役物１７０をＡ位置又はＢ位置から原点位置側に移動させる場合の移動先（駆動時最戻り位置）は、非駆動時初期位置である原点位置とＡ位置との間の位置（以下、Ｗ位置とも呼ぶ）である構成としてもよい。以下、本変形例の構成を具体的に説明する。

【１４３９】

図１００、図１０１及び図１０２は、本変形例のパチンコ機１０で実行可能な役物連動演出の一例である役物連動バトル演出を示す説明図である。これらの図において、図１００は、上記実施形態の図６６に対応しており、図１０１は、上記実施形態の図６７と同じであり、図１０２は、本変形例で追加された図である。

【１４４０】

本変形例では、図１００（Ｂ）及び図１００（Ｃ）に示すように、一連の上下移動動作において、演出用可動役物１７０をＡ位置又はＢ位置から原点位置側に移動させる場合の移動先（駆動時最戻り位置）は、当該一連の上下移動動作の最後に原点位置まで移動させる場合を除き、非駆動時初期位置である原点位置とＡ位置との間のＷ位置になっている。すなわち、本変形例の一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオ９３ｃ１ｗの内容は、上記実施形態の一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオ９３ｃ１の内容と異なっている。

【１４４１】

そして、本変形例では、一連の上下移動動作において、演出用可動役物１７０をＷ位置まで移動させる毎に、及び、当該一連の上下移動動作の最後に原点位置まで移動させた場合に、上述した上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、当該上下移動動作終了条件が成立していると判定した場合には、当該一連の上下移動動作を終了させるように構成されている。

【１４４２】

上述した上下移動動作終了条件が成立していると判定した際の演出用可動役物１７０の位置が原点位置であり、当該演出に係る特図抽選の結果が大当たり当選である場合には、図１０１（Ａ）に示すように、駆動シナリオ９３ｃ２に規定された一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作が実行される。この動作は、図６７（Ａ）に示す上記実施形態と同じである。

【１４４３】

同様に、上述した上下移動動作終了条件が成立していると判定した際の演出用可動役物１７０の位置が原点位置であり、当該演出に係る特図抽選の結果がはずれである場合には、図１０１（Ｂ）に示すように、駆動シナリオ９３ｃ３に規定された待機動作が実行される。この動作は、図６７（Ｂ）に示す上記実施形態と同じである。

【１４４４】

ここで、図１０１（Ａ）に示した駆動シナリオ９３ｃ２に規定された一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作、及び、図１０１（Ｂ）に示した駆動シナリオ９３ｃ３に規定された待機動作は、いずれも、演出用可動役物１７０が原点位置に位置している状態から実行を開始することを前提とした動作である。したがって、上述した上下移動動作終了条件が成立していると判定した際の演出用可動役物１７０の位置がＷ位置である場合には、駆動シナリオ９３ｃ２及び駆動シナリオ９３ｃ３に規定されたこれらの動作の実行を開始することができなかったり、動作の実行を開始できたとしても、移動先の位置が想定した位

置と異なってしまったりといった不具合が生じてしまう。

【１４４５】

そこで、本変形例では、上述した上下移動動作終了条件が成立していると判定した際の演出用可動役物１７０の位置がW位置である場合に実行可能な一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を規定した駆動シナリオ９３ｃ２ｗと、一連の上昇・待機動作を規定した駆動シナリオ９３ｃ３ｗとをさらに備える構成を採用している。

【１４４６】

図１０２（Ａ）に示すように、上述した上下移動動作終了条件が成立していると判定した際の演出用可動役物１７０の位置がW位置であり、当該演出に係る特図抽選の結果が大当たり当選である場合には、駆動シナリオ９３ｃ２ｗに規定された一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作が実行される。この駆動シナリオ９３ｃ２ｗに規定された一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作では、W位置から最下点位置に向けての移動（落下）から動作が開始される。

【１４４７】

同様に、図１０２（Ｂ）に示すように、上述した上下移動動作終了条件が成立していると判定した際の演出用可動役物１７０の位置がW位置であり、当該演出に係る特図抽選の結果がはずれである場合には、駆動シナリオ９３ｃ３ｗに規定された一連の上昇・待機動作が実行される。この駆動シナリオ９３ｃ３ｗに規定された一連の上昇・待機動作では、W位置から原点位置に向けての移動（上昇）から動作が開始される。

【１４４８】

図１０３は、本変形例のパチンコ機１０が備える各駆動シナリオ９３ｃ１ｗ、９３ｃ２、９３ｃ３、９３ｃ２ｗ、９３ｃ３ｗの構成を模式的に示す説明図である。図６８に示した上記実施形態との違いは、図１０３（Ａ）に示す本変形例の駆動シナリオ９３ｃ１ｗの内容が、図６８（Ａ）に示す上記実施形態の駆動シナリオ９３ｃ１の内容と異なっている点と、駆動シナリオ９３ｃ２ｗ及び駆動シナリオ９３ｃ３ｗが図１０３（Ｄ）及び図１０３（Ｅ）に追加されている点である。そして、図１０３（Ｂ）に示す駆動シナリオ９３ｃ２及び図１０３（Ｃ）に示す駆動シナリオ９３ｃ３は、原点位置停止時用の駆動シナリオであり、図１０３（Ｄ）に示す駆動シナリオ９３ｃ２ｗ及び図１０３（Ｅ）に示す駆動シナリオ９３ｃ３ｗは、本変形例で追加されたW位置停止時用の駆動シナリオである。

【１４４９】

図１０３（Ａ）に示すように、本変形例の駆動シナリオ９３ｃ１ｗでは、一連の上下移動動作において、駆動シナリオ用カウンタの値「１１」に規定されたＢ位置から原点位置までの移動動作を除き、Ａ位置又はＢ位置から原点位置側に移動させる場合の移動先（駆動時最戻り位置）は、原点位置ではなくW位置となっている。その他の点は上記実施形態の駆動シナリオ９３ｃ１と同じである。なお、原点位置からW位置までの距離及びW位置からＡ位置までの距離は、ステップ数で５０に相当する。

【１４５０】

図１０３（Ｂ）に示す駆動シナリオ９３ｃ２及び図１０３（Ｃ）に示す駆動シナリオ９３ｃ３は、上記実施形態と同じであるため説明を省略する。

【１４５１】

図１０３（Ｄ）に示すように、本変形例の駆動シナリオ９３ｃ２ｗでは、一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作において、駆動シナリオ用カウンタの値「１」に規定された動作内容が、W位置から最下点位置まで移動（落下）させる動作内容となっている。その他の点は上記実施形態の駆動シナリオ９３ｃ２と同じである。

【１４５２】

図１０３（Ｅ）に示すように、本変形例の駆動シナリオ９３ｃ３ｗでは、W位置から原点位置まで移動（上昇）させる動作が駆動シナリオ用カウンタの値「１」に規定された動作内容として追加されている。その他の点は上記実施形態の駆動シナリオ９３ｃ３と同じである。

【１４５３】

以上説明したように、本変形例の構成によっても、上記実施形態と同様の効果を奏することが可能となる。以下、具体的に説明する。

【１４５４】

本変形例によれば、可動役物は、一連の動作において非駆動時初期位置側である駆動時最戻り位置と、最も駆動された位置である駆動時最大変位位置との間で駆動制御され、一連の動作は、可動役物を駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置させる戻り動作を複数回実行するように構成されており、戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する終了処理を実行可能である。したがって、本変形例によれば、当該一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置した状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１４５５】

ここで、仮に、本変形例とは異なり、一連の動作の動作終了条件の成立を任意のタイミングで判定し、動作終了条件が成立したと判定された任意のタイミングで一連の動作を強制的に終了させる構成を採用した場合には、可動役物が駆動時最戻り位置と駆動時最大変位位置との間で毎回異なる位置で停止することになる。この結果、例えば、一連の動作の終了後に次の制御を開始する場合に、当該次の制御の開始のタイミングにおける可動役物の位置が毎回異なることになる。したがって、一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【１４５６】

これに対して、本変形例によれば、上述したように、戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。この結果、一連の動作の終了時には、可動役物は駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置することになる。したがって、一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１４５７】

このように、本変形例によれば、遊技機の処理負荷を低減しつつ、一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物を駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置させた状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１４５８】

具体的には、例えば、本変形例によれば、演出用可動役物１７０は、一連の上下移動動作において原点位置側の駆動時最戻り位置であるＷ位置と、最も駆動された位置である最下点位置との間で駆動制御され、一連の上下移動動作は、演出用可動役物１７０をＷ位置またはＷ位置の近傍に位置させる上昇動作を複数回実行するように構成されており、上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、Ｗ位置またはＷ位置の近傍（例えば原点位置）に位置する演出用可動役物１７０を停止させて一連の上下移動動作を終了する終了処理を実行可能である。したがって、本変形例によれば、当該一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物１７０がＷ位置またはＷ位置の近傍に位置した状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタ

イミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０がW位置またはW位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１４５９】

ここで、仮に、本変形例とは異なり、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立を任意のタイミングで判定し、上下移動動作終了条件が成立したと判定された任意のタイミングで一連の上下移動動作を強制的に終了させる構成を採用した場合には、演出用可動役物１７０が原点位置と最下点位置との間で毎回異なる位置で停止することになる。この結果、例えば、一連の上下移動動作の終了後に次の制御を開始する場合に、当該次の制御の開始のタイミングにおける演出用可動役物１７０の位置が毎回異なることになる。したがって、一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０がW位置またはW位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【１４６０】

これに対して、本変形例によれば、上述したように、上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、W位置またはW位置の近傍に位置する演出用可動役物１７０を停止させて一連の上下移動動作を終了する。この結果、一連の上下移動動作の終了時には、演出用可動役物１７０はW位置またはW位置の近傍に位置することになる。したがって、一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０がW位置またはW位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１４６１】

このように、本変形例によれば、遊技機の処理負荷を低減しつつ、一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物１７０をW位置またはW位置の近傍に位置させた状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０がW位置またはW位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１４６２】

以上説明したように、本変形例の構成によっても、上記実施形態と同様の効果を奏することが可能となる。ただし、上記実施形態の構成の方が、本変形例よりも、下記の点において優れている。

【１４６３】

上記実施形態では、演出用可動役物１７０は、一連の上下移動動作において、原点位置側に戻る場合には、変形例に示したW位置ではなく、原点位置に戻るように制御されるとともに、上下移動動作終了条件を判定する際の演出用可動役物１７０の位置が原点位置に統一されている。したがって、上下移動動作終了条件の成立後に実行すべき駆動シナリオとして、本変形例のように原点位置以外で停止した場合の駆動シナリオ（本変形例におけるW位置停止時用の駆動シナリオ）を用意する必要がなく、データ量の削減及び処理の簡易化を実現することができる。

【１４６４】

すなわち、上記実施形態によれば、一連の動作において可動役物を非駆動時初期位置側に戻した位置は、非駆動時初期位置と同じ位置であるので、可動役物は、一連の動作において、非駆動時初期位置側に戻る場合には、非駆動時初期位置に戻ることになる。そして、一連の動作において可動役物が非駆動時初期位置に戻る毎に、当該一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、非駆動時初期位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。したがって、上記実施形態によれば、一連の動作の終了後に実行する次の制御の内容を、可動役物が非駆動時初期位置に位置することを前提とした内容に統一することが可能となる。この結果、当該次の制御の内容として、可動役物が非駆動時初期位置以外に位置することを前提

とした制御を用意する必要がなくなるので、制御の簡易化を図ることができる。
【１４６５】
具体的には、例えば、上記実施形態によれば、一連の上下移動動作において演出用可動役物１７０を非駆動時初期位置である原点位置側に戻した位置は、非駆動時初期位置である原点位置と同じ位置であるので、演出用可動役物１７０は、一連の上下移動動作において、原点位置側に戻る場合には、変形例に示したW位置ではなく、原点位置に戻ることになる。そして、一連の上下移動動作において演出用可動役物１７０が原点位置に戻る毎に、当該一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物１７０を停止させて一連の上下移動動作を終了する。したがって、上記実施形態によれば、一連の上下移動動作の終了後に実行する次の制御の内容を、演出用可動役物１７０が非駆動時初期位置である原点位置に位置することを前提とした内容に統一することが可能となる。この結果、当該次の制御の内容として、演出用可動役物１７０が非駆動時初期位置である原点位置以外（例えば変形例におけるW位置）に位置することを前提とした制御を用意する必要がなくなるので、制御の簡易化を図ることができる。
【１４６６】
《２－８－２》変形例２：
上記実施形態及び上記各変形例において、所定の開始条件の成立後、一連の動作の開始前に、可動役物が非駆動時初期位置から駆動されない開始前非駆動期間が存在する構成としてもよい。この構成の効果について説明する。
【１４６７】
ここで、仮に、本変形例とは異なり、一連の動作の開始前に可動役物が非駆動時初期位置から駆動されない開始前非駆動期間が存在しない構成を採用した場合について説明する。一般に、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタン２４を押下する遊技者が一定数存在する。このような遊技者が、ボタン受付有効期間が開始された直後、すなわち、一連の動作が開始された直後に演出操作ボタン２４を押下し、動作終了条件を成立させた場合には、既に可動役物が駆動を開始した直後であるため、可動役物が再び駆動時最戻り位置に戻るまでに時間を要することになってしまい、次の制御を開始するまでのタイムラグが大きくなってしまう。このため、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタン２４を押下する遊技者は、演出操作ボタン２４を押下する爽快感を感じることができなくなってしまうといった課題が生じ得る。
【１４６８】
そこで、本変形例のように、一連の動作の開始前に、可動役物が非駆動時初期位置から駆動されない開始前非駆動期間が存在する構成とするとともに、当該開始前非駆動期間の開始時からボタン受付有効期間を開始する構成とすることにより、ボタン受付有効期間が開始された直後に遊技者が演出操作ボタン２４を押下した場合に、可動役物が駆動して非駆動時初期位置から移動する前に、可動役物が非駆動時初期位置に位置していることを前提とした次の制御を速やかに実行することが可能となる。したがって、本変形例によれば、遊技者がボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタン２４を押下した場合に、次の制御を開始するまでのタイムラグが大きくなってしまうことを回避することができるので、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタン２４を押下する遊技者に対して、演出操作ボタン２４を押下する爽快感を提供することが可能となる。
【１４６９】
具体的には、例えば、上記実施形態及び上記各変形例において、役物連動バトル演出の開始条件の成立後、一連の上下移動動作の開始前に、演出用可動役物１７０が非駆動時初期位置である原点位置から駆動されない開始前非駆動期間が存在する構成としてもよい。この構成の効果について説明する。
【１４７０】
ここで、仮に、本変形例とは異なり、一連の上下移動動作の開始前に演出用可動役物１７０が非駆動時初期位置である原点位置から駆動されない開始前非駆動期間が存在しない

構成を採用した場合について説明する。一般に、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタン２４を押下する遊技者が一定数存在する。このような遊技者が、ボタン受付有効期間が開始された直後、すなわち、一連の上下移動動作が開始された直後に演出操作ボタン２４を押下し、上下移動動作終了条件を成立させた場合には、既に演出用可動役物１７０が駆動を開始した直後であるため、演出用可動役物１７０が再び駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に戻るまでに時間を要することになってしまい、次の制御を開始するまでのタイムラグが大きくなってしまう。このため、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタン２４を押下する遊技者は、演出操作ボタン２４を押下する爽快感を感じることができなくなってしまうといった課題が生じ得る。

【１４７１】

そこで、本変形例のように、一連の上下移動動作の開始前に、演出用可動役物１７０が非駆動時初期位置である原点位置から駆動されない開始前非駆動期間が存在する構成とするとともに、当該開始前非駆動期間の開始時からボタン受付有効期間を開始する構成とすることにより、ボタン受付有効期間が開始された直後に遊技者が演出操作ボタン２４を押下した場合に、演出用可動役物１７０が駆動して非駆動時初期位置である原点位置から移動する前に、演出用可動役物１７０が非駆動時初期位置である原点位置に位置していることを前提とした次の制御を速やかに実行することが可能となる。したがって、本変形例によれば、遊技者がボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタン２４を押下した場合に、次の制御を開始するまでのタイムラグが大きくなってしまうことを回避することができるので、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタン２４を押下する遊技者に対して、演出操作ボタン２４を押下する爽快感を提供することが可能となる。

【１４７２】

《２－８－３》変形例３：

上記実施形態及び上記各変形例において、一連の動作には、可動役物が駆動時最戻り位置で待機する動作待機期間が含まれる構成としてもよい。この構成の効果について説明する。一連の動作に可動役物が駆動時最戻り位置で待機する動作待機期間が含まれる構成とし、当該動作待機期間において動作終了条件が成立したか否かを繰り返し判定する構成とすれば、当該動作待機期間において動作終了条件が成立した場合には、可動役物が駆動時最戻り位置以外の位置から駆動時最戻り位置に戻るまでのタイムラグを生じさせることなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を即座に実行することが可能となる。すなわち、本変形例によれば、一連の動作を実行している期間の中に、タイムラグを生じさせることなく当該一連の動作を終了させることのできる期間を含めることが可能となる。

【１４７３】

具体的には、例えば、上記実施形態及び上記各変形例において、一連の上下移動動作には、演出用可動役物１７０が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）で待機する動作待機期間が含まれる構成としてもよい。この構成の効果について説明する。一連の上下移動動作に演出用可動役物１７０が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）で待機する動作待機期間が含まれる構成とし、当該動作待機期間において上下移動動作終了条件が成立したか否かを繰り返し判定する構成とすれば、当該動作待機期間において上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物１７０が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）以外の位置から駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に戻るまでのタイムラグを生じさせることなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、演出用可動役物１７０が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に位置していることを前提とした次の制御を即座に実行することが可能となる。すなわち、本変形例によれば、一連の上下移動動作を実行している期間の中に、タイムラグを生じさせることなく当該一連の上下移動動作を終了させることのできる期間を含めることが可能となる。

【１４７４】

《２－８－４》変形例４：
上記実施形態及び上記各変形例において、可動役物は、遊技球に接し得る位置に配置されている構成としてもよい。この構成によれば、可動役物は、遊技球の挙動に変化を与え得ることになる。そして、本変形例では、上記実施形態と同様に、動作終了条件が成立した場合には、一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了条件を成立させてから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、遊技者は、動作終了条件を成立させて可動役物の次の制御を開始させるタイミングを、遊技領域を流通する遊技球の位置や速度に応じて決定し、遊技者が意図した挙動の変化を遊技球に与えることが可能となる。このように、本変形例によれば、動作終了条件を成立させるタイミングを図り、可動役物の動作によって遊技球の挙動に変化を与えるといった、斬新な遊技を実現することが可能となる。
【１４７５】
具体的には、例えば、上記実施形態及び上記各変形例において、演出用可動役物１７０は、遊技球に接し得る位置に配置されている構成としてもよい。この構成によれば、演出用可動役物１７０は、遊技球の挙動に変化を与え得ることになる。そして、本変形例では、上記実施形態と同様に、上下移動動作終了条件が成立した場合には、一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件を成立させてから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、遊技者は、上下移動動作終了条件を成立させて演出用可動役物１７０の次の制御を開始させるタイミングを、遊技領域ＰＡを流通する遊技球の位置や速度に応じて決定し、遊技者が意図した挙動の変化を遊技球に与えることが可能となる。このように、本変形例によれば、上下移動動作終了条件を成立させるタイミングを図り、演出用可動役物１７０の動作によって遊技球の挙動に変化を与えるといった、斬新な遊技を実現することが可能となる。
【１４７６】
《２－８－５》変形例５：
上記実施形態及び上記各変形例において、可動役物を複数備える構成とし、設定された一の設定情報に基づいて複数の可動役物に一連の動作を行なわせる構成としてもよい。この構成によれば、一連の動作が規定された設定情報を、一度、所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納すれば、複数の可動役物に当該一連の動作を実行させることができるので、複数の可動役物のそれぞれに一の単一動作を実行させる毎に当該一の単一動作に対応した動作情報を所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納するといった膨大な数の処理を省略することができる。この結果、本変形例によれば、遊技機の処理負荷を低減することができるとともに、複数の可動役物を用いた様々な演出を実現することが可能となる。
【１４７７】
具体的には、例えば、上記実施形態及び上記各変形例において、演出用可動役物１７０を複数備える構成とし、設定された一の駆動シナリオ９３ｃ１に基づいて複数の演出用可動役物１７０に一連の上下移動動作を行なわせる構成としてもよい。この構成によれば、一連の上下移動動作が規定された駆動シナリオ９３ｃ１を、一度、所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納すれば、複数の演出用可動役物１７０に当該一連の上下移動動作を実行させることができるので、複数の演出用可動役物１７０のそれぞれに一の単一動作を実行させる毎に当該一の単一動作に対応した動作情報を所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納するといった膨大な数の処理を省略することができる。この結果、本変形例によれば、遊技機の処理負荷を低減することができるとともに、複数の演出用可動役物１７０を用いた様々な演出を実現することが可能となる。
【１４７８】

《２－８－６》変形例６：
上記実施形態及び上記各変形例において、可動役物を複数備える構成とし、複数の可動役物のそれぞれに対して戻り動作を実行させた場合に、動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成としてもよい。この構成によれば、動作終了条件が成立していると判定したタイミングにおいては、少なくとも、当該動作終了条件が成立していると判定した一の可動役物は、駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置した状態となる。したがって、当該一の可動役物以外の他の可動役物がそれぞれの駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置していれば、当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、複数の可動役物のそれぞれが駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。
【１４７９】
具体的には、例えば、上記実施形態及び上記各変形例において、演出用可動役物１７０を複数備える構成とし、複数の演出用可動役物１７０のそれぞれに対して上昇動作を実行させた場合に、上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成としてもよい。この構成によれば、上下移動動作終了条件が成立していると判定したタイミングにおいては、少なくとも、当該上下移動動作終了条件が成立していると判定した一の演出用可動役物１７０は、駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）またはその近傍に位置した状態となる。したがって、当該一の演出用可動役物１７０以外の他の演出用可動役物１７０がそれぞれの駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）またはその近傍に位置していれば、当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、複数の演出用可動役物１７０のそれぞれが駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）またはその近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。
【１４８０】
《２－８－７》変形例７：
上記実施形態及び上記各変形例において、可動役物を複数備える構成とし、複数の可動役物のそれぞれに対して駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合には、動作終了条件が成立しているか否かを判定しない構成としてもよい。この構成によれば、複数の可動役物のそれぞれが駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、一連の動作の動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。以下、具体的に説明する。
【１４８１】
仮に、複数の可動役物のそれぞれに対して駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合に動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成を採用し、複数の可動役物のそれぞれが駆動時最大変位位置側に駆動している状態で動作終了条件が成立したと判定したとしても、当該動作終了条件が成立したと判定した一の可動役物が駆動時最大変位位置側に位置している状態では、当該一の可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を実行することができないので、当該次の制御の開始を当該一の可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に戻るまで待つことになる。したがって、複数の可動役物のそれぞれに対して駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合に動作終了条件が成立しているか否かを判定した利点がないにもかかわらず、制御が複雑になり、遊技機の処理負荷が増大することになる。また、仮に、当該一の可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、当該一の可動役物が駆動時最大変位位置側に駆動している途中で当該駆動を停止させて実行した場合には、当該一の可動役物の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうおそれがある。
【１４８２】
これに対して、本変形例によれば、複数の可動役物のそれぞれに対して駆動時最大変位

位置側に駆動させる制御を実行した場合には、動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、複数の可動役物のそれぞれが駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、一連の動作の動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。さらに、本変形例によれば、動作終了条件が成立したと判定した一の可動役物の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうといった事態の発生を回避することができる。

【１４８３】

具体的には、例えば、上記実施形態及び上記各変形例において、演出用可動役物１７０を複数備える構成とし、複数の演出用可動役物１７０のそれぞれに対して最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合には、上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定しない構成としてもよい。この構成によれば、複数の演出用可動役物１７０のそれぞれが駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）またはその近傍に位置することを前提とした次の制御を、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。以下、具体的に説明する。

【１４８４】

仮に、複数の演出用可動役物１７０のそれぞれに対して最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成を採用し、複数の演出用可動役物１７０のそれぞれが最下点位置側に駆動している状態で上下移動動作終了条件が成立したと判定したとしても、当該上下移動動作終了条件が成立したと判定した一の演出用可動役物１７０が最下点位置側に位置している状態では、当該一の演出用可動役物１７０が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）またはその近傍に位置することを前提とした次の制御を実行することができないので、当該次の制御の開始を当該一の演出用可動役物１７０が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）またはその近傍に戻るまで待つことになる。したがって、複数の演出用可動役物１７０のそれぞれに対して最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定した利点がないにもかかわらず、制御が複雑になり、遊技機の処理負荷が増大することになる。また、仮に、当該一の演出用可動役物１７０が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）またはその近傍に位置することを前提とした次の制御を、当該一の演出用可動役物１７０が最下点位置側に駆動している途中で当該駆動を停止させて実行した場合には、当該一の演出用可動役物１７０の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうおそれがある。

【１４８５】

これに対して、本変形例によれば、複数の演出用可動役物１７０のそれぞれに対して最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合には、上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、複数の演出用可動役物１７０のそれぞれが駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）またはその近傍に位置することを前提とした次の制御を、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。さらに、本変形例によれば、上下移動動作終了条件が成立したと判定した一の演出用可動役物１７０の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうといった事態の発生を回避することができる。

【１４８６】

《２－８－８》変形例８：

上記実施形態及び上記各変形例において、可動役物を複数備える構成とし、複数の可動役物のうちの一の可動役物が駆動時最大変位位置側に制御されている期間は、複数の可動役物のうちの他の可動役物が駆動時最戻り位置に位置するように制御する構成としてもよい。この構成によれば、複数の可動役物のうちの一の可動役物と他の可動役物のいずれもが駆動時最大変位位置側に制御されているといった状況が発生しない。したがって、一の

可動役物が駆動時最大変位位置側から駆動時最戻り位置に戻った際に動作終了条件が成立したと判定した状況であるにもかかわらず、他の可動役物が駆動時最大変位位置側に制御されており、当該他の可動役物が駆動時最戻り位置に戻るまで一連の動作を終了させることができないといったことを回避することが可能となる。

【１４８７】

具体的には、例えば、上記実施形態及び上記各変形例において、演出用可動役物１７０を複数備える構成とし、複数の演出用可動役物１７０のうちの一の演出用可動役物１７０が最下点位置側に制御されている期間は、複数の演出用可動役物１７０のうちの他の演出用可動役物１７０が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に位置するように制御する構成としてもよい。この構成によれば、複数の演出用可動役物１７０のうちの一の演出用可動役物１７０と他の演出用可動役物１７０のいずれもが最下点位置側に制御されているといった状況が発生しない。したがって、一の演出用可動役物１７０が最下点位置側から駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に戻った際に上下移動動作終了条件が成立したと判定した状況であるにもかかわらず、他の演出用可動役物１７０が最下点位置側に制御されており、当該他の演出用可動役物１７０が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に戻るまで一連の上下移動動作を終了させることができないといったことを回避することが可能となる。

【１４８８】

《２－８－９》変形例９：

上記実施形態及び上記各変形例において、可動役物を複数備える構成とし、複数の可動役物のうちの一の可動役物が駆動時最大変位位置側から駆動時最戻り位置に戻った後、所定のインターバル期間の経過後に、複数の可動役物のうちの他の可動役物を駆動時最戻り位置から駆動時最大変位位置側に制御する構成としてもよい。この構成によれば、一の可動役物が駆動時最戻り位置に戻った後の所定のインターバル期間においては、複数の可動役物の全てが駆動時最戻り位置に位置することになる。この構成の効果について説明する。当該所定のインターバル期間において動作終了条件が成立したか否かを繰り返し判定する構成とすれば、当該所定のインターバル期間において動作終了条件が成立した場合には、複数の可動役物の全てが駆動時最戻り位置に位置しているため、いくつかの可動役物が駆動時最戻り位置以外の位置から駆動時最戻り位置に戻るまでのタイムラグを生じさせることなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、複数の可動役物の全てが駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を即座に実行することが可能となる。すなわち、本変形例によれば、一連の動作を実行している期間の中に、タイムラグを生じさせることなく当該一連の動作を終了させることのできる期間を含めることが可能となる。

【１４８９】

具体的には、例えば、上記実施形態及び上記各変形例において、演出用可動役物１７０を複数備える構成とし、複数の演出用可動役物１７０のうちの一の演出用可動役物１７０が最下点位置側から駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に戻った後、所定のインターバル期間の経過後に、複数の演出用可動役物１７０のうちの他の演出用可動役物１７０を駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）から最下点位置側に制御する構成としてもよい。この構成によれば、一の演出用可動役物１７０が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に戻った後の所定のインターバル期間においては、複数の演出用可動役物１７０の全てが駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に位置することになる。この構成の効果について説明する。当該所定のインターバル期間において上下移動動作終了条件が成立したか否かを繰り返し判定する構成とすれば、当該所定のインターバル期間において上下移動動作終了条件が成立した場合には、複数の演出用可動役物１７０の全てが駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に位置しているため、いくつかの演出用可動役物１７０が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）以外の位置から駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に戻るまでのタイムラグを生じさせることなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミング

で速やかに終了させることができるとともに、複数の演出用可動役物１７０の全てが駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に位置していることを前提とした次の制御を即座に実行することが可能となる。すなわち、本変形例によれば、一連の上下移動動作を実行している期間の中に、タイムラグを生じさせることなく当該一連の上下移動動作を終了させることのできる期間を含めることが可能となる。

【１４９０】

《２－８－１０》変形例１０：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可

能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【１４９１】

《２－８－１１》変形例１１：

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

【１４９２】

《２－９》他の構成への適用：

上記実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると特別電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【１４９３】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリール

を備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【１４９４】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【１４９５】

また、上記実施形態及び上記各変形例においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【１４９６】

《２－１０》上記実施形態及び上記各変形例等から抽出される発明群について：

以下、上述した実施形態及び各変形例から抽出される発明群の特徴（特徴群）について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施形態又は上記各変形例において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【１４９７】

＜特徴ｄＡ群＞

特徴ｄＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態及びその変形例から抽出される。

【１４９８】

［特徴ｄＡ１］

遊技領域（遊技領域ＰＡ）に設けられた入球手段（入球部／第１特図始動口３３、第２特図始動口３４）と、

前記入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（内部抽選／第１特図抽選、第２特図抽選）を行なう当否抽選手段（抽選処理／特図抽選を実行する処理）と、

前記当否抽選手段の前記当否抽選の抽選結果に応じて表示手段（表示部／図柄表示装置４１）で実行する一の特定演出（所定演出／特図変動演出を構成する表示演出）を複数の演出表示態様の中から決定して実行する表示制御手段（表示制御処理／表示演出パターンを決定して実行する処理）と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段における前記特定演出の表示中に動作する可動手段（可動役物／演出用可動役物１７０）の一の動作態様（動作パターン／役物動作パターン）を複数の中から決定して実行する可動制御手段（可動制御処理／役物動作パターンを決定して実行する処理）と、

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段は、所定の作動条件（所定の開始条件／役物連動バトル演出の開始条件）の成立に基づいて、前記複数の中から決定された一の前記動作態様（動作パターン／役物動作パターン）に対応して設定された特定情報（設定情報／駆動シナリオ９３ｃ１）に基づいて前記可動手段に一連の特定動作（一連の動作／一連の上下移動動作）を行なわせるものであり、

前記可動手段は、前記一連の特定動作において初期位置（非駆動時初期位置／原点位置）側である第１位置（駆動時最戻り位置／原点位置（実施形態）、Ｗ位置（変形例））と、最も駆動された位置である第２位置（駆動時最大変位位置／最下点位置）との間で駆動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置または前記第１位置の近傍に位置させる所定動作（戻り動作／上昇動作）を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段は、

前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件（動作終了条件／上下移動動作終了条件）が成立しているか否かを判定する判定手段（判定処理／上下移動動作終了条件を判定する処理）と、
前記判定手段に基づいて前記終了条件が成立していると判定された場合に、前記第１位置または前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段を停止させて前記一連の特定動作を終了する終了手段（終了処理／上下移動動作を終了する処理）と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１４９９】
本特徴によれば、遊技領域に設けられた入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選を実行し、当否抽選の抽選結果に応じて表示手段で実行する一の特定演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行可能であり、遊技領域に設けられ、表示手段における特定演出の表示中に動作する可動手段の一の動作態様を複数の中から決定して実行可能である。

【１５００】
そして、本特徴によれば、所定の作動条件の成立に基づいて、複数の中から決定された一の動作態様に対応して設定された特定情報に基づいて可動手段に一連の特定動作を行なわせる。したがって、本特徴によれば、一連の特定動作が規定された特定情報を、一度、所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納すれば、当該一連の特定動作が実行されるので、可動手段に一の単一動作を実行させる毎に当該一の単一動作に対応した動作情報を所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納するといった膨大な数の処理を省略することができるので、遊技機の処理負荷を低減することができる。

【１５０１】
さらに、本特徴によれば、可動手段は、一連の特定動作において初期位置側である第１位置と、最も駆動された位置である第２位置との間で駆動制御され、一連の特定動作は、可動手段を第１位置または第１位置の近傍に位置させる所定動作を複数回実行するように構成されており、所定動作を実行した場合に、一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定し、終了条件が成立していると判定された場合に、第１位置または第１位置の近傍に位置する可動手段を停止させて一連の特定動作を終了する。したがって、本特徴によれば、当該一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置した状態で当該一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の特定動作の終了後に、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１５０２】
ここで、仮に、本特徴とは異なり、一連の特定動作の終了条件の成立を任意のタイミングで判定し、終了条件が成立したと判定された任意のタイミングで一連の特定動作を強制的に終了させる構成を採用した場合には、可動手段が第１位置と第２位置との間で毎回異なる位置で停止することになる。この結果、例えば、一連の特定動作の終了後に次の制御を開始する場合に、当該次の制御の開始のタイミングにおける可動手段の位置が毎回異なることになる。したがって、一連の特定動作の終了後に、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【１５０３】
これに対して、本特徴によれば、上述したように、所定動作を実行した場合に、一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定し、終了条件が成立していると判定された場合に、第１位置または第１位置の近傍に位置する可動手段を停止させて一連の特定動作を終了する。この結果、一連の特定動作の終了時には、可動手段は第１位置または第１位置の近傍に位置することになる。したがって、一連の特定動作の終了後に、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１５０４】
　このように、本特徴によれば、遊技機の処理負荷を低減しつつ、一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動手段を第１位置または第１位置の近傍に位置させた状態で当該一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の特定動作の終了後に、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。
【１５０５】
［特徴ｄＡ２］
　特徴ｄＡ１に記載の遊技機であって、
　前記一連の特定動作を実行する期間として、第１の期間（短動作期間／演出操作ボタン２４が押下された場合の実行期間）と、前記第１の期間よりも長い第２の期間（長動作期間／演出操作ボタン２４が押下されなかった場合の実行期間）と、を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１５０６】
　本特徴によれば、一連の特定動作を実行する期間として、第１の期間と、第１の期間よりも長い第２の期間と、を備える。すなわち、一連の特定動作が第１の期間の長さで終了する場合と、第２の期間の長さで終了する場合とがあり、換言すれば、本特徴によれば、一連の特定動作を終了させるタイミングが複数存在するので、一連の特定動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成と比較して、上記特徴ｄＡ１の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。
【１５０７】
　ここで、仮に、一連の特定動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成を採用した場合、例えば、一連の特定動作を終了させるタイミングが当該一連の特定動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の特定動作の実行中に終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の特定動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に可動手段が所定の位置に存在しているように一連の特定動作を規定する特定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の特定動作の終了時における可動手段の位置が不定となってしまうといったこともない。
【１５０８】
　しかしながら、本特徴によれば、一連の特定動作を終了させるタイミングが複数存在する、すなわち、当該タイミングが不定であるので、上述したように、一連の特定動作の開始から所定期間の経過時に可動手段が所定の位置に存在しているように一連の特定動作を規定する特定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の特定動作を終了させるタイミングが不定であるので、一連の特定動作の終了時における可動手段の位置が不定となってしまい、当該一連の特定動作の終了後に、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。
【１５０９】
　そこで、上記特徴ｄＡ１に従属する本特徴によれば、可動手段を第１位置または第１位置の近傍に位置させる所定動作を実行した場合に、一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定し、終了条件が成立していると判定された場合に、第１位置または第１位置の近傍に位置する可動手段を停止させて一連の特定動作を終了する。したがって、本特徴によれば、一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動手段を第１位置または第１位置の近傍に位置させた状態で当該一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の特定動作の終了後に、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。
【１５１０】
［特徴ｄＡ３］

特徴ｄＡ１または特徴ｄＡ２に記載の遊技機であって、
前記可動手段が前記第２位置側に制御されている期間として、第１の制御期間（短制御期間／初期位置とＡ位置との間を往復する期間）と、前記第１の制御期間よりも長い第２の制御期間（長制御期間／初期位置とＢ位置との間を往復する期間）と、を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１５１１】
本特徴によれば、可動手段が第２位置側に制御されている期間として、第１の制御期間と、第１の制御期間よりも長い第２の制御期間と、を備えるので、可動手段が第１位置に戻るまでに第１の制御期間を要する場合と、第１の制御期間よりも長い第２の制御期間を要する場合とがある。本特徴によれば、可動手段が第２位置側に制御されている期間として、第１の制御期間よりも長い第２の制御期間を要した場合であっても、その後に必ず当該一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定するので、終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることが可能となる。
【１５１２】
［特徴ｄＡ４］
特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御として、第１の制御（第１制御／演出用可動役物１７０に一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を実行させる制御）と、前記第１の制御とは異なる第２の制御（第２制御／演出用可動役物１７０に待機動作を実行させる制御）と、を実行可能であり、前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御が前記第１の制御と前記第２の制御とのいずれの場合であっても、前記可動手段を前記第１位置または前記第１位置の近傍に位置させた状態で実行される
ことを特徴とする遊技機。
【１５１３】
本特徴によれば、一連の特定動作を終了した後に実行される制御として、第１の制御と、第１の制御とは異なる第２の制御と、を実行可能であり、一連の特定動作を終了した後に実行される制御が第１の制御と第２の制御とのいずれの場合であっても、可動手段を第１位置または第１位置の近傍に位置させた状態で実行される。そして、上記特徴ｄＡ１に従属する本特徴では、可動手段は、終了条件が成立したことによって一連の特定動作を終了した場合には、当該一連の特定動作を終了した時点において、第１位置または第１位置の近傍に位置している。したがって、一連の特定動作を終了した後に、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置しておらずに第１の制御または第２の制御といった次の制御を実行することができないといった不具合の発生を回避することが可能となる。
【１５１４】
［特徴ｄＡ５］
特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記一連の特定動作の前記終了条件の成立タイミングは、遊技者の所定の遊技操作（遊技用操作／演出操作ボタン２４の押下操作）に基づいて変化し得る
ことを特徴とする遊技機。
【１５１５】
本特徴によれば、一連の特定動作の終了条件の成立タイミングは、遊技者の所定の遊技操作に基づいて変化し得るので、一連の特定動作の終了条件の成立タイミングが変化しない構成と比較して、上記特徴ｄＡ１の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。
【１５１６】
ここで、仮に、一連の特定動作の終了条件の成立タイミングが変化しない構成を採用した場合、例えば、一連の特定動作を終了させるタイミングが当該一連の特定動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の特定動作の実行中に終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の特定動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に可動手段が所定の位置に存在して

いるように一連の特定動作を規定する特定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の特定動作の終了時における可動手段の位置が不定となってしまうといったこともない。

【１５１７】

しかしながら、本特徴によれば、一連の特定動作の終了条件の成立タイミングが遊技者の所定の遊技操作に基づいて変化し得るので、上述したように、一連の特定動作の開始から所定期間の経過時に可動手段が所定の位置に存在しているように一連の特定動作を規定する特定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の特定動作の終了条件の成立タイミングが遊技者の所定の遊技操作に基づいて変化し得るので、一連の特定動作の終了時における可動手段の位置が不定となってしまい、当該一連の特定動作の終了後に、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【１５１８】

そこで、上記特徴ｄＡ１に従属する本特徴によれば、可動手段を第１位置または第１位置の近傍に位置させる所定動作を実行した場合に、一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定し、終了条件が成立していると判定された場合に、第１位置または第１位置の近傍に位置する可動手段を停止させて一連の特定動作を終了する。したがって、本特徴によれば、一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動手段を第１位置または第１位置の近傍に位置させた状態で当該一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の特定動作の終了後に、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１５１９】

［特徴ｄＡ６］

特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、前記可動手段とは異なる制御対象（表示部／図柄表示装置４１）が含まれる

ことを特徴とする遊技機。

【１５２０】

本特徴によれば、一連の特定動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、可動手段とは異なる制御対象が含まれるので、一連の特定動作を終了した後に可動手段に対して実行される制御と、当該異なる制御対象によって実行される制御とのタイムラグを低減することが可能となる。

【１５２１】

［特徴ｄＡ７］

特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記可動制御手段は、前記可動手段を前記第２位置側に駆動させる制御を実行した場合には、前記終了条件が成立しているか否かを判定しない

ことを特徴とする遊技機。

【１５２２】

本特徴によれば、可動制御手段は、可動手段を第２位置側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定しないので、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、一連の特定動作の終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。以下、具体的に説明する。

【１５２３】

仮に、可動手段を第２位置側に駆動させる制御を実行した場合に一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定する構成を採用し、可動手段が第２位置側に駆動している状態で終了条件が成立したと判定したとしても、可動手段が第２位置側に位置している

状態では、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を実行することができないので、当該次の制御の開始を可動手段が第１位置または第１位置の近傍に戻るまで待つことになる。したがって、可動手段を第２位置側に駆動させる制御を実行した場合に終了条件が成立しているか否かを判定した利点がないにもかかわらず、制御が複雑になり、遊技機の処理負荷が増大することになる。また、仮に、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、可動手段が第２位置側に駆動している途中で当該駆動を停止させて実行した場合には、可動手段の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうおそれがある。

【１５２４】

これに対して、本特徴によれば、可動制御手段は、可動手段を第２位置側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定しないので、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、一連の特定動作の終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。さらに、本特徴によれば、可動手段の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうといった事態の発生を回避することができる。

【１５２５】

［特徴ｄＡ８］

特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記一連の特定動作において前記可動手段を前記初期位置側に戻した位置は、前記初期位置と同じ位置である

ことを特徴とする遊技機。

【１５２６】

本特徴によれば、一連の特定動作において可動手段を初期位置側に戻した位置は、初期位置と同じ位置であるので、可動手段は、一連の特定動作において、初期位置側に戻る場合には、初期位置に戻ることになる。そして、一連の特定動作において可動手段が初期位置に戻る毎に、当該一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定し、終了条件が成立していると判定された場合に、初期位置に位置する可動手段を停止させて一連の特定動作を終了する。したがって、本特徴によれば、一連の特定動作の終了後に実行する次の制御の内容を、可動手段が初期位置に位置することを前提とした内容に統一することが可能となる。この結果、当該次の制御の内容として、可動手段が初期位置以外に位置することを前提とした制御を用意する必要がなくなるので、制御の簡易化を図ることができる。

【１５２７】

［特徴ｄＡ９］

特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ８のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定の作動条件の成立後、前記一連の特定動作の開始前に、前記可動手段が前記初期位置から駆動されない非駆動期間（開始前非駆動期間）が存在する

ことを特徴とする遊技機。

【１５２８】

本特徴によれば、所定の作動条件の成立後、一連の特定動作の開始前に、可動手段が初期位置から駆動されない非駆動期間が存在する。この構成の効果について説明する。

【１５２９】

ここで、仮に、本特徴とは異なり、一連の特定動作の開始前に可動手段が初期位置から駆動されない非駆動期間が存在しない構成を採用した場合について説明する。一般に、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタンを押下する遊技者が一定数存在する。このような遊技者が、ボタン受付有効期間が開始された直後、すなわち、一連の特定動作が開始された直後に演出操作ボタンを押下し、終了条件を成立させた場合には、既に可動手段が駆動を開始した直後であるため、可動手段が再び第１位置に戻るまでに時間を要することになってしまい、次の制御を開始するまでのタイムラグが大きくなってしまう。

このため、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタンを押下する遊技者は、演出操作ボタンを押下する爽快感を感じることができなくなってしまうといった課題が生じ得る。

【１５３０】

そこで、本特徴のように、一連の特定動作の開始前に、可動手段が初期位置から駆動されない非駆動期間が存在する構成とするとともに、当該非駆動期間の開始時からボタン受付有効期間を開始する構成とすることにより、ボタン受付有効期間が開始された直後に遊技者が演出操作ボタンを押下した場合に、可動手段が駆動して初期位置から移動する前に、可動手段が初期位置に位置していることを前提とした次の制御を速やかに実行することが可能となる。したがって、本特徴によれば、遊技者がボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタンを押下した場合に、次の制御を開始するまでのタイムラグが大きくなってしまうことを回避することができるので、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタンを押下する遊技者に対して、演出操作ボタンを押下する爽快感を提供することが可能となる。

【１５３１】

［特徴ｄＡ１０］

特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ９のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記一連の特定動作には、前記可動手段が前記第１位置で待機する待機期間（動作待機期間）が含まれる

ことを特徴とする遊技機。

【１５３２】

本特徴によれば、一連の特定動作には、可動手段が第１位置で待機する待機期間が含まれる。この構成の効果について説明する。一連の特定動作に可動手段が第１位置で待機する待機期間が含まれる構成とし、当該待機期間において終了条件が成立したか否かを繰り返し判定する構成とすれば、当該待機期間において終了条件が成立した場合には、可動手段が第１位置以外の位置から第１位置に戻るまでのタイムラグを生じさせることなく、一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、可動手段が第１位置に位置していることを前提とした次の制御を即座に実行することが可能となる。すなわち、本特徴によれば、一連の特定動作を実行している期間の中に、タイムラグを生じさせることなく当該一連の特定動作を終了させることのできる期間を含めることが可能となる。

【１５３３】

［特徴ｄＡ１１］

特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ１０のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記可動手段は、遊技球に接し得る位置に配置されている

ことを特徴とする遊技機。

【１５３４】

本特徴によれば、可動手段は、遊技球に接し得る位置に配置されているので、可動手段は、遊技球の挙動に変化を与え得ることになる。そして、上記特徴ｄＡ１に従属する本特徴では、終了条件が成立した場合には、一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の特定動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、終了条件を成立させてから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、遊技者は、終了条件を成立させて可動手段の次の制御を開始させるタイミングを、遊技領域を流通する遊技球の位置や速度に応じて決定し、遊技者が意図した挙動の変化を遊技球に与えることが可能となる。このように、本特徴によれば、終了条件を成立させるタイミングを図り、可動手段の動作によって遊技球の挙動に変化を与えるといった、斬新な遊技を実現することが可能となる。

【１５３５】

［特徴ｄＡ１２］

特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ１１のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記可動手段は、透明または半透明の部材を含んで構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【１５３６】
本特徴によれば、可動手段は、透明または半透明の部材を含んで構成されているので、遊技者は、可動手段の裏側に位置する表示手段に表示される画像を可動手段を通して視認することが可能となる。この効果の詳細について説明する。表示手段は、終了条件が成立したことに対応する画像を、終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上記特徴ｄＡ１に従属する本特徴によれば、終了条件が成立した場合には、可動手段の一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の特定動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本特徴によれば、表示手段に表示される画像と可動手段の動作とのタイムラグを短くすることによって、可動手段の動作と連携した画像であって、当該可動手段を通して遊技者に視認させる画像を表示手段に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。
【１５３７】
［特徴ｄＡ１３］
特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ１２のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、画像を表示可能な前記表示手段（表示部／図柄表示装置４１）が含まれる
ことを特徴とする遊技機。
【１５３８】
本特徴によれば、一連の特定動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、画像を表示可能な表示手段が含まれる。この構成の効果について説明する。表示手段は、終了条件が成立したことに対応する画像を、終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上記特徴ｄＡ１に従属する本特徴によれば、終了条件が成立した場合には、可動手段の一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の特定動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本特徴によれば、表示手段に表示される画像と可動手段の動作とのタイムラグを短くすることができるので、可動手段の動作と連携した画像を表示手段に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。
【１５３９】
［特徴ｄＡ１４］
特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ１３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、音を出力可能な音出力手段（音声出力部／スピーカー４６）が含まれる
ことを特徴とする遊技機。
【１５４０】
本特徴によれば、一連の特定動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、音を出力可能な音出力手段が含まれる。この構成の効果について説明する。音出力手段は、終了条件が成立したことに対応する音を、終了条件の成立に基づいて遅滞なく出力することができる。そして、上記特徴ｄＡ１に従属する本特徴によれば、終了条件が成立した場合には、可動手段の一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の特定動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本特徴によれば、音出力手段によって出力される音と可動手段の動作とのタイムラグを

短くすることができるので、可動手段の動作と連携した音を音出力手段に出力させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。
【１５４１】
［特徴ｄＡ１５］
特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ１４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、発光可能な発光手段（発光部／各種ランプ４７）が含まれる
ことを特徴とする遊技機。
【１５４２】
本特徴によれば、一連の特定動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、発光可能な発光手段が含まれる。この構成の効果について説明する。発光手段は、終了条件の成立に基づいて遅滞なく、終了条件が成立したことに対応する発光パターンで発光することができる。そして、上記特徴ｄＡ１に従属する本特徴によれば、終了条件が成立した場合には、可動手段の一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の特定動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本特徴によれば、発光手段による発光と可動手段の動作とのタイムラグを短くすることができるので、可動手段の動作と連携した発光パターンで発光手段に発光させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。
【１５４３】
［特徴ｄＡ１６］
特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ１５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記可動手段を複数備え、
前記可動制御手段は、前記設定された一の前記特定情報（設定情報／駆動シナリオ９３ｃ１）に基づいて前記複数の可動手段に前記一連の特定動作（一連の動作／一連の上下移動動作）を行なわせるものである
ことを特徴とする遊技機。
【１５４４】
本特徴によれば、可動手段を複数備え、可動制御手段は、設定された一の特定情報に基づいて複数の可動手段に一連の特定動作を行なわせるものである。したがって、一連の特定動作が規定された特定情報を、一度、所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納すれば、複数の可動手段に当該一連の特定動作を実行させることができるので、複数の可動手段のそれぞれに一の単一動作を実行させる毎に当該一の単一動作に対応した動作情報を所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納するといった膨大な数の処理を省略することができる。この結果、本特徴によれば、遊技機の処理負荷を低減することができるとともに、複数の可動手段を用いた様々な演出を実現することが可能となる。
【１５４５】
［特徴ｄＡ１７］
特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ１６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記可動手段を複数備え、
前記可動制御手段は、
前記複数の可動手段のそれぞれに対して前記所定動作を実行させた場合に、前記終了条件（動作終了条件／上下移動動作終了条件）が成立しているか否かを判定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１５４６】
本特徴によれば、可動手段を複数備え、複数の可動手段のそれぞれに対して所定動作を実行させた場合に、終了条件が成立しているか否かを判定する手段を備える。したがって、本特徴によれば、終了条件が成立していると判定したタイミングにおいては、少なくと

も、当該終了条件が成立していると判定した一の可動手段は、第１位置または第１位置の近傍に位置した状態となる。したがって、当該一の可動手段以外の他の可動手段がそれぞれの第１位置または第１位置の近傍に位置していれば、当該一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の特定動作の終了後に、複数の可動手段のそれぞれが第１位置または第１位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１５４７】

［特徴ｄＡ１８］

特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ１７のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記可動手段を複数備え、

前記可動制御手段は、前記複数の可動手段のそれぞれに対して前記第２位置側に駆動させる制御を実行した場合には、前記終了条件が成立しているか否かを判定しない

ことを特徴とする遊技機。

【１５４８】

本特徴によれば、可動手段を複数備え、可動制御手段は、複数の可動手段のそれぞれに対して第２位置側に駆動させる制御を実行した場合には、終了条件が成立しているか否かを判定しないので、複数の可動手段のそれぞれが第１位置または第１位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、一連の特定動作の終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。以下、具体的に説明する。

【１５４９】

仮に、複数の可動手段のそれぞれに対して第２位置側に駆動させる制御を実行した場合に終了条件が成立しているか否かを判定する構成を採用し、複数の可動手段のそれぞれが第２位置側に駆動している状態で終了条件が成立したと判定したとしても、当該終了条件が成立したと判定した一の可動手段が第２位置側に位置している状態では、当該一の可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を実行することができないので、当該次の制御の開始を当該一の可動手段が第１位置または第１位置の近傍に戻るまで待つことになる。したがって、複数の可動手段のそれぞれに対して第２位置側に駆動させる制御を実行した場合に終了条件が成立しているか否かを判定した利点がないにもかかわらず、制御が複雑になり、遊技機の処理負荷が増大することになる。また、仮に、当該一の可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、当該一の可動手段が第２位置側に駆動している途中で当該駆動を停止させて実行した場合には、当該一の可動手段の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうおそれがある。

【１５５０】

これに対して、本特徴によれば、可動制御手段は、複数の可動手段のそれぞれに対して第２位置側に駆動させる制御を実行した場合には、終了条件が成立しているか否かを判定しないので、複数の可動手段のそれぞれが第１位置または第１位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、一連の特定動作の終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。さらに、本特徴によれば、終了条件が成立したと判定した一の可動手段の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうといった事態の発生を回避することができる。

【１５５１】

［特徴ｄＡ１９］

特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ１８のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記可動手段を複数備え、

前記可動制御手段は、前記複数の可動手段のうちの一の可動手段が前記第２位置側に制御されている期間は、前記複数の可動手段のうちの他の可動手段が前記第１位置に位置するように制御する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。
【１５５２】
本特徴によれば、可動手段を複数備え、可動制御手段は、複数の可動手段のうちの一の可動手段が第２位置側に制御されている期間は、複数の可動手段のうちの他の可動手段が第１位置に位置するように制御するので、複数の可動手段のうちの一の可動手段と他の可動手段のいずれもが第２位置側に制御されているといった状況が発生しない。したがって、一の可動手段が第２位置側から第１位置に戻った際に終了条件が成立したと判定した状況であるにもかかわらず、他の可動手段が第２位置側に制御されており、当該他の可動手段が第１位置に戻るまで一連の特定動作を終了させることができないといったことを回避することが可能となる。
【１５５３】
［特徴ｄＡ２０］
特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ１９のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記可動手段を複数備え、
前記可動制御手段は、前記複数の可動手段のうちの一の可動手段が前記第２位置側から前記第１位置に戻った後、所定期間（所定のインターバル期間）の経過後に、前記複数の可動手段のうちの他の可動手段を前記第１位置から前記第２位置側に制御する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１５５４】
本特徴によれば、可動手段を複数備え、可動制御手段は、複数の可動手段のうちの一の可動手段が第２位置側から第１位置に戻った後、所定期間の経過後に、複数の可動手段のうちの他の可動手段を第１位置から第２位置側に制御するので、一の可動手段が第１位置に戻った後の所定期間においては、複数の可動手段の全てが第１位置に位置することになる。この構成の効果について説明する。当該所定期間において終了条件が成立したか否かを繰り返し判定する構成とすれば、当該所定期間において終了条件が成立した場合には、複数の可動手段の全てが第１位置に位置しているため、いくつかの可動手段が第１位置以外の位置から第１位置に戻るまでのタイムラグを生じさせることなく、一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、複数の可動手段の全てが第１位置に位置していることを前提とした次の制御を即座に実行することが可能となる。すなわち、本特徴によれば、一連の特定動作を実行している期間の中に、タイムラグを生じさせることなく当該一連の特定動作を終了させることのできる期間を含めることが可能となる。
【１５５５】
なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。
【１５５６】
パチンコ機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特開２０１１－１７２９８８号公報）。
【１５５７】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【１５５８】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化、遊技の健全性の向上等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【１５５９】
なお、上記各特徴群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる

。
【１５６０】
以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。
【１５６１】
パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。
【１５６２】
スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。
【１５６３】
本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。
【１５６４】
《３》第３実施形態：
パチンコ機１０とスマートフォン２００との接続方法、通信方法および切断方法
《３－０》はじめに：
従来、遊技機と遊技者との間において各種の情報の入力及び出力を行うことが望まれているが、その方法は利便性が低く、遊技機に対する情報の入力及び遊技機による情報の出力においては更なる利便性の向上が求められている。
【１５６５】
具体的には、例えば遊技者のスマートフォン等の携帯端末を使用して遊技機との間で情報のやり取りを行う場合には、遊技機側が出力しようとする情報を識別可能な２次元コードを作成して表示し、遊技者がその２次元コードを携帯端末を使用して読み取り、その携帯端末によってインターネットと接続して読み取った２次元コードを情報として識別することが可能であった。そのため、より簡便に遊技機に対する情報の入力及び遊技機からの情報の出力を行いたいという要望がある。
【１５６６】
ここで、遊技機に対する情報の入力及び遊技機からの情報の出力を遊技機側にBluetoothやWiFiのモジュールを設けることによって遊技者の携帯端末と通信をして行う場合には、次のような問題点が生じる。すなわち、遊技者が自身の携帯端末を開いて遊技ホールの任意の遊技台と通信を試みる場合に、その任意の遊技台を検索し、安全な通信状態を確立するためには非常に煩雑な作業が求められることになる。
【１５６７】
本発明は上記した問題点の１又は複数を解決するためのものであり、
所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段と、
前記当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特

定の変動表示の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行手段と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行なう演出実行手段と、
前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力が可能な入力手段と、
を備えた遊技機であって、
前記入力手段は、
所定の待機状態において、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となる検出手段を備え、
本遊技機は、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報を出力する出力手段を備え、
前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報の入力を検出した第２の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報の入力および出力が可能となるように構成された
ことを特徴とする。
【１５６８】
これにより、遊技機に対する情報の入力および遊技機からの情報の出力を好適に行うことが可能となるという特段の効果を得ることができる。
【１５６９】
「入力手段」は、演出実行手段に対して遊技者による所定の入力が可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、ＮＦＣ（Ｎｅａｒ Ｆｉｅｌｄ Ｃｏｍｍｕｎｉｃａｔｉｏｎ）を介した情報・信号の入力に対する処理や、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ（「Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ」は登録商標）を介した情報・信号の入力や、演出操作ボタンを介した情報・信号の入力に対する処理や、演出操作ボタンを介したカスタム設定選択や、十字キーを介した情報・信号の入力に対する処理や、操作ハンドルを介した情報・信号の入力に対する処理などが挙げられる。
【１５７０】
「判断手段」は、所定の抽選条件が成立したか否かを判断するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理や、第２特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理や、普図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理や、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理、などが挙げられる。
【１５７１】
「当否抽選」は、判断手段により所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて実行される抽選であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される第１特図抽選や、第２特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される第２特図抽選、普図始動ゲートに遊技球が入球した場合に実行される普図抽選、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選、などが挙げられる。
【１５７２】
「所定の検出状態」は、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に移行する状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、ＮＦＣモジュールのＮＦＣ用アンテナに対して他のＮＦＣモジュールが所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、演出操作ボタンが操作されたことを検出する検出スイッチに検出対象が所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、十字キーが操作されたことを検出する検出スイッチに検出対象が所定の距離まで近接又は当接し

たことが検出された状態や、BluetoothモジュールのBluetooth用アンテナに対して他のBluetoothモジュールが所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーに検出対象が検出された状態や、操作ハンドルが操作されたことを検出する検出部によって、操作ハンドルが操作されたことが検出された状態などが挙げられる。

【１５７３】

「当否抽選手段」は、当否抽選を行なうものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図始動口に遊技球が入球したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって特図抽選の結果を判定する抽選処理や、第２特図始動口に遊技球が入球したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって特図抽選の結果を判定する抽選処理、普図始動ゲートを遊技球が通過したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって普図抽選の結果を判定する抽選処理、などが挙げられる。

【１５７４】

「第１の入力状態」は、検出手段が所定の検出状態となった状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCモジュールのNFC用アンテナに対して他のNFCモジュールが所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、BluetoothモジュールのBluetooth用アンテナに対して他のBluetoothモジュールが所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーに検出対象が検出された状態や、演出操作ボタンが操作されたことを検出する検出スイッチに検出対象が所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、十字キーが操作されたことを検出する検出スイッチに検出対象が所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、操作ハンドルが操作されたことを検出する検出部によって、操作ハンドルが操作されたことが検出された状態などが挙げられる。

【１５７５】

「特定遊技実行手段」は、特定遊技状態を実行するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特別電動役物が複数回開閉する遊技状態である特電開閉実行モードを実行する処理や、普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモードを実行する処理や、普通電動役物が低頻度に動作する低頻度サポートモードを実行する処理などが挙げられる。

【１５７６】

「複数の情報」は、所定の記憶部に記憶された情報であって演出実行手段に関連した情報であればよく、するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCモジュールが備えるＲＯＭに記憶されているBluetoothの接続情報（例えば、Bluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワード）や、演出操作ボタンの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報や音の情報や、BluetoothモジュールがＲＯＭに記憶されているBluetoothの接続情報や遊技の履歴情報や演出のカスタム設定に関する情報やそれらに関する表示をするための画面の情報や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーを備えるセンサユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報や音の情報や、操作ハンドルの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報および音の情報や、十字キーの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置の

プログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報などが挙げられる。
【１５７７】
「待機状態」は、所定の処理の実行や所定の情報・信号の入力がされるのを待機する状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFC（Near Field Communication）を介した情報・信号の入力を待機するNFC監視状態や、Bluetooth（「Bluetooth」は登録商標）を介した情報・信号の入力を待機するBluetooth監視状態や、操作ハンドルを介した情報・信号の入力を待機する状態や、演出操作ボタンを介した情報・信号の入力を待機する状態や、十字キーを介した情報・信号の入力を待機する状態や、変動表示が終了して次の変動表示が開始されるまでの非変動状態などが挙げられる。
【１５７８】
「演出要素」は、実行される演出や、演出を構成するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出や、開閉実行モード中に実行される演出、サポートモード中に実行される演出や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出や、これらの演出を構成する音や光などが挙げられる。
【１５７９】
「変動演出」は、変動表示中に実行される複数の演出要素を用いて行われるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図抽選の結果を示唆する演出や、第２特図抽選の結果を示唆する演出や、リーチ演出や、一発告知演出などが挙げられる。
【１５８０】
「演出実行手段」は、変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行なう処理であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示中に実行する変動演出を設定する処理である特図変動演出設定処理や、第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示中に実行する変動演出における演出用可動役物の駆動を制御する処理である演出用可動役物駆動処理や、それらの処理を実行する音光制御装置および表示制御装置や、それらの制御装置をまとめたサブ制御装置などが挙げられる。
【１５８１】
本発明における「所定の抽選条件」は、所定の抽選を実行するための条件であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図抽選を実行するための条件や、第２特図抽選を実行するための条件や、普図抽選を実行するための条件や、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選を実行するための条件、などが挙げられる。
【１５８２】
「入力」は、外部から遊技機に対して行われる処理や動作であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFC（Near Field Communication）を介した情報・信号の入力や、Bluetooth（「Bluetooth」は登録商標）を介した情報・信号の入力や、操作ハンドルを介した情報・信号の入力や、演出操作ボタンを介した情報・信号の入力や、十字キーを介した情報・信号の入力や、その他、通信による情報の入力、画像表示による情報の入力、音声による情報の入力などが挙げられる。
【１５８３】
「検出対象」は、検出される対象となり得るものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCによって検出され得る対象や、Bluetoothによって検出さ得る対象や、操作ハンドルが操作されたことによって検出され得る対象や、演出操作ボタンが操作されたことによって検出され得る対象としての遊技者の手指や、十字キーが操作されたことによって検出され得る対象としての遊技者の手指や、遊技機のガラスユニットに接近したことよって検出され得る対象や、操作ハンドルが操作されたことによって検出され得る対象などが挙げられる。より具体的には、携帯端末としてのスマートフォンやタブレットなどが挙げられる。

【１５８４】
「所定の情報」は、出力された複数の情報に対応した情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、ＮＦＣモジュールが備えるＲＯＭに記憶されているBluetoothの接続情報（例えば、Bluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワード）に対応する情報である接続要求や、Bluetoothモジュールが備えるＲＯＭに記憶されているBluetoothの接続情報や遊技の履歴情報や演出のカスタム設定に関する情報やそれらに関する表示をするための画面の情報に対応する情報や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーを備えるセンサユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報や音の情報に対応する情報や、操作ハンドルの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報および音の情報に対応する情報や、演出操作ボタンの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示に対応して遊技者によって選択入力される情報や、十字キーの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示に対応して遊技者によって選択入力される情報などが挙げられる。
【１５８５】
「変動表示」は、当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動を表示するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特別図柄の変動の表示、第２特別図柄の変動表示、普通図柄の変動の表示などが挙げられる。
【１５８６】
「検出部」は、所定の検出対象を検出し得るものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、ＮＦＣモジュールのＮＦＣ用アンテナや、Bluetoothモジュールの Bluetooth用アンテナや、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーや、操作ハンドルが操作されたことを検出する検出部や、演出操作ボタンが操作されたことを検出する検出スイッチや、十字キーが操作されたことを検出する検出する検出スイッチなどが挙げられる。
【１５８７】
「特定遊技状態」は、当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に実行されるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）、普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモード、普通電動役物が低頻度に動作する低頻度サポートモードなどが挙げられる。
【１５８８】
「所定の距離」は、所定の検出部が所定の検出対象が近接又は当接したことを検出可能な距離であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、ＮＦＣモジュールのＮＦＣ用アンテナが他のＮＦＣモジュールを検出可能な距離や、Bluetoothモジュールの Bluetooth用アンテナが他のBluetoothモジュールを検出可能な距離や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーがガラスユニットに検出対象が近接又は当接したことを検出可能な距離や、演出操作ボタンが操作されたことを検出する検出スイッチが検出対象が近接又は当接したことを検出可能な距離や、十字キーが操作されたことを検出する検出スイッチが検出対象が近接又は当接したことを検出可能な距離や、操作ハンドルが操作されたことを検出する検出部が検出対象が近接又は当接したことを検出可能な距離などが挙げられる。
【１５８９】

「検出手段」は、所定の待機状態において、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、所定の待機状態において検出対象（例えば他のＮＦＣモジュール）がＮＦＣ用アンテナに対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となるＮＦＣモジュールや、所定の待機状態において検出対象（例えば他のＢｌｕｅｔｏｏｔｈモジュール）がＢｌｕｅｔｏｏｔｈ用アンテナに対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となるＢｌｕｅｔｏｏｔｈモジュールや、所定の待機状態において遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーに当該検出対象が所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となるセンサユニットや、所定の待機状態において検出対象が操作ハンドルが操作されたことを検出する検出部に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となる操作検出ユニットや、所定の待機状態において検出対象が演出操作ボタンが操作されたことを検出する検出スイッチに対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となる操作検出ユニットや、所定の待機状態において検出対象が十字キーが操作されたことを検出する検出スイッチに対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となる操作検出ユニットなどが挙げられる。

【１５９０】

「記憶部」は、検出手段が所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、ＮＦＣモジュールが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶する記憶部としてのＮＦＣモジュールが備えるＲＡＭや、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈモジュールが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶する記憶部や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーを備えるセンサユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶する記憶部や、演出操作ボタンの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶する記憶部としての表示制御装置のプログラムＲＯＭ、キャラクタＲＯＭ、ビデオＲＡＭや、十字キーの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶する記憶部としての表示制御装置のプログラムＲＯＭ、キャラクタＲＯＭ、ビデオＲＡＭや、操作ハンドルの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶する記憶部などが挙げられる。より具体的には、ＮＦＣモジュールが備えるＲＯＭや、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈモジュールが備えるＲＯＭや、音声発光制御装置が備えるＲＯＭや、表示制御装置が備えるプログラムＲＯＭ、キャラクタＲＯＭなどが挙げられる。

【１５９１】

「設定可能情報に関する情報」は、出力された複数の情報に対応した所定の情報の入力を検出した第２の入力状態が発生した場合に、入力および出力が可能となる演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、入力され得る情報であってカスタム設定可能な演出の情報（カスタム設定情報）に関する情報や、入力され得る情報であって選択された演出のカスタム情報に対して設定入力され得る情報およびそれらの情報に関する情報や、出力され得る情報である演出のカスタム設定情報の設定確認情報およびそれらの情報に関する情報や、出力され得る情報であってカスタム設定された遊技機で遊技がされた場合の遊技履歴情報およびそれらの関する情報などが挙げられる。

【１５９２】

「出力」は、遊技機から外部に対して行われる処理や動作であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、ＮＦＣモジュールが備えるＲＯＭに記憶されているＢｌｕｅｔｏ

othの接続情報の出力や、Bluetoothモジュールが備えるＲＯＭに記憶されているBluetoothの接続情報や遊技の履歴情報や演出のカスタム設定に関する情報やそれらに関する表示をするための画面の情報の出力や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーを備えるセンサユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報や音の情報の出力や、操作ハンドルの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報および音の情報の出力や、十字キーの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示や音の情報の出力や、演出操作ボタンの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示や音の情報の出力や、その他、通信による情報の出力、画像表示による情報の出力、音声による情報の出力や、遊技履歴情報などの遊技機が外部出力可能な情報などが挙げられる。

【１５９３】

「出力手段」は、遊技機から外部に対してい行われる処理や動作を行う手段や構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCモジュールが備えるＲＯＭに記憶されているBluetoothの接続情報（例えば、Bluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワード）を出力する処理やその制御処理や、Bluetoothモジュールが備えるＲＯＭに記憶されているBluetoothの接続情報や遊技の履歴情報や演出のカスタム設定に関する情報やそれらに関する表示をするための画面の情報の出力制御や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーを備えるセンサユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報や音の情報の出力制御や、演出操作ボタンの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示を行う画像表示制御や音の情報の出力制御や表示部や、操作ハンドルの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報および音の情報の出力制御や、十字キーの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示を行う画像表示制御や音の情報の出力制御などが挙げられる。

【１５９４】

「第２の入力状態」は、出力された複数の情報に対応した所定の情報の入力を検出した状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態や、Bluetoothモジュールが備えるＲＯＭに記憶されているBluetoothの接続情報や遊技の履歴情報や演出のカスタム設定に関する情報やそれらに関する表示をするための画面の情報に対応する情報の入力を検出した状態や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーを備えるセンサユニットが所定の検出状態となった場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報や音の情報に対応する情報を検出した状態や、操作ハンドルの操作検出ユニットが所定の検出状態となった場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報および音の情報に対応する

情報を検出した状態や、十字キーの操作検出ユニットが所定の検出状態となった場合に遊技者に対して対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示に対応して遊技者によって選択入力される情報を検出した状態や、演出操作ボタンの操作検出ユニットが所定の検出状態となった場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示に対応して遊技者によって選択入力される情報を検出した状態などが挙げられる。

【１５９５】

「設定可能情報」は、演出実行手段において設定が可能な情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、カスタム設定可能な演出の情報や、選択された演出のカスタム情報や、カスタム設定された遊技機における遊技履歴情報や、演出のカスタム設定情報の設定確認情報や、音量の設定情報や、光量の設定情報などが挙げられる。

【１５９６】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「当否抽選」としての「内部抽選」を備え、「当否抽選手段」としての「抽選処理」を備え、「変動表示手段」としての「変動表示部」を備え、「特定の変動表示」としての「当選遊技回変動」を備え、「特定遊技実行手段」としての「特定遊技実行部」を備え、「演出要素」としての「出力要素」を備え、「演出実行手段」としての「演出実行処理」を備えてもよい。

【１５９７】

また、本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「入力」としての「外部入力」を備え、「入力手段」としての「外部入力手段」を備え、「待機状態」としての「待機期間」を備え、「検出対象」としての「対象物」を備え、「検出部」としての「検出実行部」を備え、「所定の距離」としての「所定距離」を備え、「所定の検出状態」としての「検出完了状態」を備え、「検出手段」としての「検出ユニット」を備え、「第１の入力状態」としての「検出完了状態」を備え、「所定の記憶部」としての「所定の記憶手段」を備え、複数の情報としての「複数の情報」としての「複数の関連情報」を備え、「出力」としての「外部出力」を備え、「出力手段」としての「外部出力手段」を備え、「所定の情報の入力」としての「情報入力」を備え、「第２の入力状態」としての「対応情報入力状態」を備え、「設定可能情報」としての「設定可能な情報」を備え、「設定可能情報に関する情報」としての「設定可能な情報に対応する情報」を備えてもよい。

【１５９８】

「抑制手段」としての「抑制処理」を備え、「特定の入力」としての「特定の要素の入力」を備え、「終了入力手段」としての「終了処理」を備え、「所定の条件」としての「所定の発生条件」を備え、「制限手段」としての「制限処理」を備え、「特定情報」としての「特定出力用情報」を備えてもよい。

【１５９９】

以下、本遊技機のより具体的な構成を下記の第３実施形態として説明する。

【１６００】

《３－１》遊技機の構造：

図１０４は、第３実施形態のパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」とも称する）の斜視図である。図示するように、本実施形態におけるパチンコ機１０は携帯端末としてのスマートフォン２００と通信を行うことが可能である。スマートフォン２００は画像を表示可能なタッチパネル２０２を備える。パチンコ機１０とスマートフォン２００とは、Bluetooth（「Bluetooth」は登録商標）によって通信を行う。また、パチンコ機１０とスマートフォン２００とがBluetoothを用いて最初に接続を行う際に行うペアリングにはNFC（Near Field Communication）を用いる。NFCを用いたBluetoothのペアリング、Bluetoothによる通信方法、および通信の切断方法については後述する。

以下、パチンコ機１０の構成について説明をする。

【１６０１】

図示するように、パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えて

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

【１６０２】

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

【１６０３】

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

【１６０４】

上皿２０の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出や演出のカスタム設定や音量・光量の調整に対して、遊技者による外部入力が可能な外部入力手段としての操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行なわれる。

【１６０５】

演出操作ボタン２４は、当該演出操作ボタン２４が操作されたことを検出する検出ユニットとしての操作検出ユニット（図示省略）を備える。操作検出ユニットは、遊技者が当該演出操作ボタン２４を操作した際に動く可動部であるボタン本体と、ボタン本体が操作されたことを検出する検出実行部としての検出スイッチを備える。ボタン本体において遊技者の手指等が接触する接触面から所定距離のところには検出スイッチに検出され得る被検出部が設けられている。検出され得る対象物である遊技者の手指等がボタン本体を所定量押下（移動）すると、それに追随して被検出部が移動し、被検出部が検出スイッチと接

触することによって、操作検出ユニットは検出完了状態であるＯＮ状態となる。音光側ＭＰＵ９２は操作検出ユニットのＯＮ状態を検知し演出操作ボタン２４が操作されたことに対応した処理を実行する。

【１６０６】

また、前扉枠１４を正面視した状態において演出操作ボタン２４の右側には、十字キー２７が設けられている。十字キー２７は、遊技者が変更可能な演出モードの設定、所定の演出の出現頻度や期待度の設定、後述する表示面４１ａとしての液晶ディスプレイの光量の設定、スピーカー４６から出力される音声の音量の設定などに対して、遊技者による外部入力が可能な外部入力手段としての操作部である。

【１６０７】

前扉枠１４を正面視した状態において十字キー２７の上側には、ＮＦＣモジュール１１０が設けられている。ＮＦＣモジュール１１０は、上述したように、パチンコ機１０がスマートフォン２００とBluetoothによって接続をする際に行うペアリングに用いられる。ペアリングの際にパチンコ機１０とスマートフォン２００との間で行われる処理の詳細については後述する。

【１６０８】

さらに、前扉枠１４の正面視右側には、遊技者が遊技球の発射操作をするための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が所定の間隔（本実施形態では０．６秒間隔）で発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。そして、操作ハンドル２５の回動操作量が所定未満の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定未満の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視左側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「左打ち」とも呼ぶ。一方、操作ハンドル２５の回動操作量が所定以上の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定以上の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視右側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「右打ち」とも呼ぶ。

【１６０９】

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

【１６１０】

なお、本実施形態においては、遊技球発射ボタン２６は、上皿２０の周縁部の正面視左側に配置される構成を採用したが、遊技球発射ボタン２６が他の位置に配置される構成を

採用してもよい。例えば、遊技球発射ボタン２６を、ウェイトボタン２５ｂと同様に、操作ハンドル２５の内部（周縁部）に配置する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者が、操作ハンドル２５、ウェイトボタン２５ｂ、遊技球発射ボタン２６を、右手のみで操作することを可能にする。

【１６１１】

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

【１６１２】

図１０５は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面側に設けられている。

【１６１３】

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

【１６１４】

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

【１６１５】

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

【１６１６】

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

【１６１７】

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

【１６１８】

図１０６は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘

導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車９６が配設されている。これら釘４２や風車９６は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向に変化を与える。本実施形態では、遊技領域ＰＡは、「左打ち」によって発射された遊技球が流通可能な左側遊技領域ＰＡＬと、左側遊技領域ＰＡＬを流通してきた遊技球が到達可能な中央下部遊技領域ＰＡＣと、「右打ち」によって発射された遊技球が流通可能な右側遊技領域ＰＡＲとによって構成されている。

【１６１９】

遊技盤３０には、一般入賞口３２、第１特図始動口３３、第２特図始動口３４、普通電動役物３４ｂ、普図始動ゲート３５、特電入賞装置５７、アウト口４３が設けられている。本実施形態では、「左打ち」によって発射された遊技球が到達可能な中央下部遊技領域ＰＡＣに第１特図始動口３３が設けられており、「右打ち」によって発射された遊技球が到達可能な右側遊技領域ＰＡＲの上流側から順に、普図始動ゲート３５、第２特図始動口３４及び普通電動役物３４ｂ、特電入賞装置５７が設けられている。そして、遊技盤３０の最下部にアウト口４３が設けられている。遊技盤３０の中央の開口部には、遊技を盛り上げる演出を実行する装置として、可変表示ユニット４０と、演出用可動役物１７０とが設けられている。以下、遊技盤３０に設けられている各構成について説明する。

【１６２０】

一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、遊技球が入球した場合には、５個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。本実施形態では、一般入賞口３２は、遊技盤３０上に複数設けられている。

【１６２１】

第１特図始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、遊技球が入球した場合には、３個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出されるとともに、主制御装置６０による内部抽選である第１特図抽選が実行される。第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づく抽選処理が実行され、第１特図抽選の結果、特図大当たりに当選すると、後述する特別電動役物（特別電動役物５７ｂ）が開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。特電開閉実行モードは、特電オープニング期間と、特電開閉期間と、特電エンディング期間とによって構成されている。特電オープニング期間は、特別電動役物の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、特電開閉期間は、実際に特別電動役物の開閉が実行される期間であり、特電エンディング期間は、特別電動役物の開閉処理が終了した後、次の特図抽選が実行可能となるまでの待機期間である。

【１６２２】

特電入賞装置５７は、遊技球が入球可能な大入賞口５７ａと、当該大入賞口５７ａの入口を開閉する機能を有する特別電動役物５７ｂとを備える。

【１６２３】

特別電動役物５７ｂは、通常は遊技球が大入賞口５７ａに入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した特電開閉実行モードが開始されると、遊技球が大入賞口５７ａに入球可能な開放状態となる可動役物である。

【１６２４】

本実施形態では、特別電動役物５７ｂは、右側遊技領域ＰＡＲにおける遊技球が到達し得る（接し得る）位置に配置されており、横長の矩形の板状部材と、当該板状部材の下辺の両端に設けられ、当該板状部材を前方側（手前側）に回動可能に支持する支持部とを備えている。特別電動役物５７ｂは、閉鎖状態では、当該板状部材が遊技盤３０と同一平面となるように収納された状態となっており、特別電動役物５７ｂの上方から流通してきた遊技球が特別電動役物５７ｂの前方側（手前側）を通過可能な状態となっている。一方、開放状態では、特別電動役物５７ｂは、当該板状部材が支持部を中心として前方側（手前側）に回動した状態となっており、特別電動役物５７ｂの上方から流通してきた遊技球が大入賞口５７ａに入球可能な状態となる。

【１６２５】

大入賞口５７ａは、特別電動役物５７ｂが開放状態となっている状況において遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球した場合には、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。

【１６２６】

普図始動ゲート３５は、遊技球が入球可能な入球口を有する貫通孔型の入球部であり、普図始動ゲート３５に入球した遊技球は、遊技領域ＰＡに残って流通可能である。そして、普図始動ゲート３５に遊技球が入球した場合には、主制御装置６０によって普図抽選が実行される。普図抽選の結果には、後述する普通電動役物３４ｂを入球可能状態に移行させる「普図当たり」と、普通電動役物３４ｂを入球可能状態に移行させない「普図外れ」とが含まれている。普図抽選の結果、普図当たりに当選した場合には、普通電動役物３４ｂを開放状態に移行させる可動制御処理を含む普電開閉実行モードが実行される。普電開閉実行モードは、普電オープニング期間と、普電開閉処理期間と、普電エンディング期間とによって構成されている。普電オープニング期間は、普通電動役物３４ｂの開閉処理が開始されるまでの動作待機期間である開始前非駆動期間であり、普電開閉期間は、実際に普通電動役物３４ｂの開閉処理が実行される期間であり、普電エンディング期間は、普通電動役物３４ｂの開閉処理が終了した後、次の普図抽選を実行可能とするまでの動作待機期間である。なお、普電開閉期間において普通電動役物３４ｂが複数回開放する場合には、複数の開放期間の合間に、普通電動役物３４ｂが閉鎖状態を維持する所定のインターバル期間が含まれる。また、普図始動ゲート３５を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【１６２７】

普図始動ゲート３５の下流には、普通電動役物３４ｂを有する第２特図始動口３４が配置されており、普図始動ゲート３５に入球した遊技球は、普通電動役物３４ｂを備える第２特図始動口３４に導かれる。

【１６２８】

普通電動役物３４ｂは、通常は遊技球が第２特図始動口３４に入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した普電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第２特図始動口３４に入球可能な開放状態となる。

【１６２９】

第２特図始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、本実施形態では、右側遊技領域ＰＡＲに設けられている。第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、１個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出されるとともに、主制御装置６０による内部抽選である第２特図抽選が実行される。本実施形態では、第２特図抽選の結果として、「特図大当たり」と、「特図外れ」とが設定情報として設定されている。第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づく抽選処理が実行され、第２特図抽選の結果、特図大当たりに当選すると、後述する特別電動役物（特別電動役物５７ｂ）を開放状態に移行させる処理を含む特電開閉実行モードが開始される。なお、本実施形態では、第２特図始動口３４が右側遊技領域ＰＡＲに設けられている構成としたが、第２特図始動口３４の位置はこれに限定されず、本発明の主旨を実現可能であれば、他の位置に設けられていてもよい。例えば、第２特図始動口３４は、左側遊技領域ＰＡＬに設けられていてもよい。

【１６３０】

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

【１６３１】

第１特図始動口３３の上方には、ステージ３６ｘが設けられている。ステージ３６ｘは、到達した遊技球を振り分ける場合に、中央ルートよりも右側ルート及び左側ルートに多くの遊技球を振り分けるように構成されている。すなわち、中央ルートに振り分けられた遊技球の個数よりも、右側ルートに振り分けられた遊技球と左側ルートに振り分けられた遊技球とを合計した個数の方が多くなるように構成されている。本実施形態では、ステー

ジ３６ｘの下方に第１特図始動口３３が設けられており、中央ルートに振り分けられた遊技球は第１特図始動口３３に入球する可能性が高い。このため、中央ルートの方が右側ルート及び左側ルートよりも遊技者にとっての価値が高い。なお、本実施形態では、ステージ３６ｘは、樹脂製である。

【１６３２】

なお、「入球」とは、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過することを意味し、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出される態様だけでなく、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出されることなく遊技領域ＰＡに残存して流通（流下）を継続する態様も含まれる。また、一般入賞口３２、第１特図始動口３３、第２特図始動口３４及び大入賞口５７ａへの遊技球の入球を「入賞」と表現する場合もある。

【１６３３】

次に、遊技盤３０に設けられている各種の表示部について説明する。

【１６３４】

遊技盤３０には、可変表示ユニット４０と、メイン表示器４５とが設けられている。メイン表示器４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示器３９とを有している。

【１６３５】

特図ユニット３７は、第１特別図柄表示器３７ａと、第２特別図柄表示器３７ｂと、第１特図保留表示器３７ｃと、第２特図保留表示器３７ｄとを備えている。

【１６３６】

第１特別図柄表示器３７ａは、第１特別図柄の変動表示及び停止表示を実行する表示部である。第１特別図柄とは、第１特図始動口３３への遊技球の入球を契機として第１特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。第１特図始動口３３への遊技球の入球を契機として第１特図抽選が実行されると、第１特別図柄表示器３７ａは、当該第１特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１特別図柄の変動表示を実行する。その後、第１特別図柄表示器３７ａは、当該第１特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で第１特別図柄の停止表示を実行する。以降の説明では、第１特別図柄表示器３７ａにおいて第１特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１特図変動時間とも呼ぶ。

【１６３７】

本実施形態では、第１特別図柄表示器３７ａは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。第１特図始動口３３に遊技球が入球すると、第１特別図柄表示器３７ａを構成する７セグメント表示器は、所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、第１特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、第１特別図柄表示器３７ａは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【１６３８】

なお、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを第１特図遊技回とも呼ぶ。すなわち、第１特図遊技回は、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて実行される第１特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１回の第１特図遊技回毎に、１回の第１特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の第１特図遊技回に要する時間を第１特図遊技時間とも呼ぶ。第１特図遊技時間は、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄の変動表示が開始されてから第１特図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である第１特図変動時間と、第１特図抽選の結果が停止表示されている時間である第１特図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、第１特図停止時間は一定（１．０秒）である。したがって、第１特図変動時間が決定されることによって、第１特図遊技時間は一意に決定される。

【１６３９】
第２特別図柄表示器３７ｂは、第２特別図柄の変動表示及び停止表示を実行する表示部である。第２特別図柄とは、第２特図始動口３４への遊技球の入球を契機として第２特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。第２特図始動口３４への遊技球の入球を契機として第２特図抽選が実行されると、第２特別図柄表示器３７ｂは、当該第２特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２特別図柄の変動表示を実行する。その後、第２特別図柄表示器３７ｂは、当該第２特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で第２特別図柄の停止表示を実行する。以下では、第２特別図柄表示器３７ｂにおいて第２特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２特図変動時間とも呼ぶ。
【１６４０】
本実施形態では、第２特別図柄表示器３７ｂは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、第２特別図柄表示器３７ｂを構成する７セグメント表示器は所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、第２特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、第２特別図柄表示器３７ｂは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。
【１６４１】
なお、第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを第２特図遊技回とも呼ぶ。すなわち、第２特図遊技回は、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて実行される第２特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１回の第２特図遊技回毎に、１回の第２特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の第２特図遊技回に要する時間を第２特図遊技時間とも呼ぶ。第２特図遊技時間は、第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動表示が開始されてから第２特図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である第２特図変動時間と、第２特図抽選の結果が停止表示されている時間である第２特図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、第２特図停止時間は一定である。したがって、第２特図変動時間が決定されることによって、第２特図遊技時間は一意に決定される。
【１６４２】
また、本実施形態では、特電開閉実行モードの実行中又は特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示中に遊技球が第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく第１特図抽選又は第２特図抽選の実行を保留する機能（特図保留機能とも呼ぶ）を有しており、保留された第１特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する第１特図保留表示器３７ｃと、保留された第２特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する第２特図保留表示器３７ｄとを備えている。
【１６４３】
第１特図保留表示器３７ｃは、保留された第１特図抽選の保留個数に対応した情報（第１特図始動口３３に入球した遊技球の個数に関する情報）を表示する表示部である。本実施形態では、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づく第１特図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、第１特図保留表示器３７ｃは、４個のＬＥＤランプによって構成されており、第１図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。
【１６４４】
第２特図保留表示器３７ｄは、保留された第２特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づく第２特図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、第２特図保留表示器３７ｄは、４個のＬＥＤランプによって構成されており、第２図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。
【１６４５】

また、本実施形態では、第１特図抽選と第２特図抽選の両方が保留されている場合には、第２特図抽選が優先して実行され、第２特図抽選の保留が全て無くなった後に、第１特図抽選が実行されるように構成されている（いわゆる特２優先機）。具体的には、例えば、第１特図抽選が２個（２回）保留されており、第２特図抽選が３個（３回）保留されている場合には、第２特図抽選が３回実行されて保留が無くなった後に、第１特図抽選が２回実行されることになる。ただし、保留されていた最後の第２特図抽選が終了する前に第２特図始動口３４に遊技球が入球して第２特図抽選が再び保留された場合には、当該保留された第２特図抽選が終了するまで、第１特図抽選は実行されない。

【１６４６】

普図ユニット３８は、普通図柄表示器３８ａと、普図保留表示器３８ｂとを備えている。

【１６４７】

普通図柄表示器３８ａは、普通図柄の変動表示及び停止表示を実行する表示部である。普通図柄とは、普図始動ゲート３５への遊技球の入球を契機として内部抽選である普図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。普図始動ゲート３５への遊技球の入球を契機として普図抽選が実行されると、普通図柄表示器３８ａは、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、普通図柄の変動表示を実行する。その後、普通図柄表示器３８ａは、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示態様で普通図柄の停止表示を実行する。以降の説明では、普通図柄表示器３８ａにおいて普通図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を普図変動時間とも呼ぶ。

【１６４８】

本実施形態では、普通図柄表示器３８ａは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普通図柄表示器３８ａを構成する７セグメント表示器は、所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、普図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、普通図柄表示器３８ａは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【１６４９】

なお、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを普図遊技回とも呼ぶ。すなわち、普図遊技回は、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて実行される普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１回の普図遊技回毎に、１回の普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の普図遊技回に要する時間を普図遊技時間とも呼ぶ。普図遊技時間は、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動表示が開始されてから普図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である普図変動時間と、普図抽選の結果が停止表示されている時間である普図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、普図停止時間は一定（０．１秒）である。したがって、普図変動時間が決定されることによって、普図遊技時間は一意に決定される。

【１６５０】

また、本実施形態では、普電開閉実行モードの実行中又は普通図柄の変動表示中に遊技球が普図始動ゲート３５に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく普図抽選の実行を保留する機能（普図保留機能とも呼ぶ）を有しており、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する上述した普図保留表示器３８ｂを備えている。

【１６５１】

普図保留表示器３８ｂは、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づく普図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、普図保留表示器３８ｂは、４個のＬＥＤランプによって構成されており、普図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。

【１６５２】
ラウンド表示器３９は、特電開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数に対応した情報を表示する表示部である。ラウンド遊技とは、予め定められた所定時間（最大開放時間）が経過すること、又は、予め定められた上限個数（最大入球個数）の遊技球が大入賞口に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、特別電動役物の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、特電開閉実行モードの移行の契機となった特図当たりの種別に応じて異なる。ラウンド表示器３９は、特電開閉実行モードにおける特電開閉期間の開始の際にラウンド遊技の回数に対応した表示を開始し、特電開閉期間の終了の際に当該表示を終了する。本実施形態では、ラウンド表示器３９は、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器を２つ並べることによって構成されている。ただし、ラウンド表示器３９は、２つの７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。
【１６５３】
なお、上述したメイン表示器４５を構成する各表示部は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。
【１６５４】
可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、外部出力としての外部出力手段としての図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は外部出力としての画像表示を行う。本実施形態では、図柄表示装置４１として、液晶表示装置（液晶ディスプレイ）が採用されている。図柄表示装置４１の表示内容は、後述する表示制御装置１００によって制御される。なお、図柄表示装置４１としては、液晶表示装置（液晶ディスプレイ）に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置や、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴなど、種々の表示装置が採用されてもよい。
【１６５５】
図柄表示装置４１は、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄が変動表示及び停止表示をする場合に、それに合わせて装飾図柄の変動表示及び停止表示を行なう表示部である。また、図柄表示装置４１は、装飾図柄の変動表示及び停止表示に限らず、変動演出としての予告演出や特電開閉実行モード中の演出の表示など、各種の演出の表示も行なう表示部である。図柄表示装置４１の上方には、演出用可動役物１７０が設けられている。
【１６５６】
演出用可動役物１７０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの手前（前方）上側に配置された可能役物であり、遊技盤３０の正面視（以下、単に「正面視」と呼んだ場合、遊技盤３０の正面視を意味する）において、回転軸部１７１の周囲に５枚の花びら部１７２が配置されるように構成されている。各花びら部１７２は、板状の透明または半透明の樹脂製部材であり、正面視において、花びらの形状を有している。回転軸部１７１は、遊技盤３０の前後方向（遊技盤３０の表面に対して垂直な方向）に延在した棒状部材に連結されており、当該棒状部材を中心に回転可能に構成されている。回転軸部１７１に連結された各花びら部１７２は、回転軸部１７１の回転運動に伴って回転可能に構成されている。さらに、演出用可動役物１７０は、図示した原点位置から下方に移動可能に構成されている。
【１６５７】
図１０７は、図柄表示装置４１において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図１０７（Ａ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて変動表示される装飾図柄の一例を示す説明図である。
【１６５８】
図１０７（Ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、装飾図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の１～８を示

す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。
【１６５９】
図１０７（Ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの一例を示す説明図である。図示するように、表示面４１ａの中央には、メイン表示領域ＭＡが表示される。
【１６６０】
メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの装飾図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図１０７（Ａ）に示した数字１～８の装飾図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３のそれぞれにおいて装飾図柄が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。そして、図１０７（Ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各装飾図柄列毎に１個の装飾図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。
【１６６１】
本実施形態では、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球し、第１特別図柄表示器３７ａ又は第２特別図柄表示器３７ｂにおいて第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が開始されると、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３の装飾図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各装飾図柄が、装飾図柄列Ｚ１、装飾図柄列Ｚ３、装飾図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わる。その後、第１特別図柄表示器３７ａ又は第２特別図柄表示器３７ｂにおいて第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示となったタイミングと同期して、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に１個の装飾図柄が停止表示した状態となる。主制御装置６０による第１特図抽選又は第２特図抽選の結果が特図大当たりであった場合には、各装飾図柄列における装飾図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる際に、予め定められた所定の装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、各装飾図柄列の装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、装飾図柄列の数、有効ラインの数、各装飾図柄列における装飾図柄のスクロールの方向、各装飾図柄列の装飾図柄の数など、装飾図柄の変動表示の態様としては種々の態様を採用可能である。
【１６６２】
次に、装飾図柄におけるリーチについて説明する。リーチとは、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される複数の装飾図柄列のうち一部の装飾図柄列において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される可能性がある装飾図柄の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示が行われている表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせとは、同一の装飾図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、例えば、図１０７（Ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に装飾図柄列Ｚ１において装飾図柄「７」が停止表示され、次に装飾図柄列Ｚ３において装飾図柄列Ｚ１と同じ装飾図柄「７」が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状態で、装飾図柄列Ｚ２において装飾図柄がスクロールしている（変動表示している）状態をリーチという。そして、当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している装飾図柄と同一の装飾図柄が装飾図柄列Ｚ２に停止表示される。
【１６６３】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された装飾図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。
【１６６４】
図１０７（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１特図保留表示領域Ｄｓ１と、第２特図保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。

【１６６５】
第１特図保留表示領域Ｄｓ１には、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて保留された第１特図抽選の個数（保留第１特図抽選の個数）が表示される。保留第１特図抽選とは、未実行の第１特図抽選であって、当該第１特図抽選の抽選結果を報知するための第１特別図柄の変動表示が開始されていない第１特図抽選を言う。本実施形態では、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて保留可能な第１特図抽選の数は４個である。したがって、図示するように、第１特図保留表示領域Ｄｓ１には４個の保留第１特図抽選に対応した保留表示が可能である。
【１６６６】
第２特図保留表示領域Ｄｓ２には、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて保留された第２特図抽選の個数（保留第２特図抽選の個数）が表示される。保留第２特図抽選とは、未実行の第２特図抽選であって、当該第２特図抽選の抽選結果を報知するための第２特別図柄の変動表示が開始されていない第２特図抽選を言う。本実施形態では、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて保留可能な第２特図抽選の数は４個である。したがって、図示するように、第２特図保留表示領域Ｄｓ２には４個の保留第２特図抽選に対応した保留表示が可能である。
【１６６７】
また、図１０７（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１特別図柄表示器３７ａに表示される第１特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１特図同期表示部Ｓｙｎｃ１と、第２特別図柄表示器３７ｂに表示される第２特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２特図同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１特別図柄表示器３７ａにおいて第１特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１特別図柄表示器３７ａにおいて第１特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２特別図柄表示器３７ｂにおいて第２特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２特別図柄表示器３７ｂにおいて第２特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。
【１６６８】
また、表示面４１ａには、音量と光量を調整するための画像（以下、音量光量調整画像ＳＬＡとも呼ぶ）を表示することができる。
【１６６９】
図１０８は、音量光量調整画像を説明する説明図である。上述したように、パチンコ機１０で実行される演出（変動演出、ラウンド遊技が実行される特電開閉実行モードにおいて実行される演出、普電開閉実行モードにおいて実行される演出）においてスピーカー４６から出力される音声の大きさ（音量）や、演出において発光（出力）する各種ランプ４７の光量を調整することができるように、表示面４１ａには音量光量調整画像ＳＬＡを表示することができる。
【１６７０】
図１０８（ａ）に示すように、音量光量調整画像ＳＬＡには、音量調整画像ＳＴと、光量調整画像ＬＴが含まれる。本実施形態のパチンコ機１０では、出力値としての音量の値はレベル１～レベル５の５段階で調整可能である。出力値としての光量の値もレベル１～レベル５の５段階で調整可能である。遊技の待機状態（遊技回が実行されていない状態）において、遊技者が演出操作ボタン２４または十字キー２７を１回押すと音量光量調整画像ＳＬＡ（音量調整画像ＳＴ、光量調整画像ＬＴを含む）が表示面４１ａに表示される。
【１６７１】
音量調整画像ＳＴには、設定される音量の値を表示するために５段階の目盛り表示がされている。黒色に塗りつぶされている目盛りの数が現在設定されている音量の値を示している。音量光量調整画像ＳＬＡが表示されている状態で遊技者が十字キー２７の左右ボタンを操作することで音量のレベル１～レベル５の値の中から一つの値を選択して入力する

ことができる。遊技者は十字キー２７の左ボタンを操作することで音量レベルをレベル１を下限として下げることができる。また、遊技者が十字キー２７の右ボタンを操作することで音量レベルをレベル５を上限として上げることができる。そして、遊技者が決定した一つの音量のレベルの値の入力が完了すると、その値が音光側ＭＰＵ９２内の記憶領域に記憶され、その入力された値に対応した音量のレベルが音量調整画像ＳＴとして表示面４１ａに所定期間表示がされる。

【１６７２】

一方、光量調整画像ＬＴには、設定される光量の値を表示するために５段階の目盛り表示がされている。黒色に塗りつぶされている目盛りの数が現在設定されている光量の値を示している。音量光量調整画像ＳＬＡが表示されている状態で遊技者が十字キー２７の上下ボタンを操作することで光量のレベル１～レベル５の値の中から一つの値を選択して入力することができる。遊技者は十字キー２７の下ボタンを操作することで光量レベルを、レベル１を下限として下げることができる。また、遊技者が十字キー２７の上ボタンを操作することで光量レベルをレベル５を上限として上げることができる。そして、遊技者が決定した一つの光量のレベルの値の入力が完了すると、その値が音光側ＭＰＵ９２内の記憶領域に記憶され、その入力された値に対応した光量のレベルが光量調整画像ＬＴとして表示面４１ａに所定期間表示がされる。

【１６７３】

また、図１０８（ｂ）に示すように、遊技回が実行されている期間（特別図柄の変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間）に遊技者は音量および光量のレベルの値を入力することが可能である。遊技回が実行されている期間に、遊技者が演出操作ボタン２４または十字キー２７を１回押すと入力内容表示画像としての音量光量調整画像ＳＬＡ（音量調整画像ＳＴ、光量調整画像ＬＴを含む）が表示面４１ａの左下の領域に表示される。その後の操作は上記説明と同じであるので省略する。また、遊技回が実行されている期間に音量および光量のレベルの値が遊技者によって入力された場合、当該入力された値に対応した表示の音量調整画像ＳＴと光量調整画像ＬＴが表示面４１ａに所定期間表示される。また、パチンコ機１０は、遊技回が実行されている期間に音量および光量のレベルの値が遊技者によって入力された場合には、その入力の直後から当該入力されたレベルで音および光を出力する。

【１６７４】

なお、遊技者が入力した音量および光量のレベルの値に対応した音および光の出力は、遊技が継続している場合には維持される。したがって、遊技回の実行中に遊技者が入力（設定）した音量および光量のレベルの値に対応した音および光の出力は、例えば、その後に実行される特電開閉実行モードや普電開閉実行モードにおいても維持される。

【１６７５】

また、表示面４１ａには、演出のカスタム設定や遊技履歴の閲覧を遊技者が選択して行うことを可能にするオプション画像が表示される。

【１６７６】

図１０９はオプション画像を説明する説明図である。遊技の待機状態（遊技回が実行されていない待機期間としての非変動状態）において、遊技者が演出操作ボタン２４を１回押下して演出操作ボタン２４に対して入力操作を行うと、ボタン操作検出スイッチがＯＮ状態になり、表示面４１ａには複数の関連情報が表示されたオプション画像ＯＰＧが表示される。オプション画像ＯＰＧは、予め表示制御装置１００の記憶部に記憶されている画像データが出力されて表示面４１ａに画像表示される。

【１６７７】

図１０９（ａ）に示すように、オプション画像ＯＰＧには、演出のカスタム設定を遊技者が選択可能なカスタム設定選択用画像ＣＴＧと、遊技履歴を表示するための遊技履歴選択用画像ＨＳＧと、演出における音声や文字表示における言語を設定するための言語設定選択用画像ＬＮＧが表示されている。

【１６７８】

遊技者が演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いて、表示面４１ａに出力表示されたこれら複数の画像に対応したいずれかの選択用画像を選択して情報入力すると、選択された画像に対する設定画像が表示される。具体的には、遊技者がカスタム設定選択用画像ＣＴＧを選択して入力して対応情報入力状態にするとカスタム設定選択状態となり、サブ制御装置（音声発光制御装置９０、表示制御装置１００）は当該入力を検出して、図１０９（ｂ）に示すような演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示面４１ａに出力表示する。演出カスタム設定用画像ＰＳＧには、設定可能な情報として、パチンコ機１０において実行される演出の出現頻度や期待度の設定を可能にするための画像が表示される。具体的には、演出カスタム設定用画像ＰＳＧには、一発告知演出の出現頻度を設定可能にする画像である一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１と、パチンコ機１０において実行可能な演出の一つである魚群演出の期待度を設定可能にする魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２と、パチンコ機１０において実行可能な演出の一つである泡演出の期待度を設定可能にする泡演出期待度設定用画像ＣＴ３とが表示される。

【１６７９】

一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１は、遊技者が十字キー２７で操作入力することにより設定可能な情報に対応する情報の入力として一発告知演出の出現頻度の設定が可能である。一発告知演出の出現頻度については後述する。遊技者が十字キー２７で操作入力すると、操作入力に対応してカーソルが動く画像が表示され、一発告知演出の出現頻度の設定が可能となる。

【１６８０】

魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２は、遊技者が十字キー２７で操作入力することにより設定可能な情報に対応する情報の入力として魚群演出の期待度の設定が可能である。魚群演出の期待度については後述する。遊技者が十字キー２７で操作入力すると、操作入力に対応してカーソルが動く画像が表示され、魚群演出の期待度の設定が可能となる。

【１６８１】

泡演出期待度設定用画像ＣＴ３は、遊技者が十字キー２７で操作入力することにより泡演出の期待度の設定が可能である。泡演出の期待度については後述する。遊技者が十字キー２７で操作入力すると、操作入力に対応してカーソルが動く画像が表示され、泡演出の期待度の設定が可能となる。

【１６８２】

また、表示面４１ａにオプション画像ＯＰＧが表示されている状態において、遊技者が演出操作ボタン２４と十字キー２７とを操作して遊技履歴選択用画像ＨＳＧを選択入力した場合には、遊技履歴情報が表示される。

【１６８３】

図１１０は、表示面４１ａに表示された遊技履歴情報を説明する説明図である。パチンコ機１０は過去に実行された遊技回において特図大当たりをした遊技回における変動表示に関する情報を所定の記憶部に記憶しており、当該情報に基づいて遊技履歴選択用画像ＨＳＧを表示する。遊技履歴選択用画像ＨＳＧには、遊技履歴情報として、遊技者による一連の遊技における確変大当たりの回数、通常大当たりの回数、獲得賞球数、過去の所定回数の大当たりとなった遊技回において実行された演出の種類、各大当たり遊技回における大当たり種別を出力表示する。遊技履歴情報には、カスタム設定された状態で実行された遊技に対する遊技履歴が出力されるので、カスタム設定可能な情報に対応する情報として遊技履歴情報を認識して、カスタム設定による効果等についても遊技者は楽しむことができる。

【１６８４】

このように表示面４１ａには、種々の画像を表示することができる。表示面４１ａに表示されるこれらの画像は、サブ制御装置の所定の記憶手段としてのプログラムＲＯＭ１０３やキャラクタＲＯＭ１０６やビデオＲＡＭ１０７に記憶された情報であり、表示側ＭＰＵ１０２によって読み出されることによって表示面４１ａに出力（画像表示）される。

【１６８５】

なお、本実施形態においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡ、第１特図保留表示領域Ｄｓ１、第２特図保留表示領域Ｄｓ２、第１特図同期表示部Ｓｙｎｃ１、および、第２特図同期表示部Ｓｙｎｃ２が表示される構成としたが、表示面４１ａにこれらの表示の一部または全部が表示されない構成を採用してもよい。

【１６８６】

《３－２》遊技機の電気的構成：

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

【１６８７】

図１１１は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【１６８８】

なお、主制御装置６０を「メイン制御装置」と定義し、音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とを合わせて「サブ制御装置」と定義する。すなわち、パチンコ機１０の制御は、メイン制御装置とサブ制御装置によって行われている。

【１６８９】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。

【１６９０】

主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。

【１６９１】

また、主制御基板６１の入力側には、上述した各種の入球口のそれぞれに設けられた検知センサーが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて第１特図抽選を実行し、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて第２特図抽選を実行する。

【１６９２】

主制御基板６１の出力側には、メイン表示器４５と、特別電動役物５７ｂを開閉動作させる特別電動役物駆動部５７ｃと、普通電動役物３４ｂを開閉動作させる普通電動役物駆動部３４ｃとが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【１６９３】

具体的には、ＭＰＵ６２は、第１特図抽選を実行した際には、メイン表示器４５における第１特別図柄表示器３７ａの表示制御を実行し、第２特図抽選を実行した際には、メイン表示器４５における第２特別図柄表示器３７ｂの表示制御を実行し、普図抽選を実行した際には、メイン表示器４５における普通図柄表示器３８ａの表示制御を実行し、特電開閉実行モードを実行した際には、メイン表示器４５におけるラウンド表示器３９の表示制御を実行する。さらに、ＭＰＵ６２は、特電開閉実行モードにおいては、特別電動役物５

７ｂが開閉されるように特別電動役物駆動部５７ｃの駆動制御を実行し、普電開閉実行モードにおいては、普通電動役物３４ｂが開閉されるように普通電動役物駆動部３４ｃの駆動制御を実行する。

【１６９４】

また、主制御基板６１の出力側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。主制御装置６０は、払出制御装置７０に対して、入球判定結果に基づいて、各入球口毎に設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信する。なお、主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｂを参照する。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【１６９５】

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

【１６９６】

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

【１６９７】

その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光部である各種ランプ４７の駆動制御や、音声出力部であるスピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。さらに、音声発光制御装置９０には、十字キー２７が設けられており、上述したように、遊技者が変更可能な演出モードの設定、所定の演出の出現頻度の設定、表示面４１ａとしての液晶ディスプレイの光量の設定、スピーカー４６から出力される音声の音量の設定など各種設定が遊技者によって行われる際に用いられる。

【１６９８】

また、音声発光制御装置９０には、ＮＦＣモジュール１１０と、Bluetoothモジュール１１１（以下、ＢＴモジュール１１１とも呼ぶ）とが設けられている。ＮＦＣモジュール１１０の状態は音光側ＭＰＵ９２によって常時監視されている。ＮＦＣモジュール１１０は音光側ＭＰＵ９２の制御によって、ＮＦＣモジュールを備えたスマートフォン２００が所定距離としてのNFC検出可能距離まで接近した際に、パチンコ機１０とスマートフォン２００とがBluetooth接続される際のペアリングに必要な接続情報をＮＦＣ用の所定の周波数の電波で発信する。

本実施形態においては、ＮＦＣ用の所定の周波数の電波で発信する接続情報は、パチンコ機１０が備えるBluetoothモジュール１１１におけるBluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードである。Bluetoothモジュール１１１は、スマートフォン２００とBluetoothによる通信を行うために用いられる。ＮＦＣモジュール１

１０およびBluetoothモジュール１１１における処理については後述する。
【１６９９】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における装飾図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる装飾図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、装飾図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、装飾図柄が停止表示している時間は一定である。従って、装飾図柄の変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。
【１７００】
図１１２は、ＲＡＭ６４に設けられている各種カウンタと各種記憶エリアを示す説明図である。図１１２に示すように、ＲＡＭ６４には、ＭＰＵ６２による内部抽選に用いられる各種のカウンタが設けられている。具体的には、本実施形態では、ＲＡＭ６４には、特図当否判定カウンタＣｓ１と、特図種別判定カウンタＣｓ２と、特図リーチ判定カウンタＣｓ３と、特図変動種別判定カウンタＣｓ４と、普図当否判定カウンタＣｎ１と、普図種別判定カウンタＣｎ２と、乱数初期値カウンタＣｉｎｉとが設けられている。特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２は、特図抽選の抽選結果を判定する際に用いられる。特図リーチ判定カウンタＣｓ３は、図柄表示装置４１に表示される装飾図柄を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かを判定する特図リーチ判定に用いられる。また、特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、第１特別図柄表示器３７ａ又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける特別図柄の変動時間を決定する際に用いられる。また、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２は、普図抽選に用いられる。乱数初期値カウンタＣｉｎｉは、特図当否判定カウンタＣｓ１の値が１周した際の初期値を設定情報として設定する際に用いられる。
【１７０１】
各カウンタＣｓ１～Ｃｓ４、Ｃｎ１、Ｃｎ２、Ｃｉｎｉは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。
【１７０２】
また、ＲＡＭ６４には、特図保留エリア６４ｂと、特図判定エリア６４ｃと、普図保留エリア６４ｄと、普図判定エリア６４ｅとが設けられている。本実施形態では、第１特図始動口３３に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の各値が特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに時系列的に記憶され、第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の各値が特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。また、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２の各値が普図保留エリア６４ｄに時系列的に記憶される。
【１７０３】
次に、特図当否判定カウンタＣｓ１の詳細について説明する。特図当否判定カウンタＣｓ１は、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する際に用いられる。この特図当たりに当選するか否かの判定である特図当否判定は、上述した特図抽選の一部である。特図当否判定カウンタＣｓ１は、０～６５５３５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。また、特図当否判定カウンタＣｓ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値が当該特図当否判定カウンタＣｓ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣｉｎｉ

は、特図当否判定カウンタＣｓ１と同様のループカウンタである（値＝０～６５５３５）。

【１７０４】

特図当否判定カウンタＣｓ１の値は定期的に更新され、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１の値が特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１の値が特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。

【１７０５】

特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、第１特図始動口３３に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、第２特図始動口３４に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。本実施形態では、第２特図保留エリアＲｂに記憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、第１特図保留エリアＲａに記憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値よりも優先的に、そして記憶された順に特図判定エリア６４ｃに移動される。そして、特図判定エリア６４ｃに移動した特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図当否判定テーブルと照合され、特図当たりに当選するか否かが判定される。

【１７０６】

次に、特図種別判定カウンタＣｓ２の詳細について説明する。特図種別判定カウンタＣｓ２は、特別図柄の種別を判定する際に用いられる。この特別図柄の種別の判定である特図種別判定は、上述した特図抽選の一部である。特図種別判定カウンタＣｓ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。

【１７０７】

特図種別判定カウンタＣｓ２は定期的に更新され、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図種別判定カウンタＣｓ２の値が、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１の値とともに特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図種別判定カウンタＣｓ２の値が特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。

【１７０８】

特図種別判定カウンタＣｓ２の値は、第１特図始動口３３に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、特図種別判定カウンタＣｓ２の値は、第２特図始動口３４に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。本実施形態では、第２特図保留エリアＲｂに記憶された特図種別判定カウンタＣｓ２の値は、第１特図保留エリアＲａに記憶された特図種別判定カウンタＣｓ２の値よりも優先的に、そして記憶された順に、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１とともに特図判定エリア６４ｃに移動される。

【１７０９】

ＭＰＵ６２は、上述したように、特図判定エリア６４ｅに記憶されている特図当否判定カウンタＣｓ１の値を用いて特図当否判定を行なう。そして、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている複数の特図種別判定テーブルの中から、特図当否判定の結果に対応した一の特図種別判定テーブルを選択し、特図判定エリア６４ｅに記憶されている特図種別判定カウンタＣｓ２の値を、当該選択した特図種別判定テーブルと照合し、特別図柄の種別を判定する。そして、ＭＰＵ６２は、判定した特別図柄の種別に基づいて、特別図柄表示部３８ａに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。

【１７１０】

次に、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の詳細について説明する。特図リーチ判定カウンタＣｓ３は、特図当否判定の結果が特図当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。特図リーチ判定カウンタＣｓ３は、例えば０～９９の範

囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。
【１７１１】
特図リーチ判定カウンタＣｓ３は定期的に更新され、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値が、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値とともに特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値が、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値とともに特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。
【１７１２】
特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値は、第１特図始動口３３に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値は、第２特図始動口３４に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。本実施形態では、第２特図保留エリアＲｂに記憶された特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値は、第１特図保留エリアＲａに記憶された特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値よりも優先的に、そして記憶された順に、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値とともに特図判定エリア６４ｃに移動される。
【１７１３】
ＭＰＵ６２は、特図当否判定において特図当たりではないと判定した場合に、特図判定エリア６４ｃに記憶されている特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値を、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図リーチ判定テーブルと照合し、リーチが発生するか否かを判定する。なお、特図抽選における特図当否判定の結果が特図大当たりである場合には、ＭＰＵ６２は、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値に関係なくリーチ発生と判定する。
【１７１４】
次に、特図変動種別判定カウンタＣｓ４の詳細について説明する。特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、特別図柄表示部３８ａにおける特別図柄の変動時間及び図柄表示装置４１における装飾図柄の変動時間を決定する際に用いられる。特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。
【１７１５】
特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、定期的に更新され、その更新値は、特別図柄の変動表示の開始直前に取得される。そして、取得された特図変動種別判定カウンタＣｓ４の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図変動時間テーブルと照合され、特図変動時間が決定される。
【１７１６】
次に、普図当否判定カウンタＣｎ１の詳細について説明する。普図当否判定カウンタＣｎ１は、普図当たりに当選するか否かを判定する際に用いられる。この普図当たりに当選するか否かの判定である普図当否判定は、上述した普図抽選の一部である。普図当否判定カウンタＣｎ１は、０～６５５３５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、普図当否判定カウンタＣｎ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値が当該普図当否判定カウンタＣｎ１の初期値として読み込まれる。
【１７１７】
普図当否判定カウンタＣｎ１は定期的に更新され、普図始動ゲート３５を遊技球が通過した場合には、その更新値は、当該通過のタイミングで普図保留エリア６４ｄに記憶される。
【１７１８】
普図当否判定カウンタＣｎ１の値は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球する毎に４個

まで普図保留エリア６４ｄに記憶され、記憶された順に普図判定エリア６４ｅに移動する。そして、普図判定エリア６４ｅに移動した普図当否判定カウンタＣｎ１の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図当否判定テーブルと照合され、普図当たりに当選するか否かが判定される。

【１７１９】

次に、普図種別判定カウンタＣｎ２の詳細について説明する。普図種別判定カウンタＣｎ２は、普通図柄の種別を判定する際に用いられる。この普通図柄の種別の判定である普図種別判定は、上述した普図抽選の一部である。普図種別判定カウンタＣｎ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【１７２０】

普図種別判定カウンタＣｎ２は定期的に更新され、普図始動ゲート３５に遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１の値とともに普図保留エリア６４ｄに記憶される。

【１７２１】

普図種別判定カウンタＣｎ２の値は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球する毎に４個まで普図保留エリア６４ｄに記憶され、記憶された順に、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１の値とともに普図判定エリア６４ｅに移動する。

【１７２２】

ＭＰＵ６２は、上述したように、普図判定エリア６４ｅに記憶されている普図当否判定カウンタＣｎ１の値を用いて普図当否判定を行なう。そして、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている複数の普図種別判定テーブルの中から、普図当否判定の結果に対応した一の普図種別判定テーブルを選択し、普図判定エリア６４ｅに記憶されている普図種別判定カウンタＣｎ２の値を、当該選択した普図種別判定テーブルと照合し、普通図柄の種別を判定する。そして、ＭＰＵ６２は、判定した普通図柄の種別に基づいて、普通図柄表示器３８ａに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。

【１７２３】

次に、特図当否判定テーブルについて説明する。

【１７２４】

図１１３は、特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。

【１７２５】

上述したように、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、特図当否判定カウンタＣｓ１における０から６５５３５までの範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された特図当否判定カウンタＣｓ１の値と特図当否判定テーブルとによって、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かの判定である特図当否判定が行なわれる。

【１７２６】

本実施形態のパチンコ機１０は、特図当否判定（特図抽選）の抽選モードとして、特図大当たりに当選する確率の低い低確率モードと、当該低確率モードよりも特図大当たりに当選する確率の高い高確率モードとを実行可能に構成されており、低確率モード中の特図抽選において利用される低確率モード用の特図当否判定テーブルと、高確率モード中の特図抽選において利用される高確率モード用の特図当否判定テーブルとを備えている。さらに、本実施形態では、第１特図抽選と第２特図抽選とにおいても異なる特図当否判定テーブルを備えている。すなわち、本実施形態では、特図抽選において利用する特図当否判定テーブルとして、以下の４種類の特図当否判定テーブルを備えている。

・第１特図当否判定テーブル（低確率モード用）
・第２特図当否判定テーブル（低確率モード用）
・第１特図当否判定テーブル（高確率モード用）
・第２特図当否判定テーブル（高確率モード用）

【１７２７】

図１１３（Ａ）に示すように、低確率モード中の第１特図抽選において利用される第１

特図当否判定テーブル（低確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から２０４までの２０５個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低確率モード中の第１特図抽選（第１特図当否判定）の結果は、約３１９．７分の１の確率で特図大当たりに当選となる。

【１７２８】

図１１３（Ｂ）に示すように、低確率モード中の第２特図抽選において利用される第２特図当否判定テーブル（低確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から２０４までの２０５個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低確率モード中の第２特図抽選（第２特図当否判定）の結果は、約３１９．７分の１の確率で特図大当たりに当選となる。

【１７２９】

図１１３（Ｃ）に示すように、高確率モード中の第１特図抽選において利用される第１特図当否判定テーブル（高確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から１７２８までの１７２９個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中の第１特図抽選（第１特図当否判定）の結果は、約３７．９分の１の確率で特図大当たりに当選となる。

【１７３０】

図１１３（Ｄ）に示すように、高確率モード中の第２特図抽選において利用される第２特図当否判定テーブル（高確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から１７２８までの１７２９個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中の第２特図抽選（第２特図当否判定）の結果は、約３７．９分の１の確率で特図大当たりに当選となる。

【１７３１】

次に、特図種別判定テーブルについて説明する。

【１７３２】

図１１４は、特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、特図種別判定カウンタＣｓ２における０から９９までの範囲内の値から１つの値が取得される。そして、上述した特図当否判定の結果と、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値とによって、特別図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する特図種別判定が行なわれる。

【１７３３】

本実施形態のパチンコ機１０は、第１特図抽選において利用される第１特図種別判定テーブルと、第２特図抽選において利用される第２特図種別判定テーブルとを備えている。

【１７３４】

図１１４（Ａ）に示すように、本実施形態の第１特図種別判定テーブルによれば、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が０～１９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ａ（１６Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が２０～３９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｂ（８Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が４０～５９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｃ（４Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が６０～９９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｄ（８Ｒ通常大当たり）と判定される。一方、特図当否判定の結果が特図外れである場合には、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値に関わら

ず、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｚ（外れ）と判定される。
【１７３５】
図１１４（Ｂ）に示すように、本実施形態の第２特図種別判定テーブルによれば、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が０～５１までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ａ（１６Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が５２～５５までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｂ（８Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が５６～５９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｃ（４Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が６０～９９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｄ（８Ｒ通常大当たり）と判定される。一方、特図当否判定の結果が特図外れである場合には、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値に関わらず、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｚ（外れ）と判定される。
【１７３６】
特別図柄の種別（停止図柄の種別）のうち、特別図柄Ａ（１６Ｒ確変大当たり）、特別図柄Ｂ（８Ｒ確変大当たり）、特別図柄Ｃ（４Ｒ確変大当たり）及び特別図柄Ｄ（８Ｒ通常大当たり）は、いずれも特電開閉実行モードの実行の契機となる点において共通しているが、特電開閉実行モードが実行される際に選択される特電開閉シナリオの種別が異なっている。
【１７３７】
特電開閉シナリオは、特電開閉実行モードにおける特別電動役物５７ｂの制御の態様が記憶された制御プログラムであり、選択される特電開閉シナリオの種別によって、特電開閉実行モードにおける特別電動役物５７ｂの開閉の態様が異なることになる。
【１７３８】
次に、特電開閉パターン選択テーブルについて説明する。
【１７３９】
図１１５は、特電開閉パターン選択テーブルの内容を示す説明図である。特電開閉パターン選択テーブルは、特図大当たりに当選した場合に、特別図柄の種別に対応した特電開閉パターン及び当該特電開閉パターンを実現するための特電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。特電開閉パターンは、特別電動役物５７ｂに一連の動作、具体的には一連の開閉動作を実行させるための動作パターンである。特別電動役物５７ｂは、一連の開閉動作が実行されていない非駆動時には、非駆動時初期位置である初期閉鎖状態となっており、一連の開閉動作が実行されると、駆動時最戻り位置である駆動時閉鎖状態と、最も駆動された駆動時最大変位位置である開放状態との間で駆動制御される。そして、一連の開閉動作は、特別電動役物５７ｂを駆動時閉鎖状態に移行させる閉鎖動作を複数回実行するように構成されている。なお、本実施形態では、一連の開閉動作に含まれる閉鎖動作によって特別電動役物５７ｂを閉鎖した際の駆動時閉鎖状態は、初期閉鎖状態と同じ状態であるが、駆動時閉鎖状態は、初期閉鎖状態と完全に同じ状態でなくてもよい。すなわち、閉鎖動作によって特別電動役物５７ｂが初期閉鎖状態までは完全に戻っていない場合があってもよい。換言すれば、閉鎖動作は、特別電動役物５７ｂが初期閉鎖状態側に近づく動作であればよく、初期閉鎖状態及び駆動時閉鎖状態のいずれも、遊技球が大入賞口５７ａに入球することが不可能な状態であればよい。以下、本実施形態では、初期閉鎖状態と駆動時閉鎖状態とを区別しない場合には、単に閉鎖状態と呼ぶ。
【１７４０】
図１１５に示すように、特電開閉パターン選択テーブルには、特別図柄の種別（停止図柄の種別）に対応した特電開閉パターンがそれぞれ設定されており、当該特電開閉パターンを実現するための制御プログラムである特電開閉シナリオが特電開閉パターン毎にそれぞれ設定されている。具体的には、本実施形態では、特別図柄Ａに対応して特電開閉パタ

ーンＡ（特電開閉シナリオＡ）が設定されており、特別図柄Ｂに対応して特電開閉パターンＢ（特電開閉シナリオＢ）が設定されており、特別図柄Ｃに対応して特電開閉パターンＣ（特電開閉シナリオＣ）が設定されており、特別図柄Ｄに対応して特電開閉パターンＤ（特電開閉シナリオＤ）が設定されている。すなわち、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ａとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターンＡ（特電開閉シナリオＡ）が選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ｂとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターンＢ（特電開閉シナリオＢ）が選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ｃとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターンＣ（特電開閉シナリオＣ）が選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ｄとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターンＤ（特電開閉シナリオＤ）が選択されることになる。

【１７４１】

特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、３．０秒間の特電オープニング期間が開始される。すなわち、本実施形態では、特電開閉実行モードの開始条件の成立後、一連の開閉動作（特電開閉期間）の開始前に、特別電動役物５７ｂが初期閉鎖状態から駆動されない特電オープニング期間が存在する。３．０秒間の特電オープニング期間が終了すると、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、特別電動役物５７ｂが開放するラウンド遊技が１６回（１６ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における特別電動役物５７ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、特別電動役物５７ｂが最大開放時間である２９．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が大入賞口５７ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。また、ラウンド遊技とラウンド遊技の間のインターバル期間（特電インターバル期間）は、２．０秒に設定されている。すなわち、本実施形態では、一連の開閉動作には、特別電動役物５７ｂが駆動時閉鎖状態で待機する特電インターバル期間が含まれている。特電開閉期間が終了すると、３．０秒間の特電エンディング期間が開始される。特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの終了後の遊技状態については、抽選モードは、高確率モードとなり、後述するサポートモードは、高頻度サポートモードとなる。そして、本実施形態では、高確率モード及び高頻度サポートモードは、特図抽選において次に特図大当たりに当選するまで継続する。

【１７４２】

特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モード及び特電開閉シナリオＣに基づいた特電開閉実行モードは、上述した特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードと比較して、ラウンド遊技の実行回数が異なる（特電開閉シナリオＢでは８Ｒ、特電開閉シナリオＣでは４Ｒ）のみで、その他の制御態様については同じである。すなわち、本実施形態では、一連の開閉動作を実行する期間として、短動作期間となる４Ｒや８Ｒの特電開閉期間と、４Ｒや８Ｒの特電開閉期間よりも長い長動作期間となる１６Ｒの特電開閉期間と、を備える。

【１７４３】

特電開閉シナリオＤに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、３．０秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、特別電動役物５７ｂが開放するラウンド遊技が８回（８ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における特別電動役物５７ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、特別電動役物５７ｂが最大開放時間である２９．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が大入賞口５７ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。また、ラウンド遊技とラウンド遊技の間の所定のインターバル期間である特電インターバル期間は、２．０秒に設定されている。特電開閉期間が終了すると、３．０秒間の特電エンディング期間が開始される。特電開閉シナリオＤに基づいた特電開閉実行モードの終了後の遊技状態については、抽選モード

は、低確率モードとなり、後述するサポートモードは、高頻度サポートモードとなる。そして、本実施形態では、低確率モード及び高頻度サポートモードは、特図抽選において特図大当たりに当選した場合、または特図抽選において特図大当たりに当選せずに１００回の特図変動が終了した場合に終了する。

【１７４４】

次に、普図当否判定テーブルについて説明する。

【１７４５】

図１１６は、普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。

【１７４６】

上述したように、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普図当否判定カウンタＣｎ１における０～６５５３５の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された普図当否判定カウンタＣｎ１の値と普図当否判定テーブルとによって、普図当たりに当選するか否かの判定である普図当否判定が行なわれる。

【１７４７】

本実施形態のパチンコ機１０は、普図抽選における普図当たりの当選確率、普通図柄の変動時間及び普通電動役物の動作モードを規定するサポートモードとして、低頻度サポートモード（低サポ状態）と、同条件において低頻度サポートモードよりも普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモード（高サポ状態）とを実行可能に構成されており、低頻度サポートモード中の普図抽選において利用される低頻度サポートモード用の普図当否判定テーブルと、高頻度サポートモード中の普図抽選において利用される高頻度サポートモード用の普図当否判定テーブルとを備えている。すなわち、本実施形態では、普図抽選において利用される普図当否判定テーブルとして、以下の２種類の普図当否判定テーブルを備えている。

・普図当否判定テーブル（低頻度サポートモード用）
・普図当否判定テーブル（高頻度サポートモード用）

【１７４８】

図１１６（Ａ）に示すように、低頻度サポートモード中の普図抽選において利用される普図当否判定テーブル（低頻度サポートモード用）には、普図当否判定カウンタＣｎ１の０～６５５３５の６５５３６個の値のうち、０～２の３個の値が普図当たりに当選となる値として設定されており、それ以外の値が普図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低頻度サポートモード中の普図当否判定の結果は、１／２１８４５．６６の確率で普図当たりに当選となる。

【１７４９】

「普図当たり」とは、普電開閉実行モードの開始の契機となる判定結果である。一方、「普図外れ」とは、普電開閉実行モードの開始の契機とはならない判定結果である。

【１７５０】

図１１６（Ｂ）に示すように、高頻度サポートモード中の普図抽選において利用される普図当否判定テーブル（高頻度サポートモード用）には、普図当否判定カウンタＣｎ１の０～６５５３５の６５５３６個の値のうち、０～６５５３４の６５５３５個の値が普図当たりに当選となる値として設定されており、それ以外の値が普図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高頻度サポートモード中の普図当否判定の結果は、１／１．０００００１５３の確率で普図当たりに当選となる。

【１７５１】

次に、普図種別判定テーブルについて説明する。

【１７５２】

図１１７は、普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普図種別判定カウンタＣｎ２における０～９９の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値と、上述した普図当否判定の結果と、普図種別判定テーブルとによって、普通図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する普図種別判定が行なわれる。

【１７５３】
図１１７に示すように、本実施形態の普図種別判定テーブルによれば、普図当否判定の結果が普図当たり当選であり、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値が０～４９までの値である場合には、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄Ａ（普図当たりＡ）と判定され、普図当否判定の結果が普図当たり当選であり、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値が５０～９９までの値である場合には、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄Ｂ（普図当たりＢ）と判定される。一方、普図当否判定の結果が普図外れである場合には、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値に関わらず、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄Ｚ（普図外れ）と判定される。
【１７５４】
普通図柄の種別（停止図柄の種別）のうち、普通図柄Ａ（普図当たりＡ）及び普通図柄Ｂ（普図当たりＢ）は、普電開閉実行モードの実行の契機となり、普電開閉実行モードが実行される際に普電開閉シナリオが読み込まれる。普電開閉シナリオは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの制御の態様が記憶された制御プログラムである。
【１７５５】
次に、普電開閉シナリオ選択テーブルについて説明する。
【１７５６】
図１１８は、普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。普電開閉シナリオ選択テーブルは、普図当たりに当選した場合に、普通図柄の種別に対応した普電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。
【１７５７】
図１１８に示すように、普電開閉シナリオ選択テーブルには、普通図柄の種別（停止図柄の種別）に対応した普電開閉シナリオがそれぞれ設定されている。具体的には、本実施形態では、普通図柄Ａに対応して普電開閉シナリオＡが設定されており、普通図柄Ｂに対応して普電開閉シナリオＢが設定されている。すなわち、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定の結果が普通図柄Ａとなった場合には、普電開閉実行モードの実行の際に普電開閉シナリオＡが選択され、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定の結果が普通図柄Ｂとなった場合には、普電開閉実行モードの実行の際に普電開閉シナリオＢが選択されることになる。
【１７５８】
普電開閉シナリオＡに基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、２．０秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉期間が開始される。当該普電開閉期間においては、普通電動役物３４ｂが１回開放し、１回の開放時間は０．８秒に設定されている。普電開閉期間が終了すると、２．０秒間の普電エンディング期間が開始される。
【１７５９】
普電開閉シナリオＢに基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、２．０秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉期間が開始される。当該普電開閉期間においては、普通電動役物３４ｂが２回開放し、１回の開放時間は０．８秒に設定されている。また、開放と開放の間に閉鎖しているインターバル期間（普電インターバル期間）は、１．０秒に設定されている。普電開閉期間が終了すると、２．０秒間の普電エンディング期間が開始される。
【１７６０】
すなわち、本実施形態では、普電開閉期間は、選択された普電開閉シナリオの種別に応じて、普通電動役物３４ｂが１回開放する短動作期間となる場合と、普通電動役物３４ｂが２回開放する長動作期間となる場合とがある。また、本実施形態では、普通電動役物３４ｂの１回の開放時間は、選択された普電開閉シナリオの種別に関わらず０．８秒に設定されるが、変形例として、普通電動役物３４ｂが開放状態に制御される期間は、選択された普電開閉シナリオの種別に応じて、例えば、０．４秒といった短い短制御期間に設定される場合と、０．８秒といった長い長制御期間に設定される場合がある構成としてもよい

。
【１７６１】
なお、以下の説明では、例えば、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定において特別図柄Ａ（１６Ｒ確変大当たり）と判定されたことを、「特図抽選において１６Ｒ確変大当たりに当選した」とも表現する。また、例えば、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定において普通図柄Ａと判定されたことを、「普図抽選において普図当たりＡに当選した」とも表現する。
【１７６２】
また、上述した特図抽選の抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである遊技状態を「低確低サポ状態」又は「通常状態」とも称し、特図抽選の抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである遊技状態を「高確低サポ状態」又は「潜伏確変状態（潜確状態）」とも称し、特図抽選の抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態を「低確高サポ状態」又は「時短状態」とも称し、特図抽選の抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態を「高確高サポ状態」又は「確変状態」とも称する。
【１７６３】
《３－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【１７６４】
図１１９は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。
【１７６５】
音声発光制御装置９０は、音声発光制御基板９１を備えている。音声発光制御基板９１には、音声発光制御装置９０の全体の制御を司る演算装置であるＭＰＵ９２と、音信号を生成するとともに生成した音信号に基づいてスピーカー４６を駆動して音を出力する音出力ＬＳＩ９８と、種々の音声データが格納されたメモリである音声データ用ＲＯＭ９８ａとが搭載されている。
【１７６６】
ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３には、演出パターンテーブル９３ａや、役物動作パターンテーブル９３ｂ、駆動シナリオ９３ｃ等が記憶されている。ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ、駆動シナリオ格納エリア９４ｄ、駆動シナリオ用カウンタエリア９４ｅ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【１７６７】
ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートが設けられている。
【１７６８】
ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０、演出操作ボタン２４、十字キー２７等が接続されており、ＭＰＵ９２は、主制御装置６０から送信される各種コマンドや、演出操作ボタン２４の操作態様を示す信号等を受信可能に構成されている。
【１７６９】
ＭＰＵ９２の出力側には、各種ランプ４７、演出用可動役物駆動機構９７、音出力ＬＳＩ９８、表示制御装置１００が接続されている。
【１７７０】

また音光側ＭＰＵ９２の入出力ポートには、ＮＦＣモジュール１１０とＢＴモジュール１１１とが接続されている。ＮＦＣモジュール１１０は、通信相手側のＮＦＣモジュールを検知するための検出部としてのNFCアンテナを備える。NFCアンテナから所定距離であるNFC検出可能距離まで、検出される対象物である通信相手側のＮＦＣモジュールが近接又は当接すると検出完了状態（NFC検出状態）となる。さらに、ＮＦＣモジュール１１０は、通信相手側のＮＦＣモジュールを検知した場合に出力するデータを格納する所定の記憶手段としてのＲＡＭ１１０ａを備える。ＲＡＭ１１０ａに格納されるデータは音光側ＭＰＵ９２によって書き換え可能である。

【１７７１】

演出用可動役物駆動機構９７は、上述した演出用可動役物１７０を駆動するための機構であり、上下移動用モーター１７４と、回転用モーター１７６と、拡大縮小機構１７７とを備えている。上下移動用モーター１７４は、演出用可動役物１７０を上下に移動させるためのモーターであり、回転用モーター１７６は、演出用可動役物１７０の回転軸部１７１を回転させるためのモーターであり、拡大縮小機構１７７は、演出用可動役物１７０の各花びら部１７２を回転軸部１７１から離間させる（拡大させる）ための機構である。上述した駆動シナリオ９３ｃは、上下移動用モーター１７４、回転用モーター１７６、拡大縮小機構１７７の動作パターンが規定されたプログラムである。

【１７７２】

音出力ＬＳＩ９８は、ＭＰＵ９２からの指示に基づいて再生すべき音を生成し、生成した音をスピーカー４６から出力するＤＳＰ（Ｄｉｇｉｔａｌ Ｓｉｇｎａｌ Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）である。具体的には、音出力ＬＳＩ９８は、ＭＰＵ９２から再生開始指令を受信すると、その再生開始指令によって指示された再生を開始すべき音を特定し、その特定した音に対応する音声データを音声データ用ＲＯＭ９８ａから読み出し、再生すべき音を生成する。そして、音出力ＬＳＩ９８は、生成した音をスピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９８は、ＭＰＵ９２から再生終了指令を受信すると、その再生終了指令により指示された再生を終了すべき音を特定し、その特定した音の再生を終了させる終了処理を実行する

【１７７３】

音出力ＬＳＩ９８は、１６チャンネル分の音声チャンネルを有しており、最大１６の音を同時に生成し、合成（ミキシング）した上で、スピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９８は、ＭＰＵ９２からの指示に従って、音声チャンネル毎に再生中の音の出力を消音（ミュート）に設定し、また、その消音設定を解除することができる。消音に設定された音声チャンネルは、音出力ＬＳＩ９８にて該当する音声データを読み出して再生すべき音を生成するものの、他の音声チャンネルの音とミキシングする場合は、消音設定の対象の音声チャンネルの音のレベルを０にするか、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシング回路に非入力とすることによって、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシングしないようにしている。これにより、消音設定の対象の音声チャンネルの音がスピーカー４６から出力されない。

【１７７４】

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

【１７７５】

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

【１７７６】

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

【１７７７】

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

【１７７８】

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

【１７７９】

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

【１７８０】

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

【１７８１】

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

【１７８２】

《３－４》本実施形態のパチンコ機１０の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０の処理の概要について説明する。上述したように、本実施形態におけるパチンコ機１０はスマートフォン２００やタブレット端末などの携帯端末とBluetoothによる接続および通信が可能である。パチンコ機１０は携帯端末と接続されることにより、携帯端末から所定の情報の入力、および、携帯端末への所定の情報を出力をする。例えば、パチンコ機１０の演出をカスタム設定するための情報（以下、カスタム設定情報とも呼ぶ）をスマートフォン２００から入力したり、パチンコ機１０の遊技履歴情報をスマートフォン２００に出力したりすることができる。以下、パチンコ機１０とスマートフォン２００との接続方法（ペアリング処理）、通信方法（通信中処理）および切断方法（切断処理）について説明をする。なお、以下に説明する接続方法（ペアリング処理）、通信方法（通信中処理）および切断方法（切断処理）は、スマートフォン２００上にインストールされた専用のアプリケーションＡＰＰを用いて実行する。

【１７８３】

パチンコ機１０とスマートフォン２００との接続方法（ペアリング処理）、通信方法（通信中処理）、切断方法（切断処理）については、スマートフォン２００側で実行可能な処理として複数の処理方法が考えられる。同様に、パチンコ機１０側で実行可能な処理として複数の処理方法が考えられる。また、スマートフォン２００側での処理とパチンコ機

１０側での処理の組み合わせ方も複数種類が考えられる。
【１７８４】
よって、以下の説明では、ペアリング処理については、スマートフォン２００側で採用可能なペアリング処理について複数種類を順に説明した後に、パチンコ機１０側で採用可能なペアリング処理について複数種類を順に説明する。また、各処理の説明において、相手側（スマートフォン２００から見たパチンコ機１０、パチンコ機１０から見たスマートフォン２００）のいずれの処理と組み合わせ可能であるのかも併せて説明する。
【１７８５】
通信中処理については、パチンコ機１０側で採用可能な通信中処理について複数種類を順に説明する。
【１７８６】
切断処理については、スマートフォン２００側で採用可能な切断処理について複数種類を順に説明した後に、パチンコ機１０側で採用可能な切断処理について複数種類を順に説明する。また、各処理の説明において、相手側（スマートフォン２００から見たパチンコ機１０、パチンコ機１０から見たスマートフォン２００）のいずれの処理と組み合わせ可能であるのかも併せて説明する。
【１７８７】
また、以下に説明する処理では、処理パターンとして説明する。例えば、ペアリング処理のスマートフォン側の処理にはＰＳと符号を付けた処理パターンとして説明する。ペアリング処理の遊技機側の処理にはＰＹと符号を付けた処理パターンとして説明する。そして、処理パターンＰＳの１種類目なら処理パターンＰＳ１と呼ぶ。処理パターンＰＳの２種類目は処理パターンＰＳ２と呼ぶ。同様に、処理パターンＰＹの１種類目なら処理パターンＰＹ１と呼ぶ。処理パターンＰＹ２の２種類目は処理パターンＰＳ２と呼ぶ。
【１７８８】
同様に、通信中処理の遊技機側の処理にはＣＹと符号付ける。
【１７８９】
切断処理のスマートフォン側の処理にはＤＳと符号付ける。切断処理の遊技機側の処理にはＤＹと符号付ける。
【１７９０】
＜ペアリング処理＞
[処理パターンＰＳ１]（スマートフォン２００側処理）
図１２０は、ペアリング処理（スマートフォン側）における処理パターンＰＳ１を示すフローチャートである。上述したように、スマートフォン２００のアプリケーションＡＰＰによって本処理は開始される。
【１７９１】
処理の概要：
先に処理の概要を説明する。本処理はＮＦＣを用いたBluetoothのペアリング処理である。パチンコ機１０の検出ユニットとしてのＮＦＣモジュール１１０に備えられている所定の記憶手段としてのＲＡＭ１１０ａには、複数の関連情報が格納されている。具体的には、パチンコ機１０が備えるＢＴモジュール１１１とBluetoothにおけるペアリングをするために必要なBluetoothの接続情報が格納されている。より具体的には、パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１の機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードの３つの情報（接続情報）が少なくともＲＡＭ１１０ａに格納されている。所定の待期期間としてのＮＦＣ監視状態において、所定の検知され得る対象物であるスマートフォン２００が、パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０が備える所定の検出実行部としてのＮＦＣアンテナに対して、所定距離であるＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接した場合に、ＮＦＣモジュール１１０は検出完了状態としてのＮＦＣ検出状態となる。ＮＦＣモジュール１１０がＮＦＣ検出状態となった場合に、ＲＡＭ１１０ａに記憶された情報である接続情報を外部出力する外部出力手段として、ＮＦＣによる接続情報を出力する処理を実行する。スマートフォン２００が備えるＮＦＣモジュールはＮＦＣを介してパチンコ

機１０のＢＴモジュール１１１の接続情報を受信する。そして、スマートフォン２００は、当該受信した接続情報に対応した所定の情報である接続要求をスマートフォン２００が備えるBluetoothモジュールからBluetoothの電波を介して所定期間内にパチンコ機１０に出力する。パチンコ機１０は、ＮＦＣモジュール１１０から出力されたBluetoothの接続情報に対応した所定の情報の入力である接続要求の入力を検出した状態が発生した場合に、演出の実行における所定の設定可能な情報に関する情報としてのカスタム設定可能な演出の情報（カスタム設定情報）に関する情報の入力および出力（例えば遊技履歴情報の出力）が可能となる。より具体的には、パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１は、スマートフォン２００から送られた接続要求に含まれる接続情報が、パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１の接続情報と一致しているかを判断し、一致している場合にはスマートフォン２００とのBluetoothによる通信を開始する。

以下、フローチャートによって説明する。

【１７９２】

ステップＳｅ７００１では、スマートフォン２００のアプリケーションＡＰＰ上で接続開始操作がされたか否かを判定する。具体的には、アプリケーションＡＰＰの機能としてスマートフォン２００のタッチパネル２０２に表示される「接続ボタン」が操作されたか否かを判定する。ステップＳｅ７００１において、接続ボタンが操作されたと判定した場合には（ステップＳｅ７００１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７００２に進み、スマートフォン２００が備えるＮＦＣモジュールを起動する。その後、ステップＳｅ７００３に進む。一方、ステップＳｅ７００１において接続ボタンが操作されていないと判定した場合には（ステップＳｅ７００１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【１７９３】

ステップＳｅ７００３では、ＮＦＣの電波を介してパチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０から接続情報を取得したか否かを判定する。ステップＳｅ７００３において、接続情報を取得したと判定した場合には（ステップＳｅ７００３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７００４に進む。ステップＳｅ７００４では、取得した接続情報が含まれる接続要求を、スマートフォン２００が備えるBluetoothモジュールからBluetoothの電波を介してパチンコ機１０のＢＴモジュール１１１に送信する。その後、ステップＳｅ７００５に進む。

【１７９４】

一方、ステップＳｅ７００３において、接続情報を取得していないと判定した場合には（ステップＳｅ７００３：ＮＯ）、本処理を終了する。

【１７９５】

ステップＳｅ７００５では、パチンコ機１０に向けて送信した接続要求に対して、パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１から接続応答を受信したか否かを判定する。ステップＳ７００５において、接続応答を受信したと判定した場合には（ステップＳｅ７００５：ＹＥＳ）、パチンコ機１０とのペアリングに成功し、ステップＳｅ７００６として、パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１とBluetoothによる通信を開始する。

【１７９６】

一方、ステップＳ７００５において、パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１から接続応答を受信しなかった場合には（ステップＳｅ７００５：ＮＯ）、ステップＳｅ７００７に進み、接続失敗として本処理を終了する。

【１７９７】

本処理によれば、ＮＦＣ監視状態において、スマートフォン２００がパチンコ機１０のＮＦＣアンテナに対してＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接した場合にパチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０がＮＦＣ検出状態となり、ＮＦＣモジュール１１０がＮＦＣ検出状態となった状態が発生した場合にＮＦＣモジュール１１０のＲＡＭ１１０ａに記憶されたBluetoothの接続情報をパチンコ機１０から出力する。そして、パチンコ機１０は、出力したBluetoothの接続情報に対応した接続要求を２００から入力したことを検出した状態が発生した場合に、スマートフォン２００から所定の設定可能情報に関する情報の入力（例えば、カスタム設定可能な演出の情報に関する情報）の入力や、スマートフォ

ン２００に向けて所定の設定可能情報に関する情報の出力（例えば、遊技履歴情報に関する情報の出力）が可能となるので、パチンコ機１０に対する情報の入力およびパチンコ機１０からの情報の出力を好適に行うことが可能となるという特段の効果を得ることができる。

【１７９８】

より具体的な効果としては、スマートフォン２００がＮＦＣを介してパチンコ機１０とのBluetooth接続（ペアリングを含む）に必要な接続情報を取得できるので、スマートフォン２００上で接続相手を選択したり、パスワードを入力したりする必要がなく、接続したい遊技機にスマートフォン２００を近接又は当接させるだけで自動的にペアリングを行いBluetooth接続をすることができる。この処理は、スマートフォン２００とBluetooth接続可能な機器（パチンコ機１０）が複数存在しランダムに接続されてしまうおそれのある環境において非常に有効である。また、パチンコ機１０との接続においては、パチンコ機１０に触れることを必要としないので非常に衛生的である。例えば感染症への感染を抑制することができる。

【１７９９】

[処理パターンＰＳ２]（スマートフォン２００側処理）

図１２１は、ペアリング処理（スマートフォン側）における処理パターンＰＳ２を示すフローチャートである。上述したように、スマートフォン２００のアプリケーションＡＰＰにおいて接続ボタンが操作されることによって、本処理は開始される。

【１８００】

処理の概要：

処理パターンＰＳ２と処理パターンＰＳ１との異なる点は、本処理においてはパチンコ機１０から接続応答がなかった場合にタイマをセットし、パチンコ機１０に接続要求の送信を所定の期間行う点である。

以下、フローチャートによって説明する。

【１８０１】

ステップＳｅ７１０１～ステップＳｅ７１０６の処理は、処理パターンＰＳ１にも同じ処理があり既に説明をしているので本処理での説明は省略する。

【１８０２】

ステップＳ７１０５においてパチンコ機１０からの接続要求が無いと判定すると（ステップＳ７１０５：ＮＯ）、ステップＳｅ７１０７に進み、タイマをセットしタイマ値を加算する。その後、ステップＳ７１０８に進み、タイマ値が所定時間（本実施形態では５秒）以上か否かを判定する。ステップＳ７１０８において、タイマ値が所定時間以上であると判定した場合には（ステップＳ７１０８：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７１０９に進み、接続失敗として本処理を終了する。一方、ステップＳ７１０８において、タイマ値が所定時間以上ではないと判定した場合には（ステップＳ７１０８：ＮＯ）、ステップＳ７１０４に進み処理を行う。

【１８０３】

本処理によれば、接続要求を受信できない場合に所定期間接続要求を行うので、なんらかの一時的な原因により接続要求の送信または接続応答の受信ができなかった場合であっても、その後の接続要求によって通信を開始することができる。スマートフォン２００がパチンコ機１０と一定時間近接又は当接させることが困難な状況（例えば混雑した状況）や、通信障害が生じやすい状況においては、複数回の接続要求を実行できるので非常に有効である。

【１８０４】

[処理パターンＰＳ３]（スマートフォン２００側処理）

図１２２は、ペアリング処理（スマートフォン側）における処理パターンＰＳ３を示すフローチャートである。上述したように、スマートフォン２００のアプリケーションＡＰＰにおいて接続ボタンが操作されることによって、本処理は開始される。

【１８０５】

処理の概要：
処理パターンＰＳ３と処理パターンＰＳ１との異なる点は、本処理においてはパチンコ機１０から接続応答がなかった場合には、接続要求をリトライし、リトライ回数が所定回以上になってもパチンコ機１０から接続応答がなかった場合には、接続失敗して処理を終了する点である。
以下、フローチャートによって説明する。
【１８０６】
ステップＳｅ７２０１～ステップＳｅ７２０６の処理は、処理パターンＰＳ１にも同じ処理があり既に説明をしているので本処理での説明は省略する。
【１８０７】
ステップＳ７２０５においてパチンコ機１０からの接続要求が無いと判定すると（ステップＳ７２０５：ＮＯ）、ステップＳｅ７２０７に進み、リトライ回数を加算する。すなわち、リトライ回数用のカウンタをセットしリトライ回数をカウントする。その後、ステップＳ７２０８に進み、リトライ回数がトライ最大値（本実施形態では例えば５回）以上か否かを判定する。なお、トライ最大値は予め設定された値である。ステップＳ７２０８において、リトライ回数がトライ最大値（本実施形態では例えば５回）以上であると判定した場合には（ステップＳ７２０８：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７２０９に進み、接続失敗として本処理を終了する。一方、ステップＳ７２０８において、タイマ値が所定時間以上ではないと判定した場合には（ステップＳ７２０８：ＮＯ）、ステップＳ７２０４に進み処理を繰り返す。
【１８０８】
本処理によれば、接続要求を受信できない場合に所定回数の接続要求を行うので、なんらかの一時的な原因により接続要求の送信または接続応答の受信ができなかった場合であっても、その後の接続要求によって通信を開始することができる。スマートフォン２００がパチンコ機１０と一定時間近接又は当接させることが困難な状況（例えば混雑した状況）や、通信障害が生じやすい状況においては、複数回の接続要求を実行できるので非常に有効である。
【１８０９】
[処理パターンＰＹ１]（パチンコ機１０側処理）
図１２３は、ペアリング処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＰＹ１を示すフローチャートである。
【１８１０】
処理の概要：
本処理はペアリング処理におけるパチンコ機１０側の処理である。上述したように、パチンコ機１０側の処理は、音声発光制御装置９０で実行されるタイマ割込み処理（音声発光制御）に含まれる一処理として実行される。なお、タイマ割込み処理（音声発光制御）については後述する。本処理は上述したように、ＮＦＣを用いたBluetoothのペアリング処理である。パチンコ機１０の検出ユニットとしてのＮＦＣモジュール１１０に備えられている所定の記憶手段としてのＲＡＭ１１０ａには、複数の関連情報が格納されている。具体的には、パチンコ機１０が備えるＢＴモジュール１１１とBluetoothにおけるペアリングをするために必要なBluetoothの接続情報が格納されている。より具体的には、パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１の機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードの３つの情報（接続情報）が少なくともＲＡＭ１１０ａに格納されている。所定の待期期間としてのＮＦＣ監視状態において、所定の検知され得る対象物であるスマートフォン２００が、パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０が備える所定の検出実行部としてのＮＦＣアンテナに対して、所定距離であるＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接した場合に、ＮＦＣモジュール１１０は検出完了状態としてのＮＦＣ検出状態となる。ＮＦＣモジュール１１０がＮＦＣ検出状態となった場合に、ＲＡＭ１１０ａに記憶された情報である接続情報を外部出力する外部出力手段として、ＮＦＣによる接続情報を出力する処理を実行する。スマートフォン２００が備えるＮＦＣモジュールはＮＦＣを介して

パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１の接続情報を受信する。そして、スマートフォン２００は、当該受信した接続情報に対応した所定の情報である接続要求をスマートフォン２００が備えるBluetoothモジュールからBluetoothの電波を介して所定期間内にパチンコ機１０に出力する。パチンコ機１０は、ＮＦＣモジュール１１０から出力されたBluetoothの接続情報に対応した所定の情報の入力である接続要求の入力を検出した状態が発生した場合に、演出の実行における所定の設定可能な情報に関する情報としてのカスタム設定可能な演出の情報（カスタム設定情報）に関する情報の入力および出力（例えば遊技履歴情報の出力）が可能となる。より具体的には、パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１は、スマートフォン２００から送られた接続要求に含まれる接続情報が、パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１の接続情報と一致しているかを判断し、一致している場合にはスマートフォン２００とのBluetoothによる通信を開始する。

以下、フローチャートによって説明する。

【１８１１】

ステップＳｅ７３０１では、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近しているか否かを判定する。すなわち、パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０によって、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが近接又は当接しているか否かを監視する。ステップＳｅ７３０１において、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが所定距離であるＮＦＣ検出可能距離まで接近していると判定した場合には（ステップＳｅ７３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７３０２において、ＮＦＣを介してＮＦＣモジュール１１０のＲＡＭ１１０ａに格納されているBluetooth接続のための接続情報を出力（送信）する。その後、ステップＳｅ７３０３に進む。

【１８１２】

一方、ステップＳｅ７３０１において、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近していないと判定した場合には（ステップＳｅ７３０１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【１８１３】

ステップＳｅ７３０３では、スマートフォン２００からBluetoothを介して接続要求を所定期間内（例えば５秒以内）に受信したか否かを判定する。ステップＳｅ７３０３において、スマートフォン２００からBluetoothを介して接続要求を所定期間内に受信したと判定した場合には（ステップＳｅ７３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７３０４に進む。

【１８１４】

一方、ステップＳｅ７３０３において、スマートフォン２００からBluetoothを介して接続要求を所定期間内に受信していないと判定した場合には（ステップＳｅ７３０３：ＮＯ）、本処理を終了する。

【１８１５】

ステップＳｅ７３０４では、スマートフォン２００から受信した接続要求に含まれる接続情報が、ステップＳ７３０２においてパチンコ機１０が送信した接続情報と一致しているか否かを判定する。ステップＳｅ７３０４において、スマートフォン２００から受信した接続要求に含まれる接続情報が、パチンコ機１０が送信した接続情報と一致していると判定した場合には（ステップＳｅ７３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７３０５に進み、スマートフォン２００に接続応答を送信する。その後、ステップＳｅ７３０６に進み、スマートフォン２００との通信を開始する。

【１８１６】

一方、ステップＳｅ７３０４において、スマートフォン２００から受信した接続要求に含まれる接続情報が、パチンコ機１０が送信した接続情報と一致していないと判定した場合には（ステップＳｅ７３０４：ＮＯ）、本処理を終了する。

【１８１７】

本処理によれば、ＮＦＣ監視状態において、スマートフォン２００がパチンコ機１０のＮＦＣアンテナに対してＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接した場合にパチンコ機１０

のＮＦＣモジュール１１０がＮＦＣ検出状態（第１の入力状態）となり、ＮＦＣモジュール１１０がＮＦＣ検出状態となった状態が発生した場合にＮＦＣモジュール１１０のＲＡＭ１１０ａに記憶されたBluetoothの接続情報をパチンコ機１０から出力する。そして、パチンコ機１０は、出力したBluetoothの接続情報に対応した接続要求をスマートフォン２００から入力したことを検出した状態（第２の入力状態）が発生した場合に、スマートフォン２００から所定の設定可能情報に関する情報（例えば、カスタム設定可能な演出の情報に関する情報）の入力や、スマートフォン２００に向けて所定の設定可能情報に関する情報の出力（例えば、遊技履歴情報に関する情報の出力）が可能となるので、パチンコ機１０に対する情報の入力およびパチンコ機１０からの情報の出力を好適に行うことが可能となるという特段の効果を得ることができる。

【１８１８】

また、ＮＦＣ検出状態が発生してから所定期間が経過するまで接続要求が受信が検出されなかった場合に、接続要求をスマートフォン２００から入力したことを検出した状態を発生させるには再度ＮＦＣ検出状態を発生させることが必要な状態を発生させる。すなわち、ステップＳｅ７３０３において所定期間内にBluetoothを介して接続要求がない（受信しない）場合には（ステップＳｅ７３０３：ＮＯ）、本処理を終了する。パチンコ機１０が、出力したBluetoothの接続情報に対応した接続要求をスマートフォン２００から入力したことを検出した状態（第２の入力状態）を発生させるには、改めて、所定の検知され得る対象物であるスマートフォン２００を、パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０が備える所定の検出実行部としてのＮＦＣアンテナに対して、所定距離であるＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接させて、ＮＦＣモジュール１１０の検出完了状態（第１の入力状態）を発生させることが必要な状態となるように構成されている。よって、ＮＦＣ検出状態（第１の入力状態）が発生した後にパチンコ機１０からスマートフォン２００が離れてしまって所定期間が経過した場合には、当該ペアリング処理を終了させ、異なる携帯端末との間でのペアリング処理を行うことを可能にすることができる。

【１８１９】

ここで、検出完了状態（第１の入力状態）が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず所定の情報の入力としての接続要求の入力の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反して検出完了状態（第１の入力状態）が発生した可能性や、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本処理によれば、そのような場合には接続要求の入力を検出した状態である第２の入力状態を発生させるためには再度検出完了状態（第１の入力状態）を発生させることが必要な状態を発生させることで、検出完了状態を発生させた遊技者と、その状態から接続要求の入力を検出した状態である第２の入力状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。

【１８２０】

より具体的には、意図せず短期間にスマートフォン２００をパチンコ機１０に近接又は当接させてしまった場合の不要なBluetooth接続を回避することができる。さらに、本処理によれば、パチンコ機１０とのBluetooth接続（ペアリング）に必要な接続情報を表示面４１ａなどに表示して遊技者に示す必要がなく、ペアリングのために遊技者が行わなければならない行為を非常に簡易化することができる。

【１８２１】

なお、本処理のステップＳｅ７３０３において、スマートフォン２００からBluetoothを介して受信する接続要求を、時間制限（所定期間内とする時間制限）を設けずに受信する構成としてもよい。すなわち、本処理のステップＳｅ７３０３における処理を「Bluetoothを介して接続要求あり？」としてもよい。

【１８２２】

また、検出完了状態（第１の入力状態）が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず所定の情報の入力としての接続要求の入力の検出がされない場合に、パチンコ機１０の表示面４１ａに、再度スマートフォン２００をパチンコ機１０に近接または当接させるように遊技者に促す文字や画像を表示する構成を採用してもよい。具体的には「もう一度

タッチして」などの文字（画像）を表示面４１ａに表示する構成を採用してもよい。
【１８２３】
さらに、パチンコ機１０がスマートフォン２００と接続されていない状態において、表示面４１ａに、通信をするためにはスマートフォン２００をパチンコ機１０に近接または当接させることが必要である旨を示唆する表示をしてもよい。例えば、「通信をするならタッチして」といった表示をしてもよい。そして、スマートフォン２００がパチンコ機１０に近接または当接した場合において、検出完了状態（第１の入力状態）が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず所定の情報の入力としての接続要求の入力の検出がされない場合に、パチンコ機１０の表示面４１ａに、再度スマートフォン２００をパチンコ機１０に近接または当接させるように遊技者に促す文字や画像を表示する構成を採用してもよい。
【１８２４】
[処理パターンＰＹ２]（パチンコ機１０側処理）
図１２４は、ペアリング処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＰＹ２を示すフローチャートである。
【１８２５】
処理の概要：
処理パターンＰＹ２と処理パターンＰＹ１との異なる点は、一台のスマートフォン２００に対して接続応答をした場合に、その後にパチンコ機１０に接近してきたスマートフォンに対してはＮＦＣを介して無効な接続情報を送信する点である。すなわち、スマートフォン２００からBluetoothを介して接続要求を受信し当該スマートフォン２００に対して接続応答を送信した後に、ＮＦＣモジュール１１０のＲＡＭ１１０ａに格納されている接続情報を無効なものに書き換える。具体的には、Bluetoothの接続情報としてのBluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードの３つの情報のうち、Bluetoothの機器名だけを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetoothのアドレスだけを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetoothのパスワードだけを無効なものに書き換えてもよい。また、これら３つの情報のうち２つの情報を無効なものに書き換えてもよい。すなわち、Bluetoothの機器名とBluetoothのアドレスとを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetoothの機器名とBluetoothのパスワードとを無効なものに書き換えてもよいし、BluetoothのアドレスとBluetoothのパスワードとを無効なものに書き換えてもよい。また、これら３つの情報の全てを無効なものに書き換えてもよい。
【１８２６】
このような構成にすることで、ＮＦＣ監視状態においてＮＦＣ検出状態が発生した場合に出力した接続情報が出力されることを抑制する処理を実行する。具体的には、ＮＦＣを介してパチンコ機１０からスマートフォン２００に対してBluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードの３つの情報のうち少なくとも１つが無効となっている接続情報が送信される。その後、スマートフォン２００からパチンコ機１０に対して接続要求が送信され、パチンコ機１０においてその接続要求に含まれるBluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードの３つの情報の全てが一致しているか判定をする。すなわち、Bluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードの３つの情報のうち一つでも無効なものであれば、スマートフォン２００はパチンコ１０とBluetooth接続することがきない。このようにすることで、パチンコ機１０はＮＦＣ監視状態においてＮＦＣ検出状態が発生した場合に出力した接続情報が出力されることを抑制することができる。また、一台のスマートフォン２００とBluetooth接続が確立した状態（第２の入力状態）が発生した場合に、正常な切断が行われるまで他のスマートフォンとの接続を回避することができる。すなわち、携帯端末（スマートフォン等）との多重接続を回避することができる。
以下、フローチャートによって説明する。
【１８２７】
ステップＳｅ７４０１～ステップＳｅ７２０５の処理は、処理パターンＰＹ１にも同じ

処理があり既に説明をしているので本処理での説明は省略する。
【１８２８】
ステップＳｅ７４０６では、ＮＦＣモジュール１１０のＲＡＭ１１０ａに格納されている接続情報を無効なものに書き換える。このようにすることで、上述したように、一台のスマートフォン２００とBluetooth接続が確立した場合に、正常な切断まで他のスマートフォンとの接続を回避することができる。ステップＳｅ７４０６を実行した後、ステップＳｅ７４０７に進み、スマートフォン２００との通信を開始し処理を終了する。ステップＳｅ７４０６が、スマートフォン２００からBluetoothを介して接続要求を入力（受信）した状態が発生した場合に、ＮＦＣ監視状態においてＮＦＣ検出状態が発生した場合に出力した接続情報が出力されることを抑制する処理に対応する。
【１８２９】
本処理によれば、接続情報を含む接続要求を受信（入力）した第２の入力状態としてのBluetooth接続状態が発生している状態において、新たに検知される対象物としてのスマートフォン２００が検出実行部としてのＮＦＣアンテナに対して所定距離であるＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接した場合に複数の情報としての接続情報（有効な接続情報）が出力されることを抑制することができる。より具体的には、例えばスマートフォン２００がＮＦＣアンテナに近接又は当接したことによって検出完了状態としてのＮＦＣ検出状態を経て接続要求が入力されBluetooth接続状態となっている場合に、他の携帯端末がＮＦＣアンテナに対してＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接したとしてもＮＦＣ検出状態が発生した場合に出力した複数の関連情報としてのBluetooth接続情報が出力されるのを抑制するので、当該他の携帯端末の近接又は当接に対してBluetooth接続状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の携帯端末と第２の入力状態としてのBluetooth接続状態となることを抑制することができる。
【１８３０】
すなわち、本処理によれば、上述したように、不意に近接又は当接したスマートフォンに対して意図せずBluetooth接続がされてしまうことを回避することができる。また、一台のスマートフォン２００とBluetooth接続が確立した状態（第２の入力状態）が発生した場合に、正常な切断が行われるまで他のスマートフォンとの接続を回避することができる。すなわち、携帯端末（スマートフォン等）との多重接続を回避することができる。
【１８３１】
なお、上述したように、接続情報を無効なものに書き換える場合に、Bluetoothの接続情報としてのBluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードの３つの情報のうち、Bluetoothの機器名だけを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetoothのアドレスだけを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetoothのパスワードだけを無効なものに書き換えてもよい。また、これら３つの情報のうち２つの情報を無効なものに書き換えてもよい。すなわち、Bluetoothの機器名とBluetoothのアドレスとを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetoothの機器名とBluetoothのパスワードとを無効なものに書き換えてもよいし、BluetoothのアドレスとBluetoothのパスワードとを無効なものに書き換えてもよい。また、これら３つの情報の全てを無効なものに書き換えてもよい。このように、接続情報を無効なものに書き換える態様として種々の態様を採用することができるが、Bluetoothの接続情報としてのBluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードの３つの情報のうち、いずれか一つの情報を無効なものに書き換えることによって携帯端末（スマートフォン等）との多重接続を回避することができる。
【１８３２】
[処理パターンＰＹ３]（パチンコ機１０側処理）
図１２５は、ペアリング処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＰＹ３を示すフローチャートである。
【１８３３】

処理の概要：
本処理では、処理パターンＰＹ２と処理パターンＰＹ１との異なる点は、一台のスマートフォン２００に対して接続応答をした場合に、パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０から接続情報を出力（送信）できないようにして、その後にパチンコ機１０に接近してきたスマートフォンに対してBluetooth接続ができないようにする構成である。すなわち当該処理も処理パターンＰＹ２と同様に、スマートフォン２００からBluetoothを介して接続要求を入力（受信）した状態が発生した場合に、ＮＦＣ監視状態においてＮＦＣ検出状態が発生した場合に出力した接続情報が出力されることを抑制する処理を実行する。

【１８３４】
本処理においては具体的には、一台のスマートフォン２００に対して接続応答をした後、ＮＦＣモジュール１１０に繋がるピンにオン信号を出力しＮＦＣモジュール１１０内のアンテナ部分が受ける電力をグランド（ＧＮＤ）に落とす回路にすることで、ＮＦＣモジュール１１０から接続情報を出力（送信）できないようにする。
以下、フローチャートによって説明する。

【１８３５】
ステップＳｅ７５０１～ステップＳｅ７５０５の処理は、処理パターンＰＹ１にも同じ処理があり既に説明をしているので本処理での説明は省略する。

【１８３６】
ステップＳｅ７５０６では、ＮＦＣモジュール１１０に繋がるピンにオン信号を出力する。ステップＳｅ７５０６を実行した後、ステップＳｅ７５０７に進み、スマートフォン２００との通信を開始し処理を終了する。ステップＳｅ７５０６が、スマートフォン２００からBluetoothを介して接続要求を入力（受信）した状態が発生した場合に、ＮＦＣ監視状態においてＮＦＣ検出状態が発生した場合に出力した接続情報が出力されることを抑制する処理に対応する。

【１８３７】
本処理によれば、上述したように、一台のスマートフォン２００に対して接続応答をした場合に、その後にパチンコ機１０に接近してきたスマートフォンに対してBluetooth接続ができないようにすることができる。すなわち、携帯端末（スマートフォン等）との多重接続を回避することができる。

【１８３８】
[処理パターンＰＹ４]（パチンコ機１０側処理）
図１２６は、ペアリング処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＰＹ４を示すフローチャートである。

【１８３９】
処理の概要：
本処理は、まだ１台の携帯端末ともBluetooth接続が確立していない場合のみ、パチンコ機１０に接近した携帯端末とのペアリングを行う処理である。なわち、携帯端末（スマートフォン等）との多重接続を回避することができる。
以下、フローチャートによって説明する。

【１８４０】
ステップＳｅ７６０１では、すでにパチンコ機１０が携帯端末とBluetooth接続されているか否かを判定する。ステップＳｅ７６０１において、すでにパチンコ機１０が携帯端末とBluetooth接続されていると判定した場合には（ステップＳｅ７６０１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【１８４１】
ステップＳｅ７６０１において、パチンコ機１０が１台の携帯端末ともBluetooth接続されていないと判定した場合には（ステップＳｅ７６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７６０２に進む。

【１８４２】

ステップＳｅ７６０２～ステップＳｅ７６０７の処理は、処理パターンＰＹ１におけるステップＳｅ７３０１～ステップＳｅ７３０６と同じであるので説明を省略する。

【１８４３】

本処理によれば、非常に簡易な処理によって携帯端末（スマートフォン等）との多重接続を回避することができる。

【１８４４】

[処理パターンＰＹ５]（パチンコ機１０側処理）

図１２７は、ペアリング処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＰＹ５を示すフローチャートである。

【１８４５】

処理の概要：

本処理は、携帯端末とのBluetoothによる多重接続を許容することを前提に、接続台数に制限を設ける構成である。具体的には、接続可能な携帯端末の上限数（接続上限値）を予め設定しておき、接続された携帯端末の数が接続上限値に達した以降は、ペアリングを実行しない構成である。例えば、パチンコ機１０に記憶されている遊技履歴を複数人で供給した場合には、複数台の携帯端末を同時にパチンコ機１０に接続して遊技履歴を受信することができ、利便性を向上させることができる。

以下、フローチャートによって説明する。

【１８４６】

ステップＳｅ７７０１では、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近しているか否かを判定する。すなわち、パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０によって、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが近接又は当接しているか否かを監視する。ステップＳｅ７７０１において、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近又は当接していると判定した場合には（ステップＳｅ７７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７７０２に進む。一方、ステップＳｅ７７０１において、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近していないと判定した場合には（ステップＳｅ７７０１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【１８４７】

ステップＳｅ７７０２では、現在Bluetooth接続されている携帯端末の数が接続上限値に達しているか否かを判定する。ステップＳｅ７７０２において、現在Bluetooth接続されている携帯端末の数が接続上限値に達していると判定した場合には（ステップＳｅ７７０２：ＮＯ）、本処理を終了する。

【１８４８】

一方、ステップＳｅ７７０２において、現在Bluetooth接続されている携帯端末の数が接続上限値に達していないと判定した場合には（ステップＳｅ７７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７７０３に進む。

【１８４９】

本処理におけるステップＳｅ７７０３～ステップＳｅ７７０７は、処理パターンＰＹ１におけるステップＳｅ７３０２～ステップＳｅ７３０６と同じであるので説明を省略する。

【１８５０】

本処理によれば、携帯端末とのBluetoothによる多重接続を許容することを前提に、接続台数に制限を設けることができる。例えば、パチンコ機１０に記憶されている遊技履歴を複数人で供給した場合には、複数台の携帯端末を同時にパチンコ機１０に接続して遊技履歴を受信することができ、利便性を向上させることができる。

【１８５１】

[処理パターンＰＹ６]（パチンコ機１０側処理）

図１２８は、ペアリング処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＰＹ６を示すフローチャートである。

【１８５２】

処理の概要：
本処理は、既に携帯端末とBluetooth接続されている場合に、新たな携帯端末がパチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０に接近した場合に、現在Bluetooth接続されている携帯端末との接続を切断し、新たに接近してきた携帯端末とのBluetooth接続を行う構成である。例えば、パチンコ機１０で誰も遊技をしていないのに、パチンコ機１０が所有者がどこにいるか分からない携帯端末（所在不明の携帯端末）とBluetooth接続されている場合に、パチンコ機１０で遊技をしようとしている遊技者の携帯端末を接近させることで、所在不明の携帯端末とのBluetooth接続を切断し、パチンコ機１０で遊技を行う遊技者の正当な携帯端末と新たにBluetooth接続をすることができる。
以下、フローチャートによって説明する。

【１８５３】
ステップＳｅ７８０１では、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近しているか否かを判定する。すなわち、パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０によって、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが近接又は当接しているか否かを監視する。ステップＳｅ７８０１において、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近していると判定した場合には（ステップＳｅ７８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７８０２に進む。一方、ステップＳｅ７８０１において、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近していないと判定した場合には（ステップＳｅ７８０１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【１８５４】
ステップＳｅ７８０２では、既に携帯端末とBluetooth接続されているか否かを判定する。ステップＳｅ７８０２において、既に携帯端末とBluetooth接続されていると判定した場合には（ステップＳ７８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７８０３に進み、既にBluetooth接続されてい携帯端末との当該接続を切断する。その後、ステップＳｅ７８０４に進む。

【１８５５】
一方、ステップＳｅ７８０２において、携帯端末とBluetooth接続されていないと判定した場合には（ステップＳ７８０２：ＮＯ）、そのままステップＳｅ７８０４に進む。

【１８５６】
ステップＳｅ７８０４では、新たに接近したスマートフォン２００側のＮＦＣモジュールに対して、ＮＦＣを介して接続情報を出力（送信）する。その後、ステップＳｅ７８０５に進む。

【１８５７】
ステップＳ７８０５～ステップＳｅ７８０８の処理は、処理パターンＰＹ１におけるステップＳｅ７３０３～ステップＳｅ７３０６の処理と同じであるので、説明を省略する。

【１８５８】
本処理によれば、既に携帯端末とBluetooth接続されている場合に、新たな携帯端末がパチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０に接近した場合に、現在Bluetooth接続されている携帯端末との接続を切断し、新たに接近してきた携帯端末とのBluetooth接続を行うことができる。例えば、パチンコ機１０で誰も遊技をしていないのに、パチンコ機１０が所有者がどこにいるか分からない携帯端末（所在不明の携帯端末）とBluetooth接続されている場合に、パチンコ機１０で遊技をしようとしている遊技者の携帯端末を接近させることで、所在不明の携帯端末とのBluetooth接続を切断し、パチンコ機１０で遊技を行う遊技者の正当な携帯端末と新たにBluetooth接続をすることができる。

【１８５９】
[処理パターンＰＹ７]（パチンコ機１０側処理）
図１２９は、ペアリング処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＰＹ７を示すフローチャートである。

【１８６０】
処理の概要：

本処理は、既に携帯端末とBluetooth接続されている場合に、新たな携帯端末がパチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０に接近した場合に、現在Bluetooth接続されている携帯端末に対して切断応答を送信し、その後、現在Bluetooth接続されている携帯端末との接続を切断し、新たに接近してきた携帯端末とのBluetooth接続を行う構成である。例えば、パチンコ機１０で誰も遊技をしていないのに、パチンコ機１０が所有者がどこにいるか分からない携帯端末（所在不明の携帯端末）とBluetooth接続されている場合に、当該所定不明の携帯端末に対して切断を確認することができる。そして、パチンコ機１０で遊技をしようとしている遊技者の携帯端末を接近させることで、所在不明の携帯端末とのBluetooth接続を切断し、パチンコ機１０で遊技を行う遊技者の正当な携帯端末と新たにBluetooth接続をすることができる。

以下、フローチャートによって説明する。

【１８６１】

ステップＳｅ７９０１では、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近しているか否かを判定する。すなわち、パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０によって、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが近接又は当接しているか否かを監視する。ステップＳｅ７８０１において、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近していると判定した場合には（ステップＳｅ７９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７９０２に進む。一方、ステップＳｅ７９０１において、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近していないと判定した場合には（ステップＳｅ７９０１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【１８６２】

ステップＳｅ７９０２では、既に携帯端末とBluetooth接続されているか否かを判定する。ステップＳｅ７９０２において、既に携帯端末とBluetooth接続されていると判定した場合には（ステップＳ７９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７９０８に進む。一方、ステップＳｅ７９０２において、携帯端末とBluetooth接続されていないと判定した場合には（ステップＳ７９０２：ＮＯ）、ステップＳｅ７９０３に進む。

【１８６３】

ステップＳｅ７９０８では、既に接続されている携帯端末に対して切断応答を送信する。このとき、切断の対象となっている携帯端末がBluetoothの通信範囲内に存在していることを前提にして、Bluetooth通信を切断する旨を遊技者に確認する表示を携帯端末に表示させる信号を当該携帯端末に向けてBluetoothを介して送信する。例えば「さっきのパチンコ機との接続を終了してもよい？」といった確認表示を携帯端末に表示させる信号を当該携帯端末に向けてBluetoothを介して送信する。さらに、後述するように通信中に常時データの送受信を行わない通信中処理（処理パターンＣＹ４～処理パターンＣＹ８）を採用している場合には、携帯端末に当該確認表示をさせる処理を実行することを契機として、当該携帯端末とのデータの送受信を行う構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、遊技者が認識しない間に遊技機との通信が切断されることを回避し、さらに、通信が切断される前に遊技機との間でデータの送受信を行うことができ、遊技者に不快感を与えてしまうことを回避することができる。ステップＳｅ７９０８を実行した後、ステップＳｅ７９０９において、切断用のタイマを設定し、ステップＳｅ７９１０に進む。

【１８６４】

ステップＳｅ７９１０では、切断用タイマに設定した時間を経過したか否かを判定する。ステップＳｅ７９１０において、切断用タイマが設定時間を経過していないと判定した場合には（ステップＳｅ７９１０：ＮＯ）、ステップＳｅ７９１１に進み、切断用タイマを更新する。その後、切断用タイマの設定時間が経過するまでステップＳｅ７９１０とステップＳｅ７９１１の処理を繰り返す。

【１８６５】

ステップＳｅ７９１０において、切断用タイマが設定時間を経過したと判定した場合には（ステップＳｅ７９１０：ＹＥＳ）、ステップＳ７９１２に進み、既にBluetooth接

続されてい携帯端末との当該接続を切断する。その後、ステップＳｅ７９０３に進む。
【１８６６】
ステップＳｅ７９０３～ステップＳ７９０７の処理は、処理パターンＰＹ６におけるステップＳｅ７８０４～ステップＳｅ７８０８と同じであるので説明を省略する。
【１８６７】
本処理によれば、パチンコ機１０で誰も遊技をしていないのに、パチンコ機１０が所有者がどこにいるか分からない携帯端末（所在不明の携帯端末）とBluetooth接続されている場合に、当該所定不明の携帯端末に対して切断を確認することができる。そして、パチンコ機１０で遊技をしようとしている遊技者の携帯端末を接近させることで、所在不明の携帯端末とのBluetooth接続を切断し、パチンコ機１０で遊技を行う遊技者の正当な携帯端末と新たにBluetooth接続をすることができる。
【１８６８】
＜通信中処理＞
次に通信中処理について説明する。以下の説明においては、パチンコ機１０がスマートフォン２００からカスタム設定情報を受信する処理パターンに加え、パチンコ機１０からスマートフォン２００にデータを出力する処理パターンについても説明をする。なお、通信中処理については、パチンコ機１０における処理のみ説明する。スマートフォン２００はパチンコ機１０とのBluetooth接続が確立しているので、パチンコ機１０からのデータ送信については常時受信をする。
【１８６９】
[処理パターンＣＹ１]（パチンコ機１０側処理）
図１３０は、通信中処理（パチンコ機１０側処理）における処理パターンＣＹ１を示すフローチャートである。
【１８７０】
処理の概要：
本処理は、スマートフォン２００からデータを受信した場合の処理である。パチンコ機１０がスマートフォン２００から受信するデータとしては例えばカスタム設定情報が挙げられる。
以下、フローチャートによって説明する。
【１８７１】
ステップＳｅ８００１では、スマートフォン２００とBluetooth接続中であるか否かを判定する。ステップＳｅ８００１において、スマートフォン２００とBluetooth接続中であると判定した場合には（ステップＳｅ８００１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８００２に進む。一方、ステップＳｅ８００１において、スマートフォン２００とBluetooth接続されていないと判定した場合には（ステップＳｅ８００１：ＮＯ）、本処理を終了する。
【１８７２】
ステップＳｅ８００２では、スマートフォン２００から入力されたデータ（カスタム設定情報）があるか否かを判定する。ステップＳｅ８００２において、スマートフォン２００から入力されたデータ（カスタム設定情報）があると判定した場合には（ステップＳｅ８００２：ＹＥＳ）、ステップＳ８００３に進み、入力されたデータに基づいて当該データを表示面４１ａに表示する。また、当該受信したカスタム設定情報に基づいて演出に関する値の設定を行う。その後、ステップＳｅ８００４において、スマートフォン２００に向けカスタム設定が完了したことを示す設定完了データを送信する。その後、本処理を終了する。一方、ステップＳｅ８００２において、スマートフォン２００から入力されたデータが無いと判定した場合には（ステップＳｅ８００２：ＮＯ）、本処理を終了する。
【１８７３】
本処理によれば、パチンコ機１０がスマートフォン２００とBluetooth接続されている場合に入力されたデータを表示面４１ａに表示することができる。
【１８７４】

[処理パターンＣＹ２]（パチンコ機１０側処理）
図１３１は、通信中処理（パチンコ機１０側処理）における処理パターンＣＹ２を示すフローチャートである。
【１８７５】
処理の概要：
本処理は、スマートフォン２００からデータを受信した場合の処理である。スマートフォン２００が接近している場合であってBluetooth接続されている場合にのみデータ入力をする構成である。パチンコ機１０がスマートフォン２００から受信するデータとしては例えばカスタム設定情報が挙げられる。
以下、フローチャートによって説明する。
【１８７６】
ステップＳｅ８１０１では、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出中であるか否かを判定する。すなわち、パチンコ機１０にスマートフォン２００が接近しているかを検出する。ステップＳｅ８１０１において、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出中であると判定した場合には（ステップＳｅ８１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８１０２に進む。一方、ステップＳｅ８１０１において、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出していないと判定した場合には（ステップＳｅ８１０１：ＮＯ）、本処理を終了する。
【１８７７】
ステップＳｅ８１０２～ステップＳｅ８１０５の処理は、処理パターンＣＹ１におけるステップＳｅ８００１～ステップＳｅ８００４と同じであるので説明を省略する。
【１８７８】
本処理によれば、スマートフォン２００が接近している場合であってBluetooth接続されている場合にのみデータ入力をするので、意図せず他の携帯端末からのデータ入力を回避することができる。
【１８７９】
[処理パターンＣＹ３]（パチンコ機１０側処理）
図１３２は、通信中処理（パチンコ機１０側処理）における処理パターンＣＹ３を示すフローチャートである。
【１８８０】
処理の概要：
本処理は、パチンコ機１０のデータをスマートフォン２００に送信する処理である。パチンコ機１０とスマートフォン２００とのBluetooth接続が確立している期間は、出力データがあれば常にデータを送信する構成である。送信するデータとしては、遊技履歴情報に関するデータや、パチンコ機１０の演出に関する音声データ、その他アプリケーションＡＰＰ上での特典データ等を採用することができる。
以下、フローチャートによって説明する。
【１８８１】
ステップＳｅ８２０１では、スマートフォン２００とBluetooth接続中であるか否かを判定する。ステップＳｅ８２０１において、スマートフォン２００とBluetooth接続中であると判定した場合には（ステップＳｅ８２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８２０２に進む。一方、ステップＳｅ８２０１において、スマートフォン２００とBluetooth接続されていないと判定した場合には（ステップＳｅ８２０１：ＮＯ）、本処理を終了する。
【１８８２】
ステップＳｅ８２０２では、出力するデータがあるか否かを判定する。テップＳｅ８２０２において、出力するデータがあると判定した場合には（ステップＳｅ８２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８２０３においてスマートフォン２００にデータを送信する。
【１８８３】

一方、テップＳｅ８２０２において、出力するデータが無いと判定した場合には（ステップＳｅ８２０２：ＮＯ）、本処理を終了する。

【１８８４】

本処理によれば、パチンコ機１０とスマートフォン２００とのBluetooth接続が確立している期間は、出力データがあれば常にデータを送信することができる。

【１８８５】

[処理パターンＣＹ４]（パチンコ機１０側処理）

図１３３は、通信中処理（パチンコ機１０側処理）における処理パターンＣＹ４を示すフローチャートである。

【１８８６】

処理の概要：

本処理は、パチンコ機１０からスマートフォン２００にデータを送信する場合の処理である。スマートフォン２００が接近している場合であってBluetooth接続されている場合にのみデータを送信する構成である。すなわち、Bluetooth接続がされている第２の入力状態において、ＮＦＣ検出状態である第１の入力状態が発生した場合に、特定情報としてのデータを送信（出力）する処理を実行する。送信するデータとしては、遊技履歴情報に関するデータや、パチンコ機１０の演出に関する音声データ、その他アプリケーションＡＰＰ上での特典データ等を採用することができる。

以下、フローチャートによって説明する。

【１８８７】

ステップＳｅ８３０１では、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出中であるか否かを判定する。すなわち、パチンコ機１０にスマートフォン２００が接近しているかを検出する。ステップＳｅ８３０１において、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出中であると判定した場合には（ステップＳｅ８３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８３０２に進む。一方、ステップＳｅ８３０１において、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出していないと判定した場合には（ステップＳｅ８３０１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【１８８８】

ステップＳｅ８３０２～ステップＳｅ８３０４の処理は、処理パターンＣＹ３における８２０１～ステップＳｅ８２０３と同じであるので説明を省略する。

【１８８９】

本処理によれば、Buetooth接続がされている第２の入力状態において、ＮＦＣ検出状態である第１の入力状態が発生した場合に、特定情報としてのデータを送信（出力）する処理を実行するので、遊技者がパチンコ機１０からスマートフォン２００にデータ（例えば、遊技履歴情報）を送信して欲しい時だけ、スマートフォン２００をパチンコ機１０に接近させて、スマートフォン２００にデータを受信することができる。

【１８９０】

[処理パターンＣＹ５]（パチンコ機１０側処理）

図１３４は、通信中処理（パチンコ機１０側処理）における処理パターンＣＹ５を示すフローチャートである。

【１８９１】

処理の概要：

本処理は、パチンコ機１０からスマートフォン２００に出力可能なデータがある場合に、一旦バッファにデータを格納し、格納したデータの容量が所定容量に達した場合にスマートフォン２００に送信する構成である。例えば、遊技履歴情報のデータをバッファに格納しておき、所定容量に達したらスマートフォン２００に送信することができる。パチンコ機１０からスマートフォン２００への送信回数を削減することができ、データ送信する際の処理の負荷を軽減することができる。

以下、フローチャートによって説明する。

【１８９２】
　ステップＳｅ８４０１では、スマートフォン２００とBluetooth接続中であるか否かを判定する。ステップＳｅ８４０１において、スマートフォン２００とBluetooth接続中であると判定した場合には（ステップＳｅ８４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８４０２に進む。一方、ステップＳｅ８４０１において、スマートフォン２００とBluetooth接続されていないと判定した場合には（ステップＳｅ８４０１：ＮＯ）、本処理を終了する。
【１８９３】
　ステップＳｅ８４０２では、出力するデータがあるか否かを判定する。テップＳｅ８４０２において、出力するデータがあると判定した場合には（ステップＳｅ８４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８４０３において、当該データを送信用のバッファに格納する。その後、ステップＳｅ８４０４に進む。
【１８９４】
　ステップＳｅ８４０４では、バッファに格納したデータの容量が所定量に達しているか否かを判定する。ステップＳｅ８４０４において、バッファに格納したデータの容量が所定量に達していると判定した場合には、ステップＳｅ８４０５に進み、バッファに格納していたデータをスマートフォン２００に送信する。その後、本処理を終了する。一方、ステップＳｅ８４０４において、バッファに格納したデータの容量が所定量に達していないと判定した場合には、本処理を終了する。
【１８９５】
　本処理によれば、出力するデータを一旦バッファにデータを格納し、格納したデータの容量が所定容量に達した場合にスマートフォン２００に送信するので、パチンコ機１０からスマートフォン２００への送信回数を削減することができ、データ送信する際の処理の負荷を軽減することができる。遊技履歴情報など、リアルタイムにパチンコ機１０からスマートフォン２００に送信する必要のないデータを送信する場合に最適な処理である。
【１８９６】
[処理パターンＣＹ６]（パチンコ機１０側処理）
　図１３５は、通信中処理（パチンコ機１０側処理）における処理パターンＣＹ６を示すフローチャートである。
【１８９７】
　処理の概要：
　本処理は、パチンコ機１０にスマートフォン２００が接近している場合であってBluetooth接続されている場合にのみデータを送信する構成である。すなわち、Bluetooth接続がされている第２の入力状態において、ＮＦＣ検出状態である第１の入力状態が発生した場合に、特定情報としてのデータを送信（出力）する処理を実行する。送信するデータとしては、遊技履歴情報に関するデータや、パチンコ機１０の演出に関する音声データ、その他アプリケーションＡＰＰ上での特典データ等を採用することができる。さらに、パチンコ機１０からスマートフォン２００に出力可能なデータがある場合に、一旦バッファにデータを格納し、格納したデータの容量が所定容量に達した場合にスマートフォン２００に送信する構成である。
　以下、フローチャートによって説明する。
【１８９８】
　ステップＳｅ８５０１では、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出中であるか否かを判定する。すなわち、パチンコ機１０にスマートフォン２００が接近しているかを検出する。ステップＳｅ８５０１において、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出中であると判定した場合には（ステップＳｅ８５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８５０２に進む。一方、ステップＳｅ８５０１において、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出していないと判定した場合には（ステップＳｅ８５０１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【１８９９】
　ステップＳｅ８５０２～ステップＳｅ８５０６の処理は、処理パターンＣＹ５におけるステップＳｅ８４０１～ステップＳｅ８４０５の処理と同じであるので説明を省略する。
【１９００】
　本処理によれば、Buetooth接続がされている第２の入力状態において、ＮＦＣ検出状態である第１の入力状態が発生した場合に、特定情報としてのデータを送信（出力）する処理を実行するので、遊技者がパチンコ機１０からスマートフォン２００にデータ（例えば、遊技履歴情報）を送信して欲しい時だけ、スマートフォン２００をパチンコ機１０に接近させて、スマートフォン２００にデータを受信することができる。また、出力するデータを一旦バッファにデータを格納し、格納したデータの容量が所定容量に達した場合にスマートフォン２００に送信するので、パチンコ機１０からスマートフォン２００への送信回数を削減することができ、データ送信する際の処理の負荷を軽減することができる。遊技履歴情報など、リアルタイムにパチンコ機１０からスマートフォン２００に送信する必要のないデータを送信する場合に最適な処理である。
【１９０１】
[処理パターンＣＹ７]（パチンコ機１０側処理）
　図１３６は、通信中処理（パチンコ機１０側処理）における処理パターンＣＹ７を示すフローチャートである。
【１９０２】
　処理の概要：
　本処理は、パチンコ機１０から送信可能なデータを一旦バッファに格納し、スマートフォン２００からデータの送信要求を受信した場合に、データをスマートフォン２００に送信する構成である。
【１９０３】
　ステップＳｅ８６０１では、スマートフォン２００とBluetooth接続中であるか否かを判定する。ステップＳｅ８６０１において、スマートフォン２００とBluetooth接続中であると判定した場合には（ステップＳｅ８６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８６０２に進む。一方、ステップＳｅ８６０１において、スマートフォン２００とBluetooth接続されていないと判定した場合には（ステップＳｅ８６０１：ＮＯ）、本処理を終了する。
【１９０４】
　ステップＳｅ８６０２では、出力するデータがあるか否かを判定する。テップＳｅ８６０２において、出力するデータがあると判定した場合には（ステップＳｅ８６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８６０３に進み、当該データをバッファに格納する。その後、ステップＳｅ８６０４に進む。
【１９０５】
　一方、テップＳｅ８６０２において、出力するデータが無いと判定した場合には（ステップＳｅ８２０２：ＮＯ）、本処理を終了する。
【１９０６】
　ステップＳｅ８６０４では、スマートフォン２００からデータの送信要求を受信したか否かを判定する。ステップＳｅ８６０４において、スマートフォン２００からデータの送信要求を受信したと判定した場合には（ステップＳｅ８６０４：ＹＥＳ）、バッファに格納したデータをスマートフォン２００に送信する。
【１９０７】
　一方、ステップＳｅ８６０４において、スマートフォン２００からデータの送信要求を受信していないと判定した場合には（ステップＳｅ８６０４：ＮＯ）、本処理を終了する。
【１９０８】
　本処理によれば、例えばスマートフォン２００のアプリケーションＡＰＰ上で遊技者が操作アイコン２８６（「遊技履歴情報受信」）を操作して遊技履歴の受信要求をする場合

に適用することができる。すなわち、遊技者による情報取得要求のトリガーを受けてからデータを送信することができる。遊技者が不要なデータの受信を回避することができる。
【１９０９】
[処理パターンＣＹ８]（パチンコ機１０側処理）
図１３７は、通信中処理（パチンコ機１０側処理）における処理パターンＣＹ８を示すフローチャートである。
【１９１０】
処理の概要：
本処理は、パチンコ機１０にスマートフォン２００が接近している場合であってBluetooth接続されている場合にのみデータを送信する構成である。すなわち、Bluetooth接続がされている第２の入力状態において、ＮＦＣ検出状態である第１の入力状態が発生した場合に、特定情報としてのデータを送信（出力）する処理を実行する。送信するデータとしては、遊技履歴情報に関するデータや、パチンコ機１０の演出に関する音声データ、その他アプリケーションＡＰＰ上での特典データ等を採用することができる。さらに、パチンコ機１０から送信可能なデータを一旦バッファに格納し、スマートフォン２００からデータの送信要求を受信した場合に、データをスマートフォン２００に送信する構成である。
【１９１１】
ステップＳｅ８７０１では、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出中であるか否かを判定する。すなわち、パチンコ機１０にスマートフォン２００が接近しているかを検出する。ステップＳｅ８７０１において、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出中であると判定した場合には（ステップＳｅ８７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８７０２に進む。一方、ステップＳｅ８７０１において、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出していないと判定した場合には（ステップＳｅ８７０１：ＮＯ）、本処理を終了する。
【１９１２】
ステップＳｅ８７０２～ステップＳｅ８７０６の処理は、処理パターンＣＹ７におけるステップＳｅ８６０１～ステップＳｅ８６０５の処理と同じであるので説明を省略する。
【１９１３】
本処理によれば、Buetooth接続がされている第２の入力状態において、ＮＦＣ検出状態である第１の入力状態が発生した場合に、特定情報としてのデータを送信（出力）する処理を実行するので、遊技者がパチンコ機１０からスマートフォン２００にデータ（例えば、遊技履歴情報）を送信して欲しい時だけ、スマートフォン２００をパチンコ機１０に接近させて、スマートフォン２００にデータを受信することができる。さらに、例えばスマートフォン２００のアプリケーションＡＰＰ上で遊技者が遊技履歴情報受信ボタンを操作して遊技履歴の受信要求をする場合に適用することができる。すなわち、遊技者による情報取得要求のトリガーを受けてからデータを送信することができる。遊技者が不要なデータの受信を回避することができる。
【１９１４】
上記の通信中処理を適宜組み合わせることによって、例えば、表示面４１ａに表示された画像のキャプチャ画像データをスマートフォン２００に送信したり、遊技履歴情報をスマートフォン２００に送信したり、遊技結果に応じた特典（例えばアプリケーションＡＰＰ上の特典等）に関するデータをスマートフォン２００に送信したり、パチンコ機１０の音声データをスマートフォン２００に送信して、スマートフォン２００と接続されたイヤホンで聞くことを可能にしたりすることができる。その他、パチンコ機１０での大当たりの告知やその他演出上の遊技者への報知データをスマートフォン２００に送信し、当該データに基づいてスマートフォン２００を挙動させる（例えば、タッチパネル２０２への表示、バイブレイション、音声出力）ことができる。また、スマートフォン２００の操作をデータとしてパチンコ機１０に送信できるので、スマートフォン２００を演出操作ボタン

２４の代わりとして用いることを可能にする。その他、上述したように、スマートフォン２００で設定したカスタム設定情報をパチンコ機１０に送信することができる。

【１９１５】

＜切断処理＞

次に切断処理について説明する。

【１９１６】

[処理パターンＤＳ１]（スマートフォン２００側処理）

図１３８は、切断処理（スマートフォン側）における処理パターンＤＳ１を示すフローチャートである。

【１９１７】

処理の概要：

本処理は、遊技者がスマートフォン２００のアプリケーションＡＰＰ上で遊技の終了時に遊技機とのBluetooth接続を解除する際に操作する遊技終了ボタンを操作した場合にパチンコ機１０とのBluetooth接続を解除する構成である。

以下、フローチャートによって説明する。

【１９１８】

ステップＳｅ８８０１では、パチンコ機１０に向けてBluetoothの切断要求を送信する。その後、ステップＳｅ８８０２に進み、パチンコ機１０との通信を切断する。なお、後述するように、遊技機側もスマートフォン２００からの切断要求を受信すると通信を切断する処理を行う（処理パターンＤＹ１,ＤＹ２,ＤＹ５,ＤＹ８）。

【１９１９】

本処理によれば、Bluetoothの接続を簡易な処理によって切断することができる。

【１９２０】

[処理パターンＤＳ２]（スマートフォン２００側処理）

図１３９は、切断処理（スマートフォン側）における処理パターンＤＳ２を示すフローチャートである。

【１９２１】

処理の概要：

本処理は、Bluetooth接続の切断前にパチンコ機１０からデータを受信し、その後に切断する構成である。

以下、フローチャートによって説明する。

【１９２２】

ステップＳｅ８９０１では、パチンコ機１０に向けてBluetoothの切断要求を送信する。その後、ステップＳｅ８９０２に進み、パチンコ機１０から受信するデータがあるか否かを判定する。具体的には、切断要求を送信した相手側であるパチンコ機１０から送信するデータがあることを示す信号を受信することで判定する。ステップＳｅ８９０２において、パチンコ機１０から受信するデータがあると判定した場合には（ステップＳｅ８９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８９０３に進みパチンコ機１０からデータを受信する。なお、パチンコ機１０に格納されている全てのデータを受信するまでステップＳｅ８９０２とステップＳｅ８９０３の処理は繰り返される。

【１９２３】

ステップＳｅ８９０２において、パチンコ機１０から受信するデータが無いと判定した場合には（ステップＳｅ８９０２：ＮＯ）、ステップＳｅ８９０４に進み通信を切断し、本処理を終了する。

【１９２４】

本処理によれば、パチンコ機１０からスマートフォン２００に送信すべきデータを全て受信してから通信を切断することができる。

【１９２５】

[処理パターンＤＹ１]（パチンコ機１０側処理）

図１４０は、切断処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＤＹ１を示すフロー

チャートである。
【１９２６】
　処理の概要：
　本処理は、スマートフォン２００からパチンコ機１０に切断要求があった場合に通信を切断する処理である。
　以下、フローチャートによって説明する。
【１９２７】
　ステップＳｅ９００１では、スマートフォン２００から切断要求を受信したか否かを判定する。ステップＳｅ９００１において、スマートフォン２００から切断要求を受信したと判定した場合には（ステップＳｅ９００１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９００２に進み、スマートフォン２００との通信を切断する。その後、本処理を終了する。
【１９２８】
　一方、ステップＳｅ９００１において、スマートフォン２００から切断要求を受信していないと判定した場合には（ステップＳｅ９００１：ＮＯ）、そのまま本処理を終了する。
【１９２９】
　本処理によれば、簡易な処理によってスマートフォン２００との通信を切断することができる。
【１９３０】
[処理パターンＤＹ２]（パチンコ機１０側処理）
　図１４１は、切断処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＤＹ２を示すフローチャートである。
【１９３１】
　処理の概要：
　本処理は、スマートフォン２００とのペアリング処理を実行した際に他の携帯端末との多重接続を回避するために、ＮＦＣモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されていた接続情報を無効なものに書き換えていた場合に、通信を切断する際に当該接続情報を有効なものに書き換える構成である。具体的には、本処理は、ペアリング処理として処理パターンＰＹ２（図１２４参照）が採用されていた場合に、切断処理として適用される処理である。
　以下、フローチャートによって説明する。
【１９３２】
　ステップＳｅ９１０１では、スマートフォン２００から切断要求を受信したか否かを判定する。ステップＳｅ９１０１において、スマートフォン２００から切断要求を受信したと判定した場合には（ステップＳｅ９１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９１０２に進み、スマートフォン２００との通信を切断する。その後、ステップＳｅ９１０３に進む。
【１９３３】
　ステップＳｅ９１０３では、ＮＦＣモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されていた接続情報を無効なものから有効なものに書き換える。その後、本処理を終了する。
【１９３４】
　一方、ステップＳｅ９１０１において、スマートフォン２００から切断要求を受信していないと判定した場合には（ステップＳｅ９１０１：ＮＯ）、そのまま本処理を終了する。
【１９３５】
　本処理によれば、携帯端末との多重接続を回避するためにＮＦＣモジュール内のＲＡＭ１１０ａに格納されていた接続情報を無効なものに書き換えていたが、通信の切断時に有効なものに書き換えるので、新たな携帯端末と通信をすることができる。
【１９３６】
[処理パターンＤＹ３]（パチンコ機１０側処理）
　図１４２は、切断処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＤＹ３を示すフロー

チャートである。
【１９３７】
処理の概要：
本処理は、通信中処理として、スマートフォン２００がパチンコ機１０に近接又は当接している場合にのみ通信を行う構成となっていた処理パターン（ＣＹ２/ＣＹ４/ＣＹ６/ＣＹ８）が採用されていた場合に、切断処理として採用される処理である。すなわち、パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０がスマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出できなくなった場合に通信を切断する処理である。
以下、フローチャートによって説明する。
【１９３８】
ステップＳｅ９２０１では、ＮＦＣモジュール１１０がスマートフォン２００のＮＦＣを検出していないか否かを判定する。ステップＳｅ９２０１において、ＮＦＣモジュール１１０がスマートフォン２００のＮＦＣを検出していないと判定した場合には（ステップＳｅ９２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９２０２に進み、通信を切断する。
【１９３９】
一方、ステップＳｅ９２０１において、ＮＦＣモジュール１１０がスマートフォン２００のＮＦＣを検出していると判定した場合には（ステップＳｅ９２０１：ＮＯ）、本処理を終了する。
【１９４０】
本処理によれば、スマートフォン２００が接近している場合にのみ通信をすることができ、例えば、遊技者がパチンコ機１０の席を離れた際には通信を切断することができる。従って、新たな遊技者の携帯端末との接続をスムーズに開始することができる。
【１９４１】
[処理パターンＤＹ４]（パチンコ機１０側処理）
図１４３は、切断処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＤＹ４を示すフローチャートである。
【１９４２】
処理の概要：
本処理は、パチンコ機１０の電源がオフになった場合に通信を切断する構成である。
以下、フローチャートによって説明する。
【１９４３】
ステップＳｅ９３０１では、パチンコ機１０の電源がオフにされたか否かを判定する。ステップＳｅ９３０１において、パチンコ機１０の電源がオフにされたと判定した場合には（ステップＳｅ９３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９３０２に進み、通信を切断する。
【１９４４】
一方、ステップＳｅ９３０１において、パチンコ機１０の電源がオフにされていないと判定した場合には（ステップＳｅ９３０１：ＮＯ）、本処理を終了する。
【１９４５】
本処理によれば、パチンコ機１０の電源がオフになった場合に通信を切断することができる。
【１９４６】
また、その他採用可能な構成として、スマートフォン２００の電源がオフとなった場合に、パチンコ機１０側で通信を切断できる構成を採用してもよい。その場合、ステップＳｅ９３０１において、スマートフォン２００の電源がオフであるか否かを判定する構成を採用すればよい。
【１９４７】
[処理パターンＤＹ５]（パチンコ機１０側処理）
図１４４は、切断処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＤＹ５を示すフローチャートである。
【１９４８】

処理の概要：
本処理は、Bluetooth接続の切断前にスマートフォン２００に送信可能なデータを送信してから通信を切断する構成である。スマートフォン２００側の処理パターンＤＳ２に対応する処理である。
以下、フローチャートによって説明する。
【１９４９】
ステップＳｅ９４０１では、スマートフォン２００からBluetoothの切断要求を受信したか否かを判定する。ステップＳｅ９４０１において、スマートフォン２００からBluetoothの切断要求を受信したと判定した場合には（ステップＳｅ９４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９４０２に進む。
【１９５０】
一方、ステップＳｅ９４０１において、スマートフォン２００からBluetoothの切断要求を受信していないと判定した場合には（ステップＳｅ９４０１：ＮＯ）、本処理を終了する。
【１９５１】
ステップＳｅ９４０２では、スマートフォン２００に送信するデータがあるか否かを判定する。ステップＳｅ９４０２において、スマートフォン２００に送信するデータがあると判定した場合には（ステップＳｅ９４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９４０３に進み、スマートフォン２００に対してデータの送信をする。なお、パチンコ機１０に格納されている全てのデータを送信するまでステップＳｅ９４０２とステップＳｅ９４０３の処理は繰り返される。
【１９５２】
ステップＳｅ９４０２において、送信するデータが無いと判定した場合には（ステップＳｅ９４０２：ＮＯ）、ステップＳｅ９４０４に進み、通信を切断し、本処理を終了する。
【１９５３】
本処理によれば、パチンコ機１０からスマートフォン２００に送信すべきデータを全て受信してから通信を切断することができる。
【１９５４】
[処理パターンＤＹ６]（パチンコ機１０側処理）
図１４５は、切断処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＤＹ６を示すフローチャートである。
【１９５５】
処理の概要：
本処理は、パチンコ機１０が、ＮＦＣモジュール１１０とは別に、もう一つＮＦＣモジュール（以下、切断用ＮＦＣとも呼ぶ）を備える構成を前提として処理である。切断用ＮＦＣは、内枠１３を開いたパチンコ機１０の内部に設置されている。すなわち、遊技ホールのスタッフがシリンダ錠１７を用いて内枠１３を開かないと切断用ＮＦＣに接することはできない。この切断用ＮＦＣは、遊技ホールのスタッフが強制的に通信の切断を行なうために設けられる。すなわち当該処理は、第２の入力状態としてのBluetooth接続状態が発生した場合に、特定の入力としての切断用ＮＦＣによる信号の入力を行うことで強制的に第２の入力状態としてのBluetooth接続状態を終了させる処理である。従って、当該切断用ＮＦＣは、遊技ホールのスタッフしか所持していない専用のＮＦＣ端末を接近させた場合にしかＯＮ状態にはならない。切断用ＮＦＣは、音声発光制御装置９０に接続されており、音光側ＭＰＵ９２によって制御される。本処理は、切断用ＮＦＣを用いて通信を切断する処理である。
以下、フローチャートによって説明する。
【１９５６】
ステップＳｅ９５０１では、音光側ＭＰＵ９２が切断用ＮＦＣを監視する。その後、ステップＳｅ９５０２に進み、切断用ＮＦＣがＯＮ状態であるか否かを判定する。すなわち

、専用のＮＦＣ端末が接近したか否かを判定する。
【１９５７】
ステップＳｅ９５０２において、切断用ＮＦＣがＯＮ状態であると判定した場合には（ステップＳｅ９５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９５０４に進み、通信を切断する。その後、ステップＳｅ９５０５に進み、ＮＦＣモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されている接続情報を無効なものから有効なものに書き換える。その後、本処理を終了する。
【１９５８】
一方、ステップＳｅ９５０２において、切断用ＮＦＣがＯＮ状態ではないと判定した場合には（ステップＳｅ９５０２：ＮＯ）、ステップＳｅ９５０３に進む。
【１９５９】
ステップＳｅ９５０３では、スマートフォン２００から切断要求を受信したか否かを判定する。ステップＳｅ９５０３において、スマートフォン２００から切断要求を受信していないと判定した場合には（ステップＳｅ９５０３：ＮＯ）、本処理を終了する。
【１９６０】
一方、ステップＳｅ９５０３において、スマートフォン２００から切断要求を受信したと判定した場合には（ステップＳｅ９５０３：ＹＥＳ）、上記説明したステップＳｅ９５０４およびステップＳｅ９５０５を実行し、本処理を終了する。
【１９６１】
本処理によれば、強制的に第２の入力状態としてのBluetooth接続状態を終了させることができる。すなわち、強制的に通信の切断を行なうことができる。例えば、所在不明の携帯端末と通信が確立されている場合に、ホールスタッフが強制的に通信を切断することができる。
【１９６２】
また、変形例として、強制的に第２の入力状態としてのBluetooth接続状態において切断用ＮＦＣによる入力（ＯＮ状態）を行うことで、切断用ＮＦＣによる入力がされるよりも前に入力されたBluetoothによる入力データ（例えば、カスタム設定情報）を無効にする手段を備える構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、切断用ＮＦＣによる入力以前に入力されたカスタム設定情報の内容に影響を受けずに切断用ＮＦＣによる入力後に入力された新たなカスタム設定情報の内容を反映させることができる。より具体的には、例えば、所在不明の携帯端末と通信が確立されている場合に、ホールスタッフが切断用ＮＦＣを用いて強制的に通信を切断した際に、それまでに所在不明の携帯端末によって入力されたカスタム設定情報を無効にすることができ、切断用ＮＦＣによる入力後に新たな遊技者によって携帯端末から入力された新たなカスタム設定情報の内容を反映させることができる。
【１９６３】
なお、本処理においては通信を強制的に切断するために切断用ＮＦＣを採用したが、そのような構成に限定されず、特定の入力として他の構成を採用してもよい。例えば、前扉枠１４に強制的に通信を切断可能なスイッチを設けてもよい。切断用ＮＦＣを前扉枠１４に設置してもよい。窓部１８に手などが接近したことを検出可能なセンサーを設け、窓部１８に手を接近させたことによって通信を強制的に切断する構成を採用してもよい。
【１９６４】
[処理パターンＤＹ７]（パチンコ機１０側処理）
図１４６は、切断処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＤＹ７を示すフローチャートである。
【１９６５】
処理の概要：
本処理は、携帯端末との一回の接続に有効時間を設ける構成である。具体的には、接続時間をカウントするタイマ（接続タイマ）を設け、実際の接続時間（接続タイマ値）が、予め設定された接続有効時間に達した場合に通信を切断する構成である。

以下、フローチャートによって説明する。
【１９６６】
ステップＳｅ９６０１では、接続タイマ値が予め設定された接続有効時間に達したか否かを判定する。ステップＳｅ９６０１において、接続タイマ値が予め設定された接続有効時間に達したと判定した場合には（ステップＳｅ９６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９６０２に進み、通信を切断する。
【１９６７】
一方、ステップＳｅ９６０１において、接続タイマ値が予め設定された接続有効時間に達していないと判定した場合には（ステップＳｅ９６０１：ＮＯ）、本処理を終了する。
【１９６８】
本処理によれば、一回の通信時間に制限を設けることができる。
【１９６９】
[処理パターンＤＹ８]（パチンコ機１０側処理）
図１４７は、切断処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＤＹ８を示すフローチャートである。
【１９７０】
処理の概要：
本処理は、過去に接続（通信）と切断がされた携帯端末内にパチンコ機１０のBluetoothの接続情報が記憶されている場合に、再び当該携帯端末がパチンコ機１０に接近したときに意図せずに自動的にパチンコ機１０に接続されないようにするために、接続されている携帯端末との通信を切断する際に、ＢＴモジュール１１１の接続情報自体を新たな接続情報に変更し、それに合わせてＮＦＴモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されている接続情報も当該新たな接続情報に変更する構成である。当該携帯端末が再びパチンコ機１０と接続されるためには、再度、パチンコ機１０に接近してペアリング処理を行ってから接続されるようにすることができる。すなわち第２の入力状態としてのBluetooth接続状態を終了する場合に、所定の条件として、再度パチンコ機１０に接近してペアリング処理を行ってから接続するという条件を満たしていない場合には、第２の入力状態としてのBluetooth接続状態を発生させないように制限する処理を実行する。この処理において、通信を切断する場合に、ＢＴモジュール１１１自体のパスワードとＮＦＴモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されているパスワードを毎回変更することになるが、新たに設定するパスワードを乱数によって更新する構成を採用してもよい。
以下、フローチャートによって説明する。
【１９７１】
ステップＳｅ９７０１では、スマートフォン２００から切断要求を受信したか否かを判定する。ステップＳｅ９７０１において、スマートフォン２００から切断要求を受信したと判定した場合には（ステップＳｅ９７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９７０２に進み、スマートフォン２００との通信を切断する。その後、ステップＳｅ９７０３に進む。
【１９７２】
一方、ステップＳｅ９７０１において、スマートフォン２００から切断要求を受信していないと判定した場合には（ステップＳｅ９７０１：ＮＯ）、ステップＳｅ９７０３に進む。
【１９７３】
ステップＳｅ９７０３では、パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１自体の接続情報のうちパスワードを新たなパスワードに変更する。その後、ステップＳｅ９７０４に進む。
【１９７４】
ステップＳｅ９７０４では、ＮＦＴモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されている接続情報のうちパスワードを、当該新たなパスワードに変更する。すなわち、ＢＴモジュール１１１自体のパスワードとＮＦＴモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されているパスワードを、いずれも変更し、かつ、どちらも同じパスワードに設定する。その後、本処理を終了する。

【１９７５】
本処理によれば、第２の入力状態としてのBluetooth接続状態を終了する場合に、改めて第２の入力状態を発生させるために所定の発生条件として、再度パチンコ機１０に接近してペアリング処理を行ってから接続するという条件を設けることで、一度第２の入力状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に第２の入力状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立したスマートフォン２００が、次回からパチンコ機１０と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反してパチンコ機１０とスマートフォン２００とが通信を確立してしまう虞がある。本処理によれば、過去にパチンコ機１０と間で第２の入力状態としてのBluetooth接続状態を確立したスマートフォン２００であっても次回に第２の入力状態としてのBluetooth接続状態を確立するために所定の発生条件を設けることで、遊技者の意に反してパチンコ機１０とスマートフォン２００とが第２の入力状態としてのBluetooth接続状態を確立してしまうといった問題を回避することができる。
【１９７６】
より具体的には、過去にパチンコ機１０と接続されたことがある携帯端末が自動的に接続されてしまうことを防止することができる。すなわち、スマートフォン２００が再びパチンコ機１０と接続されるためには、再度、パチンコ機１０に近接又は当接してペアリング処理を行ってから接続されるようにすることができる。この処理において、通信を切断する場合に、ＢＴモジュール１１１自体のパスワードとＮＦＴモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されているパスワードを毎回変更することになるが、新たに設定するパスワードを乱数によって更新する構成を採用してもよい。
【１９７７】
ここで本処理の効果についてより詳細に説明する。従来より、ＮＦＣを利用した製品およびBluetoothを利用した製品は種々存在する。ＮＦＣによってBluetoothの接続情報をワンタッチで取得しスマートフォン側でその情報を基にBluetooth接続をすることは、他の機器でも適用可能である。例えば、Bluetooth接続可能なイヤホンが考えられる。当該イヤホンをスマートフォンとBluetooth接続をする場合には、ペアリングを行う必要がある。その際に、ＮＦＣによってイヤホン側のBluetoothの接続情報をワンタッチで取得しスマートフォン側でその情報を基にイヤホンとペアリングを行うBluetooth接続をすることも可能である。しかしながら、通常であれば初めて接続をする際にペアリングを行い、それ以後は自動で接続されることがBluetoothの有意な点であり、毎回ＮＦＣを利用して接続情報を取得してペアリングを行って接続をすることは、むしろ処理の増大や、利用者の手間の増大、ＮＦＣ機能を搭載するためのコストなど、不利益となる部分が大きい。すなわち、通常のBluetoothを利用した機器にＮＦＣを搭載することによる効果は比較的小さく不利益となる部分が大きい。しかしながら、ＮＦＣによってBluetoothの接続情報をワンタッチで取得しスマートフォン側でその情報を基に相手側と接続するという思想は、接続対象となり得る相手側機器（遊技機）が多数存在するパチンコ店における遊技者のスマートフォンと遊技者が任意に選択した遊技機とをペアリングする場合には非常に有効である。パチンコ店には多数社の多種の遊技機が設置されているのが一般的である。遊技者は遊技を行う場合に、その中から任意で一台を選択し遊技を行う。しかし、遊技者は毎日同じ遊技機で遊技をするわけではなく、その日のうちに何度も遊技をする遊技機を変更する。それにとどまらず、遊技をするホールを日ごとに変更する遊技者も存在する。このような場合、一度ペアリングをした遊技機と切断後に自動的に接続されてしまうことは遊技者、遊技機、パチンコホールにとって好ましいことではなく、遊技者のスマートフォンと遊技機が自動で通信可能であることが不利益となってしまう。本処理は当該課題を解決可能である。具体的には、上述したように、第２の入力状態としてのBluetooth接続状態を終了する場合に、改めて第２の入力状態を発生させるために所定の発生条件として、再度パチンコ機１０に接近してペアリング処理を行ってから接続するという条件を設けることで、一度第２の入力状態を発生させたからということをもって、次

回から無条件に第２の入力状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。すなわち、ＮＦＣによってBluetoothの接続情報をワンタッチで取得しスマートフォン側でその情報を基にBluetooth接続を行う処理は、一般的な機器に適用しても効果は小さく不利益が大きいが、その一方、遊技機に適用した場合には非常に効果が大きいものとなる。

【１９７８】

以上、遊技機側における切断処理を説明したが、Bluetooth通信状態となっているスマートフォン２００とパチンコ機１０との間での通信状態が切断状態となるケースは、以下の３つが挙げられる。

（ケース１）スマートフォン２００からの切断要求を受信した場合（ＤＹ１,ＤＹ２,ＤＹ５,ＤＹ８）

（ケース２）遊技機側の切断による場合（ＤＹ３,ＤＹ４,ＤＹ６,ＤＹ７）

（ケース３）スマートフォン２００がBluetooth通信可能範囲外となった場合

上記ケース３のように、遊技者がBluetooth接続した遊技機から移動し、Bluetooth通信可能範囲外に出てしてしまうとBluetooth通信状態が維持できなくなり、実質的に切断状態となる。この場合はスマートフォン２００側からの切断要求は無く、仮にパチンコ機１０から切断確認を送信したとしても返信はない。この場合は切断状態となった事実をもって切断処理を行う。その際は、ケース１に該当する各処理（ＤＹ１,ＤＹ２,ＤＹ５,ＤＹ８）における「切断要求あり？」の判断で要求があったものとして処理を行う。

以上、パチンコ機１０とスマートフォン２００との接続方法、通信方法および切断方法について説明をした。

【１９７９】

次に、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について述べる。

【１９８０】

従来、遊技機と遊技者との間において各種の情報の入力及び出力を行うことが望まれているが、その方法は利便性が低く、遊技機に対する情報の入力及び遊技機による情報の出力においては更なる利便性の向上が求められている。

【１９８１】

具体的には、例えば遊技者のスマートフォン等の携帯端末を使用して遊技機との間で情報のやり取りを行う場合には、遊技機側が出力しようとする情報を識別可能な２次元コードを作成して表示し、遊技者がその２次元コードを携帯端末を使用して読み取り、その携帯端末によってインターネットと接続して読み取った２次元コードを情報として識別することが可能であった。そのため、より簡便に遊技機に対する情報の入力及び遊技機からの情報の出力を行いたいという要望がある。

【１９８２】

ここで、遊技機に対する情報の入力及び遊技機からの情報の出力を遊技機側にBluetoothやWiFiのモジュールを設けることによって遊技者の携帯端末と通信をして行う場合には、次のような問題点が生じる。すなわち、遊技者が自身の携帯端末を開いて遊技ホールの任意の遊技台と通信を試みる場合に、その任意の遊技台を検索し、安全な通信状態を確立するためには非常に煩雑な作業が求められることになる。

【１９８３】

以上の課題に対して本実施形態のパチンコ１０が採用した構成について以下に具体的に説明する。

【１９８４】

本実実施形態によれば、構成として、所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、内部抽選を実行する抽選処理と、内部抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示部と、内部抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する当選遊技回変動の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行部と、前記所定期間の変動

表示中に複数の演出を用いて変動演出を行なう演出実行処理と、演出実行処理に対して遊技者による外部入力が可能な外部入力手段とを備えている。そして、本実施形態によれば、外部入力手段は、所定の待機期間において、所定の検出され得る対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接した場合に検出完了状態となる検出ユニットを備え、本遊技機は、検出ユニットが検出完了状態となった第１の入力状態が発生した場合に、所定の記憶手段に記憶された情報であって演出実行処理に関連した複数の関連情報を外部出力する外部出力手段を備え、外部出力された複数の関連情報に対応した所定の情報入力を検出した対応情報入力状態が発生した場合に、演出実行処理における所定の設定可能な要素に対応する情報の外部入力および外部出力が可能である。

【１９８５】

したがって、本実施形態によれば、効果として、遊技機に対する情報の入力および遊技機からの情報の出力を好適に行うことが可能となる。よって、演出実行処理に対して設定可能な要素に対応する情報を外部から遊技機に入力することができ、さらに、遊技機から外部に出力をすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。遊技機に記憶されている演出実行処理に対して設定可能な要素に関する情報を遊技機の外部に出力することができるので、遊技機の外部において演出実行処理に対して設定可能な要素に関する情報を利用することができ、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９８６】

また、遊技機の状態として、検出完了状態を経てさらに複数の演出実行関連情報に対応した情報の入力を検出した状態が発生することで演出の実行における設定可能な要素に関する情報の入力および出力が可能となるように構成されているので、なんらの条件や状態の遷移無しに不意に意図せず演出の実行における設定可能な要素に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【１９８７】

また、所定の検出される対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接した場合に検出完了状態になるので、単に検出実行部の周囲に不特定の検知される対象物が存在することだけで、演出の実行における設定可能な要素に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。より具体的には、検出完了状態になるために、所定の検出される対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接させることを条件とすることで、遊技者の意思を確認することができ、遊技者の意思と反して演出の実行における設定可能な情報に対応する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【１９８８】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、第１特図抽選を実行するための条件や、第２特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断し、それらの条件が成立したと判断されることに基づいて特図抽選を実行可能であり、特図抽選の結果に基づいて、所定期間の特別図柄の変動表示を実行し、特図抽選の結果が特図大当たりであった場合に実行される特定の表示結果を表示する当選遊技回変動の終了後に特電開閉実行モードを実行し、所定期間の変動表示中に変動演出を実行し、変動演出を実行に対して遊技者によるカスタム設定情報の入力を可能とするためのBluetoothによる入力手段を備える。そして、Bluetootによる入力手段は、NFC監視状態において、スマートフォンがNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接した場合にNFC検出状態となるNFCモジュールと、NFCモジュールがNFC検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に、NFCのＲＡＭ１１０ａに記憶されたBluetoothの接続情報をNFCによって出力する手段とを備え、NFCによって出力する手段されたBluetoothの接続情報に対応した接続要求の入力を検出した第２の入力状態が発生した場合に、演出の実行における演出のカスタム設定情報のBluetoothを介した入力および遊技履歴情報のBluetoothを介した出力が可能である。

【１９８９】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、パチンコ機１０における

演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報のBluetoothを介した入力および出力を好適に行うことが可能となる。よって、演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報を外部からパチンコ機１０に入力することができ、さらに、パチンコ機１０から外部に出力をすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。パチンコ機１０に記憶されている演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報をパチンコ機１０の外部に出力することができ、パチンコ機１０の外部において演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報を利用することができ、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９９０】

より具体的な効果として、例えば、遊技機の演出に関するカスタム設定情報を予め用意しておき、遊技をする際に当該カスタム設定情報を外部（例えば携帯端末）から遊技機に入力することができる。このような構成とすることで、遊技機が備える演出操作ボタンや、十字キーを遊技者が操作することによって演出のカスタム設定を行うのではなく、例えば遊技者が携帯端末上で予め設定したカスタム設定情報を遊技機に入力することが可能になる。よって、遊技者が遊技機でカスタム設定をするために費やす時間を削減することができる。結果として、遊技機で早く遊技をしたいと所望する遊技者や、せっかく遊技ホールに来たのだから少しの時間でも遊技を楽しみたいと思う遊技者にも演出のカスタム設定を利用してもらいやすい構成にすることができる。

【１９９１】

さらに、このような構成とすることで、スマートフォン２００で演出にカスタム設定をすることができるので、遊技の開始前に演出操作ボタンや、十字キーを用いて手作業で入力することを回避することができる。遊技者は、携帯端末（例えばスマートフォン）上で、操作性に優れたタッチパネル等を用いて快適に演出のカスタム設定を行なうことができる。よって、演出に関する詳細なカスタム設定を遊技者が行なうことを容易にし、より一層遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９９２】

さらに、パチンコ機１０の状態として、NFC検出状態を経てさらBluetoothの接続情報に対応した情報である接続要求の入力を検出した状態が発生することで演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力が可能となるように構成されているので、なんらの条件や状態の遷移無しに不意に意図せず演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【１９９３】

また、スマートフォン２００がNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接した場合にNFC検出状態になるので、単にNFCアンテナの周囲に不特定のスマートフォンなどの携帯端末が存在することだけで、演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。より具体的には、NFC検出状態になるために、スマートフォン２００がNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接させることを条件とすることで、遊技者の意思を確認することができ、遊技者の意思と反して演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【１９９４】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態が発生した場合に、所定の待機期間において検出完了状態が発生した場合に出力した複数の関連情報が出力されることを抑制する抑制処理を行うことができる。

【１９９５】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態が発生している状態において、新たな検出され得る対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接した場合に複数の関連情報が出力されることを抑制することができる。例えば検出され得る対象

物が検出実行部に近接又は当接したことによって検出完了状態を経て、対応情報入力状態なっている場合に、他の検出され得る対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接したとしても検出完了状態が発生した場合に出力した複数の関連情報が出力されるのを抑制するので、当該検出され得る対象物の近接又は当接に対して、対応情報入力状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の検出され得る対象物と、対応情報入力状態となることを抑制することができる。

【１９９６】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生した場合に、所定の待機期間において検出完了状態が発生した場合に出力した複数の関連情報が出力されることを抑制する抑制処理を行うことができる。

【１９９７】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生している状態において、新たな携帯端末がNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接した場合にBluetoothの接続情報が出力されることを抑制することができる。例えば携帯端末がNFCアンテナに近接又は当接したことによってNFC検出状態を経て、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態になっている場合に、他の携帯端末がNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接したとしてもNFC検出状態が発生した場合に出力したBluetoothの接続情報が出力されるのを抑制するので、当該他の携帯端末の近接又は当接に対して、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の検出され得る他の携帯端末と、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態となることを抑制することができる。

【１９９８】

さらに、本実施形態によれば、構成として、検出完了状態が発生してから所定期間が経過するまで複数の関連情報の入力が検出されなかった場合に、対応情報入力状態を発生させるには再度検出完了状態を発生させることが必要な状態を発生させる。

【１９９９】

よって、本実施形態によれば、効果として、検出完了状態が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず複数の関連情報の入力の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反して検出完了状態が発生した可能性や、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本実施形態によれば、そのような場合には対応情報入力状態を発生させるためには再度検出完了状態を発生させることが必要な状態を発生させることで、検出完了状態を発生させた遊技者と、その状態から対応情報入力状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。

【２０００】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、NFC検出状態が発生してから所定期間が経過するまで接続要求の入力の入力が検出されなかった場合に、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させるには再度NFC検出状態を発生させることが必要な状態を発生させる。

【２００１】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、NFC検出状態が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず接続要求の入力の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反してNFC検出状態が発生した可能性や、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本実施形態によれば、そのような場合には接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させるためには再度NFC検出状態を発生させることが必要な状態を発生させることで、NFC検出状態を発生させた遊技者と、その状態から接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。

【２００２】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態が発生した場合に、特定

の要素の入力を行うことで強制的に対応情報入力状態を終了させる終了処理を行う。
【２００３】
よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態が発生した場合に、特定の要素の入力を行うことで強制的に対応情報入力状態を終了させる終了処理を行うことで、対応情報入力状態を維持しておくことで遊技上または処理上の不都合や、遊技上または処理上の問題が生じる場合に、強制的に対応情報入力状態を終了させることで、当該不都合や問題を回避または解消することができる。
【２００４】
具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生した場合に、切断用ＮＦＣによる入力を行うことで強制的に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了させる終了処理を行う。
【２００５】
よって、具体的な効果として、例えば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生した場合に、切断用ＮＦＣによる入力を行うことで強制的に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了させる終了処理を行うことで、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を維持しておくことで遊技上または処理上の不都合や、遊技上または処理上の問題が生じる場合に、強制的に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了させることで、当該不都合や問題を回避または解消することができる。
【２００６】
さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態が発生した場合に、特定の要素の入力を行うことで、特定の要素の入力がされるよりも前に入力された外部入力を無効にする無効処理を行う。
【２００７】
よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態が発生した場合に、特定の要素の入力を行うことで当該特定の要素の入力がされるよりも前に入力された外部入力を無効にするので、特定の要素の入力以前に入力された外部入力の内容に影響を受けずに特定の要素の入力後に入力された新たな外部入力の内容を反映させることができる。
【２００８】
具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生した場合に、切断用ＮＦＣによる入力を行うことで、切断用ＮＦＣの入力がされるよりも前に入力されたBluetoothによる入力を無効にする。
【２００９】
よって、具体的な効果として、切断用ＮＦＣによる入力以前に入力されたカスタム設定情報の内容に影響を受けずに切断用ＮＦＣによる入力後に入力された新たなカスタム設定情報の内容を反映させることができる。より具体的には、例えば、所在不明の携帯端末と通信が確立されている場合に、ホールスタッフが切断用ＮＦＣを用いて強制的に通信を切断した際に、それまでに所在不明の携帯端末によって入力されたカスタム設定情報を無効にすることができ、切断用ＮＦＣによる入力後に新たな遊技者によって携帯端末から入力された新たなカスタム設定情報の内容を反映させることができる。
【２０１０】
さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態を終了する場合に所定の発生条件を満たしていない場合には対応情報入力状態を発生させないように制限する制限処理を行う。
【２０１１】
よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態を終了する場合に、改めて対応情報入力状態を発生させるために所定の発生条件を設けることで、一度対応情報入力状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に対応情報入力状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末が、次回から当該遊技機と無条件に通

信の確立が可能になると、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまう虞がある。本実施形態によれば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末であっても次回に通信を確立するために所定の条件を設けることで、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまうといった問題を回避することができる。

【２０１２】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了する場合に再度のＮＦＣ検出状態を経由するという条件を満たしていない場合には接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させないように制限する。

【２０１３】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了する場合に、改めて接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させるために再度のＮＦＣ検出状態を経由するという条件を設けることで、一度接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定のパチンコ機１０と間で通信状態を確立したスマートフォン２００が、次回からパチンコ機１０と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反して当該パチンコ機１０とスマートフォン２００とが通信を確立してしまう虞がある。本実施形態によれば、過去にパチンコ機１０と間で通信状態を確立したスマートフォン２００であっても次回に通信を確立するために再度のＮＦＣ検出状態を経由するという条件を設けることで、遊技者の意に反してパチンコ機１０とスマートフォン２００とが通信を確立してしまうといった問題を回避することができる。

【２０１４】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態において、検出完了状態が発生した場合に特定出力用情報を出力する。

【２０１５】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態において、検出完了状態が発生した場合に特定出力用情報を出力する。すなわち、遊技者が検出され得る対象物を検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接させて検出完了状態になることで特定出力用情報を出力する。したがって、遊技者の意に反して特定出力用情報を出力することを回避し、遊技者の意思を確認した上で特定出力用情報を出力することができる。

【２０１６】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態において、NFC検出状態が発生した場合に遊技履歴情報を出力する。

【２０１７】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態において、NFC検出状態が発生した場合に遊技履歴情報を出力する。すなわち、遊技者がスマートフォン２００をNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接させてNFC検出状態になることで遊技履歴情報を出力する。したがって、遊技者の意に反して遊技履歴情報を出力することを回避し、遊技者の意思を確認した上で遊技履歴情報を出力することができる。

【２０１８】

その他の具体的な構成として、パチンコ機１０とスマートフォン２００とがBluetoothの通信状態（対応情報入力状態）である場合において、他のＮＦＣ搭載携帯端末がパチンコ機１０のＮＦＣに近接または当接されＮＦＣの検出完了状態となった場合に、先にBluetoothの通信状態であるスマートフォン２００に対して、切断を行う旨の切断確認用データ（確認用画像など）を送信（出力）する構成を採用してもよい。より具体的には「切断しますか」という確認用画像のデータをスマートフォン２００に向けて送信する構成

を採用してもよい。このようにすることで、先にBluetoothの通信状態であったスマートフォン２００が、その所持者である遊技者の認識が無いまま切断されてしまうことを回避することができる。

【２０１９】

《３－５》主制御装置において実行される各種処理：

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

【２０２０】

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

【２０２１】

＜通常処理＞

通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。

【２０２２】

図１４８は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ０１０１では、起動初期設定処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｅ０１０２に進む。

【２０２３】

ステップＳｅ０１０２では、起動コマンドを音声発光制御装置９０に対して送信する。起動コマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｅ０１０３に進む。

【２０２４】

ステップＳｅ０１０３では、タイマ割込み処理の発生を許可する割込み許可設定を実行する。その後、無限ループ処理を繰り返して待機するとともに、後述するタイマ割込み処理が定期的に（本実施形態では２ｍｓ毎に）実行される。

【２０２５】

＜タイマ割込み処理＞

次に、タイマ割込み処理について説明する。タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期）に実行される。

【２０２６】

図１４９は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ１１０１では、各種検知センサーの読み込み処理を実行する。具体的には、主制御装置６０に接続されている各種検知センサーの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｅ０１０２に進む。

【２０２７】

ステップＳｅ１１０２では、各種カウンタ更新処理を実行する。具体的には、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３、特図変動種別カウンタＣｓ４、普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２、乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣｓ１～Ｃｓ４、Ｃｎ１、Ｃｎ２、Ｃｉｎｉの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｅ１１０３に進む。

【２０２８】

ステップＳｅ１１０３では、各入球口用の入球処理を実行する。各入球口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｅ１１０３を実行した後、ステップＳｅ１１０４

に進む。
【２０２９】
ステップＳｅ１１０４では、特図特電制御処理を実行する。特図特電制御処理は、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて上述した特図抽選を実行し、第１特別図柄表示器３７ａ、第２特別図柄表示器３７ｂ及び特別電動役物５７ｂを制御する第１制御処理である。特図特電制御処理の詳細については後述する。ステップＳｅ１１０４を実行した後、ステップＳｅ１１０５に進む。
【２０３０】
ステップＳｅ１１０５では、普図普電制御処理を実行する。普図普電制御処理は、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて上述した普図抽選を実行し、普通図柄表示器３８ａ及び普通電動役物３４ｂを制御する第２制御処理である。普図普電制御処理の詳細については後述する。ステップＳｅ１１０５を実行した後、ステップＳｅ１１０６に進む。
【２０３１】
ステップＳｅ１１０６では、上述した又は後述する各処理において送信対象として設定された各種コマンドや各種出力データを払出制御装置７０や音声発光制御装置９０等のサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、例えば、賞球コマンドが設定されてる場合には当該コマンドを払出制御装置７０に対して送信する。また、各種の演出に関するコマンドが設定されている場合にはそれらのコマンドを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｅ１１０７を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【２０３２】
＜各入球口用の入球処理＞
次に、各入球口用の入球処理について説明する。各入球口用の入球処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２０３３】
図１５０は、各入球口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ１２０１では、一般入賞口用の入球処理を実行する。一般入賞口用の入球処理では、一般入賞口３２への遊技球の入球を検知した場合に、当該一般入賞口３２に設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｅ１２０１を実行した後、ステップＳｅ１２０２に進む。
【２０３４】
ステップＳｅ１２０２では、大入賞口用の入球処理を実行する。大入賞口用の入球処理では、大入賞口５７ａへの遊技球の入球を検知した場合に、当該大入賞口５７ａに設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｅ１２０２を実行した後、ステップＳｅ１２０３に進む。
【２０３５】
ステップＳｅ１２０３では、第１特図始動口用の入球処理を実行する。第１特図始動口用の入球処理では、第１特図始動口３３への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。第１特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｅ１２０３を実行した後、ステップＳｅ１２０４に進む。
【２０３６】
ステップＳｅ１２０４では、第２特図始動口用の入球処理を実行する。第２特図始動口用の入球処理では、第２特図始動口３４への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。第２特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｅ１２０４を実行した後、ステップＳｅ１２０５に進む。
【２０３７】
ステップＳｅ１２０５では、普図始動ゲート用の入球処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理では、普図始動ゲート３５への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｅ１２０５実行した後、本各入球口用の入球処理を終了する。

【２０３８】
＜第１特図始動口用の入球処理＞
次に、第１特図始動口用の入球処理について説明する。第１特図始動口用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２０３９】
図１５１は、第１特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ１３０１では第１特図始動口３３に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｅ１３０１において、第１特図始動口３３に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳｅ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１３０２に進み、第１特図始動口３３に設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｅ１３０３に進む。一方、ステップＳｅ１３０１において、第１特図始動口３３に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップＳｅ１３０１：ＮＯ）、本第１特図始動口用の入球処理を終了する。
【２０４０】
ステップＳｅ１３０３では、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値未満であるか否かを判定する。なお、第１特図保留個数Ｎｓ１は、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）第１特図抽選の数を示す値である。本実施形態では、第１特図保留個数Ｎｓ１の上限値（最大値）は４である。
【２０４１】
ステップＳｅ１３０３において、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値未満であると判定した場合には（ステップＳｅ１３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１３０４に進み、第１特図保留個数Ｎｓ１に１を加算する。その後、ステップＳｅ１３０５に進む。
【２０４２】
ステップＳｅ１３０５では、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値をＲＡＭ６４の特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｅ１３０３において１を加算した第１特図保留個数Ｎｓ１に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳｅ１３０６に進む。
【２０４３】
ステップＳｅ１３０６では、第１特図先判定処理を実行する。第１特図先判定処理は、ステップＳｅ１３０５において取得された特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値（第１特図保留情報）に基づいて、第１特図抽選の判定結果（特図当否判定の判定結果、特図種別判定の判定結果、特図リーチ発生の有無の判定結果等）を、当該第１特図保留情報が第１特別図柄の変動を伴う第１特図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。ステップＳｅ１３０６を実行した後、ステップＳｅ１３０７に進む。
【２０４４】
ステップＳｅ１３０７では、第１特図保留コマンドを設定する。具体的には、上述した第１特図先判定処理の各判定結果を第１特図保留コマンドとして設定する。第１特図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された第１特図保留情報に対する第１特図先判定処理の判定結果を、当該第１特図保留情報が第１特別図柄の変動を伴う第１特図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。音声発光制御装置９０は、第１特図保留コマンドを受信すると、図柄表示装置４１の第１特図保留表示領域Ｄｓ１における表示を第１特図保留個数Ｎｓ１の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１特図保留表示領域Ｄｓ１における表示を第１特図保留個数Ｎｓ１の増加に対応させて変更する。ステップＳｅ１３０７を実行した後、第１特図始動口用の入球処理を終了する。
【２０４５】

一方、ステップＳｅ１３０３において、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値未満ではないと判定した場合（ステップＳｅ１３０３：ＮＯ）、すなわち、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値であると判定した場合には、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値を特図保留エリア６４ｂに記憶することなく、本第１特図始動口用の入球処理を終了する。

【２０４６】

＜第２特図始動口用の入球処理＞

次に、第２特図始動口用の入球処理について説明する。第２特図始動口用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０４７】

図１５２は、第２特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ１４０１では第２特図始動口３４に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｅ１４０１において、第２特図始動口３４に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳｅ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１４０２に進み、第２特図始動口３４に設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｅ１４０３に進む。一方、ステップＳｅ１４０１において、第２特図始動口３４に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップＳｅ１４０１：ＮＯ）、本第２特図始動口用の入球処理を終了する。

【２０４８】

ステップＳｅ１４０３では、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値未満であるか否かを判定する。なお、第２特図保留個数Ｎｓ２は、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）第２特図抽選の数を示す値である。本実施形態では、第２特図保留個数Ｎｓ２の上限値（最大値）は４である。

【２０４９】

ステップＳｅ１４０３において、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値未満であると判定した場合には（ステップＳｅ１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１４０４に進み、第２特図保留個数Ｎｓ２に１を加算する。その後、ステップＳｅ１４０５に進む。

【２０５０】

ステップＳｅ１４０５では、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値をＲＡＭ６４の特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｅ１４０３において１を加算した第２特図保留個数Ｎｓ２に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳｅ１４０６に進む。

【２０５１】

ステップＳｅ１４０６では、第２特図先判定処理を実行する。第２特図先判定処理は、ステップＳｅ１４０５において取得された特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値（第２特図保留情報）に基づいて、第２特図抽選の判定結果（特図当否判定の判定結果、特図種別判定の判定結果、特図リーチ発生の有無の判定結果等）を、当該第２特図保留情報が第２特別図柄の変動を伴う第２特図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。ステップＳｅ１４０６を実行した後、ステップＳｅ１４０７に進む。

【２０５２】

ステップＳｅ１４０７では、第２特図保留コマンドを設定する。具体的には、上述した第２特図先判定処理の各判定結果を第２特図保留コマンドとして設定する。第２特図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された第２特図保留情報に対する第２特図先判定処理の判定結果を、当該第２特図保留情報が第２特別図柄の変動を伴う第２特図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。音声発光制御装置９０は、第２特図保留コマンドを受信すると、図柄表示装置４１の第２特図保留表示領域Ｄｓ２における表示を第２特図保留個数Ｎｓ２の

増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２特図保留表示領域Ｄｓ２における表示を第２特図保留個数Ｎｓ２の増加に対応させて変更する。ステップＳｅ１４０７を実行した後、第２特図始動口３４用の入球処理を終了する。

【２０５３】

一方、ステップＳｅ１４０３において、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値未満ではないと判定した場合（ステップＳｅ１４０３：ＮＯ）、すなわち、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値であると判定した場合には、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値を特図保留エリア６４ｂに記憶することなく、本第２特図始動口用の入球処理を終了する。

【２０５４】

＜普図始動ゲート用の入球処理＞

次に、普図始動ゲート用の入球処理について説明する。普図始動ゲート用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０５５】

図１５３は、普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ１５０１では普図始動ゲート３５に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｅ１５０１において、普図始動ゲート３５に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳｅ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１５０２に進む。一方、ステップＳｅ１５０１において、普図始動ゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップＳｅ１５０１：ＮＯ）、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【２０５６】

ステップＳｅ１５０２では、普図保留個数Ｎｎ１が上限値未満であるか否かを判定する。なお、普図保留個数Ｎｎ１は、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）普図抽選の数を示す値である。本実施形態では、普図保留個数Ｎｎ１の上限値（最大値）は４である。

【２０５７】

ステップＳｅ１５０２において、普図保留個数Ｎｎ１が上限値未満であると判定した場合には（ステップＳｅ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１５０３に進み、普図保留個数Ｎｎ１に１を加算する。その後、ステップＳｅ１５０４に進む。

【２０５８】

ステップＳｅ１５０４では、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２の各値をＲＡＭ６４の普図保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｅ１５０３において１を加算した普図保留個数Ｎｎ１に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳｅ１５０５に進む。

【２０５９】

ステップＳｅ１５０５では、普図保留コマンドを設定する。普図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて普図抽選が保留されたことを認識させるためのコマンドである。ステップＳｅ１５０５を実行した後、普図始動ゲート３５用の入球処理を終了する。

【２０６０】

一方、ステップＳｅ１５０２において、普図保留個数Ｎｎ１が上限値未満ではないと判定した場合（ステップＳｅ１５０２：ＮＯ）、すなわち、普図保留個数Ｎｎ１が上限値であると判定した場合には、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２の各値を普図保留エリア６４ｄに記憶することなく、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【２０６１】

＜特図特電制御処理＞

次に、特図特電制御処理について説明する。特図特電制御処理は、上述したタイマ割込

み処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２０６２】
図１５４は、特図特電制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ２１０１では、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動を開始させるための処理である特別図柄変動開始処理を実行する。特別図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップＳｅ２１０１を実行した後、ステップＳｅ２１０２に進む。
【２０６３】
ステップＳｅ２１０２では、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動を停止させるための処理である特別図柄変動停止処理を実行する。特別図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップＳｅ２１０２を実行した後、ステップＳｅ２１０３に進む。
【２０６４】
ステップＳｅ２１０３では、特別図柄の変動を停止させた後の処理である特別図柄変動停止後処理を実行する。特別図柄変動停止後処理の詳細については後述する。ステップＳｅ２１０３を実行した後、ステップＳｅ２１０４に進む。
【２０６５】
ステップＳｅ２１０４では、特電開閉実行モード開始処理を実行する。特電開閉実行モード開始処理は、特電開閉実行モードを開始させる条件が成立した場合に、特電開閉実行モードを開始させる処理である。特電開閉実行モード開始処理の詳細については後述する。ステップＳｅ２１０４を実行した後、ステップＳｅ２１０５に進む。
【２０６６】
ステップＳｅ２１０５では、特電オープニング期間中処理を実行する。特電オープニング期間中処理は、特電オープニング期間中に実行する処理である。特電オープニング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｅ２１０５を実行した後、ステップＳｅ２１０６に進む。
【２０６７】
ステップＳｅ２１０６では、特電開閉期間中処理を実行する。特電開閉期間中処理は、特電開閉期間中に実行する処理である。特電開閉期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｅ２１０６を実行した後、ステップＳｅ２１０７に進む。
【２０６８】
ステップＳｅ２１０７では、特電エンディング期間中処理を実行する。特電エンディング期間中処理は、特電エンディング期間中に実行する処理である。特電エンディング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｅ２１０７を実行した後、本特図特電制御処理を終了する。
【２０６９】
＜特別図柄変動開始処理＞
次に、特別図柄変動開始処理について説明する。特別図柄変動開始処理は、上述した特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２０７０】
図１５５は、特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ２２０１では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている特図特電制御値が「０１」であるか否かを判定する。特図特電制御値は、特別図柄及び特別電動役物の制御の進行状況がどの段階であるのかを示す値であり、本実施形態では、特図特電制御値が「０１」であることは、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれもが変動していない状態であり、かつ、特電開閉実行モードも実行されていない状態であること示している。換言すれば、特図特電制御値が「０１」であることは、第１特図保留個数Ｎｓ１又は第２特図保留個数Ｎｓ２が１以上となっている場合に第１特別図柄又は第２特別図柄の変動を開始することが可能な状態であることを示している。本実施形態では、特図特電制御値は、上述した起動初期設定処理において最初に「０１」に設定される。

【２０７１】
ステップＳｅ２２０１において、特図特電制御値が「０１」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ２２０１：ＮＯ）、後述するステップＳｅ２２０２以降の処理のいずれも実行することなく、本特別図柄変動開始処理を終了する。すなわち、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれかが変動している状態や、特電開閉実行モードの実行中には、特別図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳｅ２２０１において、特図特電制御値が「０１」であると判定した場合には（ステップＳｅ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｅ２２０２に進む。
【２０７２】
ステップＳｅ２２０２では、第２特図保留個数Ｎｓ２が「１」以上であるか否かを判定する。ステップＳｅ２２０２において、第２特図保留個数Ｎｓ２が「１」以上であると判定した場合には（ステップＳｅ２２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２２０３に進み、第２特図保留個数Ｎｓ２から１を減算する。その後、ステップＳｅ２２０４に進む。
【２０７３】
ステップＳｅ２２０４では、特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂの各エリアに記憶されている第２特図保留情報をシフトさせる処理である第２特図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、第２特図保留情報シフト処理では、第２特図保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている第２特図保留情報を特図判定エリア６４ｃに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の第２特図保留情報をシフトさせる。ステップＳｅ２２０４を実行した後、後述するステップＳｅ２２０８に進む。
【２０７４】
ステップＳｅ２２０２において、第２特図保留個数Ｎｓ２が「１」以上ではないと判定した場合には（ステップＳｅ２２０２：ＮＯ）、ステップＳｅ２２０５に進み、第１特図保留個数Ｎｓ１が「１」以上であるか否かを判定する。ステップＳｅ２２０５において、第１特図保留個数Ｎｓ１が「１」以上ではないと判定した場合には（ステップＳｅ２２０５：ＮＯ）、本特別図柄変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｅ２２０５において、第１特図保留個数Ｎｓ１が「１」以上であると判定した場合には（ステップＳｅ２２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２２０６に進み、第１特図保留個数Ｎｓ１から１を減算する。その後、ステップＳｅ２２０７に進む。
【２０７５】
ステップＳｅ２２０７では、特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａの各エリアに記憶されている第１特図保留情報をシフトさせる処理である第１特図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、第１特図保留情報シフト処理では、第１特図保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている第１特図保留情報を特図判定エリア６４ｃに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の第１特図保留情報をシフトさせる。ステップＳｅ２２０７を実行した後、ステップＳｅ２２０８に進む。
【２０７６】
ステップＳｅ２２０８では、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する処理である特図当否判定処理を実行する。具体的には、特図当否判定処理では、抽選モード及び保留の種別に基づいて上述した特図当否判定テーブルを選択し、選択した特図当否判定テーブルと、特図判定エリア６４ｃに記憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値とに基づいて、特図当たりに当選するか否かを判定する。ステップＳｅ２２０８を実行した後、ステップＳｅ２２０９に進む。
【２０７７】
ステップＳｅ２２０９では、特別図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する処理である特図種別判定処理を実行する。具体的には、特図種別判定処理では、特図当否判定の結果と、特図判定エリア６４ｃに記憶された特図種別判定カウンタＣｓ２の値と、特図種別判定テーブルとに基づいて、特別図柄の種別を判定する。ステップＳｅ２２０９を実行した

後、ステップＳｅ２２１０に進む。
【２０７８】
ステップＳｅ２２１０では、特図種別判定処理において判定した特別図柄の種別に対応した特図種別フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、特図種別判定処理において特別図柄Ａであると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄Ａフラグをセットし、特別図柄Ｂであると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄Ｂフラグをセットする。ステップＳｅ２２１０を実行した後、ステップＳｅ２２１１に進む。
【２０７９】
ステップＳｅ２２１１では、特図変動パターン決定処理を実行する。特図変動パターン決定処理は、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄の変動時間（第１特図変動時間）又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動時間（第２特図変動時間）を決定する処理である。具体的には、特図変動時間設定処理では、抽選モードと、保留の種別と、特図当否判定の結果と、特図判定エリア６４ｃに記憶された特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値と、特図変動種別カウンタＣｓ４の値と、特図変動時間テーブルとに基づいて特図変動時間を決定する。
【２０８０】
ステップＳｅ２２１２では、特図変動パターン決定処理において決定した特図変動時間に対応した値を特図変動時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｅ２２１２を実行した後、ステップＳｅ２２１３に進む。
【２０８１】
ステップＳｅ２２１３では、特図変動パターンコマンドを設定する。特図変動パターンコマンドには、今回の特別図柄の変動が第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４のいずれの特図始動口への遊技球の入球に基づくものであるのかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及び設定された特図変動時間の情報が含まれている。ステップＳｅ２２１３を実行した後、ステップＳｅ２２１４に進む。
【２０８２】
ステップＳｅ２２１４では、特図種別コマンドを設定する。特図種別コマンドには、特図当否判定の結果（特図大当たりの有無）及び特図種別判定の結果（特別図柄の種別）の情報が含まれる。
【２０８３】
ステップＳｅ２２１３及びステップＳｅ２２１４にて設定された設定情報である特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドは、タイマ割込み処理の各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドに基づいて演出の内容（演出パターン）を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｅ２２１４を実行後、ステップＳｅ２２１５に進む。
【２０８４】
ステップＳｅ２２１５では、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動を開始させる。その後、ステップＳｅ２２１６に進み、特図特電制御値に「０２」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０２」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動中の状態であることを示している。その後、本特別図柄変動開始処理を終了する。
【２０８５】
＜特別図柄変動停止処理＞
次に、特別図柄変動停止処理について説明する。特別図柄変動停止処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２０８６】
図１５６は、特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ２３０１では、特図特電制御値が「０２」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０２」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動

中の状態であることを示している。ステップＳｅ２３０１において、特図特電制御値が「０２」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ２３０１：ＮＯ）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｅ２３０１において、特図特電制御値が「０２」であると判定した場合には（ステップＳｅ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２３０２に進む。

【２０８７】

ステップＳｅ２３０２では、上述した特図変動時間設定処理において設定された特図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における特図変動時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、特図変動時間が経過したと判定する。ステップＳｅ２３０２において、特図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｅ２３０２：ＮＯ）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｅ２３０２において、特図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｅ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２３０３に進む。

【２０８８】

ステップＳｅ２３０３では、第１特別図柄表示器３７ａ又は第２特別図柄表示器３７ｂにおいて変動中の第１特別図柄又は第２特別図柄を、ＯＮとなっている特図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、第１特別図柄表示器３７ａ又は第２特別図柄表示器３７ｂには、第１特図抽選又は第２特図抽選の結果に対応した表示態様の第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示される。ステップＳｅ２３０３を実行した後、ステップＳｅ２３０４に進む。

【２０８９】

ステップＳｅ２３０４では、特図停止表示時間設定処理を実行する。特図停止表示時間設定処理は、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄の停止表示時間（第１特図停止表示時間）及び第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の停止表示時間（第２特図停止表示時間）を設定する処理である。具体的には、特図停止表示時間設定処理では、所定の時間（本実施形態では１．０秒）に対応した値を特図停止表示時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｅ２３０４を実行した後、ステップＳｅ２３０５に進み、特図特電制御値に「０３」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０３」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示中の状態であることを示している。その後、本特別図柄停止処理を終了する。

【２０９０】

＜特別図柄変動停止後処理＞

次に、特別図柄変動停止後処理について説明する。特別図柄変動停止後処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０９１】

図１５７は、特別図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ２４０１では、特図特電制御値が「０３」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０３」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示中の状態であることを示している。ステップＳｅ２４０１において、特図特電制御値が「０３」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ２４０１：ＮＯ）、本特別図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｅ２４０１において、特図特電制御値が「０３」であると判定した場合には（ステップＳｅ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２４０２に進む。

【２０９２】

ステップＳｅ２４０２では、上述した特図停止表示時間設定処理において設定された特図停止表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における特図停止表示時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、特図停止表示時間が経過したと判定する。ステップＳｅ２４０２において、特図停止表示時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｅ２４０２：ＮＯ）、本特別図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｅ２４０２において、特図停止

表示時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｅ２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２４０３に進む。

【２０９３】

ステップＳｅ２４０３では、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たり（特図大当たり）であるか否かを判定する。ステップＳｅ２４０３において、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｅ２４０３：ＮＯ）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図外れである場合には、ステップＳｅ２４０４に進み、ＯＮとなっている特図種別フラグ（この場合は特別図柄Ｚフラグ）をＯＦＦにする。その後、ステップＳｅ２４０５に進む。

【２０９４】

次に説明するステップＳｅ２４０５からステップＳｅ２４１０までの処理は、低確高サポ状態（いわゆる時短状態）において規定回数の特図変動が実行されたか否かを判定し、規定回数の特図変動が実行された場合には高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにして低確低サポ状態（いわゆる通常状態）に移行させるための処理である。以下、各ステップの処理を具体的に説明する。

【２０９５】

ステップＳｅ２４０５では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｅ２４０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には、後述するステップＳｅ２４１３に進む。一方、ステップＳｅ２４０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｅ２４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２４０６に進み、高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｅ２４０６において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｅ２４０６：ＹＥＳ）、後述するステップＳｅ２４１３に進む。一方、ステップＳｅ２４０６において、高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｅ２４０６：ＮＯ）、ステップＳｅ２４０７に進む。すなわち、高頻度サポートモードフラグがＯＮであり、かつ、高確率モードフラグがＯＦＦである場合に（遊技状態が低確高サポ状態、いわゆる時短状態である場合に）、ステップＳｅ２４０７に進む。

【２０９６】

ステップＳｅ２４０７では、高サポ残回数カウンタＮｓｐの値から１を減算する。その後、ステップＳｅ２４０８に進み、高サポ残回数カウンタＮｓｐの値が０であるか否かを判定する。すなわち、高頻度サポートモードにおいて規定回数の特図変動が実行されたか否かを判定する。ステップＳｅ２４０８において、高サポ残回数カウンタＮｓｐの値が０ではないと判定した場合には（ステップＳｅ２４０８：ＮＯ）、後述するステップＳｅ２４１３に進む。一方、ステップＳｅ２４０８において、高サポ残回数カウンタＮｓｐの値が０であると判定した場合には（ステップＳｅ２４０８：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２４０９に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｅ２４１０に進み、遊技状態が、高確率モードフラグがＯＦＦであり高頻度サポートモードフラグもＯＦＦである低確低サポ状態（通常状態）となったことを示す遊技状態コマンドを設定する。その後、ステップＳｅ２４１１に進む。

【２０９７】

ステップＳｅ２４１１では、保留が有るか否かを判定する。具体的には、第１特図保留個数Ｎｓ１および第２特図保留個数Ｎｓ２の少なくともいずれかが０以上である場合には、保留が有りと判定し、第１特図保留個数Ｎｓ１および第２特図保留個数Ｎｓ２のいずれもが０である場合には、保留無しと判定する。ステップＳｅ２４１１において、保留が有ると判定した場合には（ステップＳｅ２４１１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２４１３に進む。一方、ステップＳｅ２４１１において、保留無しと判定した場合には（ステップＳｅ２４１１：ＮＯ）、ステップＳｅ２４１２に進む。

【２０９８】

ステップＳｅ２４１２では、デモコマンドを設定する。デモコマンドは、変動表示が停止しており保留が無い場合に設定されるコマンドである。その後、ステップＳｅ２４１３に進む。

【２０９９】

ステップＳｅ２４１３では、特図特電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０１」であることは、第１特図保留個数Ｎｓ１又は第２特図保留個数Ｎｓ２が１以上となっている場合に第１特別図柄又は第２特別図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本特別図柄変動停止後処理を終了する。

【２１００】

一方、ステップＳｅ２４０３において、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｅ２４０３：ＹＥＳ）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、ステップＳｅ２４１４に進み、特図特電制御値に「０４」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０４」であることは、特電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態であることを示している。その後、本特別図柄変動停止後処理を終了する。これにより、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、特電開閉実行モードが開始されることになる。

【２１０１】

＜特電開閉実行モード開始処理＞

次に、特電開閉実行モード開始処理について説明する。特電開閉実行モード開始処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１０２】

図１５８は、特電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ３１０１では、特図特電制御値が「０４」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０４」であることは、所定の開始条件である特電開閉実行モードの開始条件が成立した状態を示している。ステップＳｅ３１０１において、特図特電制御値が「０４」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ３１０１：ＮＯ）、本特電開閉実行モード開始処理を終了する。一方、ステップＳｅ３１０１において、特図特電制御値が「０４」であると判定した場合には（ステップＳｅ３１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３１０２に進む。

【２１０３】

ステップＳｅ３１０２では、特電開閉パターン決定処理を実行する。特電開閉パターン決定処理は、特図種別フラグと上述した特電開閉パターン選択テーブルとに基づいて、特電開閉実行モードにおける一の特電開閉パターンを複数の中から決定するとともに、特電開閉実行モードにおいて参照する特電開閉シナリオの種別を決定する処理である。そして、当該決定した特電開閉パターン（特電開閉シナリオ）に基づいて特別電動役物５７ｂを制御する可動制御処理が実行される。なお、後述するように、決定した特電開閉パターンに基づく特別電動役物５７ｂの一連の開閉動作の実行中には、図柄表示装置４１において、特電開閉期間演出を構成する所定演出である表示演出が実行される。ステップＳｅ３１０２を実行した後、ステップＳｅ３１０３に進む。

【２１０４】

ステップＳｅ３１０３では、決定した特電開閉パターンに対応した特電開閉シナリオを主側ＲＯＭ６３から読み出して主側ＲＡＭ６４に格納する。その後、ステップＳｅ３１０４に進む。

【２１０５】

ステップＳｅ３１０４では、決定した特電開閉パターンに対応した特電開閉シナリオからラウンド数情報を取得し、取得したラウンド数情報を主側ＲＡＭ６４に設けられた残ラウンド数カウンタＲＣにセットする。この残ラウンド数カウンタＲＣの値は、ラウンド遊

技が１回終了する毎に１減算される。すなわち、複数の中から決定された一の特電開閉パターンに対応して設定された設定情報である残ラウンド数カウンタＲＣに設定された値に基づいて、特別電動役物５７ｂに一連の開閉動作を行なわせることが可能となる。その後、ステップＳｅ３１０５に進む。

【２１０６】

ステップＳｅ３１０５では、特電オープニング時間設定処理を実行する。特電オープニング時間設定処理は、特別電動役物５７ｂの駆動を開始する前の開始前非駆動期間である特電オープニング期間の時間的長さ（以下、特電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオから特電オープニング時間情報を取得し、取得した特電オープニング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた特電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この特電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｅ３１０５を実行した後、ステップＳｅ３１０６に進む。

【２１０７】

ステップＳｅ３１０６では、特電開閉パターンの種別を特定可能な情報を含む特電オープニングコマンドを設定する。設定された特電オープニングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。特電オープニングコマンドを受信した音声発光制御装置９０は、特電オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように各種演出用装置（各種ランプ４７や表示制御装置１００、図柄表示装置４１）を制御する。ステップＳｅ３１０６を実行した後、ステップＳｅ３１０７に進み、特図特電制御値に「０５」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０５」であることは、特電オープニング期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電開閉実行モード開始処理を終了する。

【２１０８】

＜特電オープニング期間中処理＞

次に、特電オープニング期間中処理について説明する。特電オープニング期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１０９】

図１５９は、特電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ３２０１では、特図特電制御値が「０５」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０５」であることは、所定の開始条件が成立したことによって特電オープニング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｅ３２０１において、特図特電制御値が「０５」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ３２０１：ＮＯ）、本特電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ３２０１において、特図特電制御値が「０５」であると判定した場合には（ステップＳｅ３２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３２０２に進む。

【２１１０】

ステップＳｅ３２０２では、特電オープニング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した特電オープニング時間設定処理において特電オープニング時間として設定した特電オープニング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。

【２１１１】

ステップＳｅ３２０２において、特電オープニング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｅ３２０２：ＮＯ）、本特電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ３２０２において、特電オープニング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｅ３２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３２０３に進み、特電開閉期間コマンドを設定する。設定された特電開閉期間コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。この特

電開閉期間コマンドには、今回の特電開閉期間における特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開放回数の情報が含まれる。特電開閉期間コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、受信した特電開閉期間コマンドに基づいて、特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開放回数に対応した内容の演出を実行するように各種演出用装置を制御する。ステップＳｅ３２０３を実行した後、ステップＳｅ３２０４に進み、特図特電制御値に「０６」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０６」であることは、特電オープニング期間が終了し、特電開閉期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電オープニング期間中処理を終了する。

【２１１２】

＜特電開閉期間中処理＞

次に、特電開閉期間中処理について説明する。特電開閉期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１１３】

図１６０は、特電開閉期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ３３０１では、特図特電制御値が「０６」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０６」であることは、所定の開始条件が成立したことによって特電開閉期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｅ３３０１において、特図特電制御値が「０６」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ３３０１：ＮＯ）、本特電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ３３０１において、特図特電制御値が「０６」であると判定した場合には（ステップＳｅ３３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３３０２に進む。

【２１１４】

ステップＳｅ３３０２では、特別電動役物５７ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｅ３３０２において、特別電動役物５７ｂが開放中ではないと判定した場合には（ステップＳｅ３３０２：ＮＯ）、ステップＳｅ３３０３に進む。

【２１１５】

ステップＳｅ３３０３では、特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオに設定されている特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｅ３３０３において、特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｅ３３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３３０４に進む。

【２１１６】

ステップＳｅ３３０４では、特別電動役物５７ｂに開放動作を実行させる。なお、本実施形態では、特別電動役物５７ｂを開放状態側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の開閉動作を終了させる動作終了条件である開閉動作終了条件が成立しているか否かを判定しない。ステップＳｅ３３０４を実行した後、ステップＳｅ３３０５に進む。

【２１１７】

ステップＳｅ３３０５では、特電開放コマンドを設定する。特電開放コマンドは、特別電動役物５７ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。特電開放コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｅ３３０５を実行した後、本特電開閉期間中処理を終了する。

【２１１８】

ステップＳｅ３３０３において、特別電動役物５７ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｅ３３０３：ＮＯ）、本特電開閉期間中処理を終了する。

【２１１９】

ステップＳｅ３３０２において、特別電動役物５７ｂが開放中であると判定した場合には（ステップＳｅ３３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３３０６に進む。

【２１２０】

ステップＳｅ３３０６では、特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定す

る。具体的には、特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオに設定されている特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。より具体的には、最大開放時間が経過したこと、又は最大入球個数の遊技球が大入賞口５７ａに入球したことの少なくとも一方の閉鎖条件が成立しているか否かを判定する。ステップＳｅ３３０６において、特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合、すなわち、上述した少なくとも一方の閉鎖条件が成立していると判定した場合には（ステップＳｅ３３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３３０７に進み、特別電動役物５７ｂに戻り動作である閉鎖動作を実行させる。このため、特別電動役物５７ｂが開放状態側に制御されている期間（開放制御期間）は、最大開放時間が経過する前に大入賞口５７ａへの遊技球の入球個数が最大入球個数に達して特別電動役物５７ｂが早期に閉鎖した場合には、短制御期間の短い開放期間となり、一方、最大開放時間が経過するまでに大入賞口５７ａへの遊技球の入球個数が最大入球個数に達しなかった場合には、特別電動役物５７ｂは最大開放時間が経過するまで閉鎖せずに、長制御期間の最大開放期間となる。その後、ステップＳｅ３３０８に進む。

【２１２１】

ステップＳｅ３３０８では、特電閉鎖コマンドを設定する。特電閉鎖コマンドは、特別電動役物５７ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。特電閉鎖コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｅ３３０８を実行した後、ステップＳｅ３３０９に進む。

【２１２２】

ステップＳｅ３３０９では、残ラウンド数カウンタＲＣの値から１を減算する。その後、ステップＳｅ３３１０に進み、残ラウンド数カウンタＲＣの値が０であるか否かを判定する。ステップＳｅ３３１０において、残ラウンド数カウンタＲＣの値が０ではないと判定した場合には（ステップＳｅ３３１０：ＮＯ）、本特電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ３３１０において、残ラウンド数カウンタＲＣの値が０であると判定した場合には（ステップＳｅ３３１０：ＮＯ）、特電開閉期間を終了させて特電エンディング期間に移行するための前段階の処理であるステップＳｅ３３１１に進む。

【２１２３】

ステップＳｅ３３１１では、特電エンディング時間設定処理を実行する。特電エンディング時間設定処理は、特電エンディング期間の時間的長さ（以下、特電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオから特電エンディング時間情報を取得し、取得した特電エンディング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた特電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この特電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｅ３３１１を実行した後、ステップＳｅ３３１２に進む。

【２１２４】

ステップＳｅ３３１２では、特電エンディングコマンドを設定する。設定された特電エンディングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。特電エンディングコマンドを受信した音声発光制御装置９０は、特電エンディング演出の内容を決定するとともに、決定した特電エンディング演出を実行するように各種演出用装置を制御する。本実施形態では、一連の開閉動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、特別電動役物５７ｂとは異なる制御対象として、画像を表示可能な図柄表示装置４１、音を出力可能なスピーカー４６、発光可能な各種ランプ４７が含まれる。ステップＳｅ３３１２を実行した後、ステップＳｅ３３１３に進み、特図特電制御値に「０７」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０７」であることは、特電エンディング期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電開閉期間中処理を終了する。

【２１２５】

＜特電エンディング期間中処理＞

次に、特電エンディング期間中処理について説明する。特電エンディング期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１２６】

図１６１は、特電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ３４０１では、特図特電制御値が「０７」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０７」であることは、所定の開始条件が成立したことによって特電エンディング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｅ３４０１において、特図特電制御値が「０７」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ３４０１：ＮＯ）、本特電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ３４０１において、特図特電制御値が「０７」であると判定した場合には（ステップＳｅ３４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３４０２に進む。

【２１２７】

ステップＳｅ３４０２では、特電エンディング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した特電エンディング時間設定処理において特電エンディング時間として設定した特電エンディング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。

【２１２８】

ステップＳｅ３４０２において、特電エンディング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｅ３４０２：ＮＯ）、本特電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ３４０２において、特電エンディング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｅ３４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３４０３に進む。

【２１２９】

ステップＳｅ３４０３では、ＯＮとなっている特図種別フラグが確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｅ３４０３において、ＯＮとなっている特図種別フラグが確変大当たりに対応していると判定した場合には（ステップＳｅ３４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３４０４に進み、高確率モードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｅ３４０５に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。すなわち、ＯＮとなっている特図種別フラグが確変大当たりに対応している場合には、高確率モードフラグ及び高頻度サポートモードフラグがＯＮとなり、遊技状態は、次回に大当たりに当選するまで継続し得る高確高サポ状態に移行することになる。その後、後述するステップＳｅ３４０８に進む。

【２１３０】

一方、ステップＳｅ３４０３において、ＯＮとなっている特図種別フラグが確変大当たりに対応していないと判定した場合には（ステップＳｅ３４０３：ＮＯ）、ステップＳｅ３４０６に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｅ３４０７に進み、高サポ残回数カウンタＮｓｐに規定数としての１００をセットする。上述したように、この高サポ残回数カウンタＮｓｐは、特図変動が終了する毎に１減算されるカウンタであり、高サポ残回数カウンタＮｓｐの値が０となった場合に高頻度サポートモードフラグがＯＦＦにされる。すなわち、ＯＮとなっている特図種別フラグが確変大当たりに対応していない場合には、高頻度サポートモードフラグのみがＯＮとなり、遊技状態は、特図変動が１００回実行されるまで継続し得る低確高サポ状態に移行することになる。その後、ステップＳｅ３４０８に進む。

【２１３１】

ステップＳｅ３４０８では、現在の遊技状態の情報を含む遊技状態コマンドを設定する。設定された遊技状態コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。遊技状態コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、当該コマンドに含まれる遊技状態を示す情報に基づいて、当該遊技状態に対応した所定演出を実行可能となるように各種演出用装置を制御する。ステップＳｅ３４０８を実行した後

、ステップＳｅ３４０９に進み、特図種別フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｅ３４１０に進む。

【２１３２】

ステップＳｅ３４１０では、特電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された特電開閉実行モード終了コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。特電開閉実行モード終了コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、特電開閉実行モードが終了したことに対応する演出を実行するように各種演出用装置を制御する。その後、ステップＳｅ３４１１に進む。

【２１３３】

ステップＳｅ３４１１では、特図特電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、第１特図保留個数Ｎｓ１又は第２特図保留個数Ｎｓ２が１以上となっている場合に第１特別図柄又は第２特別図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本特電エンディング期間中処理を終了する。

【２１３４】

＜普図普電制御処理＞

次に、普図普電制御処理について説明する。普図普電制御処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１３５】

図１６２は、普図普電制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ４１０１では、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動を開始させるための処理である普通図柄変動開始処理を実行する。普通図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップＳｅ４１０１を実行した後、ステップＳｅ４１０２に進む。

【２１３６】

ステップＳｅ４１０２では、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動を停止させるための処理である普通図柄変動停止処理を実行する。普通図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップＳｅ４１０２を実行した後、ステップＳｅ４１０３に進む。

【２１３７】

ステップＳｅ４１０３では、普通図柄の変動を停止させた後の処理である普通図柄変動停止後処理を実行する。普通図柄変動停止後処理の詳細については後述する。ステップＳｅ４１０３を実行した後、ステップＳｅ４１０４に進む。

【２１３８】

ステップＳｅ４１０４では、普電開閉実行モード開始処理を実行する。普電開閉実行モード開始処理は、普電開閉実行モードを開始させる条件が成立した場合に、普電開閉実行モードを開始させる処理である。普電開閉実行モード開始処理の詳細については後述する。ステップＳｅ４１０４を実行した後、ステップＳｅ４１０５に進む。

【２１３９】

ステップＳｅ４１０５では、普電オープニング期間中処理を実行する。普電オープニング期間中処理は、普電オープニング期間中に実行する処理である。普電オープニング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｅ４１０５を実行した後、ステップＳｅ４１０６に進む。

【２１４０】

ステップＳｅ４１０６では、普電開閉期間中処理を実行する。普電開閉期間中処理は、普電開閉期間中に実行する処理である。普電開閉期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｅ４１０６を実行した後、ステップＳｅ４１０７に進む。

【２１４１】

ステップＳｅ４１０７では、普電エンディング期間中処理を実行する。普電エンディング期間中処理は、普電エンディング期間中に実行する処理である。普電エンディング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｅ４１０７を実行した後、本普図普電制御処理を終了する。

【２１４２】

＜普通図柄変動開始処理＞
次に、普通図柄変動開始処理について説明する。普通図柄変動開始処理は、上述した普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２１４３】
図１６３は、普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ４２０１では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている普図普電制御値が「０１」であるか否かを判定する。普図普電制御値は、普通図柄及び普通電動役物の制御の進行状況がどの段階であるのかを示す値であり、本実施形態では、普図普電制御値が「０１」であることは、普通図柄が変動していない状態であり、かつ、普電開閉実行モードも実行されていない状態であること示している。換言すれば、普図普電制御値が「０１」であることは、普図保留個数Ｎｎが１以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態であることを示している。本実施形態では、普図普電制御値は、上述した起動初期設定処理において最初に「０１」に設定される。
【２１４４】
ステップＳｅ４２０１において、普図普電制御値が「０１」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ４２０１：ＮＯ）、後述するステップＳｅ４２０２以降の処理のいずれも実行することなく、本普通図柄変動開始処理を終了する。すなわち、普通図柄が変動している状態や、普電開閉実行モードの実行中には、普通図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳｅ４２０１において、普図普電制御値が「０１」であると判定した場合には（ステップＳｅ４２０１：ＮＯ）、ステップＳｅ４２０２に進む。
【２１４５】
ステップＳｅ４２０２では、普図保留個数Ｎｎが「１」以上であるか否かを判定する。ステップＳｅ４２０２において、普図保留個数Ｎｎが「１」以上であると判定した場合には（ステップＳｅ４２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ４２０３に進み、普図保留個数Ｎｎから１を減算する。その後、ステップＳｅ４２０４に進む。
【２１４６】
ステップＳｅ４２０４では、普図保留エリア６４ｄの各エリアに記憶されている普図保留情報をシフトさせる処理である普図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、普図保留情報シフト処理では、普図保留エリア６４ｄの第１エリアに記憶されている普図保留情報を普図判定エリア６４ｅに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の普図保留情報をシフトさせる。ステップＳｅ４２０４を実行した後、ステップＳｅ４２０５に進む。
【２１４７】
ステップＳｅ４２０５では、普図当たりに当選するか否かを判定する処理である普図当否判定処理を実行する。具体的には、普図当否判定処理では、遊技状態に基づいて選択した普図当否判定テーブルと、普図判定エリア６４ｅに記憶された普図当否判定カウンタＣｎ１の値とに基づいて、普図当たりに当選するか否かを判定する。ステップＳｅ４２０５を実行した後、ステップＳｅ４２０６に進む。
【２１４８】
ステップＳｅ４２０６では、普通図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する処理である普図種別判定処理を実行する。具体的には、普図種別判定処理では、普図当否判定の結果と、普図判定エリア６４ｅに記憶された普図種別判定カウンタＣｎ２の値と、普図種別判定テーブルとに基づいて、普通図柄の種別を判定する。ステップＳｅ４２０６を実行した後、ステップＳｅ４２０７に進む。
【２１４９】
ステップＳｅ４２０７では、普図種別判定処理において判定した普通図柄の種別に対応した普図種別フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、普図種別判定処理において普通図柄Ａであると判定した場合には、普図種別フラグとして普通図柄ＡフラグをＯＮにする。ステップＳｅ４２０７を実行した後、ステップＳｅ４２０８に進む。
【２１５０】

ステップＳｅ４２０８では、普図変動時間設定処理を実行する。普図変動時間設定処理は、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を設定する処理である。具体的には、普図変動時間設定処理では、遊技状態と、普図当否判定の結果と、普図変動時間テーブルとに基づいて普図変動時間を決定し、決定した普図変動時間に対応した値を普図変動時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｅ４２０８を実行した後、ステップＳｅ４２０９に進む。

【２１５１】

ステップＳｅ４２０９では、普図変動用コマンドを設定する。普図変動用コマンドには、設定された普図変動時間の情報が含まれている。ステップＳｅ４２０９を実行した後、ステップＳｅ４２１０に進む。

【２１５２】

ステップＳｅ４２１０では、普図種別コマンドを設定する。普図種別コマンドには、普図当否判定の結果（普図当たりの有無）及び普図種別判定の結果（普通図柄の種別）の情報が含まれる。

【２１５３】

ステップＳｅ４２０９及びステップＳｅ４２１０にて設定された普図変動用コマンド及び普図種別コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した普図変動用コマンド及び普図種別コマンドに基づいて演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｅ４２１０を実行後、ステップＳｅ４２１１に進む。

【２１５４】

ステップＳｅ４２１１では、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動を開始させる。その後、ステップＳｅ４２１２に進み、普図普電制御値に「０２」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０２」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普通図柄が変動中の状態であることを示している。その後、本普通図柄変動開始処理を終了する。

【２１５５】

＜普通図柄変動停止処理＞

次に、普通図柄変動停止処理について説明する。普通図柄変動停止処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１５６】

図１６４は、普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ４３０１では、普図普電制御値が「０２」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０２」であることは、普通図柄が変動中の状態であることを示している。ステップＳｅ４３０１において、普図普電制御値が「０２」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ４３０１：ＮＯ）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｅ４３０１において、普図普電制御値が「０２」であると判定した場合には（ステップＳｅ４３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ４３０２に進む。

【２１５７】

ステップＳｅ４３０２では、上述した普図変動時間設定処理において設定された普図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における普図変動時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、普図変動時間が経過したと判定する。ステップＳｅ４３０２において、普図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｅ４３０２：ＮＯ）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｅ４３０２において、普図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｅ４３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ４３０３に進む。

【２１５８】

ステップＳｅ４３０３では、普通図柄表示器３８ａにおいて変動中の普通図柄を、ＯＮとなっている普図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、普通図柄表示器３８ａには、普図抽選の結果に対応した表示態様の普通図柄が停止表示される。

ステップＳｅ４３０３を実行した後、ステップＳｅ４３０４に進む。
【２１５９】
ステップＳｅ４３０４では、普図停止表示時間設定処理を実行する。普図停止表示時間設定処理は、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の停止表示時間（普図停止表示時間）を設定する処理である。具体的には、普図停止表示時間設定処理では、所定の時間（本実施形態では０．１秒）に対応した値を普図停止表示時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｅ４３０４を実行した後、ステップＳｅ４３０５に進み、普図普電制御値に「０３」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０３」であることは、普通図柄が停止表示中の状態であることを示している。その後、本普通図柄停止処理を終了する。
【２１６０】
＜普通図柄変動停止後処理＞
次に、普通図柄変動停止後処理について説明する。普通図柄変動停止後処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２１６１】
図１６５は、普通図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ４４０１では、普図普電制御値が「０３」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０３」であることは、普通図柄が停止表示中の状態であることを示している。ステップＳｅ４４０１において、普図普電制御値が「０３」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ４４０１：ＮＯ）、本普通図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｅ４４０１において、普図普電制御値が「０３」であると判定した場合には（ステップＳｅ４４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ４４０２に進む。
【２１６２】
ステップＳｅ４４０２では、上述した普図停止表示時間設定処理において設定された普図停止表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における普図停止表示時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、普図停止表示時間が経過したと判定する。ステップＳｅ４４０２において、普図停止表示時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｅ４４０２：ＮＯ）、本普通図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｅ４４０２において、普図停止表示時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｅ４４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ４４０３に進む。
【２１６３】
ステップＳｅ４４０３では、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判定する。ステップＳｅ４４０３において、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｅ４４０３：ＮＯ）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図外れである場合には、ステップＳｅ４４０４に進み、ＯＮとなっている普図種別フラグ（この場合は普通図柄Ｚフラグ）をＯＦＦにする。その後、ステップＳｅ４４０５に進み、普図普電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０１」であることは、普図保留個数Ｎｎが１以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本普通図柄変動停止後処理を終了する。
【２１６４】
一方、ステップＳｅ４４０３において、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｅ４４０３：ＹＥＳ）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、ステップＳｅ４４０６に進み、普図普電制御値に「０４」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０４」であることは、普電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態であることを示している。その後、本普通図柄変動停止後処理を終了する。これにより、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、普電開閉実行モードが開始されることになる。

【２１６５】
＜普電開閉実行モード開始処理＞
次に、普電開閉実行モード開始処理について説明する。普電開閉実行モード開始処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２１６６】
図１６６は、普電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ５１０１では、普図普電制御値が「０４」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０４」であることは、普電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態を示している。ステップＳｅ５１０１において、普図普電制御値が「０４」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ５１０１：ＮＯ）、本普電開閉実行モード開始処理を終了する。一方、ステップＳｅ５１０１において、普図普電制御値が「０４」であると判定した場合には（ステップＳｅ５１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５１０２に進む。
【２１６７】
ステップＳｅ５１０２では、普電開閉シナリオ選択処理を実行する。普電開閉シナリオ選択処理は、普図種別フラグと上述した普電開閉シナリオ選択テーブルとに基づいて、普電開閉実行モードにおいて参照する普電開閉シナリオの種別を選択する処理である。ステップＳｅ５１０２を実行した後、ステップＳｅ５１０３に進む。
【２１６８】
ステップＳｅ５１０３では、普電オープニング時間設定処理を実行する。普電オープニング時間設定処理は、普電オープニング期間の時間的長さ（以下、普電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電オープニング時間情報を取得し、取得した普電オープニング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた普電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この普電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｅ５１０３を実行した後、ステップＳｅ５１０４に進む。
【２１６９】
ステップＳｅ５１０４では、普電オープニングコマンドを設定する。設定された普電オープニングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｅ５１０４を実行した後、ステップＳｅ５１０５に進み、普図普電制御値に「０５」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０５」であることは、普電オープニング期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電開閉実行モード開始処理を終了する。
【２１７０】
＜普電オープニング期間中処理＞
次に、普電オープニング期間中処理について説明する。普電オープニング期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２１７１】
図１６７は、普電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ５２０１では、普図普電制御値が「０５」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０５」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普電オープニング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｅ５２０１において、普図普電制御値が「０５」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ５２０１：ＮＯ）、本普電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ５２０１において、普図普電制御値が「０５」であると判定した場合には（ステップＳｅ５２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５２０２に進む。
【２１７２】

ステップＳｅ５２０２では、普電オープニング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した普電オープニング時間設定処理において普電オープニング時間として設定した普電オープニング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。

【２１７３】

ステップＳｅ５２０２において、普電オープニング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｅ５２０２：ＮＯ）、本普電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ５２０２において、普電オープニング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｅ５２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５２０３に進み、普電開閉期間コマンドを設定する。設定された普電開閉期間コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。この普電開閉期間コマンドには、今回の普電開閉期間における普通電動役物３４ｂの開放回数の情報が含まれる。普電開閉期間コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、受信した普電開閉期間コマンドに基づいて、普通電動役物３４ｂの開放回数に対応した内容の所定演出を実行するように各種演出用装置を制御する。ステップＳｅ５２０３を実行した後、ステップＳｅ５２０４に進み、普図普電制御値に「０６」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０６」であることは、普電オープニング期間が終了し、普電開閉期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電オープニング期間中処理を終了する。

【２１７４】

＜普電開閉期間中処理＞

次に、普電開閉期間中処理について説明する。普電開閉期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１７５】

図１６８は、普電開閉期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ５３０１では、普図普電制御値が「０６」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０６」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普電開閉期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｅ５３０１において、普図普電制御値が「０６」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ５３０１：ＮＯ）、本普電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ５３０１において、普図普電制御値が「０６」であると判定した場合には（ステップＳｅ５３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５３０２に進む。

【２１７６】

ステップＳｅ５３０２では、普電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｅ５３０２において、普電開閉期間の終了条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｅ５３０２：ＮＯ）、ステップＳｅ５３０３に進む。

【２１７７】

ステップＳｅ５３０３では、普通電動役物３４ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｅ５３０３において、普通電動役物３４ｂが開放中ではないと判定した場合には（ステップＳｅ５３０３：ＮＯ）、ステップＳｅ５３０４に進む。

【２１７８】

ステップＳｅ５３０４では、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｅ５３０４において、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｅ５３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５３０５に進む。

【２１７９】

ステップＳｅ５３０５では、普通電動役物３４ｂを開放する。その後、ステップＳｅ５３０６に進む。

【２１８０】

ステップＳｅ５３０６では、普電開放コマンドを設定する。普電開放コマンドは、普通電動役物３４ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電開放コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｅ５３０６を実行した後、本普電開閉期間中処理を終了する。

【２１８１】

ステップＳｅ５３０４において、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｅ５３０４：ＮＯ）、本普電開閉期間中処理を終了する。

【２１８２】

ステップＳｅ５３０３において、普通電動役物３４ｂが開放中であると判定した場合には（ステップＳｅ５３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５３０７に進む。

【２１８３】

ステップＳｅ５３０７では、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｅ５３０７において、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｅ５３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５３０８に進む。

【２１８４】

ステップＳｅ５３０８では、普通電動役物３４ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｅ５３０９に進む。

【２１８５】

ステップＳｅ５３０９では、普電閉鎖コマンドを設定する。普電閉鎖コマンドは、普通電動役物３４ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電閉鎖コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｅ５３０９を実行した後、本普電開閉期間中処理を終了する。

【２１８６】

ステップＳｅ５３０７において、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｅ５３０７：ＮＯ）、本普電開閉期間中処理を終了する。

【２１８７】

ステップＳｅ５３０２において、普電開閉期間の終了条件が成立していると判定した場合には（ステップＳｅ５３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５３１０に進む。

【２１８８】

ステップＳｅ５３１０では、普電エンディング時間設定処理を実行する。普電エンディング時間設定処理は、普電エンディング期間の時間的長さ（以下、普電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電エンディング時間情報を取得し、取得した普電エンディング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた普電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この普電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｅ５３１０を実行した後、ステップＳｅ５３１１に進む。

【２１８９】

ステップＳｅ５３１１では、普電エンディングコマンドを設定する。設定された普電エンディングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｅ５３１８を実行した後、ステップＳｅ５３１９に進み、普図普電制御値に「０７」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０７」であることは、普電エンディング期間が開始された状態であることを示している。その後、本

普電開閉期間中処理を終了する。
【２１９０】
＜普電エンディング期間中処理＞
　次に、普電エンディング期間中処理について説明する。普電エンディング期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２１９１】
　図１６９は、普電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ５４０１では、普図普電制御値が「０７」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０７」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普電エンディング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｅ５４０１において、普図普電制御値が「０７」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ５４０１：ＮＯ）、本普電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ５４０１において、普図普電制御値が「０７」であると判定した場合には（ステップＳｅ５４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５４０２に進む。
【２１９２】
　ステップＳｅ５４０２では、普電エンディング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した普電エンディング時間設定処理において普電エンディング時間として設定した普電エンディング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。
【２１９３】
　ステップＳｅ５４０２において、普電エンディング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｅ５４０２：ＮＯ）、本普電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ５４０２において、普電エンディング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｅ５４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５４０３に進む。
【２１９４】
　ステップＳｅ５４０３では、普図種別フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｅ５４０４に進む。
【２１９５】
　ステップＳｅ５４０４では、普電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された普電開閉実行モード終了コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、ステップＳｅ５４０５に進む。
【２１９６】
　ステップＳｅ５４０５では、普図普電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、普図保留個数Ｎｎが１以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本普電エンディング期間中処理を終了する。
【２１９７】
《３－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
　次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【２１９８】
＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞
＜タイマ割込み処理＞
　最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【２１９９】
　図１７０は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（本実施形態では１ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について

説明する。
【２２００】
ステップＳｅ６１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｅ６１０１を実行した後、ステップＳｅ６１０２に進む。
【２２０１】
ステップＳｅ６１０２では、携帯端末通信対応処理を実行する。携帯端末通信対応処理は、上述したように携帯端末とＮＦＣを用いたBluetooth接続および通信、切断に関する処理、および、カスタム設定情報の受信、遊技履歴情報の送信を実行する処理である。ステップＳｅ６１０２を実行した後、ステップＳｅ６１０３に進む。
【２２０２】
ステップＳｅ６１０３では、カスタム設定処理を行う。カスタム設定処理は、携帯端末から受信したカスタム設定情報に基づいて各種演出に関するパラメータの設定、テーブルデータの設定を行う。ステップＳｅ６１０３を実行した後、ステップＳｅ６１０４に進む。
【２２０３】
ステップＳｅ６１０４では、特図変動演出設定処理を実行する。特図変動演出設定処理は、主側ＭＰＵ６２から特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信した場合に実行される処理であり、特図遊技回が開始される際に、当該特図遊技回において実行する特図変動演出の演出パターンを設定する処理である。特図変動演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｅ６１０４を実行した後、ステップＳｅ６１０５に進む。
【２２０４】
ステップＳｅ６１０５では、特電開閉実行モード中演出設定処理を実行する。特電開閉実行モード中演出設定処理は、特電開閉実行モード中に実行する各種の演出の内容を決定し、当該決定した演出を実行するように設定する処理である。特電開閉実行モード中演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｅ６１０５を実行した後、ステップＳｅ６１０６に進む。
【２２０５】
ステップＳｅ６１０６では、ボタン操作対応処理を実行する。ボタン操作対応処理は、演出操作ボタン２４がボタン受付有効期間中に押下されたか否かや、演出操作ボタン２４の押下がないままボタン受付有効期間が経過したか否かを判定する処理である。ボタン操作対応処理の詳細については後述する。ステップＳｅ６１０６を実行した後、ステップＳｅ６１０７に進む。
【２２０６】
ステップＳｅ６１０７では、演出用可動役物駆動処理を実行する。演出用可動役物駆動処理は、役物動作パターンに設定されている駆動シナリオに基づいて演出用可動役物１７０を駆動制御する処理である。演出用可動役物駆動処理の詳細については後述する。ステップＳｅ１６０５を実行した後、ステップＳｅ１６０６に進む。
【２２０７】
ステップＳｅ６１０８では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｅ６１０８を実行した後、ステップＳｅ６１０９に進む。
【２２０８】
ステップＳｅ６１０９では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された音声

データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｅ６１０９を実行した後、ステップＳｅ６１１０に進む。

【２２０９】

ステップＳｅ６１１０では、上述したまたは後述する各処理において送信対象として設定された各種コマンドや各種出力データを表示制御装置１００や演出用可動役物１７０等に送信する。ステップＳｅ６１１０を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【２２１０】

＜特図変動演出設定処理＞

次に、特図変動演出設定処理について説明する。特図変動演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２２１１】

図１７１は、特図変動演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ６２０１では、特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｅ６２０１において、特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ６２０１：ＮＯ）、本特図変動演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｅ６２０１において、特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ６２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６２０２に進む。

【２２１２】

ステップＳｅ６２０２では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の特図遊技回において実行する演出パターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング、停止図柄の態様）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。具体的には、本実施形態では、今回受信した特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出すとともに、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから演出パターン用乱数情報を取得する。そしてこれらの情報と、携帯端末通信処理（ステップＳｅ６１０２）において携帯端末から受信したカスタム設定情報に基づいて、カスタム設定処理（ステップＳｅ６１０３）において設定された演出パターンテーブルを参照して、今回の特図遊技回において実行する演出パターンを決定し、設定する。その後、ステップＳｅ６２０３に進む。

【２２１３】

ステップＳｅ６２０３では、設定した演出パターンに対応した音声発光パターン及び役物動作パターンを決定し、設定する。その後、ステップＳｅ６２０４に進む。

【２２１４】

ステップＳｅ６２０４では、設定された演出パターンに関する情報を含む表示用演出パターンコマンドを設定する。設定された表示用演出パターンコマンドは、タイマ割込み処理の各種出力処理にて表示制御装置１００に送信される。ステップＳｅ６２０４を実行した後、ステップＳｅ６２０５に進む。

【２２１５】

ステップＳｅ６２０５では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１特図保留表示領域Ｄｓ１または第２特図保留表示領域Ｄｓ２における保留表示の更新を表示制御装置１００に実行させるための処理である。ステップＳｅ６２０５を実行した後、本特図変動演出設定処理を終了する。

【２２１６】

＜特電開閉実行モード中演出設定処理＞

次に、特電開閉実行モード中演出設定処理について説明する。特電開閉実行モード中演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２２１７】

図１７２は、特電開閉実行モード中演出設定処理を示すフローチャートである。ステッ

プＳｅ６３０１では、特電オープニングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｅ６３０１において、特電オープニングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓａ６３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６３０２に進む。

【２２１８】

ステップＳｅ６３０２では、今回の特電開閉実行モードに係る特電開閉パターンの種別に応じて特電オープニング演出の内容を決定し、設定する。その後、ステップＳｅ６３０３に進む。

【２２１９】

ステップＳｅ６３０３では、決定した特電オープニング演出の内容に対応した音声発光パターンを決定し、設定する。その後、ステップＳｅ６３０４に進む。

【２２２０】

ステップＳｅ６３０４では、決定した特電オープニング演出の内容を特定可能な情報を含む表示用特電オープニングコマンドを設定する。その後、ステップＳｅ６３０５に進む。

【２２２１】

一方、ステップＳｅ６３０１において、特電オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ６３０１：ＮＯ）、上述したステップＳｅ６３０２からステップＳｅ６３０４までの処理を実行することなく、ステップＳｅ６３０５に進む。

【２２２２】

ステップＳｅ６３０５では、特電開閉期間コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｅ６３０５において、特電開閉期間コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓａ６３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６３０６に進む。

【２２２３】

ステップＳｅ６３０６では、今回の特電開閉実行モードに係る特電開閉パターンの種別に応じて特電開閉期間演出の内容を決定し、設定する。その後、ステップＳｅ６３０７に進む。

【２２２４】

ステップＳｅ６３０７では、決定した特電開閉期間演出の内容に対応した音声発光パターンを決定し、設定する。その後、ステップＳｅ６３０８に進む。

【２２２５】

ステップＳｅ６３０８では、決定した特電開閉期間演出の内容を特定可能な情報を含む表示用特電開閉期間コマンドを設定する。その後、ステップＳｅ６３０９に進む。

【２２２６】

一方、ステップＳｅ６３０５において、特電開閉期間コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ６３０５：ＮＯ）、上述したステップＳｅ６３０６からステップＳｅ６３０８までの処理を実行することなく、ステップＳｅ６３０９に進む。

【２２２７】

ステップＳｅ６３０９では、特電エンディングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｅ６３０９において、特電エンディングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓａ６３０９：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６３１０に進む。

【２２２８】

ステップＳｅ６３１０では、今回の特電開閉実行モードに係る特電開閉パターンの種別に応じて特電エンディング演出の内容を決定し、設定する。具体的には、例えば、本実施形態では、一連の開閉動作を終了した後に実行される制御として、エンディング演出Ａを実行する第１制御と、当該制御とは異なるエンディング演出Ｂを実行する第２制御と、を実行可能である。なお、エンディング演出Ａを実行する制御とエンディング演出Ｂを実行する制御とのいずれの場合であっても、特別電動役物５７ｂが閉鎖された状態で実行される。その後、ステップＳｅ６３１１に進む。

【２２２９】

ステップＳｅ６３１１では、決定した特電エンディング演出の内容に対応した音声発光

パターンを決定し、設定する。その後、ステップＳｅ６３１２に進む。
【２２３０】
ステップＳｅ６３１２では、決定した特電エンディング演出の内容を特定可能な情報を含む表示用特電エンディングコマンドを設定する。その後、本特電開閉実行モード中演出設定処理を終了する。
【２２３１】
一方、ステップＳｅ６３０９において、特電開閉期間コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ６３０９：ＮＯ）、上述したステップＳｅ６３１０からステップＳｅ６３１２までの処理を実行することなく、本特電開閉実行モード中演出設定処理を終了する。
【２２３２】
＜ボタン操作対応処理＞
次に、ボタン操作対応処理について説明する。ボタン操作対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２２３３】
図１７３は、ボタン操作対応処理を示すフローチャートである。ボタン操作対応処理は、遊技者によって演出操作ボタン２４または十字キー２７が操作された場合の対応処理である。
【２２３４】
ステップＳｅ６４０１では、演出操作ボタン２４または十字キー２７が操作されたか否かを判定する。ステップＳｅ６４０１において、演出操作ボタン２４または十字キー２７が操作されたと判定した場合には（Ｓｅ６４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６４０２に進む。一方、ステップＳｅ６４０１において、演出操作ボタン２４および十字キー２７のいずれも操作されていないと判定した場合には（Ｓｅ６４０１：ＮＯ）、本ボタン操作対応処理を終了する。
【２２３５】
ステップＳｅ６４０２では、遊技状態に応じて、遊技者による演出操作ボタン２４または十字キー２７の操作に対応した処理を実行する。
【２２３６】
例えば、図５（ａ）において説明したように、遊技の待機状態（遊技回が実行されていない状態）において、遊技者が演出操作ボタン２４または十字キー２７を１回押すと音量光量調整画像ＳＬＡ（音量調整画像ＳＴ、光量調整画像ＬＴを含む）が表示面４１ａに表示される。
【２２３７】
音量調整画像ＳＴには、設定される音量の値を表示するために５段階の目盛り表示がされている。音量光量調整画像ＳＬＡが表示されている状態で遊技者が十字キー２７の左右ボタンを操作することで音量のレベル１～レベル５の値の中から一つの値を選択して入力することができる。遊技者は十字キー２７の左ボタンを操作することで音量レベルをレベル１を下限として下げることができる。また、遊技者が十字キー２７の右ボタンを操作することで音量レベルをレベル５を上限として上げることができる。そして、遊技者が決定した一つの音量のレベルの値の入力が完了すると、その値が音光側ＭＰＵ９２内の記憶領域（ＲＡＭ９４）に記憶され、その入力された値に対応した音量のレベルが音量調整画像ＳＴとして表示面４１ａに所定期間表示がされる。
【２２３８】
一方、光量調整画像ＬＴには、設定される光量の値を表示するために５段階の目盛り表示がされている。音量光量調整画像ＳＬＡが表示されている状態で遊技者が十字キー２７の上下ボタンを操作することで光量のレベル１～レベル５の値の中から一つの値を選択して入力することができる。遊技者は十字キー２７の下ボタンを操作することで光量レベルを、レベル１を下限として下げることができる。また、遊技者が十字キー２７の上ボタンを操作することで光量レベルをレベル５を上限として上げることができる。そして、遊技

者が決定した一つの光量のレベルの値の入力が完了すると、その値が音光側ＭＰＵ９２内の記憶領域（ＲＡＭ９４）に記憶され、その入力された値に対応した光量のレベルが光量調整画像ＬＴとして表示面４１ａに所定期間表示がされる。

【２２３９】

また、図５（ｂ）において説明したように、遊技回が実行されている期間（特別図柄の変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間）に遊技者は音量および光量のレベルの値を入力することが可能である。遊技回が実行されている期間に、遊技者が演出操作ボタン２４または十字キー２７を１回押すと音量光量調整画像ＳＬＡ（音量調整画像ＳＴ、光量調整画像ＬＴを含む）が表示面４１ａの左下の領域に表示される。また、遊技回が実行されている期間に音量および光量のレベルの値が遊技者によって入力された場合、当該入力された値に対応した表示の音量調整画像ＳＴと光量調整画像ＬＴが表示面４１ａに所定期間表示される。また、パチンコ機１０は、遊技回が実行されている期間に音量および光量のレベルの値が遊技者によって入力された場合には、その入力の直後から当該入力されたレベルで音および光を出力する。

【２２４０】

その他、例えば、待機期間としての遊技の待機状態（遊技回が実行されていない非変動状態）において、遊技者が演出操作ボタン２４を１回押下して演出操作ボタン２４に対して入力操作を行うと、操作検出ユニットにおける演出操作ボタン２４の検出スイッチが検出状態であるＯＮ状態になり、表示面４１ａにオプション画像ＯＰＧ（図６参照）が表示される。オプション画像ＯＰＧは、予め表示制御装置１００の記憶部に記憶されている画像データが出力されることによって、表示面４１ａに画像表示される。図６で説明したように、オプション画像ＯＰＧには、演出のカスタム設定を遊技者が選択可能なカスタム設定選択用画像ＣＴＧと、遊技履歴を表示するための遊技履歴選択用画像ＨＳＧと、演出における音声や文字表示における言語を設定するための言語設定選択用画像ＬＮＧが表示されている。遊技者が演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いて、表示面４１ａに出力表示されたこれら複数の画像に対応したいずれかの選択用画像を選択操作すると、対応情報入力状態としてのカスタム設定選択状態となり、選択された画像に対する設定画像が表示される。具体的には、遊技者がカスタム設定選択用画像ＣＴＧを選択して入力すると、サブ制御装置（音声発光制御装置９０、表示制御装置１００）は当該入力を検出して、図１０９（ｂ）に示すような演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示面４１ａに出力表示する。演出カスタム設定用画像ＰＳＧには、設定可能な要素としてのカスタム設定可能な演出に関する情報が表示される。具体的には、パチンコ機１０において実行される演出の出現頻度や期待度の設定を可能にするための画像が表示される。より具体的には、演出カスタム設定用画像ＰＳＧには、一発告知演出の出現頻度を設定可能にする画像である一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１と、魚群演出の期待度を設定可能にする魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２と、泡演出の期待度を設定可能にする泡演出期待度設定用画像ＣＴ３とが表示される。

【２２４１】

一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１は、遊技者が十字キー２７で外部入力としての操作入力をすることにより一発告知演出の出現頻度の設定が可能である。遊技者が十字キー２７で操作入力すると、操作入力に対応してカーソルが動く画像が出力され、一発告知演出の出現頻度の設定が可能となる。

【２２４２】

魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２は、遊技者が十字キー２７で外部入力としての操作入力することにより魚群演出の期待度の設定が可能である。遊技者が十字キー２７で操作入力すると、操作入力に対応してカーソルが動く画像が表示され、魚群演出期待度の出現頻度の設定が可能となる。

【２２４３】

泡演出期待度設定用画像ＣＴ３は、遊技者が十字キー２７で外部入力としての操作入力することにより泡演出の期待度の設定が可能である。遊技者が十字キー２７で操作入力す

ると、操作入力に対応してカーソルが動く画像が表示され、泡演出の期待度の設定が可能となる。

【２２４４】

遊技者が演出カスタム設定用画像ＰＳＧ（図６参照）が表示されている状態で、各種演出のカスタム設定を行った後、演出操作ボタン２４を操作入力してボタン操作検出スイッチをＯＮ状態にすると、表示面４１ａの演出カスタム設定用画像ＰＳＧが表示された状態は終了し、表示面４１ａには特定出力用情報として設定が完了した旨の画像情報（設定完了報知画像/図示省略）が出力表示され、その後、表示面４１ａには待機状態画像が表示される。演出カスタム設定用画像ＰＳＧ（図６参照）が表示されている場合において、オプション画像ＯＰＧが表示されることはない。

【２２４５】

なお、表示面４１ａにオプション画像ＯＰＧが表示されている状態で所定期間が経過するまでに十字キー２７および演出操作ボタン２４の操作によってカスタム設定選択用画像ＣＴＧ、遊技履歴選択用画像ＨＳＧ、言語設定選択用画像ＬＮＧのどれかの選択入力がされなかった場合には、表示面４１ａは待機状態画面に戻る。遊技者が再度の演出のカスタム設定をするためには、演出操作ボタン２４を１回押下することによって、表示面４１ａにオプション画像ＯＰＧを表示させた状態に移行させ、その後、十字キー２７および演出操作ボタン２４の操作によってカスタム設定選択用画像ＣＴＧを選択して表示面４１ａに演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示させた状態に移行させることによって、演出のカスタム設定を行う。

【２２４６】

なお、演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示させた状態において、仮に特定の要素の入力として第１特図始動口３３または第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、表示面４１ａにおける演出カスタム設定用画像ＰＳＧが表示された状態は強制的に終了する終了処理を実行する。そして、表示面４１ａには装飾図柄および変動演出の表示が開始される。この場合、変動表示が開始されるよりも前に演出操作ボタン２４および十字キー２７の操作によって設定された演出のカスタム設定は有効となり、以後の遊技において演出を決定する際に当該設定は適用される。変形例として、演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示さて演出のカスタム設定をしている状態において、第１特図始動口３３または第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合に、第１特図始動口３３または第２特図始動口３４に遊技球が入球する前に演出操作ボタン２４および十字キー２７の操作によって入力されたカスタム設定の内容を無効にする構成を採用してもよい。第１特図始動口３３または第２特図始動口３４に遊技球が入球する以前に演出操作ボタン２４および十字キー２７の操作によって入力された内容に影響を受けずに、第１特図始動口３３または第２特図始動口３４に遊技球が入球した後に演出操作ボタン２４および十字キー２７の操作によって入力されたカスタム設定の内容が反映される。

【２２４７】

また、演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示させた状態において演出操作ボタン２４を操作することによって演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示させた状態を終了した後、遊技回が開始され変動表示が開始されると演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示させた状態には移行することができない。すなわち、所定の発生条件として変動表示が終了しているという条件を満たしていない場合には、制限処理として表示面４１ａに演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示させた状態には移行することができない。再度演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示させるためには、変動表示が終了しており、再度、演出操作ボタン２４を１回押下することによって、表示面４１ａにオプション画像ＯＰＧを表示させた状態に移行させ、その後、十字キー２７および演出操作ボタン２４の操作によってカスタム設定選択用画像ＣＴＧを選択して、表示面４１ａに演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示させる。

【２２４８】

＜演出用可動役物駆動処理＞

次に、演出用可動役物駆動処理について説明する。演出用可動役物駆動処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２２４９】

図１７４は、演出用可動役物駆動処理を示すフローチャートである。演出用可動役物駆動処理は、役物動作パターンに規定されている駆動シナリオに基づいて演出用可動役物１７０を駆動制御する処理である。以下、各ステップの処理の詳細について説明する。

【２２５０】

ステップＳｅ６５０１では、設定されている役物動作パターンを参照し、駆動シナリオを格納するタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｅ６５０１において、駆動シナリオを格納するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｅ６５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６５０２に進み、役物動作パターンに規定されている一の駆動シナリオを音光側ＲＯＭ９３から読み出して音光側ＲＡＭ９４の駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納する。その後、ステップＳｅ６５０３に進み、駆動シナリオ用カウンタに「１」をセットする。その後、ステップＳｅ６５０４に進む。

【２２５１】

一方、ステップＳｅ６５０１において、駆動シナリオを格納するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｅ６５０１：ＮＯ）、ステップＳｅ６５０２及びステップＳｅ６５０３の処理を実行することなく、ステップＳｅ６５０４に進む。

【２２５２】

ステップＳｅ６５０４では、音光側ＲＡＭ９４の駆動シナリオ格納エリア９４ｄに駆動シナリオが格納されているか否かを判定する。ステップＳｅ６５０４において、駆動シナリオが格納されていないと判定した場合には（ステップＳｅ６５０４：ＮＯ）、そのまま本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップＳｅ６５０４において、駆動シナリオが格納されていると判定した場合には（ステップＳｅ６５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６５０５に進む。

【２２５３】

ステップＳｅ６５０５では、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了」であるか否かを判定する。ステップＳｅ６５０５において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ６５０５：ＮＯ）、ステップＳｅ６５０６に進む。

【２２５４】

ステップＳｅ６５０６では、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了条件判定処理」であるか否かを判定する。ステップＳｅ６５０６において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了条件判定処理」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ６５０６：ＮＯ）、ステップＳｅ６５０７に進む。

【２２５５】

ステップＳｅ６５０７では、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理を実行する。具体的には、駆動シナリオ用カウンタの値に対応して規定されている制御対象（モーターやソレノイド）を制御するための処理を実行する。その後、ステップＳｅ６５０８に進む。

【２２５６】

ステップＳｅ６５０８では、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了したか否かを判定する。ステップＳｅ６５０８において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了していないと判定した場合には（ステップＳｅ６５０８：ＮＯ）、そのまま本演出用可動役物駆動処理を終了する。これにより、駆動シナリオ用カウンタの値

に対応する処理が完了するまで、ステップＳｅ６５０７の処理がタイマ割込み処理が実行される毎に繰り返し実行されることになる。そして、ステップＳｅ６５０８において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了したと判定した場合には（ステップＳｅ６５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６５０９に進み、駆動シナリオ用カウンタの値に１を加算する。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。

【２２５７】

上述したステップＳｅ６５０５において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了」であると判定した場合には（ステップＳｅ６５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６５１２に進み、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオをクリアする。その後、ステップＳｅ６５１３に進み、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されているか否かを判定する。ステップＳｅ６５１３において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていると判定した場合には（ステップＳｅ６５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６５１４に進み、役物動作パターンに規定されている次の駆動シナリオを駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納する。その後、ステップＳｅ６５１５に進み、駆動シナリオ用カウンタに「１」をセットする。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップＳｅ６５１３において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていないと判定した場合には（ステップＳｅ６５１３：ＮＯ）、上述したステップＳｅ６５１４及びステップＳｅ６５１５の処理を実行することなく、本演出用可動役物駆動処理を終了する。

【２２５８】

上述したステップＳｅ６５０６において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了条件判定処理」であると判定した場合には（ステップＳｅ６５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６５１０に進み、上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｅ６５１０において、上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｅ６５１０：ＮＯ）、上述したステップＳｅ６５０９に進み、駆動シナリオ用カウンタの値に１を加算する。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップＳｅ６５１０において、上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｅ６５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６５１１に進み、上下移動動作終了条件成立フラグをＯＦＦにした後、上述したステップＳｅ６５１２に進み、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオをクリアする。その後、ステップＳｅ６５１３に進み、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されているか否かを判定する。ステップＳｅ６５１３において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていると判定した場合には（ステップＳｅ６５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６５１４に進み、役物動作パターンに規定されている次の駆動シナリオを駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納する。その後、ステップＳｅ６５１５に進み、駆動シナリオ用カウンタに「１」をセットする。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップＳｅ６５１３において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていないと判定した場合には（ステップＳｅ６５１３：ＮＯ）、上述したステップＳｅ６５１４及びステップＳｅ６５１５の処理を実行することなく、本演出用可動役物駆動処理を終了する。

【２２５９】

＜待ち受け処理＞

次に、待ち受け処理について説明する。待ち受け処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２２６０】

図１７５は、待ち受け処理を示すフローチャートである。待ち受け処理は、変動表示が停止している期間に実行される処理である。以下、各ステップの処理の詳細について説明する。

【２２６１】

ステップＳｅ６６０１では、待ち受けタイマフラグがＯＮであるか否かを判定する。待

ち受けタイマフラグは、後述する待ち受けタイマをセットした場合にＯＮにするフラグである。ステップＳｅ６６０１において、待ち受けタイマフラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｅ６６０１：ＮＯ）、ステップＳｅ６６０２に進む。

【２２６２】

ステップＳｅ６６０２では、デモコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｅ６６０２において、デモコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳｅ６６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６６０３に進む。

【２２６３】

ステップＳｅ６６０３では、待ち受けタイマをセットする。待ち受けタイマは、変動表示が停止している時間をカウントするタイマである。本実施形態においては、待ち受けタイマの時間は１分にセットする。その後、ステップＳｅ６６０４に進む。

【２２６４】

ステップＳｅ６６０４では、待ち受けフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｅ６６０５に進む。一方、ステップＳｅ６６０１において、待ち受けタイマフラグがＯＮであると判定した場合も（ステップＳｅ６６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６６０５に進む。

【２２６５】

ステップＳｅ６６０５では、待ち受けタイマの残時間が０であるか否かを判定する。ステップＳｅ６６０５において、待ち受けタイマの残時間が０であると判定した場合には（ステップＳｅ６６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６６０６に進む。

【２２６６】

ステップＳｅ６６０６では、表示面４１ａに待ち受け画像を表示する。具体的には、遊技の待機状態であることを示す映像を表示する。その後、ステップＳｅ６６０７に進む。

【２２６７】

ステップＳｅ６６０７では、デフォルト処理を実行する。具体的には、当該待ち受け状態（待機状態）となる直前に遊技を実行していた遊技者によって設定された演出のカスタム設定の設定内容や出力要素である音量や光量の出力状態に対する出力値を、予めパチンコ機１０に記憶させているデフォルトの設定内容やデフォルト値に設定の変更をする。

【２２６８】

具体的には、待機期間としての遊技の待機状態において、遊技者が出力値としての音量と光量の値（レベル）を設定をしたにもかかわらず、所定期間（例えば１分間）遊技が実行されなかった場合には、音量と光量の値（レベル）を、パチンコ機１０のＲＯＭ９３に予め記憶されている特定設定値としてのデフォルト値に設定する処理が行われる。デフォルト値は予めパチンコ機１０のＲＯＭ９３に記憶されている。パチンコ機１０においては、音量および光量の値（レベル）のデフォルト値として、レベル３の値が予めＲＯＭ９３に記憶されている。従って、例えば遊技の待機状態において遊技者が音量のレベルを一の所定の入力値としてレベル１を入力していた場合であっても入力値としてレベル５を入力していた場合であっても、その後に所定期間遊技がされない場合には音量の出力値のレベルとしてレベル３の値が設定される。光量についても、待機期間としての遊技の待機状態において遊技者が出力値としての光量の値（レベル）を一の所定の入力値としてレベル１を入力していた場合であっても入力値としてレベル５を入力していた場合であっても、その後に所定期間遊技がされない場合には光量の出力値のレベルとしてレベル３の値が設定される。なお、例えば遊技の待機状態において遊技者が音量、光量のレベルとして入力した値とデフォルト値とが同じ場合には、その後に所定期間遊技がされない場合には遊技者によって入力された値と同じ値としてのデフォルト値が、音量および光量のレベルとして設定される。

【２２６９】

なお、音量および光量のレベルの値についてのデフォルト値は本実施形態においてはレベル３の値を採用したが、他の構成を採用してもよい。例えば音量のデフォルト値がレベル１でもよい。この場合には、例えば遊技の待機状態において遊技者が音量のレベルとしてレベル２を入力していた場合であってもレベル５を入力していた場合であっても、その

後に所定期間遊技がされない場合には音量レベルとしてレベル１の値が入力設定される。その他、例えば音量のデフォルト値がレベル５でもよい。この場合には、例えば遊技の待機状態において遊技者が音量のレベルとしてレベル２を入力していた場合であってもレベル４を入力していた場合であっても、その後に所定期間遊技がされない場合には音量レベルとしてレベル５の値が入力設定される。

【２２７０】

また、例えば光量のデフォルト値がレベル２でもよい。この場合には、例えば遊技の待機状態において遊技者が光量のレベルとしてレベル３を入力していた場合であってもレベル５を入力していた場合であっても、その後に所定期間遊技がされない場合には光量のレベルとしてレベル２の値が入力設定される。また、例えば、光量のデフォルト値がレベル４でもよい。この場合には、例えば遊技の待機状態において遊技者が光量のレベルとしてレベル２を入力していた場合であってもレベル３を入力していた場合であっても、その後に所定期間遊技がされない場合には光量のレベルとしてレベル４の値が入力設定される。

【２２７１】

本実施形態のパチンコ機１０においては、デフォルト値は音量も光量もいずれも同じ値であるレベル３を採用したが、音量のデフォルト値と光量のデフォルト値が異なる構成を採用してもよい。例えば、音量のデフォルト値が４であり、光量のデフォルト値が２である構成を採用してもよい。音量のデフォルト値と光量のデフォルト値はレベル１～レベル５の間で別個独立に異なる値を採用することができる。

【２２７２】

なお、遊技者が入力した音量および光量のレベルの値に対応した音および光の出力は、遊技が継続している場合には維持される。したがって、遊技回の実行中に遊技者が入力（設定）した音量および光量のレベルの値に対応した音および光の出力は、例えば、その後に実行される特電開閉実行モードや普電開閉実行モードにおいても維持される。

【２２７３】

ステップＳｅ６６０７においてデフォルト処理を実行した後、ステップＳｅ６６０８に進む。一方、ステップＳｅ６６６０５において、待ち受けタイマの残時間が０ではないと判定した場合にも（ステップＳｅ６６０５：ＮＯ）、ステップＳｅ６６０８に進む。ステップＳｅ６６０８では、特図保留コマンドを受信したか否かを判定する。すなわち、第１特図始動口３３または第２特図始動口３４に遊技球が入球し、保留が発生したか否かを判定する。ステップＳｅ６６０８において、特図保留コマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳｅ６６０８：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６６０９に進み、待ち受けタイマフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｅ６６１０に進み、待ち受けタイマをリセットし、本待ち受け処理を終了する。

【２２７４】

一方、ステップＳｅ６６０８において、特図保留コマンドを受信していないと判定した場合には（ステップＳｅ６６０８：ＮＯ）、そのまま本待ち受け処理を終了する。

【２２７５】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【２２７６】

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

【２２７７】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信

とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【２２７８】

＜メイン処理＞

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

【２２７９】

図１７６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【２２８０】

ステップＳｅ６７０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｅ６７０２に進む。

【２２８１】

ステップＳｅ６７０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【２２８２】

＜コマンド割込み処理＞

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

【２２８３】

図１７７は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ６８０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【２２８４】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【２２８５】

図１７８は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【２２８６】

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

【２２８７】

ステップＳｅ６９０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、上述したコマンド割込み処理によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、表示用演出パターンコマンドが記憶されていた場合には、当該コマンドによって指定された演出パターンに対応した動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【２２８８】

なお、コマンド対応処理（ステップＳｅ６９０１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【２２８９】

ステップＳｅ６９０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（ステップＳｅ６９０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｅ６９０３に進む。

【２２９０】

ステップＳｅ６９０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（ステップＳｅ６９０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｅ６９０４に進む。

【２２９１】

ステップＳｅ６９０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（ステップＳｅ６９０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｅ６９０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。

【２２９２】

《３－７》第３実施形態における課題・効果：

以下、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について具体的に説明する。

【２２９３】

従来、遊技機と遊技者との間において各種の情報の入力及び出力を行うことが望まれているが、その方法は利便性が低く、遊技機に対する情報の入力及び遊技機による情報の出力においては更なる利便性の向上が求められている。

【２２９４】

具体的には、例えば遊技者のスマートフォン等の携帯端末を使用して遊技機との間で情報のやり取りを行う場合には、遊技機側が出力しようとする情報を識別可能な２次元コードを作成して表示し、遊技者がその２次元コードを携帯端末を使用して読み取り、その携帯端末によってインターネットと接続して読み取った２次元コードを情報として識別することが可能であった。そのため、より簡便に遊技機に対する情報の入力及び遊技機からの情報の出力を行いたいという要望がある。

【２２９５】

ここで、遊技機に対する情報の入力及び遊技機からの情報の出力を遊技機側にBluetoothやWiFiのモジュールを設けることによって遊技者の携帯端末と通信をして行う場合には、次のような問題点が生じる。すなわち、遊技者が自身の携帯端末を開いて遊技ホールの任意の遊技台と通信を試みる場合に、その任意の遊技台を検索し、安全な通信状態を確立するためには非常に煩雑な作業が求められることになる。

【２２９６】

以上の課題に対して本実施形態のパチンコ機１０（遊技機）が採用した構成について以下に具体的に説明する。

【２２９７】

本実実施形態によれば、遊技機の構成として、所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、内部抽選を実行する抽選処理と、内部抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示部と、内部抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する当選遊技回変動の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行部と、前記所定期間の変動表示中に複数の演出を用いて変動演出を行なう演出実行処理と、演出実行処理に対して遊技者による外部入力が可能な外部入力手段とを備えている。そして、本実施形態によれば、外部入力手段は、所定の待機期間において、所定の検出され得る対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接した場合に検出完了状態となる検出ユニットを備える。さらに本遊技機は、検出ユニットが検出完了状態となった第１の入力状態が発生した場合に、所定の記憶手段に記憶された情報であって演出実行処理に関連した複数の関連情報を外部出力する外部出力手段を備える。そして、外部出力された複数の関連情報に対応した所定の情報入力を検出した対応情報入力状態が発生した場合に、演出実行処理における所定の設定可能な要素に対応する情報の外部入力および外部出力が可能である。

【２２９８】

したがって、本実施形態によれば、効果として、遊技機に対する情報の入力および遊技機からの情報の出力を好適に行うことが可能となる。よって、演出実行処理に対して設定可能な要素に対応する情報を外部から遊技機に入力することができ、さらに、遊技機から外部に出力をすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。遊技機に記憶されている演出実行処理に対して設定可能な要素に関する情報を遊技機の外部に出力することができるので、遊技機の外部において演出実行処理に対して設定可能な要素に関する情報を利用することができ、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。

【２２９９】

また、遊技機の状態として、検出完了状態を経てさらに複数の演出実行関連情報に対応した情報の入力を検出した状態が発生することで演出の実行における設定可能な要素に関する情報の入力および出力が可能となるように構成されているので、なんらの条件や状態の遷移無しに不意に意図せず演出の実行における設定可能な要素に関する情報の入力およ

び出力がされてしまうことを回避することができる。
【２３００】
また、所定の検出される対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接した場合に検出完了状態になるので、単に検出実行部の周囲に不特定の検知される対象物が存在することだけで、演出の実行における設定可能な要素に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。より具体的には、検出完了状態になるために、所定の検出される対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接させることを条件とすることで、遊技者の意思を確認することができ、遊技者の意思と反して演出の実行における設定可能な情報に対応する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。
【２３０１】
具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、第１特図抽選を実行するための条件や、第２特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断し、それらの条件が成立したと判断されることに基づいて特図抽選を実行可能であり、特図抽選の結果に基づいて、所定期間の特別図柄の変動表示を実行し、特図抽選の結果が特図大当たりであった場合に実行される特定の表示結果を表示する当選遊技回変動の終了後に特電開閉実行モードを実行し、所定期間の変動表示中に変動演出を実行し、変動演出を実行に対して遊技者によるカスタム設定情報の入力を可能とするためのBluetootによる入力手段を備える。そして、Bluetootによる入力手段は、NFC監視状態において、スマートフォンがNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接した場合にNFC検出状態となるNFCモジュールと、NFCモジュールがNFC検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に、NFCのＲＡＭ１１０ａに記憶されたBluetoothの接続情報をNFCによって出力する手段とを備え、NFCによって出力する手段されたBluetoothの接続情報に対応した接続要求の入力を検出した第２の入力状態が発生した場合に、演出の実行における演出のカスタム設定情報のBluetoothを介した入力および遊技履歴情報のBluetoothを介した出力が可能である。
【２３０２】
よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、パチンコ機１０における演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報のBluetoothを介した入力および出力を好適に行うことが可能となる。よって、演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報を外部からパチンコ機１０に入力することができ、さらに、パチンコ機１０から外部に出力をすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。パチンコ機１０に記憶されている演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報をパチンコ機１０の外部に出力することができ、パチンコ機１０の外部において演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報を利用することができ、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。
【２３０３】
より具体的な効果として、例えば、遊技機の演出に関するカスタム設定情報を予め用意しておき、遊技をする際に当該カスタム設定情報を外部（例えば携帯端末）から遊技機に入力することができる。このような構成とすることで、遊技機が備える演出操作ボタンや、十字キーを遊技者が操作することによって演出のカスタム設定を行うのではなく、例えば遊技者が携帯端末上で予め設定したカスタム設定情報を遊技機に入力することが可能になる。よって、遊技者が遊技機でカスタム設定をするために費やす時間を削減することができる。結果として、遊技機で早く遊技をしたいと所望する遊技者や、せっかく遊技ホールに来たのだから少しの時間でも遊技を楽しみたいと思う遊技者にも演出のカスタム設定を利用してもらいやすい構成にすることができる。
【２３０４】
さらに、このような構成とすることで、スマートフォン２００で演出にカスタム設定をすることができるので、遊技の開始前に演出操作ボタンや、十字キーを用いて手作業で入力することを回避することができる。遊技者は、携帯端末（例えばスマートフォン）上で

、操作性に優れたタッチパネル等を用いて快適に演出のカスタム設定を行なうことができる。よって、演出に関する詳細なカスタム設定を遊技者が行なうことを容易にし、より一層遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３０５】

さらに、パチンコ機１０の状態として、ＮＦＣ検出状態を経てさらBluetoothの接続情報に対応した情報である接続要求の入力を検出した状態が発生することで演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力が可能となるように構成されているので、なんらの条件や状態の遷移無しに不意に意図せず演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【２３０６】

また、スマートフォン２００がＮＦＣアンテナに対してＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接した場合にＮＦＣ検出状態になるので、単にＮＦＣアンテナの周囲に不特定のスマートフォンなどの携帯端末が存在することだけで、演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。より具体的には、ＮＦＣ検出状態になるために、スマートフォン２００がＮＦＣアンテナに対してＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接させることを条件とすることで、遊技者の意思を確認することができ、遊技者の意思と反して演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【２３０７】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態が発生した場合に、所定の待機期間において検出完了状態が発生した場合に出力した複数の関連情報が出力されることを抑制する抑制処理を行うことができる。

【２３０８】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態が発生している状態において、新たな検出され得る対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接した場合に複数の関連情報が出力されることを抑制することができる。例えば検出され得る対象物が検出実行部に近接又は当接したことによって検出完了状態を経て、対応情報入力状態なっている場合に、他の検出され得る対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接したとしても検出完了状態が発生した場合に出力した複数の関連情報が出力されるのを抑制するので、当該検出され得る対象物の近接又は当接に対して、対応情報入力状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の検出され得る対象物と、対応情報入力状態となることを抑制することができる。

【２３０９】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生した場合に、所定の待機期間において検出完了状態が発生した場合に出力した複数の関連情報が出力されることを抑制する抑制処理を行うことができる。

【２３１０】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生している状態において、新たな携帯端末がＮＦＣアンテナに対してＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接した場合にBluetoothの接続情報が出力されることを抑制することができる。例えば携帯端末がＮＦＣアンテナに近接又は当接したことによってＮＦＣ検出状態を経て、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態になっている場合に、他の携帯端末がＮＦＣアンテナに対してＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接したとしてもＮＦＣ検出状態が発生した場合に出力したBluetoothの接続情報が出力されるのを抑制するので、当該他の携帯端末の近接又は当接に対して、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の検出され得る他の携帯端末と、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態となることを抑制することができる。

【２３１１】
さらに、本実施形態によれば、構成として、検出完了状態が発生してから所定期間が経過するまで複数の関連情報の入力が検出されなかった場合に、対応情報入力状態を発生させるには再度検出完了状態を発生させることが必要な状態を発生させる。
【２３１２】
よって、本実施形態によれば、効果として、検出完了状態が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず複数の関連情報の入力の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反して検出完了状態が発生した可能性や、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本実施形態によれば、そのような場合には対応情報入力状態を発生させるためには再度検出完了状態を発生させることが必要な状態を発生させることで、検出完了状態を発生させた遊技者と、その状態から対応情報入力状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。
【２３１３】
具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、NFC検出状態が発生してから所定期間が経過するまで接続要求の入力の入力が検出されなかった場合に、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させるには再度NFC検出状態を発生させることが必要な状態を発生させる。
【２３１４】
よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、NFC検出状態が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず接続要求の入力の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反してNFC検出状態が発生した可能性や、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本実施形態によれば、そのような場合には接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させるためには再度NFC検出状態を発生させることが必要な状態を発生させることで、NFC検出状態を発生させた遊技者と、その状態から接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。
【２３１５】
さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態が発生した場合に、特定の要素の入力を行うことで強制的に対応情報入力状態を終了させる終了処理を行う。
【２３１６】
よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態が発生した場合に、特定の要素の入力を行うことで強制的に対応情報入力状態を終了させる終了処理を行うことで、対応情報入力状態を維持しておくことで遊技上または処理上の不都合や、遊技上または処理上の問題が生じる場合に、強制的に対応情報入力状態を終了させることで、当該不都合や問題を回避または解消することができる。
【２３１７】
具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生した場合に、切断用ＮＦＣによる入力を行うことで強制的に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了させる終了処理を行う。
【２３１８】
よって、具体的な効果として、例えば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生した場合に、切断用ＮＦＣによる入力を行うことで強制的に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了させる終了処理を行うことで、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を維持しておくことで遊技上または処理上の不都合や、遊技上または処理上の問題が生じる場合に、強制的に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了させることで、当該不都合や問題を回避または解消することができる。
【２３１９】
さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態を終了する場合に所定の発生条件を満たしていない場合には対応情報入力状態を発生させないように制限する制限

処理を行う。
【２３２０】
よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態を終了する場合に、改めて対応情報入力状態を発生させるために所定の発生条件を設けることで、一度対応情報入力状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に対応情報入力状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末が、次回から当該遊技機と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまう虞がある。本実施形態によれば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末であっても次回に通信を確立するために所定の条件を設けることで、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまうといった問題を回避することができる。
【２３２１】
具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了する場合に再度のＮＦＣ検出状態を経由するという条件を満たしていない場合には接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させないように制限する。
【２３２２】
よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了する場合に、改めて接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させるために再度のＮＦＣ検出状態を経由するという条件を設けることで、一度接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定のパチンコ機１０と間で通信状態を確立したスマートフォン２００が、次回からパチンコ機１０と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反して当該パチンコ機１０とスマートフォン２００とが通信を確立してしまう虞がある。本実施形態によれば、過去にパチンコ機１０と間で通信状態を確立したスマートフォン２００であっても次回に通信を確立するために再度のＮＦＣ検出状態を経由するという条件を設けることで、遊技者の意に反してパチンコ機１０とスマートフォン２００とが通信を確立してしまうといった問題を回避することができる。
【２３２３】
さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態において、検出完了状態が発生した場合に特定出力用情報を出力する。
【２３２４】
よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態において、検出完了状態が発生した場合に特定出力用情報を出力する。すなわち、遊技者が検出され得る対象物を検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接させて検出完了状態になることで特定出力用情報を出力する。したがって、遊技者の意に反して特定出力用情報を出力することを回避し、遊技者の意思を確認した上で特定出力用情報を出力することができる。
【２３２５】
具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態において、NFC検出状態が発生した場合に遊技履歴情報を出力する。
【２３２６】
よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態において、NFC検出状態が発生した場合に遊技履歴情報を出力する。すなわち、遊技者がスマートフォン２００をNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接させてNFC検出状態になることで遊技履歴情報を出力する。したがって、遊技者の意に反して遊技履歴情報を出力することを回避し、遊技者の意思を確認した上で遊技履歴情報を出力することができる。

【２３２７】
以下に、本実施形態に沿ったより具体的な効果について説明する。遊技機の状態として、第１の入力状態（スマートフォン２００のＮＦＣを検出した状態）を経てさらに第２の入力状態（スマートフォン２００からの接続情報を含む接続要求の入力によって通信開始状態）が発生することで設定可能情報（演出のカスタムや遊技履歴）に関する情報の入力および出力が可能となるように構成されているので、なんらの条件や状態の遷移無しに不意に意図せず設定可能情報（演出のカスタムや遊技履歴）に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。
【２３２８】
また、所定の検出対象（スマートフォン２００のＮＦＣ）が所定の検出部（パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に第１の入力状態になるので、単に検出部（パチンコ機１０のＮＦＣモジュール）の周囲に不特定の検出対象（スマートフォン２００のＮＦＣ）が存在することだけで設定可能情報（演出のカスタムや遊技履歴）に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。より具体的には、第１の入力状態および第２の入力状態になるために、所定の検出対象（スマートフォン２００のＮＦＣ）が所定の検出部（パチンコ機１０のＮＦＣモジュール）に対して所定の距離まで近接又は当接させることを条件とすることで、遊技者の意思を確認することができ、遊技者の意図と反して設定可能情報（演出のカスタムや遊技履歴）に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。
【２３２９】
また、パチンコ機１０は、第２の入力状態が発生している状態において、新たな所定の検出対象（携帯端末）が所定の検出部（パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に複数の情報（接続情報）が出力されることを抑制することができる。すなわち、携帯端末が所定の検出部に近接又は当接したことによって第１の入力状態を経て第２の入力状態なっている場合に、他の携帯端末が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接したとしても第１の入力状態が発生した場合に出力した複数の情報が出力されるのを抑制するので、当該他の携帯端末の近接又は当接に対して第２の入力状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の携帯端末との第２の入力状態となることを抑制することができる。より具体的には、処理パターンＰＹ２や処理パターンＰＹ３のように、スマートフォン２００との通信が開始されるときにＮＦＣモジュール１１０のＲＡＭ１１０ａの接続情報を無効なものに書き換えたり、接続情報の出力ができない状態にすることができる。
【２３３０】
また、パチンコ機１０は、第１の入力状態（スマートフォン２００のＮＦＣを検出した状態）が発生してから所定期間が経過するまで所定の情報の入力（接続情報の入力）が検出されなかった場合に、第２の入力状態を発生させるには再度第１の入力状態を発生させることが必要な状態を発生させる。
【２３３１】
第１の入力状態（スマートフォン２００のＮＦＣを検出した状態）が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず所定の入力（接続情報の入力）の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反して第１の入力状態が発生した可能性や、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本特徴によれば、そのような場合には第２の入力状態を発生させるためには再度第１の入力状態を発生させることが必要な状態を発生させることで、第１の入力状態を発生させた遊技者と、その状態から第２の入力状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。
【２３３２】
具体的には、処理パターンＰＹ１に対応する。処理パターンＰＹ１によれば、スマートフォン２００からBluetoothを介して接続要求を所定期間内に受信した接続要求に対してのみ接続要求を受信したと判定する構成を採用した。このようにすることで、意図せず短期間にスマートフォン２００をパチンコ機１０に近接又は当接させてしまった場合の不

要なBluetooth接続を回避することができる。
【２３３３】
　また、パチンコ機１０は、第２の入力状態が発生した場合に、特定の入力（切断用ＮＦＣによる入力）を行うことで強制的に第２の入力状態を終了させる。
【２３３４】
　すなわち、第２の入力状態が発生した場合に、特定の入力を行うことで強制的に第２の入力状態を終了させることで、第２の入力状態を維持しておくことで遊技上または処理上の不都合や、遊技上または処理上の問題が生じる場合に、強制的に第２の入力状態を終了させることで、当該不都合や問題を回避または解消することができる。
【２３３５】
　具体的には、処理パターンＤＹ６に対応する。処理パターンＤＹ６によれば、強制的に通信の切断を行なうことができる。例えば、所在不明の携帯端末と通信が確立されている場合に、ホールスタッフが強制的に通信を切断することができる。
【２３３６】
　またパチンコ機１０は、第２の入力状態を終了する場合に、所定の条件（再度の第１の入力状態を経由するという条件）を満たしていない場合には第２の入力状態を発生させないように制限する。
【２３３７】
　この構成によれば、第２の入力状態を終了する場合に、改めて第２の入力状態を発生させるために所定の条件を設けることで、一度第２の入力状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に第２の入力状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末が、次回から当該遊技機と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまう虞がある。本構成によれば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末であっても次回に通信を確立するために所定の条件を設けることで、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまうといった問題を回避することができる。
【２３３８】
　具体的には、処理パターンＤＹ８に対応する。過去に接続（通信）と切断がされた携帯端末内にパチンコ機１０のBluetoothの接続情報をが記憶されている場合に、再び当該携帯端末がパチンコ機１０に接近したときに意図せずに自動的にパチンコ機１０に接続されないようにするために、接続されている携帯端末との通信を切断する際に、ＢＴモジュール１１１の接続情報自体を新たな接続情報に変更し、それに合わせてＮＦＴモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されている接続情報も当該新たな接続情報に変更する構成である。
【２３３９】
　本処理によれば、過去にパチンコ機１０と接続されたことがある携帯端末が自動的に接続されてしまうことを防止することができる。すなわち、当該携帯端末が再びパチンコ機１０と接続されるためには、再度、パチンコ機１０に接近してペアリング処理を行ってから接続されるようにすることができる。この処理において、通信を切断する場合に、ＢＴモジュール１１１自体のパスワードとＮＦＴモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されているパスワードを毎回変更することになるが、新たに設定するパスワードを乱数によって更新する構成を採用してもよい。
【２３４０】
　また、パチンコ機１０は、第２の入力状態（スマートフォン２００からの接続情報を含む接続要求の入力によって通信開始状態）において、第１の入力状態（スマートフォン２００のＮＦＣを検出した状態）が発生した場合に特定情報（履歴情報等）を出力する出力手段を備える。
なわち、遊技者が所定の検出対象（スマートフォン２００のＮＦＣモジュール）を所定の検出部（パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０）に対して所定の距離まで近接又は当

接させて検出状態になることで（第１の入力状態となることで）特定情報（履歴情報等）を出力する。したがって、遊技者の意に反して特定情報を出力することを回避し、遊技者の意思を確認した上で特定情報を出力することができる。

【２３４１】

具体的には、処理パターンＣＹ４、処理パターンＣＹ６に対応する。本処理は、スマートフォン２００が接近している場合であってBluetooth接続されている場合にのみデータを送信する構成である。送信するデータとしては、遊技履歴情報に関するデータや、パチンコ機１０の演出に関する音声データ、その他アプリケーションＡＰＰ上での特典データ等を採用することができる。

【２３４２】

遊技者がパチンコ機１０からスマートフォン２００にデータ（例えば、遊技履歴情報）を送信して欲しい時だけ、スマートフォン２００をパチンコ機１０に接近させて、スマートフォン２００にデータを受信することができる。

【２３４３】

《３－８》第３実施形態の変形例：

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

【２３４４】

《３－８－１》変形例１：

上記実施形態においては、携帯端末としてスマートフォン２００を例に説明をしたが、無線通信可能な携帯端末であればよく、スマートフォンに制限されない。携帯端末として、例えば、無線通信可能なタブレット端末でもよいし、無線通信可能なパーソナルコンピューターでもよいし、その他、パチンコ機１０との無線通信専用の携帯端末でもよい。このような構成を採用しても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。

【２３４５】

《３－８－２》変形例２：

上記実施形態においては、NFCモジュールを備えた携帯端末をパチンコ機１０に近接させてＮＦＣによる通信を行ったが、NFCモジュールを備えた携帯端末をパチンコ機１０に当接（接触）させることでNFCによる通信を行う構成としてもよい。このような構成を採用しても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。

【２３４６】

《３－８－３》変形例３：

上記実施形態においては、近距離無線通信の一種としてＮＦＣを採用したが、ＮＦＣに代えて他の近距離無線通信を利用する構成を採用してもよい。例えば、赤外線通信やＷｉ－Ｆｉを採用してもよい。また、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈに代えて赤外線通信やＷｉ－Ｆｉを採用してもよい。このような構成を採用しても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。

【２３４７】

また、ＮＦＣを採用しない構成として、パチンコ機１０のガラスユニット１９にタッチセンサを設け、ガラスユニット１９にスマートフォン２００を接触させると、表示面４１ａにパチンコ機１０との接続情報が含まれる2次元コードを表示し、当該2次元コードをスマートフォン２００のカメラで読み取り、当該読み取った接続情報を基にしてパチンコ機１０にBluetoothの接続要求を送信してBluetooth接続する構成を採用してもよい。このような構成を採用することで、ＮＦＣを用いずに接続情報を取得しBluetooth接続をすることが可能である。このような構成を採用しても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。

【２３４８】

《３－８－４》変形例４：

携帯端末とパチンコ機１０との間での無線通信によってやり取りする情報は、カスタム設定情報や遊技履歴情報に限定されず、例えば、パチンコ機１０から携帯端末に向けて、実行中の遊技回に対する抽選結果を示唆する情報や、パチンコ機１０において実行されている演出の映像情報や音声情報などを送信するとしてもよい。また、携帯端末からパチンコ機１０に向けて、パチンコ機１０の遊技者の性別や名前など一部の個人情報や、アプリケーションＡＰＰ上でカスタムした演出上のキャラクタの情報などを送信するとしてもよい。このような構成を採用することで、携帯端末とパチンコ機１０との間での無線通信の様々な利用可能性を創出することができ、より一層の興趣向上を図ることができる。

【２３４９】

《３－９》他の構成への適用：

上記実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると特別電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【２３５０】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【２３５１】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【２３５２】

また、上記実施形態及び上記各変形例においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【２３５３】

《３－１０》上記実施形態及び上記各変形例等から抽出される発明群について：

以下、上述した実施形態及び各変形例から抽出される発明群の特徴（特徴群）について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施形態又は上記各変形例において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【２３５４】

＜特徴ｅＡ群＞

特徴ｅＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態及びその変形例から抽出される。

【２３５５】

［特徴ｅＡ１］

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選（内部抽選）を実行する当否抽選手段（抽選処理）と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段（変動表示部）と、

前記当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示（当選遊技回変動）の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行手段（特定遊技実行部）と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（演出/変動中の演出）を用いて変動演出

を行なう演出実行手段（演出実行処理/演出の実行）と、
前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（外部入力/カスタム設定情報の入力）が可能な入力手段（外部入力手段/Bluetootによる入力手段）と、
を備えた遊技機であって、
前記入力手段は、
所定の待機状態（待機期間/NFC監視状態）において、所定の検出対象（対象物/スマートフォン）が所定の検出部（検出実行部/NFCアンテナ）に対して所定の距離（所定距離/NFC検出可能距離）まで近接又は当接した場合に所定の検出状態（検出完了状態/NFC検出状態）となる検出手段（検出ユニット/NFCモジュール）を備え、
本遊技機は、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった第１の入力状態（検出完了状態/NFC検出状態）が発生した場合に、所定の記憶部（所定の記憶手段/NFCのＲＡＭ１１０ａ）に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報（複数の関連情報/Bluetoothの接続情報）を出力（外部出力/情報の出力）する出力手段（外部出力手段/NFCによる接続情報を出力する処理）を備え、
前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報の入力（情報入力/接続要求の入力）を検出した第２の入力状態（対応情報入力状態／接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態）が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報（設定可能な情報/カスタム設定可能な演出の情報）に関する情報（設定可能な情報に対応する情報/演出のカスタム設定情報）の入力（外部入力/Bluetoothを介した入力）および出力（外部出力/画像の出力）が可能となるように構成された
ことを特徴とする。
【２３５６】
本特徴によれば、遊技機に対する情報の入力および遊技機からの情報の出力を好適に行うことが可能となる。また、演出実行手段に対して設定可能情報に関する情報の入力および出力が可能となるように構成されている。すなわち、設定可能情報に関する情報を外部から遊技機に入力することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。例えば、遊技機の演出に関するカスタム設定情報を予め用意しておき、遊技をする際に当該カスタム設定情報を外部（例えば携帯端末）から遊技機に入力することができる。このような構成とすることで、遊技機が備える演出操作ボタンや、十字キーを遊技者が操作することによって演出のカスタム設定を行うのではなく、例えば遊技者が携帯端末上で予め設定したカスタム設定情報を遊技機に入力することが可能になる。よって、遊技者が遊技機でカスタム設定をするために費やす時間を削減することができる。結果として、遊技機で早く遊技をしたいと所望する遊技者や、せっかく遊技ホールに来たのだから少しの時間でも遊技を楽しみたいと思う遊技者にも演出のカスタム設定を利用してもらいやすい構成にすることができる。
【２３５７】
さらに、このような構成とすることで、携帯端末上で演出にカスタム設定をすることができるので、遊技の開始前に演出操作ボタンや、十字キーを用いて手作業で入力することを回避することができる。遊技者は、携帯端末（例えばスマートフォン）上で、操作性に優れたタッチパネル等を用いて快適に演出のカスタム設定を行なうことができる。よって、演出に関する詳細なカスタム設定を遊技者が行なうことを容易にし、より一層遊技の興趣向上を図ることができる。
【２３５８】
また、遊技機に記憶されている設定可能情報に関する情報を遊技機の外部に出力することができ、遊技機の外部において当該設定可能情報に関する情報を利用することができ、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。
【２３５９】
さらに、遊技機の状態として、第１の入力状態を経てさらに第２の入力状態が発生することで設定可能情報に関する情報の入力および出力が可能となるように構成されているの

で、なんらの条件や状態の遷移無しに不意に意図せず設定可能情報に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【２３６０】

また、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に第１の入力状態になるので、単に検出部の周囲に不特定の検出対象が存在することだけで設定可能情報に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。より具体的には、第１の入力状態になるために、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接させることを条件とすることで、遊技者の意思を確認することができ、遊技者の意図と反して設定可能情報に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【２３６１】

［特徴ｅＡ２］

特徴ｅＡ１に記載の遊技機であって、

前記第２の入力状態（対応情報入力状態/接続情報の入力完了およびBluetooth通信状態）が発生した場合に、前記所定の待機状態（ＮＦＣ監視状態）において前記第１の入力状態（検出完了状態/ ＮＦＣ検出完了状態）が発生した場合に出力した前記複数の情報（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈの接続情報）が出力されることを抑制する抑制手段（抑制処理/ Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈの接続情報の出力を抑制）を備えた

ことを特徴とする遊技機。

【２３６２】

本特徴によれば、第２の入力状態が発生している状態において、新たな所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に複数の情報が出力されることを抑制することができる。より具体的には、例えば携帯端末が所定の検出部に近接又は当接したことによって第１の入力状態を経て第２の入力状態なっている場合に、他の携帯端末が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接したとしても第１の入力状態が発生した場合に出力した複数の情報が出力されるのを抑制するので、当該他の携帯端末の近接又は当接に対して第２の入力状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の携帯端末との第２の入力状態となることを抑制することができる。

【２３６３】

なお、上記実施形態において、複数の携帯端末との第２の入力状態となることを抑制する方法としては、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈの接続情報としてのＢｌｕｅｔｏｏｔｈの機器名、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈのアドレス、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈのパスワードの３つの情報のうち、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈの機器名だけを無効なものに書き換えてもよいし、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈのアドレスだけを無効なものに書き換えてもよいし、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈのパスワードだけを無効なものに書き換えてもよい。また、これら３つの情報のうち２つの情報を無効なものに書き換えてもよい。すなわち、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈの機器名とＢｌｕｅｔｏｏｔｈのアドレスとを無効なものに書き換えてもよいし、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈの機器名とＢｌｕｅｔｏｏｔｈのパスワードとを無効なものに書き換えてもよいし、ＢｌｕｅｔｏｏｔｈのアドレスとＢｌｕｅｔｏｏｔｈのパスワードとを無効なものに書き換えてもよい。また、これら３つの情報の全てを無効なものに書き換えてもよい。

【２３６４】

［特徴ｅＡ３］

特徴ｅＡ１または特徴ｅＡ２に記載の遊技機であって、

前記第１の入力状態（検出完了状態/ ＮＦＣ検出完了状態）が発生してから所定期間が経過するまで前記所定の情報の入力（接続情報の入力）が検出されなかった場合に、前記第２の入力状態（接続情報の入力）を発生させるには再度前記第１の入力状態（ＮＦＣ検出状態）を発生させることが必要な状態を発生させる手段を備えた

ことを特徴とする遊技機。

【２３６５】

第１の入力状態が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず所定の情報の入力の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反して第１の入力状態が発生した可能性や

、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本特徴によれば、そのような場合には第２の入力状態を発生させるためには再度第１の入力状態を発生させることが必要な状態を発生させることで、第１の入力状態を発生させた遊技者と、その状態から第２の入力状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。

【２３６６】

［特徴ｅＡ４］

特徴ｅＡ１から特徴ｅＡ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２の入力状態（対応情報入力状態／接続情報の入力、ペアリング成立状態）が発生した場合に、特定の入力（特定の要素の入力/切断用ＮＦＣ）を行うことで強制的に前記第２の入力状態を終了させる終了入力手段（終了処理/ Bluetooth通信状態の終了）を備えた

ことを特徴とする遊技機。

【２３６７】

本特徴によれば、第２の入力状態が発生した場合に、特定の入力を行うことで強制的に第２の入力状態を終了させる終了入力手段を備えることで、第２の入力状態を維持しておくことで遊技上または処理上の不都合や、遊技上または処理上の問題が生じる場合に、強制的に第２の入力状態を終了させることで、当該不都合や問題を回避または解消することができる。

【２３６８】

［特徴ｅＡ５］

特徴ｅＡ１から特徴ｅＡ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２の入力状態（対応情報入力状態/Bluetooth通信状態）が発生した場合に、特定の入力（特定の要素の入力/切断用ＮＦＣ）を行うことで、前記特定の入力がされるよりも前に入力された前記所定の入力を無効にする無効手段（無効処理）を備えた

ことを特徴とする遊技機。

【２３６９】

本特徴によれば、第２の入力状態が発生した場合に、特定の入力を行うことで当該特定の入力がされるよりも前に入力された所定の入力を無効にするので、特定の入力以前に入力された所定の入力の内容に影響を受けずに特定の入力後に入力された新たな所定の入力の内容を反映させることができる。

【２３７０】

［特徴ｅＡ６］

特徴ｅＡ１から特徴ｅＡ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２の入力状態（対応情報入力状態/Bluetooth通信状態）を終了する場合に、所定の条件（所定の発生条件/再度のＮＦＣ検出状態を経由するという条件）を満たしていない場合には前記第２の入力状態を発生させない（制限処理/NFCおよびBluetoothのパスワード書き換え）ように制限する制限手段（制限処理）を備えた

ことを特徴とする遊技機。

【２３７１】

本特徴によれば、第２の入力状態を終了する場合に、改めて第２の入力状態を発生させるために所定の条件を設けることで、一度第２の入力状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に第２の入力状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末が、次回から当該遊技機と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまう虞がある。本特徴によれば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末であっても次回に通信を確立するために所定の条件を設けることで、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまうといった問題を回避することができる。

【２３７２】

［特徴ｅＡ７］
特徴ｅＡ１から特徴ｅＡ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２の入力状態において、前記第１の入力状態が発生した場合に特定情報（特定出力用情報/遊技履歴情報、切断確認用データ）を出力する出力手段を備えた
ことを特徴とする遊技機。
【２３７３】
本特徴によれば、第２の入力状態において、第１の入力状態が発生した場合に特定情報を出力する。すなわち、遊技者が所定の検出対象を所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接させて検出状態になることで（第１の入力状態となることで）特定情報を出力する。したがって、遊技者の意に反して特定情報を出力することを回避し、遊技者の意思を確認した上で特定情報を出力することができる。
【２３７４】
なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。
【２３７５】
パチンコ機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特開２０１１－１７２９８８号公報）。
【２３７６】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【２３７７】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化、遊技の健全性の向上等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【２３７８】
なお、上記各特徴群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【２３７９】
以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。
【２３８０】
パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。
【２３８１】
スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。
【２３８２】
本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可

能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【２３８３】

《４》第４実施形態：

演出のカスタム設定方法

《４－０》はじめに：

従来の遊技機は遊技者からの情報の入力を遊技演出に反映することで遊技の快適性興趣を向上させている。これにより多様な遊技者の要望に応えることができるが、情報の入力は遊技機のデータ保持や制御に負担をかけることもあり得る。そのため遊技者の情報の入力の多様性を低下させることなく遊技機のデータ保持や制御を好適に行うことが求められている。具体的には例えば変動遊技に用いられる演出要素の出力態様を遊技者が決定して入力可能とした場合には、複数の候補を表示し、遊技者が任意の候補を決定して、その選択情報を入力することで遊技機は入力された情報を基に演出要素の出力態様を決定していた。しかし、遊技機が演出要素の出力態様を設定する所定のタイミングにおいて、設定し得る対象が多ければ多いほど、対応したデータは増大し、処理も複雑になってしまう。しかし遊技者の入力を不能にすればデータや処理の増大は防ぐことができるが、遊技の快適性や興趣は低下することとなる。

【２３８４】

本発明は、遊技者による多様な入力を可能としながらも、所定の出力態様設定タイミングにおける遊技機の負担を軽減することを目的としている。

【２３８５】

本発明は上記した問題点の１又は複数を解決するためのものであり、

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段と、

前記当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技機状態を実行する特定遊技実行手段と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行う演出実行手段と、

前記複数の演出要素のうち遊技者が選択した特定の演出要素に関して、前記特定の演出要素の出力態様に対する値を遊技者が決定して入力可能な入力手段と、を備えた遊技機であって、

前記出力態様に対する値は、複数の値の中から遊技者が一の所定の値を選択して入力し得るものであり、

本遊技機は、

遊技者が決定した前記一の所定の値の入力が完了した場合に、対応した特定表示を実行する特定表示手段と、

前記特定表示を実行した後に実行され得る所定の出力値設定手段と、を備え、

前記所定の出力値設定手段によって、前記演出実行手段が前記変動演出を実行する場合に使用する前記特定の演出要素の出力態様に対する値を設定し得るものであり、

前記所定の出力値設定手段は、遊技者によって前記出力態様に対する値として第１の値が入力されていた場合であっても、前記第１の値とは異なる第２の値が入力されていた場合であっても、前記出力態様の値として、前記第１の値及び前記第２の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値を設定し得るよう構成された

ことを特徴とする。

【２３８６】

これにより、遊技機に対する遊技者による遊技演出の演出要素への選択に幅を持たせつつ、遊技演出の演出要素に対する出力態様を設定する所定のタイミングにおける遊技機の負担を軽減することが可能となる。

【２３８７】

本発明における「所定の抽選条件」は、所定の抽選を実行するための条件であればよく

、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図抽選を実行するための条件や、第２特図抽選を実行するための条件や、普図抽選を実行するための条件や、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選を実行するための条件、などが挙げられる。

【２３８８】

「入力手段」は、演出実行手段に対して遊技者による所定の入力が可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、ＮＦＣ（Ｎｅａｒ Ｆｉｅｌｄ Ｃｏｍｍｕｎｉｃａｔｉｏｎ）を介した情報・信号の入力に対する処理や、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ（「Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ」は登録商標）を介した情報・信号の入力や、演出操作ボタンを介した情報・信号の入力に対する処理や、演出操作ボタンを介したカスタム設定選択や、十字キーを介した情報・信号の入力に対する処理や、操作ハンドルを介した情報・信号の入力に対する処理などが挙げられる。

【２３８９】

「特定の演出要素」は、複数の演出要素のうち遊技者が選択したものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出や、サポートモード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出や、これらの演出や部分的な演出を構成する音や光や画像や映像などのうちの特定のものなどが挙げられる。

【２３９０】

「当否抽選手段」は、当否抽選を行なうものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図始動口に遊技球が入球したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって特図抽選の結果を判定する抽選処理や、第２特図始動口に遊技球が入球したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって特図抽選の結果を判定する抽選処理、普図始動ゲートを遊技球が通過したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって普図抽選の結果を判定する抽選処理、などが挙げられる。

【２３９１】

「変動表示」は、当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動を表示するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特別図柄の変動の表示、第２特別図柄の変動表示、普通図柄の変動の表示などが挙げられる。

【２３９２】

「特定遊技状態」は、当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に実行されるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）、普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモード、普通電動役物が低頻度に動作する低頻度サポートモードなどが挙げられる。

【２３９３】

「特定遊技実行手段」は、特定遊技状態を実行するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特別電動役物が複数回開閉する遊技状態である特電開閉実行モードを実行する処理や、普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモードを実行する処理や、普通電動役物が低頻度に動作する低頻度サポートモードを実行する処理などが挙げられる。

【２３９４】

「特定表示」は、遊技者が決定した一の所定の値の入力が完了した場合にそれに対応し表示されるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に

実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力が完了した場合のそれに対応した表示（例えば、カスタム設定を受け付けた旨の表示や、遊技者によって入力された値の表示や、入力を受け付けた旨を示す表示や、設定完了を示す表示や、入力完了を示す表示など）や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力が完了した場合のそれに対応した表示（例えば、カスタム設定を受け付けた旨の表示や、遊技者によって入力された値の表示や、入力を受け付けた旨を示す表示や、設定完了を示す表示や、入力完了を示す表示など）や、サポートモード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力が完了した場合のそれに対応した表示（例えば、カスタム設定を受け付けた旨の表示や、遊技者によって入力された値の表示や、入力を受け付けた旨を示す表示や、設定完了を示す表示や、入力完了を示す表示など）や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力が完了した場合のそれに対応した表示（例えば、カスタム設定を受け付けた旨の表示や、遊技者によって入力された値の表示や、入力を受け付けた旨を示す表示や、設定完了を示す表示や、入力完了を示す表示など）や、演出や部分的な演出を構成する音の音量や光の光量や画像の明度や彩度や色彩や映像の明度や彩度や色彩に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力が完了した場合のそれに対応した表示（例えば、カスタム設定を受け付けた旨の表示や、遊技者によって入力された値の表示や、入力を受け付けた旨を示す表示や、設定完了を示す表示や、入力完了を示す表示など）などが挙げられる。

【２３９５】

「判断手段」は、所定の抽選条件が成立したか否かを判断するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理や、第２特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理や、普図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理や、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理、などが挙げられる。

【２３９６】

「演出要素」は、実行される演出や、演出を構成するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出や当該演出を構成する部分的な演出や、開閉実行モード中に実行される演出や当該演出を構成する部分的な演出や、サポートモード中に実行される演出や当該演出を構成する部分的な演出や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出や当該演出を構成する部分的な演出や、これらの演出や部分的な演出を構成する音や光などが挙げられる。

【２３９７】

「演出実行手段」は、変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行なう処理であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示中に実行する変動演出を設定する処理である特図変動演出設定処理や、第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示中に実行する変動演出における演出用可動役物の駆動を制御する処理である演出用可動役物駆動処理や、それらの処理を実行する音光制御装置および表示制御装置や、それらの制御装置をまとめたサブ制御装置などが挙げられる。

【２３９８】

「出力態様」は、演出要素を出力する態様であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度や種類や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度や種類や、サポートモー

ド中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度や種類や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度や種類や、これらの演出や部分的な演出を構成する音の音量や光の光量や画像の明度や彩度や色彩や映像の明度や彩度や色彩などが挙げられる。

【２３９９】

「出力態様に対する値」は、演出要素を出力する態様に対する値であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値や、サポートモード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値や、これらの演出や部分的な演出を構成する音の音量や光の光量や画像の明度や彩度や色彩や映像の明度や彩度や色彩に対する値などが挙げられる。

【２４００】

「当否抽選」は、判断手段により所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて実行される抽選であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される第１特図抽選や、第２特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される第２特図抽選、普図始動ゲートに遊技球が入球した場合に実行される普図抽選、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選、などが挙げられる。

【２４０１】

「一の所定の値」は、出力態様に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力し得る値であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力し得る値や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力し得る値や、演出や部分的な演出を構成する音の音量や光の光量や画像の明度や彩度や色彩や映像の明度や彩度や色彩に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力し得る値や、サポートモード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力し得る値や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力し得る値などが挙げられる。

【２４０２】

「特定表示手段」は、特定表示を実行する手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、表示制御装置や、図柄表示装置４１や、表示面４１ａや、これらに特定表示をさせる制御処理などが挙げられる。

【２４０３】

「特定の値」は、出力態様の値として、第１の値及び第２の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された値であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度の値として遊技者によって入力された値とは異なる値や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度の値として遊技者によって入力された値とは異なる値や、サポートモード中に実行される演出や当該演出を構成する部分的な演出のうちの特定の演出の出現頻度や期待度の値

として遊技者によって入力された値とは異なる値や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として遊技者によって入力された値とは異なる値や、演出や部分的な演出を構成する音の音量や光の光量や画像の明度や彩度や色彩や映像の明度や彩度や色彩に対する値として遊技者によって入力された値とは異なる値（例えばデフォルト値）などが挙げられる。

【２４０４】

「出力値設定手段」は、特定表示を実行した後に実行され得る手段であって出力値を設定する手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度の値（出力値）を設定する手段や、演出や部分的な演出を構成する音の音量や光の光量や画像の明度や彩度や色彩や映像の明度や彩度や色彩に対する値（出力値）を設定する手段や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度の値（出力値）を設定する手段や、サポートモード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度の値（出力値）を設定する手段や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値（出力値）を設定する手段などが挙げられる。

【２４０５】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「当否抽選」としての「内部抽選」を備え、「当否抽選手段」としての「抽選処理」を備え、「変動表示手段」としての「変動表示部」を備え、「特定の変動表示」としての「当選遊技回変動」を備え、「特定遊技実行手段」としての「特定遊技実行部」を備え、「演出要素」としての「出力要素」を備え、「演出実行手段」としての「演出実行処理」を備えてもよい。

【２４０６】

さらに、本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「演出要素」としての「出力要素」を備え、「特定の演出要素」としての「特定の出力要素」を備え、「出力態様」としての「出力状態」を備え、「入力手段」としての「外部入力手段」を備え、「出力態様に対する値」としての「設定値」を備え、「一の所定の値」としての「一の所定の入力可能値」を備え、「特定表示」としての「特定画像表示」を備え、「特定表示手段」としての「特定画像表示部」を備え、「出力値設定手段」としての「出力値設定処理」を備え、「出力態様に対する値」としての「出力値」を備え、「第１の値」としての「第１の入力値」を備え、「第２の値」としての「第２の入力値」を備え、「特定の値」としての「特定設定値」を備え、「記憶手段」としての「記憶部」を備え、「第１入力手段」としての「第１入力処理」を備え、「第２入力手段」としての「第２入力処理」を備え、「入力値記憶領域」としての「入力値記憶部」を備え、「一の所定の値が入力されたことを示す画像」としての「入力内容表示画像」を備え、「画像表示手段」としての「画像表示部」を備え、「実行履歴情報」としての「遊技履歴情報」を備え、「履歴情報記憶領域」としての「履歴情報記憶部」を備え、「履歴情報出力手段」としての「履歴情報出力処理」を備えてもよい。

【２４０７】

以下、本遊技機のより具体的な構成を下記の第４実施形態として説明する。なお、本実施形態におけるパチンコ機１０の構成と、上記実施形態におけるパチンコ機１０の構成との異なる部分について以下に説明する。本実施形態におけるパチンコ機１０は、以下の説明において上記実施形態のパチンコ機１０と異なる構成以外の部分は、上記実施形態におけるパチンコ機１０の構成が採用される。

【２４０８】

本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技者が演出のカスタム設定を行う場合に、出力要素としての演出の出現頻度や期待度を遊技者が１％単位で入力可能である。また、本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技者が演出のカスタム設定をパチンコ機１０に外

部入力する手段として、パチンコ機１０の演出操作ボタン２４と十字キー２７を用いて入力する手段と、スマートフォン２００などの携帯端末を用いて外部入力する手段とを備える。さらに、本実施形態におけるパチンコ機１０は、カスタム設定情報として遊技者によって１％単位で変更可能に外部入力された出現頻度や期待度の値に対する処理の方法にも特徴を備える。本説明においては、演出操作ボタン２４と十字キー２７とを用いた演出のカスタム設定について説明をした後、スマートフォンを用いた演出のカスタム設定について説明をして、その後、外部入力されたカスタム設定情報に対する処理の方法について説明をする。

【２４０９】

なお、本実施形態のカスタム設定はスマートフォン２００で行われたカスタム設定を通信でパチンコ機１０に入力することを前提として構成されているが、遊技者の中にはスマートフォンを持っていない人がいることも考えられる。そのような遊技者に不平等が無いように、本実施形態は、非常に手間と時間はかかるが手動入力によるスマートフォンと同等のカスタム設定を行うことが可能な構成となっている。

【２４１０】

《４－１》演出操作ボタン２４と十字キー２７とを用いた演出のカスタム設定：

図１７９は、第４実施形態における演出カスタム設定用画像ＰＳＧａを説明する説明する説明図である。図１７９（ａ）に示すように、演出カスタム設定用画像ＰＳＧａには、パチンコ機１０において実行される演出の出現頻度や期待度の設定を可能にするための画像が表示される。具体的には、演出カスタム設定用画像ＰＳＧａには、一発告知演出の出現頻度を設定可能にする画像である一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１ａと、パチンコ機１０において実行可能な演出の一つである魚群演出の期待度を設定可能にする魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２ａと、パチンコ機１０において実行可能な演出の一つである泡演出の期待度を設定可能にする泡演出期待度設定用画像ＣＴ３ａとが表示される。

【２４１１】

一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１ａは、遊技者が十字キー２７で操作入力することにより一発告知演出の出現頻度の設定が可能である。図示するように、一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１ａにはスライダーが表示されており、スライダーに含まれる矢印のカーソルをユーザーが十字キー２７の左右ボタンで操作することによって一発告知演出の出現頻度を設定することが可能である。本実施形態においては、一発告知演出の出現頻度を０％～１００％の間で１％単位で設定することが可能である。また一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１ａには、スライダーによって設定されている出現頻度の値がリアルタイムに表示される。

【２４１２】

なお、本実施形態において一発告知演出の出現頻度とは、特図抽選の抽選結果が大当たりである遊技回の数を全体とした場合における、全体に対する一発告知演出が実行された遊技回の数の割合（％）である。すなわち、出現頻度を１００％に設定すると特図抽選において大当りに当選する遊技回の全てにおいて一発告知演出が実行され、出現頻度を０％に設定すると特図抽選において大当りに当選する遊技回の全てにおいて一発告知演出は実行されない。

【２４１３】

魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２ａは、遊技者が十字キー２７で操作入力することにより魚群演出の期待度の設定が可能である。図示するように、魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２ａにはスライダーが表示されており、スライダーに含まれる矢印のカーソルをユーザーが十字キー２７の左右ボタンで操作することによって魚群演出の期待度を設定することが可能である。本実施形態においては、魚群演出の期待度を１０％～９０％の間で１％単位で設定することが可能である。また魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２ａには、スライダーによって設定されている期待度の値がリアルタイムに表示される。

【２４１４】

なお、本実施形態において演出の期待度（信頼度）とは、当該演出が実行された複数の

遊技回の総数を全体とした場合、すなわち、当該演出が実行された特図抽選において大当たりに当選した遊技回と外れとなった遊技回との総数を全体とした場合における、全体に対して当該演出が実行されて大当たりに当選した遊技回の回数が占める割合として算出される。例えば、魚群演出が実行された遊技回が１０００回あった場合に、魚群演出が実行されて大当たりに当選した遊技回が６００回あり、魚群演出が実行されて外れとなった遊技回が４００回あった場合には、魚群演出の期待度は６０％（６００/１０００）として算出される。

【２４１５】

泡演出期待度設定用画像ＣＴ３ａは、遊技者が十字キー２７で操作入力することにより泡演出の期待度の設定が可能である。図示するように、泡演出期待度設定用画像ＣＴ３ａにはスライダーが表示されており、スライダーに含まれる矢印のカーソルをユーザーが十字キー２７の左右ボタンで操作することによって魚群演出の期待度を設定することが可能である。本実施形態においては、泡演出の期待度を１０％～５０％の間で１％単位で設定することが可能である。また泡演出期待度設定用画像ＣＴ３ａには、スライダーによって設定されている期待度の値がリアルタイムに表示される。

【２４１６】

これらの演出の出現頻度や期待度の値を遊技者が入力した後、演出操作ボタン２４を操作することにより、表示面４１ａにおける演出カスタム設定用画像ＰＳＧａの表示は終了し、図１７９（ｂ）に示すように、特定画像表示として表示面４１ａには「以下の内容でカスタム設定を受け付けました」という画像ＦＧ１が表示される。また、表示面４１ａには、各演出の出現頻度や期待度に対して遊技者が設定した値が入力されたことを示す画像ＦＧ２が表示される。

【２４１７】

なお、これらの演出の出現頻度や期待度の値は、遊技者が各演出の出現頻度を期待度を設定するためのスライダーの矢印のカーソルを移動させ停止させた時点で、その値がパチンコ機１０に入力される。従って、例えば、遊技者が一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１において矢印のカーソルを３５％の位置に移動させ停止させた時に、第１特図始動口３３に遊技球が入球し当該演出カスタム設定用画像ＰＳＧａの表示が終了した場合であっても、遊技者が入力した一発告知演出頻度の値として３５％という値はパチンコ機１０に入力される。

【２４１８】

以上、演出操作ボタン２４と十字キー２７とを用いた演出のカスタム設定について説明をした。

【２４１９】

《４－２》スマートフォンを用いた演出のカスタム設定：

本実施形態においては、スマートフォン２００にインストールされた遊技機専用アプリケーション（以下、アプリケーションＡＰＰとも呼ぶ）を用いて、パチンコ機１０が実行する演出に関する各種の設定をスマートフォン２００のユーザーが予め行うことが可能である。すなわち、パチンコ機１０で行われる演出のカスタム設定をスマートフォン２００のユーザーがアプリケーションＡＰＰで行うことができる。具体的には、所定の演出が実行された場合における大当たりの期待度（信頼度）や、大当たりの確定を示唆する一発告知演出の出現頻度、ラウンド遊技中に再生する楽曲ムービーの再生順など、演出に関する各種設定をスマートフォン２００にインストールされているアプリケーションＡＰＰ上で設定することができる。ユーザーはパチンコ機１０で遊技をするよりも前に（例えば、ユーザーの自宅で）、アプリケーションＡＰＰを用いてパチンコ機１０の演出のカスタム設定をすることが可能である。なお、以下の説明においてはスマートフォン２００のユーザーおよびパチンコ機１０の遊技者を、単にユーザーや遊技者と呼ぶことがある。

【２４２０】

そして、遊技者がパチンコ機１０で遊技をするときに、遊技者によってアプリケーションＡＰＰを用いて設定された演出のカスタム設定に関する情報（以下、カスタム設定情報

）を、スマートフォン２００からパチンコ機１０にBluetoothを介した通信によって送信することができる。なお、上述したように、本実施形態においても、上記第３実施形態と同様に、Bluetoothによる接続の際に行われるパチンコ機１０とスマートフォン２００とのペアリングにはＮＦＣを用いる。

【２４２１】

パチンコ機１０は、スマートフォン２００からBluetooth通信によって受信したカスタム設定情報に基づいて、実行する演出処理に関する設定値を決定し、当該設定値に従って演出を実行する。以下、具体的に説明をする。

【２４２２】

図１８０は、スマートフォン２００においてアプリケーションＡＰＰを起動させたときのタッチパネル２０２に表示される操作画像（以下、初期操作画像とも呼ぶ）を説明する説明図である。図示するように、初期操作画像には、操作アイコン２０４と、操作アイコン２０５と、操作アイコン２０６と、操作アイコン２０７とが表示される。操作アイコン２０４には「カスタム設定」の表示がされており、操作アイコン２０４をユーザーが操作すると、演出に関するカスタム設定が可能な操作画像にタッチパネル２０２の表示が切り替わる。

【２４２３】

操作アイコン２０５には「遊技機と接続」の表示がされており、操作アイコン２０５をユーザーが操作すると、パチンコ機１０とスマートフォン２００との間でＮＦＣを用いたBluetooth接続をするための操作アイコンが表示された操作画像（以下、接続操作用画像とも呼ぶ）にタッチパネル２０２の表示が切り替わる。接続操作用画像については後述する。

【２４２４】

操作アイコン２０６には「遊技終了（遊技機接続解除）」の表示がされている。パチンコ機１０とスマートフォン２００がBluetoothで接続中である場合に、操作アイコン２０６をユーザーが操作すると、パチンコ機１０とスマートフォン２００との間のBluetooth接続が解除される。なお、パチンコ機１０とスマートフォン２００がBluetoothで接続されていない場合に、操作アイコン２０６をユーザーが操作すると、「遊技機と接続されていません」と表示され（図示省略）、タッチパネル２０２は初期操作画像の表示に戻る。

【２４２５】

また、操作アイコン２０７には「終了」の表示がされており、操作アイコン２０７をユーザーが操作すると、スマートフォン２００において起動しているアプリケーションＡＰＰが終了する。

【２４２６】

図１８１は操作アイコン２０４（「カスタム設定」）がユーザーによって操作された場合にタッチパネル２０２に表示される操作画像（機種選択用画像）の一例を示した説明図である。図１８１（ａ）に示すように、ユーザーによって操作アイコン２０４（図１８０参照）が操作されると、タッチパネル２０２には、ユーザーが演出のカスタム設定を所望する遊技機の機種を選択するための操作画像（以下、機種選択用画像とも呼ぶ）が表示される。機種選択用画像には、遊技機の機種を選択するための複数の操作アイコン２０８が表示される。具体的には、「機種Ａ」、「機種Ｂ」、「機種Ｃ」、「機種Ｄ」といったように、複数の種類の遊技機の中から１つをユーザーが選択可能な操作アイコン２０８の画像が表示される。

【２４２７】

例えば、操作アイコン２０８の中からユーザーが「機種Ａ」と表示されている操作アイコンを操作した場合には、図１８１（ｂ）に示すように、機種Ａにおける各種演出の設定を具体的に行うための画像（以下、演出設定用画像とも呼ぶ）が表示される。なお、本実施形態におけるパチンコ機１０の機種は、機種Ａである。

【２４２８】

また、図１８１（ｂ）に示すように、機種選択用画像に表示されている操作アイコン２０９には「戻る」の表示がされている。ユーザーによる操作アイコン２０９の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は初期操作画像（図１８０参照）に戻る。操作アイコン２０９は、ユーザーが機種を選択せずに初期操作画像に戻りたい場合や、初期操作画像においてユーザーが誤って操作アイコン２０４を操作して機種選択用画像に移動してしまった場合などに用いられる。

【２４２９】

図１８１（ｂ）に示すように演出設定用画像には、機種Ａで実行される演出においてカスタム設定可能な項目が、ユーザーが選択可能な複数の操作アイコン２１０～操作アイコン２１９として表示されている。操作アイコン２１０には「一発告知演出頻度設定」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２１０を操作すると、大当たりの確定を示唆する一発告知演出の実行頻度をユーザーが設定可能な画像（以下、一発告知演出頻度設定用画像とも呼ぶ）がタッチパネル２０２に表示される。一発告知演出頻度設定用画像の詳細は後で説明する。

【２４３０】

操作アイコン２１２には「魚群演出期待度設定」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２１２を操作すると、大当たり当選の可能性を示唆する演出である魚群演出の期待度をユーザーが設定可能な画像（以下、魚群演出期待度設定用画像とも呼ぶ）がタッチパネル２０２に表示される。魚群演出期待度設定用画像の詳細は後で説明する。

【２４３１】

操作アイコン２１４には「泡演出期待度設定」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２１４を操作すると、大当たり当選の可能性を示唆する演出である泡演出の期待度をユーザーが設定可能な画像（以下、泡演出期待度設定画像とも呼ぶ）がタッチパネル２０２に表示される。泡演出期待度設定用画像の詳細は後で説明する。

【２４３２】

操作アイコン２１６には「カットイン演出設定」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２１６を操作すると、パチンコ機１０が実行する演出のひとつであるカットイン演出に関する各種設定が可能な画像（以下、カットイン演出設定用画像とも呼ぶ）がタッチパネル２０２に表示される。カットイン演出設定用画像の詳細は後で説明する。

【２４３３】

操作アイコン２１８には「ラウンド楽曲設定」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２１８を操作すると、パチンコ機１０のラウンド遊技中に再生される楽曲に関する設定が可能な画像（以下、ラウンド楽曲設定用画像とも呼ぶ）がタッチパネル２０２に表示される。ラウンド楽曲設定用画像の詳細は後で説明する。

【２４３４】

操作アイコン２１９には「カスタム設定完了」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２１９を操作すると、ユーザーがカスタム設定をした情報（カスタム設定情報）がスマートフォン２００が備えるメモリに記憶される。また、ユーザーが操作アイコン２１９を操作することによって、タッチパネル２０２に表示される画像は初期操作画像（図１８０参照）に戻る。

【２４３５】

次に、一発告知演出頻度設定用画像について説明をする。

【２４３６】

図１８２は一発告知演出頻度設定用画像を説明する説明図である。また、図１８３は、パチンコ機１０において実行される一発告知演出（ハイビスカスフラッシュ演出）を説明する説明図である。上述したように、ユーザーが操作アイコン２１０（図１８１（ｂ）参照）を操作すると、図１８２に示すように、大当たりの確定を示唆する一発告知演出の実行頻度をユーザーが設定可能な一発告知演出頻度設定用画像がタッチパネル２０２に表示される。

【２４３７】

ここで、先に一発告知演出であるハイビスカスフラッシュ演出について説明をする。図１８３に示したように、パチンコ機１０が実行する一発告知演出は、演出用可動役物１７０が動作する演出（ハイビスカスフラッシュ演出）である。具体的には、演出用可動役物１７０が下方に移動し、かつ、回転軸部１７１の回動運動によって各花びら部１７２が回転する。その際、各花びら部１７２が回転軸部１７１から遠ざかる方向に移動することによって花が開花したような演出効果が生みだされる。回転軸部１７１を構成する部材にはLEDが設けられており、一発告知演出の実行時には点滅する。また、スピーカー４６からは、一発告知用の効果音が出力される。

【２４３８】

説明を図１８２に示した一発告知演出頻度設定用画像に戻す。タッチパネル２０２に表示された一発告知演出頻度設定用画像には、スライダー２２０が表示されており、スライダー２２０に含まれる矢印２２２をユーザーが左右に操作することによって一発告知演出の出現頻度を設定することが可能である。本実施形態においては、一発告知演出の出現頻度を０％～１００％の間で１％単位で設定することが可能である。また表示部２２４には、スライダー２２０によって設定されている出現頻度の値がリアルタイムに表示される。

【２４３９】

また、図示するように、一発告知演出頻度設定用画像には操作アイコン２２６が表示されている。操作アイコン２２６には「設定完了」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２２６を操作すると、ユーザーが設定をした一発告知の出現頻度の情報がスマートフォン２００が備えるメモリに記憶される。ユーザーによる操作アイコン２２６の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は演出設定用画像（図１８１（ｂ）参照）に戻る。

【２４４０】

次に、魚群演出期待度設定用画像について説明をする。

【２４４１】

図１８４は、魚群演出期待度設定用画像について説明をする説明図である。上述したように、ユーザーが操作アイコン２１２（図１８１参照）を操作すると、図１８４（ａ）に示すような魚群演出期待度設定用画像がタッチパネル２０２に表示される。

【２４４２】

ここで、先に魚群演出について説明をする。図１８４（ｂ）に示したように、パチンコ機１０が実行する魚群演出は、遊技回の実行中に表示面４１ａに複数の魚を表示することによって、当該遊技回の特図抽選の抽選結果が大当たりとなる可能性を示唆する演出である。

【２４４３】

説明を図１８４（ａ）に示した魚群演出期待度設定用画像に戻す。タッチパネル２０２に表示された魚群演出期待度設定用画像には、スライダー２２８が表示されており、スライダー２２８に含まれる矢印２３０をユーザーが左右に操作することによって魚群演出期待度を設定することが可能である。本実施形態においては、魚群演出の期待度を１０％～９０％の間で１％単位で設定することが可能である。また、表示部２３２には、スライダー２２０によって設定されている期待度の値がリアルタイムに表示される。本実施形態では、魚群演出の期待度については、上述した一発告知演出の出現頻度と異なり、０％や１００％の設定ができないように構成されている。その理由については、後述する「遊技機におけるカスタム設定情報に基づく処理」において説明する。

【２４４４】

また、図１８４（ａ）に示すように、魚群演出期待度設定用画像には操作アイコン２３４が表示されている。操作アイコン２３４には「設定完了」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２３４を操作すると、ユーザーが設定をした魚群演出の期待度の情報がスマートフォン２００が備えるメモリに記憶される。ユーザーによる操作アイコン２３４の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は演出設定用画像（図１８１（ｂ）参照）に戻る。

【２４４５】
次に、泡演出期待度設定用画像について説明をする。
【２４４６】
図１８５は、泡演出期待度設定用画像について説明をする説明図である。上述したように、ユーザーが操作アイコン２１４（図１８１参照）を操作すると、図１８５（ａ）に示すような魚群演出期待度設定用画像がタッチパネル２０２に表示される。
【２４４７】
ここで、先に泡演出について説明をする。図１８５（ｂ）に示したように、パチンコ機１０が実行する泡演出は、遊技回の実行中に表示面４１ａに複数の泡を表示することによって、当該遊技回の特図抽選の抽選結果が大当たりとなる可能性を示唆する演出である。
【２４４８】
説明を図１８５（ａ）に示した泡演出期待度設定用画像に戻す。タッチパネル２０２に表示された泡演出期待度設定用画像には、スライダー２３６が表示されており、スライダー２３６に含まれる矢印２３８をユーザーが左右に操作することによって魚群演出期待度を設定することが可能である。本実施形態においては、泡演出の期待度を１０％～５０％の間で１％単位で設定することが可能である。また、表示部２４０には、スライダー２２３６によって設定されている期待度の値がリアルタイムに表示される。また本実施形態では、泡演出の期待度については、上記説明した魚群演出と同様に、上述した一発告知演出の出現頻度と異なり、０％や１００％の設定ができないように構成されている。その理由については、後述する「遊技機でのカスタム設定に対する処理」において説明する。
【２４４９】
さらに、本実施形態においては、ユーザーがカスタム設定をしない場合の標準的な演出の設定においては、泡演出は上記説明した魚群演出よりも比較的期待度が低い演出として設定されている。そのため、カスタム設定においても、泡演出の期待度として設定可能な最大値を、上記魚群演出の期待度として設定可能な最大値（９０％）よりも低い値（５０％）に設定している。
【２４５０】
図１８５（ａ）に示すように、泡演出期待度設定用画像には操作アイコン２４２が表示されている。操作アイコン２４２には「設定完了」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２４２を操作すると、ユーザーが設定をした泡演出の期待度の情報がスマートフォン２００が備えるメモリに記憶される。ユーザーによる操作アイコン２４２の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は演出設定用画像（図１８１（ｂ）参照）に戻る。
【２４５１】
次に、カットイン演出設定用画像について説明をする。
【２４５２】
図１８６はカットイン演出設定用画像について説明をする説明図である。上述したように、ユーザーが操作アイコン２１６（図１８１参照）を操作すると、図１８６（ａ）に示すようなカットイン演出設定用画像がタッチパネル２０２に表示される。
【２４５３】
カットイン演出とは、遊技回の実行中において、一連の演出が表示面４１ａに表示されているときに、所定のキャラクタが表示面４１ａに挿入表示（カットイン）される演出である。
【２４５４】
タッチパネル２０２に表示されたカットイン演出設定用画像には、カットイン演出として挿入表示が可能な３種類のキャラクタの名前が表示された３つの操作アイコン２４４～２４８が選択可能に表示されている。ユーザーはそれら３つの操作アイコンから１つの操作アイコンを選択して操作（タッチ）することによって、カットイン演出として挿入表示されるキャラクタを選択することができる。
【２４５５】

また、カットイン演出設定用画像に表示されている操作アイコン２５０には「戻る」の表示がされている。ユーザーによる操作アイコン２５０の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は演出設定用画像（図１８１（ｂ）参照）に戻る。操作アイコン２５０は、ユーザーがカットイン演出について設定をせずに演出設定用画像に戻りたい場合や、演出設定用画像においてユーザーが誤って操作アイコン２１６を操作してカットイン演出設定用画像に移動してしまった場合などに用いられる。なお、カスタム設定においてカットイン演出の設定を行わなかった場合には、パチンコ機１０においては予め標準として設定されたキャラクタによってカットイン演出が実行される。

【２４５６】

図１８６（ｂ）は一例として、カットイン演出設定用画像において、「マリンちゃん」の表示がされた操作アイコン２４４をユーザーが操作した場合に表示される画像（以下。選択キャラクタ設定用画像）を示した説明図である。図示するように、選択キャラクタ設定用画像には、選択されたキャラクタ（マリンちゃん）の服装を選択可能な操作アイコン２５２～操作アイコン２５６と、カットイン演出時の当該キャラクタのポーズを選択可能な操作アイコン２５８～操作アイコン２６２が表示されている。

【２４５７】

例えば、ユーザーが「浴衣」と表示された操作アイコン２５４と、「照れ笑い」と表示された操作アイコン２６０とを操作した場合には、当該カスタム設定がパチンコ機１０において繁栄され、浴衣を着用したマリンちゃんのキャラクタが照れ笑いをする画像がカットイン演出として実行される。

【２４５８】

また、図示するように、カットイン演出設定用画像には操作アイコン２６４が表示されている。操作アイコン２６４には「設定完了」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２６４を操作すると、ユーザーが設定をしたカットイン演出の設定情報がスマートフォン２００が備えるメモリに記憶される。ユーザーによる操作アイコン２６４の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は演出設定用画像（図１８１（ｂ）参照）に戻る。

【２４５９】

次に、ラウンド楽曲設定用画像について説明をする。

【２４６０】

図１８７は、ラウンド楽曲設定用画像の説明をする説明図である。上述したように、ユーザーが操作アイコン２１８（図１８１参照）を操作すると、図１８７に示すようなラウンド楽曲設定用画像がタッチパネル２０２に表示される。なお、上述したようにラウンド楽曲とは、ラウンド遊技中に再生される楽曲（映像と楽曲）である。

【２４６１】

図示するように、タッチパネル２０２に表示されたラウンド楽曲設定用画像には、表示領域２６６に、４種類の楽曲（楽曲Ａ～楽曲Ｄ）が操作アイコン２６８～操作アイコン２７４として表示されている。ユーザーは表示領域２６６に表示された操作アイコン２６８～操作アイコン２７４を表示領域２７６にスライドさせることよって、ラウンド遊技中に再生をさせたい楽曲および楽曲の再生順を設定可能である。

【２４６２】

例えば、図１８７に示すように、ユーザーが表示領域２６６に表示されている操作アイコン２６８～操作アイコン２７４をスライドさせて、表示領域２７６に上から「楽曲Ｃ」、「楽曲Ａ」、「楽曲Ｂ」の順に配置した場合には、パチンコ機１０におけるラウンド遊技中に「楽曲Ｃ」→「楽曲Ａ」→「楽曲Ｂ」の順にリピート再生される。

【２４６３】

他の例として、ユーザーが表示領域２６６に表示されている操作アイコン２６８～操作アイコン２７４をスライドさせて、表示領域２７６に「楽曲Ｃ」だけを配置した場合には、パチンコ機１０におけるラウンド遊技中に「楽曲Ｃ」のみがリピート再生される。

【２４６４】

さらに他の例として、ユーザーが表示領域２６６に表示されている操作アイコン２６８～操作アイコン２７４をスライドさせて、表示領域２７６の上から「楽曲Ｃ」、「楽曲Ａ」、「楽曲Ｂ」、「楽曲Ａ」の順といったように同じ楽曲（本例では「楽曲Ａ」）を複数回配置することも可能である。この場合には、パチンコ機１０におけるラウンド遊技中に「楽曲Ｃ」→「楽曲Ａ」→「楽曲Ｂ」→「楽曲Ａ」の順にリピート再生される。

【２４６５】

図１８７に示すように、ラウンド楽曲設定用画像には操作アイコン２７８が表示されている。操作アイコン２７８には「設定完了」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２７８を操作すると、ユーザーが設定をしたラウンド楽曲の設定情報がスマートフォン２００が備えるメモリに記憶される。ユーザーによる操作アイコン２７８の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は演出設定用画像（図１８１（ｂ）参照）に戻る。

【２４６６】

このように、パチンコ機１０の演出操作ボタン２４や十字キー２７による入力によってカスタム設定可能な項目よりも、スマートフォン２００によってカスタム設定可能な項目の方が多い。演出操作ボタン２４は十字キー２７では操作性に乏しく遊技者が演出に対して細かな設定をすることを想定した場合、遊技者の負担が大きくなるため、パチンコ機１０の演出操作ボタン２４や十字キー２７による入力によってカスタム設定可能な項目は、遊技者が演出操作ボタン２４や十字キー２７によって簡易に入力可能な項目に制限している。一方、スマートフォン２００は、タッチパネル２０２を備えており操作性に優れるため、演出に対する細かな設定を可能な構成としている。なお、パチンコ機１０の演出操作ボタン２４や十字キー２７による入力によってカスタム設定可能な項目を、スマートフォン２００によってカスタム設定可能な項目と同様に細かな設定が可能な構成としてもよい。しかしそのような構成を採用した場合、演出のカスタム設定をする際に、遊技者が演出操作ボタン２４や十字キー２７を操作する負担が大きくなる。

【２４６７】

上述したように、一発告知演出頻度設定用画像、魚群演出期待度設定用画像、泡演出期待度設定用画像、カットイン演出設定用画像、およびラウンド楽曲設定用画像において設定されたカスタム設定情報は、図１１８（ｂ）の演出設定用画像に表示されている操作アイコン２１９（「カスタム設定完了」）が操作されることによって、最終的なカスタム設定の情報としてスマートフォン２００のメモリに記憶される。

【２４６８】

次に、初期操作画像（図１８０参照）において、操作アイコン２０５（「遊技機と接続」）が操作された場合について説明をする。上述したように、操作アイコン２０５をユーザーが操作すると、タッチパネル２０２に接続操作用画像が表示される。

【２４６９】

図１８８は、接続操作用画像を説明する説明図である。図１８８（ａ）に示すように、接続操作用画像には操作アイコン２８０が表示される。操作アイコン２８０には「接続」の表示がされている。ユーザーが操作アイコン２８０を操作すると、スマートフォン２００とパチンコ機１０との接続処理が開始される。また、タッチパネル２０２には図１８８（ｂ）に示した接続中画像が表示される。スマートフォン２００とパチンコ機１０との間で行われる接続処理には、ＮＦＣを利用したペアリング、およびペアリング後に開始されるBluetoothによる通信が含まれる。接続処理については後述する。なお、接続操作用画像に表示されている操作アイコン２８２には「戻る」の表示がされている。ユーザーによる操作アイコン２８２の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は初期操作用画像（図１８０参照）に戻る。

【２４７０】

接続処理が開始された後、スマートフォン２００とパチンコ機１０とがBluetoothによる通信を開始すると、タッチパネル２０２にはスマートフォン２００とパチンコ機１０とが接続された旨の画像（以下、接続完了画像とも呼ぶ）が表示される。

【２４７１】
図１８９は、接続完了画像を説明する説明図である。図１８９（ａ）に示すように、接続完了画像には、タッチパネル２０２にはスマートフォン２００とパチンコ機１０とが接続された旨の表示がされる。また、図示するように、接続完了画像には操作アイコン２８４と操作アイコン２８６とが表示される。操作アイコン２８４には「カスタム設定情報送信」の表示がされており、スマートフォン２００において設定されたカスタム設定情報がパチンコ機１０に送信される。なお、このような構成に限らず、スマートフォン２００とパチンコ機１０とがBluetoothによる通信を開始すると、スマートフォン２００が自動的にカスタム設定情報をパチンコ機１０に送信する構成を採用してもよい。
【２４７２】
スマートフォン２００からパチンコ機１０にカスタム設定情報の送信が完了すると、タッチパネル２０２には図１８９（ｂ）に示すように、カスタム設定情報送信完了画像が表示される。カスタム設定情報送信完了画像にはカスタム設定情報の送信が完了した旨の表示がされる。また、カスタム設定情報送信完了画像に表示されている操作アイコン２９０には「終了」の表示がされている。ユーザーによる操作アイコン２９０の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は初期操作用画像（図１８０参照）に戻る。
【２４７３】
また、接続完了画像（図１８９（ａ）参照）において、遊技者によって操作アイコン２８６が操作された場合には、パチンコ機１０に記憶されている遊技履歴情報の受信を行う。スマートフォン２００が遊技履歴情報を受信した場合には、タッチパネル２０２に遊技履歴情報受信画像が表示される。
【２４７４】
図１９０は遊技履歴情報受信画像を説明する説明図である。図示するように遊技履歴情報受信画像には、遊技履歴情報として、遊技者による一連の遊技における確変大当たりの回数、通常大当たりの回数、獲得賞球数、過去の所定回数の大当たりとなった遊技回において実行された演出の種類、各大当たり遊技回における大当たり種別が表示される。また、遊技履歴情報受信画像に表示されている操作アイコン２９２には「終了」の表示がされている。遊技者による操作アイコン２９２の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は初期操作用画像（図１８０参照）に戻る。
【２４７５】
一方、パチンコ機１０は、スマートフォン２００からカスタム設定情報を受信すると、パチンコ機１０の表示面４１ａにユーザーがカスタム設定として設定した内容を示す画像（以下、カスタム設定情報受信完了画像とも呼ぶ）を表示する。
【２４７６】
図１９１は、入力内容表示画像としてのカスタム設定情報受信完了画像を説明する説明図である。図示するように、パチンコ機１０はスマートフォン２００からカスタム設定情報を受信すると、カスタム設定情報受信完了画像として、ユーザーがスマートフォン２００を用いてカスタム設定した内容を表示面４１ａに表示する。図示するように、特定画像表示として表示面４１ａには「以下の内容でカスタム設定を受け付けました」という画像ＦＧ１ａが表示される。また、表示面４１ａには、各演出の出現頻度や期待度に対して遊技者が設定した値が入力されたことを示す画像ＦＧ２ａが表示される。なお、カスタム設定情報受信完了画像は遊技者による遊技を妨げるものではなく、パチンコ機１０において遊技回が開始された場合には速やかにカスタム設定情報受信完了画像を終了する。変形例として、例えば遊技回が開始され所定期間の経過後（例えば３秒経過後）にカスタム設定情報受信完了画像を終了するとしてもよい。このようにすることで、遊技者に対してカスタム設定した内容を確認しやすくすることができる。その他、遊技回が実行されている期間において、カスタム設定情報受信完了画像を表示面４１ａに小さく表示し続ける構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者はカスタム設定した内容を常時確認することができる。また他の構成として、遊技回が実行されている期間、または、待機状態の期間において、遊技者が演出操作ボタン２４または十字キー２７を操作することによって

、カスタム設定情報受信完了画像を表示面４１ａに表示する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者は所望のタイミングでカスタム設定した内容を確認することができる。

【２４７７】

なお、スマートフォン２００からパチンコ機１０へのカスタム設定情報の送信は、パチンコ機１０において遊技回の実行中または全ての期間に送信することが可能な構成としてもよい。その場合、パチンコ機１０は、スマートフォン２００から送信されたカスタム設定情報を遊技回における演出に反映させるタイミングは、カスタム設定情報を受信した時点の直後に実行される遊技回の開始時点からとしてもよいし、カスタム設定情報を受信した時点よりも後の時点に第１特図始動口３３または第２特図始動口３４に遊技球が入球したことに起因する遊技回の開始時点からとしてもよい。そして、カスタム設定情報受信完了画像を、表示面４１ａの表示領域のうち、変動する装飾図柄と重畳しない領域に表示する構成としてもよい。例えば、カスタム設定情報受信完了画像を、表示面４１ａの右下の領域であって変動する装飾図柄と重畳しない領域に表示する構成としてもよい。

【２４７８】

また、パチンコ機１０はスマートフォン２００からカスタム設定情報を受信すると、表示面４１ａにカスタム設定情報受信完了画像を表示させることに加えて、カスタム設定情報に基づいた内部処理を実行する。以下、パチンコ機１０がカスタム設定情報を受信した際に行う内部処理について説明をする。

【２４７９】

《４－３》外部入力されたカスタム設定情報に対する処理：

次に、外部入力されたカスタム設定情報に対するパチンコ機１０による処理について説明をする。

【２４８０】

＜一発告知演出頻度に関する処理＞

図１９２は、演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いて、または、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）を用いてユーザーが設定した一発告知演出頻度の値に対して、パチンコ機１０において設定する一発告知演出頻度の値について説明する説明図である。以下の説明では、演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いてパチンコ機１０にカスタム設定情報を外部入力する外部入力手段と、スマートフォン２００を用いてパチンコ機１０にカスタム設定情報を外部入力する外部入力手段とをまとめて単に「外部入力手段」と呼ぶときがある。

【２４８１】

図１９２に示すように、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として０％の値を入力した場合には、パチンコ機１０側でも一発告知演出頻度の値が０％となるように演出に用いるテーブルデータを設定する。すなわち、一発告知演出が実行されないように設定する。

【２４８２】

また、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として１～９９％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で一発告知演出頻度の値が５０％となるように遊技回中の演出の決定に用いるテーブルデータ（以下、演出パターン決定用テーブル（大当たり用）とも呼ぶ）を設定する。具体的には、特図抽選において大当たりに当選した際に実行する演出を決定するために用いる乱数と当該乱数に対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）において、実行する演出が一発告知演出となる割合と一発告知以外の演出となる割合が５：５となるような演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を参照する。

【２４８３】

そして、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として１００％の値を入力した場合には、パチンコ機１０側でも一発告知演出頻度の値が１００％となるように演出に用いる演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。すなわち、一発告知

演出が必ず実行されるように設定する。
【２４８４】
パチンコ機１０をこのような構成とすることで、一発告知演出頻度をユーザーが０％～１００％の範囲で１％単位でカスタム設定可能な場合であっても、３種類（０％、５０％、１００％）の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を用意することで対応することができる。仮に、ユーザー（遊技者）が外部入力手段によって一発告知演出頻度を０％～１００％の範囲で１％単位で設定可能である場合において、一発告知演出頻度の１％毎にそれに対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）をパチンコ機１０で用意するとした場合には１０１種類の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）をパチンコ機１０（ＲＯＭ９３）において記憶しておく必要があり、パチンコ機１０の記憶容量に大きな負荷がかかる。一方、本実施形態のように、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な一発告知演出頻度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に特定設定値としての代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機１０における一発告知演出頻度に設定することで、パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を記憶するための記憶容量の軽減を実現することができる。
【２４８５】
さらに本実施形態においては、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な一発告知演出頻度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機１０における一発告知演出頻度に設定するため、ユーザーが一発告知演出頻度を１％～９９％の範囲のいずれかの値にカスタム設定した場合には、実際にユーザーがカスタム設定した頻度（値）どおりにパチンコ機１０において一発告知演出が実行されない場合があるが、大当たりに当選した回数における一発告知演出が実行された回数を統計学的な規模でカウントしない限り、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることには気付きにくい。
【２４８６】
さらに本実施形態においては、実際にユーザーが外部入力手段によってカスタム設定した一発告知演出頻度の値が０％の場合と、１００％の場合には、パチンコ機１０においても、一発告知演出頻度が０％または１００％となるような演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。なぜならば、一発告知演出頻度の値が０％というのは一発告知演出がされないことであり、外部入力手段によって一発告知演出頻度の値を０％に設定したにも関わらずパチンコ機１０において一発告知演出が１回でも実行されてしまうと、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることが容易に気付かれてしまうからである。
【２４８７】
同様に、一発告知演出頻度の値が１００％というのは大当たりとなる遊技回における演出は毎回一発告知演出がされることであり、外部入力手段によって一発告知演出頻度の値を１００％に設定したにも関わらずパチンコ機１０において一発告知演出が実行されない大当たり遊技回が１回でも実行されてしまうと、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることが容易に気付かれてしまうからである。
【２４８８】
本実施形態においては、上述したように、実際にユーザー（遊技者）が外部入力手段によってカスタム設定した一発告知演出頻度の値が０％の場合と１００％の場合には、パチンコ機１０においても、一発告知演出頻度が０％または１００％となるような演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定するので、上記の問題を解決することができ、カスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることをユーザーがより一層気付きにくくすることができる。

【２４８９】
すなわち、本実施形態におけるパチンコ機１０は、当該パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を記憶するための記憶容量の軽減を実現することができることに加え、カスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることをユーザーがより一層気付きにくくすることができる。
【２４９０】
＜魚群演出期待度に関する処理＞
図１９３は、演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いて、または、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）を用いてユーザーが設定した魚群演出期待度の値に対して、パチンコ機１０において設定する魚群演出期待度の値について説明する説明図である。
【２４９１】
図１９３に示すように、遊技者が外部入力手段によって魚群演出期待度の値として１０～９０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で魚群演出の値が５０％となるように、特図抽選の結果が大当たり当選となる遊技回における演出の決定に用いるテーブルデータである演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と、特図抽選の結果が外れ（リーチからの外れを含む）となる遊技回における演出の決定に用いる演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。
【２４９２】
具体的には、特図抽選における大当たり確率を考慮しながら、演出パターン決定用テーブル（大当たり用）において魚群演出を出現させる出現頻度と、演出パターン決定用テーブル（外れ用）において魚群演出を出現させる出現頻度とを調整することによって、魚群演出が実行された遊技回の回数を全体とした場合における魚群演出が実行された大当たり遊技回の数の割合が期待度の値となるようにする。このようにすることで、魚群演出期待度が５０％となるようにすることが可能である。
【２４９３】
パチンコ機１０をこのような構成とすることで、魚群演出期待度をユーザーが１０％～９０％の範囲で１％単位でカスタム設定可能な場合であっても、１種類（５０％）の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットを用意することで対応することができる。仮に、ユーザー（遊技者）が外部入力手段によって魚群演出期待度を１０％～９０％の範囲で１％単位で設定可能である場合において、魚群演出期待度の１％毎にそれに対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機１０で用意するとした場合には８１種類の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機１０（ＲＯＭ９３）において記憶しておく必要があり、パチンコ機１０の記憶容量に大きな負担がかかる。一方、本実施形態のように、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な魚群演出期待度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に特定設定値としての代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機１０における魚群演出期待度に設定することで、パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを記憶するための記憶容量の軽減を実現することができる。
【２４９４】
＜泡演出期待度に関する処理＞
図１９４は、演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いて、または、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）を用いてユーザーが設定した泡演出期待度の値に対して、パチンコ機１０において設定するた泡演出期待度の値について説明する説明図である。
【２４９５】

図１９４に示すように、遊技者が外部入力手段によって泡演出期待度の値として１０～５０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で泡演出の値が３０％となるように、特図抽選の結果が大当たり当選となる遊技回における演出の決定に用いるテーブルデータである演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と、特図抽選の結果が外れ（リーチからの外れを含む）となる遊技回における演出の決定に用いる演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。

【２４９６】

具体的には、特図抽選における大当たり確率を考慮しながら、演出パターン決定用テーブル（大当たり用）において泡演出を出現させる出現頻度と、演出パターン決定用テーブル（外れ用）において泡演出を出現させる出現頻度とを調整することによって、泡演出が実行された遊技回の回数を全体とした場合における泡演出が実行された大当たり遊技回の数の割合が期待度の値となるようにする。このようにすることで、泡演出期待度が３０％となるようにすることが可能である。

【２４９７】

パチンコ機１０をこのような構成とすることで、上記説明した魚群演出期待度と同様に、泡演出期待度をユーザーが１０％～５０％の範囲で１％単位でカスタム設定可能な場合であっても、１種類（３０％）の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットを用意することで対応することができる。仮に、ユーザー（遊技者）が外部入力手段によって泡演出期待度を１０％～５０％の範囲で１％単位で設定可能である場合において、泡演出期待度の１％毎にそれに対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機１０で用意するとした場合には４１種類の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機１０（ＲＯＭ９３）において記憶しておく必要があり、パチンコ機１０の記憶容量に大きな負荷がかかる。一方、本実施形態のように、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な泡演出期待度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に特定設定値としての代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機１０における泡演出期待度に設定することで、パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを記憶するための記憶容量の軽減を実現することができる。

【２４９８】

なお上述したが、本実施形態においては、ユーザーがカスタム設定をしない場合の標準的な演出の設定においては、泡演出は上記説明した魚群演出よりも比較的期待度が低い演出として設定されている。そのため、カスタム設定においても、泡演出の期待度として設定可能な最大値を、上記魚群演出の期待度として設定可能な最大値（９０％）よりも低い値（５０％）に設定している。

【２４９９】

また、遊技者が外部入力手段によって入力したカスタム設定情報に対してパチンコ機１０において上記説明した処理を実行するが、一発告知演出、魚群演出、泡演出のうち２つまたは３つの演出が同じ遊技回において実行されることを妨げない。例えば、同じ遊技回において泡演出を実行した後に魚群演出を実行することも可能である。

【２５００】

＜カットイン演出、ラウンド楽曲に関する処理＞

上記説明したように、本実施形態においては、一発告知演出頻度、魚群演出期待度、泡演出期待度に関しては、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）を用いてユーザーが設定した値に対して、パチンコ機１０において設定する値が異なる場合があるが、カットイン演出およびラウンド楽曲に関する設定については、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）を用いてユーザーが設定した内容とパチンコ機１０において設定する内容が一致するように構成されている。カットイン演出に関する設定およびラウンド楽曲に関する設定は、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）で設定した内容

と同じ内容をパチンコ機１０に設定しても、パチンコ機１０による処理の負荷および記憶容量に大きな変化はないからである。また、ユーザーが設定した内容とパチンコ機１０において設定する内容が一致するものも採用することによって、パチンコ機１０がユーザーが行ったカスタム通りに挙動しているものと思わせることができ、一発告知演出頻度、魚群演出期待度、泡演出期待度においてユーザーが設定した内容とパチンコ機１０において設定する内容が不一致であることを気付きにくくすることができる。また、カットイン演出、ラウンド楽曲においてユーザーのカスタム通りに挙動をすることで、ユーザーがカスタムの良さを認識することができる。

以上、遊技機によるカスタム設定情報に基づく処理について説明をした。

【２５０１】

《４－４》主制御装置、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

主制御装置、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理については、音声発光制御装置におけるカスタム設定処理（ステップＳｅ６１０３）が上記第３実施形態と異なり、その他の処理の内容は同じであるので説明を省略する。なお、本実施形態におけるカスタム設定処理（ステップＳｅ６１０３）は、上述の「《４－３》外部入力されたカスタム設定情報に対する処理」で説明した処理内容となる。

【２５０２】

《４－５》第４実施形態における課題・効果：

以下、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について述べる。

【２５０３】

従来の遊技機は遊技者からの情報の入力を遊技演出に反映することで遊技の快適性や興趣を向上させている。これにより多様な遊技者の要望に応えることができるが、情報の入力は遊技機のデータ保持や制御に負担をかけることもあり得る。そのため遊技者の情報の入力の多様性を低下させることなく遊技機のデータ保持や制御を好適に行うことが求められている。具体的には例えば変動遊技に用いられる演出要素の出力態様を遊技者が決定して入力可能とした場合には、複数の候補を表示し、遊技者が任意の候補を決定して、その選択情報を入力することで遊技機は入力された情報を基に演出要素の出力態様を決定していた。しかし、遊技機が演出要素の出力態様を設定する所定のタイミングにおいて、設定し得る対象が多ければ多いほど、対応したデータは増大し、処理も複雑になってしまう。しかし遊技者の入力を不能にすればデータや処理の増大は防ぐことができるが、遊技の快適性や興趣は低下することとなる。本発明は、遊技者による多様な入力を可能としながらも、所定の出力態様設定タイミングにおける遊技機の負担を軽減することを目的としている。

【２５０４】

以上の課題に対して本実施形態のパチンコ機１０が採用した構成について以下に具体的に説明する。

【２５０５】

本実実施形態によれば、構成として、所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、内部抽選を実行する抽選処理を行い、内部抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示部と、内部抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する当選遊技回変動の終了後に特定遊技機状態を実行する特定遊技実行部を備え、所定期間の変動表示中に複数の出力要素を用いて変動演出を行う演出実行処理と、複数の出力要素のうち遊技者が選択した特定の出力要素に関して、特定の出力要素の出力状態に対する値を遊技者が決定して入力可能な外部入力手段とを備える。出力状態に対する値は、複数の値の中から遊技者が一の所定の入力値を選択して入力し得るものであり、本遊技機は、遊技者が決定した一の所定の入力値の入力が完了した場合に、対応した特定画像表示を実行する特定画像表示部と、特定画像表示を実行した後に実行され得る所定の出力値設定処理

部とを備え、所定の出力値設定手段によって、前記演出実行手段が前記変動演出を実行する場合に使用する前記特定の出力要素の出力状態に対する出力値を設定し得るものであり、所定の出力値設定処理部は、遊技者によって出力状態に対する値として第１の入力値が入力されていた場合であっても、第１の入力値とは異なる第２の入力値が入力されていた場合であっても、出力状態の値として、第１の入力値及び第２の入力値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定設定値を設定し得るよう構成されている。

【２５０６】

したがって、本実施形態によれば、効果として、遊技機に対する遊技者による遊技演出の出力要素の選択の幅を持たせつつ、遊技演出の出力要素に対する出力状態を設定する所定のタイミングにおける遊技機の負担を軽減することが可能となる。すなわち、出力状態に対する値を複数の値の中から遊技者が一の所定の値として第１の入力値及び第２の入力値を選択して入力しても、予め記憶手段に記憶された特定設定値が設定される。このようにすることで、出力状態に対する値として遊技者が選択し得る複数の値の一つ一つに対応した演出に関するデータ（例えば、演出パターンテーブル）を用意したり、複数の値の一つ一つに対応した処理を実行しなくてよい構成となる。その結果、処理の簡易化を実現することができる。さらに、演出を実行するために必要な記憶容量の削減を実現することができる。

【２５０７】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、第１特図抽選を実行するための条件や、第２特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断し、それらの条件が成立したと判断されることに基づいて特図抽選を実行可能であり、特図抽選の結果に基づいて、所定期間の特別図柄の変動表示を実行し、特図抽選の結果が特図大当たりであった場合に実行される特定の表示結果を表示する当選遊技回変動の終了後に特電開閉実行モードを実行し、所定期間の変動表示中に複数の演出を用いて変動演出を行い、複数の演出のうち遊技者が選択した特定の演出に関して、特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対する値を遊技者が決定して入力可能なカスタム設定を入力する手段を備える。出現頻度や期待度に対する値は、複数の値の中から遊技者が一の所定の入力値を選択して入力し得るものであり、パチンコ機１０は、遊技者が決定した一の所定の入力値の入力が完了した場合に、対応したカスタム設定情報受信完了画像の表示を実行する図柄表示装置４１（表示面４１ａ）と、カスタム設定情報受信完了画像の表示を実行した後に実行され得るカスタム設定処理を行い、カスタム設定処理によって、変動演出を実行する場合に使用する特定の演出の出現頻度や期待度に対する値を設定し得るものであり、出現頻度や期待度の値の設定処理は、遊技者によって出現頻度や期待度に対する値として第１の設定値が入力されていた場合であっても、第１の設定値とは異なる第２の設定値が入力されていた場合であっても、出現頻度や期待度の値として、第１の設定値及び第２の設定値とは異なる値であって予めＲＯＭ９３に記憶された代表値を設定し得るよう構成されている。

【２５０８】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、パチンコ機１０に対する遊技者による演出の選択の幅を持たせつつ、演出に対する出現頻度や期待度を設定する所定のタイミングにおけるパチンコ機１０の負担を軽減することが可能となる。すなわち、出現頻度や期待度に対する値を複数の値の中から遊技者が一の所定の設定値として第１の設定値及び第２の設定値を選択して入力しても、予めＲＯＭ９３に記憶された代表値が設定される。このようにすることで、出現頻度や期待度に対する値として遊技者が選択し得る複数の値の一つ一つに対応した演出に関するデータ（例えば、演出パターンテーブル）を用意したり、複数の値の一つ一つに対応した処理を実行しなくてよい構成となる。その結果、処理の簡易化を実現することができる。さらに、演出を実行するために必要な記憶容量の削減を実現することができる。

【２５０９】

さらに、本実施形態によれば、構成として、特定の出力要素の出力は、少なくとも画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれか1つを

含む。
【２５１０】
よって、本実施形態によれば、効果として、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出力状態に対する値として、複数の値の中から遊技者が一の所定の入力値として第１の入力値及び第２の入力値を選択して入力しても、予め記憶手段に記憶された特定設定値が設定される。従って、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出力要素に関して、処理の簡易化、および当該出力要素に関するデータ容量の削減を実現することができる。具体的には。画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出力状態に対する値として遊技者が選択し得る複数の値の一つ一つに対応した演出に関するデータ（例えば、演出パターンテーブル）を用意したり、複数の値の一つ一つに対応した処理を実行しなくてよい構成となる。その結果、処理の簡易化を実現することができる。さらに、演出を実行するために必要な記憶容量の削減を実現することができる。
【２５１１】
具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、特定の演出の出力は、少なくとも画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれか1つを含む。
【２５１２】
よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出現頻度や期待度に対する値として、複数の値の中から遊技者が一の所定の設定値として第１の設定値及び第２の設定値を選択して入力しても、予めＲＯＭ９３に記憶された代表値が設定される。従って、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの演出に関して、処理の簡易化、および当該演出に関するデータ容量の削減を実現することができる。具体的には。画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出現頻度や期待度に対する値として遊技者が選択し得る複数の値の一つ一つに対応した演出に関するデータ（例えば、演出パターンテーブル）を用意したり、複数の値の一つ一つに対応した処理を実行しなくてよい構成となる。その結果、処理の簡易化を実現することができる。さらに、演出を実行するために必要な記憶容量の削減を実現することができる。
【２５１３】
さらに、本実施形態によれば、構成として、少なくとも第１の出力要素の出力状態に対応した値を入力可能な第１外部入力手段と、第１の出力要素とは異なる第２の出力要素の出力状態に対応した値を入力可能な第２外部入力手段とを備え、外部入力手段は、第１の出力要素と第２の出力要素に対応して異なる値を入力可能に構成されている。
【２５１４】
よって、本実施形態によれば、効果として、複数の出力要素に対してそれぞれの出力状態に対応した値を遊技者は設定することが可能となるので、複数の出力要素に対する出力状態の組み合わせとして遊技者の好みに合わせたオリジナルの組み合わせで演出の設定をすることができる。
【２５１５】
具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、少なくとも第１の演出（例えば、魚群演出）の出現頻度・期待度に対応した値を入力可能であり、第１の演出とは異なる第２の演出（例えば、泡演出）の出現頻度や期待度に対応した値を入力可能であり、出現頻度や期待度の入力は、第１の演出と第２の演出に対応して異なる値を入力可能である。
【２５１６】
よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、複数の演出に対してそれぞれの出現頻度や期待度に対応した値を遊技者は設定することが可能となるので、複数の演出に対する出現頻度や期待度の組み合わせとして遊技者の好みに合わせたオリジナルの

組み合わせで演出の設定をすることができる。
【２５１７】
さらに、本実施形態によれば、構成として、所定の出力値設定処理部は、遊技者によって特定設定値と同じ値が入力されていた場合は、遊技者によって入力された特定設定値を設定する。
【２５１８】
よって、本実施形態によれば、効果として、所定の出力値設定処理部は、遊技者によって特定設定値と同じ値が入力されていた場合は、遊技者によって入力された特定設定値を設定するので、出力要素の出力状態に対応した値として遊技者が入力した値と常に異なる値に設定するわけではなく、出力要素の出力状態に対応した値として遊技者が入力した値と予め記憶手段に記憶された特定設定値とが一致している場合には、出力要素の出力状態として遊技者の入力した値を正確に反映した出力状態で出力要素を出力することができる。
【２５１９】
具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、カスタム設定処理は、遊技者によって代表値と同じ値が入力されていた場合は、遊技者によって入力された代表値の値を設定する。
【２５２０】
よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、カスタム設定処理は、遊技者によって代表値と同じ値が入力されていた場合は、遊技者によって入力された代表値を設定するので、演出の出現頻度や期待度に対応した値として遊技者が入力した値と常に異なる値に設定するわけではなく、演出の出現頻度や期待度に対応した値として遊技者が入力した値と予め記憶手段に記憶された代表値とが一致している場合には、演出の出現頻度や期待度として遊技者の入力した値を正確に反映した出現頻度や期待度で演出を実行することができる。
【２５２１】
さらに、本実施形態によれば、構成として、遊技者によって一の所定の入力値が入力された場合に、一の所定の入力値が入力されたことを記憶する入力値記憶部と、変動演出において、特定の出力要素の出力状態に対して一の所定の入力値が入力されたことを示す入力内容表示画像を表示する画像表示手段とを備える。
【２５２２】
よって、本実施形態によれば、効果として、遊技者によって一の所定の入力値が入力された場合に、一の所定の入力値が入力されたことを記憶して、変動演出において、特定の出力要素の出力状態に対して一の所定の入力値が入力されたことを示す入力内容表示画像を表示する。よって、遊技者は、特定の出力要素の出力状態に対して遊技者自身が入力した値を確認することができる。そして、遊技者自身が入力した値に対応した出力状態で出力要素が出力されると思わせることができる。さらに、そのような状態において実際には出力状態の値として、第１の入力値及び第２の入力値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定設定値が設定され特定設定値に対応した出力状態で出力要素が出力されるので、遊技者に対して驚きや納得をさせることができる。
【２５２３】
具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、遊技者によって出現頻度や期待度や楽曲の値として一の所定の入力値が入力された場合に、当該一の所定の入力値が入力されたことを記憶するＲＡＭ９４と、変動演出において、特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対して一の所定の入力値が入力されたことを示すカスタム設定情報受信完了画像を表示する図柄表示装置４１（表示面４１ａ）を備える。
【２５２４】
よって、具体的な効果として、例えば、遊技者によって一の所定の入力値が入力された場合に、一の所定の入力値が入力されたことを記憶して、変動演出において、特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対して一の所定の入力値が入力されたことを示すカスタム設

定情報受信完了画像を表示する。よって、遊技者は、特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対して遊技者自身が入力した値を確認することができる。そして、遊技者自身が入力した値に対応した出現頻度や期待度や楽曲で演出が出力されると思わせることができる。さらに、そのような状態において実際には出現頻度や期待度や楽曲の値として、第１の設定値及び第２の設定値とは異なる値であって予めＲＯＭ９３にに記憶された代表値が設定され代表値に対応した出現頻度や期待度や楽曲で演出が実行されるので、遊技者に対して驚きや納得をさせることができる。

【２５２５】

さらに、本実施形態によれば、構成として、外部入力手段は、所定期間の変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間において特定の出力要素の出力状態に対応した値を入力可能である。

【２５２６】

よって、本実施形態によれば、効果として、所定期間の変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間において特定の出力要素の出力状態に対応した値を入力可能であるので、遊技者は所望のタイミングで特定の出力要素の出力状態に対応した値を入力することができ、利便性および興趣を向上させることができる。

【２５２７】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、カスタム設定を入力する手段は、所定期間の変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間において特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対応した値を入力可能である。

【２５２８】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、所定期間の変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間において特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対応した値を入力可能であるので、遊技者は所望のタイミングで特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対応した値を入力することができ、利便性および興趣を向上させることができる。

【２５２９】

さらに、本実施形態によれば、構成として、外部入力手段は、特定遊技状態において出力される出力要素に対して特定遊技状態の発生前に所定の入力が可能であり、特定遊技状態の発生前に所定の入力がされた場合に、所定の入力に基づく出力状態で特定遊技状態において出力される出力要素を出力する手段を備えている。

【２５３０】

よって、本実施形態によれば、効果として、特定遊技状態において出力される出力要素に対して特定遊技状態の発生前に所定の入力が可能であるので、従来の遊技機のように特定遊技状態の開始直前や開始後に、遊技者が短時間で特定遊技状態において出力される出力要素に対する設定をしなくてもよい構成とすることができる。よって、遊技者は余裕をもって特定遊技状態における出力要素の出力状態について設定をすることができる。

【２５３１】

さらに、本実施形態によれば、効果として、特定遊技状態の発生前に所定の入力がされた場合に、所定の入力に基づく出力状態で特定遊技状態において出力される出力要素を出力する。上述のように、本実施形態の遊技機における所定の出力値設定処理部は、遊技者によって出力状態に対する値として第１の入力値が入力されていた場合であっても、第１の入力値とは異なる第２の入力値が入力されていた場合であっても、出力状態の値として、第１の入力値及び第２の入力値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定設定値を設定し得るよう構成されている。しかしながら、本実施形態として、特定遊技状態の発生前に所定の入力がされた場合には、当該特定遊技状態における出力状態は、遊技者による所の入力に基づいた出力状態で出力要素を出力することができる。特定遊技状態（ラウンド遊技中）の出力要素の設定（例えば、開閉実行モード中の楽曲の曲順）は、変動表示中の演出のように出現頻度の値や期待度の値に対応して多くの演出パターンテーブルを備える必要がなく各値毎に多くのデータ容量を必要としない。従って、当該特定遊技状

態における出力状態は遊技者による所の入力に基づいた出力状態で出力要素を出力することで、遊技者の好みの設定を反映した出力要素を出力することができる。

【２５３２】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、カスタム設定を入力する手段は、特定遊技状態において出力される演出に対して特定遊技状態の発生前に所定の入力が可能であり、特定遊技状態の発生前に所定の入力がされた場合に、その入力に基づく出現頻度や期待度で特定遊技状態において出力される演出を実行する手段を備えている。

【２５３３】

よって、具体的な効果として、例えば、開閉実行モードにおいて実行される演出に対して開閉実行モードの発生前に所定の入力が可能であるので、従来の遊技機のように開閉実行モードの開始直前や開始後に、遊技者が短時間で開閉実行モードにおいて実行される演出に対する設定をしなくてもよい構成とすることができる。よって、遊技者は余裕をもって開閉実行モードにおける演出の出現頻度や期待度や楽曲について設定をすることができる。

【２５３４】

さらに、具体的な効果として、例えば、開閉実行モードの発生前に所定の入力がされた場合に、所定の入力に基づく出現頻度や期待度で特定遊技状態において出力される演出を実行する。上述のように、本実施形態のパチンコ機１０におけるカスタム設定処理は、遊技者によって出現頻度や期待度に対する値として第１の設定値が入力されていた場合であっても、第１の設定値とは異なる第２の設定値が入力されていた場合であっても、出現頻度や期待度の値として、第１の設定値及び第２の設定値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定設定値を設定し得るよう構成されている。しかしながら、本実施形態として、開閉実行モードの発生前に所定の入力がされた場合には、開閉実行モードにおける楽曲や曲順は、遊技者による所の入力に基づいた楽曲や曲順で演出を実行することができる。開閉実行モード中の演出の設定（例えば、開閉実行モード中の楽曲の曲順）は、変動表示中の演出のように出現頻度の値や期待度の値に対応して多くの演出パターンテーブルを備える必要がなく各値毎に多くのデータ容量を必要としない。従って、開閉実行モードにおける楽曲や曲順は遊技者による所の入力に基づいた楽曲や曲順で演出を実行することで、遊技者の好みの設定を反映した演出を実行することができる。

【２５３５】

さらに、本実施形態によれば、構成として、第１の入力値は特定設定値よりも大きな値であり、第２の入力値は特定設定値よりも小さな値である。

【２５３６】

よって、本実施形態によれば、効果として、第１の入力値が特定設定値よりも大きな値であっても、第２の入力値が特定設定値よりも小さな値であっても、出力状態の値として予め記憶手段に記憶された特定設定値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力状態の値を設定している感覚を付与することができる。

【２５３７】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、第１の設定値は代表値よりも大きな値であり、第２の設定値は代表値よりも小さな値である。

【２５３８】

よって、具体的な効果として、例えば、第１の設定値が代表値よりも大きな値であっても、第２の設定値が代表値よりも小さな値であっても、出現頻度や期待度の値として予め記憶手段に記憶された代表値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出現頻度や期待度の値を設定している感覚を付与することができる。

【２５３９】

さらに、本実施形態によれば、構成として、第１の入力値および第２の入力値は特定設定値よりも大きな値である。

【２５４０】

よって、本実施形態によれば、効果として、第１の入力値および第２の入力値が特定設

定値よりも大きな値であっても、出力状態の値として予め記憶手段に記憶された特定設定値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力状態の値を設定している感覚を付与することができる。

【２５４１】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、第１の設定値および第２の設定値は代表値よりも大きな値である。

【２５４２】

よって、具体的な効果として、例えば、第１の設定値および第２の設定値が代表値よりも大きな値であっても、出現頻度や期待度の値として予め記憶手段に記憶された代表値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出現頻度や期待度の値を設定している感覚を付与することができる。

【２５４３】

さらに、本実施形態によれば、構成として、第１の入力値および第２の入力値は特定設定値よりも小さな値である。

【２５４４】

よって、本実施形態によれば、効果として、第１の入力値および第２の入力値が特定設定値よりも小さな値であっても、出力状態の値として予め記憶手段に記憶された特定設定値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力状態の値を設定している感覚を付与することができる。

【２５４５】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、第１の設定値および第２の設定値は代表値よりも小さな値である。

【２５４６】

よって、具体的な効果として、例えば、第１の設定値および第２の設定値が代表値よりも小さな値であっても、出現頻度や期待度の値として予め記憶手段に記憶された代表値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力状態の値を設定している感覚を付与することができる。

【２５４７】

さらに、本実施形態によれば、構成として、遊技者によって一の所定の入力値が入力された場合に、当該一の所定の入力値が入力されたことを記憶する入力値記憶部と、遊技者によって一の所定の入力値が入力された状態において、実行された特定の変動表示に関する実行履歴情報を記憶する履歴情報記憶領域と、履歴情報記憶領域に記憶された実行履歴情報を出力する履歴情報出力手段とを備える。

【２５４８】

よって、本実施形態によれば、効果として、遊技者によって一の所定の入力値が入力された場合に、当該一の所定の入力値を記憶し、当該一の所定の入力値が入力された状態の変動演出が変動表示において実行され、その変動表示に関する実行履歴情報を出力するので、遊技者が入力した一の所定の入力値が入力され出力制御された結果を遊技者が確認することによって、その差異に対して遊技者を驚かせたり喜ばせたりすることができる。

【２５４９】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、遊技者によって一の所定の設定値が入力された場合に、当該一の所定の設定値が入力されたことを記憶するＲＡＭと、遊技者によって一の所定の設定値が入力された状態において、実行された特定の変動表示に関する遊技履歴情報を記憶する記憶領域と、記憶領域に記憶された遊技履歴情報を出力する。

【２５５０】

よって、具体的な効果として、例えば、遊技者によって一の所定の設定値が入力された場合に、当該一の所定の設定値を記憶し、当該一の所定の設定値があたかも繁栄されたかのような変動演出が変動表示において実行され、その変動表示に関する遊技履歴情報を出力するので、遊技者が入力した一の所定の設定値とは異なる値で出力制御された結果を遊

技者が確認することによって、その差異に対して遊技者を驚かせたり喜ばせたりすることができる。

【２５５１】

さらに、本実施形態によれば、構成として、遊技者が入力し得る複数の値は、所定期間の変動表示で特定の出力要素が出力された場合において、出力状態に対する値として複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても所定期間の変動表示の結果として特定の表示結果以外の表示結果が表示され得るように構成されている。

【２５５２】

よって、本実施形態によれば、効果として、複数の値の構成については、所定期間の変動表示で特定の出力要素が出力された場合において、出力状態に対する値として複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても所定期間の変動表示の結果として特定の表示結果以外の表示結果が表示され得るように構成されている。換言すれば、遊技者が出力状態に対する値として選択し得る複数の値の中に、特定の出力要素が出力された場合には特定の表示結果が必ず表示されるといったことを示す値は含まれないように構成されている。このような構成とすることで、特定の出力要素の出力状態の値として、遊技者が入力した値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定設定値が設定されることを遊技者に気付かれにくくすることができる。結果として、遊技者が変動演出の出力状態に対する値を設定することに対する意欲の減退を抑制することができる。

【２５５３】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、遊技者が出現頻度や期待度として入力し得る複数の値は、所定期間の変動表示で特定の演出が出力された場合において、出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても所定期間の変動表示の結果として特定の表示結果以外の表示結果（例えば、大当たり以外の表示結果）が表示され得るように構成されている。

【２５５４】

よって、具体的な効果として、例えば、複数の値の構成については、所定期間の変動表示で特定の演出が出力された場合において、期待度に対する値として複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても所定期間の変動表示の結果として特定の表示結果以外の表示結果（例えば、大当たり以外の表示結果）が表示され得るように構成されている。換言すれば、遊技者が期待度に対する値として選択し得る複数の値の中に、特定の演出が実行された場合には特定の表示結果（大当たり表示）が必ず表示されるといったことを示す値（例えば、期待度１００％）は含まれないように構成されている。このような構成とすることで、特定の演出の期待度の値として、遊技者が入力した値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された代表値が設定されることを遊技者に気付かれにくくすることができる。結果として、遊技者が変動演出の期待度に対する値を設定することに対する意欲の減退を抑制することができる。

【２５５５】

＜第４実施形態に第３実施形態を適用した場合の効果＞

本実施形態（第４実施形態）に第３実施形態を適用した場合には、以下のような特別な効果を奏する。すなわち、スマートフォン２００で演出のカスタム設定をすることができるので、遊技の開始前に演出操作ボタンや、十字キーを用いて手作業で入力することを回避することができる。遊技者は、スマートフォン２００上で、操作性に優れたタッチパネル等を用いて快適に演出のカスタム設定を行なうことができる。よって、演出に関する詳細なカスタム設定を遊技者が行なうことを容易にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２５５６】

そして、スマートフォン２００のアプリケーションＡＰＰを用いてパチンコ機１０の演出に関するカスタム設定情報を予め設定・用意しておき、遊技をする際に当該カスタム設定情報をスマートフォン２００からパチンコ機１０に入力することができる。このような構成とすることで、パチンコ機１０が備える演出操作ボタン２４や、十字キー２７を遊技

者が操作することによって演出のカスタム設定を行うのではなく、遊技者がスマートフォン２００で予め設定したカスタム設定情報をパチンコ機１０に入力することが可能になる。よって、遊技者がパチンコ機１０でカスタム設定をするために費やす時間を削減することができる。結果として、パチンコ機１０で早く遊技をしたいと所望する遊技者や、せっかく遊技ホールに来たのだから少しの時間でも遊技を楽しみたいと思う遊技者にも演出のカスタム設定を利用してもらいやすい構成にすることができる。

【２５５７】

すなわち、演出に関する詳細なカスタム設定であっても、遊技者が時間のあるときにスマートフォン２００を用いて予め設定をしておくことが可能であり、遊技機で遊技をする際に設定をすることを回避することができる。また、遊技をする遊技機を変更する場合であっても、新たに遊技をする遊技機にスマートフォン２００からカスタム設定情報を送信するのみでカスタムが可能なので、新たに遊技をする遊技機に対して簡単にカスタム設定をすることが可能となる。

【２５５８】

《４－６》第４実施形態の変形例：

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

【２５５９】

《４－６－１》変形例１：

＜一発告知演出頻度に関する処理の変形例＞

図１９５は、一発告知演出頻度に関する処理の変形例として、演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いて、または、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）を用いてユーザーが設定した一発告知演出頻度の値に対して、パチンコ機１０において設定する一発告知演出頻度の値について説明する説明図である。

【２５６０】

図１９５に示すように、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として０％の値を入力した場合には、パチンコ機１０側でも一発告知演出頻度の値が０％となるように演出に用いるテーブルデータを設定する。すなわち、一発告知演出が実行されないように設定する。

【２５６１】

また、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として１～２０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で一発告知演出頻度の値が１０％となるように遊技回中の演出の決定に用いるテーブルデータ（以下、演出パターン決定用テーブル（大当たり用）とも呼ぶ）を設定する。具体的には、特図抽選において大当たりに当選した際に実行する演出を決定するために用いる乱数と当該乱数に対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）において、実行する演出が一発告知演出となる割合と一発告知以外の演出となる割合が１：９となるような演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を参照する。

【２５６２】

さらに、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として２１～４０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で一発告知演出頻度の値が３０％となるように演出に用いる演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として４１～６０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で一発告知演出頻度の値が５０％となるように演出に用いる演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として６１～８０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で一発告知演出頻度の値が７０％となるように演出に用いる演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として８

１～９９％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で一発告知演出頻度の値が９０％となるように演出に用いる演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。

【２５６３】

そして、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として１００％の値を入力した場合には、パチンコ機１０側でも一発告知演出頻度の値が１００％となるように演出に用いる演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。すなわち、一発告知演出が必ず実行されるように設定する。

【２５６４】

パチンコ機１０をこのような構成とすることで、一発告知演出頻度をユーザーが０％～１００％の範囲で１％単位でカスタム設定可能な場合であっても、７種類（０％、１０％、３０％、５０％、７０％、９０％、１００％）の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を用意することで対応することができる。仮に、ユーザー（遊技者）が外部入力手段によって一発告知演出頻度を０％～１００％の範囲で１％単位で設定可能である場合において、一発告知演出頻度の１％毎にそれに対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）をパチンコ機１０で用意するとした場合には１０１種類の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）をパチンコ機１０（ＲＯＭ９３）において記憶しておく必要があり、パチンコ機１０の記憶容量に大きな負荷がかかる。一方、本変形例のように、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な一発告知演出頻度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に特定設定値としての代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機１０における一発告知演出頻度に設定することで、パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を記憶するための記憶容量の軽減を実現することができる。

【２５６５】

さらに本変形例においては、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な一発告知演出頻度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機１０における一発告知演出頻度に設定するため、ユーザーが一発告知演出頻度を１％～９９％の範囲のいずれかの値にカスタム設定した場合には、実際にユーザーがカスタム設定した頻度（値）どおりにパチンコ機１０において一発告知演出が実行されない場合があるが、大当たりに当選した回数における一発告知演出が実行された回数を統計学的な規模でカウントしない限り、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることには気付きにくい。

【２５６６】

また、上記実施形態と比較すると、本変形例においては、パチンコ機１０（ＲＯＭ９３）に記憶しておくべき演出パターン決定用テーブル（大当たり用）の数が増え記憶容量も増加するが、上記実施形態よりもカスタム設定可能な一発告知演出頻度の値を細かく複数の範囲に区切り、各範囲毎に代表値を定めているので、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間のずれが小さくなり、より一層、遊技者がそのずれに気付きにくくなるとともに、遊技者が違和感を感じにくくすることができる。

【２５６７】

さらに本変形例においては、実際にユーザーが外部入力手段によってカスタム設定した一発告知演出頻度の値が０％の場合と、１００％の場合には、パチンコ機１０においても、一発告知演出頻度が０％または１００％となるような演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。なぜならば、一発告知演出頻度の値が０％というのは一発告知演出がされないことであり、外部入力手段によって一発告知演出頻度の値を０％に設定したにも関わらずパチンコ機１０において一発告知演出が１回でも実行されてしまうと、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることが容易に気付かれてしまうからである。

【２５６８】
同様に、一発告知演出頻度の値が１００％というのは大当たりとなる遊技回における演出は毎回一発告知演出がされることであり、外部入力手段によって一発告知演出頻度の値を１００％に設定したにも関わらずパチンコ機１０において一発告知演出が実行されない大当たり遊技回が１回でも実行されてしまうと、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることが容易に気付かれてしまうからである。
【２５６９】
本変形例においても、上記実施形態と同様に、実際にユーザー（遊技者）が外部入力手段によってカスタム設定した一発告知演出頻度の値が０％の場合と１００％の場合には、パチンコ機１０においても、一発告知演出頻度が０％または１００％となるような演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定するので、上記の問題を解決することができ、カスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることをユーザーがより一層気付きにくくすることができる。
【２５７０】
すなわち、本変形例におけるパチンコ機１０は、当該パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を記憶するための記憶容量の軽減を実現することができることに加え、カスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることをユーザーがより一層気付きにくくすることができる。
【２５７１】
《４－６－２》変形例２：
＜魚群演出期待度に関する処理の変形例＞
図１９６は、魚群演出期待度に関する処理の変形例として、演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いて、または、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）を用いてユーザーが設定した魚群演出期待度の値に対して、パチンコ機１０において設定する魚群演出期待度の値について説明する説明図である。
【２５７２】
図１９６に示すように、遊技者が外部入力手段によって魚群演出期待度の値として１０～３０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で魚群演出の値が２０％となるように、特図抽選の結果が大当たり当選となる遊技回における演出の決定に用いるテーブルデータである演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と、特図抽選の結果が外れ（リーチからの外れを含む）となる遊技回における演出の決定に用いる演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。
【２５７３】
具体的には、特図抽選における大当たり確率を考慮しながら、演出パターン決定用テーブル（大当たり用）において魚群演出を出現させる出現頻度と、演出パターン決定用テーブル（外れ用）において魚群演出を出現させる出現頻度とを調整することによって、魚群演出が実行された遊技回の回数を全体とした場合における魚群演出が実行された大当たり遊技回の数の割合が期待度の値となるようにする。このようにすることで、魚群演出期待度が２０％となるようにすることが可能である。
【２５７４】
さらに、遊技者が外部入力手段によって魚群演出期待度の値として３１～５０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で魚群演出期待度の値が４０％となるように演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。遊技者が外部入力手段によって魚群演出期待度の値として５１～７０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で魚群演出期待度の値が６０％となるように演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。同様に、遊技者が外部入力手段によって魚群演出期待度の値として７１～

９０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で魚群演出期待度の値が８０％となるように演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。

【２５７５】

パチンコ機１０をこのような構成とすることで、魚群演出期待度をユーザーが１０％～９０％の範囲で１％単位でカスタム設定可能な場合であっても、４種類（２０％、４０％、６０％、８０％）の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットを用意することで対応することができる。仮に、ユーザー（遊技者）が外部入力手段によって魚群演出期待度を１０％～９０％の範囲で１％単位で設定可能である場合において、魚群演出期待度の１％毎にそれに対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機１０で用意するとした場合には８１種類の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機１０（ＲＯＭ９３）において記憶しておく必要があり、パチンコ機１０の記憶容量に大きな負担がかかる。一方、本変形例のように、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な魚群演出期待度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に特定設定値としての代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機１０における魚群演出期待度に設定することで、パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを記憶するための記憶容量の軽減を実現することができる。

【２５７６】

また、上記実施形態と比較すると、本変形例においては、パチンコ機１０（ＲＯＭ９３）に記憶しておくべき演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットの数が増え記憶容量も増加するが、上記実施形態よりもカスタム設定可能な魚群演出期待度の値を細かく複数の範囲に区切り、各範囲毎に代表値を定めているので、ユーザーがカスタム設定した魚群演出期待度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている魚群演出期待度の値との間のずれが小さくなり、より一層、遊技者がそのずれに気付きにくくなるとともに、遊技者が違和感を感じにくくすることができる。

【２５７７】

《４－６－３》変形例３：

＜泡演出期待度に関する処理の変形例＞

図１９７は、泡演出期待度に関する処理の変形例として、演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いて、または、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）を用いてユーザーが設定した泡演出期待度の値に対して、パチンコ機１０において設定する一発告知演出頻度の値について説明する説明図である。

【２５７８】

図１９７に示すように、遊技者が外部入力手段によって泡演出期待度の値として１０～３０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で泡演出の値が２０％となるように、特図抽選の結果が大当たり当選となる遊技回における演出の決定に用いるテーブルデータである演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と、特図抽選の結果が外れ（リーチからの外れを含む）となる遊技回における演出の決定に用いる演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。

【２５７９】

具体的には、特図抽選における大当たり確率を考慮しながら、演出パターン決定用テーブル（大当たり用）において泡演出を出現させる出現頻度と、演出パターン決定用テーブル（外れ用）において泡演出を出現させる出現頻度とを調整することによって、泡演出が実行された遊技回の回数を全体とした場合における泡演出が実行された大当たり遊技回の数の割合が期待度の値となるようにする。このようにすることで、泡演出期待度が２０％となるようにすることが可能である。

【２５８０】

さらに、遊技者が外部入力手段によって泡演出期待度の値として３１～５０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で泡演出期待度の値が４０％となるように演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。

【２５８１】

パチンコ機１０をこのような構成とすることで、上記説明した魚群演出期待度と同様に、泡演出期待度をユーザーが１０％～５０％の範囲で１％単位でカスタム設定可能な場合であっても、２種類（２０％、４０％）の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットを用意することで対応することができる。仮に、ユーザー（遊技者）が外部入力手段によって泡演出期待度を１０％～５０％の範囲で１％単位で設定可能である場合において、泡演出期待度の１％毎にそれに対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機１０で用意するとした場合には４１種類の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機１０（ＲＯＭ９３）において記憶しておく必要があり、パチンコ機１０の記憶容量に大きな負荷がかかる。一方、本変形例のように、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な泡演出期待度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に特定設定値としての代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機１０における泡演出期待度に設定することで、パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを記憶するための記憶容量の軽減を実現することができる。

【２５８２】

また、上記実施形態と比較すると、本変形例においては、パチンコ機１０（ＲＯＭ９３）に記憶しておくべき演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットの数が増え記憶容量も増加するが、上記実施形態よりもカスタム設定可能な泡演出期待度の値を細かく複数の範囲に区切り、各範囲毎に代表値を定めているので、ユーザーがカスタム設定した泡演出期待度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている泡演出期待度の値との間のずれが小さくなり、より一層、遊技者がそのずれに気付きにくくなるとともに、遊技者が違和感を感じにくくすることができる。

【２５８３】

《４－７》他の構成への適用：

上記各実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると特別電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【２５８４】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【２５８５】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【２５８６】

また、上記実施形態においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【２５８７】
《４－８》上記実施形態及び上記各変形例等から抽出される発明群について：
以下、上述した実施形態及び各変形例から抽出される発明群の特徴（特徴群）について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施形態又は上記各変形例において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。
【２５８８】
＜特徴ｆＡ群＞
特徴ｆＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態及びその変形例から抽出される。
【２５８９】
［特徴ｆＡ１］
所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段と、
前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果（大当たり結果）を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技機状態（ラウンド遊技）を実行する特定遊技実行手段と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（出力要素/演出上のキャラクタ・役物動作）を用いて変動演出を行う演出実行手段と、
前記複数の演出要素のうち遊技者が選択した特定の演出要素（特定の出力要素/特定の演出）に関して、前記特定の演出要素の出力態様（出力状態/出現頻度・期待度・種類）に対する値を遊技者が決定して入力可能な入力手段（外部入力手段/カスタム設定を入力する手段）と、を備えた遊技機であって、
前記出力態様に対する値（出力状態に対する値）は、複数の値の中から遊技者が一の所定の値（一の所定の入力値）を選択して入力し得るものであり、
本遊技機は、
遊技者が決定した前記一の所定の値の入力が完了した場合に、対応した特定表示（特定画像表示）を実行する特定表示手段（特定画像表示部）と、
前記特定表示を実行した後に実行され得る所定の出力値設定手段（出力値設定処理部/カスタム設定処理）と、を備え、
前記所定の出力値設定手段によって、前記演出実行手段が前記変動演出を実行する場合に使用する前記特定の演出要素の出力態様に対する値(出力値/演出の実行時に参照する値)を設定し得るものであり、
前記所定の出力値設定手段は、遊技者によって前記出力態様に対する値として第１の値（第１の入力値/第１の設定値）が入力されていた場合であっても、前記第１の値とは異なる第２の値（第２の入力値/第２の設定値）が入力されていた場合であっても、前記出力態様の値として、前記第１の値及び前記第２の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値（特定設定値/代表値）を設定し得るよう構成されたことを特徴とする遊技機。
【２５９０】
本特徴によれば、所定の出力値設定手段は、遊技者によって出力態様に対する値として第１の値が入力されていた場合であっても、第１の値とは異なる第２の値が入力されていた場合であっても、出力態様の値として、第１の値及び第２の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値を設定し得るよう構成されている。よって、遊技機に対する遊技者による遊技演出の演出要素への選択の幅を持たせつつ、遊技演出の演出要素に対する出力態様を設定する所定のタイミングにおける遊技機の負担を軽減することが可能となる。すなわち、出力態様に対する値を複数の値の中から遊技者が一の所定の値として第１の値及び第２の値を選択して入力しても、予め記憶手段に記憶された特定の値が設定される。このようにすることで、出力態様に対する値として遊技者が選択し得る複数の値

の一つ一つに対応した演出に関するデータ（例えば、演出パターンテーブル）を用意したり、複数の値の一つ一つに対応した処理を実行しなくてよい構成となる。その結果、処理の簡易化を実現することができる。さらに、演出を実行するために必要な記憶容量の削減を実現することができる。

【２５９１】

［特徴ｆＡ２］

特徴ｆＡ１に記載の遊技機であって、

前記特定の演出要素の出力は、少なくとも画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれか1つを含む

ことを特徴とする遊技機。

【２５９２】

本特徴によれば、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出力態様に対する値として、複数の値の中から遊技者が一の所定の値として第１の値及び第２の値を選択して入力しても、予め記憶手段に記憶された特定の値が設定される。従って、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの演出要素に関して、処理の簡易化、および当該演出要素に関するデータ容量の削減を実現することができる。具体的には。画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出力態様に対する値として遊技者が選択し得る複数の値の一つ一つに対応した演出に関するデータ（例えば、演出パターンテーブル）を用意したり、複数の値の一つ一つに対応した処理を実行しなくてよい構成となる。その結果、処理の簡易化を実現することができる。さらに、演出を実行するために必要な記憶容量の削減を実現することができる。

【２５９３】

［特徴ｆＡ３］

特徴ｆＡ１または特徴ｆＡ２に記載の遊技機であって、

少なくとも第１の演出要素の前記出力態様に対応した値を入力可能な第１入力手段（第１外部入力手段/一発告知頻度）と、前記第１の演出要素とは異なる第２の演出要素の前記出力態様に対応した値を入力可能な第２入力手段（第２外部入力手段/魚群演出期待度）と、を備え、

前記入力手段（外部入力手段）は、前記第１の演出要素と前記第２の演出要素に対して異なる値を入力可能に構成された

ことを特徴とする遊技機。

【２５９４】

本特徴によれば、複数の演出要素に対してそれぞれの出力態様に対応した値を遊技者は設定することが可能となるので、複数の演出要素に対する出力態様の組み合わせとして遊技者の好みに合わせたオリジナルの組み合わせで演出の設定をすることができる。

【２５９５】

［特徴ｆＡ４］

特徴ｆＡ１から特徴ｆＡ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定の出力値設定手段は、遊技者によって前記特定の値と同じ値が入力されていた場合は、遊技者によって入力された前記特定の値を設定する

ことを特徴とする遊技機。

【２５９６】

本特徴によれば、所定の出力値設定手段は、遊技者によって特定の値と同じ値が入力されていた場合は、遊技者によって入力された特定の値を設定するので、演出要素の出力態様に対応した値として遊技者が入力した値と常に異なる値に設定するわけではなく、演出要素の出力態様に対応した値として遊技者が入力した値と予め記憶手段に記憶された特定の値とが一致している場合には、演出要素の出力態様として遊技者の入力した値を正確に反映した出力態様で当該演出要素を出力することができる。

【２５９７】

［特徴ｆＡ５］
特徴ｆＡ１から特徴ｆＡ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技者によって前記一の所定の値が入力された場合に、当該一の所定の値が入力されたことを記憶する入力値記憶領域（入力値記憶部/ＲＡＭ９４）と、
前記変動演出において、前記特定の演出要素の出力態様に対して前記一の所定の値が入力されたことを示す画像（入力内容表示画像/カスタム設定情報受信完了画像）を表示する画像表示手段と、を備えた、
ことを特徴とする遊技機。
【２５９８】
本特徴によれば、遊技者によって一の所定の値が入力された場合に、当該一の所定の値が入力されたことを記憶して、変動演出において、特定の演出要素の出力態様に対して一の所定の値が入力されたことを示す画像を表示する。よって、遊技者は、特定の演出要素の出力態様に対して遊技者自身が入力した値を確認することができる。そして、遊技者自身が入力した値に対応した出力態様で演出要素が出力されると思わせることができる。さらに、そのような状態において実際には出力態様の値として、第１の値及び第２の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値が設定され当該特定の値に対応した出力態様で演出要素が出力されるので、遊技者に対して驚きや納得をさせることができる。
【２５９９】
［特徴ｆＡ６］
特徴ｆＡ１から特徴ｆＡ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記入力手段は、前記所定期間の前記変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間において前記特定の演出要素の出力態様に対応した値を入力可能である
ことを特徴とする遊技機。
【２６００】
本特徴によれば、所定期間の前記変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間において前記特定の演出要素の出力態様に対応した値を入力可能であるので、遊技者は所望のタイミングで特定の演出要素の出力態様に対応した値を入力することができ、利便性および興趣を向上させることができる。
【２６０１】
［特徴ｆＡ７］
特徴ｆＡ１から特徴ｆＡ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記入力手段は、前記特定遊技状態（ラウンド遊技）において出力される演出要素（出力要素/楽曲）に対して前記特定遊技状態の発生前に所定の入力が可能であり、
前記特定遊技状態の発生前に前記所定の入力がされた場合に、当該所定の入力に基づく出力態様で前記特定遊技状態において出力される演出要素を出力する手段を備えた
ことを特徴とする遊技機。
【２６０２】
本特徴によれば、特定遊技状態において出力される演出要素に対して特定遊技状態の発生前に所定の入力が可能であるので、従来の遊技機のように特定遊技状態の開始直前や開始後に、遊技者が短時間で特定遊技状態において出力される演出要素に対する設定をしなくてもよい構成とすることができる。よって、遊技者は余裕をもって特定遊技状態における演出要素の出力態様ついて設定をすることができる。
【２６０３】
また、特定遊技状態の発生前に所定の入力がされた場合に、所定の入力に基づく出力態様で特定遊技状態において出力される演出要素を出力する。上述のように、本特徴群の遊技機における所定の出力値設定手段は、遊技者によって出力態様に対する値として第１の値が入力されていた場合であっても、第１の値とは異なる第２の値が入力されていた場合であっても、出力態様の値として、第１の値及び第２の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値を設定し得るよう構成されている。しかしながら、本特徴とし

て、特定遊技状態の発生前に所定の入力がされた場合には、当該特定遊技状態における出力態様は、遊技者による所の入力に基づいた出力態様で演出要を出力することができる。特定遊技状態（ラウンド遊技中）の演出要素の設定（例えば、ラウンド中の楽曲の曲順）は、変動表示中の演出のように出現頻度の値や期待度の値に対応して多くの演出パターンテーブルを備える必要がなく各値毎に多くのデータ容量を必要としない。従って、当該特定遊技状態における出力態様は遊技者による所の入力に基づいた出力態様で演出要素を出力することで、遊技者の好みの設定を反映した演出要素を出力することができる。

【２６０４】

［特徴ｆＡ８］

特徴ｆＡ１から特徴ｆＡ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の値は前記特定の値よりも大きな値であり、前記第２の値は前記特定の値よりも小さな値である

ことを特徴とする遊技機。

【２６０５】

本特徴によれば、第１の値が特定の値よりも大きな値であっても、第２の値が特定の値よりも小さな値であっても、出力態様の値として予め記憶手段に記憶された特定の値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力態様の値を設定している感覚を付与することができる。

【２６０６】

［特徴ｆＡ９］

特徴ｆＡ１から特徴ｆＡ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の値および前記第２の値は前記特定の値よりも大きな値である

ことを特徴とする遊技機。

【２６０７】

本特徴によれば、第１の値および第２の値が特定の値よりも大きな値であっても、出力態様の値として予め記憶手段に記憶された特定の値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力態様の値を設定している感覚を付与することができる。

【２６０８】

［特徴ｆＡ１０］

特徴ｆＡ１から特徴ｆＡ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の値および前記第２の値は前記特定の値よりも小さな値である

ことを特徴とする遊技機。

【２６０９】

本特徴によれば、第１の値および第２の値が特定の値よりも小さな値であっても、出力態様の値として予め記憶手段に記憶された特定の値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力態様の値を設定している感覚を付与することができる。

【２６１０】

［特徴ｆＡ１１］

特徴ｆＡ１から特徴ｆＡ１０のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技者によって前記一の所定の値が入力された場合に、当該一の所定の値（カスタム設定値）が入力されたことを記憶する入力値記憶領域と、

遊技者によって前記一の所定の値が入力された状態において、実行された前記特定の変動表示に関する実行履歴情報を記憶する履歴情報記憶領域と、

前記履歴情報記憶領域に記憶された前記実行履歴情報を出力する履歴情報出力手段と、を備えた

ことを特徴とする遊技機。

【２６１１】

本特徴によれば、遊技者によって一の所定の値が入力された場合に、当該一の所定の値を記憶し、当該一の所定の値があたかも繁栄されたかのような変動演出が変動表示において実行され、その変動表示に関する実行履歴情報を出力するので、遊技者が入力した一の

所定の値とは異なる値で出力制御された結果を遊技者が確認することによって、その差異に対して遊技者を驚かせたり喜ばせたりすることができる。

【２６１２】

［特徴ｆＡ１２］

特徴ｆＡ１から特徴ｆＡ１１のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記複数の値は、

前記所定期間の変動表示で前記特定の演出要素（特定の出力要素/魚群演出）が出力された場合において、前記出力態様に対する値として前記複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても前記所定期間の変動表示の結果として前記特定の表示結果以外の表示結果（外れ）が表示され得るように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【２６１３】

本特徴によれば、複数の値の構成については、所定期間の変動表示で特定の演出要素が出力された場合において、出力態様に対する値として複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても所定期間の変動表示の結果として特定の表示結果以外の表示結果（外れ）が表示され得るように構成されている。換言すれば、遊技者が出力態様に対する値として選択し得る複数の値の中に、特定の演出要素が出力された場合には特定の表示結果が必ず表示されるといったことを示す値（例えば演出の期待度として１００％という値）は含まれないように構成されている。このような構成とすることで、特定の演出要素の出力態様の値として、遊技者が入力した値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値が設定されることを遊技者に気付かれにくくすることができる。結果として、遊技者が変動演出の出力態様に対する値を設定することに対する意欲の減退を抑制することができる。

【２６１４】

［特徴ｆＡ１３］

特徴ｆＡ１から特徴ｆＡ１２のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記複数の値は、

前記所定期間の変動表示で前記特定の演出要素（特定の出力要素/魚群演出）が出力された場合において、前記出力態様に対する値として前記複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても前記所定期間の変動表示の結果として前記特定の表示結果（大当たり当選）が表示され得るように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【２６１５】

本特徴によれば、複数の値の構成については、所定期間の変動表示で特定の演出要素が出力された場合において、出力態様に対する値として複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても所定期間の変動表示の結果として特定の表示結果（大当たり当選）が表示され得るように構成されている。換言すれば、遊技者が出力態様に対する値として選択し得る複数の値の中に、特定の演出要素が出力された場合には特定の表示結果以外が必ず表示されるといったことを示す値（例えば演出の期待度として０％という値）は含まれないように構成されている。このような構成とすることで、特定の演出要素の出力態様の値として、遊技者が入力した値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値が設定されることを遊技者に気付かれにくくすることができる。結果として、遊技者が変動演出の出力態様に対する値を設定することに対する意欲の減退を抑制することができる。

【２６１６】

なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【２６１７】

パチンコ機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特開２０１１－１７２９

８８号公報）。
【２６１８】
　また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【２６１９】
　上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化、遊技の健全性の向上等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【２６２０】
　なお、上記各特徴群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【２６２１】
　以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。
【２６２２】
　パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。
【２６２３】
　スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。
【２６２４】
　本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。また、上記の複数の実施形態を適宜組み合わせることや、一の実施形態に含まれる一部の構成と、他の実施形態に含まれる一部の構成とを組み合わせることによって実現される構成を採用することもできる。
【２６２５】
《５》第５実施形態：
《５－０》はじめに：
【２６２６】
　従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技球が始動口に入球した（以下、「入賞した」とも呼ぶ）ことを契機に、図柄表示装置（例えば、液晶表示装置）に特別図柄を変動表示する。そして、変動表示後に停止表示した特別図柄の態様によって、その入賞に対して行われた当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを遊技者に報知する。例えば、抽選結果が大当たり当選である場合には、同じ種類の特別図柄が３つ揃った「７７７」等の大当たり図柄配列を表示して遊技者に大当たり当選を報知している。大当たり当選が報知されると、遊技者にはその後に大当たり遊技（大入賞口を一定時間開く等）が付与される。
【２６２７】
　近年、特別図柄の変動表示に要する時間（以下、変動表示時間と呼ぶ）を短縮させる、

いわゆる「時短機能」を備えたパチンコ機が多数登場している。時短機能の動作中である時短遊技状態においては、始動口（例えば、右打ちルート上に設けられた第２始動口）に設けられた普通電動役物が高頻度サポートモードにて始動口への入賞を補助することから、遊技者は、始動口への多数の入賞を短時間で発生させることが可能となる。

【２６２８】

この種の遊技機では、普通電動役物に対応した始動口の方が、普通電動役物に対応しない始動口よりも、当該始動口に遊技球が入賞した場合に遊技者に付与される利益が高くなるように設計されているのが一般的である。このため、時短遊技状態中は通常時より遊技者にとっていっそう有利な遊技状態となり、遊技性が向上する。

【２６２９】

しかし、上記遊技機では、時短遊技状態の終了制御が好適に行われないと、時短遊技状態中の変動回数が不定な回数となってしまう。具体的には、例えば、従来の遊技機では、特別図柄の変動回数や普通電動役物の開放回数が所定回数に達した場合に時短遊技状態を終了させるように構成されている。普通電動役物の開放回数が所定回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成とした場合に、普通電動役物の開放時に始動口に遊技球が入球するか否かによって、実行され得る変動回数が大きく変化してしまう。そのために、特別図柄の変動回数が所定回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成が選択され易いが、この構成の場合、時短遊技状態の終了制御を好適に行うことが難しく、終了制御が好適に行われない場合に、時短遊技状態中の特別図柄の変動回数が所定回数より多い回数となってしまう虞があった。

【２６３０】

したがって、遊技機において、時短遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の時短遊技を実行させることのできる技術が望まれていた（課題１）。

【２６３１】

従来の遊技機では、さらに次の課題も生じ得た。

【２６３２】

従来の遊技機では、遊技性を向上させるために、特別図柄の変動表示中に始動口に遊技球が入賞した場合でも、その入賞により取得された特別情報を無効とせずに、保留情報として所定数まで記憶させる。記憶させた保留情報の数（保留数）は、複数のＬＥＤ等で構成される保留ランプの点灯・消灯状態によって遊技者に認識可能とされており、特別図柄の変動表示が終了する毎に保留情報が１つずつ当たり抽選の対象となり、それに伴って保留ランプも１つずつ消灯される。なお、記憶させる保留数を複数としたパチンコ機では、複数の保留情報を先読みして保留を跨いだ連続演出を行うことが可能となり、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【２６３３】

しかし、上記複数の保留情報を記憶可能なパチンコ機において上述した時短機能を採用した場合では、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数目の変動表示中に保留情報が上限数以下の個数だけ記憶されることがあり得て、時短遊技の発生に基づいて実行される変動表示の回数にバラツキが生じてしまう。先に説明したように、普通電動役物に対応した始動口の方が、普通電動役物に対応しない始動口よりも、当該始動口に遊技球が入賞した場合に遊技者に付与される利益が高くなるように設計されていることから、時短遊技の発生に基づいて実行される変動表示の回数にバラツキが生じる事は遊技機の出球性能に大きな変化をもたらす。

【２６３４】

したがって、遊技機において、保留情報の記憶状況によって、時短遊技の発生に基づいて実行され得る変動回数にバラツキが生じないように、時短遊技状態の終了制御を好適に行いたいという課題が生じた（課題２）。

【２６３５】

従来の遊技機では、さらに次の課題も生じ得た。

【２６３６】

従来の遊技機としてのパチンコ機では、例えば、１種２種混合タイプのスペックを採用し、普通電動役物に対応した第２始動口への遊技球の入賞を契機として実行される当たり抽選における大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）の確率を極めて大きくし、少ない変動表示の回数で極めて高い継続率を実現する構成を備えているものが知られている。具体的には、大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）の確率を約１／２とし、変動表示の回数を最大４回として、約９４％の継続率を実現するパチンコ機が提案されている。かかるパチンコ機では、最大４回とした変動表示の回数は厳格に制限される必要があり、何かのタイミングで５回目の変動表示が行われてしまうと、継続率が１００％に近い値となってしまい、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまうという課題が発生してしまう。

【２６３７】

このために、従来、高頻度サポートモードの遊技状態（時短遊技状態）が継続する変動表示の実行回数を３回とし、第２始動口に対応した保留情報の上限数を１個とすることによって、３変動＋保留１回の４変動で継続して当たり抽選を行うことで、５回転目の変動表示が発生しないように構成したパチンコ機が提案されている。

【２６３８】

しかしながら、この構成では、記憶可能な保留数の上限が１個であるために、上述した保留を跨いだ連続演出を行うことができないことから、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることが困難であった。このため、記憶可能な保留数の上限を複数（例えば２個）とする必要があるが、そうすると、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。具体的には、遊技者は、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に遊技球を打ち続けることで、当該所定回数目の変動表示中において複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。換言すれば、所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中において、時短遊技状態となってから５球目の遊技球の始動口への入賞が発生してしまう。このために、当該所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に複数（例えば２個）の保留情報が記憶された場合に、第２始動口への入賞に基づく変動表示の回数が規定した回数（上記例では４変動）を上回ってしまい、上述した課題、すなわち、継続率が１００％に近い値となってしまい、出球性能に大きな変化が起きてしまうという課題を解決することができなくなってしまう。

【２６３９】

なお、当該課題を解決する遊技機として、上述した所定回数目の変動表示中に記憶可能となる複数の保留情報の分を見越して、上記所定回数目よりも手前で時短状態を終了する構成（上記保留数を２個とした例では、２回目の変動表示の停止時に時短状態を終了する構成）を考えることができるが、この構成の場合、不慣れで単発打ちになってしまった遊技者や、発射不良によって単発打ちとなってしまった遊技者が、所定回数目の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることできずに、結果として１回少ない回数で第２始動口への入賞に基づく変動表示を行うこととなってしまうことがあり得た。この結果、遊技者間で著しく不公平となってしまう新たな課題が発生してしまう。

【２６４０】

このように、遊技機において、第２始動口に対応した保留情報の上限数を複数とすることで、保留を跨いだ連続演出を行うことを可能として、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができることと、時短遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動回数のバラツキによって出球性能に大きな変化が起きてしまうことを抑制することとを両立できる技術が望まれていた（課題３）。

【２６４１】

上述した課題１～課題３からわかるように、本発明に係る遊技機（以下、本遊技機とも称する）は、時短遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の時短遊技を実行させることを目的としている。以下、詳細に説明する。

【２６４２】
本遊技機は、
遊技領域の所定領域に向けて遊技球を発射可能な発射手段と、
前記所定領域に向けて発射された遊技球が流下可能な所定流路に設けられ、開閉動作可能な開閉手段と、所定の始動口と、を備えた開閉動作手段と、
遊技球が前記所定の始動口に入賞することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の抽選に基づいて所定期間の所定の変動表示を実行する実行手段と、
前記所定期間に前記遊技球が所定の始動入賞した場合に、所定の複数の上限数までの変動表示を行う権利の保留処理と、前記権利の保留に対応した保留対応処理とを含む所定制御処理を実行する制御手段と、
前記所定の抽選が所定抽選結果である場合に、前記所定期間が終了することに基づいて前記所定の変動表示を前記所定抽選結果に対応した所定表示結果で停止表示させる停止表示手段と、
前記所定表示結果の停止表示後に特別遊技状態を発生させる発生手段と、
を備えた遊技機であって、
特定条件の成立に基づいて特定期間の前記開閉動作手段の特定遊技状態を実行する特定遊技実行手段と、
特定終了条件の成立に基づいて前記特定遊技状態を終了させる特定遊技終了手段と、
を備え、
前記特定遊技終了手段は、
前記実行手段による前記所定の変動表示が特定回数Ｎ（Ｎは２以上の整数）回行われ、前記制御手段による前記所定制御処理の実行が行われなかった場合、
前記実行手段による前記所定の変動表示がＮ－１回行われ、前記制御手段による前記所定制御処理の実行が１回行われた場合、または、
前記実行手段による前記所定の変動表示がＮ－２回行われ、前記制御手段による前記所定制御処理の実行が２回行われた場合に、少なくとも前記特定遊技状態を終了させる
ことによって、上記目的を達成している。
【２６４３】
「発射手段」は、遊技領域の所定領域に向けて遊技球を発射可能な構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球発射機構と操作ハンドルと遊技球発射ボタンとを備える装置や、遊技球発射機構と操作ハンドルとを備える装置、遊技球発射機構と遊技球発射ボタンを備える装置、などが挙げられる。
【２６４４】
「開閉手段」は、所定の始動口へ向かう流路を開放状態と閉鎖状態とに切替可能な構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、普通電動役物開放抽選において普図当たりに当選した場合に閉鎖状態から開放状態に移行する普通電動役物や、特図抽選において特図小当たりや特図大当たりに当選した場合に閉鎖状態から開放状態に移行する特別電動役物、などが挙げられる。また、普通電動役物や特別電動役物の構成としては、例えば、始動口へ向かう流路を閉鎖している板状部材（弁部材）が時計回り又は反時計回りに回動することによって当該流路を開放可能な構成、始動口へ向かう流路を閉鎖している板状部材が遊技盤の前後方向にスライドすることによって当該流路を開放可能な構成（シャッター型）や、始動口へ向かう流路を閉鎖している板状部材が遊技盤に平行な回動軸を中心として回動することによって当該流路を開放可能な構成、始動口へ向かう流路を閉鎖している一対の片部材（羽根部材、弁部材）がそれぞれ時計回り又は反時計回りに回動することによって当該流路を開放可能な構成（いわゆる電動チューリップ型）、などが挙げられる。
【２６４５】
「第１の演出制御」は、実行手段による所定の変動表示として表示手段で実行可能な演出であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第２特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される特図変動演出を構成する特２の変動表示、第１特図始動口へ

の遊技球の入球に基づいて実行される特図変動演出を構成する特１の変動表示や、普図始動ゲートへの遊技球の入球に基づいて実行される普図変動演出を構成する表示演出、普電オープニング期間中に実行される表示演出、普電開閉期間中に実行される表示演出、普電エンディング期間中に実行される表示演出、特電オープニング期間中に実行される表示演出、特電開閉期間中に実行される表示演出、特電エンディング期間中に実行される表示演出、デモ状態中に実行される表示演出、などが挙げられる。

【２６４６】

「所定流路」は、遊技球が流通可能であって他の領域から区別可能な通路状の領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技盤の右側における通路や、遊技盤の左側における通路、釘によって形成された通路や、樹脂によって形成された通路、遊技盤に形成された溝、遊技球が流下可能（落下可能）な空間領域、などが挙げられる。

【２６４７】

「所定の抽選」は、遊技球が所定の始動口に入球することに基づいて実行される抽選であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第２特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される特図２当たり抽選や、第１特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される特図１当たり抽選、普図始動ゲートに遊技球が入球した場合に実行される普通電動役物開放抽選、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選、などが挙げられる。

【２６４８】

「権利の保留処理」は、所定の変動表示が実行される所定期間に遊技球が所定の始動入賞した場合に制御される、所定の複数の上限数までの変動表示を行う権利の保留処理であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特２始動入賞することに基づいて取得した特別情報（各種の乱数情報）が予め定められた正常範囲内であるか否かを判定し、正常範囲内であると判定された場合に限り、当該特別情報を特２保留情報として所定の複数の上限数まで記憶する処理や、特１始動入賞することに基づいて取得した特別情報が予め定められた正常範囲内であるか否かを判定し、正常範囲内であると判定された場合に限り、当該特別情報を特１保留情報として所定の複数の上限数まで記憶する処理、特２始動入賞することに基づいて取得した特別情報を特２保留情報として所定の複数の上限数まで記憶する処理、特１始動入賞することに基づいて取得した特別情報を特１保留情報として所定の複数の上限数まで記憶する処理、遊技球が普図始動ゲートに入球することに基づいて取得した情報を複数の上限数まで記憶する処理、などが挙げられる。

【２６４９】

「所定制御処理」は、所定期間に遊技球が所定の始動入賞した場合に、所定の複数の上限数までの変動表示を行う権利の保留処理と、前記権利の保留に対応した保留対応処理とを含む処理であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、前述した「権利の保留処理」についての各例と、前述した「権利の保留に対応した保留対応処理」についての各例とを含む処理、などが挙げられる。

【２６５０】

「第２の演出制御」は、制御手段による所定制御処理の実行に対する演出として表示手段で実行可能な演出であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第２特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される特２保留格納演出、第１特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される特１の保留格納演出や、第２特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される特２始動保留処理の実行後の保留格納時減算演出、第２特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される特図変動演出を構成する特２の変動表示、第１特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される特図変動演出を構成する特１の変動表示、などが挙げられる。

【２６５１】

「開閉動作手段」は、所定領域に向けて発射された遊技球が流下可能な所定流路に設けられ、開閉手段と所定の始動口とを少なくとも備えた構成であればよく、本発明の主旨を

実現可能であれば、例えば、開閉手段と所定の始動口と導入通路と案内板とを備えた構成や、開閉手段と所定の始動口と導入通路とを備えた構成、開閉手段と所定の始動口と案内板とを備えた構成、開閉手段と所定の始動口とを備えた構成、などが挙げられる。

【２６５２】

「遊技球が所定の始動入賞すること」は、遊技球が入球した場合に図柄の変動表示が実行されることになる始動口に遊技球が入球する構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第２特図始動口に遊技球が入球すること（すなわち、特２始動入賞すること）や、第１特図始動口に遊技球が入球すること（すなわち、特１始動入賞すること）、遊技球が普図始動ゲートに入球すること、遊技球が特電始動口に入球すること、などが挙げられる。

【２６５３】

「特定遊技状態」は、特定条件が成立した場合に、開閉動作手段のうちの開閉手段を特定の状態に切り替え可能な遊技状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、時短遊技状態（高サポ状態とも呼ぶ）や、確率変動遊技状態（高確状態）、特別電動役物が開閉動作する大当たり遊技状態、通常状態や、大当たり当選に係る変動が開始されてから停止表示が終了されるまでの状態、などが挙げられる。

【２６５４】

「所定の始動口」は、遊技領域の所定領域に向けて発射された遊技球が入球可能であり、遊技球が入球した場合に図柄の変動表示（以下、単に「変動」とも呼ぶ）が実行されることになる入球口であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球が入球した場合に第２特別図柄の変動表示が実行されることになる第２特図始動口や、遊技球が入球した場合に第１特別図柄の変動表示が実行されることになる第１特図始動口、遊技球が入球した場合に普通図柄の変動表示が実行されることになる普図始動ゲート、遊技球が入球した場合に特別電動役物が作動することになる特電始動口、などが挙げられる。

【２６５５】

「計数手段」は、実行手段による所定の変動表示または制御手段による所定制御処理の実行を計数しうるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、高頻度サポートモード時において第１の所定条件下で変動表示が実行される毎、もしくは第２の所定条件下で特２始動保留処理と保留コマンドを設定する処理とが実行される毎にカウンタ値が１だけ減算されるカウンタや、高頻度サポートモード時において第１の所定条件下で変動表示が実行される毎、もしくは第２の所定条件下で特２始動保留処理と保留コマンドを設定する処理とが実行される毎にカウンタ値が１だけ加算されるカウンタ、第２保留エリアについてのデータをシフトさせる処理が行われる毎（すなわち、特２の変動表示が行われる毎）に値が１だけ減算される第２保留エリアの保留個数記憶エリア、第１保留エリアＲａについてのデータまたは第２保留エリアＲｂについてのデータをシフトさせる処理が行われる毎（すなわち、特１の変動表示または特２の変動表示が行われる毎）に値が１だけ減算される合計保留個数記憶エリア、などが挙げられる。

【２６５６】

「権利の保留に対応した保留対応処理」は、遊技球が所定の始動入賞することに基づいて変動表示の権利が保留された場合に、権利が保留されることを契機として行われる処理であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特２始動入賞することに基づいて記憶した特２保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）をサブ側の制御装置に認識させるための保留コマンドを設定する処理や、特２始動入賞することに基づいて取得した特別情報を特２保留情報として記憶する保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置に認識させるためのシフト時コマンドを設定する処理、特２始動入賞に基づいて取得した特別情報を特２保留情報として保留エリアに記憶したことによって変化した保留数をサブ側の制御装置に認識させるための保留コマンドを設定する処理、特２始動入賞することに基づいて記憶した特２保留情報の数に対応した保留アイコン（保留ランプ）を点灯する処理、特２始動入賞することに基づいて記憶した特２保留情報の数（保留数）を判定する処理、特２始動入賞することに基づいて記憶した特２保留情報

に対する表示装置における演出、報知または変動の処理、特２始動入賞することに基づいて記憶した特２保留情報の数（保留数）に基づく処理、特１始動入賞することに基づいて記憶した特１保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）をサブ側の制御装置に認識させるための保留コマンドを設定する処理や、特１始動入賞することに基づいて取得した特別情報を特１保留情報として記憶する保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置に認識させるためのシフト時コマンドを設定する処理、特１始動入賞に基づいて取得した特別情報を特１保留情報として保留エリアに記憶したことによって変化した保留数をサブ側の制御装置に認識させるための保留コマンドを設定する処理、特１始動入賞することに基づいて記憶した特１保留情報の数に対応した保留アイコン（保留ランプ）を点灯する処理、特１始動入賞することに基づいて記憶した特１保留情報の数（保留数）を判定する処理、特１始動入賞することに基づいて記憶した特１保留情報に対する表示装置における演出、報知または変動の処理、特１始動入賞することに基づいて記憶した特１保留情報の数（保留数）に基づく処理、などが挙げられる。

【２６５７】

「所定の複数の上限数」は、変動表示を行う権利の保留処理の上限数であり、２以上の数であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、２、３、４、５、６、７、８、１０、１２などが挙げられる。

【２６５８】

「遊技球が前記所定の始動口に入賞すること」は、遊技球が入球した場合に図柄の変動表示が実行されることになる始動口に遊技球が入球する構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第２特図始動口に遊技球が入球すること（すなわち、特２始動入賞すること）や、第１特図始動口に遊技球が入球すること（すなわち、特１始動入賞すること）、遊技球が普図始動ゲートに入球すること、遊技球が特電始動口に入球すること、などが挙げられる。

【２６５９】

「所定の変動表示」は、判定手段による判定の結果を報知するための変動表示が所定のものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図２当たり抽選に基づく変動表示や、特図１当たり抽選に基づく変動表示、普通電動役物開放抽選に基づく変動表示、高サポ状態時の特図１当たり抽選に基づく変動表示、高サポ状態から低サポ状態に移行した後の特２残保留による特図２当たり抽選に基づく変動表示、などが挙げられる。

【２６６０】

「特定条件」は、特定期間の開閉動作手段の特定遊技状態を実行するための条件であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となり当たり種別の振分結果が特定の種別となることや、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となり当たり種別の振分結果が特定の種別となること、当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となり当たり種別の振分結果が特定の種別となること、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となること、当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となること、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となること、などが挙げられる。

【２６６１】

「制御手段」は、所定期間に遊技球が所定の始動入賞した場合に、所定の複数の上限数までの変動表示を行う権利の保留処理と、前記権利の保留に対応した保留対応処理とを含む所定制御処理を実行する構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置、などが挙げられる。

【２６６２】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「発射部」を備え、「所定流路」としての「特定流路」を備え、「開閉手段」としての「開閉部」を備え、「所定の始動口」としての「特定始動口」を備え、「開閉動作手段」としての「開閉動作部」を備え、「遊技球が前記所定の始動口に入賞すること」としての「特定始動口入賞」を備え、「所定の抽選」としての「特定抽選」を備え、「所定の変動表示」としての「特定

変動表示」を備え、「遊技球が所定の始動入賞すること」としての「特定始動入賞」を備え、「所定の複数の上限数」としての「特定上限数」を備え、「権利の保留処理」としての「保留制御処理」を備え、「権利の保留に対応した保留対応処理」としての「対応制御処理」を備え、「所定制御処理」としての「特定制御処理」を備え、「制御手段」としての「制御処理部」を備え、「特定条件」としての「特定開始条件」を備え、「特定遊技状態」としての「所定遊技状態」を備える。

【２６６３】

また、本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「計数手段」としての「計数部」を備え、「第１の演出制御」としての「特定演出処理」を備え、「第２の演出制御」としての「所定演出処理」を備える構成としてもよい。

【２６６４】

本遊技機によれば、詳細は後述するが、特定始動口入賞に基づいて特定抽選が行われ、特定抽選に基づいて所定期間の特定変動表示が実行され、制御処理部によって所定期間に特定始動入賞した場合に特定上限数までの保留制御処理と対応制御処理とを含む特定制御処理が実行され、特定抽選が所定抽選結果である場合に、所定期間が終了することに基づいて特定変動表示が所定抽選結果に対応した所定表示結果で停止表示させられ、所定表示結果の停止表示後に特別遊技状態が発生させられる。また、本特徴によれば、特定開始条件の成立に基づいて特定期間の所定遊技状態が実行され、特定終了条件の成立に基づいて所定遊技状態が終了させられる。さらに、特定変動表示が特定回数Ｎ（Ｎは２以上の整数）回行われ、制御処理部による特定制御処理の実行が行われなかった場合、特定変動表示がＮ－１回行われ、制御処理部による特定制御処理の実行が１回行われた場合、または、特定変動表示がＮ－２回行われ、制御処理部による特定制御処理の実行が２回行われた場合に、少なくとも所定遊技状態が終了させられる。

【２６６５】

このために、本遊技機によれば、特定変動表示の回数と特定制御処理の回数との合計値が特定回数Ｎに達した場合に、少なくとも所定遊技状態が終了させられることになる。上記合計値が特定回数Ｎに達した場合（すなわち、特定変動表示が特定回数Ｎ回行われ、特定制御処理の実行が行われなかった場合、特定変動表示がＮ－１回行われ、特定制御処理の実行が１回行われた場合、および、特定変動表示がＮ－２回行われ、特定制御処理の実行が２回行われた場合の各ケース）には、特定回数Ｎ回分の変動表示の実行が既に確保されたことになり、この場合に、所定遊技状態を終了させることで、遊技球が特定始動口へ入賞することを極めて困難とし、所定遊技状態を実行開始してから特定回数Ｎ回を上回る回数の変動表示が実行されてしまうことを抑制することができる。

【２６６６】

したがって、本遊技機によれば、特定制御処理による変動表示を行う権利の保留状況によって、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数にバラツキが発生することを抑制することができる。

【２６６７】

このように、本遊技機によれば、所定遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の所定遊技状態を実行させることが可能となる。

【２６６８】

以下、本遊技機のより具体的な構成を下記の第５実施形態として説明する。

【２６６９】

《５－１》遊技機の構造：

【２６７０】

図１９８は、第５実施形態のパチンコ機１０の斜視図である。図示するように、パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３

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

【２６７１】

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

【２６７２】

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

【２６７３】

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

【２６７４】

前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が所定の間隔（本実施形態では０．６秒間隔）で発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。そして、操作ハンドル２５の回動操作量が所定未満の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定未満の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視左側の

領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「左打ち」とも呼ぶ。一方、操作ハンドル２５の回動操作量が所定以上の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定以上の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視右側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「右打ち」とも呼ぶ。

【２６７５】

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

【２６７６】

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

【２６７７】

図１９９は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【２６７８】

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

【２６７９】

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

【２６８０】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備３から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結され

たケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【２６８１】

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

【２６８２】

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

【２６８３】

図２００は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【２６８４】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６、及び小当たり専用可変入賞装置５７が設けられている。可変入賞装置３６は当たり抽選において大当たり当選（後述するＶ入賞大当たり当選も含む）した場合に作動する装置であり、小当たり専用可変入賞装置５７は当たり抽選において小当たり当選した場合に作動する装置である。すなわち、小当たり当選した場合に作動する装置は小当たり専用可変入賞装置と呼ぶのに対して、大当たり当選した場合に作動する装置は単に「可変入賞装置」と呼ぶ。

【２６８５】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、及び可変入賞装置３６、及び小当たり専用可変入賞装置５７のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、スルーゲート３５が設けられている。さらに、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【２６８６】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１個の遊技球が賞球として払出装置７１（図１９９）から払い出される。

【２６８７】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。特定始動口である第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。第１始動口３３は、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。

【２６８８】

本実施形態では、特定始動口入賞として第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、特図１当たり抽選が実行される。特図１当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、第２特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行

モードが開始される。開閉実行モードは、オープニング期間と、開閉処理期間と、エンディング期間とによって構成されている。オープニング期間は、特別電動役物の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、開閉処理期間は、実際に特別電役物の開閉処理が実行される期間であり、エンディング期間は、特別電動役物の開閉処理が終了した後、次の特図当たり抽選（特図１当たり抽選又は特図２当たり抽選）を実行可能とするまでの待機期間である。そして、本実施形態では、特図１当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、開閉部である第２特別電動役物として可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（以下、単に「開閉実行モード」と呼んだり、「大当たりに基づく開閉実行モード」と呼んだりする）が開始される。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりに基づく開閉実行モードが開始されてから当該開閉実行モードが終了するまでを所定遊技状態である大当たり遊技状態中であるとして各種の処理を行う構成とした。なお、変形例として、開閉実行モードのうちの開閉処理期間を大当たり遊技状態中として各種の処理を行う構成としてもよい。

【２６８９】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、特定始動口として機能する。第２始動口３４は、遊技盤３０の右側の下方に設けられており、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。第２始動口３４は、開閉動作部である始動口ユニット２００を構成する一要素である。始動口ユニット２００には、可動片よりなる普通電動役物３４ａが設けられている。後ほど詳しく説明するが、開閉部である普通電動役物３４ａが第１の状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することはできない。一方、普通電動役物３４ａが第２の状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することができる。ここで、２つの可動片が開閉するチューリップ型の普通電動役物を考えてみる。チューリップ型の普通電動役物では、開放状態のときに遊技球は第２始動口に入球することができ、閉鎖状態のときに遊技球は第２始動口に入球することができない。このため、普通電動役物３４ａにおいて、第２始動口３４に遊技球が入球可能な第２の状態を以下、便宜的に「開放状態」と呼び、第２始動口３４に遊技球が入球不可能な第１の状態を以下、便宜的に「閉鎖状態」と呼ぶ。なお、始動口ユニット２００の詳細な構成については後述する。

【２６９０】

本実施形態では、特定始動口入賞として第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、特定抽選である特図２当たり抽選が実行される。特図２当たり抽選の結果、小当たり又は大当たりに当選すると、後述する特別電動役物（第１特別電動役物又は第２特別電動役物）が開閉動作を実行する開閉実行モードが開始される。開閉実行モードは、先に説明したように、オープニング期間と、開閉処理期間と、エンディング期間とによって構成されている。そして、本実施形態では、特図２当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を実行する開閉実行モードが開始される。一方、特図２当たり抽選の結果、小当たりに当選すると、開閉部である第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（以下、「小当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）が開始される。

【２６９１】

特定始動口であるスルーゲート３５は、遊技盤３０の右側上方に設けられており、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、普通電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルータイプのゲートであり、普図始動ゲートである。具体的には、特定始動入賞として遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、普通電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下ルートにおいて第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、

本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。電動役物開放抽選の抽選結果は、変動表示によって報知され得る。

【２６９２】

小当たり専用可変入賞装置５７は、遊技盤３０の右側における遊技球の流下ルートにおいて第２始動口３４よりも上流側に設けられている。小当たり専用可変入賞装置５７は、第１特別電動役物であり、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口５７ａを備えるとともに、大入賞口５７ａを開閉する開閉扉５７ｂを備える。開閉扉５７ｂは、通常は遊技球が大入賞口５７ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、小当たりに当選した場合には、第１特別電動役物についての開閉実行モード（小当たりに基づく開閉実行モード）が開始され、小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂは、遊技球が入球可能な開放状態となり、その後、閉鎖状態となる。本実施形態では、小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａに遊技球が入球すると、予め定められた賞球数である１０個の遊技球が賞球として払出装置７１によって払い出される。小当たり専用可変入賞装置５７は、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。

【２６９３】

大入賞口５７ａの内部には、Ｖ入賞口５９が設けられている。Ｖ入賞口５９は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、Ｖ入賞大当たりに当選（単に「Ｖ入賞大当たり当選」とも呼ぶ）となり、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始される。上述したように、本実施形態では、大入賞口５７ａの内部にＶ入賞口５９が設けられており、大入賞口５７ａに入球した遊技球がその後に確実にＶ入賞口５９に入球するように構成されている。そして、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球するという条件が成立した場合に、Ｖ入賞大当たりに当選となり、第２特別電動役物が開閉動作を実行するＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始される。

【２６９４】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の右側における遊技球の流下ルートにおいて小当たり専用可変入賞装置５７よりも上流側に設けられている。可変入賞装置３６は、第２特別電動役物であり、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備える。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選した場合には、第２特別電動役物についての開閉実行モード（以下、「大当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）が開始され、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。また、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した場合にも、第２特別電動役物についての開閉実行モード（以下、「Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）が開始され、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、予め定められた賞球数である１５個の遊技球が賞球として払出装置７１によって払い出される。可変入賞装置３６は、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。

【２６９５】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６、または小当たり専用可変入賞装置５７に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【２６９６】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａ、Ｖ入賞口５９、及びアウト口４３のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の開口部を通って遊技盤３０の背面側に誘導され、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されている。当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を

検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【２６９７】

なお、「入球」とは遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過することを意味し、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出される態様だけでなく、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出されることなく遊技領域ＰＡの流下を継続する態様も含まれる。

【２６９８】

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

【２６９９】

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

【２７００】

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

【２７０１】

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

【２７０２】

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

【２７０３】

普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした特定抽選である電動役物開放抽選（以下、普通電動役物開放抽選とも呼ぶ）が行われると、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの発光表示器の表示態様として、点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。このようにして、スルーゲート３５に遊技球が入球したこ

とに基づいて記憶された情報についての普通電動役物開放抽選の結果を報知するための特定変動制御である変動表示が実行されることになる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【２７０４】

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

【２７０５】

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

【２７０６】

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

【２７０７】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて所定演出処理である図柄（装飾図柄）の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて所定演出処理である図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。さらに、図柄表示装置４１は、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための演出（右打ち報知演出）や、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための演出（左打ち報知演出）、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させることを遊技者に報知するためのＶ狙い報知演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【２７０８】

図２０１は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図２０１（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄（装飾図柄）を示す説明図である。図２０１（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、装飾図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【２７０９】

図２０１（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図２０１（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図２０１（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。

【２７１０】
具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、図柄表示装置４１における装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、装飾図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。
【２７１１】
ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が停止して停止表示となり、当該停止表示が終了するまで（言い換えれば、当該停止表示の確定時間が終了するまで）を言い、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれかの入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれかの入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させ、当該停止表示を所定期間（確定時間とも呼ぶ）継続する。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれかの入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させ、当該停止表示を確定時間、継続する。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である確定時間とによって構成されている。
【２７１２】
さらに、図２０１（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下方には、第１保留表示領域Ｄｓ１と、保留消化領域Ｄｍと、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。保留消化領域Ｄｍは表示面４１ａの左右方向の中央に表示され、第１始動口保留用領域Ｄｓ１は保留消化領域Ｄｍの左側に表示され、第２始動口保留用領域Ｄｓ２は保留消化領域Ｄｍの右側に表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入球に基づく保留個数に対応した数のアイコン（以下、保留アイコンとも呼ぶ）が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留個数に対応した数のアイコン（以下、保留アイコンとも呼ぶ）が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数は特定上限数である最大４個までであり、第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は最大２個までである。
【２７１３】
第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、変動中に第１始動口３３に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンは、右側から左側に向かって１個ずつ増大するように表示される。第１始動口３３への遊技球の入球を契機として一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示された各保留表示アイコンは、左側から右側に向かってシフトし、最終的に最も右側の位置から保留消化領域Ｄｍの内部に移動する。そして、当該保留表示アイコンに対応した特１保留に基づいた当たり抽選の結果を報知するための特定変動制御である変動表示と停止表示が実行されることになる。

このようにして、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示されている各保留表示アイコンにおいて、右側から左側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

【２７１４】

また、第２始動口保留用領域Ｄｓ２において、変動中に第２始動口３４に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンは、左側から右側に向かって１個ずつ増大するように表示される。第２始動口３４への遊技球の入球を契機として一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示された各保留表示アイコンは、右側から左側に向かってシフトし、最終的に最も左側の位置から保留消化領域Ｄｍの内部に移動する。そして、当該保留表示アイコンに対応した特２保留に基づいた当たり抽選の結果を報知するための特定変動制御である変動表示および停止表示が実行されることになる。このようにして、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示されている各保留表示アイコンにおいて、左側から右側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

【２７１５】

なお、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と第２始動口保留用領域Ｄｓ２の両方に保留アイコンが有る場合には、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示されている各保留表示アイコンに対応した保留情報が、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示されている各保留表示アイコンに対応した保留情報に対して優先的に当たり抽選の対象となる。

【２７１６】

また、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と第２始動口保留用領域Ｄｓ２とにおいて、保留アイコンを追加する際には、特有の演出（以下、保留格納演出と称する）を併せて行う構成としてもよい。特有の演出としては、例えば特有の画像部品を出現（表示）させたり、保留アイコンの表示態様を通常表示とは異なる態様で保留アイコンを出現させたり、特有の音声を出力したり等、種々の態様とすることができる。

【２７１７】

さらに、図２０１（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【２７１８】

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

【２７１９】

図２０２は、始動口ユニット２００を示す説明図である。図２０２（ａ）は普通電動役物３４ａが第１の状態にあるときの遊技球の流れを示し、図２０２（ｂ）は普通電動役物３４ａが第２の状態にあるときの遊技球の流れを示し、図２０２（ｃ）は第２の状態から第１の状態へ移行したときの遊技球の流れを示している。

【２７２０】

始動口ユニット２００は、遊技盤３０の右側における遊技球の流下ルート上に設けられており、第２始動口３４と、導入通路２０２と、普通電動役物３４ａと、案内板２０４とを備える。案内板２０４、普通電動役物３４ａ、第２始動口３４、および導入通路２０２

は、この順に、遊技球の流下ルートの上流側から下流側に向けて配置されている。当該流下ルートが特定流路に相当する。

【２７２１】

案内板２０４は、略直方体形状の部材であり、遊技盤３０（図２００）の正面視右側の領域に設けられている。案内板２０４は、右上から左下に向けて傾斜して配置され、遊技盤３０の正面視右側の領域を流下してきた遊技球を、遊技盤３０の正面視右側から中央側に向けて案内する。

【２７２２】

普通電動役物３４ａは、案内板２０４の左側に設けられており、回転軸２０６と、回転軸２０６に固定された可動片２０８とを備える。可動片２０８は板状の部材である。回転軸２０６は遊技領域ＰＡ（図２００）に垂直な方向に埋設されており、回転軸２０６の軸心周りに回動可能に可動片２０８は支持されている。回転軸２０６が時計回り又は反時計回りに回転（回動）することで、可動片２０８は、図２０２（ａ）に示した縦方向に向いた位置と、図２０２（ｂ）に示した案内板２０４の表面方向と一致する方向に向いた位置との間で切り替わる。

【２７２３】

図２０２（ａ）に示すように、可動片２０８が縦方向に向いた位置にある場合には、案内板２０４の左端２０４ａと可動片２０８との間に遊技球が落下可能な空間が開く。この結果、案内板２０４の左端２０４ａまで流れてきた遊技球ＰＢは、左端２０４ａと可動片２０８との間の空間を通って落下する。このため、可動片２０８が縦方向に向いた位置にある場合に、遊技球ＰＢは第２始動口３４へ入球することができない。

【２７２４】

図２０２（ｂ）に示すように、可動片２０８が案内板２０４の表面方向と一致する方向に向いた位置にある場合には、案内板２０４の左端２０４ａまで流れてきた遊技球ＰＢは、可動片２０８の上側面に沿って進み、第２始動口３４に入球する。

【２７２５】

なお、可動片２０８の回転軸２０６から離れた側の端部には、凸部２０８ａが設けられている。凸部２０８ａは、案内板２０４の左端２０４ａから可動片２０８に移ろうとする遊技球ＰＢに対して、当該遊技球ＰＢの移動速度を低下させるように作用する。

【２７２６】

導入通路２０２は、第２始動口３４と連結し、第２始動口３４に入球した遊技球を遊技盤３０の背面側へ導くための通路である。可動片２０８によって導入通路２０２に向かって流れてきた遊技球ＰＢは、第２始動口３４に入球し、導入通路２０２を通って図示しない開口部から遊技盤３０の背面側に誘導される。なお、第２始動口３４の開口サイズは、１個の遊技球だけが流れるのに適した大きさを有する。具体的には、１個の遊技球分に比較的小さい余裕を持たせた開口サイズとなっており、２個以上の遊技球が同時に入球することが不可能な大きさとなっている。

【２７２７】

まとめると、図２０２（ｂ）に示すように、可動片２０８が案内板２０４の表面方向と一致する方向に向いた位置にある場合には、案内板２０４の左端２０４ａまで流れてきた遊技球ＰＢは、可動片２０８によって第２始動口３４に入球し、その後、導入通路２０２を通って遊技盤３０の背面側へ送られる。この第２始動口３４に遊技球が入球可能な状態が、先に説明した普通電動役物３４ａの第２の状態であり、本明細書では、便宜的に「開放状態」とも呼ぶ。一方、図２０２（ａ）に示すように、可動片２０８が縦方向に向いた位置にある場合には、遊技球ＰＢは、案内板２０４の左端２０４から落下し、当該遊技球ＰＢは第２始動口３４に入球することができない。この第２始動口３４に遊技球が入球不可能な状態が、先に説明した普通電動役物３４ａの第１の状態であり、本明細書では、便宜的に「閉鎖状態」とも呼ぶ。

【２７２８】

先に説明したように、特定始動入賞として遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主

制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行い、内部抽選の結果、電役開放に当選すると、普通電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。本実施形態では、所定の態様として、電役開放に当選した場合に、普通電動役物３４ａの開放状態が１回だけ発生する構成とした。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、当該１回の開放状態中に１球ずつしか第２始動口３４への遊技球の入球が発生しないように特別な構成を備えている。

【２７２９】

特別な構成の一つは、前述したように、第２始動口３４の開口サイズが、１個の遊技球だけが流れるのに適した大きさであることである。このために、２個以上の遊技球が第２始動口３４に同時に入球することがなく、普通電動役物３４ａの１回の開放状態中に２以上の個数の遊技球が第２始動口３４へ入球することを抑制することができる。

【２７３０】

特別な構成の他の一つは、主制御装置６０は、普通電動役物３４ａの開放状態中に、第２始動口３４に遊技球が入球した場合に、普通電動役物３４ａを開放状態から閉鎖状態に移行するように制御する構成である。すなわち、図２０２（ｃ）に示すように、開放状態中に、第２始動口３４に遊技球ＰＢ１が入球した場合に、普通電動役物３４ａを破線に示す開放状態（図中のＱ１）から実線に示す閉鎖状態（図中のＱ２）に移動するように制御する。この結果、第２始動口３４に入球した遊技球ＰＢ１に続いて、案内板２０４に沿って次の遊技球ＰＢ２が流下してきた場合に、当該遊技球ＰＢ２は案内板２０４の左端２０４ａと回転軸２０６との間を通って落下する。かかる構成によっても、普通電動役物３４ａの１回の開放状態中に２以上の個数の遊技球が第２始動口３４へ入球することを抑制することができる。

【２７３１】

特に、本構成によれば、普通電動役物３４ａが開放状態（図中のＱ１）から閉鎖状態（図中のＱ２）に移行する途中の状態にある場合（例えば図中のＱ３）に、普通電動役物３４ａの凸部２０８ａとは反対側の端部２０８ｂが１個の遊技球だけが流れる開口サイズしか有しない第２始動口３４を塞ぐように作用することから、普通電動役物３４ａがこの途中の位置にある場合（例えば図中のＱ３）にも、遊技球ＰＢが第２始動口３４に入球することを確実に抑制することができる。したがって、普通電動役物３４ａの１回の開放状態中に２以上の個数の遊技球が第２始動口３４へ入球することを、いっそう確実に防止することができる。

【２７３２】

《５－２》遊技機の電気的構成：

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

【２７３３】

図２０３は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【２７３４】

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

【２７３５】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図１９９）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【２７３６】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサー６７ａ～６７ｆが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６、Ｖ入賞口５９などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｆからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて特図当たり抽選（特図１当たり抽選又は特図２当たり抽選）を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて普通電動役物開放抽選を実行する。

【２７３７】

主制御基板６１の出力ポートには、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂを開閉動作させる第１特別電動役物駆動部５７ｃと、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる第２特別電動役物駆動部３６ｃと、普通電動役物３４ａを開閉動作させる普通電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【２７３８】

具体的には、ＭＰＵ６２は、小当たりに基づく開閉実行モードにおいては、小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開閉されるように第１特別電動役物駆動部５７ｃの駆動制御を実行し、大当たりに基づく開閉実行モードにおいては、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉されるように第２特別電動役物駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。ここで言う「大当たりに基づく開閉実行モード」は、当たり抽選において大当たり当選した場合に実行する開閉実行モードと、当たり抽選において小当たり当選してＶ入賞大当たりした場合に実行するＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードとの双方が該当する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、普通電動役物３４ａが開放されるように普通電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、小当たりに基づく開閉実行モードおよび大当たり（Ｖ入賞大当たりも含む）に基づく開閉実行モードにおいては、当該開閉実行モードにおいて当たり種別が決定され当該開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【２７３９】

主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０と、外部端子板９５とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６

０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａ又は可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの遊技球の入球を特定した場合には予め定められた賞球数の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【２７４０】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。遊技球発射機構８１と操作ハンドル２５と遊技球発射ボタン２６とによって発射部が構成される。

【２７４１】

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

【２７４２】

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

【２７４３】

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

【２７４４】

図２０４は、特図当たり抽選や普通電動役物開放抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、特図当たり抽選（特図１当たり抽選又は特図２当たり抽選）には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり当選、または小当たり当選してＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たり当選した時において発生するラウンド遊技の回数等を定める当たり種別を振り分ける際には当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【２７４５】

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

【２７４６】
各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＩＮＩ、ＣＳは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。
【２７４７】
ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。
【２７４８】
第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。第１保留エリアＲａには、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特図１保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。
【２７４９】
また、特定始動入賞として第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。第２保留エリアＲｂには、第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した２個のエリア、すなわち、第１エリアおよび第２エリアが設けられている。第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特２保留とも呼ぶ）として、第１および第２エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１および第２エリアのうちのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが上位のエリア）に記憶される。
【２７５０】
本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングにおいて取得した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を第２保留エリアＲｂに格納するに際し、保留制御処理である特２始動保留処理を実行する構成とした。保留制御処理である特２始動保留処理は、各値が予め定められた正常範囲内であるか否かを判定し、全ての値が正常範囲内であると判定された場合に限り、各値を特２保留として第２保留エリアＲｂに格納する処理である。特２始動保留処理において、各値のうちのいずれか一つでも正常範囲外であると判定された場合には、各値が特２保留として記憶されることはない。当該特２始動保留処理によって、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングにおいて取得した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値について、変動表示を行う権利が得られたことになる。この構成によって、各値のうちの少なくとも一つがノイズ等によって破損した場合に、当該各値が特２保留として記憶されることがないことから、異常値が遊技に反映されて遊技性が損なわれることを防止することができる。特にラッシュステージＨ３において取得される特２保留は遊技者にとっての有利性が高く重要である。ここで、本実施形態とは異なり、特２保留が異常値であっても記憶され得る構成とした場合には、抽選機会の少ない貴重な特２当たり

抽選が異常値のまま無駄に実行されてしまう可能性があり、遊技者にとっての損失が大き過ぎるものとなってしまう。これに対して、本実施形態では、上述したように、異常値が遊技に反映されることを抑制することができることから、遊技者が多大な損失を被ってしまうことを回避することができる。

【２７５１】

なお、本実施形態のパチンコ機１０の変形例として、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングにおいて取得した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を第２保留エリアＲｂに格納するに際し、各値が予め定められた正常範囲内であるか否かの判定を行うことなく、各値を特２保留として第２保留エリアＲｂに記憶する構成としてもよい。この場合には、各値を記憶する処理が保留制御処理として機能する。

【２７５２】

主制御装置６０は、上述した保留制御処理の実行後に対応制御処理を制御する。本実施形態のパチンコ機１０では、対応制御処理として、具体的には、例えば、第２始動口３４に遊技球が入球したことに基づいて記憶した特２保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）をサブ側の制御装置に認識させるための保留コマンドを設定する処理（以下、特２保留コマンド設定処理とも呼ぶ）を実行する。そして、保留制御処理である特２始動保留処理と対応制御処理である特２保留コマンド設定処理とを含む処理（以下、特２保留プラス処理とも呼ぶ）が１回実行される毎に、計数部である時短回数カウンタの値を１だけ減算する構成とした。保留制御処理と対応制御処理とを含む処理（例えば、特２保留プラス処理）が、特定制御処理として機能する。

【２７５３】

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

【２７５４】

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

【２７５５】

第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、実行中の遊技回が終了する毎に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たり当選または小当たり当選となるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たり当選または小当たり当選となるか否かが判定される。

【２７５６】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内

のデータをシフトさせる。
【２７５７】
　また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、特定始動入賞として第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２保留エリアＲｂの第２エリアに格納されているデータを第１エリアにシフトさせる処理を実行する。
【２７５８】
　そして、第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第１保留エリアＲａに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されているか否かにかかわらず、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する対象とする。これにより、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先される。すなわち、本実施形態では、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先され、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されていない場合には、第１保留エリアＲａに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。
【２７５９】
　なお、上述した説明では、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値がどういった順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動されるかを説明したが、当たり乱数カウンタＣ１の値に限るものではなく、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１以外のカウンタ（当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳ）の各値についても、同様の順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動される。
【２７６０】
　なお、第１保留エリアＲａには保留個数記憶エリアが設けられいる。第１始動口３３に遊技球が入球する毎に第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値が値１だけ加算され、上記第１保留エリアＲａについてのデータをシフトさせる処理が行われる毎に第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値が値１だけ減算される。なお、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値は特１側の上限値である値４を超えることのないように制限されている。この結果、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアには、第１保留エリアＲａに記憶された保留情報の最新の個数が記憶される。また、同様に、第２保留エリアＲｂには保留個数記憶エリアが設けられいる。第２始動口３４に遊技球が入球する毎に第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値が値１だけ加算され、上記第２保留エリアＲｂについてのデータをシフトさせる処理が行われる毎に第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値が値１だけ減算される。なお、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値は特２側の上限値である値２を超えることのないように制限されている。この結果、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアには、第２保留エリアＲｂに記憶された保留情報の最新の個数が記憶される。保留情報記憶エリア６４ｂには合計保留個数記憶エリアが設けられている。合計保留個数記憶エリアに格納される値は、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された

値と、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値との合計値を示す。
【２７６１】
次に、当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【２７６２】
当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【２７６３】
上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たり又は小当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり種別カウンタＣ２の値を用いて当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【２７６４】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【２７６５】
リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選となり、大当たりに基づく開閉実行モードまたは小当たりに基づく開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。
【２７６６】
リーチとは、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図２０１（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、小当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。
【２７６７】

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

【２７６８】

リーチは、リーチ演出の内容によって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの３種類に分類される。ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当たり当選の期待度（信頼度）が高いリーチ演出が実行され、スーパーリーチよりもスペシャルリーチの方が大当たり当選の期待度が高いリーチ演出が実行される。

【２７６９】

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

【２７７０】

変動種別カウンタＣＳは定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第２保留エリアＲｂに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、変動パターンの種別に応じてリーチ演出の内容（すなわちリーチの種類）を特定できる。

【２７７１】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、保留制御処理として、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて普通電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、普通電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。

【２７７２】

なお、取得された当たり乱数カウンタＣ１の値、当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、変動種別カウンタＣＳ、および電動役物開放カウンタＣ４の値の内の少なくとも一つが特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値、当たり種別カウンタＣ２の値、リー

チ乱数カウンタＣ３の値、および変動種別カウンタＣＳの値の内の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【２７７３】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。本実施形態においては、パチンコ機１０は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルと、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機１０は、前者の当否テーブル、すなわち特図１当たり抽選用の当否テーブルと、後者の当否テーブル、すなわち特図２当たり抽選用の当否テーブルとを、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶している。

【２７７４】

図２０５は、特図当たり抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図２０５（ａ）は特図１当たり抽選用の当否テーブルを示し、図２０５（ｂ）は特図２当たり抽選用の当否テーブルを示している。

【２７７５】

図２０５（ａ）に示すように、特図１当たり抽選用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１１の１２個の値が設定されている。そして、０～３８４９の３８５０個の値のうち、０～１１の１２個の値以外の値（１２～３８４９）が外れである。すなわち、特図１当たり抽選用の当否テーブルによれば、３８５０個のうちの１２個が出現する確率、すなわち約１／３２０．８となるように、大当たりの当選確率が設定されている。「大当たり」とは、第２特別電動役物である可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機となる当否結果である。

【２７７６】

図２０５（ｂ）に示すように、特図２当たり抽選用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１１の１２個の値が設定されている。また、特図２当たり抽選用の当否テーブルには、小当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、１２～１９３６の１９２５個の値が設定されている。そして、０～３８４９の３８５０個の値のうち、０～１９３６の１９３７個の値以外の値（１９３７～３８４９）が外れである。すなわち、特図２当たり抽選用の当否テーブルによれば、３８５０個のうちの１２個が出現する確率、すなわち、約１／３２０．８となるように大当たりの当選確率が設定され、３８５０個のうちの１９２５個が出現する確率、すなわち、１／２となるように小当たりの当選確率が設定されている。

【２７７７】

「小当たり」とは、第１特別電動役物である小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂの開閉が実行される小当たりに基づく開閉実行モードへの移行契機となる当否結果である。本実施形態では、小当たりに基づく開閉実行モードにおける開放状態となる回数（ラウンド回数）は１回に限定されており、その１回の開閉扉５７ｂの開放時間は、例えば１．８秒である。なお、変形例として、開閉扉５７ｂの開閉が実行されるモードにおける開放状態となる回数は、１回に換えて、２回以上としてもよい。小当たりの際の小当たり専用可変入賞装置５７の１回の開閉扉５７ｂの開放時間は、１．８秒に換えて、２．２秒等の他の時間としてもよい。

【２７７８】

「外れ」は、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機、および小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂの開閉が実行される小当たりに基づく開閉実行モードへの移行契機のいずれにもならない当否結果である。

【２７７９】

図２０５（ａ）の特図１当たり抽選用の当否テーブルと図２０５（ｂ）の特図２当たり

抽選用の当否テーブルとを比較すると、図２０５（ｂ）の特図２当たり抽選用の当否テーブルの方が、小当たりに当選する確率がある分だけ、図２０５（ａ）の特図１当たり抽選用の当否テーブルよりも遊技者にとっての有利性が高いものとなっている。なお、特図２当たり抽選用の当否テーブルにおいて設定される小当たりの当選確率は、１／２に限る必要はなく、他の値としてもよい。

【２７８０】

次に、当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の２つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の普通電動役物３４ａのサポートモード

【２７８１】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が１又は複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【２７８２】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。

【２７８３】

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

【２７８４】

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

【２７８５】

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

も、電役開放当選となった際に普通電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されていてもよい。

【２７８６】

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

【２７８７】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、乱数情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。なお、本実施形態のパチンコ機１０は、いわゆる一種二種混合機であり、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードを、当たり抽選における当選確率を高くする高確率モードに移行させる構成を採用していない。

【２７８８】

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

【２７８９】

図２０６は、大当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図２０６（ａ）は特図１大当たり用の振分テーブルを示し、図２０６（ｂ）は特図２大当たり用の振分テーブルを示している。特図１大当たり用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選した際に参照される。特図２大当たり用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たりに当選した際、または、当該特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した際に参照される。

【２７９０】

図２０６（ａ）に示すように、特図１大当たり用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選した際の当たり種別として、「３Ｒ大当たりＡ」と「３Ｒ大当たりＢ」とが設定されている。具体的には、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうち、０～４９の５０個の値が「３Ｒ大当たりＡ」であり、０～４９の５０個の値以外の値（５０～９９）が「３Ｒ大当たりＢ」である。これによって、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選において大当たりに当選した場合のうち、１／２の確率で３Ｒ大当たりＡに当選し、残りの１／２の確率で３Ｒ大当たりＢに当選する。

【２７９１】

「大当たり」は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、当該開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなり得る当否結果である。「３Ｒ大当たり」は、当該開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が３回（３ラウンド）となっている。「３Ｒ大当たり」に続く「Ａ」は、当該開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードとなることによって高サポ状態に遊技状態が移行することを示す。なお、この場合の高サポ状態は特定期間、継続する。特定期間の終了条件については後ほど詳述する。「３Ｒ大当たり」に続く「Ｂ」は、当該開閉実行モード終了後にサポートモードは高頻度サポー

トモードに移行せずに低サポ状態に遊技状態が維持されることを示す。当該開閉実行モードの開閉制御の対象は、第２特別電動役物である。

【２７９２】

図２０６（ｂ）に示すように、特図２大当たり用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たりに当選した際、または、当該特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した際の当たり種別として、「３Ｒ大当たりＡ」と「９Ｒ大当たりＡ」が設定されている。具体的には、「０～９９」の１００個の当たり種別カウンタＣ２の値のうち、０～８９の９０個の値が「３Ｒ大当たりＡ」であり、０～８９の９０個の値以外の値（９０～９９）が「９Ｒ大当たりＡ」である。これによって、２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選において大当たりに当選した場合のうち、９／１０の確率で３Ｒ大当たりＡに当選し、残りの１／１０の確率で９Ｒ大当たりＡに当選する。これによって、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たりに当選した際、または、当該特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した際には、１００％の確率で、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、当該開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードとなることによって高サポ状態に遊技状態が移行する。なお、高サポ状態は特定期間、継続する。特定期間の終了条件については後ほど詳述する。開閉制御の開閉扉３６ｂの開放回数は、９／１０の確率で３回（３ラウンド）となり、１／１０の確率で９回（９ラウンド）となる。当該開閉実行モードの開閉制御の対象は、第２特別電動役物である。

【２７９３】

このように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合（小当たりしてＶ入賞大当たりとなった場合も含む）とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。すなわち、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合（小当たりしてＶ入賞大当たりとなった場合も含む）の方が、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合よりも、高サポ状態への移行が可能となる大当たりＡとなる確率が高く、かつラウンド数が多くなり、遊技者にとっての有利性が高いものとなっている。

【２７９４】

なお、本実施形態では、図２０６（ａ）の特図１大当たり用の振分テーブルにおいて、上述したように、大当たりの種別として、３Ｒ大当たりＡ、３Ｒ大当たりＢの２種類が設定されているが、２種類に限る必要はなく、例えば４Ｒ大当たりＡを含む３種類としてもよいし、４種類や、５種類以上の数としてもよい。さらに、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は、３Ｒに限る必要はなく、他の回数としてもよい。また、図２０６（ｂ）の特図２大当たり用の振分テーブルにおいても、同様に、振り分ける種類の数を変形してもよく、また、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数について３Ｒ，９Ｒに換えて、他の回数としてもよい。要は、特図２当たり抽選で大当たりに当選した際または小当たりに当選してＶ入賞大当たりに当選した際の方が、特図１当たり抽選で大当たりに当選した際よりも遊技者にとっての有利性が高いものであれば、特図１大当たり用の振分テーブルおよび特図２大当たり用の振分テーブルにおける振り分ける種類の数や、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数、開閉実行モード終了後の遊技状態はいずれであってもよい。

【２７９５】

上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに記憶されている当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部

３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【２７９６】

図２０７は、特図２小当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。特図２小当たり用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で小当たりに当選した際に参照される。なお、本実施形態では、特図１当たり抽選の抽選結果には小当たりが存在しないことから、特図１小当たり用の振分テーブルは用意されていない。

【２７９７】

図２０７に示すように、特図２小当たり用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で小当たりに当選した際の当たり種別として、「１Ｒ小当たり」が設定されている。具体的には、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうちの全てが１Ｒ小当たりに対応している。

【２７９８】

小当たりは、小当たりに基づく開閉実行モードにおける小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂの開閉制御の態様が高頻度入賞モードとなる当否結果である。１Ｒ小当たりは、小当たりに基づく開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が１回（１ラウンド）となっている。なお、小当たりに基づく開閉実行モードの開閉制御の対象は、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂである。変形例として、小当たりに基づく開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は、１回（１ラウンド）に換えて、２回以上としてもよい。

【２７９９】

本実施形態では、特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した場合にも、小当たりに当選した際に取得された当たり種別カウンタＣ２を用いて、当たり種別を振り分ける。当たり種別カウンタＣ２の値に対応する当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【２８００】

図２０８は、普通電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（普通電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【２８０１】

図２０８（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる普通電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図２０８（ａ）に示すように、普通電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役短開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し普通電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役短開放に当選したこととなる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役短開放に当選したこととなった場合には、普通電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は０．６秒である。

【２８０２】

図２０８（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる普通電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図２０８（ｂ）に示すように、普通電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役長開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し普通電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役長開放に当選

したこととなる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役長開放に当選したこととなった場合には、普通電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は５．０秒である。

【２８０３】

このように、普通電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。この結果、高頻度サポートモード時には、第２始動口３４に向かって流下した遊技球は、１００％の確率に近い確率で第２始動口３４に入球することになる。なお、電役短開放に当選した場合、電役長開放に当選した場合の各開放時間は、上記の例に限る必要はなく、他の時間としてもよい。

【２８０４】

《５－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【２８０５】

図２０９は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図２０３）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【２８０６】

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

【２８０７】

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

【２８０８】

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

【２８０９】

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

【２８１０】

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

【２８１１】

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

て記憶されている。
【２８１２】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【２８１３】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。
【２８１４】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄や表示絵図のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【２８１５】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【２８１６】
音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２が、遊技の進行に対応させて、表示制御装置１００に向けてコマンド（演出コマンド）を送信する。表示制御装置１００のＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０からの演出コマンドを受信すると、当該演出コマンドに規定されている演出内容に応じて、使用する表示データテーブルをワークＲＡＭ１０４から選定して、選定した表示データテーブルをワークＲＡＭ１０４内の表示データテーブルバッファに格納する共に、表示データテーブルにおける現在の実行位置を把握するためのポインタを初期位置を示す「０」に設定する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度にポインタを１加算することで更新して、表示データテーブルにおいてポインタが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像データの種類や、画像データの表示位置、画像データの拡大縮小率等（描画リスト）を更新して、その更新した描画リストをＶＤＰ１０５に対して送信する。
【２８１７】
ＶＤＰ１０５は、描画リストを受信すると、受信した描画リストに基づいてキャラクタＲＯＭ１０６から画像データを読み出し、その読み出した画像データを描画リストに基づく位置や表示方法で１フレーム分の画像を描画して、ビデオＲＡＭ１０７内の第１フレームバッファ１０７ａおよび第２フレームバッファ１０７ｂのいずれか一方のフレームバッファに上記描画した画像を展開するとともに、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像を図柄表示装置４１へ出力することによって、図柄表示装置４１に画像を表示させる。ＶＤＰ１０５は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、図柄表示装置４１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、約２０ミリ秒。以下、「２０ミリ秒」と表現する）の中で並列処理する。
【２８１８】
ＶＤＰ１０５は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と呼ぶ）を

送信する。ＭＰＵ１０２は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理を実行し、ＶＤＰ１０５に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、ＶＤＰ１０５は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を図柄表示装置４１に表示させる表示処理を実行する。

【２８１９】

このように、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、ＶＤＰ１０５に対して描画指示を行うので、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ１０２より受け取ることができる。よって、ＶＤＰ１０５では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ１０７ａ，１０７ｂに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【２８２０】

上記のようにして、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から各種演出に対応するコマンド（演出コマンド）を受信した後、音声発光制御装置９０とは独立して、演出コマンドに対応する演出画像を図柄表示装置４１に表示することが可能となる。

【２８２１】

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

【２８２２】

本実施形態のパチンコ機１０では、音声発光制御装置９０から各種演出に対応するコマンド（演出コマンド）を受信した表示制御装置１００が、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３と、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出と、図柄列Ｚ１～Ｚ３の背面側（後ろ側）にあらわれる背景画像とをそれぞれ必要に応じて表示する処理を行っている。

【２８２３】

図柄列Ｚ１～Ｚ３は、図２０１を用いて先に説明したものである。具体的には、図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が３Ｒ大当たりＡである場合には、７を除いた奇数図柄並び（１１１、３３３、または５５５）が有効ラインＬ１上に形成される。例えば、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が３Ｒ大当たりＢである場合には、８を除いた偶数図柄並び（２２２、４４４、６６６）が有効ラインＬ１上に形成される。第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たりまたは小当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が９Ｒ大当たりＡである場合には、７図柄並び（７７７）が有効ラインＬ１上に形成される。第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で小当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が９Ｒ大当たりＡである場合には、８図柄並び（８８８）が有効ラインＬ１上に形成される。なお、これは一例であり、他の同一図柄の並び（組み合せ）としてもよい。さらに、同一図柄の並びに換えて、他の特定の規則（例えば、連番）に則った図柄の組み合わせとしてもよい。

【２８２４】

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

【２８２５】
本実施形態では、ノーマルリーチは、図柄表示装置４１に表示される画面演出の切り替えを伴わないリーチである。３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３のうちの２つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生し、３つ目の図柄がそれまでよりもスピードを落として変動し、３つ目の図柄が停止する直前ではさらにスピードが落ちる。この結果、そのまま停止して大当たりになるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。ノーマルリーチの演出中にスーパーリーチやスペシャルリーチに変化したり、図柄が揃わない外れの状態でいったん停止した後に再始動し、リーチに再度、突入することもある。
【２８２６】
スーパーリーチまたはスペシャルリーチは、図柄表示装置４１に表示される画面演出の切り替えを伴うリーチである。スーパーリーチまたはスペシャルリーチの際には、ノーマルリーチと同様に、３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３のうちの２つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生してから、画面演出が変わる。このときの画面演出は、予め用意された戦士キャラクターを主人公とした動画像によって構成される。詳しくは、上記主人公としての戦士キャラクターと敵キャラクターとが対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）と、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかを告知する結果告知演出とによって、画面演出は構成される。戦士キャラクターとは、戦闘を行うことのできるキャラクターである。キャラクターとは、小説、漫画、ゲームなどの作品に登場する人物や動物などのことである。なお、キャラクターは、生物のみならず無機物（ロボットや、自動車、戦艦等）までも含むものとしてもよい。さらに、キャラクターは、主体的思考に基づいて行動していると判断されればよく、擬人化を用いることにより概念的なもの（国家、都道府県、地域、領土、藩）なども含むものとしてもよい。
【２８２７】
バトル演出は、遊技者に有利な結果（例えば、当たり抽選において大当たりに当選）と不利な結果（例えば、当たり抽選において外れ）のうちのいずれの結果となるかを遊技者に対して告知する前の演出であり、有利、不利のいずれの結果となるかを遊技者に対して示唆する演出（示唆演出）である。結果告知演出は、遊技者に有利な結果と不利な結果のうちのいずれの結果となったかを、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかによって告知する演出である。結果告知演出の終了後に、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止した図柄の並びが表示される。
【２８２８】
上記スペシャルリーチまたはスーパーリーチの際に実行される画面演出は、先に説明した動画像を表示するものであるが、当該動画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させるように構成してもよい。
【２８２９】
背景画像について、次に説明する。背景画像は、図柄列Ｚ１～Ｚ３の特定の変動表示中（例えばスーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出等に係る変動表示中）にあらわれ得る変動背景と、図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示中だけでなく変動停止後にもあらわれ得る状態背景とに分類される。
【２８３０】
変動背景は、具体的には、例えば、２つが同じ図柄で停止したリーチ状態から切り替わった上記スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出等の全画面動画演出として図柄列Ｚ１～Ｚ３の背面側（かつ上記状態背景よりも前面のレイヤー）にあらわれ得る特有の背景演出である。
【２８３１】
状態背景は、遊技状態に対応した特有の背景演出であり、変動表示中及び変動停止後の図柄列Ｚ１～Ｚ３の背面側（後ろ側）にあらわれる。本実施形態のパチンコ機１０では、複数の演出モードが用意されており、各演出モードに対応した状態背景として、先に説明した戦士キャラクターが登場するストーリー性のある動画像が用意されている。本実施形態のパチンコ機１０は、遊技状態が遷移するに伴って、演出モードが切り替わるように構

成されている。具体的には、サポートモードが低頻度サポートモードである低サポ状態（通常状態とも呼ぶ）では、通常時演出モードが設定され、例えば、先に説明した戦士キャラクターがゆっくりと歩く様子が示される状態背景が図柄表示装置４１に表示される。サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行して遊技状態が高サポ状態に切り替わった場合には、後述するラッシュステージのラッシュ時演出モードが設定され、例えば、戦士キャラクターが全速力で走る様子が示される状態背景が図柄表示装置４１に表示される。特に本実施形態のパチンコ機１０では、ラッシュステージにおける最終の遊技回における変動表示中には、最終前までの遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景とは相違する内容の状態背景が表示される構成とした。具体的には、例えば、ラッシュステージにおける最終前までの遊技回における変動表示中には戦士キャラクターが全速力で走る様子が示される状態背景が図柄表示装置４１に表示され、最終の遊技回における変動表示中には戦士キャラクターが敵キャラクターと対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）と、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかを告知する結果告知演出とによって構成される状態背景が図柄表示装置４１に表示される。なお、通常時演出モードで表示される状態背景は、特図１当たり抽選に基づく変動表示が実行され得る状態を識別可能な背景画像である。ラッシュ時演出モードにおいて表示される状態背景は、特図２当たり抽選に基づく変動表示が実行され得る状態を識別可能な背景背景である。

【２８３２】

また、高サポ状態の終了時には、ラッシュ時演出モードによる状態背景の表示が停止され、引き続き、ラッシュ時演出モードによる状態背景とは相違する状態背景が表示される。当該状態背景としては、先に説明した通常状態時の状態背景、具体的には、例えば、戦士キャラクターがゆっくりと歩く様子が示される状態背景であってもよいし、当該通常状態時の状態背景とは異なる固有の状態背景であってもよい。当該固有の状態背景としては、例えば、戦士キャラクターが膝をついて落胆した状態から立ち上がる復活の様子が示される動画像であってもよい。当該固有の状態背景は、高サポ状態の終了時に特２残保留がある場合に選択され得る構成としてもよいし、保留の有無にかかわらず選択されてもよい。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、当該固有の状態背景は、当該特２残保留に係る変動表示が終了するまで継続して表示される構成とした。このため、高サポ状態の終了時に特２残保留がある場合に実行される特２残保留に基づく変動表示は、高サポ状態の終了時に表示された固有の状態背景の下で表示されることになる。

【２８３３】

上記の各種背景画像は、最初から最後まで途切れることなく継続して表示される構成としてもよいし、途中で表示が一時的に中断し、その後に表示が復帰する構成としてもよい。例えば、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となる変動において、変動表示中の図柄列Ｚ１～Ｚ３の背面側（後ろ側）に状態背景が表示される場合を考えてみる。この場合には、大当たり当選に係る遊技回において、状態背景を変動開始時から変動停止時まで途中で中断することなく継続して表示する構成であってもよいし、変動開始時から変動停止時までの途中で、例えばスーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の変動背景等が差し込まれることにより、状態背景の表示が一時的に中断し、その後に状態背景の表示が復帰する構成としてもよい。当たり抽選の当否結果が外れである場合にも、同様に、変動開始時から変動停止時までの途中で、例えばスーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の変動背景等が差し込まれることにより、状態背景の表示が一時的に中断し、その後に状態背景の表示が復帰する構成としてもよい。要は、変動停止後に状態背景の表示が復帰する構成であれば、変動開始時から変動停止時までの間で表示が途切れる構成であってもよい。

【２８３４】

上記の各種背景画像は、先に説明した動画像を表示するものであるが、当該動画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させるように構成してもよい。

【２８３５】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、表示制御装置１００が、図柄表示装置４１の

表示面４１ａに、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の画面演出と、当該画面演出の背面側（後ろ側）にあらわれる、当該画面演出に対応した大当たり遊技中の背景画像と、をそれぞれ必要に応じて表示する処理を行っている。

【２８３６】

《５－４》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について、図２０５、図２０６、図２１０～図２２０を用いて説明する。

【２８３７】

《５－４－１》サポートモードの高低の移行：

サポートモードの高低が移行する場合について、まず説明する。本実施形態のパチンコ機１０において、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が３Ｒ大当たりＡである場合には、特定開始条件が成立したとして、開閉実行モードの終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに移行する（図２０６（ａ）参照）。一方、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が３Ｒ大当たりＢである場合には、特定開始条件が成立していないとして、サポートモードは低頻度サポートモードを継続し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行することがない（図２０６（ａ）参照）。

【２８３８】

また、本実施形態のパチンコ機１０において、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たりに当選した場合、または、当該特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した場合には、振り分けられた当たり種別が３Ｒ大当たりＡ、９Ｒ大当たりＡのいずれであるかにかかわらず、開開閉実行モードの終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに移行する（図２０６（ｂ）参照）。なお、本実施形態では、特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合には、サポートモードが高頻度サポートモードに移行することがない。

【２８３９】

サポートモードが高頻度サポートモードに移行した後においては、特定期間、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。そして、特定期間の終了条件（以下、特定終了条件とも呼ぶ）の成立に基づいて、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。本実施形態のパチンコ機１０では、特定終了条件は、高頻度サポートモードが開始されてからの変動表示の実行回数と、先に説明した特２始動保留処理の実行回数とに基づいて決定される。具体的には、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数との合計値が規定回数に達した場合に、特定終了条件が成立したとして、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。規定回数は、本発明の特定回数Ｎ回に相当し、例えば本実施形態では４回である。なお、規定回数は４回に限る必要はなく、他の回数であってもよい。上記第１の所定条件下および第２の所定条件下については、後ほど詳しく説明する。

【２８４０】

サポートモードが高頻度サポートモードである場合、特定始動入賞として遊技球がスルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる確率が２３１／２３３と極めて高いことから、普通電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となる。このため、遊技者は、サポートモードが高頻度サポートモードである場合に、右打ちを行い、普通電動役物３４ａが備えられた第２始動口３４へ遊技球を入球させるように遊技を行う。

【２８４１】

《５－４－２》遊技の流れ：

本実施形態のパチンコ機１０では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、サポートモードの高低による高サポ状態と低サポ状態を取り得る。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（以下、「小当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）と、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作する開閉実行モード（以下、「大当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）とを遊技状態として取り得る。これらの遊技状態の間で状態を遷移しながら遊技が進行される。なお、大当たりに基づく開閉実行モードとしては、当たり抽選で大当たり当選したことに基づく開閉実行モードと、当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選したことに基づく開閉実行モード（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モード）との双方が該当する。

【２８４２】

本実施形態のパチンコ機１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに、サポートモードを特定する高頻度サポートモードフラグが記憶される。高頻度サポートモードフラグがＯＦＦであるときにサポートモードが低頻度サポートモードであると特定され、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるときにサポートモードが高頻度サポートモードであると特定される。このため、上述した低サポ状態および高サポ状態のそれぞれは、高頻度サポートモードフラグによって特定されることになる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、高頻度サポートモードフラグが切り替わることによって、低サポ状態（以下、通常状態とも呼ぶ）と所定遊技状態である高サポ状態とが切り替わりながら、遊技の流れが進行する。

【２８４３】

図２１０は、パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。遊技を開始すると、当初は、サポートモードが低頻度サポートモードである低サポ状態（通常状態）Ｈ１である。低サポ状態Ｈ１では、推奨される発射態様が左打ちであり、遊技者は左打ちで遊技を行うことによって遊技領域ＰＡの左側に遊技球を流下させ、特定始動口である第１始動口３３に遊技球を入球させる。特定始動入賞として第１始動口３３に遊技球が入球すると、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された乱数情報についての特定抽選である当たり抽選（特図１当たり抽選）がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。

【２８４４】

低サポ状態Ｈ１で実行される遊技回は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行されるものである。低サポ状態Ｈ１で実行された遊技回における特図１当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、低サポ状態Ｈ１が継続され、遊技者は第１始動口３３に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。

【２８４５】

低サポ状態Ｈ１で実行された遊技回における特図１当たり抽選において大当たりに当選した場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として大当たりに基づく開閉実行モードが実行される。すなわち、低サポ状態Ｈ１から大当たりに基づく開閉実行モードＨ２に移行する。

【２８４６】

パチンコ機１０は、大当たりに基づく開閉実行モードＨ２において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って右打ちを実行し、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて、賞球を得る。大当たりに基づく開閉実行モードＨ２において発生するラウンド遊技の回数は、３回（３ラウンド）である。低サポ状態Ｈ１で実行された遊技回における特図１当たり抽選において大当たりに当選した場合に振り分けられる当たり種別は、３Ｒ大当たりＡと３Ｒ大当たりＢとに限るためである（図２０６（ａ）参照）。

【２８４７】

低サポ状態Ｈ１で実行された遊技回における特図１当たり抽選において大当たりに当選

し、振り分けられた当たり種別が３Ｒ大当たりＢである場合に、大当たりに基づく開閉実行モードＨ２が終了すると、低サポ状態Ｈ１に移行する。すなわち、サポートモードとして低頻度サポートモードを継続する。

【２８４８】

一方、低サポ状態Ｈ１で実行された遊技回における特図１当たり抽選において大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が３Ｒ大当たりＡである場合に、大当たりに基づく開閉実行モードＨ２が終了すると、サポートモードが高頻度サポートモードである所定遊技状態としての高サポ状態Ｈ３ａに移行する。本実施形態のパチンコ機１０では、当該高サポ状態Ｈ３ａは、下記に説明するように、ラッシュステージＨ３の右打ち中の状態として実現される。以下、高サポ状態Ｈ３ａを右打ち中の状態Ｈ３ａとも呼ぶ。

【２８４９】

高サポ状態Ｈ３ａでは、パチンコ機１０は、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。高サポ状態Ｈ３ａでは、遊技者は、当該示唆演出に従って右打ちを実行することによって、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、特定始動口である第２始動口３４へ遊技球を入球させる。高サポ状態Ｈ３ａではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる可能性が２３１／２３３と極めて高いことから、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となる。このため、高サポ状態Ｈ３ａでは、第２始動口３４に遊技球は容易に入球する。特定始動入賞として第２始動口３４に遊技球が入球すると、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された乱数情報についての特定抽選である当たり抽選（特図２当たり抽選）がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。すなわち、高サポ状態Ｈ３ａでは、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となり、第２始動口３４に遊技球が容易に入球することで、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、当たり抽選を受けることができる。

【２８５０】

さらに、高サポ状態Ｈ３ａでは、遊技者は、特図２当たり抽選の抽選結果を告知する特図２の遊技回中において、右打ちにて遊技を行うことによって、特図２の保留を最大２個、貯えることができる。

【２８５１】

本実施形態のパチンコ機１０では、図柄表示装置４１の表示制御として、第１始動口３３または第２始動口３４への入球を契機として変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３（図２０１（ｂ）参照）の表示に加えて、第１始動口３３または第２始動口３４への入球を契機として第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２内に保留アイコンを表示することを実行している。すなわち、高サポ状態Ｈ３ａでは、対応制御処理として、第２始動口３４への入球を契機として第２保留表示領域Ｄｓ２内に保留アイコンを表示することが行われる。さらに、高サポ状態Ｈ３ａでは、対応制御処理として、特図２の保留の格納時に実行される保留格納時減算演出が実行され、その他にも、変動停止時減算演出、特１保留連続演出、特２保留連続演出等が実行される。これらの演出の内容については、後ほど詳述する。

【２８５２】

先に説明したように、高サポ状態Ｈ３ａは、特定期間、継続される。そして、特定期間の終了条件（特定終了条件）の成立に基づいて、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。具体的には、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数との合計値が規定回数（例えば、４回）に達した場合に、特定終了条件が成立したとして、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。この結果、高サポ状態Ｈ３ａが終了するが、この終了時に特図２の保留（以下、特２残保留とも呼ぶ）が残っている場合に、特２保留消化中の状態Ｈ３ｂに移行する。

【２８５３】
特２保留消化中の状態Ｈ３ｂにおけるサポートモードは低頻度サポートモードであり、特２保留消化中の状態Ｈ３ｂにおける特図の変動表示の実行回数は特２残保留数に対応した回数となる。
【２８５４】
本実施形態のパチンコ機１０では、高サポ状態である右打ち中の状態Ｈ３ａと、特２保留消化中の状態Ｈ３ｂとによって、ラッシュステージＨ３が構成される。このため、ラッシュステージＨ３において実行される遊技回の回数は、高サポ状態である右打ち中の状態Ｈ３ａにおいて実行される遊技回の回数と、特２保留消化中の状態Ｈ３ｂにおいて実行される遊技回の回数とを足し合わせた合計回数となる。先に説明したように、高サポ状態である右打ち中の状態Ｈ３ａが継続される特定期間の終了条件（特定終了条件）を、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数との合計値が規定回数（例えば、４回）に達することとした場合に、特２保留消化中の状態Ｈ３ｂにおいて実行される遊技回の回数は、特２始動保留処理の実行回数として高サポ状態である右打ち中の状態Ｈ３ａにおいてカウントされることになる。したがって、高サポ状態状態Ｈ３ａの特定期間の終了条件を上述したように定めることによって、ラッシュステージＨ３において実行される遊技回の回数を規定回数（４回）に制限することができる。
【２８５５】
ラッシュステージＨ３で実行された遊技回における特図２当たり抽選において小当たりに当選した場合には、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａを開閉動作する開閉実行モード（小当たりに基づく開閉実行モード）Ｈ４に移行する。
【２８５６】
小当たりに基づく開閉実行モードＨ４では、パチンコ機１０は、遊技者に対して右打ちで遊技を行うことによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させることを推奨するＶ狙い報知演出を実行する。小当たりに基づく開閉実行モードＨ４では、遊技者は、当該Ｖ狙い報知演出に従って右打ちを実行することによって、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、Ｖ入賞口５９へ遊技球を入球させる。なお、小当たりに基づく開閉実行モードＨ４において小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開放状態となる回数は１回（１ラウンド）である。
【２８５７】
小当たりに基づく開閉実行モードＨ４において、右打ちで遊技がなされることで、小当たりに基づく開閉実行モードＨ４の作動により開放された大入賞口５７ａに遊技球が入球して大入賞口５７ａの内部に設けられたＶ入賞口５９に遊技球が入球した場合、Ｖ入賞大当たりに当選となり、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作するＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ５に移行する。なお、小当たりに基づく開閉実行モードＨ４の作動により開放された大入賞口５７ａに遊技球が入球することによって、予め定められた賞球数の遊技球を賞球として得ることができる。
【２８５８】
一方、小当たりに基づく開閉実行モードＨ４において、小当たり当選後、所定期間（例えば６秒）の間に、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合には、Ｖ入賞大当たりに当選せずに、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ５が実行されない。この結果、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合には、元の状態であるラッシュステージＨ３、もしくは通常状態Ｈ１に移行する。具体的には、ラッシュステージＨ３において規定回数までの実行回数に余裕がある状態で小当たりしてＶ入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合には、ラッシュステージＨ３に移行する。すなわち、ラッシュステージＨ３を継続する。ラッシュステージＨ３において実行された遊技回の回数が規定回数に達している状態で小当たりしてＶ入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合には、通常状態Ｈ１に移行す

る。
【２８５９】
パチンコ機１０は、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ５において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って右打ちを実行し、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて、賞球を得る。Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ５において発生するラウンド遊技の回数は、３回（３ラウンド）または９回（９ラウンド）である。ラッシュステージＨ３で実行された遊技回における特図２当たり抽選において大当たりに当選した場合に振り分けられる当たり種別は、３Ｒ大当たりＡと９Ｒ大当たりＡとに限るためである（図２０６（ｂ）参照）。Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ５が終了すると、ラッシュステージＨ３に移行する。すなわち、ラッシュステージＨ３を継続する。
【２８６０】
ラッシュステージＨ３で実行された遊技回における特図２当たり抽選において大当たりに当選した場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として大当たりに基づく開閉実行モードが実行される。すなわち、ラッシュステージＨ３から大当たりに基づく開閉実行モードＨ６に移行する。
【２８６１】
大当たりに基づく開閉実行モードＨ６の内容は、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ６の内容と同一である。すなわち、パチンコ機１０は、大当たりに基づく開閉実行モードＨ６において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って右打ちを実行し、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて、賞球を得る。大当たりに基づく開閉実行モードＨ６において発生するラウンド遊技の回数は、３回（３ラウンド）または９回（９ラウンド）である。ラッシュステージＨ３で実行された遊技回における特図２当たり抽選において大当たりに当選した場合に振り分けられる当たり種別は、３Ｒ大当たりＡと９Ｒ大当たりＡとに限るためである（図２０６（ｂ）参照）。大当たりに基づく開閉実行モードＨ６が終了すると、ラッシュステージＨ３に移行する。すなわち、ラッシュステージＨ３を継続する。
【２８６２】
ラッシュステージＨ３で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、ラッシュステージＨ３が継続され、遊技者は第２始動口３４に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。先に説明したように、ラッシュステージＨ３は、規定回数である４回の遊技回が終了するまで継続する。
【２８６３】
ラッシュステージＨ３において、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずに、ラッシュステージＨ３において実行される遊技回の実行回数が規定回数である４回に達した場合に、当該遊技回の変動停止時に、ラッシュステージＨ３から通常状態Ｈ１に移行する。
【２８６４】
《５－４－３》継続率について：
以上のような遊技の流れを持つ本実施形態のパチンコ機１０において、低サポ状態Ｈ１で当たり抽選において大当たり当選し、３Ｒ大当たりＡに振り分けられたことによって高サポ状態Ｈ３ａに移行した場合に、次回も大当たり当選（小当たり当選して、その後にＶ入賞大当たりに当選する場合も含む）する確率（以下、「継続率」と呼ぶ）について、次に説明する。
【２８６５】
上記継続率は、次の手順によって求めることができる。まず、ラッシュステージＨ３において実行される特図２当たり抽選において、大当たりにも小当たりにも当選しない確率Ａを、図２０５（ｂ）に示した特図２当たり抽選用の当否テーブルから求める。当該確率

Ａは、（３８５０－１９３７）／３９８０と求まる。
【２８６６】
次いで、確率Ａから規定回数（４回）内の遊技回の全てにおいて特図２当たり抽選で大当たりにも小当たりにも当選しない確率Ｂを求める。具体的には、次式（１）に従って確率Ｂを計算する。
Ｂ＝｛（３８５０－１９３７）／３９８０｝＾４　...（１）
ただし、「＾」はべき算をあらわす演算子である。
【２８６７】
次いで、確率Ｂを１から減算することによって継続率を計算する。まとめると、次式（２）に従って継続率を計算することができる。
【２８６８】
継続率＝１－｛（３８５０－１９３７）／３９８０｝＾４　...（２）
【２８６９】
式（２）を計算すると、継続率は、約９５％となる。このように、本実施形態のパチンコ機１０は、ラッシュステージＨ３における変動表示の回数を４回という少ない回数で、約９５％という極めて高い継続率を実現している。
【２８７０】
《５－４－４》時短回数カウンタについて：
本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行した場合に、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数との合計値が規定回数（例えば、４回）に達した場合に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させる構成とすることによって、ラッシュステージＨ３における変動表示の回数を最大４回に制限している。
【２８７１】
上記「特２始動保留処理の実行回数」は、先に説明した特２保留プラス処理の実行回数と等価である。特定制御処理である特２保留プラス処理は、保留制御処理である特２始動保留処理と、保留制御処理に伴って実行される対応制御処理である特２保留コマンド設定処理とを含む処理であるために、特２始動保留処理の実行回数は、特２保留プラス処理の実行回数と実質的に同じ値となる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、特定終了条件は、高頻度サポートモードが開始されてからの変動表示の実行回数と、特２保留プラス処理の実行回数とに基づいて決定される構成でもある。かかる構成は、本実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置６０のＲＡＭ６４に、規定回数に達するまでの残り回数を計数するための計数部であるカウンタ（時短回数カウンタ）を設け、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって、当該時短回数カウンタの値を変動表示の実行回数と、特２保留プラス処理の実行回数との両方で更新（減算）し、当該時短回数カウンタの値が０に達したか否かを判定することによって実現する。ＭＰＵ６２による時短回数カウンタについての制御処理は、詳細には次の（ａ）～（ｄ）に従う内容となっている。
【２８７２】
（ａ）低サポ状態Ｈ１で実行された遊技回における特図１当たり抽選において大当たりに当選したことを契機に実行された大当たりに基づく開閉実行モードＨ２の終了時に、高頻度サポートモードフラグをＯＮにするとともに、時短回数カウンタに規定回数である値４を設定する。
（ｂ）第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて変動表示が実行された場合に、当該変動表示が停止して停止表示となったタイミング（すなわち、変動停止時）で、時短回数カウンタの値を１だけ減算する（変動停止時減算処理）。
（ｃ）第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理が実行され、その後、特２保留コマンド設定処理が実行された場合に、当該特２保留コマンド設定処理を終了したタイミングで、時短回数カウンタの値を１だけ減算する（保留格納時減算処理）。

（ｄ）時短回数カウンタの値が０に達したときに、高頻度サポートモードフラグをＯＮからＯＦＦに移行する。

【２８７３】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、上記（ｃ）の保留格納時減算処理の実行は、高サポ状態が開始されてからの遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合に限るものとし、高サポ状態が開始されてからの非遊技回中においては第２始動口３４への遊技球の入球が発生して特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とが実行されたとしても、保留格納時減算処理は実行しない構成とした。遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合が、上述した「第２の所定条件下」に該当する。一方、上記（ｂ）の変動停止時減算処理の実行は、高サポ状態が開始されてからの非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合に限るものとし、高サポ状態が開始されてからの遊技回中においては第２始動口３４への遊技球の入球が発生し、当該入球に係る変動表示が停止したとしても、変動停止時減算処理は実行しない構成とした。非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合が、上述した「第１の所定条件下」に該当する。これらの構成によって、第２始動口３４への遊技球の入球の契機が１回である場合に、上記（ｂ）の変動停止時減算処理と上記（ｃ）の保留格納時減算処理とが重複して実行されて、時短回数カウンタの値が１個の遊技球の入球で２減算されることを防止することができる。

【２８７４】

なお、先に説明したように、特２始動保留処理の実行回数は、特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とを含む特２保留プラス処理の実行回数と等価であることから、本明細書では、「特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とを含む特２保留プラス処理の実行回数」と説明すべきところを、便宜的に「特２始動保留処理の実行回数」と説明したりもしている。すなわち、本明細書における「特２始動保留処理の実行回数」との記載部分は、「特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とを含む特２保留プラス処理の実行回数」と読み替えることができる。また、同様の理由で、本明細書における「特２始動保留処理の実行」との記載部分は、適宜、「特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とを含む特２保留プラス処理の実行」、または「特２保留プラス処理の実行」と読み替えることができる。

【２８７５】

《５－４－５》タイムチャート：

図２１１は、ラッシュステージＨ３における処理の一例をケース１として説明するためのタイムチャートである。図中には、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、特２始動保留処理、停止時減算フラグ、時短回数カウンタ、特２保留連続演出、保留格納時減算演出、変動停止時減算演出、およびサポートモードが、時間経過とともにどのように変化するかを示した。これらの変化は、主制御装置６０と音声発光制御装置９０とによって実行される各種の制御処理によって発生する。

【２８７６】

図柄変動の表示態様は、以下の（ｉ）～（iii）の表示態様を取り得る。

（ｉ）遊技回における変動中：第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから当該変動表示が停止して停止表示となるまでの表示態様

（ii）遊技回における確定中：第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの停止表示が開始されてから当該停止表示が終了するまでの表示態様

（iii）非遊技回：第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの停止表示が終了してから次の変動表示が開始されるまでの表示態様

【２８７７】

特２始動保留処理は、先に説明したように、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として取得した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を第２保留エリアＲｂに格納するに際し、各値が予め定められた正常範囲内であるか否かを判定し、各値が正常範囲内であると判定された

場合に、各値を特２保留として第２保留エリアＲｂに格納する処理である。図中には、特２始動保留処理として、特２始動保留処理が実行されている状態と、特２始動保留処理が実行されていない状態とが示されている。先に説明したように、特２始動保留処理において、各値のうちのいずれか一つでも正常範囲外であると判定された場合には、各値が特２保留として記憶されることはない。当該特２始動保留処理によって、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングにおいて取得した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値について、変動表示を行う権利が得られたことになる。特２始動保留処理によって、各値のうちの少なくとも一つがノイズ等によって破損した場合に、当該各値が特２保留として記憶されることがないことから、異常値が遊技に反映されて遊技性が損なわれることを防止することができる。特にラッシュステージＨ３において取得される特２保留は遊技者にとっての有利性が高く重要である。ここで、本実施形態とは異なり、特２保留が異常値であっても記憶され得る構成とした場合には、抽選機会の少ない貴重な特２当たり抽選が異常値のまま無駄に実行されてしまう可能性があり、遊技者にとっての損失が大き過ぎるものとなってしまう。これに対して、本実施形態では、上述したように、異常値が遊技に反映されることを抑制することができることから、遊技者が多大な損失を被ってしまうことを回避することができる。

【２８７８】

なお、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として取得した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が正常範囲内である場合には、保留制御処理である特２始動保留処理の直後に対応制御処理である特２保留コマンド設定処理が必ず実行される。その上、特２保留コマンド設定処理は、保留コマンドを設定するだけの主制御装置６０のＭＰＵ６２による１ステップに過ぎず、その実行時間は極めて短い時間である。そのため、図２１１のタイムチャートにおいて、本来、特２保留プラス処理（特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とを含む処理）とすべきところを、単に特２始動保留処理と記載し、当該タイムチャートについての説明においても、特２保留コマンド設定処理についての言及は省いて、特２保留プラス処理を単に特２始動保留処理として説明する。また、後述する図２１８～図２２０のタイムチャートおよびその説明においても同様とする。

【２８７９】

停止時減算フラグは、高サポ状態Ｈ３ａの非遊技回中において第２始動口３４へ遊技球が入球したことを契機として特図２当たり抽選に基づく変動表示が実行される場合に、時短回数カウンタの値を１だけ減算するタイミングを、当該変動表示が停止して停止表示となったタイミング（すなわち、変動停止時）に遅延するためのフラグであり、ＯＮ状態とＯＦＦ状態とを取り得る。停止時減算フラグは、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。

【２８８０】

計数部である時短回数カウンタは、高頻度サポートモードが開始された場合に値が設定され、高頻度サポートモード時において第１の所定条件下で変動表示が実行される毎、もしくは第２の所定条件下で特２始動保留処理が実行される毎にカウンタ値が１だけ減算されるカウンタである。時短回数カウンタは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに記憶される。

【２８８１】

特２保留連続演出、保留格納時減算演出、および変動停止時減算演出の内容については後述する。図中には、各演出が実行されている状態と実行されていない状態とが示されている。

【２８８２】

サポートモードは、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとを取り得る。

【２８８３】

先に説明したように、低サポ状態Ｈ１において、遊技回における当たり抽選において大

当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が３Ｒ大当たりＡである場合に、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（大当たりに基づく開閉実行モード）Ｈ２が実行されるが、当該大当たりに基づく開閉実行モードの終了時に、サポートモードを低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行すると共に、時短回数カウンタに値４を設定する（時刻ｔ０）。なお、図中の［　］内に示した数字（例えば［１］～［４］）は、高頻度サポートモードが開始されてから（高サポ状態が開始されてから）の遊技回の実行回数を示す。

【２８８４】

高サポ状態となった時刻ｔ０以後の非遊技回中において、第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合に、当該遊技球の入球を契機として保留制御処理である特２始動保留処理を実行する（時刻ｔ１）。特２始動保留処理は、先に説明したように、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として取得した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が正常範囲内であるか否かを判定し、各値が正常範囲内であると判定された場合に、各値を特２保留として第２保留エリアＲｂに格納する処理である。なお、このケース１では、高サポ状態に移行した時刻ｔ０では、特２保留の数は０であるものとする。このため、時刻ｔ１で保留された特２保留は、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納される（図２０４参照）。なお、この特２保留を第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納するに際し、所定演出処理である保留格納演出を実行する構成としてもよい。当該保留格納演出としては、例えば特有の画像部品を出現（表示）させたり、保留アイコンの表示態様を通常表示とは異なる態様で保留アイコンを出現させたり、特有の音声を出力したり等、種々の態様とすることができる。

【２８８５】

本実施形態のパチンコ機では、特２始動保留処理において、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を特２保留として第２保留エリアＲｂに格納するに際し、上記各値に加えて減算済フラグを特２保留の一要素として第２保留エリアＲｂに格納する。なお、先に説明したように、高サポ状態における非遊技回中においては第２始動口３４への遊技球の入球が発生して特２始動保留処理が実行されたとしても、上記（ｃ）の処理、すなわち、当該特２始動保留処理が終了したタイミングで時短回数カウンタの値を１だけ減算する処理（保留格納時減算処理）を行わないことから、上記第２保留エリアＲｂへ特２保留の一要素として格納した減算済フラグは初期状態であるＯＦＦ状態に維持される。

【２８８６】

その後、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納された特２保留を実行エリアＡＥに移動する保留情報シフト処理を実行し、当該特２保留についての当たり抽選を実行し、当該当たり抽選の抽選結果を示す遊技回（図中［１］と示される高サポ状態中の１回目の遊技回）の変動表示を開始する（時刻ｔ２）。なお、非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生して特２始動保留処理が実行された場合には、当該特２始動保留処理の終了後に直ちに変動表示が開始されることから、当該特２始動保留処理の終了後から時刻ｔ２までの期間は一瞬であり極めて短い。当該期間では、遊技者が第２保留表示領域Ｄｓ２内に保留アイコンを視認することもできない。

【２８８７】

また、時刻ｔ２において、実行エリアＡＥに格納されている特２保留に含まれる減算済フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮでないと判定された場合に、停止時減算フラグをＯＮする。すなわち、時刻ｔ１で第２始動口３４への遊技球の入球が発生して特２始動保留処理が実行されたにもかかわらず、時短回数カウンタの減算を行わなかった代わりに、変動表示の停止時に時短回数カウンタの減算を行うべく、時刻ｔ２のタイミングで停止時減算フラグをＯＦＦからＯＮに切り替える。なお、減算済フラグがＯＮであると判定された場合には、停止時減算フラグをＯＮに切り替えることは行われない。

【２８８８】

時刻ｔ２の後に、このケース１では、高サポ状態中の１回目の遊技回中に、第２始動口

３４への遊技球の入球が２回発生したものとする。２回のうちの最初の第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合に、当該遊技球の入球を契機として保留制御処理である特２始動保留処理を実行（正確には、保留制御処理である特２始動保留処理と対応制御処理である特２保留コマンド設定処理とを含む特２保留プラス処理を実行、以下同じ)し、当該特２始動保留処理の終了時（正確には、特２保留プラス処理の終了時、以下、同じ）に、時短回数カウンタの値を１だけ減算する処理を行う（時刻ｔ３）。具体的には、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として特２始動保留処理を実行し、当該特２始動保留処理の終了時において、特図遊技回中フラグ（＝遊技回が開始される場合にＯＮにされ、その遊技回が終了する場合にＯＦＦにされるフラグ）がＯＮである場合に、時短回数カウンタの値を１だけ減算するとともに、当該特２始動保留処理によって格納された保留情報に付加された減算済フラグをＯＮする処理を行う。その結果、時短回数カウンタの値は４から３に切り替わる。なお、特２始動保留処理の終了時において、特図遊技回中フラグがＯＮでない場合には、時短回数カウンタの値を減算する処理を行わない。

【２８８９】

その後、２番目の第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合に、１番目の第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合と同様に、当該遊技球の入球を契機として保留制御処理である特２始動保留処理を実行し、当該特２始動保留処理の終了時に、時短回数カウンタの値を１だけ減算する処理を行う（時刻ｔ４）。具体的には、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として特２始動保留処理を実行し、当該特２始動保留処理の終了時において、特図遊技回中フラグがＯＮである場合に、時短回数カウンタの値を１だけ減算するとともに、当該特２始動保留処理によって格納された保留情報に付加された減算済フラグをＯＮする処理を行う。その結果、時短回数カウンタの値は３から２に切り替わる。なお、第２始動口３４に入球した遊技球の最大保留数は２個であることから、高サポ状態中の１回目の遊技回中に第２始動口３４への遊技球の入球が更にあったとしても、当該遊技回中に保留の数が更に増加することはない。特２始動保留処理の終了時において、特図遊技回中フラグがＯＮでない場合には、時短回数カウンタの値を減算する処理を行わない。

【２８９０】

高サポ状態中の１回目の遊技回における変動表示が停止して停止表示となったタイミング（変動停止時）で、停止時減算フラグがＯＮである場合に、停止時減算フラグをＯＮからＯＦＦに切り替えるとともに時短回数カウンタの値を１だけ減算する処理を行う（時刻ｔ５）。停止時減算フラグがＯＮであるということは、変動表示の停止時に時短回数カウンタの減算を行う必要があるということであり、そのために、変動停止のタイミングである時刻ｔ５において、時短回数カウンタの値を減算する処理を行う。その結果、時短回数カウンタの値は２から１に切り替わる。なお、停止時減算フラグがＯＮでない場合には、時短回数カウンタの値を減算する処理を行わない。

【２８９１】

高サポ状態中の１回目の遊技回の当否結果が外れとなった場合、１回目の遊技回における確定中が終了したタイミングで、当該１回目の遊技回中に最初に保留された特２保留を実行エリアＡＥに移動する保留情報シフト処理を実行し、当該特２保留についての当たり抽選を実行し、当該当たり抽選の抽選結果を示す特定変動制御である遊技回（図中［２］と示される２回目の遊技回）の変動表示を開始する（時刻ｔ６）。

【２８９２】

このケース１では、高サポ状態中の２回目の遊技回中に、第２始動口３４への遊技球の入球が発生したものとする。当該遊技球の入球が発生した場合に、当該遊技球の入球を契機として保留制御処理である特２始動保留処理を実行し、当該特２始動保留処理の終了時に、時短回数カウンタの値を１だけ減算する処理を行う（時刻ｔ７）。具体的には、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として特２始動保留処理を実行し、当該特２始動保留処理の終了時において、特図遊技回中フラグがＯＮである場合に、時短回数カウンタの値を１だけ減算するとともに、当該特２始動保留処理によって格納された保留情報に付加さ

れた減算済フラグをＯＮする処理を行う。その結果、時短回数カウンタの値は１から０に切り替わる。そして、時短回数カウンタの値が０となったことを契機として、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。なお、特２始動保留処理の終了時において、特図遊技回中フラグがＯＮでない場合には、時短回数カウンタの値を減算する処理を行わない。

【２８９３】

高サポ状態中の２回目の遊技回の当否結果が外れとなった場合、２回目の遊技回における確定中が終了したタイミングで、第２保留エリアＲｂの第１エリアに保留された特２保留（すなわち、１回目の遊技回において２回目に保留された特２保留）を実行エリアＡＥに移動する保留情報シフト処理を実行し、当該特２保留についての当たり抽選を実行し、当該当たり抽選の抽選結果を示す特定変動制御である遊技回（図中［３］と示される３回目の遊技回）の変動表示を開始する（時刻ｔ８）。

【２８９４】

高サポ状態中の３回目の遊技回の当否結果が外れとなった場合、３回目の遊技回における確定中が終了したタイミングで、第２保留エリアＲｂの第１エリアに保留された特２保留（すなわち、２回目の遊技回において保留された特２保留）を実行エリアＡＥに移動する保留情報シフト処理を実行し、当該特２保留についての当たり抽選を実行し、当該当たり抽選の抽選結果を示す特定変動制御である遊技回（図中［４］と示される４回目の遊技回）の変動表示を開始する（時刻ｔ９）。その後、当該変動表示が停止して確定中となり（時刻ｔ１０）、当該確定中が終了して非遊技回となる（時刻ｔ１１）。

【２８９５】

本実施形態のパチンコ機１０では、高サポ状態中（時刻ｔ０～時刻ｔ８）において、時短回数カウンタの値を図柄表示装置４１に表示する演出を行う。時短回数カウンタの値はラッシュステージＨ３で実行可能な残りの遊技回の回数を示すことから、時短回数カウンタの値を図柄表示装置４１に表示することによって、遊技者に対してラッシュステージＨ３の残りの遊技回の回数を示唆することができる。

【２８９６】

図２１２は、高サポ状態への移行直後の図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、メイン表示領域ＭＡと特２の保留アイコンを表示する第２保留表示領域Ｄｓ２との間に、時短回数カウンタの値を表示する時短回数表示領域ＲＣが設けられている。時短回数表示領域ＲＣにおいて、時短回数カウンタの値の前に「あと」という文字列を、時短回数カウンタの値に「回」という文字列をそれぞれ表示することによって、「あと○○回」という形態で時短回数カウンタの値の表示を行う。図２１２は時刻ｔ０から時刻ｔ１の間の表示面４１ａを示すものであり、時短回数表示領域ＲＣには「あと４回」との表示がなされている。なお、この時短回数カウンタの値を表示する演出を、以下、時短回数演出とも呼ぶ。

【２８９７】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、時短回数表示領域ＲＣに表示された回数が切り替わる毎に、保留格納時減算演出または変動停止時減算演出を図柄表示装置４１に表示する演出を行う。具体的には、高サポ状態における遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生して特２始動保留処理が実行された場合に、当該特２始動保留処理の終了時（時刻ｔ３、ｔ４、ｔ７）に保留格納時減算演出を実行し、高サポ状態における非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生して当該入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて変動表示が実行された場合に、当該変動表示が停止して停止表示となる時（すなわち、変動停止時：時刻ｔ５）に変動停止時減算演出を実行する。

【２８９８】

図２１３および図２１４は、図柄表示装置４１に表示される保留格納時減算演出の一例を示す説明図である。図２１３（ａ）は、保留格納時減算演出の前に実行される保留アイコン追加演出を示している。高サポ状態における遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生して特２始動保留処理が実行された場合に、当該特２始動保留処理の終

了時に（時刻ｔ３）、保留アイコン追加演出として、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける第２保留表示領域Ｄｓ２に保留アイコンＩＣを追加する画像表示がなされる。例えば、図示するように、保留アイコンＩＣが第２保留表示領域Ｄｓ２内にパッと出現するように画像表示がなされる。なお、保留アイコンＩＣを追加する際には、保留格納演出を併せて行う構成としてもよい。保留格納演出としては、例えば特有の画像部品を出現（表示）させたり、保留アイコンＩＣの表示態様を通常表示とは異なる態様で保留アイコンＩＣを出現させたり、特有の音声を出力したり等、種々の態様とすることができる。

【２８９９】

第２保留表示領域Ｄｓ２内に保留アイコンＩＣが出現した際の時短回数表示領域ＲＣに表示される回数は、４となっている。

【２９００】

図２１３（ｂ）は、保留格納時減算演出の１番目の工程を示す説明図である。保留アイコン追加演出の終了後に、保留格納時減算演出の１番目の工程として、第２保留表示領域Ｄｓ２において追加された保留アイコンＩＣから、時短回数表示領域ＲＣに向かってロケットＲＴが発射され、当該ロケットＲＴが時短回数表示領域ＲＣで爆発する画像表示がなされる。なお、ロケットＲＴは、例えば、レーザビーム、エネルギー波、銃弾など、保留アイコンＩＣから第２保留表示領域Ｄｓ２に向かって進行することが可能な種々の画像部品に換えてもよい。

【２９０１】

図２１４は、保留格納時減算演出の２番目の工程を示す説明図である。保留格納時減算演出の１番目の工程の終了後に、保留格納時減算演出の２番目の工程として、ロケットＲＴが消えるとともに、時短回数表示領域ＲＣに表示される回数が４から３に切り替わる画像表示がなされる。

【２９０２】

上述した構成の保留アイコン追加演出によれば、第２保留表示領域Ｄｓ２内に保留アイコンＩＣが出現したことを遊技者に認識させることによって、遊技者に特２保留を得られたことの喜びを付与することができる。また、保留格納時減算演出によれば、保留アイコンＩＣから発射し時短回数表示領域ＲＣで爆発するロケットＲＴと、ロケットＲＴが爆発した特２保留表示領域Ｄｓ２に表示される回数とを遊技者に認識させることによって、特２保留が得られたことによってラッシュステージＨ３において残された遊技回の回数が何回になるかを認識させることができ、遊技者に当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを付与することができる。

【２９０３】

なお、高サポ状態における１回目の遊技回中において２個目の第２始動口３４への遊技球の入球が発生して特２始動保留処理が実行された場合（時刻ｔ４）にも、図示はしないが同様に、上述した構成の保留格納時減算演出が実行される。当該保留格納時減算演出の結果、時短回数表示領域ＲＣに表示される回数は３から２に切り替わる。

【２９０４】

図２１５および図２１６は、図柄表示装置４１に表示される変動停止時減算演出の一例を示す説明図である。図２１５（ａ）は、高サポ状態における１回目の遊技回における変動停止直前の図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。１回目の遊技回における変動停止前（時刻ｔ４～時刻ｔ５）において、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡに、装飾図柄が所定の向きにスクロールする変動中の表示がなされる。時短回数表示領域ＲＣには、「あと２回」との表示がなされる。

【２９０５】

図２１５（ｂ）は、変動停止時減算演出の１番目の工程を示す説明図である。変動停止時減算演出の１番目の工程として、高サポ状態における１回目の遊技回における変動表示が停止して停止表示となる時（すなわち、変動停止時：時刻ｔ５）に、保留消化領域Ｄｍに表示された保留アイコンＩＣが時短回数表示領域ＲＣに移動し爆発する画像表示がなされる。図中においてメイン表示領域ＭＡに表示される変動表示は、保留消化領域Ｄｍに表

示されていた保留アイコンに対応した特２保留に基づいた当たり抽選の結果を報知するためのもので、ここでは、１回目の遊技回についてのものである。当該保留アイコンＩＣは、「あと２回」と表示された時短回数表示領域ＲＣに移動し爆発する。

【２９０６】

図２１６は、変動停止時減算演出の２番目の工程を示す説明図である。変動停止時減算演出の１番目の工程の終了後に、変動停止時減算演出の２番目の工程として、爆発した保留アイコンＩＣが消えるとともに、時短回数表示領域ＲＣに表示される回数が値２から値１に切り替わる画像表示がなされる。

【２９０７】

上述した構成の変動停止時減算演出によれば、保留消化領域Ｄｍに表示された保留アイコンＩＣが時短回数表示領域ＲＣに移動し爆発することを遊技者に認識させることによって、特図２当たり抽選に基づいて変動表示が実行されたことによって残された遊技回の回数が何回になるかを認識させることができ、遊技者に当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを付与することができる。

【２９０８】

図２１１に示したケース１では、上述した保留格納時減算演出は、高サポ状態における２回目の遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生して特２始動保留処理が実行された場合（時刻ｔ７）にも実行される。当該保留格納時減算演出の結果、時短回数表示領域ＲＣに表示される回数は値１から値０に切り替わる。当該表示される回数が値１から値０に切り替わったときには、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行することから、時短回数表示領域ＲＣ内の表示そのものが消される。なお、変形例として、時短回数表示領域ＲＣに表示される回数を値１から値０に切り替える表示の切り替えは行わずに、当該切り替えのタイミングで直ちに時短回数表示領域ＲＣ内の表示そのものを消す構成としてもよい。

【２９０９】

ケース１の場合、高サポ状態における１回目の遊技回において特２保留が複数、記憶されることから、複数の特２保留を先読みして複数の遊技回を跨いだ連続演出（特２保留連続演出）を実行することが可能となっている。すなわち、ケース１の場合、１回目の遊技回において記憶された複数の特２保留の中に、リーチ演出などの大当たり当選の期待度が高いリーチ演出を実行する（実行予定の）保留情報が存在する場合に、当該保留情報以前（当該保留情報を含む当該保留情報よりも前）に記憶された各保留情報についての変動表示中に、特殊な演出である特２保留連続演出を実行することが可能となっている。詳細には、１回目の遊技回において２番目の第２始動口３４への遊技球の入球を契機として記憶された特２保留が、リーチ演出などの大当たり当選の期待度が高いリーチ演出を実行する（実行予定の）保留情報であると先読みにて判定された場合に、１回目の遊技回において１番目の第２始動口３４への遊技球の入球を契機として記憶された特２保留に基づく当たり抽選の抽選結果を告知する２番目の遊技回と、１回目の遊技回において２番目の第２始動口３４への遊技球の入球を契機として記憶された特２保留に基づく当たり抽選の抽選結果を告知する３番目の遊技回とにおける、各遊技回の変動表示中（例えば、変動開始時から所定期間）において、特殊な演出として泡を出現させる特２保留連続演出を実行する。

【２９１０】

図２１７は、特２保留連続演出の一例を示す説明図である。ケース１における３回目の遊技回の変動中（例えば、変動開始時から所定期間）において、特２保留連続演出として、泡ＢＬが出現する演出が実行される。泡ＢＬが出現する演出としては、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡを含む広い範囲に泡ＢＬが表示されるとともに、泡音を示す音声がスピーカー４６から発せられる。なお、泡ＢＬは、例えば、魚群、鳥の群れ、流星、花びら等の顕著性に優れた種々の画像部品に換えてもよい。また、必ずしも顕著性に優れていない画像部品に換えることもできる。

【２９１１】

以上のように動作するケース１によれば、サポートモードが低頻度サポートモードから

高頻度サポートモードに移行した後に、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数との合計値が規定回数である４回に達した場合に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。具体的には、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が１回行われ、遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理が３回行われた場合に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【２９１２】

なお、ケース１では、図２１１を見る限り、高サポ状態が開始されてから４回目の遊技回である最終の遊技回における変動表示中の時間（変動時間：ｔ９～ｔ１０）が１回目の遊技回における変動表示中の時間（変動時間：ｔ２～ｔ５）よりも短くなっているが、これは図示の都合によってそのようになっているだけであり、実際は、最終の遊技回における変動時間を、１回目から３回目までのいずれの遊技回における変動時間よりも長くなるように設定している。

【２９１３】

また、最終の遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景を、１回目から３回目までの遊技回における変動表示中にあらわれるいずれの状態背景とも相違する内容に設定している。具体的には、例えば、１回目から３回目までの遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景を、主人公としての戦士キャラクターが全速力で走る様子が示される内容に設定しているのに対して、最終の遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景を、主人公としての戦士キャラクターが敵キャラクターと対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）と、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかを告知する結果告知演出とを含む内容に設定している。

【２９１４】

遊技者は、最終の遊技回における長くなった変動時間や、バトル演出がなされる状態背景によって、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とが増すことになる。

【２９１５】

なお、最終の遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景を、１回目から３回目までの遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景と異なった内容とする他の態様として、１回目から３回目までの遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景を主人公ではない戦士キャラクターが登場する演出とし、最終の遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景を主人公である戦士キャラクターが登場する演出としてもよい。また、１回目から３回目までの遊技回における変動表示中には演出操作ボタン２４（図１９８参照）を操作することを遊技者に対して促す示唆演出を行わずに、最終の遊技回における変動表示中に演出操作ボタン２４を操作することを遊技者に対して促す示唆演出を行う構成としてもよい。遊技者が当該示唆演出に従って演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。

【２９１６】

最終の遊技回における長くなった変動時間や、上述した各種の状態背景、上述した示唆演出については、後述するケース２からケース４においても同様である。

【２９１７】

図２１８は、ラッシュステージＨ３における処理の一例をケース２として説明するためのタイムチャートである。図中には、ケース１を示す図２１１と同様に、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、特２始動保留処理、停止時減算フラグ、時短回数カウンタ、特２保留連続演出、保留格納時減算演出、変動停止時減算演出、およびサポートモードが、時間経過とともにどのように変化するかを示した。

【２９１８】

このケース２では、高サポ状態において、まず、非遊技回中に第２始動口３４への遊技球の入球が発生して（時刻ｔ２１）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽

選）の抽選結果を告知する１回目の遊技回が実行される（時刻ｔ２２～ｔ２４）。１回目の遊技回中には第２始動口３４への遊技球の入球は無く、１回目の遊技回が終了した後の非遊技中に第２始動口３４への遊技球の入球が発生して（時刻ｔ２５）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する２回目の遊技回が実行される（時刻ｔ２６～ｔ２９）。２回目の遊技回中に第２始動口３４への遊技球の入球が発生して、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する３回目の遊技回が実行される（時刻ｔ２９～ｔ３１）。３回目の遊技回中に第２始動口３４への遊技球の入球が発生して、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する４回目の遊技回が実行される（時刻ｔ３１～ｔ３２）。

【２９１９】

高サポ状態における非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合（時刻ｔ２１，ｔ２５）、ケース１の場合と同様に、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する遊技回の開始時に停止時減算フラグをＯＮとし（時刻ｔ２２，ｔ２６）、当該遊技回における変動停止時に、停止時減算フラグがＯＮである場合に。停止時減算フラグをＯＮからＯＦＦに切り替えるとともに時短回数カウンタの値を１だけ減算する（時刻ｔ２３，ｔ２８）。その結果、時刻ｔ２３において時短回数カウンタの値は４から３に切り替わり、時刻ｔ２８において時短回数カウンタの値は２から１に切り替わる。なお、この時短回数カウンタの値が減算される際に、先に説明した変動停止時減算演出が実行される。

【２９２０】

高サポ状態における遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合、ケース１の場合と同様に、当該遊技球の入球を契機として特２始動保留処理を実行し、当該特２始動保留処理の終了時に、時短回数カウンタの値を１だけ減算する（時刻ｔ２７，ｔ３０）。その結果、時刻ｔ２７において時短回数カウンタの値は３から２に切り替わり、時刻ｔ３０において時短回数カウンタの値は１から０に切り替わる。なお、この時短回数カウンタの値が減算される際に、先に説明した保留格納時減算演出が実行される。ケース２の場合には、高サポ状態に移行してから特２保留が２個貯えられることがないことから、特２保留連続演出については実行されることがない。

【２９２１】

時短回数カウンタの値が１から０に切り替わったことを契機として、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する（時刻ｔ３０）。

【２９２２】

以上のように動作するケース２によれば、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行した後に、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数との合計値が規定回数である４回に達した場合に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。具体的には、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が２回行われ、遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理が２回行われた場合に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【２９２３】

図２１９は、ラッシュステージＨ３における処理の一例をケース３として説明するためのタイムチャートである。図中には、ケース１を示す図２１１と同様に、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、特２始動保留処理、停止時減算フラグ、時短回数カウンタ、特２保留連続演出、保留格納時減算演出、変動停止時減算演出、およびサポートモードが、時間経過とともにどのように変化するかを示した。

【２９２４】

このケース３では、高サポ状態において、まず、非遊技回中に第２始動口３４への遊技球の入球が発生して（時刻ｔ４１）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽

選）の抽選結果を告知する１回目の遊技回が実行される（時刻ｔ４２～ｔ４４）。１回目の遊技回中には第２始動口３４への遊技球の入球は無く、１回目の遊技回が終了した後の非遊技中に第２始動口３４への遊技球の入球が発生して（時刻ｔ４５）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する２回目の遊技回が実行される（時刻ｔ４６～ｔ４８）。２回目の遊技回中には第２始動口３４への遊技球の入球は無く、２回目の遊技回が終了した後の非遊技中に第２始動口３４への遊技球の入球が発生して（時刻ｔ４９）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する３回目の遊技回が実行される（時刻ｔ５０～ｔ５３）。３回目の遊技回中に第２始動口３４への遊技球の入球が発生して、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する４回目の遊技回が実行される（時刻ｔ５３～ｔ５４）。

【２９２５】

高サポ状態における非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合（時刻ｔ４１，ｔ４５，ｔ４９）、ケース１の場合と同様に、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する遊技回の開始時に停止時減算フラグをＯＮとし（時刻ｔ４２，ｔ４６，ｔ５０）、当該遊技回における変動停止時に、停止時減算フラグがＯＮである場合に、停止時減算フラグをＯＮからＯＦＦに切り替えるとともに時短回数カウンタの値を１だけ減算する（時刻ｔ４３，ｔ４７）。その結果、時刻ｔ４３において時短回数カウンタの値は４から３に切り替わり、時刻ｔ４７において時短回数カウンタの値は３から２に切り替わる。なお、この時短回数カウンタの値が減算される際に、先に説明した変動停止時減算演出が実行される。ケース３の場合、非遊技回中において第２始動口３４へ遊技球が入球したことを契機として実行された３回目の遊技回の変動停止時（時刻ｔ５２）も、時短回数カウンタの値を１だけ減算する処理の対象となるが、実際は、時刻ｔ５２よりも前に時短回数カウンタの値が０に達してサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行しているために、時刻ｔ５２においては時短回数カウンタの値を１だけ減算する処理は行われない。

【２９２６】

高サポ状態における遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合、ケース１の場合と同様に、当該遊技球の入球を契機として特２始動保留処理を実行し、当該特２始動保留処理の終了時に、時短回数カウンタの値を減算する（時刻ｔ５１）。ただし、当該減算において、ケース１では減数（引く数）が値１であったのに対して、このケース２では減数が値２となっており、その結果、時刻ｔ５１において、時短回数カウンタの値は２から０に切り替わる。ここで、時刻ｔ５１において、ケース１の場合と同様に減数を１とし、時短回数カウンタの値が２から１に切り替わる構成とした場合を考えてみる。この場合には、当該遊技回中（図示の例では、３番目の遊技回中）において第２始動口３４へ２球目の遊技球が入球することを許容してしまい、高サポ状態Ｈ３ａ中においてトータルで５球の遊技球が第２始動口３４へ入球してしまうことになる。その結果、ラッシュステージＨ３における変動表示の回数が規定回数である４回を超過してしまう虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、時刻ｔ５１において、時短回数カウンタの値が２から０に切り替わる構成とすることで、ラッシュステージＨ３における変動表示の回数が４回を超過してしまうことを防いでいる。具体的には、次に示す時短回数超過回避処理（以下、第１の時短回数超過回避処理とも呼ぶ）を実行することによって、時刻ｔ５１において時短回数カウンタの値が２から０に切り替わるように制御する。

【２９２７】

本実施形態のパチンコ機１０では、高サポ状態における遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合に、まず、当該遊技球の入球を契機として特２始動保留処理を実行し、当該特２始動保留処理の終了時に、時短回数カウンタの値を１だけ減算する。次いで、第１の時短回数超過回避処理として、当該特２始動保留処理が１個目の保留についてのものであるか否かの判定と、時短回数カウンタの値が１であるか否かの判定と、停止時減算フラグがＯＮであるか否かの判定とを行い、当該３つの判定結果が全て肯定判定の場合に、時短回数カウンタの値をさらに１だけ減算する処理を行うとともに、停

止時減算フラグをＯＦＦする処理を行う。この結果、時刻ｔ５１において、時短回数カウンタの値を２から０に切り替えることが可能となる。なお、この時短回数カウンタの値が減算される際に、先に説明した保留格納時減算演出が実行される。時短回数カウンタの値が２から０に切り替わると、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する（時刻ｔ５１）。なお、上記３つの判定結果の内の少なくとも１つが否定判定の場合には、時短回数カウンタの値の２回目の減算と、停止時減算フラグのＯＦＦへの切り替えとを行わない。

【２９２８】

以上のように動作するケース３によれば、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行した後に、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数との合計値が規定回数である４回に達した場合に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。具体的には、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が３回行われ、遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理が１回行われた場合に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【２９２９】

図２２０は、ラッシュステージＨ３における処理の一例をケース４として説明するためのタイムチャートである。図中には、ケース１を示す図２１１と同様に、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、特２始動保留処理、停止時減算フラグ、時短回数カウンタ、特２保留連続演出、変動停止時減算演出、およびサポートモードが、時間経過とともにどのように変化するかを示した。なお、ケース１を示す図２１１では、保留格納時減算演出をさらに示したが、このケース４では、保留格納時減算演出に換えて変動開始時減算演出を示した。

【２９３０】

このケース４では、高サポ状態において、まず、非遊技回中に第２始動口３４への遊技球の入球が発生して（時刻ｔ６１）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する１回目の遊技回が実行される（時刻ｔ６２～ｔ６４）。１回目の遊技回中には第２始動口３４への遊技球の入球は無く、１回目の遊技回が終了した後の非遊技中に第２始動口３４への遊技球の入球が発生して（時刻ｔ６５）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する２回目の遊技回が実行される（時刻ｔ６６～ｔ６８）。２回目の遊技回中には第２始動口３４への遊技球の入球は無く、２回目の遊技回が終了した後の非遊技中に第２始動口３４への遊技球の入球が発生して（時刻ｔ６９）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する３回目の遊技回が実行される（時刻ｔ７０～ｔ７２）。３回目の遊技回中には第２始動口３４への遊技球の入球は無く、３回目の遊技回が終了した後の非遊技中に第２始動口３４への遊技球の入球が発生して（時刻ｔ７３）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する４回目の遊技回が実行される（時刻ｔ７４～ｔ７６）。

【２９３１】

高サポ状態における非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合（時刻ｔ６１，ｔ６５、ｔ６９）、ケース１の場合と同様に、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する遊技回の開始時に停止時減算フラグをＯＮとし（時刻ｔ６２，ｔ６６，ｔ７０）、当該遊技回における変動停止時に、停止時減算フラグがＯＮである場合に、停止時減算フラグをＯＮからＯＦＦに切り替えるとともに時短回数カウンタの値を１だけ減算する（時刻ｔ６３，ｔ６７,ｔ７１）。この結果、時刻ｔ６３において時短回数カウンタの値は４から３に切り替わり、時刻ｔ６７において時短回数カウンタの値は３から２に切り替わり、時刻ｔ７１において時短回数カウンタの値は２から１に切り替わる。なお、この時短回数カウンタの値が減算される際に、先に説

明した変動停止時減算演出が実行される。ケース４の場合、３回目の遊技回が終了した後の非遊技回中において第２始動口３４へ遊技球が入球したことを契機として実行された４回目の遊技回の変動停止時（時刻ｔ７６）も、時短回数カウンタの値を１だけ減算する処理の対象となるが、実際は、当該４回目の遊技回の変動停止時（時刻ｔ７６）に減算することを行わず、当該変動停止時（時刻ｔ７６）よりも前のタイミングである当該４回目の遊技回の開始時（＝遊技回の変動開始時:時刻７４）に減算を行う構成とした。

【２９３２】

ここで、３回目の遊技回が終了した後の非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球があった場合に、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する４回目の遊技回の変動停止時に、時短回数カウンタの値を１だけ減算する構成を考えてみる。この場合には、当該遊技回中（図示の例では、４番目の遊技回中）において第２始動口３４へ遊技球が１個または２個、入球することを許容してしまい、高サポ状態Ｈ３ａ中においてトータルで５個または６個の遊技球が第２始動口３４へ入球してしまうことになる。その結果、ラッシュステージＨ３における変動表示の回数が規定回数である４回を超過してしまう虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、４回目の遊技回の開始時に時短回数カウンタの値を１だけ減算する構成とすることで、ラッシュステージＨ３における変動表示の回数が４回を超過してしまうことを防いでいる。具体的には、次に示す時短回数超過回避処理（以下、第２の時短回数超過回避処理とも呼ぶ）を実行することによって、４回目の遊技回の開始時に時短回数カウンタの値を１だけ減算するように制御する。

【２９３３】

本実施形態のパチンコ機１０では、第２の時短回数超過回避処理として、高サポ状態における非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球があった場合に、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する遊技回の変動開始時に、実行エリアの保留情報（すなわち、当該変動が開始された遊技回に係る保留情報）に付した減算済フラグがＯＮでなく、かつ、時短回数カウンタの値が値１であるか否かを判定し、当該判定の結果が肯定判定となったときに、時短回数カウンタの値を１だけ減算する処理を行う。これによって、ケース４の場合には、４回目の遊技回の変動開始時（時刻ｔ７４）に時短回数カウンタの値の減算が行われ、その結果、時短回数カウンタの値が１から０に切り替わり、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。このために、４回目の遊技回中に、第２始動口３４へ遊技球が入球することを抑制することができ、ラッシュステージＨ３における変動表示の回数が規定回数である４回を超過してしまうことを防ぐことができる。なお、この時短回数カウンタの値が減算される変動開始時（時刻ｔ７４）において、変動開始時減算演出が実行される。

【２９３４】

変動開始時減算演出は、変動開始時に、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける保留消化領域Ｄｍ（例えば図２１５（ａ）参照）に表示された保留アイコンから、時短回数表示領域ＲＣ（例えば図２１５（ａ）参照）に向かってロケットを発射し、当該ロケットを時短回数表示領域ＲＣで爆発させ、その後、時短回数表示領域ＲＣに表示される回数を１だけ減らす処理である。なお、ロケットＲＴは、例えば、レーザビーム、エネルギー波、銃弾など、保留アイコンＩＣから第２保留表示領域Ｄｓ２に向かって進行することが可能な種々の画像部品に換えてもよい。なお、当該変動開始時減算演出を、先に説明した変動停止時減算演出のように、保留アイコンＩＣが時短回数表示領域ＲＣに移動し爆発する演出内容としなかったのは、変動開始時減算演出の後に、保留消化領域Ｄｍから保留アイコンＩＣが移動し消えてしまうのは、当該変動開始された変動表示中において、保留消化領域Ｄｍ内に保留アイコンＩＣが存在しないことになり、演出上、不都合となるためであり、当該変動開始時減算演出では、保留消化領域Ｄｍ内の保留アイコンからロケットが発射する構成とすることで、変動開始時減算演出の後に保留消化領域Ｄｍ内に保留アイコンＩＣが残る構成とした。

【２９３５】

以上のように動作するケース４によれば、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行した後に、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数との合計値が規定回数である４回に達した場合に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。具体的には、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が４回行われ、遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理が行われなかった場合に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。なお、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行した後において、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される４回の変動表示のうちの少なくとも１回の変動表示が、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選に基づいて実行される変動表示に換わった場合にも、特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の実行回数と特図１当たり抽選に基づいて実行される変動表示の実行回数との合計値が規定回数である４回に達した場合には、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【２９３６】

以上詳述したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技球が第２始動口３４に入賞することに基づいて当たり抽選（特図２当たり抽選）が行われ、特図２当たり抽選に基づいて所定期間の特２図柄の変動表示が実行され、当該特２図柄変動を含む遊技回中に遊技球が第２始動口３４に入賞することに基づいて２個までの変動表示を行なう特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とを含む処理（特２保留プラス処理）が行なわれ、特図２当たり抽選の抽選結果が大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）である場合に、変動表示が大当たり当選結果に対応した同一図柄の組み合わせで停止表示させられ、その後に遊技者に付与される特典として大当たりに基づく開閉実行モードが実行される。また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、当たり抽選で大当たり当選または小当たり当選し、３Ｒ大当たりＡまたは９Ｒ大当たりＡに振り分けられることに基づいて高サポ状態に移行し、特定終了条件の成立に基づいて高サポ状態が終了させられる。特定終了条件としては、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が４回行われ、遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理が行われなかった場合（例えば、図２２０のケース４の場合）、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が３回行われ、遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理が１回行われた場合（例えば、図２１９のケース３の場合）、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が２回行われ、遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理が２回行われた場合（例えば、図２１８のケース２の場合）、または、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が１回行われ、遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理が３回行われた場合（例えば、図２１１のケース１の場合）に、高サポ状態が終了させられる。

【２９３７】

次に、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について具体的に説明する。

【２９３８】

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技球が始動口に入球した（以下、「入賞した」とも呼ぶ）ことを契機に、図柄表示装置（例えば、液晶表示装置）に特別図柄を変動表示する。そして、変動表示後に停止表示した特別図柄の態様によって、その入賞に対して行われた当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを遊技者に報知する。例えば、抽選結

果が大当たり当選である場合には、同じ種類の特別図柄が３つ揃った「７７７」等の大当たり図柄配列を表示して遊技者に大当たり当選を報知している。大当たり当選が報知されると、遊技者にはその後に大当たり遊技（大入賞口を一定時間開く等）が付与される。

【２９３９】

近年、特別図柄の変動表示に要する時間（以下、変動表示時間と呼ぶ）を短縮させる、いわゆる「時短機能」を備えたパチンコ機が多数登場している。時短機能の動作中である時短遊技状態においては、始動口（例えば、右打ちルート上に設けられた第２始動口）に設けられた普通電動役物が高頻度サポートモードにて始動口への入賞を補助することから、遊技者は、始動口への多数の入賞を短時間で発生させることが可能となる。

【２９４０】

この種の遊技機では、普通電動役物に対応した始動口の方が、普通電動役物に対応しない始動口よりも、当該始動口に遊技球が入賞した場合に遊技者に付与される利益が高くなるように設計されているのが一般的である。このため、時短遊技状態中は通常時より遊技者にとっていっそう有利な遊技状態となり、遊技性が向上する。

【２９４１】

しかし、上記遊技機では、時短遊技状態の終了制御が好適に行われないと、時短遊技状態中の変動回数が不定な回数となってしまう。具体的には、従来の遊技機では、特別図柄の変動回数や普通電動役物の開放回数が所定回数に達した場合に時短遊技状態を終了させるように構成されている。普通電動役物の開放回数が所定回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成とした場合に、普通電動役物の開放時に始動口に遊技球が入球するか否かによって、実行され得る変動回数が大きく変化してしまう。そのために、特別図柄の変動回数が所定回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成が選択され易いが、この構成の場合、時短遊技状態の終了制御を好適に行うことが難しく、終了制御が好適に行われない場合に、時短遊技状態中の特別図柄の変動回数が所定回数より多い回数となってしまう虞があった。

【２９４２】

したがって、遊技機において、時短遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の時短遊技を実行させることのできる技術が望まれていた（課題１）。

【２９４３】

従来の遊技機では、さらに次の課題も生じ得た。

【２９４４】

従来の遊技機では、遊技性を向上させるために、特別図柄の変動表示中に始動口に遊技球が入賞した場合でも、その入賞により取得された特別情報を無効とせずに、保留情報として所定数まで記憶させる。記憶させた保留情報の数（保留数）は、複数のＬＥＤ等で構成される保留ランプの点灯・消灯状態によって遊技者に認識可能とされており、特別図柄の変動表示が終了する毎に保留情報が１つずつ当たり抽選の対象となり、それに伴って保留ランプも１つずつ消灯される。なお、記憶させる保留数を複数としたパチンコ機では、複数の保留情報を先読みして保留を跨いだ連続演出を行うことが可能となり、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【２９４５】

しかし、上記複数の保留情報を記憶可能なパチンコ機において上述した時短機能を採用した場合では、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数目の変動表示中に保留情報が上限数以下の個数だけ記憶されることがあり得て、時短遊技の発生に基づいて実行される変動表示の回数にバラツキが生じてしまう。先に説明したように、普通電動役物に対応した始動口の方が、普通電動役物に対応しない始動口よりも、当該始動口に遊技球が入賞した場合に遊技者に付与される利益が高くなるように設計されていることから、時短遊技の発生に基づいて実行される変動表示の回数にバラツキが生じる事は遊技機の出球性能に大きな変化をもたらす。

【２９４６】

したがって、遊技機において、保留情報の記憶状況によって、時短遊技の発生に基づい

て実行され得る変動回数にバラツキが生じないように、時短遊技状態の終了制御を好適に行いたいという課題が生じた（課題２）。

【２９４７】

従来の遊技機では、さらに次の課題も生じ得た。

【２９４８】

従来の遊技機としてのパチンコ機では、例えば、１種２種混合タイプのスペックを採用し、普通電動役物に対応した第２始動口への遊技球の入賞を契機として実行される当たり抽選における大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）の確率を極めて大きくし、少ない変動表示の回数で極めて高い継続率を実現する構成を備えているものが知られている。具体的には、大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）の確率を約１／２とし、変動表示の回数を最大４回として、約９４％の継続率を実現するパチンコ機が提案されている。かかるパチンコ機では、最大４回とした変動表示の回数は厳格に制限される必要があり、何かのタイミングで５回目の変動表示が行われてしまうと、継続率が１００％に近い値となってしまい、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまうという課題が発生してしまう。

【２９４９】

このために、従来、高頻度サポートモードの遊技状態（時短遊技状態）が継続する変動表示の実行回数を３回とし、第２始動口に対応した保留情報の上限数を１個とすることによって、３変動＋保留１回の４変動で継続して当たり抽選を行うことで、５回転目の変動表示が発生しないように構成したパチンコ機が提案されている。

【２９５０】

しかしながら、この構成では、記憶可能な保留数の上限が１個であるために、上述した保留を跨いだ連続演出を行うことができないことから、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることが困難であった。このため、記憶可能な保留数の上限を複数（例えば２個）とする必要があるが、そうすると、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。具体的には、遊技者は、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に遊技球を打ち続けることで、当該所定回数目の変動表示中において複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。換言すれば、所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中において、時短遊技状態となってから５球目の遊技球の始動口への入賞が発生してしまう。このために、当該所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に複数（例えば２個）の保留情報が記憶された場合に、第２始動口への入賞に基づく変動表示の回数が規定した回数（上記例では４変動）を上回ってしまい、上述した課題、すなわち、継続率が１００％に近い値となってしまい、出球性能に大きな変化が起きてしまうという課題を解決することができなくなってしまう。

【２９５１】

なお、当該課題を解決する遊技機として、上述した所定回数目の変動表示中に記憶可能となる複数の保留情報の分を見越して、上記所定回数目よりも手前で時短状態を終了する構成（上記保留数を２個とした例では、２回目の変動表示の停止時に時短状態を終了する構成）を考えることができるが、この構成の場合、不慣れで単発打ちになってしまった遊技者や、発射不良によって単発打ちとなってしまった遊技者が、所定回数目の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることできずに、結果として１回少ない回数で第２始動口への入賞に基づく変動表示を行うこととなってしまうことがあり得た。この結果、遊技者間で著しく不公平となってしまう新たな課題が発生してしまう。

【２９５２】

このように、遊技機において、第２始動口に対応した保留情報の上限数を複数とすることで、保留を跨いだ連続演出を行うことを可能として、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができることと、時短遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動回数のバラツキによって出球性能に大きな変化が起きてしまうことを抑制する

こととを両立できる技術が望まれていた（課題３）。
【２９５３】
上述した課題１～課題３からわかるように、本実施形態のパチンコ機１０は、時短遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の時短遊技を実行させることを目的としている。
【２９５４】
前述してきた本実施形態のパチンコ機１０は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、具体的には、以下の形態を採用することが可能である。
【２９５５】
本実施形態によれば、特定始動口入賞に基づいて特定抽選が行われ、特定抽選に基づいて所定期間の特定変動表示が実行され、制御処理部によって所定期間に特定始動入賞した場合に特定上限数までの保留制御処理と対応制御処理とを含む特定制御処理が実行され、特定抽選が所定抽選結果である場合に、所定期間が終了することに基づいて特定変動表示が所定抽選結果に対応した所定表示結果で停止表示させられ、所定表示結果の停止表示後に特別遊技状態が発生させられる。また、本実施形態によれば、特定開始条件の成立に基づいて特定期間の所定遊技状態が実行され、特定終了条件の成立に基づいて所定遊技状態が終了させられる。さらに、特定変動表示が特定回数Ｎ（Ｎは２以上の整数）回行われ、制御処理部による特定制御処理の実行が行われなかった場合、特定変動表示がＮ－１回行われ、制御処理部による特定制御処理の実行が１回行われた場合、または、特定変動表示がＮ－２回行われ、制御処理部による特定制御処理の実行が２回行われた場合に、少なくとも所定遊技状態が終了させられる。
【２９５６】
このために、本実施形態によれば、特定変動表示の回数と特定制御処理の回数との合計値が特定回数Ｎに達した場合に、少なくとも所定遊技状態が終了させられることになる。上記合計値が特定回数Ｎに達した場合（すなわち、特定変動表示が特定回数Ｎ回行われ、特定制御処理の実行が行われなかった場合、特定変動表示がＮ－１回行われ、特定制御処理の実行が１回行われた場合、および、特定変動表示がＮ－２回行われ、特定制御処理の実行が２回行われた場合の各ケース）には、特定回数Ｎ回分の変動表示の実行が既に確保されたことになり、この場合に、所定遊技状態を終了させることで、遊技球が特定始動口へ入賞することを極めて困難とし、所定遊技状態を実行開始してから特定回数Ｎ回を上回る回数の変動表示が実行されてしまうことを抑制することができる。
【２９５７】
したがって、本実施形態によれば、特定制御処理による変動表示を行う権利の保留状況によって、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数にバラツキが発生することを抑制することができる。
【２９５８】
具体的には、例えば、本実施形態によれば、遊技球が第２始動口３４に入賞することに基づいて特定抽選である当たり抽選（特図２当たり抽選）が行われ、特図２当たり抽選に基づいて所定期間の特定変動表示である特２図柄の変動表示が実行され、当該特２図柄変動を含む遊技回中に遊技球が第２始動口３４に入賞することに基づいて２個までの保留制御処理である変動表示を行なう特２始動保留処理と対応制御処理である特２保留コマンド設定処理とを含む処理（特２保留プラス処理）が行なわれ、特図２当たり抽選の抽選結果が大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）である場合に、変動表示が大当たり当選結果に対応した同一図柄の組み合わせで停止表示させられ、その後に遊技者に付与される特典として大当たりに基づく開閉実行モードが実行される。また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特定開始条件である当たり抽選で大当たり当選または小当たり当選し、３Ｒ大当たりＡまたは９Ｒ大当たりＡに振り分けられることが成立したことに基づいて所定遊技状態である高サポ状態に移行し、特定終了条件の成立に基づいて高サポ状態が終了させられる。特定終了条件としては、特定変動表示である、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づ

いて実行される変動表示が４回行われ、特定制御処理である、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理（＝特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とを含む処理）の実行が行われなかった場合（例えば、図２２０のケース４の場合）、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が３回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理が１回行われた場合（例えば、図２１９のケース３の場合）、または、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が２回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理が２回行われた場合（例えば、図２１８のケース２の場合）に、高サポ状態が終了させられる。また、本実施形態によれば、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が１回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理が３回行われた場合（例えば、図２１１のケース１の場合）に、高サポ状態が終了させられる。

【２９５９】

このために、本実施形態によれば、高サポ状態が開始されてからの非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の回数と、高サポ状態が開始されてからの遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理の実行回数との合計値が規定回数である４回に達した場合に、高サポ状態が終了させられることになる。上記合計値が規定回数である４回に達した場合（すなわち、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が４回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理の実行が行われなかった場合、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が３回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理が１回行われた場合、および、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が２回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理が２回行われた場合等の各ケース）には、規定回数である４回分の変動表示の実行が既に確保されたことになり、この場合に、高サポ状態を終了させることで、遊技球が第２始動口３４へ入賞することを極めて困難とし、高サポ状態を実行開始してから規定回数である４回を上回る回数の変動表示が実行されてしまうことを抑制することができる。

【２９６０】

したがって、本実施形態によれば、特２始動保留処理による変動表示を行う権利の保留状況によって、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数にバラツキが発生することを抑制することができる。

【２９６１】

本実施形態によれば、上述したように、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の回数と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理の実行回数とに基づいて、高サポ状態の終了タイミングを決定している。ここで、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理の実行回数だけに基づいて、高サポ状態の終了タイミングを決定する構成を考えてみる。この構成によれば、高サポ状態が開始されてからの非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合に、当該第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理の実行時に時短回数カウンタの減算が行われることになるが、当該特２始動保留処理の終了後から、当該特２始動保留処理によって格納された保留情報に従う変動表示が実行開始されるまでの期間は人間の識別が不能なほどの極めて短い期間であり、保留アイコンが点灯する事も視認できないし、この一瞬の期間に減算演出を行うこともできない。このために、遊技者からみたとき、知らないうちに高サポ状態の残り回数の表示が減っていくことになり、遊技の興趣の低下を招く虞がある。これに対して、本実施形

態によれば、非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合には、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理の実行回数としてカウントするのではなく、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の回数としてカウントするべく、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の停止時に時短回数カウンタを減算する構成とした。これによって、当該変動表示の停止時に減算演出を行うことを可能としている。この結果、変動停止時減算演出によって、非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合にも高サポ状態の残り回数の表示が減っていることを遊技者に告知することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２９６２】

また、本実施形態によれば、先に説明したように、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合（小当たりしてＶ入賞大当たりとなった場合も含む）の方が、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合よりも遊技者にとっての有利性が高いものとなっている（図２０６参照）ことから、先に説明したように、時短遊技の発生に基づいて実行され得る変動回数のバラツキを抑制することで、パチンコ機１０の出球性能に大きな変化が起きてしまうことを抑制することができる。

【２９６３】

さらに、本実施形態は、先に説明したように、ラッシュステージＨ３における変動表示の回数を４回という少ない回数で、約９５％という高い継続率を実現している。このために、最大４回とした変動表示の回数は厳格に制限される必要があり、何かのタイミングで５回目の変動表示が行われてしまうと、継続率が１００％に近い値となってしまい、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまう。これに対して、本実施形態では、上述したように、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を規定回数以下に確実に抑えることができることができることから、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう確実に抑制することができるという効果を奏する。

【２９６４】

ここで、従来例として、高サポ状態が継続する変動表示の実行回数を３回とし、第２始動口に対応した保留情報の上限数を１個とすることによって、３変動＋保留１回の４変動で当たり抽選を継続することで、５回転目の変動表示が発生しないように構成したパチンコ機を考えてみる。この従来例のパチンコ機では、記憶可能な特２保留数が１個であるために、複数の特２保留を先読みして複数の遊技回を跨いだ連続演出を行うことができないことから、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることが困難であった。このため、記憶可能な保留数の上限を複数（例えば２個）とする必要があるが、そうすると、従来例のパチンコ機では、高サポ状態の終了条件として設定されている所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。具体的には、遊技者は、高サポ状態の終了条件として設定されている所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に遊技球を打ち続けることで、当該所定回数目の変動表示中において複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。換言すれば、所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中において、高サポ状態となってから５球目の遊技球の始動口への入賞が発生してしまう。このために、当該所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に複数（例えば２個）の保留情報が記憶された場合に、第２始動口への入賞に基づく変動表示の回数が規定回数（上記例では４変動）を上回ってしまい、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまう。

【２９６５】

なお、この問題を解決する遊技機として、上述した所定回数目の変動表示中に記憶可能となる複数の保留情報の分を見越して、上記所定回数目よりも手前で時短状態を終了する構成（上記保留数を２個とした例では、２回目の変動表示の停止時に時短状態を終了する構成）を考えることができるが、この構成の場合、不慣れで単発打ちになってしまった遊技者や、発射不良によって単発打ちとなってしまった遊技者が、所定回数目の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることできずに、結果として１回少ない回数で第２始動口へ

の入賞に基づく変動表示を行うこととなってしまうことがあり得た。この結果、遊技者間で著しく不公平となってしまう新たな問題が発生してしまう。

【２９６６】

この従来例に対して、本実施形態は、保留を跨いだ連続演出を行うことが可能であり、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができ、その上、上述したように、時短遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動回数のバラツキを抑制し、出球性能に大きな変化が起きてしまうことを抑制することができる。

【２９６７】

また、本実施形態によれば、開閉動作部は、１回の開放動作中に１球ずつしか特定始動口への遊技球の入賞が発生しないように構成されていることから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数にいっそう安定させることができる。例えば、開閉動作部が、１回の開放動作中に遊技球が２球、同時に入球し得る構成であった場合、特定変動表示の回数と特定制御処理の回数との合計値があと１回で特定回数Ｎに達するタイミングで、開閉動作部の１回の開放動作中に遊技球が２球、同時に入球することで、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Ｎを上回ってしまうことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、１回の開放動作中に１球ずつしか特定始動口への遊技球の入賞が発生しないことから、特定変動表示の回数と特定制御処理の回数との合計値があと１回で特定回数Ｎに達するタイミングであっても、特定始動口に遊技球が同時に入球して、上記合計値が特定回数Ｎを上回ってしまうことがない。その結果、開閉部の所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった特定回数Ｎにいっそう安定させることができ、遊技機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう抑制することができる。

【２９６８】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、特定始動口である第２始動口３４を備える始動口ユニット２００の構成およびその制御によって、開閉動作部である普通電動役物３４ａの１回の開放状態中に１球ずつしか特定始動口である第２始動口３４への遊技球の入賞が発生しないように構成されている。このために、時短遊技の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数をいっそう安定させることができる。例えば、普通電動役物が、１回の開放動作中に遊技球が２球、同時に入球し得る構成であった場合、所定遊技状態である高サポ状態が開始されてからの特定変動表示である、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の回数と、高サポ状態が開始されてからの特定制御処理である、遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理の実行回数との合計値があと１回で規定回数である４回に達するタイミングで、普通電動役物の１回の開放動作中に遊技球が２球、同時に入球することで、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が規定回数（４回）を上回ってしまうことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、１回の開放動作中に１球ずつしか第２始動口３４への遊技球の入賞が発生しないことから、上記合計値があと１回で規定回数（４回）に達するタイミングであっても、第２始動口３４に遊技球が同時に入球して、上記合計値が規定回数（４回）を上回ってしまうことがない。その結果、時短遊技の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数をいっそう安定させることができ、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう抑制することができる。

【２９６９】

また、本実施形態によれば、特定制御処理の実行が行われることによって所定遊技状態を終了させる場合に、特定制御処理が正常に完了した後に、少なくとも所定遊技状態を終了させ得ることから、特定制御処理が正常に完了しなかった場合に所定遊技状態は終了せずに、特定制御処理が正常に完了した場合に限り所定遊技状態が終了する。例えば、特定制御処理の実行が行われることによって所定遊技状態を終了させる場合に、特定制御処理が正常に完了しなかった場合にも所定遊技状態が終了する構成であった場合、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数に安定させることが出

来なかった。しかしながら、本実施形態によれば、特定制御処理の実行が行われることによって所定遊技状態を終了させる場合に、特定制御処理が正常に完了しなかった場合に所定遊技状態は終了せずに、特定制御処理が正常に完了した場合に限り所定遊技状態が終了することから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった特定回数Ｎに正確に安定させることができる。

【２９７０】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、特定制御処理である第２の所定条件下（遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生すること）での特２保留プラス処理の実行が行われることによって所定遊技状態である高サポ状態を終了させる場合に、特２保留プラス処理が正常に完了した後に、高サポ状態を終了させ得ることから、ノイズ等を原因として、特２保留プラス処理に含まれる特２始動保留処理において、保留情報としての当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳのうちの少なくとも一つでも正常範囲外であると判定された場合に、当該保留情報は無視して、保留情報としての全ての値が正常範囲内であると判定されて特２保留プラス処理が正常に完了した場合に限り高サポ状態が終了する。例えば、特２保留プラス処理の実行が行われることによって高サポ状態を終了させる場合に、上述したように保留情報の少なくとも一つでも正常範囲外であると判定されて特２保留プラス処理が正常に完了しなかった場合にも高サポ状態が終了する構成であった場合、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数に正確に安定させることが出来なかった。しかしながら、本実施形態によれば、特２保留プラス処理の実行が行われることによって高サポ状態を終了させる場合に、特２保留プラス処理が正常に完了しなかった場合に高サポ状態は終了せずに、特２保留プラス処理が正常に完了した場合に限り高サポ状態が終了することから、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数である４回に正確に安定させることができる。

【２９７１】

また、本実施形態によれば、特定変動表示と、対応制御処理の実行とを、同一の計数部によって計数することから、本来まったく異なる２つの事象を１つの計数部によって計数ができ、制御の簡易化を図ることができる。

【２９７２】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下（非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生すること）での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下（遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生すること）での特２始動保留処理（あるいは特２保留コマンド設定処理）の実行回数とを、時短回数カウンタという１つの計数部によって計数することから、本来まったく異なる２つの事象を１つの計数部によって計数ができ、制御の簡易化を図ることができる。

【２９７３】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定変動表示の実行と、特定制御処理の実行とに基づいて残り回数を減算することから、表示手段によって表示する残り回数を、特定変動表示と特定制御処理の実行とに基づいて適正に減算することができる。このために、遊技者は特定期間における残り回数を正確に知ることができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２９７４】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域ＲＣを設け、図柄表示装置４１は、高サポ状態が開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数と、高サポ状態が開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数とに基づいて、時短回数表示領域ＲＣに表示される残り回数を減らす構成であることから、図柄表示装置４１によって表示する高サポ状態の残

り回数を、第１の所定条件下での変動表示の実行と、第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行とに基づいて適正に減らすことができる。このために、遊技者はラッシュステージＨ３における残り回数を正確に知ることができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２９７５】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定変動表示として特定演出処理を実行し、特定制御処理の実行に対する演出として特定演出処理とは異なる所定演出処理を実行することから、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、表示手段によって、特定期間において実行される変動表示の残り回数が表示されるとともに、特定演出処理と、特定演出処理とは異なる所定演出処理とが実行され得る。このために、遊技者は表示手段による表示から残り回数、第１の演出、および第２の演出を容易に把握することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、遊技者は特定演出処理を認識することによって、特定変動表示の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができ、所定演出処理を認識することによって、特定制御処理の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【２９７６】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域ＲＣを設け、図柄表示装置４１は、特定変動表示としての特２図柄変動演出を表示し、特２図柄変動演出とは異なる所定演出処理としての保留格納演出を行う構成であることから、高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置４１によって、高サポ状態において実行される変動表示の残り回数が表示されるとともに、特２図柄変動演出と、特２図柄変動演出とは異なる保留格納演出とが実行され得る。このために、遊技者は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの表示から、変動表示の残り回数、特２の変動表示としての図柄変動、および保留格納演出を容易に把握することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、遊技者は特２の変動表示としての図柄変動を認識することによって、特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができ、保留格納演出を認識することによって、特２始動保留処理の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【２９７７】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、所定遊技状態が開始されてから当該特定回数Ｎ回目より前に実行された特定変動表示の時間より長い時間に、当該Ｎ回目の特定変動表示の時間を設定可能であることから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示の時間が、最終前に実行された変動表示の時間よりも長くなり得る。このために、最終の変動表示の際に、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを、最終前の変動表示よりも長い間、遊技者に付与することができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【２９７８】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、高サポ状態が開始されてから４回目の遊技回である最終の遊技回における変動時間が１回目から３回目までのいずれの遊技回における変動時間よりも長くなるように設定されている。このために、本実施形態によれば、最終の変動表示の際に、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを、最終前の変動表示よりも長い間、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【２９７９】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、所定遊技状態が開始されてから当該特定回数Ｎ回目より前に実行された特定変動表示に伴う第１演出と比べて相違する第２演出を、当該Ｎ回目の特定変動表示中に実行可能であることから、遊技者は、所定遊技状態が開始された後の特定変動表示の実行中において、当該特定変動表示よりも前に実行された所定の変動中に見た第１演出とは相違する第２演出を見た場合に、当該特定変動表示が所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができる。このために、本実施形態によれば、当該変動表示中が最終の変動表示中であるとして、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【２９８０】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、高サポ状態が開始されてから特定回数Ｎ回目（４回目）の遊技回である最終の遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景（第２演出）がバトル演出と結果告知演出とによって構成され、当該状態背景は１回目から３回目までの遊技回における変動表示中にあらわれるいずれの状態背景（第１演出）とも相違する内容となっている。このために、遊技者は、高サポ状態が開始された後の変動表示中においてバトル演出を見た場合に、当該変動表示が高サポ状態の発生に基づいて実行され得る４回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができる。したがって、本実施形態によれば、当該変動表示中が最終の変動表示中であるとして、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【２９８１】

また、本実施形態によれば、特定変動表示の実行中に、特定制御処理の実行が行われ得ることから、特定変動表示の実行中に特定制御処理の実行が行われ得ない構成に比べて、所定遊技状態の発生に基づいて実行される変動表示の回数を特定回数Ｎ回まで早急に達成することが可能となる。この結果、遊技をスピーディに行うことができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【２９８２】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、特２の変動表示の実行中に、第２始動口３４の遊技球の入賞があった場合に特２始動保留処理が行われる得ることから、特２の変動表示の実行中に、第２始動口３４の遊技球の入賞があった場合に特２始動保留処理が行われ得ない構成に比べて、所定遊技状態である高サポ状態の発生に基づいて実行される変動表示の回数を特定回数Ｎ回まで早急に達成することが可能となる。この結果、遊技をスピーディに行うことができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【２９８３】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定制御処理の実行が行われることによって表示手段による残り回数を更新させる場合に、特定制御処理が正常に完了した後に、残り回数の更新をさせ得ることから、特定制御処理が正常に完了しなかった場合に残り回数は更新されずに、特定制御処理が正常に完了した場合に限り残り回数は更新される。例えば、特定制御処理が正常に完了する前に表示手段による残り回数を更新させる構成であった場合、変動表示を行う保留制御処理が正常に完了する前に残り回数が更新されることになる。このため、当該保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合であっても、残り回数が更新されることになり、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまう。しかしながら、本実施形態によれば、特定制御処理が正常に完了する前に表示手段による残り回数が更新されることがないことから、当該保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合には、残り回数が更新されることがない。このために、本実施形態によれば、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまうことを回避することができる。

【２９８４】
具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域ＲＣを設け、図柄表示装置４１は、特定制御処理である第２の所定条件下での特２保留プラス処理の実行が行われることによって残り回数を更新させる場合に、特２保留プラス処理が正常に完了した後に残り回数の更新をさせ得ることから、特２保留プラス処理が正常に完了しなかった場合に残り回数は更新されずに、特２保留プラス処理が正常に完了した場合に限り残り回数は更新される。例えば、特２保留プラス処理が正常に完了する前に残り回数を更新させる構成であった場合、変動表示を行う特２始動保留処理が正常に完了する前に残り回数が更新されることになる。このため、当該保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合であっても、残り回数が更新されることになり、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまう。しかしながら、本実施形態によれば、特２保留プラス処理が正常に完了する前に残り回数が更新されることがないことから、特２保留プラス処理に含まれる特２始動保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合には、残り回数が更新されることがない。このために、本実施形態によれば、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまうことを回避することができる。

【２９８５】
また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定遊技終了手段において特定制御処理の実行が行われることによって所定遊技状態を終了させる場合に、特定制御処理が正常に完了した後に、少なくとも残り回数の表示を終了することから、特定制御処理が正常に完了して所定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示されることがない。例えば、特定制御処理が正常に完了して所定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示される構成であった場合、所定遊技状態から通常状態に移行したにも関わらず残り回数の表示が継続していることになり、所定遊技状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまう。しかしながら、本実施形態によれば、特定制御処理が正常に完了して所定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示されることがないことから、実際に所定遊技状態が終了しているにもかかわらず所定遊技状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。

【２９８６】
具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域ＲＣを設け、図柄表示装置４１は、特定制御処理である第２の所定条件下での特２保留プラス処理の実行が行われることによって高サポ状態を終了させる場合に、特２保留プラス処理が正常に完了した後に、少なくとも残り回数の表示を終了することから、特２保留プラス処理が正常に完了して高サポ状態が終了した後に、図柄表示装置４１によって残り回数が継続して表示されることがない。例えば、特２保留プラス処理が正常に完了して高サポ状態が終了した後に、図柄表示装置によって残り回数が継続して表示される構成であった場合、高サポ状態から通常状態に移行したにも関わらず残り回数の表示が継続していることになり、高サポ状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまう。しかしながら、本実施形態によれば、特２保留プラス処理が正常に完了して高サポ状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示されることがないことから、実際に高サポ状態が終了しているにもかかわらず高サポ状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。

【２９８７】
また、本実施形態によれば、所定遊技状態を実行中において、特定抽選が特定抽選結果である場合に、所定遊技状態を終了させることから、遊技者は、特定抽選が特定抽選結果となることで、発生手段によって特別遊技状態の発生の提供を受けることができるとも

に、一旦、所定遊技状態を終えた後に、例えば、特定抽選が特定抽選結果を得ることによって所定遊技状態の実行条件である特定開始条件が成立する場合に、所定遊技状態を再度実行させることができる。この結果、遊技機の出球を効率的に増大することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【２９８８】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行中において、特定抽選である当たり抽選が大当たり当選または小当たり当選である場合に、高サポ状態を終了させることから、遊技者は、当たり抽選が大当たり当選または小当たり当選となることで、ラウンド遊技の発生の提供を受けることができるとともに、一旦、高サポ状態を終えた後に、例えば、当たり抽選が大当たり当選または小当たり当選し、３Ｒ大当たりＡまたは９Ｒ大当たりＡに振り分けられることによって高サポ状態の実行条件が成立する場合に、高サポ状態を再度実行させることができる。この結果、遊技機の出球を効率的に増大することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【２９８９】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、当該特定変動表示中に所定のキャラクターが出現する演出を行うことから、遊技者は、所定遊技状態が開始された後の特定変動表示の実行中において、所定のキャラクターを見た場合に、当該特定変動表示は、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【２９９０】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態が開始されてから４回目の遊技回である最終の遊技回において、当該遊技回の変動表示中に所定のキャラクターが出現する演出を行うことから、遊技者は、高サポ状態が開始された後の変動表示の実行中において、所定のキャラクターを見た場合に、当該変動表示は、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【２９９１】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、当該特定変動表示中に勝敗を決する演出を行うことから、遊技者は、所定遊技状態が開始された後の特定変動表示の実行中において、勝敗を決する演出を見た場合に、当該特定変動表示は、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【２９９２】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態が開始されてから４回目の遊技回である最終の遊技回において、当該遊技回の変動表示中に勝敗を決するバトル演出を行うことから、遊技者は、高サポ状態が開始された後の変動表示の実行中において、バトル演出を見た場合に、当該変動表示は、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【２９９３】
また、本実施形態によれば、遊技者による発射部への操作とは別の特定操作を受け付ける手段を備え、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、当該特定変動表示中に、特定操作を行うことを遊技者に促す演出を実行し得ることから、遊技者は、所定遊技状態が開始された後の特定変動表示の実行中において、特定操作を行うことを促す演出を見た場合に、当該特定変動表示は、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【２９９４】
具体的には、例えば、本実施形態によれば、遊技者による操作ハンドル２５の操作とは別の操作を受け付ける演出操作ボタン２４を備え、所定遊技状態である高サポ状態が開始されてから４回目の遊技回である最終の遊技回において、当該遊技回の変動表示中に、演出操作ボタン２４の操作を行うことを遊技者に促す演出を実行し得ることから、遊技者は、高サポ状態が開始された後の変動表示の実行中において、演出操作ボタン２４の操作を行うことを促す演出を見た場合に、当該変動表示は、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【２９９５】
また、本実施形態によれば、所定遊技状態の終了後に、所定遊技状態中に実行した特定制御処理に対応した演出を実行しうることから、遊技者は、所定遊技状態が終了した後に当該演出の付与を受けることが可能となる。例えば、所定遊技状態中に実行した特定制御処理に対応した演出を所定遊技状態の終了後に遊技者が受けることができない構成であった場合、所定遊技状態中に特定制御処理が完了したことを遊技者が知り得ないことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、所定遊技状態中に実行した特定制御処理に対応した演出を所定遊技状態の終了後に遊技者が受けることができることから、所定遊技状態中に特定制御処理が完了したことを遊技者が確実に知ることができる。したがって、本実施形態によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【２９９６】
具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態の終了後に、高サポ状態中に実行した特定制御処理である第２の所定条件下での特２始動保留処理に対応した特２図柄変動演出を実行しうることから、遊技者は、高サポ状態が終了した後に当該特２図柄変動演出の付与を受けることが可能となる。例えば、高サポ状態中に実行した特２始動保留処理に対応した特２図柄変動演出を高サポ状態の終了後に遊技者が受けることができない構成であった場合、高サポ状態中に特２始動保留処理が完了したことを遊技者が知り得ないことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、高サポ状態中に実行した第２の所定条件下での特２始動保留処理に対応した特２図柄変動演出を高サポ状態の終了後に遊技者が受けることができることから、高サポ状態中に特２始動保留処理が完了したことを確実に知ることができる。したがって、本実施形態によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【２９９７】
また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定変動表示または特定制御処理の実行が行われることによって表示手段による残り回数を更新させる場合に、当該表示を特定期間だけ行うことから、表示手段によって表示される残り回数が更新される（切り替わる）毎に、当該残り回数の表示がついたり消えたりすることになる。例えば、表

示手段によって、所定遊技状態が開始されてから残り回数が常時表示される構成であった場合、表示手段による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることあり得た。しかしながら、本実施形態によれば、表示手段によって表示される残り回数が更新される毎に、当該残り回数の表示が特定期間だけ行われることから、表示手段による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることを抑制することができる。

【２９９８】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域ＲＣを設け、図柄表示装置４１は、第１の所定条件下での変動表示、または第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行が行われることによって図柄表示装置４１による残り回数を更新させる場合に、当該表示を特定期間だけ行うことから、図柄表示装置４１よって表示される残り回数が更新される（切り替わる）毎に、当該残り回数の表示がついたり消えたりすることになる。例えば、図柄表示装置によって、高サポ状態が開始されてから残り回数が常時表示される構成であった場合、図柄表示装置による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることあり得た。しかしながら、本実施形態によれば、図柄表示装置４１によって表示される残り回数が更新される毎に、当該残り回数の表示が特定期間だけ行われることから、図柄表示装置４１による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることを抑制することができる。

【２９９９】

また、本実施形態によれば、特定回数Ｎ回目の特定変動表示の開始時、または特定回数Ｎ回目に対応する特定制御処理の完了時に、少なくとも所定遊技状態を終了させ得ることから、特定変動表示が行われることによって特定回数Ｎ回目となって所定遊技状態を終了させる場合、当該特定変動表示の開始時に所定遊技状態が終了する。例えば、特定回数Ｎ回目の特定変動表示の終了時に所定遊技状態を終了させる構成であった場合、当該特定変動表示中において保留制御処理が行われることが可能となる。このため、当該保留制御処理に基づいて実行される変動表示が、特定回数Ｎ回目の特定変動表示が行われた後に実行されることになり、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Ｎを上回ってしまうことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、特定回数Ｎ回目の特定変動表示の開始時に所定遊技状態が終了することから、当該特定変動表示中において保留制御処理が行われることが極めて困難となることから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Ｎを上回ってしまうことがない。一方、本実施形態によれば、特定制御処理の実行が行われることによって特定回数Ｎ回目となって所定遊技状態を終了させる場合、当該特定制御処理の完了時に所定遊技状態が終了する。このため、特定回数Ｎ回目に対応する特定制御処理が完了した場合、当該特定制御処理の完了時に直ちに所定遊技状態が終了され、その後は、変動表示を行う保留制御処理が更に行われることが極めて困難となることから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Ｎを上回ってしまうことがない。これらの結果、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数にいっそう安定させることができ、遊技機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう抑制することができる。

【３０００】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、高サポ状態が開始されてから規定回数である４回目の特定変動表示である特２の図柄変動の開始時、または４回目に対応する特定制御処理である特２始動保留処理の完了時に、少なくとも所定遊技状態である高サポ状態を終了させ得ることから、特２の図柄変動が行われることによって４回目目となって高サポ状態を終了させる場合、当該特２図柄変動の開始時に高サポ状態が終了する。例えば、規定回数である４回目の特２図柄変動の終了時に高サポ状態を終了させる構成であった場合、当該特２図柄変動中において変動表示を行う特２始動保留処理が行われることが可能となる。このため、当該保留処理に基づいて実行される変動表示が、４回目の特２図柄変動が行われた後に実行されることになり、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表

示の回数が規定回数である４回を上回ってしまうことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、規定回数である４回目の特２図柄変動の開始時に高サポ状態が終了することから、当該４回目の特２図柄変動中において保留処理が行われることが極めて困難となることから、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が４回を上回ってしまうことがない。一方、本実施形態によれば、特定制御処理である特２始動保留処理の実行が行われることによって規定回数である４回目となって高サポ状態を終了させる場合、当該特２始動保留処理の完了時に高サポ状態が終了する。このため、４回目に対応する特２始動保留処理が完了した場合、当該特２始動保留処理の完了時に直ちに高サポ状態が終了され、その後は、変動表示を行う特２始動保留処理が更に行われることが極めて困難となることから、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が規定回数である４回を上回ってしまうことがない。これらの結果、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数にいっそう安定させることができ、遊技機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう抑制することができる。

【３００１】

このように、本実施形態によれば、所定遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の所定遊技状態を実行させることが可能となる。

【３００２】

《５－５》主制御装置において実行される各種処理：

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

【３００３】

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

【３００４】

＜タイマ割込み処理＞

図２２１は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【３００５】

ステップＳｇ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｆの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｆの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｇ０１０２に進む。

【３００６】

ステップＳｇ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｇ０１０３に進む。

【３００７】

ステップＳｇ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、および変動種別カウンタＣＳの値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、および変動種別カウンタＣＳにそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｇ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、

後述する通常処理（図２２７）において、その値を更新する。
【３００８】
ステップＳｇ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｇ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｇ０１０４を実行した後、ステップＳｇ０１０５に進む。
【３００９】
ステップＳｇ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｇ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｇ０１０５を実行した後、ステップＳｇ０１０６に進む。
【３０１０】
ステップＳｇ０１０６では、小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａまたは可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球に伴う大入賞口用の入球処理を実行する。ステップＳｇ０１０６の大入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｇ０１０６を実行した後、ステップＳｇ０１０７に進む。
【３０１１】
ステップＳｇ０１０７では、Ｖ入賞口５９への入球に伴うＶ入賞口用の入球処理を実行する。ステップＳｇ０１０７のＶ入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｇ０１０７を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【３０１２】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２２１：Ｓｇ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３０１３】
図２２２は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｇ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｇ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｇ０２０３に進む。
【３０１４】
ステップＳｇ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｇ０２０４に進む。
【３０１５】
ステップＳｇ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値（以下、第１始動保留個数ＲａＮと呼ぶ）が特１側の上限値未満であるか否かを判定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。特１側の上限値は４である。ステップＳｇ０２０４において、第１始動保留個数ＲａＮが特１側の上限値未満でない場合には（Ｓｇ０２０４：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【３０１６】
一方、ステップＳｇ０２０４において、第１始動保留個数ＲａＮが特１側の上限値未満である場合には（Ｓｇ０２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０２０５に進み、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された第１始動保留個数ＲａＮに１を加算した後、ステップＳｇ０２０６に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｇ０２０７に進む。
【３０１７】
ステップＳｇ０２０７では、ステップＳｇ０１０３（図２２１）において更新した当た

り乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｇ０２０５において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する保留制御処理を実行する。ステップＳｇ０２０７を実行した後、ステップＳｇ０２０８に進む。

【３０１８】

ステップＳｇ０２０８では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、当たり抽選で大当たり当選する場合または小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップＳｇ０２０８を実行した後、ステップＳｇ０２０９に進む。

【３０１９】

ステップＳｇ０２０９では、特１の保留コマンドを設定する処理（以下、特１保留コマンド設定処理と呼ぶ）を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいてステップＳｇ０２０８によって実行された先判定処理の判定結果を、特１の保留コマンドとして設定する。

【３０２０】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２２７：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【３０２１】

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

【３０２２】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｇ０２０９を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【３０２３】

ステップＳｇ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｇ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｇ０２１０に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【３０２４】

ステップＳｇ０２１０において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｇ０２１０：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０２１１に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｇ０２１２に進む。一方、ステップＳｇ０２１０において、遊技球が第２始動口３４に入球していない

と判定した場合には（Ｓｇ０２１０：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【３０２５】
ステップＳｇ０２１２では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｇ０２１３に進む。
【３０２６】
ステップＳｇ０２１３では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値（以下、第２始動保留個数ＲｂＮと呼ぶ）が特２側の上限値未満であるか否かを判定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。特２側の上限値は２である。ステップＳｇ０２１３において、第２始動保留個数ＲｂＮが特２側の上限値未満でない場合には（Ｓｇ０２１３：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【３０２７】
一方、ステップＳｇ０２１３において、第２始動保留個数ＲｂＮが特２側の上限値未満である場合には（Ｓｇ０２１３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０２１４に進む。
【３０２８】
ステップＳｇ０２１４では、ステップＳｇ０１０３（図２２１）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が予め定められた正常範囲内であるか否かを判定する判定処理を実行する。次いで、当該判定処理の判定結果が、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が予め定められた正常範囲内であると判定された場合には（Ｓｇ０２１５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０２１６に進み、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された第２始動保留個数ＲｂＮに１を加算した後、ステップＳｇ０２１７に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された合計保留個数ＣＲＮに１を加算する。その後、ステップＳｇ０２１８に進む。
【３０２９】
ステップＳｇ０２１８では、ステップＳｇ０２１４において正常範囲内であると判定された当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値と、減算済フラグとを、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｇ０２１７において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。減算済フラグは、ステップＳｇ０２１８における格納時にはＯＦＦ状態であり、高サポ状態における特図遊技回中に時短回数カウンタの減算を行った際にＯＦＦからＯＮに切り替えられるフラグである。ステップＳｇ０２１３～ステップＳｇ０２１８の処理が保留制御処理に該当する。ステップＳｇ０２１８を実行した後、ステップＳｇ０２１９に進む。
【３０３０】
ステップＳｇ０２１９では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、当たり抽選で大当たり当選する場合または小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップＳｇ０２１９を実行した後、ステップＳｇ０２２０に進む。
【３０３１】
ステップＳｇ０２２０では、特２の保留コマンドを設定する処理（以下、特２保留コマンド設定処理と呼ぶ）を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいてステップＳｇ０２１９によって実行された先判定処理の判定結果を、特２の保留コマンドとして設定する。ステップＳｇ０２１９～ステップＳｇ０２２０の処理が対応制御処理に該当する。ステップＳｇ０２２０を実行した後、ステップＳｇ０２２１に進む。

【３０３２】
ステップＳｇ０２２１では、時短回数減算処理を実行する。本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって、時短回数カウンタＰＮＣの値を変動表示の実行回数と特２保留プラス処理（＝特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とを含む処理）の実行回数との両方で更新（減算）し、当該時短回数カウンタの値が０に達した場合に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させる構成としたが、ステップＳｇ０２２０の時短回数減算処理は、特２保留プラス処理（＝特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とを含む処理）の実行回数で時短回数カウンタＰＮＣの値を更新するための処理である。ステップＳｇ０２２１の時短回数減算処理の詳細については後述する。ステップＳｇ０２２１を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。
【３０３３】
＜時短回数減算処理＞
次に、時短回数減算処理について説明する。時短回数減算処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図２２２：Ｓｇ０２２１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３０３４】
図２２３は、時短回数減算処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０３０１では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ０３０１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ０３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０３０２に進む。
【３０３５】
ステップＳｇ０３０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図遊技回中フラグ記憶エリアの特図遊技回中フラグがＯＮであるか否かを判定する。特図遊技回中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が停止して停止表示となり、当該停止表示が終了する場合にＯＦＦにされるフラグである。このため、ステップＳｇ０３０２の処理によれば、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が遊技回中であるか否かの判定が行われる。ステップＳｇ０３０２において、特図遊技回中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０３０３に進む。
【３０３６】
ステップＳｇ０３０３では、時短回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。時短回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードが開始された場合に、時短回数カウンタＰＮＣに値が設定され、高頻度サポートモード時において変動表示または特２始動保留処理が実行される毎にカウンタ値がデクリメントされる（１だけ減らされる）カウンタである。時短回数カウンタＰＮＣは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに記憶される。
【３０３７】
ステップＳｇ０３０３において、時短回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｇ０３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０３０４に進み、時短回数カウンタＰＮＣの値をデクリメントする（１だけ減らす）。ステップＳｇ０３０４を実行した後、ステップＳｇ０３０５に進む。
【３０３８】
なお、ステップＳｇ０３０１において高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｇ０３０１：ＮＯ）、ステップＳｇ０３０２において特図遊技回中フラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｇ０３０２：ＮＯ）、または、ステップＳｇ０３０３において時短回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｇ０３０３：ＮＯ）、本時短回数減算処理を終了する。

【３０３９】
ステップＳｇ０３０５では、対応する保留情報の減算済フラグ、すなわち、ステップＳｇ０２１８（図２２２）で記憶エリアに格納した減算済フラグをＯＦＦからＯＮに切り替える。ステップＳｇ０３０５を実行した後、ステップＳｇ０３０６に進む。
【３０４０】
ステップＳｇ０３０６では、保留格納時減算演出コマンドを設定する。保留格納時減算演出コマンドは、保留格納時減算演出を実行することをサブ側の制御装置に認識させる情報を含むコマンドである。保留格納時減算演出コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２２７：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ０３０６を実行した後、ステップＳｇ０３０７に進む。
【３０４１】
ステップＳｇ０３０７では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された第２始動保留個数ＲｂＮが１であるか否かを判定する。ステップＳｇ０３０７において、第２始動保留個数ＲｂＮが１であると判定された場合には（Ｓｇ０３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０３０８に進む。
【３０４２】
ステップＳｇ０３０８では、時短回数カウンタＰＮＣの値が１であるか否かを判定する。時短回数カウンタＰＮＣは、上述したように、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに記憶される。ステップＳｇ０３０８において、時短回数カウンタＰＮＣの値が１であると判定された場合には（Ｓｇ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０３０９に進む。
【３０４３】
ステップＳｇ０３０９では、停止時減算フラグがＯＮであるか否かを判定する。停止時減算フラグは、高サポ状態Ｈ３ａの非遊技回中において第２始動口３４へ遊技球が入球したことを契機として特図２当たり抽選に基づく変動表示が実行される場合に、時短回数カウンタの値を１だけ減算するタイミングを、当該変動表示が停止して停止表示となったタイミング（すなわち、変動停止時）に遅延するためのフラグである。停止時減算フラグは、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。ステップＳｇ０３０９において、停止時減算フラグがＯＮであると判定された場合には（Ｓｇ０３０９：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０３１０に進む。
【３０４４】
ステップＳｇ０３１０では、時短回数カウンタＰＮＣの値をデクリメントする（１だけ減らす）。ステップＳｇ０３１０を実行した後、ステップＳｇ０３１１に進み、停止時減算フラグをＯＦＦする。ステップＳｇ０３１１を実行した後、ステップＳｇ０３１２に進む。
【３０４５】
なお、ステップＳｇ０３０７において第２始動保留個数ＲｂＮが１でないと判定された場合（Ｓｇ０３０７：ＮＯ）、ステップＳｇ０３０８において時短回数カウンタＰＮＣの値が１でないと判定された場合（Ｓｇ０３０８：ＮＯ）、または、ステップＳｇ０３０９において停止時減算フラグがＯＮでないと判定された場合には（Ｓｇ０３０９：ＮＯ）、ステップＳｇ０３１２に進む。
【３０４６】
ステップＳｇ０３１２では、時短回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｇ０３１２において、時短回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合には（Ｓｇ０３１２：ＮＯ）、ステップＳｇ０３１３に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｇ０３１３を実行した後、本時短回数減算処理を終了する。
【３０４７】
ステップＳｇ０３１２において、時短回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合には（Ｓｇ０３１２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０３１３を実行することなく、本時短回数減算処理を終了する。

【３０４８】
ステップＳｇ０３０７からステップＳｇ０３１３までの処理が、先に説明した第１の時短回数超過回避処理に該当し、例えば、先に説明したケース３（図２１９）における時刻ｔ５１の各信号の変化を実現する。
【３０４９】
＜スルー用の入球処理＞
次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２２１：Ｓｇ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３０５０】
図２２４は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｇ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｇ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、普通電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｇ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｇ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。
【３０５１】
ステップＳｇ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｇ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｇ０４０４に進む。
【３０５２】
ステップＳｇ０４０４では、ステップＳｇ０１０３（図２２１）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。
【３０５３】
一方、ステップＳｇ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｇ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。
【３０５４】
＜大入賞口用の入球処理＞
次に、大入賞口用の入球処理について説明する。大入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２２１：ステップＳｇ０１０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３０５５】
図２２５は、大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０５０１では、小当たり専用可変入賞装置５７に備えられた大入賞口（以下、小当たり用の大入賞口とも呼ぶ）５７ａに遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｇ０５０１において、小当たり用の大入賞口５７ａに遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｇ０５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０５０２に進む。一方、ステップＳｇ０５０１において、小当たり用の大入賞口５７ａに遊技球が入球したと判定しなかった場合には（Ｓｇ０５０１：ＮＯ）、ステップＳｇ０５０４に進む。
【３０５６】
ステップＳｇ０５０２では、小当たり用の大入賞口５７ａに入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、小当たり用の大入賞口５７ａに１個の遊技球が入球した場合には、１０個の遊技球が賞球として払い出される。ステップＳｇ０５０２を実行した後、ステップＳｇ０５０３に進む。

【３０５７】
ステップＳｇ０５０３では、第１大入賞口入球コマンドを設定する。第１大入賞口入球コマンドは、小当たり用の大入賞口５７ａに遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２２７：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ０５０３を実行した後、ステップＳｇ０５０４に進む。
【３０５８】
ステップＳｇ０５０４では、可変入賞装置３６に備えられた大入賞口（以下、大当たり用の大入賞口とも呼ぶ）３６ａに遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｇ０５０４において、大当たり用の大入賞口３６ａに遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｇ０５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０５０５に進む。一方、ステップＳｇ０５０４において、大当たり用の大入賞口３６ａに遊技球が入球したと判定しなかった場合には（Ｓｇ０５０４：ＮＯ）、そのまま大入賞口用の入球処理を終了する。
【３０５９】
ステップＳｇ０５０５では、大当たり用の大入賞口３６ａに入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、大当たり用の大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した場合には、１５個の遊技球が賞球として払い出される。ステップＳｇ０５０５を実行した後、ステップＳｇ０５０６に進む。
【３０６０】
ステップＳｇ０５０６では、第２大入賞口入球コマンドを設定する。第２大入賞口入球コマンドは、大当たり用の大入賞口３６ａに遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２２７：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ０５０６を実行した後、大入賞口用の入球処理を終了する。
【３０６１】
＜Ｖ入賞口用の入球処理＞
次に、Ｖ入賞口用の入球処理について説明する。Ｖ入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２２１：ステップＳｇ０１０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３０６２】
図２２６は、Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０６０１では、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｇ０６０１において、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｇ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０６０２に進む。
【３０６３】
ステップＳｇ０６０２では、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｖ入賞フラグは、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球した場合にＯＮとなり、当該Ｖ入賞フラグがＯＮとなったことを契機としてＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始され、当該Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードの終了の際にＯＦＦとなるフラグである。Ｖ入賞フラグは、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。ステップＳｇ０６０２では、既にＶ入賞フラグがＯＮとなっているか否かを判定することによって、複数個の遊技球がＶ入賞口５９に入球した場合であっても後述するステップＳｇ０６０３およびステップＳｇ０６０４の処理が重複して実行されない構成を採用している。
【３０６４】
ステップＳｇ０６０２において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｇ０６０３に進み、Ｖ入賞フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｇ０６０４に進み、Ｖ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。Ｖ入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２２７：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光

制御装置９０は、Ｖ入賞コマンドを受信すると、遊技球がＶ入賞口５９に入球してＶ入賞大当たりに当選したこと、当該Ｖ入賞に基づいて特電開閉実行モードが開始されることを示唆する演出であるＶ入賞演出を実行する。

【３０６５】

ステップＳｇ０６０４を実行した後、本Ｖ入賞口用の入球処理を終了する。

【３０６６】

一方、ステップＳｇ０６０１においてＶ入賞口５９に遊技球が入球していないと判定した場合（Ｓｇ０６０１：ＮＯ）、およびステップＳｇ０６０２においてＶ入賞フラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｇ０６０２：ＹＥＳ）には、上述したステップＳｇ０６０３およびステップＳｇ０６０４を実行することなく、本Ｖ入賞口用の入球処理を終了する。

【３０６７】

＜通常処理＞

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

【３０６８】

図２２７は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０７０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定や必要に応じて初期化設定などが実行される。その後、ステップＳｇ０７０２に進む。

【３０６９】

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

【３０７０】

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

【３０７１】

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

【３０７２】

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

【３０７３】

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

【３０７４】
ステップＳｇ０７０８では、第２始動口３４に設けられた普通電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、普通電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｇ０７０９に進む。
【３０７５】
ステップＳｇ０７０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｇ０７０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｇ０７０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｇ０７０９：ＮＯ）、ステップＳｇ０７１０及びステップＳｇ０７１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｇ０７１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｇ０７１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｇ０７０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｇ０６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０７０３に戻り、ステップＳｇ０７０３からステップＳｇ０７０８までの各処理を実行する。
【３０７６】
なお、ステップＳｇ０７０３からステップＳｇ０７０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。
【３０７７】
＜遊技回制御処理＞
次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図２２７：Ｓｇ０７０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３０７８】
図２２８は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０８０１では、大当たりに基づく開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの大当たり開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【３０７９】
ステップＳｇ０８０１において、大当たりに基づく開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｇ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０８０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、大当たりに基づく開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｇ０８０１において、大当たりに基づく開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｇ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｇ０８０２に進む。
【３０８０】
ステップＳｇ０８０２では、小当たりに基づく開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの小当たり開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【３０８１】

ステップＳｇ０８０２において、小当たりに基づく開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｇ０８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０８０３以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、小当たりに基づく開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｇ０８０２において、小当たりに基づく開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｇ０８０２：ＮＯ）、ステップＳｇ０８０３に進む。

【３０８２】

ステップＳｇ０８０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図遊技回中フラグ記憶エリアの特図遊技回中フラグがＯＮであるか否かを判定する。特図遊技回中フラグは、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について遊技回を開始させる場合にＯＮにされ、その遊技回が終了する場合にＯＦＦにされる。このため、ステップＳｇ０８０３の処理によれば、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が遊技回中であるか否かの判定が行われる。

【３０８３】

ステップＳｇ０８０３において、特図遊技回中フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｇ０８０３：ＮＯ）、ステップＳｇ０８０４に進む。

【３０８４】

ステップＳｇ０８０４では、特図ユニット３７における変動及び図柄表示装置４１における変動を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｇ０８０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【３０８５】

一方、ステップＳｇ０８０３において、特図遊技回中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ０８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０８０５に進む。

【３０８６】

ステップＳｇ０８０５では、特図ユニット３７における変動及び図柄表示装置４１における変動を停止させるための変動停止処理を実行する。なお、変動停止処理の詳細は後述する。ステップＳｇ０８０５を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【３０８７】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２２８：Ｓｇ０８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３０８８】

図２２９は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０９０１では、合計保留個数記憶エリアに格納された合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｇ０９０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｇ０９０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｇ０９０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｇ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０９０２に進む。

【３０８９】

ステップＳｇ０９０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｇ０９０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【３０９０】

ステップＳｇ０９０３では、当たり抽選において大当たり又は小当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｇ０９０３を実行した後、ステップＳｇ０９０４に進む。

【３０９１】
ステップＳｇ０９０４では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無や、小当たりの有無、リーチの発生の有無等に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｇ０９０４を実行した後、ステップＳｇ０９０５に進む。
【３０９２】
ステップＳｇ０９０５では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｇ０９０６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｇ０９０５を実行した後、ステップＳｇ０９０６に進む。
【３０９３】
ステップＳｇ０９０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、振分け判定の結果が８Ｒ大当たりＡと８Ｒ大当たりＢと１５Ｒ大当たりＡと１Ｒ小当たりとのいずれであるかを特定する情報とが含まれている。
【３０９４】
ステップＳｇ０９０５およびステップＳｇ０９０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２２７）におけるステップＳｇ０７０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｇ０９０６を実行した後、ステップＳｇ０９０７に進む。
【３０９５】
ステップＳｇ０９０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して特定変動表示としての変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して特定変動表示としての変動表示を開始させる。ステップＳｇ０９０７を実行した後、ステップＳｇ０９０８に進む。
【３０９６】
ステップＳｇ０９０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動中フラグをＯＮする。ステップＳｇ０９０８を実行した後、ステップＳｇ０９０９に進む。
【３０９７】
ステップＳｇ０９０９では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図遊技回中フラグ記憶エリアに記憶されている特図遊技回中フラグをＯＮする。ステップＳｇ０９０９を実行した後、本変動開始処理を終了する。
【３０９８】
＜保留情報シフト処理＞
次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２２９：Ｓｇ０９０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３０９９】
図２３０は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１００１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納さ

れた第２始動保留個数ＲｂＮが０であるか否かを判定することによって、処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。すなわち、第２始動保留個数ＲｂＮが０である場合に処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定し、第２始動保留個数ＲｂＮが０でない場合に処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａでないと判定する。

【３１００】

ステップＳｇ１００１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（Ｓｇ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１００２～ステップＳｇ１００７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｇ１００１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｇ１００１：ＮＯ）、ステップＳｇ１００８～ステップＳｇ１０１５の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。この結果、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに保留情報が記憶されている場合には、ステップＳｇ１００８～ステップＳｇ１０１５の第２保留エリア用の保留情報シフト処理が優先的に実行されることになる。

【３１０１】

ステップＳｇ１００２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｇ１００３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｇ１００４に進む。ステップＳｇ１００４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｇ１００５に進む。これにより、対応制御処理である第１保留エリアＲａに格納されていた保留情報に対する変動制御を主制御装置で実行が可能となる。

【３１０２】

ステップＳｇ１００５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｇ１００５を実行した後、ステップＳｇ１００６に進む。

【３１０３】

ステップＳｇ１００６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｇ１００７へ進む。

【３１０４】

ステップＳｇ１００７では、対応制御処理であるシフト時コマンドを設定する処理を実行する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップＳｇ１００７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２２７）におけるステップＳｇ０７０３において、音声発光制御装置９０に送信される。

【３１０５】

ステップＳｇ１００１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｇ１００１：ＮＯ）、ステップＳｇ１００８に進む。

【３１０６】
ステップＳｇ１００８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｇ１００９に進む。ステップＳｇ１００９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｇ１０１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｇ１０１１に進む。
【３１０７】
ステップＳｇ１０１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｇ１０１１を実行した後、ステップＳｇ１０１２に進む。
【３１０８】
ステップＳｇ１０１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｇ１０１３に進む。
【３１０９】
ステップＳｇ１０１３では、対応制御処理であるシフト時コマンドを設定する処理を実行する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。
【３１１０】
ステップＳｇ１０１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２２７）におけるステップＳｇ０７０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。ステップＳｇ１０１３を実行した後、ステップＳｇ１０１４に進む。
【３１１１】
ステップＳｇ１０１４では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【３１１２】
ステップＳｇ１０１４において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１０１４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１０１５に進み、実行エリアＡＥに格納されている減算済フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【３１１３】
ステップＳｇ１０１５において、実行エリアＡＥに格納されている減算済フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｇ１０１５：ＮＯ）、ステップＳｇ１０１６に進み、時短回数カウンタＰＮＣの値が１を上回るか否かを判定する。
【３１１４】
ステップＳｇ１０１６において、時短回数カウンタＰＮＣの値が１以下であると判定した場合には（Ｓｇ１０１６：ＮＯ）、ステップＳｇ１０１７に進み、時短回数カウンタＰＮＣの値をデクリメントする。ステップＳｇ１０１７を実行した後、ステップＳｇ１０１８に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｇ１０１８を実行した

後、本保留情報シフト処理を終了する。
【３１１５】
一方、ステップＳｇ１０１６において、時短回数カウンタＰＮＣの値が１を上回ると判定した場合には（Ｓｇ１０１６：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１０１９に進み、停止時減算フラグをＯＮする。ステップＳｇ１０１９を実行した後、本保留情報シフト処理を終了する。
【３１１６】
ステップＳｇ１０１４において高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｇ１０１４：ＮＯ）、または、ステップＳｇ１０１５において実行エリアＡＥに格納されている減算済フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１０１５：ＹＥＳ）、本保留情報シフト処理を終了する。
【３１１７】
ステップＳｇ１０１４からステップＳｇ１０１７までの処理が、先に説明した第２の時短回数超過回避処理に該当し、例えば、先に説明したケース４（図２２０）における時刻ｔ７４の各信号の変化を実現する。
【３１１８】
ここで、特２の遊技回が終了した後に、特２の保留が存在する場合について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、特２保留が優先的に処理されることから、この場合には、ステップＳｇ１００１で処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定され（Ｓｇ１００１：ＮＯ）、ステップＳｇ１００８に処理が移行することによって、特２保留を実行エリアＡＥに移動するシフト処理が行なわれ（ステップＳｇ１０１１）、実行エリアＡＥに移動した特２保留に対する変動制御が開始される。
【３１１９】
一方、特２の遊技回が終了した後に、特２の保留が存在せず、特１の保留が存在する場合には、ステップＳｇ１００１で処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定され（Ｓｇ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１００２に処理が移行することによって、特１保留を実行エリアＡＥに移動するシフト処理が行なわれ（ステップＳｇ１００５）、実行エリアＡＥに移動した特１保留に対する変動制御が開始される。
【３１２０】
なお、特２の遊技回が終了した後に、特２の保留も特１の保留も存在しない場合には、変動開始処理（図２２９）のステップＳｇ０９０１で合計保留個数ＣＲＮが０以下であると判定され（Ｓｇ０９０１：ＮＯ）、新たな変動が開始されることがない。この場合には、例えば、デモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理が行われる。当該特２の保留も特１の保留も存在しない状態から、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングで取得した各乱数の値を特１保留として記憶する処理が行なわれ、その後、直ちに、当該記憶した特１保留に対する変動表示が行われる。
【３１２１】
本実施形態のパチンコ機１０では、前述したように、特１保留よりも特２保留を優先的に処理する構成としたが、これに対して、変形例として、特１保留、特２保留にかわらず第１始動口３３または第２始動口３４への遊技球の入賞のタイミングが早いほど優先的に処理する構成としてもよい。この変形例において、特２の遊技回が終了した後に、特１の保留または特２の保留が存在する場合には、特２の遊技回が終了した後に、入賞のタイミングが早い保留情報に対する変動制御が開始されることになる。
【３１２２】
＜当たり判定処理＞
次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２２９：Ｓｇ０９０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３１２３】
図２３１は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１１０１では

、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１１０１において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１１０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１１０２に進み、特図１当たり抽選用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２０５（ａ）に示す特図１当たり抽選用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている数値範囲と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｇ１１０４に進む。

【３１２４】

一方、ステップＳｇ１１０１において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１１０３に進み、特図２当たり抽選用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２０５（ｂ）に示す特図２当たり抽選用の当否テーブルにおいて大当たり当選または小当たり当選として設定されている数値範囲と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｇ１１０４に進む。

【３１２５】

ステップＳｇ１１０４では、ステップＳｇ１１０２又はステップＳｇ１１０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｇ１１０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｇ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１１０５に進む。

【３１２６】

ステップＳｇ１１０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１１０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｇ１１０５：ＮＯ）、ステップＳｇ１１０６に進み、特図１大当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり種別カウンタＣ２の値が、図２０６（ａ）に示す特図１大当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップＳｇ１１０６を実行した後、ステップＳｇ１１１０に進む。

【３１２７】

一方、ステップＳｇ１１０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１１０７に進み、特図２大当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり種別カウンタＣ２の値が、図２０６（ｂ）に示す特図２大当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップＳｇ１１０７を実行した後、ステップＳｇ１１１０に進む。

【３１２８】

一方、ステップＳｇ１１０４において、当否判定の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｇ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｇ１１０８に進む。

【３１２９】

ステップＳｇ１１０８では、ステップＳｇ１１０２又はステップＳｇ１１０３における当否判定（当たり抽選）の結果が小当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｇ１１０８において、当否判定の結果が小当たり当選である場合には（Ｓｇ１１０８：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１１０９に進み、特図２小当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり種別カウンタＣ２の値が、図２０７に示す特図２小当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップＳｇ１１０９を実行した後、先に説明したステップＳｇ１１０７に進む。

【３１３０】

ステップＳｇ１１１０では、ステップＳｇ１１０６又はステップＳｇ１１０７と、ステップＳｇ１１０９とによって得られた振分判定の結果から当たりの種別に対応したフラグ（当たりフラグ）をＯＮにする。本実施形態のパチンコ機１０では、図２０６および図２

０７から判るように、当たりの種別として、３Ｒ大当たりＡ、３Ｒ大当たりＢ、９Ｒ大当たりＡ、１Ｒ小当たりの４種類が用意されていることから、当たりフラグとしては、３Ｒ大当たりＡフラグ、３Ｒ大当たりＢフラグ、９Ｒ大当たりＡフラグ、１Ｒ小当たりフラグ、の４種類のフラグが用意されている。ステップＳｇ１１０６の振分判定の結果が３Ｒ大当たりＡである場合には、３Ｒ大当たりＡフラグをＯＮにする。当たりフラグはＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。ステップＳｇ１１０６の振分判定の結果が３Ｒ大当たりＢである場合には、３Ｒ大当たりＢフラグをＯＮにする。ステップＳｇ１１０７の振分判定の結果が３Ｒ大当たりＡである場合には、３Ｒ大当たりＡフラグをＯＮにする。ステップＳｇ１１０７の振分判定の結果が９Ｒ大当たりＡである場合には、９Ｒ大当たりＡフラグをＯＮにする。一方、ステップＳｇ１１０９の振分判定の結果が１Ｒ小当たりであり、ステップＳｇ１１０７の振分判定の結果が３Ｒ大当たりＡである場合には、１Ｒ小当たりフラグをＯＮにし、３Ｒ大当たりＡフラグをＯＮにする。ステップＳｇ１１０９の振分判定の結果が１Ｒ小当たりであり、ステップＳｇ１１０７の振分判定の結果が９Ｒ大当たりＡである場合には、１Ｒ小当たりフラグをＯＮにし、９Ｒ大当たりＡフラグをＯＮにする。

【３１３１】

当たりフラグにおける１Ｒ小当たりフラグのＯＮ／ＯＦＦによって、当たり抽選における小当たり当選の有無を特定することができる。当たりフラグにおける８Ｒ大当たりＡフラグのＯＮ／ＯＦＦと８Ｒ大当たりＡフラグのＯＮ／ＯＦＦと１５Ｒ大当たりＡフラグのＯＮ／ＯＦＦとによって、当たり抽選における大当たり当選の有無と振分判定の結果とを特定することができる。ステップＳｇ１１１０を実行した後、ステップＳｇ１１１１に進む。

【３１３２】

ステップＳｇ１１１１では、当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たり又は小当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図２０３）に記憶されている当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｇ１１０６又はステップＳｇ１１０７と、ステップＳｇ１１０９とにおいて振り分けた当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｇ１１１１を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【３１３３】

ステップＳｇ１１０８において、ステップＳｇ１１０２又はステップＳｇ１１０３における当たり抽選の当否結果が小当たり当選でない場合には（Ｓｇ１１０８：ＮＯ）、ステップＳｇ１１１２に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図２０３）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｇ１１１３に進む。

【３１３４】

ステップＳｇ１１１３において、ステップＳｇ１１１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｇ１１１３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１１１４に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｇ１１１４を実行した後、ステップＳｇ１１１５に進む。

【３１３５】

一方、ステップＳｇ１１１３において、ステップＳｇ１１１２におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｇ１１１３：ＮＯ）、ステップＳｇ１１１４を実行することなく、ステップＳｇ１１１５に進む。

【３１３６】
ステップＳｇ１１１５では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図２０３）における外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｇ１１１５を実行した後、当たり判定処理を終了する。
【３１３７】
＜変動時間設定処理＞
次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２２９：Ｓｇ０９０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３１３８】
図２３２は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１２０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｇ１２０２に進む。
【３１３９】
ステップＳｇ１２０２では、変動時間テーブルを特定する処理を実行する。変動時間テーブルは、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間の情報（変動時間情報）と変動種別カウンタＣＳの値とをデータ要素とする表形式のデータである。ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄには、遊技状態や、小当たりの有無、大当たりの有無、時短付与の有無、リーチ発生の有無等に応じた様々な種類の変動時間テーブルを記憶している。ステップＳｇ１２０２では、これらの変動時間テーブルから一の変動時間テーブルを特定する。具体的には、当たりフラグから特定される今回の遊技回に係る当否判定の判定結果と振分判定の判定結果や、リーチ発生フラグから特定されるリーチ判定の判定結果等に基づいて、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄの中から一の変動時間テーブルの特定を行う。ステップＳｇ１２０２を実行した後、ステップＳｇ１２０３に進む。
【３１４０】
ステップＳｇ１２０３では、ステップＳｇ１２０２で特定した変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｇ１２０１で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｇ１２０３を実行した後、ステップＳｇ１２０４に進む。
【３１４１】
ステップＳｇ１２０４では、ステップＳｇ１２０３で取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間設定処理を終了する。
【３１４２】
＜変動停止処理＞
次に、変動停止処理について説明する。変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２２８：Ｓｇ０８０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３１４３】
図２３３は、変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１３０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動中フラグ記憶エリアの特図変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。特図変動中フラグは、上述したように、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。このため、ステ

ップＳｇ１３０１の処理によれば、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かの判定が行われる。

【３１４４】

ステップＳｇ１３０１において、特図変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１３０２に進む。

【３１４５】

ステップＳｇ１３０２では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｇ１３０２では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図２３２）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【３１４６】

ステップＳｇ１３０２において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｇ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１３０３に進む。ステップＳｇ１３０３～ステップＳｇ１３１４は、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの停止表示が開始される場合に実行される。

【３１４７】

ステップＳｇ１３０２において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｇ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｇ１３０３～ステップＳｇ１３１３を実行することなく、ステップＳｇ１３１４に進む。また、ステップＳｇ１３０１において、特図変動中フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｇ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１３０２～ステップＳｇ１３１３を実行することなく、ステップＳｇ１３１４に進む。

【３１４８】

ステップＳｇ１３０３では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。ステップＳｇ１３０３を実行した後、ステップＳｇ１３０４に進む。

【３１４９】

ステップＳｇ１３０４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動中フラグをＯＦＦする。ステップＳｇ１３０４を実行した後、ステップＳｇ１３０５に進む。

【３１５０】

ステップＳｇ１３０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図確定中フラグ記憶エリアに記憶されている特図確定中フラグをＯＮする。特図確定中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について停止表示を開始させる場合にＯＮにされ、その停止表示が終了する場合にＯＦＦにされる。ステップＳｇ１３０５を実行した後、ステップＳｇ１３０６に進む。

【３１５１】

ステップＳｇ１３０６では、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が外れであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の３Ｒ大当たりＡフラグ、３Ｒ大当たりＢフラグ、９Ｒ大当たりＡフラグ、および１Ｒ小当たりフラグの全てがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｇ１３０６において、全てがＯＦＦである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が外れであると判定した場合には（Ｓｇ１３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１３０７に進む。

【３１５２】

本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって、時短回数カウンタＰＮＣの値を変動表示の実行回数と特２始動保留処理の実行回数との両方で更新（減算）し、当該時短回数カウンタの値が０に達した場合に、サポー

トモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させる構成としたが、ステップＳｇ１３０７からステップＳｇ１３１３までの処理は、変動表示の実行回数で時短回数カウンタＰＮＣの値を更新するための処理である。

【３１５３】

ステップＳｇ１３０７では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３１５４】

ステップＳｇ１３０７において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１３０８に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶された停止時減算フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３１５５】

ステップＳｇ１３０８において、停止時減算フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１３０９に進み、時短回数カウンタＰＮＣの値をデクリメントする。ステップＳｇ１３０９の処理は、本変動停止処理が第１図柄表示部３７ａと第２図柄表示部３７ｂとのうちのいずれについての変動停止処理かにかかわらず行われる。ステップＳｇ１３０９を実行した後、ステップＳｇ１３１０に進む。

【３１５６】

ステップＳｇ１３１０では、変動停止時減算演出コマンドを設定する。変動停止時減算演出コマンドは、変動停止時減算演出を実行することをサブ側の制御装置に認識させる情報を含むコマンドである。変動停止時減算演出コマンドは、前述した通常処理のコマンド出力処理（図２２７：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ１３１０を実行した後、ステップＳｇ１３１１に進む。

【３１５７】

ステップＳｇ１３１１では、停止時減算フラグをＯＦＦする。ステップＳｇ１３１１を実行した後、ステップＳｇ１３１２に進む。

【３１５８】

ステップＳｇ１３０８において、停止時減算フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｇ１３０８：ＮＯ）、ステップＳｇ１３０９～ステップＳｇ１３１１を実行することなく、ステップＳｇ１３１２に進む。

【３１５９】

ステップＳｇ１３１２では、時短回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｇ１３１２において、時短回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合には（Ｓｇ１３１２：ＮＯ）、ステップＳｇ１３１３に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｇ１３１３を実行した後、ステップＳｇ１３１４に進む。

【３１６０】

ステップＳｇ１３１２において、時短回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合には（Ｓｇ１３１２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１３１３を実行することなく、ステップＳｇ１３１４に進む。ステップＳｇ１３０７において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｇ１３０７：ＮＯ）、ステップＳｇ１３０８～ステップＳｇ１３１３を実行することなく、ステップＳｇ１３１４に進む。また、ステップＳｇ１３０６において、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が外れでないと判定した場合には（Ｓｇ１３０６：ＮＯ）、ステップＳｇ１３０７～ステップＳｇ１３１３を実行することなく、ステップＳｇ１３１４に進む。

【３１６１】

ステップＳｇ１３１４では、確定時間経過時の処理である確定時間経過時処理を実行する。確定時間経過時処理の詳細については後述する。ステップＳｇ１３１５を実行した後、本変動停止処理を終了する。

【３１６２】

＜確定時間経過時処理＞
次に、確定時間経過時処理について説明する。確定時間経過時処理は、変動停止処理のサブルーチン（図２３３：Ｓｇ１３１４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３１６３】
図２３４は、確定時間経過時処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１４０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図確定中フラグ記憶エリアの特図確定中フラグがＯＮであるか否かを判定する。特図確定中フラグは、上述したように、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について停止表示を開始させる場合にＯＮにされ、その停止表示が終了する場合にＯＦＦにされる。このため、ステップＳｇ１４０１の処理によれば、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が確定中であるか否かの判定が行われる。
【３１６４】
ステップＳｇ１４０１において、特図確定中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１４０２に進む。
【３１６５】
ステップＳｇ１４０２では、今回の遊技回の確定時間が経過したか否かを判定する。具体的には、ステップＳｇ１４０２では、予め定められた確定時間（例えば、１秒）が初期値として設定された確定時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該確定時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。
【３１６６】
ステップＳｇ１４０２において、確定時間が経過していると判定した場合には（Ｓｇ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１４０３に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図確定中フラグ記憶エリアに記憶されている特図確定中フラグをＯＦＦする。ステップＳｇ１４０３を実行した後、ステップＳｇ１４０４に進む。
【３１６７】
ステップＳｇ１４０４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図遊技回中フラグ記憶エリアに記憶されている特図遊技回中フラグをＯＦＦする。ステップＳｇ１４０４を実行した後、ステップＳｇ１４０５に進む。
【３１６８】
ステップＳｇ１４０５では、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の３Ｒ大当たりＡフラグ、３Ｒ大当たりＢフラグ、および９Ｒ大当たりＡフラグのうちのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１４０５において、３Ｒ大当たりＡフラグ、３Ｒ大当たりＢフラグ、および９Ｒ大当たりＡフラグのうちのいずれかがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｇ１４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１４０６に進む。
【３１６９】
ステップＳｇ１４０６では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶された大当たり開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｇ１４０６の実行後、本確定時間経過時処理を終了する。
【３１７０】
一方、ステップＳｇ１４０５において、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｇ１４０５：ＮＯ）、ステップＳｇ１４０７に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が小当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の１Ｒ小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１４０７において、１Ｒ小当たりフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が小当たり当選であると判定した場合には（Ｓｇ１４０７：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１４０８に進む。

【３１７１】
ステップＳｇ１４０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶された小当たり開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｇ１４０８の実行後、本確定時間経過時処理を終了する。
【３１７２】
一方、ステップＳｇ１４０７において、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が小当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｇ１４０７：ＮＯ）、ステップＳｇ１４０８を実行することなく、本確定時間経過時処理を終了する。
【３１７３】
また、ステップＳｇ１４０１において、特図確定中フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｇ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１４０２～ステップＳｇ１４０８を実行することなく、本確定時間経過時処理を終了する。ステップＳｇ１４０２において、確定時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｇ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｇ１４０３～ステップＳｇ１４０８を実行することなく、本確定時間経過時処理を終了する。
【３１７４】
＜遊技状態移行処理＞
次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図２２７：Ｓｇ０７０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３１７５】
図２３５は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１５０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。ここで、開閉実行モードとは、小当たりに基づく開閉実行モードおよび大当たり（小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）に基づく開閉実行モードのいずれも該当する。
【３１７６】
ステップＳｇ１５０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１５０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂまたは可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされるフラグである。
【３１７７】
ステップＳｇ１５０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１５０２：ＮＯ）、ステップＳｇ１５０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。
【３１７８】
ステップＳｇ１５０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１５０３：ＮＯ）、ステップＳｇ１５０４に進み、大当たり開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１５０４において、大当たり開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５０５以降の大当たりに基づく開閉実行モードを開始させるための処理群に進む。
【３１７９】
ステップＳｇ１５０５では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｇ１５０６を実行した後、ステップＳｇ１５０６に進む。
【３１８０】

ステップＳｇ１５０６では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における小当たり専用可変入賞装置５７に備えられた開閉扉５７ｂまたは可変入賞装置３６に備えられた開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉５７ｂ，３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉５７ｂ，３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。

【３１８１】

開放条件は、例えば下記の通りである。

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

上記１つの項目が成立した場合に開閉扉５７ｂ，３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【３１８２】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

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

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口５７ａ，３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉５７ｂ，３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【３１８３】

開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｈに予め記憶されている。ステップＳｇ１５０６の開閉シナリオ設定処理は、当たりの種別に対応したフラグ（当たりフラグ）と、実行契機判定フラグと等に基づいて、開閉シナリオ記憶エリア６３ｈの中から開閉シナリオを選択することによって設定する。ステップＳｇ１５０６を実行した後、ステップＳｇ１５０７に進む。

【３１８４】

ステップＳｇ１５０７では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定するオープニング期間タイマカウンタエリアに「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、オープニング期間タイマカウンタエリアは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｇ１５０７を実行した後、ステップＳｇ１５０８に進む。

【３１８５】

ステップＳｇ１５０８では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２２７）におけるステップＳｇ０７０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｇ１５０８を実行した後、ステップＳｇ１５０９に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【３１８６】

一方、ステップＳｇ１５０４において、大当たり開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１５０４：ＮＯ）、ステップＳｇ１５１０に進み、小当たり開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１５１０において、小当たり開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５０５を実行することなく、ステップＳｇ１５０６に進み、ステップＳ

ｇ１５０６～ステップＳｇ１５０９の処理を行う。
【３１８７】
ステップＳｇ１５１０において、小当たり開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１５１０：ＮＯ）、ステップＳｇ１５１１に進み、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【３１８８】
ステップＳｇ１５１１において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｇ１５１１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５１２に進み、大当たり開閉実行モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｇ１５１３に進み、実行契機判定フラグをＯＮする。実行契機判定フラグは、今回の大当たり開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞大当たり当選によるものであるか否かを判別するためのフラグである。ステップＳｇ１５１３を実行した後、ステップＳｇ１５０５に進み、ステップＳｇ１５０５～ステップＳｇ１５０９の処理を行う。すなわち、本実施形態では、当たり抽選において大当たりに当選した場合（大当たり開閉実行モードフラグがＯＮになった場合）だけでなく、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選した場合（Ｖ入賞フラグがＯＮになった場合）にも、大当たり開閉実行モードが開始されることになる。
【３１８９】
一方、ステップＳｇ１５１１において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｇ１５１１：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。
【３１９０】
ステップＳｇ１５０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５１５に進む。
【３１９１】
ステップＳｇ１５１５では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング期間タイマカウンタエリアの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｇ１５１５において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｇ１５１５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５１６に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｇ１５１７に進む。
【３１９２】
ステップＳｇ１５１７では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｇ１５１７を実行した後、ステップＳｇ１５１８に進む。
【３１９３】
ステップＳｇ１５１８では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｇ１５１９では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２２７：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ１５１９を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【３１９４】
ステップＳｇ１５０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５２０に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｇ１５２０を実行した後、ステップＳｇ１５２１に進む。
【３１９５】

ステップＳｇ１５２１では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉５７ｂ，３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアの値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｇ１５２１において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｇ１５２１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５２２に進む。一方、ステップＳｇ１５２１において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｇ１５２１：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【３１９６】

ステップＳｇ１５２２では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｇ１５２３に進む。

【３１９７】

ステップＳｇ１５２３では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｇ１５２３を実行した後、ステップＳｇ１５２４に進む。

【３１９８】

ステップＳｇ１５２４では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定するエンディング期間タイマカウンタエリアに「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、エンディング期間タイマカウンタエリアは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｇ１５２４を実行した後、ステップＳｇ１５２５に進む。

【３１９９】

ステップＳｇ１５２５では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２２７）におけるステップＳｇ０７０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｇ１５２５を実行した後、ステップＳｇ１５２６に進む。

【３２００】

ステップＳｇ１５２６では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【３２０１】

ステップＳｇ１５０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５２７に進む。

【３２０２】

ステップＳｇ１５２７では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｇ１５２４）において、エンディング時間として設定したエンディング期間タイマカウンタエリアの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｇ１５２４において、エンディング時間として設定したエンディング期間タイマカウンタエリアの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｇ１５２７：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５２８に進む。

【３２０３】

ステップＳｇ１５２８では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｇ１５２９に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の３Ｒ大当たりＡフラグ、３Ｒ大当たりＢフラグ、および９Ｒ大当たりＡフラグのうちのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１５２９において、３Ｒ大当たりＡフラグ、３Ｒ大当たりＢフラグ、および９Ｒ大当たりＡフラグのいずれもＯＦＦである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選

の当否結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｇ１５２９：ＮＯ）、ステップＳｇ１５３０に進み、実行契機判定フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３２０４】

ステップＳｇ１５３０において、実行契機判定フラグがＯＮであると判定された場合には（Ｓｇ１５３０：ＹＥＳ）、今回の開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞大当たり当選によるものであることから、ステップＳｇ１５３１に進む。

【３２０５】

ステップＳｇ１５３１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのＶ入賞フラグをＯＦＦする。ステップＳｇ１５３１を実行した後、ステップＳｇ１５３２に進み、実行契機判定フラグをＯＦＦにする。ステップＳｇ１５３２を実行した後、ステップＳｇ１５３３に進む。

【３２０６】

一方、ステップＳｇ１５２９において、３Ｒ大当たりＡフラグ、３Ｒ大当たりＢフラグ、および９Ｒ大当たりＡフラグのうちのいずれかがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｇ１５２９：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５３０～ステップＳｇ１５３２を実行することなく、ステップＳｇ１５３３に進む。

【３２０７】

ステップＳｇ１５３３では、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、大当たり又は小当たりに基づく開閉実行モードにおけるエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｇ１５３３を実行した後、ステップＳｇ１５３４に進む。

【３２０８】

一方、ステップＳｇ１５３０において、実行契機判定フラグがＯＮでないと判定された場合には（Ｓｇ１５３０：ＮＯ）、今回の開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞大当たり当選によるものではないことから、ステップＳｇ１５３１～ステップＳｇ１５３３を実行することなく、ステップＳｇ１５３４に進む。

【３２０９】

ステップＳｇ１５３４では、開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図２２７）におけるコマンド出力処理（ステップＳｇ０７０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、開閉実行モード終了コマンドを受信したことに基づいて、エンディング演出を終了するように設定する。ステップＳｇ１５３４を実行した後、ステップＳｇ１５３５に進む。

【３２１０】

ステップＳｇ１５３５では、小当たり開閉実行モード用終了処理を実行する。小当たり開閉実行モード用終了処理では、小当たり開閉実行モードフラグがＯＮであった場合には当該フラグをＯＦＦにし、小当たりに基づく開閉実行モードの開始時に高頻度サポートモードフラグがＯＮであった場合には当該高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｇ１５３６に進み、大当たり開閉実行モードフラグをＯＦＦする。ステップＳｇ１５３６を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【３２１１】

ステップＳｇ１５２７において、エンディング期間が終了していないと判定された場合には、ステップＳｇ１５２８～ステップＳｇ１５３６を実行することなく、本遊技状態移行処理を終了する。

【３２１２】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２３５：Ｓｇ１５２０）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３２１３】
図２３６は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１６０１では、小当たり専用可変入賞装置５７に備えられた開閉扉（以下、小当たり用の開閉扉とも呼ぶ）５７ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、第１特別電動役物駆動部５７ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｇ１６０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｇ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１６０２に進む。
【３２１４】
ステップＳｇ１６０２では、小当たり用の開閉扉５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、小当たり用の開閉扉５７ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｇ１６０２において、小当たり用の開閉扉５７ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｇ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１６０３に進む。
【３２１５】
ステップＳｇ１６０３では、小当たり用の開閉扉５７ｂを開放する。その後、ステップＳｇ１６０４に進む。
【３２１６】
ステップＳｇ１６０４では、第１開閉扉開放コマンドを設定する。第１開閉扉開放コマンドは、小当たり用の開閉扉５７ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２２７：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ１６０４を実行した後、ステップＳｇ１６０８に進む。
【３２１７】
ステップＳｇ１６０２において、小当たり用の開閉扉５７ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｇ１６０２：ＮＯ）、ステップＳｇ１６０３およびステップＳｇ１６０４を実行することなく、ステップＳｇ１６０８に進む。
【３２１８】
ステップＳｇ１６０１において、小当たり用の開閉扉５７ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｇ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１６０５に進む。
【３２１９】
ステップＳｇ１６０５では、小当たり用の開閉扉５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、小当たり用の開閉扉５７ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｇ１６０５において、小当たり用の開閉扉５７ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｇ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１６０６に進む。
【３２２０】
ステップＳｇ１６０６では、小当たり用の開閉扉５７ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｇ１６０７に進む。
【３２２１】
ステップＳｇ１６０７では、第１開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第１開閉扉閉鎖コマンドは、小当たり用の開閉扉５７ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２２７：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ１６０７を実行した後、ステップＳｇ１６０８に進む。
【３２２２】
ステップＳｇ１６０５において、小当たり用の開閉扉５７ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｇ１６０５：ＮＯ）、ステップＳｇ１６０６およびステップＳｇ１６０７を実行することなく、ステップＳｇ１６０８に進む。
【３２２３】
ステップＳｇ１６０８では、可変入賞装置３６に備えられた開閉扉（以下、大当たり用

の開閉扉とも呼ぶ）３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、第２特別電動役物駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｇ１６０８において、大当たり用の開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｇ１６０８：ＮＯ）、ステップＳｇ１６０９に進む。

【３２２４】

ステップＳｇ１６０９では、大当たり用の開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、大当たり用の開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｇ１６０２において、大当たり用の開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｇ１６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１６１０に進む。

【３２２５】

ステップＳｇ１６１０では、大当たり用の開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｇ１６１１に進む。

【３２２６】

ステップＳｇ１６１１では、第２開閉扉開放コマンドを設定する。第２開閉扉開放コマンドは、大当たり用の開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２２７：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ１６１１を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【３２２７】

ステップＳｇ１６０９において、大当たり用の開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｇ１６０９：ＮＯ）、ステップＳｇ１６１０およびステップＳｇ１６１１を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【３２２８】

ステップＳｇ１６０８において、大当たり用の開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｇ１６０８：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１６１２に進む。

【３２２９】

ステップＳｇ１６１２では、大当たり用の開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、大当たり用の開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｇ１６１２において、大当たり用の開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｇ１６１２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１６１３に進む。

【３２３０】

ステップＳｇ１６１３では、大当たり用の開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｇ１６１４に進む。

【３２３１】

ステップＳｇ１６１４では、第２開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第２開閉扉閉鎖コマンドは、大当たり用の開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２２７：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ１６１４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【３２３２】

ステップＳｇ１６１２において、大当たり用の開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｇ１６１２：ＮＯ）、ステップＳｇ１６１３およびステップＳｇ１６１４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【３２３３】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２３５：Ｓｇ１５３３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３２３４】
図２３７は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１７０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている３Ｒ大当たりＡフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１７０１において、３Ｒ大当たりＡフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｇ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１７０２に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている９Ｒ大当たりＡフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【３２３５】
ステップＳｇ１７０１において３Ｒ大当たりＡフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｇ１７０１：ＹＥＳ）、またはステップＳｇ１７０２において９Ｒ大当たりＡフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｇ１７０２：ＹＥＳ）には、ステップＳｇ１７０３に進む。
【３２３６】
ステップＳｇ１７０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている当たりフラグ（３Ｒ大当たりＡフラグ、３Ｒ大当たりＢフラグ、９Ｒ大当たりＡフラグ、および１Ｒ小当たりフラグ）をＯＦＦする。その後、ステップＳｇ１７０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これによって、遊技状態は高サポ状態に移行される。その後、ステップＳｇ１７０５に進み、時短回数カウンタＰＮＣに４がセットされる。これによって、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数は４回に設定される。ステップＳｇ１７０５の実行後、ステップＳｇ１７０６に進む。
【３２３７】
ステップＳｇ１７０６では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｇ１７０６を実行した後、ステップＳｇ１７０７に進む。
【３２３８】
ステップＳｇ１７０７では、時短回数演出コマンドを設定する。時短回数演出コマンドは、高サポ状態中において時短回数カウンタの値を図柄表示装置４１に表示する演出（時短回数演出）を実行することをサブ側の制御装置に認識させる情報を含むコマンドである。時短回数演出コマンドは、前述した通常処理のコマンド出力処理（図２２７：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ１７０７を実行した後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【３２３９】
一方、ステップＳｇ１７０２において、９Ｒ大当たりＡフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｇ１７０２：ＮＯ）、ステップＳｇ１７０８に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている当たりフラグ（３Ｒ大当たりＡフラグ、３Ｒ大当たりＢフラグ、９Ｒ大当たりＡフラグ、および１Ｒ小当たりフラグ）をＯＦＦする。その後、ステップＳｇ１７０９に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｇ１７１０に進み、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｇ１７１０を実行した後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【３２４０】
＜電役サポート用処理＞
次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図２２７：Ｓｇ０７０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３２４１】
図２３８は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１８０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第

２始動口３４の普通電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｇ１８０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１８０２に進む。

【３２４２】

ステップＳｇ１８０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、普通電動役物３４ａを開放状態とするか否かの普通電動役物開放抽選において開放当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｇ１８０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１８０２：ＮＯ）、ステップＳｇ１８０３に進む。

【３２４３】

ステップＳｇ１８０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【３２４４】

ステップＳｇ１８０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｇ１８０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｇ１８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８０４に進む。

【３２４５】

ステップＳｇ１８０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｇ１８０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｇ１８０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｇ１８０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｇ１８０４：ＮＯ）、ステップＳｇ１８０６に進む。

【３２４６】

ステップＳｇ１８０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｇ１８０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｇ１８０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｇ１８０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｇ１８０６：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８０７に進む。

【３２４７】

ステップＳｇ１８０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｇ１８０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｇ１８０７において開閉実行モードではなく（Ｓｇ１８０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｇ１８０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｇ１８０８：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８０９に進み、普通電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～４６１であった場合に、電役長開放に当選となる。また、普通電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５００」（すなわち５．０ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｇ１８１０に進む。

【３２４８】

ステップＳｇ１８１０では、ステップＳｇ１８０９の普通電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｇ１８１０において、普通電動役物開放

抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｇ１８１０：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、普通電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【３２４９】

一方、ステップＳｇ１８１０において、普通電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｇ１８１０：ＮＯ）、ステップＳｇ１８１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【３２５０】

ステップＳｇ１８０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｇ１８０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｇ１８０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｇ１８０８：ＮＯ）、ステップＳｇ１８１２に進み、普通電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０または１であった場合に、電役短開放に当選となる。また、普通電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「３００」（すなわち０．６ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｇ１８１３に進む。

【３２５１】

ステップＳｇ１８１３では、ステップＳｇ１８１２の普通電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｇ１８１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｇ１８１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｇ１８１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｇ１８１３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【３２５２】

ステップＳｇ１８０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｇ１８１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｇ１８１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｇ１８１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｇ１８１５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８１６に進む。

【３２５３】

ステップＳｇ１８１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｇ１８１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【３２５４】

ステップＳｇ１８０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８１８に進み、普通電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【３２５５】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図２３８：Ｓｇ１８１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３２５６】
図２３９は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１９０１では、普通電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。普通電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。普通電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｇ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１９０２に進む。
【３２５７】
ステップＳｇ１９０２では、普通電動役物３４ａを閉鎖する特別閉鎖条件が成立しているか否かを判定する。ここで、特別閉鎖条件とは、普通電動役物３４ａの開放中に第２始動口３４へ遊技球が入球することである。ステップＳｇ１９０２において、特別閉鎖条件が成立していないと判定された場合には（Ｓｇ１９０２：ＮＯ）、ステップＳｇ１９０３に進む。
【３２５８】
ステップＳｇ１９０３では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普通電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｇ１９０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｇ１９０３：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、普通電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。
【３２５９】
ステップＳｇ１９０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｇ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１９０４に進む。
【３２６０】
ステップＳｇ１９０２において、特別閉鎖条件が成立していると判定された場合には（Ｓｇ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１９０３を実行することなく、ステップＳｇ１９０４に進む。
【３２６１】
ステップＳｇ１９０４では、普通電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「５」（すなわち０．０１ｓｅｃ）をセットする。すなわち、普通電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、普通電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を普通電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「５」をセットする。ステップＳｇ１９０４を実行した後、ステップＳｇ１９０５に進む。
【３２６２】
ステップＳｇ１９０５では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｇ１９０６に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｇ１９０６において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｇ１９０６：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｇ１９０６において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｇ１９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１９０７に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【３２６３】
ステップＳｇ１９０１において、普通電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｇ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１９０８に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普通電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｇ１９０８において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｇ１９０８：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップ

Ｓｇ１９０８において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｇ１９０８：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１９０９に進み、普通電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｇ１９１０に進む。

【３２６４】

ステップＳｇ１９１０では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｇ１９１０：ＮＯ）、ステップＳｇ１９１１に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【３２６５】

ステップＳｇ１９１１において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｇ１９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１９１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【３２６６】

一方、ステップＳｇ１９１０において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｇ１９１０：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｇ１９１１において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｇ１９１１：ＮＯ）、ステップＳｇ１９１３に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【３２６７】

《５－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、予告演出や結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【３２６８】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

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

【３２６９】

図２４０は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【３２７０】

ステップＳｇ２００１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｇ２００１を実行した後、ステップＳｇ２００２に進む。

【３２７１】

ステップＳｇ２００２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｇ２００１で記憶したコマンドのうちの第１保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｇ２００２を実行した後、ステップＳｇ２００３に進む。

【３２７２】

ステップＳｇ２００３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｇ２００３を実行した後、ス

テップＳｇ２００４に進む。
【３２７３】
ステップＳｇ２００４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｇ２００４を実行した後、ステップＳｇ２００５に進む。
【３２７４】
ステップＳｇ２００５では、報知演出用処理を実行する。報知演出用処理は、様々な報知演出を実現するための処理である。報知演出としては、例えば、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出や、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための左打ち報知演出、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させることを遊技者に報知するためのＶ狙い報知演出などを実現する。また、ステップＳｇ２００５を実行した後、ステップＳｇ２００６に進む。
【３２７５】
ステップＳｇ２００６では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景画像（背景動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、低サポ状態時の通常時演出モードに対応した背景画像や、ラッシュステージ時のラッシュ時演出モードに対応した背景画像等を表示させる処理を行う。ステップＳｇ２００６を実行した後、ステップＳｇ２００７に進む。
【３２７６】
ステップＳｇ２００７では、時短回数演出用処理を実行する。時短回数演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した時短回数演出コマンドに応じて定まる演出画像を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、当該演出画像として、図柄表示装置４１の表示面４１ｃに時短回数表示領域ＲＣ（図２１３～図２１６参照）を表示させる。遊技者は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示された時短回数表示領域ＲＣを視認することによって、ラッシュステージＨ３の残り回数を認めることができる。この結果、遊技者に当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを付与することができる。ステップＳｇ２００７を実行した後、ステップＳｇ２００８に進む。
【３２７７】
ステップＳｇ２００８では、保留格納時減算演出用処理を実行する。保留格納時減算演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した保留格納時減算演出コマンドに応じて定まる演出画像を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、図２１３および図２１４を用いて先に説明した保留格納時減算演出を図柄表示装置４１の表示面４１ｃに表示させる。遊技者は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示された保留格納時減算演出を視認することによって、ラッシュステージＨ３の残り回数が減っていくことを認めることができる。この結果、遊技者に当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう付与することができる。ステップＳｇ２００８を実行した後、ステップＳｇ２００９に進む。
【３２７８】
ステップＳｇ２００９では、変動停止時減算演出用処理を実行する。変動停止時減算演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した変動停止時減算演出コマンドに応じて定まる演出画像を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、図２１５および図２１６を用いて先に説明した変動停止時減算演出を図柄表示装置４１の表示面４１ｃに表示させる。遊技者は、表示面４１ａに表示された変動停止時減算演出を視認することによって、ラッシュステージＨ３の残り回数が減っていくことを認めることができる。この結果、遊技者に当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう付与することができる。ステップＳｇ２００９を実行した後、ステップＳｇ２０１０に進む。
【３２７９】

ステップＳｇ２０１０では、変動開始時減算演出用処理を実行する。変動開始時減算演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した変動開始時減算演出コマンドに応じて定まる演出画像を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、先に説明した変動開始時減算演出を図柄表示装置４１の表示面４１ｃに表示させる。遊技者は、表示面４１ａに表示された変動開始時減算演出を視認することによって、ラッシュステージＨ３の残り回数が減ることを認めることができる。この結果、遊技者に当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう付与することができる。ステップＳｇ２０１０を実行した後、ステップＳｇ２０１１に進む。

【３２８０】

ステップＳｇ２０１１では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｇ２０１１を実行した後、ステップＳｇ２０１２に進む。

【３２８１】

ステップＳｇ２０１２では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｇ２０１２を実行した後、ステップＳｇ２０１３に進む。

【３２８２】

ステップＳｇ２０１３では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｇ２０１３を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【３２８３】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２４０：Ｓｇ２００２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３２８４】

図２４１は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ２１０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｇ２１０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｇ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２１０２に進む。

【３２８５】

ステップＳｇ２１０２では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｇ２１０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｇ２１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２１０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｇ２１０３を実行した後、ステップＳｇ２１０５に進む。

【３２８６】

ステップＳｇ２１０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｇ２１０２：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｇ２１０４に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を

音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｇ２１０４を実行した後、ステップＳｇ２１０５に進む。

【３２８７】

ステップＳｇ２１０３及びステップＳｇ２１０４の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【３２８８】

ステップＳｇ２１０５では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｇ２１０５を実行した後、ステップＳｇ２１０６に進む。

【３２８９】

ステップＳｇ２１０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｇ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｇ２１０２～ステップＳｇ２１０５を実行することなく、ステップＳｇ２１０６に進む。

【３２９０】

ステップＳｇ２１０６では、対応制御処理である保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｇ２１０３において特定された第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第１保留表示部３７ｃの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御するとともに、ステップＳｇ２１０４において特定された第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第２保留表示部３７ｄの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳｇ２１０６を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。

【３２９１】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２４０：Ｓｇ２００３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３２９２】

図２４２は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ２２０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｇ２２

０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｇ２２０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｇ２２０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｇ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２２０２に進む。

【３２９３】

ステップＳｇ２２０２では、今回受信した変動用コマンドと種別コマンドとを読み出し、これらのコマンドから、大当たりの有無、小当たりの有無、大当たり当選する場合（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）の大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報をそれぞれ把握する。そして、把握した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｇ２２０３に進む。

【３２９４】

ステップＳｇ２２０３では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｇ２２０３を実行した後、ステップＳｇ２２０４に進む。

【３２９５】

ステップＳｇ２２０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であった場合には、有効ラインＬ１（図２０１（ｂ）参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選で大当たりまたは小当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が３Ｒ大当たりＡである場合には、７を除いた同一の奇数図柄の組合せ、すなわち、１１１、３３３、または５５５が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が３Ｒ大当たりＢである場合には、８を除いた同一の偶数図柄の組合せ、すなわち、２２２、４４４、または６６６が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が９Ｒ大当たりＡである場合には、「７」図柄の組合せ、すなわち、７７７が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選で小当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が９Ｒ大当たりＡである場合には、「８」図柄の組合せ、すなわち、８８８が選択され得る。なお、これは一例であり、他の同一図柄の組合せとしてもよい。さらに、同一図柄の組み合わせに換えて、他の特定の規則（例えば、連番）に則った図柄の組み合わせとしてもよい。

【３２９６】

今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。

【３２９７】

ステップＳｇ２２０５では、今回の遊技回の変動パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｇ２２０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動パターンを選択する。なお、変動パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動パターンテーブルが参照される。ステップＳｇ２２０５を実行した後、ステップＳｇ２２０６に進む。

【３２９８】

ステップＳｇ２２０６では、特２保留連続演出の設定処理を実行する。特２保留連続演

出の設定処理では、第２始動口３４に遊技球が入球する毎に主制御装置６０から送られてくる保留コマンドを受信し、当該保留コマンドから、リーチ演出などの大当たり当選の期待度が高いリーチ演出を実行する（実行予定の）保留情報を有する特２保留であると判定された場合に、当該リーチ演出の内容と、当該特２保留の前に存在する特２保留情報の数（特２保留数の上限が２であることから１となる）とに基づいて、当該特２保留の前に存在する特２保留情報のいずれで泡ＢＬ（図２１７参照）を出現する特２保留連続演出を実行するかを決定する。

【３２９９】

ステップＳｇ２２０７では、特１保留連続演出の設定処理を実行する。本実施形態のパチンコ機１０では、特１保留連続演出として、特２保留連続演出と同様の泡ＢＬが出現する演出を実行する。特１保留連続演出の設定処理では、第１始動口３３に遊技球が入球する毎に主制御装置６０から送られてくる保留コマンドを受信し、当該保留コマンドから、リーチ演出などの大当たり当選の期待度が高いリーチ演出を実行する（実行予定の）保留情報を有する特１保留であると判定された場合に、当該リーチ演出の内容と、当該特１保留の前に存在する特１保留情報の数とに基づいて、当該特１保留の前に存在する特１保留情報のいずれで泡ＢＬを出現する演出（特１保留連続演出）を実行するかを決定する。ステップＳｇ２２０７を実行した後、ステップＳｇ２２０８に進む。

【３３００】

ステップＳｇ２２０８では、今回の遊技回においてステップＳｇ２２０３で設定された演出パターン、ステップＳｇ２２０４で設定された停止図柄、ステップＳｇ２２０５で設定された変動パターンの情報、ステップＳｇ２２０７で設定された特１保留連続演出の情報、ステップＳｇ２２０６で設定された特２保留連続演出の情報等を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｇ２２０９に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｇ２２０９を実行した後、ステップＳｇ２２１０に進む。

【３３０１】

ステップＳｇ２２１０では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１または第２始動口保留用領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップＳｇ２２１０を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【３３０２】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図２４２：Ｓｇ２２０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３３０３】

図２４３は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ２３０１では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｇ２３０２に進む。

【３３０４】

ステップＳｇ２３０２では、演出パターンテーブルを特定する処理を実行する。演出パターンテーブルは、遊技回において実行する演出のパターンと、変動時間と、演出パターン用乱数ＲＮとをデータ要素とする３次元の表形式のデータである。ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａには、小当たりの有無、時短付与の有無、当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の演出パターンテーブルを記憶している。ステップＳｇ２３０２では、これらの演出パターンテーブルから一の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図２４２）のステップＳｇ２２０２で把握した、小当たりの有無、時短付与の有無、当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リ

ーチ発生の有無に基づいて、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａの中から一の演出パターンテーブルの特定を行う。ステップＳｇ２３０２を実行した後、ステップＳｇ２３０３に進む。

【３３０５】

ステップＳｇ２３０３では、Ｓｇ２３０２で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図２４２）のステップＳｇ２２０２で把握した変動時間と、ステップＳｇ２３０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。ステップＳｇ２３０３を実行した後、ステップＳｇ２３０４に進む。

【３３０６】

ステップＳｇ２３０４では、ステップＳｇ２３０３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｇ２３０４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【３３０７】

＜変動開始時の更新処理＞

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図２４２：Ｓｇ２２１０）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３３０８】

図２４４は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ２４０１では、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか否かを判定する。ステップＳｇ２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであると判定した場合には（Ｓｇ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２４０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の第１保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第１保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｇ２４０４に進む。

【３３０９】

一方、ステップＳｇ２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものではないと判定した場合には（Ｓｇ２４０１：ＮＯ）、ステップＳｇ２４０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の第２保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第２保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｇ２４０４に進む。

【３３１０】

ステップＳｇ２４０４では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【３３１１】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【３３１２】

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

【３３１３】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信

とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【３３１４】

＜メイン処理＞

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

【３３１５】

図２４５は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【３３１６】

ステップＳｇ２５０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ１０７ａ，１０７ｂに、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｇ２５０２に進む。

【３３１７】

ステップＳｇ２５０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【３３１８】

＜コマンド割込み処理＞

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

【３３１９】

図２４６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ２６０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【３３２０】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【３３２１】

図２４７は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。Ｖ割り込み処理が実行される毎に、ワークＲＡＭ１０４内の表示データテーブルバッファに記憶されている表示データテーブルの実行位

置を示すポインタを１加算して更新することによって、図柄表示装置４１に表示させる画像の特定を行う。

【３３２２】

上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ１０７ａ，１０７ｂに、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【３３２３】

ステップＳｇ２７０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図２４６）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。具体的には、例えば、低サポ状態時の通常時演出モードに対応した背景画像を示す演出コマンドがコマンド格納エリアに格納されていた場合に、その演出コマンドによって指定された背景画像が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。高サポ状態時のラッシュ時演出モードに対応した背景画像を示す演出コマンドがコマンド格納エリアに格納されていた場合に、その演出コマンドによって指定された背景画像が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【３３２４】

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

【３３２５】

なお、コマンド対応処理（Ｓｇ２７０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や、停止図柄、変動表示パターン、演出モードに対応した背景画像等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【３３２６】

ステップＳｇ２７０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｇ２７０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｇ２７０３に進む。

【３３２７】

ステップＳｇ２７０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（

Ｓｇ２７０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターは描画リストの形でワークＲＡＭ１０４に格納される。その後、ステップＳｇ２７０４に進む。

【３３２８】

ステップＳｇ２７０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｇ２７０３）によって生成された描画リストを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、描画リストに基づいて１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した１フレーム分の画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｇ２７０５に進み、その他の処理を実行した後、本Ｖ割込み処理を終了する。例えば、大当たり当選に係る遊技回を例に挙げると、当該遊技回では、初期状態から更新終了状態となるまで、すなわち、同一図柄の組み合わせとなる停止図柄用の表示データテーブルにおいてポインタが初期位置に設定されてから最後まで到達するまで、本Ｖ割込み処理が実行されることになる。この結果、大当たり当選に係る変動表示が開始されてから停止表示の確定時間が終了するまでの描画が完了する。この描画完了後の予め定められたタイミングで開閉実行モードが実行され、賞球が遊技者に付与される。

【３３２９】

以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【３３３０】

《５－７》作用・効果：

以下、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について具体的に説明する。

【３３３１】

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技球が始動口に入球した（以下、「入賞した」とも呼ぶ）ことを契機に、図柄表示装置（例えば、液晶表示装置）に特別図柄を変動表示する。そして、変動表示後に停止表示した特別図柄の態様によって、その入賞に対して行われた当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを遊技者に報知する。例えば、抽選結果が大当たり当選である場合には、同じ種類の特別図柄が３つ揃った「７７７」等の大当たり図柄配列を表示して遊技者に大当たり当選を報知している。大当たり当選が報知されると、遊技者にはその後に大当たり遊技（大入賞口を一定時間開く等）が付与される。

【３３３２】

近年、特別図柄の変動表示に要する時間（以下、変動表示時間と呼ぶ）を短縮させる、いわゆる「時短機能」を備えたパチンコ機が多数登場している。時短機能の動作中である時短遊技状態においては、始動口（例えば、右打ちルート上に設けられた第２始動口）に設けられた普通電動役物が高頻度サポートモードにて始動口への入賞を補助することから、遊技者は、始動口への多数の入賞を短時間で発生させることが可能となる。

【３３３３】

この種の遊技機では、普通電動役物に対応した始動口の方が、普通電動役物に対応しない始動口よりも、当該始動口に遊技球が入賞した場合に遊技者に付与される利益が高くなるように設計されているのが一般的である。このため、時短遊技状態中は通常時より遊技者にとっていっそう有利な遊技状態となり、遊技性が向上する。

【３３３４】

しかし、上記遊技機では、時短遊技状態の終了制御が好適に行われないと、時短遊技状態中の変動回数が不定な回数となってしまう。具体的には、従来の遊技機では、特別図柄の変動回数や普通電動役物の開放回数が所定回数に達した場合に時短遊技状態を終了させるように構成されている。普通電動役物の開放回数が所定回数に達した場合に時短遊技状

態を終了させる構成とした場合に、普通電動役物の開放時に始動口に遊技球が入球するか否かによって、実行され得る変動回数が大きく変化してしまう。そのために、特別図柄の変動回数が所定回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成が選択され易いが、この構成の場合、時短遊技状態の終了制御を好適に行うことが難しく、終了制御が好適に行われない場合に、時短遊技状態中の特別図柄の変動回数が所定回数より多い回数となってしまう虞があった。

【３３３５】

したがって、遊技機において、時短遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の時短遊技を実行させることのできる技術が望まれていた（課題１）。

【３３３６】

従来の遊技機では、さらに次の課題も生じ得た。

【３３３７】

従来の遊技機では、遊技性を向上させるために、特別図柄の変動表示中に始動口に遊技球が入賞した場合でも、その入賞により取得された特別情報を無効とせずに、保留情報として所定数まで記憶させる。記憶させた保留情報の数（保留数）は、複数のＬＥＤ等で構成される保留ランプの点灯・消灯状態によって遊技者に認識可能とされており、特別図柄の変動表示が終了する毎に保留情報が１つずつ当たり抽選の対象となり、それに伴って保留ランプも１つずつ消灯される。なお、記憶させる保留数を複数としたパチンコ機では、複数の保留情報を先読みして保留を跨いだ連続演出を行うことが可能となり、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【３３３８】

しかし、上記複数の保留情報を記憶可能なパチンコ機において上述した時短機能を採用した場合では、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数目の変動表示中に保留情報が上限数以下の個数だけ記憶されることがあり得て、時短遊技の発生に基づいて実行される変動表示の回数にバラツキが生じてしまう。先に説明したように、普通電動役物に対応した始動口の方が、普通電動役物に対応しない始動口よりも、当該始動口に遊技球が入賞した場合に遊技者に付与される利益が高くなるように設計されていることから、時短遊技の発生に基づいて実行される変動表示の回数にバラツキが生じる事は遊技機の出球性能に大きな変化をもたらす。

【３３３９】

したがって、遊技機において、保留情報の記憶状況によって、時短遊技の発生に基づいて実行され得る変動回数にバラツキが生じないように、時短遊技状態の終了制御を好適に行いたいという課題が生じた（課題２）。

【３３４０】

従来の遊技機では、さらに次の課題も生じ得た。

【３３４１】

従来の遊技機としてのパチンコ機では、例えば、１種２種混合タイプのスペックを採用し、普通電動役物に対応した第２始動口への遊技球の入賞を契機として実行される当たり抽選における大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）の確率を極めて大きくし、少ない変動表示の回数で極めて高い継続率を実現する構成を備えているものが知られている。具体的には、大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）の確率を約１／２とし、変動表示の回数を最大４回として、約９４％の継続率を実現するパチンコ機が提案されている。かかるパチンコ機では、最大４回とした変動表示の回数は厳格に制限される必要があり、何かのタイミングで５回目の変動表示が行われてしまうと、継続率が１００％に近い値となってしまい、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまうという課題が発生してしまう。

【３３４２】

このために、従来、高頻度サポートモードの遊技状態（時短遊技状態）が継続する変動表示の実行回数を３回とし、第２始動口に対応した保留情報の上限数を１個とすることによって、３変動＋保留１回の４変動で継続して当たり抽選を行うことで、５回転目の変動

表示が発生しないように構成したパチンコ機が提案されている。
【３３４３】
しかしながら、この構成では、記憶可能な保留数の上限が１個であるために、上述した保留を跨いだ連続演出を行うことができないことから、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることが困難であった。このため、記憶可能な保留数の上限を複数（例えば２個）とする必要があるが、そうすると、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。具体的には、遊技者は、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に遊技球を打ち続けることで、当該所定回数目の変動表示中において複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。換言すれば、所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中において、時短遊技状態となってから５球目の遊技球の始動口への入賞が発生してしまう。このために、当該所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に複数（例えば２個）の保留情報が記憶された場合に、第２始動口への入賞に基づく変動表示の回数が規定した回数（上記例では４変動）を上回ってしまい、上述した課題、すなわち、継続率が１００％に近い値となってしまい、出球性能に大きな変化が起きてしまうという課題を解決することができなくなってしまう。
【３３４４】
なお、当該課題を解決する遊技機として、上述した所定回数目の変動表示中に記憶可能となる複数の保留情報の分を見越して、上記所定回数目よりも手前で時短状態を終了する構成（上記保留数を２個とした例では、２回目の変動表示の停止時に時短状態を終了する構成）を考えることができるが、この構成の場合、不慣れで単発打ちになってしまった遊技者や、発射不良によって単発打ちとなってしまった遊技者が、所定回数目の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることできずに、結果として１回少ない回数で第２始動口への入賞に基づく変動表示を行うこととなってしまうことがあり得た。この結果、遊技者間で著しく不公平となってしまう新たな課題が発生してしまう。
【３３４５】
このように、遊技機において、第２始動口に対応した保留情報の上限数を複数とすることで、保留を跨いだ連続演出を行うことを可能として、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができることと、時短遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動回数のバラツキによって出球性能に大きな変化が起きてしまうことを抑制することとを両立できる技術が望まれていた（課題３）。
【３３４６】
上述した課題１～課題３からわかるように、本実施形態のパチンコ機１０は、時短遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の時短遊技を実行させることを目的としている。
【３３４７】
前述してきた本実施形態のパチンコ機１０は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、具体的には、以下の形態を採用することが可能である。
【３３４８】
本実施形態によれば、特定始動口入賞に基づいて特定抽選が行われ、特定抽選に基づいて所定期間の特定変動表示が実行され、所定期間に特定始動入賞した場合に特定上限数までの保留制御処理と対応制御処理とを含む特定制御処理が実行され、特定抽選が所定抽選結果である場合に、所定期間が終了することに基づいて特定変動表示が所定抽選結果に対応した所定表示結果で停止表示させられ、所定表示結果の停止表示後に特別遊技状態が発生させられる。また、本実施形態によれば、特定開始条件の成立に基づいて特定期間の所定遊技状態が実行され、特定終了条件の成立に基づいて所定遊技状態が終了させられる。さらに、特定変動表示が特定回数Ｎ（Ｎは２以上の整数）回行われ、制御処理部による特定制御処理の実行が行われなかった場合、特定変動表示がＮ－１回行われ、制御処理部による特定制御処理の実行が１回行われた場合、または、特定変動表示がＮ－２回行われ、

制御処理部による特定制御処理の実行が２回行われた場合に、少なくとも所定遊技状態が終了させられる。

【３３４９】

このために、本実施形態によれば、特定変動表示の回数と特定制御処理の回数との合計値が特定回数Ｎに達した場合に、少なくとも所定遊技状態が終了させられることになる。上記合計値が特定回数Ｎに達した場合（すなわち、特定変動表示が特定回数Ｎ回行われ、特定制御処理の実行が行われなかった場合、特定変動表示がＮ－１回行われ、特定制御処理の実行が１回行われた場合、および、特定変動表示がＮ－２回行われ、特定制御処理の実行が２回行われた場合の各ケース）には、特定回数Ｎ回分の変動表示の実行が既に確保されたことになり、この場合に、所定遊技状態を終了させることで、遊技球が特定始動口へ入賞することを極めて困難とし、所定遊技状態を実行開始してから特定回数Ｎ回を上回る回数の変動表示が実行されてしまうことを抑制することができる。

【３３５０】

したがって、本実施形態によれば、特定制御処理による変動表示を行う権利の保留状況によって、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数にバラツキが発生することを抑制することができる。

【３３５１】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、遊技球が第２始動口３４に入賞することに基づいて特定抽選である当たり抽選（特図２当たり抽選）が行われ、特図２当たり抽選に基づいて所定期間の特定変動表示である特２図柄の変動表示が実行され、当該特２図柄変動を含む遊技回中に遊技球が第２始動口３４に入賞することに基づいて２個までの保留制御処理である変動表示を行なう特２始動保留処理と対応制御処理である特２保留コマンド設定処理とを含む処理（特２保留プラス処理）が行なわれ、特図２当たり抽選の抽選結果が大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）である場合に、変動表示が大当たり当選結果に対応した同一図柄の組み合わせで停止表示させられ、その後に遊技者に付与される特典として大当たりに基づく開閉実行モードが実行される。また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特定開始条件である当たり抽選で大当たり当選または小当たり当選し、３Ｒ大当たりＡまたは９Ｒ大当たりＡに振り分けられることが成立したことに基づいて所定遊技状態である高サポ状態に移行し、特定終了条件の成立に基づいて高サポ状態が終了させられる。特定終了条件としては、特定変動表示である、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が４回行われ、特定制御処理である、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理（＝特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とを含む処理）の実行が行われなかった場合（例えば、図２２０のケース４の場合）、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が３回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理が１回行われた場合（例えば、図２１９のケース３の場合）、または、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が２回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理が２回行われた場合（例えば、図２１８のケース２の場合）に、高サポ状態が終了させられる。また、本実施形態によれば、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が１回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理が３回行われた場合（例えば、図２１１のケース１の場合）に、高サポ状態が終了させられる。

【３３５２】

このために、本実施形態によれば、高サポ状態が開始されてからの非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の回数と、高サポ状態が開始されてからの遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理の実行回数との合計値が規定回数である４回に達した場合

に、高サポ状態が終了させられることになる。上記合計値が規定回数である４回に達した場合（すなわち、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が４回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理の実行が行われなかった場合、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が３回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理が１回行われた場合、および、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が２回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理が２回行われた場合等の各ケース）には、規定回数である４回分の変動表示の実行が既に確保されたことになり、この場合に、高サポ状態を終了させることで、遊技球が第２始動口３４へ入賞することを極めて困難とし、高サポ状態を実行開始してから規定回数である４回を上回る回数の変動表示が実行されてしまうことを抑制することができる。

【３３５３】

したがって、本実施形態によれば、特２始動保留処理による変動表示を行う権利の保留状況によって、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数にバラツキが発生することを抑制することができる。

【３３５４】

本実施形態によれば、上述したように、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の回数と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理の実行回数とに基づいて、高サポ状態の終了タイミングを決定している。ここで、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理の実行回数だけに基づいて、高サポ状態の終了タイミングを決定する構成を考えてみる。この構成によれば、高サポ状態が開始されてからの非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合に、当該第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理の実行時に時短回数カウンタの減算が行われることになるが、当該特２始動保留処理の終了後から、当該特２始動保留処理によって格納された保留情報に従う変動表示が実行開始されるまでの期間は人間の識別が不能なほどの極めて短い期間であり、保留アイコンが点灯する事も視認できないし、この一瞬の期間に減算演出を行うこともできない。このために、遊技者からみたとき、知らないうちに高サポ状態の残り回数の表示が減っていくことになり、遊技の興趣の低下を招く虞がある。これに対して、本実施形態によれば、非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合には、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理の実行回数としてカウントするのではなく、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の回数としてカウントするべく、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の停止時に時短回数カウンタを減算する構成とした。これによって、当該変動表示の停止時に減算演出を行うことを可能としている。この結果、変動停止時減算演出によって、非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合にも高サポ状態の残り回数の表示が減っていることを遊技者に告知することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３３５５】

また、本実施形態によれば、先に説明したように、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合（小当たりしてＶ入賞大当たりとなった場合も含む）の方が、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合よりも遊技者にとっての有利性が高いものとなっている（図２０６参照）ことから、先に説明したように、時短遊技の発生に基づいて実行され得る変動回数のバラツキを抑制することで、パチンコ機１０の出球性能に大きな変化が起きてしまうことを抑制することができる。

【３３５６】

さらに、本実施形態は、先に説明したように、ラッシュステージＨ３における変動表示の回数を４回という少ない回数で、約９５％という高い継続率を実現している。このため

に、最大４回とした変動表示の回数は厳格に制限される必要があり、何かのタイミングで５回目の変動表示が行われてしまうと、継続率が１００％に近い値となってしまい、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまう。これに対して、本実施形態では、上述したように、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を規定回数以下に確実に抑えることができることができることから、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう確実に抑制することができるという効果を奏する。

【３３５７】

ここで、従来例として、高サポ状態が継続する変動表示の実行回数を３回とし、第２始動口に対応した保留情報の上限数を１個とすることによって、３変動＋保留１回の４変動で当たり抽選を継続することで、５回転目の変動表示が発生しないように構成したパチンコ機を考えてみる。この従来例のパチンコ機では、記憶可能な特２保留数が１個であるために、複数の特２保留を先読みして複数の遊技回を跨いだ連続演出を行うことができないことから、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることが困難であった。このため、記憶可能な保留数の上限を複数（例えば２個）とする必要があるが、そうすると、従来例のパチンコ機では、高サポ状態の終了条件として設定されている所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。具体的には、遊技者は、高サポ状態の終了条件として設定されている所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に遊技球を打ち続けることで、当該所定回数目の変動表示中において複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。換言すれば、所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中において、高サポ状態となってから５球目の遊技球の始動口への入賞が発生してしまう。このために、当該所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に複数（例えば２個）の保留情報が記憶された場合に、第２始動口への入賞に基づく変動表示の回数が規定回数（上記例では４変動）を上回ってしまい、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまう。

【３３５８】

なお、この問題を解決する遊技機として、上述した所定回数目の変動表示中に記憶可能となる複数の保留情報の分を見越して、上記所定回数目よりも手前で時短状態を終了する構成（上記保留数を２個とした例では、２回目の変動表示の停止時に時短状態を終了する構成）を考えることができるが、この構成の場合、不慣れで単発打ちになってしまった遊技者や、発射不良によって単発打ちとなってしまった遊技者が、所定回数目の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることできずに、結果として１回少ない回数で第２始動口への入賞に基づく変動表示を行うこととなってしまうことがあり得た。この結果、遊技者間で著しく不公平となってしまう新たな問題が発生してしまう。

【３３５９】

この従来例に対して、本実施形態は、保留を跨いだ連続演出を行うことが可能であり、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができ、その上、上述したように、時短遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動回数のバラツキを抑制し、出球性能に大きな変化が起きてしまうことを抑制することができる。

【３３６０】

また、本実施形態によれば、開閉動作部は、１回の開放動作中に１球ずつしか特定始動口への遊技球の入賞が発生しないように構成されていることから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数にいっそう安定させることができる。例えば、開閉動作部が、１回の開放動作中に遊技球が２球、同時に入球し得る構成であった場合、特定変動表示の回数と特定制御処理の回数との合計値があと１回で特定回数Ｎに達するタイミングで、開閉動作部の１回の開放動作中に遊技球が２球、同時に入球することで、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Ｎを上回ってしまうことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、１回の開放動作中に１球ずつしか特定始動口への遊技球の入賞が発生しないことから、特定変動表示の回数と特定制御処理の回数との合計値があと１回で特定回数Ｎに達するタイミングであっても、特定始動口に遊技球が同時に入球して、上記合計値が特定回数Ｎを上回ってしまうことがな

い。その結果、開閉部の所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった特定回数Ｎにいっそう安定させることができ、遊技機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう抑制することができる。

【３３６１】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、特定始動口である第２始動口３４を備える始動口ユニット２００の構成およびその制御によって、開閉動作部である普通電動役物３４ａの１回の開放状態中に１球ずつしか特定始動口である第２始動口３４への遊技球の入賞が発生しないように構成されている。このために、時短遊技の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数をいっそう安定させることができる。例えば、普通電動役物が、１回の開放動作中に遊技球が２球、同時に入球し得る構成であった場合、所定遊技状態である高サポ状態が開始されてからの特定変動表示である、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の回数と、高サポ状態が開始されてからの特定制御処理である、遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理の実行回数との合計値があと１回で規定回数である４回に達するタイミングで、普通電動役物の１回の開放動作中に遊技球が２球、同時に入球することで、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が規定回数（４回）を上回ってしまうことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、１回の開放動作中に１球ずつしか第２始動口３４への遊技球の入賞が発生しないことから、上記合計値があと１回で規定回数（４回）に達するタイミングであっても、第２始動口３４に遊技球が同時に入球して、上記合計値が規定回数（４回）を上回ってしまうことがない。その結果、時短遊技の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数をいっそう安定させることができ、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう抑制することができる。

【３３６２】

また、本実施形態によれば、特定制御処理の実行が行われることによって所定遊技状態を終了させる場合に、特定制御処理が正常に完了した後に、少なくとも所定遊技状態を終了させ得ることから、特定制御処理が正常に完了しなかった場合に所定遊技状態は終了せずに、特定制御処理が正常に完了した場合に限り所定遊技状態が終了する。例えば、特定制御処理の実行が行われることによって所定遊技状態を終了させる場合に、特定制御処理が正常に完了しなかった場合にも所定遊技状態が終了する構成であった場合、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数に安定させることが出来なかった。しかしながら、本実施形態によれば、特定制御処理の実行が行われることによって所定遊技状態を終了させる場合に、特定制御処理が正常に完了しなかった場合に所定遊技状態は終了せずに、特定制御処理が正常に完了した場合に限り所定遊技状態が終了することから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった特定回数Ｎに正確に安定させることができる。

【３３６３】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、特定制御処理である第２の所定条件下（遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生すること）での特２保留プラス処理の実行が行われることによって所定遊技状態である高サポ状態を終了させる場合に、特２保留プラス処理が正常に完了した後に、高サポ状態を終了させ得ることから、ノイズ等を原因として、特２保留プラス処理に含まれる特２始動保留処理において、保留情報としての当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳのうちの少なくとも一つでも正常範囲外であると判定された場合に、当該保留情報は無視して、保留情報としての全ての値が正常範囲内であると判定されて特２保留プラス処理が正常に完了した場合に限り高サポ状態が終了する。例えば、特２保留プラス処理の実行が行われることによって高サポ状態を終了させる場合に、上述したように保留情報の少なくとも一つでも正常範囲外であると判定されて特２保留プラス処理が正常に完了しなかった場合にも高サポ状態が終了する構成であった場合、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数に正確に安定させることが

出来なかった。しかしながら、本実施形態によれば、特２保留プラス処理の実行が行われることによって高サポ状態を終了させる場合に、特２保留プラス処理が正常に完了しなかった場合に高サポ状態は終了せずに、特２保留プラス処理が正常に完了した場合に限り高サポ状態が終了することから、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数である４回に正確に安定させることができる。

【３３６４】

また、本実施形態によれば、特定変動表示と、対応制御処理の実行とを、同一の計数部によって計数することから、本来まったく異なる２つの事象を１つの計数部によって計数ができ、制御の簡易化を図ることができる。

【３３６５】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下（非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生すること）での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下（遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生すること）での特２始動保留処理（あるいは特２保留コマンド設定処理）の実行回数とを、時短回数カウンタという１つの計数部によって計数することから、本来まったく異なる２つの事象を１つの計数部によって計数ができ、制御の簡易化を図ることができる。

【３３６６】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定変動表示の実行と、特定制御処理の実行とに基づいて残り回数を減算することから、表示手段によって表示する残り回数を、特定変動表示と特定制御処理の実行とに基づいて適正に減算することができる。このために、遊技者は特定期間における残り回数を正確に知ることができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３３６７】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域ＲＣを設け、図柄表示装置４１は、高サポ状態が開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数と、高サポ状態が開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数とに基づいて、時短回数表示領域ＲＣに表示される残り回数を減らす構成であることから、図柄表示装置４１によって表示する高サポ状態の残り回数を、第１の所定条件下での変動表示の実行と、第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行とに基づいて適正に減らすことができる。このために、遊技者はラッシュステージＨ３における残り回数を正確に知ることができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３３６８】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定変動表示として特定演出処理を実行し、特定制御処理の実行に対する演出として特定演出処理とは異なる所定演出処理を実行することから、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、表示手段によって、特定期間において実行される変動表示の残り回数が表示されるとともに、特定演出処理と、特定演出処理とは異なる所定演出処理とが実行され得る。このために、遊技者は表示手段による表示から残り回数、第１の演出、および第２の演出を容易に把握することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、遊技者は特定演出処理を認識することによって、特定変動表示の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができ、所定演出処理を認識することによって、特定制御処理の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３３６９】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する

場合に、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域ＲＣを設け、図柄表示装置４１は、特定変動表示としての特２図柄変動演出を表示し、特２図柄変動演出とは異なる所定演出処理としての保留格納演出を行う構成であることから、高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置４１によって、高サポ状態において実行される変動表示の残り回数が表示されるとともに、特２図柄変動演出と、特２図柄変動演出とは異なる保留格納演出とが実行され得る。このために、遊技者は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの表示から、変動表示の残り回数、特２の変動表示としての図柄変動、および保留格納演出を容易に把握することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、遊技者は特２の変動表示としての図柄変動を認識することによって、特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができ、保留格納演出を認識することによって、特２始動保留処理の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３３７０】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、所定遊技状態が開始されてから当該特定回数Ｎ回目より前に実行された特定変動表示の時間より長い時間に、当該Ｎ回目の特定変動表示の時間を設定可能であることから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示の時間が、最終前に実行された変動表示の時間よりも長くなり得る。このために、最終の変動表示の際に、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを、最終前の変動表示よりも長い間、遊技者に付与することができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３３７１】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、高サポ状態が開始されてから４回目の遊技回である最終の遊技回における変動時間が１回目から３回目までのいずれの遊技回における変動時間よりも長くなるように設定されている。このために、本実施形態によれば、最終の変動表示の際に、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを、最終前の変動表示よりも長い間、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３３７２】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、所定遊技状態が開始されてから当該特定回数Ｎ回目より前に実行された特定変動表示に伴う第１演出と比べて相違する第２演出を、当該Ｎ回目の特定変動表示中に実行可能であることから、遊技者は、所定遊技状態が開始された後の特定変動表示の実行中において、当該特定変動表示よりも前に実行された所定の変動中に見た第１演出とは相違する第２演出を見た場合に、当該特定変動表示が所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができる。このために、本実施形態によれば、当該変動表示中が最終の変動表示中であるとして、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３３７３】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、高サポ状態が開始されてから特定回数Ｎ回目（４回目）の遊技回である最終の遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景（第２演出）がバトル演出と結果告知演出とによって構成され、当該状態背景は１回目から３回目までの遊技回における変動表示中にあらわれるいずれの状態背景（第１演出）とも相違する内容となっている。このために、遊技者は、高サポ状態が開始された後の変動表示中においてバトル演出を見た場合に、当該変動表示が高サポ状態の発生に基づいて実行され得る４回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができる。したがっ

て、本実施形態によれば、当該変動表示中が最終の変動表示中であるとして、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３３７４】

また、本実施形態によれば、特定変動表示の実行中に、特定制御処理の実行が行われ得ることから、特定変動表示の実行中に特定制御処理の実行が行われ得ない構成に比べて、所定遊技状態の発生に基づいて実行される変動表示の回数を特定回数Ｎ回まで早急に達成することが可能となる。この結果、遊技をスピーディに行うことができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３３７５】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、特２の変動表示の実行中に、第２始動口３４の遊技球の入賞があった場合に特２始動保留処理が行われる得ることから、特２の変動表示の実行中に、第２始動口３４の遊技球の入賞があった場合に特２始動保留処理が行われ得ない構成に比べて、所定遊技状態である高サポ状態の発生に基づいて実行される変動表示の回数を特定回数Ｎ回まで早急に達成することが可能となる。この結果、遊技をスピーディに行うことができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３３７６】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定制御処理の実行が行われることによって表示手段による残り回数を更新させる場合に、特定制御処理が正常に完了した後に、残り回数の更新をさせ得ることから、特定制御処理が正常に完了しなかった場合に残り回数は更新されずに、特定制御処理が正常に完了した場合に限り残り回数は更新される。例えば、特定制御処理が正常に完了する前に表示手段による残り回数を更新させる構成であった場合、変動表示を行う保留制御処理が正常に完了する前に残り回数が更新されることになる。このため、当該保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合であっても、残り回数が更新されることになり、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまう。しかしながら、本実施形態によれば、特定制御処理が正常に完了する前に表示手段による残り回数が更新されることがないことから、当該保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合には、残り回数が更新されることがない。このために、本実施形態によれば、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまうことを回避することができる。

【３３７７】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域ＲＣを設け、図柄表示装置４１は、特定制御処理である第２の所定条件下での特２保留プラス処理の実行が行われることによって残り回数を更新させる場合に、特２保留プラス処理が正常に完了した後に残り回数の更新をさせ得ることから、特２保留プラス処理が正常に完了しなかった場合に残り回数は更新されずに、特２保留プラス処理が正常に完了した場合に限り残り回数は更新される。例えば、特２保留プラス処理が正常に完了する前に残り回数を更新させる構成であった場合、変動表示を行う特２始動保留処理が正常に完了する前に残り回数が更新されることになる。このため、当該保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合であっても、残り回数が更新されることになり、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまう。しかしながら、本実施形態によれば、特２保留プラス処理が正常に完了する前に残り回数が更新されることがないことから、特２保留プラス処理に含まれる特２始動保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合には、残り回数が更新されることがない。このために、本実施形態によれば、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまうことを回避することができる。

【３３７８】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態

を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定遊技終了手段において特定制御処理の実行が行われることによって所定遊技状態を終了させる場合に、特定制御処理が正常に完了した後に、少なくとも残り回数の表示を終了することから、特定制御処理が正常に完了して所定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示されることがない。例えば、特定制御処理が正常に完了して所定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示される構成であった場合、所定遊技状態から通常状態に移行したにも関わらず残り回数の表示が継続していることになり、所定遊技状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまう。しかしながら、本実施形態によれば、特定制御処理が正常に完了して所定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示されることがないことから、実際に所定遊技状態が終了しているにもかかわらず所定遊技状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。

【３３７９】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域ＲＣを設け、図柄表示装置４１は、特定制御処理である第２の所定条件下での特２保留プラス処理の実行が行われることによって高サポ状態を終了させる場合に、特２保留プラス処理が正常に完了した後に、少なくとも残り回数の表示を終了することから、特２保留プラス処理が正常に完了して高サポ状態が終了した後に、図柄表示装置４１によって残り回数が継続して表示されることがない。例えば、特２保留プラス処理が正常に完了して高サポ状態が終了した後に、図柄表示装置によって残り回数が継続して表示される構成であった場合、高サポ状態から通常状態に移行したにも関わらず残り回数の表示が継続していることになり、高サポ状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまう。しかしながら、本実施形態によれば、特２保留プラス処理が正常に完了して高サポ状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示されることがないことから、実際に高サポ状態が終了しているにもかかわらず高サポ状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。

【３３８０】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態を実行中において、特定抽選が特定抽選結果である場合に、所定遊技状態を終了させることから、遊技者は、特定抽選が特定抽選結果となることで、発生手段によって特別遊技状態の発生の提供を受けることができるとともに、一旦、所定遊技状態を終えた後に、例えば、特定抽選が特定抽選結果を得ることによって所定遊技状態の実行条件である特定開始条件が成立する場合に、所定遊技状態を再度実行させることができる。この結果、遊技機の出球を効率的に増大することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３３８１】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行中において、特定抽選である当たり抽選が大当たり当選または小当たり当選である場合に、高サポ状態を終了させることから、遊技者は、当たり抽選が大当たり当選または小当たり当選となることで、ラウンド遊技の発生の提供を受けることができるとともに、一旦、高サポ状態を終えた後に、例えば、当たり抽選が大当たり当選または小当たり当選し、３Ｒ大当たりＡまたは９Ｒ大当たりＡに振り分けられることによって高サポ状態の実行条件が成立する場合に、高サポ状態を再度実行させることができる。この結果、遊技機の出球を効率的に増大することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３３８２】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、当該特定変動表示中に所定のキャラクターが出現する演出を行うことから、遊技者は、所定遊技状態が開始された後の特定変動表示の実行中において、所定のキャラクターを見た場合に、当該特定変動表示は、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る

特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３３８３】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態が開始されてから４回目の遊技回である最終の遊技回において、当該遊技回の変動表示中に所定のキャラクターが出現する演出を行うことから、遊技者は、高サポ状態が開始された後の変動表示の実行中において、所定のキャラクターを見た場合に、当該変動表示は、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３３８４】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、当該特定変動表示中に勝敗を決する演出を行うことから、遊技者は、所定遊技状態が開始された後の特定変動表示の実行中において、勝敗を決する演出を見た場合に、当該特定変動表示は、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３３８５】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態が開始されてから４回目の遊技回である最終の遊技回において、当該遊技回の変動表示中に勝敗を決するバトル演出を行うことから、遊技者は、高サポ状態が開始された後の変動表示の実行中において、バトル演出を見た場合に、当該変動表示は、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３３８６】

また、本実施形態によれば、遊技者による発射部への操作とは別の特定操作を受け付ける手段を備え、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、当該特定変動表示中に、特定操作を行うことを遊技者に促す演出を実行し得ることから、遊技者は、所定遊技状態が開始された後の特定変動表示の実行中において、特定操作を行うことを促す演出を見た場合に、当該特定変動表示は、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３３８７】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、遊技者による操作ハンドル２５の操作とは別の操作を受け付ける演出操作ボタン２４を備え、所定遊技状態である高サポ状態が開始されてから４回目の遊技回である最終の遊技回において、当該遊技回の変動表示中に、演出操作ボタン２４の操作を行うことを遊技者に促す演出を実行し得ることから、遊技者は、高サポ状態が開始された後の変動表示の実行中において、演出操作ボタン２４の操作を行うことを促す演出を見た場合に、当該変動表示は、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができるこ

とから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３３８８】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の終了後に、所定遊技状態中に実行した特定制御処理に対応した演出を実行しうることから、遊技者は、所定遊技状態が終了した後に当該演出の付与を受けることが可能となる。例えば、所定遊技状態中に実行した特定制御処理に対応した演出を所定遊技状態の終了後に遊技者が受けることができない構成であった場合、所定遊技状態中に特定制御処理が完了したことを遊技者が知り得ないことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、所定遊技状態中に実行した特定制御処理に対応した演出を所定遊技状態の終了後に遊技者が受けることができることから、所定遊技状態中に特定制御処理が完了したことを遊技者が確実に知ることができる。したがって、本実施形態によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３３８９】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態の終了後に、高サポ状態中に実行した特定制御処理である第２の所定条件下での特２始動保留処理に対応した特２図柄変動演出を実行しうることから、遊技者は、高サポ状態が終了した後に当該特２図柄変動演出の付与を受けることが可能となる。例えば、高サポ状態中に実行した特２始動保留処理に対応した特２図柄変動演出を高サポ状態の終了後に遊技者が受けることができない構成であった場合、高サポ状態中に特２始動保留処理が完了したことを遊技者が知り得ないことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、高サポ状態中に実行した第２の所定条件下での特２始動保留処理に対応した特２図柄変動演出を高サポ状態の終了後に遊技者が受けることができることから、高サポ状態中に特２始動保留処理が完了したことを確実に知ることができる。したがって、本実施形態によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３３９０】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定変動表示または特定制御処理の実行が行われることによって表示手段による残り回数を更新させる場合に、当該表示を特定期間だけ行うことから、表示手段によって表示される残り回数が更新される（切り替わる）毎に、当該残り回数の表示がついたり消えたりすることになる。例えば、表示手段によって、所定遊技状態が開始されてから残り回数が常時表示される構成であった場合、表示手段による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることあり得た。しかしながら、本実施形態によれば、表示手段によって表示される残り回数が更新される毎に、当該残り回数の表示が特定期間だけ行われることから、表示手段による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることを抑制することができる。

【３３９１】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域ＲＣを設け、図柄表示装置４１は、第１の所定条件下での変動表示、または第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行が行われることによって図柄表示装置４１による残り回数を更新させる場合に、当該表示を特定期間だけ行うことから、図柄表示装置４１よって表示される残り回数が更新される（切り替わる）毎に、当該残り回数の表示がついたり消えたりすることになる。例えば、図柄表示装置によって、高サポ状態が開始されてから残り回数が常時表示される構成であった場合、図柄表示装置による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることあり得た。しかしながら、本実施形態によれば、図柄表示装置４１によって表示される残り回数が更新される毎に、当該残り回数の表示が特定期間だけ行われることから、図柄表示装置４１による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることを抑制することができる。

【３３９２】

また、本実施形態によれば、特定回数Ｎ回目の特定変動表示の開始時、または特定回数Ｎ回目に対応する特定制御処理の完了時に、少なくとも所定遊技状態を終了させ得ることから、特定変動表示が行われることによって特定回数Ｎ回目となって所定遊技状態を終了させる場合、当該特定変動表示の開始時に所定遊技状態が終了する。例えば、特定回数Ｎ回目の特定変動表示の終了時に所定遊技状態を終了させる構成であった場合、当該特定変動表示中において保留制御処理が行われることが可能となる。このため、当該保留制御処理に基づいて実行される変動表示が、特定回数Ｎ回目の特定変動表示が行われた後に実行されることになり、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Ｎを上回ってしまうことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、特定回数Ｎ回目の特定変動表示の開始時に所定遊技状態が終了することから、当該特定変動表示中において保留制御処理が行われることが極めて困難となることから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Ｎを上回ってしまうことがない。一方、本実施形態によれば、特定制御処理の実行が行われることによって特定回数Ｎ回目となって所定遊技状態を終了させる場合、当該特定制御処理の完了時に所定遊技状態が終了する。このため、特定回数Ｎ回目に対応する特定制御処理が完了した場合、当該特定制御処理の完了時に直ちに所定遊技状態が終了され、その後は、変動表示を行う保留制御処理が更に行われることが極めて困難となることから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Ｎを上回ってしまうことがない。これらの結果、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数にいっそう安定させることができ、遊技機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう抑制することができる。

【３３９３】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、高サポ状態が開始されてから規定回数である４回目の特定変動表示である特２の図柄変動の開始時、または４回目に対応する特定制御処理である特２始動保留処理の完了時に、少なくとも所定遊技状態である高サポ状態を終了させ得ることから、特２の図柄変動が行われることによって４回目目となって高サポ状態を終了させる場合、当該特２図柄変動の開始時に高サポ状態が終了する。例えば、規定回数である４回目の特２図柄変動の終了時に高サポ状態を終了させる構成であった場合、当該特２図柄変動中において変動表示を行う特２始動保留処理が行われることが可能となる。このため、当該保留処理に基づいて実行される変動表示が、４回目の特２図柄変動が行われた後に実行されることになり、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が規定回数である４回を上回ってしまうことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、規定回数である４回目の特２図柄変動の開始時に高サポ状態が終了することから、当該４回目の特２図柄変動中において保留処理が行われることが極めて困難となることから、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が４回を上回ってしまうことがない。一方、本実施形態によれば、特定制御処理である特２始動保留処理の実行が行われることによって規定回数である４回目となって高サポ状態を終了させる場合、当該特２始動保留処理の完了時に高サポ状態が終了する。このため、４回目に対応する特２始動保留処理が完了した場合、当該特２始動保留処理の完了時に直ちに高サポ状態が終了され、その後は、変動表示を行う特２始動保留処理が更に行われることが極めて困難となることから、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が規定回数である４回を上回ってしまうことがない。これらの結果、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数にいっそう安定させることができ、遊技機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう抑制することができる。

【３３９４】

このように、本実施形態によれば、所定遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の所定遊技状態を実行させることが可能となる。

【３３９５】

《５－８》第５実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において

種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【３３９６】

《５－８－１》変形例１：

上記第５実施形態およびその変形例では、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数との合計値が、特定回数Ｎ回に相当する４回に達することを、高サポ状態が終了する条件（特定終了条件）としていた。具体的には、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数が４回であり、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数が０回である場合、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数が３回であり、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数が１回である場合、または、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数が２回であり、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数が２回である場合に、高サポ状態を終了させる。なお、特定回数Ｎ回は、４回に限る必要はなく、他の回数であってもよい。例えば、特定回数Ｎ回が５回の場合には、次の通りとなる。高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数が５回であり、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数が０回である場合、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数が４回であり、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数が１回である場合、または、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数が３回であり、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数が２回である場合に、高サポ状態を終了させる。かかる構成であっても、第５実施形態と同様に、時短遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の時短遊技状態を実行させることが可能となる。

【３３９７】

《５－８－２》変形例２：

上記第５実施形態およびその変形例では、本発明の構成を、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選とを個別に実行するとともに、第１図柄表示部３７ａの変動表示と第２図柄表示部３７ｂの変動表示とを個別に実行するパチンコ機に採用したが、この代わりに、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選とを並列的に実行するとともに、第１図柄表示部３７ａの変動表示と第２図柄表示部３７ｂの変動表示とを並列的に（同時に）実行することが可能な同時変動機に採用する構成としてもよい。この構成によれば、高サポ状態の発生に基づいて実行される変動表示の回数を特定回数Ｎ回まで早急に達成することが可能となる。この結果、遊技をスピーディに行うことができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３３９８】

《５－８－３》変形例３：

上記第５実施形態およびその変形例では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに時短回数表示領域ＲＣを設け、高サポ状態中において、常時、高サポ状態を実行する残り回数を時短回数表示領域ＲＣに表示する構成としたが、この代わりに、高サポ状態中において、第１の所定条件下で変動表示が実行されること、もしくは第２の所定条件下で特２始動保留処理が実行されることによって時短回数表示領域ＲＣ内の残り回数を更新させる場合に、当該更新された残り回数の表示を特定期間だけ行う構成としてもよい。具体的には、例えば、残り回数の更新がなされてから、当該更新がなされた遊技回における変動時間より短い特定期間が経過するまでの間、時短回数表示領域ＲＣ内に残り回数を表示し、特定期間

の経過後、時短回数表示領域ＲＣ内の表示そのものを消す構成としてもよい。高サポ状態中において、残り回数が常時表示される構成であった場合、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることあり得た。しかしながら、本変形例によれば、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される残り回数が更新される（切り替わる）毎に、当該残り回数の表示が特定期間だけ行われ、その後、消されることから、表示手段による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることを抑制することができる。

【３３９９】

《５－８－４》変形例４：

上記第５実施形態およびその変形例では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域ＲＣを設けた構成としたが、この代わりに、高サポ状態を開始してからの実行回数を時短回数表示領域ＲＣに表示する構成としてもよい。この構成によっても、上記第５実施形態と同様に遊技の興趣向上を図ることができる。

【３４００】

《５－８－５》変形例５：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに

所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【３４０１】

《５－８－６》変形例６：

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

全体として、上記実施形態における各種の処理が実行できれば良い。
【３４０２】
《５－９》他の構成への適用：
上記各実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。
【３４０３】
また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。
【３４０４】
また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。
【３４０５】
また、上記実施形態においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。
【３４０６】
《５－１０》上記各実施形態等から抽出される特徴群について：
以下、上述した各実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお、以下においては、理解の容易のため、上記各実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。
【３４０７】
＜特徴ｇＡ群＞
特徴ｇＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。
【３４０８】
［特徴ｇＡ１］
遊技領域の所定領域に向けて遊技球を発射可能な発射手段（発射部／遊技球発射機構８１と操作ハンドル２５）と、
前記所定領域に向けて発射された遊技球が流下可能な所定流路（特定流路／右側流路）に設けられ、開閉動作可能な開閉手段（開閉部／普通電動役物３４ａ）と、所定の始動口（特定始動口／第２始動口３４）と、を備えた開閉動作手段（開閉動作部／始動口ユニット２００）と、
遊技球が前記所定の始動口に入賞すること（特定始動口入賞／特２始動入賞すること）に基づいて所定の抽選（特定抽選／当たり抽選）を行い、前記所定の抽選に基づいて所定期間の所定の変動表示（特定変動表示／特２図柄変動）を実行する実行手段と、
前記所定期間に前記遊技球が所定の始動入賞（特定始動入賞／特２始動入賞）した場合に、所定の複数の上限数（特定上限数／２個）までの変動表示を行う権利の保留処理（保留制御処理／取得した各種乱数の値が正常範囲内であるかを判定し、正常範囲内であると判定された場合に各値を特２保留情報として２個まで記憶する特２始動保留処理）と、前記権利の保留に対応した保留対応処理（対応制御処理／特２保留コマンド設定処理）とを含む所定制御処理（特定制御処理）を実行する制御手段（制御処理部／主制御装置６０）と、

前記所定の抽選が所定抽選結果である場合に、前記所定期間が終了することに基づいて前記所定の変動表示を前記所定抽選結果に対応した所定表示結果で停止表示させる停止表示手段と、
前記所定表示結果の停止表示後に特別遊技状態を発生させる発生手段と、
を備えた遊技機であって、
特定条件（特定開始条件／当たり抽選で大当たり当選または小当たり当選し、３Ｒ大当たりＡまたは９Ｒ大当たりＡに振り分けられること）の成立に基づいて特定期間の前記開閉動作手段の特定遊技状態（所定遊技状態／高サポ状態）を実行する特定遊技実行手段と、
特定終了条件の成立に基づいて前記特定遊技状態を終了させる特定遊技終了手段と、
を備え、
前記特定遊技終了手段は、
前記実行手段による前記所定の変動表示（特定変動表示／第１の所定条件下での特２図柄変動）が特定回数Ｎ（Ｎは２以上の整数）回（４回）行われ、前記制御手段による前記所定制御処理（特定制御処理／第２の所定条件下での特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とを含む特２保留プラス処理）の実行が行われなかった場合、
前記実行手段による前記所定の変動表示がＮ－１回（３回）行われ、前記制御手段による前記所定制御処理の実行が１回行われた場合、または、
前記実行手段による前記所定の変動表示がＮ－２回（２回）行われ、前記制御手段による前記所定制御処理の実行が２回行われた場合に、少なくとも前記特定遊技状態を終了させる
ことを特徴とする遊技機。

【３４０９】

本特徴によれば、実行手段によって、遊技球が所定の始動口に入賞すること（特２始動入賞すること）に基づいて所定の抽選（当たり抽選）が行われ、所定の抽選に基づいて所定期間の所定の変動表示（特２図柄変動）が実行され、制御手段によって、所定期間に遊技球が所定の始動入賞（特２始動入賞）した場合に、所定の複数の上限数（２個）までの変動表示を行う権利の保留処理（特２始動保留処理）と、前記権利の保留に対応した保留対応処理（特２保留コマンド設定処理）とを含む所定制御処理が実行され、停止表示手段によって、所定の抽選が所定抽選結果である場合に、所定期間が終了することに基づいて所定の変動表示が所定抽選結果に対応した所定表示結果で停止表示させられ、発生手段によって、所定表示結果の停止表示後に特別遊技状態が発生させられる。また、本特徴によれば、特定遊技実行手段によって、特定条件（当たり抽選で大当たり当選または小当たり当選し、３Ｒ大当たりＡまたは９Ｒ大当たりＡに振り分けられること）の成立に基づいて特定期間の開閉動作手段の特定遊技状態（高サポ状態）が実行され、特定遊技終了手段によって、特定終了条件の成立に基づいて特定遊技状態が終了させられる。さらに、特定遊技終了手段によって、実行手段による所定の変動表示が特定回数Ｎ（Ｎは２以上の整数）回（４回）行われ、制御手段による所定制御処理の実行が行われなかった場合、実行手段による所定の変動表示がＮ－１回（３回）行われ、制御手段による所定制御処理の実行が１回行われた場合、または、実行手段による所定の変動表示がＮ－２回（２回）行われ、制御手段による所定制御処理の実行が２回行われた場合に、少なくとも特定遊技状態が終了させられる。

【３４１０】

このために、本特徴によれば、特定遊技状態において、実行手段による所定の変動表示の回数と制御手段による所定制御処理の回数との合計値が特定回数Ｎに達した場合に、少なくとも特定遊技状態が終了させられることになる。上記合計値が特定回数Ｎに達した場合（すなわち、実行手段による所定の変動表示が特定回数Ｎ回行われ、制御手段による所定制御処理の実行が行われなかった場合、実行手段による所定の変動表示がＮ－１回行われ、制御手段による所定制御処理の実行が１回行われた場合、および、実行手段による所定の変動表示がＮ－２回行われ、制御手段による所定制御処理の実行が２回行われた場合

の各ケース）には、特定回数Ｎ回分の変動表示の実行が既に確保されたことになり、この場合に、特定遊技状態を終了させることで、遊技球が所定の始動口へ入賞することを極めて困難とし、特定遊技状態を実行開始してから特定回数Ｎ回を上回る回数の変動表示が実行されてしまうことを抑制することができる。

【３４１１】

したがって、本特徴によれば、制御手段による変動表示を行う権利の保留状況によって、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数にバラツキが発生することを抑制することができる。

【３４１２】

［特徴ｇＡ２］

特徴ｇＡ１に記載の遊技機であって、

前記開閉動作手段は、１回の開放動作中に１球ずつしか前記所定の始動口（特定始動口／第２始動口３４）への遊技球の入賞が発生しないように構成されている（普通電動役物３４ａは１カウントで閉鎖するように構成されている）

ことを特徴とする遊技機。

【３４１３】

本特徴によれば、開閉動作手段は、１回の開放動作中に１球ずつしか所定の始動口（特定始動口／第２始動口３４）への遊技球の入賞が発生しないように構成されていることから、開閉動作手段の特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数にいっそう安定させることができる。例えば、開閉動作手段が、１回の開放動作中に遊技球が２球、同時に入球し得る構成であった場合、実行手段による所定の変動表示の回数と制御手段による所定制御処理の回数との合計値があと１回で特定回数Ｎに達するタイミングで、開閉動作手段の１回の開放動作中に遊技球が２球、同時に入球することで、開閉動作手段の特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Ｎを上回ってしまうことがあった。しかしながら、本特徴によれば、１回の開放動作中に１球ずつしか所定の始動口への遊技球の入賞が発生しないことから、実行手段による所定の変動表示の回数と制御手段による所定制御処理の回数との合計値があと１回で特定回数Ｎに達するタイミングであっても、所定の始動口に遊技球が同時に入球して、上記合計値が特定回数Ｎを上回ってしまうことがない。その結果、開閉手段の特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった特定回数Ｎにいっそう安定させることができ、遊技機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう抑制することができる。

【３４１４】

［特徴ｇＡ３］

特徴ｇＡ１または特徴ｇＡ２に記載の遊技機であって、

前記特定遊技終了手段は、前記制御手段による前記所定制御処理の実行が行われることによって前記特定遊技状態を終了させる場合に、前記所定制御処理（特定制御処理／第２の所定条件下での特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とを含む処理）が正常に完了した後に、少なくとも前記特定遊技状態（所定遊技状態／高サポ状態）を終了させ得る（特２始動保留処理において各値が正常範囲内であると判定され、各値が特２保留として格納された場合に高頻度サポートモードを終了させる）

ことを特徴とする遊技機。

【３４１５】

本特徴によれば、特定遊技終了手段は、制御手段による所定制御処理の実行が行われることによって特定遊技状態を終了させる場合に、所定制御処理が正常に完了した後に、少なくとも特定遊技状態（高サポ状態）を終了させ得ることから、所定制御処理が正常に完了しなかった場合に特定遊技状態は終了せずに、所定制御処理が正常に完了した場合に限り特定遊技状態が終了する。例えば、制御手段による所定制御処理の実行が行われることによって特定遊技状態を終了させる場合に、所定制御処理が正常に完了しなかった場合にも特定遊技状態が終了する構成であった場合、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得

る変動表示の回数を予め決まった数に安定させることが出来なかった。しかしながら、本特徴によれば、特定遊技終了手段が、制御手段による所定制御処理の実行が行われることによって特定遊技状態を終了させる場合に、所定制御処理が正常に完了しなかった場合に特定遊技状態は終了せずに、所定制御処理が正常に完了した場合に限り特定遊技状態が終了することから、開閉動作手段の特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった特定回数Ｎに正確に安定させることができる。

【３４１６】

［特徴ｇＡ４］

特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定遊技終了手段は、前記実行手段による前記所定の変動表示と、前記制御手段による前記保留対応処理の実行とを、同一の計数手段（計数部／時短回数カウンタ）によって計数する

ことを特徴とする遊技機。

【３４１７】

本特徴によれば、特定遊技終了手段は、実行手段による所定の変動表示と、制御手段による保留対応処理の実行とを、同一の計数手段（時短回数カウンタ）によって計数することから、本来まったく異なる２つの事象を１つの計数手段によって計数ができ、制御の簡易化を図ることができる。

【３４１８】

［特徴ｇＡ５］

特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

保留された前記権利に対して前記上限数以下の複数回の連続的演出（特２保留連続演出）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３４１９】

本特徴によれば、保留された権利に対して上限数以下の複数回の連続的演出（特２保留連続演出）を実行可能な手段を備えることから、複数の保留の権利を先読みして変動を跨いだ連続的演出を行うことが可能となり、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【３４２０】

［特徴ｇＡ６］

特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定期間の前記特定遊技状態を実行する場合に、前記特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、

前記表示手段は、前記実行手段による前記所定の変動表示と前記制御手段による前記所定制御処理の実行とに基づいて前記残り回数を減算する（特２の変動と特２の始動保留処理とに基づいて高頻度サポートモードの残り回数を減算）

ことを特徴とする遊技機。

【３４２１】

本特徴によれば、特定期間の特定遊技状態を実行する場合に、特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、実行手段による所定の変動表示の実行と、制御手段による所定制御処理の実行とに基づいて残り回数を減算することから、表示手段によって表示する残り回数を、実行手段による所定の変動表示と制御手段による所定制御処理の実行とに基づいて適正に減算することができる。このために、遊技者は特定期間における残り回数を正確に知ることができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３４２２】

［特徴ｇＡ７］

特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定期間の前記特定遊技状態を実行する場合に、前記特定遊技状態を実行する残り

回数を表示する表示手段を設け、
前記表示手段は、前記実行手段による前記所定の変動表示として第１の演出制御（特定演出処理／特２の変動表示としての図柄変動演出）を実行し、前記制御手段による前記所定制御処理の実行に対する演出として前記第１の演出制御とは異なる第２の演出制御を実行する（所定演出処理／図柄変動演出とは異なる保留格納演出を行う）
ことを特徴とする遊技機。
【３４２３】
本特徴によれば、特定期間の特定遊技状態を実行する場合に、特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、実行手段による所定の変動表示として第１の演出制御を実行し、制御手段による所定制御処理の実行に対する演出として第１の演出制御とは異なる第２の演出制御を実行することから、特定期間の特定遊技状態を実行する場合に、表示手段によって、特定期間において実行される変動表示の残り回数が表示されるとともに、第１の演出制御と、第１の演出制御とは異なる第２の演出制御とが実行され得る。このために、遊技者は表示手段による表示から残り回数、第１の演出、および第２の演出を容易に把握することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、遊技者は第１の演出制御を認識することによって、所定の変動表示の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができ、第２の演出制御を認識することによって、制御手段による所定制御処理の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【３４２４】
［特徴ｇＡ８］
特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態の実行中における前記所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される前記所定の変動表示が前記特定遊技状態が開始されてから前記特定回数Ｎ回目である場合に、前記特定遊技状態が開始されてから当該特定回数Ｎ回目より前に実行された前記所定の変動表示の時間より長い時間に、当該Ｎ回目の所定の変動表示の時間を設定可能である（４回目の変動表示の時間が３回目以前の変動表示の時間よりも長いこと）
ことを特徴とする遊技機。
【３４２５】
本特徴によれば、特定遊技状態の実行中における所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される所定の変動表示が特定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、特定遊技状態が開始されてから当該特定回数Ｎ回目より前に実行された所定の変動表示の時間より長い時間に、当該Ｎ回目の所定の変動表示の時間を設定可能であることから、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示の時間が、最終前に実行された変動表示の時間よりも長くなり得る。このために、最終の変動表示の際に、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを、最終前の変動表示よりも長い間、遊技者に付与することができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【３４２６】
［特徴ｇＡ９］
特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態の実行中における前記所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される前記所定の変動表示が前記特定遊技状態が開始されてから前記特定回数Ｎ回目である場合に、前記特定遊技状態が開始されてから当該特定回数Ｎ回目より前に実行された前記所定の変動表示に伴う第１演出と比べて相違する第２演出を、当該Ｎ回目の所定の変動表示中に実行可能である（４回目の変動表示中に表示される状態背景が、３回目以前の変動表示中に表示される状態背景と相違すること）
ことを特徴とする遊技機。
【３４２７】
本特徴によれば、特定遊技状態の実行中における所定の始動口への遊技球の入賞に基づ

いて実行される所定の変動表示が特定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、特定遊技状態が開始されてから当該特定回数Ｎ回目より前に実行された所定の変動表示に伴う第１演出と比べて相違する第２演出を、当該Ｎ回目の所定の変動表示中に実行可能であることから、遊技者は、特定遊技状態が開始された後の所定の変動表示の実行中において、当該所定の変動表示よりも前に実行された所定の変動中に見た第１演出とは相違する第２演出を見た場合に、当該所定の変動表示が特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができる。このために、本特徴によれば、当該変動表示中が最終の変動表示中であるとして、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３４２８】

［特徴ｇＡ１０］

特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記実行手段による前記所定の変動表示の実行中に、前記制御手段による前記所定制御処理の実行が行われ得る（特２変動表示中に特２入賞があった場合に特２始動保留処理が行われる構成）

ことを特徴とする遊技機。

【３４２９】

本特徴によれば、実行手段による所定の変動表示の実行中に、制御手段による所定制御処理の実行が行われ得ることから、実行手段による所定の変動表示の実行中に制御手段による所定制御処理の実行が行われ得ない構成に比べて、特定遊技状態の発生に基づいて実行される変動表示の回数を特定回数Ｎ回まで早急に達成することが可能となる。この結果、遊技をスピーディに行うことができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３４３０】

［特徴ｇＡ１１］

特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ１０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定期間の前記特定遊技状態を実行する場合に、前記特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、

前記表示手段は、前記制御手段による前記所定制御処理の実行が行われることによって前記表示手段による前記残り回数を更新させる場合に、前記所定制御処理が正常に完了した後に、前記残り回数の更新をさせ得る

ことを特徴とする遊技機。

【３４３１】

本特徴によれば、特定期間の特定遊技状態を実行する場合に、特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、制御手段による所定制御処理の実行が行われることによって表示手段による残り回数を更新させる場合に、所定制御処理が正常に完了した後に、残り回数の更新をさせ得ることから、所定制御処理が正常に完了しなかった場合に残り回数は更新されずに、所定制御処理が正常に完了した場合に限り残り回数は更新される。例えば、所定制御処理が正常に完了する前に表示手段による残り回数を更新させる構成であった場合、変動表示を行う権利の保留処理が正常に完了する前に残り回数が更新されることになる。このため、当該保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合であっても、残り回数が更新されることになり、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまう。しかしながら、本特徴によれば、所定制御処理が正常に完了する前に表示手段による残り回数が更新されることがないことから、当該保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合には、残り回数が更新されることがない。このために、本特徴によれば、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまうことを回避することができる。

【３４３２】

［特徴ｇＡ１２］

特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ１１までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定期間の前記特定遊技状態を実行する場合に、前記特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、
前記表示手段は、前記特定遊技終了手段において前記制御手段による前記所定制御処理の実行が行われることによって前記特定遊技状態を終了させる場合に、前記所定制御処理が正常に完了した後に、少なくとも前記残り回数の表示を終了する
ことを特徴とする遊技機。
【３４３３】
本特徴によれば、特定期間の特定遊技状態を実行する場合に、特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定遊技終了手段において制御手段による所定制御処理の実行が行われることによって特定遊技状態を終了させる場合に、所定制御処理が正常に完了した後に、少なくとも残り回数の表示を終了することから、制御手段による所定制御処理が正常に完了して特定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示されることがない。例えば、制御手段による所定制御処理が正常に完了して特定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示される構成であった場合、特定遊技状態から通常状態に移行したにも関わらず残り回数の表示が継続していることになり、特定遊技状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまう。しかしながら、本特徴によれば、制御手段による所定制御処理が正常に完了して特定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示されることがないことから、実際に特定遊技状態が終了しているにもかかわらず特定遊技状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。
【３４３４】
［特徴ｇＡ１３］
特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ１２までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態を実行中において、所定の抽選（特定抽選／当たり抽選）が特定抽選結果（当たり当選）である場合に、前記特定遊技状態を終了させる（当たり当選時に高サポ状態を終了）
ことを特徴とする遊技機。
【３４３５】
本特徴によれば、特定遊技状態を実行中において、所定の抽選が特定抽選結果である場合に、特定遊技状態を終了させることから、遊技者は、所定の抽選が特定抽選結果となることで、発生手段によって特別遊技状態の発生の提供を受けることができるとともに、一旦、特定遊技状態を終えた後に、例えば、所定の抽選が特定抽選結果を得ることによって特定遊技状態の実行条件である特定条件が成立する場合に、特定遊技状態を再度実行させることができる。この結果、遊技機の出球を効率的に増大することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【３４３６】
［特徴ｇＡ１４］
特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ１３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態の実行中における前記所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される前記所定の変動表示が前記特定遊技状態が開始されてから前記特定回数Ｎ回目である場合に、当該所定の変動表示中に所定のキャラクターが出現する演出を行う
ことを特徴とする遊技機。
【３４３７】
本特徴によれば、特定遊技状態の実行中における所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される所定の変動表示が特定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、当該所定の変動表示中に所定のキャラクターが出現する演出を行うことから、遊技者は、特定遊技状態が開始された後の所定の変動表示の実行中において、所定のキャラクターを見た場合に、当該所定の変動表示は、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊

技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３４３８】

［特徴ｇＡ１５］

特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ１４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態の実行中における前記所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される前記所定の変動表示が前記特定遊技状態が開始されてから前記特定回数Ｎ回目である場合に、当該所定の変動表示中に勝敗を決する演出を行う

ことを特徴とする遊技機。

【３４３９】

本特徴によれば、特定遊技状態の実行中における所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される所定の変動表示が特定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、当該所定の変動表示中に勝敗を決する演出を行うことから、遊技者は、特定遊技状態が開始された後の所定の変動表示の実行中において、勝敗を決する演出を見た場合に、当該所定の変動表示は、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３４４０】

［特徴ｇＡ１６］

特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ１５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技者による前記発射手段への操作とは別の特定操作を受け付ける手段を備え、

前記特定遊技状態の実行中における前記所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される前記所定の変動表示が前記特定遊技状態が開始されてから前記特定回数Ｎ回目である場合に、当該所定の変動表示中に、前記特定操作を行うことを遊技者に促す演出（演出操作ボタン２４を操作することを遊技者に対して促す示唆演出）を実行し得る

ことを特徴とする遊技機。

【３４４１】

本特徴によれば、遊技者による前記発射手段への操作とは別の特定操作を受け付ける手段を備え、特定遊技状態の実行中における所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される所定の変動表示が特定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、当該所定の変動表示中に、特定操作を行うことを遊技者に促す演出を実行し得ることから、遊技者は、特定遊技状態が開始された後の所定の変動表示の実行中において、特定操作を行うことを遊技者に促す演出を見た場合に、当該所定の変動表示は、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３４４２】

［特徴ｇＡ１７］

特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ１６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態の終了後に、前記特定遊技状態中に実行した前記制御手段による前記所定制御処理に対応した演出を実行し得る（高サポ状態中に実行した特２始動保留処理に対応した特２図柄変動演出を高サポ状態の終了後に実行し得る構成）

ことを特徴とする遊技機。

【３４４３】

本特徴によれば、特定遊技状態の終了後に、特定遊技状態中に実行した制御手段による所定制御処理に対応した演出を実行しうることから、遊技者は、特定遊技状態が終了した後に当該演出の付与を受けることが可能となる。例えば、特定遊技状態中に実行した制御手段による所定制御処理に対応した演出を特定遊技状態の終了後に遊技者が受けることが

できない構成であった場合、特定遊技状態中に制御手段による所定制御処理が完了したことを遊技者が知り得ないことがあった。しかしながら、本特徴によれば、特定遊技状態中に実行した制御手段による所定制御処理に対応した演出を特定遊技状態の終了後に遊技者が受けることができることから、特定遊技状態中に制御手段による所定制御処理が完了したことを遊技者が確実に知ることができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３４４４】

［特徴ｇＡ１８］

特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ１７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定期間の前記特定遊技状態を実行する場合に、前記特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、

前記表示手段は、前記実行手段による前記所定の変動表示または前記制御手段による前記所定制御処理の実行が行われることによって前記表示手段による前記残り回数を更新させる場合に、当該表示を特定期間だけ行う（変形例３）

ことを特徴とする遊技機。

【３４４５】

本特徴によれば、特定期間の特定遊技状態を実行する場合に、特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、実行手段による所定の変動表示または制御手段による所定制御処理の実行が行われることによって表示手段による残り回数を更新させる場合に、当該表示を特定期間だけ行うことから、表示手段によって表示される残り回数が更新される（切り替わる）毎に、当該残り回数の表示がついたり消えたりすることになる。例えば、表示手段によって、特定遊技状態が開始されてから残り回数が常時表示される構成であった場合、表示手段による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることがあり得た。しかしながら、本特徴によれば、表示手段によって表示される残り回数が更新される毎に、当該残り回数の表示が特定期間だけ行われることから、表示手段による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることを抑制することができる。

【３４４６】

［特徴ｇＡ１９］

特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ１８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定遊技終了手段は、前記特定回数Ｎ回目の前記実行手段による前記所定の変動表示（特定変動表示／第１の所定条件下での特２図柄変動）の開始時（ケース４における時刻ｔ７４）、または前記特定回数Ｎ回目に対応する前記制御手段による前記所定制御処理の完了時に、少なくとも前記特定遊技状態を終了させ得る

ことを特徴とする遊技機。

【３４４７】

本特徴によれば、特定遊技終了手段は、特定回数Ｎ回目の実行手段による所定の変動表示の開始時、または特定回数Ｎ回目に対応する制御手段による所定制御処理の完了時に、少なくとも特定遊技状態を終了させ得ることから、実行手段による所定の変動表示が行われることによって特定回数Ｎ回目となって特定遊技状態を終了させる場合、当該所定の変動表示の開始時に特定遊技状態が終了する。例えば、特定回数Ｎ回目の実行手段による所定の変動表示の終了時に特定遊技状態を終了させる構成であった場合、当該所定の変動表示中において変動表示を行う権利の保留処理が行われることが可能となる。このため、当該保留処理に基づいて実行される変動表示が、特定回数Ｎ回目の所定の変動表示が行われた後に実行されることになり、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Ｎを上回ってしまうことがあった。しかしながら、本特徴によれば、特定回数Ｎ回目の実行手段による所定の変動表示の開始時に特定遊技状態が終了することから、当該所定の変動表示中において変動表示を行う権利の保留処理が行われることが極めて困難となることから、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Ｎを上回ってしまうことがない。一方、本特徴によれば、制御手段による所定制御処理

の実行が行われることによって特定回数Ｎ回目となって特定遊技状態を終了させる場合、当該制御手段による所定制御処理の完了時に特定遊技状態が終了する。このため、特定回数Ｎ回目に対応する制御手段による所定制御処理が完了した場合、所定制御処理の完了時に直ちに特定遊技状態が終了され、その後は、変動表示を行う権利の保留処理が更に行われることが極めて困難となることから、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Ｎを上回ってしまうことがない。これらの結果、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数にいっそう安定させることができ、遊技機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう抑制することができる。

【３４４８】

なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【３４４９】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。

【３４５０】

また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。

【３４５１】

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【３４５２】

上記各特徴群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【３４５３】

以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴に適用される遊技機の基本構成を示す。

【３４５４】

パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球手段と、前記始動入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段とを備える遊技機。

【３４５５】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【３４５６】

本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。例えば、発明の概要の欄に記載した各形態中の技術的特徴に対応する実施形態、変形例中の技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【３４５７】

《６》第６実施形態：

《６－０》はじめに：

【３４５８】
従来の遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）は、遊技球が始動口に入球した（以下、「入賞した」とも呼ぶ）ことを契機に、図柄表示装置（例えば、液晶ディスプレイ）に特別図柄を変動表示する。そして、変動表示後に停止表示した特別図柄の態様によって、その入賞に基づいて行われた当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを遊技者に報知する。例えば、抽選結果が大当たり当選である場合には、同じ種類の特別図柄が３つ揃った「７７７」等の大当たり図柄配列を表示して遊技者に大当たり当選を報知している。大当たり当選が報知されると、遊技者にはその後に大当たり遊技（大入賞口を一定時間開く等）が付与される。
【３４５９】
このようなパチンコ機では、遊技性を向上するために、特別図柄の変動表示中に始動口に遊技球が入賞した場合でも、その入賞により取得した特別情報を無効とせずに、保留情報として所定数まで記憶するように構成されている。記憶した保留情報の数（保留数）は、例えば図柄表示装置に表示される保留アイコンの表示・非表示によって遊技者に認識可能とされており、特別図柄の変動表示が終了する毎に保留情報が１つずつ当たり抽選の対象となり、それに伴って保留アイコンも１つずつ消される。この保留数の上限値は例えば４つに設定される。
【３４６０】
近年、特別図柄の変動表示に要する時間（以下、変動表示時間と呼ぶ）を短縮させる、いわゆる「時短機能」を備えたパチンコ機が多数登場している。時短機能の動作中である時短遊技状態（以下、時短状態とも呼ぶ）においては、始動口（例えば、右打ちルート上に設けられた第２始動口）に設けられた普通電動役物が高頻度サポートモードにて始動口への入賞を補助することから、遊技者は、始動口への多数の入賞を短時間で発生させることが可能となる。なお、時短状態が継続する期間は、例えば、変動表示の実行回数が所定の回数に達するまでの期間に制限されている。
【３４６１】
上記パチンコ機では、時短状態における特別図柄の変動表示中（特図２変動中）には、対応する演出として例えばラッシュ演出を図柄表示装置に表示する。ラッシュ演出は、遊技者にとって有利度が極めて高いことを示唆する演出であり、ラッシュ演出を表示することによって、大当り当選して連荘することに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。
【３４６２】
上記パチンコ機では、時短状態終了後であっても、時短状態中に第２始動口への遊技球の入球によって取得した特図２の保留情報（特図２残り保留）に基づく変動表示が実行可能となっている。この特図２残り保留消化中においても、対応する演出として例えばラッシュ継続演出を図柄表示装置に表示する。ラッシュ継続演出は、ラッシュが継続していることを示唆する演出であり、ラッシュ継続演出を表示することによって、時短状態は終了したが特図２残り保留が消化される間に大当り当選して連荘することができるのではといった期待感を遊技者に抱かせることができる。
【３４６３】
上記パチンコ機では、時短状態への突入と時短状態からの離脱とを繰り返しながら遊技が進行される。近年のパチンコ機では、この進行中の様々な場合において、遊技の演出を盛り上げるために、図柄表示装置において、上述したラッシュ演出、ラッシュ継続演出をはじめとする種々の表示演出を実行する。また、これらの表示演出を行っている途中においても、時短状態以外の遊技状態の発生に関する条件が成立した場合等には、その遊技状態や条件に関する様々な画像の表示が差し込まれて実行されることが考えられる。例えば、ラッシュ演出の途中において所定の画像の表示がなされたり、ラッシュ継続演出の途中において所定の画像の表示がなされたりすることもあり得る。
【３４６４】
しかしながら、上記従来のパチンコ機では、ラッシュ演出の実行中、またはラッシュ継

続演出の実行中において、上述したような所定画像の表示が差し込まれて実行された場合に、上述した遊技者にとって有利度が極めて高いことを示唆する演出効果を損ねる虞があった。ラッシュ演出の実行中またはラッシュ継続演出の実行中は、遊技者にとって有利度が極めて高いことから、本来、これらの演出は最後までやり切りたいところであり、演出が中断したり、差し込まれた画像によって演出の一部が非表示となった場合に、遊技者にとって有利度が極めて高いことを示唆する演出効果を損ねてしまう。この結果、図柄表示装置に表示する演出によって遊技者に対して有利度を適正に報知することができないといった課題や、演出に対する興趣の低下を招くといった課題が発生することが考えられる。

【３４６５】

本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、所定の演出の実行中に特定の演出の条件が成立した場合でも興趣を低下させずに好適に演出を実行することを目的としている。

【３４６６】

より具体的には、例えば次のような課題が発生することが考えられる。

【３４６７】

従来、１種２種混合タイプのスペックを採用し、約８０％という高い継続率を実現するパチンコ機が知られている。当該パチンコ機は、具体的には、例えば、大当たり遊技後に特図２変動が７回転するまで高サポ状態となり、当該特図２変動中において貯えることのできる最大４個の保留分の特図２変動とで、最大１１回の特図２変動を実行可能な構成を有している。その上で、１回当たりの小当たり当選する確率を例えば１／７．７とすることで、約８０％の継続率を実現する。

【３４６８】

一般に、パチンコ機では、液晶ディスプレイを備える図柄表示装置に様々な演出を表示することで、遊技者の期待感を高めて遊技の興趣向上を図っている。具体的には、上記従来のパチンコ機では、例えばラッシュ中において固有の演出（例えば、ラッシュ演出や、ラッシュ継続演出）を図柄表示装置に表示することで、上述した高いラッシュ継続率を実現したラッシュ状態に移行したこと、あるいはラッシュ状態が継続していることを遊技者に示唆することができ、遊技者に対して連荘を期待させることができる。

【３４６９】

上記従来のパチンコ機において、突然時短機能（以下、Ｃ時短機能とも呼ぶ）を搭載することが考えられる。突然時短機能は、後ほど詳述するが、通常時に大当り当選または小当たり当選以外で電サポを作動（時短付与）することが出来る機能である。具体的には、低サポ状態での特図２当たり抽選において時短図柄当選となった場合に、Ｃ時短状態に移行する。

【３４７０】

Ｃ時短状態では、右打ちルート上に設けられた第２始動口の普通電動役物（上記電サポに該当）の開放時間を比較的短くして、第２始動口に向かって流下した遊技球でも第２始動口に実質的に入球することがないようにしている。このために、Ｃ時短状態では、遊技球発射機構によって推奨される発射態様は、右打ちではなく、左打ちルート上に設けられた第１始動口への遊技球の入球が可能となる左打ちとなる。第１始動口には、第２始動口に対応する普通電動役物のような遊技球の入球をサポートする装置が備えられていない。しかしながら、Ｃ時短状態において、第１始動口への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たり当選した場合に、大当たりに基づく開閉実行モードの終了後に、７回転の高サポ状態が付与される構成を採用することによって、Ｃ時短状態において、特図１当たり抽選で大当たり当選した場合に、上述したラッシュ状態にほぼ１００％の確率で突入するように設計することができる。こうした構成のパチンコ機を以下、参考例のパチンコ機と呼ぶ。

【３４７１】

この参考例のパチンコ機では、Ｃ時短状態において固有の演出（チャンスゾーン演出と呼ぶ）を図柄表示装置に表示することで、第１始動口への遊技球の入球を契機とした特図

１当たり抽選で大当たり当選することによって上述したラッシュ状態に直撃できることを遊技者に示唆することができ、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。先に説明したように、第１始動口には、第２始動口に対応する普通電動役物のような遊技球の入球をサポートする装置が備えられていないことから、第１始動口への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選が発生する機会はそう多くなく、このために、Ｃ時短状態は遊技者にとっての有利度が低いと思われがちだが、上述したように、Ｃ時短状態での特図１当たり抽選による大当たり当選はラッシュ直撃の大当たりであることから、実際は遊技者にとっての有利度はある程度、高いものである。このように有利度が高いことを遊技者に対して抱かせるためにも、Ｃ時短状態においてチャンスゾーン演出を実行することは有効である。

【３４７２】

なお、チャンスゾーン演出が実行されるＣ時短状態と、ラッシュ演出またはラッシュ継続演出が実行されるラッシュ状態とを比べてみると、ラッシュ状態中は、普通電動役物によるサポートによって第２始動口への遊技球の入球が容易であること、特図２当たり抽選によって大当たりまたは小当たりに当選する確率が高いことから、チャンスゾーン演出が実行されるＣ時短状態の有利度と比べてみると、ラッシュ演出またはラッシュ継続演出が実行されるラッシュ状態の有利度は極めて高い。

【３４７３】

しかしながら、Ｃ時短状態においてチャンスゾーン演出を実行する構成を採用した参考例のパチンコ機では、ラッシュ中における高サポ状態終了後の特図２残り保留消化中（低サポ状態）において、特図２当たり抽選において時短図柄当選となった場合に、次に示す課題が発生することが考えられる。

【３４７４】

本来、特図２残り保留消化中においては、遊技状態としては既に低サポ状態に移行しており、より上位の遊技状態であるＣ時短状態が発生した場合には遊技状態および表示状態を即座にＣ時短状態に切り替えることが通常である。このために、当該参考例のパチンコ機では、特図２残り保留消化中にＣ時短が発生した場合に、図柄表示装置に表示する演出をラッシュ継続演出からチャンスゾーン演出に即座に切り替えてしまうことになる。翻ってみて、特図２残り保留消化中においては、遊技状態が低サポ状態に移行していても実行されている変動は特図２変動であり、先に説明したように、遊技者にとっての有利度は特図１変動が実行されるＣ時短状態よりも極めて高い。このために、当該参考例のパチンコ機では、特図２残り保留消化中にＣ時短が発生した場合に図柄表示装置に表示する演出を、ラッシュ継続演出からチャンスゾーン演出に即座に切り替えてしまうと、遊技者は、実際は有利度が極めて高い特図２残り保留消化中であるにもかかわらず、有利度が低い状態に切り替わったと誤認してしまう虞があった。

【３４７５】

さらに、当該参考例のパチンコ機では、ラッシュ中における高サポ状態終了後の特図２残り保留消化中において、特図２当たり抽選において時短図柄当選となった場合に、図柄表示装置に表示する演出をラッシュ継続演出からチャンスゾーン演出に即座に切り替えてしまうことで、特図２残り保留消化中が終了するまでラッシュ継続演出をやり切ることができなくなる可能性がある。このために、遊技者にとって有利度が極めて高いことを示唆するラッシュ継続演出が、ラッシュ継続演出よりも低い有利度を示唆するチャンスゾーン演出によってかき消される虞があった。したがって、当該参考例のパチンコ機では、この有利度が極めて高いことを示唆するラッシュ継続演出がかき消される虞があることと、上述した有利度が低い状態に切り替わったと誤認してしまう虞があることとによって、図柄表示装置に表示する演出によって遊技者に対して有利度を適正に報知することができないといった課題や、演出に対する興趣の低下を招くといった課題が発生することが考えられた。

【３４７６】

本発明に係る遊技機（以下、本遊技機とも称する）は、上述の課題の少なくとも一部を

解決するためになされたものであり、以下、詳細に説明する。
【３４７７】
本遊技機は、
遊技流域に設けられる所定の表示手段と、
第１始動条件の成立に基づいて前記所定の表示手段で第１遊技回動作を実行する第１実行手段と、
第１始動条件とは異なる第２始動条件の成立に基づいて前記所定の表示手段で第２遊技回動作を実行する第２実行手段と、
前記第１始動条件の成立を所定の上限数まで記憶する第１記憶手段と、
前記第２始動条件の成立を所定の上限数まで記憶する第２記憶手段と、
前記第２始動条件の成立を容易にする第１補助状態と困難にする第２補助状態とに状態を切り替え可能な補助手段と、
を備えた遊技機であって、
所定遊技状態における前記第２遊技回動作に対応した計数を可能な第１計数手段と、
減算条件の成立に基づいて前記第１計数手段の所定数値情報を減算する減算手段と、
前記所定遊技状態における前記第２遊技回動作の実行中に、対応する演出として前記所定の表示手段において特定演出を実行する手段と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、特定遊技を実行可能な特定遊技状態を発生可能な特定条件が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第２計数手段に特定数値情報を設定する手段と、
更新条件の成立に基づいて前記第２計数手段の数値情報を更新する更新手段と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第１計数手段が減算されて特定値になるまでの所定状態中は前記所定の表示手段において前記特定演出を継続して実行する手段と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第２計数手段に前記特定数値情報を設定するが設定された前記第２計数手段の数値情報に対応した特定対応表示を前記所定の表示手段において実行せず、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第２計数手段の数値情報を更新するが更新された前記第２計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を前記所定の表示手段において実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を前記所定の表示手段において実行する手段と、
を備えることを特徴とする。
【３４７８】
「第１計数手段」は、所定遊技状態における第２遊技回動作に対応した計数を可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図２残り保留消化中の状態（以下、特図２残り保留消化状態とも呼ぶ）において変動表示が実行される毎に数値が更新されるラッシュ継続回数カウンタや、時短状態において変動表示が実行される毎に数値が更新される時短回数カウンタ、Ａ時短状態において変動表示が実行される毎に数値が更新されるＡ時短回数カウンタ、Ｂ時短状態において変動表示が実行される毎に数値が更新されるＢ時短回数カウンタ、Ｃ時短状態において変動表示が実行される毎に数値が更新されるＣ時短回数カウンタ、低サポ状態において変動表示が実行される毎に数値が更新される遊技回数カウンタ、ＯＮ状態とＯＦＦ状態とを取り得る単位フラグの集まりであって特図２残り保留消化状態において変動表示が実行される毎にＯＮ状態のフラグの数が更新されるフラグデータ、ＯＮ状態とＯＦＦ状態とを取り得る単位フラグの集まりであって高サポ状態において変動表示が実行される毎にＯＮ状態のフラグの数が更新されるフラグデータ、ＯＮ状態とＯＦＦ状態とを取り得る単位フラグの集まりであって低サポ状態において変動表示が実行される毎にＯＮ状態のフラグの数が更新されるフラグデータ、特図２変動表示が実行される毎に数値が更新される特図２用保留個数カウンタ、特図１変動表示が実行される毎に数値が数値が更新される保留個数カウンタ、などが挙げられる。

【３４７９】
「第１記憶手段」は、第１始動条件の成立を所定の上限数まで記憶する構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技の主たる制御を司る主制御装置側のＲＡＭ内の特図１保留のための第１保留エリアや、主制御装置側のＲＡＭ内の特図２保留のための第２保留エリア、音声発光制御を司る音声発光制御装置側のＲＡＭ内の特図１保留のためのエリア、音声発光制御を司る音声発光制御装置側のＲＡＭ内の特図２保留のためのエリア、主制御装置側のＲＡＭ内の所定のバッファ、音声発光制御装置側のＲＡＭ内の所定のバッファ、などが挙げられる。
【３４８０】
「第２始動条件」は、第１始動条件とは異なる条件であって、成立した場合に第２遊技回動作が実行されることになる条件であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図２始動口に遊技球が入球すること（すなわち、特図２始動入賞すること）や、特図１始動口に遊技球が入球すること（すなわち、特図１始動入賞すること）、普図始動ゲートに遊技球が入球すること、特電始動口に遊技球が入球すること、所定のスイッチが操作されること、所定のボタンが押下されること、所定のレバーが操作されること、などが挙げられる。
【３４８１】
「特定対応表示」は、第２計数手段の数値情報に対応した表示であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第２計数手段の数値情報に対応した回数を示す絵図（チャンスゾーン演出）、第２計数手段の数値情報に対応した回数を示す図柄、第２計数手段の数値情報に対応した回数を示す文字列、第２計数手段の数値情報に対応した数の表示アイコン、などが挙げられる。
【３４８２】
「特定演出」は、所定遊技状態における第２遊技回動作の実行中であることを遊技者に対して示唆するための演出であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図２残り保留消化状態における特図２の変動表示中において表示される特有の絵図（ラッシュ継続演出）や、特図２残り保留消化状態における特図２の変動表示中において表示される特有の図柄、特図２残り保留消化状態における特図２の変動表示中において表示される特有の文字列、高サポ状態における特図２の変動表示中において表示される特有の絵図（ラッシュ演出）、高サポ状態における特図２の変動表示中において表示される特有の図柄、高サポ状態における特図２の変動表示中において表示される特有の文字列、低サポ状態における特図１の変動表示中において表示される特有の絵図（通常状態演出）、低サポ状態における特図１の変動表示中において表示される特有の図柄、低サポ状態における特図１の変動表示中において表示される特有の文字列、などが挙げられる。
【３４８３】
「特定条件」は、特定遊技状態を発生可能な条件であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となることや、特図１当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること、特図２当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となること、特図１当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となること、所定のスイッチが操作されること、所定のボタンが押下されること、所定のレバーが操作されること、特図２始動口に遊技球が入球すること、特図１始動口に遊技球が入球すること、遊技球が普図始動ゲートに入球すること、遊技球が特電始動口に入球すること、などが挙げられる。
【３４８４】
「所定の表示手段」は、遊技流域に設けられ、表示を行なう手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、プラズマ表示装置、ドットマトリックス表示装置、ＬＥＤや蛍光ランプ、白熱電球等の発光表示器、などが挙げられる。
【３４８５】
「特定遊技状態」は、特定演出を実行中の第２遊技回動作の実行中において特定遊技を

実行可能な遊技状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、Ｃ時短状態や、Ａ時短状態、Ｂ時短状態、時短状態（高サポ状態）、確率変動遊技状態（高確状態）、低サポ状態、高サポ状態終了後の特図２残り保留消化中状態、特別電動役物が開閉動作する大当たり遊技状態、普通電動役物開放抽選に基づく変動状態、特図１変動状態、特図２変動状態、などが挙げられる。

【３４８６】

「所定遊技状態」は、遊技状態の所定のものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、時短状態の終了後の特図２残り保留消化中の状態や、時短状態（高サポ状態）、確率変動遊技状態（高確状態）、特別電動役物が開閉動作する大当たり遊技状態、低サポ状態、大当たり当選に係る変動が開始されてから停止表示が終了されるまでの状態、などが挙げられる。

【３４８７】

「減算条件」は、第１計数手段の所定数値情報を減算する契機となる条件であり、本発明の趣旨を実現可能であればどのようなものであってもよく、例えば、特図２の遊技回における変動表示の停止時であること、特図２の遊技回における変動表示の開始時であること、特図２の遊技回における停止表示の終了時（確定時間の終了時）であること、特図２の遊技回における所定タイミングにあること、特図１の遊技回における変動表示の停止時であること、特図１の遊技回における変動表示の開始時であること、特図１の遊技回における停止表示の終了時（確定時間の終了時）であること、特図１の遊技回における所定タイミングにあること、特図２始動口に遊技球が入球すること（すなわち、特図２始動入賞すること）、特図１始動口に遊技球が入球すること（すなわち、特図１始動入賞すること）、特図２の遊技回が終了して次の変動開始時に特図２の保留情報が記憶されていること、などが挙げられる。

【３４８８】

「第２遊技回動作」は、第２始動条件の成立で実行され得る遊技動作であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図２当たり抽選に基づく変動表示（以下、特図２変動表示とも呼ぶ）や、特図１当たり抽選に基づく変動表示（以下、特図１変動表示とも呼ぶ）、普通電動役物開放抽選に基づく変動表示、などが挙げられる。

【３４８９】

「第２計数手段」は、特定遊技に対応した計数を可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、Ｃ時短状態において変動表示が実行される毎に数値が更新されるＣ時短回数カウンタや、特図２残り保留消化状態において変動表示が実行される毎に数値が更新されるラッシュ継続回数カウンタ、時短状態において変動表示が実行される毎に数値が更新される時短回数カウンタ、Ａ時短状態において変動表示が実行される毎に数値が更新されるＡ時短回数カウンタ、Ｂ時短状態において変動表示が実行される毎に数値が更新されるＢ時短回数カウンタ、低サポ状態において変動表示が実行される毎に数値が更新される遊技回数カウンタ、ＯＮ状態とＯＦＦ状態とを取り得る単位フラグの集まりであって時短状態において変動表示が実行される毎にＯＮ状態のフラグの数が更新されるフラグデータ、ＯＮ状態とＯＦＦ状態とを取り得る単位フラグの集まりであって特図２残り保留消化状態において変動表示が実行される毎にＯＮ状態のフラグの数が更新されるフラグデータ、ＯＮ状態とＯＦＦ状態とを取り得る単位フラグの集まりであって低サポ状態において変動表示が実行される毎にＯＮ状態のフラグの数が更新されるフラグデータ、特図２変動表示が実行される毎に数値が更新される特図２用保留個数カウンタ、特図１変動表示が実行される毎に数値が更新される特図１用保留個数カウンタ、などが挙げられる。

【３４９０】

「第１始動条件」は、成立した場合に第１遊技回動作が実行されることになる条件であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図１始動口（第１始動口とも呼ぶ）に遊技球が入球すること（すなわち、特図１始動入賞すること）や、特図２始動口（第２始動口とも呼ぶ）に遊技球が入球すること（すなわち、特図２始動入賞すること）、

普図始動ゲートに遊技球が入球すること、特電始動口に遊技球が入球すること、所定のスイッチが操作されること、所定のボタンが押下されること、所定のレバーが操作されること、などが挙げられる。

【３４９１】

「特定数値情報」は、第２計数手段に設定するための情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第２計数手段としての上記各種のカウンタに設定可能な数値情報や、特定遊技が１回行われる毎に第２計数手段としての上記カウンタに設定可能な単位数値情報（例えば１）、第２計数手段としての上記フラグデータに設定可能なフラグ毎のＯＮ／ＯＦＦを示す情報、第２計数手段としての上記フラグデータに設定可能なＯＮ状態のフラグの数を示す数値情報、特定遊技が１回行われる毎に第２計数手段としての上記フラグデータに設定可能な単位数値情報（例えば１）、などが挙げられる。第２計数手段としての上記各種のカウンタに設定可能な数値情報は、各カウンタに設定するための情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、Ｃ時短付与回数や、Ａ時短付与回数、Ｂ時短付与回数、時短付与回数、高確率回数、賞球数、特図１の保留数、特図２の保留数、などが挙げられる。

【３４９２】

「第２記憶手段」は、第２始動条件の成立を所定の上限数まで記憶する構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、主制御装置側のＲＡＭ内の特図２保留のための第２保留エリアや、主制御装置側のＲＡＭ内の特図１保留のための第１保留エリア、音声発光制御装置側のＲＡＭ内の特図２保留のためのエリア、音声発光制御を司る音声発光制御装置側のＲＡＭ内の特図１保留のためのエリア、主制御装置側のＲＡＭ内の所定のバッファ、音声発光制御装置側のＲＡＭ内の所定のバッファ、などが挙げられる。

【３４９３】

「特定遊技」は、特定演出を実行中の第２遊技回動作の実行中において発生しうる遊技であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、高頻度サポートモード（Ｃ時短）や、高頻度サポートモード（Ａ時短）、高頻度サポートモード（Ｂ時短）、高頻度サポートモード、確率変動（高確率）モード、低確率モード、高サポ状態終了後の特図２残り保留消化中の遊技、特別電動役物が開閉動作する大当たり遊技、普通電動役物開放抽選に基づく変動表示、特図１変動表示、特図２変動表示、などが挙げられる。

【３４９４】

「第１遊技回動作」は、第１始動条件の成立で実行され得る遊技動作であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図１当たり抽選に基づく変動表示や、特図２当たり抽選に基づく変動表示、普通電動役物開放抽選に基づく変動表示、などが挙げられる。

【３４９５】

「更新条件」は、第２計数手段の数値情報を更新する契機となる条件であり、本発明の趣旨を実現可能であればどのようなものであってもよく、例えば、特図２の遊技回における変動表示の停止時であること、特図２の遊技回における変動表示の開始時であること、特図２の遊技回における停止表示の終了時（確定時間の終了時）であること、特図２の遊技回における所定タイミングにあること、特図１の遊技回における変動表示の停止時であること、特図１の遊技回における変動表示の開始時であること、特図１の遊技回における停止表示の終了時（確定時間の終了時）であること、特図１の遊技回における所定タイミングにあること、特図２始動口に遊技球が入球すること（すなわち、特図２始動入賞すること）、特図１始動口に遊技球が入球すること（すなわち、特図１始動入賞すること）、などが挙げられる。

【３４９６】

「補助手段」は、第２始動条件の成立を容易にする第１補助状態と困難にする第２補助状態とに状態を切り替え可能な構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、普通電動役物開放抽選において普図当たりに当選した場合に閉鎖状態から開放状態に移行する普通電動役物や、特図抽選において特図小当たりや特図大当たりに当選した場

合に閉鎖状態から開放状態に移行する特別電動役物、などが挙げられる。また、普通電動役物や特別電動役物の構成としては、例えば、第２始動条件に対応した始動口へ向かう流路を閉鎖している板状部材（弁部材）が時計回り又は反時計回りに回動することによって当該流路を開放可能な構成、第２始動条件に対応した始動口へ向かう流路を閉鎖している板状部材が遊技盤の前後方向にスライドすることによって当該流路を開放可能な構成（シャッター型）や、第２始動条件に対応した始動口へ向かう流路を閉鎖している板状部材が遊技盤に平行な回動軸を中心として回動することによって当該流路を開放可能な構成、第２始動条件に対応した始動口へ向かう流路を閉鎖している一対の片部材（羽根部材、弁部材）がそれぞれ時計回り又は反時計回りに回動することによって当該流路を開放可能な構成（いわゆる電動チューリップ型）、などが挙げられる。

【３４９７】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「所定の表示手段」としての「所定表示部」を備え、「第１始動条件」としての「所定開始条件」を備え、「第１遊技回動作」としての「所定遊技回動作」を備え、「第２始動条件」としての「特定開始条件」を備え、「第２遊技回動作」としての「特定遊技回動作」を備え、「第１記憶手段」としての「所定記憶部」を備え、「第２記憶手段」としての「特定記憶部」を備え、「補助手段」としての「補助部」を備え、「所定遊技状態」としての「所望遊技状態」を備え、「第１計数手段」としての「所定計数部」を備え、「減算条件」としての「減算契機」を備え、「特定演出」としての「所定演出」を備え、「特定遊技」としての「特別遊技」を備え、「特定遊技状態」としての「特別遊技状態」を備え、「特定条件」としての「特定契機」を備え、「第２計数手段」としての「特定計数部」を備え、「特定数値情報」としての「設定用所定数値情報」を備え、「更新条件」としての「更新契機」を備え、「特定対応表示」としての「所定表示」を備える。

【３４９８】

本遊技機によれば、詳細は後述するが、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に、少なくとも所定計数部が減算されて特定値になるまでの所定状態中は所定表示部において所定演出が継続して実行される。そして、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に、特定計数部に設定用所定数値情報は設定されるが、設定された特定計数部の数値情報に対応した所定表示は所定表示部において実行されない。また、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において更新契機が成立した場合に特定計数部の数値情報は更新されるが、更新された特定計数部の数値情報に対応した所定表示は所定表示部において実行されない。そして、所定演出の終了に基づいて、その時点の特定計数部の数値情報に対応した所定表示が所定表示部において実行される。

【３４９９】

したがって、本特徴によれば、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に、所定計数部が減算されて特定値になるまでは、特定計数部についての設定用所定数値情報の設定や数値情報の更新はなされるが、その時点の数値情報に対応した所定表示は実行されない。そして、所定計数部が減算されて特定値になって所定演出が終了したことに基づいて、その時点の特定計数部の数値情報に対応した所定表示が実行される。このために、本特徴によれば、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に、実行されている所定演出の全部もしくは一部が、特定計数部の数値情報に対応した所定表示によって非表示となることがないことから、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に所定演出の演出効果が低減されることを防止することができる。特に、所定演出の演出効果が所定表示の効果よりも遊技者にとって有利度が高いことを示唆する演出である場合に、所定表示に邪魔されることなく所定演出を最後までやり切ることができることから、有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができ、その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【３５００】

さらに、本特徴によれば、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中においては、たとえ特定契機が成立したとしても、所定計数部が減算されて特定値になるまでは、特定計数部についての設定用所定数値情報の設定や数値情報の更新はなされるために、所定計数部が減算されて特定値になって所定演出が終了し、所定表示の実行が開始された場合に、当該所定表示は、その時点（すなわち、最新）の特定計数部の数値情報に対応したものとなる。このために、本特徴によれば、遊技者に対して特定計数部の数値情報を適切に示すことができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることもできる。

【３５０１】

以下、上述の課題の少なくとも一部を解決することができる本発明の遊技機のより具体的な構成を下記の第６実施形態として説明する。

【３５０２】

《６－１》遊技機の構造：

図２４８は、第６実施形態のパチンコ機１０の斜視図である。図示するように、パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【３５０３】

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

【３５０４】

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

【３５０５】

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

【３５０６】

前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が所定の間隔（本実施形態では０．６秒間隔）で発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。そして、操作ハンドル２５の回動操作量が所定未満の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定未満の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視左側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「左打ち」とも呼ぶ。一方、操作ハンドル２５の回動操作量が所定以上の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定以上の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視右側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「右打ち」とも呼ぶ。

【３５０７】

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

【３５０８】

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

【３５０９】

図２４９は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【３５１０】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料から

なる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【３５１１】

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

【３５１２】

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

【３５１３】

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

【３５１４】

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

【３５１５】

図２５０は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【３５１６】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６、及び小当たり専用可変入賞装置５７が設けられている。可変入賞装置３６は当たり抽選において大当たり当選（後述するＶ入賞大当たり当選も含む）した場合に作動する装置であり、小当たり専用可変入賞装置５７は当たり抽選において小当たり当選した場合に作動する装置である。すなわち、小当たり当選した場合に作動する装置は小当たり専用可変入賞装置と呼ぶのに対して、大当たり当選した場合に作動する装置は単に「可変入賞装置」と呼ぶ。

【３５１７】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、及び可変入賞装置３６、及び小当

たり専用可変入賞装置５７のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、スルーゲート３５が設けられている。さらに、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。所定表示部であるメイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【３５１８】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１個の遊技球が賞球として払出装置７１（図２４９）から払い出される。

【３５１９】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。第１始動口３３は、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。

【３５２０】

本実施形態では、所定開始条件の成立、すなわち第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、特図１当たり抽選が実行される。特図１当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、第２特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モードが開始される。開閉実行モードは、オープニング期間と、開閉処理期間と、エンディング期間とによって構成されている。オープニング期間は、特別電動役物の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、開閉処理期間は、実際に特別電役物の開閉処理が実行される期間であり、エンディング期間は、特別電動役物の開閉処理が終了した後、次の特図当たり抽選（特図１当たり抽選又は特図２当たり抽選）を実行可能とするまでの待機期間である。すなわち、本実施形態では、特図１当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（以下、単に「開閉実行モード」と呼んだり、「大当たりに基づく開閉実行モード」と呼んだりする）が開始される。

【３５２１】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側の上下方向における中央に設けられている。第２始動口３４は、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。第２始動口３４には、左右一対の可動片よりなる補助部である普通電動役物３４ａが設けられている。普通電動役物３４ａが閉鎖状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することはできない。一方、普通電動役物３４ａが開放状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することができる。

【３５２２】

本実施形態では、特定開始条件の成立、すなわち第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、特図２当たり抽選が実行される。特図２当たり抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選すると、後述する特別電動役物（第１特別電動役物又は第２特別電動役物）が開閉動作を実行する開閉実行モードが開始される。開閉実行モードは、先に説明したように、オープニング期間と、開閉処理期間と、エンディング期間とによって構成されている。すなわち、本実施形態では、特図２当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（大当たりに基づく開閉実行モード）が開始される。一方、特図２当たり抽選の結果、小当たりに当選すると、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（以下、「小当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）が開始される。なお、本実施形態では、特図２当たり抽選の結果として、大当たりと小当たり以外に、時短図柄と外れが設定されている。時短図柄に当選すると、開閉実行モードに移行することなく、後述する高頻度サポートモード（Ｃ時短）が開始されることになる。時短図柄当選の詳細について

は後述する。
【３５２３】
スルーゲート３５は、遊技盤３０の右側上方に設けられており、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、補助部である普通電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルータイプのゲートである。具体的には、所定開始条件の成立、すなわちスルーゲート３５を遊技球が通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（普通電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、普通電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下ルートにおいて第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。
【３５２４】
小当たり専用可変入賞装置５７は、遊技盤３０の右側における遊技球の流下ルートにおいて第２始動口３４よりも下流側に設けられている。小当たり専用可変入賞装置５７は、補助部である第１特別電動役物であり、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口５７ａを備えるとともに、大入賞口５７ａを開閉する開閉扉５７ｂを備える。開閉扉５７ｂは、通常は遊技球が大入賞口５７ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、小当たりに当選した場合には、第１特別電動役物についての開閉実行モード（以下、「小当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）が開始され、小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂは、遊技球が入球可能な開放状態となり、その後、閉鎖状態となる。本実施形態では、小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａに遊技球が入球すると、予め定められた賞球数である１０個の遊技球が賞球として払出装置７１によって払い出される。小当たり専用可変入賞装置５７は、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。
【３５２５】
大入賞口５７ａの内部には、Ｖ入賞口５９が設けられている。Ｖ入賞口５９は、遊技球が入球可能な入球口である。所定開始条件の成立、すなわちＶ入賞口５９に遊技球が入球すると、Ｖ入賞大当たり当選となり、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始される。上述したように、本実施形態では、大入賞口５７ａの内部にＶ入賞口５９が設けられており、大入賞口５７ａに入球した遊技球がその後に確実にＶ入賞口５９に入球するように構成されている。そして、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球するという条件が成立した場合に、Ｖ入賞大当たりに当選となり、第２特別電動役物が開閉動作を実行するＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始される。
【３５２６】
可変入賞装置３６は、遊技盤３０の右側における遊技球の流下ルートにおいて小当たり専用可変入賞装置５７よりも下流側に設けられている。可変入賞装置３６は、補助部である第２特別電動役物であり、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備える。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、特定契機が成立した場合、すなわち、大当たりに当選した場合には、第２特別電動役物についての開閉実行モード（大当たりに基づく開閉実行モード）が開始され、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。また、特定開始条件が成立した場合、すなわちＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した場合にも、特定契機が成立したとして開閉実行モード（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モード）が開始され、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、予め定められた賞球数である１５個の遊技球が賞球として払出装置７１によって払い出される。可変入賞装置３６は

、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。

【３５２７】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６、または小当たり専用可変入賞装置５７に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【３５２８】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａ、Ｖ入賞口５９、及びアウト口４３のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の開口部を通って遊技盤３０の背面側に誘導され、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されている。当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球が検知されたことを契機として遊技球カウンタを更新することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【３５２９】

なお、「入球」とは遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過することを意味し、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出される態様だけでなく、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出されることなく遊技領域ＰＡの流下を継続する態様も含まれる。

【３５３０】

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

【３５３１】

第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行わせる。すなわち、第１始動口３３への遊技球があった場合に、取得した特別情報に基づいて、特図1当たり抽選の抽選結果に応じた図柄の表示態様にて、セグメント表示器に第１の図柄の停止表示を行わせる。例えば、第１始動口３３への遊技球の入球があった場合に、特図１当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合には、大当たり当選に特有の図柄の表示態様にて第１の図柄を停止表示させる。

【３５３２】

第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行わせる。例えば、特図２当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合には、大当たり当選に特有の図柄の表示態様にて第２の図柄を停止表示させる。例えば、特図２当たり抽選の抽選結果が小当たり当選である場合には、小当たり当選に特有の図柄の表示態様にて第２の図柄を停止表示させる。例えば、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選である場合には、時短図柄当選に特有の図柄の表示態様にて第２の図柄を停止表示させる。

【３５３３】

第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示

される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。また、第１始動口３３または第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて実行される変動表示を単に「変動」とも呼ぶ。具体的には、所定遊技回動作である第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて実行される変動表示を特図１変動とも呼び、特定遊技回動作である第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて実行される変動表示を特図２変動とも呼ぶ。

【３５３４】

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

【３５３５】

普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、特定開始条件の成立、すなわちスルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選（以下、普通電動役物開放抽選とも呼ぶ）が行われると、特定遊技回動作である発光表示器の変動表示の態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【３５３６】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、及び、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。なお、特図２当たり抽選で時短図柄に当選した場合には、当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて振り分けた時短図柄の種別をラウンド表示部３９を使って明示する構成としてもよい。すなわち、特図２当たり抽選で時短図柄に当選した場合に、当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて振り分けた時短図柄の種別に応じて、ラウンド表示部３９に表示する図柄の表示態様を決定する構成としてもよい。

【３５３７】

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

【３５３８】

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

【３５３９】

所定表示部である図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。さらに、図柄表示装置４１は、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための演出（右打ち報知演出）や、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための演出（左打ち報知演出）、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させることを遊技者に報知するためのＶ狙い報知演出なども行なう。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【３５４０】

図２５１は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図２５１（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄（装飾図柄）を示す説明図である。図２５１（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、装飾図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【３５４１】

図２５１（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図２５１（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図２５１（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。

【３５４２】

具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、図柄表示装置４１における装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、装飾図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【３５４３】

ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまで（言い換えれば、当該停止表示の確定時間が終了するまで）を言い、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれかの入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれかの入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させ、当該停止表示を所定期間（確定時間とも呼ぶ）継続する。また、本実施形態のパチンコ機

１０は、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれかの入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させ、当該停止表示を確定時間、継続する。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である確定時間とによって構成されている。

【３５４４】

さらに、図２５１（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下方には、第１保留表示領域Ｄｓ１と、保留消化領域Ｄｍと、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。保留消化領域Ｄｍは表示面４１ａの左右方向の中央近くに表示され、第１保留表示領域Ｄｓ１は保留消化領域Ｄｍの左側に表示され、第２保留表示領域Ｄｓ２は保留消化領域Ｄｍの右側に表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入球に基づく保留個数に対応した数のアイコン（以下、保留アイコンとも呼ぶ）が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留個数に対応した数のアイコン（以下、保留アイコンとも呼ぶ）が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数は最大４個までであり、第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は最大４個までである。

【３５４５】

第１保留表示領域Ｄｓ１に表示される各保留アイコン（特図１用の保留アイコン）、および第２保留表示領域Ｄｓ２に表示される各保留アイコン（特図２用の保留アイコン）は、共に例えば円形であり、その表示色は例えば青色である。なお、各保留アイコンの形状は、円形に換えて、三角形、四角形、五角形、所定の絵図の形等としてもよい。また、各保留アイコンの表示色は、青色に換えて、緑色、赤色等の他の色としてもよい。

【３５４６】

第１保留表示領域Ｄｓ１において、変動中に第１始動口３３に遊技球が入球する毎に、保留アイコンは、右側から左側に向かって１個ずつ増大するように表示される。第１始動口３３への遊技球の入球を契機として一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、第１保留表示領域Ｄｓ１に表示された各保留アイコンは、左側から右側に向かってシフトし、最終的に最も右側の位置から保留消化領域Ｄｍの内部に移動する。そして、当該保留アイコンに対応した特図１保留に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示と停止表示が実行されることになる。このようにして、第１保留表示領域Ｄｓ１に表示されている各保留アイコンにおいて、右側から左側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

【３５４７】

また、第２保留表示領域Ｄｓ２において、変動中に第２始動口３４に遊技球が入球する毎に、保留アイコンは、左側から右側に向かって１個ずつ増大するように表示される。第２始動口３４への遊技球の入球を契機として一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、第２保留表示領域Ｄｓ２に表示された各保留アイコンは、右側から左側に向かってシフトし、最終的に最も左側の位置から保留消化領域Ｄｍの内部に移動する。そして、当該保留アイコンに対応した特図２保留に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行されることになる。このようにして、第２保留表示領域Ｄｓ２に表示されている各保留アイコンにおいて、左側から右側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

【３５４８】

なお、第１保留表示領域Ｄｓ１と第２保留表示領域Ｄｓ２の両方に保留アイコンが有る場合には、第２保留表示領域Ｄｓ２に表示されている各保留アイコンに対応した保留情報が、第１保留表示領域Ｄｓ１に表示されている各保留アイコンに対応した保留情報に対して優先的に当たり抽選の対象となる。

【３５４９】
また、第１保留表示領域Ｄｓ１の保留アイコンの表示、および第２保留表示領域Ｄｓ２の保留アイコンの表示は、遊技回が続く場合に最初から最後まで途切れることなく継続して表示される構成としてもよいし、途中で表示が一時的に中断し、その後に表示が復帰する構成としてもよい。例えば、当たり抽選の当否結果が外れとなる遊技回が続く場合において、リーチ発生条件が成立した遊技回の途中で、例えばスーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の変動背景等のリーチ演出が差し込まれることにより、第１保留表示領域Ｄｓ１の保留アイコンの表示、および第２保留表示領域Ｄｓ２の保留アイコンの表示が一時的に中断し、その後に続く遊技回において特図１用の保留個数カウンタエリアの数値情報に対応した数の第１保留表示領域Ｄｓ１の表示、および特図２用の保留個数カウンタエリアの数値情報に対応した数の第２保留表示領域Ｄｓ２の表示が復帰する構成としてもよい。

【３５５０】
本実施形態のパチンコ機１０は、各保留表示アイコンに対応した保留情報（すなわち、ＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂに記憶された保留情報）に対する遊技者の期待感を高めるために、各保留情報に含まれる当たり乱数カウンタＣ１の値を当たり抽選の対象となるよりも前に確認し、確認した結果をもとに遊技者に期待感を与える演出、いわゆる先読み演出を行っている。本実施形態のパチンコ機１０は、先読み演出の一つとして、各保留表示アイコンの表示色をデフォルト色（例えば青色）から他の色に変化させることによって、当該表示色が変化した保留表示アイコンに対応した保留情報に対する当たり当選の期待度（信頼度）を示唆する保留変化予告演出（以下、単に「保留変化予告」とも呼ぶ）を実行する。具体的には、保留変化予告として、例えば、第１始動口３３に遊技球が入球してサブ側の制御装置の特図１用の保留個数カウンタエリアの数値情報が更新される場合に、特図１用の保留アイコンの表示色を例えば青色から青色よりも期待度が高い赤色に変化させる構成としてもよい。例えば、第２始動口３４に遊技球が入球してサブ側の制御装置の特図２用の保留個数カウンタエリアの数値情報が更新される場合に、特図２用の保留アイコンの表示色を例えば青色から青色よりも期待度が高い赤色に変化させる構成としてもよい。さらに、各保留表示アイコンの形状をデフォルトの形状（例えば円形）から他の形状に変化させることによって、保留変化予告を実行する構成としてもよい。具体的には、例えば、第１始動口３３に遊技球が入球してサブ側の制御装置の特図１用の保留個数カウンタエリアの数値情報が更新される場合に、特図１用の保留アイコンの形状を円形から円形よりも期待度が高い所定の絵図の形に変化させる構成としてもよい。例えば、第２始動口３４に遊技球が入球してサブ側の制御装置の特図２用の保留個数カウンタエリアの数値情報が更新される場合に、特図２用の保留アイコンの形状を円形から円形よりも期待度が高い所定の絵図の形に変化させる構成としてもよい。

【３５５１】
さらに、図２５１（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【３５５２】
なお、本実施形態においては、表示面４１ａは、メイン表示領域ＭＡ、第１保留表示領域Ｄｓ１、保留消化領域Ｄｍ、第２保留表示領域Ｄｓ２、第１同期表示部Ｓｙｎｃ１、および第２同期表示部Ｓｙｎｃ２を表示する構成としたが、表示面４１ａがこれらの表示の

一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。具体的には、例えば、第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを表示しない構成を採用してもよい。また、保留用の画像として、第１保留表示領域Ｄｓ１を表示せずに、保留消化領域Ｄｍと第２保留表示領域Ｄｓ２とを表示する構成を採用してもよいし、保留用の画像として、第２保留表示領域Ｄｓ２を表示せずに、保留用の画像を保留消化領域Ｄｍと第１保留表示領域Ｄｓ１とを表示する構成を採用してもよい。

【３５５３】

また、本実施形態においては、表示面４１ａにおけるメイン表示領域ＭＡ、第１保留表示領域Ｄｓ１、保留消化領域Ｄｍ、第２保留表示領域Ｄｓ２、第１同期表示部Ｓｙｎｃ１、および第２同期表示部Ｓｙｎｃ２の表示位置は、先に説明した図２５１（ｂ）の配置としたが、これに限る必要もなく、他の位置に換えた構成を採用してもよい。具体的には、例えば、第１保留表示領域Ｄｓ１、保留消化領域Ｄｍ、および第２保留表示領域Ｄｓ２を表示面４１ａの左下に偏った位置に配置してもよいし、第１保留表示領域Ｄｓ１、保留消化領域Ｄｍ、および第２保留表示領域Ｄｓ２を表示面４１ａの右下に偏った位置に配置してもよいし、第１保留表示領域Ｄｓ１、保留消化領域Ｄｍ、および第２保留表示領域Ｄｓ２を表示面４１ａの上側の位置に配置してもよい。

【３５５４】

《６－２》遊技機の電気的構成：

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

【３５５５】

図２５２は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【３５５６】

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

【３５５７】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図２４９）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【３５５８】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサー６７ａ～６７ｆが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６、Ｖ入賞口５９などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｆからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定

や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて特図当たり抽選（特図１当たり抽選又は特図２当たり抽選）を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて普通電動役物開放抽選を実行する。

【３５５９】

主制御基板６１の出力ポートには、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂを開閉動作させる第１特別電動役物駆動部５７ｃと、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる第２特別電動役物駆動部３６ｃと、普通電動役物３４ａを開閉動作させる普通電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【３５６０】

具体的には、ＭＰＵ６２は、小当たりに基づく開閉実行モードにおいては、小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開閉されるように第１特別電動役物駆動部５７ｃの駆動制御を実行し、大当たりに基づく開閉実行モードにおいては、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉されるように第２特別電動役物駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。ここで言う「大当たりに基づく開閉実行モード」は、当たり抽選において大当たり当選した場合に実行する開閉実行モードと、当たり抽選において小当たり当選してＶ入賞大当たりした場合に実行するＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードとの双方が該当する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、普通電動役物３４ａが開放されるように普通電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、小当たりに基づく開閉実行モードおよび大当たりに基づく開閉実行モード（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードを含む）においては、当該開閉実行モードにおいて当たり種別が決定され当該開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【３５６１】

主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３の所定記憶部であるコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａ又は可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの遊技球の入球を特定した場合には予め定められた賞球数の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【３５６２】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【３５６３】

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

詳細については後述する。

【３５６４】

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

【３５６５】

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

【３５６６】

図２５３は、特図当たり抽選や普通電動役物開放抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、特図当たり抽選（特図１当たり抽選又は特図２当たり抽選）には所定計数部である当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり当選、または小当たり当選してＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たり当選した時において発生するラウンド遊技の回数等を定める当たり種別を振り分ける際には特定計数部である当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【３５６７】

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

【３５６８】

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

【３５６９】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、所定記憶部である第１保留エリアＲａと、特定記憶部である第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。所定記憶部である第１保留エリアＲａには、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別

カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特図１保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【３５７０】

また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。特定記憶部である第２保留エリアＲｂには、第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特図２保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【３５７１】

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

【３５７２】

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

【３５７３】

第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、実行中の遊技回が終了する毎に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たり当選となるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たり当選、小当たり当選、または時短図柄当選となるか否かが判定される。

【３５７４】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【３５７５】

また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エ

リアＡＥに移動する。具体的には、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【３５７６】

そして、第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第１保留エリアＲａに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されているか否かにかかわらず、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する対象とする。これにより、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先される。すなわち、本実施形態では、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先され、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されていない場合には、第１保留エリアＲａに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。

【３５７７】

なお、上述した説明では、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値がどういった順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動されるかを説明したが、当たり乱数カウンタＣ１の値に限るものではなく、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１以外のカウンタ（当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳ）の各値についても、同様の順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動される。

【３５７８】

第１保留エリアＲａには保留個数記憶エリアが設けられいる。第１始動口３３に遊技球が入球する毎に第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値が値１だけ加算され、上記第１保留エリアＲａについてのデータをシフトさせる処理が行われる毎に第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値が値１だけ減算される。なお、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値は特図１側の上限値である値４を超えることのないように制限されている。この結果、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアには、第１保留エリアＲａに記憶された保留情報の最新の個数が記憶される。また、同様に、第２保留エリアＲｂには保留個数記憶エリアが設けられいる。第２始動口３４に遊技球が入球する毎に第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値が値１だけ加算され、上記第２保留エリアＲｂについてのデータをシフトさせる処理が行われる毎に第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値が値１だけ減算される。なお、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値は特図２側の上限値である値４を超えることのないように制限されている。この結果、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアには、第２保留エリアＲｂに記憶された保留情報の最新の個数が記憶される。保留情報記憶エリア６４ｂには合計保留個数記憶エリアが設けられている。合計保留個数記憶エリアに格納される値は、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値と、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値との合計値を示す。

【３５７９】

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

【３５８０】

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

【３５８１】

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

【３５８２】

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

【３５８３】

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

【３５８４】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図２５１（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、小当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【３５８５】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変

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

【３５８６】

リーチは、リーチ演出の内容によって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの３種類に分類される。ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当たり当選の期待度（信頼度）が高いリーチ演出が実行され、スーパーリーチよりもスペシャルリーチの方が大当たり当選の期待度が高いリーチ演出が実行される。

【３５８７】

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

【３５８８】

変動種別カウンタＣＳは定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第２保留エリアＲｂに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、変動パターンの種別に応じてリーチ演出の内容（すなわちリーチの種類）を特定できる。

【３５８９】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて普通電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（普通電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、普通電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。

【３５９０】

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

ともー つを保留情報とも呼ぶ。
【３５９１】
次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。本実施形態においては、パチンコ機１０は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルと、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機１０は、前者の当否テーブル、すなわち特図１当たり抽選用の当否テーブルと、後者の当否テーブル、すなわち特図２当たり抽選用の当否テーブルとを、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶している。
【３５９２】
図２５４は、特図１当たり抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図２５４に示すように、特図１当たり抽選用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１１の１２個の値が設定されている。そして、０～３８４９の３８５０個の値のうち、０～１１の１２個の値以外の値（１２～３８４９）が外れである。すなわち、特図１当たり抽選用の当否テーブルによれば、３８５０個のうちの１２個が出現する確率、すなわち１／３２０．８となるように、大当たりの当選確率が設定されている。なお、本実施形態では、特図１当たり抽選の結果として、小当たりは設定されておらず、大当たりと外れのみが設定されている。ただし、本実施形態の変形例として、大当たりに加えて小当たりも設定された構成としてもよい。
【３５９３】
図２５５は、特図２当たり抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図２５５（ａ）は特図２当たり抽選用の当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示し、図２５５（ｂ）は特図２当たり抽選用の当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。低頻度サポートモードおよび高頻度サポートモードは、第２始動口３４の普通電動役物３４ａのサポートモードが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に低いか高いかを示すサポートモードであり、後ほど詳述する。
【３５９４】
図２５５（ａ）に示すように、特図２当たり抽選用の当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として０～１１の１２個の値が設定され、小当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として１２～４９９の４８８個の値が設定されている。さらに、特図２当たり抽選用の当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、時短図柄となる当たり乱数カウンタＣ１の値として、５００～１２６９の７７０個の値が設定されている。そして、０～３８４９の３８５０個の値のうち、０～１２６９の１２７０個の値以外の値（１２７０～３８４９）が外れである。すなわち、特図２当たり抽選用の当否テーブルによれば、３８５０個のうちの１２個が出現する確率、すなわち、約１／３２０．８となるように大当たり当選となる確率が設定され、３８５０個のうちの４８８個が出現する確率、すなわち、１／７．９となるように小当たり当選となる確率が設定され、３８５０個のうちの７７０個が出現する確率、すなわち、１／５となるように時短図柄当選となる確率が設定されている。
【３５９５】
一方、図２５５（ｂ）に示すように、特図２当たり抽選用の当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として０～１１の１２個の値が設定され、小当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として１２～４９９の４８８個の値が設定されている。そして、０～３８４９の３８５０個の値のうち、０～４９９の５００個の値以外の値（５００～３８４９）が外れである。すなわち、特図２当たり抽選用の当否テーブルによれば、３８５０個のうちの１２個が出現する確率、すなわち、約１／３２０．８となるように大当たり当選となる確率が設定され、３８５０個のうちの

４８８個が出現する確率、すなわち、１／７．９となるように小当たり当選となる確率が設定されている。なお、本実施形態では、高頻度サポートモードにおける特図２当たり抽選の結果として、時短図柄は設定されていない。

【３５９６】

「大当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される大当たりに基づく開閉実行モードへの移行契機となり、且つ、当該開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる当否結果である。

【３５９７】

「小当たり」とは、小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂの開閉が実行される小当たりに基づく開閉実行モードへの移行契機とはなるが、サポートモードについては移行契機とならない当否結果である。本実施形態では、小当たりに基づく開閉実行モードにおける開放状態となる回数（ラウンド回数）は設定用所定数値情報である１回に限定されており、その１回の開閉扉５７ｂの開放時間は、例えば１．８秒である。なお、変形例として、開閉扉５７ｂの開閉が実行されるモードにおける開放状態となる回数は、１回に換えて、２回以上としてもよい。小当たりの際の小当たり専用可変入賞装置５７の１回の開閉扉５７ｂの開放時間は、１．８秒に換えて、１．６秒等の他の時間としてもよい。

【３５９８】

「時短図柄」とは、後述する高頻度サポートモード（Ｃ時短）について移行契機とはなるが、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される大当たりに基づく開閉実行モードや、小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂの開閉が実行される小当たりに基づく開閉実行モードへの移行契機とならない当否結果である。時短図柄当選となった際に、低頻度サポートモードにある場合、低頻度サポートモードから高頻度サポートモード（Ｃ時短）に移行する。高頻度サポートモード（Ｃ時短）については後ほど詳述する。

【３５９９】

「外れ」は、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される大当たりに基づく開閉実行モード（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードを含む）や小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂの開閉が実行される小当たりに基づく開閉実行モードへの移行契機とならず、さらに、サポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【３６００】

本実施形態のパチンコ機１０では、図２５４の特図１当たり抽選用の当否テーブルにおいて小当たりは設定されておらず、図２５５の特図２当たり抽選用の当否テーブルにおいて小当たりが設定される構成となっている。これによって、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選よりも、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選の方が遊技者にとっての有利度が高いものとなっている。なお、この構成に換えて、図２５４の特図１当たり抽選用の当否テーブルにおいても小当たりが設定される構成とし、特図１当たり抽選用の当否テーブルにおいて設定される小当たりの当選確率よりも特図２当たり抽選用の当否テーブルにおいて設定される小当たりの当選確率が高い値としてもよい。また、特図１当たり抽選用の当否テーブルにおいて設定される大当たりの当選確率よりも特図２当たり抽選用の当否テーブルにおいて設定される大当たりの当選確率が高い値としてもよい。要は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選よりも、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選の方が遊技者にとっての有利度が高いものであれば、特図１当たり抽選用の当否テーブルおよび特図２当たり抽選用の当否テーブルにおいて設定される大当たりの当選確率（大当たりの有無を含む）および小当たりの当選確率（小当たりの有無を含む）は、いずれであってもよい。

【３６０１】

次に、当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の２つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の普通電動役物３４ａのサポートモード

【３６０２】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が１又は複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【３６０３】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。

【３６０４】

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

【３６０５】

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

【３６０６】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、特定計数部である電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。さらに、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に普通電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されている。なお、１回の開放時間が長く設定されている構成については、必ずしも必要ではなく、変形例として、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとで、電役開放当選となった際の普通電動役物３４ａの１回の開放時間が同じ長さに設定されていてもよい。

【３６０７】

また、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に普通電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり普通電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次

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

【３６０８】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４の普通電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が高くなる。この結果、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、いわゆる一種二種混合機を改良したものであり、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードを、当たり抽選における当選確率を高くする高確率モードに移行させる構成は採用していない。

【３６０９】

本実施形態のパチンコ機１０は、第２始動口３４の普通電動役物３４ａのサポートモードを低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行する機能として、３つの時短機能を搭載する。１つ目の時短機能は、上記「（２）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の普通電動役物３４ａのサポートモード」に該当する機能（すなわち、大当たり後時短機能）である。当該大当たり後時短機能を、以下、Ａ時短機能とも呼ぶ。

【３６１０】

２つ目の時短機能は、当たり抽選について低確率状態で所定回数の遊技回が実行された後に発動する機能（すなわち、天井時短機能）である。当該天井時短機能は遊タイム機能とも呼ばれる。当該天井時短機能を、以下、Ｂ時短機能とも呼ぶ。

【３６１１】

３つ目の機能は、当たり抽選において時短図柄当選となった場合に発動する機能（すなわち、突然時短機能）である。当該突然時短機能を、Ｃ時短機能とも呼ぶ。本実施形態のパチンコ機１０では、図２５５（ａ）に示した特図２当たり抽選用の当否テーブル（低頻度サポートモード用）を用いた当たり抽選において、時短図柄に当選した場合に、サポートモードを低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行する機能が、Ｃ時短機能に該当する。

【３６１２】

Ａ時短機能、Ｂ時短機能、Ｃ時短機能ともに、発動後にサポートモードを低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行するが、当該高頻度サポートモードは同一の態様ではなく、時短機能の種類によって、異なる態様となっている。以下、Ａ時短機能の発動によって移行する高頻度サポートモードを高頻度サポートモード（Ａ時短）と呼び、Ｂ時短機能の発動によって移行する高頻度サポートモードを高頻度サポートモード（Ｂ時短）と呼び、Ｃ時短機能の発動によって移行する高頻度サポートモードを高頻度サポートモード（Ｃ時短）と呼ぶ。

【３６１３】

高頻度サポートモード（Ａ時短）では、先に説明したように、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４の普通電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が高くなる。この結果、高頻度サポートモード（Ａ時短）は、始動入賞の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【３６１４】

本実施形態のパチンコ機１０では、高頻度サポートモード（Ｂ時短）は高頻度サポートモード（Ａ時短）と同じように機能する構成とした。すなわち、高頻度サポートモード（Ｂ時短）では、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４の普通電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が高くなる。この結果、高頻度サポートモード（Ｂ時短）は、始動入賞の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【３６１５】

これらに対して、高頻度サポートモード（Ｃ時短）では、第２始動口３４の普通電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が、低頻度サポートモードよりも少しだ

け高くなるように設定されるが、この頻度の上昇分が始動入賞の成立を補助する補助遊技状態となり得るだけの十分なものでない構成（達成目的）とした。具体的には、当該達成目的を次の２つの達成手段を採用することによって実現している。

【３６１６】

第１の達成手段は、普通電動役物開放抽選において電役開放に当選する確率を低頻度サポートモードよりも高くするが、当該高くする程度を極めて小さくする構成である。第１の達成手段によれば、高頻度サポートモードといっても普通電動役物開放抽選においてほとんど当選することがないことから、第２始動口３４へ遊技球が入球することは実質的に不可能となる。

【３６１７】

第２の達成手段は、普通電動役物開放抽選において電役開放に当選した際の普通電動役物３４ａの１回の開放時間を低頻度サポートモードよりも長くするが、当該長くする程度を極めて小さくする構成である。第２の達成手段によれば、高頻度サポートモードでは、普通電動役物開放抽選において電役開放に当選したとしても普通電動役物３４ａの１回の開放時間は極めて短いことから、第２始動口３４へ遊技球が入球することは実質的に不可能となる。

【３６１８】

第１の達成手段と第２の達成手段とを採用することによって、高頻度サポートモード（Ｃ時短）では、第２始動口３４の普通電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度は、低頻度サポートモードよりも高くなるように設定されるが、始動入賞の成立を補助する補助遊技状態として機能しない構成を実現することができる。

【３６１９】

高頻度サポートモード（Ｃ時短）である場合、第２始動口３４へ遊技球が入球することは実質的に不可能であり、遊技球発射機構によって推奨される発射態様は、右打ちではなく、第１始動口３３への遊技球の入球が可能となる左打ちとなる。

【３６２０】

なお、本実施形態では、高頻度サポートモード（Ｃ時短）において、第１の達成手段と第２の達成手段との両方を採用することによって上記達成目的を実現しているが、変形例として、第１の達成手段と第２の達成手段とのいずれか一方を採用することによって上記達成目的を実現する構成としてもよい。

【３６２１】

上述したように、高頻度サポートモード（Ｃ時短）では、第２始動口３４の普通電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が、低頻度サポートモードよりも少しだけ高くなるように設定されるが、この頻度の上昇分が始動入賞の成立を補助する補助遊技状態となり得るだけの十分なものでない構成（達成目的）とした。その上で、本実施形態のパチンコ機１０では、高頻度サポートモード（Ｃ時短）において、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たり当選した場合に、遊技者にとっての有利度が極めて高くなるように設計することで、低頻度サポートモード時における当たり抽選において高頻度サポートモード（Ｃ時短）への移行が可能となる時短図柄に当選することを遊技者に期待させることができる構成とした。遊技者にとっての有利度が高くなるようにどのように設計したかについては、後述する。

【３６２２】

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

【３６２３】

図２５６は、大当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図２５６（ａ）は特図１大当たり用の振分テーブルを示し、図２５６（ｂ）は特図２大当たり用の振分テーブルを示している。特図１大当たり用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入

球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選した際に参照される。特図２大当たり用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たりに当選した際、または、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した際に参照される。

【３６２４】

図２５６（ａ）に示すように、特図１大当たり用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選した際の当たり種別として、「４Ｒ大当たり」が設定されている。具体的には、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうちの全てが４Ｒ大当たりに対応している。これによって、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選において大当たりに当選した場合には、１００％の確率で４Ｒ大当たりとなる。

【３６２５】

「４Ｒ大当たり」は、大当たりに基づく開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が４回（４ラウンド）となっている。なお、当該開閉実行モードの開閉制御の対象は、第２特別電動役物である。

【３６２６】

第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選において大当たりに当選した場合、大当たりに基づく開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードとなることによって高サポ（Ａ時短）状態に移行するが、この高サポ（Ａ時短）状態が継続する遊技回の実行回数は、特定回数（以下、Ａ時短付与回数とも呼ぶ）に制限されている。本実施形態のパチンコ機１０では、設定用所定数値情報であるＡ時短付与回数を、当該大当たり当選時に低頻度サポートモードである場合より高頻度サポートモード（Ｃ時短）である場合の方が多い回数となるように定めた。具体的には、大当たり当選時に低頻度サポートモードである場合には、高サポ（Ａ時短）状態が継続する遊技回の実行回数が１回までに制限され、大当たり当選時に高頻度サポートモード（Ｃ時短）である場合には、高サポ（Ａ時短）状態が継続する遊技回の実行回数が７回までに制限されるように構成した。すなわち、低頻度サポートモードにおいて、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりした際の高サポ（Ａ時短）状態が継続する遊技回の実行回数は１回であるのに対して、高頻度サポートモード（Ｃ時短）において、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりした際の高サポ（Ａ時短）状態が継続する遊技回の実行回数は７回と多い回数となっている。これによって、高頻度サポートモード（Ｃ時短）において、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりした際の方が、低頻度サポートモードにおいて、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりした際よりも高サポ（Ａ時短）状態が継続する遊技回の実行回数が多くなり、遊技者にとっての有利度が高いものとなっている。

【３６２７】

なお、低頻度サポートモードと高頻度サポートモード（Ｃ時短）における第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりした際の高サポ（Ａ時短）状態が継続する遊技回の実行回数として、１回と７回が設定されているが、これの回数に限る必要はなく、例えば、２回、８回等の他の回数としてもよい。要は、高頻度サポートモード（Ｃ時短）において、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりした際の方が、低頻度サポートモードにおいて、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりした際よりも高サポ（Ａ時短）状態が継続する遊技回の実行回数が多くなるものであれば、いずれの回数であってもよい。

【３６２８】

図２５６（ｂ）に示すように、特図２大当たり用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たりに当選した際、または、当該特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することに

よってＶ入賞大当たりに当選した際の当たり種別として、「４Ｒ大当たり」と「１５Ｒ大当たり」が設定されている。具体的には、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうち、０～４９の５０個の値が「４Ｒ大当たり」であり、０～４９の５０個の値以外の値（５０～９９）が「１５Ｒ大当たり」である。すなわち、４Ｒ大当たりと１５Ｒ大当たりとに振り分けられる確率は、共に１／２である。

【３６２９】

４Ｒ大当たりは、大当たりに基づく開閉実行モード（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードを含む）における可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が４回（４ラウンド）となっている。１５Ｒ大当たりは、大当たりに基づく開閉実行モード（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードを含む）における可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が１５回（１５ラウンド）となっている。なお、４Ｒ大当たりに当選した場合、１５Ｒ大当たりに当選した場合共に、大当たりに基づく開閉実行モード（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードを含む）の開閉制御の対象は、第２特別電動役物である。

【３６３０】

また、４Ｒ大当たりに当選した場合、１５Ｒ大当たりに当選した場合共に、当該開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードとなることによって移行する高サポ（Ａ時短）状態が継続する遊技回の実行回数は設定用所定数値情報である７回までに制限されている。すなわち、低頻度サポートモードにおける第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりした際の高サポ（Ａ時短）状態が継続する遊技回の実行回数は１回であるのに対して、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たり当選した際、または当該特図２当たり抽選で小当たりに当選してＶ入賞大当たりした際の高サポ（Ａ時短）状態が継続する遊技回の実行回数は７回と多い回数となっている。これによって、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たりした際、または当該特図２当たり抽選で小当たりに当選してＶ入賞大当たりした際の方が、低頻度サポートモードにおける第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりした際よりも高サポ（Ａ時短）状態が継続する遊技回の実行回数が多くなり、遊技者にとっての有利度が高いものとなっている。

【３６３１】

また、本実施形態では、先に説明したように、特別遊技である高頻度サポートモード（Ｃ時短）において、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりした際の高サポ（Ａ時短）状態が継続する遊技回の実行回数は７回となっており、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たり当選した際、または当該特図２当たり抽選で小当たりに当選してＶ入賞大当たりした際の高サポ（Ａ時短）状態が継続する遊技回の実行回数と同一の回数となっている。このことからみても、高頻度サポートモード（Ｃ時短）において、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりすることが、遊技者にとっての有利度が極めて高いことが判る。ひいては、当たり抽選において時短図柄に当選することを遊技者に期待させることができる。

【３６３２】

まとめると、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりとなった場合（小当たり当選してＶ入賞大当たりとなった場合も含む）の大当たり種別の振分態様は、低頻度サポートモードにおける第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合（小当たり当選してＶ入賞大当たりとなった場合も含む）とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利度に明確な差異が設けられている。また、大当たりとなった場合（小当たり当選してＶ入賞大当たりとなった場合も含む）の大当たり種別の振分態様は、高頻度サポートモード（Ｃ時短）における第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合（小当たり当選してＶ入賞大当たりとなった場合も含む）とで同じであり、両場合ともに、遊技者にとっての有利度が高くなっている。

【３６３３】
なお、本実施形態では、図２５６（ｂ）の特図２大当たり用の振分テーブルにおいて、上述したように、大当たりの種別として、４Ｒ大当たり、１５Ｒ大当たりの２種類が設定されているが、２種類に限る必要はなく、例えば８Ｒ大当たりを含む３種類としてもよいし、他の回数を含む４種類や、５種類以上の数としてもよい。さらに、特別遊技である開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は、４Ｒ、１５Ｒに限る必要はなく、例えば、８Ｒ、１６Ｒ等の他の回数としてもよい。また、図２５６（ａ）の特図１大当たり用の振分テーブルにおいても、同様に、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数について４Ｒに換えて、他の回数としてもよい。要は、特図２当たり抽選で大当たりした際、または小当たりに当選してＶ入賞大当たりした際の方が、低頻度サポートモードにおける特図１当たり抽選で大当たりした際よりも遊技者にとっての有利度が高いものであれば、特図１大当たり用の振分テーブルおよび特図２大当たり用の振分テーブルにおける振り分ける種類の数や、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数はいずれであってもよい。
【３６３４】
上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに記憶されている当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【３６３５】
図２５７は、特図２小当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。特図２小当たり用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で小当たりに当選した際に参照される。なお、本実施形態では、特図１当たり抽選の抽選結果には小当たりが存在しないことから、特図１小当たり用の振分テーブルは用意されていない。
【３６３６】
図２５７に示すように、特図２小当たり用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で小当たりに当選した際の当たり種別として、「１Ｒ小当たり」が設定されている。具体的には、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうちの全てが１Ｒ小当たりに対応している。
【３６３７】
小当たりは、特別遊技である小当たりに基づく開閉実行モードにおける小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂの開閉制御の態様が高頻度入賞モードとなる当否結果である。１Ｒ小当たりは、小当たりに基づく開閉実行モードにおける小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂの開放回数が１回（１ラウンド）となっている。なお、小当たりに基づく開閉実行モードの開閉制御の対象は、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂである。変形例として、小当たりに基づく開閉実行モードにおける小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂの開放回数は、１回（１ラウンド）に換えて、２回以上としてもよい。
【３６３８】
本実施形態では、特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した場合にも、小当たりに当選した際に取得された当たり種別カウンタＣ２を用いて、当たり種別を振り分ける。小当たりに当選した際における当たり種別カウンタＣ２の値に対応する当たり種別の振り分けは、先に説明したように、図２５６（ｂ）の特図２大当たり用の振分テーブルを参照して行われる。
【３６３９】
図２５８は、特図２時短図柄用の振分テーブルの内容を示す説明図である。特図２時短

図柄用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で時短図柄当選となった際に参照される。なお、本実施形態では、特図１当たり抽選の抽選結果には時短図柄が存在しないことから、特図１時短図柄用の振分テーブルは用意されていない。

【３６４０】

図２５８に示すように、特図２時短図柄用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で時短図柄当選となった際の振分結果である時短図柄の種別として、「Ｃ時短α」と「Ｃ時短β」と「Ｃ時短γ」とが設定されている。具体的には、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうち、０～３９の４０個の値が「Ｃ時短α」であり、４０～６９の３０個の値が「Ｃ時短β」であり、７０～９９の３０個の値が「Ｃ時短γ」である。すなわち、Ｃ時短αに振り分けられる確率は２／５であり、Ｃ時短βに振り分けられる確率は３／１０であり、Ｃ時短γに振り分けられる確率は３／１０である。

【３６４１】

時短図柄当選は、特別遊技である高頻度サポートモード（Ｃ時短）について移行契機とはなるが、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される大当たりに基づく開閉実行モード（Ｖ入賞大当たりを含む）への移行契機とならない当否結果である。第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選において時短図柄当選となった場合、当該特図２当たり抽選の抽選結果を告知するための遊技回の終了時にサポートモードを低頻度サポートモードから高頻度サポートモード（Ｃ時短）へ移行するが、この高頻度サポートモード（Ｃ時短）が継続する遊技回の実行回数は設定用所定数値情報に対応した回数（以下、Ｃ時短付与回数と呼ぶ）に制限されている。Ｃ時短付与回数は、時短図柄の種別がＣ時短αである場合に３０回となり、Ｃ時短βである場合に４０回となり、Ｃ時短γである場合に５０回となるように定められている。

【３６４２】

本実施形態では、図２５８の特図２時短図柄用の振分テーブルにおいて、上述したように、時短図柄の種別として、Ｃ時短α、Ｃ時短β、Ｃ時短γの３種類が設定されているが、３種類に限る必要はなく、１種類や、２種類、４種類、５種類以上の数としてもよい。さらに、Ｃ時短付与回数は、３０回、４０回、５０回に限る必要はなく、例えば、１０回、２０回、１００回等の他の回数としてもよい。

【３６４３】

図２５９は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（普通電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。本実施形態のパチンコ機１０では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、主に次の４つの状態を取りうる。

ｉ）低サポ状態：サポートモードが低頻度サポートモードである状態。通常状態、非時短状態とも呼ぶ。

ii）高サポ（Ａ時短）状態：サポートモードが高頻度サポートモード（Ａ時短）である状態。Ａ時短状態とも呼ぶ。

iii）高サポ（Ｂ時短）状態：サポートモードが高頻度サポートモード（Ｂ時短）である状態。Ｂ時短状態とも呼ぶ。

iV）高サポ（Ｃ時短）状態：サポートモードが高頻度サポートモード（Ｃ時短）である状態。Ｃ時短状態とも呼ぶ。

【３６４４】

なお、本明細書では、高サポ（Ａ時短）状態、高サポ（Ｂ時短）状態、高サポ（Ｃ時短）状態のいずれかに該当する場合を総称して、単に高サポ状態、または時短状態とも呼ぶ。

【３６４５】

本実施形態のパチンコ機１０では、普通電動役物開放抽選用当否テーブルは、上記４つの状態に応じて個別に用意されている。図２５９（ａ）は低サポ状態において用いられる普通電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示し、図２５９（ｂ

）は高サポ（Ｃ時短）状態において用いられる普通電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード（Ｃ時短）用）を示し、図２５９（ｃ）は高サポ（Ａ時短）状態または高サポ（Ｂ時短）状態において用いられる普通電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード（Ａ時短）、高頻度サポートモード（Ｂ時短）兼用）を示している。

【３６４６】

図２５９（ａ）に示すように、普通電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役短開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値として０の１個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として１～４６５の４６５個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモードである低サポ状態において、遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／４６６の確率で電役短開放に当選したこととなる。なお、低サポ状態において、電役短開放に当選したこととなった場合には、普通電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は０．５秒となるように構成されている。

【３６４７】

図２５９（ｂ）に示すように、普通電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード（Ｃ時短）用）には、電役微増短開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード（Ｃ時短）である高サポ（Ｃ時短）状態において、遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役微増短開放に当選したこととなる。なお、高サポ（Ｃ時短）状態において、電役微増短開放に当選したこととなった場合には、普通電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は０．６秒となるように構成されている。

【３６４８】

図２５９（ｃ）に示すように、普通電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード（Ａ時短）、高頻度サポートモード（Ｂ時短）兼用）には、電役長開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード（Ａ時短）である高サポ（Ａ時短）状態、または高頻度サポートモード（Ｂ時短）である高サポ（Ｂ時短）状態において、遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役長開放に当選したこととなる。なお、高サポ（Ａ時短）状態または高サポ（Ｂ時短）状態において、電役長開放に当選したこととなった場合には、普通電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は５．０秒となるように構成されている。

【３６４９】

このように、普通電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード（Ａ時短）、高頻度サポートモード（Ｂ時短）兼用）によって、高サポ（Ａ時短）状態または高サポ（Ｂ時短）状態では、通常状態（低頻度サポートモード）よりも第２始動口３４の普通電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度がかなり高くなるように設定されている。この結果、高サポ（Ａ時短）状態または高サポ（Ｂ時短）状態では、第２始動口３４に向かって流下した遊技球は、１００％の確率に近い確率で第２始動口３４に入球することになる。また、普通電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード（Ｃ時短）用）によって、高サポ（Ｃ時短）状態では、通常状態よりも第２始動口３４の普通電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高くなるように設定されているが、この高くなっている程度は極めて小さい。この結果、高サポ（Ｃ時短）状態では、第２始動口３４に向かって流下した遊技球でも第２始動口３４に実質的に入球することはない。

【３６５０】

なお、電役短開放に当選した場合、電役微増短開放に当選した場合、電役長開放に当選した場合の各開放時間は、上記の例に限る必要はなく、他の時間としてもよい。また、電

役短開放に当選する確率、電役微増短開放に当選する確率、電役長開放に当選する確率は、上記の例に限る必要はなく、他の確率としてもよい。具体的には、例えば、図２５９（ｂ）の普通電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード（Ｃ時短）用）において、電役微増短開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値として０の１個の値が設定される構成として、電役微増短開放に当選する確率を図２５９（ａ）の普通電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）の電役短開放に当選する確率と同じ大きさとし、開放時間の差だけで、電役短開放に当選した場合と電役微増短開放に当選した場合とにおける第２始動口３４の普通電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度に差を付けるようにしてもよい。また、その逆として、電役短開放に当選した場合の普通電動役物３４ａの開放時間と電役微増短開放に当選した場合の普通電動役物３４ａの開放時間とを同一として、当選する確率の差だけで、第２始動口３４の普通電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度に差を付ける構成としてもよい。

【３６５１】

《６－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【３６５２】

図２６０は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図２５２）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【３６５３】

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

【３６５４】

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

【３６５５】

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

【３６５６】

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

【３６５７】

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

【３６５８】

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

【３６５９】

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

【３６６０】

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

【３６６１】

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

【３６６２】

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

【３６６３】

音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２が、遊技の進行に対応させて、表示制御装置１００に向けてコマンド（演出コマンド）を送信する。表示制御装置１００のＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０からの演出コマンドを受信すると、当該演出コマンドに規定されている演出内容に応じて、使用する表示データテーブルをワークＲＡＭ１０４から選定して、選定した表示データテーブルをワークＲＡＭ１０４内の表示データテーブルバッファに格納する共に、表示データテーブルにおける現在の実行位置を把握するためのポインタを初期位置を示す「０」に設定する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度にポインタを１加算することで更新して、表示データテーブルにおいてポインタが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像データの種類や、画像データの表示位置、画像データの拡大縮小率等（描画リスト）を更新して、その更新した描画リストをＶＤＰ１０５に対して送信する。上記表示データテーブルにおけるポインタの加算は、表示制御装置１００によって実行されるソフトウェアによる更新処理によって行なわれる。

【３６６４】

ＶＤＰ１０５は、描画リストを受信すると、受信した描画リストに基づいてキャラクタＲＯＭ１０６から画像データを読み出し、その読み出した画像データを描画リストに基づく位置や表示方法で１フレーム分の画像を描画して、ビデオＲＡＭ１０７内の所定記憶部である第１フレームバッファ１０７ａおよび特定記憶部である第２フレームバッファ１０７ｂのいずれか一方のフレームバッファに上記描画した画像を展開するとともに、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像を図柄表示装置４１へ出力することによって、図柄表示装置４１に画像を表示させる。ＶＤＰ１０５は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、図柄表示装置４１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、約２０ミリ秒。以下、「２０ミリ秒」

と表現する）の中で並列処理する。
【３６６５】
ＶＤＰ１０５は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と呼ぶ）を送信する。ＭＰＵ１０２は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理を実行し、ＶＤＰ１０５に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、ＶＤＰ１０５は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を図柄表示装置４１に表示させる表示処理を実行する。
【３６６６】
このように、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、ＶＤＰ１０５に対して描画指示を行うので、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ１０２より受け取ることができる。よって、ＶＤＰ１０５では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ１０７ａ，１０７ｂに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。
【３６６７】
上記のようにして、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から各種演出に対応するコマンド（演出コマンド）を受信した後、音声発光制御装置９０とは独立して、演出コマンドに対応する演出画像を図柄表示装置４１に表示することが可能となる。
【３６６８】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【３６６９】
本実施形態のパチンコ機１０では、音声発光制御装置９０から各種演出に対応するコマンド（演出コマンド）を受信した表示制御装置１００が、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３と、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出と、図柄列Ｚ１～Ｚ３の背面側（後ろ側）にあらわれる背景画像とをそれぞれ必要に応じて表示する処理を行っている。
【３６７０】
図柄列Ｚ１～Ｚ３は、図２５１を用いて先に説明したものである。第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始され、そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄（装飾図柄）が停止表示した状態となる。この結果、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であった場合に、予め定められた所定の装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。
【３６７１】
具体的には、低頻度サポートモードにおいて第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が４Ｒ大当たりである場合には、偶数図柄並び（２２２、４４４、６６６）が有効ラインＬ１上に形成される。高頻度サポートモード（Ｃ時短）において第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が４Ｒ大当たりである場合、または、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たりまたは小当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が４Ｒ大当たりである場合には、７を除いた奇数図柄並び（１１１、３３３、または５５５）が有効ラインＬ１上に形成される。特図２当たり抽選で大当たりまたは小当たりに当選し、振り分けられた当たり

種別が１５Ｒ大当たりである場合には、７図柄並び（７７７）が有効ラインＬ１上に形成される。なお、これは一例であり、他の同一図柄の並び（組み合せ）としてもよい。さらに、同一図柄の並びに換えて、他の特定の規則（例えば、連番）に則った図柄の並びとしてもよい。そして、特図１当たり抽選または特図２当たり抽選の抽選結果が外れである場合には、上記同一図柄の並び以外の図柄の並び（ランダムな図柄の並び）が有効ラインＬ１上に形成される。

【３６７２】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置６０による特図２当たり抽選の結果が時短図柄当選となった場合には、上記の外れの場合の図柄の並びと同じランダムな図柄の並びが有効ラインＬ１上に形成される構成とした。この構成によって、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される図柄の並びから時短図柄に当選したことを把握することが遊技者にとって困難な構成となっている。

【３６７３】

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

【３６７４】

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

【３６７５】

スーパーリーチまたはスペシャルリーチは、図柄表示装置４１に表示される画面演出の切り替えを伴うリーチである。スーパーリーチまたはスペシャルリーチの際には、ノーマルリーチと同様に、３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３のうちの２つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生してから、画面演出が変わる。このときの画面演出は、例えば、予め用意された戦士キャラクターが登場する動画像によって構成されてもよい。

【３６７６】

背景画像について、次に説明する。背景画像は、図柄列Ｚ１～Ｚ３の特定の変動表示中（例えばスーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出等に係る変動表示中）にあらわれ得る変動背景と、図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示中だけでなく変動停止後にもあらわれ得る状態背景とに分類される。

【３６７７】

変動背景は、具体的には、例えば、２つが同じ図柄で停止したリーチ状態から切り替わった上記スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出等の全画面動画演出として図柄列Ｚ１～Ｚ３の背面側（かつ上記状態背景よりも前面のレイヤー）にあらわれ得る特有の背景演出である。

【３６７８】

状態背景は、遊技状態に対応した特有の背景演出であり、変動表示中及び変動停止後の図柄列Ｚ１～Ｚ３の背面側（後ろ側）にあらわれる。本実施形態のパチンコ機１０では、複数の演出モードが用意されており、各演出モードに対応した状態背景として、例えば、予め用意された戦士キャラクターが登場するストーリー性のある動画像が用意されている。本実施形態のパチンコ機１０は、遊技状態が遷移するに伴って、演出モードが切り替わるように構成されている。具体的には、サポートモードが低頻度サポートモードである通常状態では、通常状態演出モードが設定され、通常状態演出として、例えば、先に説明した戦士キャラクターがゆっくりと歩く様子が示される状態背景が図柄表示装置４１に表示される。特図１当たり抽選で大当たり当選してサポートモードが高頻度サポートモードと

なることによって移行した高サポ（Ａ時短）状態では、後述する決戦ステージの決戦ステージ演出モードが設定され、決戦ステージ演出として、例えば、戦士キャラクターが通常速度で走る様子が示される状態背景が図柄表示装置４１に表示される。特図２当たり抽選で大当たり当選してサポートモードが高頻度サポートモードとなることによって移行した高サポ（Ａ時短）状態では、後述するラッシュステージのラッシュ演出モードが設定され、ラッシュ演出として、例えば、戦士キャラクターが全速力で走る様子が示される状態背景が図柄表示装置４１に表示される。なお、通常状態演出は、特図１当たり抽選に基づく変動表示が実行され得る状態を識別可能な背景画像である。決戦ステージ演出およびラッシュ演出は、特図２当たり抽選に基づく変動表示が実行され得る状態を識別可能な背景画像である。

【３６７９】

上記の各種背景画像は、最初から最後まで途切れることなく継続して表示される構成としてもよいし、途中で表示が一時的に中断し、その後に表示が復帰する構成としてもよい。例えば、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となる変動において、変動表示中の図柄列Ｚ１～Ｚ３の背面側（後ろ側）に状態背景が表示される場合を考えて見る。この場合には、大当たり当選に係る遊技回において、状態背景を変動開始時から変動停止時まで途中で中断することなく継続して表示する構成であってもよいし、変動開始時から変動停止時までの途中で、例えばスーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の変動背景等のリーチ演出が差し込まれることにより、状態背景の表示が一時的に中断し、その後に状態背景の表示が復帰する構成としてもよい。当たり抽選の当否結果が外れである場合にも、同様に、変動開始時から変動停止時までの途中で、例えばスーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の変動背景等のリーチ演出が差し込まれることにより、状態背景の表示が一時的に中断し、その後に状態背景の表示が復帰する構成としてもよい。要は、変動停止後に状態背景の表示が復帰する構成であれば、変動開始時から変動停止時までの間で表示が途切れる構成であってもよい。さらに、状態背景にいたっては、図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示中だけでなく変動停止後に継続してあらわれる構成であってもよい。例えば、状態背景について、停止表示中（確定時間中）に継続してあらわれる構成としてもよいし、停止表示中の途中で表示が一時的に中断し、その後に表示が復帰する構成としてもよいし、停止表示中に全く表示されない構成としてもよい。

【３６８０】

上記の各種背景画像は、先に説明した動画像を表示するものであるが、当該動画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させるように構成してもよい。

【３６８１】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、表示制御装置１００が、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の画面演出と、当該画面演出の背面側（後ろ側）にあらわれる、当該画面演出に対応した大当たり遊技中の背景画像と、をそれぞれ必要に応じて表示する処理を行っている。

【３６８２】

保留用の画像について、次に説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、音声発光制御装置９０から演出コマンドを受信した表示制御装置１００が、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、第１保留表示領域Ｄｓ１と保留消化領域Ｄｍと第２保留表示領域Ｄｓ２とを表示する処理を行っている（図２５１（ｂ）参照）。先に説明したように、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、第１保留表示領域Ｄｓ１に表示された各保留アイコンは、左側から右側に向かってシフトし、最終的に最も右側の位置から保留消化領域Ｄｍの内部に移動する。そして、当該保留アイコンに対応した特図１保留に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示と停止表示が実行されることになる。また、第２保留表示領域Ｄｓ２に表示された各保留アイコンは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、右側から左側に向かってシフトし、最終的に最も左側の位置から保留消化領域Ｄｍの内部に移動する。そして、当該保留アイコンに対応

した特図２保留に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行されることになる。

【３６８３】

本実施形態のパチンコ機１０では、通常状態において、第１保留表示領域Ｄｓ１、保留消化領域Ｄｍ、第２保留表示領域Ｄｓ２の全ての表示を行う。一方、高サポ状態においては、第１保留表示領域Ｄｓ１を非表示とし（すなわち、第１保留表示領域Ｄｓ１において特図１の保留アイコンを表示せず）、保留消化領域Ｄｍと第２保留表示領域Ｄｓ２とを表示する。第１保留表示領域Ｄｓ１を非表示とすることで、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選の抽選結果を報知する変動表示および停止表示を実行する高サポ状態において、第１保留表示領域Ｄｓ１に表示される保留アイコンに惑わされることなく、第２始動口３４への入球に基づく保留個数がいくつ残っているかといった情報を第２保留表示領域Ｄｓ２によって視認性よく表示することができる。なお、高サポ（Ａ時短）状態における特図２の変動表示中においては、状態背景としてラッシュ演出を実行する。

【３６８４】

このために、ラッシュ演出を実行中の特図２の変動表示中に第１始動口３３への遊技球の入球が発生した場合において、特図１用の保留個数カウンタエリア（以下、第１保留個数カウンタエリアとも呼ぶ）に所定の数値を設定するが、設定された第１保留個数カウンタエリアの数値に対応した第１保留表示領域Ｄｓ１の表示は実行しない。

【３６８５】

なお、ラッシュ演出を実行中の特図２の変動表示中に第１始動口３３への遊技球の入球が発生した場合に、音声発光制御装置９０は、少なくとも特図２用の保留個数カウンタエリア（以下、第２保留個数カウンタエリアとも呼ぶ）の数値が減算されて０になるまでの特図２変動表示が連続して実行されている期間中（当該連続して実行される特図２変動表示に係る当たり抽選の抽選結果が全て外れとなる場合）は、ラッシュ演出を継続して実行する。

【３６８６】

《６－４》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について、主に図２６１と図２６２とを用いて説明する。

【３６８７】

《６－４－１》決戦ステージとラッシュステージの構成：

本実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選で大当たり当選した際（当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選する場合も含む）に、大当たりに基づく開閉実行モードの終了後に、サポートモードが高頻度サポートモード（Ａ時短）である高サポ（Ａ時短）状態となる。本実施形態のパチンコ機１０では、この高サポ（Ａ時短）状態が継続する遊技回の実行回数が、上記当たり抽選が第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選（ただし、低頻度サポートモード下での特図１当たり抽選に限る）である場合と、上記当たり抽選が第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選である場合とで異なる構成とすることで、２種類の遊技ステージを作り出している。

【３６８８】

図２５６（ａ）の特図１大当たり用の振分テーブルに示すように、低頻度サポートモードにおいて、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選した際には、大当たりに基づく開閉実行モードの終了後の高サポ（Ａ時短）状態は、遊技回の実行回数が１回までに制限されている。高サポ（Ａ時短）状態においては、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役長開放当選となる確率が２３１／２３３と極めて高いことから（図２５９（ｃ）参照）、普通電動役物３４ａが高い頻度で電役長開放状態となる。このため、サポートモードが特別遊技である高頻度サポートモード（Ａ時短）である場合、遊技球発射機構によって推奨さ

れる発射態様は右打ちとなる。遊技者は、右打ちを行い、普通電動役物３４ａが備えられた第２始動口３４へ遊技球を入球させるように遊技を行う。このようにして、高サポ（Ａ時短）状態における１回の遊技回の実行中、すなわち、特定遊技回動作である特図２変動中において、遊技者は、特図２の保留が最大４個、貯えられるように遊技を行なう。この結果、最初の１回転分の特図２変動と、特図２変動中において貯えられた最大４個分の特図２変動とで、最大５回の特図２変動が実行されることになる。この最大５回の特図２変動が行われる期間が、２種類の遊技ステージのうちの第１の遊技ステージである。以下、当該第１の遊技ステージを「決戦ステージ」と呼ぶ。

【３６８９】

決戦ステージにおいては、上記のように最大５回の特図２変動が実行されるが、この特図２変動に係る特図２当たり抽選において大当たり当選または小当たり当選する確率は、図２５５の特図２当たり抽選用の当否テーブルからわかるように５００／３８５０（＝１／７．７）であることから、決戦ステージ中に大当たり当選または小当たり当選する確率（以下、ラッシュ突入率と呼ぶ）Ｐ１は、下記の計算式（３）に従って約５０％となる。

【３６９０】

ラッシュ突入率Ｐ１＝１－｛（７７－１０）／７７｝＾５...（３）

ただし、＾は、べき乗を表す。

【３６９１】

図２５６（ｂ）の特図２大当たり用の振分テーブルに示すように、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たりに当選した際（当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した場合も含む）には、大当たりに基づく開閉実行モードの終了後の高サポ状態は、遊技回の実行回数が７回までに制限されている。遊技者は、右打ちすることによって、この遊技回の実行中、すなわち、特定遊技回動作である特図２変動中において、特図２の保留が最大４個、貯えられるように遊技を行なう。この結果、最初の７回転分の特図２変動と、特図２変動中において貯えられた最大４個分の特図２変動とで、最大１１回の特図２変動が実行されることになる。この最大１１回の特図２変動が行われる期間が、２種類の遊技ステージのうちの第２の遊技ステージである。以下、当該第２の遊技ステージを「ラッシュステージ」と呼ぶ。

【３６９２】

ラッシュステージにおいては、上記のように最大１１回の特図２変動が実行されるが、この特図２変動に係る特図２当たり抽選において大当たり当選または小当たり当選する確率は、図２５５の特図２当たり抽選用の当否テーブルからわかるように５００／３８５０（＝１／７．７）であることから、ラッシュステージ中に大当たり当選または小当たり当選する確率（以下、ラッシュ継続率と呼ぶ）Ｐ２は、下記の計算式（４）に従って約７８％となる。

【３６９３】

ラッシュ継続率Ｐ２＝１－｛（７７－１０）／７７｝＾１１...（４）

ただし、＾は、べき乗を表す。

【３６９４】

本実施形態のパチンコ機１０では、遊技者は、通常状態において大当たり当選することによって、ラッシュ突入率が約５０％である決戦ステージに移行し、当該決戦ステージにおいて大当たり当選または小当たり当選することによって、ラッシュ継続率が約７８％という高い継続率を実現するラッシュステージに移行するように遊技を進める。こうした遊技の流れについては、後ほど詳述する。当該ラッシュステージが、いわゆるラッシュ中に該当する。

【３６９５】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たりに当選した際（当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した場合も含む）の高サ

ポ（Ａ時短）状態が継続する遊技回の実行回数として、７回が設定されているが、この回数に限る必要はなく、例えば、６回、８回等の他の回数としてもよい。要は、低頻度サポートモードにおいて第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりした際よりも高サポ（Ａ時短）状態が継続する遊技回の実行回数が多くなり、遊技者にとっての有利度が高いものとなっていれば、どのような回数としてもよい。

【３６９６】

《６－４－２》Ｂ時短機能（天井時短機能）の構成：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が備えるＢ時短機能（天井時短機能）について説明する。

【３６９７】

Ｂ時短機能は、低確率モード中の遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では、例えば１０００回）に達した場合に、サポートモードを特別遊技である高頻度サポートモード（Ｂ時短）に移行する機能である。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０は、いわゆる一種二種混合機を改良したものであり、高確率モードに移行させる構成を採用しないことから、低確率モード中としてカウントされる遊技回の実行回数は、低頻度サポートモード中はもとより、高頻度サポートモード（Ａ時短）中および高頻度サポートモード（Ｃ時短）中を含んだ遊技回の実行回数となる。主制御装置６０のＭＰＵ６２は、初期化条件成立時に予め定められた規定回数を遊技回数カウンタにセットし、低頻度サポートモード中、高頻度サポートモード（Ａ時短）中、および高頻度サポートモード（Ｃ時短）中において遊技回が実行される毎に減算契機が成立したとして遊技回数カウンタの値を１だけデクリメント（減算）する。遊技回数カウンタは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに記憶される。なお、高頻度サポートモード（Ｂ時短）中において実行される遊技回については、高頻度サポートモード（Ｂ時短）がＢ時短機能によって付与されたものであることから、遊技回数カウンタの更新の対象外とした。

【３６９８】

初期化条件成立時とは、パチンコ機が初期化されたとき（ＲＡＭがクリアされたとき）、または大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）したときが該当する。また、変形例として、初期化条件成立時は、パチンコ機１０の電源投入時も含む構成としてもよい。特定計数部である遊技回数カウンタの値のデクリメントは、主制御装置６０によって実行されるソフトウェアによる更新処理によって行なわれる。

【３６９９】

まとめると、遊技回数カウンタは、パチンコ機が初期化されたときに規定回数に設定され、その後、低頻度サポートモード中、高頻度サポートモード（Ａ時短）中、および高頻度サポートモード（Ｃ時短）中において遊技回が実行される毎に１だけデクリメントされるとともに、大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む、以下同じ）する毎に規定回数に設定し直される。なお、各遊技回において遊技回数カウンタの値をデクリメントするタイミングは、更新契機の成立時である遊技回における停止表示の終了時（確定時間の終了時）とした。各遊技回における停止表示の終了時（確定時間の終了時）に換えて、各遊技回における変動表示の開始時、各遊技回における変動表示の終了時、などとしてもよい。

【３７００】

そして、ＭＰＵ６２は、遊技回数カウンタの値が０に達したか否かを判定する天井到達判定処理を、サポートモードが低頻度サポートモード中、高頻度サポートモード（Ａ時短）中、高頻度サポートモード（Ｃ時短）中のそれぞれにおいて遊技回が実行される毎に行なう。天井到達判定処理において、遊技回数カウンタの値が０に達したと判定された場合に、サポートモードを高頻度サポートモード（Ｂ時短）に移行する。その後、高頻度サポートモード（Ｂ時短）が開始されてからの遊技回の実行回数が予め定めた回数（以下、Ｂ時短付与回数とも呼ぶ）に達するまで、高頻度サポートモード（Ｂ時短）を継続する。また、天井到達判定処理において、遊技回数カウンタの値が０に達したと判定された場合に

、例えば「遊タイム」といった文字が出現する所定演出である天井到達報知演出を図柄表示装置４１に表示させる。

【３７０１】

本実施形態のパチンコ機１０では、Ｂ時短付与回数は例えば１００回と大きな回数に定められており、当該Ｂ時短付与回数以内の遊技回で１００％に近い高確率で大当たり又は小当たりに当選可能なように定められている。Ｂ時短状態、すなわちサポートモードが特別遊技である高頻度サポートモード（Ｂ時短）であるときの大当たり又は小当たりに当選する確率は、図２５５（ｂ）の特図２当たり抽選用の当否テーブル（高頻度サポートモード用）から１／３２０．８＋１／７．９となっていることから、例えば１００回といった大きな回数の時短付与であれば、１００％に近い高確率で大当たり又は小当たりに当選することができる。以下、高頻度サポートモード（Ｂ時短）が継続されている期間を「天井到達ステージ」とも呼ぶ。なお、天井到達ステージにおける大当たり当選又は小当たり当選は、特図２当たり抽選でのものであることから、図２５６（ｂ）の特図２大当たり用の振分テーブルによれば、当該高サポ（Ａ時短）状態が継続する遊技回の実行回数は７回となり、先に説明したラッシュステージに遊技状態が移行することになる。すなわち、天井到達ステージにおいては、約１００％の高確率で大当たり又は小当たりに当選することができ、ラッシュ突入率は約１００％となる。

【３７０２】

なお、設定用所定数値情報であるＢ時短付与回数は、１００回に限る必要はなく、当該Ｂ時短付与回数以内の遊技回で高確率で小当たりに当選することが可能であれば、例えば５０回、８０回、１１０回等の他の回数としてもよい。また、規定回数についても、１０００回に限る必要はなく、例えば５００回、８００回、１１００回等の他の回数としてもよい。

【３７０３】

本実施形態のパチンコ機１０では、上記Ｂ時短付与を開始するタイミングは、遊技回数カウンタの値が０に達した遊技回における停止表示の終了時（確定時間の終了時）とした。なお、当該停止表示の終了時（確定時間の終了時）に換えて、遊技回数カウンタの値が０に達した遊技回における変動表示の開始時、遊技回数カウンタの値が０に達した遊技回における変動表示の終了時、などに時短付与を開始する構成としてもよい。

【３７０４】

上記Ｂ時短機能によれば、遊技回数カウンタを規定回数からデクリメントし、遊技回数カウンタの値が０に達した場合に、サポートモードを高頻度サポートモード（Ｂ時短）に移行する構成としていたが、これに換えて、遊技回数カウンタを０からインクリメントし、遊技回数カウンタの値が規定回数に達した場合に、サポートモードを高頻度サポートモード（Ｂ時短）に移行する構成としてもよい。また、インクリメントやデクリメントに換えて他の演算によって、遊技回数カウンタを更新する構成としてもよい。

【３７０５】

《６－４－３》Ｃ時短機能（突然時短機能）の構成：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が備えるＣ時短機能（突然時短機能）について説明する。

【３７０６】

Ｃ時短機能は、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、サポートモードを高頻度サポートモード（Ｃ時短）に移行する機能である。本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明した図２５５（ａ）の特図２当たり抽選用の当否テーブル（低頻度サポートモード用）からわかるように、低頻度サポートモード中の特図２当たり抽選において時短図柄当選となり得る。そして、低頻度サポートモードで特図２当たり抽選が実行され得るのは、高サポ状態終了後の特図２残り保留消化中に限る。したがって、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、高サポ状態終了後の特図２残り保留消化中において、特図２当たり抽選用の当否テーブル（低頻度サポートモード用）を用いた特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった時に、サポートモードを高頻度サポートモード（Ｃ時短）に移

行する。その後、高頻度サポートモード（Ｃ時短）が開始されてからの遊技回の実行回数が設定用所定数値情報である所定回数（以下、Ｃ時短付与回数とも呼ぶ）に達するまで、高頻度サポートモード（Ｃ時短）を継続する。

【３７０７】

Ｃ時短付与回数は、図２５８の特図２時短図柄用の振分テーブルによって振り分けられた時短図柄の種別に対応した回数であり、例えば、Ｃ時短αに振り分けられた場合に３０回となり、Ｃ時短βに振り分けられた場合に４０回となり、Ｃ時短γに振り分けられた場合に５０回となる。主制御装置６０のＭＰＵ６２は、特定契機が成立した場合、すなわち、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった時に、上記の時短図柄の種別の振分を行い、振り分けられた時短図柄の種別に対応した設定用所定数値情報であるＣ時短付与回数を特定計数部である特定のカウンタ（以下、Ｃ時短回数カウンタ）に設定し、高頻度サポートモード（Ｃ時短）中において遊技回が実行される毎に減算契機が成立したとして、Ｃ時短回数カウンタの値を１だけデクリメント（減算）する。特定計数部であるＣ時短回数カウンタは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに記憶される。

【３７０８】

なお、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった時に、サポートモードを高頻度サポートモード（Ｃ時短）に移行するタイミング、および、Ｃ時短付与回数をＣ時短回数カウンタにセットするタイミングは、当該時短図柄当選に係る遊技回における停止表示の終了時（確定時間の終了時）とした。遊技回における停止表示の終了時（確定時間の終了時）に換えて、遊技回における変動表示の開始時、遊技回における変動表示の終了時、などとしてもよい。また、各遊技回においてＣ時短回数カウンタの値をデクリメントするタイミングは、特定計数部であるＣ時短回数カウンタを更新するための更新契機に該当し、各遊技回における変動表示の終了時とした。なお、更新契機は、各遊技回における変動表示の終了時に換えて、各遊技回における変動表示の開始時、各遊技回における停止表示の終了時（確定時間の終了時）、などとしてもよい。

【３７０９】

上記Ｃ時短機能によれば、Ｃ時短回数カウンタをＣ時短付与回数からデクリメントし、Ｃ時短回数カウンタの値が０に達した場合に、サポートモードを高頻度サポートモード（Ｃ時短）から低頻度サポートモードに移行する構成としていたが、これに換えて、Ｃ時短回数カウンタを０からインクリメントし、Ｃ時短回数カウンタの値がＣ時短付与回数に達した場合に、サポートモードを高頻度サポートモード（Ｃ時短）から低頻度サポートモードに移行する構成としてもよい。また、インクリメントやデクリメントに換えて他の演算によって、Ｃ時短回数カウンタを更新する構成としてもよい。

【３７１０】

先に説明したように、高頻度サポートモード（Ｃ時短）では、第２始動口３４の普通電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に低頻度サポートモードよりも高くなっているが、上記電役開放当選となる確率が高くなる程度、および普通電動役物３４ａの１回の開放時間が長くなる程度は極めて小さく、第２始動口３４の普通電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度は、第２始動口３４へ遊技球が入球するに足る頻度ではない。このため、高頻度サポートモード（Ｃ時短）である場合、第２始動口３４へ遊技球が入球することは実質的に不可能であり、遊技球発射機構によって推奨される発射態様は、右打ちではなく、第１始動口３３への遊技球の入球が可能となる左打ちとなる。

【３７１１】

また、先に説明したように、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選において大当たりに当選した場合、大当たりに基づく開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモード（Ａ時短）となることによって高サポ（Ａ時短）状態に移行するが、この高サポ（Ａ時短）状態が継続する遊技回の実行回数は、低頻度サポートモードにおいて、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりした際には１回であるのに対して、高頻度サポートモード（Ｃ時短）において、第

１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりした際には７回と大きな数となっている。これによって、先に説明したように、高頻度サポートモード（Ｃ時短）において、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりした際の方が、低頻度サポートモードにおいて、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりした際よりも高サポ（Ａ時短）状態が継続する遊技回の実行回数が多くなり、遊技者にとっての有利度が高いものとなっている。換言すれば、高頻度サポートモード（Ｃ時短）において、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりした場合には、ラッシュ継続率が約７８％と極めて高いラッシュステージに直接移行することができる。このため、高頻度サポートモード（Ｃ時短）では、普通電動役物３４ａによる第２始動口３４へ遊技球の入球のサポートを行うことができないながらも、遊技者は、遊技球発射機構の発射態様を左打ちにして第１始動口３３への遊技球の入球を狙うことによって十分なメリットを享受することができる。

【３７１２】

《６－４－４》遊技の流れ：

本実施形態のパチンコ機１０では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、上述したように、通常状態、決戦ステージ、ラッシュステージ、天井到達ステージ、小当たりに基づく開閉実行モード、大当たりに基づく開閉実行モード（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードを含む）等を取り得る。これらの遊技状態の間で状態を遷移しながら遊技が進行される。

【３７１３】

図２６１は、パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。遊技を開始すると、当初は通常状態Ｈ１である。通常状態Ｈ１は、サポートモードが低頻度サポートモードである遊技状態である。低頻度サポートモードでは、推奨される発射態様、すなわち遊技者にとって有利な発射態様は左打ちであり、遊技者は左打ちで遊技を行なうことによって遊技領域ＰＡの左側に遊技球を流下させ、第１始動口３３に遊技球を入球させる。第１始動口３３に遊技球が入球すると、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選（特図１当たり抽選）がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。

【３７１４】

通常状態Ｈ１で実行される遊技回は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行されるものである。通常状態Ｈ１で実行された遊技回における特図１当たり抽選（図２５４の特図１当たり抽選用の当否テーブルを用いた当たり抽選、以下同じ）の抽選結果が外れの場合には、通常状態Ｈ１が継続され、遊技者は第１始動口３３に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。なお、通常状態Ｈ１において左打ちで遊技を行っていると、図柄表示装置４１には、遊技球発射機構による発射態様を遊技者に報知するための報知演出（例えば左打ち報知演出）はなんら表示されない。

【３７１５】

本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、第１始動口３３へ遊技球を入球させた場合より、第２始動口３４へ遊技球を入球させた場合の方が遊技者にとっての有利度が高いものとなっている。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、右打ちルート上に第２始動口３４を設け、第２始動口３４に普通電動役物３４ａを設けることによって、サポートモードが低頻度サポートモードである通常状態Ｈ１において、右打ちしても第２始動口３４に遊技球が入球しない構成とすることで、通常状態Ｈ１において右打ちで遊技が行なわれないように通常時右打ち対策がなされている。このため、本実施形態のパチンコ機１０では、通常状態Ｈ１において左打ちで遊技を行わないと遊技者は利益を得られないので、通常状態Ｈ１において右打ちで遊技が行われていることを検出すると、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための所定表示である左打ち報知演出を図柄表示装置４１に表示させる。

【３７１６】

また、通常状態Ｈ１では、天井到達判定処理を実行する。天井到達判定処理によれば、

初期化条件成立時からの遊技回の実行回数が規定回数（例えば１０００回）に達したか否かの判定がなされる。

【３７１７】

なお、通常状態Ｈ１において、通常状態Ｈ１に固有の演出（先に説明した通常状態演出としての状態背景）を図柄表示装置４１に表示する構成とした。

【３７１８】

通常状態Ｈ１で実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合には、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作する開閉実行モード（大当たりに基づく開閉実行モード）Ｈ２に移行する。

【３７１９】

大当たりに基づく開閉実行モードＨ２では、推奨される発射態様が右打ちであり、遊技者は右打ちで遊技を行なうことによって遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流下させ、大当たりに基づく開閉実行モードの作動により開放された可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球を入球させる。なお、大当たりに基づく開閉実行モードＨ２に移行した際には、遊技球発射機構を動作させる発射操作を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出が図柄表示装置４１に表示される構成としてもよい。その場合、既に遊技者が右打ちにて遊技を行っている場合には、右打ち報知演出を行わない構成としてもよい。大当たりに基づく開閉実行モードＨ２は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選に基づいて大当たり当選したことによって移行した状態であり、図２５６（ａ）の特図１大当たり用の振分テーブルによれば、ラウンド遊技の回数、すなわち、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は４回（４ラウンド）となっている。大当たりに基づく開閉実行モードの作動により開放された大入賞口に遊技球が１個入球する毎に予め定められた賞球数の遊技球を賞球として得ることができる。そして、大当たりに基づく開閉実行モードＨ２の終了後に決戦ステージＨ３に移行する。

【３７２０】

決戦ステージＨ３は、大当たりに基づく開閉実行モードＨ２の終了後にサポートモードが高頻度サポートモード（Ａ時短）に移行されることによって遷移する状態である。先に説明したように、決戦ステージＨ３において高頻度サポートモード（Ａ時短）が継続する遊技回の実行回数は１回までに制限されている。この１回までの遊技回に制限された高サポ（Ａ時短）状態では、第２始動口３４へ遊技球を入球させるべく、推奨される発射態様が右打ちとなる。この右打ち中の状態Ｈ３ａ（以下、単に「右打ち中Ｈ３ａ」とも呼ぶ）において、第２始動口３４へ最初の遊技球が入球され、当該最初の遊技球の入球を契機とした所定遊技回動作である特図２変動が１回転するまで実行される。遊技者は、当該特図２変動中において、右打ちにて遊技を行うことによって、特図２の保留を最大４個、貯える。

【３７２１】

右打ち中Ｈ３ａにおける１回転分の特図２変動に係る当たり抽選（図２５５（ｂ）の特図２当たり抽選用の当否テーブル（高頻度サポートモード用）を用いた当たり抽選、以下同じ）において外れた場合に、右打ち中Ｈ３ａから所望遊技状態である特図２残り保留消化中の状態Ｈ３ｂ（以下、単に「特図２残り保留消化中Ｈ３ｂ」とも呼ぶ）に移行する。特図２残り保留消化中Ｈ３ｂに移行後においては、遊技者にとって有利な遊技球発射機構による発射態様は左打ちであり、右打ちで遊技が行われていることを検出すると、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための所定表示である左打ち報知演出を図柄表示装置４１に表示させる。

【３７２２】

所望遊技状態である特図２残り保留消化中Ｈ３ｂでは、右打ち中Ｈ３ａの終了直後に残っている特図２保留（特図２残り保留とも呼ぶ）の数（最大４個）に対応した回数の遊技回が実行される。なお、特図２残り保留消化中Ｈ３ｂでは、サポートモードは低頻度サポートモードとなっている。但し、特図２残り保留消化中Ｈ３ｂにおいて実行される最大４回転分の特図２変動に係る当たり抽選において時短図柄当選となった場合には、特図２残

り保留消化中Ｈ３ｂであるにもかかわらず、当該時短図柄当選となった遊技回の終了時に、サポートモードを低頻度サポートモードから高頻度サポートモード（Ｃ時短）に移行する。すなわち、特図２残り保留消化中Ｈ３ｂを抜けて、特別遊技状態であるＣ時短状態Ｈ７に移行する。

【３７２３】

右打ち中Ｈ３ａにおける１回転分の特図２変動に係る当たり抽選において小当たりに当選した場合、または、特図２残り保留消化中Ｈ３ｂにおける最大４回転分の特図２変動に係る当たり抽選（図２５５（ｂ）の特図２当たり抽選用の当否テーブル（低頻度サポートモード用）を用いた当たり抽選、以下同じ）において小当たりに当選した場合に、決戦ステージＨ３を抜けて、小当たりに基づく開閉実行モードＨ４に移行する。

【３７２４】

一方、右打ち中Ｈ３ａにおける１回転分の特図２変動に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合、または、特図２残り保留消化中Ｈ３ｂにおける最大４回転分の特図２変動に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合に、所望遊技状態である決戦ステージＨ３を抜けて、大当たりに基づく開閉実行モードＨ５に移行する。

【３７２５】

特図２残り保留消化中Ｈ３ｂにおける最大４回転分の特図２変動に係る当たり抽選の全てにおいて外れた場合には、通常状態Ｈ１に戻る。

【３７２６】

決戦ステージＨ３では、右打ち中Ｈ３ａにおける１回転分の特図２変動と、右打ち中Ｈ３ａの終了直後に残っている特図２残り保留の数（最大４個）に対応した回数の特図２変動とで、最大５回の特図２変動が実行されることになる。この特図２変動に係る特図２当たり抽選において大当たり当選または小当たり当選する確率は、図２５５（ｂ）の特図２当たり抽選用の当否テーブルによれば、５００／３８５０（＝１／７．７）であることから、決戦ステージＨ３中に大当たり当選又は小当たり当選する確率（ラッシュ突入率）は先に説明したように約５０％である。すなわち、決戦ステージＨ３から約５０％の突入率で、小当たりに基づく開閉実行モードＨ４もしくは大当たりに基づく開閉実行モードＨ５に移行することができる。

【３７２７】

なお、決戦ステージＨ３の右打ち中Ｈ３ａにおいて、所望遊技状態である決戦ステージＨ３に移行したことを遊技者に対して報知するために、右打ち中Ｈ３ａに固有の演出を図柄表示装置４１に表示する構成とした。当該固有の演出（以下、決戦ステージ演出とも呼ぶ）としては、例えば、決戦ステージＨ３に移行したことを示唆するとともに、特図２保留を４個貯えることを遊技者に奨励する画像を表示する。決戦ステージ演出によって、ラッシュ突入率が約５０％という遊技者にとっての有利度が高い決戦ステージＨ３に移行したことを遊技者は知ることができることから、ラッシュに突入する期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、右打ち中Ｈ３ａの１回転分の特図２変動中において特図２保留を４個貯えることを完了できるかといった緊迫感を遊技者に抱かせることができる。

【３７２８】

一方、決戦ステージＨ３の特図２残り保留消化中Ｈ３ｂにおいて、決戦ステージＨ３が継続していることを遊技者に対して報知するために、特図２残り保留消化中Ｈ３ｂに固有の演出を図柄表示装置４１に表示する構成とした。所定演出である当該固有の演出（以下、決戦ステージ継続演出とも呼ぶ）としては、例えば、決戦ステージＨ３が継続していることを示唆するとともに、特図２残り保留消化中Ｈ３ｂにおいて遊技回が実行される毎に１だけデクリメントされる特図２保留数を報知する画像を表示する。所定演出である決戦ステージ継続演出によって、決戦ステージＨ３が継続していることを遊技者は知ることができることから、ラッシュステージＨ６に突入する期待感を遊技者にいっそう抱かせることができるとともに、遊技回が１回実行される毎に大当たり当選又は小当たり当選することの期待感と緊迫感とを遊技者に抱かせることができる。特に、特図２残り保留消化中Ｈ３ｂにおける最後の遊技回においては、有利度合いが高い特図２残り保留消化中Ｈ３ｂに

おいて果たして大当たり当選又は小当たり当選できるかといった一層の緊迫感を抱かせることができる。

【３７２９】

決戦ステージＨ３から移行した小当たりに基づく開閉実行モードＨ４では、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂの開閉が実行される。小当たりに基づく開閉実行モードＨ４では、推奨される発射態様が右打ちであり、右打ちで遊技を行うことによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させることを推奨するＶ狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示させる。所定演出であるＶ狙い報知演出は、小当たりに基づく開閉実行モードＨ４のオープニング期間を利用して表示させる。Ｖ狙い報知演出に則って右打ちで遊技がなされることで、小当たりに基づく開閉実行モードＨ４の作動により開放された大入賞口５７ａに遊技球が入球して大入賞口５７ａの内部に設けられたＶ入賞口５９に遊技球が入球した場合、Ｖ入賞大当たりに当選となり、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モード（単に、「大当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）Ｈ５に移行する。なお、小当たりに基づく開閉実行モードＨ４の作動により開放された大入賞口５７ａに遊技球が入球することによって、予め定められた賞球数の遊技球を賞球として得ることができる。

【３７３０】

一方、小当たりに基づく開閉実行モードＨ４において、小当たり当選後、所定期間（例えば６秒）の間に、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合には、Ｖ入賞大当たりに当選せずに、大当たりに基づく開閉実行モードＨ５が実行されない。この結果、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合には、小当たりに基づく開閉実行モードＨ４に移行前の状態または通常状態Ｈ１に戻る。

【３７３１】

大当たりに基づく開閉実行モード（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードを含む）Ｈ５では、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される。大当たりに基づく開閉実行モードＨ５では、推奨される発射態様が右打ちであり、遊技者は右打ちで遊技を行なうことによって遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流下させ、大当たりに基づく開閉実行モードＨ５の作動により開放された可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球を入球させる。なお、大当たりに基づく開閉実行モードＨ５に移行した際には、遊技球発射機構を動作させる発射操作を右打ちとすることを遊技者に報知するための所定演出である右打ち報知演出が図柄表示装置４１に表示される構成としてもよい。その場合、既に遊技者が右打ちにて遊技を行っている場合には、右打ち報知演出を行わない構成としてもよい。大当たりに基づく開閉実行モードＨ５は、決戦ステージにおける第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて大当たり当選、または小当たり当選してＶ入賞口５９に遊技球が入球することによりＶ入賞大当たり当選したことによって移行した状態であり、図２５６（ｂ）の特図２大当たり用の振分テーブルによれば、ラウンド遊技の回数、すなわち、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は４回（４ラウンド）または１５回（１５ラウンド）となっている。大当たりに基づく開閉実行モードＨ５の作動により開放された大入賞口に遊技球が１個入球する毎に予め定められた賞球数の遊技球を賞球として得ることができる。そして、大当たりに基づく開閉実行モードの終了後Ｈ５に、所望遊技状態であるラッシュステージＨ６に移行する。

【３７３２】

ラッシュステージＨ６は、大当たりに基づく開閉実行モードＨ５の終了後にサポートモードが高頻度サポートモード（Ａ時短）に移行されることによって遷移する状態である。先に説明したように、ラッシュステージＨ６において高頻度サポートモード（Ａ時短）が継続する遊技回の実行回数は７回までに制限されている。この７回までの遊技回に制限された高サポ（Ａ時短）状態では、第２始動口３４へ遊技球を入球させるべく、推奨される発射態様が右打ちとなる。この右打ち中の状態Ｈ６ａ（以下、単に「右打ち中Ｈ６ａ」とも呼ぶ）において、第２始動口３４へ遊技球が入球され、７回転分の特図２変動が実行される。遊技者は、当該７回転分の特図２変動中において、右打ちにて遊技を行うことによ

って、特図２の保留を最大４個、貯える。
【３７３３】
右打ち中Ｈ６ａにおける７回転分の特図２変動に係る当たり抽選（図２５５（ｂ）の特図２当たり抽選用の当否テーブル（高頻度サポートモード用）を用いた当たり抽選、以下同じ）の全てにおいて外れた場合に、右打ち中Ｈ６ａから所望遊技状態である特図２残り保留消化中の状態Ｈ６ｂ（以下、単に「特図２残り保留消化中Ｈ６ｂ」とも呼ぶ）に移行する。特図２残り保留消化中Ｈ６ｂに移行後においては、遊技者にとって有利な遊技球発射機構による発射態様は左打ちであり、右打ちで遊技が行われていることを検出すると、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための左打ち報知演出を図柄表示装置４１に表示させる。
【３７３４】
所望遊技状態である特図２残り保留消化中Ｈ６ｂでは、右打ち中Ｈ６ａの終了直後に残っている特図２保留（特図２残り保留とも呼ぶ）の数（最大４個）に対応した回数の遊技回が実行される。なお、特図２残り保留消化中Ｈ６ｂでは、サポートモードは低頻度サポートモードとなっている。但し、特図２残り保留消化中Ｈ６ｂにおいて実行される最大４回転分の特図２変動に係る当たり抽選において時短図柄当選となった場合には、特図２残り保留消化中Ｈ６ｂであるにもかかわらず、当該時短図柄当選となった遊技回の終了時に、サポートモードを低頻度サポートモードから高頻度サポートモード（Ｃ時短）に移行する。すなわち、特図２残り保留消化中Ｈ６ｂを抜けて、Ｃ時短状態Ｈ７の特図２残り保留消化中Ｈ７ａに移行する。
【３７３５】
右打ち中Ｈ６ａにおける７回転分の特図２変動に係る当たり抽選において小当たりに当選した場合、または、特図２残り保留消化中Ｈ６ｂにおける最大４回転分の特図２変動に係る当たり抽選（図２５５（ｂ）の特図２当たり抽選用の当否テーブル（低頻度サポートモード用）を用いた当たり抽選、以下同じ）において小当たりに当選した場合に、ラッシュステージＨ６を抜けて、小当たりに基づく開閉実行モードＨ４に移行する。小当たりに基づく開閉実行モードＨ４に移行した後には、大当たりに基づく開閉実行モード（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モード）Ｈ５を経て、再度、ラッシュステージＨ６に移行する。
【３７３６】
一方、右打ち中Ｈ６ａにおける７回転分の特図２変動に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合、または、特図２残り保留消化中Ｈ６ｂにおける最大４回転分の特図２変動に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合に、ラッシュステージＨ６を抜けて、大当たりに基づく開閉実行モードＨ５に移行する。大当たりに基づく開閉実行モードＨ５の終了後には、再度、ラッシュステージＨ６に移行する。
【３７３７】
所望遊技状態である特図２残り保留消化中Ｈ６ｂにおける最大４回転分の特図２変動に係る当たり抽選の全てにおいて外れた場合（大当たり当選と小当たり当選はもちろんのこと、時短図柄当選にもならなかった場合）には、通常状態Ｈ１に戻る。
【３７３８】
特別遊技状態であるラッシュステージＨ６では、右打ち中Ｈ６ａにおける７回転分の特図２変動と、右打ち中Ｈ６ａの終了直後に残っている特図２残り保留の数（最大４個）に対応した回数の特図２変動とで、最大１１回の特図２変動が実行されることになる。この特図２変動に係る特図２当たり抽選において大当たり当選または小当たり当選する確率は、図２５５（ｂ）の特図２当たり抽選用の当否テーブルからわかるように５００／３８５０（＝１／７．７）であることから、ラッシュステージＨ６中に大当たり当選又は小当たり当選する確率（ラッシュ継続率）は先に説明したように約７８％である。すなわち、ラッシュステージＨ６から約７８％の確率で再度、ラッシュステージＨ６に移行することができ、ラッシュステージＨ６に移行した後においては、約７８％といった高い確率でラッシュステージＨ６を繰り返すことができる。

【３７３９】
なお、特別遊技状態であるラッシュステージＨ６の右打ち中Ｈ６ａにおいて、ラッシュステージＨ６に移行したことを遊技者に対して報知するために、右打ち中Ｈ６ａに固有の演出を図柄表示装置４１に表示する構成とした。当該固有の演出（以下、ラッシュ演出とも呼ぶ）としては、例えば、ラッシュステージＨ６に移行したことを示唆するとともに、特図２保留を４個貯えることを遊技者に奨励する画像を表示する。所定表示であるラッシュ演出によって、ラッシュ継続率が約７８％という遊技者にとっての有利度が高いラッシュステージＨ６に移行したことを遊技者は知ることができることから、ラッシュが継続する期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、右打ち中Ｈ３ａの７回転の特図２変動中において特図２保留を４個貯えることを完了できるかといった緊迫感を遊技者に抱かせることができる。
【３７４０】
一方、ラッシュステージＨ６の特図２残り保留消化中Ｈ６ｂにおいて、ラッシュステージＨ６が継続していることを遊技者に対して報知するために、特図２残り保留消化中Ｈ６ｂに固有の演出を図柄表示装置４１に表示する構成とした。所定演出である当該固有の演出（以下、ラッシュ継続演出とも呼ぶ）としては、例えば、所望遊技状態であるラッシュステージＨ６が継続していることを示唆するとともに、特図２残り保留消化中Ｈ６ｂにおいて遊技回が実行される毎に１だけデクリメントされる特図２保留数を報知する画像を表示する。所定演出であるラッシュ継続演出によって、ラッシュステージＨ６が継続していることを遊技者は知ることができることから、ラッシュステージＨ６が繰り返される（いわゆる連荘する）期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、遊技回が１回実行される毎に大当たり当選又は小当たり当選することの期待感と緊迫感とを遊技者に抱かせることができる。特に、特図２残り保留消化中Ｈ６ｂにおける最後の遊技回においては、有利度合いが高い特図２残り保留消化中Ｈ６ｂにおいて果たして大当たり当選又は小当たり当選できるかといった一層の緊迫感を抱かせることができる。
【３７４１】
特別遊技状態であるＣ時短状態Ｈ７は、サポートモードが高頻度サポートモード（Ｃ時短）である状態である。当該高頻度サポートモード（Ｃ時短）は、特定契機が成立した場合、すなわち特図２残り保留消化中Ｈ３ｂまたは特図２残り保留消化中Ｈ６ｂにて実行される遊技回における特図２変動に係る当たり抽選において時短図柄当選となった場合に低頻度サポートモードから移行するが、この高頻度サポートモード（Ｃ時短）が継続する遊技回の実行回数はＣ時短付与回数に制限されている。先に説明したように、図２５８の特図２時短図柄用の振分テーブルによれば、Ｃ時短付与回数は、当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて振り分けられた時短図柄の種別がＣ時短αである場合に３０回となり、Ｃ時短βである場合に４０回となり、Ｃ時短γである場合に５０回となる。このため、特別遊技状態であるＣ時短状態Ｈ７は、上記特図２変動に係る当たり抽選において時短図柄当選となった遊技回の終了時から、遊技回の実行回数が３０回、４０回、または５０回となるまでの期間だけ継続する。
【３７４２】
なお、特図２残り保留消化中Ｈ６ｂであるにもかかわらず、当該時短図柄当選となった遊技回の終了時からＣ時短状態Ｈ７は開始されることから、時短図柄当選となった遊技回の終了直後に特図２残り保留がまだ残っている場合には、当該残っている特図２残り保留に係る遊技回、すなわち、図中の特図２残り保留消化中Ｈ７ａに実行される遊技回は、Ｃ時短状態Ｈ７とラッシュステージＨ６との双方に該当することになる。
【３７４３】
特図２残り保留消化中Ｈ７ａにおいては、ラッシュステージＨ６の特図２残り保留消化中Ｈ６ｂと同様に、ラッシュ継続演出を図柄表示装置４１に表示する構成とした。すなわち、特図２残り保留消化中Ｈ７ａはＣ時短状態Ｈ７とラッシュステージＨ６との双方に該当するが、特図２残り保留消化中Ｈ７ａでは、Ｃ時短状態Ｈ７用の演出（後述するチャンスゾーン演出）に切り替えることなく、ラッシュ継続演出を続けて表示する構成とした。

なお、先に説明したように、当該Ｃ時短状態Ｈ７には決戦ステージＨ３の特図２残り保留消化中Ｈ３ｂから移行する場合があるが、この場合には、特図２残り保留消化中Ｈ７ａにおいて決戦ステージ継続演出を図柄表示装置４１に表示する構成とした。

【３７４４】

また、ラッシュ継続演出を実行中（すなわち、特図２残り保留消化中Ｈ６ｂ）の特図２変動に対応する当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合に、特図２変動の終了後においてＣ時短回数カウンタに対応したチャンスゾーン演出を実行することがない構成とした。このために、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において特図２当たり抽選の結果が時短図柄当選となっても、その後、当たり抽選において大当たり当選または小当たり当選した場合、当該大当たり当選または小当たり当選に対応した特図２変動の終了後において、Ｃ時短回数カウンタに対応したチャンスゾーン演出が実行されることがない。すなわち、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて実行される当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合、当該抽選結果に対応した特図２変動の終了後においては、小当たりに基づく開閉実行モードＨ４または大当たりに基づく開閉実行モードＨ５に移行し、両開閉実行モードＨ４，Ｈ５の最中においては、Ｃ時短回数カウンタに対応したチャンスゾーン演出が実行されることがない。このために、遊技者は、第２特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モードＨ４，Ｈ５の最中には、チャンスゾーン演出に惑わされることなく、大当たり遊技の恩恵を最大限に受けるべく、すなわち、大当たり遊技による最大限の数の出球を得ることができるように操作を行うことができる。

【３７４５】

ラッシュ継続演出を実行中（すなわち、特図２残り保留消化中Ｈ６ｂ）の特図２変動に対応する当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合、当該抽選結果に対応した特図２変動の終了後においては、小当たりに基づく開閉実行モードＨ４または大当たりに基づく開閉実行モードＨ５に移行し、先に説明したように約７８％といった高い確率で再度、ラッシュステージＨ６に移行することができる。ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動に対応する当たり抽選の抽選結果が大当たり当選と小当たり当選とにならない場合は、特図２残り保留に対応する遊技回を消化（実行）していく。この特図２残り保留消化中Ｈ６ｂの特図２変動に係る当たり抽選において時短図柄当選となった場合に、Ｃ時短状態Ｈ７に移行する。

【３７４６】

特別遊技である高頻度サポートモード（Ｃ時短）での遊技を実行可能なＣ時短状態Ｈ７では、先に説明したように、第２始動口３４へ遊技球が入球することは実質的に不可能であり、遊技球発射機構によって推奨される発射態様は、第１始動口３３への遊技球の入球が可能となる左打ちとなる。この左打ち中の状態Ｈ７ｂ（以下、単に「左打ち中Ｈ７ｂ」とも呼ぶ）は、特図２残り保留消化中Ｈ３ｂまたは特図２残り保留消化中Ｈ６ｂにて実行される遊技回における特図２変動に係る当たり抽選において時短図柄当選となった遊技回の次の遊技回から数えて上記時短付与回数の遊技回が終了するまでの期間、継続する。

【３７４７】

なお、所望遊技状態であるＣ時短状態Ｈ７の左打ち中の状態Ｈ７ｂでは、Ｃ時短状態Ｈ７の左打ち中の状態Ｈ７ｂに移行したことを遊技者に対して報知するために、当該左打ち中の状態Ｈ７ｂに固有の演出を図柄表示装置４１に表示する構成とした。当該固有の演出（以下、チャンスゾーン演出とも呼ぶ）としては、例えば、Ｃ時短状態Ｈ７の左打ち中の状態Ｈ７ｂに移行したことを示唆するとともに、高頻度サポートモード（Ｃ時短）の残り回数を示す画像を表示する。チャンスゾーン演出によって、先に説明したように遊技者にとって充分にメリットが期待できる高頻度サポートモード（Ｃ時短）に移行したことを遊技者は知ることができることから、高頻度サポートモード（Ｃ時短）が継続する期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、高頻度サポートモード（Ｃ時短）が終了するまでに特図１当たり抽選で果たして大当たり当選することができるかといった緊迫感を遊技者に抱かせることができる。

【３７４８】
Ｃ時短状態Ｈ７の左打ち中の状態Ｈ７ｂでは、推奨される発射態様、すなわち遊技者にとって有利な遊技球発射機構による発射態様は左打ちであり、遊技者は左打ちで遊技を行なうことになる。このため、ラッシュステージＨ６の特図２残り保留消化中Ｈ６ｂにて実行される特図２変動に係る当たり抽選の全てにおいて外れた場合に通常状態Ｈ１に移行することに鑑みると、特図２残り保留消化状態における特図２変動の実行中に特図２当たり抽選で時短図柄当選するか否かにかかわらず、特図２残り保留消化状態の終了後に推奨される発射態様、すなわち遊技者にとって有利な遊技球発射機構による発射態様は左打ちとなり、遊技者は左打ちで遊技を行なうことになる。このために、特図２残り保留消化状態の終了後に、特図２残り保留消化状態における特図２変動の実行中に特図２当たり抽選で時短図柄当選するか否かにかかわらず、遊技者は同一の発射態様で遊技球発射機構を操作すればよいことから、遊技の不慣れな初心者であっても遊技操作に迷うことがなく、遊技操作の容易性に優れている。
【３７４９】
特別遊技である高頻度サポートモード（Ｃ時短）での遊技を実行可能なＣ時短状態Ｈ７の左打ち中の状態Ｈ７ｂにおいて、特定契機が成立した場合、すなわち、第１始動口３３への遊技球の入球に従って実行される特図１変動に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合に、左打ち中の状態Ｈ７ｂを抜けて、大当たりに基づく開閉実行モードＨ５に移行する。すなわち、所定遊技回動作である特図１変動に係る当たり抽選において大当たりに当選した際に、大当たりに基づく開閉実行モードの終了後に付与される高サポ（Ａ時短）状態は、高頻度サポートモード（Ｃ時短）の場合に遊技回７回までである（図２５６参照）ことから、特図１変動に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合、大当たりに基づく開閉実行モードＨ５に移行することによって、決戦ステージＨ３を介さずにラッシュステージＨ６に移行することが可能となっている。
【３７５０】
Ｃ時短状態Ｈ７にて実行される遊技回における特定遊技回動作である特図１変動に係る当たり抽選の全てにおいて外れた場合には、通常状態Ｈ１に戻り、左打ちにて遊技回を消化（実行）する。
【３７５１】
また、Ｃ時短状態Ｈ７では、天井到達判定処理を実行する。天井到達判定処理によれば、初期化条件成立時からの遊技回の実行回数が規定回数（例えば１０００回）に達したか否かの判定がなされる。同様に、サポートモードが高頻度サポートモード（Ａ時短）である決戦ステージＨ３の右打ち中Ｈ３ａおよびラッシュステージＨ６の右打ち中Ｈ６ａと、サポートモードが低頻度サポートモードである決戦ステージＨ３の特図２残り保留消化中Ｈ３ｂおよびラッシュステージ Ｈ６の特図２残り保留消化中Ｈ６ｂとにおいても、天井到達判定処理が実行される。
【３７５２】
上述したように、通常状態Ｈ１、決戦ステージＨ３の右打ち中Ｈ３ａ、決戦ステージＨ３の特図２残り保留消化中Ｈ３ｂ、ラッシュステージＨ６の右打ち中Ｈ６ａ、ラッシュステージＨ６の特図２残り保留消化中Ｈ６ｂ、およびＣ時短状態Ｈ７では、天井到達判定処理が実行される。天井到達判定処理によって、初期化条件成立時からの遊技回の実行回数が規定回数（例えば１０００回）に達した（すなわち、天井に到達した）と判定された場合にＢ時短付与がなされる。この結果、特別遊技状態であるＢ時短状態、すなわち、天井到達ステージＨ８に移行する。
【３７５３】
また、天井到達判定処理において、初期化条件成立時からの遊技回の実行回数が規定回数に達したと判定された場合に、例えば「遊タイム」といった文字が出現する所定演出である天井到達報知演出を図柄表示装置４１に表示させる。この天井到達報知演出によって、ラッシュ突入を遊技者に予感させることができる。
【３７５４】

天井到達ステージＨ８では、サポートモードが高頻度サポートモード（Ｂ時短）に移行され、高頻度サポートモード（Ｂ時短）が開始されてからの遊技回の実行回数が時短付与回数（例えば１００回）に達するまでサポートモードとして高頻度サポートモード（Ｂ時短）が継続される。サポートモードが高頻度サポートモード（Ｂ時短）である場合、遊技球発射機構によって推奨される発射態様は右打ちとなる。なお、天井到達ステージＨ８に移行した際には、遊技球発射機構を動作させる発射操作を右打ちとすることを遊技者に報知するための所定演出である右打ち報知演出が図柄表示装置４１に表示される。天井到達ステージＨ８において小当たりまたは大当たりに当選する確率は、先に説明したように、１００％に近い高確率となっている。その上、当該小当たりに当選した後は、小当たりに基づく開閉実行モードＨ４に移行することによって、また、当該大当たりに当選した後は、大当たりに基づく開閉実行モードＨ５に移行することによって、決戦ステージＨ３を介さずにラッシュステージＨ６に移行し得る構成となっている。したがって、天井到達判定処理によって天井到達した場合には、天井到達ステージＨ８に移行し、天井到達ステージＨ８から約１００％のラッシュ突入率で、ラッシュステージＨ６に移行することができる。

【３７５５】

天井到達ステージＨ８にて実行される遊技回における特図２変動に係る当たり抽選の全てにおいて外れた場合には、通常状態Ｈ１に戻る。

【３７５６】

《６－４－５》タイムチャート：

図２６２は、ラッシュステージＨ６からＣ時短状態Ｈ７に移行する際の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。図中には、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、高頻度サポートモードフラグ、Ａ時短フラグ、Ｃ時短フラグ、Ａ時短回数カウンタ、ラッシュ継続回数カウンタ、Ｃ時短回数カウンタ、および演出が、時間経過とともにどのように変化するかを示した。これらの変化は、主制御装置６０と音声発光制御装置９０とによって実行される各種の制御処理によって発生する。

【３７５７】

図柄変動の表示態様は、以下の（ｉ）～（iii）の表示態様を取り得る。

（ｉ）遊技回における変動中：第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから当該変動表示が終了して停止表示となるまでの表示態様

（ii）遊技回における確定中：第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの停止表示が開始されてから当該停止表示が終了するまでの表示態様

（iii）非遊技回：第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの停止表示が終了してから次の変動表示が開始されるまでの表示態様

【３７５８】

高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを示すフラグである。高頻度サポートモード（Ａ時短）、高頻度サポートモード（Ｂ時短）、高頻度サポートモード（Ｃ時短）のいずれの場合にも、高頻度サポートモードフラグはＯＮ状態となる。高頻度サポートモードフラグは、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。

【３７５９】

Ａ時短フラグは、サポートモードが高頻度サポートモード（Ａ時短）であるか否かを示すフラグである。Ａ時短フラグは、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。

【３７６０】

Ｃ時短フラグは、サポートモードが高頻度サポートモード（Ｃ時短）であるか否かを示すフラグである。Ｃ時短フラグは、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。

【３７６１】

Ａ時短回数カウンタは、高頻度サポートモード（Ａ時短）が開始された場合に値が設定

され、高頻度サポートモード（Ａ時短）時において変動表示が実行される毎にカウンタ値が１だけ減算されるカウンタである。Ａ時短回数カウンタは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに記憶される。

【３７６２】

ラッシュ継続回数カウンタは、ラッシュステージＨ６において右打ち中Ｈ６ａから特図２残り保留消化中Ｈ６ｂに移行した場合に値が設定され、特図２残り保留消化中Ｈ６ｂにおいて変動表示が実行される毎にカウンタ値が１だけ減算されるカウンタであり、所定計数部でもある。ラッシュ継続回数カウンタは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに記憶される。

【３７６３】

Ｃ時短回数カウンタは、高頻度サポートモード（Ｃ時短）が開始された場合に値が設定され、高頻度サポートモード（Ｃ時短）中において変動表示が実行される毎にカウンタ値が１だけ減算されるカウンタであり、特定計数部でもある。Ｃ時短回数カウンタは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに記憶される。

【３７６４】

演出は、ラッシュ演出、ラッシュ継続演出、およびチャンスゾーン演出等を取り得る。

【３７６５】

先に説明したように、決戦ステージＨ３において、遊技回における当たり抽選において大当たり当選、または小当たり当選してＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たり当選した場合に、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を実行する大当たりに基づく開閉実行モードＨ５が実行されるが、当該大当たりに基づく開閉実行モードＨ５の終了時に、高頻度サポートモードフラグとＡ時短フラグとをそれぞれＯＮすると共に、所定計数部であるＡ時短回数カウンタに値７をセットする（時刻ｔ０）。高頻度サポートモードフラグとＡ時短フラグとをＯＮした結果、サポートモードは高頻度サポートモード（Ａ時短）に移行する。すなわち、遊技状態は、ラッシュステージＨ６の右打ち中Ｈ６ａであるＡ時短状態に移行する。

【３７６６】

ラッシュステージＨ６の右打ち中Ｈ６ａにおいて、特定契機が成立した場合、すなわち、第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合に、当該遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選を実行し、当該特図２当たり抽選の抽選結果を示す遊技回を実行する。図中のラッシュステージＨ６の右打ち中Ｈ６ａにおける［　］内に示した数字（例えば［１］～［７］）は、高頻度サポートモード（Ａ時短）が開始されてから（右打ち中Ｈ６ａが開始されてから）の遊技回の実行回数を示している。ラッシュステージＨ６の右打ち中Ｈ６ａにおいて、遊技回が実行される毎に、減算契機である当該遊技回における変動表示の終了時に特定計数部であるＡ時短回数カウンタの値を１だけデクリメントする（時刻ｔ２、時刻ｔ３、時刻ｔ４）。

【３７６７】

そして、高頻度サポートモード（Ａ時短）が開始されてから（右打ち中Ｈ６ａが開始されてから）の遊技回の実行回数が最終の７回目となった遊技回における変動表示の終了時に、Ａ時短回数カウンタの値が０に達する（時刻ｔ４）。このＡ時短回数カウンタの値が０に達したときに、高頻度サポートモードフラグとＡ時短フラグとをそれぞれＯＦＦする。この結果、サポートモードは高頻度サポートモード（Ａ時短）から低頻度サポートモードに移行する。まとめると、サポートモードが高頻度サポートモード（Ａ時短）となってから低頻度サポートモードに移行するまでの期間、すなわち、値７にセットされたＡ時短回数カウンタが値０に達するまでの期間（時刻ｔ０～時刻ｔ４）、ラッシュステージＨ６の右打ち中Ｈ６ａが継続される。

【３７６８】

ラッシュステージＨ６の右打ち中Ｈ６ａにおいては、所定演出であるラッシュ演出を実行する。ラッシュ演出として、具体的には、例えば、主人公としての戦士キャラクターが全速力で走る様子が示される状態背景を図柄表示装置４１に表示させる。また、ラッシュ

演出として、右打ち中Ｈ６ａにおいて特図２保留を４個貯えることを遊技者に奨励する画像を表示させる構成としてもよい。さらに、ラッシュ演出として、右打ち中Ｈ６ａにおいて実行される遊技回の残り回数を告知する演出を表示させる構成としてもよい。具体的には、当該残り回数として、Ａ時短回数カウンタの値を表示させる。なお、ラッシュ演出は、上述したように画像を表示するものであるが、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させるように構成してもよい。

【３７６９】

図２６２の例では、右打ち中Ｈ６ａにおける７回転分の特図２変動に係る当たり抽選の全てにおいて外れたものとする。この場合に、上述したようにサポートモードを低頻度サポートモード（Ａ時短）に移行する時刻ｔ４において、所定計数部であるラッシュ継続回数カウンタに、右打ち中Ｈ６ａの終了直後に残っている特図２保留の数に対応した回数を設定する。図２６２の例では、当該残っている特図２保留（＝特図２残り保留）の数は最大の４個であったものとする。この場合に、ラッシュ継続回数カウンタに値４をセットする。

【３７７０】

サポートモードが高頻度サポートモード（Ａ時短）から低頻度サポートモードに移行した後のラッシュステージＨ６の特図２残り保留消化中Ｈ６ｂにおいて、右打ち中Ｈ６ａの終了直後に残っている特図２保留の数に対応した４回転分の遊技回、すなわち、特定遊技回動作である特図２変動を実行する。図中のラッシュステージＨ６の特図２残り保留消化中Ｈ６ｂにおける［　］内に示した数字（例えば［１］～［４］）は、サポートモードが高頻度サポートモード（Ａ時短）から低頻度サポートモードに移行してから（特図２残り保留消化中Ｈ６が開始されてから）の遊技回の実行回数を示している。遊技回が実行される毎に、更新契機である当該遊技回における変動表示の終了時にラッシュ継続回数カウンタの値を１だけデクリメントする（時刻ｔ６、時刻ｔ８、時刻ｔ１０、時刻ｔ１１）。すなわち、特図２変動が終了することが所定計数部であるラッシュ継続回数カウンタの値を減算する減算契機であるとして、当該減算契機の成立に基づいてラッシュ継続回数カウンタの値を減算する。

【３７７１】

そして、サポートモードが高頻度サポートモード（Ａ時短）から低頻度サポートモードに移行してから（特図２残り保留消化中Ｈ６が開始されてから）の遊技回の実行回数が最終の４回目となった遊技回における変動表示の終了時に、ラッシュ継続回数カウンタの値が０に達する（時刻ｔ１１）。このラッシュ継続回数カウンタの値が０に達した場合に、特図２残り保留消化中Ｈ６ｂを終了する。

【３７７２】

所望遊技状態であるラッシュステージＨ６の特図２残り保留消化中Ｈ６ｂにおいては、所定演出であるラッシュ継続演出を実行する。ラッシュ継続演出は、ラッシュステージＨ６が継続していることを示唆する演出であり、特図２残り保留消化中Ｈ６ｂにおける特図２の一遊技回を一単位として各遊技回の実行中に、対応する演出として実行される。

【３７７３】

図２６３は、ラッシュ継続演出の一例を示す説明図である。所定演出であるラッシュ継続演出は、図２６３（ａ）に示す残り回数告知演出と、図２６３（ｂ）に示す戦闘演出と、図２６３（ｃ）に示す結果告知演出とによって構成される。残り回数告知演出と戦闘演出とが特図２に対応した図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動の実行中に実行され、結果告知演出が特図２に対応した図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止中に実行される。

【３７７４】

ラッシュ継続演出では、最初に、図２６３（ａ）に示すように、特図２残り保留消化中Ｈ６ｂの残り回数を告知する残り回数告知演出を表示する。具体的には、例えば、「チャンスはあと○回」と表示する。回数としては、所定計数部であるラッシュ継続回数カウンタの値を表示する。例えば、特図２残り保留消化中Ｈ６が開始されてから１回目の遊技回では、「チャンスはあと４回」と表示される。例えば、特図２残り保留消化中Ｈ６が開始

されてから２回目の遊技回では、「チャンスはあと３回」と表示される。
【３７７５】
次いで、図２６３（ｂ）に示すように、主人公としての戦士キャラクター（女性キャラクター）と敵キャラクターとが対決する戦闘シーンが示されるアニメーション画像（絵図）によって構成される戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）を表示する。当該バトル演出中において、図示は省略したが、スクロールによる変動表示中の図柄列Ｚ１～Ｚ３を縮小表示する。なお、当該図柄列Ｚ１～Ｚ３は、縮小表示に換えて、半透明にて表示する構成としてもよいし、表示そのものを一時的に中断する構成としてもよい。また、バトル演出は、上述した戦闘シーンの画像を表示するものであるが、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させるように構成してもよい。
【３７７６】
次いで、図２６３（ｃ）に示すように、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかを告知する結果告知演出を表示する。図２６３（ｃ）の例は、当たり抽選において外れた場合に採用される結果告知演出としての敗北演出を示している。具体的には、例えば、女性キャラクターが敗北で悲しむアニメーション画像（絵図）を表示する。当該結果告知演出中において、図示は省略したが、停止表示中の図柄列Ｚ１～Ｚ３を表示する。なお、当該図柄列Ｚ１～Ｚ３は、半透明にて表示する構成としてもよい。また、結果告知演出は、上述した画像を表示するものであるが、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させるように構成してもよい。
【３７７７】
一方、当たり抽選において大当たり当選または小当たり当選した場合には、結果告知演出として、勝利演出が採用される。勝利演出は、具体的には、例えば、女性キャラクターが勝利で歓喜するアニメーション画像（図示せず）を表示する。
【３７７８】
なお、当たり抽選において時短図柄当選となった場合には、結果告知演出として、上述した敗北演出が採用され、時短図柄当選を告知するための特別な演出が採用されることはない。時短図柄当選は大当たりや小当たりといった当たりではなく、その上、この時短図柄当選時においては、遊技者に時短図柄当選したことを告知したくないがために、当たり抽選において外れた場合と同様に敗北演出を実行する構成とした。
【３７７９】
さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、図２６３（ｂ）の戦闘演出および図２６３（ｃ）の結果告知演出において、導火線に火のついた爆弾のイラスト画像を併せて表示する構成とした。当該導火線は、特図２残り保留消化中Ｈ６ｂの残り回数であるラッシュ継続回数カウンタの値に応じた長さとなるように構成されており、当該ラッシュ継続回数カウンタの値が更新される毎に短くなる構成とした。当該イラスト画像によって、特図２残り保留消化中Ｈ６ｂの残り回数が無くなることが差し迫っていることを遊技者に告知することができ、図２６３（ａ）の残り回数告知演出とともに、特図２残り保留消化中Ｈ６ｂに当たり当選することができないかもしれないといった切迫感を遊技者に抱かせることができる。
【３７８０】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、上述した導火線と爆弾のイラスト画像を表示する構成としたが、変形例として、当該イラスト画像を表示しない構成としてもよい。また、他の変形例として、戦闘演出および結果告知演出において上記イラスト画像を表示した上で、図２６３（ａ）の残り回数告知演出の表示を行わない構成としてもよい。両変形例によっても、残り回数告知演出、または導火線と爆弾のイラスト画像によって、本実施形態と同様に、特図２残り保留消化中Ｈ６ｂに当たり当選することができないかもしれないといった切迫感を遊技者に抱かせることが可能となる。
【３７８１】
図２６２に戻り、このようにして、ラッシュステージＨ６の特図２残り保留消化中Ｈ６ｂ（時刻ｔ５～時刻ｔ１１）の各遊技回において、図２６３（ａ）から図２６３（ｃ）ま

での演出によって構成されるラッシュ継続演出が実行されることになる。なお、所定表示であるラッシュ継続演出についてのこれらの態様は一例であり、他の態様であってもよい。

【３７８２】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、決戦ステージＨ３の特図２残り保留消化中Ｈ３ｂにおいて実行される決戦ステージ継続演出は、ラッシュステージＨ６の右打ち中Ｈ６ａにおいて実行されるラッシュ継続演出と同一の演出内容、すなわち、図２６３（ａ）～図２６３（ｃ）に示した演出内容であるものとした。

【３７８３】

図２６２に示した例では、ラッシュステージＨ６の特図２残り保留消化中Ｈ６ｂにおける２回目の遊技回に係る特図２当たり抽選において、時短図柄当選となったものとする（時刻ｔ７）。当該２回目の遊技回に係る特図２当たり抽選で時短図柄当選となった場合に、当該２回目の遊技回における停止表示の終了時（確定時間の終了時）に、高頻度サポートモードフラグとＣ時短フラグとをそれぞれＯＮする（時刻ｔ９）。この結果、サポートモードは低頻度サポートモードから高頻度サポートモード（Ｃ時短）に移行する。すなわち、時刻ｔ９においてＣ時短状態に移行する。

【３７８４】

時刻ｔ９においては、高頻度サポートモード（Ｃ時短）への移行とともに、特定計数部であるＣ時短回数カウンタに設定用所定数値情報であるＣ時短付与回数を設定する。Ｃ時短付与回数は、時刻ｔ７の時短図柄当選時に特図２時短図柄用の振分テーブル（図２５８）によって振り分けられた時短図柄の種別に応じて設定された回数である。ここでは、時短図柄の種別としてＣ時短αに振り分けられたとして、Ｃ時短回数カウンタに値３０をセットする。

【３７８５】

そして、時刻ｔ９の後において、遊技回が実行される毎に、減算契機である当該遊技回における変動表示の終了時にＣ時短回数カウンタの値を１だけデクリメントする（時刻ｔ１０、時刻ｔ１１、ｔ１３）。すなわち、更新契機である遊技回における特図２変動が終了することが成立することに基づいて、特定計数部であるＣ時短回数カウンタを更新する。

【３７８６】

時刻ｔ９においてサポートモードを高頻度サポートモード（Ｃ時短）に移行した結果、時刻ｔ９から時刻ｔ１１までの期間において、ラッシュステージＨ６の特図２残り保留消化中Ｈ６ｂでありながらＣ時短状態となる。Ｃ時短状態においては、後述するチャンスゾーン演出を実行するのが常であるが、本実施形態のパチンコ機１０では、Ａ時短回数カウンタの値が減算されて０に達する（時刻ｔ１１）までの特図２残り保留消化中Ｈ６ｂ中は、チャンスゾーン演出を実行せずにラッシュ継続演出を継続して実行する構成とした。その上で、当該ラッシュ継続演出を実行する最終の遊技回（例えば４回目の遊技回）においては、ラッシュ継続演出の内容をそれまでの遊技回（例えば１回目～３回目の遊技回）において実行される遊技回とは一部異なったものとした。

【３７８７】

図２６４は、特図２残り保留消化中Ｈ６ｂにおいて時短図柄当選となった場合の最終の遊技回におけるラッシュ継続演出の一例を示す説明図である。本例では、特図２残り保留消化中Ｈ６ｂにおける２回目の遊技回に係る特図２当たり抽選において、時短図柄当選しており、最終の遊技回におけるラッシュ継続回数カウンタの値は１となり、図２６４（ａ）に示すように、残り回数告知演出として、「チャンスはあと１回」と表示する演出を行う。

【３７８８】

図２６４（ｂ）に示すように、バトル演出は、図２６３（ｂ）に示す場合と同様である。

【３７８９】

図２６４（ｃ）に示すように、結果告知演出として、当たり抽選において時短図柄当選となった場合に採用され得る敗北演出（以下、敗北時特別演出と呼ぶ）を実行する。具体的には、「敗北」であることを示すとともに、女性キャラクターが例えば「負けたけどきっと良いことがあるよ」と叫ぶ演出画像を敗北時特別演出として表示する。敗北時特別演出によって、特図２残り保留消化中Ｈ６ｂに当たり当選（大当たり当選または小当たり当選）できなかったことの落胆感を抱かせるところを、この先にチャンスがあること、より具体的には、当たり抽選において時短図柄当選しており今後Ｃ時短状態に移行することを示唆することで、この後に大当たり当選することの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【３７９０】

上記敗北時特別演出を含むラッシュ継続演出（すなわち、図２６４に例示したラッシュ継続演出）が実行されるのは、各遊技回の特図２当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選とならない状況が、ラッシュ継続回数カウンタの値が減算されて０になるまで続いた場合において、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となっていた場合のものである。これに対して、各遊技回の特図２当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選とならない状況が、ラッシュ継続回数カウンタの値が減算されて０になるまで続いた場合において、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となっていなかった場合には、上記敗北時特別演出を含むラッシュ継続演出とは異なった態様のラッシュ継続演出が実行される。当該ラッシュ継続演出は、敗北時特別演出を含むラッシュ継続演出（すなわち、図２６４に例示したラッシュ継続演出）と比較して、図２６４（ｃ）の結果告知演出が敗北時特別演出に換えて通常の敗北演出である点が相違し、残り回数告知演出およびバトル演出については同一である。通常の敗北演出とは、例えば、女性キャラクターが「ごめんね。負けちゃった」と叫ぶ内容であり、この先にチャンスがあることを抱かせないような演出内容である。

【３７９１】

図２６２に戻り、高頻度サポートモード（Ｃ時短）が開始されて（時刻ｔ９）からの遊技回の実行回数が最終の３０回目（上述したように、Ｃ時短αに振り分けられた場合）となった遊技回における変動表示の終了時（図示せず）に、Ｃ時短回数カウンタの値が０に達する。特定計数部であるＣ時短回数カウンタの値が０に達した場合に、高頻度サポートモードフラグとＣ時短フラグとをそれぞれＯＦＦする。この結果、サポートモードは高頻度サポートモード（Ｃ時短）から低頻度サポートモードに移行する。

【３７９２】

先に説明したように、サポートモードが高頻度サポートモード（Ｃ時短）に移行された時刻ｔ９以後において、遊技回が実行される毎に、特定計数部であるＣ時短回数カウンタの値をデクリメントするが、本実施形態のパチンコ機１０では、このデクリメントするタイミングで、演出切替用処理を実行する。

【３７９３】

演出切替用処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される処理である。演出切替用処理は、

ｉ）ラッシュ継続回数カウンタの値が０に達したか否かを判定し、

ii)ラッシュ継続回数カウンタの値が０に達していない（すなわち０を上回る）と判定された場合に、後述するチャンスゾーン演出の実行を行うことなく、

iii)ラッシュ継続回数カウンタの値が０に達したと判定され、かつ、Ｃ時短フラグがＯＮであると判定された場合に、後述するチャンスゾーン演出を実行するため処理である。

【３７９４】

すなわち、ラッシュステージＨ６の特図２残り保留消化中Ｈ６ｂにおいて当たり抽選で時短図柄当選となった後であって、ラッシュ継続回数カウンタの値が０を上回る場合には、所定表示であるチャンスゾーン演出を実行することなく、所定演出であるラッシュ継続演出の実行を続ける。一方、ラッシュステージＨ６の特図２残り保留消化中Ｈ６ｂにおいて当たり抽選で時短図柄当選となった後であって、ラッシュ継続回数カウンタの値が０に

達した場合には、所定表示であるチャンスゾーン演出を実行する。なお、チャンスゾーン演出の実行を開始するタイミングは、ラッシュ継続回数カウンタの値が１から０に切り替わった遊技回における停止表示の終了時（時刻ｔ１２）とした。この結果、ラッシュ継続演出については、既に時刻ｔ１１において終了しており、特定計数部であるラッシュ継続回数カウンタの値が０に達した後に実行される各遊技回において、ラッシュ継続演出に換えてチャンスゾーン演出が実行されることになる。

【３７９５】

図２６５は、チャンスゾーン演出の一例を示す説明図である。チャンスゾーン演出は、変動表示中および変動停止後の図柄列Ｚ１～Ｚ３の背面側（後ろ側）にあらわれる状態背景である。図示するように、チャンスゾーン演出として、具体的には、例えば、主人公としての戦士キャラクターが海で過ごす様子が示されるアニメーション画像（絵図）を図柄表示装置４１に表示させる。さらに、本実施形態では、チャンスゾーン演出の一部として、高頻度サポートモード（Ｃ時短）において実行可能な残り回数を明示する残り回数表示領域ＮＡを備える。残り回数としては、Ｃ時短回数カウンタの値を表示する。先に説明したように、チャンスゾーン演出を開始するタイミングは、ラッシュ継続回数カウンタの値が１から０に切り替わった遊技回における停止表示の終了時（時刻ｔ１２）であることから、図２６２に示した例の場合には、特図２残り保留消化中Ｈ６ｂの終了直後におけるＣ時短回数カウンタの値は２８となり、チャンスゾーン演出を行う最初の遊技回においては、残り回数表示領域ＮＡに「突然時短はあと２８回」との表示がなされる。その後、遊技回が実行される毎に、残り回数表示領域ＮＡに「突然時短はあと２７回」、「突然時短はあと２６回」と回数が１ずつ減算された表示がなされる。

【３７９６】

チャンスゾーン演出は、先に説明したように、変動表示中および変動停止後の図柄列Ｚ１～Ｚ３の背面側（後ろ側）にあらわれる状態背景であることから、変動開始時から変動停止時までの途中で、例えばスーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の変動背景等のリーチ演出が差し込まれる場合には、チャンスゾーン演出の表示が一時的に中断し、その後にチャンスゾーン演出の表示が復帰する。すなわち、チャンスゾーン演出を実行中の特図１の変動表示中において、当たり抽選の抽選結果が外れとなりリーチを発生させる条件が成立してリーチ演出（リーチ外れ演出とも呼ぶ）が実行される場合には、チャンスゾーン演出の実行を一旦中止し、リーチ外れ演出の終了に基づいてラッシュ継続回数カウンタの数値情報に対応したチャンスゾーン演出を実行する。この構成によれば、当たり抽選の抽選結果が外れとなって図柄を外れ変動させる際にリーチを発生させる条件が成立した場合に、リーチ外れ演出をチャンスゾーン演出によって邪魔されなく実行した上で、リーチ外れ演出が終了した場合にチャンスゾーン演出を確実に復帰させることができる。したがって、リーチ外れ演出が実行される場合にチャンスゾーン演出の演出効果が低減されることを最低限に抑えることができる。

【３７９７】

なお、先に説明したように、ラッシュ継続演出は、ラッシュステージＨ６が継続していることを示唆するもので、遊技者にとって有利度が極めて高いことを示唆する演出である。これに対して、チャンスゾーン演出によって示唆する有利度は、ラッシュ継続演出よりも低いものとなっている。すなわち、ラッシュ継続演出とチャンスゾーン演出との示唆する有利度を比較したとき、チャンスゾーン演出よりもラッシュ継続演出の方が遊技者にとっての有利度が高いものとなっている。

【３７９８】

ラッシュ継続演出が実行されるラッシュステージＨ６における遊技回の実行回数はラッシュ継続回数カウンタＲＣＮＴによって計数され、チャンスゾーン演出が実行され得るＣ時短状態における遊技回の実行回数はＣ時短回数カウンタＪＣＮＴ３によって計数される。このため、ラッシュ継続回数カウンタＲＣＮＴとＣ時短回数カウンタＪＣＮＴ３とを比較したとき、Ｃ時短回数カウンタＪＣＮＴ３よりラッシュ継続回数カウンタＲＣＮＴの方が、遊技者にとっての有利度が高い利益を付与するための計数を可能としているといえる

。
【３７９９】
　また、チャンスゾーン演出と先に説明した天井狙い推奨演出とを比較すると、天井狙い推奨演出よりもチャンスゾーン演出の方が遊技者にとっての有利度が高い。天井狙い推奨演出を行うための遊技回の実行回数は所定計数部である遊技回数カウンタによって計数されることから、Ｃ時短回数カウンタＪＣＮＴ３と遊技回数カウンタとを比較したとき、遊技回数カウンタよりもＣ時短回数カウンタＪＣＮＴ３の方が、遊技者にとっての有利度が高い利益を付与するための計数を可能としているといえる。
【３８００】
　なお、本実施形態では、アニメーション画像と突然時短の残り回数を示す文字列とによってチャンスゾーン演出を構成したが、これに換えて、突然時短の残り回数を示す文字列だけによってチャンスゾーン演出を構成してもよい。
【３８０１】
　また、本実施形態では、チャンスゾーン演出においてＣ時短回数カウンタの値を表示することによって高頻度サポートモード（Ｃ時短）の残り回数を示す構成としたが、これに換えて、Ｃ時短回数カウンタの値を直接、表示するのではなく（すなわち、残り回数表示領域ＮＡを非表示とし）、Ｃ時短回数カウンタの値が更新される適当なタイミングで（例えば、残り回数が１０回減る毎に）、アニメーション画像の一部または全部の色を段階的に変化させる構成、例えば青色から赤色に段階的に変化させる構成としてもよい。この構成によっても、高頻度サポートモード（Ｃ時短）の残り回数がどの程度であるかを遊技者に報知することができる。さらに、他の変形例として、色を変化させる構成に換えて、チャンスゾーン演出としてのアニメーション画像の形状を変化させる構成としてもよい。
【３８０２】
　また、本実施形態では、チャンスゾーン演出は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの全体を表示範囲として表示を行う構成としたが、これに対して、変形例として、チャンスゾーン演出は、表示面４１ａの一部分を表示範囲として表示を行う構成としてもよい。一方、ラッシュ継続演出は、本実施形態と同様に、図柄表示装置４１の表示面４１ａの全体を表示範囲として表示を行う構成であることから（図２６３を参照）、本変形例によれば、チャンスゾーン演出は、ラッシュ継続演出と比べて小さい表示範囲で表示を行うことになる。このために、本変形例によれば、表示範囲の大きさで、チャンスゾーン演出の実行中よりもラッシュ継続演出の実行中の方が有利度が高いことを示唆することができる。
【３８０３】
　まとめると、以上詳述してきた本実施形態のパチンコ機１０は、主要な構成として、
　所定演出であるラッシュ継続演出を実行中の特定遊技回動作である特図２変動の実行中において特定契機が成立した場合、すなわち特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に（図２６２の時刻ｔ７）、所定計数部であるラッシュ継続回数カウンタＲＣＮＴが減算されて特定値である値０になるまでの残り保留消化中は所定表示部である図柄表示装置４１において所定演出であるラッシュ継続演出を継続して実行する機能と、
　所定演出であるラッシュ継続演出を実行中の特定遊技回動作である特図２変動の実行中において特定契機が成立した場合、すなわち特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に特定計数部であるＣ時短回数カウンタＪＣＮＴ３に設定用所定数値情報であるＣ時短付与回数（例えば、３０回）を設定するが、設定されたＣ時短回数カウンタＪＣＮＴ３の数値情報（例えば、３０回）に対応した所定表示であるチャンスゾーン演出を所定表示部である図柄表示装置４１において実行せず、所定演出であるラッシュ継続演出を実行中の特定遊技回動作である特図２変動の実行中において更新契機が成立した場合、すなわち特図２変動が終了した場合に（図２６２の時刻ｔ１０）、特定計数部であるＣ時短回数カウンタＪＣＮＴ３の数値情報を更新するが、更新されたＣ時短回数カウンタＪＣＮＴ３の数値情報（例えば、２９回）に対応した所定表示であるチャンスゾーン演出を所定表示部である図柄表示装置４１において実行せず、所定演出であるラッシュ継続演出の終了（時刻ｔ１１）に基づいてその時点の特定計数部であるＣ時短回数カウンタＪＣＮＴ

３の数値情報（例えば、２８回）に対応した所定表示であるチャンスゾーン演出を所定表示部である図柄表示装置４１において実行する機能と、
を備える。
【３８０４】
次に、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について具体的に説明する。
【３８０５】
従来の遊技機（「パチンコ機」ともいう）は、遊技球が始動口に入球した（以下、「入賞した」とも呼ぶ）ことを契機に、図柄表示装置（例えば、液晶ディスプレイ）に特別図柄を変動表示する。そして、変動表示後に停止表示した特別図柄の態様によって、その入賞に基づいて行われた当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを遊技者に報知する。例えば、抽選結果が大当たり当選である場合には、同じ種類の特別図柄が３つ揃った「７７７」等の大当たり図柄配列を表示して遊技者に大当たり当選を報知している。大当たり当選が報知されると、遊技者にはその後に大当たり遊技（大入賞口を一定時間開く等）が付与される。
【３８０６】
このようなパチンコ機では、遊技性を向上するために、特別図柄の変動表示中に始動口に遊技球が入賞した場合でも、その入賞により取得した特別情報を無効とせずに、保留情報として所定数まで記憶するように構成されている。記憶した保留情報の数（保留数）は、例えば図柄表示装置に表示される保留アイコンの表示・非表示によって遊技者に認識可能とされており、特別図柄の変動表示が終了する毎に保留情報が１つずつ当たり抽選の対象となり、それに伴って保留アイコンも１つずつ消される。この保留数の上限値は例えば４つに設定される。
【３８０７】
近年、特別図柄の変動表示に要する時間（以下、変動表示時間と呼ぶ）を短縮させる、いわゆる「時短機能」を備えたパチンコ機が多数登場している。時短機能の動作中である時短遊技状態（以下、時短状態とも呼ぶ）においては、始動口（例えば、右打ちルート上に設けられた第２始動口）に設けられた普通電動役物が高頻度サポートモードにて始動口への入賞を補助することから、遊技者は、始動口への多数の入賞を短時間で発生させることが可能となる。なお、時短状態が継続する期間は、例えば、変動表示の実行回数が所定の回数に達するまでの期間に制限されている。
【３８０８】
上記パチンコ機では、時短状態における特別図柄の変動表示中（特図２変動中）には、対応する演出として例えばラッシュ演出を図柄表示装置に表示する。ラッシュ演出は、遊技者にとって有利度が極めて高いことを示唆する演出であり、ラッシュ演出を表示することによって、大当り当選して連荘することに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。
【３８０９】
上記パチンコ機では、時短状態終了後であっても、時短状態中に第２始動口への遊技球の入球によって取得した特図２の保留情報（特図２残り保留）に基づく変動表示が実行可能となっている。この特図２残り保留消化中においても、対応する演出として例えばラッシュ継続演出を図柄表示装置に表示する。ラッシュ継続演出は、ラッシュが継続していることを示唆する演出であり、ラッシュ継続演出を表示することによって、時短状態は終了したが特図２残り保留が消化される間に大当り当選して連荘することができるのではといった期待感を遊技者に抱かせることができる。
【３８１０】
上記パチンコ機では、時短状態への突入と時短状態からの離脱とを繰り返しながら遊技が進行される。近年のパチンコ機では、この進行中の様々な場合において、遊技の演出を盛り上げるために、図柄表示装置において、上述したラッシュ演出、ラッシュ継続演出をはじめとする種々の表示演出を実行する。また、これらの表示演出を行っている途中にお

いても、時短状態以外の遊技状態の発生に関する条件が成立した場合等には、その遊技状態や条件に関する様々な画像の表示が差し込まれて実行されることが考えられる。例えば、ラッシュ演出の途中において所定の画像の表示がなされたり、ラッシュ継続演出の途中において所定の画像の表示がなされたりすることもあり得る。

【３８１１】

しかしながら、上記従来のパチンコ機では、ラッシュ演出の実行中、またはラッシュ継続演出の実行中において、上述したような所定画像の表示が差し込まれて実行された場合に、上述した遊技者にとって有利度が極めて高いことを示唆する演出効果を損ねる虞があった。ラッシュ演出の実行中またはラッシュ継続演出の実行中は、遊技者にとって有利度が極めて高いことから、本来、これらの演出は最後までやり切りたいところであり、演出が中断したり、差し込まれた画像によって演出の一部が非表示となった場合に、遊技者にとって有利度が極めて高いことを示唆する演出効果を損ねてしまう。この結果、図柄表示装置に表示する演出によって遊技者に対して有利度を適正に報知することができないといった課題や、演出に対する興趣の低下を招くといった課題が発生することが考えられる。

【３８１２】

本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、所定の演出の実行中に特定の演出の条件が成立した場合でも興趣を低下させずに好適に演出を実行することを目的としている。

【３８１３】

より具体的には、例えば次のような課題が発生することが考えられる。

【３８１４】

従来、１種２種混合タイプのスペックを採用し、約８０％という高い継続率を実現するパチンコ機が知られている。当該パチンコ機は、具体的には、例えば、大当たり遊技後に特図２変動が７回転するまで高サポ状態となり、当該特図２変動中において貯えることのできる最大４個の保留分の特図２変動とで、最大１１回の特図２変動を実行可能な構成を有している。その上で、１回当たりの小当たり当選する確率を例えば１／７．７とすることで、約８０％の継続率を実現する。

【３８１５】

一般に、パチンコ機では、液晶ディスプレイを備える図柄表示装置に様々な演出を表示することで、遊技者の期待感を高めて遊技の興趣向上を図っている。具体的には、上記従来のパチンコ機では、例えばラッシュ中において固有の演出（例えば、ラッシュ演出や、ラッシュ継続演出）を図柄表示装置に表示することで、上述した高いラッシュ継続率を実現したラッシュ状態に移行したこと、あるいはラッシュ状態が継続していることを遊技者に示唆することができ、遊技者に対して連荘を期待させることができる。

【３８１６】

上記従来のパチンコ機において、突然時短機能（Ｃ時短機能とも呼ぶ）を搭載することが考えられる。突然時短機能は、通常時に大当り当選または小当たり当選以外で電サポを作動（時短付与）することが出来る機能である。具体的には、低サポ状態での特図２当たり抽選において時短図柄当選となった場合に、Ｃ時短状態に移行する。

【３８１７】

Ｃ時短状態では、右打ちルート上に設けられた第２始動口の普通電動役物（上記電サポに該当）の開放時間を比較的短くして、第２始動口に向かって流下した遊技球でも第２始動口に実質的に入球することがないようにしている。このために、Ｃ時短状態では、遊技球発射機構によって推奨される発射態様は、右打ちではなく、左打ちルート上に設けられた第１始動口への遊技球の入球が可能となる左打ちとなる。第１始動口には、第２始動口に対応する普通電動役物のような遊技球の入球をサポートする装置が備えられていない。しかしながら、Ｃ時短状態において、第１始動口への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たり当選した場合に、大当たりに基づく開閉実行モードの終了後に、７回転の高サポ状態が付与される構成を採用することによって、Ｃ時短状態において、特図１当たり抽選で大当たり当選した場合に、上述したラッシュ状態にほぼ１００％の確率で突

入するように設計することができる。こうした構成を以下、参考例のパチンコ機と呼ぶ。

【３８１８】

この参考例のパチンコ機では、Ｃ時短状態において固有の演出（チャンスゾーン演出と呼ぶ）を図柄表示装置に表示することで、第１始動口への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たり当選することによって上述したラッシュ状態に直撃できることを遊技者に示唆することができ、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。先に説明したように、第１始動口には、第２始動口に対応する普通電動役物のような遊技球の入球をサポートする装置が備えられていないことから、第１始動口への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選が発生する機会はそう多くなく、このために、Ｃ時短状態は遊技者にとっての有利度が低いと思われがちだが、上述したように、Ｃ時短状態での特図１当たり抽選による大当たり当選はラッシュ直撃の大当たりであることから、実際は遊技者にとっての有利度はある程度、高いものである。このように有利度が高いことを遊技者に対して抱かせるためにも、Ｃ時短状態においてチャンスゾーン演出を実行することは有効である。

【３８１９】

なお、チャンスゾーン演出が実行されるＣ時短状態と、ラッシュ演出またはラッシュ継続演出が実行されるラッシュ状態とを比べてみると、ラッシュ状態中は、普通電動役物によるサポートによって第２始動口への遊技球の入球が容易であること、特図２当たり抽選によって大当たりまたは小当たりに当選する確率が高いことから、チャンスゾーン演出が実行されるＣ時短状態の有利度と比べて、ラッシュ演出またはラッシュ継続演出が実行されるラッシュ状態の有利度は極めて高い。

【３８２０】

しかしながら、Ｃ時短状態においてチャンスゾーン演出を実行する構成を採用した参考例のパチンコ機では、ラッシュ中における高サポ状態終了後の特図２残り保留消化中（低サポ状態）において、特図２当たり抽選において時短図柄当選となった場合に、次に示す課題が発生することが考えられる。

【３８２１】

本来、特図２残り保留消化中においては、遊技状態としては既に低サポ状態に移行しており、より上位の遊技状態であるＣ時短状態が発生した場合には遊技状態および表示状態を即座にＣ時短状態に切り替えることが通常である。このために、当該参考例のパチンコ機では、特図２残り保留消化中にＣ時短が発生した場合に、図柄表示装置に表示する演出をラッシュ継続演出からチャンスゾーン演出に即座に切り替えてしまうことになる。翻ってみて、特図２残り保留消化中においては、遊技状態が低サポ状態に移行していても実行されている変動は特図２変動であり、先に説明したように、遊技者にとっての有利度は特図１変動が実行されるＣ時短状態よりも極めて高い。このために、当該参考例のパチンコ機では、特図２残り保留消化中にＣ時短が発生した場合に図柄表示装置に表示する演出を、ラッシュ継続演出からチャンスゾーン演出に即座に切り替えてしまうと、遊技者は、実際は有利度が極めて高い特図２残り保留消化中であるにもかかわらず、有利度が低い状態に切り替わったと誤認してしまう虞があった。

【３８２２】

さらに、当該参考例のパチンコ機では、ラッシュ中における高サポ状態終了後の特図２残り保留消化中において、特図２当たり抽選において時短図柄当選となった場合に、図柄表示装置に表示する演出をラッシュ継続演出からチャンスゾーン演出に即座に切り替えてしまうことで、特図２残り保留消化中が終了するまでラッシュ継続演出をやり切ることができなくなる可能性がある。このために、遊技者にとって有利度が極めて高いことを示唆するラッシュ継続演出が、ラッシュ継続演出よりも低い有利度を示唆するチャンスゾーン演出によってかき消される虞があった。したがって、当該参考例のパチンコ機では、この有利度が極めて高いことを示唆するラッシュ継続演出がかき消される虞があることと、上述した有利度が低い状態に切り替わったと誤認してしまう虞があることとによって、図柄表示装置に表示する演出によって遊技者に対して有利度を適正に報知することができない

といった課題や、演出に対する興趣の低下を招くといった課題が発生することが考えられた。

【３８２３】

前述してきた本実施形態のパチンコ機１０は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、具体的には、以下の形態を採用することが可能である。

【３８２４】

本実施形態によれば、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に、少なくとも所定計数部が減算されて特定値になるまでの所定状態中は所定表示部において所定演出が継続して実行される。そして、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に、特定計数部に設定用所定数値情報は設定されるが、設定された特定計数部の数値情報に対応した所定表示は所定表示部において実行されない。また、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において更新契機が成立した場合に特定計数部の数値情報は更新されるが、更新された特定計数部の数値情報に対応した所定表示は所定表示部において実行されない。そして、所定演出の終了に基づいて、その時点の特定計数部の数値情報に対応した所定表示が所定表示部において実行される。

【３８２５】

したがって、本実施形態によれば、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に、所定計数部が減算されて特定値になるまでは、特定計数部についての設定用所定数値情報の設定や数値情報の更新はなされるが、その時点の数値情報に対応した所定表示は実行されない。そして、所定計数部が減算されて特定値になって所定演出が終了したことに基づいて、その時点の特定計数部の数値情報に対応した所定表示が実行される。このために、本実施形態によれば、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に、実行されている所定演出の全部もしくは一部が、特定計数部の数値情報に対応した所定表示によって非表示となることがないことから、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に所定演出の演出効果が低減されることを防止することができる。特に、所定演出が所定表示よりも遊技者にとって有利度が高いことを示唆する演出である場合に、所定表示に邪魔されることなく所定演出を最後までやり切ることができることから、有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【３８２６】

さらに、本実施形態によれば、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中においては、たとえ特定契機が成立したとしても、所定計数部が減算されて特定値になるまでは、特定計数部についての設定用所定数値情報の設定や数値情報の更新はなされるために、所定計数部が減算されて特定値になって所定演出が終了し、所定表示の実行が開始された場合に、当該所定表示は、その時点（すなわち、最新）の特定計数部の数値情報に対応したものとなる。このために、本実施形態によれば、遊技者に対して特定計数部の数値情報を適切に知らせることができることから、遊技の興趣向上を図ることもできる。

【３８２７】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、少なくともラッシュ継続回数カウンタが減算されて値０になるまでの特図２残り保留消化中は図柄表示装置４１においてラッシュ継続演出が継続して実行される。そして、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、Ｃ時短回数カウンタにＣ時短付与回数は設定されるが、設定されたＣ時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出は図柄表示装置４１において実行されない。また、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において特図２変動が終了することが成立した場合にＣ時短回数カウンタの数値情報は更新されるが、更新されたＣ時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出は図柄表示装置４１において実行

されない。そして、ラッシュ継続演出の終了に基づいて、その時点のＣ時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出が図柄表示装置４１において実行される。

【３８２８】

したがって、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて値０になるまでは、Ｃ時短回数カウンタについてのＣ時短付与回数の設定や数値情報の更新はなされるが、その時点のＣ時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出は実行されない。そして、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて値０になってラッシュ継続演出が終了したことに基づいて、その時点のＣ時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出が実行される。このために、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、実行されているラッシュ継続演出の全部もしくは一部が、Ｃ時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出によって隠されて非表示となることがないことから、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、ラッシュ継続演出の演出効果が低減されることを防止することができる。特に、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出がチャンスゾーン演出よりも遊技者にとって有利度が高いことを示唆する演出であり、チャンスゾーン演出に邪魔されることなくラッシュ継続演出を最後までやり切ることができることから、有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【３８２９】

さらに、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中においては、たとえ特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となったとしても、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて値０になるまでは、Ｃ時短回数カウンタについての特定数値情報の設定や数値情報の更新はなされるために、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて値０になってラッシュ継続演出が終了し、チャンスゾーン演出の実行が開始された場合に、当該チャンスゾーン演出は、その時点（すなわち、最新）のＣ時短回数カウンタの値に対応したものとなる。このために、本実施形態によれば、遊技者に対してＣ時短状態の残り回数を適切に示することができることから、遊技の興趣向上を図ることもできる。

【３８３０】

なお、本実施形態によれば、決戦ステージ継続演出を実行中において、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、チャンスゾーン演出が実行されないことによって、時短図柄に当選したことおよびＣ時短状態に移行した状態であることが遊技者に報知されなくなってしまうことになるが、決戦ステージ継続演出を実行中の特図２当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合は、Ｃ時短状態中の特図１当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となったときの恩恵と同じ高サポ（Ａ時短）状態の７回の遊技回が付与されることになっているので、遊技者にとっては時短図柄に当選したことおよびＣ時短状態に移行した状態であることが報知されないことのデメリットはない。

【３８３１】

また、本実施形態によれば、決戦ステージ継続演出を実行中の特図２変動の実行中である決戦ステージＨ３の特図２残り保留消化中Ｈ２ｂにおいて、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合についても、本発明の構成を実現している。すなわち、決戦ステージ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、少なくとも決戦ステージ継続回数カウンタが減算されて値０になるまでの特図２残り保留消化中Ｈ３ｂ（図２６１参照）は図柄表示装置４１において決戦ステージ継続演出が継続して実行される。決戦ステージュ継続回数カウンタは、決戦ステージＨ３において右打ち中Ｈ３ａから特図２残り保留消化中Ｈ３ｂに移行した場合に値が設定され、特図２残り保留消化中Ｈ３ｂにおいて変動表示が実行される毎にカウンタ値が１だけ減算されるカウンタである。そして、決戦ステージ継続演出を実行中の

特図２変動の実行中において特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、Ｃ時短回数カウンタにＣ時短付与回数は設定されるが、設定されたＣ時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出は図柄表示装置４１において実行されない。また、決戦ステージ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において特図２変動が終了することが成立した場合にＣ時短回数カウンタの数値情報は更新されるが、更新されたＣ時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出は図柄表示装置４１において実行されない。そして、決戦ステージ継続演出の終了に基づいて、その時点のＣ時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出が図柄表示装置４１において実行される。

【３８３２】

したがって、本実施形態によれば、決戦ステージ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、決戦ステージ継続回数カウンタが減算されて値０になるまでは、Ｃ時短回数カウンタについてのＣ時短付与回数の設定や数値情報の更新はなされるが、その時点のＣ時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出は実行されない。そして、決戦ステージ継続回数カウンタが減算されて値０になって決戦ステージ継続演出が終了したことに基づいて、その時点のＣ時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出が実行される。このために、本実施形態によれば、決戦ステージ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、実行されている決戦ステージ継続演出の全部もしくは一部が、Ｃ時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出によって隠されて非表示となることがないことから、決戦ステージ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、決戦ステージ継続演出の演出効果が低減されることを防止することができる。特に、決戦ステージ継続演出の演出効果がチャンスゾーン演出の効果よりも遊技者にとって有利度が高いことを示唆する演出であり、チャンスゾーン演出に邪魔されることなく決戦ステージ継続演出を最後までやり切ることができることから、有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【３８３３】

さらに、本実施形態によれば、決戦ステージ継続演出を実行中の特図２変動の実行中においては、たとえ特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となったとしても、決戦ステージ継続回数カウンタが減算されて値０になるまでは、Ｃ時短回数カウンタについての特定数値情報の設定や数値情報の更新はなされるために、決戦ステージ継続回数カウンタが減算されて値０になって決戦ステージ継続演出が終了し、チャンスゾーン演出の実行が開始された場合に、当該チャンスゾーン演出は、その時点（すなわち、最新）のＣ時短回数カウンタの値に対応したものとなる。このために、本実施形態によれば、遊技者に対してＣ時短状態の残り回数を適切に示すことができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることもできる。

【３８３４】

なお、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出を実行中において、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、チャンスゾーン演出が実行されないことによって、時短図柄に当選したことおよびＣ時短状態に移行した状態であることが遊技者に報知されなくなってしまうことになるが、ラッシュ継続演出を実行中の特図２当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合は、Ｃ時短状態中の特図１当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となったときの恩恵と同じ高サポ（Ａ時短）状態の７回の遊技回が付与されることになっているので、遊技者にとっては時短図柄に当選したことおよびＣ時短状態に移行した状態であることが報知されないことのデメリットはない。

【３８３５】

また、本実施形態によれば、遊技球を発射可能な発射機能を備え、所望遊技状態における特定遊技回動作の実行中に、特定契機が成立した場合と成立しなかった場合とのいずれの場合であっても、所望遊技状態の終了後に遊技者にとって有利な発射機能による遊技球

の発射態様は同じであることから、所望遊技状態における特定遊技回動作の実行中に特定契機が成立するか否かにかかわらず、所望遊技状態の終了後に遊技者に推奨される発射機能の発射態様は同一となる。このために、所望遊技状態の終了後に、所望遊技状態における特定遊技回動作の実行中に特定契機が成立したか否かにかかわらず、遊技者は同一の発射態様で発射機能を操作すればよいことから、遊技の不慣れな初心者であっても遊技操作に迷うことがなく、遊技操作の容易性に優れている。

【３８３６】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、遊技球発射機構を備え、特図２残り保留消化状態における特図２変動の実行中に、特図２当たり抽選の結果が時短図柄当選となる場合とならなかった場合とのいずれの場合にも、特図２残り保留消化状態の終了後に遊技者にとって有利な遊技球発射機構による遊技球の発射態様は同じであることから、特図２残り保留消化状態における特図２変動の実行中に特図２当たり抽選で時短図柄当選するか否かにかかわらず、特図２残り保留消化状態の終了後に遊技者に推奨される遊技球発射機構の発射態様は同一となる。このために、特図２残り保留消化状態の終了後に、特図２残り保留消化状態における特図２変動の実行中に特図２当たり抽選で時短図柄当選するか否かにかかわらず、遊技者は同一の発射態様で遊技球発射機構を操作すればよいことから、遊技の不慣れな初心者であっても遊技操作に迷うことがなく、遊技操作の容易性に優れている。

【３８３７】

また、本実施形態によれば、所定表示は、特定計数部の数値情報を少なくとも含むことから、遊技者は、所望遊技状態の終了後に所定表示を見ることによって、所望遊技状態が終了するまでに特定計数部についての更新機能による更新が何回あったかを知ることができる。このために、特別遊技状態においてこれから遊技回が何回行われるかを知ることができ、当たり当選に対する期待感を遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。また、遊技者は、所望遊技状態の終了後に所定表示を見ることによって、特定計数部の数値情報から所望遊技状態中の何回目の特定遊技回動作で特定契機が成立したかを知ることができる。このために、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３８３８】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、チャンスゾーン演出は、Ｃ時短回数カウンタの数値情報を少なくとも含むことから、遊技者は、特図２残り保留消化状態の終了後にチャンスゾーン演出を見ることによって、特図２残り保留消化状態が終了するまでにＣ時短回数カウンタについての更新が何回あったかを知ることができる。このために、Ｃ時短状態においてこれから遊技回が何回行われるかを知ることができ、当たり当選に対する期待感を遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。また、遊技者は、特図２残り保留消化状態の終了後にチャンスゾーン演出を見ることによって、Ｃ時短回数カウンタの数値情報から特図２残り保留消化状態中の何回目の特図２当たり抽選で時短図柄当選したかを知ることができる。このために、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３８３９】

また、本実施形態によれば、特定開始条件の成立に基づいて所定の判定を実行する判定機能と、判定機能によって特定判定結果となった場合に、特定遊技回動作の終了後に特典を付与する特典付与機能と、を備え、所定演出を実行中の特定遊技回動作に対応する判定機能による判定結果が特定判定結果とならない状況が、所定計数部が減算されて特定値になるまで続いた場合において、特定契機が成立していた場合と、特定契機が成立していなかった場合とで、異なる演出を所定表示部において実行することから、遊技者は、所定計数部が減算されて特定値になった後の演出の内容から、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立していたか否かを判断することができる。したがって、本実施形態によれば、所定演出を実行中の特定遊技回動作に対応する判定機能による判定結果が特定判定結果とならない状況が、所定計数部が減算されて特定値になるまで続い

てきたことによって落胆する遊技者に対して、特定契機が成立していたという思いもかけない喜びを付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３８４０】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する判定機能と、当たり抽選によって大当たり当選または小当たり当選した場合に、特図２変動の終了後に第２特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モードを実行する特典付与機能と、を備え、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動に対応する当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選とならない状況が、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて０になるまで続いた場合において、特図２当たり抽選の結果が時短図柄当選となっていた場合と、特図２当たり抽選の結果が時短図柄当選となっていなかった場合とで、異なる演出を図柄表示装置４１において実行することから、遊技者は、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて０になった後の演出の内容から、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において特図２当たり抽選の結果が時短図柄当選となっていたか否かを判断することができる。したがって、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動に対応する当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選とならない状況が、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて特定値になるまで続いてきたことによって落胆する遊技者に対して、特図２当たり抽選の結果が時短図柄当選となっていたという思いもかけない喜びを付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３８４１】

また、本実施形態によれば、特定開始条件の成立に基づいて所定の判定を実行する判定機能と、判定機能によって特定判定結果となった場合に、特定遊技回動作の終了後に特典を付与する特典付与機能と、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した後に、所定演出を実行中の特定遊技回動作に対応する判定機能による判定結果が特定判定結果となった場合に、特定遊技回動作の終了後において特定計数部に対応した所定表示を所定表示部において実行しない機能と、を備えることから、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立していても、その後、判定機能によって特定判定結果となった場合、当該特定判定結果に対応した特定遊技回動作の終了後において、特定計数部に対応した所定表示が実行されることがない。すなわち、特定開始条件の成立に基づいて実行される判定機能によって特定判定結果となった場合、当該特定判定結果に対応した特定遊技回動作の終了後においては、特典付与機能によって特典の付与がなされ、当該特典の付与の最中においては、特定計数部に対応した所定表示が実行されることがない。このために、遊技者は、特典付与機能による特典付与の最中には、所定表示に惑わされることなく、特典付与の恩恵を最大限に受けるべく、すなわち、特典付与による最大限の数の出球を得ることができるように操作を行うことができる。

【３８４２】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する判定機能と、当たり抽選によって大当たり当選または小当たり当選した場合に、特図２変動の終了後に第２特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モードを実行する特典付与機能と、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において特図２当たり抽選の結果が時短図柄当選となった後に、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動に対応する当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合に、特図２変動の終了後においてＣ時短回数カウンタに対応したチャンスゾーン演出を図柄表示装置４１において実行しない機能と、を備えることから、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において特図２当たり抽選の結果が時短図柄当選となっても、その後、当たり抽選において大当たり当選または小当たり当選した場合、当該大当たり当選または小当たり当選に対応した特図２変動の終了後において、Ｃ時短回数カウンタに対応したチャンスゾーン演出が実行されることがない。すなわち、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて実行される当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり

当選となった場合、当該抽選結果に対応した特図２変動の終了後においては、第２特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モードが実行され、当該開閉実行モードの最中においては、Ｃ時短回数カウンタに対応したチャンスゾーン演出が実行されることがない。このために、遊技者は、第２特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モードの最中には、チャンスゾーン演出に惑わされることなく、大当たり遊技の恩恵を最大限に受けるべく、すなわち、大当たり遊技による最大限の数の出球を得ることができるように操作を行うことができる。

【３８４３】

また、本実施形態によれば、特定計数部の数値情報に対応した所定表示は、特定契機の成立に基づいて決定される数値に従う情報を明示することから、遊技者は、所望遊技状態の終了後に所定表示に明示される数値情報を見ることによって、特定契機の成立に基づいて決定される数値と共に特別遊技状態において実行可能な残り回数を知ることができる。このために、本実施形態によれば、残り回数が終了するまでに果たして当たり当選するかといった緊迫感と期待感とを遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３８４４】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、Ｃ時短回数カウンタの数値に対応したチャンスゾーン演出は、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選したことに基づいて決定される数値に従う情報を明示することから、遊技者は、特図２残り保留消化状態の終了後にチャンスゾーン演出に明示される数値情報を見ることによって、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選したことに基づいて決定される数値と共にＣ時短状態において実行可能な残り回数を知ることができる。このために、本実施形態によれば、残り回数が終了するまでに果たして当たり当選するかといった緊迫感と期待感とを遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３８４５】

また、本実施形態によれば、所定遊技回動作の動作時間を設定する動作時間設定機能と、動作時間設定機能によって設定された所定遊技回動作の動作時間に基づいて、所定遊技回動作を所定表示部において実行する機能と、を備え、動作時間設定機能は、特別遊技状態に係る所定遊技回動作の動作時間を少なくとも特定計数部の数値情報に基づいて決定する機能を備えることから、特別遊技状態に係る所定遊技回動作は、特定計数部の数値情報に応じた時間の長さで実行され得ることになる。このために、例えば、特別遊技状態が開始されて間もない場合、すなわち特定計数部の数値情報が大きい値である場合には、特別遊技状態に係る所定遊技回動作を短くして遊技を素早く消化させることができる。また、例えば、特別遊技状態の終了間際である場合、すなわち特定計数部の数値情報が小さい値である場合には、特別遊技状態に係る所定遊技回動作を長くして当該長くなった所定遊技回動作中において専用の遊技回演出を実行することによって、特別遊技状態の終了間際において遊技を盛り上げることができる。したがって、本実施形態によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３８４６】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、特図１変動の変動時間を設定する動作時間設定機能と、動作時間設定機能によって設定された特図１変動の変動時間に基づいて、特図１変動を図柄表示装置４１において実行する機能と、を備え、動作時間設定機能は、Ｃ時短状態に係る特図１変動の動作時間を少なくともＣ時短回数カウンタの数値情報に基づいて決定する機能を備えることから、Ｃ時短状態に係る特図１変動は、Ｃ時短回数カウンタの数値情報に応じた時間の長さで実行され得ることになる。このために、例えば、Ｃ時短状態が開始されて間もない場合、すなわちＣ時短回数カウンタの数値情報が大きい値である場合には、Ｃ時短状態に係る特図１変動を短くして遊技を素早く消化させることができる。また、例えば、Ｃ時短状態の終了間際である場合、すなわちＣ時短回数カウンタの数値情報が小さい値である場合には、Ｃ時短状態に係る特図１変動を長くして当該長くなった特図１変動中において専用の遊技回演出を実行することによって、Ｃ時短状態の

終了間際において遊技を盛り上げることができる。したがって、本実施形態によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３８４７】

また、本実施形態によれば、所定演出の実行中の当たり抽選は、所定表示に対応する当たり抽選よりも遊技者にとって有利度が高いことから、所望遊技状態において、所定表示に邪魔されることなく有利度が高いことを示唆しうる所定演出を最後までやり切ることができる。このために、有利度が高い状態であることを確実に遊技者に知らせることができ、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【３８４８】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出の実行中の特図２当たり抽選は、チャンスゾーン演出に対応する特図１当たり抽選よりも遊技者にとって有利度が高いことから、特図２残り保留消化状態において、チャンスゾーン演出に邪魔されることなく有利度が高いことを示唆しうるラッシュ継続演出を最後までやり切ることができる。このために、有利度が高い状態であることを確実に遊技者に知らせることができ、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【３８４９】

また、本実施形態によれば、特別遊技よりも遊技者にとって有利度が低い利益を付与するための計数を可能な第３計数機能を備えることから、例えば、第３計数機能に対応した遊技状態に対応する演出として第３の演出を実行する構成とした場合に、有利度が低い第３の演出によって特別遊技に対応した所定表示が邪魔される虞があるが、特別遊技状態において、有利度が低い第３の演出に邪魔されることなく所定表示を最後までやり切る構成とすることで、有利度が比較的に高い特別遊技状態であることを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【３８５０】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、高頻度サポートモード（Ｃ時短）よりも遊技者にとって有利度が低い利益を付与するための計数を可能な遊技回数カウンタを備えることから、例えば、遊技回数カウンタに対応した遊技状態に対応する演出として天井狙い推奨演出を実行する構成とした場合に、有利度が低い天井狙い推奨演出によって高頻度サポートモード（Ｃ時短）に対応したチャンスゾーン演出が邪魔される虞があるが、Ｃ時短状態において、有利度が低い天井狙い推奨演出に邪魔されることなくチャンスゾーン演出を最後までやり切る構成とすることで、有利度が高いＣ時短状態であることを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【３８５１】

また、本実施形態によれば、所定記憶部に０を上回る数の所定開始条件の成立が記憶され、かつ特定記憶部に０を上回る数の特定開始条件の成立が記憶されている場合に、所定記憶部に記憶されている所定開始条件の成立で実行される所定遊技回動作に対して、特定記憶部に記憶されている特定開始条件の成立で実行される特定遊技回動作を優先的に実行させる機能を備えることから、所望遊技状態において、所定開始条件の成立があったとしても、所定計数部が減算されて特定値になるまで所定遊技回動作に対して特定遊技回動作が優先的に実行される。このために、所望遊技状態において予め定めた規定回数の特定遊技回動作を確実に実行させることが可能となることから、例えば所定遊技回動作に対して特定遊技回動作の方が遊技者にとっての有利度が高くなる構成とした場合に、遊技者に対して安定的に有利な状態を付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３８５２】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、主制御のＲＡＭ６４内の特図１保留のための第１保留エリアＲａに０を上回る数の第１始動口３３への遊技球の入球が記憶され、かつ主制御のＲＡＭ６４内の特図２保留のための第２保留エリアＲｂに０を上回る数の

第２始動口３４への遊技球の入球の成立が記憶されている場合に、第１保留エリアＲａに記憶されている第１始動口３３への遊技球の入球で実行される特図１変動に対して、第２保留エリアＲｂに記憶されている第２始動口３４への遊技球の入球で実行される特図２変動を優先的に実行させる機能を備えることから、特図２残り保留消化状態において、第１始動口３３への遊技球の入球があったとしても、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて値０になるまで特図１変動に対して特図２変動が優先的に実行される。このために、特図２残り保留消化状態において予め定めた規定回数の特図２変動を確実に実行させることが可能となることから、例えば特図１変動に対して特図２変動の方が遊技者にとっての有利度が高くなる構成とした場合に、遊技者に対して安定的に有利な状態を付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３８５３】

また、本実施形態によれば、特定開始条件の成立に基づいて第２の判定を実行する第２判定機能と、第２判定機能によって特定判定結果となった場合に、特定遊技回動作の終了後に特典を付与する第２特典付与機能と、第２特典付与機能の実行後に所定期間に制限された有利遊技状態に移行する機能と、所定開始条件の成立に基づいて第１の判定を実行する第１判定機能と、第１判定機能によって所定判定結果となった場合に、所定遊技回動作の終了後に特典を付与する第１特典付与機能と、所定表示を実行中の所定遊技回動作に対応する第１判定機能による判定結果が所定判定結果となった場合に、第１特典付与機能の実行後に所定期間の有利遊技状態に移行する機能と、を備えることから、所定表示を実行中において所定遊技回動作に対応する第１判定機能による判定結果が所定判定結果となった場合に、特定遊技回動作に対応する第２判定機能による判定結果が特定判定結果となった場合と同じ所定期間の有利遊技状態に移行させることができる。このために、所定表示を実行中において第１の判定の判定結果が所定判定結果となることに対する大きな期待感を遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３８５４】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて特図２当たり抽選を実行する第２判定機能と、特図２当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合に、特図２変動の終了後に開閉実行モードを付与する第２特典付与機能と、第２特典付与機能の実行後にＡ時短付与回数の特図変動が終了するまでの期間に制限された高サポ（Ａ時短）状態に移行する機能と、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて特図１当たり抽選を実行する第１判定機能と、特図１当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となった場合に、特図１変動の終了後に開閉実行モードを付与する第１特典付与機能と、チャンスゾーン演出を実行中の特図１変動に対応する特図１当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となった場合に、第１特典付与機能の実行後にＡ時短付与回数の特図変動が終了するまでの期間の高サポ（Ａ時短）状態に移行する機能と、を備えることから、チャンスゾーン演出を実行中において特図１変動に対応する特図１当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となった場合に、特図２変動に対応する特図２当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合と同じＡ時短付与回数の特図変動が終了するまでの期間に制限された高サポ（Ａ時短）状態に移行させることができる。このために、チャンスゾーン演出を実行中において特図１当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となることに対する大きな期待感を遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３８５５】

また、本実施形態によれば、特定計数部が減算されて所定値になるまでの間は所定表示部において所定表示を継続して実行する機能を備えることから、特別遊技状態が続く長さを正確に定めることができる。この結果、遊技者に対して特別遊技状態といった有利状態を安定的に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３８５６】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、Ｃ時短回数カウンタが減算されて０になるまでの間は図柄表示装置４１においてチャンスゾーン演出を継続して実行する機能を備えることから、Ｃ時短状態が続く長さを正確に定めることができる。この結果、遊技者に対してＣ時短状態といった有利状態を安定的に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３８５７】

また、本実施形態によれば、特定計数部の数値情報が更新される場合に、所定表示部において所定表示の色を変化させうる機能を備えることから、所定表示の色によって、例えば特定計数部の数値情報がどの程度に変化したか等、種々の情報を遊技者に報知することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３８５８】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、Ｃ時短回数カウンタの数値情報が更新される場合に、図柄表示装置４１においてチャンスゾーン演出の色を変化させうる機能を備えることから、チャンスゾーン演出の色によって、例えばＣ時短回数カウンタの数値情報がどの程度に変化したか等、種々の情報を遊技者に報知することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３８５９】

また、本実施形態によれば、特定計数部の数値情報が更新される場合に、所定表示部において所定表示の形状を変化させうる機能を備えることから、所定表示の形状によって、例えば特定計数部の数値情報がどの程度に変化したか等、種々の情報を遊技者に報知することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３８６０】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、Ｃ時短回数カウンタの数値情報が更新される場合に、図柄表示装置４１においてチャンスゾーン演出の形状を変化させうる機能を備えることから、チャンスゾーン演出の形状によって、例えばＣ時短回数カウンタの数値情報がどの程度に変化したか等、種々の情報を遊技者に報知することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３８６１】

また、本実施形態によれば、所定表示部において所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において、特定計数部の数値情報が０を上回る場合に、当該数値情報を所定表示部における所定演出の表示画面中に表示することから、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において所定表示を実行しない場合にも、所定演出の表示画面中に表示された特定計数部の数値情報によって、特別遊技状態における残り回数を遊技者に報知することができる。したがって、遊技者は、所定表示に邪魔されることなく所定演出を享受できながら、特別遊技状態における残り回数を知ることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３８６２】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、図柄表示装置４１においてラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において、Ｃ時短回数カウンタの数値情報が０を上回る場合に、当該数値情報を図柄表示装置４１におけるラッシュ継続演出の表示画面中に表示することから、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中においてチャンスゾーン演出を実行しない場合にも、ラッシュ継続演出の表示画面中に表示されたＣ時短回数カウンタの数値情報によって、Ｃ時短状態における残り回数を遊技者に報知することができる。したがって、遊技者は、チャンスゾーン演出に邪魔されることなくラッシュ継続演出を享受できながら、Ｃ時短状態における残り回数を知ることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３８６３】

また、本実施形態によれば、特定計数部は、特別遊技状態における所定遊技回動作に対応した計数を可能な機能であることから、特別遊技状態において実行される所定遊技回動作の回数に応じて特別遊技状態の期間を定めることが可能となる。したがって、本実施形

態によれば、特別遊技状態において所定開始条件の成立を目指すといった特徴的なゲーム性を持たせることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３８６４】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、Ｃ時短回数カウンタは、Ｃ時短状態における特図１変動に対応した計数を可能な機能であることから、Ｃ時短状態において実行される特図１変動の回数に応じてＣ時短状態の期間を定めることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、Ｃ時短状態において特図１変動を目指すといった特徴的なゲーム性を持たせることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３８６５】

また、本実施形態によれば、特定契機が成立した場合に、取得した特別情報に基づいて、特定の表示部に表示する図柄の表示態様を決定する機能を備えることから、特定契機が成立した場合に付与しうる遊技状態がどのようなものかを、表示装置に表示される図柄の表示態様によって明確に区分けして明示することができる。

【３８６６】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選である場合に、取得した当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、メイン表示部４５に表示する図柄の表示態様を決定する機能を備えることから、特図２当たり抽選において時短図柄当選した場合に付与しうる時短図柄の種別を、表示装置に表示される図柄の表示態様によって明確に区分けして明示することが可能となる。

【３８６７】

また、本実施形態によれば、所定開始条件の成立に基づいて特定の判定を実行する判定機能と、判定機能によって特定判定結果となった場合に、所定遊技回動作の終了後に特典を付与する特典付与機能と、所定表示を実行中の所定遊技回動作の実行中において、所定遊技回動作に対応する判定機能による判定結果が特定判定結果とならずにリーチ演出が実行される場合に所定表示部において所定表示の実行を一旦中止し、リーチ演出の終了後に特定計数部の数値情報に対応した所定表示を所定表示部において実行する機能と、を備えることから、判定機能の判定結果が特定判定結果とならずにリーチ演出（リーチ外れ演出とも呼ぶ）が実行される場合に、当該リーチ外れ演出を所定表示によって邪魔されなく実行した上で、当該リーチ外れ演出が終了した場合に所定表示を確実に復帰させることができる。このために、リーチ外れ演出が実行される場合に、当該リーチ外れ演出が確実に実行され、その後に所定表示が確実に復帰して実行されることになる。したがって、リーチ外れ演出が実行される場合に所定表示の演出効果が低減されることを最低限に抑えることができる。

【３８６８】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する判定機能と、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合に、特図１変動の終了後に特典を付与する特典付与機能と、チャンスゾーン演出を実行中の特図１変動の実行中において、特図１変動に対応する当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選とならずに（すなわち外れとなって）リーチ演出が実行される場合に図柄表示装置４１においてチャンスゾーン演出の実行を一旦中止し、リーチ演出の終了後にＣ時短回数カウンタの数値情報に対応したチャンスゾーン演出を図柄表示装置４１において実行する機能と、を備えることから、当たり抽選の抽選結果が外れとなってリーチ演出（リーチ外れ演出とも呼ぶ）が実行される場合に、当該リーチ演出をチャンスゾーン演出によって邪魔されなく実行した上で、当該リーチ演出が終了した場合にチャンスゾーン演出を確実に復帰させることができる。このために、リーチ外れ演出が実行される場合に、当該リーチ外れ演出が確実に実行され、その後にチャンスゾーン演出が確実に復帰して実行されることになる。したがって、リーチ外れ演出が実行される場合にチャンスゾーン演出の演出効果が低減されることを最低限に抑えることができる。

【３８６９】

また、本実施形態によれば、所定表示は、所定演出と比べて小さい表示範囲で所定表示部において表示を行うことから、表示範囲の大きさで、所定表示の実行中よりも所定演出の実行中の方が有利度が高いことを示唆することができる。このために、所定演出を実行中において有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【３８７０】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、チャンスゾーン演出は、ラッシュ継続演出と比べて小さい表示範囲で図柄表示装置４１において表示を行うことから、表示範囲の大きさで、チャンスゾーン演出の実行中よりもラッシュ継続演出の実行中の方が有利度が高いことを示唆することができる。このために、ラッシュ継続演出を実行中において有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【３８７１】

また、本実施形態によれば、特定計数部が減算されて所定値（値０）となった場合に、所定表示を所定表示部において実行しないことから、所定表示を実行する期間を、特定計数部が所定値となるまでの期間に制限することができる。このために、特別遊技を実行可能な特別遊技状態を特定計数部が所定値となるまでの期間だけ楽しむといったゲーム性を持たせることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３８７２】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、Ｃ時短回数カウンタが減算されて所定値（値０）となった場合に、チャンスゾーン演出を図柄表示装置４１において実行しないことから、チャンスゾーン演出を実行する期間を、Ｃ時短回数カウンタが所定値となるまでの期間に制限することができる。このために、高頻度サポートモード（Ｃ時短）を実行可能なＣ時短状態をＣ時短回数カウンタが所定値となるまでの期間だけ楽しむといったゲーム性を持たせることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３８７３】

《６－５》主制御装置において実行される各種処理：

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

【３８７４】

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

【３８７５】

＜タイマ割込み処理＞

図２６６は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【３８７６】

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

【３８７７】

ステップＳｈ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場

合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｈ０１０３に進む。

【３８７８】

ステップＳｈ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、および変動種別カウンタＣＳの値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、および変動種別カウンタＣＳにそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｈ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図２７１）において、その値を更新する。

【３８７９】

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

【３８８０】

ステップＳｈ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｈ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｈ０１０５を実行した後、ステップＳｈ０１０６に進む。

【３８８１】

ステップＳｈ０１０６では、小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａまたは可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球に伴う大入賞口用の入球処理を実行する。ステップＳｈ０１０６の大入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｈ０１０６を実行した後、ステップＳｈ０１０７に進む。

【３８８２】

ステップＳｈ０１０７では、Ｖ入賞口５９への入球に伴うＶ入賞口用の入球処理を実行する。ステップＳｈ０１０７のＶ入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｈ０１０７を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【３８８３】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２６６：Ｓｈ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３８８４】

図２６７は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｈ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｈ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｈ０２０３に進む。

【３８８５】

ステップＳｈ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｈ０２０４に進む。

【３８８６】

ステップＳｈ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｈ０２０９に進む。

【３８８７】
ステップＳｈ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｈ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｈ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。
【３８８８】
ステップＳｈ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｈ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｈ０２０７に進む。一方、ステップＳｈ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｈ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【３８８９】
ステップＳｈ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｈ０２０８に進む。
【３８９０】
ステップＳｈ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｈ０２０９に進む。
【３８９１】
ステップＳｈ０２０９では、上述したステップＳｈ０２０４又はステップＳｈ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｈ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｈ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【３８９２】
一方、ステップＳｈ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｈ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｈ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｈ０２１２に進む。
【３８９３】
ステップＳｈ０２１２では、ステップＳｈ０１０３（図２６６）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｈ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｈ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｈ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｈ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｈ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｈ０２１２を実行した後、ステップＳｈ０２１３に進む。
【３８９４】
ステップＳｈ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情

報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップＳｈ０２１３を実行した後、ステップＳｈ０２１４に進む。

【３８９５】

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

【３８９６】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと、当該入球に基づいて更新された保留個数（第１始動保留個数ＲａＮ又は第２始動保留個数ＲｂＮ）、及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２７１：ステップＳｈ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【３８９７】

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

【３８９８】

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

【３８９９】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２６６：Ｓｈ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３９００】

図２６８は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０３０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｈ０３０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｈ０３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０３０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｈ０３０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｈ０３０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【３９０１】

ステップＳｈ０３０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｈ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０３０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｈ０３０４に進む。

【３９０２】
ステップＳｈ０３０４では、ステップＳｈ０１０３（図２６６）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。
【３９０３】
一方、ステップＳｈ０３０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｈ０３０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。
【３９０４】
＜大入賞口用の入球処理＞
次に、大入賞口用の入球処理について説明する。大入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２６６：ステップＳｈ０１０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３９０５】
図２６９は、大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０４０１では、小当たり専用可変入賞装置５７に備えられた大入賞口（以下、小当たり用の大入賞口とも呼ぶ）５７ａに遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｈ０４０１において、小当たり用の大入賞口５７ａに遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｈ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０４０２に進む。一方、ステップＳｈ０４０１において、小当たり用の大入賞口５７ａに遊技球が入球したと判定しなかった場合には（Ｓｈ０４０１：ＮＯ）、ステップＳｈ０４０４に進む。
【３９０６】
ステップＳｈ０４０２では、小当たり用の大入賞口５７ａに入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、小当たり用の大入賞口５７ａに１個の遊技球が入球した場合には、１０個の遊技球が賞球として払い出される。ステップＳｈ０４０２を実行した後、ステップＳｈ０４０３に進む。
【３９０７】
ステップＳｈ０４０３では、第１大入賞口入球コマンドを設定する。第１大入賞口入球コマンドは、小当たり用の大入賞口５７ａに遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２７１：ステップＳｈ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｈ０４０３を実行した後、ステップＳｈ０４０４に進む。
【３９０８】
ステップＳｈ０４０４では、可変入賞装置３６に備えられた大入賞口（以下、大当たり用の大入賞口とも呼ぶ）３６ａに遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｈ０４０４において、大当たり用の大入賞口３６ａに遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｈ０４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０４０５に進む。一方、ステップＳｈ０４０４において、大当たり用の大入賞口３６ａに遊技球が入球したと判定しなかった場合には（Ｓｈ０４０４：ＮＯ）、そのまま大入賞口用の入球処理を終了する。
【３９０９】
ステップＳｈ０４０５では、大当たり用の大入賞口３６ａに入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、大当たり用の大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した場合には、１５個の遊技球が賞球として払い出される。ステップＳｈ０４０５を実行した後、ステップＳｈ０４０６に進む。
【３９１０】
ステップＳｈ０４０６では、第２大入賞口入球コマンドを設定する。第２大入賞口入球コマンドは、大当たり用の大入賞口３６ａに遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２７１：ステップＳｈ０６０３）において音声発光制御装置９０に送

信される。ステップＳｈ０４０６を実行した後、大入賞口用の入球処理を終了する。
【３９１１】
＜Ｖ入賞口用の入球処理＞
次に、Ｖ入賞口用の入球処理について説明する。Ｖ入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２６６：ステップＳｈ０１０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３９１２】
図２７０は、Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０５０１では、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｈ０５０１において、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｈ０５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０５０２に進む。
【３９１３】
ステップＳｈ０５０２では、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｖ入賞フラグは、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球した場合にＯＮとなり、当該Ｖ入賞フラグがＯＮとなったことを契機としてＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始され、当該Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードの終了の際にＯＦＦとなるフラグである。Ｖ入賞フラグは、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。ステップＳｈ０５０２では、既にＶ入賞フラグがＯＮとなっているか否かを判定することによって、複数個の遊技球がＶ入賞口５９に入球した場合であっても後述するステップＳｈ０５０３およびステップＳｈ０５０４の処理が重複して実行されない構成を採用している。
【３９１４】
ステップＳｈ０５０２において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ０５０２：ＮＯ）、ステップＳｈ０５０３に進み、Ｖ入賞フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｈ０５０４に進み、Ｖ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。Ｖ入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２７１：ステップＳｈ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、Ｖ入賞コマンドを受信すると、遊技球がＶ入賞口５９に入球してＶ入賞大当たりに当選したこと、当該Ｖ入賞に基づいて特電開閉実行モードが開始されることを示唆する所定演出であるＶ入賞演出を実行する。
【３９１５】
ステップＳｈ０５０４を実行した後、本Ｖ入賞口用の入球処理を終了する。
【３９１６】
一方、ステップＳｈ０５０１においてＶ入賞口５９に遊技球が入球していないと判定した場合（Ｓｈ０５０１：ＮＯ）、およびステップＳｈ０５０２においてＶ入賞フラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｈ０５０２：ＹＥＳ）には、上述したステップＳｈ０５およびステップＳｈ０５０４を実行することなく、本Ｖ入賞口用の入球処理を終了する。
【３９１７】
＜通常処理＞
次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。
【３９１８】
図２７１は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０６０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定や必要に応じて初期化設定などが実行される。その後、ステップＳｈ０６０２に進む。
【３９１９】
ステップＳｈ０６０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源

投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｈ０６０３に進む。

【３９２０】

ステップＳｈ０６０３では、ステップＳｈ０６０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｈ０６０３を実行した後、ステップＳｈ０６０４に進む。

【３９２１】

ステップＳｈ０６０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｈ０６０５に進む。

【３９２２】

ステップＳｈ０６０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｈ０６０６に進む。ステップＳｈ０６０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｈ０６０６を実行した後、ステップＳｈ０６０７に進む。

【３９２３】

ステップＳｈ０６０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、サポートモードが高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｈ０６０８に進む。

【３９２４】

ステップＳｈ０６０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｈ０６０９に進む。

【３９２５】

ステップＳｈ０６０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｈ０６０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｈ０６０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｈ０６０９：ＮＯ）、ステップＳｈ０６１０及びステップＳｈ０６１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｈ０６１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｈ０６１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｈ０６０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｈ０６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０６０３に戻り、ステップＳｈ０６０３からステップＳｈ０６０８までの各処理を実行する。

【３９２６】

なお、ステップＳｈ０６０３からステップＳｈ０６０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【３９２７】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図２７１：Ｓｈ０６０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３９２８】

図２７２は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０７０１では、大当たりに基づく開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている大当たり開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３９２９】

ステップＳｈ０７０１において、大当たりに基づく開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｈ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０７０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、大当たりに基づく開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｈ０７０１において、大当たりに基づく開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｈ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｈ０７０２に進む。

【３９３０】

ステップＳｈ０７０２では、小当たりに基づく開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている小当たり開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３９３１】

ステップＳｈ０７０２において、小当たりに基づく開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｈ０７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０７０３以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、小当たりに基づく開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｈ０７０２において、小当たりに基づく開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｈ０７０２：ＮＯ）、ステップＳｈ０７０３に進む。

【３９３２】

ステップＳｈ０７０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている特図遊技回中フラグがＯＮであるか否かを判定する。特図遊技回中フラグは、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について遊技回を開始させる場合にＯＮにされ、その遊技回が終了する場合にＯＦＦにされる。このため、ステップＳｈ０８０３の処理によれば、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が遊技回中であるか否かの判定が行われる。

【３９３３】

ステップＳｈ０７０３において、特図遊技回中フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｈ０７０３：ＮＯ）、ステップＳｈ０７０４に進む。

【３９３４】

ステップＳｈ０７０４では、特図ユニット３７における変動及び図柄表示装置４１における変動を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｈ０７０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【３９３５】

一方、ステップＳｈ０７０３において、特図遊技回中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ０７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０７０５に進む。

【３９３６】

ステップＳｈ０７０５では、特図ユニット３７における変動及び図柄表示装置４１における変動を停止させるための変動停止処理を実行する。なお、変動停止処理の詳細は後述する。ステップＳｈ０７０５を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【３９３７】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２７２：Ｓｈ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３９３８】

図２７３は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０８０１では、合計保留個数記憶エリアに格納された合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回らない場合、すなわち、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｈ０８０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｈ０８０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｈ０８０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｈ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０８０２に進む。

【３９３９】

ステップＳｈ０８０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｈ０８０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【３９４０】

ステップＳｈ０８０３では、当たり抽選において大当たり当選、小当たり当選、又は時短図柄当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｈ０８０３を実行した後、ステップＳｈ０８０４に進む。

【３９４１】

ステップＳｈ０８０４では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無や、小当たりの有無、時短図柄当選の有無、リーチの発生の有無等に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｈ０８０４を実行した後、ステップＳｈ０８０５に進む。

【３９４２】

ステップＳｈ０８０５では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が特定契機である第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｈ０８０６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｈ０８０５を実行した後、ステップＳｈ０８０６に進む。

【３９４３】

ステップＳｈ０８０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無、小当たりの有無、時短図柄当選の有無、及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、当たり抽選の当否結果が大当たり当選、小当たり当選、時短図柄当選、および外れ結果のうちのいずれであるかを特定する情報と、振分け判定の結果が４Ｒ大当たりと１５Ｒ大当たりのいずれであるか、時短図柄の種別がいずれであるか等を特定する情報とが含まれている。

【３９４４】

ステップＳｈ０８０５およびステップＳｈ０８０６にて設定された変動用コマンド及び

種別コマンドは、通常処理（図２７１）におけるステップＳｈ０６０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｈ０８０６を実行した後、ステップＳｈ０８０７に進む。

【３９４５】

ステップＳｈ０８０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して特別遊技である特図１変動を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して特別遊技である特図２変動を開始させる。ステップＳｈ０８０７を実行した後、ステップＳｈ０８０８に進む。

【３９４６】

ステップＳｈ０８０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。特図変動表示中フラグは、特別遊技状態である特図１変動状態もしくは特図２変動状態にあることを判定するためのフラグであり、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。すなわち、特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。ステップＳｈ０８０８を実行した後、ステップＳｈ０８０９に進む。

【３９４７】

ステップＳｈ０８０９では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている特図遊技回中フラグをＯＮする。ステップＳｈ０８０９を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【３９４８】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２７３：Ｓｈ０８０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３９４９】

図２７４は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０９０１では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された第２始動保留個数ＲｂＮが０より大きいか否かを判定する。

【３９５０】

ステップＳｈ０９０１において、第２始動保留個数ＲｂＮが０より大きくない（すなわち０である）と判定した場合には（Ｓｈ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｈ０９０２～ステップＳｈ０９０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｈ０９０１において、第２始動保留個数ＲｂＮが０より大きいと判定した場合には（Ｓｈ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０９０８～ステップＳｈ０９１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。すなわち、特図２の遊技回が終了した後に特図２に対応した第２保留エリアＲｂに保留情報が記憶されていること（すなわち、第２始動保留個数ＲｂＮが０より大きいこと）が減算契機であるとして、当該減算契機の成立に基づいてステップＳｈ０９０８～ステップＳｈ０９１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理が優先的に実行されることになる。

【３９５１】

ステップＳｈ０９０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｈ０９０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｈ０９０４に進む。ステップＳｈ０９０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｈ０９０５に

進む。
【３９５２】
ステップＳｈ０９０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｈ０９０５を実行した後、ステップＳｈ０９０６に進む。
【３９５３】
ステップＳｈ０９０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｈ０９０７へ進む。
【３９５４】
ステップＳｈ０９０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。
【３９５５】
ステップＳｈ０９０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２７１）におけるステップＳｈ０６０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、所定表示である図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における保留アイコンの表示を保留個数の減少に対応させて変更する処理を行う。
【３９５６】
ステップＳｈ０９０１において、第２始動保留個数ＲｂＮが０より大きいと判定した場合には（Ｓｈ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０９０８に進む。
【３９５７】
ステップＳｈ０９０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｈ０９０９に進む。ステップＳｈ０９０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｈ０９１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｈ０９１１に進む。
【３９５８】
ステップＳｈ０９１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｈ０９１１を実行した後、ステップＳｈ０９１２に進む。
【３９５９】
ステップＳｈ０９１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｈ０９１３に進む。

【３９６０】
ステップＳｈ０９１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。
【３９６１】
ステップＳｈ０９１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２７１）におけるステップＳｈ０６０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【３９６２】
＜当たり判定処理＞
次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２７３：Ｓｈ０８０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３９６３】
図２７５は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１００１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｈ１００１において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ１００１：ＮＯ）、ステップＳｈ１００２に進み、特図１当たり抽選用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２５４に示す特図１当たり抽選用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている数値範囲と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｈ１００６に進む。
【３９６４】
一方、ステップＳｈ１００１において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１００３に進み、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【３９６５】
高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、ＲＡＭ６４の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア６４ｅに格納される。高頻度サポートモードフラグがＯＮであるとき、サポートモードは高頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグがＯＦＦであるとき、サポートモードは高頻度サポートモードではない、すなわち低頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグは、後述するエンディング期間の終了後（図２８５のステップＳｈ２００６、Ｓｈ２０１１参照）、遊技回数カウンタの値が０に達したとき（図２８１のステップＳｈ１６０４参照）、および当たり抽選において時短図柄当選となった遊技回の終了時（図２８０のステップＳｈ１５１１参照）においてオンされる。
【３９６６】
ステップＳｈ１００３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｈ１００３：ＮＯ）、ステップＳｈ１００４に進み、特図２当たり抽選用の当否テーブル（低頻度サポートモード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、実行

エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２５５（ａ）に示す特図２当たり抽選用の当否テーブル（低頻度サポートモード用）において大当たり当選、小当たり当選、および時短図柄当選として設定されている各数値範囲と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｈ１００６に進む。

【３９６７】

一方、ステップＳｈ１００３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１００３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１００５に進み、特図２当たり抽選用の当否テーブル（高頻度サポートモード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２５５（ｂ）に示す特図２当たり抽選用の当否テーブル（高頻度サポートモード用）において大当たりおよび小当たりとして設定されている各数値範囲と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｈ１００６に進む。

【３９６８】

ステップＳｈ１００６では、ステップＳｈ１００２、ステップＳｈ１００４、又はステップＳｈ１００５における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｈ１００６において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｈ１００６：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１００７に進む。

【３９６９】

ステップＳｈ１００７では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｈ１００７において、第２図柄表示部フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｈ１００７：ＮＯ）、ステップＳｈ１００８に進み、特図１大当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり種別カウンタＣ２の値が、図２５６（ａ）に示す特図１大当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップＳｈ１００８を実行した後、ステップＳｈ１００１２に進む。

【３９７０】

一方、ステップＳｈ１００７において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１００７：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１００９に進み、特図２大当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり種別カウンタＣ２の値が、図２５６（ｂ）に示す特図２大当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップＳｈ１００９を実行した後、ステップＳｈ１０１２に進む。

【３９７１】

ステップＳｈ１００６において、ステップＳｈ１００２、ステップＳｈ１００４、又はステップＳｈ１００５における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｈ１００６：ＮＯ）、ステップＳｈ１０１０に進む。

【３９７２】

ステップＳｈ１０１０では、ステップＳｈ１００４又はステップＳｈ１００５における当否判定（当たり抽選）の結果が小当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｈ１０１０において、当否判定の結果が小当たり当選である場合には（Ｓｈ１０１０：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１０１１に進み、特図２小当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり種別カウンタＣ２の値が、図２５７に示す特図２小当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップＳｈ１０１１を実行した後、先に説明したステップＳｈ１００９に進む。すなわち、当たり抽選の結果が小当たり当選であった場合に、特図２小当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行うとともに、特図２大当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。

【３９７３】

ステップＳｈ１０１２では、ステップＳｈ１００８によって、ステップＳｈ１００９に

よって、または、ステップＳｈ１０１１とステップＳｈ１００９によって得られた振分判定の結果から当たりの種別に対応したフラグ（当たりフラグ）をＯＮにする。本実施形態のパチンコ機１０では、図２５６（ａ）および図２５６（ｂ）から判るように、大当たりの種別として４Ｒ大当たりと１５Ｒ大当たりとが用意されており、図２５７から判るように、小当たりの種別として１Ｒ小当たりとが用意されていることから、当たりフラグとしては、４Ｒ大当たりフラグ、１５Ｒ大当たりフラグ、１Ｒ小当たりフラグの３種類のフラグが用意されている。これらの当たりフラグは、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。ステップＳｈ１０１２では、具体的には、次の処理を行う。ステップＳｈ１００８の振分判定の結果が４Ｒ大当たりである場合には、４Ｒ大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｈ１００９の振分判定の結果が４Ｒ大当たりである場合には、４Ｒ大当たりフラグをＯＮにし、ステップＳｈ１００９の振分判定の結果が１５Ｒ大当たりである場合には、１５Ｒ大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｈ１０１１の振分判定の結果が１Ｒ小当たりであり、ステップＳｈ１００９の振分判定の結果が４Ｒ大当たりである場合には、１Ｒ小当たりフラグをＯＮにし、４Ｒ大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｈ１０１１の振分判定の結果が１Ｒ小当たりであり、ステップＳｈ１００９の振分判定の結果が１５Ｒ大当たりである場合には、１Ｒ小当たりフラグをＯＮにし、１５Ｒ大当たりフラグをＯＮにする。

【３９７４】

当たりフラグにおける１Ｒ小当たりフラグのＯＮ／ＯＦＦによって、当たり抽選の当否結果としての小当たりの有無を特定することができる。当たりフラグにおける４Ｒ大当たりフラグのＯＮ／ＯＦＦと１５Ｒ大当たりフラグのＯＮ／ＯＦＦとによって、当たり抽選の当否結果としての大当たり（Ｖ入賞大当たりを含む）の有無と、大当たりについての振分判定の結果とを特定することができる。ステップＳｈ１０１２を実行した後、ステップＳｈ１０１３に進む。

【３９７５】

ステップＳｈ１０１３では、当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、小当たり当選、又は大当たり当選（小当たり当選してＶ入賞大当たりする場合を含む）することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図２５２）に記憶されている小当たり用の停止結果テーブルまたは大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｈ１００８、ステップＳｈ１００９、または、ステップＳｈ１０１１とステップＳｈ１００９において振り分けた当たりの種別（ここでは、小当たりの有無と大当たり（Ｖ入賞大当たりを含む）の有無）に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｈ１０１３を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【３９７６】

ステップＳｈ１０１０において、ステップＳｈ１００４又はステップＳｈ１００５における当たり抽選の当否結果が小当たり当選でない場合には（Ｓｈ１０１０：ＮＯ）、ステップＳｈ１０１４に進む。

【３９７７】

ステップＳｈ１０１４では、ステップＳｈ１００４における当否判定（当たり抽選）の結果が時短図柄当選であるか否かを判定する。ステップＳｈ１０１４において、当否判定の結果が時短図柄当選である場合には（Ｓｈ１０１４：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１０１５に進む。

【３９７８】

ステップＳｈ１０１５では、Ｃ時短付与に関する設定を行うためのＣ時短付与用設定処理を実行する。Ｃ時短付与用設定処理の詳細は後述する。ステップＳｈ１０１５を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【３９７９】

ステップＳｈ１０１４において、ステップＳｈ１００４における当たり抽選の当否結果が時短図柄当選でない場合には（Ｓｈ１０１４：ＮＯ）、ステップＳｈ１０１６に進む。

【３９８０】

ステップＳｈ１０１６では、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図２５２）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｈ１０１７に進む。

【３９８１】

ステップＳｈ１０１７において、ステップＳｈ１０１６におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｈ１０１７：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１０１８に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｈ１０１８を実行した後、ステップＳｈ１０１９に進む。

【３９８２】

一方、ステップＳｈ１０１７において、ステップＳｈ１０１６におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｈ１０１７：ＮＯ）、ステップＳｈ１０１８を実行することなく、ステップＳｈ１０１９に進む。

【３９８３】

ステップＳｈ１０１９では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｈ１０１９を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【３９８４】

＜Ｃ時短付与用設定処理＞

次に、Ｃ時短付与用設定処理について説明する。Ｃ時短付与用設定処理は、当たり判定処理のサブルーチン（図２７５：Ｓｈ１０１５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３９８５】

図２７６は、Ｃ時短付与用設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１１０１では、特図２時短図柄用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり種別カウンタＣ２の値が、図２５８に示す特図２時短図柄用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップＳｈ１１０１を実行した後、ステップＳｈ１１０２に進む。

【３９８６】

ステップＳｈ１１０２では、ステップＳｈ１１０１によって得られた振分判定の結果から時短図柄の種別に対応したフラグ（時短図柄種別フラグ）をＯＮにする。本実施形態のパチンコ機１０では、図２５８から判るように、振分結果である時短図柄の種別としてＣ時短αとＣ時短βとＣ時短γとが用意されていることから、時短図柄種別フラグとしては、Ｃ時短αフラグ、Ｃ時短βフラグ、Ｃ時短γフラグの３種類のフラグが用意されている。これらの時短図柄種別フラグは、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。ステップＳｈ１０１２では、具体的には、次の処理を行う。ステップＳｈ１１０１の振分判定の結果がＣ時短αである場合にはＣ時短αフラグをＯＮにし、ステップＳｈ１１０１の振分判定の結果がＣ時短βである場合にはＣ時短βフラグをＯＮにし、ステップＳｈ１１０１の振分判定の結果がＣ時短γである場合にはＣ時短γフラグをＯＮにする。

【３９８７】
Ｃ時短αフラグのＯＮ／ＯＦＦと、Ｃ時短βフラグのＯＮ／ＯＦＦと、Ｃ時短γフラグのＯＮ／ＯＦＦとによって当たり抽選の抽選結果としての時短図柄当選の有無と、Ｃ時短付与についての振分判定の結果とを特定することができる。ステップＳｈ１１０２を実行した後、ステップＳｈ１１０３に進む。
【３９８８】
ステップＳｈ１１０３では、時短図柄当選用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、当たり抽選において時短図柄当選となる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂにいずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図２５２）に記憶されているＣ時短付与用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｈ１１０２において特定された時短図柄当選の有無に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｈ１１０３を実行した後、Ｃ時短付与用設定処理を終了する。
【３９８９】
＜変動時間設定処理＞
次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２７３：Ｓｈ０８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３９９０】
図２７７は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１２０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｈ１２０２に進む。
【３９９１】
ステップＳｈ１２０２では、変動時間テーブルを特定する処理を実行する。変動時間テーブルは、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間の情報（変動時間情報）と変動種別カウンタＣＳの値とをデータ要素とする表形式のデータである。ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄには、遊技状態や、大当たりの有無、小当たりの有無、時短図柄当選の有無、リーチ発生の有無、第１保留個数カウンタエリアの数値、第２保留個数カウンタエリアの数値等に応じた様々な種類の変動時間テーブルを記憶している。ステップＳｈ１２０２では、これらの変動時間テーブルから一つの変動時間テーブルを特定する。具体的には、当たりフラグから特定される今回の遊技回に係る当否判定の判定結果と振分判定の判定結果や、時短図柄種別フラグから特定される時短図柄当選の有無とＣ時短付与の振分判定の判定結果、リーチ発生フラグから特定されるリーチ判定の判定結果、第１保留個数カウンタエリアの数値または第２保留個数カウンタエリアの数値から特定される保留個数等（これらを、以下、特定要因と呼ぶ）に基づいて、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄの中から一つの変動時間テーブルの特定を行う。具体的には、特図１変動の動作時間の決定に用いる変動時間テーブルを、少なくとも第１保留個数カウンタエリアの数値に基づいて特定する。また、特図２変動の動作時間の決定に用いる変動時間テーブルを、少なくとも第２保留個数カウンタエリアの数値に基づいて特定する。なお、変形例として、Ｃ時短状態中においては、上述した特定要因にＣ時短回数カウンタＪＣＮＴ３の数値を含めて、Ｃ時短回数カウンタＪＣＮＴ３の数値を少なくとも含む特定要因に基づいて、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄの中から一つの変動時間テーブルの特定を行う構成としてもよい。ステップＳｈ１２０２を実行した後、ステップＳｈ１２０３に進む。
【３９９２】
ステップＳｈ１２０３では、ステップＳｈ１２０２で特定した変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｈ１２０１で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｈ１２０３を実行した後、ステップＳｈ１２０４

に進む。
【３９９３】
ステップＳｈ１２０４では、ステップＳｈ１１０３で取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。このようにして、上述した種々の特定要因に基づいて変動時間を決定する。なお、先に変形例として説明した特定要因にＣ時短回数カウンタＪＣＮＴ３の数値を含めた構成によれば、Ｃ時短回数カウンタＪＣＮＴ３の数値に基づいてＣ時短状態中の特図１の変動時間を決定することができる。このために、例えば、Ｃ時短状態が開始されて間もない場合、すなわちＣ時短回数カウンタの数値情報が大きい値である場合には、Ｃ時短状態に係る特図１変動を短くして遊技を素早く消化させることができる。また、例えば、Ｃ時短状態の終了間際である場合、すなわちＣ時短回数カウンタの数値情報が小さい値である場合には、Ｃ時短状態に係る特図１変動を長くして当該長くなった特図１変動中において専用の遊技回演出を実行することによって、Ｃ時短状態の終了間際において遊技を盛り上げることができる。ステップＳｈ１２０４の実行後、変動時間設定処理を終了する。
【３９９４】
＜変動停止処理＞
次に、変動停止処理について説明する。変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２７２：Ｓｈ０７０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３９９５】
図２７８は、変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１３０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定する。特図変動表示中フラグは、上述したように、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。このため、ステップＳｈ１３０１の処理によれば、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かの判定が行なわれる。
【３９９６】
ステップＳｈ１３０１において、特図変動表示中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１３０２に進む。
【３９９７】
ステップＳｈ１３０２では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｈ１３０２では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図２７７）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。
【３９９８】
ステップＳｈ１３０２において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｈ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１３０３に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。ステップＳｈ１３０３を実行した後、ステップＳｈ１３０４に進む。
【３９９９】
ステップＳｈ１３０４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｈ１３０４を実行した後、ステップＳｈ１３０５に進む。
【４０００】
ステップＳｈ１３０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている特図確定中フラグをＯＮする。特図確定中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について停止表示を開始させる場合にＯＮにされ、その

停止表示が終了する場合にＯＦＦにされる。ステップＳｈ１３０５を実行した後、ステップＳｈ１３０６に進む。

【４００１】

一方、ステップＳｈ１３０２において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｈ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｈ１３０３～ステップＳｈ１３１１を実行することなく、ステップＳｈ１３１２に進む。また、ステップＳｈ１３０１において、特図変動表示中フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｈ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１３０２～ステップＳｈ１３１１を実行することなく、ステップＳｈ１３１２に進む。

【４００２】

ステップＳｈ１３０６では、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が当たり当選であるか否かを判定する。当該当たり当選の判定は、ＲＡＭ６４に記憶された、当たりの種別に対応した当たりフラグ（１Ｒ小当たりフラグ、４Ｒ大当たりフラグ、１５Ｒ大当たりフラグ）のいずれかがＯＮである場合に、大当たり当選又は小当たり当選である、すなわち、当たり当選であると判定する。一方、当たりの種別に対応した当たりフラグ（１Ｒ小当たりフラグ、４Ｒ大当たりフラグ、１５Ｒ大当たりフラグ）の全てがＯＦＦである場合に、大当たり当選および小当たり当選のいずれでもない、すなわち、当たり当選でないと判定する。

【４００３】

ステップＳｈ１３０６において、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｈ１３０６：ＮＯ）、ステップＳｈ１３０７に進む。

【４００４】

ステップＳｈ１３０７では、各種の時短回数カウンタの更新を行う時短回数カウンタ更新処理を実行する。時短回数カウンタ更新処理の詳細は後述する。ステップＳｈ１３０７を実行した後、ステップＳｈ１３０８に進む。

【４００５】

ステップＳｈ１３０８では、ラッシュ継続回数カウンタＲＣＮＴの値が０より大きいか否かを判定する。所定計数部であるラッシュ継続回数カウンタＲＣＮＴは、ラッシュステージＨ６の右打ち中Ｈ６ａ（図２６１参照）の終了直後に特図２残り保留がある場合に特図２残り保留の数に対応した値が設定され、特図２残り保留消化中Ｈ６ｂにおいて変動表示が実行される毎にカウンタ値が１だけ減算されるカウンタである。ラッシュ継続回数カウンタは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆ（図２５２参照）に記憶される。

【４００６】

ステップＳｈ１３０８において、ラッシュ継続回数カウンタＲＣＮＴの値が０より大きいと判定した場合には（Ｓｈ１３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１３０９に進む。

【４００７】

ステップＳｈ１３０９では、所定計数部であるラッシュ継続回数カウンタＲＣＮＴの値を１だけデクリメントする。ステップＳｈ１３０９を実行した後、ステップＳｈ１３１０に進み、ラッシュ継続回数カウンタＲＣＮＴの値が０より大きいか否かを判定する。

【４００８】

ステップＳｈ１３１０において、ラッシュ継続回数カウンタＲＣＮＴの値が０より大きくない、すなわち、ラッシュ継続回数カウンタＲＣＮＴの値が０に達したと判定した場合には（Ｓｈ１３１０：ＮＯ）、ステップＳｈ１３１１に進む。

【４００９】

ステップＳｈ１３１１では、ラッシュ継続終了コマンドを設定する。ラッシュ継続終了コマンドは、音声発光制御装置９０に対して所定演出であるラッシュ継続演出の表示を終了させるためのコマンドである。音声発光制御装置９０は、ラッシュ継続終了コマンドを受信した場合に、ラッシュ継続演出を図柄表示装置４１に表示させる処理を終了する。ステップＳｈ１３１１を実行した後、ステップＳｈ１３１２に進む。

【４０１０】

一方、ステップＳｈ１３１０において、ラッシュ継続回数カウンタＲＣＮＴの値が０よ

り大きいと判定した場合には（Ｓｈ１３１０：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１３１１を実行することなく、ステップＳｈ１３１２に進む。ステップＳｈ１３０８において、ラッシュ継続回数カウンタＲＣＮＴの値が０より大きくないと判定した場合には（Ｓｈ１３０８：ＮＯ）、ステップＳｈ１３０９～ステップＳｈ１３１１を実行することなく、ステップＳｈ１３１２に進む。また、ステップＳｈ１３０６において、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が当たり当選であると判定した場合には（Ｓｈ１３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１３０７～ステップＳｈ１３１１を実行することなく、ステップＳｈ１３１２に進む。

【４０１１】

ステップＳｈ１３１２では、本変動停止処理の後半部分となる確定時間経過時処理を実行する。確定時間経過時処理の詳細は後述する。ステップＳｈ１３１２を実行した後、本変動停止処理を終了する。

【４０１２】

＜時短回数カウンタ更新処理＞

次に、時短回数カウンタ更新処理について説明する。時短回数カウンタ更新処理理は、変動停止処理のサブルーチン（図２７８：Ｓｈ１３０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４０１３】

図２７９は、時短回数カウンタ更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１４０１では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【４０１４】

ステップＳｈ１４０１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１４０２に進み、Ａ時短フラグがＯＮであるか否かを判定する。Ａ時短フラグは、サポートモードが高頻度サポートモード（Ａ時短）であるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、ＲＡＭ６４の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア６４ｅに格納される。Ａ時短フラグがＯＮであるとき、サポートモードは高頻度サポートモード（Ａ時短）である。Ａ時短フラグがＯＦＦであるとき、サポートモードは高頻度サポートモード（Ａ時短）ではない。Ａ時短フラグは、後述するエンディング期間の終了後においてオンされる（図２８５のステップＳ２００７、Ｓ２０１２参照）。

【４０１５】

ステップＳｈ１４０２において、Ａ時短フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１４０３に進み、Ａ時短回数カウンタＪＣＮＴ１の値を１だけデクリメントする。Ａ時短回数カウンタＪＣＮＴ１は、高頻度サポートモード（Ａ時短）が開始された場合に値が設定され、高頻度サポートモード（Ａ時短）時において遊技回が実行される毎に値が１だけデクリメントされるカウンタである。Ａ時短回数カウンタＪＣＮＴ１は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに記憶される。ステップＳｈ１４０３を実行した後、ステップＳｈ１４０４に進む。

【４０１６】

ステップＳｈ１４０４では、Ａ時短回数カウンタＪＣＮＴ１の値が０より大きいか否かを判定する。

【４０１７】

ステップＳｈ１４０４において、Ａ時短回数カウンタＪＣＮＴ１の値が０より大きくない、すなわち、Ａ時短回数カウンタＪＣＮＴ１の値が０に達したと判定した場合には（Ｓｈ１４０４：ＮＯ）、ステップＳｈ１４０５に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｈ１４０５を実行した後、ステップＳｈ１４０６に進み、Ａ時短フラグをＯＦＦする。ステップＳｈ１４０６を実行した後、ステップＳｈ１４０７に進む。

【４０１８】

ステップＳｈ１４０７では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。音声発光制御装置９０は、低頻度サポートモードコマンドを受信した場合に、例えば、ラッシュ演出を図柄表示装置４１に表示させる処理を終了する。ステップＳｈ１４０７を実行した後、ステップＳｈ１４０８に進む。

【４０１９】

ステップＳｈ１４０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された第２始動保留個数ＲｂＮが０より大きいか否かを判定する。すなわち、サポートモードを高頻度サポートモード（Ａ時短）から低頻度サポートモードに移行した直後に特図２保留が残っているか否かを判定する。

【４０２０】

ステップＳｈ１４０８において、第２始動保留個数ＲｂＮが０より大きいと判定された場合には（Ｓｈ１４０８：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１４０９に進み、ラッシュ継続回数カウンタＲＣＮＴに第２始動保留個数ＲｂＮの値を設定する。ステップＳｈ１４０９を実行した後、ステップＳｈ１４１０に進む。

【４０２１】

ステップＳｈ１４１０では、ラッシュ継続コマンドを設定する。ラッシュ継続コマンドは、音声発光制御装置９０に対して先に説明したラッシュ継続演出（図２６３、図２６４参照）を表示させるためのコマンドである。音声発光制御装置９０は、ラッシュ継続コマンドを受信した場合に、ラッシュ継続演出を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｈ１４１０を実行した後、本時短回数カウンタ更新処理を終了する。

【４０２２】

一方、ステップＳｈ１４０８において、第２始動保留個数ＲｂＮが０より大きくないと判定された場合には（Ｓｈ１４０８：ＮＯ）、ステップＳｈ１４０９～ステップＳｈ１４１０を実行することなく、本時短回数カウンタ更新処理を終了する。ステップＳｈ１４０４において、Ａ時短回数カウンタＪＣＮＴ１の値が０より大きいと判定した場合には（Ｓｈ１４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１４０５～ステップＳｈ１４１０を実行することなく、本時短回数カウンタ更新処理を終了する。

【４０２３】

ステップＳｈ１４０２において、Ａ時短フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｈ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｈ１４１１に進み、Ｂ時短フラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｂ時短フラグは、サポートモードが高頻度サポートモード（Ｂ時短）であるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、ＲＡＭ６４の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア６４ｅに格納される。Ｂ時短フラグがＯＮであるとき、サポートモードは高頻度サポートモード（Ｂ時短）である。Ｂ時短フラグがＯＦＦであるとき、サポートモードは高頻度サポートモード（Ｂ時短）ではない。Ｂ時短フラグは、遊技回数カウンタＵＣＮＴの値が０に達したときにおいてオンされる（図２８１のステップＳ１６０５参照）。

【４０２４】

ステップＳｈ１４１１において、Ｂ時短フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１４１１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１４１２に進み、特定計数部であるＢ時短回数カウンタＪＣＮＴ２の値を１だけデクリメントする。特定計数部であるＢ時短回数カウンタＪＣＮＴ２は、高頻度サポートモード（Ｂ時短）が開始された場合に値が設定され、高頻度サポートモード（Ｂ時短）時において遊技回が実行される毎に値が１だけデクリメントされるカウンタである。Ｂ時短回数カウンタＪＣＮＴ２は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに記憶される。ステップＳｈ１４１２を実行した後、ステップＳｈ１４１３に進む。

【４０２５】

ステップＳｈ１４１３では、Ｂ時短回数カウンタＪＣＮＴ２の値が０より大きいか否か

を判定する。
【４０２６】
ステップＳｈ１４１３において、Ｂ時短回数カウンタＪＣＮＴ２の値が０より大きくない、すなわち、Ｂ時短回数カウンタＪＣＮＴ２の値が０に達したと判定した場合には（Ｓｈ１４１３：ＮＯ）、ステップＳｈ１４１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｈ１４１４を実行した後、ステップＳｈ１４１５に進み、Ｂ時短フラグをＯＦＦする。ステップＳｈ１４１５を実行した後、ステップＳｈ１４１６に進む。
【４０２７】
ステップＳｈ１４１６では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｈ１４１６は、ステップＳｈ１４０７と同一の処理である。ステップＳｈ１４１６を実行した後、本時短回数カウンタ更新処理を終了する。
【４０２８】
一方、ステップＳｈ１４１３において、Ｂ時短回数カウンタＪＣＮＴ２の値が０より大きいと判定した場合には（Ｓｈ１４１３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１４１４～ステップＳｈ１４１６を実行することなく、本時短回数カウンタ更新処理を終了する。
【４０２９】
ステップＳｈ１４１１において、Ｂ時短フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｈ１４１１：ＮＯ）、ステップＳｈ１４１７に進み、Ｃ時短フラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｃ時短フラグは、サポートモードが高頻度サポートモード（Ｃ時短）であるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、ＲＡＭ６４の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア６４ｅに格納される。Ｃ時短フラグがＯＮであるとき、サポートモードは高頻度サポートモード（Ｃ時短）である。Ｃ時短フラグがＯＦＦであるとき、サポートモードは高頻度サポートモード（Ｃ時短）ではない。Ｃ時短フラグは、当たり抽選において時短図柄当選となった遊技回の終了時においてオンされる（図２８０のＳ１５１２参照）。
【４０３０】
ステップＳｈ１４１７において、Ｃ時短フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１４１７：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１４１８に進み、所定計数部であるＣ時短回数カウンタＪＣＮＴ３の値を１だけデクリメントする。Ｃ時短回数カウンタＪＣＮＴ３は、高頻度サポートモード（Ｃ時短）が開始された場合に値が設定され、高頻度サポートモード（Ｃ時短）時において遊技回が実行される毎に値が１だけデクリメントされるカウンタである。Ｃ時短回数カウンタＪＣＮＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに記憶される。ステップＳｈ１４１８を実行した後、ステップＳｈ１４１９に進む。
【４０３１】
ステップＳｈ１４１９では、Ｃ時短回数カウンタＪＣＮＴ３の値が０より大きいか否かを判定する。
【４０３２】
ステップＳｈ１４１９において、Ｃ時短回数カウンタＪＣＮＴ３の値が０より大きくない、すなわち、Ｃ時短回数カウンタＪＣＮＴ３の値が０に達したと判定した場合には（Ｓｈ１４１９：ＮＯ）、ステップＳｈ１４２０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｈ１４２０を実行した後、ステップＳｈ１４２１に進み、Ｃ時短フラグをＯＦＦする。ステップＳｈ１４２１を実行した後、ステップＳｈ１４２２に進む。
【４０３３】
ステップＳｈ１４２２では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。音声発光制御装置９０は、低頻度サポートモードコマンドを受信した場合に、例えば、チャンスゾーン演出を図柄表示装置４１に表示させる処理を終了する。ステップＳｈ１４２２は、ステップＳ

ｈ１４０７と同一の処理である。ステップＳｈ１４２２を実行した後、本時短回数カウンタ更新処理を終了する。

【４０３４】

一方、ステップＳｈ１４１９において、Ｃ時短回数カウンタＪＣＮＴ３の値が０より大きいと判定した場合には（Ｓｈ１４１９：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１４２０～ステップＳｈ１４２２を実行することなく、本時短回数カウンタ更新処理を終了する。

【４０３５】

また、ステップＳｈ１４１７において、Ｃ時短フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｈ１４１７：ＮＯ）、ステップＳｈ１４１８～ステップＳｈ１４２２を実行することなく、本時短回数カウンタ更新処理を終了する。ステップＳｈ１４０１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｈ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１４０２～ステップＳｈ１４２２を実行することなく、本時短回数カウンタ更新処理を終了する。

【４０３６】

＜確定時間経過時処理＞

次に、確定時間経過時処理について説明する。確定時間経過時処理は、変動停止処理のサブルーチン（図２７８：Ｓｈ１３１２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４０３７】

図２８０は、確定時間経過時処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１５０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている特図確定中フラグがＯＮであるか否かを判定する。特図確定中フラグは、上述したように、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について停止表示を開始させる場合にＯＮにされ、その停止表示が終了する場合にＯＦＦにされる。このため、ステップＳｈ１５０１の処理によれば、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が確定中であるか否かの判定が行われる。

【４０３８】

ステップＳｈ１５０１において、特図確定中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１５０２に進む。

【４０３９】

ステップＳｈ１５０２では、今回の遊技回の停止表示の確定時間が経過したか否かを判定する。具体的には、ステップＳｈ１５０２では、予め定められた確定時間（例えば、１秒）に対応した値が初期値として設定された確定時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該確定時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度（２ミリ秒毎）に１減算される。

【４０４０】

ステップＳｈ１５０２において、確定時間が経過していると判定した場合には（Ｓｈ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１５０３に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている特図確定中フラグをＯＦＦする。ステップＳｈ１５０３を実行した後、ステップＳｈ１５０４に進む。

【４０４１】

ステップＳｈ１５０４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている特図遊技回中フラグをＯＦＦする。ステップＳｈ１５０４を実行した後、ステップＳｈ１５０５に進む。

【４０４２】

ステップＳｈ１５０５では、Ｂ時短機能の作動に必要となるＢ時短付与用処理を実行する。Ｂ時短付与用処理の詳細は後述する。ステップＳｈ１５０５を実行した後、ステップＳｈ１５０６に進む。

【４０４３】

ステップＳｈ１５０６では、今回の遊技回に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選

であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の４Ｒ大当たりフラグと１５Ｒ大当たりフラグのうちのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｈ１５０６において、４Ｒ大当たりフラグと１５Ｒ大当たりフラグのうちのいずれかがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｈ１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１５０７に進む。

【４０４４】

ステップＳｈ１５０７では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている大当たり開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｈ１５０７を実行した後、本確定時間経過時処理を終了する。

【４０４５】

一方、ステップＳｈ１５０６において、今回の遊技回に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｈ１５０６：ＮＯ）、ステップＳｈ１５０８に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選の抽選結果が小当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている１Ｒ小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｈ１５０８において、１Ｒ小当たりフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の抽選結果が小当たり当選であると判定した場合には（Ｓｈ１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１５０９に進む。

【４０４６】

ステップＳｈ１５０９では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている小当たり開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｈ１５０９を実行した後、本確定時間経過時処理を終了する。

【４０４７】

ステップＳｈ１５０８において、今回の遊技回に係る当たり抽選の抽選結果が小当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｈ１５０８：ＮＯ）、ステップＳｈ１５１０に進む。

【４０４８】

ステップＳｈ１５１０では、今回の遊技回に係る当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているＣ時短αフラグ、Ｃ時短βフラグ、およびＣ時短γフラグのうちのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｈ１５１０において、Ｃ時短αフラグ、Ｃ時短βフラグ、およびＣ時短γフラグのうちのいずれかがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選であると判定した場合には（Ｓｈ１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１５１１に進む。

【４０４９】

ステップＳｈ１５１１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている高頻度サポートモードフラグをＯＮする。ステップＳｈ１５１１を実行した後、ステップＳｈ１５１２に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているＣ時短フラグをＯＮする。ステップＳｈ１５１１およびステップＳｈ１５１２の結果、サポートモードは高頻度サポートモード（Ｃ時短）に移行される。ステップＳｈ１５１２を実行した後、ステップＳｈ１５１３に進む。

【４０５０】

ステップＳｈ１５１３では、時短図柄の種別に対応した設定用所定数値情報であるＣ時短付与回数を特定計数部であるＣ時短回数カウンタＪＣＮＴ３に設定する。具体的には、ＲＡＭ６４のＣ時短αフラグ、Ｃ時短βフラグ、およびＣ時短γフラグのうちのいずれがＯＮであるかを判定し、Ｃ時短αフラグがＯＮである場合にはＣ時短付与回数として３０回を設定し、Ｃ時短βフラグがＯＮである場合にはＣ時短付与回数として４０回を設定し、Ｃ時短γフラグがＯＮである場合にはＣ時短付与回数として５０回を設定する。ステップＳｈ１５１３を実行した後、ステップＳｈ１５１４に進む。

【４０５１】

一方、ステップＳｈ１５１０において、今回の遊技回に係る当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選でないと判定した場合、すなわち、Ｃ時短αフラグ、Ｃ時短βフラグ、および

Ｃ時短γフラグのうちのいずれもＯＮでないと判定した場合には（Ｓｈ１５１０：ＮＯ）、ステップＳｈ１５１１～ステップＳｈ１５１３を実行することなく、ステップＳｈ１５１４に進む。

【４０５２】

ステップＳｈ１５１４では、所定演出であるラッシュ継続演出から所定表示であるチャンスゾーン演出への切替に必要となる演出切替用設定処理を実行する。演出切替用設定処理の詳細は後述する。ステップＳｈ１５１４を実行した後、本確定時間経過時処理を終了する。

【４０５３】

ステップＳｈ１５０１において、特図確定中フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｈ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１５０２～ステップＳｈ１５１４を実行することなく、本確定時間経過時処理を終了する。ステップＳｈ１５０２において、確定時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｈ１５０２：ＮＯ）、ステップＳｈ１５０３～ステップＳｈ１５１４を実行することなく、本確定時間経過時処理を終了する。

【４０５４】

＜Ｂ時短付与用処理＞

次に、Ｂ時短付与用処理について説明する。Ｂ時短付与用処理は、確定時間経過時処理のサブルーチン（図２８０：Ｓｈ１５０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４０５５】

図２８１は、Ｂ時短付与用処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１６０１では、サポートモードが高頻度サポートモード（Ｂ時短）であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているＢ時短フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【４０５６】

ステップＳｈ１６０１において、Ｂ時短フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｈ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１６０２に進み、遊技回数カウンタＵＣＮＴの値を１だけデクリメントする。遊技回数カウンタＵＣＮＴは、前述した初期化条件成立時に値が設定され、サポートモードが低頻度サポートモード中、高頻度サポートモード（Ａ時短）中、高頻度サポートモード（Ｃ時短）中のそれぞれにおいて遊技回が実行される毎に１だけデクリメントされるカウンタであり、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに記憶される。ステップＳｈ１６０２を実行した後、ステップＳｈ１６０３に進む。

【４０５７】

ステップＳｈ１６０３では、遊技回数カウンタＵＣＮＴの値が０より大きいか否かを判定する。ステップＳｈ１６０３において、遊技回数カウンタＵＣＮＴの値が０より大きくない、すなわち、遊技回数カウンタＵＣＮＴの値が０に達したと判定した場合には（Ｓｈ１６０３：ＮＯ）、ステップＳｈ１６０４に進む。

【４０５８】

ステップＳｈ１６０４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている高頻度サポートモードフラグをＯＮする。ステップＳｈ１６０４を実行した後、ステップＳｈ１６０５に進み、Ｂ時短フラグをＯＮする。ステップＳｈ１６０４およびステップＳｈ１６０５の結果、サポートモードは高頻度サポートモード（Ｂ時短）に移行される。ステップＳｈ１６０５を実行した後、ステップＳｈ１６０６に進む。

【４０５９】

ステップＳｈ１６０６では、ｂ時短回数カウンタＪＣＮＴ２に１００を設定する。１００の値は、Ｃ時短機能によって付与される高サポ（Ｃ時短）状態の遊技回の回数である。ステップＳｈ１６０６を実行した後、ステップＳｈ１６０７に進む。

【４０６０】

ステップＳｈ１６０７では、天井到達コマンドを設定する。天井到達コマンドは、通常状態中の遊技回の実行回数が天井である規定回数に到達したことをサブ側の制御装置に認

識させるためのコマンドである。天井到達コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２７１：ステップＳｈ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｈ１６０７を実行した後、本Ｂ時短付与用処理を終了する。

【４０６１】

一方、ステップＳｈ１６０３において、遊技回数カウンタＵＣＮＴの値が０より大きいと判定した場合（Ｓｈ１６０３：ＹＥＳ）には、ステップＳｈ１６０４～ステップＳｈ１６０７を実行することなく、本Ｂ時短付与用処理を終了する。

【４０６２】

また、ステップＳｈ１６０１において、Ｂ時短フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６０２～ステップＳｈ１６０７を実行することなく、本Ｂ時短付与用処理を終了する。

【４０６３】

＜演出切替用設定処理＞

次に、演出切替用設定処理について説明する。演出切替用設定処理は、確定時間経過時処理のサブルーチン（図２８０：Ｓｈ１５１４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４０６４】

図２８２は、演出切替用設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１７０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているＣ時短フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【４０６５】

ステップＳｈ１７０１において、Ｃ時短フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１７０２に進み、所定計数部であるラッシュ継続回数カウンタＲＣＮＴの値が０より大きいか否かを判定する。

【４０６６】

ステップＳｈ１７０２において、ラッシュ継続回数カウンタＲＣＮＴの値が０より大きくない、すなわち、ラッシュ継続回数カウンタＲＣＮＴの値が０に達したと判定した場合には（Ｓｈ１７０２：ＮＯ）、ステップＳｈ１７０３に進み、チャンスゾーンコマンドを設定する。チャンスゾーンコマンドは、音声発光制御装置９０に対して所定表示であるチャンスゾーン演出（図２６５参照）を表示させるためのコマンドである。ステップＳｈ１７０３を実行した後、本演出切替用設定処理を終了する。

【４０６７】

一方、ステップＳｈ１７０２において、ラッシュ継続回数カウンタＲＣＮＴの値が０より大きいと判定した場合には（Ｓｈ１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１７０３を実行することなく、本演出切替用設定処理を終了する。

【４０６８】

また、ステップＳｈ１７０１において、Ｃ時短フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｈ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１７０２～ステップＳｈ１７０３を実行することなく、本演出切替用設定処理を終了する。

【４０６９】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図２７１：Ｓｈ０６０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４０７０】

図２８３は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１８０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされるフラグであり、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。エンディング期間は、開閉実行モードにおい

てエンディング演出を実行するための期間である。ここで、開閉実行モードとは、小当たりに基づく開閉実行モードおよび大当たり（小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）に基づく開閉実行モードのいずれも該当する。

【４０７１】

ステップＳｈ１８０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１８０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂまたは可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされるフラグであり、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。

【４０７２】

ステップＳｈ１８０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ１８０２：ＮＯ）、ステップＳｈ１８０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされるフラグであり、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。

【４０７３】

ステップＳｈ１８０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ１８０３：ＮＯ）、ステップＳｈ１８０４に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている大当たり開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｈ１８０４において、大当たり開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１８０４：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１８０５以降の大当たりに基づく開閉実行モードを開始させるための処理群に進む。

【４０７４】

ステップＳｈ１８０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。なお、ステップＳｈ１８０５の処理は、高頻度サポートモードフラグに加えて、Ａ時短フラグおよびＢ時短フラグをＯＦＦするとともに、Ａ時短回数カウンタ、Ｂ時短回数カウンタ、およびＣ時短回数カウンタを値０にクリアする構成としてもよい。なお、Ｃ時短フラグをＯＦＦとしないのは、後述するエンディング期間終了時の移行処理（図２８５）においてＣ時短フラグがＯＮであるか否かの判定を必要とするためである。ステップＳｈ１８０５を実行した後、ステップＳｈ１８０６に進む。

【４０７５】

ステップＳｈ１８０６では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における小当たり専用可変入賞装置５７に備えられた開閉扉５７ｂまたは可変入賞装置３６に備えられた開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉５７ｂ，３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉５７ｂ，３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。

【４０７６】

開放条件は、例えば下記の通りである。

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

上記１つの項目が成立した場合に開閉扉５７ｂ，３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【４０７７】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

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

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口５７ａ，３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。
上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉５７ｂ，３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。
【４０７８】
開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｈに予め記憶されている。ステップＳｈ１８０６の開閉シナリオ設定処理は、当たりの種別に対応したフラグ（当たりフラグ）と、実行契機判定フラグと等に基づいて、開閉シナリオ記憶エリア６３ｈの中から開閉シナリオを選択することによって設定する。ステップＳｈ１８０６を実行した後、ステップＳｈ１８０７に進む。
【４０７９】
ステップＳｈ１８０７では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定するオープニング期間タイマカウンタエリアに「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、オープニング期間タイマカウンタエリアは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｈ１８０７を実行した後、ステップＳｈ１８０８に進む。
【４０８０】
ステップＳｈ１８０８では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２７７）におけるステップＳｈ０７０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。この結果、図柄表示装置４１に、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出が表示される。当該各演出は、後述するエンディング期間における演出を含めて、それぞれ固有のものであり、特図１の変動表示や特図２の変動表示とは異なったものである。このため、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出において、第１保留表示領域Ｄｓ１の保留アイコンや第２保留表示領域Ｄｓ２の保留アイコンが表示されることはない。ステップＳｈ１８０８を実行した後、ステップＳｈ１８０９に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【４０８１】
一方、ステップＳｈ１８０４において、大当たり開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ１８０４：ＮＯ）、ステップＳｈ１８１０に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている小当たり開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｈ１８１０において、小当たり開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１８１０：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１８１１～ステップＳｈ１８１３とステップＳｈ１８０５とを実行することなく、ステップＳｈ１８０６に進み、ステップＳｈ１８０６～ステップＳｈ１８０９の処理を行う。
【４０８２】
ステップＳｈ１８１０において、小当たり開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ１８１０：ＮＯ）、ステップＳｈ１８１１に進み、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【４０８３】
ステップＳｈ１８１１において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｈ１８１１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１８１２に進み、大当たり開閉実行モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｈ１８１３に進み、実行契機判定フラグをＯＮする

。実行契機判定フラグは、今回の大当たり開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞大当たり当選によるものであるか否かを判別するためのフラグであり、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。ステップＳｈ１８１３を実行した後、ステップＳｈ１８０５に進み、ステップＳｈ１８０５～ステップＳｈ１８０９の処理を行う。すなわち、本実施形態では、当たり抽選において大当たりに当選した場合（大当たり開閉実行モードフラグがＯＮになった場合）だけでなく、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選した場合（Ｖ入賞フラグがＯＮになった場合）にも、大当たり開閉実行モードが開始されることになる。

【４０８４】

一方、ステップＳｈ１８１１において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｈ１８１１：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。

【４０８５】

ステップＳｈ１８０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１８１５に進む。

【４０８６】

ステップＳｈ１８１５では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング時間を決定するオープニング期間タイマカウンタエリアの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｈ１８１５において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｈ１８１５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１８１６に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｈ１８１７に進む。

【４０８７】

ステップＳｈ１８１７では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｈ１８１７を実行した後、ステップＳｈ１８１８に進む。

【４０８８】

ステップＳｈ１８１８では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｈ１８１９では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２７１：ステップＳｈ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｈ１８１９を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【４０８９】

ステップＳｈ１８０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１８２０に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｈ１８２０を実行した後、ステップＳｈ１８２１に進む。

【４０９０】

ステップＳｈ１８２１では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉５７ｂ，３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアの値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｈ１８２１において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｈ１８２１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１８２２に進む。一方、ステップＳｈ１８２１において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｈ１８２１：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【４０９１】

ステップＳｈ１８２２では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｈ１８２３に進む。

【４０９２】

ステップＳｈ１８２３では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｈ１８２３を実行した後、ステップＳｈ１８２４に進む。

【４０９３】

ステップＳｈ１８２４では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定するエンディング期間タイマカウンタエリアに「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、エンディング期間タイマカウンタエリアは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｈ１８２４を実行した後、ステップＳｈ１８２５に進む。

【４０９４】

ステップＳｈ１８２５では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２７７）におけるステップＳｈ０７０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｈ１８２５を実行した後、ステップＳｈ１８２６に進む。

【４０９５】

ステップＳｈ１８２６では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【４０９６】

ステップＳｈ１８０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１８２７に進む。

【４０９７】

ステップＳｈ１８２７では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｈ１８２４）において、エンディング時間として設定したエンディング期間タイマカウンタエリアの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｈ１８２４において、エンディング時間として設定したエンディング期間タイマカウンタエリアの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１８２７：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１８２８に進む。

【４０９８】

ステップＳｈ１８２８では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｈ１８２９に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている４Ｒ大当たりフラグと１５Ｒ大当たりフラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｈ１８２９において、４Ｒ大当たりフラグと１５Ｒ大当たりフラグの両方ともがＯＦＦである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｈ１８２９：ＮＯ）、ステップＳｈ１８３０に進み、実行契機判定フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【４０９９】

ステップＳｈ１８３０において、実行契機判定フラグがＯＮであると判定された場合には（Ｓｈ１８３０：ＹＥＳ）、今回の開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞大当たり当選によるものであることから、ステップＳｈ１８３１に進む。

【４１００】

ステップＳｈ１８３１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのＶ入賞フラグ

をＯＦＦする。ステップＳｈ１８３１を実行した後、ステップＳｈ１８３２に進み、実行契機判定フラグをＯＦＦにする。ステップＳｈ１８３２を実行した後、ステップＳｈ１８３３に進む。

【４１０１】

一方、ステップＳｈ１８２９において、４Ｒ大当たりフラグと１５Ｒ大当たりフラグのいずれかがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｈ１８２９：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１８３０～ステップＳｈ１８３２を実行することなく、ステップＳｈ１８３３に進む。

【４１０２】

ステップＳｈ１８３３では、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、大当たり又は小当たりに基づく開閉実行モードにおけるエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｈ１８３３を実行した後、ステップＳｈ１８３４に進む。

【４１０３】

一方、ステップＳｈ１８３０において、実行契機判定フラグがＯＮでないと判定された場合には（Ｓｈ１８３０：ＮＯ）、今回の開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞大当たり当選によるものではないことから、ステップＳｈ１８３１～ステップＳｈ１８３３を実行することなく、ステップＳｈ１８３４に進む。

【４１０４】

ステップＳｈ１８３４では、開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された開閉実行モード終了コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２７１：ステップＳｈ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、開閉実行モード終了コマンドを受信したことに基づいて、エンディング演出を終了するように設定する。ステップＳｈ１８３４を実行した後、ステップＳｈ１８３５に進む。

【４１０５】

ステップＳｈ１８３５では、小当たり開閉実行モード用終了処理を実行する。小当たり開閉実行モード用終了処理では、小当たり開閉実行モードフラグがＯＮであった場合には当該フラグをＯＦＦにし、小当たりに基づく開閉実行モードの開始時に高頻度サポートモードフラグがＯＮであった場合には当該高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｈ１８３６に進み、大当たり開閉実行モードフラグをＯＦＦする。ステップＳｈ１８３６を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【４１０６】

ステップＳｈ１８２７において、エンディング期間が終了していないと判定された場合には、ステップＳｈ１８２８～ステップＳｈ１８３６を実行することなく、本遊技状態移行処理を終了する。

【４１０７】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｈ１８２０）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４１０８】

図２８４は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１９０１では、小当たり専用可変入賞装置５７に備えられた開閉扉（以下、小当たり用の開閉扉とも呼ぶ）５７ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、第１特別電動役物駆動部５７ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｈ１９０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｈ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１９０２に進む。

【４１０９】

ステップＳｈ１９０２では、小当たり用の開閉扉５７ｂの開放条件が成立したか否かを

判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、小当たり用の開閉扉５７ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｈ１９０２において、小当たり用の開閉扉５７ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｈ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９０３に進む。

【４１１０】

ステップＳｈ１９０３では、小当たり用の開閉扉５７ｂを開放する。その後、ステップＳｈ１９０４に進む。

【４１１１】

ステップＳｈ１９０４では、第１開閉扉開放コマンドを設定する。第１開閉扉開放コマンドは、小当たり用の開閉扉５７ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２７１：ステップＳｈ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｈ１９０４を実行した後、ステップＳｈ１９０８に進む。

【４１１２】

ステップＳｈ１９０２において、小当たり用の開閉扉５７ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｈ１９０２：ＮＯ）、ステップＳｈ１９０３およびステップＳｈ１９０４を実行することなく、ステップＳｈ１９０８に進む。

【４１１３】

ステップＳｈ１９０１において、小当たり用の開閉扉５７ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｈ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９０５に進む。

【４１１４】

ステップＳｈ１９０５では、小当たり用の開閉扉５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、小当たり用の開閉扉５７ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｈ１９０５において、小当たり用の開閉扉５７ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｈ１９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９０６に進む。

【４１１５】

ステップＳｈ１９０６では、小当たり用の開閉扉５７ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｈ１９０７に進む。

【４１１６】

ステップＳｈ１９０７では、第１開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第１開閉扉閉鎖コマンドは、小当たり用の開閉扉５７ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２７１：ステップＳｈ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｈ１９０７を実行した後、ステップＳｈ１９０８に進む。

【４１１７】

ステップＳｈ１９０５において、小当たり用の開閉扉５７ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｈ１９０５：ＮＯ）、ステップＳｈ１９０６およびステップＳｈ１９０７を実行することなく、ステップＳｈ１９０８に進む。

【４１１８】

ステップＳｈ１９０８では、可変入賞装置３６に備えられた開閉扉（以下、大当たり用の開閉扉とも呼ぶ）３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、第２特別電動役物駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｈ１９０８において、大当たり用の開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｈ１９０８：ＮＯ）、ステップＳｈ１９０９に進む。

【４１１９】

ステップＳｈ１９０９では、大当たり用の開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、大当たり用の開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｈ１９０９において、大当たり用の開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合に

は（Ｓｈ１９０９：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９１０に進む。
【４１２０】
ステップＳｈ１９１０では、大当たり用の開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｈ１９１１に進む。
【４１２１】
ステップＳｈ１９１１では、第２開閉扉開放コマンドを設定する。第２開閉扉開放コマンドは、大当たり用の開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２７１：ステップＳｈ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｈ１９１１を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【４１２２】
ステップＳｈ１９０９において、大当たり用の開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｈ１９０９：ＮＯ）、ステップＳｈ１９１０およびステップＳｈ１９１１を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【４１２３】
ステップＳｈ１９０８において、大当たり用の開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｈ１９０８：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９１２に進む。
【４１２４】
ステップＳｈ１９１２では、大当たり用の開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、大当たり用の開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｈ１９１２において、大当たり用の開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｈ１９１２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９１３に進む。
【４１２５】
ステップＳｈ１９１３では、大当たり用の開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｈ１９１４に進む。
【４１２６】
ステップＳｈ１９１４では、第２開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第２開閉扉閉鎖コマンドは、大当たり用の開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２７１：ステップＳｈ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｈ１９１４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【４１２７】
ステップＳｈ１９１２において、大当たり用の開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｈ１９１２：ＮＯ）、ステップＳｈ１９１３およびステップＳｈ１９１４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【４１２８】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｈ１８３３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４１２９】
図２８５は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ２００１では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに記憶されている遊技回数カウンタＵＣＮＴに１０００をセットする。１０００の値は、天井到達回数に相当する。これによって、遊技回数カウンタＵＣＮＴに天井到達回数がセットされる。ステップＳｈ２００１を実行した後、ステップＳｈ２００２に進む。
【４１３０】
ステップＳｈ２００２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているＢ時短フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｈ２００３に進む。

【４１３１】
ステップＳｈ２００３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｈ２００３において、第２図柄表示部フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｈ２０３：ＮＯ）、ステップＳｈ２００４に進む。
【４１３２】
ステップＳｈ２００４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているＣ時短フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【４１３３】
ステップＳｈ２００４において、Ｃ時短フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｈ２００４：ＮＯ）、ステップＳｈ２００５に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている当たりフラグ（１Ｒ小当たりフラグ、４Ｒ大当たりフラグ、および１５Ｒ大当たりフラグ）をＯＦＦする。ステップＳｈ２００５の実行後、ステップＳｈ２００６に進む。
【４１３４】
ステップＳｈ２００６では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。ステップＳｈ２００６の実行後、ステップＳｈ２００７に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているＡ時短フラグをＯＮする。ステップＳｈ２００６およびステップＳｈ２００７の結果、サポートモードは高頻度サポートモード（Ａ時短）に移行される。ステップＳｈ２００７の実行後、ステップＳｈ２００８に進む。
【４１３５】
ステップＳｈ２００８では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに記憶されているＡ時短回数カウンタＪＣＮＴ１に１がセットされる。これによって、高サポ（Ａ時短）状態が継続する遊技回の実行回数は１回に設定される。ステップＳｈ２００８を実行した後、ステップＳｈ２０１４に進む。
【４１３６】
一方、ステップＳｈ２００４において、Ｃ時短フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ２００４：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２００９に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているＣ時短フラグをＯＦＦする。ステップＳｈ２００９を実行した後、ステップＳｈ２０１０に進む。
【４１３７】
また、ステップＳｈ２００３において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ２００３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２０１０に進む。
【４１３８】
ステップＳｈ２０１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている当たりフラグ（１Ｒ小当たりフラグ、４Ｒ大当たりフラグ、および１５Ｒ大当たりフラグ）をＯＦＦする。ステップＳｈ２０１０の実行後、ステップＳｈ２０１１に進む。
【４１３９】
ステップＳｈ２０１１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。ステップＳｈ２０１１の実行後、ステップＳｈ２０１２に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているＡ時短フラグをＯＮする。ステップＳｈ２０１１およびステップＳｈ２０１２の結果、サポートモードは高頻度サポートモード（Ａ時短）に移行される。ステップＳｈ２０１２の実行後、ステップＳｈ２０１３に進む。
【４１４０】
ステップＳｈ２０１３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに記憶されているＡ時短回数カウンタＪＣＮＴ１に７がセットされる。これによって、高サポ（Ａ時短）状態が継続する遊技回の実行回数は７回に設定される。ステップＳｈ２０１３を実行した後、ステップＳｈ２０１４に進む。

【４１４１】
ステップＳｈ２０１４では、サポートモードが高頻度サポートモード（Ａ時短）であることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモード（Ａ時短）コマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。音声発光制御装置９０は、高頻度サポートモード（Ａ時短）コマンドを受信した場合に、例えば、ラッシュ演出を図柄表示装置４１に表示させる処理を開始する。ステップＳｈ２０１２を実行した後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【４１４２】
＜電役サポート用処理＞
次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図２７１：Ｓｈ０６０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４１４３】
図２８６は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ２１０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｈ２１０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｈ２１０２に進む。
【４１４４】
ステップＳｈ２１０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｈ２１０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ２１０２:ＮＯ）、ステップＳｈ２１０３に進む。
【４１４５】
ステップＳｈ２１０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【４１４６】
ステップＳｈ２１０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ２１０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ２１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２１０４に進む。
【４１４７】
ステップＳｈ２１０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｈ２１０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｈ２１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２１０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｈ２１０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｈ２１０４：ＮＯ）、ステップＳｈ２１０６に進む。
【４１４８】
ステップＳｈ２１０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｈ２１０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ２１０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステ

ップＳｈ２１０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｈ２１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２１０７に進む。

【４１４９】

ステップＳｈ２１０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｈ２１０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｈ２１０７において開閉実行モードではなく（Ｓｈ２１０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｈ２１０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｈ２１０８：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２１０９に進む。

【４１５０】

ステップＳｈ２１０９では、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値と、高頻度サポートモードの種類に基づいて特定される普通電動役物開放抽選用当否テーブルとを照合することによって電動役物開放抽選を行う。先に説明したように、高頻度サポートモード用の普通電動役物開放抽選用当否テーブルとして、図２５９（ｂ）の普通電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード（Ｃ時短）用）と、図２５９（ｃ）の普通電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード（Ａ時短）、高頻度サポートモード（Ｂ時短）兼用）とがある。ステップＳｈ２１０９では、Ａ時短フラグがＯＮであるとき又はＢ時短フラグがＯＮであるときに図２５９（ｃ）の普通電動役物開放抽選用当否テーブルを特定し、Ｃ時短フラグがＯＮであるときに図２５９（ｂ）の普通電動役物開放抽選用当否テーブルを特定し、特定した普通電動役物開放抽選用当否テーブルに対して上記電動役物開放カウンタＣ４の値を照合することによって電動役物開放抽選を行う。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｈ２１１０に進む。

【４１５１】

ステップＳｈ２１１０では、ステップＳｈ２１０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｈ２１１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｈ２１１０：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２１１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【４１５２】

一方、ステップＳｈ２１１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｈ２１１０：ＮＯ）、ステップＳｈ２１１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【４１５３】

ステップＳｈ２１０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｈ２１０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｈ２１０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｈ２１０８：ＮＯ）、ステップＳｈ２１１２に進む。

【４１５４】

ステップＳｈ２１１２では、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値と図２５９（ａ）の普通電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）とを照合することによって電動役物開放抽選を行う。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｈ２１１３に進む。

【４１５５】

ステップＳｈ２１１３では、ステップＳｈ２１１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｈ２１１３において、サポート当選でないと

判定した場合には（Ｓｈ２１１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｈ２１１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｈ２１１３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２１１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【４１５６】

ステップＳｈ２１０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ２１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２１１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｈ２１１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ２１１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｈ２１１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ２１１５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２１１６に進む。

【４１５７】

ステップＳｈ２１１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｈ２１１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【４１５８】

ステップＳｈ２１０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２１１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【４１５９】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図２８６：Ｓｈ２１１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４１６０】

図２８７は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ２２０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｈ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２２０２に進む。

【４１６１】

ステップＳｈ２２０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｈ２２０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ２２０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【４１６２】

ステップＳｈ２２０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ２２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２２０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５

０」をセットする。ステップＳｈ２２０３を実行した後、ステップＳｈ２２０４に進む。
【４１６３】
ステップＳｈ２２０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｈ２２０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｈ２２０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ２２０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｈ２２０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ２２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２２０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【４１６４】
ステップＳｈ２２０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｈ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｈ２２０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｈ２２０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ２２０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｈ２２０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ２２０７：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２２０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｈ２２０９に進む。
【４１６５】
ステップＳｈ２２０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｈ２２０９：ＮＯ）、ステップＳｈ２２１０に進み、高頻度サポートモード（Ａ時短）であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているＡ時短フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【４１６６】
ステップＳｈ２２１０において、高頻度サポートモード（Ａ時短）中であると判定した場合には（Ｓｈ２２１０：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２２１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５００」（すなわち５．０ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【４１６７】
一方、ステップＳｈ２２１０において、高頻度サポートモード（Ａ時短）中でないと判定した場合には（Ｓｈ２２１０：ＮＯ）、ステップＳｈ２２１２に進み、高頻度サポートモード（Ｂ時短）中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているＢ時短フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【４１６８】
ステップＳｈ２２１２において、高頻度サポートモード（Ｂ時短）中であると判定した場合には（Ｓｈ２２１２：ＹＥＳ）、先に説明したステップＳｈ２２１１に進み、その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【４１６９】
ステップＳｈ２２１２において、高頻度サポートモード（Ｂ時短）中でないと判定した場合には（Ｓｈ２２１２：ＮＯ）、ステップＳｈ２２１３に進み、高頻度サポートモード（Ｃ時短）中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているＣ時短フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【４１７０】
ステップＳｈ２２１３において、高頻度サポートモード（Ｃ時短）中であると判定した場合には（Ｓｈ２２１３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２２１４に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「３００」（すなわち０．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【４１７１】

ステップＳｈ２２０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｈ２２０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｈ２２１３において高頻度サポートモード（Ｃ時短）中でない、すなわち、低頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｈ２２１３：ＮＯ）、ステップＳｈ２２１４に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【４１７２】

《６－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、予告演出や結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【４１７３】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

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

【４１７４】

図２８８は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【４１７５】

ステップＳｈ２３０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｈ２３０１を実行した後、ステップＳｈ２３０２に進む。

【４１７６】

ステップＳｈ２３０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｈ２３０１で記憶したコマンドのうちの第１保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｈ２３０２を実行した後、ステップＳｈ２３０３に進む。

【４１７７】

ステップＳｈ２３０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動表示が開始してから停止表示が終了するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｈ２３０３を実行した後、ステップＳｈ２３０４に進む。

【４１７８】

ステップＳｈ２３０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｈ２３０４を実行した後、ステップＳｈ２３０５に進む。

【４１７９】

ステップＳｈ２３０５では、報知演出用処理を実行する。報知演出用処理は、様々な報知演出を実現するための処理である。具体的には、右打ち報知演出、左打ち報知演出、Ｖ狙い報知演出、天井到達報知演出等を実現する。例えば、主側ＭＰＵ６２から天井到達コマンドを受信した場合に天井到達報知演出を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。ステップＳｈ２３０５を実行した後、ステップＳｈ２３０６に進む。

【４１８０】

ステップＳｈ２３０６では、ラッシュ継続演出用処理を実行する。ラッシュ継続演出用処理では、先に説明したラッシュ継続演出を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、主側ＭＰＵ６２からラッシュ継続コマンドを受信した場合に所定演出であるラッシュ継続演出を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行し、主側ＭＰＵ６２からラッシュ継続終了コマンドを受信した場合にラッシュ継続演出を図柄表示装置４１に表示させる処理を終了する。なお、先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、決戦ステージＨ３の特図２残り保留消化中Ｈ３ｂにおいて実行される決戦ステージ継続演出は、ラッシュステージＨ６の右打ち中Ｈ６ａにおいて実行されるラッシュ継続演出と同一の演出内容であることから、図２６６～図２９５のフローチャートおよび「主制御装置において実行される各種処理」の欄の説明においては、説明の簡略化のために、決戦ステージ継続演出をラッシュ継続演出とみなして説明している。ステップＳｈ２３０６を実行した後、ステップＳｈ２３０７に進む。

【４１８１】

ステップＳｈ２３０７では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、例えば、背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートモードコマンドを受信した場合にラッシュ演出を図柄表示装置４１に表示させる。また、例えば、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信した場合に通常状態演出を図柄表示装置４１に表示させる。また、例えば、主側ＭＰＵ６２からチャンスゾーンコマンドを受信した場合に所定表示であるチャンスゾーン演出を図柄表示装置４１に表示させる。ステップＳｈ２３０７を実行した後、ステップＳｈ２３０８に進む。

【４１８２】

ステップＳｈ２３０８では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｈ２３０８を実行した後、ステップＳｈ２３０９に進む。

【４１８３】

ステップＳｈ２３０９では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｈ２３０９を実行した後、ステップＳｈ２３１０に進む。

【４１８４】

ステップＳｈ２３１０では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｈ２３１０を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【４１８５】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２８８：Ｓｈ２３０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４１８６】

図２８９は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ２４０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｈ２４０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｈ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２４０２に進む。

【４１８７】

ステップＳｈ２４０２では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｈ２４０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて

送信されたものであると判定した場合には（Ｓｈ２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２４０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた特定計数部である第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアに、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる設定用所定数値情報である保留個数（第１始動保留個数ＲａＮ）を設定する。ステップＳｈ２４０３を実行した後、ステップＳｈ２４０５に進む。

【４１８８】

ステップＳｈ２４０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｈ２４０２：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｈ２４０４に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアに、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数（第２始動保留個数ＲｂＮ）の情報を設定する。ステップＳｈ２４０４を実行した後、ステップＳｈ２４０５に進む。

【４１８９】

ステップＳｈ２４０３及びステップＳｈ２４０４の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【４１９０】

ステップＳｈ２４０５では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアに、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の数値と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の数値との和の数値を設定する。ステップＳｈ２４０５を実行した後、ステップＳｈ２４０６に進む。

【４１９１】

ステップＳｈ２４０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｈ２４０１：ＮＯ）、ステップＳｈ２４０２～ステップＳｈ２４０５を実行することなく、ステップＳｈ２４０６に進む。

【４１９２】

ステップＳｈ２４０６では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｈ２４０３において特定された第１保留個数カウンタエリアの数値に基づいて第１保留表示部３７ｃの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御するとともに、ステップＳｈ２４０４において特定された第２保留個数カウンタエリアの数値に基づいて第２保留表示部３７ｄの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳｈ２４０６を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。

【４１９３】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２８８：Ｓｈ２３０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４１９４】

図２９０は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ２５０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｈ２５０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｈ２５０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｈ２５０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｈ２５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２５０２に進む。

【４１９５】

ステップＳｈ２５０２では、今回受信した変動用コマンドと種別コマンドとを読み出し、これらのコマンドから、大当たりの有無、小当たりの有無、時短図柄当選の有無、当たりの種別、時短図柄の種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報をそれぞれ把握する。そして、把握した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｈ２５０３に進む。

【４１９６】

ステップＳｈ２５０３では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｈ２５０３を実行した後、ステップＳｈ２５０４に進む。

【４１９７】

ステップＳｈ２５０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の振分判定の結果が、４Ｒ大当たり又は１５Ｒ大当たりである場合には、有効ラインＬ１（図２５１参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が４Ｒ大当たりである場合には、７以外の同一の図柄の組合せ、すなわち、１１１、２２２、３３３、４４４、５５５、６６６、または８８８が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が１５Ｒ大当たりである場合には、「７」図柄の組合せ、すなわち、７７７が選択され得る。なお、これは一例であり、例えば、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が４Ｒ大当たりである場合には同一の図柄の組合せとして同一の奇数図柄の組合せが選択され、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が１５Ｒ大当たりである場合には同一の偶数図柄の組合せが選択され得る構成等、他の同一図柄の組合せとしてもよい。さらに、同一図柄の組み合わせに換えて、他の特定の規則（例えば、連番）に則った図柄の組み合わせとしてもよい。

【４１９８】

今回の遊技回の大当たり抽選の当否結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ１上に

同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。

【４１９９】

ステップＳｈ２５０５では、今回の遊技回の変動パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｈ２５０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動パターンを選択する。なお、変動パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｈ２５０６に進む。

【４２００】

ステップＳｈ２５０６では、今回の遊技回においてステップＳｈ２５０３で設定された演出パターン、ステップＳｈ２５０４で設定された停止図柄、ステップＳｈ２５０５で設定された変動パターンの情報、図２８９の保留コマンド対応処理で設定された保留表示の情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｈ２５０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。こうして、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３（図２５１参照）や、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出、第１保留表示領域Ｄｓ１と保留消化領域Ｄｍと第２保留表示領域Ｄｓ２、等をそれぞれ必要に応じて表示する。具体的には、例えば、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際に、特別なキャラクターの画像の表示や、演出操作ボタン２４を押下する操作を促す画像の表示を実行する。また、例えば、通常状態演出を実行する通常状態において、第１保留表示領域Ｄｓ１、保留消化領域Ｄｍ、および第２保留表示領域Ｄｓ２の表示を実行する。また、例えば、ラッシュ演出を実行する高サポ（Ａ時短）状態において、第１保留表示領域Ｄｓ１を表示せず、保留消化領域Ｄｍと第２保留表示領域Ｄｓ２との表示を実行する。また、例えば、ラッシュ演出の終了に基づいて、その時点の第１保留個数カウンタエリアの数値に対応した数の特図１の保留アイコンを備える第１保留表示領域Ｄｓ１の表示を実行する。ステップＳｈ２５０７を実行した後、ステップＳｈ２５０８に進む。

【４２０１】

ステップＳｈ２５０８では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、更新契機である特図１変動の開始時、または特図２変動の開始時に図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップＳｈ２５０８を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【４２０２】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図２９０：Ｓｈ２５０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４２０３】

図２９１は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ２６０１では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｈ２６０２に進む。

【４２０４】

ステップＳｈ２６０２では、演出パターンテーブルを特定する処理を実行する。演出パターンテーブルは、遊技回において実行する演出のパターンと、変動時間と、演出パターン用乱数ＲＮとをデータ要素とする３次元の表形式のデータである。ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａには、大当たりの有無、小当たりの有無、時短図柄当選の有無、当たりの種別、時短図柄の種別、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の演出パ

ターンテーブルを記憶している。ステップＳｈ２６０２では、これらの演出パターンテーブルから一の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図２９０）のステップＳｈ２５０２で把握した、大当たりの有無、小当たりの有無、時短図柄当選の有無、当たりの種別、時短図柄の種別、リーチ発生の有無に基づいて、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａの中から一の演出パターンテーブルの特定を行う。ステップＳｈ２６０２を実行した後、ステップＳｈ２６０３に進む。

【４２０５】

ステップＳｈ２６０３では、Ｓｈ２６０２で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図２９０）のステップＳｈ２５０２で把握した変動時間と、ステップＳｈ２６０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。ステップＳｈ２６０３を実行した後、ステップＳｈ２６０４に進む。

【４２０６】

ステップＳｈ２６０４では、ステップＳｈ２６０３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｈ２６０４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【４２０７】

＜変動開始時の更新処理＞

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図２９０：Ｓｈ２５０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４２０８】

図２９２は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ２７０１では、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか否かを判定する。ステップＳｈ２７０１において、今回受信した変動用コマンドが更新契機である第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報に係るものであると判定した場合には（Ｓｈ２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２７０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の第１保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第１保留個数カウンタエリアの情報を更新する。例えば、ラッシュ演出を実行中の特図２の変動表示中に更に第１始動口３３への遊技球の入球が発生した場合、または特図１当たり抽選に基づく変動表示を実行した場合に、音声発光制御装置９０は、第１保留個数カウンタエリアを更新する処理を行うが、更新された保留個数カウンタエリアの数値に対応した第１保留表示領域Ｄｓ１の表示は実行しない。なお、第１保留表示領域Ｄｓ１の表示を実行しない換わりに、第１保留個数カウンタエリアの数値に対応した数字をラッシュ演出を実行中の表示面４１ａに表示するようにしてもよい。その後、ステップＳｈ２７０４に進む。

【４２０９】

一方、ステップＳｈ２７０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものではないと判定した場合には（Ｓｈ２７０１：ＮＯ）、ステップＳｈ２７０３に進み、所定計数部である音光側ＲＡＭ９４の第２保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第２保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｈ２７０４に進む。

【４２１０】

ステップＳｈ２７０４では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【４２１１】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【４２１２】

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

【４２１３】

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

【４２１４】

＜メイン処理＞

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

【４２１５】

図２９３は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【４２１６】

ステップＳｈ２８０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ１０７ａ，１０７ｂに、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｈ２８０２に進む。

【４２１７】

ステップＳｈ２８０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【４２１８】

＜コマンド割込み処理＞

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

【４２１９】

図２９４は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ２９０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【４２２０】

＜Ｖ割込み処理＞

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

明する。
【４２２１】
図２９５は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。Ｖ割り込み処理が実行される毎に、ワークＲＡＭ１０４内の表示データテーブルバッファに記憶されている表示データテーブルの実行位置を示すポインタを１加算して更新することによって、図柄表示装置４１に表示させる画像の特定を行う。
【４２２２】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ１０７ａ，１０７ｂに、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【４２２３】
ステップＳｈ３００１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図２９６）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。具体的には、例えば、低サポ状態の通常状態演出に対応した背景画像を示す演出コマンドがコマンド格納エリアに格納されていた場合に、その演出コマンドによって指定された背景画像が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。所望遊技状態である高サポ状態のラッシュ演出に対応した背景画像を示す演出コマンドがコマンド格納エリアに格納されていた場合に、その演出コマンドによって指定された背景画像が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。
【４２２４】
演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。
【４２２５】
なお、コマンド対応処理（Ｓｈ３００１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や、停止図柄、変動表示パターン、演出モードに対応した背景画像

等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【４２２６】

ステップＳｈ３００２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｈ３００１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｈ３００３に進む。

【４２２７】

ステップＳｈ３００３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｈ３００２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターは描画リストの形でワークＲＡＭ１０４に格納される。その後、ステップＳｈ３００４に進む。

【４２２８】

ステップＳｈ３００４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｈ３００３）によって生成された描画リストを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、描画リストに基づいて１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した１フレーム分の画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｈ３００５に進み、その他の処理を実行した後、本Ｖ割込み処理を終了する。例えば、大当たり当選に係る遊技回を例に挙げると、当該遊技回では、初期状態から更新終了状態となるまで、すなわち、同一図柄の組み合わせとなる停止図柄用の表示データテーブルにおいてポインタが初期位置に設定されてから最後まで到達するまで、本Ｖ割込み処理が実行されることになる。この結果、大当たり当選に係る変動表示が開始されてから停止表示の確定時間が終了するまでの描画が完了する。この描画完了後の予め定められたタイミングで開閉実行モードが実行され、賞球が遊技者に付与される。

【４２２９】

以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【４２３０】

《６－７》作用・効果：

以下、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について具体的に説明する。

【４２３１】

従来の遊技機（「パチンコ機」ともいう）は、遊技球が始動口に入球した（以下、「入賞した」とも呼ぶ）ことを契機に、図柄表示装置（例えば、液晶ディスプレイ）に特別図柄を変動表示する。そして、変動表示後に停止表示した特別図柄の態様によって、その入賞に基づいて行われた当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを遊技者に報知する。例えば、抽選結果が大当たり当選である場合には、同じ種類の特別図柄が３つ揃った「７７７」等の大当たり図柄配列を表示して遊技者に大当たり当選を報知している。大当たり当選が報知されると、遊技者にはその後に大当たり遊技（大入賞口を一定時間開く等）が付与される。

【４２３２】

このようなパチンコ機では、遊技性を向上するために、特別図柄の変動表示中に始動口に遊技球が入賞した場合でも、その入賞により取得した特別情報を無効とせずに、保留情報として所定数まで記憶するように構成されている。記憶した保留情報の数（保留数）は、例えば図柄表示装置に表示される保留アイコンの表示・非表示によって遊技者に認識可能とされており、特別図柄の変動表示が終了する毎に保留情報が１つずつ当たり抽選の対

象となり、それに伴って保留アイコンも１つずつ消される。この保留数の上限値は例えば４つに設定される。

【４２３３】

近年、特別図柄の変動表示に要する時間（以下、変動表示時間と呼ぶ）を短縮させる、いわゆる「時短機能」を備えたパチンコ機が多数登場している。時短機能の動作中である時短遊技状態（以下、時短状態とも呼ぶ）においては、始動口（例えば、右打ちルート上に設けられた第２始動口）に設けられた普通電動役物が高頻度サポートモードにて始動口への入賞を補助することから、遊技者は、始動口への多数の入賞を短時間で発生させることが可能となる。なお、時短状態が継続する期間は、例えば、変動表示の実行回数が所定の回数に達するまでの期間に制限されている。

【４２３４】

上記パチンコ機では、時短状態における特別図柄の変動表示中（特図２変動中）には、対応する演出として例えばラッシュ演出を図柄表示装置に表示する。ラッシュ演出は、遊技者にとって有利度が極めて高いことを示唆する演出であり、ラッシュ演出を表示することによって、大当り当選して連荘することに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

【４２３５】

上記パチンコ機では、時短状態終了後であっても、時短状態中に第２始動口への遊技球の入球によって取得した特図２の保留情報（特図２残り保留）に基づく変動表示が実行可能となっている。この特図２残り保留消化中においても、対応する演出として例えばラッシュ継続演出を図柄表示装置に表示する。ラッシュ継続演出は、ラッシュが継続していることを示唆する演出であり、ラッシュ継続演出を表示することによって、時短状態は終了したが特図２残り保留が消化される間に大当り当選して連荘することができるのではといった期待感を遊技者に抱かせることができる。

【４２３６】

上記パチンコ機では、時短状態への突入と時短状態からの離脱とを繰り返しながら遊技が進行される。近年のパチンコ機では、この進行中の様々な場合において、遊技の演出を盛り上げるために、図柄表示装置において、上述したラッシュ演出、ラッシュ継続演出をはじめとする種々の表示演出を実行する。また、これらの表示演出を行っている途中においても、時短状態以外の遊技状態の発生に関する条件が成立した場合等には、その遊技状態や条件に関する様々な画像の表示が差し込まれて実行されることが考えられる。例えば、ラッシュ演出の途中において所定の画像の表示がなされたり、ラッシュ継続演出の途中において所定の画像の表示がなされたりすることもあり得る。

【４２３７】

しかしながら、上記従来のパチンコ機では、ラッシュ演出の実行中、またはラッシュ継続演出の実行中において、上述したような所定画像の表示が差し込まれて実行された場合に、上述した遊技者にとって有利度が極めて高いことを示唆する演出効果を損ねる虞があった。ラッシュ演出の実行中またはラッシュ継続演出の実行中は、遊技者にとって有利度が極めて高いことから、本来、これらの演出は最後までやり切りたいところであり、演出が中断したり、差し込まれた画像によって演出の一部が非表示となった場合に、遊技者にとって有利度が極めて高いことを示唆する演出効果を損ねてしまう。この結果、図柄表示装置に表示する演出によって遊技者に対して有利度を適正に報知することができないといった課題や、演出に対する興趣の低下を招くといった課題が発生することが考えられる。

【４２３８】

本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、所定の演出の実行中に特定の演出の条件が成立した場合でも興趣を低下させずに好適に演出を実行することを目的としている。

【４２３９】

より具体的には、例えば次のような課題が発生することが考えられる。

【４２４０】

従来、１種２種混合タイプのスペックを採用し、約８０％という高い継続率を実現するパチンコ機が知られている。当該パチンコ機は、具体的には、例えば、大当たり遊技後に特図２変動が７回転するまで高サポ状態となり、当該特図２変動中において貯えることのできる最大４個の保留分の特図２変動とで、最大１１回の特図２変動を実行可能な構成を有している。その上で、１回当たりの小当たり当選する確率を例えば１／７．７とすることで、約８０％の継続率を実現する。

【４２４１】

一般に、パチンコ機では、液晶ディスプレイを備える図柄表示装置に様々な演出を表示することで、遊技者の期待感を高めて遊技の興趣向上を図っている。具体的には、上記従来のパチンコ機では、例えばラッシュ中において固有の演出（例えば、ラッシュ演出や、ラッシュ継続演出）を図柄表示装置に表示することで、上述した高いラッシュ継続率を実現したラッシュ状態に移行したこと、あるいはラッシュ状態が継続していることを遊技者に示唆することができ、遊技者に対して連荘を期待させることができる。

【４２４２】

上記従来のパチンコ機において、突然時短機能（Ｃ時短機能とも呼ぶ）を搭載することが考えられる。突然時短機能は、通常時に大当り当選または小当たり当選以外で電サポを作動（時短付与）することが出来る機能である。具体的には、低サポ状態での特図２当たり抽選において時短図柄当選となった場合に、Ｃ時短状態に移行する。

【４２４３】

Ｃ時短状態では、右打ちルート上に設けられた第２始動口の普通電動役物（上記電サポに該当）の開放時間を比較的短くして、第２始動口に向かって流下した遊技球でも第２始動口に実質的に入球することがないようにしている。このために、Ｃ時短状態では、遊技球発射機構によって推奨される発射態様は、右打ちではなく、左打ちルート上に設けられた第１始動口への遊技球の入球が可能となる左打ちとなる。第１始動口には、第２始動口に対応する普通電動役物のような遊技球の入球をサポートする装置が備えられていない。しかしながら、Ｃ時短状態において、第１始動口への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たり当選した場合に、大当たりに基づく開閉実行モードの終了後に、７回転の高サポ状態が付与される構成を採用することによって、Ｃ時短状態において、特図１当たり抽選で大当たり当選した場合に、上述したラッシュ状態にほぼ１００％の確率で突入するように設計することができる。こうした構成を以下、参考例のパチンコ機と呼ぶ。

【４２４４】

この参考例のパチンコ機では、Ｃ時短状態において固有の演出（チャンスゾーン演出と呼ぶ）を図柄表示装置に表示することで、第１始動口への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たり当選することによって上述したラッシュ状態に直撃できることを遊技者に示唆することができ、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。先に説明したように、第１始動口には、第２始動口に対応する普通電動役物のような遊技球の入球をサポートする装置が備えられていないことから、第１始動口への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選が発生する機会はそう多くなく、このために、Ｃ時短状態は遊技者にとっての有利度が低いと思われがちだが、上述したように、Ｃ時短状態での特図１当たり抽選による大当たり当選はラッシュ直撃の大当たりであることから、実際は遊技者にとっての有利度はある程度、高いものである。このように有利度が高いことを遊技者に対して抱かせるためにも、Ｃ時短状態においてチャンスゾーン演出を実行することは有効である。

【４２４５】

なお、チャンスゾーン演出が実行されるＣ時短状態と、ラッシュ演出またはラッシュ継続演出が実行されるラッシュ状態とを比べてみると、ラッシュ状態中は、普通電動役物によるサポートによって第２始動口への遊技球の入球が容易であること、特図２当たり抽選によって大当たりまたは小当たりに当選する確率が高いことから、チャンスゾーン演出が実行されるＣ時短状態の有利度と比べて、ラッシュ演出またはラッシュ継続演出が実行されるラッシュ状態の有利度は極めて高い。

【４２４６】
しかしながら、Ｃ時短状態においてチャンスゾーン演出を実行する構成を採用した参考例のパチンコ機では、ラッシュ中における高サポ状態終了後の特図２残り保留消化中（低サポ状態）において、特図２当たり抽選において時短図柄当選となった場合に、次に示す課題が発生することが考えられる。
【４２４７】
本来、特図２残り保留消化中においては、遊技状態としては既に低サポ状態に移行しており、より上位の遊技状態であるＣ時短状態が発生した場合には遊技状態および表示状態を即座にＣ時短状態に切り替えることが通常である。このために、当該参考例のパチンコ機では、特図２残り保留消化中にＣ時短が発生した場合に、図柄表示装置に表示する演出をラッシュ継続演出からチャンスゾーン演出に即座に切り替えてしまうことになる。翻ってみて、特図２残り保留消化中においては、遊技状態が低サポ状態に移行していても実行されている変動は特図２変動であり、先に説明したように、遊技者にとっての有利度は特図１変動が実行されるＣ時短状態よりも極めて高い。このために、当該参考例のパチンコ機では、特図２残り保留消化中にＣ時短が発生した場合に図柄表示装置に表示する演出を、ラッシュ継続演出からチャンスゾーン演出に即座に切り替えてしまうと、遊技者は、実際は有利度が極めて高い特図２残り保留消化中であるにもかかわらず、有利度が低い状態に切り替わったと誤認してしまう虞があった。
【４２４８】
さらに、当該参考例のパチンコ機では、ラッシュ中における高サポ状態終了後の特図２残り保留消化中において、特図２当たり抽選において時短図柄当選となった場合に、図柄表示装置に表示する演出をラッシュ継続演出からチャンスゾーン演出に即座に切り替えてしまうことで、特図２残り保留消化中が終了するまでラッシュ継続演出をやり切ることができなくなる可能性がある。このために、遊技者にとって有利度が極めて高いことを示唆するラッシュ継続演出が、ラッシュ継続演出よりも低い有利度を示唆するチャンスゾーン演出によってかき消される虞があった。したがって、当該参考例のパチンコ機では、この有利度が極めて高いことを示唆するラッシュ継続演出がかき消される虞があることと、上述した有利度が低い状態に切り替わったと誤認してしまう虞があることとによって、図柄表示装置に表示する演出によって遊技者に対して有利度を適正に報知することができないといった課題や、演出に対する興趣の低下を招くといった課題が発生することが考えられた。
【４２４９】
前述してきた本実施形態のパチンコ機１０は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、具体的には、以下の形態を採用することが可能である。
【４２５０】
本実施形態によれば、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に、少なくとも所定計数部が減算されて特定値になるまでの所定状態中は所定表示部において所定演出が継続して実行される。そして、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に、特定計数部に設定用所定数値情報は設定されるが、設定された特定計数部の数値情報に対応した所定表示は所定表示部において実行されない。また、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において更新契機が成立した場合に特定計数部の数値情報は更新されるが、更新された特定計数部の数値情報に対応した所定表示は所定表示部において実行されない。そして、所定演出の終了に基づいて、その時点の特定計数部の数値情報に対応した所定表示が所定表示部において実行される。
【４２５１】
したがって、本実施形態によれば、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に、所定計数部が減算されて特定値になるまでは、特定計数部についての設定用所定数値情報の設定や数値情報の更新はなされるが、その時点の数値情報に対応した所定表示は実行されない。そして、所定計数部が減算されて特定値になって

所定演出が終了したことに基づいて、その時点の特定計数部の数値情報に対応した所定表示が実行される。このために、本実施形態によれば、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に、実行されている所定演出の全部もしくは一部が、特定計数部の数値情報に対応した所定表示によって非表示となることがないことから、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に所定演出の演出効果が低減されることを防止することができる。特に、所定演出が所定表示よりも遊技者にとって有利度が高いことを示唆する演出である場合に、所定表示に邪魔されることなく所定演出を最後までやり切ることができることから、有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【４２５２】

さらに、本実施形態によれば、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中においては、たとえ特定契機が成立したとしても、所定計数部が減算されて特定値になるまでは、特定計数部についての設定用所定数値情報の設定や数値情報の更新はなされるために、所定計数部が減算されて特定値になって所定演出が終了し、所定表示の実行が開始された場合に、当該所定表示は、その時点（すなわち、最新）の特定計数部の数値情報に対応したものとなる。このために、本実施形態によれば、遊技者に対して特定計数部の数値情報を適切に知らせることができることから、遊技の興趣向上を図ることもできる。

【４２５３】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、少なくともラッシュ継続回数カウンタが減算されて値０になるまでの特図２残り保留消化中は図柄表示装置４１においてラッシュ継続演出が継続して実行される。そして、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、Ｃ時短回数カウンタにＣ時短付与回数は設定されるが、設定されたＣ時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出は図柄表示装置４１において実行されない。また、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において特図２変動が終了することが成立した場合にＣ時短回数カウンタの数値情報は更新されるが、更新されたＣ時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出は図柄表示装置４１において実行されない。そして、ラッシュ継続演出の終了に基づいて、その時点のＣ時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出が図柄表示装置４１において実行される。

【４２５４】

したがって、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて値０になるまでは、Ｃ時短回数カウンタについてのＣ時短付与回数の設定や数値情報の更新はなされるが、その時点のＣ時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出は実行されない。そして、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて値０になってラッシュ継続演出が終了したことに基づいて、その時点のＣ時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出が実行される。このために、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、実行されているラッシュ継続演出の全部もしくは一部が、Ｃ時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出によって隠されて非表示となることがないことから、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、ラッシュ継続演出の演出効果が低減されることを防止することができる。特に、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出がチャンスゾーン演出よりも遊技者にとって有利度が高いことを示唆する演出であり、チャンスゾーン演出に邪魔されることなくラッシュ継続演出を最後までやり切ることができることから、有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【４２５５】

さらに、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中においては、たとえ特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となったとしても、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて値０になるまでは、Ｃ時短回数カウンタについての特定数値情報の設定や数値情報の更新はなされるために、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて値０になってラッシュ継続演出が終了し、チャンスゾーン演出の実行が開始された場合に、当該チャンスゾーン演出は、その時点（すなわち、最新）のＣ時短回数カウンタの値に対応したものとなる。このために、本実施形態によれば、遊技者に対してＣ時短状態の残り回数を適切に示することができることから、遊技の興趣向上を図ることもできる。

【４２５６】

なお、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出を実行中において、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、チャンスゾーン演出が実行されないことによって、時短図柄に当選したことおよびＣ時短状態に移行した状態であることが遊技者に報知されなくなってしまうことになるが、ラッシュ継続演出を実行中の特図２当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合は、Ｃ時短状態中の特図１当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となったときの恩恵と同じ高サポ（Ａ時短）状態の７回の遊技回が付与されることになっているので、遊技者にとっては時短図柄に当選したことおよびＣ時短状態に移行した状態であることが報知されないことのデメリットはない。

【４２５７】

また、本実施形態によれば、決戦ステージ継続演出を実行中の特図２変動の実行中である決戦ステージＨ３の特図２残り保留消化中Ｈ２ｂにおいて、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合についても、本発明の構成を実現している。すなわち、決戦ステージ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、少なくとも決戦ステージ継続回数カウンタが減算されて値０になるまでの特図２残り保留消化中Ｈ３ｂ（図２６１参照）は図柄表示装置４１において決戦ステージ継続演出が継続して実行される。決戦ステージュ継続回数カウンタは、決戦ステージＨ３において右打ち中Ｈ３ａから特図２残り保留消化中Ｈ３ｂに移行した場合に値が設定され、特図２残り保留消化中Ｈ３ｂにおいて変動表示が実行される毎にカウンタ値が１だけ減算されるカウンタである。そして、決戦ステージ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、Ｃ時短回数カウンタにＣ時短付与回数は設定されるが、設定されたＣ時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出は図柄表示装置４１において実行されない。また、決戦ステージ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において特図２変動が終了することが成立した場合にＣ時短回数カウンタの数値情報は更新されるが、更新されたＣ時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出は図柄表示装置４１において実行されない。そして、決戦ステージ継続演出の終了に基づいて、その時点のＣ時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出が図柄表示装置４１において実行される。

【４２５８】

したがって、本実施形態によれば、決戦ステージ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、決戦ステージ継続回数カウンタが減算されて値０になるまでは、Ｃ時短回数カウンタについてのＣ時短付与回数の設定や数値情報の更新はなされるが、その時点のＣ時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出は実行されない。そして、決戦ステージ継続回数カウンタが減算されて値０になって決戦ステージ継続演出が終了したことに基づいて、その時点のＣ時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出が実行される。このために、本実施形態によれば、決戦ステージ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、実行されている決戦ステージ継続演出の全部もしくは一部が、Ｃ時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出によって隠されて非表示となることがないことから、決戦ステージ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、決戦ステージ継続演出の演出効果が低減されることを防止することができる。特に、決戦ステージ

継続演出の演出効果がチャンスゾーン演出の効果よりも遊技者にとって有利度が高いことを示唆する演出であり、チャンスゾーン演出に邪魔されることなく決戦ステージ継続演出を最後までやり切ることができることから、有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【４２５９】

さらに、本実施形態によれば、決戦ステージ継続演出を実行中の特図２変動の実行中においては、たとえ特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となったとしても、決戦ステージ継続回数カウンタが減算されて値０になるまでは、Ｃ時短回数カウンタについての特定数値情報の設定や数値情報の更新はなされるために、決戦ステージ継続回数カウンタが減算されて値０になって決戦ステージ継続演出が終了し、チャンスゾーン演出の実行が開始された場合に、当該チャンスゾーン演出は、その時点（すなわち、最新）のＣ時短回数カウンタの値に対応したものとなる。このために、本実施形態によれば、遊技者に対してＣ時短状態の残り回数を適切に示することができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることもできる。

【４２６０】

なお、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出を実行中において、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、チャンスゾーン演出が実行されないことによって、時短図柄に当選したことおよびＣ時短状態に移行した状態であることが遊技者に報知されなくなってしまうことになるが、ラッシュ継続演出を実行中の特図２当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合は、Ｃ時短状態中の特図１当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となったときの恩恵と同じ高サポ（Ａ時短）状態の７回の遊技回が付与されることになっているので、遊技者にとっては時短図柄に当選したことおよびＣ時短状態に移行した状態であることが報知されないことのデメリットはない。

【４２６１】

また、本実施形態によれば、遊技球を発射可能な発射機能を備え、所望遊技状態における特定遊技回動作の実行中に、特定契機が成立した場合と成立しなかった場合とのいずれの場合であっても、所望遊技状態の終了後に遊技者にとって有利な発射機能による遊技球の発射態様は同じであることから、所望遊技状態における特定遊技回動作の実行中に特定契機が成立するか否かにかかわらず、所望遊技状態の終了後に遊技者に推奨される発射機能の発射態様は同一となる。このために、所望遊技状態の終了後に、所望遊技状態における特定遊技回動作の実行中に特定契機が成立したか否かにかかわらず、遊技者は同一の発射態様で発射機能を操作すればよいことから、遊技の不慣れな初心者であっても遊技操作に迷うことがなく、遊技操作の容易性に優れている。

【４２６２】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、遊技球発射機構を備え、特図２残り保留消化状態における特図２変動の実行中に、特図２当たり抽選の結果が時短図柄当選となる場合とならなかった場合とのいずれの場合にも、特図２残り保留消化状態の終了後に遊技者にとって有利な遊技球発射機構による遊技球の発射態様は同じであることから、特図２残り保留消化状態における特図２変動の実行中に特図２当たり抽選で時短図柄当選するか否かにかかわらず、特図２残り保留消化状態の終了後に遊技者に推奨される遊技球発射機構の発射態様は同一となる。このために、特図２残り保留消化状態の終了後に、特図２残り保留消化状態における特図２変動の実行中に特図２当たり抽選で時短図柄当選するか否かにかかわらず、遊技者は同一の発射態様で遊技球発射機構を操作すればよいことから、遊技の不慣れな初心者であっても遊技操作に迷うことがなく、遊技操作の容易性に優れている。

【４２６３】

また、本実施形態によれば、所定表示は、特定計数部の数値情報を少なくとも含むことから、遊技者は、所望遊技状態の終了後に所定表示を見ることによって、所望遊技状態が終了するまでに特定計数部についての更新機能による更新が何回あったかを知ることがで

きる。このために、特別遊技状態においてこれから遊技回が何回行われるかを知ることができ、当たり当選に対する期待感を遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。また、遊技者は、所望遊技状態の終了後に所定表示を見ることによって、特定計数部の数値情報から所望遊技状態中の何回目の特定遊技回動作で特定契機が成立したかを知ることができる。このために、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２６４】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、チャンスゾーン演出は、Ｃ時短回数カウンタの数値情報を少なくとも含むことから、遊技者は、特図２残り保留消化状態の終了後にチャンスゾーン演出を見ることによって、特図２残り保留消化状態が終了するまでにＣ時短回数カウンタについての更新が何回あったかを知ることができる。このために、Ｃ時短状態においてこれから遊技回が何回行われるかを知ることができ、当たり当選に対する期待感を遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。また、遊技者は、特図２残り保留消化状態の終了後にチャンスゾーン演出を見ることによって、Ｃ時短回数カウンタの数値情報から特図２残り保留消化状態中の何回目の特図２当たり抽選で時短図柄当選したかを知ることができる。このために、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２６５】

また、本実施形態によれば、特定開始条件の成立に基づいて所定の判定を実行する判定機能と、判定機能によって特定判定結果となった場合に、特定遊技回動作の終了後に特典を付与する特典付与機能と、を備え、所定演出を実行中の特定遊技回動作に対応する判定機能による判定結果が特定判定結果とならない状況が、所定計数部が減算されて特定値になるまで続いた場合において、特定契機が成立していた場合と、特定契機が成立していなかった場合とで、異なる演出を所定表示部において実行することから、遊技者は、所定計数部が減算されて特定値になった後の演出の内容から、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立していたか否かを判断することができる。したがって、本実施形態によれば、所定演出を実行中の特定遊技回動作に対応する判定機能による判定結果が特定判定結果とならない状況が、所定計数部が減算されて特定値になるまで続いてきたことによって落胆する遊技者に対して、特定契機が成立していたという思いもかけない喜びを付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２６６】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する判定機能と、当たり抽選によって大当たり当選または小当たり当選した場合に、特図２変動の終了後に第２特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モードを実行する特典付与機能と、を備え、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動に対応する当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選とならない状況が、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて０になるまで続いた場合において、特図２当たり抽選の結果が時短図柄当選となっていた場合と、特図２当たり抽選の結果が時短図柄当選となっていなかった場合とで、異なる演出を図柄表示装置４１において実行することから、遊技者は、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて０になった後の演出の内容から、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において特図２当たり抽選の結果が時短図柄当選となっていたか否かを判断することができる。したがって、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動に対応する当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選とならない状況が、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて特定値になるまで続いてきたことによって落胆する遊技者に対して、特図２当たり抽選の結果が時短図柄当選となっていたという思いもかけない喜びを付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２６７】

また、本実施形態によれば、特定開始条件の成立に基づいて所定の判定を実行する判定

機能と、判定機能によって特定判定結果となった場合に、特定遊技回動作の終了後に特典を付与する特典付与機能と、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した後に、所定演出を実行中の特定遊技回動作に対応する判定機能による判定結果が特定判定結果となった場合に、特定遊技回動作の終了後において特定計数部に対応した所定表示を所定表示部において実行しない機能と、を備えることから、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立していても、その後、判定機能によって特定判定結果となった場合、当該特定判定結果に対応した特定遊技回動作の終了後において、特定計数部に対応した所定表示が実行されることがない。すなわち、特定開始条件の成立に基づいて実行される判定機能によって特定判定結果となった場合、当該特定判定結果に対応した特定遊技回動作の終了後においては、特典付与機能によって特典の付与がなされ、当該特典の付与の最中においては、特定計数部に対応した所定表示が実行されることがない。このために、遊技者は、特典付与機能による特典付与の最中には、所定表示に惑わされることなく、特典付与の恩恵を最大限に受けるべく、すなわち、特典付与による最大限の数の出球を得ることができるように操作を行うことができる。

【４２６８】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する判定機能と、当たり抽選によって大当たり当選または小当たり当選した場合に、特図２変動の終了後に第２特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モードを実行する特典付与機能と、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において特図２当たり抽選の結果が時短図柄当選となった後に、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動に対応する当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合に、特図２変動の終了後においてＣ時短回数カウンタに対応したチャンスゾーン演出を図柄表示装置４１において実行しない機能と、を備えることから、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において特図２当たり抽選の結果が時短図柄当選となっても、その後、当たり抽選において大当たり当選または小当たり当選した場合、当該大当たり当選または小当たり当選に対応した特図２変動の終了後において、Ｃ時短回数カウンタに対応したチャンスゾーン演出が実行されることがない。すなわち、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて実行される当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合、当該抽選結果に対応した特図２変動の終了後においては、第２特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モードが実行され、当該開閉実行モードの最中においては、Ｃ時短回数カウンタに対応したチャンスゾーン演出が実行されることがない。このために、遊技者は、第２特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モードの最中には、チャンスゾーン演出に惑わされることなく、大当たり遊技の恩恵を最大限に受けるべく、すなわち、大当たり遊技による最大限の数の出球を得ることができるように操作を行うことができる。

【４２６９】

また、本実施形態によれば、特定計数部の数値情報に対応した所定表示は、特定契機の成立に基づいて決定される数値に従う情報を明示することから、遊技者は、所望遊技状態の終了後に所定表示に明示される数値情報を見ることによって、特定契機の成立に基づいて決定される数値と共に特別遊技状態において実行可能な残り回数を知ることができる。このために、本実施形態によれば、残り回数が終了するまでに果たして当たり当選するかといった緊迫感と期待感とを遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２７０】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、Ｃ時短回数カウンタの数値に対応したチャンスゾーン演出は、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選したことに基づいて決定される数値に従う情報を明示することから、遊技者は、特図２残り保留消化状態の終了後にチャンスゾーン演出に明示される数値情報を見ることによって、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選したことに基づいて決定される数値と共にＣ時短状態において実行可能な残り回数を知ることができる。このために、本実施形態によれば、残り回数が

終了するまでに果たして当たり当選するかといった緊迫感と期待感とを遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２７１】

また、本実施形態によれば、所定遊技回動作の動作時間を設定する動作時間設定機能と、動作時間設定機能によって設定された所定遊技回動作の動作時間に基づいて、所定遊技回動作を所定表示部において実行する機能と、を備え、動作時間設定機能は、特別遊技状態に係る所定遊技回動作の動作時間を少なくとも特定計数部の数値情報に基づいて決定する機能を備えることから、特別遊技状態に係る所定遊技回動作は、特定計数部の数値情報に応じた時間の長さで実行され得ることになる。このために、例えば、特別遊技状態が開始されて間もない場合、すなわち特定計数部の数値情報が大きい値である場合には、特別遊技状態に係る所定遊技回動作を短くして遊技を素早く消化させることができる。また、例えば、特別遊技状態の終了間際である場合、すなわち特定計数部の数値情報が小さい値である場合には、特別遊技状態に係る所定遊技回動作を長くして当該長くなった所定遊技回動作中において専用の遊技回演出を実行することによって、特別遊技状態の終了間際において遊技を盛り上げることができる。したがって、本実施形態によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２７２】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、特図１変動の変動時間を設定する動作時間設定機能と、動作時間設定機能によって設定された特図１変動の変動時間に基づいて、特図１変動を図柄表示装置４１において実行する機能と、を備え、動作時間設定機能は、Ｃ時短状態に係る特図１変動の動作時間を少なくともＣ時短回数カウンタの数値情報に基づいて決定する機能を備えることから、Ｃ時短状態に係る特図１変動は、Ｃ時短回数カウンタの数値情報に応じた時間の長さで実行され得ることになる。このために、例えば、Ｃ時短状態が開始されて間もない場合、すなわちＣ時短回数カウンタの数値情報が大きい値である場合には、Ｃ時短状態に係る特図１変動を短くして遊技を素早く消化させることができる。また、例えば、Ｃ時短状態の終了間際である場合、すなわちＣ時短回数カウンタの数値情報が小さい値である場合には、Ｃ時短状態に係る特図１変動を長くして当該長くなった特図１変動中において専用の遊技回演出を実行することによって、Ｃ時短状態の終了間際において遊技を盛り上げることができる。したがって、本実施形態によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２７３】

また、本実施形態によれば、所定演出の実行中の当たり抽選は、所定表示に対応する当たり抽選よりも遊技者にとって有利度が高いことから、所望遊技状態において、所定表示に邪魔されることなく有利度が高いことを示唆しうる所定演出を最後までやり切ることができる。このために、有利度が高い状態であることを確実に遊技者に知らせることができ、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【４２７４】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出の実行中の特図２当たり抽選は、チャンスゾーン演出に対応する特図１当たり抽選よりも遊技者にとって有利度が高いことから、特図２残り保留消化状態において、チャンスゾーン演出に邪魔されることなく有利度が高いことを示唆しうるラッシュ継続演出を最後までやり切ることができる。このために、有利度が高い状態であることを確実に遊技者に知らせることができ、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【４２７５】

また、本実施形態によれば、特別遊技よりも遊技者にとって有利度が低い利益を付与するための計数を可能な第３計数機能を備えることから、例えば、第３計数機能に対応した遊技状態に対応する演出として第３の演出を実行する構成とした場合に、有利度が低い第３の演出によって特別遊技に対応した所定表示が邪魔される虞があるが、特別遊技状態において、有利度が低い第３の演出に邪魔されることなく所定表示を最後までやり切る構成とすることで、有利度が比較的に高い特別遊技状態であることを確実に遊技者に知らせる

ことができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【４２７６】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、高頻度サポートモード（Ｃ時短）よりも遊技者にとって有利度が低い利益を付与するための計数を可能な遊技回数カウンタを備えることから、例えば、遊技回数カウンタに対応した遊技状態に対応する演出として天井狙い推奨演出を実行する構成とした場合に、有利度が低い天井狙い推奨演出によって高頻度サポートモード（Ｃ時短）に対応したチャンスゾーン演出が邪魔される虞があるが、Ｃ時短状態において、有利度が低い天井狙い推奨演出に邪魔されることなくチャンスゾーン演出を最後までやり切る構成とすることで、有利度が高いＣ時短状態であることを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【４２７７】

また、本実施形態によれば、所定記憶部に０を上回る数の所定開始条件の成立が記憶され、かつ特定記憶部に０を上回る数の特定開始条件の成立が記憶されている場合に、所定記憶部に記憶されている所定開始条件の成立で実行される所定遊技回動作に対して、特定記憶部に記憶されている特定開始条件の成立で実行される特定遊技回動作を優先的に実行させる機能を備えることから、所望遊技状態において、所定開始条件の成立があったとしても、所定計数部が減算されて特定値になるまで所定遊技回動作に対して特定遊技回動作が優先的に実行される。このために、所望遊技状態において予め定めた規定回数の特定遊技回動作を確実に実行させることが可能となることから、例えば所定遊技回動作に対して特定遊技回動作の方が遊技者にとっての有利度が高くなる構成とした場合に、遊技者に対して安定的に有利な状態を付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２７８】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、主制御のＲＡＭ６４内の特図１保留のための第１保留エリアＲａに０を上回る数の第１始動口３３への遊技球の入球が記憶され、かつ主制御のＲＡＭ６４内の特図２保留のための第２保留エリアＲｂに０を上回る数の第２始動口３４への遊技球の入球の成立が記憶されている場合に、第１保留エリアＲａに記憶されている第１始動口３３への遊技球の入球で実行される特図１変動に対して、第２保留エリアＲｂに記憶されている第２始動口３４への遊技球の入球で実行される特図２変動を優先的に実行させる機能を備えることから、特図２残り保留消化状態において、第１始動口３３への遊技球の入球があったとしても、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて値０になるまで特図１変動に対して特図２変動が優先的に実行される。このために、特図２残り保留消化状態において予め定めた規定回数の特図２変動を確実に実行させることが可能となることから、例えば特図１変動に対して特図２変動の方が遊技者にとっての有利度が高くなる構成とした場合に、遊技者に対して安定的に有利な状態を付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２７９】

また、本実施形態によれば、特定開始条件の成立に基づいて第２の判定を実行する第２判定機能と、第２判定機能によって特定判定結果となった場合に、特定遊技回動作の終了後に特典を付与する第２特典付与機能と、第２特典付与機能の実行後に所定期間に制限された有利遊技状態に移行する機能と、所定開始条件の成立に基づいて第１の判定を実行する第１判定機能と、第１判定機能によって所定判定結果となった場合に、所定遊技回動作の終了後に特典を付与する第１特典付与機能と、所定表示を実行中の所定遊技回動作に対応する第１判定機能による判定結果が所定判定結果となった場合に、第１特典付与機能の実行後に所定期間の有利遊技状態に移行する機能と、を備えることから、所定表示を実行中において所定遊技回動作に対応する第１判定機能による判定結果が所定判定結果となった場合に、特定遊技回動作に対応する第２判定機能による判定結果が特定判定結果となった場合と同じ所定期間の有利遊技状態に移行させることができる。このために、所定表示

を実行中において第１の判定の判定結果が所定判定結果となることに対する大きな期待感を遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２８０】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて特図２当たり抽選を実行する第２判定機能と、特図２当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合に、特図２変動の終了後に開閉実行モードを付与する第２特典付与機能と、第２特典付与機能の実行後にＡ時短付与回数の特図変動が終了するまでの期間に制限された高サポ（Ａ時短）状態に移行する機能と、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて特図１当たり抽選を実行する第１判定機能と、特図１当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となった場合に、特図１変動の終了後に開閉実行モードを付与する第１特典付与機能と、チャンスゾーン演出を実行中の特図１変動に対応する特図１当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となった場合に、第１特典付与機能の実行後にＡ時短付与回数の特図変動が終了するまでの期間の高サポ（Ａ時短）状態に移行する機能と、を備えることから、チャンスゾーン演出を実行中において特図１変動に対応する特図１当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となった場合に、特図２変動に対応する特図２当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合と同じＡ時短付与回数の特図変動が終了するまでの期間に制限された高サポ（Ａ時短）状態に移行させることができる。このために、チャンスゾーン演出を実行中において特図１当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となることに対する大きな期待感を遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２８１】

また、本実施形態によれば、特定計数部が減算されて所定値になるまでの間は所定表示部において所定表示を継続して実行する機能を備えることから、特別遊技状態が続く長さを正確に定めることができる。この結果、遊技者に対して特別遊技状態といった有利状態を安定的に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２８２】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、Ｃ時短回数カウンタが減算されて０になるまでの間は図柄表示装置４１においてチャンスゾーン演出を継続して実行する機能を備えることから、Ｃ時短状態が続く長さを正確に定めることができる。この結果、遊技者に対してＣ時短状態といった有利状態を安定的に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２８３】

また、本実施形態によれば、特定計数部の数値情報が更新される場合に、所定表示部において所定表示の色を変化させうる機能を備えることから、所定表示の色によって、例えば特定計数部の数値情報がどの程度に変化したか等、種々の情報を遊技者に報知することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２８４】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、Ｃ時短回数カウンタの数値情報が更新される場合に、図柄表示装置４１においてチャンスゾーン演出の色を変化させうる機能を備えることから、チャンスゾーン演出の色によって、例えばＣ時短回数カウンタの数値情報がどの程度に変化したか等、種々の情報を遊技者に報知することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２８５】

また、本実施形態によれば、特定計数部の数値情報が更新される場合に、所定表示部において所定表示の形状を変化させうる機能を備えることから、所定表示の形状によって、例えば特定計数部の数値情報がどの程度に変化したか等、種々の情報を遊技者に報知することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２８６】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、Ｃ時短回数カウンタの数値情報が更新される場合に、図柄表示装置４１においてチャンスゾーン演出の形状を変化させうる機能を備えることから、チャンスゾーン演出の形状によって、例えばＣ時短回数カウンタの数値情報がどの程度に変化したか等、種々の情報を遊技者に報知することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２８７】

また、本実施形態によれば、所定表示部において所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において、特定計数部の数値情報が０を上回る場合に、当該数値情報を所定表示部における所定演出の表示画面中に表示することから、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において所定表示を実行しない場合にも、所定演出の表示画面中に表示された特定計数部の数値情報によって、特別遊技状態における残り回数を遊技者に報知することができる。したがって、遊技者は、所定表示に邪魔されることなく所定演出を享受できながら、特別遊技状態における残り回数を知ることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２８８】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、図柄表示装置４１においてラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において、Ｃ時短回数カウンタの数値情報が０を上回る場合に、当該数値情報を図柄表示装置４１におけるラッシュ継続演出の表示画面中に表示することから、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中においてチャンスゾーン演出を実行しない場合にも、ラッシュ継続演出の表示画面中に表示されたＣ時短回数カウンタの数値情報によって、Ｃ時短状態における残り回数を遊技者に報知することができる。したがって、遊技者は、チャンスゾーン演出に邪魔されることなくラッシュ継続演出を享受できながら、Ｃ時短状態における残り回数を知ることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２８９】

また、本実施形態によれば、特定計数部は、特別遊技状態における所定遊技回動作に対応した計数を可能な機能であることから、特別遊技状態において実行される所定遊技回動作の回数に応じて特別遊技状態の期間を定めることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、特別遊技状態において所定開始条件の成立を目指すといった特徴的なゲーム性を持たせることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２９０】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、Ｃ時短回数カウンタは、Ｃ時短状態における特図１変動に対応した計数を可能な機能であることから、Ｃ時短状態において実行される特図１変動の回数に応じてＣ時短状態の期間を定めることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、Ｃ時短状態において特図１変動を目指すといった特徴的なゲーム性を持たせることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２９１】

また、本実施形態によれば、特定契機が成立した場合に、取得した特別情報に基づいて、特定の表示部に表示する図柄の表示態様を決定する機能を備えることから、特定契機が成立した場合に付与しうる遊技状態がどのようなものかを、表示装置に表示される図柄の表示態様によって明確に区分けして明示することができる。

【４２９２】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選である場合に、取得した当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、メイン表示部４５に表示する図柄の表示態様を決定する機能を備えることから、特図２当たり抽選において時短図柄当選した場合に付与しうる時短図柄の種別を、表示装置に表示される図柄の表示態様によって明確に区分けして明示することが可能となる。

【４２９３】

また、本実施形態によれば、所定開始条件の成立に基づいて特定の判定を実行する判定機能と、判定機能によって特定判定結果となった場合に、所定遊技回動作の終了後に特典

を付与する特典付与機能と、所定表示を実行中の所定遊技回動作の実行中において、所定遊技回動作に対応する判定機能による判定結果が特定判定結果とならずにリーチ演出が実行される場合に所定表示部において所定表示の実行を一旦中止し、リーチ演出の終了後に特定計数部の数値情報に対応した所定表示を所定表示部において実行する機能と、を備えることから、判定機能の判定結果が特定判定結果とならずにリーチ演出（リーチ外れ演出とも呼ぶ）が実行される場合に、当該リーチ外れ演出を所定表示によって邪魔されなく実行した上で、当該リーチ外れ演出が終了した場合に所定表示を確実に復帰させることができる。このために、リーチ外れ演出が実行される場合に、当該リーチ外れ演出が確実に実行され、その後に所定表示が確実に復帰して実行されることになる。したがって、リーチ外れ演出が実行される場合に所定表示の演出効果が低減されることを最低限に抑えることができる。

【４２９４】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する判定機能と、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合に、特図１変動の終了後に特典を付与する特典付与機能と、チャンスゾーン演出を実行中の特図１変動の実行中において、特図１変動に対応する当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選とならずに（すなわち外れとなって）リーチ演出が実行される場合に図柄表示装置４１においてチャンスゾーン演出の実行を一旦中止し、リーチ演出の終了後にＣ時短回数カウンタの数値情報に対応したチャンスゾーン演出を図柄表示装置４１において実行する機能と、を備えることから、当たり抽選の抽選結果が外れとなってリーチ演出（リーチ外れ演出とも呼ぶ）が実行される場合に、当該リーチ演出をチャンスゾーン演出によって邪魔されなく実行した上で、当該リーチ演出が終了した場合にチャンスゾーン演出を確実に復帰させることができる。このために、リーチ外れ演出が実行される場合に、当該リーチ外れ演出が確実に実行され、その後にチャンスゾーン演出が確実に復帰して実行されることになる。したがって、リーチ外れ演出が実行される場合にチャンスゾーン演出の演出効果が低減されることを最低限に抑えることができる。

【４２９５】

また、本実施形態によれば、所定表示は、所定演出と比べて小さい表示範囲で所定表示部において表示を行うことから、表示範囲の大きさで、所定表示の実行中よりも所定演出の実行中の方が有利度が高いことを示唆することができる。このために、所定演出を実行中において有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【４２９６】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、チャンスゾーン演出は、ラッシュ継続演出と比べて小さい表示範囲で図柄表示装置４１において表示を行うことから、表示範囲の大きさで、チャンスゾーン演出の実行中よりもラッシュ継続演出の実行中の方が有利度が高いことを示唆することができる。このために、ラッシュ継続演出を実行中において有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【４２９７】

また、本実施形態によれば、特定計数部が減算されて所定値（値０）となった場合に、所定表示を所定表示部において実行しないことから、所定表示を実行する期間を、特定計数部が所定値となるまでの期間に制限することができる。このために、特別遊技を実行可能な特別遊技状態を特定計数部が所定値となるまでの期間だけ楽しむといったゲーム性を持たせることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２９８】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、Ｃ時短回数カウンタが減算されて所定値（値０）となった場合に、チャンスゾーン演出を図柄表示装置４１において実行しないことから、チャンスゾーン演出を実行する期間を、Ｃ時短回数カウンタが所定値となるま

での期間に制限することができる。このために、高頻度サポートモード（Ｃ時短）を実行可能なＣ時短状態をＣ時短回数カウンタが所定値となるまでの期間だけ楽しむといったゲーム性を持たせることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２９９】

本発明に係る遊技機（以下、本遊技機とも呼ぶ）は、これまでに説明してきたように、以下の［Ａ１］～［Ａ４］の特徴を有する。

［Ａ１］所定演出（ラッシュ継続演出）を実行中の特定遊技回動作（特図２変動）の実行中において特定契機（特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること）が成立した場合に、少なくとも所定計数部（ラッシュ継続回数カウンタ）が減算されて特定値（値０）になるまでの所定状態中（特図２残り保留消化中）は所定表示部（図柄表示装置４１）において所定演出（ラッシュ継続演出）を継続して実行する手段を備える点

［Ａ２］所定演出（ラッシュ継続演出）を実行中の特定遊技回動作（特図２変動）の実行中において特定契機（特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること）が成立した場合に、特定計数部（Ｃ時短回数カウンタ）に設定用所定数値情報（Ｃ時短付与回数）を設定するが、設定された特定計数部（Ｃ時短回数カウンタ）の数値情報に対応した所定表示（チャンスゾーン演出）を所定表示部（図柄表示装置４１）において実行しない点

［Ａ３］所定演出（ラッシュ継続演出）を実行中の特定遊技回動作（特図２変動）の実行中において更新契機（特図２変動が終了すること）が成立した場合に特定計数部（Ｃ時短回数カウンタ）の数値情報は更新されるが、更新された第特定計数部の数値情報に対応した所定表示（チャンスゾーン演出）を所定表示部（図柄表示装置４１）において実行しない点

［Ａ４］所定演出（ラッシュ継続演出）の終了に基づいてその時点の特定計数部（Ｃ時短回数カウンタ）の数値情報に対応した所定表示（チャンスゾーン演出）を所定表示部（図柄表示装置４１）において実行する点

【４３００】

ここで、本遊技機と技術的に近いと疑われる３つの従来技術をあげて、それら従来技術と本遊技機とを比較してみる。

【４３０１】

［従来技術１］当たり抽選において大当たり当選後に通常状態から確変状態に移行した際に、直ちに確変状態に移行したことを報知する演出（高確演出とも呼ぶ）を実行せずに、当該演出の替わりに時短状態に移行したことを報知する演出（高サポ演出とも呼ぶ）を実行する。すなわち、内部的な遊技状態としては、高確率モードかつ高頻度サポートモードに移行するが、直ちに高確演出を実行せずに高サポ演出を実行する。その後、所定の回数の遊技回を消化後に高確演出を実行する。

【４３０２】

［従来技術２］当たり抽選において大当たり当選後に通常状態から時短状態に移行した際に、当初、所定回数の時短状態であることを報知する演出（高サポ演出）を行い、当該所定回数の遊技回を実行後に時短回数が伸びたことを報知する演出を行う。

【４３０３】

上記構成の従来技術１または従来技術２は、予め決まっている所定の状態または所定の回数を少しずつ小出しにして表示装置に表示しているだけで、普通電動役物３４ａのサポートモードはそもそも変わらないし、サポートモードを特定する演出に変化はない（変える必要もない）。これに対して、本遊技機は、所定演出（ラッシュ継続演出）を実行中の特定遊技回動作（特図２変動）の実行中において特定契機（特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること）が成立した場合に、遊技状態は、所定演出（ラッシュ継続演出）を実行する所定状態（特図２残り保留消化状態）である低サポ状態（通常状態）から、より良い状態である特別遊技状態（Ｃ時短状態）に移行する。一方、変動に関わる遊技回動作は所定遊技回動作（特図１変動）で実行される特別遊技状態（Ｃ時短状態）よりも遊技者にとって有利度がさらに高い特定遊技回動作（特図２変動）で実行される状態であ

ることから、所定表示部（図柄表示装置４１）における表示については、特別遊技状態（Ｃ時短状態）において実行すべき所定表示（チャンスゾーン演出）よりも所定演出（ラッシュ継続演出）を優先的に実行する。内部的には、所定状態（特図２残り保留消化状態）から特別遊技状態（Ｃ時短状態）に即座に切り替えて、特別遊技状態（Ｃ時短状態）に対応した計数を可能な特定計数部（Ｃ時短回数カウンタ）については、所定表示（チャンスゾーン演出）を実行していなくてもその設定とその更新を実行し、そして、所定演出（ラッシュ継続演出）が終了した場合に、その時点の特定計数部（Ｃ時短回数カウンタ）の数値情報に対応した所定表示（チャンスゾーン演出）を所定表示部（図柄表示装置４１）において実行する。したがって、本遊技機は、従来技術１または従来技術２の技術に対して、少なくとも上記特徴［Ａ２］～［Ａ４］を備える点で相違する。

【４３０４】

［従来技術３］当たり抽選において大当たり当選後に通常状態から保障回数の時短状態（高確状態でもある）に移行し、その後、保障回数内の当たり抽選において転落当選した場合に、高確状態から低確状態に移行する。なお、時短状態については転落当選しても保障回数だけ継続する。

【４３０５】

上記構成の従来技術３は、転落当選により当たり抽選の当選確率は高確率から低確率に変わるが、普通電動役物３４ａのサポートモードは保障回数の間、変わらない、さらに、転落当選したことによってカウンタに数値を設定することはないので、その後にカウンタの更新もない。そして、保障回数内に転落当選した場合には、当たり抽選の当選確率が高確率から低確率に変わり、その後、大当たり当選することなく保障期間が終了した場合には、通常状態に移行するだけで新たな利益状態に移行することはないので、演出を実行する表示装置の表示状態と、内部の遊技状態との間で時間的なずれが生じることがない。これに対して、本遊技機は、所定演出（ラッシュ継続演出）を実行中の特定遊技回動作（特図２変動）の実行中において特定契機（特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること）が成立した場合に、遊技状態は、所定演出（ラッシュ継続演出）を実行する所定状態（特図２残り保留消化状態）である低サポ状態（通常状態）から、より良い状態である特別遊技状態（Ｃ時短状態）に移行する。一方、変動に関わる遊技回動作は所定遊技回動作（特図１変動）で実行される特別遊技状態（Ｃ時短状態）よりも遊技者にとって有利度がさらに高い特定遊技回動作（特図２変動）で実行される状態であることから、所定表示部（図柄表示装置４１）における表示については、特別遊技状態（Ｃ時短状態）において実行すべき所定表示（チャンスゾーン演出）よりも所定演出（ラッシュ継続演出）を優先的に実行する。内部的には、所定状態（特図２残り保留消化状態）から特別遊技状態（Ｃ時短状態）に即座に切り替えて、特別遊技状態（Ｃ時短状態）に対応した計数を可能な特定計数部（Ｃ時短回数カウンタ）については、所定表示（チャンスゾーン演出）を実行していなくてもその設定とその更新を実行し、そして、所定演出（ラッシュ継続演出）が終了した場合に、その時点の特定計数部（Ｃ時短回数カウンタ）の数値情報に対応した所定表示（チャンスゾーン演出）を所定表示部（図柄表示装置４１）において実行する。このために、演出を実行する表示装置の表示状態と、内部の遊技状態との間で時間的なずれが生じ、それにもかかわらず、特定計数部（Ｃ時短回数カウンタ）についてはその設定と更新を行なうことによって、所定演出（ラッシュ継続演出）が終了した場合に特定計数部（Ｃ時短回数カウンタ）の数値情報に対応した所定表示（チャンスゾーン演出）に矛盾が生じることがない。したがって、本遊技機は、従来技術３の技術に対して、少なくとも上記特徴［Ａ２］～［Ａ４］を備える点で相違する。

【４３０６】

《６－８》第６実施形態の変形例：

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

【４３０７】
《６－８－１》変形例１：
上記実施形態及び各変形例では、遊技回数カウンタの数値情報に対応した演出として天井到達報知演出を実行する構成としたが、これに対して、変形例として、天井到達報知演出に加えて天井狙い推奨演出を実行する構成としてもよい。具体的には、遊技回数カウンタの値が２００に達した場合、すなわち、遊技回数カウンタの値が０に達するよりも２００回転前の値に到達した場合に、天井狙い推奨演出を遊技回数カウンタの値が０に達するまで実行する構成としてもよい。天井狙い推奨演出としては、例えば、図柄表示装置４１の表示面４１ａの右上に遊技回数カウンタの値を天井到達までの残り回数として表示する演出表示を実行する。なお、天井狙い推奨演出を実行開始する時期は、遊技回数カウンタの値が２００に達した場合に限る必要はなく、遊技回数カウンタの値が１００に達した場合、遊技回数カウンタの値が３００に達した場合、遊技回数カウンタの値が４００に達した場合等、他の時期としてもよい。この天井狙い推奨演出によって、天井到達が近いことを遊技者に認識させることができる。なお、天井狙い推奨演出は、遊技回数カウンタの値が０に達するまではまだまだ多くの回数を必要とするため、先に説明したラッシュ継続演出や、チャンスゾーン演出と比べると、遊技者にとっての有利度は低い演出と言える。
【４３０８】
本変形例は、上記構成を備えた上に、さらに次の構成を備える。具体的には、本変形例は、所定演出であるチャンスゾーン演出と所定表示である天井狙い推奨演出との実行時期についても、本実施形態のパチンコ機１０の主要な構成に準じた構成を有する。すなわち、本変形例のパチンコ機は、
所定演出であるチャンスゾーン演出の実行中において所定表示である天井狙い推奨演出の実行が開始される時期（遊技回数カウンタＵＣＮＴの数値が天井到達するよりも２００回前の値に到達するとき）となった場合に、所定計数部であるＣ時短回数カウンタＪＣＮＴ３が減算されて特定値である値０になるまでは所定演出であるチャンスゾーン演出を継続して実行する機能と、
特定演出であるチャンスゾーン演出の実行中において所定表示である天井狙い推奨演出の実行が開始される時期となった場合に、特定計数部である遊技回数カウンタＵＣＮＴの数値を更新するが、更新された遊技回数カウンタＵＣＮＴの数値に対応した所定表示である天井狙い推奨演出を実行せず、所定演出であるチャンスゾーン演出の終了に基づいてその時点の特定計数部である遊技回数カウンタＵＣＮＴの数値に対応した所定表示である天井狙い推奨演出を実行する機能と、
を備える。
【４３０９】
上記構成の本変形例によれば、チャンスゾーン演出が天井狙い推奨演出よりも遊技者にとって有利度が高いことを示唆する演出であり、チャンスゾーン演出を実行する期間と天井狙い推奨演出を実行する期間とが重なった場合に天井狙い推奨演出に邪魔されることなくチャンスゾーン演出を最後までやり切ることができることから、有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。
【４３１０】
《６－８－２》変形例２：
上記実施形態及び各変形例では、特図２当たり抽選において時短図柄に当選してＣ時短状態となった場合に、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中においては、Ｃ時短回数カウンタの数値が表示されるチャンスゾーン演出を実行しない構成とした。その上で、変形例として、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において、Ｃ時短回数カウンタの数値が０を上回る場合に、Ｃ時短回数カウンタの数値をラッシュ継続演出の表示画面中に表示する構成としてもよい。すなわち、図２６３、図２６４に例示したラッシュ継続演出を実行中の表示画面４１ａにＣ時短回数カウンタの数値を表示する構成としてもよい。この変形例の構成によれば、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中

において時短図柄に当選してもチャンスゾーン演出を実行しない場合にも、ラッシュ継続演出の表示画面中に表示されたＣ時短回数カウンタの数値によって、Ｃ時短状態における残り回数（Ｃ時短付与回数も含む）を遊技者に報知することができる。したがって、遊技者は、チャンスゾーン演出に邪魔されることなくラッシュ継続演出を享受できながら、Ｃ時短状態における残り回数を知ることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４３１１】

《６－８－３》変形例３：

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

【４３１２】

《６－８－４》変形例４：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球

を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【４３１３】

《６－９》他の構成への適用：

上記各実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【４３１４】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【４３１５】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【４３１６】

また、上記実施形態においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【４３１７】

《６－１０》上記各実施形態等から抽出される特徴群について：

以下、上述した各実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお、以下においては、理解の容易のため、上記各実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【４３１８】

＜特徴ｈＡ群＞

特徴ｈＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【４３１９】

［特徴ｈＡ１］

遊技流域に設けられる所定の表示手段（図柄表示装置４１）と、

第１始動条件（第１始動口３３への遊技球の入球）の成立に基づいて前記所定の表示手段で第１遊技回動作（特図１変動）を実行する第１実行手段と、

第１始動条件とは異なる第２始動条件（第２始動口３４への遊技球の入球）の成立に基づいて前記所定の表示手段で第２遊技回動作（特図２変動）を実行する第２実行手段と、

前記第１始動条件の成立を所定の上限数まで記憶する第１記憶手段（主制御のＲＡＭ６４内の特図１保留のための第１保留エリアＲａ）と、

前記第２始動条件の成立を所定の上限数まで記憶する第２記憶手段（主制御のＲＡＭ６４内の特図２保留のための第２保留エリアＲｂ）と、

前記第２始動条件の成立を容易にする第１補助状態と困難にする第２補助状態とに状態を切り替え可能な補助手段（普通電動役物３４ａ）と、

を備えた遊技機であって、

所定遊技状態（特図２残り保留消化状態）における前記第２遊技回動作に対応した計数を可能な第１計数手段（ラッシュ継続回数カウンタ）と、

減算条件（特図２変動が終了すること）の成立に基づいて前記第１計数手段の所定数値情報を減算する減算手段と、

前記所定遊技状態における前記第２遊技回動作の実行中に、対応する演出として前記所定の表示手段において特定演出（ラッシュ継続演出）を実行する手段と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、特定遊技（高頻度サポートモード（Ｃ時短））を実行可能な特定遊技状態（Ｃ時短状態）を発生可能な特定条件（特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること）が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第２計数手段（Ｃ時短回数カウンタ）に特定数値情報（Ｃ時短付与回数）を設定する手段と、

更新条件（特図２変動が終了すること）の成立に基づいて前記第２計数手段の数値情報

を更新する更新手段と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第１計数手段が減算されて特定値（値０）になるまでの所定状態中は前記所定の表示手段において前記特定演出を継続して実行する手段と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第２計数手段に前記特定数値情報を設定するが設定された前記第２計数手段の数値情報に対応した特定対応表示（チャンスゾーン演出）を前記所定の表示手段において実行せず、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第２計数手段の数値情報を更新するが更新された前記第２計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を前記所定の表示手段において実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を前記所定の表示手段において実行する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【４３２０】
本特徴によれば、特定演出（ラッシュ継続演出）を実行中の第２遊技回動作（特図２変動）の実行中において特定条件（特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること）が成立した場合に、少なくとも第１計数手段（ラッシュ継続回数カウンタ）が減算されて特定値（値０）になるまでの所定状態中は所定の表示手段（図柄表示装置４１）において特定演出が継続して実行される。そして、特定演出（ラッシュ継続演出）を実行中の第２遊技回動作（特図２変動）の実行中において特定条件（特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること）が成立した場合に、第２計数手段（Ｃ時短回数カウンタ）に特定数値情報は設定されるが、設定された第２計数手段の数値情報に対応した特定対応表示（チャンスゾーン演出）は所定の表示手段において実行されない。また、特定演出（ラッシュ継続演出）を実行中の第２遊技回動作（特図２変動）の実行中において更新条件（特図２変動が終了すること）が成立した場合に第２計数手段（Ｃ時短回数カウンタ）の数値情報は更新されるが、更新された第２計数手段の数値情報に対応した特定対応表示（チャンスゾーン演出）は所定の表示手段において実行されない。そして、特定演出（ラッシュ継続演出）の終了に基づいて、その時点の第２計数手段（Ｃ時短回数カウンタ）の数値情報に対応した特定対応表示（チャンスゾーン演出）が所定の表示手段において実行される。

【４３２１】
したがって、本特徴によれば、特定演出（ラッシュ継続演出）を実行中の第２遊技回動作（特図２変動）の実行中において特定条件（特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること）が成立した場合に、第１計数手段（ラッシュ継続回数カウンタ）が減算されて特定値（値０）になるまでは、第２計数手段（Ｃ時短回数カウンタ）についての特定数値情報の設定や数値情報の更新はなされるが、その時点の数値情報に対応した特定対応表示（チャンスゾーン演出）は実行されない。そして、第１計数手段（ラッシュ継続回数カウンタ）が減算されて特定値（値０）になって特定演出（ラッシュ継続演出）が終了したことに基づいて、その時点の第２計数手段（Ｃ時短回数カウンタ）の数値情報に対応した特定対応表示（チャンスゾーン演出）が実行される。このために、本特徴によれば、特定演出を実行中の第２遊技回動作の実行中において特定条件が成立した場合に、実行されている特定演出の全部もしくは一部が、第２計数手段の数値情報に対応した特定対応表示によって非表示となることがないことから、特定演出を実行中の第２遊技回動作の実行中において特定条件が成立した場合に特定演出の演出効果が低減されることを防止することができる。特に、特定演出が特定対応表示よりも遊技者にとって有利度が高いことを示唆する演出である場合に、特定対応表示に邪魔されることなく特定演出を最後までやり切ることができることから、有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。さらに、本特徴によれば、特定演出（ラッシュ継続演出）を実行中の第２遊技回動作（特図２変動）の実行中においては、たとえ特定条件（特図２当たり抽選の抽選結果が時

短図柄当選となること）が成立したとしても、第１計数手段（ラッシュ継続回数カウンタ）が減算されて特定値（値０）になるまでは、第２計数手段（Ｃ時短回数カウンタ）についての特定数値情報の設定や数値情報の更新はなされるために、第１計数手段（ラッシュ継続回数カウンタ）が減算されて特定値（値０）になって特定演出（ラッシュ継続演出）が終了し、特定対応表示（チャンスゾーン演出）の実行が開始された場合に、当該特定対応表示（チャンスゾーン演出）は、その時点（すなわち、最新）の第２計数手段（Ｃ時短回数カウンタ）の数値情報に対応したものとなる。このために、本特徴によれば、遊技者に対して第２計数手段の数値情報を適切に知らせることができることから、遊技の興趣向上を図ることもできる。

【４３２２】

［特徴ｈＡ２］

特徴ｈＡ１に記載の遊技機であって、

遊技球を発射可能な発射手段を備え、

前記所定遊技状態（特図２残り保留消化状態）における前記第２遊技回動作（特図２変動）の実行中に、前記特定条件（特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること）が成立した場合と成立しなかった場合とのいずれの場合であっても、前記所定遊技状態の終了後に遊技者にとって有利な前記発射手段による遊技球の発射態様は同じ（左打ち）である

ことを特徴とする遊技機。

【４３２３】

本特徴によれば、遊技球を発射可能な発射手段を備え、所定遊技状態における第２遊技回動作の実行中に、特定条件が成立した場合と成立しなかった場合とのいずれの場合であっても、所定遊技状態の終了後に遊技者にとって有利な発射手段による遊技球の発射態様は同じであることから、所定遊技状態における第２遊技回動作の実行中に特定条件が成立するか否かにかかわらず、所定遊技状態の終了後に遊技者に推奨される発射手段の発射態様は同一となる。このために、所定遊技状態の終了後に、所定遊技状態における第２遊技回動作の実行中に特定条件が成立したか否かにかかわらず、遊技者は同一の発射態様で発射手段を操作すればよいことから、遊技の不慣れな初心者であっても遊技操作に迷うことがなく、遊技操作の容易性に優れている。

【４３２４】

［特徴ｈＡ３］

特徴ｈＡ１または特徴ｈＡ２に記載の遊技機であって、

前記特定対応表示（チャンスゾーン演出）は、前記第２計数手段（Ｃ時短回数カウンタ）の数値情報を少なくとも含む

ことを特徴とする遊技機。

【４３２５】

本特徴によれば、特定対応表示は、第２計数手段の数値情報を少なくとも含むことから、遊技者は、所定遊技状態の終了後に特定対応表示を見ることによって、所定遊技状態が終了するまでに第２計数手段についての更新手段による更新が何回あったかを知ることができる。このために、特定遊技状態においてこれから遊技回が何回行われるかを知ることができ、当たり当選に対する期待感を遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。また、遊技者は、所定遊技状態の終了後に特定対応表示を見ることによって、第２計数手段の数値情報から所定遊技状態中の何回目の第２遊技回動作で特定条件が成立したかを知ることができる。このために、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４３２６】

［特徴ｈＡ４］

特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２始動条件の成立に基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行する判定手段と、

前記判定手段によって特定判定結果（大当たり当選または小当たり当選）となった場合

に、前記第２遊技回動作の終了後に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段と、
を備え、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作に対応する前記判定手段による判定結果が前記特定判定結果とならない状況が、前記第１計数手段（ラッシュ継続回数カウンタ）が減算されて前記特定値になるまで続いた場合において、前記特定条件（特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること）が成立していた場合と、前記特定条件が成立していなかった場合とで、異なる演出を前記所定の表示手段において実行する
ことを特徴とする遊技機。
【４３２７】
本特徴によれば、第２始動条件の成立に基づいて所定の判定を実行する判定手段と、判定手段によって特定判定結果となった場合に、第２遊技回動作の終了後に特典を付与する特典付与手段と、を備え、特定演出を実行中の第２遊技回動作に対応する判定手段による判定結果が特定判定結果とならない状況が、第１計数手段が減算されて特定値になるまで続いた場合において、特定条件が成立していた場合と、特定条件が成立していなかった場合とで、異なる演出を所定の表示手段において実行することから、遊技者は、第１計数手段が減算されて特定値になった後の演出の内容から、特定演出を実行中の第２遊技回動作の実行中において特定条件が成立していたか否かを判断することができる。したがって、本特徴によれば、特定演出を実行中の第２遊技回動作に対応する判定手段による判定結果が特定判定結果とならない状況が、第１計数手段が減算されて特定値になるまで続いてきたことによって落胆する遊技者に対して、特定条件が成立していたという思いもかけない喜びを付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４３２８】
［特徴ｈＡ５］
特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２始動条件の成立に基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行する判定手段と、
前記判定手段によって特定判定結果（大当たり当選または小当たり当選）となった場合に、前記第２遊技回動作（特図２変動）の終了後に特典（第２特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モード）を付与する特典付与手段と、
前記特定演出（ラッシュ継続演出）を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件（特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること）が成立した後に、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作に対応する前記判定手段による判定結果が前記特定判定結果となった場合に、前記第２遊技回動作（特図２変動）の終了後において前記第２計数手段（Ｃ時短回数カウンタ）に対応した前記特定対応表示（チャンスゾーン演出）を前記所定の表示手段において実行しない手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【４３２９】
本特徴によれば、第２始動条件の成立に基づいて所定の判定を実行する判定手段と、判定手段によって特定判定結果となった場合に、第２遊技回動作の終了後に特典を付与する特典付与手段と、特定演出を実行中の第２遊技回動作の実行中において特定条件が成立した後に、特定演出を実行中の第２遊技回動作に対応する判定手段による判定結果が特定判定結果となった場合に、第２遊技回動作の終了後において第２計数手段に対応した特定対応表示を所定の表示手段において実行しない手段と、を備えることから、特定演出を実行中の第２遊技回動作の実行中において特定条件が成立していても、その後、判定手段によって特定判定結果となった場合、当該特定判定結果に対応した第２遊技回動作の終了後において、第２計数手段に対応した特定対応表示が実行されることがない。すなわち、第２始動条件の成立に基づいて実行される判定手段によって特定判定結果となった場合、当該特定判定結果に対応した第２遊技回動作の終了後においては、特典付与手段によって特典の付与がなされ、当該特典の付与の最中においては、第２計数手段に対応した特定対応表示が実行されることがない。このために、遊技者は、特典付与手段による特典付与の最中には、特定対応表示に惑わされることなく、特典付与の恩恵を最大限に受けるべく、すな

わち、特典付与による最大限の数の出球を得ることができるように操作を行うことができる。

【４３３０】

［特徴ｈＡ６］

特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２計数手段（Ｃ時短回数カウンタ）の数値情報に対応した前記特定対応表示（チャンスゾーン演出）は、前記特定条件（特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること）の成立に基づいて決定される数値に従う情報を明示する

ことを特徴とする遊技機。

【４３３１】

本特徴によれば、第２計数手段の数値情報に対応した特定対応表示は、特定条件の成立に基づいて決定される数値に従う情報を明示することから、遊技者は、所定遊技状態の終了後に特定対応表示に明示される数値情報を見ることによって、特定条件の成立に基づいて決定される数値と共に特定遊技状態において実行可能な残り回数を知ることができる。このために、本特徴によれば、残り回数が終了するまでに果たして当たり当選するかといった緊迫感と期待感とを遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４３３２】

［特徴ｈＡ７］

特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１遊技回動作（特図１変動）の動作時間を設定する動作時間設定手段と、

前記動作時間設定手段によって設定された前記第１遊技回動作の動作時間に基づいて、前記第１遊技回動作を前記所定の表示手段において実行する手段と、

を備え、

前記動作時間設定手段は、

前記特定遊技状態（Ｃ時短状態）に係る前記第１遊技回動作（特図１変動）の動作時間を少なくとも前記第２計数手段（Ｃ時短回数カウンタ）の数値情報に基づいて決定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【４３３３】

本特徴によれば、第１遊技回動作の動作時間を設定する動作時間設定手段と、動作時間設定手段によって設定された第１遊技回動作の動作時間に基づいて、第１遊技回動作を所定の表示手段において実行する手段と、を備え、動作時間設定手段は、特定遊技状態に係る第１遊技回動作の動作時間を少なくとも第２計数手段の数値情報に基づいて決定する手段を備えることから、特定遊技状態に係る第１遊技回動作は、第２計数手段の数値情報に応じた時間の長さで実行され得ることになる。このために、例えば、特定遊技状態が開始されて間もない場合、すなわち第２計数手段の数値情報が大きい値である場合には、特定遊技状態に係る第１遊技回動作を短くして遊技を素早く消化させることができる。また、例えば、特定遊技状態の終了間際である場合、すなわち第２計数手段の数値情報が小さい値である場合には、特定遊技状態に係る第１遊技回動作を長くして当該長くなった第１遊技回動作中において専用の遊技回演出を実行することによって、特定遊技状態の終了間際において遊技を盛り上げることができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４３３４】

［特徴ｈＡ８］

特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定演出（ラッシュ継続演出）の実行中の当たり抽選（特図２当たり抽選）は、前記特定対応表示（チャンスゾーン演出）に対応する当たり抽選（特図１当たり抽選）よりも遊技者にとって有利度が高い

ことを特徴とする遊技機。

【４３３５】
本特徴によれば、特定演出の実行中の当たり抽選は、特定対応表示に対応する当たり抽選よりも遊技者にとって有利度が高いことから、所定遊技状態において、特定対応表示に邪魔されることなく有利度が高いことを示唆しうる特定演出を最後までやり切ることができる。このために、有利度が高い状態であることを確実に遊技者に知らせることができ、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。
【４３３６】
［特徴ｈＡ９］
特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定遊技（高頻度サポートモード（Ｃ時短））よりも遊技者にとって有利度が低い利益を付与するための計数を可能な第３計数手段（遊技回数カウンタ）
を備えることを特徴とする遊技機。
【４３３７】
本特徴によれば、特定遊技よりも遊技者にとって有利度が低い利益を付与するための計数を可能な第３計数手段を備えることから、例えば、第３計数手段に対応した遊技状態に対応する演出として第３の演出を実行する構成とした場合に、有利度が低い第３の演出によって特定遊技に対応した特定対応表示が邪魔される虞があるが、特定遊技状態において、有利度が低い第３の演出に邪魔されることなく特定対応表示を最後までやり切る構成とすることで、有利度が比較的に高い特定遊技状態であることを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。
【４３３８】
［特徴ｈＡ１０］
特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１記憶手段（主制御のＲＡＭ６４内の特図１保留のための第１保留エリアＲａ）に０を上回る数の前記第１始動条件（第１始動口３３への遊技球の入球）の成立が記憶され、かつ前記第２記憶手段（主制御のＲＡＭ６４内の特図２保留のための第２保留エリアＲｂ）に０を上回る数の前記第２始動条件（第２始動口３４への遊技球の入球）の成立が記憶されている場合に、前記第１記憶手段に記憶されている前記第１始動条件の成立で実行される前記第１遊技回動作に対して、前記第２記憶手段に記憶されている前記第２始動条件の成立で実行される前記第２遊技回動作を優先的に実行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【４３３９】
本特徴によれば、第１記憶手段に０を上回る数の第１始動条件の成立が記憶され、かつ第２記憶手段に０を上回る数の第２始動条件の成立が記憶されている場合に、第１記憶手段に記憶されている第１始動条件の成立で実行される第１遊技回動作に対して、第２記憶手段に記憶されている第２始動条件の成立で実行される第２遊技回動作を優先的に実行させる手段を備えることから、所定遊技状態（特図２残り保留消化状態）において、第１始動条件の成立があったとしても、第１計数手段（ラッシュ継続回数カウンタ）が減算されて特定値（値０）になるまで第１遊技回動作に対して第２遊技回動作が優先的に実行される。このために、特定遊技状態において予め定めた規定回数の第２遊技回動作を確実に実行させることが可能となることから、例えば第１遊技回動作に対して第２遊技回動作の方が遊技者にとっての有利度が高くなる構成とした場合に、遊技者に対して安定的に有利な状態を付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４３４０】
［特徴ｈＡ１１］
特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ１０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２始動条件の成立に基づいて第２の判定（特図２当たり抽選）を実行する第２判定手段と、
前記第２判定手段によって特定判定結果（大当たり当選または小当たり当選）となった

場合に、前記第２遊技回動作（特図２変動）の終了後に特典（開閉実行モード）を付与する第２特典付与手段と、
前記第２特典付与手段の実行後に所定期間（Ａ時短付与回数の特図変動が終了するまでの期間）に制限された有利遊技状態（高サポ（Ａ時短）状態）に移行する手段と、
前記第１始動条件の成立に基づいて第１の判定（特図１当たり抽選）を実行する第１判定手段と、
前記第１判定手段によって所定判定結果（大当たり当選）となった場合に、前記第１遊技回動作（特図１変動）の終了後に特典（開閉実行モード）を付与する第１特典付与手段と、
前記特定対応表示（チャンスゾーン演出）を実行中の前記第１遊技回動作に対応する前記第１判定手段による判定結果が前記所定判定結果となった場合に、前記第１特典付与手段の実行後に前記所定期間の前記有利遊技状態に移行する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【４３４１】
本特徴によれば、第２始動条件の成立に基づいて第２の判定を実行する第２判定手段と、第２判定手段によって特定判定結果となった場合に、第２遊技回動作の終了後に特典を付与する第２特典付与手段と、第２特典付与手段の実行後に所定期間に制限された有利遊技状態に移行する手段と、第１始動条件の成立に基づいて第１の判定を実行する第１判定手段と、第１判定手段によって所定判定結果となった場合に、第１遊技回動作の終了後に特典を付与する第１特典付与手段と、特定対応表示を実行中の第１遊技回動作に対応する第１判定手段による判定結果が所定判定結果となった場合に、第１特典付与手段の実行後に所定期間の有利遊技状態に移行する手段と、を備えることから、特定対応表示を実行中において第１遊技回動作に対応する第１判定手段による判定結果が所定判定結果となった場合に、第２遊技回動作に対応する第２判定手段による判定結果が特定判定結果となった場合と同じ所定期間に制限された有利遊技状態に移行させることができる。このために、特定対応表示を実行中において第１の判定の判定結果が所定判定結果となることに対する大きな期待感を遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４３４２】
［特徴ｈＡ１２］
特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ１１までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２計数手段（Ｃ時短回数カウンタ）が減算されて所定値（値０）になるまでの間は前記所定の表示手段において前記特定対応表示（チャンスゾーン演出）を継続して実行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【４３４３】
本特徴によれば、第２計数手段が減算されて所定値になるまでの間は所定の表示手段において特定対応表示を継続して実行する手段を備えることから、特定遊技状態が続く長さを正確に定めることができる。この結果、遊技者に対して特定遊技状態といった有利状態を安定的に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４３４４】
［特徴ｈＡ１３］
特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ１２までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２計数手段（Ｃ時短回数カウンタ）の数値情報が更新される場合に、前記所定の表示手段において前記特定対応表示の色を変化させうる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【４３４５】
本特徴によれば、第２計数手段の数値情報が更新される場合に、所定の表示手段において特定対応表示の色を変化させうる手段を備えることから、特定対応表示の色によって、

例えば第２計数手段の数値情報がどの程度に変化したか等、種々の情報を遊技者に報知することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４３４６】
［特徴ｈＡ１４］
特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ１３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２計数手段（Ｃ時短回数カウンタ）の数値情報が更新される場合に、前記所定の表示手段において前記特定対応表示の形状を変化させうる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【４３４７】
本特徴によれば、第２計数手段の数値情報が更新される場合に、所定の表示手段において特定対応表示の形状を変化させうる手段を備えることから、特定対応表示の形状によって、例えば第２計数手段の数値情報がどの程度に変化したか等、種々の情報を遊技者に報知することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４３４８】
［特徴ｈＡ１５］
特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ１４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定の表示手段において前記特定演出（ラッシュ継続演出）を実行中の前記第２遊技回動作（特図２変動）の実行中において、前記第２計数手段（Ｃ時短回数カウンタ）の数値情報が０を上回る場合に、当該数値情報を前記所定の表示手段における前記特定演出の表示画面中に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【４３４９】
本特徴によれば、所定の表示手段において特定演出を実行中の第２遊技回動作の実行中において、第２計数手段の数値情報が０を上回る場合に、当該数値情報を所定の表示手段における特定演出の表示画面中に表示することから、特定演出を実行中の第２遊技回動作の実行中において特定対応表示を実行しない場合にも、所定の表示手段における特定演出の表示画面中に表示された第２計数手段の数値情報によって、特定遊技状態における残り回数を遊技者に報知することができる。したがって、遊技者は、所定の表示手段において特定対応表示に邪魔されることなく特定演出を享受できながら、特定遊技状態における残り回数を知ることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４３５０】
［特徴ｈＡ１６］
特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ１５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２計数手段（Ｃ時短回数カウンタ）は、前記特定遊技状態（Ｃ時短状態）における前記第１遊技回動作（特図１変動）に対応した計数を可能な手段である
ことを特徴とする遊技機。
【４３５１】
本特徴によれば、第２計数手段は、特定遊技状態における第１遊技回動作に対応した計数を可能な手段であることから、特定遊技状態において実行される第１遊技回動作の回数に応じて特定遊技状態の期間を定めることが可能となる。したがって、本特徴によれば、特定遊技状態において第１始動条件の成立を目指すといった特徴的なゲーム性を持たせることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４３５２】
［特徴ｈＡ１７］
特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ１６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定条件（特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること）が成立した場合に、取得した特別情報（当たり種別カウンタＣ２の値）に基づいて、特定の表示手段（メイン表示部４５）に表示する図柄の表示態様を決定する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【４３５３】

本特徴によれば、特定条件が成立した場合に、取得した特別情報に基づいて、特定の表示手段に表示する図柄の表示態様を決定する手段を備えることから、特定条件が成立した場合に付与しうる遊技状態がどのようなものかを、表示装置に表示される図柄の表示態様によって明確に区分けして明示することができる。

【４３５４】

［特徴ｈＡ１８］

特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ１７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１始動条件の成立に基づいて特定の判定（当たり抽選）を実行する判定手段と、

前記判定手段によって特定判定結果（大当たり当選）となった場合に、前記第１遊技回動作の終了後に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段と、

前記特定対応表示（チャンスゾーン演出）を実行中の前記第１遊技回動作（特図１変動）の実行中において、前記第１遊技回動作に対応する前記判定手段による判定結果が前記特定判定結果とならずにリーチ演出が実行される場合に前記所定の表示手段において前記特定対応表示の実行を一旦中止し、前記リーチ演出の終了後に前記第２計数手段（Ｃ時短回数カウンタ）の数値情報に対応した前記特定対応表示を前記所定の表示手段において実行する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【４３５５】

本特徴によれば、第１始動条件の成立に基づいて特定の判定を実行する判定手段と、判定手段によって特定判定結果となった場合に、第１遊技回動作の終了後に特典を付与する特典付与手段と、特定対応表示を実行中の第１遊技回動作の実行中において、第１遊技回動作に対応する判定手段による判定結果が特定判定結果とならずにリーチ演出が実行される場合に所定の表示手段において特定対応表示の実行を一旦中止し、リーチ演出の終了に基づいて第２計数手段の数値情報に対応した特定対応表示を所定の表示手段において実行する手段と、を備えることから、判定手段の判定結果が特定判定結果とならずにリーチ演出（リーチ外れ演出とも呼ぶ）が実行される場合に、当該リーチ外れ演出を特定対応表示によって邪魔されなく実行した上で、当該リーチ外れ演出が終了した場合に特定対応表示を確実に復帰させることができる。このために、リーチ外れ演出が実行される場合に、当該リーチ外れ演出が確実に実行され、その後に特定対応表示が確実に復帰して実行されることになる。したがって、リーチ外れ演出が実行される場合に特定対応表示の演出効果が低減されることを最低限に抑えることができる。

【４３５６】

［特徴ｈＡ１９］

特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ１８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定対応表示（チャンスゾーン演出）は、前記特定演出（ラッシュ継続演出）と比べて小さい表示範囲で前記所定の表示手段において表示を行う

ことを特徴とする遊技機。

【４３５７】

本特徴によれば、特定対応表示は、特定演出と比べて小さい表示範囲で所定の表示手段において表示を行うことから、表示範囲の大きさで、特定対応表示の実行中よりも特定演出の実行中の方が有利度が高いことを示唆することができる。このために、特定演出を実行中において有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【４３５８】

［特徴ｈＡ２０］

特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ１９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２計数手段（Ｃ時短回数カウンタ）が減算されて所定値（値０）となった場合に、前記特定対応表示（チャンスゾーン演出）を前記所定の表示手段において実行しない

ことを特徴とする遊技機。

【４３５９】

本特徴によれば、第２計数手段が減算されて所定値（値０）となった場合に、特定対応表示を所定の表示手段において実行しないことから、特定対応表示を実行する期間を、第２計数手段が所定値となるまでの期間に制限することができる。このために、特定遊技を実行可能な特定遊技状態を第２計数手段が所定値となるまでの期間だけ楽しむといったゲーム性を持たせることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４３６０】

なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【４３６１】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。

【４３６２】

また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。

【４３６３】

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【４３６４】

なお、上記各特徴群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【４３６５】

以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。

【４３６６】

パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【４３６７】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【４３６８】

本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【４３６９】

《７》第７実施形態：

パチンコ機１０とスマートフォン２００との接続方法、通信方法および切断方法

《７－０》はじめに：

従来、遊技機によって出力されたパスワード情報等をスマートフォン等の携帯端末で読み取り、スマートフォン上で入手したパスワード等を遊技機に対してボタン操作等による入力することで所定の設定可能状態を発生させることができ、そうした煩雑な操作の末にやっと遊技者は演出情報に関する入力を行うことが可能となっていた。

【４３７０】

しかしながら、演出情報に関する入力の方法が煩雑であると、遊技者はそもそも演出情報に関する入力自体をやめてしまうという問題がある。そのため、演出情報に関する入力において、簡便な操作で入力を行うことができ、より好適な演出情報に関する入力が可能な遊技機の提供が望まれている。

【４３７１】

本発明は上記した問題点の１又は複数を解決するためのものであり、

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段と、

前記当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行手段と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行なう演出実行手段と、

前記演出実行手段と電気的に接続され、前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力が可能な入力手段と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

所定の入力可能状態において、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となる検出手段と、

前記検出手段が前記所定の検出状態となった場合に少なくとも所定の出力を実行可能な情報出力手段と、を備え、

所定の出力条件が成立した場合に、前記情報出力手段によって、所定の記憶部に記憶された情報であって前記演出実行手段への所定の情報の入力に対応した複数の情報を出力するように構成され、

前記出力された前記複数の情報に対応した前記所定の情報の入力を検出した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報の設定を実行し得るように構成された

ことを特徴とする遊技機として構成されている。

【４３７２】

これにより、遊技機に対する情報の入力および遊技機からの情報の出力を好適に行うことが可能となるという特段の効果を得ることができる。

【４３７３】

「入力手段」は、演出実行手段に対して遊技者による所定の入力が可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、ＮＦＣ（Ｎｅａｒ Ｆｉｅｌｄ Ｃｏｍｍｕｎｉｃａｔｉｏｎ）を介した情報・信号の入力に対する処理や、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ（「Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ」は登録商標）を介した情報・信号の入力や、演出操作ボタンを介した情報・信号の入力に対する処理や、演出操作ボタンを介したカスタム設定選択や、十字キーを介した情報・信号の入力に対する処理や、操作ハンドルを介した情報・信号の入力に対する処理などが挙げられる。

【４３７４】

「判断手段」は、所定の抽選条件が成立したか否かを判断するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理や、第２特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理や、普図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理や、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選を実行するための条件が成立した

か否かを判断する処理、などが挙げられる。
【４３７５】
「当否抽選」は、判断手段により所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて実行される抽選であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される第１特図抽選や、第２特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される第２特図抽選、普図始動ゲートに遊技球が入球した場合に実行される普図抽選、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選、などが挙げられる。
【４３７６】
「所定の検出状態」は、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に移行する状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、ＮＦＣモジュールのＮＦＣ用アンテナに対して他のＮＦＣモジュールが所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、演出操作ボタンが操作されたことを検出する検出スイッチに検出対象が所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、十字キーが操作されたことを検出する検出スイッチに検出対象が所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈモジュールの Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ用アンテナに対して他のＢｌｕｅｔｏｏｔｈモジュールが所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーに検出対象が検出された状態や、操作ハンドルが操作されたことを検出する検出部によって、操作ハンドルが操作されたことが検出された状態などが挙げられる。
【４３７７】
「当否抽選手段」は、当否抽選を行なうものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図始動口に遊技球が入球したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって特図抽選の結果を判定する抽選処理や、第２特図始動口に遊技球が入球したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって特図抽選の結果を判定する抽選処理、普図始動ゲートを遊技球が通過したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって普図抽選の結果を判定する抽選処理、などが挙げられる。
【４３７８】
「特定遊技実行手段」は、特定遊技状態を実行するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特別電動役物が複数回開閉する遊技状態である特電開閉実行モードを実行する処理や、普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモードを実行する処理や、普通電動役物が低頻度に動作する低頻度サポートモードを実行する処理などが挙げられる。
【４３７９】
「複数の情報」は、所定の記憶部に記憶された情報であって演出実行手段に関連した情報であればよく、するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、ＮＦＣモジュールが備えるＲＯＭに記憶されているＢｌｕｅｔｏｏｔｈの接続情報（例えば、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈの機器名、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈのアドレス、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈのパスワード）や、演出操作ボタンの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報や音の情報や、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈモジュールが備えるＲＯＭに記憶されているＢｌｕｅｔｏｏｔｈの接続情報や遊技の履歴情報や演出のカスタム設定に関する情報やそれらに関する表示をするための画面の情報や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーを備えるセンサユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報や音の情報や、操作ハンドルの操作検出ユニットが所定の検出状態とな

った第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報および音の情報や、十字キーの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報などが挙げられる。

【４３８０】

「入力可能状態」は、所定の処理の実行や所定の情報・信号の入力が可能な状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFC（Near Field Communication）を介した情報・信号の入力が可能なNFC監視状態や当該情報・信号の入力を待機しているNFC待機状態、Bluetooth（「Bluetooth」は登録商標）を介した情報・信号の入力が可能なBluetooth監視状態や、操作ハンドルを介した情報・信号の入力が可能な状態や、演出操作ボタンを介した情報・信号の入力が可能な状態（ボタン受付有効期間）や、十字キーを介した情報・信号の入力が可能な状態や、変動表示が終了して次の変動表示が開始されるまでの非変動状態など、信号や情報の入力を可能とする条件が成立し当該信号や情報の入力が可能となった状態が挙げられる。

【４３８１】

「演出要素」は、実行される演出や、演出を構成するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出や、開閉実行モード中に実行される演出、サポートモード中に実行される演出や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出や、これらの演出を構成する音や光などが挙げられる。

【４３８２】

「変動演出」は、変動表示中に実行される複数の演出要素を用いて行われるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図抽選の結果を示唆する演出や、第２特図抽選の結果を示唆する演出や、リーチ演出や、一発告知演出などが挙げられる。

【４３８３】

「演出実行手段」は、変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行なう処理であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示中に実行する変動演出を設定する処理である特図変動演出設定処理や、第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示中に実行する変動演出における演出用可動役物の駆動を制御する処理である演出用可動役物駆動処理や、それらの処理を実行する音光制御装置および表示制御装置や、それらの制御装置をまとめたサブ制御装置などが挙げられる。

【４３８４】

本発明における「所定の抽選条件」は、所定の抽選を実行するための条件であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図抽選を実行するための条件や、第２特図抽選を実行するための条件や、普図抽選を実行するための条件や、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選を実行するための条件、などが挙げられる。

【４３８５】

「入力」は、外部から遊技機に対して行われる処理や動作であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFC（Near Field Communication）を介した情報・信号の入力や、Bluetooth（「Bluetooth」は登録商標）を介した情報・信号の入力や、操作ハンドルを介した情報・信号の入力や、演出操作ボタンを介した情報・信号の入力や、十字キーを介した情報・信号の入力や、その他、通信による情報の入力、画像表示による情報の入力、音声による情報の入力などが挙げられる。

【４３８６】

「検出対象」は、検出される対象となり得るものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCによって検出され得る対象や、Bluetoothによって検出さ得

る対象や、操作ハンドルが操作されたことによって検出され得る対象や、演出操作ボタンが操作されたことによって検出され得る対象としての遊技者の手指や、十字キーが操作されたことによって検出され得る対象としての遊技者の手指や、演出操作ボタンの被検出部や、遊技機のガラスユニットに接近したことよって検出され得る対象や、操作ハンドルが操作されたことによって検出され得る対象などが挙げられる。より具体的には、携帯端末としてのスマートフォンやタブレットなどが挙げられる。

【４３８７】

「所定の情報」は、出力された複数の情報に対応した情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、ＮＦＣモジュールが備えるＲＯＭに記憶されているBluetoothの接続情報（例えば、Bluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワード）に対応する情報である接続要求や、Bluetoothモジュールが備えるＲＯＭに記憶されているBluetoothの接続情報や遊技の履歴情報や演出のカスタム設定に関する情報やそれらに関する表示をするための画面の情報に対応する情報や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーを備えるセンサユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報や音の情報に対応する情報や、操作ハンドルの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報および音の情報に対応する情報や、演出操作ボタンの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示に対応して遊技者によって選択入力される情報や、十字キーの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示に対応して遊技者によって選択入力される情報などが挙げられる。

【４３８８】

「変動表示」は、当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動を表示するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特別図柄の変動の表示、第２特別図柄の変動表示、普通図柄の変動の表示などが挙げられる。

【４３８９】

「検出部」は、所定の検出対象を検出し得るものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、ＮＦＣモジュールのＮＦＣ用アンテナや、特にＮＦＣモジュールにおいてＮＦＣの検出対象が近接又は当接した場合にＮＦＣアンテナに流れる電流を受信する電流受信部や、BluetoothモジュールのBluetooth用アンテナや、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーや、操作ハンドルが操作されたことを検出する検出部や、演出操作ボタンが操作されたことを検出する検出スイッチや、十字キーが操作されたことを検出する検出する検出スイッチなどが挙げられる。

【４３９０】

「特定遊技状態」は、当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に実行されるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）、普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモード、普通電動役物が低頻度に動作する低頻度サポートモードなどが挙げられる。

【４３９１】

「所定の距離」は、所定の検出部が所定の検出対象が近接又は当接したことを検出可能な距離であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、ＮＦＣモジュールのＮＦＣ用アンテナが他のＮＦＣモジュールを検出可能な距離や、BluetoothモジュールのBluet

ooth用アンテナが他のBluetoothモジュールを検出可能な距離や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーがガラスユニットに検出対象が近接又は当接したことを検出可能な距離や、演出操作ボタンが操作されたことを検出する検出スイッチが検出対象が近接又は当接したことを検出可能な距離や、十字キーが操作されたことを検出する検出スイッチが検出対象が近接又は当接したことを検出可能な距離や、操作ハンドルが操作されたことを検出する検出部が検出対象が近接又は当接したことを検出可能な距離などが挙げられる。

【４３９２】

「検出手段」は、所定の待機状態において、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCの電波受信部としてのNFC用アンテナや、所定の待機状態において検出対象（例えば他のNFCモジュール）がNFC用アンテナに対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となるNFCモジュールや、所定の待機状態において検出対象（例えば他のBluetoothモジュール）がBluetooth用アンテナに対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となるBluetoothモジュールや、所定の待機状態において遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーに当該検出対象が所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となるセンサユニットや、所定の待機状態において検出対象が操作ハンドルが操作されたことを検出する検出部に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となる操作検出ユニットや、所定の待機状態において検出対象が演出操作ボタンが操作されたことを検出する検出スイッチに対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となる操作検出ユニットや、所定の待機状態において検出対象が十字キーが操作されたことを検出する検出スイッチに対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となる操作検出ユニットなどが挙げられる。

【４３９３】

「記憶部」は、検出手段が所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCモジュールが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶する記憶部としてのNFCモジュールが備えるＲＡＭや、Bluetoothモジュールが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶する記憶部や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーを備えるセンサユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶する記憶部や、演出操作ボタンの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶する記憶部としての表示制御装置のプログラムＲＯＭ、キャラクタＲＯＭ、ビデオＲＡＭや、十字キーの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶する記憶部としての表示制御装置のプログラムＲＯＭ、キャラクタＲＯＭ、ビデオＲＡＭや、操作ハンドルの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶する記憶部などが挙げられる。より具体的には、NFCモジュールが備えるＲＯＭや、Bluetoothモジュールが備えるＲＯＭや、音声発光制御装置が備えるＲＯＭや、表示制御装置が備えるプログラムＲＯＭ、キャラクタＲＯＭなどが挙げられる。

【４３９４】

「設定可能情報に関する情報」は、出力された複数の情報に対応した所定の情報の入力を検出した特定状態が発生した場合に、入力および出力が可能となる演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、入力され得る情報であってカスタム設定可能な演出の情報（カスタム設定情報）に

関する情報や、入力され得る情報であって選択された演出のカスタム情報に対して設定入力され得る情報およびそれらの情報に関する情報や、出力され得る情報である演出のカスタム設定情報の設定確認情報およびそれらの情報に関する情報や、出力され得る情報であってカスタム設定された遊技機で遊技がされた場合の遊技履歴情報およびそれらの関する情報などが挙げられる。具体的には、カスタム設定可能な項目のＯＮ／ＯＦＦ情報や、当該項目の数値情報やレベル情報などが挙げられる。

【４３９５】

「出力」は、遊技機から外部に対して行われる処理や動作であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、ＮＦＣモジュールが備えるＲＯＭに記憶されているBluetoothの接続情報の出力や、Bluetoothモジュールが備えるＲＯＭに記憶されているBluetoothの接続情報や遊技の履歴情報や演出のカスタム設定に関する情報やそれらに関する表示をするための画面の情報の出力や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーを備えるセンサユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報や音の情報の出力や、操作ハンドルの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報および音の情報の出力や、十字キーの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示や音の情報の出力や、演出操作ボタンの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示や音の情報の出力や、その他、通信による情報の出力、画像表示による情報の出力、音声による情報の出力や、遊技履歴情報などの遊技機が外部出力可能な情報などが挙げられる。

【４３９６】

「出力手段」は、遊技機から外部に対してい行われる処理や動作を行う手段や構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、ＮＦＣモジュールが備えるＲＯＭに記憶されているBluetoothの接続情報（例えば、Bluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワード）を出力する処理やその制御処理や、Bluetoothモジュールが備えるＲＯＭに記憶されているBluetoothの接続情報や遊技の履歴情報や演出のカスタム設定に関する情報やそれらに関する表示をするための画面の情報の出力制御や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーを備えるセンサユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報や音の情報の出力制御や、演出操作ボタンの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示を行う画像表示制御や音の情報の出力制御や表示部や、操作ハンドルの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報および音の情報の出力制御や、十字キーの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示を行う画像表示制御や音の情報の出力制御などが挙げられる。

【４３９７】

「特定状態」は、出力された複数の情報に対応した所定の情報の入力を検出した状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、接続要求の入力が完了したBlu

etoothの通信状態や、Bluetoothモジュールが備えるＲＯＭに記憶されているBluetoothの接続情報や遊技の履歴情報や演出のカスタム設定に関する情報やそれらに関する表示をするための画面の情報に対応する情報の入力を検出した状態や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーを備えるセンサユニットが所定の検出状態となった場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報や音の情報に対応する情報を検出した状態や、操作ハンドルの操作検出ユニットが所定の検出状態となった場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報および音の情報に対応する情報を検出した状態や、十字キーの操作検出ユニットが所定の検出状態となった場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示に対応して遊技者によって選択入力される情報を検出した状態や、演出操作ボタンの操作検出ユニットが所定の検出状態となった場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示に対応して遊技者によって選択入力される情報を検出した状態などが挙げられる。

【４３９８】

「設定可能情報」は、演出実行手段において設定が可能な情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、カスタム設定可能な演出の情報や、選択された演出のカスタム情報や、カスタム設定された遊技機における遊技履歴情報や、演出のカスタム設定情報の設定確認情報や、音量の設定情報や、光量の設定情報などが挙げられる。

【４３９９】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「当否抽選」としての「内部抽選」を備え、「当否抽選手段」としての「抽選処理」を備え、「変動表示手段」としての「変動表示部」を備え、「特定の変動表示」としての「当選遊技回変動」を備え、「特定遊技実行手段」としての「特定遊技実行部」を備え、「演出要素」としての「出力要素」を備え、「演出実行手段」としての「演出処理実行部」を備えてもよい。

【４４００】

また、本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「入力」としての「外部入力」を備え、「入力手段」としての「外部入力手段」を備え、「入力可能状態」としての「入力可能期間」を備え、「検出対象」としての「対象物」を備え、「検出部」としての「検出実行部」を備え、「所定の距離」としての「所定距離」を備え、「所定の検出状態」としての「検出完了状態」を備え、「検出手段」としての「検出ユニット」を備え、「所定の出力条件」としての「出力可能状態」を備え、「情報出力手段」としての「情報出力部」を備え、「所定の記憶部」としての「所定の記憶手段」を備え、「複数の情報」としての「複数の関連情報」を備え、「出力」としての「外部出力」を備え、「出力手段」としての「外部出力手段」を備え、「所定の情報の入力」としての「情報入力」を備え、「特定状態」としての「対応情報入力状態」を備え、「特定状態」として「特定の状態」を備え、「設定可能情報」としての「設定可能な情報」を備え、「設定可能情報に関する情報」としての「設定可能な情報に対応する情報」を備え、「特定情報」としての「表示情報」を備えてもよい。

【４４０１】

「抑制手段」としての「抑制処理」を備え、「特定の入力」としての「特定の要素の入力」を備え、「終了入力手段」としての「終了処理」を備え、「所定の条件」としての「所定の発生条件」を備え、「制限手段」としての「制限処理」を備え、「特定情報」としての「特定出力用情報」を備えてもよい。

【４４０２】

以下、本遊技機のより具体的な構成を下記の第７実施形態として説明する。

【４４０３】

《７－１》遊技機の構造：

図２９６は、第７実施形態のパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」とも称する）の斜視図である。図示するように、本実施形態におけるパチンコ機１０は携帯端末としてのスマートフォン２００と通信を行うことが可能である。スマートフォン２００は画像を表示可能なタッチパネル２０２を備える。パチンコ機１０とスマートフォン２００とは、Bluetooth（「Bluetooth」は登録商標）によって通信を行う。また、パチンコ機１０とスマートフォン２００とがBluetoothを用いて最初に接続を行う際に行うペアリングにはNFC（Near Field Communication）を用いる。NFCを用いたBluetoothのペアリング、Bluetoothによる通信方法、および通信の切断方法については後述する。

以下、パチンコ機１０の構成について説明をする。

【４４０４】

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

【４４０５】

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

【４４０６】

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

【４４０７】

上皿２０の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出や演出のカスタム設定や音量・光量の調整に対して、遊技者による外部入力が可能な外部入力手段として

の操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行なわれる。

【４４０８】

演出操作ボタン２４は、当該演出操作ボタン２４が操作されたことを検出する検出ユニットとしての操作検出ユニット（図示省略）を備える。操作検出ユニットは、遊技者が当該演出操作ボタン２４を操作した際に動く可動部であるボタン本体と、ボタン本体が操作されたことを検出する検出実行部としての検出スイッチを備える。ボタン本体において遊技者の手指等が接触する接触面から所定距離のところには検出スイッチに検出され得る被検出部が設けられている。遊技者の手指等がボタン本体を所定量押下（移動）すると、それに追随して検出され得る対象物である被検出部が移動し、被検出部が検出スイッチと接触（当接）することによって、操作検出ユニットは検出完了状態であるＯＮ状態となる。音光側ＭＰＵ９２は操作検出ユニットのＯＮ状態を検知し演出操作ボタン２４が操作されたことに対応した処理を実行する。

【４４０９】

また、前扉枠１４を正面視した状態において演出操作ボタン２４の右側には、十字キー２７が設けられている。十字キー２７は、遊技者が変更可能な演出モードの設定、所定の演出の出現頻度や期待度の設定、後述する表示面４１ａとしての液晶ディスプレイの光量の設定、スピーカー４６から出力される音声の音量の設定などに対して、遊技者による外部入力が可能な外部入力手段としての操作部である。十字キー２７も、演出操作ボタン２４と構造的に同様の構成である。すなわち当該十字キー２７が操作されたことを検出する検出ユニットとしての操作検出ユニット（図示省略）を備える。操作検出ユニットは、遊技者が当該十字キー２７を操作した際に動く可動部であるボタン本体と、ボタン本体が操作されたことを検出する検出実行部としての検出スイッチを備える。ボタン本体において遊技者の手指等が接触する接触面から所定距離のところには検出スイッチに検出され得る被検出部が設けられている。遊技者の手指等がボタン本体を所定量押下（移動）すると、それに追随して検出され得る対象物である被検出部が移動し、被検出部が検出スイッチと接触（当接）することによって、操作検出ユニットは検出完了状態であるＯＮ状態となる。

【４４１０】

前扉枠１４を正面視した状態において十字キー２７の上側には、ＮＦＣモジュール１１０が設けられている。ＮＦＣモジュール１１０は、上述したように、パチンコ機１０がスマートフォン２００とBluetoothによって接続をする際に行うペアリングに用いられる。ペアリングの際にパチンコ機１０とスマートフォン２００との間で行われる処理の詳細については後述する。

【４４１１】

さらに、前扉枠１４の正面視右側には、遊技者が遊技球の発射操作をするための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が所定の間隔（本実施形態では０．６秒間隔）で発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。そして、操作ハンドル２５の回動操作量が所定未満の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定未満の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視左側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「左打ち」とも呼ぶ。一方、操作ハンドル２５の回動操作量が所定以上の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定以上の場合には、

発射された遊技球は遊技盤の正面視右側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「右打ち」とも呼ぶ。

【４４１２】

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

【４４１３】

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

【４４１４】

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

【４４１５】

図２９７は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面側に設けられている。

【４４１６】

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

【４４１７】

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

【４４１８】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。

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

【４４１９】

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

【４４２０】

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

【４４２１】

図２９８は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車９６が配設されている。これら釘４２や風車９６は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向に変化を与える。本実施形態では、遊技領域ＰＡは、「左打ち」によって発射された遊技球が流通可能な左側遊技領域ＰＡＬと、左側遊技領域ＰＡＬを流通してきた遊技球が到達可能な中央下部遊技領域ＰＡＣと、「右打ち」によって発射された遊技球が流通可能な右側遊技領域ＰＡＲとによって構成されている。

【４４２２】

遊技盤３０には、一般入賞口３２、第１特図始動口３３、第２特図始動口３４、普通電動役物３４ｂ、普図始動ゲート３５、特電入賞装置５７、アウト口４３が設けられている。本実施形態では、「左打ち」によって発射された遊技球が到達可能な中央下部遊技領域ＰＡＣに第１特図始動口３３が設けられており、「右打ち」によって発射された遊技球が到達可能な右側遊技領域ＰＡＲの上流側から順に、普図始動ゲート３５、第２特図始動口３４及び普通電動役物３４ｂ、特電入賞装置５７が設けられている。そして、遊技盤３０の最下部にアウト口４３が設けられている。遊技盤３０の中央の開口部には、遊技を盛り上げる演出を実行する装置として、可変表示ユニット４０と、演出用可動役物１７０とが設けられている。以下、遊技盤３０に設けられている各構成について説明する。

【４４２３】

一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、遊技球が入球した場合には、５個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。本実施形態では、一般入賞口３２は、遊技盤３０上に複数設けられている。

【４４２４】

第１特図始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、遊技球が入球した場合には、３個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出されるとともに、主制御装置６０による内部抽選である第１特図抽選が実行される。第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づく抽選処理が実行され、第１特図抽選の結果、特図大当たりに当選すると、後述する特別電動役物（特別電動役物５７ｂ）が開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。特電開閉実行モードは、特電オープニング期間と、特電開閉期間と、特電エンディング期間とによって構成されている。特電オープニング期間は、特別電動

役物の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、特電開閉期間は、実際に特別電動役物の開閉が実行される期間であり、特電エンディング期間は、特別電動役物の開閉処理が終了した後、次の特図抽選が実行可能となるまでの待機期間である。

【４４２５】

特電入賞装置５７は、遊技球が入球可能な大入賞口５７ａと、当該大入賞口５７ａの入口を開閉する機能を有する特別電動役物５７ｂとを備える。

【４４２６】

特別電動役物５７ｂは、通常は遊技球が大入賞口５７ａに入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した特電開閉実行モードが開始されると、遊技球が大入賞口５７ａに入球可能な開放状態となる可動役物である。

【４４２７】

本実施形態では、特別電動役物５７ｂは、右側遊技領域ＰＡＲにおける遊技球が到達し得る（接し得る）位置に配置されており、横長の矩形の板状部材と、当該板状部材の下辺の両端に設けられ、当該板状部材を前方側（手前側）に回動可能に支持する支持部とを備えている。特別電動役物５７ｂは、閉鎖状態では、当該板状部材が遊技盤３０と同一平面となるように収納された状態となっており、特別電動役物５７ｂの上方から流通してきた遊技球が特別電動役物５７ｂの前方側（手前側）を通過可能な状態となっている。一方、開放状態では、特別電動役物５７ｂは、当該板状部材が支持部を中心として前方側（手前側）に回動した状態となっており、特別電動役物５７ｂの上方から流通してきた遊技球が大入賞口５７ａに入球可能な状態となる。

【４４２８】

大入賞口５７ａは、特別電動役物５７ｂが開放状態となっている状況において遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球した場合には、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。

【４４２９】

普図始動ゲート３５は、遊技球が入球可能な入球口を有する貫通孔型の入球部であり、普図始動ゲート３５に入球した遊技球は、遊技領域ＰＡに残って流通可能である。そして、普図始動ゲート３５に遊技球が入球した場合には、主制御装置６０によって普図抽選が実行される。普図抽選の結果には、後述する普通電動役物３４ｂを入球可能状態に移行させる「普図当たり」と、普通電動役物３４ｂを入球可能状態に移行させない「普図外れ」とが含まれている。普図抽選の結果、普図当たりに当選した場合には、普通電動役物３４ｂを開放状態に移行させる可動制御処理を含む普電開閉実行モードが実行される。普電開閉実行モードは、普電オープニング期間と、普電開閉処理期間と、普電エンディング期間とによって構成されている。普電オープニング期間は、普通電動役物３４ｂの開閉処理が開始されるまでの動作待機期間である開始前非駆動期間であり、普電開閉期間は、実際に普通電動役物３４ｂの開閉処理が実行される期間であり、普電エンディング期間は、普通電動役物３４ｂの開閉処理が終了した後、次の普図抽選を実行可能とするまでの動作待機期間である。なお、普電開閉期間において普通電動役物３４ｂが複数回開放する場合には、複数の開放期間の合間に、普通電動役物３４ｂが閉鎖状態を維持する所定のインターバル期間が含まれる。また、普図始動ゲート３５を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【４４３０】

普図始動ゲート３５の下流には、普通電動役物３４ｂを有する第２特図始動口３４が配置されており、普図始動ゲート３５に入球した遊技球は、普通電動役物３４ｂを備える第２特図始動口３４に導かれる。

【４４３１】

普通電動役物３４ｂは、通常は遊技球が第２特図始動口３４に入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した普電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第２特図始動口３４に入球可能な開放状態となる。

【４４３２】

第２特図始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、本実施形態では、右側遊技領域ＰＡＲに設けられている。第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、１個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出されるとともに、主制御装置６０による内部抽選である第２特図抽選が実行される。本実施形態では、第２特図抽選の結果として、「特図大当たり」と、「特図外れ」とが設定情報として設定されている。第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づく抽選処理が実行され、第２特図抽選の結果、特図大当たりに当選すると、後述する特別電動役物（特別電動役物５７ｂ）を開放状態に移行させる処理を含む特電開閉実行モードが開始される。なお、本実施形態では、第２特図始動口３４が右側遊技領域ＰＡＲに設けられている構成としたが、第２特図始動口３４の位置はこれに限定されず、本発明の主旨を実現可能であれば、他の位置に設けられていてもよい。例えば、第２特図始動口３４は、左側遊技領域ＰＡＬに設けられていてもよい。

【４４３３】

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

【４４３４】

第１特図始動口３３の上方には、ステージ３６ｘが設けられている。ステージ３６ｘは、到達した遊技球を振り分ける場合に、中央ルートよりも右側ルート及び左側ルートに多くの遊技球を振り分けるように構成されている。すなわち、中央ルートに振り分けられた遊技球の個数よりも、右側ルートに振り分けられた遊技球と左側ルートに振り分けられた遊技球とを合計した個数の方が多くなるように構成されている。本実施形態では、ステージ３６ｘの下方に第１特図始動口３３が設けられており、中央ルートに振り分けられた遊技球は第１特図始動口３３に入球する可能性が高い。このため、中央ルートの方が右側ルート及び左側ルートよりも遊技者にとっての価値が高い。なお、本実施形態では、ステージ３６ｘは、樹脂製である。

【４４３５】

なお、「入球」とは、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過することを意味し、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出される態様だけでなく、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出されることなく遊技領域ＰＡに残存して流通（流下）を継続する態様も含まれる。また、一般入賞口３２、第１特図始動口３３、第２特図始動口３４及び大入賞口５７ａへの遊技球の入球を「入賞」と表現する場合もある。

【４４３６】

次に、遊技盤３０に設けられている各種の表示部について説明する。

【４４３７】

遊技盤３０には、可変表示ユニット４０と、メイン表示器４５とが設けられている。メイン表示器４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示器３９とを有している。

【４４３８】

特図ユニット３７は、第１特別図柄表示器３７ａと、第２特別図柄表示器３７ｂと、第１特図保留表示器３７ｃと、第２特図保留表示器３７ｄとを備えている。

【４４３９】

第１特別図柄表示器３７ａは、第１特別図柄の変動表示及び停止表示を実行する表示部である。第１特別図柄とは、第１特図始動口３３への遊技球の入球を契機として第１特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。第１特図始動口３３への遊技球の入球を契機として第１特図抽選が実行されると、第１特別図柄表示器３７ａは、当該第１特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１特別図柄の変動表示を実行する。その後、第１特別図柄表示器３７ａは、当該第１特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で第１特別図柄の停止表示を実行する。以降の説明では、第１特別図柄表示器３７ａにおいて第１特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示さ

れるまでの時間を第１特図変動時間とも呼ぶ。
【４４４０】
本実施形態では、第１特別図柄表示器３７ａは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。第１特図始動口３３に遊技球が入球すると、第１特別図柄表示器３７ａを構成する７セグメント表示器は、所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、第１特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、第１特別図柄表示器３７ａは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。
【４４４１】
なお、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを第１特図遊技回とも呼ぶ。すなわち、第１特図遊技回は、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて実行される第１特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１回の第１特図遊技回毎に、１回の第１特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の第１特図遊技回に要する時間を第１特図遊技時間とも呼ぶ。第１特図遊技時間は、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄の変動表示が開始されてから第１特図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である第１特図変動時間と、第１特図抽選の結果が停止表示されている時間である第１特図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、第１特図停止時間は一定（１．０秒）である。したがって、第１特図変動時間が決定されることによって、第１特図遊技時間は一意に決定される。
【４４４２】
第２特別図柄表示器３７ｂは、第２特別図柄の変動表示及び停止表示を実行する表示部である。第２特別図柄とは、第２特図始動口３４への遊技球の入球を契機として第２特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。第２特図始動口３４への遊技球の入球を契機として第２特図抽選が実行されると、第２特別図柄表示器３７ｂは、当該第２特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２特別図柄の変動表示を実行する。その後、第２特別図柄表示器３７ｂは、当該第２特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で第２特別図柄の停止表示を実行する。以下では、第２特別図柄表示器３７ｂにおいて第２特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２特図変動時間とも呼ぶ。
【４４４３】
本実施形態では、第２特別図柄表示器３７ｂは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、第２特別図柄表示器３７ｂを構成する７セグメント表示器は所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、第２特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、第２特別図柄表示器３７ｂは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。
【４４４４】
なお、第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを第２特図遊技回とも呼ぶ。すなわち、第２特図遊技回は、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて実行される第２特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１回の第２特図遊技回毎に、１回の第２特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の第２特図遊技回に要する時間を第２特図遊技時間とも呼ぶ。第２特図遊技時間は、第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動表示が開始されてから第２特図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である第２特図変動時間と、第２特図抽選の結果が停止表示されている時間である第２特図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、第２特図停止時間は一定である。したがって、第２特図変動時間が決定されることによって、第２特図遊技時間は一意に決定される。

【４４４５】
　また、本実施形態では、特電開閉実行モードの実行中又は特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示中に遊技球が第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく第１特図抽選又は第２特図抽選の実行を保留する機能（特図保留機能とも呼ぶ）を有しており、保留された第１特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する第１特図保留表示器３７ｃと、保留された第２特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する第２特図保留表示器３７ｄとを備えている。
【４４４６】
　第１特図保留表示器３７ｃは、保留された第１特図抽選の保留個数に対応した情報（第１特図始動口３３に入球した遊技球の個数に関する情報）を表示する表示部である。本実施形態では、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づく第１特図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、第１特図保留表示器３７ｃは、４個のＬＥＤランプによって構成されており、第１図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。
【４４４７】
　第２特図保留表示器３７ｄは、保留された第２特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づく第２特図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、第２特図保留表示器３７ｄは、４個のＬＥＤランプによって構成されており、第２図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。
【４４４８】
　また、本実施形態では、第１特図抽選と第２特図抽選の両方が保留されている場合には、第２特図抽選が優先して実行され、第２特図抽選の保留が全て無くなった後に、第１特図抽選が実行されるように構成されている（いわゆる特２優先機）。具体的には、例えば、第１特図抽選が２個（２回）保留されており、第２特図抽選が３個（３回）保留されている場合には、第２特図抽選が３回実行されて保留が無くなった後に、第１特図抽選が２回実行されることになる。ただし、保留されていた最後の第２特図抽選が終了する前に第２特図始動口３４に遊技球が入球して第２特図抽選が再び保留された場合には、当該保留された第２特図抽選が終了するまで、第１特図抽選は実行されない。
【４４４９】
　普図ユニット３８は、普通図柄表示器３８ａと、普図保留表示器３８ｂとを備えている。
【４４５０】
　普通図柄表示器３８ａは、普通図柄の変動表示及び停止表示を実行する表示部である。普通図柄とは、普図始動ゲート３５への遊技球の入球を契機として内部抽選である普図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。普図始動ゲート３５への遊技球の入球を契機として普図抽選が実行されると、普通図柄表示器３８ａは、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、普通図柄の変動表示を実行する。その後、普通図柄表示器３８ａは、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示態様で普通図柄の停止表示を実行する。以降の説明では、普通図柄表示器３８ａにおいて普通図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を普図変動時間とも呼ぶ。
【４４５１】
　本実施形態では、普通図柄表示器３８ａは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普通図柄表示器３８ａを構成する７セグメント表示器は、所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、普図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、普通図柄表示器３８ａは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。
【４４５２】
　なお、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動表示が開始されてから、変動表示

が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを普図遊技回とも呼ぶ。すなわち、普図遊技回は、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて実行される普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１回の普図遊技回毎に、１回の普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の普図遊技回に要する時間を普図遊技時間とも呼ぶ。普図遊技時間は、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動表示が開始されてから普図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である普図変動時間と、普図抽選の結果が停止表示されている時間である普図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、普図停止時間は一定（０．１秒）である。したがって、普図変動時間が決定されることによって、普図遊技時間は一意に決定される。

【４４５３】

また、本実施形態では、普電開閉実行モードの実行中又は普通図柄の変動表示中に遊技球が普図始動ゲート３５に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく普図抽選の実行を保留する機能（普図保留機能とも呼ぶ）を有しており、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する上述した普図保留表示器３８ｂを備えている。

【４４５４】

普図保留表示器３８ｂは、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づく普図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、普図保留表示器３８ｂは、４個のＬＥＤランプによって構成されており、普図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。

【４４５５】

ラウンド表示器３９は、特電開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数に対応した情報を表示する表示部である。ラウンド遊技とは、予め定められた所定時間（最大開放時間）が経過すること、又は、予め定められた上限個数（最大入球個数）の遊技球が大入賞口に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、特別電動役物の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、特電開閉実行モードの移行の契機となった特図当たりの種別に応じて異なる。ラウンド表示器３９は、特電開閉実行モードにおける特電開閉期間の開始の際にラウンド遊技の回数に対応した表示を開始し、特電開閉期間の終了の際に当該表示を終了する。本実施形態では、ラウンド表示器３９は、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器を２つ並べることによって構成されている。ただし、ラウンド表示器３９は、２つの７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【４４５６】

なお、上述したメイン表示器４５を構成する各表示部は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【４４５７】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、情報出力部としての図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は外部出力としての画像表示を行う。本実施形態では、図柄表示装置４１として、液晶表示装置（液晶ディスプレイ）が採用されている。図柄表示装置４１の表示内容は、後述する表示制御装置１００によって制御される。なお、図柄表示装置４１としては、液晶表示装置（液晶ディスプレイ）に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置や、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴなど、種々の表示装置が採用されてもよい。

【４４５８】

図柄表示装置４１は、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄が変動表示及び停止表示をする場合に、それに合わせて装飾図柄の変動表示及び停止表示を行なう表示部である。また、図柄表示装置４１は

、装飾図柄の変動表示及び停止表示に限らず、変動演出としての予告演出や特電開閉実行モード中の演出の表示など、各種の演出の表示も行なう表示部である。図柄表示装置４１の上方には、演出用可動役物１７０が設けられている。

【４４５９】

演出用可動役物１７０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの手前（前方）上側に配置された可能役物であり、遊技盤３０の正面視（以下、単に「正面視」と呼んだ場合、遊技盤３０の正面視を意味する）において、回転軸部１７１の周囲に５枚の花びら部１７２が配置されるように構成されている。各花びら部１７２は、板状の透明または半透明の樹脂製部材であり、正面視において、花びらの形状を有している。回転軸部１７１は、遊技盤３０の前後方向（遊技盤３０の表面に対して垂直な方向）に延在した棒状部材に連結されており、当該棒状部材を中心に回転可能に構成されている。回転軸部１７１に連結された各花びら部１７２は、回転軸部１７１の回転運動に伴って回転可能に構成されている。さらに、演出用可動役物１７０は、図示した原点位置から下方に移動可能に構成されている。

【４４６０】

図２９９は、図柄表示装置４１において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図２９９（Ａ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて変動表示される装飾図柄の一例を示す説明図である。

【４４６１】

図２９９（Ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、装飾図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【４４６２】

図２９９（Ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの一例を示す説明図である。図示するように、表示面４１ａの中央には、メイン表示領域ＭＡが表示される。

【４４６３】

メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの装飾図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図２９９（Ａ）に示した数字１～８の装飾図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３のそれぞれにおいて装飾図柄が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。そして、図２９９（Ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各装飾図柄列毎に１個の装飾図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。

【４４６４】

本実施形態では、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球し、第１特別図柄表示器３７ａ又は第２特別図柄表示器３７ｂにおいて第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が開始されると、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３の装飾図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各装飾図柄が、装飾図柄列Ｚ１、装飾図柄列Ｚ３、装飾図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わる。その後、第１特別図柄表示器３７ａ又は第２特別図柄表示器３７ｂにおいて第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示となったタイミングと同期して、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に１個の装飾図柄が停止表示した状態となる。主制御装置６０による第１特図抽選又は第２特図抽選の結果が特図大当たりであった場合には、各装飾図柄列における装飾図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる際に、予め定められた所定の装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、各装飾図柄列の装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、装飾図柄列の数、有効ラインの数、各装飾図柄列における装飾図柄のスクロールの方向、各装飾図柄列の装飾図柄の数など、装飾図柄の変動表示の態様としては種々の態様を採用可能である。

【４４６５】

次に、装飾図柄におけるリーチについて説明する。リーチとは、図柄表示装置４１の表

示面４１ａに表示される複数の装飾図柄列のうち一部の装飾図柄列において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される可能性がある装飾図柄の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示が行われている表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせとは、同一の装飾図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、例えば、図２９９（Ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に装飾図柄列Ｚ１において装飾図柄「７」が停止表示され、次に装飾図柄列Ｚ３において装飾図柄列Ｚ１と同じ装飾図柄「７」が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状態で、装飾図柄列Ｚ２において装飾図柄がスクロールしている（変動表示している）状態をリーチという。そして、当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している装飾図柄と同一の装飾図柄が装飾図柄列Ｚ２に停止表示される。

【４４６６】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された装飾図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

【４４６７】

図２９９（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１特図保留表示領域Ｄｓ１と、第２特図保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。

【４４６８】

第１特図保留表示領域Ｄｓ１には、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて保留された第１特図抽選の個数（保留第１特図抽選の個数）が表示される。保留第１特図抽選とは、未実行の第１特図抽選であって、当該第１特図抽選の抽選結果を報知するための第１特別図柄の変動表示が開始されていない第１特図抽選を言う。本実施形態では、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて保留可能な第１特図抽選の数は４個である。したがって、図示するように、第１特図保留表示領域Ｄｓ１には４個の保留第１特図抽選に対応した保留表示が可能である。

【４４６９】

第２特図保留表示領域Ｄｓ２には、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて保留された第２特図抽選の個数（保留第２特図抽選の個数）が表示される。保留第２特図抽選とは、未実行の第２特図抽選であって、当該第２特図抽選の抽選結果を報知するための第２特別図柄の変動表示が開始されていない第２特図抽選を言う。本実施形態では、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて保留可能な第２特図抽選の数は４個である。したがって、図示するように、第２特図保留表示領域Ｄｓ２には４個の保留第２特図抽選に対応した保留表示が可能である。

【４４７０】

また、図２９９（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１特別図柄表示器３７ａに表示される第１特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１特図同期表示部Ｓｙｎｃ１と、第２特別図柄表示器３７ｂに表示される第２特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２特図同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１特別図柄表示器３７ａにおいて第１特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１特別図柄表示器３７ａにおいて第１特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２特別図柄表示器３７ｂにおいて第２特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２特別図柄表示器３７ｂにおいて第２特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【４４７１】

また、表示面４１ａには、音量と光量を調整するための画像（以下、音量光量調整画像ＳＬＡとも呼ぶ）を表示することができる。

【４４７２】

図３００は、音量光量調整画像を説明する説明図である。上述したように、パチンコ機１０で実行される演出（変動演出、ラウンド遊技が実行される特電開閉実行モードにおいて実行される演出、普電開閉実行モードにおいて実行される演出）においてスピーカー４６から出力される音声の大きさ（音量）や、演出において発光（出力）する各種ランプ４７の光量を調整することができるように、表示面４１ａには音量光量調整画像ＳＬＡを表示することができる。

【４４７３】

図３００（ａ）に示すように、音量光量調整画像ＳＬＡには、音量調整画像ＳＴと、光量調整画像ＬＴが含まれる。本実施形態のパチンコ機１０では、出力値としての音量の値はレベル１～レベル５の５段階で調整可能である。出力値としての光量の値もレベル１～レベル５の５段階で調整可能である。遊技の待機状態（遊技回が実行されていない状態）において、遊技者が演出操作ボタン２４または十字キー２７を１回押すと音量光量調整画像ＳＬＡ（音量調整画像ＳＴ、光量調整画像ＬＴを含む）が表示面４１ａに表示される。

【４４７４】

音量調整画像ＳＴには、設定される音量の値を表示するために５段階の目盛り表示がされている。黒色に塗りつぶされている目盛りの数が現在設定されている音量の値を示している。音量光量調整画像ＳＬＡが表示されている状態で遊技者が十字キー２７の左右ボタンを操作することで音量のレベル１～レベル５の値の中から一つの値を選択して入力することができる。遊技者は十字キー２７の左ボタンを操作することで音量レベルをレベル１を下限として下げることができる。また、遊技者が十字キー２７の右ボタンを操作することで音量レベルをレベル５を上限として上げることができる。そして、遊技者が決定した一つの音量のレベルの値の入力が完了すると、その値が音光側ＭＰＵ９２内の記憶領域に記憶され、その入力された値に対応した音量のレベルが音量調整画像ＳＴとして表示面４１ａに所定期間表示がされる。

【４４７５】

一方、光量調整画像ＬＴには、設定される光量の値を表示するために５段階の目盛り表示がされている。黒色に塗りつぶされている目盛りの数が現在設定されている光量の値を示している。音量光量調整画像ＳＬＡが表示されている状態で遊技者が十字キー２７の上下ボタンを操作することで光量のレベル１～レベル５の値の中から一つの値を選択して入力することができる。遊技者は十字キー２７の下ボタンを操作することで光量レベルを、レベル１を下限として下げることができる。また、遊技者が十字キー２７の上ボタンを操作することで光量レベルをレベル５を上限として上げることができる。そして、遊技者が決定した一つの光量のレベルの値の入力が完了すると、その値が音光側ＭＰＵ９２内の記憶領域に記憶され、その入力された値に対応した光量のレベルが光量調整画像ＬＴとして表示面４１ａに所定期間表示がされる。

【４４７６】

また、図３００（ｂ）に示すように、遊技回が実行されている期間（特別図柄の変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間）に遊技者は音量および光量のレベルの値を入力することが可能である。遊技回が実行されている期間に、遊技者が演出操作ボタン２４または十字キー２７を１回押すと入力内容表示画像としての音量光量調整画像ＳＬＡ（音量調整画像ＳＴ、光量調整画像ＬＴを含む）が表示面４１ａの左下の領域に表示される。その後の操作は上記説明と同じであるので省略する。また、遊技回が実行されている期間に音量および光量のレベルの値が遊技者によって入力された場合、当該入力された値に対応した表示の音量調整画像ＳＴと光量調整画像ＬＴが表示面４１ａに所定期間表示される。また、パチンコ機１０は、遊技回が実行されている期間に音量および光量のレベルの値が遊技者によって入力された場合には、その入力の直後から当該入力されたレベルで音および光を出力する。

【４４７７】
なお、遊技者が入力した音量および光量のレベルの値に対応した音および光の出力は、遊技が継続している場合には維持される。したがって、遊技回の実行中に遊技者が入力（設定）した音量および光量のレベルの値に対応した音および光の出力は、例えば、その後に実行される特電開閉実行モードや普電開閉実行モードにおいても維持される。
【４４７８】
また、表示面４１ａには、演出のカスタム設定や遊技履歴の閲覧を遊技者が選択して行うことを可能にするオプション画像が表示される。
【４４７９】
図３０１はオプション画像を説明する説明図である。演出操作ボタン２４や十字キー２７などの入力手段による入力が可能な入力可能期間（例えば遊技回が実行されていない非変動状態）において、遊技者が演出操作ボタン２４を１回押下して演出操作ボタン２４に対して入力操作を行うと、ボタン操作検出スイッチがＯＮ状態になり、表示面４１ａには「カスタム設定」や「遊技履歴情報」や「言語設定」など、演出設定に関する複数の関連情報が表示されたオプション画像ＯＰＧが出力される。オプション画像ＯＰＧは、予め表示制御装置１００の記憶部に記憶されている画像データが出力可能状態において出力されて表示面４１ａに画像表示される。なお、演出操作ボタン２４や十字キー２７などの入力手段による入力によって複数の関連情報を表示させることが可能な入力可能期間は、遊技が実行されていない非変動状態に限らず、変動状態であってもよいし、非変動状態において待受画像による映像が再生されている期間であってもよい。
【４４８０】
図３０１（ａ）に示すように、オプション画像ＯＰＧには、演出のカスタム設定を遊技者が選択可能なカスタム設定選択用画像ＣＴＧと、遊技履歴を表示するための遊技履歴選択用画像ＨＳＧと、演出における音声や文字表示における言語を設定するための言語設定選択用画像ＬＮＧが表示されている。また、オプション画像ＯＰＧには、当該オプション画像ＯＰＧの表示を終了するための終了ボタン画像ＣＬＳ１が表示されている。
【４４８１】
遊技者が演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いて、表示面４１ａに出力表示されたこれら複数の関連情報に対応したいずれかの選択用画像を選択して情報入力すると、選択された画像に対する設定画像が表示される。具体的には、遊技者がカスタム設定選択用画像ＣＴＧを選択して情報入力すると、オプション画像ＯＰＧは表示されなくなり、対応情報入力状態であるカスタム設定選択状態となり、サブ制御装置（音声発光制御装置９０、表示制御装置１００）は当該入力を検出して、図３０１（ｂ）に示すような演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示面４１ａに出力表示する。演出カスタム設定用画像ＰＳＧには、設定可能な情報として、パチンコ機１０において実行される演出の出現頻度や期待度の設定を可能にするための画像が表示される。具体的には、演出カスタム設定用画像ＰＳＧには、一発告知演出の出現頻度を設定可能にする画像である一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１と、パチンコ機１０において実行可能な演出の一つである魚群演出の期待度を設定可能にする魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２と、パチンコ機１０において実行可能な演出の一つである泡演出の期待度を設定可能にする泡演出期待度設定用画像ＣＴ３とが表示される。また、演出カスタム設定用画像ＰＳＧには、設定をセットするためのリセットボタン画像ＲＳＴと、当該演出カスタム設定用画像ＰＳＧの表示を終了するための終了ボタン画像ＣＬＳ２が表示されている。
【４４８２】
一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１は、遊技者が十字キー２７で操作入力することにより設定可能な情報に対応する情報の入力として一発告知演出の出現頻度の設定が可能である。一発告知演出の出現頻度については後述する。遊技者が十字キー２７で操作入力すると、操作入力に対応してカーソルが動く画像が表示され、一発告知演出の出現頻度の設定が可能となる。
【４４８３】

魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２は、遊技者が十字キー２７で操作入力することにより設定可能な情報に対応する情報の入力として魚群演出の期待度の設定が可能である。魚群演出の期待度については後述する。遊技者が十字キー２７で操作入力すると、操作入力に対応してカーソルが動く画像が表示され、魚群演出の期待度の設定が可能となる。

【４４８４】

泡演出期待度設定用画像ＣＴ３は、遊技者が十字キー２７で操作入力することにより泡演出の期待度の設定が可能である。泡演出の期待度については後述する。遊技者が十字キー２７で操作入力すると、操作入力に対応してカーソルが動く画像が表示され、泡演出の期待度の設定が可能となる。

【４４８５】

また、表示面４１ａにオプション画像ＯＰＧが表示されている状態において、遊技者が演出操作ボタン２４と十字キー２７とを操作して遊技履歴選択用画像ＨＳＧを選択入力した場合には、遊技履歴情報が表示される。

【４４８６】

変形例として、表示面４１ａに表示されるオプション画面を他の態様にしてもよい。図３０２は、変形例としてのオプション画像ＯＰＧを説明する説明図である。図示するように、オプション画像ＯＰＧには、遊技者が演出の設定を可能な複数の関連情報として、「先読み演出」、「一発告知演出」、「保留変化演出」、「オートボタン」などの設定項目を示す複数の画像が表示されている。また、オプション画像ＯＰＧには、当該オプション画像ＯＰＧの表示を終了するための終了ボタン画像ＣＬＳ３が表示されている。

【４４８７】

遊技者が演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いて、表示面４１ａに出力表示された「先読み演出」、「一発告知演出」、「保留変化演出」、「オートボタン」などの複数の関連情報に対応したいずれかの設定項目を選択してＯＮ／ＯＦＦの情報入力をすることが可能である。パチンコ機１０は、表示面４１ａに表示されたこれらの複数の設定項目に対応した遊技者からの「ＯＮ／ＯＦＦ」といった情報入力を複数受け付ける。例えば、遊技者が演出操作ボタン２４と十字キー２７とを操作して「先読み演出」の項目を選択し、「先読み演出」を「ＯＦＦ」から「ＯＮ」に切り替える情報入力を行った場合、パチンコ機１０は当該情報の入力を検知して対応情報入力状態となり、「ＯＦＦ」の位置に表示されていた選択用アイコン画像ＳＩＣを「ＯＮ」の位置に移動させる処理を行うとともに、入力された当該情報を記憶する処理を行う。変形例としてのオプション画像ＯＰＧの説明を終了し、説明を本実施形態に戻す。

【４４８８】

図３０３は、表示面４１ａに表示された遊技履歴情報を説明する説明図である。パチンコ機１０は過去に実行された遊技回において特図大当たりをした遊技回における変動表示に関する情報を所定の記憶部に記憶しており、当該情報に基づいて遊技履歴選択用画像ＨＳＧを表示する。遊技履歴選択用画像ＨＳＧには、遊技履歴情報として、遊技者による一連の遊技における確変大当たりの回数、通常大当たりの回数、獲得賞球数、過去の所定回数の大当たりとなった遊技回において実行された演出の種類、各大当たり遊技回における大当たり種別を出力表示する。遊技履歴情報には、カスタム設定された状態で実行された遊技に対する遊技履歴が出力されるので、カスタム設定可能な情報に対応する情報として遊技履歴情報を認識して、カスタム設定による効果等についても遊技者は楽しむことができる。

【４４８９】

このように表示面４１ａには、種々の画像を表示することができる。表示面４１ａに表示されるこれらの画像は、サブ制御装置の所定の記憶手段としてのプログラムＲＯＭ１０３やキャラクタＲＯＭ１０６やビデオＲＡＭ１０７に記憶された情報であり、表示側ＭＰＵ１０２によって読み出されることによって表示面４１ａに出力（画像表示）される。

【４４９０】

なお、本実施形態においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、メイン表示領域

ＭＡ、第１特図保留表示領域Ｄｓ１、第２特図保留表示領域Ｄｓ２、第１特図同期表示部Ｓｙｎｃ１、および、第２特図同期表示部Ｓｙｎｃ２が表示される構成としたが、表示面４１ａにこれらの表示の一部または全部が表示されない構成を採用してもよい。

【４４９１】

《７－２》遊技機の電気的構成：

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

【４４９２】

図３０４は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【４４９３】

なお、主制御装置６０を「メイン制御装置」と定義し、音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とを合わせて「サブ制御装置」と定義する。すなわち、パチンコ機１０の制御は、メイン制御装置とサブ制御装置によって行われている。

【４４９４】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。

【４４９５】

主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。

【４４９６】

また、主制御基板６１の入力側には、上述した各種の入球口のそれぞれに設けられた検知センサーが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて第１特図抽選を実行し、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて第２特図抽選を実行する。

【４４９７】

主制御基板６１の出力側には、メイン表示器４５と、特別電動役物５７ｂを開閉動作させる特別電動役物駆動部５７ｃと、普通電動役物３４ｂを開閉動作させる普通電動役物駆動部３４ｃとが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【４４９８】

具体的には、ＭＰＵ６２は、第１特図抽選を実行した際には、メイン表示器４５における第１特別図柄表示器３７ａの表示制御を実行し、第２特図抽選を実行した際には、メイン表示器４５における第２特別図柄表示器３７ｂの表示制御を実行し、普図抽選を実行した際には、メイン表示器４５における普通図柄表示器３８ａの表示制御を実行し、特電開閉実行モードを実行した際には、メイン表示器４５におけるラウンド表示器３９の表示制御を実行する。さらに、ＭＰＵ６２は、特電開閉実行モードにおいては、特別電動役物５７ｂが開閉されるように特別電動役物駆動部５７ｃの駆動制御を実行し、普電開閉実行モ

ードにおいては、普通電動役物３４ｂが開閉されるように普通電動役物駆動部３４ｃの駆動制御を実行する。

【４４９９】

また、主制御基板６１の出力側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。主制御装置６０は、払出制御装置７０に対して、入球判定結果に基づいて、各入球口毎に設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信する。なお、主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｂを参照する。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【４５００】

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

【４５０１】

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

【４５０２】

その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光部である各種ランプ４７の駆動制御や、音声出力部であるスピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。さらに、音声発光制御装置９０には、十字キー２７が設けられており、上述したように、遊技者が変更可能な演出モードの設定、所定の演出の出現頻度の設定、表示面４１ａとしての液晶ディスプレイの光量の設定、スピーカー４６から出力される音声の音量の設定など各種設定が遊技者によって行われる際に用いられる。

【４５０３】

また、音声発光制御装置９０には、ＮＦＣモジュール１１０と、Bluetoothモジュール１１１（以下、ＢＴモジュール１１１とも呼ぶ）とが設けられている。ＮＦＣモジュール１１０の状態は音光側ＭＰＵ９２によって常時監視されている。ＮＦＣモジュール１１０は音光側ＭＰＵ９２の制御によって、ＮＦＣモジュールを備えたスマートフォン２００が所定距離としてのNFC検出可能距離まで接近した際に、パチンコ機１０とスマートフォン２００とがBluetooth接続される際のペアリングに必要な複数の情報としての接続情報をＮＦＣ用の所定の周波数の電波で発信する。本実施形態においては、ＮＦＣ用の所定の周波数の電波で発信する接続情報は、パチンコ機１０が備えるBluetoothモジュール１１１におけるBluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードである。Bluetoothモジュール１１１は、スマートフォン２００とBluetoothによる通信を行うために用いられる。ＮＦＣモジュール１１０およびBluetoothモジュール１１１における処理については後述する。

【４５０４】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における装飾図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる装飾図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、装飾図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、装飾図柄が停止表示している時間は一定である。従って、装飾図柄の変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。

【４５０５】
図３０５は、ＲＡＭ６４に設けられている各種カウンタと各種記憶エリアを示す説明図である。図３０５に示すように、ＲＡＭ６４には、ＭＰＵ６２による内部抽選に用いられる各種のカウンタが設けられている。具体的には、本実施形態では、ＲＡＭ６４には、特図当否判定カウンタＣｓ１と、特図種別判定カウンタＣｓ２と、特図リーチ判定カウンタＣｓ３と、特図変動種別判定カウンタＣｓ４と、普図当否判定カウンタＣｎ１と、普図種別判定カウンタＣｎ２と、乱数初期値カウンタＣｉｎｉとが設けられている。特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２は、特図抽選の抽選結果を判定する際に用いられる。特図リーチ判定カウンタＣｓ３は、図柄表示装置４１に表示される装飾図柄を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かを判定する特図リーチ判定に用いられる。また、特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、第１特別図柄表示器３７ａ又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける特別図柄の変動時間を決定する際に用いられる。また、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２は、普図抽選に用いられる。乱数初期値カウンタＣｉｎｉは、特図当否判定カウンタＣｓ１の値が１周した際の初期値を設定情報として設定する際に用いられる。

【４５０６】
各カウンタＣｓ１～Ｃｓ４、Ｃｎ１、Ｃｎ２、Ｃｉｎｉは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【４５０７】
また、ＲＡＭ６４には、特図保留エリア６４ｂと、特図判定エリア６４ｃと、普図保留エリア６４ｄと、普図判定エリア６４ｅとが設けられている。本実施形態では、第１特図始動口３３に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の各値が特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに時系列的に記憶され、第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の各値が特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。また、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２の各値が普図保留エリア６４ｄに時系列的に記憶される。

【４５０８】
次に、特図当否判定カウンタＣｓ１の詳細について説明する。特図当否判定カウンタＣｓ１は、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する際に用いられる。この特図当たりに当選するか否かの判定である特図当否判定は、上述した特図抽選の一部である。特図当否判定カウンタＣｓ１は、０～６５５３５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。また、特図当否判定カウンタＣｓ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値が当該特図当否判定カウンタＣｓ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣｉｎｉは、特図当否判定カウンタＣｓ１と同様のループカウンタである（値＝０～６５５３５）

。
【４５０９】
特図当否判定カウンタＣｓ１の値は定期的に更新され、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１の値が特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１の値が特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。
【４５１０】
特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、第１特図始動口３３に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、第２特図始動口３４に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。本実施形態では、第２特図保留エリアＲｂに記憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、第１特図保留エリアＲａに記憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値よりも優先的に、そして記憶された順に特図判定エリア６４ｃに移動される。そして、特図判定エリア６４ｃに移動した特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図当否判定テーブルと照合され、特図当たりに当選するか否かが判定される。
【４５１１】
次に、特図種別判定カウンタＣｓ２の詳細について説明する。特図種別判定カウンタＣｓ２は、特別図柄の種別を判定する際に用いられる。この特別図柄の種別の判定である特図種別判定は、上述した特図抽選の一部である。特図種別判定カウンタＣｓ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。
【４５１２】
特図種別判定カウンタＣｓ２は定期的に更新され、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図種別判定カウンタＣｓ２の値が、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１の値とともに特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図種別判定カウンタＣｓ２の値が特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。
【４５１３】
特図種別判定カウンタＣｓ２の値は、第１特図始動口３３に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、特図種別判定カウンタＣｓ２の値は、第２特図始動口３４に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。本実施形態では、第２特図保留エリアＲｂに記憶された特図種別判定カウンタＣｓ２の値は、第１特図保留エリアＲａに記憶された特図種別判定カウンタＣｓ２の値よりも優先的に、そして記憶された順に、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１とともに特図判定エリア６４ｃに移動される。
【４５１４】
ＭＰＵ６２は、上述したように、特図判定エリア６４ｅに記憶されている特図当否判定カウンタＣｓ１の値を用いて特図当否判定を行なう。そして、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている複数の特図種別判定テーブルの中から、特図当否判定の結果に対応した一の特図種別判定テーブルを選択し、特図判定エリア６４ｅに記憶されている特図種別判定カウンタＣｓ２の値を、当該選択した特図種別判定テーブルと照合し、特別図柄の種別を判定する。そして、ＭＰＵ６２は、判定した特別図柄の種別に基づいて、特別図柄表示部３８ａに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。
【４５１５】
次に、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の詳細について説明する。特図リーチ判定カウンタＣｓ３は、特図当否判定の結果が特図当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。特図リーチ判定カウンタＣｓ３は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。

【４５１６】
特図リーチ判定カウンタＣｓ３は定期的に更新され、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値が、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値とともに特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値が、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値とともに特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。
【４５１７】
特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値は、第１特図始動口３３に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値は、第２特図始動口３４に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。本実施形態では、第２特図保留エリアＲｂに記憶された特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値は、第１特図保留エリアＲａに記憶された特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値よりも優先的に、そして記憶された順に、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値とともに特図判定エリア６４ｃに移動される。
【４５１８】
ＭＰＵ６２は、特図当否判定において特図当たりではないと判定した場合に、特図判定エリア６４ｃに記憶されている特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値を、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図リーチ判定テーブルと照合し、リーチが発生するか否かを判定する。なお、特図抽選における特図当否判定の結果が特図大当たりである場合には、ＭＰＵ６２は、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値に関係なくリーチ発生と判定する。
【４５１９】
次に、特図変動種別判定カウンタＣｓ４の詳細について説明する。特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、特別図柄表示部３８ａにおける特別図柄の変動時間及び図柄表示装置４１における装飾図柄の変動時間を決定する際に用いられる。特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。
【４５２０】
特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、定期的に更新され、その更新値は、特別図柄の変動表示の開始直前に取得される。そして、取得された特図変動種別判定カウンタＣｓ４の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図変動時間テーブルと照合され、特図変動時間が決定される。
【４５２１】
次に、普図当否判定カウンタＣｎ１の詳細について説明する。普図当否判定カウンタＣｎ１は、普図当たりに当選するか否かを判定する際に用いられる。この普図当たりに当選するか否かの判定である普図当否判定は、上述した普図抽選の一部である。普図当否判定カウンタＣｎ１は、０～６５５３５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、普図当否判定カウンタＣｎ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値が当該普図当否判定カウンタＣｎ１の初期値として読み込まれる。
【４５２２】
普図当否判定カウンタＣｎ１は定期的に更新され、普図始動ゲート３５を遊技球が通過した場合には、その更新値は、当該通過のタイミングで普図保留エリア６４ｄに記憶される。
【４５２３】
普図当否判定カウンタＣｎ１の値は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球する毎に４個まで普図保留エリア６４ｄに記憶され、記憶された順に普図判定エリア６４ｅに移動する

。そして、普図判定エリア６４ｅに移動した普図当否判定カウンタＣｎ１の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図当否判定テーブルと照合され、普図当たりに当選するか否かが判定される。

【４５２４】

次に、普図種別判定カウンタＣｎ２の詳細について説明する。普図種別判定カウンタＣｎ２は、普通図柄の種別を判定する際に用いられる。この普通図柄の種別の判定である普図種別判定は、上述した普図抽選の一部である。普図種別判定カウンタＣｎ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【４５２５】

普図種別判定カウンタＣｎ２は定期的に更新され、普図始動ゲート３５に遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１の値とともに普図保留エリア６４ｄに記憶される。

【４５２６】

普図種別判定カウンタＣｎ２の値は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球する毎に４個まで普図保留エリア６４ｄに記憶され、記憶された順に、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１の値とともに普図判定エリア６４ｅに移動する。

【４５２７】

ＭＰＵ６２は、上述したように、普図判定エリア６４ｅに記憶されている普図当否判定カウンタＣｎ１の値を用いて普図当否判定を行なう。そして、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている複数の普図種別判定テーブルの中から、普図当否判定の結果に対応した一の普図種別判定テーブルを選択し、普図判定エリア６４ｅに記憶されている普図種別判定カウンタＣｎ２の値を、当該選択した普図種別判定テーブルと照合し、普通図柄の種別を判定する。そして、ＭＰＵ６２は、判定した普通図柄の種別に基づいて、普通図柄表示器３８ａに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。

【４５２８】

次に、特図当否判定テーブルについて説明する。

【４５２９】

図３０６は、特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。

【４５３０】

上述したように、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、特図当否判定カウンタＣｓ１における０から６５５３５までの範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された特図当否判定カウンタＣｓ１の値と特図当否判定テーブルとによって、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かの判定である特図当否判定が行なわれる。

【４５３１】

本実施形態のパチンコ機１０は、特図当否判定（特図抽選）の抽選モードとして、特図大当たりに当選する確率の低い低確率モードと、当該低確率モードよりも特図大当たりに当選する確率の高い高確率モードとを実行可能に構成されており、低確率モード中の特図抽選において利用される低確率モード用の特図当否判定テーブルと、高確率モード中の特図抽選において利用される高確率モード用の特図当否判定テーブルとを備えている。さらに、本実施形態では、第１特図抽選と第２特図抽選とにおいても異なる特図当否判定テーブルを備えている。すなわち、本実施形態では、特図抽選において利用する特図当否判定テーブルとして、以下の４種類の特図当否判定テーブルを備えている。

・第１特図当否判定テーブル（低確率モード用）
・第２特図当否判定テーブル（低確率モード用）
・第１特図当否判定テーブル（高確率モード用）
・第２特図当否判定テーブル（高確率モード用）

【４５３２】

図３０６（Ａ）に示すように、低確率モード中の第１特図抽選において利用される第１特図当否判定テーブル（低確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６

５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から２０４までの２０５個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低確率モード中の第１特図抽選（第１特図当否判定）の結果は、約３１９．７分の１の確率で特図大当たりに当選となる。

【４５３３】

図３０６（Ｂ）に示すように、低確率モード中の第２特図抽選において利用される第２特図当否判定テーブル（低確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から２０４までの２０５個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低確率モード中の第２特図抽選（第２特図当否判定）の結果は、約３１９．７分の１の確率で特図大当たりに当選となる。

【４５３４】

図３０６（Ｃ）に示すように、高確率モード中の第１特図抽選において利用される第１特図当否判定テーブル（高確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から１７２８までの１７２９個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中の第１特図抽選（第１特図当否判定）の結果は、約３７．９分の１の確率で特図大当たりに当選となる。

【４５３５】

図３０６（Ｄ）に示すように、高確率モード中の第２特図抽選において利用される第２特図当否判定テーブル（高確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から１７２８までの１７２９個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中の第２特図抽選（第２特図当否判定）の結果は、約３７．９分の１の確率で特図大当たりに当選となる。

【４５３６】

次に、特図種別判定テーブルについて説明する。

【４５３７】

図３０７は、特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、特図種別判定カウンタＣｓ２における０から９９までの範囲内の値から１つの値が取得される。そして、上述した特図当否判定の結果と、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値とによって、特別図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する特図種別判定が行なわれる。

【４５３８】

本実施形態のパチンコ機１０は、第１特図抽選において利用される第１特図種別判定テーブルと、第２特図抽選において利用される第２特図種別判定テーブルとを備えている。

【４５３９】

図３０７（Ａ）に示すように、本実施形態の第１特図種別判定テーブルによれば、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が０～１９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ａ（１６Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が２０～３９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｂ（８Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が４０～５９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｃ（４Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が６０～９９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｄ（８Ｒ通常大当たり）と判定される。一方、特図当否判定の結果が特図外れである場合には、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値に関わらず、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｚ（外れ）と判定される。

【４５４０】
図３０７（Ｂ）に示すように、本実施形態の第２特図種別判定テーブルによれば、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が０～５１までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ａ（１６Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が５２～５５までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｂ（８Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が５６～５９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｃ（４Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が６０～９９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｄ（８Ｒ通常大当たり）と判定される。一方、特図当否判定の結果が特図外れである場合には、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値に関わらず、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｚ（外れ）と判定される。
【４５４１】
特別図柄の種別（停止図柄の種別）のうち、特別図柄Ａ（１６Ｒ確変大当たり）、特別図柄Ｂ（８Ｒ確変大当たり）、特別図柄Ｃ（４Ｒ確変大当たり）及び特別図柄Ｄ（８Ｒ通常大当たり）は、いずれも特電開閉実行モードの実行の契機となる点において共通しているが、特電開閉実行モードが実行される際に選択される特電開閉シナリオの種別が異なっている。
【４５４２】
特電開閉シナリオは、特電開閉実行モードにおける特別電動役物５７ｂの制御の態様が記憶された制御プログラムであり、選択される特電開閉シナリオの種別によって、特電開閉実行モードにおける特別電動役物５７ｂの開閉の態様が異なることになる。
【４５４３】
次に、特電開閉パターン選択テーブルについて説明する。
【４５４４】
図３０８は、特電開閉パターン選択テーブルの内容を示す説明図である。特電開閉パターン選択テーブルは、特図大当たりに当選した場合に、特別図柄の種別に対応した特電開閉パターン及び当該特電開閉パターンを実現するための特電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。特電開閉パターンは、特別電動役物５７ｂに一連の動作、具体的には一連の開閉動作を実行させるための動作パターンである。特別電動役物５７ｂは、一連の開閉動作が実行されていない非駆動時には、非駆動時初期位置である初期閉鎖状態となっており、一連の開閉動作が実行されると、駆動時最戻り位置である駆動時閉鎖状態と、最も駆動された駆動時最大変位位置である開放状態との間で駆動制御される。そして、一連の開閉動作は、特別電動役物５７ｂを駆動時閉鎖状態に移行させる閉鎖動作を複数回実行するように構成されている。なお、本実施形態では、一連の開閉動作に含まれる閉鎖動作によって特別電動役物５７ｂを閉鎖した際の駆動時閉鎖状態は、初期閉鎖状態と同じ状態であるが、駆動時閉鎖状態は、初期閉鎖状態と完全に同じ状態でなくてもよい。すなわち、閉鎖動作によって特別電動役物５７ｂが初期閉鎖状態までは完全に戻っていない場合があってもよい。換言すれば、閉鎖動作は、特別電動役物５７ｂが初期閉鎖状態側に近づく動作であればよく、初期閉鎖状態及び駆動時閉鎖状態のいずれも、遊技球が大入賞口５７ａに入球することが不可能な状態であればよい。以下、本実施形態では、初期閉鎖状態と駆動時閉鎖状態とを区別しない場合には、単に閉鎖状態と呼ぶ。
【４５４５】
図３０８に示すように、特電開閉パターン選択テーブルには、特別図柄の種別（停止図柄の種別）に対応した特電開閉パターンがそれぞれ設定されており、当該特電開閉パターンを実現するための制御プログラムである特電開閉シナリオが特電開閉パターン毎にそれぞれ設定されている。具体的には、本実施形態では、特別図柄Ａに対応して特電開閉パターンＡ（特電開閉シナリオＡ）が設定されており、特別図柄Ｂに対応して特電開閉パター

ンＢ（特電開閉シナリオＢ）が設定されており、特別図柄Ｃに対応して特電開閉パターンＣ（特電開閉シナリオＣ）が設定されており、特別図柄Ｄに対応して特電開閉パターンＤ（特電開閉シナリオＤ）が設定されている。すなわち、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ａとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターンＡ（特電開閉シナリオＡ）が選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ｂとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターンＢ（特電開閉シナリオＢ）が選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ｃとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターンＣ（特電開閉シナリオＣ）が選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ｄとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターンＤ（特電開閉シナリオＤ）が選択されることになる。

【４５４６】

特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、３．０秒間の特電オープニング期間が開始される。すなわち、本実施形態では、特電開閉実行モードの開始条件の成立後、一連の開閉動作（特電開閉期間）の開始前に、特別電動役物５７ｂが初期閉鎖状態から駆動されない特電オープニング期間が存在する。３．０秒間の特電オープニング期間が終了すると、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、特別電動役物５７ｂが開放するラウンド遊技が１６回（１６ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における特別電動役物５７ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、特別電動役物５７ｂが最大開放時間である２９．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が大入賞口５７ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。また、ラウンド遊技とラウンド遊技の間のインターバル期間（特電インターバル期間）は、２．０秒に設定されている。すなわち、本実施形態では、一連の開閉動作には、特別電動役物５７ｂが駆動時閉鎖状態で待機する特電インターバル期間が含まれている。特電開閉期間が終了すると、３．０秒間の特電エンディング期間が開始される。特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの終了後の遊技状態については、抽選モードは、高確率モードとなり、後述するサポートモードは、高頻度サポートモードとなる。そして、本実施形態では、高確率モード及び高頻度サポートモードは、特図抽選において次に特図大当たりに当選するまで継続する。

【４５４７】

特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モード及び特電開閉シナリオＣに基づいた特電開閉実行モードは、上述した特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードと比較して、ラウンド遊技の実行回数が異なる（特電開閉シナリオＢでは８Ｒ、特電開閉シナリオＣでは４Ｒ）のみで、その他の制御態様については同じである。すなわち、本実施形態では、一連の開閉動作を実行する期間として、短動作期間となる４Ｒや８Ｒの特電開閉期間と、４Ｒや８Ｒの特電開閉期間よりも長い長動作期間となる１６Ｒの特電開閉期間と、を備える。

【４５４８】

特電開閉シナリオＤに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、３．０秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、特別電動役物５７ｂが開放するラウンド遊技が８回（８ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における特別電動役物５７ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、特別電動役物５７ｂが最大開放時間である２９．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が大入賞口５７ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。また、ラウンド遊技とラウンド遊技の間の所定のインターバル期間である特電インターバル期間は、２．０秒に設定されている。特電開閉期間が終了すると、３．０秒間の特電エンディング期間が開始される。特電開閉シナリオＤに基づいた特電開閉実行モードの終了後の遊技状態については、抽選モードは、低確率モードとなり、後述するサポートモードは、高頻度サポートモードとなる。そ

して、本実施形態では、低確率モード及び高頻度サポートモードは、特図抽選において特図大当たりに当選した場合、または特図抽選において特図大当たりに当選せずに１００回の特図変動が終了した場合に終了する。

【４５４９】

次に、普図当否判定テーブルについて説明する。

【４５５０】

図３０９は、普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。

【４５５１】

上述したように、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普図当否判定カウンタＣｎ１における０～６５５３５の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された普図当否判定カウンタＣｎ１の値と普図当否判定テーブルとによって、普図当たりに当選するか否かの判定である普図当否判定が行なわれる。

【４５５２】

本実施形態のパチンコ機１０は、普図抽選における普図当たりの当選確率、普通図柄の変動時間及び普通電動役物の動作モードを規定するサポートモードとして、低頻度サポートモード（低サポ状態）と、同条件において低頻度サポートモードよりも普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモード（高サポ状態）とを実行可能に構成されており、低頻度サポートモード中の普図抽選において利用される低頻度サポートモード用の普図当否判定テーブルと、高頻度サポートモード中の普図抽選において利用される高頻度サポートモード用の普図当否判定テーブルとを備えている。すなわち、本実施形態では、普図抽選において利用される普図当否判定テーブルとして、以下の２種類の普図当否判定テーブルを備えている。

・普図当否判定テーブル（低頻度サポートモード用）

・普図当否判定テーブル（高頻度サポートモード用）

【４５５３】

図３０９（Ａ）に示すように、低頻度サポートモード中の普図抽選において利用される普図当否判定テーブル（低頻度サポートモード用）には、普図当否判定カウンタＣｎ１の０～６５５３５の６５５３６個の値のうち、０～２の３個の値が普図当たりに当選となる値として設定されており、それ以外の値が普図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低頻度サポートモード中の普図当否判定の結果は、１／２１８４５．６６の確率で普図当たりに当選となる。

【４５５４】

「普図当たり」とは、普電開閉実行モードの開始の契機となる判定結果である。一方、「普図外れ」とは、普電開閉実行モードの開始の契機とはならない判定結果である。

【４５５５】

図３０９（Ｂ）に示すように、高頻度サポートモード中の普図抽選において利用される普図当否判定テーブル（高頻度サポートモード用）には、普図当否判定カウンタＣｎ１の０～６５５３５の６５５３６個の値のうち、０～６５５３４の６５５３５個の値が普図当たりに当選となる値として設定されており、それ以外の値が普図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高頻度サポートモード中の普図当否判定の結果は、１／１．００００１５３の確率で普図当たりに当選となる。

【４５５６】

次に、普図種別判定テーブルについて説明する。

【４５５７】

図３１０は、普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普図種別判定カウンタＣｎ２における０～９９の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値と、上述した普図当否判定の結果と、普図種別判定テーブルとによって、普通図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する普図種別判定が行なわれる。

【４５５８】

図３１０に示すように、本実施形態の普図種別判定テーブルによれば、普図当否判定の結果が普図当たり当選であり、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値が０～４９までの値である場合には、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄Ａ（普図当たりＡ）と判定され、普図当否判定の結果が普図当たり当選であり、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値が５０～９９までの値である場合には、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄Ｂ（普図当たりＢ）と判定される。一方、普図当否判定の結果が普図外れである場合には、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値に関わらず、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄Ｚ（普図外れ）と判定される。

【４５５９】

普通図柄の種別（停止図柄の種別）のうち、普通図柄Ａ（普図当たりＡ）及び普通図柄Ｂ（普図当たりＢ）は、普電開閉実行モードの実行の契機となり、普電開閉実行モードが実行される際に普電開閉シナリオが読み込まれる。普電開閉シナリオは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの制御の態様が記憶された制御プログラムである。

【４５６０】

次に、普電開閉シナリオ選択テーブルについて説明する。

【４５６１】

図３１１は、普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。普電開閉シナリオ選択テーブルは、普図当たりに当選した場合に、普通図柄の種別に対応した普電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。

【４５６２】

図３１１に示すように、普電開閉シナリオ選択テーブルには、普通図柄の種別（停止図柄の種別）に対応した普電開閉シナリオがそれぞれ設定されている。具体的には、本実施形態では、普通図柄Ａに対応して普電開閉シナリオＡが設定されており、普通図柄Ｂに対応して普電開閉シナリオＢが設定されている。すなわち、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定の結果が普通図柄Ａとなった場合には、普電開閉実行モードの実行の際に普電開閉シナリオＡが選択され、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定の結果が普通図柄Ｂとなった場合には、普電開閉実行モードの実行の際に普電開閉シナリオＢが選択されることになる。

【４５６３】

普電開閉シナリオＡに基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、２．０秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉期間が開始される。当該普電開閉期間においては、普通電動役物３４ｂが１回開放し、１回の開放時間は０．８秒に設定されている。普電開閉期間が終了すると、２．０秒間の普電エンディング期間が開始される。

【４５６４】

普電開閉シナリオＢに基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、２．０秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉期間が開始される。当該普電開閉期間においては、普通電動役物３４ｂが２回開放し、１回の開放時間は０．８秒に設定されている。また、開放と開放の間に閉鎖しているインターバル期間（普電インターバル期間）は、１．０秒に設定されている。普電開閉期間が終了すると、２．０秒間の普電エンディング期間が開始される。

【４５６５】

すなわち、本実施形態では、普電開閉期間は、選択された普電開閉シナリオの種別に応じて、普通電動役物３４ｂが１回開放する短動作期間となる場合と、普通電動役物３４ｂが２回開放する長動作期間となる場合とがある。また、本実施形態では、普通電動役物３４ｂの１回の開放時間は、選択された普電開閉シナリオの種別に関わらず０．８秒に設定されるが、変形例として、普通電動役物３４ｂが開放状態に制御される期間は、選択された普電開閉シナリオの種別に応じて、例えば、０．４秒といった短い短制御期間に設定される場合と、０．８秒といった長い長制御期間に設定される場合がある構成としてもよい。

【４５６６】
なお、以下の説明では、例えば、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定において特別図柄Ａ（１６Ｒ確変大当たり）と判定されたことを、「特図抽選において１６Ｒ確変大当たりに当選した」とも表現する。また、例えば、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定において普通図柄Ａと判定されたことを、「普図抽選において普図当たりＡに当選した」とも表現する。
【４５６７】
また、上述した特図抽選の抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである遊技状態を「低確低サポ状態」又は「通常状態」とも称し、特図抽選の抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである遊技状態を「高確低サポ状態」又は「潜伏確変状態（潜確状態）」とも称し、特図抽選の抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態を「低確高サポ状態」又は「時短状態」とも称し、特図抽選の抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態を「高確高サポ状態」又は「確変状態」とも称する。
【４５６８】
《７－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【４５６９】
図３１２は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。
【４５７０】
音声発光制御装置９０は、音声発光制御基板９１を備えている。音声発光制御基板９１には、音声発光制御装置９０の全体の制御を司る演算装置であるＭＰＵ９２と、音信号を生成するとともに生成した音信号に基づいてスピーカー４６を駆動して音を出力する音出力ＬＳＩ９８と、種々の音声データが格納されたメモリである音声データ用ＲＯＭ９８ａとが搭載されている。
【４５７１】
ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３には、演出パターンテーブル９３ａや、役物動作パターンテーブル９３ｂ、駆動シナリオ９３ｃ等が記憶されている。ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ、駆動シナリオ格納エリア９４ｄ、駆動シナリオ用カウンタエリア９４ｅ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【４５７２】
ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートが設けられている。
【４５７３】
ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０、演出操作ボタン２４、十字キー２７等が接続されており、ＭＰＵ９２は、主制御装置６０から送信される各種コマンドや、演出操作ボタン２４の操作態様を示す信号等を受信可能に構成されている。
【４５７４】
ＭＰＵ９２の出力側には、各種ランプ４７、演出用可動役物駆動機構９７、音出力ＬＳＩ９８、表示制御装置１００が接続されている。
【４５７５】
また音光側ＭＰＵ９２の入出力ポートには、ＮＦＣモジュール１１０とＢＴモジュール

１１１とが接続されている。ＮＦＣモジュール１１０は、通信相手側のＮＦＣモジュールを検知するための検出部としてのNFCアンテナを備える。NFCアンテナから所定距離であるNFC検出可能距離まで、検出される対象物である通信相手側のＮＦＣモジュールが近接又は当接すると検出完了状態（NFC検出状態）となる。さらに、ＮＦＣモジュール１１０は、通信相手側のＮＦＣモジュールを検知した場合に出力するデータを格納する所定の記憶手段としてのＲＡＭ１１０ａを備える。ＲＡＭ１１０ａに格納されるデータは音光側ＭＰＵ９２によって書き換え可能である。

【４５７６】

演出用可動役物駆動機構９７は、上述した演出用可動役物１７０を駆動するための機構であり、上下移動用モーター１７４と、回転用モーター１７６と、拡大縮小機構１７７とを備えている。上下移動用モーター１７４は、演出用可動役物１７０を上下に移動させるためのモーターであり、回転用モーター１７６は、演出用可動役物１７０の回転軸部１７１を回転させるためのモーターであり、拡大縮小機構１７７は、演出用可動役物１７０の各花びら部１７２を回転軸部１７１から離間させる（拡大させる）ための機構である。上述した駆動シナリオ９３ｃは、上下移動用モーター１７４、回転用モーター１７６、拡大縮小機構１７７の動作パターンが規定されたプログラムである。

【４５７７】

音出力ＬＳＩ９８は、ＭＰＵ９２からの指示に基づいて再生すべき音を生成し、生成した音をスピーカー４６から出力するＤＳＰ（Ｄｉｇｉｔａｌ　Ｓｉｇｎａｌ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）である。具体的には、音出力ＬＳＩ９８は、ＭＰＵ９２から再生開始指令を受信すると、その再生開始指令によって指示された再生を開始すべき音を特定し、その特定した音に対応する音声データを音声データ用ＲＯＭ９８ａから読み出し、再生すべき音を生成する。そして、音出力ＬＳＩ９８は、生成した音をスピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９８は、ＭＰＵ９２から再生終了指令を受信すると、その再生終了指令により指示された再生を終了すべき音を特定し、その特定した音の再生を終了させる終了処理を実行する

【４５７８】

音出力ＬＳＩ９８は、１６チャンネル分の音声チャンネルを有しており、最大１６の音を同時に生成し、合成（ミキシング）した上で、スピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９８は、ＭＰＵ９２からの指示に従って、音声チャンネル毎に再生中の音の出力を消音（ミュート）に設定し、また、その消音設定を解除することができる。消音に設定された音声チャンネルは、音出力ＬＳＩ９８にて該当する音声データを読み出して再生すべき音を生成するものの、他の音声チャンネルの音とミキシングする場合は、消音設定の対象の音声チャンネルの音のレベルを０にするか、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシング回路に非入力とすることによって、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシングしないようにしている。これにより、消音設定の対象の音声チャンネルの音がスピーカー４６から出力されない。

【４５７９】

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

【４５８０】

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

【４５８１】

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

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

【４５８２】

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

【４５８３】

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

【４５８４】

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

【４５８５】

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

【４５８６】

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

【４５８７】

《７－４》本実施形態のパチンコ機１０の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０の処理の概要について説明する。上述したように、本実施形態におけるパチンコ機１０はスマートフォン２００やタブレット端末などの携帯端末とBluetoothによる接続および通信が可能である。パチンコ機１０は携帯端末と接続されることにより、携帯端末から所定の情報の入力、および、携帯端末への所定の情報を出力をする。例えば、パチンコ機１０の演出をカスタム設定するための情報（以下、カスタム設定情報とも呼ぶ）をスマートフォン２００から入力したり、パチンコ機１０の遊技履歴情報をスマートフォン２００に出力したりすることができる。以下、パチンコ機１０とスマートフォン２００との接続方法（ペアリング処理）、通信方法（通信中処理）および切断方法（切断処理）について説明をする。なお、以下に説明する接続方法（ペアリング処理）、通信方法（通信中処理）および切断方法（切断処理）は、スマートフォン２００上にインストールされた専用のアプリケーションＡＰＰを用いて実行する。

【４５８８】

パチンコ機１０とスマートフォン２００との接続方法（ペアリング処理）、通信方法（通信中処理）、切断方法（切断処理）については、スマートフォン２００側で実行可能な処理として複数の処理方法が考えられる。同様に、パチンコ機１０側で実行可能な処理として複数の処理方法が考えられる。また、スマートフォン２００側での処理とパチンコ機１０側での処理の組み合わせ方も複数種類が考えられる。

【４５８９】
よって、以下の説明では、ペアリング処理については、スマートフォン２００側で採用可能なペアリング処理について複数種類を順に説明した後に、パチンコ機１０側で採用可能なペアリング処理について複数種類を順に説明する。また、各処理の説明において、相手側（スマートフォン２００から見たパチンコ機１０、パチンコ機１０から見たスマートフォン２００）のいずれの処理と組み合わせ可能であるのかも併せて説明する。
【４５９０】
通信中処理については、パチンコ機１０側で採用可能な通信中処理について複数種類を順に説明する。
【４５９１】
切断処理については、スマートフォン２００側で採用可能な切断処理について複数種類を順に説明した後に、パチンコ機１０側で採用可能な切断処理について複数種類を順に説明する。また、各処理の説明において、相手側（スマートフォン２００から見たパチンコ機１０、パチンコ機１０から見たスマートフォン２００）のいずれの処理と組み合わせ可能であるのかも併せて説明する。
【４５９２】
また、以下に説明する処理では、処理パターンとして説明する。例えば、ペアリング処理のスマートフォン側の処理にはＰＳと符号を付けた処理パターンとして説明する。ペアリング処理の遊技機側の処理にはＰＹと符号を付けた処理パターンとして説明する。そして、処理パターンＰＳの１種類目なら処理パターンＰＳ１と呼ぶ。処理パターンＰＳの２種類目は処理パターンＰＳ２と呼ぶ。同様に、処理パターンＰＹの１種類目なら処理パターンＰＹ１と呼ぶ。処理パターンＰＹ２の２種類目は処理パターンＰＳ２と呼ぶ。
【４５９３】
同様に、通信中処理の遊技機側の処理にはＣＹと符号付ける。
【４５９４】
切断処理のスマートフォン側の処理にはＤＳと符号付ける。切断処理の遊技機側の処理にはＤＹと符号付ける。
【４５９５】
＜ペアリング処理＞
[処理パターンＰＳ１]（スマートフォン２００側処理）
図３１３は、ペアリング処理（スマートフォン側）における処理パターンＰＳ１を示すフローチャートである。上述したように、スマートフォン２００のアプリケーションＡＰＰによって本処理は開始される。
【４５９６】
処理の概要：
先に処理の概要を説明する。本処理はＮＦＣを用いたBluetoothのペアリング処理である。パチンコ機１０の検出ユニットとしてのＮＦＣモジュール１１０に備えられている所定の記憶手段としてのＲＡＭ１１０ａには、複数の関連情報が格納されている。具体的には、パチンコ機１０が備えるＢＴモジュール１１１とBluetoothにおけるペアリングをするために必要なBluetoothの接続情報が格納されている。より具体的には、パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１の機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードの３つの情報（接続情報）が少なくともＲＡＭ１１０ａに格納されている。所定の入力可能期間としてのＮＦＣ監視状態において、所定の検知され得る対象物であるスマートフォン２００が、パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０が備える所定の検出実行部としてのＮＦＣアンテナに対して、所定距離であるＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接した場合に、ＮＦＣモジュール１１０は検出完了状態としてのＮＦＣ検出状態となる。すなわち、ＮＦＣアンテナが対象物を検出する検出実行部として機能する。ＮＦＣモジュール１１０は、ＮＦＣ検出状態となった場合に、出力条件が成立した出力可能状態と判断し、ＲＡＭ１１０ａに記憶された情報であるBluetoothの接続情報をＮＦＣアンテナを介して外部出力する。すなわち、ＮＦＣアンテナがBluetoothの接続情報を外部出力する

情報出力部として機能する。スマートフォン２００が備えるＮＦＣモジュールは、ＮＦＣを介してパチンコ機１０のＢＴモジュール１１１の接続情報を受信する。そして、スマートフォン２００は、当該受信した接続情報に対応した所定の情報である接続要求をスマートフォン２００が備えるBluetoothモジュールからBluetoothの電波を介して所定期間内にパチンコ機１０に出力する。パチンコ機１０は、ＮＦＣモジュール１１０から出力されたBluetoothの接続情報に対応した所定の情報の入力である接続要求の入力を検出した状態が発生した場合に、入力した接続要求に含まれる接続情報がパチンコ機１０のＢＴモジュール１１１の接続情報と一致しているかを判断する。入力した接続要求に含まれる接続情報がＢＴモジュール１１１の接続情報と一致していると判断した場合には、対応情報入力状態としてパチンコ１０とスマートフォン２００との間でBluetoothによる通信状態を確立する。Bluetoothによる通信状態が確立すると、パチンコ１０は、演出の実行における所定の設定可能な情報に関する情報としてのカスタム設定可能な演出の情報（カスタム設定情報）に関する情報の入力、当該入力したカスタム設定情報に基いた設定の実行、および外部への出力（例えば遊技履歴情報の出力）が可能となる。

以下、フローチャートによって説明する。

【４５９７】

ステップＳｅ７００１では、スマートフォン２００のアプリケーションＡＰＰ上で接続開始操作がされたか否かを判定する。具体的には、アプリケーションＡＰＰの機能としてスマートフォン２００のタッチパネル２０２に表示される「接続ボタン」が操作されたか否かを判定する。ステップＳｅ７００１において、接続ボタンが操作されたと判定した場合には（ステップＳｅ７００１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７００２に進み、スマートフォン２００が備えるＮＦＣモジュールを起動する。その後、ステップＳｅ７００３に進む。一方、ステップＳｅ７００１において接続ボタンが操作されていないと判定した場合には（ステップＳｅ７００１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【４５９８】

ステップＳｅ７００３では、ＮＦＣの電波を介してパチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０から接続情報を取得したか否かを判定する。ステップＳｅ７００３において、接続情報を取得したと判定した場合には（ステップＳｅ７００３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７００４に進む。ステップＳｅ７００４では、取得した接続情報が含まれる接続要求を、スマートフォン２００が備えるBluetoothモジュールからBluetoothの電波を介してパチンコ機１０のＢＴモジュール１１１に送信する。その後、ステップＳｅ７００５に進む。

【４５９９】

一方、ステップＳｅ７００３において、接続情報を取得していないと判定した場合には（ステップＳｅ７００３：ＮＯ）、本処理を終了する。

【４６００】

ステップＳｅ７００５では、パチンコ機１０に向けて送信した接続要求に対して、パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１から接続応答を受信したか否かを判定する。ステップＳ７００５において、接続応答を受信したと判定した場合には（ステップＳｅ７００５：ＹＥＳ）、パチンコ機１０とのペアリングに成功し、ステップＳｅ７００６として、パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１とBluetoothによる通信を開始する。

【４６０１】

一方、ステップＳ７００５において、パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１から接続応答を受信しなかった場合には（ステップＳｅ７００５：ＮＯ）、ステップＳｅ７００７に進み、接続失敗として本処理を終了する。

【４６０２】

本処理によれば、ＮＦＣ監視状態において、スマートフォン２００がパチンコ機１０のＮＦＣアンテナに対してＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接した場合にパチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０がＮＦＣ検出状態となり、ＮＦＣモジュール１１０がＮＦＣ検出状態となった状態が発生した場合にＮＦＣモジュール１１０のＲＡＭ１１０ａに記憶されたBluetoothの接続情報をパチンコ機１０から出力する。そして、パチンコ機１０は

、出力したBluetoothの接続情報に対応した接続要求を２００から入力したことを検出した状態が発生した場合に、スマートフォン２００から所定の設定可能情報に関する情報の入力（例えば、カスタム設定可能な演出の情報に関する情報）の入力や、スマートフォン２００に向けて所定の設定可能情報に関する情報の出力（例えば、遊技履歴情報に関する情報の出力）が可能となるので、パチンコ機１０に対する情報の入力およびパチンコ機１０からの情報の出力を好適に行うことが可能となるという特段の効果を得ることができる。

【４６０３】

より具体的な効果としては、スマートフォン２００がＮＦＣを介してパチンコ機１０とのBluetooth接続（ペアリングを含む）に必要な接続情報を取得できるので、スマートフォン２００上で接続相手を選択したり、パスワードを入力したりする必要がなく、接続したい遊技機にスマートフォン２００を近接又は当接させるだけで自動的にペアリングを行いBluetooth接続をすることができる。この処理は、スマートフォン２００とBluetooth接続可能な機器（パチンコ機１０）が複数存在しランダムに接続されてしまうおそれのある環境において非常に有効である。また、パチンコ機１０との接続においては、パチンコ機１０に触れることを必要としないので非常に衛生的である。例えば感染症への感染を抑制することができる。

【４６０４】

[処理パターンＰＳ２]（スマートフォン２００側処理）

図３１４は、ペアリング処理（スマートフォン側）における処理パターンＰＳ２を示すフローチャートである。上述したように、スマートフォン２００のアプリケーションＡＰＰにおいて接続ボタンが操作されることによって、本処理は開始される。

【４６０５】

処理の概要：

処理パターンＰＳ２と処理パターンＰＳ１との異なる点は、本処理においてはパチンコ機１０から接続応答がなかった場合にタイマをセットし、パチンコ機１０に接続要求の送信を所定の期間行う点である。

以下、フローチャートによって説明する。

【４６０６】

ステップＳｅ７１０１～ステップＳｅ７１０６の処理は、処理パターンＰＳ１にも同じ処理があり既に説明をしているので本処理での説明は省略する。

【４６０７】

ステップＳ７１０５においてパチンコ機１０からの接続要求が無いと判定すると（ステップＳ７１０５：ＮＯ）、ステップＳｅ７１０７に進み、タイマをセットしタイマ値を加算する。その後、ステップＳ７１０８に進み、タイマ値が所定時間（本実施形態では５秒）以上か否かを判定する。ステップＳ７１０８において、タイマ値が所定時間以上であると判定した場合には（ステップＳ７１０８：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７１０９に進み、接続失敗として本処理を終了する。一方、ステップＳ７１０８において、タイマ値が所定時間以上ではないと判定した場合には（ステップＳ７１０８：ＮＯ）、ステップＳ７１０４に進み処理を行う。

【４６０８】

本処理によれば、接続要求を受信できない場合に所定期間接続要求を行うので、なんらかの一時的な原因により接続要求の送信または接続応答の受信ができなかった場合であっても、その後の接続要求によって通信を開始することができる。スマートフォン２００がパチンコ機１０と一定時間近接又は当接させることが困難な状況（例えば混雑した状況）や、通信障害が生じやすい状況においては、複数回の接続要求を実行できるので非常に有効である。

【４６０９】

[処理パターンＰＳ３]（スマートフォン２００側処理）

図３１５は、ペアリング処理（スマートフォン側）における処理パターンＰＳ３を示す

フローチャートである。上述したように、スマートフォン２００のアプリケーションＡＰＰにおいて接続ボタンが操作されることによって、本処理は開始される。

【４６１０】

処理の概要：

処理パターンＰＳ３と処理パターンＰＳ１との異なる点は、本処理においてはパチンコ機１０から接続応答がなかった場合には、接続要求をリトライし、リトライ回数が所定回以上になってもパチンコ機１０から接続応答がなかった場合には、接続失敗して処理を終了する点である。

以下、フローチャートによって説明する。

【４６１１】

ステップＳｅ７２０１～ステップＳｅ７２０６の処理は、処理パターンＰＳ１にも同じ処理があり既に説明をしているので本処理での説明は省略する。

【４６１２】

ステップＳ７２０５においてパチンコ機１０からの接続要求が無いと判定すると（ステップＳ７２０５：ＮＯ）、ステップＳｅ７２０７に進み、リトライ回数を加算する。すなわち、リトライ回数用のカウンタをセットしリトライ回数をカウントする。その後、ステップＳ７２０８に進み、リトライ回数がトライ最大値（本実施形態では例えば５回）以上か否かを判定する。なお、トライ最大値は予め設定された値である。ステップＳ７２０８において、リトライ回数がトライ最大値（本実施形態では例えば５回）以上であると判定した場合には（ステップＳ７２０８：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７２０９に進み、接続失敗として本処理を終了する。一方、ステップＳ７２０８において、タイマ値が所定時間以上ではないと判定した場合には（ステップＳ７２０８：ＮＯ）、ステップＳ７２０４に進み処理を繰り返す。

【４６１３】

本処理によれば、接続要求を受信できない場合に所定回数の接続要求を行うので、なんらかの一時的な原因により接続要求の送信または接続応答の受信ができなかった場合であっても、その後の接続要求によって通信を開始することができる。スマートフォン２００がパチンコ機１０と一定時間近接又は当接させることが困難な状況（例えば混雑した状況）や、通信障害が生じやすい状況においては、複数回の接続要求を実行できるので非常に有効である。

【４６１４】

[処理パターンＰＹ１]（パチンコ機１０側処理）

図３１６は、ペアリング処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＰＹ１を示すフローチャートである。

【４６１５】

処理の概要：

本処理はペアリング処理におけるパチンコ機１０側の処理である。上述したように、パチンコ機１０側の処理は、音声発光制御装置９０で実行されるタイマ割込み処理（音声発光制御）に含まれる一処理として実行される。なお、タイマ割込み処理（音声発光制御）については後述する。本処理は上述したように、ＮＦＣを用いたBluetoothのペアリング処理である。パチンコ機１０の検出ユニットとしてのＮＦＣモジュール１１０に備えられている所定の記憶手段としてのＲＡＭ１１０ａには、複数の関連情報が格納されている。具体的には、パチンコ機１０が備えるＢＴモジュール１１１とBluetoothにおけるペアリングをするために必要なBluetoothの接続情報が格納されている。より具体的には、パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１の機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードの３つの情報（接続情報）が少なくともＲＡＭ１１０ａに格納されている。所定の入力可能期間としてのＮＦＣ監視状態において、所定の検知され得る対象物であるスマートフォン２００が、パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０が備える所定の検出実行部としてのＮＦＣアンテナに対して、所定距離であるＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接した場合に、ＮＦＣモジュール１１０は検出完了状態としてのＮＦＣ検出状態と

なる。すなわち、ＮＦＣアンテナが対象物を検出する検出実行部として機能する。ＮＦＣモジュール１１０は、ＮＦＣ検出状態となった場合に、出力条件が成立した出力可能状態と判断し、ＲＡＭ１１０ａに記憶された情報であるBluetoothの接続情報をＮＦＣアンテナを介して外部出力する。すなわち、ＮＦＣアンテナがBluetoothの接続情報を外部出力する情報出力部として機能する。スマートフォン２００が備えるＮＦＣモジュールは、ＮＦＣを介してパチンコ機１０のＢＴモジュール１１１の接続情報を受信する。そして、スマートフォン２００は、当該受信した接続情報に対応した所定の情報である接続要求をスマートフォン２００が備えるBluetoothモジュールからBluetoothの電波を介して所定期間内にパチンコ機１０に出力する。パチンコ機１０は、ＮＦＣモジュール１１０から出力されたBluetoothの接続情報に対応した所定の情報の入力である接続要求の入力を検出した状態が発生した場合に、入力した接続要求に含まれる接続情報がパチンコ機１０のＢＴモジュール１１１の接続情報と一致しているかを判断する。入力した接続要求に含まれる接続情報がＢＴモジュール１１１の接続情報と一致していると判断した場合には、対応情報入力状態としてパチンコ１０とスマートフォン２００との間でBluetoothによる通信状態を確立する。Bluetoothによる通信状態が確立すると、パチンコ１０は、演出の実行における所定の設定可能な情報に関する情報としてのカスタム設定可能な演出の情報（カスタム設定情報）に関する情報の入力、当該入力したカスタム設定情報に基いた設定の実行、および外部への出力（例えば遊技履歴情報の出力）が可能となる。

以下、フローチャートによって説明する。

【４６１６】

ステップＳｅ７３０１では、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近しているか否かを判定する。すなわち、パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０によって、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが近接又は当接しているか否かを監視する。ステップＳｅ７３０１において、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが所定距離であるＮＦＣ検出可能距離まで接近していると判定した場合には（ステップＳｅ７３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７３０２において、ＮＦＣを介してＮＦＣモジュール１１０のＲＡＭ１１０ａに格納されているBluetooth接続のための接続情報を出力（送信）する。その後、ステップＳｅ７３０３に進む。

【４６１７】

一方、ステップＳｅ７３０１において、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近していないと判定した場合には（ステップＳｅ７３０１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【４６１８】

ステップＳｅ７３０３では、スマートフォン２００からBluetoothを介して接続要求を所定期間内（例えば５秒以内）に受信したか否かを判定する。ステップＳｅ７３０３において、スマートフォン２００からBluetoothを介して接続要求を所定期間内に受信したと判定した場合には（ステップＳｅ７３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７３０４に進む。

【４６１９】

一方、ステップＳｅ７３０３において、スマートフォン２００からBluetoothを介して接続要求を所定期間内に受信していないと判定した場合には（ステップＳｅ７３０３：ＮＯ）、本処理を終了する。

【４６２０】

ステップＳｅ７３０４では、スマートフォン２００から受信した接続要求に含まれる接続情報が、ステップＳ７３０２においてパチンコ機１０が送信した接続情報と一致しているか否かを判定する。ステップＳｅ７３０４において、スマートフォン２００から受信した接続要求に含まれる接続情報が、パチンコ機１０が送信した接続情報と一致していると判定した場合には（ステップＳｅ７３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７３０５に進み、スマートフォン２００に接続応答を送信する。その後、ステップＳｅ７３０６に進み、スマートフォン２００との通信を開始する。

【４６２１】
一方、ステップＳｅ７３０４において、スマートフォン２００から受信した接続要求に含まれる接続情報が、パチンコ機１０が送信した接続情報と一致していないと判定した場合には（ステップＳｅ７３０４：ＮＯ）、本処理を終了する。
【４６２２】
本処理によれば、ＮＦＣ監視状態において、スマートフォン２００がパチンコ機１０のＮＦＣアンテナに対してＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接した場合にパチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０がＮＦＣ検出状態（第１の入力状態）となり、ＮＦＣモジュール１１０がＮＦＣ検出状態となった状態が発生した場合にＮＦＣモジュール１１０のＲＡＭ１１０ａに記憶されたBluetoothの接続情報をパチンコ機１０から出力する。そして、パチンコ機１０は、出力したBluetoothの接続情報に対応した接続要求をスマートフォン２００から入力したことを検出した状態（特定状態）が発生した場合に、スマートフォン２００から所定の設定可能情報に関する情報（例えば、カスタム設定可能な演出の情報に関する情報）の入力や、スマートフォン２００に向けて所定の設定可能情報に関する情報の出力（例えば、遊技履歴情報に関する情報の出力）が可能となるので、パチンコ機１０に対する情報の入力およびパチンコ機１０からの情報の出力を好適に行うことが可能となるという特段の効果を得ることができる。
【４６２３】
また、ＮＦＣ検出状態が発生し出力可能状態になってから所定期間が経過するまで接続要求の入力が検出されなかった場合に、対応情報入力状態としてパチンコ１０とスマートフォン２００との間でBluetoothによる通信状態を確立するためには、再度出力可能状態を発生させることが必要な構成としている。すなわち、ステップＳｅ７３０３において所定期間内にBluetoothを介して接続要求がない（受信しない）場合には（ステップＳｅ７３０３：ＮＯ）、本処理を終了する。パチンコ機１０が、出力したBluetoothの接続情報に対応した接続要求をスマートフォン２００から入力したことを検出した状態（特定状態）を発生させるには、改めて、所定の検知され得る対象物であるスマートフォン２００を、パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０が備える所定の検出実行部としてのＮＦＣアンテナに対して、所定距離であるＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接させて、ＮＦＣモジュール１１０の検出完了状態（第１の入力状態）を発生させ出力可能状態になることが必要となるように構成されている。よって、ＮＦＣ検出状態（第１の入力状態）が発生した後にパチンコ機１０からスマートフォン２００が離れてしまって所定期間が経過した場合には、当該ペアリング処理を終了させ、異なる携帯端末との間でのペアリング処理を行うことを可能にすることができる。
【４６２４】
ここで、検出完了状態（第１の入力状態）が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず所定の情報の入力としての接続要求の入力の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反して検出完了状態（第１の入力状態）が発生した可能性や、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本処理によれば、そのような場合には接続要求の入力を検出した状態である特定状態を発生させるためには再度検出完了状態（第１の入力状態）を発生させることが必要な状態を発生させることで、検出完了状態を発生させた遊技者と、その状態から接続要求の入力を検出した状態である特定状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。
【４６２５】
より具体的には、意図せず短期間にスマートフォン２００をパチンコ機１０に近接又は当接させてしまった場合の不要なBluetooth接続を回避することができる。さらに、本処理によれば、パチンコ機１０とのBluetooth接続（ペアリング）に必要な接続情報を表示面４１ａなどに表示して遊技者に示す必要がなく、ペアリングのために遊技者が行わなければならない行為を非常に簡易化することができる。
【４６２６】
なお、本処理のステップＳｅ７３０３において、スマートフォン２００からBluetoot

hを介して受信する接続要求を、時間制限（所定期間内とする時間制限）を設けずに受信する構成としてもよい。すなわち、本処理のステップＳｅ７３０３における処理を「Bluetoothを介して接続要求あり？」としてもよい。

【４６２７】

また、検出完了状態（第１の入力状態）が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず所定の情報の入力としての接続要求の入力の検出がされない場合に、パチンコ機１０の表示面４１ａに、再度スマートフォン２００をパチンコ機１０に近接または当接させるように遊技者に促す文字や画像を表示する構成を採用してもよい。具体的には「もう一度タッチして」などの文字（画像）を表示面４１ａに表示する構成を採用してもよい。

【４６２８】

さらに、パチンコ機１０がスマートフォン２００と接続されていない状態において、表示面４１ａに、通信をするためにはスマートフォン２００をパチンコ機１０に近接または当接させることが必要である旨を示唆する表示をしてもよい。例えば、「通信をするならタッチして」といった表示をしてもよい。そして、スマートフォン２００がパチンコ機１０に近接または当接した場合において、検出完了状態（第１の入力状態）が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず所定の情報の入力としての接続要求の入力の検出がされない場合に、パチンコ機１０の表示面４１ａに、再度スマートフォン２００をパチンコ機１０に近接または当接させるように遊技者に促す文字や画像を表示する構成を採用してもよい。

【４６２９】

[処理パターンＰＹ２]（パチンコ機１０側処理）

図３１７は、ペアリング処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＰＹ２を示すフローチャートである。

【４６３０】

処理の概要：

処理パターンＰＹ２と処理パターンＰＹ１との異なる点は、一台のスマートフォン２００に対して接続応答をした場合に、その後にパチンコ機１０に接近してきたスマートフォンに対してはＮＦＣを介して無効な接続情報を送信する点である。すなわち、スマートフォン２００からBluetoothを介して接続要求を受信し当該スマートフォン２００に対して接続応答を送信した後に、ＮＦＣモジュール１１０のＲＡＭ１１０ａに格納されている接続情報を無効なものに書き換える。具体的には、Bluetoothの接続情報としてのBluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードの３つの情報のうち、Bluetoothの機器名だけを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetoothのアドレスだけを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetoothのパスワードだけを無効なものに書き換えてもよい。また、これら３つの情報のうち２つの情報を無効なものに書き換えてもよい。すなわち、Bluetoothの機器名とBluetoothのアドレスとを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetoothの機器名とBluetoothのパスワードとを無効なものに書き換えてもよいし、BluetoothのアドレスとBluetoothのパスワードとを無効なものに書き換えてもよい。また、これら３つの情報の全てを無効なものに書き換えてもよい。

【４６３１】

このような構成にすることで、対応情報入力状態であるBluetoothの接続状態が確立した場合に、ＮＦＣ検出状態から出力可能状態になり出力した接続情報が出力されないようにする処理を実行する。具体的には、ＮＦＣを介してパチンコ機１０からスマートフォン２００に対してBluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードの３つの情報のうち少なくとも１つが無効となっている接続情報が送信される。その後、スマートフォン２００からパチンコ機１０に対して接続要求が送信され、パチンコ機１０においてその接続要求に含まれるBluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードの３つの情報の全てが一致しているか判定をする。すなわち、Bluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードの３つの情報のうち一つでも無効なものであれば、スマートフォン２００はパチンコ１０とBluetooth接続

することができない。このようにすることで、パチンコ機１０はスマートフォン２００との間で対応情報入力状態であるBluetoothの接続状態が確立した場合に、ＮＦＣ検出状態から出力可能状態になり出力した接続情報が出力されないようにすることができる。また、一台のスマートフォン２００とBluetooth接続が確立した状態（特定状態）が発生した場合に、正常な切断が行われるまで他のスマートフォンとの接続を回避することができる。すなわち、携帯端末（スマートフォン等）との多重接続を回避することができる。

以下、フローチャートによって説明する。

【４６３２】

ステップＳｅ７４０１～ステップＳｅ７２０５の処理は、処理パターンＰＹ１にも同じ処理があり既に説明をしているので本処理での説明は省略する。

【４６３３】

ステップＳｅ７４０６では、ＮＦＣモジュール１１０のＲＡＭ１１０ａに格納されている接続情報を無効なものに書き換える。このようにすることで、上述したように、一台のスマートフォン２００とBluetooth接続が確立した場合に、正常な切断まで他のスマートフォンとの接続を回避することができる。ステップＳｅ７４０６を実行した後、ステップＳｅ７４０７に進み、スマートフォン２００との通信を開始し処理を終了する。ステップＳｅ７４０６が、スマートフォン２００からBluetoothを介して接続要求を入力（受信）した状態が発生した場合に、ＮＦＣ監視状態においてＮＦＣ検出状態が発生した場合に出力した接続情報が出力されることを抑制する処理に対応する。

【４６３４】

本処理によれば、接続情報を含む接続要求を受信（入力）した特定状態（対応情報入力状態）としてのBluetooth接続状態が発生している状態において、新たに検知される対象物としてのスマートフォン２００が検出実行部としてのＮＦＣアンテナに対して所定距離であるＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接した場合に複数の情報としての接続情報（有効な接続情報）が出力されることを抑制することができる。より具体的には、例えばスマートフォン２００がＮＦＣアンテナに近接又は当接したことによって検出完了状態としてのＮＦＣ検出状態を経て接続要求が入力されBluetooth接続状態となっている場合に、他の携帯端末がＮＦＣアンテナに対してＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接したとしてもＮＦＣ検出状態が発生した場合に出力した複数の関連情報としてのBluetooth接続情報が出力されるのを抑制するので、当該他の携帯端末の近接又は当接に対してBluetooth接続状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の携帯端末と特定状態としてのBluetooth接続状態となることを抑制することができる。

【４６３５】

すなわち、本処理によれば、上述したように、不意に近接又は当接したスマートフォンに対して意図せずBluetooth接続がされてしまうことを回避することができる。また、一台のスマートフォン２００とBluetooth接続が確立した状態（特定状態）が発生した場合に、正常な切断が行われるまで他のスマートフォンとの接続を回避することができる。すなわち、携帯端末（スマートフォン等）との多重接続を回避することができる。

【４６３６】

なお、上述したように、接続情報を無効なものに書き換える場合に、Bluetoothの接続情報としてのBluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードの３つの情報のうち、Bluetoothの機器名だけを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetoothのアドレスだけを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetoothのパスワードだけを無効なものに書き換えてもよい。また、これら３つの情報のうち２つの情報を無効なものに書き換えてもよい。すなわち、Bluetoothの機器名とBluetoothのアドレスとを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetoothの機器名とBluetoothのパスワードとを無効なものに書き換えてもよいし、BluetoothのアドレスとBluetoothのパスワードとを無効なものに書き換えてもよい。また、これら３つの情報の全てを無効なものに書き換えてもよい。このように、接続情報を無効なものに書き換える態様として種々の態様を採用することができるが、Bluetoothの接続情報としてのBluetoothの機器名、Bluet

oothのアドレス、Bluetoothのパスワードの３つの情報のうち、いずれか一つの情報を無効なものに書き換えることによって携帯端末（スマートフォン等）との多重接続を回避することができる。

【４６３７】

[処理パターンＰＹ３]（パチンコ機１０側処理）

図３１８は、ペアリング処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＰＹ３を示すフローチャートである。

【４６３８】

処理の概要：

本処理では、処理パターンＰＹ２と処理パターンＰＹ１との異なる点は、一台のスマートフォン２００に対して接続応答をした場合に、パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０から接続情報を出力（送信）できないようにして、その後にパチンコ機１０に接近してきたスマートフォンに対してBluetooth接続ができないようにする構成である。すなわち当該処理も処理パターンＰＹ２と同様に、パチンコ機１０はスマートフォン２００との間で対応情報入力状態であるBluetoothの接続状態が確立した場合に、ＮＦＣ検出状態から出力可能状態になり出力した接続情報が出力されないようにする処理を実行する。

【４６３９】

本処理においては具体的には、一台のスマートフォン２００に対して接続応答をした後、ＮＦＣモジュール１１０に繋がるピンにオン信号を出力しＮＦＣモジュール１１０内のアンテナ部分が受ける電力をグランド（ＧＮＤ）に落とす回路にすることで、ＮＦＣモジュール１１０から接続情報を出力（送信）できないようにする。

以下、フローチャートによって説明する。

【４６４０】

ステップＳｅ７５０１～ステップＳｅ７５０５の処理は、処理パターンＰＹ１にも同じ処理があり既に説明をしているので本処理での説明は省略する。

【４６４１】

ステップＳｅ７５０６では、ＮＦＣモジュール１１０に繋がるピンにオン信号を出力する。ステップＳｅ７５０６を実行した後、ステップＳｅ７５０７に進み、スマートフォン２００との通信を開始し処理を終了する。ステップＳｅ７５０６が、スマートフォン２００からBluetoothを介して接続要求を入力（受信）した状態が発生した場合に、ＮＦＣ監視状態においてＮＦＣ検出状態が発生した場合に出力した接続情報が出力されることを抑制する処理に対応する。

【４６４２】

本処理によれば、上述したように、一台のスマートフォン２００に対して接続応答をした場合に、その後にパチンコ機１０に接近してきたスマートフォンに対してBluetooth接続ができないようにすることができる。すなわち、携帯端末（スマートフォン等）との多重接続を回避することができる。

【４６４３】

[処理パターンＰＹ４]（パチンコ機１０側処理）

図３１９は、ペアリング処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＰＹ４を示すフローチャートである。

【４６４４】

処理の概要：

本処理は、まだ１台の携帯端末ともBluetooth接続が確立していない場合のみ、パチンコ機１０に接近した携帯端末とのペアリングを行う処理である。なわち、携帯端末（スマートフォン等）との多重接続を回避することができる。

以下、フローチャートによって説明する。

【４６４５】

ステップＳｅ７６０１では、すでにパチンコ機１０が携帯端末とBluetooth接続されているか否かを判定する。ステップＳｅ７６０１において、すでにパチンコ機１０が携帯

端末とBluetooth接続されていると判定した場合には（ステップＳｅ７６０１：ＮＯ）、本処理を終了する。
【４６４６】
ステップＳｅ７６０１において、パチンコ機１０が１台の携帯端末ともBluetooth接続されていないと判定した場合には（ステップＳｅ７６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７６０２に進む。
【４６４７】
ステップＳｅ７６０２～ステップＳｅ７６０７の処理は、処理パターンＰＹ１におけるステップＳｅ７３０１～ステップＳｅ７３０６と同じであるので説明を省略する。
【４６４８】
本処理によれば、非常に簡易な処理によって携帯端末（スマートフォン等）との多重接続を回避することができる。
【４６４９】
[処理パターンＰＹ５]（パチンコ機１０側処理）
図３２０は、ペアリング処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＰＹ５を示すフローチャートである。
【４６５０】
処理の概要：
本処理は、複数の携帯端末とのBluetoothによる接続を許容する。すなわち、ＮＦＣモジュール１１０のＮＦＣアンテナが情報出力部としてBluetoothの接続情報を外部出力した場合に、出力された接続情報に対応する接続要求を複数受け付け得るような構成である。より具体的には、携帯端末とのBluetoothによる多重接続を許容することを前提に、接続台数に制限を設ける構成である。具体的には、接続可能な携帯端末の上限数（接続上限値）を予め設定しておき、接続された携帯端末の数が接続上限値に達した以降は、ペアリングを実行しない構成である。例えば、パチンコ機１０に記憶されている遊技履歴を複数人で供給した場合には、複数台の携帯端末を同時にパチンコ機１０に接続して遊技履歴を受信することができ、利便性を向上させることができる。
以下、フローチャートによって説明する。
【４６５１】
ステップＳｅ７７０１では、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近しているか否かを判定する。すなわち、パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０によって、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが近接又は当接しているか否かを監視する。ステップＳｅ７７０１において、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近又は当接していると判定した場合には（ステップＳｅ７７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７７０２に進む。一方、ステップＳｅ７７０１において、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近していないと判定した場合には（ステップＳｅ７７０１：ＮＯ）、本処理を終了する。
【４６５２】
ステップＳｅ７７０２では、現在Bluetooth接続されている携帯端末の数が接続上限値に達しているか否かを判定する。ステップＳｅ７７０２において、現在Bluetooth接続されている携帯端末の数が接続上限値に達していると判定した場合には（ステップＳｅ７７０２：ＮＯ）、本処理を終了する。
【４６５３】
一方、ステップＳｅ７７０２において、現在Bluetooth接続されている携帯端末の数が接続上限値に達していないと判定した場合には（ステップＳｅ７７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７７０３に進む。
【４６５４】
本処理におけるステップＳｅ７７０３～ステップＳｅ７７０７は、処理パターンＰＹ１におけるステップＳｅ７３０２～ステップＳｅ７３０６と同じであるので説明を省略する。

【４６５５】
本処理によれば、複数の携帯端末とのBluetoothによる接続を許容することができる。すなわち、ＮＦＣモジュール１１０のＮＦＣアンテナが情報出力部としてBluetoothの接続情報を外部出力した場合に、出力された接続情報に対応する接続要求を複数受け付けることができる。また、携帯端末とのBluetoothによる多重接続を許容することを前提に、接続台数に制限を設けることができる。例えば、パチンコ機１０に記憶されている遊技履歴を複数人で供給した場合には、複数台の携帯端末を同時にパチンコ機１０に接続して遊技履歴を受信することができ、利便性を向上させることができる。
【４６５６】
[処理パターンＰＹ６]（パチンコ機１０側処理）
図３２１は、ペアリング処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＰＹ６を示すフローチャートである。
【４６５７】
処理の概要：
本処理は、ＮＦＣモジュール１１０のＮＦＣアンテナが情報出力部としてBluetoothの接続情報を外部出力した場合に、出力された接続情報に対応する接続要求の入力を同時に複数発生させることがないよう、所定の規則に従って選択的に一の接続要求を受け付ける構成である。具体的には、既に携帯端末とBluetooth接続されている場合に、新たな携帯端末がパチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０に接近した場合に、現在Bluetooth接続されている携帯端末との接続を切断し、新たに接近してきた携帯端末とのBluetooth接続を行う構成である。すなわち、本実施形態における所定の規則とは、先にBluetooth接続されている携帯端末との接続を切断し新たに接近してきた携帯端末とのBluetooth接続を行うという規則である。例えば、パチンコ機１０で誰も遊技をしていないのに、パチンコ機１０が所有者がどこにいるか分からない携帯端末（所在不明の携帯端末）とBluetooth接続されている場合に、パチンコ機１０で遊技をしようとしている遊技者の携帯端末を接近させることで、所在不明の携帯端末とのBluetooth接続を切断し、パチンコ機１０で遊技を行う遊技者の正当な携帯端末と新たにBluetooth接続をすることができる。
以下、フローチャートによって説明する。
【４６５８】
ステップＳｅ７８０１では、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近しているか否かを判定する。すなわち、パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０によって、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが近接又は当接しているか否かを監視する。ステップＳｅ７８０１において、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近していると判定した場合には（ステップＳｅ７８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７８０２に進む。一方、ステップＳｅ７８０１において、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近していないと判定した場合には（ステップＳｅ７８０１：ＮＯ）、本処理を終了する。
【４６５９】
ステップＳｅ７８０２では、既に携帯端末とBluetooth接続されているか否かを判定する。ステップＳｅ７８０２において、既に携帯端末とBluetooth接続されていると判定した場合には（ステップＳ７８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７８０３に進み、既にBluetooth接続されてい携帯端末との当該接続を切断する。その後、ステップＳｅ７８０４に進む。
【４６６０】
一方、ステップＳｅ７８０２において、携帯端末とBluetooth接続されていないと判定した場合には（ステップＳ７８０２：ＮＯ）、そのままステップＳｅ７８０４に進む。
【４６６１】
ステップＳｅ７８０４では、新たに接近したスマートフォン２００側のＮＦＣモジュールに対して、ＮＦＣを介して接続情報を出力（送信）する。その後、ステップＳｅ７８０

５に進む。
【４６６２】
ステップＳ７８０５～ステップＳｅ７８０８の処理は、処理パターンＰＹ１におけるステップＳｅ７３０３～ステップＳｅ７３０６の処理と同じであるので、説明を省略する。
【４６６３】
本処理によれば、既に携帯端末とBluetooth接続されている場合に、新たな携帯端末がパチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０に接近した場合に、現在Bluetooth接続されている携帯端末との接続を切断し、新たに接近してきた携帯端末とのBluetooth接続を行うことができる。例えば、パチンコ機１０で誰も遊技をしていないのに、パチンコ機１０が所有者がどこにいるか分からない携帯端末（所在不明の携帯端末）とBluetooth接続されている場合に、パチンコ機１０で遊技をしようとしている遊技者の携帯端末を接近させることで、所在不明の携帯端末とのBluetooth接続を切断し、パチンコ機１０で遊技を行う遊技者の正当な携帯端末と新たにBluetooth接続をすることができる。
【４６６４】
[処理パターンＰＹ７]（パチンコ機１０側処理）
図３２２は、ペアリング処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＰＹ７を示すフローチャートである。
【４６６５】
処理の概要：
本処理は、既に携帯端末とBluetooth接続されている場合に、新たな携帯端末がパチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０に接近した場合に、現在Bluetooth接続されている携帯端末に対して切断応答を送信し、その後、現在Bluetooth接続されている携帯端末との接続を切断し、新たに接近してきた携帯端末とのBluetooth接続を行う構成である。例えば、パチンコ機１０で誰も遊技をしていないのに、パチンコ機１０が所有者がどこにいるか分からない携帯端末（所在不明の携帯端末）とBluetooth接続されている場合に、当該所定不明の携帯端末に対して切断を確認することができる。そして、パチンコ機１０で遊技をしようとしている遊技者の携帯端末を接近させることで、所在不明の携帯端末とのBluetooth接続を切断し、パチンコ機１０で遊技を行う遊技者の正当な携帯端末と新たにBluetooth接続をすることができる。
以下、フローチャートによって説明する。
【４６６６】
ステップＳｅ７９０１では、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近しているか否かを判定する。すなわち、パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０によって、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが近接又は当接しているか否かを監視する。ステップＳｅ７８０１において、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近していると判定した場合には（ステップＳｅ７９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７９０２に進む。一方、ステップＳｅ７９０１において、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近していないと判定した場合には（ステップＳｅ７９０１：ＮＯ）、本処理を終了する。
【４６６７】
ステップＳｅ７９０２では、既に携帯端末とBluetooth接続されているか否かを判定する。ステップＳｅ７９０２において、既に携帯端末とBluetooth接続されていると判定した場合には（ステップＳ７９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７９０８に進む。一方、ステップＳｅ７９０２において、携帯端末とBluetooth接続されていないと判定した場合には（ステップＳ７９０２：ＮＯ）、ステップＳｅ７９０３に進む。
【４６６８】
ステップＳｅ７９０８では、既に接続されている携帯端末に対して切断応答を送信する。このとき、切断の対象となっている携帯端末がBluetoothの通信範囲内に存在していることを前提にして、Bluetooth通信を切断する旨を遊技者に確認する表示を携帯端末に表示させる信号を当該携帯端末に向けてBluetoothを介して送信する。例えば「さっ

きのパチンコ機との接続を終了してもよい？」といった確認表示を携帯端末に表示させる信号を当該携帯端末に向けてBluetoothを介して送信する。さらに、後述するように通信中に常時データの送受信を行わない通信中処理（処理パターンＣＹ４～処理パターンＣＹ８）を採用している場合には、携帯端末に当該確認表示をさせる処理を実行することを契機として、当該携帯端末とのデータの送受信を行う構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、遊技者が認識しない間に遊技機との通信が切断されることを回避し、さらに、通信が切断される前に遊技機との間でデータの送受信を行うことができ、遊技者に不快感を与えてしまうことを回避することができる。ステップＳｅ７９０８を実行した後、ステップＳｅ７９０９において、切断用のタイマを設定し、ステップＳｅ７９１０に進む。

【４６６９】

ステップＳｅ７９１０では、切断用タイマに設定した時間を経過したか否かを判定する。ステップＳｅ７９１０において、切断用タイマが設定時間を経過していないと判定した場合には（ステップＳｅ７９１０：ＮＯ）、ステップＳｅ７９１１に進み、切断用タイマを更新する。その後、切断用タイマの設定時間が経過するまでステップＳｅ７９１０とステップＳｅ７９１１の処理を繰り返す。

【４６７０】

ステップＳｅ７９１０において、切断用タイマが設定時間を経過したと判定した場合には（ステップＳｅ７９１０：ＹＥＳ）、ステップＳ７９１２に進み、既にBluetooth接続されてい携帯端末との当該接続を切断する。その後、ステップＳｅ７９０３に進む。

【４６７１】

ステップＳｅ７９０３～ステップＳ７９０７の処理は、処理パターンＰＹ６におけるステップＳｅ７８０４～ステップＳｅ７８０８と同じであるので説明を省略する。

【４６７２】

本処理によれば、パチンコ機１０で誰も遊技をしていないのに、パチンコ機１０が所有者がどこにいるか分からない携帯端末（所在不明の携帯端末）とBluetooth接続されている場合に、当該所定不明の携帯端末に対して切断を確認することができる。そして、パチンコ機１０で遊技をしようとしている遊技者の携帯端末を接近させることで、所在不明の携帯端末とのBluetooth接続を切断し、パチンコ機１０で遊技を行う遊技者の正当な携帯端末と新たにBluetooth接続をすることができる。

【４６７３】

＜通信中処理＞

次に通信中処理について説明する。以下の説明においては、パチンコ機１０がスマートフォン２００からカスタム設定情報を受信する処理パターンに加え、パチンコ機１０からスマートフォン２００にデータを出力する処理パターンについても説明をする。なお、通信中処理については、パチンコ機１０における処理のみ説明する。スマートフォン２００はパチンコ機１０とのBluetooth接続が確立しているので、パチンコ機１０からのデータ送信については常時受信をする。

【４６７４】

[処理パターンＣＹ１]（パチンコ機１０側処理）

図３２３は、通信中処理（パチンコ機１０側処理）における処理パターンＣＹ１を示すフローチャートである。

【４６７５】

処理の概要：

本処理は、スマートフォン２００からデータを受信した場合の処理である。パチンコ機１０がスマートフォン２００から受信するデータとしては例えばカスタム設定情報が挙げられる。

以下、フローチャートによって説明する。

【４６７６】

ステップＳｅ８００１では、スマートフォン２００とBluetooth接続中であるか否か

を判定する。ステップＳｅ８００１において、スマートフォン２００とBluetooth接続中であると判定した場合には（ステップＳｅ８００１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８００２に進む。一方、ステップＳｅ８００１において、スマートフォン２００とBluetooth接続されていないと判定した場合には（ステップＳｅ８００１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【４６７７】

ステップＳｅ８００２では、スマートフォン２００から入力されたデータ（カスタム設定情報）があるか否かを判定する。ステップＳｅ８００２において、スマートフォン２００から入力されたデータ（カスタム設定情報）があると判定した場合には（ステップＳｅ８００２：ＹＥＳ）、ステップＳ８００３に進み、入力されたデータに基づいて当該データを表示面４１ａに表示する。また、当該受信したカスタム設定情報に基づいて演出に関する値の設定を行う。その後、ステップＳｅ８００４において、スマートフォン２００に向けカスタム設定が完了したことを示す設定完了データを送信する。その後、本処理を終了する。一方、ステップＳｅ８００２において、スマートフォン２００から入力されたデータが無いと判定した場合には（ステップＳｅ８００２：ＮＯ）、本処理を終了する。

【４６７８】

本処理によれば、パチンコ機１０がスマートフォン２００とBluetooth接続されている場合に入力されたデータを表示面４１ａに表示することができる。

【４６７９】

[処理パターンＣＹ２]（パチンコ機１０側処理）

図３２４は、通信中処理（パチンコ機１０側処理）における処理パターンＣＹ２を示すフローチャートである。

【４６８０】

処理の概要：

本処理は、スマートフォン２００からデータを受信した場合の処理である。スマートフォン２００が接近している場合であってBluetooth接続されている場合にのみデータ入力をする構成である。パチンコ機１０がスマートフォン２００から受信するデータとしては例えばカスタム設定情報が挙げられる。

以下、フローチャートによって説明する。

【４６８１】

ステップＳｅ８１０１では、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出中であるか否かを判定する。すなわち、パチンコ機１０にスマートフォン２００が接近しているかを検出する。ステップＳｅ８１０１において、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出中であると判定した場合には（ステップＳｅ８１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８１０２に進む。一方、ステップＳｅ８１０１において、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出していないと判定した場合には（ステップＳｅ８１０１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【４６８２】

ステップＳｅ８１０２～ステップＳｅ８１０５の処理は、処理パターンＣＹ１におけるステップＳｅ８００１～ステップＳｅ８００４と同じであるので説明を省略する。

【４６８３】

本処理によれば、スマートフォン２００が接近している場合であってBluetooth接続されている場合にのみデータ入力をするので、意図せず他の携帯端末からのデータ入力を回避することができる。

【４６８４】

[処理パターンＣＹ３]（パチンコ機１０側処理）

図３２５は、通信中処理（パチンコ機１０側処理）における処理パターンＣＹ３を示すフローチャートである。

【４６８５】

処理の概要：
本処理は、パチンコ機１０のデータをスマートフォン２００に送信する処理である。パチンコ機１０とスマートフォン２００とのBluetooth接続が確立している期間は、出力データがあれば常にデータを送信する構成である。送信するデータとしては、遊技履歴情報に関するデータや、パチンコ機１０の演出に関する音声データ、その他アプリケーションＡＰＰ上での特典データ等を採用することができる。
以下、フローチャートによって説明する。
【４６８６】
ステップＳｅ８２０１では、スマートフォン２００とBluetooth接続中であるか否かを判定する。ステップＳｅ８２０１において、スマートフォン２００とBluetooth接続中であると判定した場合には（ステップＳｅ８２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８２０２に進む。一方、ステップＳｅ８２０１において、スマートフォン２００とBluetooth接続されていないと判定した場合には（ステップＳｅ８２０１：ＮＯ）、本処理を終了する。
【４６８７】
ステップＳｅ８２０２では、出力するデータがあるか否かを判定する。テップＳｅ８２０２において、出力するデータがあると判定した場合には（ステップＳｅ８２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８２０３においてスマートフォン２００にデータを送信する。
【４６８８】
一方、テップＳｅ８２０２において、出力するデータが無いと判定した場合には（ステップＳｅ８２０２：ＮＯ）、本処理を終了する。
【４６８９】
本処理によれば、パチンコ機１０とスマートフォン２００とのBluetooth接続が確立している期間は、出力データがあれば常にデータを送信することができる。
【４６９０】
[処理パターンＣＹ４]（パチンコ機１０側処理）
図３２６は、通信中処理（パチンコ機１０側処理）における処理パターンＣＹ４を示すフローチャートである。
【４６９１】
処理の概要：
本処理は、パチンコ機１０からスマートフォン２００にデータを送信する場合の処理である。スマートフォン２００が接近している場合であってBluetooth接続されている場合にのみデータを送信する構成である。すなわち、Bluetooth接続がされている特定状態において、ＮＦＣ検出状態が発生した場合に、特定情報としてのデータを送信（出力）する処理を実行する。送信するデータとしては、遊技履歴情報に関するデータや、パチンコ機１０の演出に関する音声データ、その他アプリケーションＡＰＰ上での特典データ等を採用することができる。
以下、フローチャートによって説明する。
【４６９２】
ステップＳｅ８３０１では、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出中であるか否かを判定する。すなわち、パチンコ機１０にスマートフォン２００が接近しているかを検出する。ステップＳｅ８３０１において、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出中であると判定した場合には（ステップＳｅ８３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８３０２に進む。一方、ステップＳｅ８３０１において、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出していないと判定した場合には（ステップＳｅ８３０１：ＮＯ）、本処理を終了する。
【４６９３】
ステップＳｅ８３０２～ステップＳｅ８３０４の処理は、処理パターンＣＹ３における８２０１～ステップＳｅ８２０３と同じであるので説明を省略する。

【４６９４】
本処理によれば、Bluetooth接続がされている特定状態において、ＮＦＣ検出状態である第１の入力状態が発生した場合に、特定情報としてのデータを送信（出力）する処理を実行するので、遊技者がパチンコ機１０からスマートフォン２００にデータ（例えば、遊技履歴情報）を送信して欲しい時だけ、スマートフォン２００をパチンコ機１０に接近させて、スマートフォン２００にデータを受信することができる。
【４６９５】
[処理パターンＣＹ５]（パチンコ機１０側処理）
図３２７は、通信中処理（パチンコ機１０側処理）における処理パターンＣＹ５を示すフローチャートである。
【４６９６】
処理の概要：
本処理は、パチンコ機１０からスマートフォン２００に出力可能なデータがある場合に、一旦バッファにデータを格納し、格納したデータの容量が所定容量に達した場合にスマートフォン２００に送信する構成である。例えば、遊技履歴情報のデータをバッファに格納しておき、所定容量に達したらスマートフォン２００に送信することができる。パチンコ機１０からスマートフォン２００への送信回数を削減することができ、データ送信する際の処理の負荷を軽減することができる。
以下、フローチャートによって説明する。
【４６９７】
ステップＳｅ８４０１では、スマートフォン２００とBluetooth接続中であるか否かを判定する。ステップＳｅ８４０１において、スマートフォン２００とBluetooth接続中であると判定した場合には（ステップＳｅ８４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８４０２に進む。一方、ステップＳｅ８４０１において、スマートフォン２００とBluetooth接続されていないと判定した場合には（ステップＳｅ８４０１：ＮＯ）、本処理を終了する。
【４６９８】
ステップＳｅ８４０２では、出力するデータがあるか否かを判定する。テップＳｅ８４０２において、出力するデータがあると判定した場合には（ステップＳｅ８４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８４０３において、当該データを送信用のバッファに格納する。その後、ステップＳｅ８４０４に進む。
【４６９９】
ステップＳｅ８４０４では、バッファに格納したデータの容量が所定量に達しているか否かを判定する。ステップＳｅ８４０４において、バッファに格納したデータの容量が所定量に達していると判定した場合には、ステップＳｅ８４０５に進み、バッファに格納していたデータをスマートフォン２００に送信する。その後、本処理を終了する。一方、ステップＳｅ８４０４において、バッファに格納したデータの容量が所定量に達していないと判定した場合には、本処理を終了する。
【４７００】
本処理によれば、出力するデータを一旦バッファにデータを格納し、格納したデータの容量が所定容量に達した場合にスマートフォン２００に送信するので、パチンコ機１０からスマートフォン２００への送信回数を削減することができ、データ送信する際の処理の負荷を軽減することができる。遊技履歴情報など、リアルタイムにパチンコ機１０からスマートフォン２００に送信する必要のないデータを送信する場合に最適な処理である。
【４７０１】
[処理パターンＣＹ６]（パチンコ機１０側処理）
図３２８は、通信中処理（パチンコ機１０側処理）における処理パターンＣＹ６を示すフローチャートである。
【４７０２】
処理の概要：

本処理は、パチンコ機１０にスマートフォン２００が接近している場合であってBluetooth接続されている場合にのみデータを送信する構成である。すなわち、Bluetooth接続がされている特定状態において、ＮＦＣ検出状態が発生した場合に、特定情報としてのデータを送信（出力）する処理を実行する。送信するデータとしては、遊技履歴情報に関するデータや、パチンコ機１０の演出に関する音声データ、その他アプリケーションＡＰＰ上での特典データ等を採用することができる。さらに、パチンコ機１０からスマートフォン２００に出力可能なデータがある場合に、一旦バッファにデータを格納し、格納したデータの容量が所定容量に達した場合にスマートフォン２００に送信する構成である。

以下、フローチャートによって説明する。

【４７０３】

ステップＳｅ８５０１では、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出中であるか否かを判定する。すなわち、パチンコ機１０にスマートフォン２００が接近しているかを検出する。ステップＳｅ８５０１において、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出中であると判定した場合には（ステップＳｅ８５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８５０２に進む。一方、ステップＳｅ８５０１において、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出していないと判定した場合には（ステップＳｅ８５０１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【４７０４】

ステップＳｅ８５０２～ステップＳｅ８５０６の処理は、処理パターンＣＹ５におけるステップＳｅ８４０１～ステップＳｅ８４０５の処理と同じであるので説明を省略する。

【４７０５】

本処理によれば、Bluetooth接続がされている特定状態において、ＮＦＣ検出状態である第１の入力状態が発生した場合に、特定情報としてのデータを送信（出力）する処理を実行するので、遊技者がパチンコ機１０からスマートフォン２００にデータ（例えば、遊技履歴情報）を送信して欲しい時だけ、スマートフォン２００をパチンコ機１０に接近させて、スマートフォン２００にデータを受信することができる。また、出力するデータを一旦バッファにデータを格納し、格納したデータの容量が所定容量に達した場合にスマートフォン２００に送信するので、パチンコ機１０からスマートフォン２００への送信回数を削減することができ、データ送信する際の処理の負荷を軽減することができる。遊技履歴情報など、リアルタイムにパチンコ機１０からスマートフォン２００に送信する必要のないデータを送信する場合に最適な処理である。

【４７０６】

[処理パターンＣＹ７]（パチンコ機１０側処理）

図３２９は、通信中処理（パチンコ機１０側処理）における処理パターンＣＹ７を示すフローチャートである。

【４７０７】

処理の概要：

本処理は、パチンコ機１０から送信可能なデータを一旦バッファに格納し、スマートフォン２００からデータの送信要求を受信した場合に、データをスマートフォン２００に送信する構成である。

【４７０８】

ステップＳｅ８６０１では、スマートフォン２００とBluetooth接続中であるか否かを判定する。ステップＳｅ８６０１において、スマートフォン２００とBluetooth接続中であると判定した場合には（ステップＳｅ８６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８６０２に進む。一方、ステップＳｅ８６０１において、スマートフォン２００とBluetooth接続されていないと判定した場合には（ステップＳｅ８６０１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【４７０９】

ステップＳｅ８６０２では、出力するデータがあるか否かを判定する。テップＳｅ８６

０２において、出力するデータがあると判定した場合には（ステップＳｅ８６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８６０３に進み、当該データをバッファに格納する。その後、ステップＳｅ８６０４に進む。

【４７１０】

一方、テップＳｅ８６０２において、出力するデータが無いと判定した場合には（ステップＳｅ８２０２：ＮＯ）、本処理を終了する。

【４７１１】

ステップＳｅ８６０４では、スマートフォン２００からデータの送信要求を受信したか否かを判定する。ステップＳｅ８６０４において、スマートフォン２００からデータの送信要求を受信したと判定した場合には（ステップＳｅ８６０４：ＹＥＳ）、バッファに格納したデータをスマートフォン２００に送信する。

【４７１２】

一方、ステップＳｅ８６０４において、スマートフォン２００からデータの送信要求を受信していないと判定した場合には（ステップＳｅ８６０４：ＮＯ）、本処理を終了する。

【４７１３】

本処理によれば、例えばスマートフォン２００のアプリケーションＡＰＰ上で遊技者が操作アイコン２８６（「遊技履歴情報受信」）を操作して遊技履歴の受信要求をする場合に適用することができる。すなわち、遊技者による情報取得要求のトリガーを受けてからデータを送信することができる。遊技者が不要なデータの受信を回避することができる。

【４７１４】

[処理パターンＣＹ８]（パチンコ機１０側処理）

図３３０は、通信中処理（パチンコ機１０側処理）における処理パターンＣＹ８を示すフローチャートである。

【４７１５】

処理の概要：

本処理は、パチンコ機１０にスマートフォン２００が接近している場合であってBluetooth接続されている場合にのみデータを送信する構成である。すなわち、Bluetooth接続がされている特定状態において、ＮＦＣ検出状態である第１の入力状態が発生した場合に、特定情報としてのデータを送信（出力）する処理を実行する。送信するデータとしては、遊技履歴情報に関するデータや、パチンコ機１０の演出に関する音声データ、その他アプリケーションＡＰＰ上での特典データ等を採用することができる。さらに、パチンコ機１０から送信可能なデータを一旦バッファに格納し、スマートフォン２００からデータの送信要求を受信した場合に、データをスマートフォン２００に送信する構成である。

【４７１６】

ステップＳｅ８７０１では、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出中であるか否かを判定する。すなわち、パチンコ機１０にスマートフォン２００が接近しているかを検出する。ステップＳｅ８７０１において、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出中であると判定した場合には（ステップＳｅ８７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８７０２に進む。一方、ステップＳｅ８７０１において、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出していないと判定した場合には（ステップＳｅ８７０１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【４７１７】

ステップＳｅ８７０２～ステップＳｅ８７０６の処理は、処理パターンＣＹ７におけるステップＳｅ８６０１～ステップＳｅ８６０５の処理と同じであるので説明を省略する。

【４７１８】

本処理によれば、Buetooth接続がされている特定状態において、ＮＦＣ検出状態である第１の入力状態が発生した場合に、特定情報としてのデータを送信（出力）する処理を実行するので、遊技者がパチンコ機１０からスマートフォン２００にデータ（例えば、遊

技履歴情報）を送信して欲しい時だけ、スマートフォン２００をパチンコ機１０に接近させて、スマートフォン２００にデータを受信することができる。さらに、例えばスマートフォン２００のアプリケーションＡＰＰ上で遊技者が遊技履歴情報受信ボタンを操作して遊技履歴の受信要求をする場合に適用することができる。すなわち、遊技者による情報取得要求のトリガーを受けてからデータを送信することができる。遊技者が不要なデータの受信を回避することができる。

【４７１９】

上記の通信中処理を適宜組み合わせることによって、例えば、表示面４１ａに表示された画像のキャプチャ画像データをスマートフォン２００に送信したり、遊技履歴情報をスマートフォン２００に送信したり、遊技結果に応じた特典（例えばアプリケーションＡＰＰ上の特典等）に関するデータをスマートフォン２００に送信したり、パチンコ機１０の音声データをスマートフォン２００に送信して、スマートフォン２００と接続されたイヤホンで聞くことを可能にしたりすることができる。その他、パチンコ機１０での大当たりの告知やその他演出上の遊技者への報知データをスマートフォン２００に送信し、当該データに基づいてスマートフォン２００を挙動させる（例えば、タッチパネル２０２への表示、バイブレイション、音声出力）ことができる。また、スマートフォン２００の操作をデータとしてパチンコ機１０に送信できるので、スマートフォン２００を演出操作ボタン２４の代わりとして用いることを可能にする。その他、上述したように、スマートフォン２００で設定したカスタム設定情報をパチンコ機１０に送信することができる。

【４７２０】

＜切断処理＞

次に切断処理について説明する。

【４７２１】

[処理パターンＤＳ１]（スマートフォン２００側処理）

図３３１は、切断処理（スマートフォン側）における処理パターンＤＳ１を示すフローチャートである。

【４７２２】

処理の概要：

本処理は、遊技者がスマートフォン２００のアプリケーションＡＰＰ上で遊技の終了時に遊技機とのBluetooth接続を解除する際に操作する遊技終了ボタンを操作した場合にパチンコ機１０とのBluetooth接続を解除する構成である。

以下、フローチャートによって説明する。

【４７２３】

ステップＳｅ８８０１では、パチンコ機１０に向けてBluetoothの切断要求を送信する。その後、ステップＳｅ８８０２に進み、パチンコ機１０との通信を切断する。なお、後述するように、遊技機側もスマートフォン２００からの切断要求を受信すると通信を切断する処理を行う（処理パターンＤＹ１,ＤＹ２,ＤＹ５,ＤＹ８）。

【４７２４】

本処理によれば、Bluetoothの接続を簡易な処理によって切断することができる。

【４７２５】

[処理パターンＤＳ２]（スマートフォン２００側処理）

図３３２は、切断処理（スマートフォン側）における処理パターンＤＳ２を示すフローチャートである。

【４７２６】

処理の概要：

本処理は、Bluetooth接続の切断前にパチンコ機１０からデータを受信し、その後に切断する構成である。

以下、フローチャートによって説明する。

【４７２７】

ステップＳｅ８９０１では、パチンコ機１０に向けてBluetoothの切断要求を送信す

る。その後、ステップＳｅ８９０２に進み、パチンコ機１０から受信するデータがあるか否かを判定する。具体的には、切断要求を送信した相手側であるパチンコ機１０から送信するデータがあることを示す信号を受信することで判定する。ステップＳｅ８９０２において、パチンコ機１０から受信するデータがあると判定した場合には（ステップＳｅ８９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８９０３に進みパチンコ機１０からデータを受信する。なお、パチンコ機１０に格納されている全てのデータを受信するまでステップＳｅ８９０２とステップＳｅ８９０３の処理は繰り返される。

【４７２８】

ステップＳｅ８９０２において、パチンコ機１０から受信するデータが無いと判定した場合には（ステップＳｅ８９０２：ＮＯ）、ステップＳｅ８９０４に進み通信を切断し、本処理を終了する。

【４７２９】

本処理によれば、パチンコ機１０からスマートフォン２００に送信すべきデータを全て受信してから通信を切断することができる。

【４７３０】

[処理パターンＤＹ１]（パチンコ機１０側処理）

図３３３は、切断処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＤＹ１を示すフローチャートである。

【４７３１】

処理の概要：

本処理は、スマートフォン２００からパチンコ機１０に切断要求があった場合に通信を切断する処理である。すなわち、特定の条件の成立としての切断要求の受信に基づいて、対応情報入力状態（特定状態）としてのパチンコ１０とスマートフォン２００との間におけるBluetoothによる通信状態を終了する。

以下、フローチャートによって説明する。

【４７３２】

ステップＳｅ９００１では、スマートフォン２００から切断要求を受信したか否かを判定する。ステップＳｅ９００１において、スマートフォン２００から切断要求を受信したと判定した場合には（ステップＳｅ９００１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９００２に進み、スマートフォン２００との通信を切断する。その後、本処理を終了する。

【４７３３】

一方、ステップＳｅ９００１において、スマートフォン２００から切断要求を受信していないと判定した場合には（ステップＳｅ９００１：ＮＯ）、そのまま本処理を終了する。

【４７３４】

本処理によれば、簡易な処理によってスマートフォン２００との通信を切断することができる。

【４７３５】

[処理パターンＤＹ２]（パチンコ機１０側処理）

図３３４は、切断処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＤＹ２を示すフローチャートである。

【４７３６】

処理の概要：

本処理は、スマートフォン２００とのペアリング処理を実行した際に他の携帯端末との多重接続を回避するために、ＮＦＣモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されていた接続情報を無効なものに書き換えていた場合に、通信を切断する際に当該接続情報を有効なものに書き換える構成である。具体的には、本処理は、ペアリング処理として処理パターンＰＹ２（図３１７参照）が採用されていた場合に、切断処理として適用される処理である。

以下、フローチャートによって説明する。

【４７３７】
　ステップＳｅ９１０１では、スマートフォン２００から切断要求を受信したか否かを判定する。ステップＳｅ９１０１において、スマートフォン２００から切断要求を受信したと判定した場合には（ステップＳｅ９１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９１０２に進み、スマートフォン２００との通信を切断する。その後、ステップＳｅ９１０３に進む。
【４７３８】
　ステップＳｅ９１０３では、ＮＦＣモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されていた接続情報を無効なものから有効なものに書き換える。その後、本処理を終了する。
【４７３９】
　一方、ステップＳｅ９１０１において、スマートフォン２００から切断要求を受信していないと判定した場合には（ステップＳｅ９１０１：ＮＯ）、そのまま本処理を終了する。
【４７４０】
　本処理によれば、携帯端末との多重接続を回避するためにＮＦＣモジュール内のＲＡＭ１１０ａに格納されていた接続情報を無効なものに書き換えていたが、通信の切断時に有効なものに書き換えるので、新たな携帯端末と通信をすることができる。
【４７４１】
[処理パターンＤＹ３]（パチンコ機１０側処理）
　図３３５は、切断処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＤＹ３を示すフローチャートである。
【４７４２】
　処理の概要：
　本処理は、通信中処理として、スマートフォン２００がパチンコ機１０に近接又は当接している場合にのみ通信を行う構成となっていた処理パターン（ＣＹ２/ＣＹ４/ＣＹ６/ＣＹ８）が採用されていた場合に、切断処理として採用される処理である。パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０がスマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出できなくなった場合に通信を切断する処理である。すなわち、特定の条件の成立としてパチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０がスマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出できなくなったことに基づいて、対応情報入力状態（特定状態）としてのパチンコ１０とスマートフォン２００との間におけるBluetoothによる通信状態を終了する。
　以下、フローチャートによって説明する。
【４７４３】
　ステップＳｅ９２０１では、ＮＦＣモジュール１１０がスマートフォン２００のＮＦＣを検出していないか否かを判定する。ステップＳｅ９２０１において、ＮＦＣモジュール１１０がスマートフォン２００のＮＦＣを検出していないと判定した場合には（ステップＳｅ９２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９２０２に進み、通信を切断する。
【４７４４】
　一方、ステップＳｅ９２０１において、ＮＦＣモジュール１１０がスマートフォン２００のＮＦＣを検出していると判定した場合には（ステップＳｅ９２０１：ＮＯ）、本処理を終了する。
【４７４５】
　本処理によれば、スマートフォン２００が接近している場合にのみ通信をすることができ、例えば、遊技者がパチンコ機１０の席を離れた際には通信を切断することができる。従って、新たな遊技者の携帯端末との接続をスムーズに開始することができる。
【４７４６】
[処理パターンＤＹ４]（パチンコ機１０側処理）
　図３３６は、切断処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＤＹ４を示すフローチャートである。
【４７４７】
　処理の概要：

本処理は、パチンコ機１０の電源がオフになった場合に通信を切断する構成である。すなわち、特定の条件の成立としてパチンコ機１０の電源がオフになったことに基づいて、対応情報入力状態（特定状態）としてのパチンコ１０とスマートフォン２００との間におけるBluetoothによる通信状態を終了する。

以下、フローチャートによって説明する。

【４７４８】

ステップＳｅ９３０１では、パチンコ機１０の電源がオフにされたか否かを判定する。ステップＳｅ９３０１において、パチンコ機１０の電源がオフにされたと判定した場合には（ステップＳｅ９３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９３０２に進み、通信を切断する。

【４７４９】

一方、ステップＳｅ９３０１において、パチンコ機１０の電源がオフにされていないと判定した場合には（ステップＳｅ９３０１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【４７５０】

本処理によれば、パチンコ機１０の電源がオフになった場合に通信を切断することができる。

【４７５１】

また、その他採用可能な構成として、スマートフォン２００の電源がオフとなった場合に、パチンコ機１０側で通信を切断できる構成を採用してもよい。その場合、ステップＳｅ９３０１において、スマートフォン２００の電源がオフであるか否かを判定する構成を採用すればよい。

【４７５２】

[処理パターンＤＹ５]（パチンコ機１０側処理）

図３３７は、切断処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＤＹ５を示すフローチャートである。

【４７５３】

処理の概要：

本処理は、Bluetooth接続の切断前にスマートフォン２００に送信可能なデータを送信してから通信を切断する構成である。スマートフォン２００側の処理パターンＤＳ２に対応する処理である。

以下、フローチャートによって説明する。

【４７５４】

ステップＳｅ９４０１では、スマートフォン２００からBluetoothの切断要求を受信したか否かを判定する。ステップＳｅ９４０１において、スマートフォン２００からBluetoothの切断要求を受信したと判定した場合には（ステップＳｅ９４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９４０２に進む。

【４７５５】

一方、ステップＳｅ９４０１において、スマートフォン２００からBluetoothの切断要求を受信していないと判定した場合には（ステップＳｅ９４０１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【４７５６】

ステップＳｅ９４０２では、スマートフォン２００に送信するデータがあるか否かを判定する。ステップＳｅ９４０２において、スマートフォン２００に送信するデータがあると判定した場合には（ステップＳｅ９４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９４０３に進み、スマートフォン２００に対してデータの送信をする。なお、パチンコ機１０に格納されている全てのデータを送信するまでステップＳｅ９４０２とステップＳｅ９４０３の処理は繰り返される。

【４７５７】

ステップＳｅ９４０２において、送信するデータが無いと判定した場合には（ステップＳｅ９４０２：ＮＯ）、ステップＳｅ９４０４に進み、通信を切断し、本処理を終了する。

【４７５８】
本処理によれば、パチンコ機１０からスマートフォン２００に送信すべきデータを全て受信してから通信を切断することができる。
【４７５９】
[処理パターンＤＹ６]（パチンコ機１０側処理）
図３３８は、切断処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＤＹ６を示すフローチャートである。
【４７６０】
処理の概要：
本処理は、パチンコ機１０が、ＮＦＣモジュール１１０とは別に、もう一つＮＦＣモジュール（以下、切断用ＮＦＣとも呼ぶ）を備える構成を前提とした処理である。切断用ＮＦＣは、内枠１３を開いたパチンコ機１０の内部に設置されている。すなわち、遊技ホールのスタッフがシリンダ錠１７を用いて内枠１３を開かないと切断用ＮＦＣに接することはできない。この切断用ＮＦＣは、遊技ホールのスタッフが強制的に通信の切断を行なうために設けられる。当該処理は、特定状態としてのBluetooth接続状態が発生した場合に、特定の入力としての切断用ＮＦＣによる信号の入力を行うことで強制的に特定状態としてのBluetooth接続状態を終了させる処理である。従って、当該切断用ＮＦＣは、遊技ホールのスタッフしか所持していない専用のＮＦＣ端末を接近させた場合にしかＯＮ状態にはならない。切断用ＮＦＣは、音声発光制御装置９０に接続されており、音光側ＭＰＵ９２によって制御される。本処理は、切断用ＮＦＣを用いて通信を切断する処理である。すなわち、特定の条件の成立として切断用ＮＦＣがＯＮ状態であることに基づいて、対応情報入力状態（特定状態）としてのパチンコ１０とスマートフォン２００との間におけるBluetoothによる通信状態を終了する構成である。
以下、フローチャートによって説明する。
【４７６１】
ステップＳｅ９５０１では、音光側ＭＰＵ９２が切断用ＮＦＣを監視する。その後、ステップＳｅ９５０２に進み、切断用ＮＦＣがＯＮ状態であるか否かを判定する。すなわち、専用のＮＦＣ端末が接近したか否かを判定する。
【４７６２】
ステップＳｅ９５０２において、切断用ＮＦＣがＯＮ状態であると判定した場合には（ステップＳｅ９５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９５０４に進み、通信を切断する。その後、ステップＳｅ９５０５に進み、ＮＦＣモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されている接続情報を無効なものから有効なものに書き換える。その後、本処理を終了する。
【４７６３】
一方、ステップＳｅ９５０２において、切断用ＮＦＣがＯＮ状態ではないと判定した場合には（ステップＳｅ９５０２：ＮＯ）、ステップＳｅ９５０３に進む。
【４７６４】
ステップＳｅ９５０３では、スマートフォン２００から切断要求を受信したか否かを判定する。ステップＳｅ９５０３において、スマートフォン２００から切断要求を受信していないと判定した場合には（ステップＳｅ９５０３：ＮＯ）、本処理を終了する。
【４７６５】
一方、ステップＳｅ９５０３において、スマートフォン２００から切断要求を受信したと判定した場合には（ステップＳｅ９５０３：ＹＥＳ）、上記説明したステップＳｅ９５０４およびステップＳｅ９５０５を実行し、本処理を終了する。
【４７６６】
本処理によれば、強制的に特定状態としてのBluetooth接続状態を終了させることができる。すなわち、強制的に通信の切断を行なうことができる。例えば、所在不明の携帯端末と通信が確立されている場合に、ホールスタッフが強制的に通信を切断することができる。

【４７６７】
　また、変形例として、強制的に特定状態としてのBluetooth接続状態において切断用ＮＦＣによる入力（ＯＮ状態）を行うことで、切断用ＮＦＣによる入力がされるよりも前に入力されたBluetoothによる入力データ（例えば、カスタム設定情報）を無効にする手段を備える構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、切断用ＮＦＣによる入力以前に入力されたカスタム設定情報の内容に影響を受けずに切断用ＮＦＣによる入力後に入力された新たなカスタム設定情報の内容を反映させることができる。より具体的には、例えば、所在不明の携帯端末と通信が確立されている場合に、ホールスタッフが切断用ＮＦＣを用いて強制的に通信を切断した際に、それまでに所在不明の携帯端末によって入力されたカスタム設定情報を無効にすることができ、切断用ＮＦＣによる入力後に新たな遊技者によって携帯端末から入力された新たなカスタム設定情報の内容を反映させることができる。
【４７６８】
　なお、本処理においては通信を強制的に切断するために切断用ＮＦＣを採用したが、そのような構成に限定されず、特定の入力として他の構成を採用してもよい。例えば、前扉枠１４に強制的に通信を切断可能なスイッチを設けてもよい。切断用ＮＦＣを前扉枠１４に設置してもよい。窓部１８に手などが接近したことを検出可能なセンサーを設け、窓部１８に手を接近させたことによって通信を強制的に切断する構成を採用してもよい。
【４７６９】
　また、図３３９（ａ）に示すように、パチンコ１０が少なくとも所定の携帯端末と特定状態としてのBluetooth接続状態（通信状態）で、かつ、非変動状態である場合に、特定状態としてのBluetooth接続状態であることを示す特定情報を表示面４１ａに表示する構成を採用してもよい。具体的には、「通信中」と表記された特定状態表示画像ＳＤＰ１を特定情報として表示面４１ａの中心に表示する。その他、図３３９（ｂ）に示すように、パチンコ１０が少なくとも所定の携帯端末と特定状態としてのBluetooth接続状態（通信状態）で変動状態である場合に、特定状態としてのBluetooth接続状態であることを示す特定情報を表示面４１ａに表示する構成を採用してもよい。具体的には、「通信中」と表記された特定状態表示画像ＳＤＰ２を特定情報として、表示面４１ａの領域のうち変動表示中の装飾図柄を避けた領域に表示する。このような構成を採用することで、ホールスタッフおよび遊技者が容易に、パチンコ１０がBluetooth接続状態であるか否かを判断することができる。その結果、パチンコ１０が所在不明の携帯端末と通信が確立されているかをホールスタッフが判断しやすくなり、切断用ＮＦＣを用いて強制的に通信を切断すべきか否かを判断しやすくなる。さらに、このような構成を採用することにより、遊技者もパチンコ１０がBluetooth接続状態であるか否かを判断することができ、パチンコ１０で誰も遊技をしていない状態であっても、パチンコ１０を他の遊技者が遊技をしている途中であるのかを判断することができたり、パチンコ１０と当該遊技者が所持しているスマートフォンとをBluetooth接続することが可能か否かを判断することができる。
【４７７０】
[処理パターンＤＹ７]（パチンコ機１０側処理）
　図３４０は、切断処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＤＹ７を示すフローチャートである。
【４７７１】
　処理の概要：
　本処理は、携帯端末との一回の接続に有効時間を設ける構成である。具体的には、接続時間をカウントするタイマ（接続タイマ）を設け、実際の接続時間（接続タイマ値）が、予め設定された接続有効時間に達した場合に通信を切断する構成である。すなわち、特定の条件の成立として接続有効時間に達したことに基づいて、対応情報入力状態（特定状態）としてのパチンコ１０とスマートフォン２００との間におけるBluetoothによる通信状態を終了する構成である。
　以下、フローチャートによって説明する。

【４７７２】
　ステップＳｅ９６０１では、接続タイマ値が予め設定された接続有効時間に達したか否かを判定する。ステップＳｅ９６０１において、接続タイマ値が予め設定された接続有効時間に達したと判定した場合には（ステップＳｅ９６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９６０２に進み、通信を切断する。
【４７７３】
　一方、ステップＳｅ９６０１において、接続タイマ値が予め設定された接続有効時間に達していないと判定した場合には（ステップＳｅ９６０１：ＮＯ）、本処理を終了する。
【４７７４】
　本処理によれば、一回の通信時間に制限を設けることができる。
【４７７５】
[処理パターンＤＹ８]（パチンコ機１０側処理）
　図３４１は、切断処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＤＹ８を示すフローチャートである。
【４７７６】
　処理の概要：
　本処理は、過去に接続（通信）と切断がされた携帯端末内にパチンコ機１０のBluetoothの接続情報が記憶されている場合に、再び当該携帯端末がパチンコ機１０に接近したときに意図せずに自動的にパチンコ機１０に接続されないようにするために、接続されている携帯端末との通信を切断する際に、ＢＴモジュール１１１の接続情報自体を新たな接続情報に変更し、それに合わせてＮＦＴモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されている接続情報も当該新たな接続情報に変更する構成である。当該携帯端末が再びパチンコ機１０と接続されるためには、所定の条件として、再度、パチンコ機１０に接近してＮＦＣによる出力可能状態への移行を含むペアリング処理を行ってから接続されるようにすることができる。すなわち特定状態としてのBluetooth接続状態を終了する場合に、所定の条件として、再度パチンコ機１０に接近してペアリング処理を行ってから接続するという条件を満たしていない場合には、特定状態としてのBluetooth接続状態を発生させないように制限する処理を実行する。この処理において、通信を切断する場合に、ＢＴモジュール１１１自体のパスワードとＮＦＴモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されているパスワードを毎回変更することになるが、新たに設定するパスワードを乱数によって更新する構成を採用してもよい。
　以下、フローチャートによって説明する。
【４７７７】
　ステップＳｅ９７０１では、スマートフォン２００から切断要求を受信したか否かを判定する。ステップＳｅ９７０１において、スマートフォン２００から切断要求を受信したと判定した場合には（ステップＳｅ９７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９７０２に進み、スマートフォン２００との通信を切断する。その後、ステップＳｅ９７０３に進む。
【４７７８】
　一方、ステップＳｅ９７０１において、スマートフォン２００から切断要求を受信していないと判定した場合には（ステップＳｅ９７０１：ＮＯ）、ステップＳｅ９７０３に進む。
【４７７９】
　ステップＳｅ９７０３では、パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１自体の接続情報のうちパスワードを新たなパスワードに変更する。その後、ステップＳｅ９７０４に進む。
【４７８０】
　ステップＳｅ９７０４では、ＮＦＴモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されている接続情報のうちパスワードを、当該新たなパスワードに変更する。すなわち、ＢＴモジュール１１１自体のパスワードとＮＦＴモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されているパスワードを、いずれも変更し、かつ、どちらも同じパスワードに設定する。その後、本処理を終了する。

【４７８１】
本処理によれば、特定状態としてのBluetooth接続状態を終了する場合に、改めて特定状態を発生させるために所定の条件として、再度パチンコ機１０に接近してペアリング処理を行ってから接続するという条件を設けることで、一度特定状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に特定状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立したスマートフォン２００が、次回からパチンコ機１０と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反してパチンコ機１０とスマートフォン２００とが通信を確立してしまう虞がある。本処理によれば、過去にパチンコ機１０と間で特定状態としてのBluetooth接続状態を確立したスマートフォン２００であっても次回に特定状態としてのBluetooth接続状態を確立するために所定の発生条件を設けることで、遊技者の意に反してパチンコ機１０とスマートフォン２００とが特定状態としてのBluetooth接続状態を確立してしまうといった問題を回避することができる。
【４７８２】
より具体的には、過去にパチンコ機１０と接続されたことがある携帯端末が自動的に接続されてしまうことを防止することができる。すなわち、スマートフォン２００が再びパチンコ機１０と接続されるためには、再度、パチンコ機１０に近接又は当接してペアリング処理を行ってから接続されるようにすることができる。この処理において、通信を切断する場合に、ＢＴモジュール１１１自体のパスワードとＮＦＴモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されているパスワードを毎回変更することになるが、新たに設定するパスワードを乱数によって更新する構成を採用してもよい。
【４７８３】
ここで本処理の効果についてより詳細に説明する。従来より、ＮＦＣを利用した製品およびBluetoothを利用した製品は種々存在する。ＮＦＣによってBluetoothの接続情報をワンタッチで取得しスマートフォン側でその情報を基にBluetooth接続をすることは、他の機器でも適用可能である。例えば、Bluetooth接続可能なイヤホンが考えられる。当該イヤホンをスマートフォンとBluetooth接続をする場合には、ペアリングを行う必要がある。その際に、ＮＦＣによってイヤホン側のBluetoothの接続情報をワンタッチで取得しスマートフォン側でその情報を基にイヤホンとペアリングを行うBluetooth接続をすることも可能である。しかしながら、通常であれば初めて接続をする際にペアリングを行い、それ以後は自動で接続されることがBluetoothの有意な点であり、毎回ＮＦＣを利用して接続情報を取得してペアリングを行って接続をすることは、むしろ処理の増大や、利用者の手間の増大、ＮＦＣ機能を搭載するためのコストなど、不利益となる部分が大きい。すなわち、通常のBluetoothを利用した機器にＮＦＣを搭載することによる効果は比較的小さく不利益となる部分が大きい。しかしながら、ＮＦＣによってBluetoothの接続情報をワンタッチで取得しスマートフォン側でその情報を基に相手側と接続するという思想は、接続対象となり得る相手側機器（遊技機）が多数存在するパチンコ店における遊技者のスマートフォンと遊技者が任意に選択した遊技機とをペアリングする場合には非常に有効である。パチンコ店には多数社の多種の遊技機が設置されているのが一般的である。遊技者は遊技を行う場合に、その中から任意で一台を選択し遊技を行う。しかし、遊技者は毎日同じ遊技機で遊技をするわけではなく、その日のうちに何度も遊技をする遊技機を変更する。それにとどまらず、遊技をするホールを日ごとに変更する遊技者も存在する。このような場合、一度ペアリングをした遊技機と切断後に自動的に接続されてしまうことは遊技者、遊技機、パチンコホールにとって好ましいことではなく、遊技者のスマートフォンと遊技機が自動で通信可能であることが不利益となってしまう。本処理は当該課題を解決可能である。具体的には、上述したように、特定状態としてのBluetooth接続状態を終了する場合に、改めて特定状態を発生させるために所定の発生条件として、再度パチンコ機１０に接近してペアリング処理を行ってから接続するという条件を設けることで、一度特定状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に特定状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。す

なわち、ＮＦＣによってBluetoothの接続情報をワンタッチで取得しスマートフォン側でその情報を基にBluetooth接続を行う処理は、一般的な機器に適用しても効果は小さく不利益が大きいが、その一方、遊技機に適用した場合には非常に効果が大きいものとなる。

【４７８４】

以上、遊技機側における切断処理を説明したが、Bluetooth通信状態となっているスマートフォン２００とパチンコ機１０との間での通信状態が切断状態となるケースは、以下の３つが挙げられる。

（ケース１）スマートフォン２００からの切断要求を受信した場合（ＤＹ１,ＤＹ２,ＤＹ５,ＤＹ８）

（ケース２）遊技機側の切断による場合（ＤＹ３,ＤＹ４,ＤＹ６,ＤＹ７）

（ケース３）スマートフォン２００がBluetooth通信可能範囲外となった場合

上記ケース３のように、遊技者がBluetooth接続した遊技機から移動し、Bluetooth通信可能範囲外に出てしてしまうとBluetooth通信状態が維持できなくなり、実質的に切断状態となる。この場合はスマートフォン２００側からの切断要求は無く、仮にパチンコ機１０から切断確認を送信したとしても返信はない。この場合は切断状態となった事実をもって切断処理を行う。その際は、ケース１に該当する各処理（ＤＹ１,ＤＹ２,ＤＹ５,ＤＹ８）における「切断要求あり？」の判断で要求があったものとして処理を行う。

以上、パチンコ機１０とスマートフォン２００との接続方法、通信方法および切断方法について説明をした。

【４７８５】

次に、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本パチンコ機１０の利点について述べる。

【４７８６】

従来、演出カスタム設定が可能な遊技機においては、演出カスタム設定を実行するまでに複雑な作業が必要であり、演出カスタム設定を実行することは非常に難易度の高い作業であった。そのため、演出カスタム設定に関して単純な作業でカスタム設定可能状態を発生させることが可能な遊技機が望まれている。本実施形態によれば構成として以下の構成を採用できる。

【４７８７】

以上の課題に対して本実施形態のパチンコ１０が採用した構成について以下に具体的に説明する。

【４７８８】

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段と、

前記当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行手段と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行なう演出実行手段と、

前記演出実行手段と電気的に接続され、前記演出実行手段に対して遊技者によるBluetooth通信による入力が可能なBluetoothによる入力手段と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

NFC監視状態において、所定のスマートフォン等がNFCの電波受信部に対してNFC検出可能距離まで近接又は当接した場合にNFC検出状態となるNFCモジュールと、

NFCモジュールがNFC検出状態となった場合に少なくとも所定の発信を実行可能なNFCのアンテナと、を備え、

NFCによる出力が可能状態が成立した場合に、NFCのアンテナによって、NFCのＲＡＭに記憶された情報であって前記演出実行手段へのBluetooth接続要求の入力に対応したBluetoothの各種接続情報をNFCのアンテナによって発信するように構成され、

前記出力されたBluetoothの各種接続情報に対応したBluetooth接続要求の入力を検出した場合に、前記演出実行手段におけるカスタム設定可能な演出の情報に関する、演出のカスタム設定情報の設定を実行し得るように構成された
ことを特徴とする遊技機。
【４７８９】
したがって、本実施形態によれば、効果として、NFCとBluetoothという単純な処理や作業で遊技機とスマートフォン等の携帯端末との通信状態、すなわちカスタム設定可能状態を発生させることができる。
【４７９０】
本実実施形態によれば、構成として、所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、内部抽選を実行する抽選処理と、内部抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示部と、内部抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する当選遊技回変動の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行部と、前記所定期間の変動表示中に複数の演出を用いて変動演出を行なう演出処理実行部と、演出処理実行部に対して遊技者による外部入力が可能な外部入力手段とを備えている。そして、本実施形態によれば、外部入力手段は、所定の待機期間において、所定の検出され得る対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接した場合に検出完了状態となる検出ユニットを備え、本遊技機は、検出ユニットが検出完了状態となった第１の入力状態が発生した場合に、所定の記憶手段に記憶された情報であって演出処理実行部に関連した複数の関連情報を外部出力する外部出力手段を備え、外部出力された複数の関連情報に対応した所定の情報入力を検出した対応情報入力状態が発生した場合に、演出処理実行部における所定の設定可能な情報に対応する情報の外部入力および外部出力が可能である。
【４７９１】
したがって、本実施形態によれば、効果として、遊技機に対する情報の入力および遊技機からの情報の出力を単純な作業で行うことが可能となる。よって、演出処理実行部に対して設定可能な情報に対応する情報を外部から遊技機に入力することができ、さらに、遊技機から外部に出力をすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。遊技機に記憶されている演出処理実行部に対して設定可能な情報に関する情報を遊技機の外部に出力することができるので、遊技機の外部において演出処理実行部に対して設定可能な情報に関する情報を利用することができ、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。
【４７９２】
また、遊技機の状態として、検出完了状態を経てさらに複数の演出実行関連情報に対応した情報の入力を検出した状態が発生することで演出の実行における設定可能な情報に関する情報の入力および出力が可能となるように構成されているので、なんらの条件や状態の遷移無しに不意に意図せず演出の実行における設定可能な情報に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。
【４７９３】
また、所定の検出される対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接した場合に検出完了状態になるので、単に検出実行部の周囲に不特定の検知される対象物が存在することだけで、演出の実行における設定可能な情報に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。より具体的には、検出完了状態になるために、所定の検出される対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接させることを条件とすることで、遊技者の意思を確認することができ、遊技者の意思と反して演出の実行における設定可能な情報に対応する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。
【４７９４】
具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、第１特図抽選を実行するための条件（所定の抽選条件）や、第２特図抽選を実行するための条件（所定の抽選条件）が成立したか否かを判断し、それらの条件が成立したと判断されることに基づいて特図抽選（内

部抽選）を実行可能であり、特図抽選（内部抽選）の結果に基づいて、所定期間の特別図柄の変動表示を実行し、特図抽選の結果が特図大当たりであった場合に実行される特定の表示結果を表示する当選遊技回変動の終了後に特電開閉実行モードを実行し、所定期間の変動表示中に変動演出を実行し、変動演出の実行に対して遊技者によるカスタム設定情報の入力を可能とするためのBluetoothによる入力手段（外部入力手段）を備える。そして、Bluetootによる入力手段は、NFC監視状態（入力可能期間）において、スマートフォンがNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接した場合にNFC検出状態となるNFCモジュールと、NFCモジュールがNFC検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に、NFCのＲＡＭ１１０ａに記憶されたBluetoothの接続情報をNFCによって出力する手段とを備え、NFCによって出力されたBluetoothの接続情報に対応した接続要求の入力を検出した特定状態が発生した場合に、演出の実行における演出のカスタム設定情報のBluetoothを介した入力および遊技履歴情報のBluetoothを介した出力が可能である。

【４７９５】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、パチンコ機１０における演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報のBluetoothを介した入力および出力を好適に行うことが可能となる。よって、演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報を外部からパチンコ機１０に入力することができ、さらに、パチンコ機１０から外部に出力をすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。パチンコ機１０に記憶されている演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報をパチンコ機１０の外部に出力することができ、パチンコ機１０の外部において演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報を利用することができ、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。

【４７９６】

より具体的な効果として、例えば、遊技機の演出に関するカスタム設定情報を予め用意しておき、遊技をする際に当該カスタム設定情報を外部（例えば携帯端末）から遊技機に入力することができる。このような構成とすることで、遊技機が備える演出操作ボタンや、十字キーを遊技者が操作することによって演出のカスタム設定を行うのではなく、例えば遊技者が携帯端末上で予め設定したカスタム設定情報を遊技機に入力することが可能になる。よって、遊技者が遊技機でカスタム設定をするために費やす時間を削減することができる。結果として、遊技機で早く遊技をしたいと所望する遊技者や、せっかく遊技ホールに来たのだから少しの時間でも遊技を楽しみたいと思う遊技者にも演出のカスタム設定を利用してもらいやすい構成にすることができる。

【４７９７】

さらに、このような構成とすることで、スマートフォン２００で演出にカスタム設定をすることができるので、遊技の開始前に演出操作ボタンや、十字キーを用いて手作業で入力することを回避することができる。遊技者は、携帯端末（例えばスマートフォン）上で、操作性に優れたタッチパネル等を用いて快適に演出のカスタム設定を行なうことができる。よって、演出に関する詳細なカスタム設定を遊技者が行なうことを容易にし、より一層遊技の興趣向上を図ることができる。

【４７９８】

さらに、パチンコ機１０の状態として、NFC検出状態を経てさらBluetoothの接続情報に対応した情報である接続要求の入力を検出した状態が発生することで演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力が可能となるように構成されているので、なんらの条件や状態の遷移無しに不意に意図せず演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【４７９９】

また、スマートフォン２００がNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接した場合にNFC検出状態になるので、単にNFCアンテナの周囲に不特定のスマート

フォンなどの携帯端末が存在することだけで、演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。より具体的には、ＮＦＣ検出状態になるために、スマートフォン２００がＮＦＣアンテナに対してＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接させることを条件とすることで、遊技者の意思を確認することができ、遊技者の意思と反して演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【４８００】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態が発生した場合に、所定の待機期間において検出完了状態が発生した場合に出力した複数の関連情報が出力されることを抑制する抑制処理を行うことができる。

【４８０１】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態が発生している状態において、新たな検出され得る対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接した場合に複数の関連情報が出力されることを抑制することができる。例えば検出され得る対象物が検出実行部に近接又は当接したことによって検出完了状態を経て、対応情報入力状態なっている場合に、他の検出され得る対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接したとしても検出完了状態が発生した場合に出力した複数の関連情報が出力されるのを抑制するので、当該検出され得る対象物の近接又は当接に対して、対応情報入力状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の検出され得る対象物と、対応情報入力状態となることを抑制することができる。

【４８０２】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したＢｌｕｅｔｏｏｔｈの通信状態が発生した場合に、所定の待機期間において検出完了状態が発生した場合に出力した複数の関連情報が出力されることを抑制する抑制処理を行うことができる。

【４８０３】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したＢｌｕｅｔｏｏｔｈの通信状態が発生している状態において、新たな携帯端末がＮＦＣアンテナに対してＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接した場合にＢｌｕｅｔｏｏｔｈの接続情報が出力されることを抑制することができる。例えば携帯端末がＮＦＣアンテナに近接又は当接したことによってＮＦＣ検出状態を経て、接続要求の入力が完了したＢｌｕｅｔｏｏｔｈの通信状態になっている場合に、他の携帯端末がＮＦＣアンテナに対してＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接したとしてもＮＦＣ検出状態が発生した場合に出力したＢｌｕｅｔｏｏｔｈの接続情報が出力されるのを抑制するので、当該他の携帯端末の近接又は当接に対して、接続要求の入力が完了したＢｌｕｅｔｏｏｔｈの通信状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の検出され得る他の携帯端末と、接続要求の入力が完了したＢｌｕｅｔｏｏｔｈの通信状態となることを抑制することができる。

【４８０４】

さらに、本実施形態によれば、構成として、検出完了状態が発生してから所定期間が経過するまで複数の関連情報の入力が検出されなかった場合に、対応情報入力状態を発生させるには再度検出完了状態を発生させることが必要な状態を発生させる。

【４８０５】

よって、本実施形態によれば、効果として、検出完了状態が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず複数の関連情報の入力の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反して検出完了状態が発生した可能性や、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本実施形態によれば、そのような場合には対応情報入力状態を発生させるためには再度検出完了状態を発生させることが必要な状態を発生させることで、検出完了状態を発生させた遊技者と、その状態から対応情報入力状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。

【４８０６】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、NFC検出状態が発生してから所定期間が経過するまで接続要求の入力の入力が検出されなかった場合に、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させるには再度NFC検出状態を発生させることが必要な状態を発生させる。

【４８０７】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、NFC検出状態が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず接続要求の入力の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反してNFC検出状態が発生した可能性や、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本実施形態によれば、そのような場合には接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させるためには再度NFC検出状態を発生させることが必要な状態を発生させることで、NFC検出状態を発生させた遊技者と、その状態から接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。

【４８０８】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態が発生した場合に、特定の要素の入力を行うことで強制的に対応情報入力状態を終了させる終了処理を行う。

【４８０９】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態が発生した場合に、特定の要素の入力を行うことで強制的に対応情報入力状態を終了させる終了処理を行うことで、対応情報入力状態を維持しておくことで遊技上または処理上の不都合や、遊技上または処理上の問題が生じる場合に、強制的に対応情報入力状態を終了させることで、当該不都合や問題を回避または解消することができる。

【４８１０】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生した場合に、切断用ＮＦＣによる入力を行うことで強制的に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了させる終了処理を行う。

【４８１１】

よって、具体的な効果として、例えば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生した場合に、切断用ＮＦＣによる入力を行うことで強制的に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了させる終了処理を行うことで、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を維持しておくことで遊技上または処理上の不都合や、遊技上または処理上の問題が生じる場合に、強制的に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了させることで、当該不都合や問題を回避または解消することができる。

【４８１２】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態が発生した場合に、特定の要素の入力を行うことで、特定の要素の入力がされるよりも前に入力された外部入力を無効にする無効処理を行う。

【４８１３】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態が発生した場合に、特定の要素の入力を行うことで当該特定の要素の入力がされるよりも前に入力された外部入力を無効にするので、特定の要素の入力以前に入力された外部入力の内容に影響を受けずに特定の要素の入力後に入力された新たな外部入力の内容を反映させることができる。

【４８１４】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生した場合に、切断用ＮＦＣによる入力を行うことで、切断用ＮＦＣの入力がされるよりも前に入力されたBluetoothによる入力を無効にする。

【４８１５】

よって、具体的な効果として、切断用ＮＦＣによる入力以前に入力されたカスタム設定情報の内容に影響を受けずに切断用ＮＦＣによる入力後に入力された新たなカスタム設定

情報の内容を反映させることができる。より具体的には、例えば、所在不明の携帯端末と通信が確立されている場合に、ホールスタッフが切断用ＮＦＣを用いて強制的に通信を切断した際に、それまでに所在不明の携帯端末によって入力されたカスタム設定情報を無効にすることができ、切断用ＮＦＣによる入力後に新たな遊技者によって携帯端末から入力された新たなカスタム設定情報の内容を反映させることができる。

【４８１６】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態を終了する場合に所定の発生条件を満たしていない場合には対応情報入力状態を発生させないように制限する制限処理を行う。

【４８１７】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態を終了する場合に、改めて対応情報入力状態を発生させるために所定の発生条件を設けることで、一度対応情報入力状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に対応情報入力状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末が、次回から当該遊技機と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまう虞がある。本実施形態によれば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末であっても次回に通信を確立するために所定の条件を設けることで、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまうといった問題を回避することができる。

【４８１８】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了する場合に再度のＮＦＣ検出状態を経由するという条件を満たしていない場合には接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させないように制限する。

【４８１９】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了する場合に、改めて接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させるために再度のＮＦＣ検出状態を経由するという条件を設けることで、一度接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定のパチンコ機１０と間で通信状態を確立したスマートフォン２００が、次回からパチンコ機１０と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反して当該パチンコ機１０とスマートフォン２００とが通信を確立してしまう虞がある。本実施形態によれば、過去にパチンコ機１０と間で通信状態を確立したスマートフォン２００であっても次回に通信を確立するために再度のＮＦＣ検出状態を経由するという条件を設けることで、遊技者の意に反してパチンコ機１０とスマートフォン２００とが通信を確立してしまうといった問題を回避することができる。

【４８２０】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態において、検出完了状態が発生した場合に特定出力用情報を出力する。

【４８２１】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態において、検出完了状態が発生した場合に特定出力用情報を出力する。すなわち、遊技者が検出され得る対象物を検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接させて検出完了状態になることで特定出力用情報を出力する。したがって、遊技者の意に反して特定出力用情報を出力することを回避し、遊技者の意思を確認した上で特定出力用情報を出力することができる。

【４８２２】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluet

oothの通信状態において、NFC検出状態が発生した場合に遊技履歴情報を出力する。
【４８２３】
よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態において、NFC検出状態が発生した場合に遊技履歴情報を出力する。すなわち、遊技者がスマートフォン２００をNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接させてNFC検出状態になることで遊技履歴情報を出力する。したがって、遊技者の意に反して遊技履歴情報を出力することを回避し、遊技者の意思を確認した上で遊技履歴情報を出力することができる。
【４８２４】
その他の具体的な構成として、パチンコ機１０とスマートフォン２００とがBluetoothの通信状態（対応情報入力状態）である場合において、他のＮＦＣ搭載携帯端末がパチンコ機１０のＮＦＣに近接または当接されＮＦＣの検出完了状態となった場合に、先にBluetoothの通信状態であるスマートフォン２００に対して、切断を行う旨の切断確認用データ（確認用画像など）を送信（出力）する構成を採用してもよい。より具体的には「切断しますか」という確認用画像のデータをスマートフォン２００に向けて送信する構成を採用してもよい。このようにすることで、先にBluetoothの通信状態であったスマートフォン２００が、その所持者である遊技者の認識が無いまま切断されてしまうことを回避することができる。
【４８２５】
なお、本実施形態においては、パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０の演出をカスタム設定するための情報（以下、カスタム設定情報とも呼ぶ）をスマートフォン２００からパチンコ機１０に入力する処理、および、パチンコ機１０の遊技履歴情報や設定情報をスマートフォン２００に出力する処理の両方を実行可能な構成であったが、そのような構成に限らず、カスタム設定情報やその他の情報をスマートフォン２００からパチンコ機１０に入力のみ可能な構成を採用してもよい。遊技履歴情報や設定情報は、パチンコ機１０の表示面４１ａに表示することが遊技者は認識することが可能である。このような構成を採用することによって、パチンコ機１０による情報の出力に関する処理を削減することができ、全体的なパチンコ機１０の処理を軽減することができる。
【４８２６】
《７－５》主制御装置において実行される各種処理：
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【４８２７】
上述した遊技を進行させるために、主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２は、通常処理及びタイマ割込み処理を実行する。主側ＭＰＵ６２は、通常処理及びタイマ割込み処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。
【４８２８】
＜通常処理＞
通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。
【４８２９】
図３４２は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ０１０１では、起動初期設定処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｅ０１０２に進む。
【４８３０】
ステップＳｅ０１０２では、起動コマンドを音声発光制御装置９０に対して送信する。起動コマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるた

めのコマンドである。その後、ステップＳｅ０１０３に進む。
【４８３１】
ステップＳｅ０１０３では、タイマ割込み処理の発生を許可する割込み許可設定を実行する。その後、無限ループ処理を繰り返して待機するとともに、後述するタイマ割込み処理が定期的に（本実施形態では２ｍｓ毎に）実行される。
【４８３２】
＜タイマ割込み処理＞
次に、タイマ割込み処理について説明する。タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期）に実行される。
【４８３３】
図３４３は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ１１０１では、各種検知センサーの読み込み処理を実行する。具体的には、主制御装置６０に接続されている各種検知センサーの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｅ０１０２に進む。
【４８３４】
ステップＳｅ１１０２では、各種カウンタ更新処理を実行する。具体的には、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３、特図変動種別カウンタＣｓ４、普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２、乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣｓ１～Ｃｓ４、Ｃｎ１、Ｃｎ２、Ｃｉｎｉの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｅ１１０３に進む。
【４８３５】
ステップＳｅ１１０３では、各入球口用の入球処理を実行する。各入球口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｅ１１０３を実行した後、ステップＳｅ１１０４に進む。
【４８３６】
ステップＳｅ１１０４では、特図特電制御処理を実行する。特図特電制御処理は、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて上述した特図抽選を実行し、第１特別図柄表示器３７ａ、第２特別図柄表示器３７ｂ及び特別電動役物５７ｂを制御する第１制御処理である。特図特電制御処理の詳細については後述する。ステップＳｅ１１０４を実行した後、ステップＳｅ１１０５に進む。
【４８３７】
ステップＳｅ１１０５では、普図普電制御処理を実行する。普図普電制御処理は、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて上述した普図抽選を実行し、普通図柄表示器３８ａ及び普通電動役物３４ｂを制御する第２制御処理である。普図普電制御処理の詳細については後述する。ステップＳｅ１１０５を実行した後、ステップＳｅ１１０６に進む。
【４８３８】
ステップＳｅ１１０６では、上述した又は後述する各処理において送信対象として設定された各種コマンドや各種出力データを払出制御装置７０や音声発光制御装置９０等のサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、例えば、賞球コマンドが設定されてる場合には当該コマンドを払出制御装置７０に対して送信する。また、各種の演出に関するコマンドが設定されている場合にはそれらのコマンドを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｅ１１０７を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【４８３９】
＜各入球口用の入球処理＞
次に、各入球口用の入球処理について説明する。各入球口用の入球処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４８４０】

図３４４は、各入球口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ１２０１では、一般入賞口用の入球処理を実行する。一般入賞口用の入球処理では、一般入賞口３２への遊技球の入球を検知した場合に、当該一般入賞口３２に設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｅ１２０１を実行した後、ステップＳｅ１２０２に進む。

【４８４１】

ステップＳｅ１２０２では、大入賞口用の入球処理を実行する。大入賞口用の入球処理では、大入賞口５７ａへの遊技球の入球を検知した場合に、当該大入賞口５７ａに設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｅ１２０２を実行した後、ステップＳｅ１２０３に進む。

【４８４２】

ステップＳｅ１２０３では、第１特図始動口用の入球処理を実行する。第１特図始動口用の入球処理では、第１特図始動口３３への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。第１特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｅ１２０３を実行した後、ステップＳｅ１２０４に進む。

【４８４３】

ステップＳｅ１２０４では、第２特図始動口用の入球処理を実行する。第２特図始動口用の入球処理では、第２特図始動口３４への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。第２特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｅ１２０４を実行した後、ステップＳｅ１２０５に進む。

【４８４４】

ステップＳｅ１２０５では、普図始動ゲート用の入球処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理では、普図始動ゲート３５への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｅ１２０５実行した後、本各入球口用の入球処理を終了する。

【４８４５】

＜第１特図始動口用の入球処理＞

次に、第１特図始動口用の入球処理について説明する。第１特図始動口用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４８４６】

図３４５は、第１特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ１３０１では第１特図始動口３３に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｅ１３０１において、第１特図始動口３３に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳｅ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１３０２に進み、第１特図始動口３３に設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｅ１３０３に進む。一方、ステップＳｅ１３０１において、第１特図始動口３３に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップＳｅ１３０１：ＮＯ）、本第１特図始動口用の入球処理を終了する。

【４８４７】

ステップＳｅ１３０３では、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値未満であるか否かを判定する。なお、第１特図保留個数Ｎｓ１は、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）第１特図抽選の数を示す値である。本実施形態では、第１特図保留個数Ｎｓ１の上限値（最大値）は４である。

【４８４８】

ステップＳｅ１３０３において、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値未満であると判定した場合には（ステップＳｅ１３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１３０４に進み、第１特図保留個数Ｎｓ１に１を加算する。その後、ステップＳｅ１３０５に進む。

【４８４９】

ステップＳｅ１３０５では、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ

２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値をＲＡＭ６４の特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｅ１３０３において１を加算した第１特図保留個数Ｎｓ１に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳｅ１３０６に進む。

【４８５０】

ステップＳｅ１３０６では、第１特図先判定処理を実行する。第１特図先判定処理は、ステップＳｅ１３０５において取得された特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値（第１特図保留情報）に基づいて、第１特図抽選の判定結果（特図当否判定の判定結果、特図種別判定の判定結果、特図リーチ発生の有無の判定結果等）を、当該第１特図保留情報が第１特別図柄の変動を伴う第１特図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。ステップＳｅ１３０６を実行した後、ステップＳｅ１３０７に進む。

【４８５１】

ステップＳｅ１３０７では、第１特図保留コマンドを設定する。具体的には、上述した第１特図先判定処理の各判定結果を第１特図保留コマンドとして設定する。第１特図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された第１特図保留情報に対する第１特図先判定処理の判定結果を、当該第１特図保留情報が第１特別図柄の変動を伴う第１特図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。音声発光制御装置９０は、第１特図保留コマンドを受信すると、図柄表示装置４１の第１特図保留表示領域Ｄｓ１における表示を第１特図保留個数Ｎｓ１の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１特図保留表示領域Ｄｓ１における表示を第１特図保留個数Ｎｓ１の増加に対応させて変更する。ステップＳｅ１３０７を実行した後、第１特図始動口用の入球処理を終了する。

【４８５２】

一方、ステップＳｅ１３０３において、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値未満ではないと判定した場合（ステップＳｅ１３０３：ＮＯ）、すなわち、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値であると判定した場合には、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値を特図保留エリア６４ｂに記憶することなく、本第１特図始動口用の入球処理を終了する。

【４８５３】

＜第２特図始動口用の入球処理＞

次に、第２特図始動口用の入球処理について説明する。第２特図始動口用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４８５４】

図３４６は、第２特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ１４０１では第２特図始動口３４に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｅ１４０１において、第２特図始動口３４に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳｅ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１４０２に進み、第２特図始動口３４に設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｅ１４０３に進む。一方、ステップＳｅ１４０１において、第２特図始動口３４に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップＳｅ１４０１：ＮＯ）、本第２特図始動口用の入球処理を終了する。

【４８５５】

ステップＳｅ１４０３では、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値未満であるか否かを判定する。なお、第２特図保留個数Ｎｓ２は、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）第２特図抽選の数を示す値である。本実施形態では、第２特図保留個数Ｎｓ２の上限値（最大値）は４である。

【４８５６】

ステップＳｅ１４０３において、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値未満であると判定した場合には（ステップＳｅ１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１４０４に進み、第２特図保留個数Ｎｓ２に１を加算する。その後、ステップＳｅ１４０５に進む。

【４８５７】

ステップＳｅ１４０５では、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値をＲＡＭ６４の特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｅ１４０３において１を加算した第２特図保留個数Ｎｓ２に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳｅ１４０６に進む。

【４８５８】

ステップＳｅ１４０６では、第２特図先判定処理を実行する。第２特図先判定処理は、ステップＳｅ１４０５において取得された特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値（第２特図保留情報）に基づいて、第２特図抽選の判定結果（特図当否判定の判定結果、特図種別判定の判定結果、特図リーチ発生の有無の判定結果等）を、当該第２特図保留情報が第２特別図柄の変動を伴う第２特図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。ステップＳｅ１４０６を実行した後、ステップＳｅ１４０７に進む。

【４８５９】

ステップＳｅ１４０７では、第２特図保留コマンドを設定する。具体的には、上述した第２特図先判定処理の各判定結果を第２特図保留コマンドとして設定する。第２特図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された第２特図保留情報に対する第２特図先判定処理の判定結果を、当該第２特図保留情報が第２特別図柄の変動を伴う第２特図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。音声発光制御装置９０は、第２特図保留コマンドを受信すると、図柄表示装置４１の第２特図保留表示領域Ｄｓ２における表示を第２特図保留個数Ｎｓ２の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２特図保留表示領域Ｄｓ２における表示を第２特図保留個数Ｎｓ２の増加に対応させて変更する。ステップＳｅ１４０７を実行した後、第２特図始動口３４用の入球処理を終了する。

【４８６０】

一方、ステップＳｅ１４０３において、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値未満ではないと判定した場合（ステップＳｅ１４０３：ＮＯ）、すなわち、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値であると判定した場合には、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値を特図保留エリア６４ｂに記憶することなく、本第２特図始動口用の入球処理を終了する。

【４８６１】

＜普図始動ゲート用の入球処理＞

次に、普図始動ゲート用の入球処理について説明する。普図始動ゲート用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４８６２】

図３４７は、普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ１５０１では普図始動ゲート３５に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｅ１５０１において、普図始動ゲート３５に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳｅ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１５０２に進む。一方、ステップＳｅ１５０１において、普図始動ゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップＳｅ１５０１：ＮＯ）、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【４８６３】

ステップＳｅ１５０２では、普図保留個数Ｎｎ１が上限値未満であるか否かを判定する。なお、普図保留個数Ｎｎ１は、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて保留さ

れている（実行待ちの）普図抽選の数を示す値である。本実施形態では、普図保留個数Ｎｎ１の上限値（最大値）は４である。

【４８６４】

ステップＳｅ１５０２において、普図保留個数Ｎｎ１が上限値未満であると判定した場合には（ステップＳｅ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１５０３に進み、普図保留個数Ｎｎ１に１を加算する。その後、ステップＳｅ１５０４に進む。

【４８６５】

ステップＳｅ１５０４では、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２の各値をＲＡＭ６４の普図保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｅ１５０３において１を加算した普図保留個数Ｎｎ１に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳｅ１５０５に進む。

【４８６６】

ステップＳｅ１５０５では、普図保留コマンドを設定する。普図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて普図抽選が保留されたことを認識させるためのコマンドである。ステップＳｅ１５０５を実行した後、普図始動ゲート３５用の入球処理を終了する。

【４８６７】

一方、ステップＳｅ１５０２において、普図保留個数Ｎｎ１が上限値未満ではないと判定した場合（ステップＳｅ１５０２：ＮＯ）、すなわち、普図保留個数Ｎｎ１が上限値であると判定した場合には、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２の各値を普図保留エリア６４ｄに記憶することなく、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【４８６８】

＜特図特電制御処理＞

次に、特図特電制御処理について説明する。特図特電制御処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４８６９】

図３４８は、特図特電制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ２１０１では、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動を開始させるための処理である特別図柄変動開始処理を実行する。特別図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップＳｅ２１０１を実行した後、ステップＳｅ２１０２に進む。

【４８７０】

ステップＳｅ２１０２では、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動を停止させるための処理である特別図柄変動停止処理を実行する。特別図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップＳｅ２１０２を実行した後、ステップＳｅ２１０３に進む。

【４８７１】

ステップＳｅ２１０３では、特別図柄の変動を停止させた後の処理である特別図柄変動停止後処理を実行する。特別図柄変動停止後処理の詳細については後述する。ステップＳｅ２１０３を実行した後、ステップＳｅ２１０４に進む。

【４８７２】

ステップＳｅ２１０４では、特電開閉実行モード開始処理を実行する。特電開閉実行モード開始処理は、特電開閉実行モードを開始させる条件が成立した場合に、特電開閉実行モードを開始させる処理である。特電開閉実行モード開始処理の詳細については後述する。ステップＳｅ２１０４を実行した後、ステップＳｅ２１０５に進む。

【４８７３】

ステップＳｅ２１０５では、特電オープニング期間中処理を実行する。特電オープニング期間中処理は、特電オープニング期間中に実行する処理である。特電オープニング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｅ２１０５を実行した後、ステップＳｅ２

１０６に進む。
【４８７４】
ステップＳｅ２１０６では、特電開閉期間中処理を実行する。特電開閉期間中処理は、特電開閉期間中に実行する処理である。特電開閉期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｅ２１０６を実行した後、ステップＳｅ２１０７に進む。
【４８７５】
ステップＳｅ２１０７では、特電エンディング期間中処理を実行する。特電エンディング期間中処理は、特電エンディング期間中に実行する処理である。特電エンディング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｅ２１０７を実行した後、本特図特電制御処理を終了する。
【４８７６】
＜特別図柄変動開始処理＞
次に、特別図柄変動開始処理について説明する。特別図柄変動開始処理は、上述した特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４８７７】
図３４９は、特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ２２０１では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている特図特電制御値が「０１」であるか否かを判定する。特図特電制御値は、特別図柄及び特別電動役物の制御の進行状況がどの段階であるのかを示す値であり、本実施形態では、特図特電制御値が「０１」であることは、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれもが変動していない状態であり、かつ、特電開閉実行モードも実行されていない状態であること示している。換言すれば、特図特電制御値が「０１」であることは、第１特図保留個数Ｎｓ１又は第２特図保留個数Ｎｓ２が１以上となっている場合に第１特別図柄又は第２特別図柄の変動を開始することが可能な状態であることを示している。本実施形態では、特図特電制御値は、上述した起動初期設定処理において最初に「０１」に設定される。
【４８７８】
ステップＳｅ２２０１において、特図特電制御値が「０１」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ２２０１：ＮＯ）、後述するステップＳｅ２２０２以降の処理のいずれも実行することなく、本特別図柄変動開始処理を終了する。すなわち、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれかが変動している状態や、特電開閉実行モードの実行中には、特別図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳｅ２２０１において、特図特電制御値が「０１」であると判定した場合には（ステップＳｅ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｅ２２０２に進む。
【４８７９】
ステップＳｅ２２０２では、第２特図保留個数Ｎｓ２が「１」以上であるか否かを判定する。ステップＳｅ２２０２において、第２特図保留個数Ｎｓ２が「１」以上であると判定した場合には（ステップＳｅ２２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２２０３に進み、第２特図保留個数Ｎｓ２から１を減算する。その後、ステップＳｅ２２０４に進む。
【４８８０】
ステップＳｅ２２０４では、特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂの各エリアに記憶されている第２特図保留情報をシフトさせる処理である第２特図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、第２特図保留情報シフト処理では、第２特図保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている第２特図保留情報を特図判定エリア６４ｃに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の第２特図保留情報をシフトさせる。ステップＳｅ２２０４を実行した後、後述するステップＳｅ２２０８に進む。
【４８８１】
ステップＳｅ２２０２において、第２特図保留個数Ｎｓ２が「１」以上ではないと判定した場合には（ステップＳｅ２２０２：ＮＯ）、ステップＳｅ２２０５に進み、第１特図保留個数Ｎｓ１が「１」以上であるか否かを判定する。ステップＳｅ２２０５において、

第１特図保留個数Ｎｓ１が「１」以上ではないと判定した場合には（ステップＳｅ２２０５：ＮＯ）、本特別図柄変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｅ２２０５において、第１特図保留個数Ｎｓ１が「１」以上であると判定した場合には（ステップＳｅ２２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２２０６に進み、第１特図保留個数Ｎｓ１から１を減算する。その後、ステップＳｅ２２０７に進む。

【４８８２】

ステップＳｅ２２０７では、特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａの各エリアに記憶されている第１特図保留情報をシフトさせる処理である第１特図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、第１特図保留情報シフト処理では、第１特図保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている第１特図保留情報を特図判定エリア６４ｃに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の第１特図保留情報をシフトさせる。ステップＳｅ２２０７を実行した後、ステップＳｅ２２０８に進む。

【４８８３】

ステップＳｅ２２０８では、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する処理である特図当否判定処理を実行する。具体的には、特図当否判定処理では、抽選モード及び保留の種別に基づいて上述した特図当否判定テーブルを選択し、選択した特図当否判定テーブルと、特図判定エリア６４ｃに記憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値とに基づいて、特図当たりに当選するか否かを判定する。ステップＳｅ２２０８を実行した後、ステップＳｅ２２０９に進む。

【４８８４】

ステップＳｅ２２０９では、特別図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する処理である特図種別判定処理を実行する。具体的には、特図種別判定処理では、特図当否判定の結果と、特図判定エリア６４ｃに記憶された特図種別判定カウンタＣｓ２の値と、特図種別判定テーブルとに基づいて、特別図柄の種別を判定する。ステップＳｅ２２０９を実行した後、ステップＳｅ２２１０に進む。

【４８８５】

ステップＳｅ２２１０では、特図種別判定処理において判定した特別図柄の種別に対応した特図種別フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、特図種別判定処理において特別図柄Ａであると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄ＡフラグをＯＮにし、特別図柄Ｂであると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄ＢフラグをＯＮにする。ステップＳｅ２２１０を実行した後、ステップＳｅ２２１１に進む。

【４８８６】

ステップＳｅ２２１１では、特図変動パターン決定処理を実行する。特図変動パターン決定処理は、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄の変動時間（第１特図変動時間）又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動時間（第２特図変動時間）を決定する処理である。具体的には、特図変動時間設定処理では、抽選モードと、保留の種別と、特図当否判定の結果と、特図判定エリア６４ｃに記憶された特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値と、特図変動種別カウンタＣｓ４の値と、特図変動時間テーブルとに基づいて特図変動時間を決定する。

【４８８７】

ステップＳｅ２２１２では、特図変動パターン決定処理において決定した特図変動時間に対応した値を特図変動時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｅ２２１２を実行した後、ステップＳｅ２２１３に進む。

【４８８８】

ステップＳｅ２２１３では、特図変動パターンコマンドを設定する。特図変動パターンコマンドには、今回の特別図柄の変動が第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４のいずれの特図始動口への遊技球の入球に基づくものであるのかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及び設定された特図変動時間の情報が含まれている。ステップＳｅ２２１３を実行した後、ステップＳｅ２２１４に進む。

【４８８９】
ステップＳｅ２２１４では、特図種別コマンドを設定する。特図種別コマンドには、特図当否判定の結果（特図大当たりの有無）及び特図種別判定の結果（特別図柄の種別）の情報が含まれる。
【４８９０】
ステップＳｅ２２１３及びステップＳｅ２２１４にて設定された設定情報である特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドは、タイマ割込み処理の各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドに基づいて演出の内容（演出パターン）を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｅ２２１４を実行後、ステップＳｅ２２１５に進む。
【４８９１】
ステップＳｅ２２１５では、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動を開始させる。その後、ステップＳｅ２２１６に進み、特図特電制御値に「０２」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０２」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動中の状態であることを示している。その後、本特別図柄変動開始処理を終了する。
【４８９２】
＜特別図柄変動停止処理＞
次に、特別図柄変動停止処理について説明する。特別図柄変動停止処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４８９３】
図３５０は、特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ２３０１では、特図特電制御値が「０２」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０２」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動中の状態であることを示している。ステップＳｅ２３０１において、特図特電制御値が「０２」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ２３０１：ＮＯ）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｅ２３０１において、特図特電制御値が「０２」であると判定した場合には（ステップＳｅ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２３０２に進む。
【４８９４】
ステップＳｅ２３０２では、上述した特図変動時間設定処理において設定された特図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における特図変動時間タイマカウンタの値が「0」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、特図変動時間が経過したと判定する。ステップＳｅ２３０２において、特図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｅ２３０２：ＮＯ）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｅ２３０２において、特図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｅ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２３０３に進む。
【４８９５】
ステップＳｅ２３０３では、第１特別図柄表示器３７ａ又は第２特別図柄表示器３７ｂにおいて変動中の第１特別図柄又は第２特別図柄を、ＯＮとなっている特図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、第１特別図柄表示器３７ａ又は第２特別図柄表示器３７ｂには、第１特図抽選又は第２特図抽選の結果に対応した表示態様の第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示される。ステップＳｅ２３０３を実行した後、ステップＳｅ２３０４に進む。
【４８９６】
ステップＳｅ２３０４では、特図停止表示時間設定処理を実行する。特図停止表示時間設定処理は、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄の停止表示時間（第１特図停止表示時間）及び第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の停止表示時間（第２特図停止表示時間）を設定する処理である。具体的には、特図停止表示時間設定処理で

は、所定の時間（本実施形態では１．０秒）に対応した値を特図停止表示時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｅ２３０４を実行した後、ステップＳｅ２３０５に進み、特図特電制御値に「０３」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０３」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示中の状態であることを示している。その後、本特別図柄停止処理を終了する。

【４８９７】

＜特別図柄変動停止後処理＞

次に、特別図柄変動停止後処理について説明する。特別図柄変動停止後処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４８９８】

図３５１は、特別図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ２４０１では、特図特電制御値が「０３」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０３」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示中の状態であることを示している。ステップＳｅ２４０１において、特図特電制御値が「０３」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ２４０１：ＮＯ）、本特別図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｅ２４０１において、特図特電制御値が「０３」であると判定した場合には（ステップＳｅ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２４０２に進む。

【４８９９】

ステップＳｅ２４０２では、上述した特図停止表示時間設定処理において設定された特図停止表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における特図停止表示時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、特図停止表示時間が経過したと判定する。ステップＳｅ２４０２において、特図停止表示時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｅ２４０２：ＮＯ）、本特別図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｅ２４０２において、特図停止表示時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｅ２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２４０３に進む。

【４９００】

ステップＳｅ２４０３では、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たり（特図大当たり）であるか否かを判定する。ステップＳｅ２４０３において、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｅ２４０３：ＮＯ）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図外れである場合には、ステップＳｅ２４０４に進み、ＯＮとなっている特図種別フラグ（この場合は特別図柄Ｚフラグ）をＯＦＦにする。その後、ステップＳｅ２４０５に進む。

【４９０１】

次に説明するステップＳｅ２４０５からステップＳｅ２４１０までの処理は、低確高サポ状態（いわゆる時短状態）において規定回数の特図変動が実行されたか否かを判定し、規定回数の特図変動が実行された場合には高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにして低確低サポ状態（いわゆる通常状態）に移行させるための処理である。以下、各ステップの処理を具体的に説明する。

【４９０２】

ステップＳｅ２４０５では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｅ２４０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には、後述するステップＳｅ２４１３に進む。一方、ステップＳｅ２４０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｅ２４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２４０６に進み、高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｅ２４０６において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｅ２４０６：ＹＥＳ）、後述するステップＳｅ２４１３に進む。一方、ステップＳｅ２４０６において、高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場

合には（ステップＳｅ２４０６：ＮＯ）、ステップＳｅ２４０７に進む。すなわち、高頻度サポートモードフラグがＯＮであり、かつ、高確率モードフラグがＯＦＦである場合に（遊技状態が低確高サポ状態、いわゆる時短状態である場合に）、ステップＳｅ２４０７に進む。

【４９０３】

ステップＳｅ２４０７では、高サポ残回数カウンタＮｓｐの値から１を減算する。その後、ステップＳｅ２４０８に進み、高サポ残回数カウンタＮｓｐの値が０であるか否かを判定する。すなわち、高頻度サポートモードにおいて規定回数の特図変動が実行されたか否かを判定する。ステップＳｅ２４０８において、高サポ残回数カウンタＮｓｐの値が０ではないと判定した場合には（ステップＳｅ２４０８：ＮＯ）、後述するステップＳｅ２４１３に進む。一方、ステップＳｅ２４０８において、高サポ残回数カウンタＮｓｐの値が０であると判定した場合には（ステップＳｅ２４０８：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２４０９に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｅ２４１０に進み、遊技状態が、高確率モードフラグがＯＦＦであり高頻度サポートモードフラグもＯＦＦである低確低サポ状態（通常状態）となったことを示す遊技状態コマンドを設定する。その後、ステップＳｅ２４１１に進む。

【４９０４】

ステップＳｅ２４１１では、保留が有るか否かを判定する。具体的には、第１特図保留個数Ｎｓ１および第２特図保留個数Ｎｓ２の少なくともいずれかが０以上である場合には、保留が有りと判定し、第１特図保留個数Ｎｓ１および第２特図保留個数Ｎｓ２のいずれもが０である場合には、保留無しと判定する。ステップＳｅ２４１１において、保留が有ると判定した場合には（ステップＳｅ２４１１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２４１３に進む。一方、ステップＳｅ２４１１において、保留無しと判定した場合には（ステップＳｅ２４１１：ＮＯ）、ステップＳｅ２４１２に進む。

【４９０５】

ステップＳｅ２４１２では、デモコマンドを設定する。デモコマンドは、変動表示が停止しており保留が無い場合に設定されるコマンドである。その後、ステップＳｅ２４１３に進む。

【４９０６】

ステップＳｅ２４１３では、特図特電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０１」であることは、第１特図保留個数Ｎｓ１又は第２特図保留個数Ｎｓ２が１以上となっている場合に第１特別図柄又は第２特別図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本特別図柄変動停止後処理を終了する。

【４９０７】

一方、ステップＳｅ２４０３において、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｅ２４０３：ＹＥＳ）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、ステップＳｅ２４１４に進み、特図特電制御値に「０４」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０４」であることは、特電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態であることを示している。その後、本特別図柄変動停止後処理を終了する。これにより、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、特電開閉実行モードが開始されることになる。

【４９０８】

＜特電開閉実行モード開始処理＞

次に、特電開閉実行モード開始処理について説明する。特電開閉実行モード開始処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４９０９】

図３５２は、特電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ

３１０１では、特図特電制御値が「０４」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０４」であることは、所定の開始条件である特電開閉実行モードの開始条件が成立した状態を示している。ステップＳｅ３１０１において、特図特電制御値が「０４」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ３１０１：ＮＯ）、本特電開閉実行モード開始処理を終了する。一方、ステップＳｅ３１０１において、特図特電制御値が「０４」であると判定した場合には（ステップＳｅ３１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３１０２に進む。

【４９１０】

ステップＳｅ３１０２では、特電開閉パターン決定処理を実行する。特電開閉パターン決定処理は、特図種別フラグと上述した特電開閉パターン選択テーブルとに基づいて、特電開閉実行モードにおける一の特電開閉パターンを複数の中から決定するとともに、特電開閉実行モードにおいて参照する特電開閉シナリオの種別を決定する処理である。そして、当該決定した特電開閉パターン（特電開閉シナリオ）に基づいて特別電動役物５７ｂを制御する可動制御処理が実行される。なお、後述するように、決定した特電開閉パターンに基づく特別電動役物５７ｂの一連の開閉動作の実行中には、図柄表示装置４１において、特電開閉期間演出を構成する所定演出である表示演出が実行される。ステップＳｅ３１０２を実行した後、ステップＳｅ３１０３に進む。

【４９１１】

ステップＳｅ３１０３では、決定した特電開閉パターンに対応した特電開閉シナリオを主側ＲＯＭ６３から読み出して主側ＲＡＭ６４に格納する。その後、ステップＳｅ３１０４に進む。

【４９１２】

ステップＳｅ３１０４では、決定した特電開閉パターンに対応した特電開閉シナリオからラウンド数情報を取得し、取得したラウンド数情報を主側ＲＡＭ６４に設けられた残ラウンド数カウンタＲＣにセットする。この残ラウンド数カウンタＲＣの値は、ラウンド遊技が１回終了する毎に１減算される。すなわち、複数の中から決定された一の特電開閉パターンに対応して設定された設定情報である残ラウンド数カウンタＲＣに設定された値に基づいて、特別電動役物５７ｂに一連の開閉動作を行なわせることが可能となる。その後、ステップＳｅ３１０５に進む。

【４９１３】

ステップＳｅ３１０５では、特電オープニング時間設定処理を実行する。特電オープニング時間設定処理は、特別電動役物５７ｂの駆動を開始する前の開始前非駆動期間である特電オープニング期間の時間的長さ（以下、特電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオから特電オープニング時間情報を取得し、取得した特電オープニング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた特電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この特電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｅ３１０５を実行した後、ステップＳｅ３１０６に進む。

【４９１４】

ステップＳｅ３１０６では、特電開閉パターンの種別を特定可能な情報を含む特電オープニングコマンドを設定する。設定された特電オープニングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。特電オープニングコマンドを受信した音声発光制御装置９０は、特電オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように各種演出用装置（各種ランプ４７や表示制御装置１００、図柄表示装置４１）を制御する。ステップＳｅ３１０６を実行した後、ステップＳｅ３１０７に進み、特図特電制御値に「０５」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０５」であることは、特電オープニング期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電開閉実行モード開始処理を終了する。

【４９１５】

＜特電オープニング期間中処理＞
次に、特電オープニング期間中処理について説明する。特電オープニング期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４９１６】
図３５３は、特電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ３２０１では、特図特電制御値が「０５」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０５」であることは、所定の開始条件が成立したことによって特電オープニング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｅ３２０１において、特図特電制御値が「０５」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ３２０１：ＮＯ）、本特電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ３２０１において、特図特電制御値が「０５」であると判定した場合には（ステップＳｅ３２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３２０２に進む。
【４９１７】
ステップＳｅ３２０２では、特電オープニング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した特電オープニング時間設定処理において特電オープニング時間として設定した特電オープニング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。
【４９１８】
ステップＳｅ３２０２において、特電オープニング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｅ３２０２：ＮＯ）、本特電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ３２０２において、特電オープニング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｅ３２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３２０３に進み、特電開閉期間コマンドを設定する。設定された特電開閉期間コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。この特電開閉期間コマンドには、今回の特電開閉期間における特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開放回数の情報が含まれる。特電開閉期間コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、受信した特電開閉期間コマンドに基づいて、特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開放回数に対応した内容の演出を実行するように各種演出用装置を制御する。ステップＳｅ３２０３を実行した後、ステップＳｅ３２０４に進み、特図特電制御値に「０６」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０６」であることは、特電オープニング期間が終了し、特電開閉期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電オープニング期間中処理を終了する。
【４９１９】
＜特電開閉期間中処理＞
次に、特電開閉期間中処理について説明する。特電開閉期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４９２０】
図３５４は、特電開閉期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ３３０１では、特図特電制御値が「０６」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０６」であることは、所定の開始条件が成立したことによって特電開閉期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｅ３３０１において、特図特電制御値が「０６」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ３３０１：ＮＯ）、本特電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ３３０１において、特図特電制御値が「０６」であると判定した場合には（ステップＳｅ３３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３３０２に進む。
【４９２１】
ステップＳｅ３３０２では、特別電動役物５７ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｅ３３０２において、特別電動役物５７ｂが開放中ではないと判定した場合には（ステップＳｅ３３０２：ＮＯ）、ステップＳｅ３３０３に進む。

【４９２２】
ステップＳｅ３３０３では、特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオに設定されている特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｅ３３０３において、特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｅ３３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３３０４に進む。
【４９２３】
ステップＳｅ３３０４では、特別電動役物５７ｂに開放動作を実行させる。なお、本実施形態では、特別電動役物５７ｂを開放状態側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の開閉動作を終了させる動作終了条件である開閉動作終了条件が成立しているか否かを判定しない。ステップＳｅ３３０４を実行した後、ステップＳｅ３３０５に進む。
【４９２４】
ステップＳｅ３３０５では、特電開放コマンドを設定する。特電開放コマンドは、特別電動役物５７ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。特電開放コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｅ３３０５を実行した後、本特電開閉期間中処理を終了する。
【４９２５】
ステップＳｅ３３０３において、特別電動役物５７ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｅ３３０３：ＮＯ）、本特電開閉期間中処理を終了する。
【４９２６】
ステップＳｅ３３０２において、特別電動役物５７ｂが開放中であると判定した場合には（ステップＳｅ３３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３３０６に進む。
【４９２７】
ステップＳｅ３３０６では、特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオに設定されている特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。より具体的には、最大開放時間が経過したこと、又は最大入球個数の遊技球が大入賞口５７ａに入球したことの少なくとも一方の閉鎖条件が成立しているか否かを判定する。ステップＳｅ３３０６において、特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合、すなわち、上述した少なくとも一方の閉鎖条件が成立していると判定した場合には（ステップＳｅ３３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３３０７に進み、特別電動役物５７ｂに戻り動作である閉鎖動作を実行させる。このため、特別電動役物５７ｂが開放状態側に制御されている期間（開放制御期間）は、最大開放時間が経過する前に大入賞口５７ａへの遊技球の入球個数が最大入球個数に達して特別電動役物５７ｂが早期に閉鎖した場合には、短制御期間の短い開放期間となり、一方、最大開放時間が経過するまでに大入賞口５７ａへの遊技球の入球個数が最大入球個数に達しなかった場合には、特別電動役物５７ｂは最大開放時間が経過するまで閉鎖せずに、長制御期間の最大開放期間となる。その後、ステップＳｅ３３０８に進む。
【４９２８】
ステップＳｅ３３０８では、特電閉鎖コマンドを設定する。特電閉鎖コマンドは、特別電動役物５７ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。特電閉鎖コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｅ３３０８を実行した後、ステップＳｅ３３０９に進む。
【４９２９】
ステップＳｅ３３０９では、残ラウンド数カウンタＲＣの値から１を減算する。その後、ステップＳｅ３３１０に進み、残ラウンド数カウンタＲＣの値が０であるか否かを判定する。ステップＳｅ３３１０において、残ラウンド数カウンタＲＣの値が０ではないと判定した場合には（ステップＳｅ３３１０：ＮＯ）、本特電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ３３１０において、残ラウンド数カウンタＲＣの値が０であると判定し

た場合には（ステップＳｅ３３１０：ＮＯ）、特電開閉期間を終了させて特電エンディング期間に移行するための前段階の処理であるステップＳｅ３３１１に進む。

【４９３０】

ステップＳｅ３３１１では、特電エンディング時間設定処理を実行する。特電エンディング時間設定処理は、特電エンディング期間の時間的長さ（以下、特電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオから特電エンディング時間情報を取得し、取得した特電エンディング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた特電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この特電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｅ３３１１を実行した後、ステップＳｅ３３１２に進む。

【４９３１】

ステップＳｅ３３１２では、特電エンディングコマンドを設定する。設定された特電エンディングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。特電エンディングコマンドを受信した音声発光制御装置９０は、特電エンディング演出の内容を決定するとともに、決定した特電エンディング演出を実行するように各種演出用装置を制御する。本実施形態では、一連の開閉動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、特別電動役物５７ｂとは異なる制御対象として、画像を表示可能な図柄表示装置４１、音を出力可能なスピーカー４６、発光可能な各種ランプ４７が含まれる。ステップＳｅ３３１２を実行した後、ステップＳｅ３３１３に進み、特図特電制御値に「０７」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０７」であることは、特電エンディング期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電開閉期間中処理を終了する。

【４９３２】

＜特電エンディング期間中処理＞

次に、特電エンディング期間中処理について説明する。特電エンディング期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４９３３】

図３５５は、特電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ３４０１では、特図特電制御値が「０７」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０７」であることは、所定の開始条件が成立したことによって特電エンディング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｅ３４０１において、特図特電制御値が「０７」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ３４０１：ＮＯ）、本特電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ３４０１において、特図特電制御値が「０７」であると判定した場合には（ステップＳｅ３４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３４０２に進む。

【４９３４】

ステップＳｅ３４０２では、特電エンディング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した特電エンディング時間設定処理において特電エンディング時間として設定した特電エンディング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。

【４９３５】

ステップＳｅ３４０２において、特電エンディング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｅ３４０２：ＮＯ）、本特電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ３４０２において、特電エンディング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｅ３４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３４０３に進む。

【４９３６】

ステップＳｅ３４０３では、ＯＮとなっている特図種別フラグが確変大当たりに対応し

ているか否かを判定する。ステップＳｅ３４０３において、ＯＮとなっている特図種別フラグが確変大当たりに対応していると判定した場合には（ステップＳｅ３４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３４０４に進み、高確率モードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｅ３４０５に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。すなわち、ＯＮとなっている特図種別フラグが確変大当たりに対応している場合には、高確率モードフラグ及び高頻度サポートモードフラグがＯＮとなり、遊技状態は、次回に大当たりに当選するまで継続し得る高確高サポ状態に移行することになる。その後、後述するステップＳｅ３４０８に進む。

【４９３７】

一方、ステップＳｅ３４０３において、ＯＮとなっている特図種別フラグが確変大当たりに対応していないと判定した場合には（ステップＳｅ３４０３：ＮＯ）、ステップＳｅ３４０６に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｅ３４０７に進み、高サポ残回数カウンタＮｓｐに規定数としての１００をセットする。上述したように、この高サポ残回数カウンタＮｓｐは、特図変動が終了する毎に１減算されるカウンタであり、高サポ残回数カウンタＮｓｐの値が０となった場合に高頻度サポートモードフラグがＯＦＦにされる。すなわち、ＯＮとなっている特図種別フラグが確変大当たりに対応していない場合には、高頻度サポートモードフラグのみがＯＮとなり、遊技状態は、特図変動が１００回実行されるまで継続し得る低確高サポ状態に移行することになる。その後、ステップＳｅ３４０８に進む。

【４９３８】

ステップＳｅ３４０８では、現在の遊技状態の情報を含む遊技状態コマンドを設定する。設定された遊技状態コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。遊技状態コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、当該コマンドに含まれる遊技状態を示す情報に基づいて、当該遊技状態に対応した所定演出を実行可能となるように各種演出用装置を制御する。ステップＳｅ３４０８を実行した後、ステップＳｅ３４０９に進み、特図種別フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｅ３４１０に進む。

【４９３９】

ステップＳｅ３４１０では、特電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された特電開閉実行モード終了コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。特電開閉実行モード終了コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、特電開閉実行モードが終了したことに対応する演出を実行するように各種演出用装置を制御する。その後、ステップＳｅ３４１１に進む。

【４９４０】

ステップＳｅ３４１１では、特図特電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、第１特図保留個数Ｎｓ１又は第２特図保留個数Ｎｓ２が１以上となっている場合に第１特別図柄又は第２特別図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本特電エンディング期間中処理を終了する。

【４９４１】

＜普図普電制御処理＞

次に、普図普電制御処理について説明する。普図普電制御処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４９４２】

図３５６は、普図普電制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ４１０１では、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動を開始させるための処理である普通図柄変動開始処理を実行する。普通図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップＳｅ４１０１を実行した後、ステップＳｅ４１０２に進む。

【４９４３】

ステップＳｅ４１０２では、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動を停止させるための処理である普通図柄変動停止処理を実行する。普通図柄変動停止処理の詳細につ

いては後述する。ステップＳｅ４１０２を実行した後、ステップＳｅ４１０３に進む。
【４９４４】
ステップＳｅ４１０３では、普通図柄の変動を停止させた後の処理である普通図柄変動停止後処理を実行する。普通図柄変動停止後処理の詳細については後述する。ステップＳｅ４１０３を実行した後、ステップＳｅ４１０４に進む。
【４９４５】
ステップＳｅ４１０４では、普電開閉実行モード開始処理を実行する。普電開閉実行モード開始処理は、普電開閉実行モードを開始させる条件が成立した場合に、普電開閉実行モードを開始させる処理である。普電開閉実行モード開始処理の詳細については後述する。ステップＳｅ４１０４を実行した後、ステップＳｅ４１０５に進む。
【４９４６】
ステップＳｅ４１０５では、普電オープニング期間中処理を実行する。普電オープニング期間中処理は、普電オープニング期間中に実行する処理である。普電オープニング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｅ４１０５を実行した後、ステップＳｅ４１０６に進む。
【４９４７】
ステップＳｅ４１０６では、普電開閉期間中処理を実行する。普電開閉期間中処理は、普電開閉期間中に実行する処理である。普電開閉期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｅ４１０６を実行した後、ステップＳｅ４１０７に進む。
【４９４８】
ステップＳｅ４１０７では、普電エンディング期間中処理を実行する。普電エンディング期間中処理は、普電エンディング期間中に実行する処理である。普電エンディング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｅ４１０７を実行した後、本普図普電制御処理を終了する。
【４９４９】
＜普通図柄変動開始処理＞
次に、普通図柄変動開始処理について説明する。普通図柄変動開始処理は、上述した普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４９５０】
図３５７は、普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ４２０１では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている普図普電制御値が「０１」であるか否かを判定する。普図普電制御値は、普通図柄及び普通電動役物の制御の進行状況がどの段階であるのかを示す値であり、本実施形態では、普図普電制御値が「０１」であることは、普通図柄が変動していない状態であり、かつ、普電開閉実行モードも実行されていない状態であること示している。換言すれば、普図普電制御値が「０１」であることは、普図保留個数Ｎｎが１以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態であることを示している。本実施形態では、普図普電制御値は、上述した起動初期設定処理において最初に「０１」に設定される。
【４９５１】
ステップＳｅ４２０１において、普図普電制御値が「０１」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ４２０１：ＮＯ）、後述するステップＳｅ４２０２以降の処理のいずれも実行することなく、本普通図柄変動開始処理を終了する。すなわち、普通図柄が変動している状態や、普電開閉実行モードの実行中には、普通図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳｅ４２０１において、普図普電制御値が「０１」であると判定した場合には（ステップＳｅ４２０１：ＮＯ）、ステップＳｅ４２０２に進む。
【４９５２】
ステップＳｅ４２０２では、普図保留個数Ｎｎが「１」以上であるか否かを判定する。ステップＳｅ４２０２において、普図保留個数Ｎｎが「１」以上であると判定した場合には（ステップＳｅ４２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ４２０３に進み、普図保留個数Ｎｎから１を減算する。その後、ステップＳｅ４２０４に進む。

【４９５３】
ステップＳｅ４２０４では、普図保留エリア６４ｄの各エリアに記憶されている普図保留情報をシフトさせる処理である普図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、普図保留情報シフト処理では、普図保留エリア６４ｄの第１エリアに記憶されている普図保留情報を普図判定エリア６４ｅに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の普図保留情報をシフトさせる。ステップＳｅ４２０４を実行した後、ステップＳｅ４２０５に進む。
【４９５４】
ステップＳｅ４２０５では、普図当たりに当選するか否かを判定する処理である普図当否判定処理を実行する。具体的には、普図当否判定処理では、遊技状態に基づいて選択した普図当否判定テーブルと、普図判定エリア６４ｅに記憶された普図当否判定カウンタＣｎ１の値とに基づいて、普図当たりに当選するか否かを判定する。ステップＳｅ４２０５を実行した後、ステップＳｅ４２０６に進む。
【４９５５】
ステップＳｅ４２０６では、普通図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する処理である普図種別判定処理を実行する。具体的には、普図種別判定処理では、普図当否判定の結果と、普図判定エリア６４ｅに記憶された普図種別判定カウンタＣｎ２の値と、普図種別判定テーブルとに基づいて、普通図柄の種別を判定する。ステップＳｅ４２０６を実行した後、ステップＳｅ４２０７に進む。
【４９５６】
ステップＳｅ４２０７では、普図種別判定処理において判定した普通図柄の種別に対応した普図種別フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、普図種別判定処理において普通図柄Ａであると判定した場合には、普図種別フラグとして普通図柄ＡフラグをＯＮにする。ステップＳｅ４２０７を実行した後、ステップＳｅ４２０８に進む。
【４９５７】
ステップＳｅ４２０８では、普図変動時間設定処理を実行する。普図変動時間設定処理は、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を設定する処理である。具体的には、普図変動時間設定処理では、遊技状態と、普図当否判定の結果と、普図変動時間テーブルとに基づいて普図変動時間を決定し、決定した普図変動時間に対応した値を普図変動時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｅ４２０８を実行した後、ステップＳｅ４２０９に進む。
【４９５８】
ステップＳｅ４２０９では、普図変動用コマンドを設定する。普図変動用コマンドには、設定された普図変動時間の情報が含まれている。ステップＳｅ４２０９を実行した後、ステップＳｅ４２１０に進む。
【４９５９】
ステップＳｅ４２１０では、普図種別コマンドを設定する。普図種別コマンドには、普図当否判定の結果（普図当たりの有無）及び普図種別判定の結果（普通図柄の種別）の情報が含まれる。
【４９６０】
ステップＳｅ４２０９及びステップＳｅ４２１０にて設定された普図変動用コマンド及び普図種別コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した普図変動用コマンド及び普図種別コマンドに基づいて演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｅ４２１０を実行後、ステップＳｅ４２１１に進む。
【４９６１】
ステップＳｅ４２１１では、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動を開始させる。その後、ステップＳｅ４２１２に進み、普図普電制御値に「０２」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０２」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普通図柄が変動中の状態であることを示している。その後、本普通図柄変動開始処

理を終了する。
【４９６２】
＜普通図柄変動停止処理＞
次に、普通図柄変動停止処理について説明する。普通図柄変動停止処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４９６３】
図３５８は、普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ４３０１では、普図普電制御値が「０２」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０２」であることは、普通図柄が変動中の状態であることを示している。ステップＳｅ４３０１において、普図普電制御値が「０２」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ４３０１：ＮＯ）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｅ４３０１において、普図普電制御値が「０２」であると判定した場合には（ステップＳｅ４３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ４３０２に進む。
【４９６４】
ステップＳｅ４３０２では、上述した普図変動時間設定処理において設定された普図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における普図変動時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、普図変動時間が経過したと判定する。ステップＳｅ４３０２において、普図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｅ４３０２：ＮＯ）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｅ４３０２において、普図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｅ４３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ４３０３に進む。
【４９６５】
ステップＳｅ４３０３では、普通図柄表示器３８ａにおいて変動中の普通図柄を、ＯＮとなっている普図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、普通図柄表示器３８ａには、普図抽選の結果に対応した表示態様の普通図柄が停止表示される。ステップＳｅ４３０３を実行した後、ステップＳｅ４３０４に進む。
【４９６６】
ステップＳｅ４３０４では、普図停止表示時間設定処理を実行する。普図停止表示時間設定処理は、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の停止表示時間（普図停止表示時間）を設定する処理である。具体的には、普図停止表示時間設定処理では、所定の時間（本実施形態では０．１秒）に対応した値を普図停止表示時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｅ４３０４を実行した後、ステップＳｅ４３０５に進み、普図普電制御値に「０３」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０３」であることは、普通図柄が停止表示中の状態であることを示している。その後、本普通図柄停止処理を終了する。
【４９６７】
＜普通図柄変動停止後処理＞
次に、普通図柄変動停止後処理について説明する。普通図柄変動停止後処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４９６８】
図３５９は、普通図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ４４０１では、普図普電制御値が「０３」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０３」であることは、普通図柄が停止表示中の状態であることを示している。ステップＳｅ４４０１において、普図普電制御値が「０３」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ４４０１：ＮＯ）、本普通図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｅ４４０１において、普図普電制御値が「０３」であると判定した場合には（ステップＳｅ４４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ４４０２に進む。
【４９６９】
ステップＳｅ４４０２では、上述した普図停止表示時間設定処理において設定された普図停止表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における普図停止表示時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている

場合には、普図停止表示時間が経過したと判定する。ステップＳｅ４４０２において、普図停止表示時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｅ４４０２：ＮＯ）、本普通図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｅ４４０２において、普図停止表示時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｅ４４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ４４０３に進む。

【４９７０】

ステップＳｅ４４０３では、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判定する。ステップＳｅ４４０３において、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｅ４４０３：ＮＯ）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図外れである場合には、ステップＳｅ４４０４に進み、ＯＮとなっている普図種別フラグ（この場合は普通図柄Ｚフラグ）をＯＦＦにする。その後、ステップＳｅ４４０５に進み、普図普電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０１」であることは、普図保留個数Ｎｎが１以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本普通図柄変動停止後処理を終了する。

【４９７１】

一方、ステップＳｅ４４０３において、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｅ４４０３：ＹＥＳ）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、ステップＳｅ４４０６に進み、普図普電制御値に「０４」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０４」であることは、普電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態であることを示している。その後、本普通図柄変動停止後処理を終了する。これにより、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、普電開閉実行モードが開始されることになる。

【４９７２】

＜普電開閉実行モード開始処理＞

次に、普電開閉実行モード開始処理について説明する。普電開閉実行モード開始処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４９７３】

図３６０は、普電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ５１０１では、普図普電制御値が「０４」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０４」であることは、普電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態を示している。ステップＳｅ５１０１において、普図普電制御値が「０４」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ５１０１：ＮＯ）、本普電開閉実行モード開始処理を終了する。一方、ステップＳｅ５１０１において、普図普電制御値が「０４」であると判定した場合には（ステップＳｅ５１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５１０２に進む。

【４９７４】

ステップＳｅ５１０２では、普電開閉シナリオ選択処理を実行する。普電開閉シナリオ選択処理は、普図種別フラグと上述した普電開閉シナリオ選択テーブルとに基づいて、普電開閉実行モードにおいて参照する普電開閉シナリオの種別を選択する処理である。ステップＳｅ５１０２を実行した後、ステップＳｅ５１０３に進む。

【４９７５】

ステップＳｅ５１０３では、普電オープニング時間設定処理を実行する。普電オープニング時間設定処理は、普電オープニング期間の時間的長さ（以下、普電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電オープニング時間情報を取得し、取得した普電オープニング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた普電オープニング時間

タイマカウンタにセットする。この普電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｅ５１０３を実行した後、ステップＳｅ５１０４に進む。

【４９７６】

ステップＳｅ５１０４では、普電オープニングコマンドを設定する。設定された普電オープニングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｅ５１０４を実行した後、ステップＳｅ５１０５に進み、普図普電制御値に「０５」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０５」であることは、普電オープニング期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電開閉実行モード開始処理を終了する。

【４９７７】

＜普電オープニング期間中処理＞

次に、普電オープニング期間中処理について説明する。普電オープニング期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４９７８】

図３６１は、普電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ５２０１では、普図普電制御値が「０５」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０５」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普電オープニング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｅ５２０１において、普図普電制御値が「０５」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ５２０１：ＮＯ）、本普電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ５２０１において、普図普電制御値が「０５」であると判定した場合には（ステップＳｅ５２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５２０２に進む。

【４９７９】

ステップＳｅ５２０２では、普電オープニング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した普電オープニング時間設定処理において普電オープニング時間として設定した普電オープニング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。

【４９８０】

ステップＳｅ５２０２において、普電オープニング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｅ５２０２：ＮＯ）、本普電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ５２０２において、普電オープニング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｅ５２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５２０３に進み、普電開閉期間コマンドを設定する。設定された普電開閉期間コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。この普電開閉期間コマンドには、今回の普電開閉期間における普通電動役物３４ｂの開放回数の情報が含まれる。普電開閉期間コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、受信した普電開閉期間コマンドに基づいて、普通電動役物３４ｂの開放回数に対応した内容の所定演出を実行するように各種演出用装置を制御する。ステップＳｅ５２０３を実行した後、ステップＳｅ５２０４に進み、普図普電制御値に「０６」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０６」であることは、普電オープニング期間が終了し、普電開閉期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電オープニング期間中処理を終了する。

【４９８１】

＜普電開閉期間中処理＞

次に、普電開閉期間中処理について説明する。普電開閉期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４９８２】

図３６２は、普電開閉期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ５３０１

では、普図普電制御値が「０６」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０６」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普電開閉期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｅ５３０１において、普図普電制御値が「０６」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ５３０１：ＮＯ）、本普電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ５３０１において、普図普電制御値が「０６」であると判定した場合には（ステップＳｅ５３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５３０２に進む。

【４９８３】

ステップＳｅ５３０２では、普電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｅ５３０２において、普電開閉期間の終了条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｅ５３０２：ＮＯ）、ステップＳｅ５３０３に進む。

【４９８４】

ステップＳｅ５３０３では、普通電動役物３４ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｅ５３０３において、普通電動役物３４ｂが開放中ではないと判定した場合には（ステップＳｅ５３０３：ＮＯ）、ステップＳｅ５３０４に進む。

【４９８５】

ステップＳｅ５３０４では、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｅ５３０４において、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｅ５３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５３０５に進む。

【４９８６】

ステップＳｅ５３０５では、普通電動役物３４ｂを開放する。その後、ステップＳｅ５３０６に進む。

【４９８７】

ステップＳｅ５３０６では、普電開放コマンドを設定する。普電開放コマンドは、普通電動役物３４ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電開放コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｅ５３０６を実行した後、本普電開閉期間中処理を終了する。

【４９８８】

ステップＳｅ５３０４において、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｅ５３０４：ＮＯ）、本普電開閉期間中処理を終了する。

【４９８９】

ステップＳｅ５３０３において、普通電動役物３４ｂが開放中であると判定した場合には（ステップＳｅ５３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５３０７に進む。

【４９９０】

ステップＳｅ５３０７では、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｅ５３０７において、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｅ５３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５３０８に進む。

【４９９１】

ステップＳｅ５３０８では、普通電動役物３４ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｅ５３０９に進む。

【４９９２】

ステップＳｅ５３０９では、普電閉鎖コマンドを設定する。普電閉鎖コマンドは、普通電動役物３４ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電閉鎖コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｅ５３０９を実行した後、本普電開閉期間中処理を終了する。

【４９９３】

ステップＳｅ５３０７において、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｅ５３０７：ＮＯ）、本普電開閉期間中処理を終了する。

【４９９４】

ステップＳｅ５３０２において、普電開閉期間の終了条件が成立していると判定した場合には（ステップＳｅ５３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５３１０に進む。

【４９９５】

ステップＳｅ５３１０では、普電エンディング時間設定処理を実行する。普電エンディング時間設定処理は、普電エンディング期間の時間的長さ（以下、普電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電エンディング時間情報を取得し、取得した普電エンディング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた普電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この普電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｅ５３１０を実行した後、ステップＳｅ５３１１に進む。

【４９９６】

ステップＳｅ５３１１では、普電エンディングコマンドを設定する。設定された普電エンディングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｅ５３１８を実行した後、ステップＳｅ５３１９に進み、普図普電制御値に「０７」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０７」であることは、普電エンディング期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電開閉期間中処理を終了する。

【４９９７】

＜普電エンディング期間中処理＞

次に、普電エンディング期間中処理について説明する。普電エンディング期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４９９８】

図３６３は、普電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ５４０１では、普図普電制御値が「０７」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０７」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普電エンディング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｅ５４０１において、普図普電制御値が「０７」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ５４０１：ＮＯ）、本普電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ５４０１において、普図普電制御値が「０７」であると判定した場合には（ステップＳｅ５４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５４０２に進む。

【４９９９】

ステップＳｅ５４０２では、普電エンディング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した普電エンディング時間設定処理において普電エンディング時間として設定した普電エンディング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。

【５０００】

ステップＳｅ５４０２において、普電エンディング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｅ５４０２：ＮＯ）、本普電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ５４０２において、普電エンディング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｅ５４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５４

０３に進む。
【５００１】
ステップＳｅ５４０３では、普図種別フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｅ５４０４に進む。
【５００２】
ステップＳｅ５４０４では、普電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された普電開閉実行モード終了コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、ステップＳｅ５４０５に進む。
【５００３】
ステップＳｅ５４０５では、普図普電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、普図保留個数Ｎｎが１以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本普電エンディング期間中処理を終了する。
【５００４】
《７－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【５００５】
＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞
＜タイマ割込み処理＞
最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【５００６】
図３６４は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（本実施形態では１ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【５００７】
ステップＳｅ６１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｅ６１０１を実行した後、ステップＳｅ６１０２に進む。
【５００８】
ステップＳｅ６１０２では、携帯端末通信対応処理を実行する。携帯端末通信対応処理は、上述したように携帯端末とＮＦＣを用いたBluetooth接続および通信、切断に関する処理、および、カスタム設定情報の受信、遊技履歴情報の送信を実行する処理である。ステップＳｅ６１０２を実行した後、ステップＳｅ６１０３に進む。
【５００９】
ステップＳｅ６１０３では、カスタム設定処理を行う。カスタム設定処理は、携帯端末から受信したカスタム設定情報に基づいて各種演出に関するパラメータの設定、テーブルデータの設定を行う。ステップＳｅ６１０３を実行した後、ステップＳｅ６１０４に進む。
【５０１０】
ステップＳｅ６１０４では、特図変動演出設定処理を実行する。特図変動演出設定処理は、主側ＭＰＵ６２から特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信した場合に実行される処理であり、特図遊技回が開始される際に、当該特図遊技回において実行する特図変動演出の演出パターンを設定する処理である。特図変動演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｅ６１０４を実行した後、ステップＳｅ６１０５に進む。

【５０１１】
ステップＳｅ６１０５では、特電開閉実行モード中演出設定処理を実行する。特電開閉実行モード中演出設定処理は、特電開閉実行モード中に実行する各種の演出の内容を決定し、当該決定した演出を実行するように設定する処理である。特電開閉実行モード中演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｅ６１０５を実行した後、ステップＳｅ６１０６に進む。
【５０１２】
ステップＳｅ６１０６では、ボタン操作対応処理を実行する。ボタン操作対応処理は、演出操作ボタン２４が入力可能期間としてのボタン受付有効期間中に押下されたか否かや、演出操作ボタン２４の押下がないままボタン受付有効期間が経過したか否かを判定する処理である。ボタン操作対応処理の詳細については後述する。ステップＳｅ６１０６を実行した後、ステップＳｅ６１０７に進む。
【５０１３】
ステップＳｅ６１０７では、演出用可動役物駆動処理を実行する。演出用可動役物駆動処理は、役物動作パターンに設定されている駆動シナリオに基づいて演出用可動役物１７０を駆動制御する処理である。演出用可動役物駆動処理の詳細については後述する。ステップＳｅ１６０５を実行した後、ステップＳｅ１６０６に進む。
【５０１４】
ステップＳｅ６１０８では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｅ６１０８を実行した後、ステップＳｅ６１０９に進む。
【５０１５】
ステップＳｅ６１０９では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｅ６１０９を実行した後、ステップＳｅ６１１０に進む。
【５０１６】
ステップＳｅ６１１０では、上述したまたは後述する各処理において送信対象として設定された各種コマンドや各種出力データを表示制御装置１００や演出用可動役物１７０等に送信する。ステップＳｅ６１１０を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【５０１７】
＜特図変動演出設定処理＞
次に、特図変動演出設定処理について説明する。特図変動演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【５０１８】
図３６５は、特図変動演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ６２０１では、特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｅ６２０１において、特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ６２０１：ＮＯ）、本特図変動演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｅ６２０１において、特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ６２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６２０２に進む。
【５０１９】
ステップＳｅ６２０２では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の特図遊技回において実行する演出パターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング、停止図柄の態様）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。具体的には、本実施形態では、今回受信した特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出すとともに、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃか

ら演出パターン用乱数情報を取得する。そしてこれらの情報と、携帯端末通信処理（ステップＳｅ６１０２）において携帯端末から受信したカスタム設定情報に基づいて、カスタム設定処理（ステップＳｅ６１０３）において設定された演出パターンテーブルを参照して、今回の特図遊技回において実行する演出パターンを決定し、設定する。その後、ステップＳｅ６２０３に進む。

【５０２０】

ステップＳｅ６２０３では、設定した演出パターンに対応した音声発光パターン及び役物動作パターンを決定し、設定する。その後、ステップＳｅ６２０４に進む。

【５０２１】

ステップＳｅ６２０４では、設定された演出パターンに関する情報を含む表示用演出パターンコマンドを設定する。設定された表示用演出パターンコマンドは、タイマ割込み処理の各種出力処理にて表示制御装置１００に送信される。ステップＳｅ６２０４を実行した後、ステップＳｅ６２０５に進む。

【５０２２】

ステップＳｅ６２０５では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１特図保留表示領域Ｄｓ１または第２特図保留表示領域Ｄｓ２における保留表示の更新を表示制御装置１００に実行させるための処理である。ステップＳｅ６２０５を実行した後、本特図変動演出設定処理を終了する。

【５０２３】

＜特電開閉実行モード中演出設定処理＞

次に、特電開閉実行モード中演出設定処理について説明する。特電開閉実行モード中演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５０２４】

図３６６は、特電開閉実行モード中演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ６３０１では、特電オープニングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｅ６３０１において、特電オープニングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓａ６３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６３０２に進む。

【５０２５】

ステップＳｅ６３０２では、今回の特電開閉実行モードに係る特電開閉パターンの種別に応じて特電オープニング演出の内容を決定し、設定する。その後、ステップＳｅ６３０３に進む。

【５０２６】

ステップＳｅ６３０３では、決定した特電オープニング演出の内容に対応した音声発光パターンを決定し、設定する。その後、ステップＳｅ６３０４に進む。

【５０２７】

ステップＳｅ６３０４では、決定した特電オープニング演出の内容を特定可能な情報を含む表示用特電オープニングコマンドを設定する。その後、ステップＳｅ６３０５に進む。

【５０２８】

一方、ステップＳｅ６３０１において、特電オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ６３０１：ＮＯ）、上述したステップＳｅ６３０２からステップＳｅ６３０４までの処理を実行することなく、ステップＳｅ６３０５に進む。

【５０２９】

ステップＳｅ６３０５では、特電開閉期間コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｅ６３０５において、特電開閉期間コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓａ６３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６３０６に進む。

【５０３０】

ステップＳｅ６３０６では、今回の特電開閉実行モードに係る特電開閉パターンの種別に応じて特電開閉期間演出の内容を決定し、設定する。その後、ステップＳｅ６３０７に

進む。
【５０３１】
ステップＳｅ６３０７では、決定した特電開閉期間演出の内容に対応した音声発光パターンを決定し、設定する。その後、ステップＳｅ６３０８に進む。
【５０３２】
ステップＳｅ６３０８では、決定した特電開閉期間演出の内容を特定可能な情報を含む表示用特電開閉期間コマンドを設定する。その後、ステップＳｅ６３０９に進む。
【５０３３】
一方、ステップＳｅ６３０５において、特電開閉期間コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ６３０５：ＮＯ）、上述したステップＳｅ６３０６からステップＳｅ６３０８までの処理を実行することなく、ステップＳｅ６３０９に進む。
【５０３４】
ステップＳｅ６３０９では、特電エンディングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｅ６３０９において、特電エンディングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓａ６３０９：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６３１０に進む。
【５０３５】
ステップＳｅ６３１０では、今回の特電開閉実行モードに係る特電開閉パターンの種別に応じて特電エンディング演出の内容を決定し、設定する。具体的には、例えば、本実施形態では、一連の開閉動作を終了した後に実行される制御として、エンディング演出Ａを実行する第１制御と、当該制御とは異なるエンディング演出Ｂを実行する第２制御と、を実行可能である。なお、エンディング演出Ａを実行する制御とエンディング演出Ｂを実行する制御とのいずれの場合であっても、特別電動役物５７ｂが閉鎖された状態で実行される。その後、ステップＳｅ６３１１に進む。
【５０３６】
ステップＳｅ６３１１では、決定した特電エンディング演出の内容に対応した音声発光パターンを決定し、設定する。その後、ステップＳｅ６３１２に進む。
【５０３７】
ステップＳｅ６３１２では、決定した特電エンディング演出の内容を特定可能な情報を含む表示用特電エンディングコマンドを設定する。その後、本特電開閉実行モード中演出設定処理を終了する。
【５０３８】
一方、ステップＳｅ６３０９において、特電開閉期間コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ６３０９：ＮＯ）、上述したステップＳｅ６３１０からステップＳｅ６３１２までの処理を実行することなく、本特電開閉実行モード中演出設定処理を終了する。
【５０３９】
＜ボタン操作対応処理＞
次に、ボタン操作対応処理について説明する。ボタン操作対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【５０４０】
図３６７は、ボタン操作対応処理を示すフローチャートである。ボタン操作対応処理は、遊技者によって演出操作ボタン２４または十字キー２７が操作された場合の対応処理である。
【５０４１】
ステップＳｅ６４０１では、演出操作ボタン２４または十字キー２７が操作されたか否かを判定する。ステップＳｅ６４０１において、演出操作ボタン２４または十字キー２７が操作されたと判定した場合には（Ｓｅ６４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６４０２に進む。一方、ステップＳｅ６４０１において、演出操作ボタン２４および十字キー２７のいずれも操作されていないと判定した場合には（Ｓｅ６４０１：ＮＯ）、本ボタン操作対応処理を終了する。

【５０４２】
ステップＳｅ６４０２では、遊技状態に応じて、遊技者による演出操作ボタン２４または十字キー２７の操作に対応した処理を実行する。
【５０４３】
例えば、図３００（ａ）において説明したように、遊技の待機状態（遊技回が実行されていない状態）において、遊技者が演出操作ボタン２４または十字キー２７を１回押すと音量光量調整画像ＳＬＡ（音量調整画像ＳＴ、光量調整画像ＬＴを含む）が表示面４１ａに表示される。
【５０４４】
音量調整画像ＳＴには、設定される音量の値を表示するために５段階の目盛り表示がされている。音量光量調整画像ＳＬＡが表示されている状態で遊技者が十字キー２７の左右ボタンを操作することで音量のレベル１～レベル５の値の中から一つの値を選択して入力することができる。遊技者は十字キー２７の左ボタンを操作することで音量レベルをレベル１を下限として下げることができる。また、遊技者が十字キー２７の右ボタンを操作することで音量レベルをレベル５を上限として上げることができる。そして、遊技者が決定した一つの音量のレベルの値の入力が完了すると、その値が音光側ＭＰＵ９２内の記憶領域（ＲＡＭ９４）に記憶され、その入力された値に対応した音量のレベルが音量調整画像ＳＴとして表示面４１ａに所定期間表示がされる。
【５０４５】
一方、光量調整画像ＬＴには、設定される光量の値を表示するために５段階の目盛り表示がされている。音量光量調整画像ＳＬＡが表示されている状態で遊技者が十字キー２７の上下ボタンを操作することで光量のレベル１～レベル５の値の中から一つの値を選択して入力することができる。遊技者は十字キー２７の下ボタンを操作することで光量レベルを、レベル１を下限として下げることができる。また、遊技者が十字キー２７の上ボタンを操作することで光量レベルをレベル５を上限として上げることができる。そして、遊技者が決定した一つの光量のレベルの値の入力が完了すると、その値が音光側ＭＰＵ９２内の記憶領域（ＲＡＭ９４）に記憶され、その入力された値に対応した光量のレベルが光量調整画像ＬＴとして表示面４１ａに所定期間表示がされる。
【５０４６】
また、図３００（ｂ）において説明したように、遊技回が実行されている期間（特別図柄の変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間）に遊技者は音量および光量のレベルの値を入力することが可能である。遊技回が実行されている期間に、遊技者が演出操作ボタン２４または十字キー２７を１回押すと音量光量調整画像ＳＬＡ（音量調整画像ＳＴ、光量調整画像ＬＴを含む）が表示面４１ａの左下の領域に表示される。また、遊技回が実行されている期間に音量および光量のレベルの値が遊技者によって入力された場合、当該入力された値に対応した表示の音量調整画像ＳＴと光量調整画像ＬＴが表示面４１ａに所定期間表示される。また、パチンコ機１０は、遊技回が実行されている期間に音量および光量のレベルの値が遊技者によって入力された場合には、その入力の直後から当該入力されたレベルで音および光を出力する。
【５０４７】
その他、例えば、入力可能期間としての遊技の待機状態（遊技回が実行されていない非変動状態）において、遊技者が演出操作ボタン２４を１回押下して演出操作ボタン２４に対して入力操作を行うと、検出ユニットとしての操作検出ユニットにおける演出操作ボタン２４の検出スイッチが検出状態であるＯＮ状態になり、表示面４１ａにオプション画像ＯＰＧ（図３０１参照）が表示される。オプション画像ＯＰＧは、予め表示制御装置１００の記憶部に記憶されている画像データが出力されることによって、表示面４１ａに画像表示される。図３０１で説明したように、オプション画像ＯＰＧには、複数の関連情報として、演出のカスタム設定を遊技者が選択可能なカスタム設定選択用画像ＣＴＧと、遊技履歴を表示するための遊技履歴選択用画像ＨＳＧと、演出における音声や文字表示における言語を設定するための言語設定選択用画像ＬＮＧが表示されている。パチンコ１０は、

オプション画像ＯＰＧの表示によって、これら設定用の複数の関連情報に対応した遊技者からの情報入力を複数受け付ける。遊技者が演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いて、表示面４１ａに出力表示されたこれら複数の画像に対応したいずれかの選択用画像を選択操作すると、当該選択用画像の内容に対応した設定用の画像（例えば演出カスタム設定用画像ＰＳＧ）が表示され、当該設定用画像内で種々の設定を行う。オプション画像ＯＰＧにおいて,選択用画像を同時に複数選択して情報の入力をすることはできない。例えば、遊技者が演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いて、表示面４１ａに出力表示されたこれら複数の画像に対応したいずれかの選択用画像を選択操作すると、対応情報入力状態としてのカスタム設定選択状態となり、選択された画像に対する表示情報としての設定画像が表示される。具体的には、遊技者がカスタム設定選択用画像ＣＴＧを選択して入力すると、サブ制御装置（音声発光制御装置９０、表示制御装置１００）は当該入力を検出して対応情報入力状態に移行し、図３０１（ｂ）に示すような表示情報としての演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示面４１ａに出力表示する。演出カスタム設定用画像ＰＳＧには、設定可能な情報としてのカスタム設定可能な演出に関する情報が表示される。具体的には、パチンコ機１０において実行される演出の出現頻度や期待度の設定を可能にするための画像が表示される。より具体的には、演出カスタム設定用画像ＰＳＧには、一発告知演出の出現頻度を設定可能にする画像である一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１と、魚群演出の期待度を設定可能にする魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２と、泡演出の期待度を設定可能にする泡演出期待度設定用画像ＣＴ３とが表示される。

【５０４８】

一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１は、遊技者が十字キー２７で外部入力としての操作入力をすることにより一発告知演出の出現頻度の設定が可能である。遊技者が十字キー２７で操作入力すると、操作入力に対応してカーソルが動く画像が出力され、一発告知演出の出現頻度の設定が可能となる。

【５０４９】

魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２は、遊技者が十字キー２７で外部入力としての操作入力することにより魚群演出の期待度の設定が可能である。遊技者が十字キー２７で操作入力すると、操作入力に対応してカーソルが動く画像が表示され、魚群演出期待度の出現頻度の設定が可能となる。

【５０５０】

泡演出期待度設定用画像ＣＴ３は、遊技者が十字キー２７で外部入力としての操作入力することにより泡演出の期待度の設定が可能である。遊技者が十字キー２７で操作入力すると、操作入力に対応してカーソルが動く画像が表示され、泡演出の期待度の設定が可能となる。

【５０５１】

遊技者が演出カスタム設定用画像ＰＳＧ（図３０１参照）が表示されている状態で、各種演出のカスタム設定を行った後、演出操作ボタン２４を操作入力してボタン操作検出スイッチをＯＮ状態にすると、表示面４１ａの演出カスタム設定用画像ＰＳＧが表示された状態は終了し、表示面４１ａには特定出力用情報として設定が完了した旨の画像情報（設定完了報知画像/図示省略）が出力表示され、その後、表示面４１ａには待機状態画像が表示される。演出カスタム設定用画像ＰＳＧ（図３０１参照）が表示されている場合において、オプション画像ＯＰＧが表示されることはない。

【５０５２】

なお、オプション画像ＯＰＧの出力が可能な出力可能状態となり表示面４１ａにオプション画像ＯＰＧが表示されている状態で所定期間が経過するまでに十字キー２７および演出操作ボタン２４の操作によってカスタム設定選択用画像ＣＴＧ、遊技履歴選択用画像ＨＳＧ、言語設定選択用画像ＬＮＧのどれかの選択入力がされなかった場合には、表示面４１ａは待機状態画面に戻る。遊技者が再度の演出のカスタム設定をするためには、演出操作ボタン２４を１回押下することによってオプション画像ＯＰＧの出力が可能な出力可能状態にして表示面４１ａにオプション画像ＯＰＧを表示させた状態に移行させ、その後、

十字キー２７および演出操作ボタン２４の操作によってカスタム設定選択用画像ＣＴＧを選択して表示面４１ａに演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示させた状態に移行させることによって、演出のカスタム設定を行う必要がある。

【５０５３】

なお、演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示させた状態において、仮に特定の要素の入力として第１特図始動口３３または第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、表示面４１ａにおける演出カスタム設定用画像ＰＳＧが表示された状態は強制的に終了する終了処理を実行する。そして、表示面４１ａには装飾図柄および変動演出の表示が開始される。この場合、変動表示が開始されるよりも前に演出操作ボタン２４および十字キー２７の操作によって設定された演出のカスタム設定は有効となり、以後の遊技において演出を決定する際に当該設定は適用される。変形例として、演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示させて演出のカスタム設定をしている状態において、第１特図始動口３３または第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合に、第１特図始動口３３または第２特図始動口３４に遊技球が入球する前に演出操作ボタン２４および十字キー２７の操作によって入力されたカスタム設定の内容を無効にする構成を採用してもよい。第１特図始動口３３または第２特図始動口３４に遊技球が入球する以前に演出操作ボタン２４および十字キー２７の操作によって入力された内容に影響を受けずに、第１特図始動口３３または第２特図始動口３４に遊技球が入球した後に演出操作ボタン２４および十字キー２７の操作によって入力されたカスタム設定の内容が反映される。その他、表示面４１ａに演出カスタム設定用画像ＰＳＧが表示されている状態において終了ボタンＣＬＳ２が選択実行された場合にも、演出カスタム設定用画像ＰＳＧが表示されている対応情報入力状態は終了する。このように演出カスタム設定用画像ＰＳＧが表示されている状態において、第１特図始動口３３または第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合や、終了ボタンＣＬＳ２が選択実行された場合などの特定の条件が成立した場合に、演出カスタム設定用画像ＰＳＧの表示は終了する。

【５０５４】

また、演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示させた状態において演出操作ボタン２４を操作することによって演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示させた状態を終了した後、遊技回が開始され変動表示が開始されると演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示させた状態には移行することができない。すなわち、所定の発生条件として変動表示が終了しているという条件を満たしていない場合には、制限処理として表示面４１ａに演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示させた状態には移行することができない。再度演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示させるためには、変動表示が終了しており、再度、演出操作ボタン２４を１回押下することによって出力可能状態にして、表示面４１ａにオプション画像ＯＰＧを表示させた状態に移行させるといった所定の条件の成立を満たす必要がある。その後、十字キー２７および演出操作ボタン２４の操作によってカスタム設定選択用画像ＣＴＧを選択して、表示面４１ａに演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示させる。

【５０５５】

従来の遊技機では、遊技機によって画像等により出力されたパスワード情報等をスマートフォン等の携帯端末で遊技者が読み取り、スマートフォン上で入手したパスワード等を遊技機に対してボタン操作等により入力することで所定の設定可能状態を発生させることができ、そうした煩雑な操作の末にやっと遊技者は演出情報に関する入力を行うことが可能となっていた。

【５０５６】

しかしながら、演出情報に関する入力の方法が煩雑であると、遊技者はそもそも演出情報に関する入力自体をやめてしまうという問題がある。そのため、演出情報に関する入力において、簡便な操作で入力を行うことができ、より好適な演出情報に関する入力が可能な遊技機の提供が望まれている。

【５０５７】

例えば、従来の煩雑な演出情報に関する入力方法としては以下のような方法がある。遊

技者が遊技の終了後に遊技機に対して所定の操作を行うことで、遊技機がＱＲを生成し遊技者に視認可能に表示する。遊技者は所有しているスマートフォン等で当該ＱＲコードを読み取る。読み取ったＱＲコードからアクセス可能なインターネット上のサイトで所定の操作を行うと、当該サイトから所定のパスワードが付与される。当該パスワードを、改めて遊技を行う遊技機に入力することで、遊技者は当該遊技機に対して演出情報に関する入力が可能となる。このような演出情報の入力は非常に煩雑である。

【５０５８】

本遊技機は上述したように、所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて当否抽選を実行する当否抽選手段と、当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段と、当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される当たり表示結果を表示する当たり変動表示の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行手段と、所定期間の変動表示中に各種演出や、音声、ＬＥＤ、可動役物などを用いて変動演出を行なう演出実行手段と、演出実行手段と電気的に接続され、演出実行手段に対して遊技者による演出設定に関する情報の入力が可能な演出操作ボタンや十字キーとを備える。そして、本遊技機は、演出操作ボタンや十字キーの入力可能期間において、演出操作ボタンや十字キーの被検出部が検出スイッチに対して当接した場合にＯＮ状態となる操作検出ユニットと、操作検出ユニットがＯＮ状態となった場合に少なくとも画像表示を実行可能な図柄表示装置を備える。入力可能期間に演出操作ボタンや十字キーが操作された場合に図柄表示装置によって、キャラクタＲＯＭやビデオＲＡＭに記憶された情報であって演出実行手段への演出に関する複数の設定可能項目への入力に対応した複数の画像を表示するように構成されている。表示された複数の画像に対応した情報の入力を検出した場合に、演出実行手段における設定可能な演出に関する情報（例えばＯＮ/ＯＦＦ情報やレベル情報）の設定を実行し得るという構成を有している。

【５０５９】

従って、演出情報に関する入力において、簡便な操作で入力を行うことができ、より好適な演出情報に関する入力が可能となる。

【５０６０】

＜演出用可動役物駆動処理＞

次に、演出用可動役物駆動処理について説明する。演出用可動役物駆動処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５０６１】

図３６８は、演出用可動役物駆動処理を示すフローチャートである。演出用可動役物駆動処理は、役物動作パターンに規定されている駆動シナリオに基づいて演出用可動役物１７０を駆動制御する処理である。以下、各ステップの処理の詳細について説明する。

【５０６２】

ステップＳｅ６５０１では、設定されている役物動作パターンを参照し、駆動シナリオを格納するタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｅ６５０１において、駆動シナリオを格納するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｅ６５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６５０２に進み、役物動作パターンに規定されている一の駆動シナリオを音光側ＲＯＭ９３から読み出して音光側ＲＡＭ９４の駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納する。その後、ステップＳｅ６５０３に進み、駆動シナリオ用カウンタに「１」をセットする。その後、ステップＳｅ６５０４に進む。

【５０６３】

一方、ステップＳｅ６５０１において、駆動シナリオを格納するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｅ６５０１：ＮＯ）、ステップＳｅ６５０２及びステップＳｅ６５０３の処理を実行することなく、ステップＳｅ６５０４に進む。

【５０６４】

ステップＳｅ６５０４では、音光側ＲＡＭ９４の駆動シナリオ格納エリア９４ｄに駆動

シナリオが格納されているか否かを判定する。ステップＳｅ６５０４において、駆動シナリオが格納されていないと判定した場合には（ステップＳｅ６５０４：ＮＯ）、そのまま本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップＳｅ６５０４において、駆動シナリオが格納されていると判定した場合には（ステップＳｅ６５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６５０５に進む。

【５０６５】

ステップＳｅ６５０５では、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了」であるか否かを判定する。ステップＳｅ６５０５において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ６５０５：ＮＯ）、ステップＳｅ６５０６に進む。

【５０６６】

ステップＳｅ６５０６では、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了条件判定処理」であるか否かを判定する。ステップＳｅ６５０６において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了条件判定処理」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ６５０６：ＮＯ）、ステップＳｅ６５０７に進む。

【５０６７】

ステップＳｅ６５０７では、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理を実行する。具体的には、駆動シナリオ用カウンタの値に対応して規定されている制御対象（モーターやソレノイド）を制御するための処理を実行する。その後、ステップＳｅ６５０８に進む。

【５０６８】

ステップＳｅ６５０８では、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了したか否かを判定する。ステップＳｅ６５０８において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了していないと判定した場合には（ステップＳｅ６５０８：ＮＯ）、そのまま本演出用可動役物駆動処理を終了する。これにより、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了するまで、ステップＳｅ６５０７の処理がタイマ割込み処理が実行される毎に繰り返し実行されることになる。そして、ステップＳｅ６５０８において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了したと判定した場合には（ステップＳｅ６５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６５０９に進み、駆動シナリオ用カウンタの値に１を加算する。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。

【５０６９】

上述したステップＳｅ６５０５において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了」であると判定した場合には（ステップＳｅ６５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６５１２に進み、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオをクリアする。その後、ステップＳｅ６５１３に進み、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されているか否かを判定する。ステップＳｅ６５１３において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていると判定した場合には（ステップＳｅ６５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６５１４に進み、役物動作パターンに規定されている次の駆動シナリオを駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納する。その後、ステップＳｅ６５１５に進み、駆動シナリオ用カウンタに「１」をセットする。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップＳｅ６５１３において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていないと判定した場合には（ステップＳｅ６５１３：ＮＯ）、上述したステップＳｅ６５１４及びステップＳｅ６５１５の処理を実行することなく、本演出用可動役物駆動処理を終了する。

【５０７０】

上述したステップＳｅ６５０６において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理

が「終了条件判定処理」であると判定した場合には（ステップＳｅ６５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６５１０に進み、上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｅ６５１０において、上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｅ６５１０：ＮＯ）、上述したステップＳｅ６５０９に進み、駆動シナリオ用カウンタの値に１を加算する。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップＳｅ６５１０において、上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｅ６５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６５１１に進み、上下移動動作終了条件成立フラグをＯＦＦにした後、上述したステップＳｅ６５１２に進み、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオをクリアする。その後、ステップＳｅ６５１３に進み、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されているか否かを判定する。ステップＳｅ６５１３において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていると判定した場合には（ステップＳｅ６５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６５１４に進み、役物動作パターンに規定されている次の駆動シナリオを駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納する。その後、ステップＳｅ６５１５に進み、駆動シナリオ用カウンタに「１」をセットする。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップＳｅ６５１３において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていないと判定した場合には（ステップＳｅ６５１３：ＮＯ）、上述したステップＳｅ６５１４及びステップＳｅ６５１５の処理を実行することなく、本演出用可動役物駆動処理を終了する。

【５０７１】

＜待ち受け処理＞

次に、待ち受け処理について説明する。待ち受け処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５０７２】

図３６９は、待ち受け処理を示すフローチャートである。待ち受け処理は、変動表示が停止している期間に実行される処理である。以下、各ステップの処理の詳細について説明する。

【５０７３】

ステップＳｅ６６０１では、待ち受けタイマフラグがＯＮであるか否かを判定する。待ち受けタイマフラグは、後述する待ち受けタイマをセットした場合にＯＮにするフラグである。ステップＳｅ６６０１において、待ち受けタイマフラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｅ６６０１：ＮＯ）、ステップＳｅ６６０２に進む。

【５０７４】

ステップＳｅ６６０２では、デモコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｅ６６０２において、デモコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳｅ６６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６６０３に進む。

【５０７５】

ステップＳｅ６６０３では、待ち受けタイマをセットする。待ち受けタイマは、変動表示が停止している時間をカウントするタイマである。本実施形態においては、待ち受けタイマの時間は１分にセットする。その後、ステップＳｅ６６０４に進む。

【５０７６】

ステップＳｅ６６０４では、待ち受けフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｅ６６０５に進む。一方、ステップＳｅ６６０１において、待ち受けタイマフラグがＯＮであると判定した場合も（ステップＳｅ６６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６６０５に進む。

【５０７７】

ステップＳｅ６６０５では、待ち受けタイマの残時間が０であるか否かを判定する。ステップＳｅ６６０５において、待ち受けタイマの残時間が０であると判定した場合には（ステップＳｅ６６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６６０６に進む。

【５０７８】

ステップＳｅ６６０６では、表示面４１ａに待ち受け画像を表示する。具体的には、遊

技の待機状態であることを示す映像を表示する。その後、ステップＳｅ６６０７に進む。
【５０７９】
ステップＳｅ６６０７では、デフォルト処理を実行する。具体的には、当該待ち受け状態（待機状態）となる直前に遊技を実行していた遊技者によって設定された演出のカスタム設定の設定内容や出力要素である音量や光量の出力状態に対する出力値を、予めパチンコ機１０に記憶させているデフォルトの設定内容やデフォルト値に設定の変更をする。
【５０８０】
具体的には、待機期間としての遊技の待機状態において、遊技者が出力値としての音量と光量の値（レベル）を設定をしたにもかかわらず、所定期間（例えば１分間）遊技が実行されなかった場合には、音量と光量の値（レベル）を、パチンコ機１０のＲＯＭ９３に予め記憶されている特定設定値としてのデフォルト値に設定する処理が行われる。デフォルト値は予めパチンコ機１０のＲＯＭ９３に記憶されている。パチンコ機１０においては、音量および光量の値（レベル）のデフォルト値として、レベル３の値が予めＲＯＭ９３に記憶されている。従って、例えば遊技の待機状態において遊技者が音量のレベルを一の所定の入力値としてレベル１を入力していた場合であっても入力値としてレベル５を入力していた場合であっても、その後に所定期間遊技がされない場合には音量の出力値のレベルとしてレベル３の値が設定される。光量についても、待機期間としての遊技の待機状態において遊技者が出力値としての光量の値（レベル）を一の所定の入力値としてレベル１を入力していた場合であっても入力値としてレベル５を入力していた場合であっても、その後に所定期間遊技がされない場合には光量の出力値のレベルとしてレベル３の値が設定される。なお、例えば遊技の待機状態において遊技者が音量、光量のレベルとして入力した値とデフォルト値とが同じ場合には、その後に所定期間遊技がされない場合には遊技者によって入力された値と同じ値としてのデフォルト値が、音量および光量のレベルとして設定される。
【５０８１】
なお、音量および光量のレベルの値についてのデフォルト値は本実施形態においてはレベル３の値を採用したが、他の構成を採用してもよい。例えば音量のデフォルト値がレベル１でもよい。この場合には、例えば遊技の待機状態において遊技者が音量のレベルとしてレベル２を入力していた場合であってもレベル５を入力していた場合であっても、その後に所定期間遊技がされない場合には音量レベルとしてレベル１の値が入力設定される。その他、例えば音量のデフォルト値がレベル５でもよい。この場合には、例えば遊技の待機状態において遊技者が音量のレベルとしてレベル２を入力していた場合であってもレベル４を入力していた場合であっても、その後に所定期間遊技がされない場合には音量レベルとしてレベル５の値が入力設定される。
【５０８２】
また、例えば光量のデフォルト値がレベル２でもよい。この場合には、例えば遊技の待機状態において遊技者が光量のレベルとしてレベル３を入力していた場合であってもレベル５を入力していた場合であっても、その後に所定期間遊技がされない場合には光量のレベルとしてレベル２の値が入力設定される。また、例えば、光量のデフォルト値がレベル４でもよい。この場合には、例えば遊技の待機状態において遊技者が光量のレベルとしてレベル２を入力していた場合であってもレベル３を入力していた場合であっても、その後に所定期間遊技がされない場合には光量のレベルとしてレベル４の値が入力設定される。
【５０８３】
本実施形態のパチンコ機１０においては、デフォルト値は音量も光量もいずれも同じ値であるレベル３を採用したが、音量のデフォルト値と光量のデフォルト値が異なる構成を採用してもよい。例えば、音量のデフォルト値が４であり、光量のデフォルト値が２である構成を採用してもよい。音量のデフォルト値と光量のデフォルト値はレベル１～レベル５の間で別個独立に異なる値を採用することができる。
【５０８４】
なお、遊技者が入力した音量および光量のレベルの値に対応した音および光の出力は、

遊技が継続している場合には維持される。したがって、遊技回の実行中に遊技者が入力（設定）した音量および光量のレベルの値に対応した音および光の出力は、例えば、その後に実行される特電開閉実行モードや普電開閉実行モードにおいても維持される。

【５０８５】

ステップＳｅ６６０７においてデフォルト処理を実行した後、ステップＳｅ６６０８に進む。一方、ステップＳｅ６６６０５において、待ち受けタイマの残時間が０ではないと判定した場合にも（ステップＳｅ６６０５：ＮＯ）、ステップＳｅ６６０８に進む。ステップＳｅ６６０８では、特図保留コマンドを受信したか否かを判定する。すなわち、第１特図始動口３３または第２特図始動口３４に遊技球が入球し、保留が発生したか否かを判定する。ステップＳｅ６６０８において、特図保留コマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳｅ６６０８：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６６０９に進み、待ち受けタイマフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｅ６６１０に進み、待ち受けタイマをリセットし、本待ち受け処理を終了する。

【５０８６】

一方、ステップＳｅ６６０８において、特図保留コマンドを受信していないと判定した場合には（ステップＳｅ６６０８：ＮＯ）、そのまま本待ち受け処理を終了する。

【５０８７】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【５０８８】

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

【５０８９】

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

【５０９０】

＜メイン処理＞

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

【５０９１】

図３７０は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【５０９２】

ステップＳｅ６７０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｅ６７０２に進む。

【５０９３】
ステップＳｅ６７０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【５０９４】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【５０９５】
図３７１は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ６８０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【５０９６】
＜Ｖ割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【５０９７】
図３７２は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【５０９８】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【５０９９】
ステップＳｅ６９０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、上述したコマンド割込み処理によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、表示用演出パターンコマンドが記憶されていた場合には、当該コマンドによって指定された演出パターンに対応した動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。
【５１００】
なお、コマンド対応処理（ステップＳｅ６９０１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドが

コマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【５１０１】

ステップＳｅ６９０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（ステップＳｅ６９０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｅ６９０３に進む。

【５１０２】

ステップＳｅ６９０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（ステップＳｅ６９０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｅ６９０４に進む。

【５１０３】

ステップＳｅ６９０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（ステップＳｅ６９０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｅ６９０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。

【５１０４】

《７－７》第７実施形態における課題・効果：

以下、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について具体的に説明する。

【５１０５】

従来、演出カスタム設定が可能な遊技機においては、演出カスタム設定を実行するまでに複雑な作業が必要であり、演出カスタム設定を実行することは非常に難易度の高い作業であった。そのため、演出カスタム設定に関して単純な作業でカスタム設定可能状態を発生させることが可能な遊技機が望まれている。本実施形態によれば構成として以下の構成を採用できる。

【５１０６】

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段と、

前記当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行手段と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行なう演出実行手段と、

前記演出実行手段と電気的に接続され、前記演出実行手段に対して遊技者によるBluetooth通信による入力が可能なBluetoothによる入力手段と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

NFC監視状態において、所定のスマートフォン等がNFCの電波受信部に対してNFC検出可能距離まで近接又は当接した場合にNFC検出状態となるNFCモジュールと、

ＮＦＣモジュールがＮＦＣ検出状態となった場合に少なくとも所定の発信を実行可能なＮＦＣのアンテナと、を備え、
ＮＦＣによる出力が可能状態が成立した場合に、ＮＦＣのアンテナによって、ＮＦＣのＲＡＭに記憶された情報であって前記演出実行手段へのBluetooth接続要求の入力に対応したBluetoothの各種接続情報をＮＦＣのアンテナによって発信するように構成され、
前記出力されたBluetoothの各種接続情報に対応したBluetooth接続要求の入力を検出した場合に、前記演出実行手段におけるカスタム設定可能な演出の情報に関する、演出のカスタム設定情報の設定を実行し得るように構成された
ことを特徴とする遊技機。
【５１０７】
したがって、本実施形態によれば、効果として、ＮＦＣとBluetoothという単純な処理や作業で遊技機とスマートフォン等の携帯端末との通信状態、すなわちカスタム設定可能状態を発生させることができる。
【５１０８】
本実実施形態によれば、遊技機の構成として、所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、内部抽選を実行する抽選処理と、内部抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示部と、内部抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する当選遊技回変動の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行部と、前記所定期間の変動表示中に複数の演出を用いて変動演出を行なう演出処理実行部と、演出処理実行部に対して遊技者による外部入力が可能な外部入力手段とを備えている。そして、本実施形態によれば、外部入力手段は、所定の待機期間において、所定の検出され得る対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接した場合に検出完了状態となる検出ユニットを備える。さらに本遊技機は、検出ユニットが検出完了状態となった第１の入力状態が発生した場合に、所定の記憶手段に記憶された情報であって演出処理実行部に関連した複数の関連情報を外部出力する外部出力手段を備える。そして、外部出力された複数の関連情報に対応した所定の情報入力を検出した対応情報入力状態が発生した場合に、演出処理実行部における所定の設定可能な情報に対応する情報の外部入力および外部出力が可能である。
【５１０９】
したがって、本実施形態によれば、効果として、遊技機に対する情報の入力および遊技機からの情報の出力を好適に行うことが可能となる。よって、演出処理実行部に対して設定可能な情報に対応する情報を外部から遊技機に入力することができ、さらに、遊技機から外部に出力をすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。遊技機に記憶されている演出処理実行部に対して設定可能な情報に関する情報を遊技機の外部に出力することができるので、遊技機の外部において演出処理実行部に対して設定可能な情報に関する情報を利用することができ、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。
【５１１０】
また、遊技機の状態として、検出完了状態を経てさらに複数の演出実行関連情報に対応した情報の入力を検出した状態が発生することで演出の実行における設定可能な情報に関する情報の入力および出力が可能となるように構成されているので、なんらの条件や状態の遷移無しに不意に意図せず演出の実行における設定可能な情報に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。
【５１１１】
また、所定の検出される対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接した場合に検出完了状態になるので、単に検出実行部の周囲に不特定の検知される対象物が存在することだけで、演出の実行における設定可能な情報に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。より具体的には、検出完了状態になるために、所定の検出される対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接させることを条件とすることで、遊技者の意思を確認することができ、遊技者の意思と反して演出の実行

における設定可能な情報に対応する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【５１１２】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、第１特図抽選を実行するための条件や、第２特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断し、それらの条件が成立したと判断されることに基づいて特図抽選を実行可能であり、特図抽選の結果に基づいて、所定期間の特別図柄の変動表示を実行し、特図抽選の結果が特図大当たりであった場合に実行される特定の表示結果を表示する当選遊技回変動の終了後に特電開閉実行モードを実行し、所定期間の変動表示中に変動演出を実行し、変動演出を実行に対して遊技者によるカスタム設定情報の入力を可能とするためのBluetootによる入力手段を備える。そして、Bluetootによる入力手段は、NFC監視状態において、スマートフォンがNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接した場合にNFC検出状態となるNFCモジュールと、NFCモジュールがNFC検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に、NFCのＲＡＭ１１０ａに記憶されたBluetoothの接続情報をNFCによって出力する手段とを備え、NFCによって出力する手段されたBluetoothの接続情報に対応した接続要求の入力を検出した特定状態が発生した場合に、演出の実行における演出のカスタム設定情報のBluetoothを介した入力および遊技履歴情報のBluetoothを介した出力が可能である。

【５１１３】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、パチンコ機１０における演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報のBluetoothを介した入力および出力を好適に行うことが可能となる。よって、演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報を外部からパチンコ機１０に入力することができ、さらに、パチンコ機１０から外部に出力をすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。パチンコ機１０に記憶されている演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報をパチンコ機１０の外部に出力することができ、パチンコ機１０の外部において演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報を利用することができ、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。

【５１１４】

より具体的な効果として、例えば、遊技機の演出に関するカスタム設定情報を予め用意しておき、遊技をする際に当該カスタム設定情報を外部（例えば携帯端末）から遊技機に入力することができる。このような構成とすることで、遊技機が備える演出操作ボタンや、十字キーを遊技者が操作することによって演出のカスタム設定を行うのではなく、例えば遊技者が携帯端末上で予め設定したカスタム設定情報を遊技機に入力することが可能になる。よって、遊技者が遊技機でカスタム設定をするために費やす時間を削減することができる。結果として、遊技機で早く遊技をしたいと所望する遊技者や、せっかく遊技ホールに来たのだから少しの時間でも遊技を楽しみたいと思う遊技者にも演出のカスタム設定を利用してもらいやすい構成にすることができる。

【５１１５】

さらに、このような構成とすることで、スマートフォン２００で演出にカスタム設定をすることができるので、遊技の開始前に演出操作ボタンや、十字キーを用いて手作業で入力することを回避することができる。遊技者は、携帯端末（例えばスマートフォン）上で、操作性に優れたタッチパネル等を用いて快適に演出のカスタム設定を行なうことができる。よって、演出に関する詳細なカスタム設定を遊技者が行なうことを容易にし、より一層遊技の興趣向上を図ることができる。

【５１１６】

さらに、パチンコ機１０の状態として、NFC検出状態を経てさらBluetoothの接続情報に対応した情報である接続要求の入力を検出した状態が発生することで演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力が可能となるように構成されているので、なんらの条件や状態の遷移無しに不意に意図せず演出の実行に対し

てカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【５１１７】

また、スマートフォン２００がNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接した場合にNFC検出状態になるので、単にNFCアンテナの周囲に不特定のスマートフォンなどの携帯端末が存在することだけで、演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。より具体的には、NFC検出状態になるために、スマートフォン２００がNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接させることを条件とすることで、遊技者の意思を確認することができ、遊技者の意思と反して演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【５１１８】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態が発生した場合に、所定の待機期間において検出完了状態が発生した場合に出力した複数の関連情報が出力されることを抑制する抑制処理を行うことができる。

【５１１９】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態が発生している状態において、新たな検出され得る対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接した場合に複数の関連情報が出力されることを抑制することができる。例えば検出され得る対象物が検出実行部に近接又は当接したことによって検出完了状態を経て、対応情報入力状態なっている場合に、他の検出され得る対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接したとしても検出完了状態が発生した場合に出力した複数の関連情報が出力されるのを抑制するので、当該検出され得る対象物の近接又は当接に対して、対応情報入力状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の検出され得る対象物と、対応情報入力状態となることを抑制することができる。

【５１２０】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生した場合に、所定の待機期間において検出完了状態が発生した場合に出力した複数の関連情報が出力されることを抑制する抑制処理を行うことができる。

【５１２１】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生している状態において、新たな携帯端末がNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接した場合にBluetoothの接続情報が出力されることを抑制することができる。例えば携帯端末がNFCアンテナに近接又は当接したことによってNFC検出状態を経て、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態になっている場合に、他の携帯端末がNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接したとしてもNFC検出状態が発生した場合に出力したBluetoothの接続情報が出力されるのを抑制するので、当該他の携帯端末の近接又は当接に対して、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の検出され得る他の携帯端末と、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態となることを抑制することができる。

【５１２２】

さらに、本実施形態によれば、構成として、検出完了状態が発生してから所定期間が経過するまで複数の関連情報の入力が検出されなかった場合に、対応情報入力状態を発生させるには再度検出完了状態を発生させることが必要な状態を発生させる。

【５１２３】

よって、本実施形態によれば、効果として、検出完了状態が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず複数の関連情報の入力の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反して検出完了状態が発生した可能性や、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退

席している場合などが考えられる。本実施形態によれば、そのような場合には対応情報入力状態を発生させるためには再度検出完了状態を発生させることが必要な状態を発生させることで、検出完了状態を発生させた遊技者と、その状態から対応情報入力状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。

【５１２４】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、ＮＦＣ検出状態が発生してから所定期間が経過するまで接続要求の入力の入力が検出されなかった場合に、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させるには再度ＮＦＣ検出状態を発生させることが必要な状態を発生させる。

【５１２５】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、ＮＦＣ検出状態が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず接続要求の入力の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反してＮＦＣ検出状態が発生した可能性や、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本実施形態によれば、そのような場合には接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させるためには再度ＮＦＣ検出状態を発生させることが必要な状態を発生させることで、ＮＦＣ検出状態を発生させた遊技者と、その状態から接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。

【５１２６】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態が発生した場合に、特定の要素の入力を行うことで強制的に対応情報入力状態を終了させる終了処理を行う。

【５１２７】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態が発生した場合に、特定の要素の入力を行うことで強制的に対応情報入力状態を終了させる終了処理を行うことで、対応情報入力状態を維持しておくことで遊技上または処理上の不都合や、遊技上または処理上の問題が生じる場合に、強制的に対応情報入力状態を終了させることで、当該不都合や問題を回避または解消することができる。

【５１２８】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生した場合に、切断用ＮＦＣによる入力を行うことで強制的に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了させる終了処理を行う。

【５１２９】

よって、具体的な効果として、例えば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生した場合に、切断用ＮＦＣによる入力を行うことで強制的に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了させる終了処理を行うことで、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を維持しておくことで遊技上または処理上の不都合や、遊技上または処理上の問題が生じる場合に、強制的に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了させることで、当該不都合や問題を回避または解消することができる。

【５１３０】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態を終了する場合に所定の発生条件を満たしていない場合には対応情報入力状態を発生させないように制限する制限処理を行う。

【５１３１】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態を終了する場合に、改めて対応情報入力状態を発生させるために所定の発生条件を設けることで、一度対応情報入力状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に対応情報入力状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末が、次回から当該遊技機と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立して

しまう虞がある。本実施形態によれば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末であっても次回に通信を確立するために所定の条件を設けることで、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまうといった問題を回避することができる。

【５１３２】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了する場合に再度のＮＦＣ検出状態を経由するという条件を満たしていない場合には接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させないように制限する。

【５１３３】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了する場合に、改めて接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させるために再度のＮＦＣ検出状態を経由するという条件を設けることで、一度接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定のパチンコ機１０と間で通信状態を確立したスマートフォン２００が、次回からパチンコ機１０と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反して当該パチンコ機１０とスマートフォン２００とが通信を確立してしまう虞がある。本実施形態によれば、過去にパチンコ機１０と間で通信状態を確立したスマートフォン２００であっても次回に通信を確立するために再度のＮＦＣ検出状態を経由するという条件を設けることで、遊技者の意に反してパチンコ機１０とスマートフォン２００とが通信を確立してしまうといった問題を回避することができる。

【５１３４】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態において、検出完了状態が発生した場合に特定出力用情報を出力する。

【５１３５】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態において、検出完了状態が発生した場合に特定出力用情報を出力する。すなわち、遊技者が検出され得る対象物を検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接させて検出完了状態になることで特定出力用情報を出力する。したがって、遊技者の意に反して特定出力用情報を出力することを回避し、遊技者の意思を確認した上で特定出力用情報を出力することができる。

【５１３６】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態において、NFC検出状態が発生した場合に遊技履歴情報を出力する。

【５１３７】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態において、NFC検出状態が発生した場合に遊技履歴情報を出力する。すなわち、遊技者がスマートフォン２００をNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接させてNFC検出状態になることで遊技履歴情報を出力する。したがって、遊技者の意に反して遊技履歴情報を出力することを回避し、遊技者の意思を確認した上で遊技履歴情報を出力することができる。

【５１３８】

以下に、本実施形態に沿ったより具体的な効果について説明する。遊技機の状態として、第１の入力状態（スマートフォン２００のＮＦＣを検出した状態）を経てさらに特定状態（スマートフォン２００からの接続情報を含む接続要求の入力によって通信開始状態）が発生することで設定可能情報（演出のカスタムや遊技履歴）に関する情報の入力および出力が可能となるように構成されているので、なんらの条件や状態の遷移無しに不意に意図せず設定可能情報（演出のカスタムや遊技履歴）に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【５１３９】
　また、所定の検出対象（スマートフォン２００のＮＦＣ）が所定の検出部（パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に第１の入力状態になるので、単に検出部（パチンコ機１０のＮＦＣモジュール）の周囲に不特定の検出対象（スマートフォン２００のＮＦＣ）が存在することだけで設定可能情報（演出のカスタムや遊技履歴）に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。より具体的には、第１の入力状態および特定状態になるために、所定の検出対象（スマートフォン２００のＮＦＣ）が所定の検出部（パチンコ機１０のＮＦＣモジュール）に対して所定の距離まで近接又は当接させることを条件とすることで、遊技者の意思を確認することができ、遊技者の意図と反して設定可能情報（演出のカスタムや遊技履歴）に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。
【５１４０】
　また、パチンコ機１０は、特定状態が発生している状態において、新たな所定の検出対象（携帯端末）が所定の検出部（パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に複数の情報（接続情報）が出力されることを抑制することができる。すなわち、携帯端末が所定の検出部に近接又は当接したことによって第１の入力状態を経て特定状態なっている場合に、他の携帯端末が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接したとしても第１の入力状態が発生した場合に出力した複数の情報が出力されるのを抑制するので、当該他の携帯端末の近接又は当接に対して特定状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の携帯端末との特定状態となることを抑制することができる。より具体的には、処理パターンＰＹ２や処理パターンＰＹ３のように、スマートフォン２００との通信が開始されるときにＮＦＣモジュール１１０のＲＡＭ１１０ａの接続情報を無効なものに書き換えたり、接続情報の出力ができない状態にすることができる。
【５１４１】
　また、パチンコ機１０は、第１の入力状態（スマートフォン２００のＮＦＣを検出した状態）が発生してから所定期間が経過するまで所定の情報の入力（接続情報の入力）が検出されなかった場合に、特定状態を発生させるには再度第１の入力状態を発生させることが必要な状態を発生させる。
【５１４２】
　第１の入力状態（スマートフォン２００のＮＦＣを検出した状態）が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず所定の入力（接続情報の入力）の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反して第１の入力状態が発生した可能性や、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本特徴によれば、そのような場合には特定状態を発生させるためには再度第１の入力状態を発生させることが必要な状態を発生させることで、第１の入力状態を発生させた遊技者と、その状態から特定状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。
【５１４３】
　具体的には、処理パターンＰＹ１に対応する。処理パターンＰＹ１によれば、スマートフォン２００からBluetoothを介して接続要求を所定期間内に受信した接続要求に対してのみ接続要求を受信したと判定する構成を採用した。このようにすることで、意図せず短期間にスマートフォン２００をパチンコ機１０に近接又は当接させてしまった場合の不要なBluetooth接続を回避することができる。
【５１４４】
　また、パチンコ機１０は、特定状態が発生した場合に、特定の入力（切断用ＮＦＣによる入力）を行うことで強制的に特定状態を終了させる。
【５１４５】
　すなわち、特定状態が発生した場合に、特定の入力を行うことで強制的に特定状態を終了させることで、特定状態を維持しておくことで遊技上または処理上の不都合や、遊技上または処理上の問題が生じる場合に、強制的に特定状態を終了させることで、当該不都合

や問題を回避または解消することができる。
【５１４６】
具体的には、処理パターンＤＹ６に対応する。処理パターンＤＹ６によれば、強制的に通信の切断を行なうことができる。例えば、所在不明の携帯端末と通信が確立されている場合に、ホールスタッフが強制的に通信を切断することができる。
【５１４７】
またパチンコ機１０は、特定状態を終了する場合に、所定の条件（再度の第１の入力状態を経由するという条件）を満たしていない場合には特定状態を発生させないように制限する。
【５１４８】
この構成によれば、特定状態を終了する場合に、改めて特定状態を発生させるために所定の条件を設けることで、一度特定状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に特定状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末が、次回から当該遊技機と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまう虞がある。本構成によれば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末であっても次回に通信を確立するために所定の条件を設けることで、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまうといった問題を回避することができる。
【５１４９】
具体的には、処理パターンＤＹ８に対応する。過去に接続（通信）と切断がされた携帯端末内にパチンコ機１０のBluetoothの接続情報をが記憶されている場合に、再び当該携帯端末がパチンコ機１０に接近したときに意図せずに自動的にパチンコ機１０に接続されないようにするために、接続されている携帯端末との通信を切断する際に、ＢＴモジュール１１１の接続情報自体を新たな接続情報に変更し、それに合わせてＮＦＴモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されている接続情報も当該新たな接続情報に変更する構成である。
【５１５０】
本処理によれば、過去にパチンコ機１０と接続されたことがある携帯端末が自動的に接続されてしまうことを防止することができる。すなわち、当該携帯端末が再びパチンコ機１０と接続されるためには、再度、パチンコ機１０に接近してペアリング処理を行ってから接続されるようにすることができる。この処理において、通信を切断する場合に、ＢＴモジュール１１１自体のパスワードとＮＦＴモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されているパスワードを毎回変更することになるが、新たに設定するパスワードを乱数によって更新する構成を採用してもよい。
【５１５１】
また、パチンコ機１０は、特定状態（スマートフォン２００からの接続情報を含む接続要求の入力によって通信開始状態）において、第１の入力状態（スマートフォン２００のＮＦＣを検出した状態）が発生した場合に特定情報（履歴情報等）を出力する出力手段を備える。
なわち、遊技者が所定の検出対象（スマートフォン２００のＮＦＣモジュール）を所定の検出部（パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０）に対して所定の距離まで近接又は当接させて検出状態になることで（第１の入力状態となることで）特定情報（履歴情報等）を出力する。したがって、遊技者の意に反して特定情報を出力することを回避し、遊技者の意思を確認した上で特定情報を出力することができる。
【５１５２】
具体的には、処理パターンＣＹ４、処理パターンＣＹ６に対応する。本処理は、スマートフォン２００が接近している場合であってBluetooth接続されている場合にのみデータを送信する構成である。送信するデータとしては、遊技履歴情報に関するデータや、パチンコ機１０の演出に関する音声データ、その他アプリケーションＡＰＰ上での特典デー

タ等を採用することができる。
【５１５３】
遊技者がパチンコ機１０からスマートフォン２００にデータ（例えば、遊技履歴情報）を送信して欲しい時だけ、スマートフォン２００をパチンコ機１０に接近させて、スマートフォン２００にデータを受信することができる。
【５１５４】
《７－８》第７実施形態の変形例：
本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。
【５１５５】
《７－８－１》変形例１：
上記実施形態においては、携帯端末としてスマートフォン２００を例に説明をしたが、無線通信可能な携帯端末であればよく、スマートフォンに制限されない。携帯端末として、例えば、無線通信可能なタブレット端末でもよいし、無線通信可能なパーソナルコンピューターでもよいし、その他、パチンコ機１０との無線通信専用の携帯端末でもよい。このような構成を採用しても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。
【５１５６】
《７－８－２》変形例２：
上記実施形態においては、NFCモジュールを備えた携帯端末をパチンコ機１０に近接させてＮＦＣによる通信を行ったが、NFCモジュールを備えた携帯端末をパチンコ機１０に当接（接触）させることでNFCによる通信を行う構成としてもよい。このような構成を採用しても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。
【５１５７】
《７－８－３》変形例３：
上記実施形態においては、近距離無線通信の一種としてＮＦＣを採用したが、ＮＦＣに代えて他の近距離無線通信を利用する構成を採用してもよい。例えば、赤外線通信やＷｉ－Ｆｉを採用してもよい。また、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈに代えて赤外線通信やＷｉ－Ｆｉを採用してもよい。このような構成を採用しても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。
【５１５８】
また、ＮＦＣを採用しない構成として、パチンコ機１０のガラスユニット１９にタッチセンサを設け、ガラスユニット１９にスマートフォン２００を接触させると、表示面４１ａにパチンコ機１０との接続情報が含まれる2次元コードを表示し、当該2次元コードをスマートフォン２００のカメラで読み取り、当該読み取った接続情報を基にしてパチンコ機１０にBluetoothの接続要求を送信してBluetooth接続する構成を採用してもよい。このような構成を採用することで、ＮＦＣを用いずに接続情報を取得しBluetooth接続をすることが可能である。このような構成を採用しても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。
【５１５９】
《７－８－４》変形例４：
携帯端末とパチンコ機１０との間での無線通信によってやり取りする情報は、カスタム設定情報や遊技履歴情報に限定されず、例えば、パチンコ機１０から携帯端末に向けて、実行中の遊技回に対する抽選結果を示唆する情報や、パチンコ機１０において実行されている演出の映像情報や音声情報などを送信するとしてもよい。また、携帯端末からパチンコ機１０に向けて、パチンコ機１０の遊技者の性別や名前など一部の個人情報や、アプリケーションＡＰＰ上でカスタムした演出上のキャラクタの情報などを送信するとしてもよい。このような構成を採用することで、携帯端末とパチンコ機１０との間での無線通信の様々な利用可能性を創出することができ、より一層の興趣向上を図ることができる。

【５１６０】
《７－９》他の構成への適用：
上記実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると特別電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。
【５１６１】
また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。
【５１６２】
また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。
【５１６３】
また、上記実施形態及び上記各変形例においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。
【５１６４】
《７－１０》上記実施形態及び上記各変形例等から抽出される発明群について：
以下、上述した実施形態及び各変形例から抽出される発明群の特徴（特徴群）について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施形態又は上記各変形例において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。
【５１６５】
［特徴ｉＡ１］
所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段と、
前記当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行手段と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行なう演出実行手段と、
前記演出実行手段と電気的に接続され、前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力が可能な入力手段と、を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
所定の入力可能状態において、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となる検出手段と、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった場合に少なくとも所定の出力を実行可能な情報出力手段と、を備え、
所定の出力条件が成立した場合に、前記情報出力手段によって、所定の記憶部に記憶された情報であって前記演出実行手段への所定の情報の入力に対応した複数の情報を出力するように構成され、
前記出力された前記複数の情報に対応した前記所定の情報の入力を検出した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報の設定を実行し得るように構成された
ことを特徴とする遊技機。

【５１６６】
所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段と、
前記当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行手段と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行なう演出実行手段と、
前記演出実行手段と電気的に接続され、前記演出実行手段に対して遊技者によるBluetooth通信による入力が可能なBluetoothによる入力手段と、を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
NFC監視状態において、所定のスマートフォン等がNFCの電波受信部に対してNFC検出可能距離まで近接又は当接した場合にNFC検出状態となるNFCモジュールと、
NFCモジュールがNFC検出状態となった場合に少なくとも所定の発信を実行可能なNFCのアンテナと、を備え、
NFCによる出力が可能状態が成立した場合に、NFCのアンテナによって、NFCのＲＡＭに記憶された情報であって前記演出実行手段へのBluetooth接続要求の入力に対応したBluetoothの各種接続情報をNFCのアンテナによって発信するように構成され、
前記出力されたBluetoothの各種接続情報に対応したBluetooth接続要求の入力を検出した場合に、前記演出実行手段におけるカスタム設定可能な演出の情報に関する、演出のカスタム設定情報の設定を実行し得るように構成された
ことを特徴とする遊技機。
【５１６７】
本特徴によれば、遊技機に対する情報の入力および遊技機からの情報の出力を好適に行うことが可能となる。また、演出実行手段に対して設定可能情報に関する情報の入力および出力が可能となるように構成されている。すなわち、設定可能情報に関する情報を外部から遊技機に入力することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。例えば、遊技機の演出に関するカスタム設定情報を予め用意しておき、遊技をする際に当該カスタム設定情報を外部（例えば携帯端末）から遊技機に入力することができる。このような構成とすることで、例えば遊技者が携帯端末上で予め設定したカスタム設定情報を遊技機に入力することが可能になる。よって、遊技者が遊技機でカスタム設定をするために費やす時間を削減することができる。結果として、遊技機で早く遊技をしたいと所望する遊技者や、せっかく遊技ホールに来たのだから少しの時間でも遊技を楽しみたいと思う遊技者にも演出のカスタム設定を利用してもらいやすい構成にすることができる。
【５１６８】
さらに、このような構成とすることで、携帯端末上で演出にカスタム設定をすることができるので、遊技の開始前に煩雑な操作を回避することができる。遊技者は、携帯端末（例えばスマートフォン）上で、操作性に優れたタッチパネル等を用いて快適に演出のカスタム設定を行なうことができる。よって、演出に関する詳細なカスタム設定を遊技者が行なうことを容易にし、より一層遊技の興趣向上を図ることができる。
【５１６９】
また、遊技機に記憶されている設定可能情報に関する情報を遊技機の外部に出力することができ、遊技機の外部において当該設定可能情報に関する情報を利用することができ、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。
【５１７０】
さらに、遊技機の状態として、所定の検出状態を経てさらに特定状態が発生することで設定可能情報に関する情報の入力および出力が可能となるように構成されているので、なんらの条件や状態の遷移無しに不意に意図せず設定可能情報に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。
【５１７１】

また、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態になるので、単に検出部の周囲に不特定の検出対象が存在することだけで設定可能情報に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。より具体的には、所定の検出状態になるために、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接させることを条件とすることで、遊技者の意思を確認することができ、遊技者の意図と反して設定可能情報に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【５１７２】

［特徴ｉＡ２］

特徴ｉＡ１に記載の遊技機であって、

本遊技機は、

特定状態が発生した場合に、前記所定の出力条件が成立した場合に出力した前記複数の情報が出力されないように構成された

ことを特徴とする遊技機。

【５１７３】

なお特定状態とは、特徴ｉＡ１において、前記出力された前記複数の情報に対応した前記所定の情報の入力を検出した場合に発生する状態ということも可能である。

【５１７４】

本遊技機は、

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈによる通信状態が発生した場合に、ＮＦＣによる出力可能状態が成立した場合に出力したＢｌｕｅｔｏｏｔｈの各種接続情報が出力されないように構成された

ことを特徴とする遊技機。

【５１７５】

本特徴によれば、特定状態が発生している状態において、新たな所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に複数の情報が出力されないようにすることができる。より具体的には、例えば携帯端末が所定の検出部に近接又は当接したことによって所定の検出状態となることによって所定の出力条件が成立し特定状態なっている場合に、他の携帯端末が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接したとしても所定の出力条件が成立した場合に出力した複数の情報が出力されないようにすることができる。すなわち、複数の携帯端末と特定状態となることを抑制することができる。

【５１７６】

なお、上記実施形態において、複数の携帯端末と特定状態とならないようにする方法としては、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈの接続情報としてのＢｌｕｅｔｏｏｔｈの機器名、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈのアドレス、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈのパスワードの３つの情報のうち、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈの機器名だけを無効なものに書き換えてもよいし、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈのアドレスだけを無効なものに書き換えてもよいし、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈのパスワードだけを無効なものに書き換えてもよい。また、これら３つの情報のうち２つの情報を無効なものに書き換えてもよい。すなわち、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈの機器名とＢｌｕｅｔｏｏｔｈのアドレスとを無効なものに書き換えてもよいし、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈの機器名とＢｌｕｅｔｏｏｔｈのパスワードとを無効なものに書き換えてもよいし、ＢｌｕｅｔｏｏｔｈのアドレスとＢｌｕｅｔｏｏｔｈのパスワードとを無効なものに書き換えてもよい。また、これら３つの情報の全てを無効なものに書き換えてもよい。

【５１７７】

［特徴ｉＡ３］

特徴ｉＡ１または特徴ｉＡ２に記載の遊技機であって、

本遊技機は、

前記所定の出力条件が成立してから所定期間が経過するまで前記所定の情報の入力が検出されなかった場合に、前記特定状態を発生させるには再度前記所定の出力条件を成立させることが必要となるように構成された

ことを特徴とする遊技機。

【５１７８】

本遊技機は、
NFCによる出力が可能状態が成立してから所定期間が経過するまでBluetooth接続要求の入力が検出されなかった場合に、Bluetoothによる通信状態を発生させるには再度NFCによる出力が可能状態を成立させることが必要となるように構成された
ことを特徴とする遊技機。
【５１７９】
所定の出力条件が成立してから所定期間が経過したにもかかわらず所定の情報の入力の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反して所定の出力条件が成立した可能性や、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本特徴によれば、そのような場合には特定状態を発生させるためには再度所定の出力条件を成立させることが必要なので、所定の出力条件を成立させた遊技者と、その状態から特定状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。
【５１８０】
［特徴ｉＡ４］
特徴ｉＡ１から特徴ｉＡ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
本遊技機は、
前記特定状態が発生した場合に、特定の条件の成立に基づいて前記特定状態を終了するように構成された
ことを特徴とする遊技機。
【５１８１】
本遊技機は、
Bluetoothによる通信状態が発生した場合に、切断要求の受信に基づいてBluetoothによる通信状態を終了するように構成された
ことを特徴とする遊技機。
【５１８２】
本特徴によれば、特定状態が発生した場合に、特定の条件を成立させることによって特定状態を終了させる終了入力手段を備えることで、特定状態を維持しておくことで遊技上または処理上の不都合や、遊技上または処理上の問題が生じる場合に、強制的に特定状態を終了させることで、当該不都合や問題を回避または解消することができる。
【５１８３】
［特徴ｉＡ５］
特徴ｉＡ１から特徴ｉＡ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記出力された前記複数の情報に対応した前記所定の情報の入力を検出した場合に前記特定状態となり、
前記特定状態を終了した場合に、所定の条件を満たしていない場合には自動的に前記特定状態を発生させないよう構成された
ことを特徴とする遊技機。
【５１８４】
出力されたBluetoothの各種接続情報に対応したBluetoot接続要求の入力を検出した場合にBluetoothの通信状態となり、
Bluetoothの通信状態を終了した場合に、再度のNFCによる出力可能状態を経由するという条件を満たしていない場合には自動的にBluetoothの通信状態を発生させないよう構成された
ことを特徴とする遊技機。
【５１８５】
本特徴によれば、特定状態を終了した場合に、改めて特定状態を発生させるために所定の条件を設けることで、一度特定状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に特定状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末が、次回から当該遊技機と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端

末とが通信を確立してしまう虞がある。本特徴によれば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末であっても次回に通信を確立するために所定の条件を設けることで、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまうといった問題を回避することができる。

【５１８６】

［特徴ｉＡ６］

特徴ｉＡ５に記載の遊技機であって、

前記所定の条件は、少なくとも前記所定の出力条件の成立が必要である

ことを特徴とする遊技機。

【５１８７】

前記所定の条件は、少なくともＮＦＣによる出力可能状態の成立が必要である

ことを特徴とする遊技機。

【５１８８】

本特徴によれば、特定状態を終了した場合に、改めて特定状態を発生させるために少なくとも所定の出力条件の成立が必要である。具体的には、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末が、改めて所定の遊技機と間で通信状態を確立する場合には、所定の遊技機に携帯端末のＮＦＣを接近または近接させてＮＦＣの出力可能状態を成立させることを条件とすることができる。よって、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまうといった問題を回避することができる。

【５１８９】

［特徴ｉＡ７］

特徴ｉＡ１から特徴ｉＡ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、

本遊技機は、

前記情報出力手段によって前記複数の情報を出力した場合に、前記出力された前記複数の情報に対応した前記所定の情報の入力を複数受け付け得るように構成された

ことを特徴とする遊技機。

【５１９０】

本遊技機は、

ＮＦＣのアンテナによってBluetoothの各種接続情報を出力した場合に、出力されたBluetoothの各種接続情報に対応したBluetoot接続要求の入力を複数受け付け得るように構成された

ことを特徴とする遊技機。

【５１９１】

本特徴によれば、情報出力手段によって複数の情報を出力した場合に、出力された複数の情報に対応した所定の情報の入力を複数受け付け得るように構成されているので、複数の特定状態を発生させることができる。具体的には、所定の遊技機に対して、複数の携帯端末との間でBluetooth接続をすることができる。

【５１９２】

［特徴ｉＡ８］

特徴ｉＡ１から特徴ｉＡ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、

本遊技機は、

前記情報出力手段によって前記複数の情報を出力した場合に、前記出力された前記複数の情報に対応して前記所定の情報の入力が同時に複数発生することがないよう、所定の規則に従って選択的に一の前記所定の情報の入力を受け付け得るように構成された

ことを特徴とする遊技機。

【５１９３】

本遊技機は、

ＮＦＣのアンテナによってBluetoothの各種接続情報を出力した場合に、出力されたBluetoothの各種接続情報に対応してBluetooth接続要求の入力が同時に複数発生することがないよう、所定の規則に従って選択的に一のBluetoot接続要求の入力を受け付け得

るように構成された
ことを特徴とする遊技機。
【５１９４】
本特徴によれば、情報出力手段によって複数の情報を出力した場合に、出力された複数の情報に対応して所定の情報の入力が同時に複数発生することがないよう、所定の規則に従って選択的に一の所定の情報の入力を受け付け得るように構成されているので、複数の検出対象の同時の接近または近接によって同時に複数の特定状態が発生することがないようにすることができる。具体的には、所定の遊技機に対して、同時に複数の携帯端末との間でBluetooth接続がされないようにすることができる。
【５１９５】
［特徴ｉＡ９］
特徴ｉＡ１から特徴ｉＡ８のいずれか一つに記載の遊技機であって、
本遊技機は、
前記出力された前記複数の情報に対応した前記所定の情報の入力を検出した場合に前記特定状態となり、
少なくとも前記特定状態かつ前記変動表示を実行していない非変動表示状態において、前記特定状態に対応した特定情報を表示し得るよう構成された
ことを特徴とする遊技機。
【５１９６】
本遊技機は、
前記出力されたBluetoothの各種接続情報に対応したBluetoot接続要求の入力を検出した場合にBluetoothの通信状態となり、
少なくともBluetoothの通信状態かつ前記変動表示を実行していない非変動表示状態において、Bluetoothの通信状態に対応した「通信中」と表記された特定状態表示画像ＳＤＰ１を表示し得るよう構成された
ことを特徴とする遊技機。
【５１９７】
本特徴によれば、少なくとも特定状態かつ変動表示を実行していない非変動表示状態において、変動表示手段で特定状態に対応した特定情報を表示し得るので、非変動状態において特定状態であることを、変動表示手段を用いて当該遊技機の周囲にいる者に報知することができる。
【５１９８】
なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。
【５１９９】
パチンコ機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特開２０１１－１７２９８８号公報）。
【５２００】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【５２０１】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化、遊技の健全性の向上等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【５２０２】
なお、上記各特徴群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【５２０３】

以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。

【５２０４】

パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【５２０５】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【５２０６】

本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【５２０７】

《８》第８実施形態：

演出のカスタム設定方法

《８－０》はじめに：

従来の遊技機は遊技者からの情報の入力を遊技演出に反映することで遊技の快適性興趣を向上させている。これにより多様な遊技者の要望に応えることができるが、情報の入力は遊技機のデータ保持や制御に負担をかけることもあり得る。そのため遊技者の情報の入力の多様性を低下させることなく遊技機のデータ保持や制御を好適に行うことが求められている。具体的には例えば変動遊技に用いられる演出要素の出力態様を遊技者が決定して入力可能とした場合には、複数の候補を表示し、遊技者が任意の候補を決定して、その選択情報を入力することで遊技機は入力された情報を基に演出要素の出力態様を決定していた。しかし、遊技機が演出要素の出力態様を設定する所定のタイミングにおいて、設定し得る対象が多ければ多いほど、対応したデータは増大し、処理も複雑になってしまう。しかし遊技者の入力を不能にすればデータや処理の増大は防ぐことができるが、遊技の快適性や興趣は低下することとなる。

【５２０８】

本発明は、遊技者による多様な入力を可能としながらも、所定の出力態様設定タイミングにおける遊技機の負担を軽減することを目的としている。

【５２０９】

本発明は上記した問題点の１又は複数を解決するためのものであり、

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段と、

前記当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技機状態を実行する特定遊技実行手段と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行う演出実行手段と、

前記複数の演出要素のうち遊技者が選択した特定の演出要素に関して、前記特定の演出要素の出力態様に対する値を遊技者が決定して入力可能な入力手段と、を備えた遊技機で

あって、
前記出力態様に対する値は、複数の値の中から遊技者が一の所定の値を選択して入力し得るものであり、
本遊技機は、
遊技者が決定した前記一の所定の値の入力が完了した場合に、対応した特定表示を実行する特定表示手段と、
前記特定表示を実行した後に実行され得る所定の出力値設定手段と、を備え、
前記所定の出力値設定手段によって、前記演出実行手段が前記変動演出を実行する場合に使用する前記特定の演出要素の出力態様に対する値を設定し得るものであり、
前記所定の出力値設定手段は、遊技者によって前記出力態様に対する値として第１の値が入力されていた場合であっても、前記第１の値とは異なる第２の値が入力されていた場合であっても、前記出力態様の値として、前記第１の値及び前記第２の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値を設定し得るよう構成された
ことを特徴とする。
【５２１０】
これにより、遊技機に対する遊技者による遊技演出の演出要素への選択に幅を持たせつつ、遊技演出の演出要素に対する出力態様を設定する所定のタイミングにおける遊技機の負担を軽減することが可能となる。
【５２１１】
本発明における「所定の抽選条件」は、所定の抽選を実行するための条件であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図抽選を実行するための条件や、第２特図抽選を実行するための条件や、普図抽選を実行するための条件や、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選を実行するための条件、などが挙げられる。
【５２１２】
「入力手段」は、演出実行手段に対して遊技者による所定の入力が可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFC（Near Field Communication）を介した情報・信号の入力に対する処理や、Bluetooth（「Bluetooth」は登録商標）を介した情報・信号の入力や、演出操作ボタンを介した情報・信号の入力に対する処理や、演出操作ボタンを介したカスタム設定選択や、十字キーを介した情報・信号の入力に対する処理や、操作ハンドルを介した情報・信号の入力に対する処理などが挙げられる。
【５２１３】
「特定の演出要素」は、複数の演出要素のうち遊技者が選択したものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出や、サポートモード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出や、これらの演出や部分的な演出を構成する音や光や画像や映像などのうちの特定のものなどが挙げられる。
【５２１４】
「当否抽選手段」は、当否抽選を行なうものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図始動口に遊技球が入球したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって特図抽選の結果を判定する抽選処理や、第２特図始動口に遊技球が入球したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって特図抽選の結果を判定する抽選処理、普図始動ゲートを遊技球が通過したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって普図抽選の結果を判定する抽選処理、などが

挙げられる。
【５２１５】
「変動表示」は、当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動を表示するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特別図柄の変動の表示、第２特別図柄の変動表示、普通図柄の変動の表示などが挙げられる。
【５２１６】
「特定遊技状態」は、当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に実行されるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）、普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモード、普通電動役物が低頻度に動作する低頻度サポートモードなどが挙げられる。
【５２１７】
「特定遊技実行手段」は、特定遊技状態を実行するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特別電動役物が複数回開閉する遊技状態である特電開閉実行モードを実行する処理や、普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモードを実行する処理や、普通電動役物が低頻度に動作する低頻度サポートモードを実行する処理などが挙げられる。
【５２１８】
「特定表示」は、遊技者が決定した一の所定の値の入力が完了した場合にそれに対応し表示されるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力が完了した場合のそれに対応した表示（例えば、カスタム設定を受け付けた旨の表示や、遊技者によって入力された値の表示や、入力を受け付けた旨を示す表示や、設定完了を示す表示や、入力完了を示す表示など）や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力が完了した場合のそれに対応した表示（例えば、カスタム設定を受け付けた旨の表示や、遊技者によって入力された値の表示や、入力を受け付けた旨を示す表示や、設定完了を示す表示や、入力完了を示す表示など）や、サポートモード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力が完了した場合のそれに対応した表示（例えば、カスタム設定を受け付けた旨の表示や、遊技者によって入力された値の表示や、入力を受け付けた旨を示す表示や、設定完了を示す表示や、入力完了を示す表示など）や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力が完了した場合のそれに対応した表示（例えば、カスタム設定を受け付けた旨の表示や、遊技者によって入力された値の表示や、入力を受け付けた旨を示す表示や、設定完了を示す表示や、入力完了を示す表示など）や、演出や部分的な演出を構成する音の音量や光の光量や画像の明度や彩度や色彩や映像の明度や彩度や色彩に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力が完了した場合のそれに対応した表示（例えば、カスタム設定を受け付けた旨の表示や、遊技者によって入力された値の表示や、入力を受け付けた旨を示す表示や、設定完了を示す表示や、入力完了を示す表示など）などが挙げられる。
【５２１９】
「判断手段」は、所定の抽選条件が成立したか否かを判断するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理や、第２特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理や、普図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理や、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選を実行するための条件が成立した

か否かを判断する処理、などが挙げられる。
【５２２０】
「演出要素」は、実行される演出や、演出を構成するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出や当該演出を構成する部分的な演出や、開閉実行モード中に実行される演出や当該演出を構成する部分的な演出や、サポートモード中に実行される演出や当該演出を構成する部分的な演出や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出や当該演出を構成する部分的な演出や、これらの演出や部分的な演出を構成する音や光などが挙げられる。
【５２２１】
「演出実行手段」は、変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行なう処理であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示中に実行する変動演出を設定する処理である特図変動演出設定処理や、第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示中に実行する変動演出における演出用可動役物の駆動を制御する処理である演出用可動役物駆動処理や、それらの処理を実行する音光制御装置および表示制御装置や、それらの制御装置をまとめたサブ制御装置などが挙げられる。
【５２２２】
「出力態様」は、演出要素を出力する態様であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度や種類や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度や種類や、サポートモード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度や種類や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度や種類や、これらの演出や部分的な演出を構成する音の音量や光の光量や画像の明度や彩度や色彩や映像の明度や彩度や色彩などが挙げられる。
【５２２３】
「出力態様に対する値」は、演出要素を出力する態様に対する値であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値や、サポートモード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値や、これらの演出や部分的な演出を構成する音の音量や光の光量や画像の明度や彩度や色彩や映像の明度や彩度や色彩に対する値などが挙げられる。
【５２２４】
「当否抽選」は、判断手段により所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて実行される抽選であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される第１特図抽選や、第２特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される第２特図抽選、普図始動ゲートに遊技球が入球した場合に実行される普図抽選、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選、などが挙げられる。
【５２２５】
「一の所定の値」は、出力態様に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力し得る値であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力し得る値や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待

度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力し得る値や、演出や部分的な演出を構成する音の音量や光の光量や画像の明度や彩度や色彩や映像の明度や彩度や色彩に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力し得る値や、サポートモード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力し得る値や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力し得る値などが挙げられる。

【５２２６】

「特定表示手段」は、特定表示を実行する手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、表示制御装置や、図柄表示装置４１や、表示面４１ａや、これらに特定表示をさせる制御処理などが挙げられる。

【５２２７】

「特定の値」は、出力態様の値として、第１の値及び第２の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された値であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度の値として遊技者によって入力された値とは異なる値や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度の値として遊技者によって入力された値とは異なる値や、サポートモード中に実行される演出や当該演出を構成する部分的な演出のうちの特定の演出の出現頻度や期待度の値として遊技者によって入力された値とは異なる値や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として遊技者によって入力された値とは異なる値や、演出や部分的な演出を構成する音の音量や光の光量や画像の明度や彩度や色彩や映像の明度や彩度や色彩に対する値として遊技者によって入力された値とは異なる値（例えばデフォルト値）などが挙げられる。

【５２２８】

「出力値設定手段」は、特定表示を実行した後に実行され得る手段であって出力値を設定する手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度の値（出力値）を設定する手段や、演出や部分的な演出を構成する音の音量や光の光量や画像の明度や彩度や色彩や映像の明度や彩度や色彩に対する値（出力値）を設定する手段や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度の値（出力値）を設定する手段や、サポートモード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度の値（出力値）を設定する手段や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値（出力値）を設定する手段などが挙げられる。

【５２２９】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「当否抽選」としての「内部抽選」を備え、「当否抽選手段」としての「抽選処理」を備え、「変動表示手段」としての「変動表示部」を備え、「特定の変動表示」としての「当選遊技回変動」を備え、「特定遊技実行手段」としての「特定遊技実行部」を備え、「演出要素」としての「出力要素」を備え、「演出実行手段」としての「演出実行処理」を備えてもよい。

【５２３０】

さらに、本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「演出要素」としての「出力要素」を備え、「特定の演出要素」としての「特定の出力要素」を備え、「出力態様」としての「出力状態」を備え、「入力手段」としての「外部入力手段」を備え、「出力態様に対する値」としての「設定値」を備え、「一の所定の値」としての「一の所定の入力可能値」を備え、「特定表示」としての「特定画像表示」を備え、「特定表示手段」としての「

特定画像表示部」を備え、「出力値設定手段」としての「出力値設定処理」を備え、「出力態様に対する値」としての「出力値」を備え、「第１の値」としての「第１の入力値」を備え、「第２の値」としての「第２の入力値」を備え、「特定の値」としての「特定設定値」を備え、「記憶手段」としての「記憶部」を備え、「第１入力手段」としての「第１入力処理」を備え、「第２入力手段」としての「第２入力処理」を備え、「入力値記憶領域」としての「入力値記憶部」を備え、「一の所定の値が入力されたことを示す画像」としての「入力内容表示画像」を備え、「画像表示手段」としての「画像表示部」を備え、「実行履歴情報」としての「遊技履歴情報」を備え、「履歴情報記憶領域」としての「履歴情報記憶部」を備え、「履歴情報出力手段」としての「履歴情報出力処理」を備えてもよい。

【５２３１】

以下、本遊技機のより具体的な構成を下記の第８実施形態として説明する。なお、本実施形態におけるパチンコ機１０の構成と、上記実施形態におけるパチンコ機１０の構成との異なる部分について以下に説明する。本実施形態におけるパチンコ機１０は、以下の説明において上記実施形態のパチンコ機１０と異なる構成以外の部分は、上記実施形態におけるパチンコ機１０の構成が採用される。

【５２３２】

本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技者が演出のカスタム設定を行う場合に、出力要素としての演出の出現頻度や期待度を遊技者が１％単位で入力可能である。また、本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技者が演出のカスタム設定をパチンコ機１０に外部入力する手段として、パチンコ機１０の演出操作ボタン２４と十字キー２７を用いて入力する手段と、スマートフォン２００などの携帯端末を用いて外部入力する手段とを備える。さらに、本実施形態におけるパチンコ機１０は、カスタム設定情報として遊技者によって１％単位で変更可能に外部入力された出現頻度や期待度の値に対する処理の方法にも特徴を備える。本説明においては、演出操作ボタン２４と十字キー２７とを用いた演出のカスタム設定について説明をした後、スマートフォンを用いた演出のカスタム設定について説明をして、その後、外部入力されたカスタム設定情報に対する処理の方法について説明をする。

【５２３３】

なお、本実施形態のカスタム設定はスマートフォン２００で行われたカスタム設定を通信でパチンコ機１０に入力することを前提として構成されているが、遊技者の中にはスマートフォンを持っていない人がいることも考えられる。そのような遊技者に不平等が無いように、本実施形態は、非常に手間と時間はかかるが手動入力によるスマートフォンと同等のカスタム設定を行うことが可能な構成となっている。

【５２３４】

《８－１》演出操作ボタン２４と十字キー２７とを用いた演出のカスタム設定：

図３７３は、第８実施形態における演出カスタム設定用画像ＰＳＧａを説明する説明する説明図である。図３７３（ａ）に示すように、演出カスタム設定用画像ＰＳＧａには、パチンコ機１０において実行される演出の出現頻度や期待度の設定を可能にするための画像が表示される。具体的には、演出カスタム設定用画像ＰＳＧａには、一発告知演出の出現頻度を設定可能にする画像である一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１ａと、パチンコ機１０において実行可能な演出の一つである魚群演出の期待度を設定可能にする魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２ａと、パチンコ機１０において実行可能な演出の一つである泡演出の期待度を設定可能にする泡演出期待度設定用画像ＣＴ３ａとが表示される。

【５２３５】

一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１ａは、遊技者が十字キー２７で操作入力することにより一発告知演出の出現頻度の設定が可能である。図示するように、一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１ａにはスライダーが表示されており、スライダーに含まれる矢印のカーソルをユーザーが十字キー２７の左右ボタンで操作することによって一発告知演出の出現頻度を設定することが可能である。本実施形態においては、一発告知演出の出現頻度を０％

～１００％の間で１％単位で設定することが可能である。また一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１ａには、スライダーによって設定されている出現頻度の値がリアルタイムに表示される。

【５２３６】

なお、本実施形態において一発告知演出の出現頻度とは、特図抽選の抽選結果が大当たりである遊技回の数を全体とした場合における、全体に対する一発告知演出が実行された遊技回の数の割合（％）である。すなわち、出現頻度を１００％に設定すると特図抽選において大当りに当選する遊技回の全てにおいて一発告知演出が実行され、出現頻度を０％に設定すると特図抽選において大当りに当選する遊技回の全てにおいて一発告知演出は実行されない。

【５２３７】

魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２ａは、遊技者が十字キー２７で操作入力することにより魚群演出の期待度の設定が可能である。図示するように、魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２ａにはスライダーが表示されており、スライダーに含まれる矢印のカーソルをユーザーが十字キー２７の左右ボタンで操作することによって魚群演出の期待度を設定することが可能である。本実施形態においては、魚群演出の期待度を１０％～９０％の間で１％単位で設定することが可能である。また魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２ａには、スライダーによって設定されている期待度の値がリアルタイムに表示される。

【５２３８】

なお、本実施形態において演出の期待度（信頼度）とは、当該演出が実行された複数の遊技回の総数を全体とした場合、すなわち、当該演出が実行された特図抽選において大当たりに当選した遊技回と外れとなった遊技回との総数を全体とした場合における、全体に対して当該演出が実行されて大当たりに当選した遊技回の回数が占める割合として算出される。例えば、魚群演出が実行された遊技回が１０００回あった場合に、魚群演出が実行されて大当たりに当選した遊技回が６００回あり、魚群演出が実行されて外れとなった遊技回が４００回あった場合には、魚群演出の期待度は６０％（６００/１０００）として算出される。

【５２３９】

泡演出期待度設定用画像ＣＴ３ａは、遊技者が十字キー２７で操作入力することにより泡演出の期待度の設定が可能である。図示するように、泡演出期待度設定用画像ＣＴ３ａにはスライダーが表示されており、スライダーに含まれる矢印のカーソルをユーザーが十字キー２７の左右ボタンで操作することによって魚群演出の期待度を設定することが可能である。本実施形態においては、泡演出の期待度を１０％～５０％の間で１％単位で設定することが可能である。また泡演出期待度設定用画像ＣＴ３ａには、スライダーによって設定されている期待度の値がリアルタイムに表示される。

【５２４０】

これらの演出の出現頻度や期待度の値を遊技者が入力した後、演出操作ボタン２４を操作することにより、表示面４１ａにおける演出カスタム設定用画像ＰＳＧａの表示は終了し、図３７３（ｂ）に示すように、特定画像表示として表示面４１ａには「以下の内容でカスタム設定を受け付けました」という画像ＦＧ１が表示される。また、表示面４１ａには、各演出の出現頻度や期待度に対して遊技者が設定した値が入力されたことを示す画像ＦＧ２が表示される。

【５２４１】

なお、これらの演出の出現頻度や期待度の値は、遊技者が各演出の出現頻度を期待度を設定するためのスライダーの矢印のカーソルを移動させ停止させた時点で、その値がパチンコ機１０に入力される。従って、例えば、遊技者が一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１において矢印のカーソルを３５％の位置に移動させ停止させた時に、第１特図始動口３３に遊技球が入球し当該演出カスタム設定用画像ＰＳＧａの表示が終了した場合であっても、遊技者が入力した一発告知演出頻度の値として３５％という値はパチンコ機１０に入力される。

【５２４２】
以上、演出操作ボタン２４と十字キー２７とを用いた演出のカスタム設定について説明をした。
【５２４３】
《８－２》スマートフォンを用いた演出のカスタム設定：
本実施形態においては、スマートフォン２００にインストールされた遊技機専用アプリケーション（以下、アプリケーションＡＰＰとも呼ぶ）を用いて、パチンコ機１０が実行する演出に関する各種の設定をスマートフォン２００のユーザーが予め行うことが可能である。すなわち、パチンコ機１０で行われる演出のカスタム設定をスマートフォン２００のユーザーがアプリケーションＡＰＰで行うことができる。具体的には、所定の演出が実行された場合における大当たりの期待度（信頼度）や、大当たりの確定を示唆する一発告知演出の出現頻度、ラウンド遊技中に再生する楽曲ムービーの再生順など、演出に関する各種設定をスマートフォン２００にインストールされているアプリケーションＡＰＰ上で設定することができる。ユーザーはパチンコ機１０で遊技をするよりも前に（例えば、ユーザーの自宅で）、アプリケーションＡＰＰを用いてパチンコ機１０の演出のカスタム設定をすることが可能である。なお、以下の説明においてはスマートフォン２００のユーザーおよびパチンコ機１０の遊技者を、単にユーザーや遊技者と呼ぶことがある。
【５２４４】
そして、遊技者がパチンコ機１０で遊技をするときに、遊技者によってアプリケーションＡＰＰを用いて設定された演出のカスタム設定に関する情報（以下、カスタム設定情報）を、スマートフォン２００からパチンコ機１０にBluetoothを介した通信によって送信することができる。なお、上述したように、本実施形態においても、上記第７実施形態と同様に、Bluetoothによる接続の際に行われるパチンコ機１０とスマートフォン２００とのペアリングにはＮＦＣを用いる。
【５２４５】
パチンコ機１０は、スマートフォン２００からBluetooth通信によって受信したカスタム設定情報に基づいて、実行する演出処理に関する設定値を決定し、当該設定値に従って演出を実行する。以下、具体的に説明をする。
【５２４６】
図３７４は、スマートフォン２００においてアプリケーションＡＰＰを起動させたときのタッチパネル２０２に表示される操作画像（以下、初期操作画像とも呼ぶ）を説明する説明図である。図示するように、初期操作画像には、操作アイコン２０４と、操作アイコン２０５と、操作アイコン２０６と、操作アイコン２０７とが表示される。操作アイコン２０４には「カスタム設定」の表示がされており、操作アイコン２０４をユーザーが操作すると、演出に関するカスタム設定が可能な操作画像にタッチパネル２０２の表示が切り替わる。
【５２４７】
操作アイコン２０５には「遊技機と接続」の表示がされており、操作アイコン２０５をユーザーが操作すると、パチンコ機１０とスマートフォン２００との間でＮＦＣを用いたBluetooth接続をするための操作アイコンが表示された操作画像（以下、接続操作用画像とも呼ぶ）にタッチパネル２０２の表示が切り替わる。接続操作用画像については後述する。
【５２４８】
操作アイコン２０６には「遊技終了（遊技機接続解除）」の表示がされている。パチンコ機１０とスマートフォン２００がBluetoothで接続中である場合に、操作アイコン２０６をユーザーが操作すると、パチンコ機１０とスマートフォン２００との間のBluetooth接続が解除される。なお、パチンコ機１０とスマートフォン２００がBluetoothで接続されていない場合に、操作アイコン２０６をユーザーが操作すると、「遊技機と接続されていません」と表示され（図示省略）、タッチパネル２０２は初期操作画像の表示に戻る。

【５２４９】
　また、操作アイコン２０７には「終了」の表示がされており、操作アイコン２０７をユーザーが操作すると、スマートフォン２００において起動しているアプリケーションＡＰＰが終了する。
【５２５０】
　図３７５は操作アイコン２０４（「カスタム設定」）がユーザーによって操作された場合にタッチパネル２０２に表示される操作画像（機種選択用画像）の一例を示した説明図である。図３７５（ａ）に示すように、ユーザーによって操作アイコン２０４（図３７４参照）が操作されると、タッチパネル２０２には、ユーザーが演出のカスタム設定を所望する遊技機の機種を選択するための操作画像（以下、機種選択用画像とも呼ぶ）が表示される。機種選択用画像には、遊技機の機種を選択するための複数の操作アイコン２０８が表示される。具体的には、「機種Ａ」、「機種Ｂ」、「機種Ｃ」、「機種Ｄ」といったように、複数の種類の遊技機の中から１つをユーザーが選択可能な操作アイコン２０８の画像が表示される。
【５２５１】
　例えば、操作アイコン２０８の中からユーザーが「機種Ａ」と表示されている操作アイコンを操作した場合には、図３７５（ｂ）に示すように、機種Ａにおける各種演出の設定を具体的に行うための画像（以下、演出設定用画像とも呼ぶ）が表示される。なお、本実施形態におけるパチンコ機１０の機種は、機種Ａである。
【５２５２】
　また、図３７５（ｂ）に示すように、機種選択用画像に表示されている操作アイコン２０９には「戻る」の表示がされている。ユーザーによる操作アイコン２０９の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は初期操作画像（図３７４参照）に戻る。操作アイコン２０９は、ユーザーが機種を選択せずに初期操作画像に戻りたい場合や、初期操作画像においてユーザーが誤って操作アイコン２０４を操作して機種選択用画像に移動してしまった場合などに用いられる。
【５２５３】
　図３７５（ｂ）に示すように演出設定用画像には、機種Ａで実行される演出においてカスタム設定可能な項目が、ユーザーが選択可能な複数の操作アイコン２１０～操作アイコン２１９として表示されている。操作アイコン２１０には「一発告知演出頻度設定」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２１０を操作すると、大当たりの確定を示唆する一発告知演出の実行頻度をユーザーが設定可能な画像（以下、一発告知演出頻度設定用画像とも呼ぶ）がタッチパネル２０２に表示される。一発告知演出頻度設定用画像の詳細は後で説明する。
【５２５４】
　操作アイコン２１２には「魚群演出期待度設定」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２１２を操作すると、大当たり当選の可能性を示唆する演出である魚群演出の期待度をユーザーが設定可能な画像（以下、魚群演出期待度設定用画像とも呼ぶ）がタッチパネル２０２に表示される。魚群演出期待度設定用画像の詳細は後で説明する。
【５２５５】
　操作アイコン２１４には「泡演出期待度設定」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２１４を操作すると、大当たり当選の可能性を示唆する演出である泡演出の期待度をユーザーが設定可能な画像（以下、泡演出期待度設定画像とも呼ぶ）がタッチパネル２０２に表示される。泡演出期待度設定用画像の詳細は後で説明する。
【５２５６】
　操作アイコン２１６には「カットイン演出設定」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２１６を操作すると、パチンコ機１０が実行する演出のひとつであるカットイン演出に関する各種設定が可能な画像（以下、カットイン演出設定用画像とも呼ぶ）がタッチパネル２０２に表示される。カットイン演出設定用画像の詳細は後で説明する。
【５２５７】

操作アイコン２１８には「ラウンド楽曲設定」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２１８を操作すると、パチンコ機１０のラウンド遊技中に再生される楽曲に関する設定が可能な画像（以下、ラウンド楽曲設定用画像とも呼ぶ）がタッチパネル２０２に表示される。ラウンド楽曲設定用画像の詳細は後で説明する。

【５２５８】

操作アイコン２１９には「カスタム設定完了」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２１９を操作すると、ユーザーがカスタム設定をした情報（カスタム設定情報）がスマートフォン２００が備えるメモリに記憶される。また、ユーザーが操作アイコン２１９を操作することによって、タッチパネル２０２に表示される画像は初期操作画像（図３７４参照）に戻る。

【５２５９】

次に、一発告知演出頻度設定用画像について説明をする。

【５２６０】

図３７６は一発告知演出頻度設定用画像を説明する説明図である。また、図３７７は、パチンコ機１０において実行される一発告知演出（ハイビスカスフラッシュ演出）を説明する説明図である。上述したように、ユーザーが操作アイコン２１０（図３７５（ｂ）参照）を操作すると、図３７６に示すように、大当たりの確定を示唆する一発告知演出の実行頻度をユーザーが設定可能な一発告知演出頻度設定用画像がタッチパネル２０２に表示される。

【５２６１】

ここで、先に一発告知演出であるハイビスカスフラッシュ演出について説明をする。図３７７に示したように、パチンコ機１０が実行する一発告知演出は、演出用可動役物１７０が動作する演出（ハイビスカスフラッシュ演出）である。具体的には、演出用可動役物１７０が下方に移動し、かつ、回転軸部１７１の回動運動によって各花びら部１７２が回転する。その際、各花びら部１７２が回転軸部１７１から遠ざかる方向に移動することによって花が開花したような演出効果が生みだされる。回転軸部１７１を構成する部材にはLEDが設けられており、一発告知演出の実行時には点滅する。また、スピーカー４６からは、一発告知用の効果音が出力される。

【５２６２】

説明を図３７６に示した一発告知演出頻度設定用画像に戻す。タッチパネル２０２に表示された一発告知演出頻度設定用画像には、スライダー２２０が表示されており、スライダー２２０に含まれる矢印２２２をユーザーが左右に操作することによって一発告知演出の出現頻度を設定することが可能である。本実施形態においては、一発告知演出の出現頻度を０％～１００％の間で１％単位で設定することが可能である。また表示部２２４には、スライダー２２０によって設定されている出現頻度の値がリアルタイムに表示される。

【５２６３】

また、図示するように、一発告知演出頻度設定用画像には操作アイコン２２６が表示されている。操作アイコン２２６には「設定完了」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２２６を操作すると、ユーザーが設定をした一発告知の出現頻度の情報がスマートフォン２００が備えるメモリに記憶される。ユーザーによる操作アイコン２２６の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は演出設定用画像（図３７５（ｂ）参照）に戻る。

【５２６４】

次に、魚群演出期待度設定用画像について説明をする。

【５２６５】

図３７８は、魚群演出期待度設定用画像について説明をする説明図である。上述したように、ユーザーが操作アイコン２１２（図３７５参照）を操作すると、図３７８（ａ）に示すような魚群演出期待度設定用画像がタッチパネル２０２に表示される。

【５２６６】

ここで、先に魚群演出について説明をする。図３７８（ｂ）に示したように、パチンコ

機１０が実行する魚群演出は、遊技回の実行中に表示面４１ａに複数の魚を表示することによって、当該遊技回の特図抽選の抽選結果が大当たりとなる可能性を示唆する演出である。

【５２６７】

説明を図３７８（ａ）に示した魚群演出期待度設定用画像に戻す。タッチパネル２０２に表示された魚群演出期待度設定用画像には、スライダー２２８が表示されており、スライダー２２８に含まれる矢印２３０をユーザーが左右に操作することによって魚群演出期待度を設定することが可能である。本実施形態においては、魚群演出の期待度を１０％～９０％の間で１％単位で設定することが可能である。また、表示部２３２には、スライダー２２０によって設定されている期待度の値がリアルタイムに表示される。本実施形態では、魚群演出の期待度については、上述した一発告知演出の出現頻度と異なり、０％や１００％の設定ができないように構成されている。その理由については、後述する「遊技機におけるカスタム設定情報に基づく処理」において説明する。

【５２６８】

また、図３７８（ａ）に示すように、魚群演出期待度設定用画像には操作アイコン２３４が表示されている。操作アイコン２３４には「設定完了」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２３４を操作すると、ユーザーが設定をした魚群演出の期待度の情報がスマートフォン２００が備えるメモリに記憶される。ユーザーによる操作アイコン２３４の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は演出設定用画像（図３７５（ｂ）参照）に戻る。

【５２６９】

次に、泡演出期待度設定用画像について説明をする。

【５２７０】

図３７９は、泡演出期待度設定用画像について説明をする説明図である。上述したように、ユーザーが操作アイコン２１４（図３７５参照）を操作すると、図３７９（ａ）に示すような魚群演出期待度設定用画像がタッチパネル２０２に表示される。

【５２７１】

ここで、先に泡演出について説明をする。図３７９（ｂ）に示したように、パチンコ機１０が実行する泡演出は、遊技回の実行中に表示面４１ａに複数の泡を表示することによって、当該遊技回の特図抽選の抽選結果が大当たりとなる可能性を示唆する演出である。

【５２７２】

説明を図３７９（ａ）に示した泡演出期待度設定用画像に戻す。タッチパネル２０２に表示された泡演出期待度設定用画像には、スライダー２３６が表示されており、スライダー２３６に含まれる矢印２３８をユーザーが左右に操作することによって魚群演出期待度を設定することが可能である。本実施形態においては、泡演出の期待度を１０％～５０％の間で１％単位で設定することが可能である。また、表示部２４０には、スライダー２３６によって設定されている期待度の値がリアルタイムに表示される。また本実施形態では、泡演出の期待度については、上記説明した魚群演出と同様に、上述した一発告知演出の出現頻度と異なり、０％や１００％の設定ができないように構成されている。その理由については、後述する「遊技機でのカスタム設定に対する処理」において説明する。

【５２７３】

さらに、本実施形態においては、ユーザーがカスタム設定をしない場合の標準的な演出の設定においては、泡演出は上記説明した魚群演出よりも比較的期待度が低い演出として設定されている。そのため、カスタム設定においても、泡演出の期待度として設定可能な最大値を、上記魚群演出の期待度として設定可能な最大値（９０％）よりも低い値（５０％）に設定している。

【５２７４】

図３７９（ａ）に示すように、泡演出期待度設定用画像には操作アイコン２４２が表示されている。操作アイコン２４２には「設定完了」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２４２を操作すると、ユーザーが設定をした泡演出の期待度の情報がスマートフ

ォン２００が備えるメモリに記憶される。ユーザーによる操作アイコン２４２の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は演出設定用画像（図３７５（ｂ）参照）に戻る。

【５２７５】

次に、カットイン演出設定用画像について説明をする。

【５２７６】

図３８０はカットイン演出設定用画像について説明をする説明図である。上述したように、ユーザーが操作アイコン２１６（図３７５参照）を操作すると、図３８０（ａ）に示すようなカットイン演出設定用画像がタッチパネル２０２に表示される。

【５２７７】

カットイン演出とは、遊技回の実行中において、一連の演出が表示面４１ａに表示されているときに、所定のキャラクタが表示面４１ａに挿入表示（カットイン）される演出である。

【５２７８】

タッチパネル２０２に表示されたカットイン演出設定用画像には、カットイン演出として挿入表示が可能な３種類のキャラクタの名前が表示された３つの操作アイコン２４４～２４８が選択可能に表示されている。ユーザーはそれら３つの操作アイコンから１つの操作アイコンを選択して操作（タッチ）することによって、カットイン演出として挿入表示されるキャラクタを選択することができる。

【５２７９】

また、カットイン演出設定用画像に表示されている操作アイコン２５０には「戻る」の表示がされている。ユーザーによる操作アイコン２５０の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は演出設定用画像（図３７５（ｂ）参照）に戻る。操作アイコン２５０は、ユーザーがカットイン演出について設定をせずに演出設定用画像に戻りたい場合や、演出設定用画像においてユーザーが誤って操作アイコン２１６を操作してカットイン演出設定用画像に移動してしまった場合などに用いられる。なお、カスタム設定においてカットイン演出の設定を行わなかった場合には、パチンコ機１０においては予め標準として設定されたキャラクタによってカットイン演出が実行される。

【５２８０】

図３８０（ｂ）は一例として、カットイン演出設定用画像において、「マリンちゃん」の表示がされた操作アイコン２４４をユーザーが操作した場合に表示される画像（以下。選択キャラクタ設定用画像）を示した説明図である。図示するように、選択キャラクタ設定用画像には、選択されたキャラクタ（マリンちゃん）の服装を選択可能な操作アイコン２５２～操作アイコン２５６と、カットイン演出時の当該キャラクタのポーズを選択可能な操作アイコン２５８～操作アイコン２６２が表示されている。

【５２８１】

例えば、ユーザーが「浴衣」と表示された操作アイコン２５４と、「照れ笑い」と表示された操作アイコン２６０とを操作した場合には、当該カスタム設定がパチンコ機１０において繁栄され、浴衣を着用したマリンちゃんのキャラクタが照れ笑いをする画像がカットイン演出として実行される。

【５２８２】

また、図示するように、カットイン演出設定用画像には操作アイコン２６４が表示されている。操作アイコン２６４には「設定完了」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２６４を操作すると、ユーザーが設定をしたカットイン演出の設定情報がスマートフォン２００が備えるメモリに記憶される。ユーザーによる操作アイコン２６４の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は演出設定用画像（図３７５（ｂ）参照）に戻る。

【５２８３】

次に、ラウンド楽曲設定用画像について説明をする。

【５２８４】

図３８１は、ラウンド楽曲設定用画像の説明をする説明図である。上述したように、ユーザーが操作アイコン２１８（図３７５参照）を操作すると、図３８１に示すようなラウンド楽曲設定用画像がタッチパネル２０２に表示される。なお、上述したようにラウンド楽曲とは、ラウンド遊技中に再生される楽曲（映像と楽曲）である。

【５２８５】

図示するように、タッチパネル２０２に表示されたラウンド楽曲設定用画像には、表示領域２６６に、４種類の楽曲（楽曲Ａ～楽曲Ｄ）が操作アイコン２６８～操作アイコン２７４として表示されている。ユーザーは表示領域２６６に表示された操作アイコン２６８～操作アイコン２７４を表示領域２７６にスライドさせることよって、ラウンド遊技中に再生をさせたい楽曲および楽曲の再生順を設定可能である。

【５２８６】

例えば、図３８１に示すように、ユーザーが表示領域２６６に表示されている操作アイコン２６８～操作アイコン２７４をスライドさせて、表示領域２７６に上から「楽曲Ｃ」、「楽曲Ａ」、「楽曲Ｂ」の順に配置した場合には、パチンコ機１０におけるラウンド遊技中に「楽曲Ｃ」→「楽曲Ａ」→「楽曲Ｂ」の順にリピート再生される。

【５２８７】

他の例として、ユーザーが表示領域２６６に表示されている操作アイコン２６８～操作アイコン２７４をスライドさせて、表示領域２７６に「楽曲Ｃ」だけを配置した場合には、パチンコ機１０におけるラウンド遊技中に「楽曲Ｃ」のみがリピート再生される。

【５２８８】

さらに他の例として、ユーザーが表示領域２６６に表示されている操作アイコン２６８～操作アイコン２７４をスライドさせて、表示領域２７６の上から「楽曲Ｃ」、「楽曲Ａ」、「楽曲Ｂ」、「楽曲Ａ」の順といったように同じ楽曲（本例では「楽曲Ａ」）を複数回配置することも可能である。この場合には、パチンコ機１０におけるラウンド遊技中に「楽曲Ｃ」→「楽曲Ａ」→「楽曲Ｂ」→「楽曲Ａ」の順にリピート再生される。

【５２８９】

図３８１に示すように、ラウンド楽曲設定用画像には操作アイコン２７８が表示されている。操作アイコン２７８には「設定完了」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２７８を操作すると、ユーザーが設定をしたラウンド楽曲の設定情報がスマートフォン２００が備えるメモリに記憶される。ユーザーによる操作アイコン２７８の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は演出設定用画像（図３７５（ｂ）参照）に戻る。

【５２９０】

このように、パチンコ機１０の演出操作ボタン２４や十字キー２７による入力によってカスタム設定可能な項目よりも、スマートフォン２００によってカスタム設定可能な項目の方が多い。演出操作ボタン２４は十字キー２７では操作性に乏しく遊技者が演出に対して細かな設定をすることを想定した場合、遊技者の負担が大きくなるため、パチンコ機１０の演出操作ボタン２４や十字キー２７による入力によってカスタム設定可能な項目は、遊技者が演出操作ボタン２４や十字キー２７によって簡易に入力可能な項目に制限している。一方、スマートフォン２００は、タッチパネル２０２を備えており操作性に優れるため、演出に対する細かな設定を可能な構成としている。なお、パチンコ機１０の演出操作ボタン２４や十字キー２７による入力によってカスタム設定可能な項目を、スマートフォン２００によってカスタム設定可能な項目と同様に細かな設定が可能な構成としてもよい。しかしそのような構成を採用した場合、演出のカスタム設定をする際に、遊技者が演出操作ボタン２４や十字キー２７を操作する負担が大きくなる。

【５２９１】

上述したように、一発告知演出頻度設定用画像、魚群演出期待度設定用画像、泡演出期待度設定用画像、カットイン演出設定用画像、およびラウンド楽曲設定用画像において設定されたカスタム設定情報は、図３１１（ｂ）の演出設定用画像に表示されている操作アイコン２１９（「カスタム設定完了」）が操作されることによって、最終的なカスタム設

定の情報としてスマートフォン２００のメモリに記憶される。
【５２９２】
次に、初期操作画像（図３７４参照）において、操作アイコン２０５（「遊技機と接続」）が操作された場合について説明をする。上述したように、操作アイコン２０５をユーザーが操作すると、タッチパネル２０２に接続操作用画像が表示される。
【５２９３】
図３８２は、接続操作用画像を説明する説明図である。図３８２（ａ）に示すように、接続操作用画像には操作アイコン２８０が表示される。操作アイコン２８０には「接続」の表示がされている。ユーザーが操作アイコン２８０を操作すると、スマートフォン２００とパチンコ機１０との接続処理が開始される。また、タッチパネル２０２には図３８２（ｂ）に示した接続中画像が表示される。スマートフォン２００とパチンコ機１０との間で行われる接続処理には、ＮＦＣを利用したペアリング、およびペアリング後に開始されるBluetoothによる通信が含まれる。接続処理については後述する。なお、接続操作用画像に表示されている操作アイコン２８２には「戻る」の表示がされている。ユーザーによる操作アイコン２８２の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は初期操作用画像（図３７４参照）に戻る。
【５２９４】
接続処理が開始された後、スマートフォン２００とパチンコ機１０とがBluetoothによる通信を開始すると、タッチパネル２０２にはスマートフォン２００とパチンコ機１０とが接続された旨の画像（以下、接続完了画像とも呼ぶ）が表示される。
【５２９５】
図３８３は、接続完了画像を説明する説明図である。図３８３（ａ）に示すように、接続完了画像には、タッチパネル２０２にはスマートフォン２００とパチンコ機１０とが接続された旨の表示がされる。また、図示するように、接続完了画像には操作アイコン２８４と操作アイコン２８６とが表示される。操作アイコン２８４には「カスタム設定情報送信」の表示がされており、スマートフォン２００において設定されたカスタム設定情報がパチンコ機１０に送信される。なお、このような構成に限らず、スマートフォン２００とパチンコ機１０とがBluetoothによる通信を開始すると、スマートフォン２００が自動的にカスタム設定情報をパチンコ機１０に送信する構成を採用してもよい。
【５２９６】
スマートフォン２００からパチンコ機１０にカスタム設定情報の送信が完了すると、タッチパネル２０２には図３８３（ｂ）に示すように、カスタム設定情報送信完了画像が表示される。カスタム設定情報送信完了画像にはカスタム設定情報の送信が完了した旨の表示がされる。また、カスタム設定情報送信完了画像に表示されている操作アイコン２９０には「終了」の表示がされている。ユーザーによる操作アイコン２９０の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は初期操作用画像（図３７４参照）に戻る。
【５２９７】
また、接続完了画像（図３８３（ａ）参照）において、遊技者によって操作アイコン２８６が操作された場合には、パチンコ機１０に記憶されている遊技履歴情報の受信を行う。スマートフォン２００が遊技履歴情報を受信した場合には、タッチパネル２０２に遊技履歴情報受信画像が表示される。
【５２９８】
図３８４は遊技履歴情報受信画像を説明する説明図である。図示するように遊技履歴情報受信画像には、遊技履歴情報として、遊技者による一連の遊技における確変大当たりの回数、通常大当たりの回数、獲得賞球数、過去の所定回数の大当たりとなった遊技回において実行された演出の種類、各大当たり遊技回における大当たり種別が表示される。また、遊技履歴情報受信画像に表示されている操作アイコン２９２には「終了」の表示がされている。遊技者による操作アイコン２９２の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は初期操作用画像（図３７４参照）に戻る。
【５２９９】

一方、パチンコ機１０は、スマートフォン２００からカスタム設定情報を受信すると、パチンコ機１０の表示面４１ａにユーザーがカスタム設定として設定した内容を示す画像（以下、カスタム設定情報受信完了画像とも呼ぶ）を表示する。

【５３００】

図３８５は、入力内容表示画像としてのカスタム設定情報受信完了画像を説明する説明図である。図示するように、パチンコ機１０はスマートフォン２００からカスタム設定情報を受信すると、カスタム設定情報受信完了画像として、ユーザーがスマートフォン２００を用いてカスタム設定した内容を表示面４１ａに表示する。図示するように、特定画像表示として表示面４１ａには「以下の内容でカスタム設定を受け付けました」という画像ＦＧ１ａが表示される。また、表示面４１ａには、各演出の出現頻度や期待度に対して遊技者が設定した値が入力されたことを示す画像ＦＧ２ａが表示される。なお、カスタム設定情報受信完了画像は遊技者による遊技を妨げるものではなく、パチンコ機１０において遊技回が開始された場合には速やかにカスタム設定情報受信完了画像を終了する。変形例として、例えば遊技回が開始され所定期間の経過後（例えば３秒経過後）にカスタム設定情報受信完了画像を終了するとしてもよい。このようにすることで、遊技者に対してカスタム設定した内容を確認しやすくすることができる。その他、遊技回が実行されている期間において、カスタム設定情報受信完了画像を表示面４１ａに小さく表示し続ける構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者はカスタム設定した内容を常時確認することができる。また他の構成として、遊技回が実行されている期間、または、待機状態の期間において、遊技者が演出操作ボタン２４または十字キー２７を操作することによって、カスタム設定情報受信完了画像を表示面４１ａに表示する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者は所望のタイミングでカスタム設定した内容を確認することができる。

【５３０１】

なお、スマートフォン２００からパチンコ機１０へのカスタム設定情報の送信は、パチンコ機１０において遊技回の実行中または全ての期間に送信することが可能な構成としてもよい。その場合、パチンコ機１０は、スマートフォン２００から送信されたカスタム設定情報を遊技回における演出に反映させるタイミングは、カスタム設定情報を受信した時点の直後に実行される遊技回の開始時点からとしてもよいし、カスタム設定情報を受信した時点よりも後の時点に第１特図始動口３３または第２特図始動口３４に遊技球が入球したことに起因する遊技回の開始時点からとしてもよい。そして、カスタム設定情報受信完了画像を、表示面４１ａの表示領域のうち、変動する装飾図柄と重畳しない領域に表示する構成としてもよい。例えば、カスタム設定情報受信完了画像を、表示面４１ａの右下の領域であって変動する装飾図柄と重畳しない領域に表示する構成としてもよい。

【５３０２】

また、パチンコ機１０はスマートフォン２００からカスタム設定情報を受信すると、表示面４１ａにカスタム設定情報受信完了画像を表示させることに加えて、カスタム設定情報に基づいた内部処理を実行する。以下、パチンコ機１０がカスタム設定情報を受信した際に行う内部処理について説明をする。

【５３０３】

《８－３》外部入力されたカスタム設定情報に対する処理：

次に、外部入力されたカスタム設定情報に対するパチンコ機１０による処理について説明をする。

【５３０４】

＜一発告知演出頻度に関する処理＞

図３８６は、演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いて、または、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）を用いてユーザーが設定した一発告知演出頻度の値に対して、パチンコ機１０において設定する一発告知演出頻度の値について説明する説明図である。以下の説明では、演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いてパチンコ機１０にカスタム設定情報を外部入力する外部入力手段と、スマートフォン２００を用いて

パチンコ機１０にカスタム設定情報を外部入力する外部入力手段とをまとめて単に「外部入力手段」と呼ぶときがある。

【５３０５】

図３８６に示すように、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として０％の値を入力した場合には、パチンコ機１０側でも一発告知演出頻度の値が０％となるように演出に用いるテーブルデータを設定する。すなわち、一発告知演出が実行されないように設定する。

【５３０６】

また、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として１～９９％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で一発告知演出頻度の値が５０％となるように遊技回中の演出の決定に用いるテーブルデータ（以下、演出パターン決定用テーブル（大当たり用）とも呼ぶ）を設定する。具体的には、特図抽選において大当たりに当選した際に実行する演出を決定するために用いる乱数と当該乱数に対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）において、実行する演出が一発告知演出となる割合と一発告知以外の演出となる割合が５：５となるような演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を参照する。

【５３０７】

そして、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として１００％の値を入力した場合には、パチンコ機１０側でも一発告知演出頻度の値が１００％となるように演出に用いる演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。すなわち、一発告知演出が必ず実行されるように設定する。

【５３０８】

パチンコ機１０をこのような構成とすることで、一発告知演出頻度をユーザーが０％～１００％の範囲で１％単位でカスタム設定可能な場合であっても、３種類（０％、５０％、１００％）の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を用意することで対応することができる。仮に、ユーザー（遊技者）が外部入力手段によって一発告知演出頻度を０％～１００％の範囲で１％単位で設定可能である場合において、一発告知演出頻度の１％毎にそれに対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）をパチンコ機１０で用意するとした場合には１０１種類の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）をパチンコ機１０（ＲＯＭ９３）において記憶しておく必要があり、パチンコ機１０の記憶容量に大きな負荷がかかる。一方、本実施形態のように、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な一発告知演出頻度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に特定設定値としての代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機１０における一発告知演出頻度に設定することで、パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を記憶するための記憶容量の軽減を実現することができる。

【５３０９】

さらに本実施形態においては、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な一発告知演出頻度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機１０における一発告知演出頻度に設定するため、ユーザーが一発告知演出頻度を１％～９９％の範囲のいずれかの値にカスタム設定した場合には、実際にユーザーがカスタム設定した頻度（値）どおりにパチンコ機１０において一発告知演出が実行されない場合があるが、大当たりに当選した回数における一発告知演出が実行された回数を統計学的な規模でカウントしない限り、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることには気付きにくい。

【５３１０】

さらに本実施形態においては、実際にユーザーが外部入力手段によってカスタム設定した一発告知演出頻度の値が０％の場合と、１００％の場合には、パチンコ機１０においても、一発告知演出頻度が０％または１００％となるような演出パターン決定用テーブル（

大当たり用）を設定する。なぜならば、一発告知演出頻度の値が０％というのは一発告知演出がされないことであり、外部入力手段によって一発告知演出頻度の値を０％に設定したにも関わらずパチンコ機１０において一発告知演出が１回でも実行されてしまうと、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることが容易に気付かれてしまうからである。

【５３１１】

同様に、一発告知演出頻度の値が１００％というのは大当たりとなる遊技回における演出は毎回一発告知演出がされることであり、外部入力手段によって一発告知演出頻度の値を１００％に設定したにも関わらずパチンコ機１０において一発告知演出が実行されない大当たり遊技回が１回でも実行されてしまうと、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることが容易に気付かれてしまうからである。

【５３１２】

本実施形態においては、上述したように、実際にユーザー（遊技者）が外部入力手段によってカスタム設定した一発告知演出頻度の値が０％の場合と１００％の場合には、パチンコ機１０においても、一発告知演出頻度が０％または１００％となるような演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定するので、上記の問題を解決することができ、カスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることをユーザーがより一層気付きにくくすることができる。

【５３１３】

すなわち、本実施形態におけるパチンコ機１０は、当該パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を記憶するための記憶容量の軽減を実現することができることに加え、カスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることをユーザーがより一層気付きにくくすることができる。

【５３１４】

＜魚群演出期待度に関する処理＞

図３８７は、演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いて、または、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）を用いてユーザーが設定した魚群演出期待度の値に対して、パチンコ機１０において設定する魚群演出期待度の値について説明する説明図である。

【５３１５】

図３８７に示すように、遊技者が外部入力手段によって魚群演出期待度の値として１０～９０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で魚群演出の値が５０％となるように、特図抽選の結果が大当たり当選となる遊技回における演出の決定に用いるテーブルデータである演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と、特図抽選の結果が外れ（リーチからの外れを含む）となる遊技回における演出の決定に用いる演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。

【５３１６】

具体的には、特図抽選における大当たり確率を考慮しながら、演出パターン決定用テーブル（大当たり用）において魚群演出を出現させる出現頻度と、演出パターン決定用テーブル（外れ用）において魚群演出を出現させる出現頻度とを調整することによって、魚群演出が実行された遊技回の回数を全体とした場合における魚群演出が実行された大当たり遊技回の数の割合が期待度の値となるようにする。このようにすることで、魚群演出期待度が５０％となるようにすることが可能である。

【５３１７】

パチンコ機１０をこのような構成とすることで、魚群演出期待度をユーザーが１０％～９０％の範囲で１％単位でカスタム設定可能な場合であっても、１種類（５０％）の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセッ

トを用意することで対応することができる。仮に、ユーザー（遊技者）が外部入力手段によって魚群演出期待度を１０％～９０％の範囲で１％単位で設定可能である場合において、魚群演出期待度の１％毎にそれに対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機１０で用意するとした場合には８１種類の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機１０（ＲＯＭ９３）において記憶しておく必要があり、パチンコ機１０の記憶容量に大きな負担がかかる。一方、本実施形態のように、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な魚群演出期待度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に特定設定値としての代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機１０における魚群演出期待度に設定することで、パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを記憶するための記憶容量の軽減を実現することができる。

【５３１８】

＜泡演出期待度に関する処理＞

図３８８は、演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いて、または、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）を用いてユーザーが設定した泡演出期待度の値に対して、パチンコ機１０において設定するた泡演出期待度の値について説明する説明図である。

【５３１９】

図３８８に示すように、遊技者が外部入力手段によって泡演出期待度の値として１０～５０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で泡演出の値が３０％となるように、特図抽選の結果が大当たり当選となる遊技回における演出の決定に用いるテーブルデータである演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と、特図抽選の結果が外れ（リーチからの外れを含む）となる遊技回における演出の決定に用いる演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。

【５３２０】

具体的には、特図抽選における大当たり確率を考慮しながら、演出パターン決定用テーブル（大当たり用）において泡演出を出現させる出現頻度と、演出パターン決定用テーブル（外れ用）において泡演出を出現させる出現頻度とを調整することによって、泡演出が実行された遊技回の回数を全体とした場合における泡演出が実行された大当たり遊技回の数の割合が期待度の値となるようにする。このようにすることで、泡演出期待度が３０％となるようにすることが可能である。

【５３２１】

パチンコ機１０をこのような構成とすることで、上記説明した魚群演出期待度と同様に、泡演出期待度をユーザーが１０％～５０％の範囲で１％単位でカスタム設定可能な場合であっても、１種類（３０％）の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットを用意することで対応することができる。仮に、ユーザー（遊技者）が外部入力手段によって泡演出期待度を１０％～５０％の範囲で１％単位で設定可能である場合において、泡演出期待度の１％毎にそれに対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機１０で用意するとした場合には４１種類の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機１０（ＲＯＭ９３）において記憶しておく必要があり、パチンコ機１０の記憶容量に大きな負荷がかかる。一方、本実施形態のように、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な泡演出期待度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に特定設定値としての代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機１０における泡演出期待度に設定することで、パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを記憶するための記憶容量の軽減を実現することができる。

【５３２２】
なお上述したが、本実施形態においては、ユーザーがカスタム設定をしない場合の標準的な演出の設定においては、泡演出は上記説明した魚群演出よりも比較的期待度が低い演出として設定されている。そのため、カスタム設定においても、泡演出の期待度として設定可能な最大値を、上記魚群演出の期待度として設定可能な最大値（９０％）よりも低い値（５０％）に設定している。
【５３２３】
また、遊技者が外部入力手段によって入力したカスタム設定情報に対してパチンコ機１０において上記説明した処理を実行するが、一発告知演出、魚群演出、泡演出のうち２つまたは３つの演出が同じ遊技回において実行されることを妨げない。例えば、同じ遊技回において泡演出を実行した後に魚群演出を実行することも可能である。
【５３２４】
＜カットイン演出、ラウンド楽曲に関する処理＞
上記説明したように、本実施形態においては、一発告知演出頻度、魚群演出期待度、泡演出期待度に関しては、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）を用いてユーザーが設定した値に対して、パチンコ機１０において設定する値が異なる場合があるが、カットイン演出およびラウンド楽曲に関する設定については、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）を用いてユーザーが設定した内容とパチンコ機１０において設定する内容が一致するように構成されている。カットイン演出に関する設定およびラウンド楽曲に関する設定は、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）で設定した内容と同じ内容をパチンコ機１０に設定しても、パチンコ機１０による処理の負荷および記憶容量に大きな変化はないからである。また、ユーザーが設定した内容とパチンコ機１０において設定する内容が一致するものも採用することによって、パチンコ機１０がユーザーが行ったカスタム通りに挙動しているものと思わせることができ、一発告知演出頻度、魚群演出期待度、泡演出期待度においてユーザーが設定した内容とパチンコ機１０において設定する内容が不一致であることを気付きにくくすることができる。また、カットイン演出、ラウンド楽曲においてユーザーのカスタム通りに挙動をすることで、ユーザーがカスタムの良さを認識することができる。
以上、遊技機によるカスタム設定情報に基づく処理について説明をした。
【５３２５】
《８－４》主制御装置、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
主制御装置、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理については、音声発光制御装置におけるカスタム設定処理（ステップＳｅ６１０３）が上記第７実施形態と異なり、その他の処理の内容は同じであるので説明を省略する。なお、本実施形態におけるカスタム設定処理（ステップＳｅ６１０３）は、上述の「《８－３》外部入力されたカスタム設定情報に対する処理」で説明した処理内容となる。
【５３２６】
《８－５》第８実施形態における課題・効果：
以下、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について述べる。
【５３２７】
従来の遊技機は遊技者からの情報の入力を遊技演出に反映することで遊技の快適性や興趣を向上させている。これにより多様な遊技者の要望に応えることができるが、情報の入力は遊技機のデータ保持や制御に負担をかけることもあり得る。そのため遊技者の情報の入力の多様性を低下させることなく遊技機のデータ保持や制御を好適に行うことが求められている。具体的には例えば変動遊技に用いられる演出要素の出力態様を遊技者が決定して入力可能とした場合には、複数の候補を表示し、遊技者が任意の候補を決定して、その選択情報を入力することで遊技機は入力された情報を基に演出要素の出力態様を決定していた。しかし、遊技機が演出要素の出力態様を設定する所定のタイミングにおいて、設定

し得る対象が多ければ多いほど、対応したデータは増大し、処理も複雑になってしまう。しかし遊技者の入力を不能にすればデータや処理の増大は防ぐことができるが、遊技の快適性や興趣は低下することとなる。本発明は、遊技者による多様な入力を可能としながらも、所定の出力態様設定タイミングにおける遊技機の負担を軽減することを目的としている。

【５３２８】

以上の課題に対して本実施形態のパチンコ機１０が採用した構成について以下に具体的に説明する。

【５３２９】

本実実施形態によれば、構成として、所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、内部抽選を実行する抽選処理を行い、内部抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示部と、内部抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する当選遊技回変動の終了後に特定遊技機状態を実行する特定遊技実行部を備え、所定期間の変動表示中に複数の出力要素を用いて変動演出を行う演出実行処理と、複数の出力要素のうち遊技者が選択した特定の出力要素に関して、特定の出力要素の出力状態に対する値を遊技者が決定して入力可能な外部入力手段とを備える。出力状態に対する値は、複数の値の中から遊技者が一の所定の入力値を選択して入力し得るものであり、本遊技機は、遊技者が決定した一の所定の入力値の入力が完了した場合に、対応した特定画像表示を実行する特定画像表示部と、特定画像表示を実行した後に実行され得る所定の出力値設定処理部とを備え、所定の出力値設定手段によって、前記演出実行手段が前記変動演出を実行する場合に使用する前記特定の出力要素の出力状態に対する出力値を設定し得るものであり、所定の出力値設定処理部は、遊技者によって出力状態に対する値として第１の入力値が入力されていた場合であっても、第１の入力値とは異なる第２の入力値が入力されていた場合であっても、出力状態の値として、第１の入力値及び第２の入力値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定設定値を設定し得るよう構成されている。

【５３３０】

したがって、本実施形態によれば、効果として、遊技機に対する遊技者による遊技演出の出力要素の選択の幅を持たせつつ、遊技演出の出力要素に対する出力状態を設定する所定のタイミングにおける遊技機の負担を軽減することが可能となる。すなわち、出力状態に対する値を複数の値の中から遊技者が一の所定の値として第１の入力値及び第２の入力値を選択して入力しても、予め記憶手段に記憶された特定設定値が設定される。このようにすることで、出力状態に対する値として遊技者が選択し得る複数の値の一つ一つに対応した演出に関するデータ（例えば、演出パターンテーブル）を用意したり、複数の値の一つ一つに対応した処理を実行しなくてよい構成となる。その結果、処理の簡易化を実現することができる。さらに、演出を実行するために必要な記憶容量の削減を実現することができる。

【５３３１】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、第１特図抽選を実行するための条件や、第２特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断し、それらの条件が成立したと判断されることに基づいて特図抽選を実行可能であり、特図抽選の結果に基づいて、所定期間の特別図柄の変動表示を実行し、特図抽選の結果が特図大当たりであった場合に実行される特定の表示結果を表示する当選遊技回変動の終了後に特電開閉実行モードを実行し、所定期間の変動表示中に複数の演出を用いて変動演出を行い、複数の演出のうち遊技者が選択した特定の演出に関して、特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対する値を遊技者が決定して入力可能なカスタム設定を入力する手段を備える。出現頻度や期待度に対する値は、複数の値の中から遊技者が一の所定の入力値を選択して入力し得るものであり、パチンコ機１０は、遊技者が決定した一の所定の入力値の入力が完了した場合に、対応したカスタム設定情報受信完了画像の表示を実行する図柄表示装置４１（表示面４１ａ）と、カスタム設定情報受信完了画像の表示を実行した後に実行され得るカスタム設

定処理を行い、カスタム設定処理によって、変動演出を実行する場合に使用する特定の演出の出現頻度や期待度に対する値を設定し得るものであり、出現頻度や期待度の値の設定処理は、遊技者によって出現頻度や期待度に対する値として第１の設定値が入力されていた場合であっても、第１の設定値とは異なる第２の設定値が入力されていた場合であっても、出現頻度や期待度の値として、第１の設定値及び第２の設定値とは異なる値であって予めＲＯＭ９３に記憶された代表値を設定し得るよう構成されている。

【５３３２】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、パチンコ機１０に対する遊技者による演出の選択の幅を持たせつつ、演出に対する出現頻度や期待度を設定する所定のタイミングにおけるパチンコ機１０の負担を軽減することが可能となる。すなわち、出現頻度や期待度に対する値を複数の値の中から遊技者が一の所定の設定値として第１の設定値及び第２の設定値を選択して入力しても、予めＲＯＭ９３に記憶された代表値が設定される。このようにすることで、出現頻度や期待度に対する値として遊技者が選択し得る複数の値の一つ一つに対応した演出に関するデータ（例えば、演出パターンテーブル）を用意したり、複数の値の一つ一つに対応した処理を実行しなくてよい構成となる。その結果、処理の簡易化を実現することができる。さらに、演出を実行するために必要な記憶容量の削減を実現することができる。

【５３３３】

さらに、本実施形態によれば、構成として、特定の出力要素の出力は、少なくとも画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれか1つを含む。

【５３３４】

よって、本実施形態によれば、効果として、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出力状態に対する値として、複数の値の中から遊技者が一の所定の入力値として第１の入力値及び第２の入力値を選択して入力しても、予め記憶手段に記憶された特定設定値が設定される。従って、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出力要素に関して、処理の簡易化、および当該出力要素に関するデータ容量の削減を実現することができる。具体的には。画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出力状態に対する値として遊技者が選択し得る複数の値の一つ一つに対応した演出に関するデータ（例えば、演出パターンテーブル）を用意したり、複数の値の一つ一つに対応した処理を実行しなくてよい構成となる。その結果、処理の簡易化を実現することができる。さらに、演出を実行するために必要な記憶容量の削減を実現することができる。

【５３３５】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、特定の演出の出力は、少なくとも画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれか1つを含む。

【５３３６】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出現頻度や期待度に対する値として、複数の値の中から遊技者が一の所定の設定値として第１の設定値及び第２の設定値を選択して入力しても、予めＲＯＭ９３に記憶された代表値が設定される。従って、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの演出に関して、処理の簡易化、および当該演出に関するデータ容量の削減を実現することができる。具体的には。画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出現頻度や期待度に対する値として遊技者が選択し得る複数の値の一つ一つに対応した演出に関するデータ（例えば、演出パターンテーブル）を用意したり、複数の値の一つ一つに対応した処理を実行しなくてよい構成となる。その結果、処理の簡易化を実現することができる。さらに、演出を実行するために必要な記憶容量の削

減を実現することができる。
【５３３７】
さらに、本実施形態によれば、構成として、少なくとも第１の出力要素の出力状態に対応した値を入力可能な第１外部入力手段と、第１の出力要素とは異なる第２の出力要素の出力状態に対応した値を入力可能な第２外部入力手段とを備え、外部入力手段は、第１の出力要素と第２の出力要素に対応して異なる値を入力可能に構成されている。
【５３３８】
よって、本実施形態によれば、効果として、複数の出力要素に対してそれぞれの出力状態に対応した値を遊技者は設定することが可能となるので、複数の出力要素に対する出力状態の組み合わせとして遊技者の好みに合わせたオリジナルの組み合わせで演出の設定をすることができる。
【５３３９】
具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、少なくとも第１の演出（例えば、魚群演出）の出現頻度・期待度に対応した値を入力可能であり、第１の演出とは異なる第２の演出（例えば、泡演出）の出現頻度や期待度に対応した値を入力可能であり、出現頻度や期待度の入力は、第１の演出と第２の演出に対応して異なる値を入力可能である。
【５３４０】
よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、複数の演出に対してそれぞれの出現頻度や期待度に対応した値を遊技者は設定することが可能となるので、複数の演出に対する出現頻度や期待度の組み合わせとして遊技者の好みに合わせたオリジナルの組み合わせで演出の設定をすることができる。
【５３４１】
さらに、本実施形態によれば、構成として、所定の出力値設定処理部は、遊技者によって特定設定値と同じ値が入力されていた場合は、遊技者によって入力された特定設定値を設定する。
【５３４２】
よって、本実施形態によれば、効果として、所定の出力値設定処理部は、遊技者によって特定設定値と同じ値が入力されていた場合は、遊技者によって入力された特定設定値を設定するので、出力要素の出力状態に対応した値として遊技者が入力した値と常に異なる値に設定するわけではなく、出力要素の出力状態に対応した値として遊技者が入力した値と予め記憶手段に記憶された特定設定値とが一致している場合には、出力要素の出力状態として遊技者の入力した値を正確に反映した出力状態で出力要素を出力することができる。
【５３４３】
具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、カスタム設定処理は、遊技者によって代表値と同じ値が入力されていた場合は、遊技者によって入力された代表値の値を設定する。
【５３４４】
よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、カスタム設定処理は、遊技者によって代表値と同じ値が入力されていた場合は、遊技者によって入力された代表値を設定するので、演出の出現頻度や期待度に対応した値として遊技者が入力した値と常に異なる値に設定するわけではなく、演出の出現頻度や期待度に対応した値として遊技者が入力した値と予め記憶手段に記憶された代表値とが一致している場合には、演出の出現頻度や期待度として遊技者の入力した値を正確に反映した出現頻度や期待度で演出を実行することができる。
【５３４５】
さらに、本実施形態によれば、構成として、遊技者によって一の所定の入力値が入力された場合に、一の所定の入力値が入力されたことを記憶する入力値記憶部と、変動演出において、特定の出力要素の出力状態に対して一の所定の入力値が入力されたことを示す入力内容表示画像を表示する画像表示手段とを備える。

【５３４６】
よって、本実施形態によれば、効果として、遊技者によって一の所定の入力値が入力された場合に、一の所定の入力値が入力されたことを記憶して、変動演出において、特定の出力要素の出力状態に対して一の所定の入力値が入力されたことを示す入力内容表示画像を表示する。よって、遊技者は、特定の出力要素の出力状態に対して遊技者自身が入力した値を確認することができる。そして、遊技者自身が入力した値に対応した出力状態で出力要素が出力されると思わせることができる。さらに、そのような状態において実際には出力状態の値として、第１の入力値及び第２の入力値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定設定値が設定され特定設定値に対応した出力状態で出力要素が出力されるので、遊技者に対して驚きや納得をさせることができる。
【５３４７】
具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、遊技者によって出現頻度や期待度や楽曲の値として一の所定の入力値が入力された場合に、当該一の所定の入力値が入力されたことを記憶するＲＡＭ９４と、変動演出において、特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対して一の所定の入力値が入力されたことを示すカスタム設定情報受信完了画像を表示する図柄表示装置４１（表示面４１ａ）を備える。
【５３４８】
よって、具体的な効果として、例えば、遊技者によって一の所定の入力値が入力された場合に、一の所定の入力値が入力されたことを記憶して、変動演出において、特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対して一の所定の入力値が入力されたことを示すカスタム設定情報受信完了画像を表示する。よって、遊技者は、特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対して遊技者自身が入力した値を確認することができる。そして、遊技者自身が入力した値に対応した出現頻度や期待度や楽曲で演出が出力されると思わせることができる。さらに、そのような状態において実際には出現頻度や期待度や楽曲の値として、第１の設定値及び第２の設定値とは異なる値であって予めＲＯＭ９３にに記憶された代表値が設定され代表値に対応した出現頻度や期待度や楽曲で演出が実行されるので、遊技者に対して驚きや納得をさせることができる。
【５３４９】
さらに、本実施形態によれば、構成として、外部入力手段は、所定期間の変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間において特定の出力要素の出力状態に対応した値を入力可能である。
【５３５０】
よって、本実施形態によれば、効果として、所定期間の変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間において特定の出力要素の出力状態に対応した値を入力可能であるので、遊技者は所望のタイミングで特定の出力要素の出力状態に対応した値を入力することができ、利便性および興趣を向上させることができる。
【５３５１】
具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、カスタム設定を入力する手段は、所定期間の変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間において特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対応した値を入力可能である。
【５３５２】
よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、所定期間の変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間において特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対応した値を入力可能であるので、遊技者は所望のタイミングで特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対応した値を入力することができ、利便性および興趣を向上させることができる。
【５３５３】
さらに、本実施形態によれば、構成として、外部入力手段は、特定遊技状態において出力される出力要素に対して特定遊技状態の発生前に所定の入力が可能であり、特定遊技状態の発生前に所定の入力がされた場合に、所定の入力に基づく出力状態で特定遊技状態に

おいて出力される出力要素を出力する手段を備えている。
【５３５４】
よって、本実施形態によれば、効果として、特定遊技状態において出力される出力要素に対して特定遊技状態の発生前に所定の入力が可能であるので、従来の遊技機のように特定遊技状態の開始直前や開始後に、遊技者が短時間で特定遊技状態において出力される出力要素に対する設定をしなくてもよい構成とすることができる。よって、遊技者は余裕をもって特定遊技状態における出力要素の出力状態について設定をすることができる。
【５３５５】
さらに、本実施形態によれば、効果として、特定遊技状態の発生前に所定の入力がされた場合に、所定の入力に基づく出力状態で特定遊技状態において出力される出力要素を出力する。上述のように、本実施形態の遊技機における所定の出力値設定処理部は、遊技者によって出力状態に対する値として第１の入力値が入力されていた場合であっても、第１の入力値とは異なる第２の入力値が入力されていた場合であっても、出力状態の値として、第１の入力値及び第２の入力値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定設定値を設定し得るよう構成されている。しかしながら、本実施形態として、特定遊技状態の発生前に所定の入力がされた場合には、当該特定遊技状態における出力状態は、遊技者による所の入力に基づいた出力状態で出力要素を出力することができる。特定遊技状態（ラウンド遊技中）の出力要素の設定（例えば、開閉実行モード中の楽曲の曲順）は、変動表示中の演出のように出現頻度の値や期待度の値に対応して多くの演出パターンテーブルを備える必要がなく各値毎に多くのデータ容量を必要としない。従って、当該特定遊技状態における出力状態は遊技者による所の入力に基づいた出力状態で出力要素を出力することで、遊技者の好みの設定を反映した出力要素を出力することができる。
【５３５６】
具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、カスタム設定を入力する手段は、特定遊技状態において出力される演出に対して特定遊技状態の発生前に所定の入力が可能であり、特定遊技状態の発生前に所定の入力がされた場合に、その入力に基づく出現頻度や期待度で特定遊技状態において出力される演出を実行する手段を備えている。
【５３５７】
よって、具体的な効果として、例えば、開閉実行モードにおいて実行される演出に対して開閉実行モードの発生前に所定の入力が可能であるので、従来の遊技機のように開閉実行モードの開始直前や開始後に、遊技者が短時間で開閉実行モードにおいて実行される演出に対する設定をしなくてもよい構成とすることができる。よって、遊技者は余裕をもって開閉実行モードにおける演出の出現頻度や期待度や楽曲について設定をすることができる。
【５３５８】
さらに、具体的な効果として、例えば、開閉実行モードの発生前に所定の入力がされた場合に、所定の入力に基づく出現頻度や期待度で特定遊技状態において出力される演出を実行する。上述のように、本実施形態のパチンコ機１０におけるカスタム設定処理は、遊技者によって出現頻度や期待度に対する値として第１の設定値が入力されていた場合であっても、第１の設定値とは異なる第２の設定値が入力されていた場合であっても、出現頻度や期待度の値として、第１の設定値及び第２の設定値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定設定値を設定し得るよう構成されている。しかしながら、本実施形態として、開閉実行モードの発生前に所定の入力がされた場合には、開閉実行モードにおける楽曲や曲順は、遊技者による所の入力に基づいた楽曲や曲順で演出を実行することができる。開閉実行モード中の演出の設定（例えば、開閉実行モード中の楽曲の曲順）は、変動表示中の演出のように出現頻度の値や期待度の値に対応して多くの演出パターンテーブルを備える必要がなく各値毎に多くのデータ容量を必要としない。従って、開閉実行モードにおける楽曲や曲順は遊技者による所の入力に基づいた楽曲や曲順で演出を実行することで、遊技者の好みの設定を反映した演出を実行することができる。
【５３５９】

さらに、本実施形態によれば、構成として、第１の入力値は特定設定値よりも大きな値であり、第２の入力値は特定設定値よりも小さな値である。
【５３６０】
よって、本実施形態によれば、効果として、第１の入力値が特定設定値よりも大きな値であっても、第２の入力値が特定設定値よりも小さな値であっても、出力状態の値として予め記憶手段に記憶された特定設定値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力状態の値を設定している感覚を付与することができる。
【５３６１】
具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、第１の設定値は代表値よりも大きな値であり、第２の設定値は代表値よりも小さな値である。
【５３６２】
よって、具体的な効果として、例えば、第１の設定値が代表値よりも大きな値であっても、第２の設定値が代表値よりも小さな値であっても、出現頻度や期待度の値として予め記憶手段に記憶された代表値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出現頻度や期待度の値を設定している感覚を付与することができる。
【５３６３】
さらに、本実施形態によれば、構成として、第１の入力値および第２の入力値は特定設定値よりも大きな値である。
【５３６４】
よって、本実施形態によれば、効果として、第１の入力値および第２の入力値が特定設定値よりも大きな値であっても、出力状態の値として予め記憶手段に記憶された特定設定値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力状態の値を設定している感覚を付与することができる。
【５３６５】
具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、第１の設定値および第２の設定値は代表値よりも大きな値である。
【５３６６】
よって、具体的な効果として、例えば、第１の設定値および第２の設定値が代表値よりも大きな値であっても、出現頻度や期待度の値として予め記憶手段に記憶された代表値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出現頻度や期待度の値を設定している感覚を付与することができる。
【５３６７】
さらに、本実施形態によれば、構成として、第１の入力値および第２の入力値は特定設定値よりも小さな値である。
【５３６８】
よって、本実施形態によれば、効果として、第１の入力値および第２の入力値が特定設定値よりも小さな値であっても、出力状態の値として予め記憶手段に記憶された特定設定値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力状態の値を設定している感覚を付与することができる。
【５３６９】
具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、第１の設定値および第２の設定値は代表値よりも小さな値である。
【５３７０】
よって、具体的な効果として、例えば、第１の設定値および第２の設定値が代表値よりも小さな値であっても、出現頻度や期待度の値として予め記憶手段に記憶された代表値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力状態の値を設定している感覚を付与することができる。
【５３７１】
さらに、本実施形態によれば、構成として、遊技者によって一の所定の入力値が入力された場合に、当該一の所定の入力値が入力されたことを記憶する入力値記憶部と、遊技者

によって一の所定の入力値が入力された状態において、実行された特定の変動表示に関する実行履歴情報を記憶する履歴情報記憶領域と、履歴情報記憶領域に記憶された実行履歴情報を出力する履歴情報出力手段とを備える。

【５３７２】

よって、本実施形態によれば、効果として、遊技者によって一の所定の入力値が入力された場合に、当該一の所定の入力値を記憶し、当該一の所定の入力値が入力された状態の変動演出が変動表示において実行され、その変動表示に関する実行履歴情報を出力するので、遊技者が入力した一の所定の入力値が入力され出力制御された結果を遊技者が確認することによって、その差異に対して遊技者を驚かせたり喜ばせたりすることができる。

【５３７３】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、遊技者によって一の所定の設定値が入力された場合に、当該一の所定の設定値が入力されたことを記憶するＲＡＭと、遊技者によって一の所定の設定値が入力された状態において、実行された特定の変動表示に関する遊技履歴情報を記憶する記憶領域と、記憶領域に記憶された遊技履歴情報を出力する。

【５３７４】

よって、具体的な効果として、例えば、遊技者によって一の所定の設定値が入力された場合に、当該一の所定の設定値を記憶し、当該一の所定の設定値があたかも繁栄されたかのような変動演出が変動表示において実行され、その変動表示に関する遊技履歴情報を出力するので、遊技者が入力した一の所定の設定値とは異なる値で出力制御された結果を遊技者が確認することによって、その差異に対して遊技者を驚かせたり喜ばせたりすることができる。

【５３７５】

さらに、本実施形態によれば、構成として、遊技者が入力し得る複数の値は、所定期間の変動表示で特定の出力要素が出力された場合において、出力状態に対する値として複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても所定期間の変動表示の結果として特定の表示結果以外の表示結果が表示され得るように構成されている。

【５３７６】

よって、本実施形態によれば、効果として、複数の値の構成については、所定期間の変動表示で特定の出力要素が出力された場合において、出力状態に対する値として複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても所定期間の変動表示の結果として特定の表示結果以外の表示結果が表示され得るように構成されている。換言すれば、遊技者が出力状態に対する値として選択し得る複数の値の中に、特定の出力要素が出力された場合には特定の表示結果が必ず表示されるといったことを示す値は含まれないように構成されている。このような構成とすることで、特定の出力要素の出力状態の値として、遊技者が入力した値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定設定値が設定されることを遊技者に気付かれにくくすることができる。結果として、遊技者が変動演出の出力状態に対する値を設定することに対する意欲の減退を抑制することができる。

【５３７７】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、遊技者が出現頻度や期待度として入力し得る複数の値は、所定期間の変動表示で特定の演出が出力された場合において、出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても所定期間の変動表示の結果として特定の表示結果以外の表示結果（例えば、大当たり以外の表示結果）が表示され得るように構成されている。

【５３７８】

よって、具体的な効果として、例えば、複数の値の構成については、所定期間の変動表示で特定の演出が出力された場合において、期待度に対する値として複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても所定期間の変動表示の結果として特定の表示結果以外の表示結果（例えば、大当たり以外の表示結果）が表示され得るように構成されている。換言すれば、遊技者が期待度に対する値として選択し得る複数の値の中に、特定の演出が

実行された場合には特定の表示結果（大当たり表示）が必ず表示されるといったことを示す値（例えば、期待度１００％）は含まれないように構成されている。このような構成とすることで、特定の演出の期待度の値として、遊技者が入力した値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された代表値が設定されることを遊技者に気付かれにくくすることができる。結果として、遊技者が変動演出の期待度に対する値を設定することに対する意欲の減退を抑制することができる。

【５３７９】

＜第８実施形態に第７実施形態を適用した場合の効果＞

本実施形態（第８実施形態）に第７実施形態を適用した場合には、以下のような特別な効果を奏する。すなわち、スマートフォン２００で演出のカスタム設定をすることができるので、遊技の開始前に演出操作ボタンや、十字キーを用いて手作業で入力することを回避することができる。遊技者は、スマートフォン２００上で、操作性に優れたタッチパネル等を用いて快適に演出のカスタム設定を行なうことができる。よって、演出に関する詳細なカスタム設定を遊技者が行なうことを容易にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５３８０】

そして、スマートフォン２００のアプリケーションＡＰＰを用いてパチンコ機１０の演出に関するカスタム設定情報を予め設定・用意しておき、遊技をする際に当該カスタム設定情報をスマートフォン２００からパチンコ機１０に入力することができる。このような構成とすることで、パチンコ機１０が備える演出操作ボタン２４や、十字キー２７を遊技者が操作することによって演出のカスタム設定を行うのではなく、遊技者がスマートフォン２００で予め設定したカスタム設定情報をパチンコ機１０に入力することが可能になる。よって、遊技者がパチンコ機１０でカスタム設定をするために費やす時間を削減することができる。結果として、パチンコ機１０で早く遊技をしたいと所望する遊技者や、せっかく遊技ホールに来たのだから少しの時間でも遊技を楽しみたいと思う遊技者にも演出のカスタム設定を利用してもらいやすい構成にすることができる。

【５３８１】

すなわち、演出に関する詳細なカスタム設定であっても、遊技者が時間のあるときにスマートフォン２００を用いて予め設定をしておくことが可能であり、遊技機で遊技をする際に設定をすることを回避することができる。また、遊技をする遊技機を変更する場合であっても、新たに遊技をする遊技機にスマートフォン２００からカスタム設定情報を送信するのみでカスタムが可能なので、新たに遊技をする遊技機に対して簡単にカスタム設定をすることが可能となる。

【５３８２】

《８－６》第８実施形態の変形例：

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

【５３８３】

《８－６－１》変形例１：

＜一発告知演出頻度に関する処理の変形例＞

図３８９は、一発告知演出頻度に関する処理の変形例として、演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いて、または、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）を用いてユーザーが設定した一発告知演出頻度の値に対して、パチンコ機１０において設定する一発告知演出頻度の値について説明する説明図である。

【５３８４】

図３８９に示すように、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として０％の値を入力した場合には、パチンコ機１０側でも一発告知演出頻度の値が０％となるように演出に用いるテーブルデータを設定する。すなわち、一発告知演出が実行されないよ

うに設定する。
【５３８５】
　また、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として１～２０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で一発告知演出頻度の値が１０％となるように遊技回中の演出の決定に用いるテーブルデータ（以下、演出パターン決定用テーブル（大当たり用）とも呼ぶ）を設定する。具体的には、特図抽選において大当たりに当選した際に実行する演出を決定するために用いる乱数と当該乱数に対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）において、実行する演出が一発告知演出となる割合と一発告知以外の演出となる割合が１：９となるような演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を参照する。
【５３８６】
　さらに、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として２１～４０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で一発告知演出頻度の値が３０％となるように演出に用いる演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として４１～６０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で一発告知演出頻度の値が５０％となるように演出に用いる演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として６１～８０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で一発告知演出頻度の値が７０％となるように演出に用いる演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として８１～９９％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で一発告知演出頻度の値が９０％となるように演出に用いる演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。
【５３８７】
　そして、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として１００％の値を入力した場合には、パチンコ機１０側でも一発告知演出頻度の値が１００％となるように演出に用いる演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。すなわち、一発告知演出が必ず実行されるように設定する。
【５３８８】
　パチンコ機１０をこのような構成とすることで、一発告知演出頻度をユーザーが０％～１００％の範囲で１％単位でカスタム設定可能な場合であっても、７種類（０％、１０％、３０％、５０％、７０％、９０％、１００％）の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を用意することで対応することができる。仮に、ユーザー（遊技者）が外部入力手段によって一発告知演出頻度を０％～１００％の範囲で１％単位で設定可能である場合において、一発告知演出頻度の１％毎にそれに対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）をパチンコ機１０で用意するとした場合には１０１種類の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）をパチンコ機１０（ＲＯＭ９３）において記憶しておく必要があり、パチンコ機１０の記憶容量に大きな負荷がかかる。一方、本変形例のように、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な一発告知演出頻度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に特定設定値としての代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機１０における一発告知演出頻度に設定することで、パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を記憶するための記憶容量の軽減を実現することができる。
【５３８９】
　さらに本変形例においては、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な一発告知演出頻度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機１０における一発告知演出頻度に設定するため、ユーザーが一発告知演出頻度を１％～９９％の範囲のいずれかの値にカスタム設定した場合には、実際にユーザーがカスタム設定した頻度（値）どおりにパチンコ機１０において一発告知演出が実行されない場合があるが、大当たりに当選した回数における一発告知演出が実行された回数を統計学的

な規模でカウントしない限り、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることには気付きにくい。

【５３９０】

また、上記実施形態と比較すると、本変形例においては、パチンコ機１０（ＲＯＭ９３）に記憶しておくべき演出パターン決定用テーブル（大当たり用）の数が増え記憶容量も増加するが、上記実施形態よりもカスタム設定可能な一発告知演出頻度の値を細かく複数の範囲に区切り、各範囲毎に代表値を定めているので、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間のずれが小さくなり、より一層、遊技者がそのずれに気付きにくくなるとともに、遊技者が違和感を感じにくくすることができる。

【５３９１】

さらに本変形例においては、実際にユーザーが外部入力手段によってカスタム設定した一発告知演出頻度の値が０％の場合と、１００％の場合には、パチンコ機１０においても、一発告知演出頻度が０％または１００％となるような演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。なぜならば、一発告知演出頻度の値が０％というのは一発告知演出がされないことであり、外部入力手段によって一発告知演出頻度の値を０％に設定したにも関わらずパチンコ機１０において一発告知演出が１回でも実行されてしまうと、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることが容易に気付かれてしまうからである。

【５３９２】

同様に、一発告知演出頻度の値が１００％というのは大当たりとなる遊技回における演出は毎回一発告知演出がされることであり、外部入力手段によって一発告知演出頻度の値を１００％に設定したにも関わらずパチンコ機１０において一発告知演出が実行されない大当たり遊技回が１回でも実行されてしまうと、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることが容易に気付かれてしまうからである。

【５３９３】

本変形例においても、上記実施形態と同様に、実際にユーザー（遊技者）が外部入力手段によってカスタム設定した一発告知演出頻度の値が０％の場合と１００％の場合には、パチンコ機１０においても、一発告知演出頻度が０％または１００％となるような演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定するので、上記の問題を解決することができ、カスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることをユーザーがより一層気付きにくくすることができる。

【５３９４】

すなわち、本変形例におけるパチンコ機１０は、当該パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を記憶するための記憶容量の軽減を実現することができることに加え、カスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることをユーザーがより一層気付きにくくすることができる。

【５３９５】

《８－６－２》変形例２：

＜魚群演出期待度に関する処理の変形例＞

図３９０は、魚群演出期待度に関する処理の変形例として、演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いて、または、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）を用いてユーザーが設定した魚群演出期待度の値に対して、パチンコ機１０において設定する魚群演出期待度の値について説明する説明図である。

【５３９６】

図３９０に示すように、遊技者が外部入力手段によって魚群演出期待度の値として１０

～３０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で魚群演出の値が２０％となるように、特図抽選の結果が大当たり当選となる遊技回における演出の決定に用いるテーブルデータである演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と、特図抽選の結果が外れ（リーチからの外れを含む）となる遊技回における演出の決定に用いる演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。

【５３９７】

具体的には、特図抽選における大当たり確率を考慮しながら、演出パターン決定用テーブル（大当たり用）において魚群演出を出現させる出現頻度と、演出パターン決定用テーブル（外れ用）において魚群演出を出現させる出現頻度とを調整することによって、魚群演出が実行された遊技回の回数を全体とした場合における魚群演出が実行された大当たり遊技回の数の割合が期待度の値となるようにする。このようにすることで、魚群演出期待度が２０％となるようにすることが可能である。

【５３９８】

さらに、遊技者が外部入力手段によって魚群演出期待度の値として３１～５０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で魚群演出期待度の値が４０％となるように演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。遊技者が外部入力手段によって魚群演出期待度の値として５１～７０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で魚群演出期待度の値が６０％となるように演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。同様に、遊技者が外部入力手段によって魚群演出期待度の値として７１～９０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で魚群演出期待度の値が８０％となるように演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。

【５３９９】

パチンコ機１０をこのような構成とすることで、魚群演出期待度をユーザーが１０％～９０％の範囲で１％単位でカスタム設定可能な場合であっても、４種類（２０％、４０％、６０％、８０％）の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットを用意することで対応することができる。仮に、ユーザー（遊技者）が外部入力手段によって魚群演出期待度を１０％～９０％の範囲で１％単位で設定可能である場合において、魚群演出期待度の１％毎にそれに対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機１０で用意するとした場合には８１種類の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機１０（ＲＯＭ９３）において記憶しておく必要があり、パチンコ機１０の記憶容量に大きな負担がかかる。一方、本変形例のように、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な魚群演出期待度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に特定設定値としての代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機１０における魚群演出期待度に設定することで、パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを記憶するための記憶容量の軽減を実現することができる。

【５４００】

また、上記実施形態と比較すると、本変形例においては、パチンコ機１０（ＲＯＭ９３）に記憶しておくべき演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットの数が増え記憶容量も増加するが、上記実施形態よりもカスタム設定可能な魚群演出期待度の値を細かく複数の範囲に区切り、各範囲毎に代表値を定めているので、ユーザーがカスタム設定した魚群演出期待度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている魚群演出期待度の値との間のずれが小さくなり、より一層、遊技者がそのずれに気付きにくくなるとともに、遊技者が違和感を感じにくくすることができる。

【５４０１】

《８－６－３》変形例３：

＜泡演出期待度に関する処理の変形例＞
図３９１は、泡演出期待度に関する処理の変形例として、演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いて、または、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）を用いてユーザーが設定した泡演出期待度の値に対して、パチンコ機１０において設定する一発告知演出頻度の値について説明する説明図である。
【５４０２】
図３９１に示すように、遊技者が外部入力手段によって泡演出期待度の値として１０～３０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で泡演出の値が２０％となるように、特図抽選の結果が大当たり当選となる遊技回における演出の決定に用いるテーブルデータである演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と、特図抽選の結果が外れ（リーチからの外れを含む）となる遊技回における演出の決定に用いる演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。
【５４０３】
具体的には、特図抽選における大当たり確率を考慮しながら、演出パターン決定用テーブル（大当たり用）において泡演出を出現させる出現頻度と、演出パターン決定用テーブル（外れ用）において泡演出を出現させる出現頻度とを調整することによって、泡演出が実行された遊技回の回数を全体とした場合における泡演出が実行された大当たり遊技回の数の割合が期待度の値となるようにする。このようにすることで、泡演出期待度が２０％となるようにすることが可能である。
【５４０４】
さらに、遊技者が外部入力手段によって泡演出期待度の値として３１～５０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で泡演出期待度の値が４０％となるように演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。
【５４０５】
パチンコ機１０をこのような構成とすることで、上記説明した魚群演出期待度と同様に、泡演出期待度をユーザーが１０％～５０％の範囲で１％単位でカスタム設定可能な場合であっても、２種類（２０％、４０％）の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットを用意することで対応することができる。仮に、ユーザー（遊技者）が外部入力手段によって泡演出期待度を１０％～５０％の範囲で１％単位で設定可能である場合において、泡演出期待度の１％毎にそれに対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機１０で用意するとした場合には４１種類の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機１０（ＲＯＭ９３）において記憶しておく必要があり、パチンコ機１０の記憶容量に大きな負荷がかかる。一方、本変形例のように、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な泡演出期待度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に特定設定値としての代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機１０における泡演出期待度に設定することで、パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを記憶するための記憶容量の軽減を実現することができる。
【５４０６】
また、上記実施形態と比較すると、本変形例においては、パチンコ機１０（ＲＯＭ９３）に記憶しておくべき演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットの数が増え記憶容量も増加するが、上記実施形態よりもカスタム設定可能な泡演出期待度の値を細かく複数の範囲に区切り、各範囲毎に代表値を定めているので、ユーザーがカスタム設定した泡演出期待度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている泡演出期待度の値との間のずれが小さくなり、より一層、遊技者がそのずれに気付きにくくなるとともに、遊技者が違和感を感じにくくすることができる。
【５４０７】

《８－７》他の構成への適用：
上記各実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると特別電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。
【５４０８】
また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。
【５４０９】
また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。
【５４１０】
また、上記実施形態においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。
【５４１１】
《８－８》上記実施形態及び上記各変形例等から抽出される発明群について：
以下、上述した実施形態及び各変形例から抽出される発明群の特徴（特徴群）について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施形態又は上記各変形例において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。
【５４１２】
＜特徴ｊＡ群＞
特徴ｊＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその変形例から抽出される。
【５４１３】
［特徴ｊＡ１］
所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段と、
前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果（大当たり結果）を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技機状態（ラウンド遊技）を実行する特定遊技実行手段と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（出力要素/演出上のキャラクタ・役物動作）を用いて変動演出を行う演出実行手段と、
前記複数の演出要素のうち遊技者が選択した特定の演出要素（特定の出力要素/特定の演出）に関して、前記特定の演出要素の出力態様（出力状態/出現頻度・期待度・種類）に対する値を遊技者が決定して入力可能な入力手段（外部入力手段/カスタム設定を入力する手段）と、を備えた遊技機であって、
前記出力態様に対する値（出力状態に対する値）は、複数の値の中から遊技者が一の所定の値（一の所定の入力値）を選択して入力し得るものであり、
本遊技機は、
遊技者が決定した前記一の所定の値の入力が完了した場合に、対応した特定表示（特定画像表示）を実行する特定表示手段（特定画像表示部）と、
前記特定表示を実行した後に実行され得る所定の出力値設定手段（出力値設定処理部/

カスタム設定処理）と、を備え、
前記所定の出力値設定手段によって、前記演出実行手段が前記変動演出を実行する場合に使用する前記特定の演出要素の出力態様に対する値(出力値/演出の実行時に参照する値)を設定し得るものであり、
前記所定の出力値設定手段は、遊技者によって前記出力態様に対する値として第１の値（第１の入力値/第１の設定値）が入力されていた場合であっても、前記第１の値とは異なる第２の値（第２の入力値/第２の設定値）が入力されていた場合であっても、前記出力態様の値として、前記第１の値及び前記第２の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値（特定設定値/代表値）を設定し得るよう構成されたことを特徴とする遊技機。

【５４１４】
本特徴によれば、所定の出力値設定手段は、遊技者によって出力態様に対する値として第１の値が入力されていた場合であっても、第１の値とは異なる第２の値が入力されていた場合であっても、出力態様の値として、第１の値及び第２の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値を設定し得るよう構成されている。よって、遊技機に対する遊技者による遊技演出の演出要素への選択の幅を持たせつつ、遊技演出の演出要素に対する出力態様を設定する所定のタイミングにおける遊技機の負担を軽減することが可能となる。すなわち、出力態様に対する値を複数の値の中から遊技者が一の所定の値として第１の値及び第２の値を選択して入力しても、予め記憶手段に記憶された特定の値が設定される。このようにすることで、出力態様に対する値として遊技者が選択し得る複数の値の一つ一つに対応した演出に関するデータ（例えば、演出パターンテーブル）を用意したり、複数の値の一つ一つに対応した処理を実行しなくてよい構成となる。その結果、処理の簡易化を実現することができる。さらに、演出を実行するために必要な記憶容量の削減を実現することができる。

【５４１５】
［特徴ｊＡ２］
特徴ｊＡ１に記載の遊技機であって、
前記特定の演出要素の出力は、少なくとも画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれか1つを含む
ことを特徴とする遊技機。

【５４１６】
本特徴によれば、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出力態様に対する値として、複数の値の中から遊技者が一の所定の値として第１の値及び第２の値を選択して入力しても、予め記憶手段に記憶された特定の値が設定される。従って、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの演出要素に関して、処理の簡易化、および当該演出要素に関するデータ容量の削減を実現することができる。具体的には。画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出力態様に対する値として遊技者が選択し得る複数の値の一つ一つに対応した演出に関するデータ（例えば、演出パターンテーブル）を用意したり、複数の値の一つ一つに対応した処理を実行しなくてよい構成となる。その結果、処理の簡易化を実現することができる。さらに、演出を実行するために必要な記憶容量の削減を実現することができる。

【５４１７】
［特徴ｊＡ３］
特徴ｊＡ１または特徴ｊＡ２に記載の遊技機であって、
少なくとも第１の演出要素の前記出力態様に対応した値を入力可能な第１入力手段（第１外部入力手段/一発告知頻度）と、前記第１の演出要素とは異なる第２の演出要素の前記出力態様に対応した値を入力可能な第２入力手段（第２外部入力手段/魚群演出期待度）と、を備え、
前記入力手段（外部入力手段）は、前記第１の演出要素と前記第２の演出要素に対して

異なる値を入力可能に構成された
　ことを特徴とする遊技機。
【５４１８】
　本特徴によれば、複数の演出要素に対してそれぞれの出力態様に対応した値を遊技者は設定することが可能となるので、複数の演出要素に対する出力態様の組み合わせとして遊技者の好みに合わせたオリジナルの組み合わせで演出の設定をすることができる。
【５４１９】
［特徴ｊＡ４］
　特徴ｊＡ１から特徴ｊＡ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記所定の出力値設定手段は、遊技者によって前記特定の値と同じ値が入力されていた場合は、遊技者によって入力された前記特定の値を設定する
　ことを特徴とする遊技機。
【５４２０】
　本特徴によれば、所定の出力値設定手段は、遊技者によって特定の値と同じ値が入力されていた場合は、遊技者によって入力された特定の値を設定するので、演出要素の出力態様に対応した値として遊技者が入力した値と常に異なる値に設定するわけではなく、演出要素の出力態様に対応した値として遊技者が入力した値と予め記憶手段に記憶された特定の値とが一致している場合には、演出要素の出力態様として遊技者の入力した値を正確に反映した出力態様で当該演出要素を出力することができる。
【５４２１】
［特徴ｊＡ５］
　特徴ｊＡ１から特徴ｊＡ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　遊技者によって前記一の所定の値が入力された場合に、当該一の所定の値が入力されたことを記憶する入力値記憶領域（入力値記憶部/ＲＡＭ９４）と、
　前記変動演出において、前記特定の演出要素の出力態様に対して前記一の所定の値が入力されたことを示す画像（入力内容表示画像/カスタム設定情報受信完了画像）を表示する画像表示手段と、を備えた、
　ことを特徴とする遊技機。
【５４２２】
　本特徴によれば、遊技者によって一の所定の値が入力された場合に、当該一の所定の値が入力されたことを記憶して、変動演出において、特定の演出要素の出力態様に対して一の所定の値が入力されたことを示す画像を表示する。よって、遊技者は、特定の演出要素の出力態様に対して遊技者自身が入力した値を確認することができる。そして、遊技者自身が入力した値に対応した出力態様で演出要素が出力されると思わせることができる。さらに、そのような状態において実際には出力態様の値として、第１の値及び第２の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値が設定され当該特定の値に対応した出力態様で演出要素が出力されるので、遊技者に対して驚きや納得をさせることができる。
【５４２３】
［特徴ｊＡ６］
　特徴ｊＡ１から特徴ｊＡ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記入力手段は、前記所定期間の前記変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間において前記特定の演出要素の出力態様に対応した値を入力可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【５４２４】
　本特徴によれば、所定期間の前記変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間において前記特定の演出要素の出力態様に対応した値を入力可能であるので、遊技者は所望のタイミングで特定の演出要素の出力態様に対応した値を入力することができ、利便性および興趣を向上させることができる。
【５４２５】

［特徴ｊＡ７］
特徴ｊＡ１から特徴ｊＡ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記入力手段は、前記特定遊技状態（ラウンド遊技）において出力される演出要素（出力要素/楽曲）に対して前記特定遊技状態の発生前に所定の入力が可能であり、
前記特定遊技状態の発生前に前記所定の入力がされた場合に、当該所定の入力に基づく出力態様で前記特定遊技状態において出力される演出要素を出力する手段を備えた
ことを特徴とする遊技機。
【５４２６】
本特徴によれば、特定遊技状態において出力される演出要素に対して特定遊技状態の発生前に所定の入力が可能であるので、従来の遊技機のように特定遊技状態の開始直前や開始後に、遊技者が短時間で特定遊技状態において出力される演出要素に対する設定をしなくてもよい構成とすることができる。よって、遊技者は余裕をもって特定遊技状態における演出要素の出力態様ついて設定をすることができる。
【５４２７】
また、特定遊技状態の発生前に所定の入力がされた場合に、所定の入力に基づく出力態様で特定遊技状態において出力される演出要素を出力する。上述のように、本特徴群の遊技機における所定の出力値設定手段は、遊技者によって出力態様に対する値として第１の値が入力されていた場合であっても、第１の値とは異なる第２の値が入力されていた場合であっても、出力態様の値として、第１の値及び第２の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値を設定し得るよう構成されている。しかしながら、本特徴として、特定遊技状態の発生前に所定の入力がされた場合には、当該特定遊技状態における出力態様は、遊技者による所の入力に基づいた出力態様で演出要を出力することができる。特定遊技状態（ラウンド遊技中）の演出要素の設定（例えば、ラウンド中の楽曲の曲順）は、変動表示中の演出のように出現頻度の値や期待度の値に対応して多くの演出パターンテーブルを備える必要がなく各値毎に多くのデータ容量を必要としない。従って、当該特定遊技状態における出力態様は遊技者による所の入力に基づいた出力態様で演出要素を出力することで、遊技者の好みの設定を反映した演出要素を出力することができる。
【５４２８】
［特徴ｊＡ８］
特徴ｊＡ１から特徴ｊＡ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の値は前記特定の値よりも大きな値であり、前記第２の値は前記特定の値よりも小さな値である
ことを特徴とする遊技機。
【５４２９】
本特徴によれば、第１の値が特定の値よりも大きな値であっても、第２の値が特定の値よりも小さな値であっても、出力態様の値として予め記憶手段に記憶された特定の値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力態様の値を設定している感覚を付与することができる。
【５４３０】
［特徴ｊＡ９］
特徴ｊＡ１から特徴ｊＡ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の値および前記第２の値は前記特定の値よりも大きな値である
ことを特徴とする遊技機。
【５４３１】
本特徴によれば、第１の値および第２の値が特定の値よりも大きな値であっても、出力態様の値として予め記憶手段に記憶された特定の値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力態様の値を設定している感覚を付与することができる。
【５４３２】
［特徴ｊＡ１０］
特徴ｊＡ１から特徴ｊＡ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の値および前記第２の値は前記特定の値よりも小さな値である
ことを特徴とする遊技機。
【５４３３】
本特徴によれば、第１の値および第２の値が特定の値よりも小さな値であっても、出力態様の値として予め記憶手段に記憶された特定の値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力態様の値を設定している感覚を付与することができる。
【５４３４】
［特徴ｊＡ１１］
特徴ｊＡ１から特徴ｊＡ１０のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技者によって前記一の所定の値が入力された場合に、当該一の所定の値（カスタム設定値）が入力されたことを記憶する入力値記憶領域と、
遊技者によって前記一の所定の値が入力された状態において、実行された前記特定の変動表示に関する実行履歴情報を記憶する履歴情報記憶領域と、
前記履歴情報記憶領域に記憶された前記実行履歴情報を出力する履歴情報出力手段と、を備えた
ことを特徴とする遊技機。
【５４３５】
本特徴によれば、遊技者によって一の所定の値が入力された場合に、当該一の所定の値を記憶し、当該一の所定の値があたかも繁栄されたかのような変動演出が変動表示において実行され、その変動表示に関する実行履歴情報を出力するので、遊技者が入力した一の所定の値とは異なる値で出力制御された結果を遊技者が確認することによって、その差異に対して遊技者を驚かせたり喜ばせたりすることができる。
【５４３６】
［特徴ｊＡ１２］
特徴ｊＡ１から特徴ｊＡ１１のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記複数の値は、
前記所定期間の変動表示で前記特定の演出要素（特定の出力要素/魚群演出）が出力された場合において、前記出力態様に対する値として前記複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても前記所定期間の変動表示の結果として前記特定の表示結果以外の表示結果（外れ）が表示され得るように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【５４３７】
本特徴によれば、複数の値の構成については、所定期間の変動表示で特定の演出要素が出力された場合において、出力態様に対する値として複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても所定期間の変動表示の結果として特定の表示結果以外の表示結果（外れ）が表示され得るように構成されている。換言すれば、遊技者が出力態様に対する値として選択し得る複数の値の中に、特定の演出要素が出力された場合には特定の表示結果が必ず表示されるといったことを示す値（例えば演出の期待度として１００％という値）は含まれないように構成されている。このような構成とすることで、特定の演出要素の出力態様の値として、遊技者が入力した値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値が設定されることを遊技者に気付かれにくくすることができる。結果として、遊技者が変動演出の出力態様に対する値を設定することに対する意欲の減退を抑制することができる。
【５４３８】
［特徴ｊＡ１３］
特徴ｊＡ１から特徴ｊＡ１２のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記複数の値は、
前記所定期間の変動表示で前記特定の演出要素（特定の出力要素/魚群演出）が出力された場合において、前記出力態様に対する値として前記複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても前記所定期間の変動表示の結果として前記特定の表示結果（大当た

り当選）が表示され得るように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【５４３９】
本特徴によれば、複数の値の構成については、所定期間の変動表示で特定の演出要素が出力された場合において、出力態様に対する値として複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても所定期間の変動表示の結果として特定の表示結果（大当たり当選）が表示され得るように構成されている。換言すれば、遊技者が出力態様に対する値として選択し得る複数の値の中に、特定の演出要素が出力された場合には特定の表示結果以外が必ず表示されるといったことを示す値（例えば演出の期待度として０％という値）は含まれないように構成されている。このような構成とすることで、特定の演出要素の出力態様の値として、遊技者が入力した値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値が設定されることを遊技者に気付かれにくくすることができる。結果として、遊技者が変動演出の出力態様に対する値を設定することに対する意欲の減退を抑制することができる。
【５４４０】
なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。
【５４４１】
パチンコ機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特開２０１１－１７２９８８号公報）。
【５４４２】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【５４４３】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化、遊技の健全性の向上等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【５４４４】
なお、上記各特徴群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【５４４５】
以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。
【５４４６】
パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。
【５４４７】
スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。
【５４４８】
本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範

囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。また、上記の複数の実施形態を適宜組み合わせることや、一の実施形態に含まれる一部の構成と、他の実施形態に含まれる一部の構成とを組み合わせることによって実現される構成を採用することもできる。

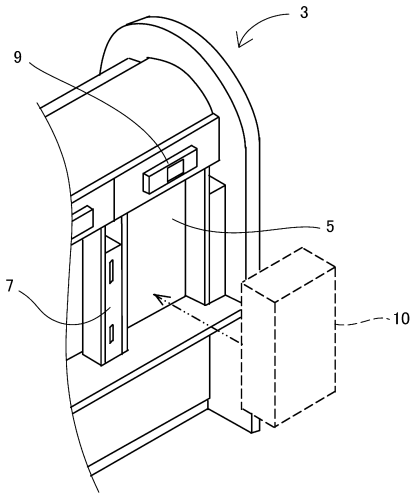
【符号の説明】

【５４４９】

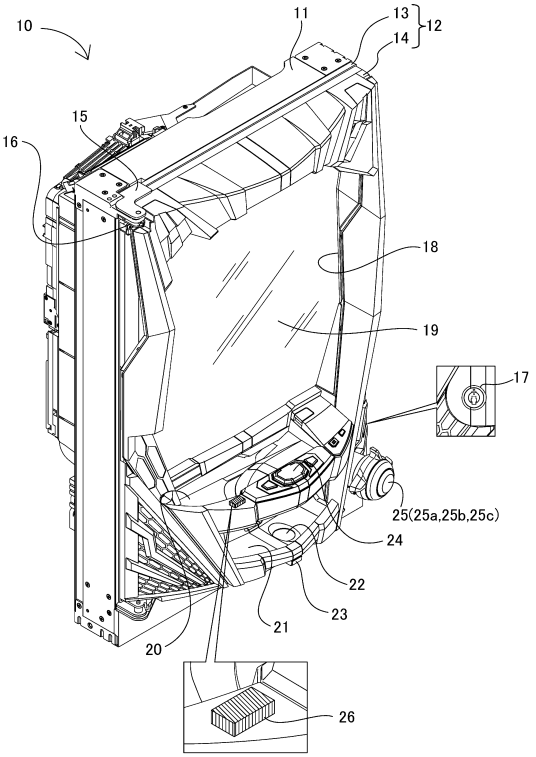
１０...パチンコ機
１１...外枠
１２...パチンコ機本体
１３...内枠
１４...前扉枠
１５...ヒンジ
１６...ヒンジ
１７...シリンダ錠
１８...窓部
１９...ガラスユニット
２０...上皿
２１...下皿
２２...排出口
２３...レバー
２４...演出操作ボタン
２５...操作ハンドル
３０...遊技盤
３１...誘導レール
３１ａ...内レール部
３１ｂ...外レール部
６０...主制御装置
７０...払出制御装置
７１...払出装置
８０...発射制御装置
８１...遊技球発射機構
８５...電源装置
９０...音声発光制御装置
１００...表示制御装置

【図面】

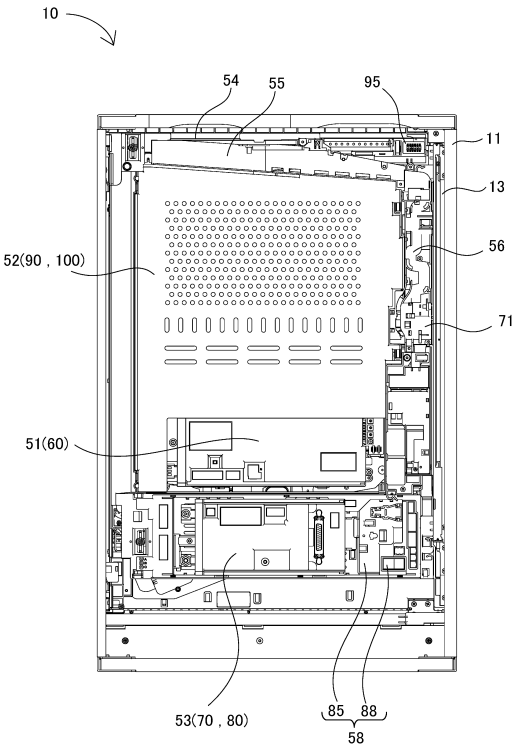
【図１】


3
9
5
7
10

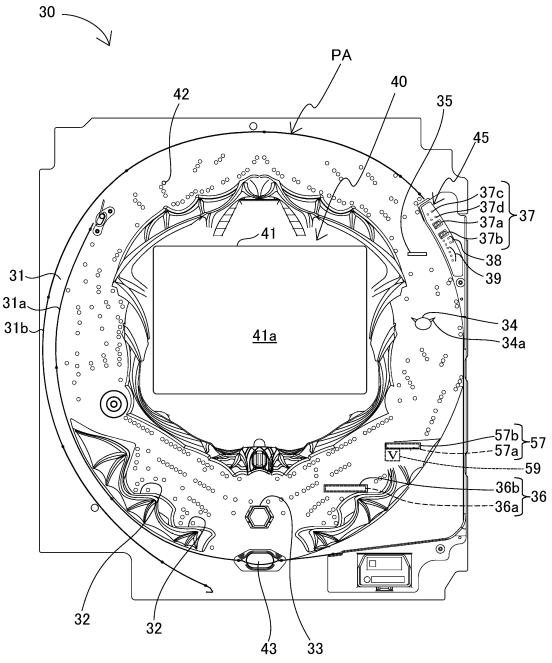
【図２】


10
11
13
14
12
15
16
18
19
17
25(25a,25b,25c)
24
22
23
21
20
26

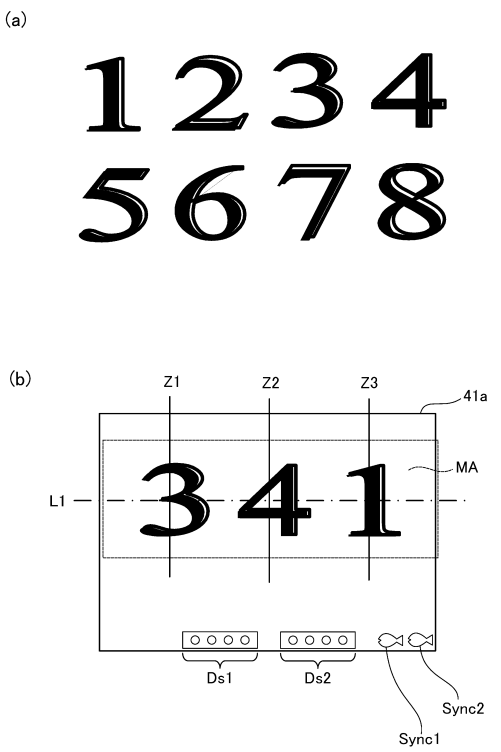
【図３】


10
54
55
95
11
13
56
52(90，100)
71
51(60)
53(70，80)
85
88
58

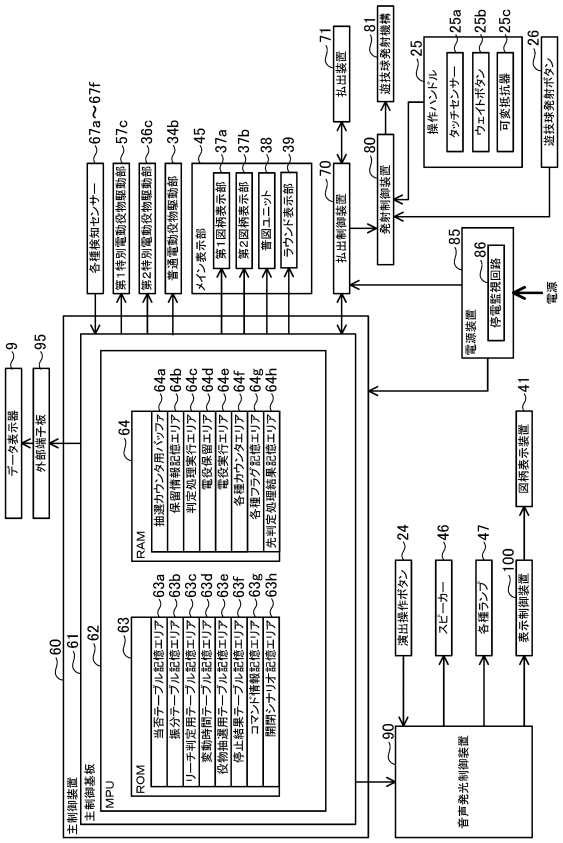
【図４】


30
PA
42
40
35
45
37c
37d
37a
37b
37
41
38
39
31
31a
31b
41a
34
34a
57b
57a
57
59
36b
36a
36
32
32
43
33

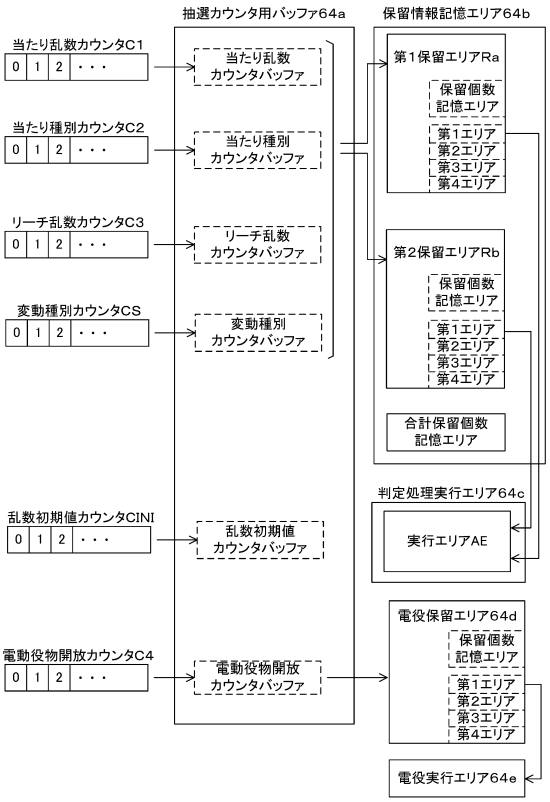
【図５】



【図６】



【図７】



【図８】

(a)

特図1当たり抽選用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～19	大当たり
20～3979	外れ

(b)

特図2当たり抽選用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～19	大当たり
20～309	小当たり
310～3979	外れ

【図９】

特図2小当たり用の振分テーブル
（特図2当たり抽選で小当たり時）

当たり種別カウンタC2（0～99）	振分結果	開閉制御の対象
0～99	1R小当たり	第1特別電動役物

【図１０】

(a)

特図1大当たり用の振分テーブル
（特図1当たり抽選で大当たり当選時）

当たり種別カウンタC2（0～99）	振分結果	開閉制御の対象	開閉実行モード終了後の遊技状態
0～49	8R大当たりA	第2特別電動役物	高サポ状態（特図変動20回まで）
50～99	8R大当たりB	第2特別電動役物	低サポ状態

(b)

特図2大当たり用の振分テーブル
（特図2当たり抽選で大当たり当選時または
特図2当たり抽選で小当たりしてV入賞時）

当たり種別カウンタC2（0～99）	振分結果	開閉制御の対象	開閉実行モード終了後の遊技状態
0～99	15R大当たりA	第2特別電動役物	高サポ状態（特図変動20回まで）

【図１１】

(a)

普通電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

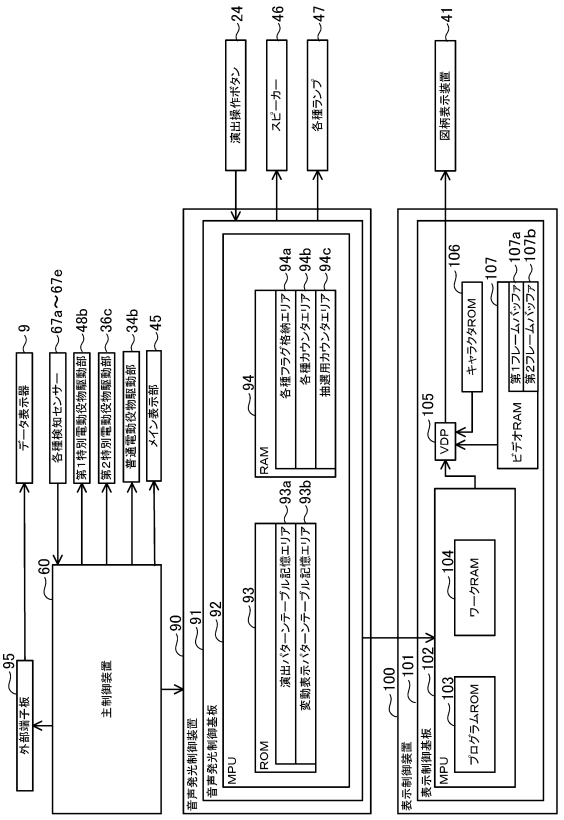
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役短開放当選
2～465	外れ

(b)

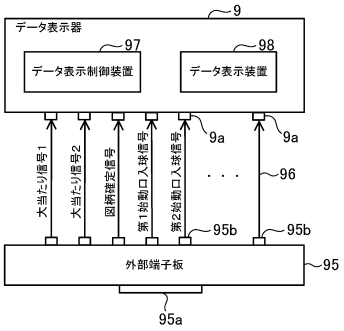
普通電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役長開放当選
462～465	外れ

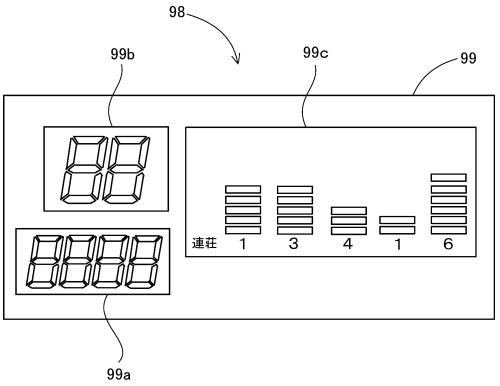
【図１２】



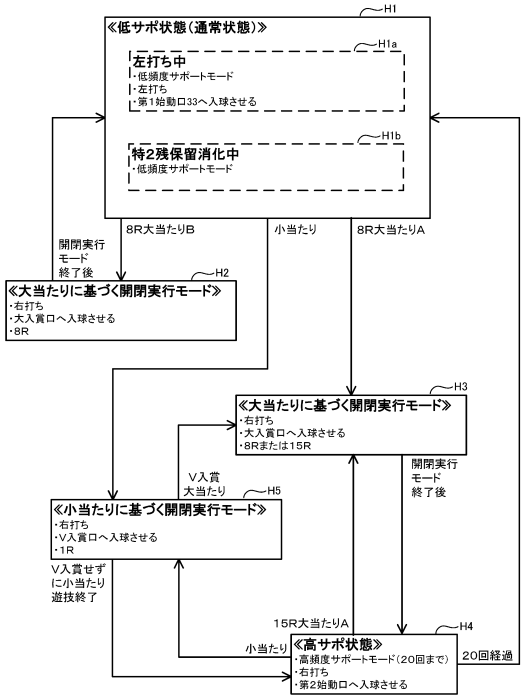
【図１３】



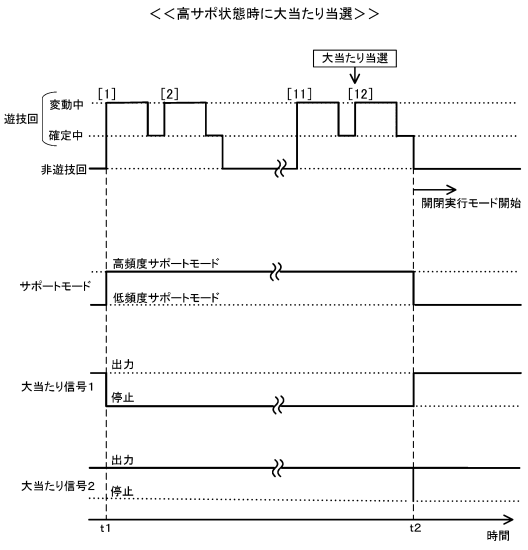
【図１４】



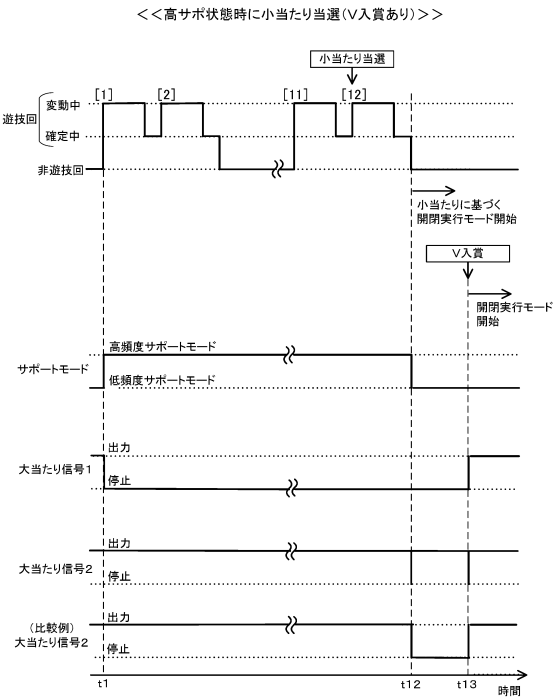
【図１５】



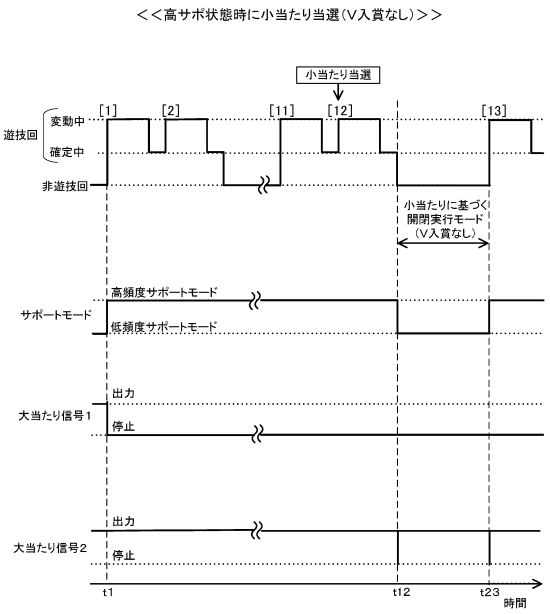
【図１６】



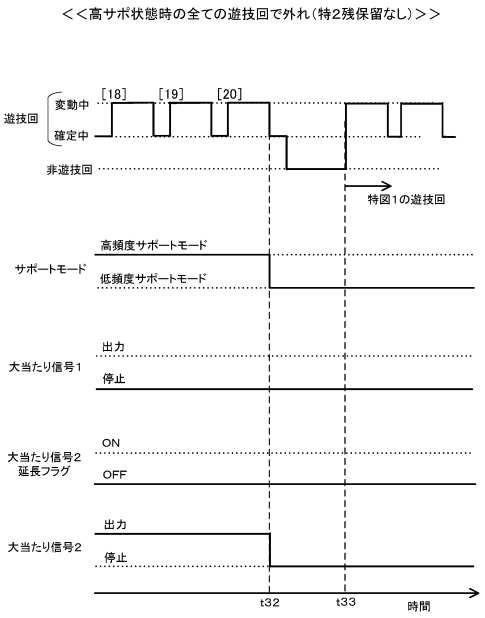
【図１７】



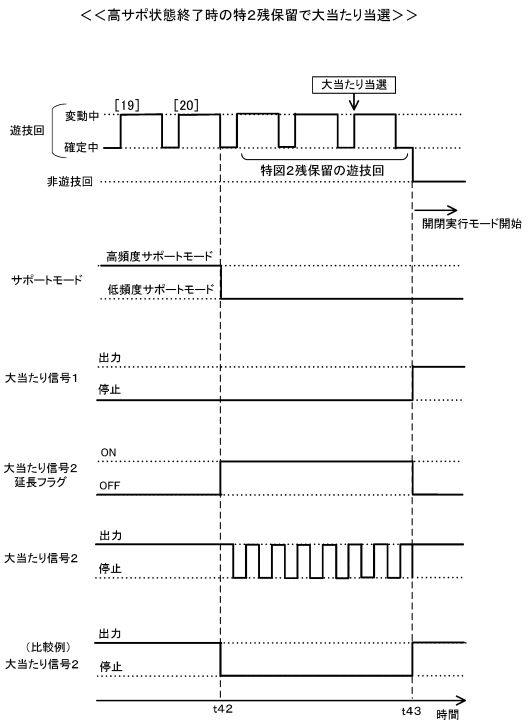
【図１８】



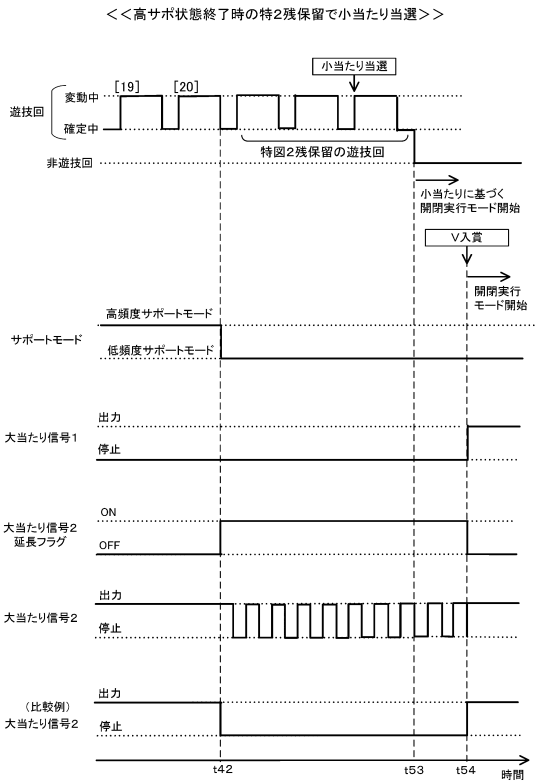
【図１９】



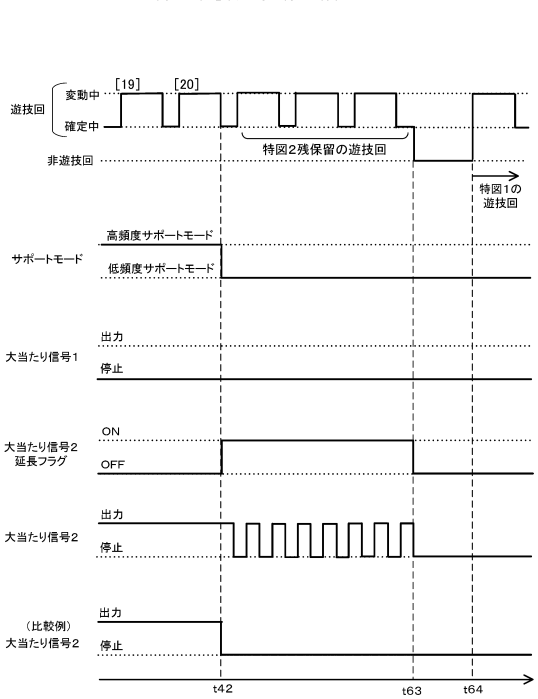
【図２０】



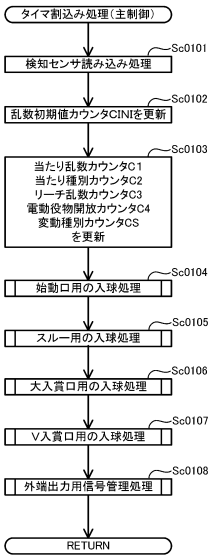
【図２１】



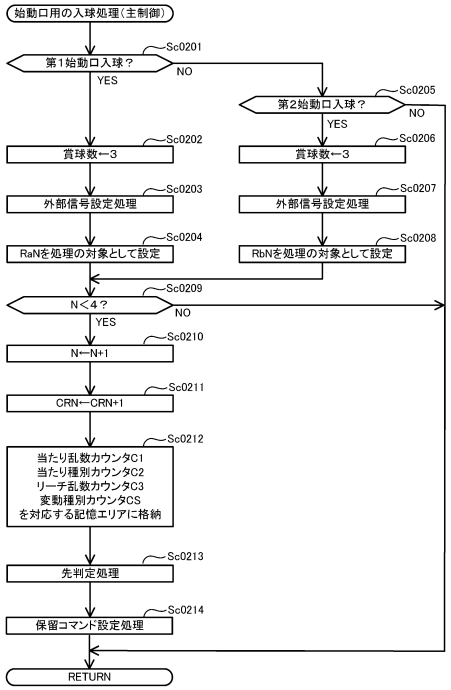
【図２２】



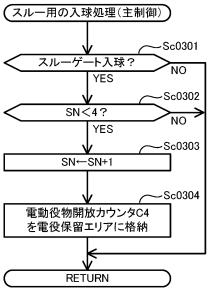
【図２３】



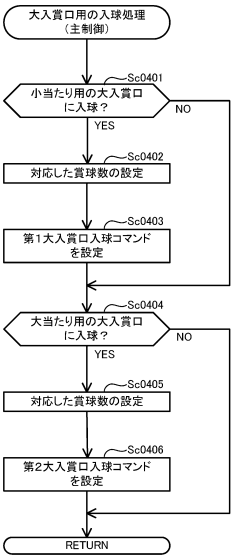
【図２４】



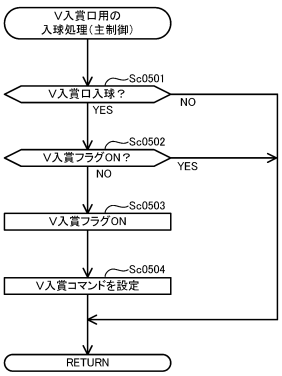
【図２５】



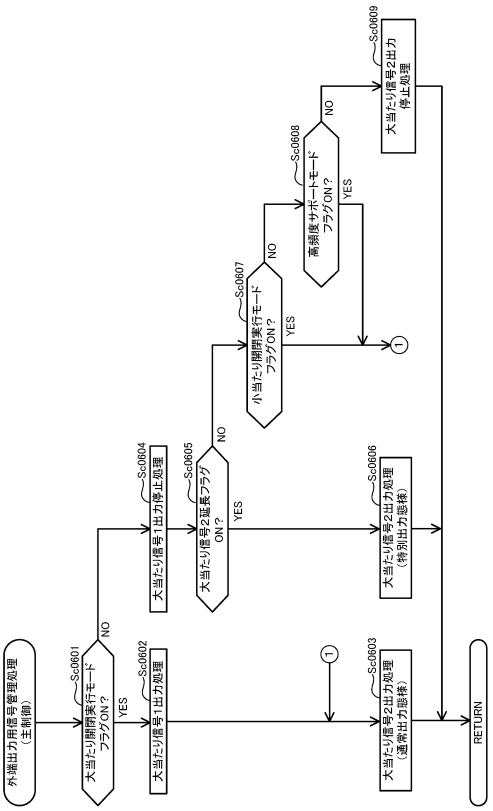
【図２６】



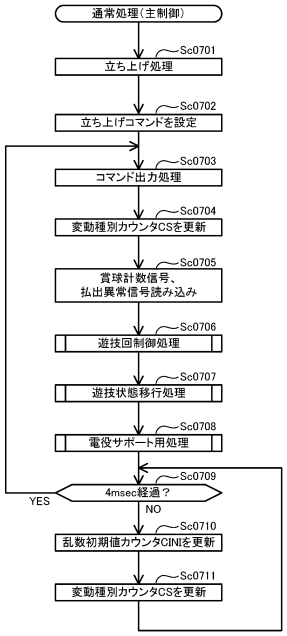
【図２７】



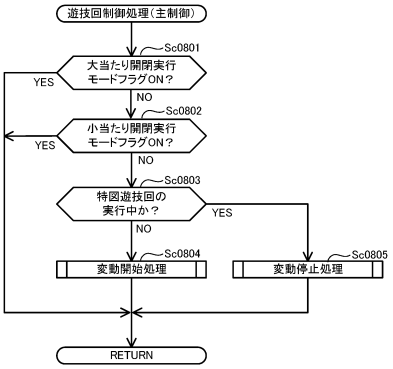
【図２８】



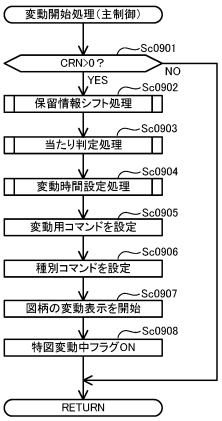
【図２９】



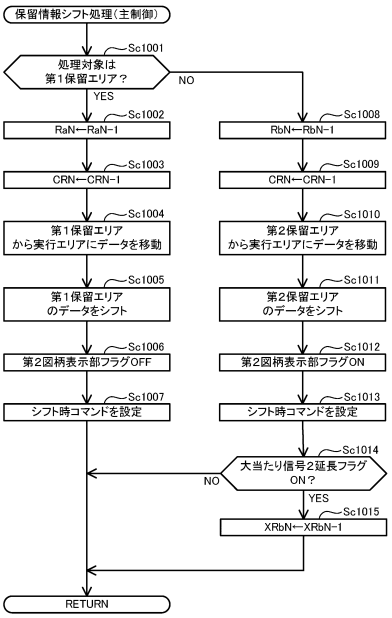
【図３０】



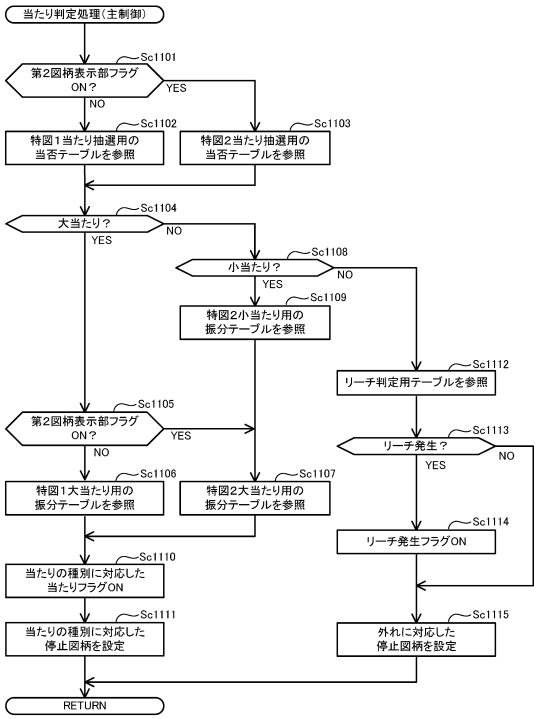
【図３１】



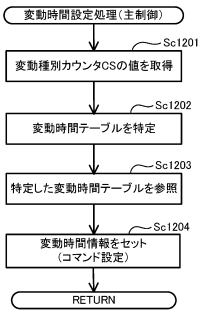
【図３２】



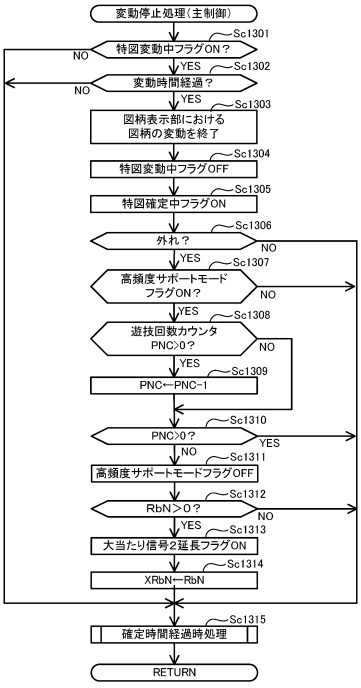
【図３３】



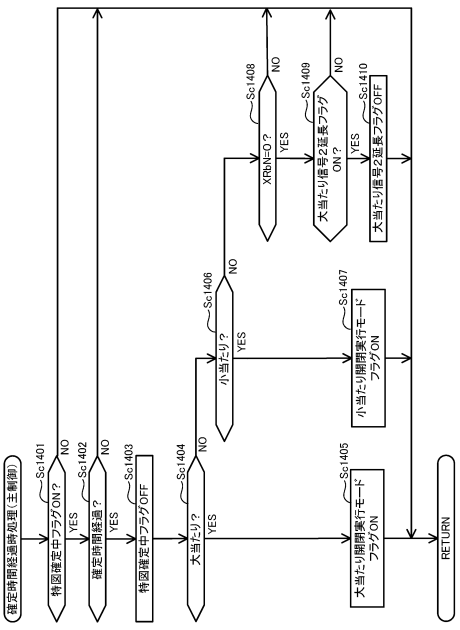
【図３４】



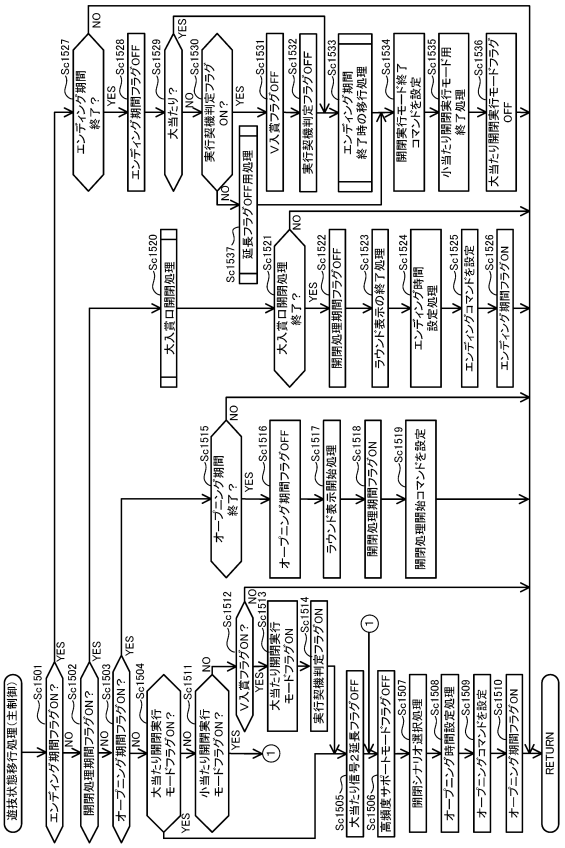
【図３５】



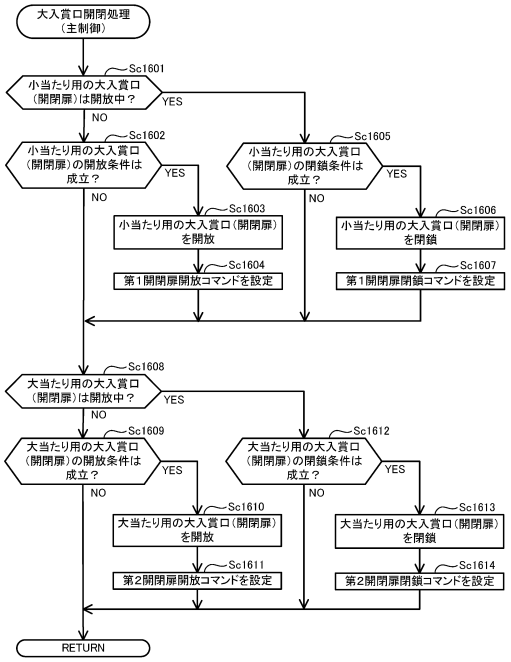
【図３６】



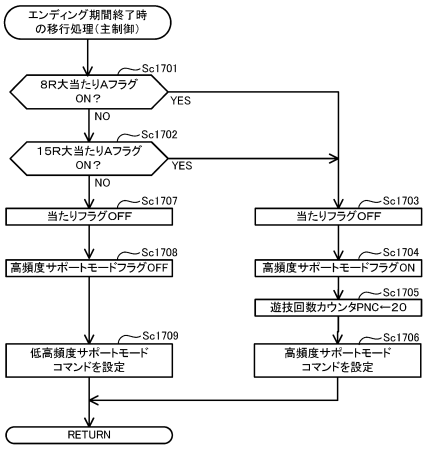
【図３７】



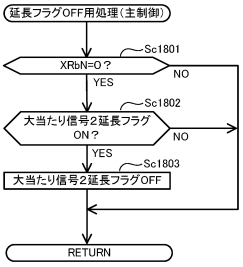
【図３８】



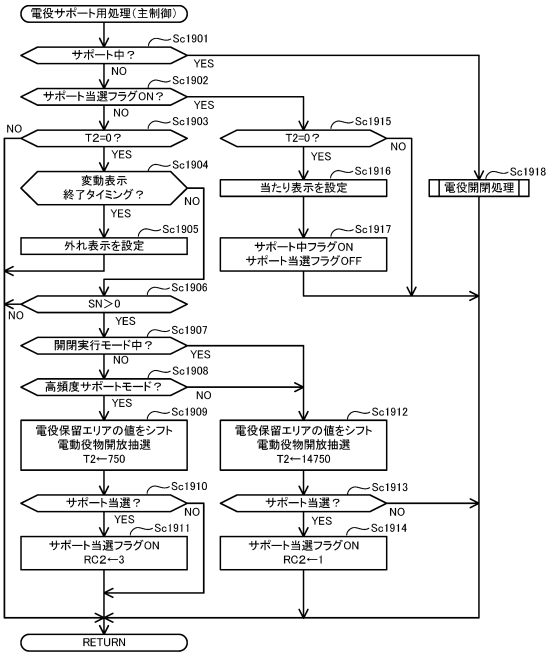
【図３９】



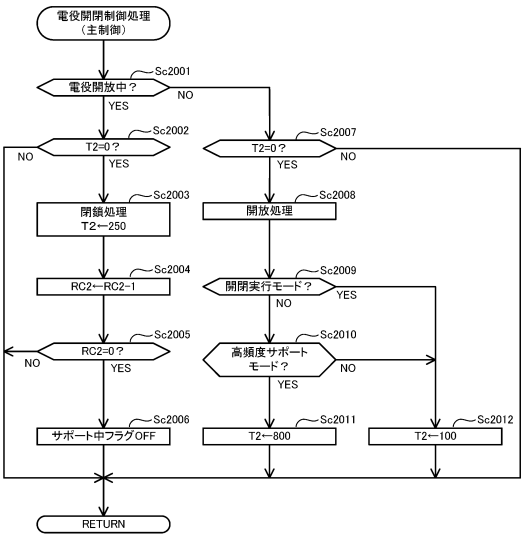
【図４０】



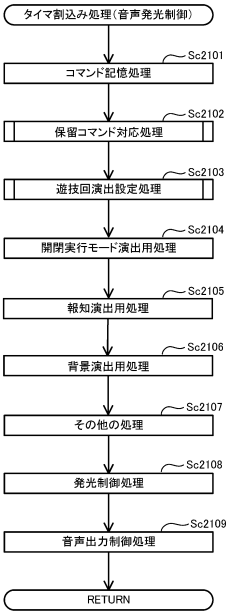
【図４１】



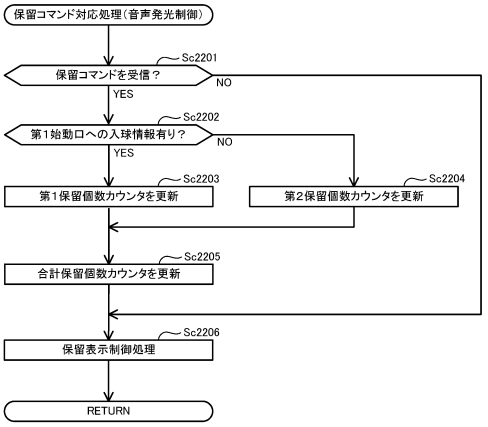
【図４２】



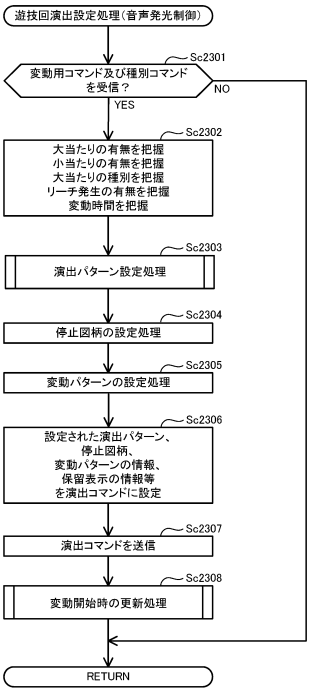
【図４３】



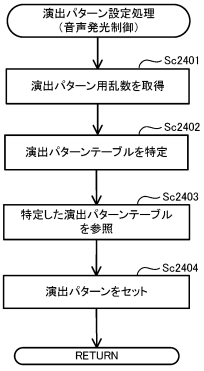
【図４４】



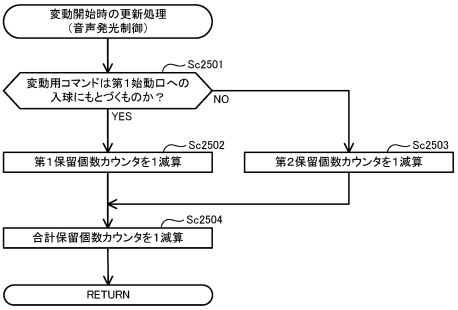
【図４５】



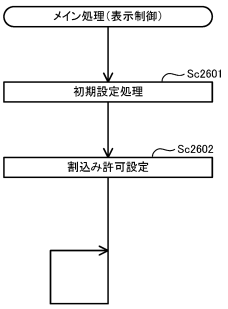
【図４６】



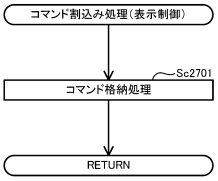
【図４７】



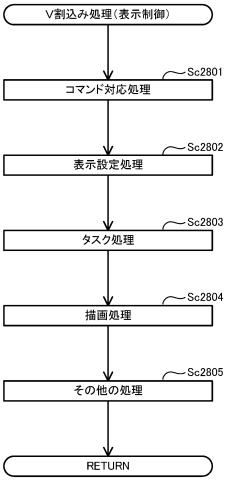
【図４８】



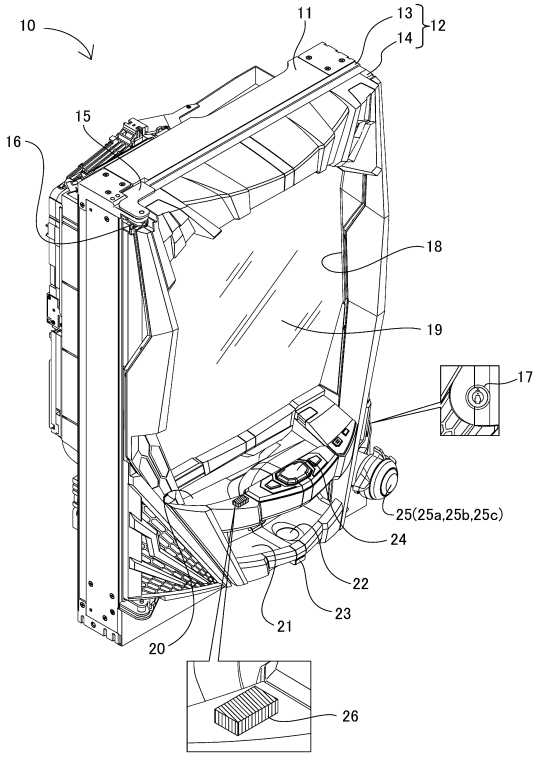
【図４９】



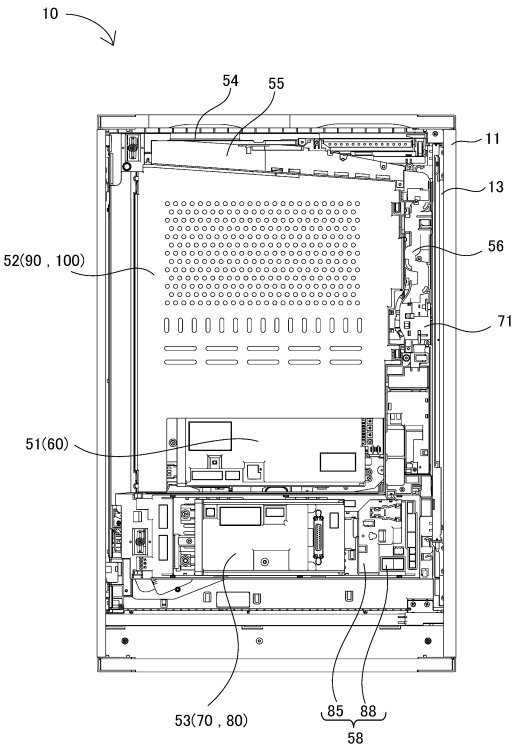
【図５０】



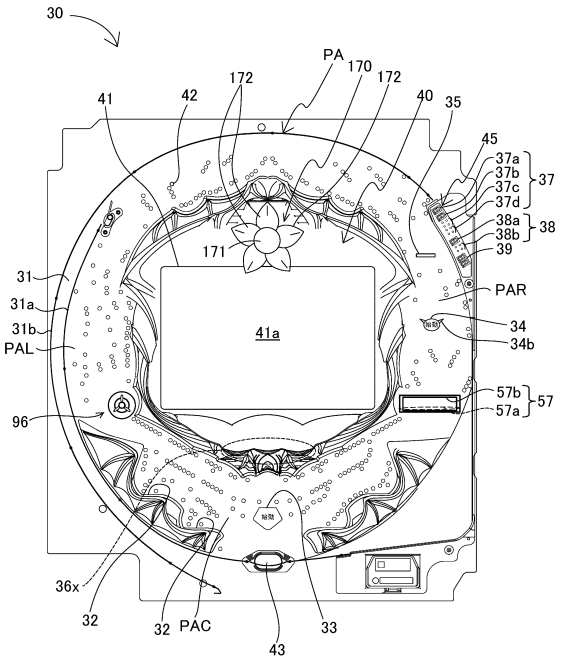
【図５１】



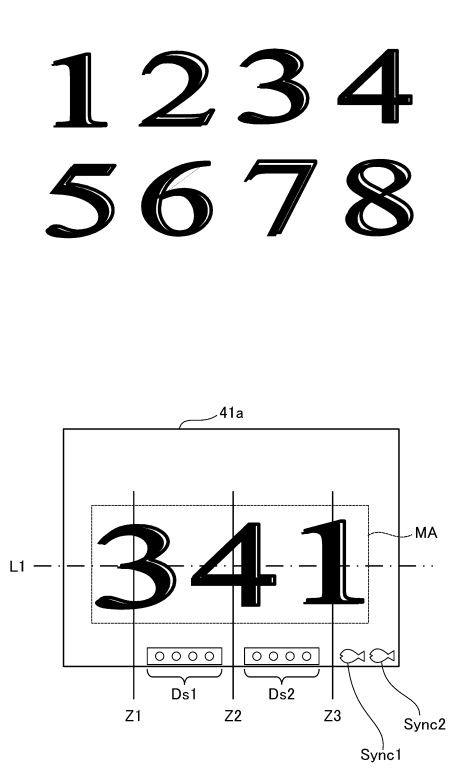
【図５２】



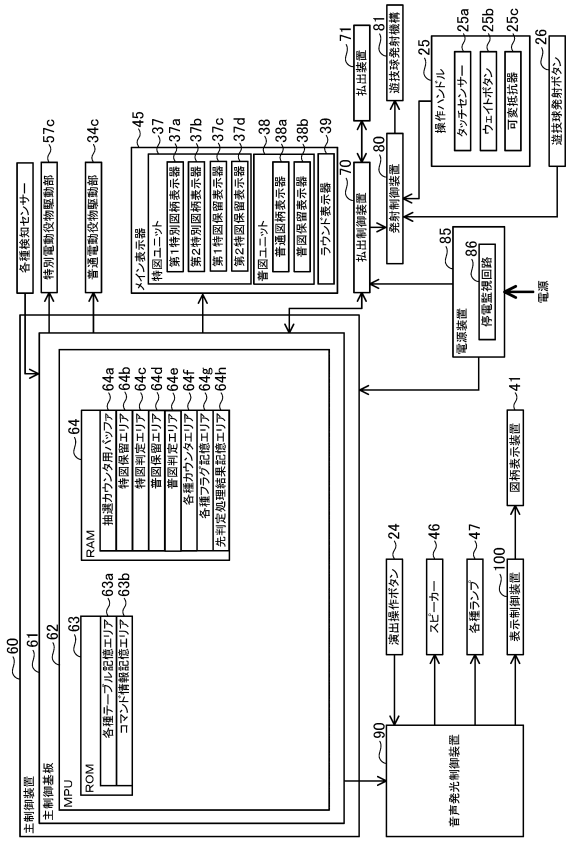
【図５３】



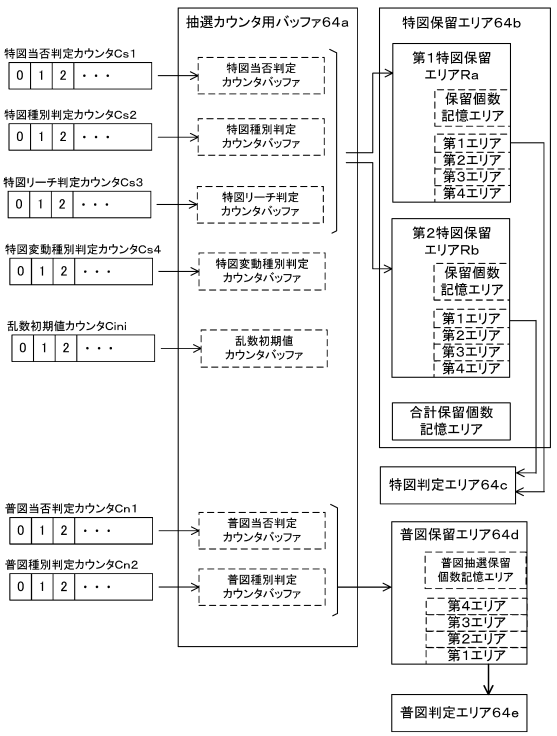
【図５４】



【図５５】



【図５６】



【図５７】

(A)

第1特図当否判定テーブル（低確率モード用）

特図当否判定 カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～204	特図大当たり	1/319.7
205～65535	特図外れ	

(B)

第2特図当否判定テーブル（低確率モード用）

特図当否判定 カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～204	特図大当たり	1/319.7
205～65535	特図外れ	

(C)

第1特図当否判定テーブル（高確率モード用）

特図当否判定 カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～1728	特図大当たり	1/37.9
1729～65535	特図外れ	

(D)

第2特図当否判定テーブル（高確率モード用）

特図当否判定 カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～1728	特図大当たり	1/37.9
1729～65535	特図外れ	

【図５８】

(A)

第1特図種別判定テーブル

特図当否判定結果	特図種別判定 カウンタCs2（0～99）	特図種別判定結果	割合
特図大当たり	0～19	特別図柄A（16R確変大当たり）	特図大当たりの20%
	20～39	特別図柄B（8R確変大当たり）	特図大当たりの20%
	40～59	特別図柄C（4R確変大当たり）	特図大当たりの20%
	60～99	特別図柄D（8R通常大当たり）	特図大当たりの40%
特図外れ	0～99	特別図柄Z（外れ）	特図外れの100%

(B)

第2特図種別判定テーブル

特図当否判定結果	特図種別判定 カウンタCs2（0～99）	特図種別判定結果	割合
特図大当たり	0～51	特別図柄A（16R確変大当たり）	特図大当たりの52%
	52～55	特別図柄B（8R確変大当たり）	特図大当たりの4%
	56～59	特別図柄C（4R確変大当たり）	特図大当たりの4%
	60～99	特別図柄D（8R通常大当たり）	特図大当たりの40%
特図外れ	0～99	特別図柄Z（外れ）	特図外れの100%

【図５９】

特電開閉パターン選択テーブル

特別図柄の種別	選択される 特電開閉パターンの 種別	設定される 特電開閉 シナリオ	特電開閉シナリオの内容						
			開閉制御の 対象	特電オープニング期間	ラウンド数	1ラウンドの開放回数	1ラウンドの終了条件 （特電入賞口） 最大 開放時間	最大 入球個数	開放期間 （特電インターバル期間）	特電エンディング期間
特別図柄A（16R確変大当たり）	特電開閉パターンA	特電開閉 シナリオA	特別 電動役物	3.0秒	16R	1回	29.0秒	10個	2.0秒	3.0秒
特別図柄B（8R確変大当たり）	特電開閉パターンB	特電開閉 シナリオB	特別 電動役物	3.0秒	8R	1回	29.0秒	10個	2.0秒	3.0秒
特別図柄C（4R確変大当たり）	特電開閉パターンC	特電開閉 シナリオC	特別 電動役物	3.0秒	4R	1回	29.0秒	10個	2.0秒	3.0秒
特別図柄D（8R通常大当たり）	特電開閉パターンD	特電開閉 シナリオD	特別 電動役物	3.0秒	8R	1回	29.0秒	10個	2.0秒	3.0秒

【図６０】

(A)

普図当否判定テーブル（低頻度サポートモード用）

普図当否判定 カウンタCn1（0～65535）	普図当否判定結果	普図当たりの当選確率
0～2	普図当たり	1/21845.66
3～65535	普図外れ	

(B)

普図当否判定テーブル（高頻度サポートモード用）

普図当否判定 カウンタCn1（0～65535）	普図当否判定結果	普図当たりの当選確率
0～65534	普図当たり	1/1.0000153
65535	普図外れ	

【図６１】

普図種別判定テーブル

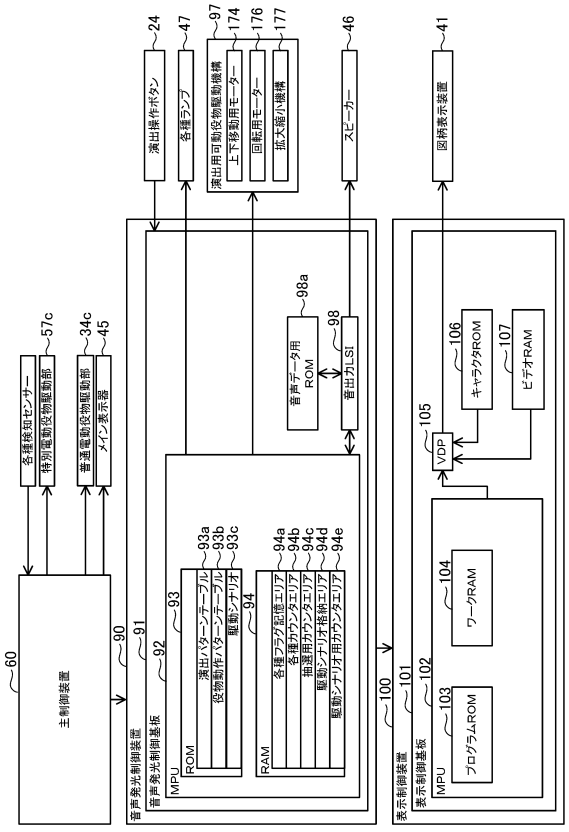
普図当否判定結果	普図種別判定カウンタCn2（0～99）	普図種別判定結果	割合
普図当たり	0～49	普通図柄A（普図当たりA）	普図当たりの50%
	49～99	普通図柄B（普図当たりB）	普図当たりの50%
普図外れ	0～99	普通図柄Z（普図外れ）	普図外れの100%

【図６２】

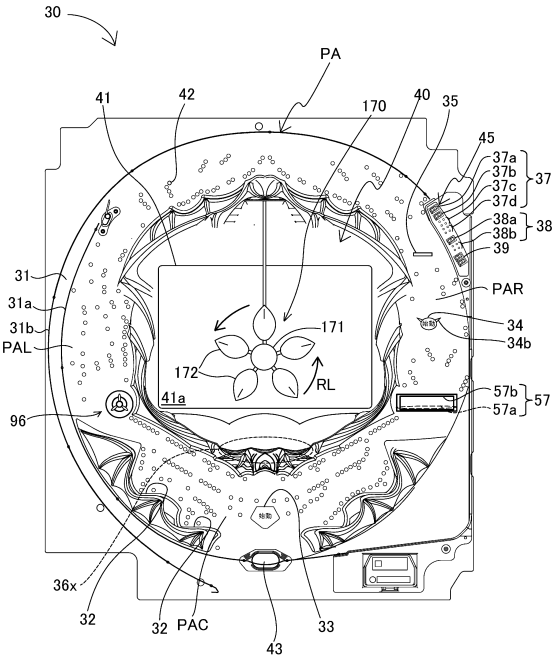
普電開閉シナリオ選択テーブル

普通図柄の種別	選択される普電開閉シナリオの種別	開閉制御の対象	普電オープニング期間	普電開閉期間 開放回数	普電開閉期間 1開放中の開放時間	普電開閉期間 閉鎖期間（普電インターバル期間）	総開放時間	普電エンディング期間
普通図柄A（普図当たりA）	普電開閉シナリオA	普通電動役物	2.0秒	1回	0.8秒	なし	0.8秒	2.0秒
普通図柄B（普図当たりB）	普電開閉シナリオB	普通電動役物	2.0秒	2回	0.8秒	1.0秒	1.6秒	2.0秒

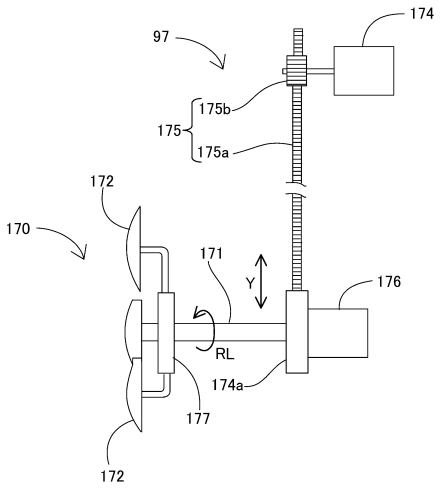
【図６３】



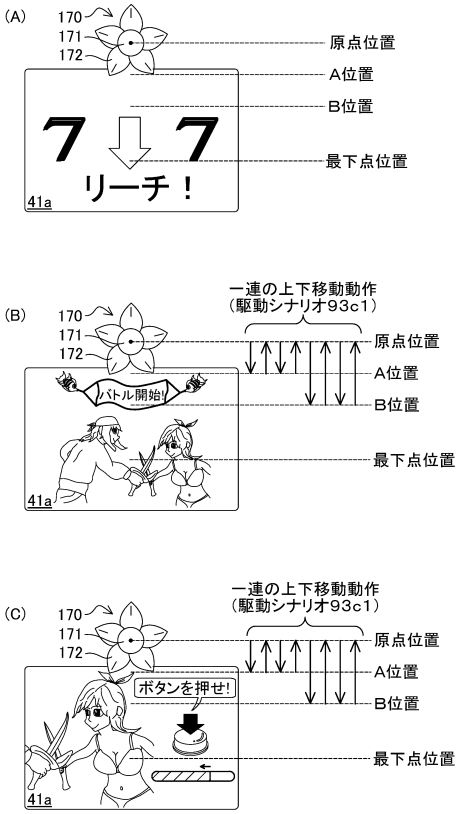
【図６４】



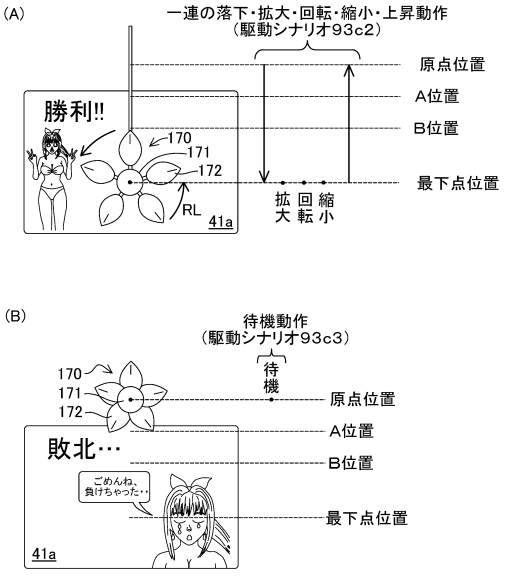
【図６５】



【図６６】



【図６７】



【図６８】

（A）駆動シナリオ93c1（一連の上下移動動作）

駆動シナリオ用カウンタの値	駆動対象	動作内容又は処理内容	励磁時間(ms)	ステップ数	動作方向
1	上下移動用モーター	原点位置からA位置まで移動	250	100	正方向
2	上下移動用モーター	A位置から原点位置まで移動	250	100	負方向
3	–	終了条件判定処理	–	–	–
4	上下移動用モーター	原点位置からA位置まで移動	250	100	正方向
5	上下移動用モーター	A位置から原点位置まで移動	250	100	負方向
6	–	終了条件判定処理	–	–	–
7	上下移動用モーター	原点位置からB位置まで移動	500	200	正方向
8	上下移動用モーター	B位置から原点位置まで移動	500	200	負方向
9	–	終了条件判定処理	–	–	–
10	上下移動用モーター	原点位置からB位置まで移動	500	200	正方向
11	上下移動用モーター	B位置から原点位置まで移動	500	200	負方向
12	–	終了条件判定処理	–	–	–
13	–	繰り返し用処理（駆動シナリオ用カウンタを0に設定）	–	–	–

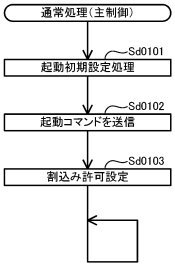
（B）駆動シナリオ93c2（一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作）

駆動シナリオ用カウンタの値	駆動対象	動作内容又は処理内容	励磁時間(ms)	ステップ数	動作方向
1	上下移動用モーター	原点位置から最下点位置まで移動	200	400	正方向
2	拡大縮小機構（ソレノイド）	花びら部を拡大（ソレノイドへの通電開始）	–	–	–
3	回転用モーター	最下点位置において回転（5000ms）	5000	1800	正方向
4	拡大縮小機構（ソレノイド）	花びら部を縮小（ソレノイドへの通電終了）	–	–	–
5	上下移動用モーター	最下点位置から原点位置まで移動	3000	400	負方向
6	–	終了（END）	–	–	–

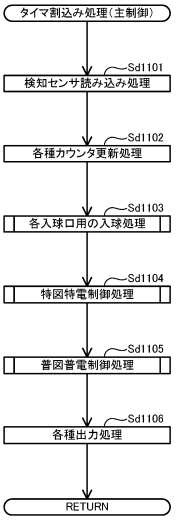
（C）駆動シナリオ93c3（待機動作）

駆動シナリオ用カウンタの値	駆動対象	動作内容又は処理内容	励磁時間(ms)	ステップ数	動作方向
1	–	待機（5000ms）	–	–	–
2	–	終了（END）	–	–	–

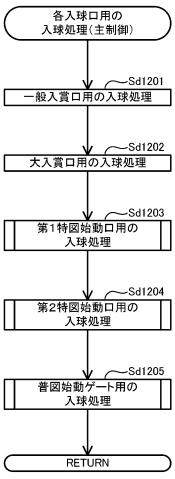
【図６９】



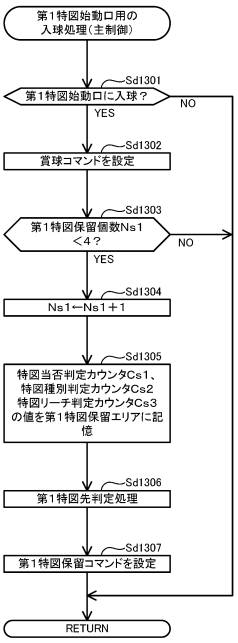
【図７０】



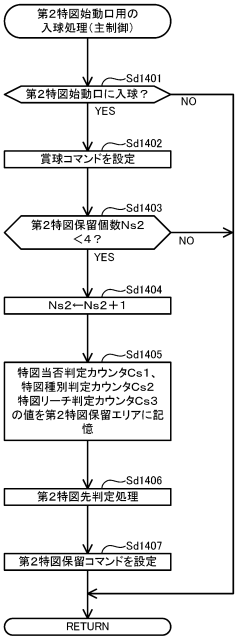
【図７１】



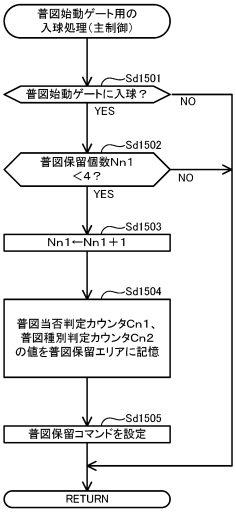
【図７２】



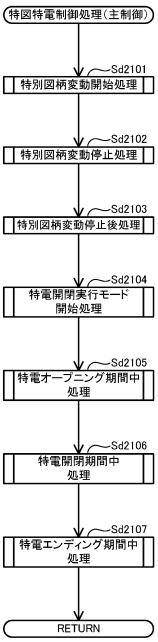
【図７３】



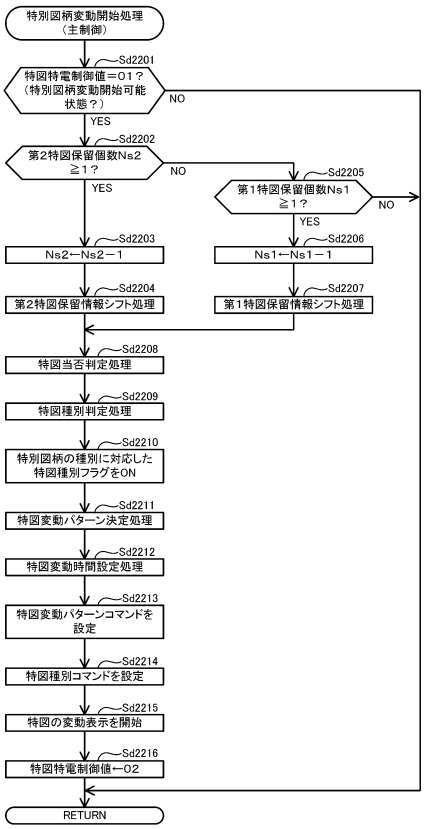
【図７４】



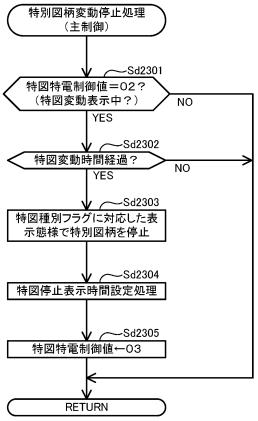
【図７５】



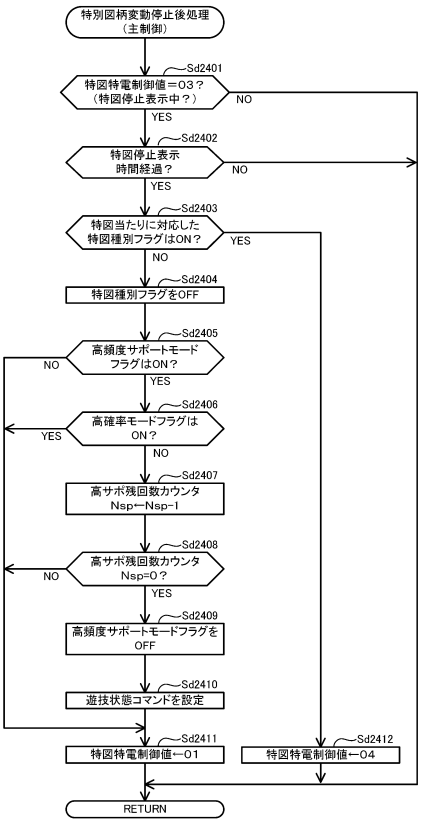
【図７６】



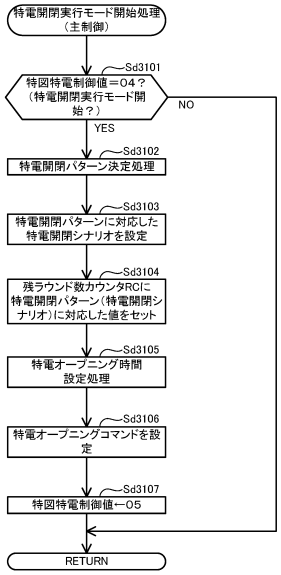
【図７７】



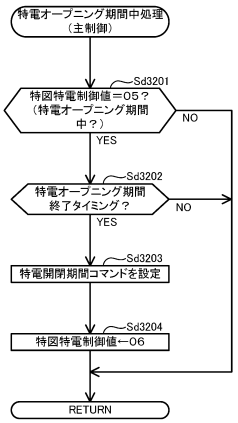
【図７８】



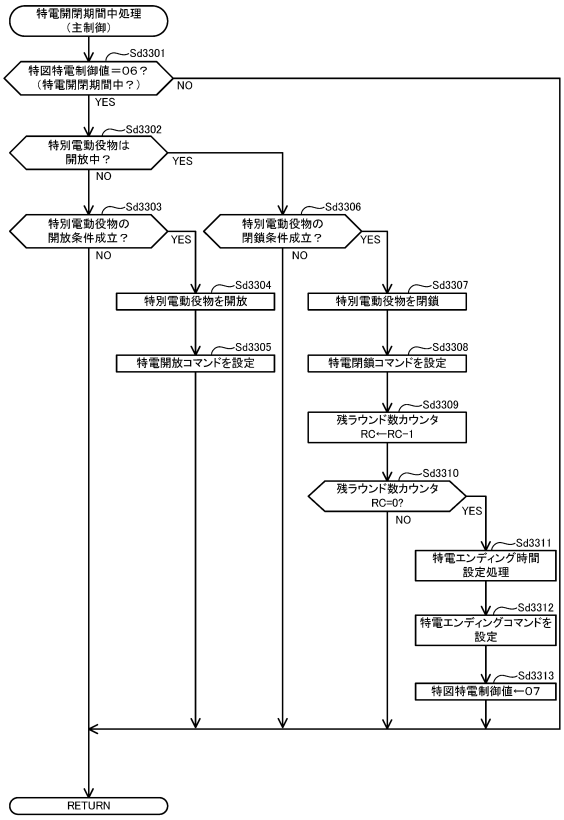
【図７９】



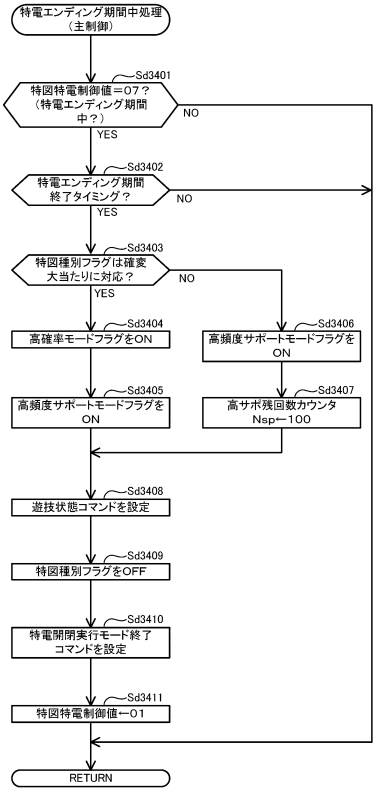
【図８０】



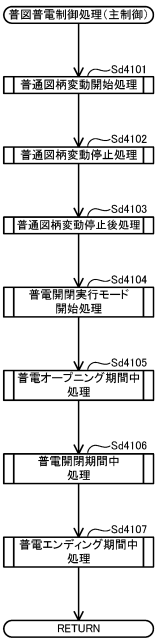
【図８１】



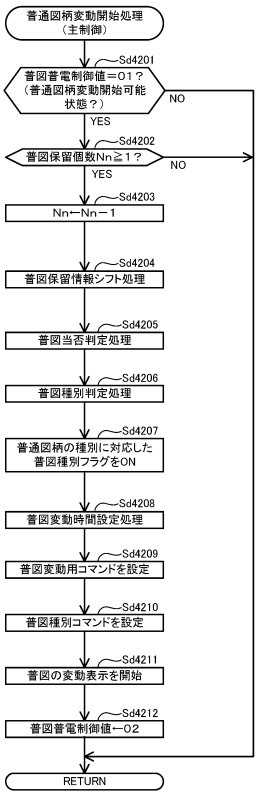
【図８２】



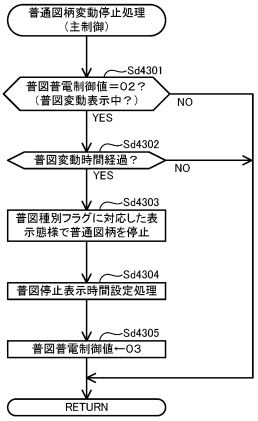
【図８３】



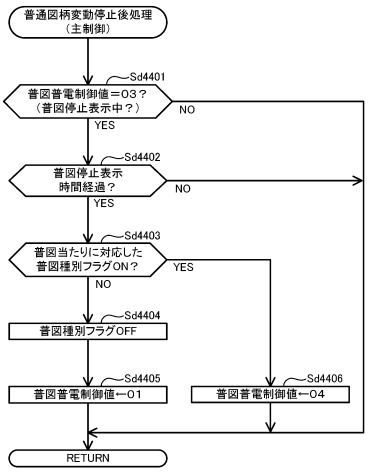
【図８４】



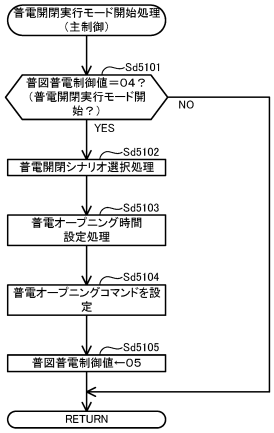
【図８５】



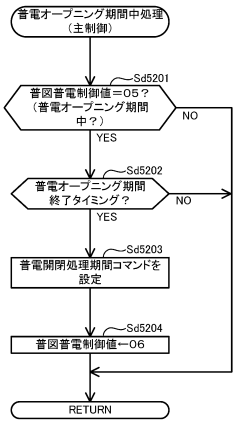
【図８６】



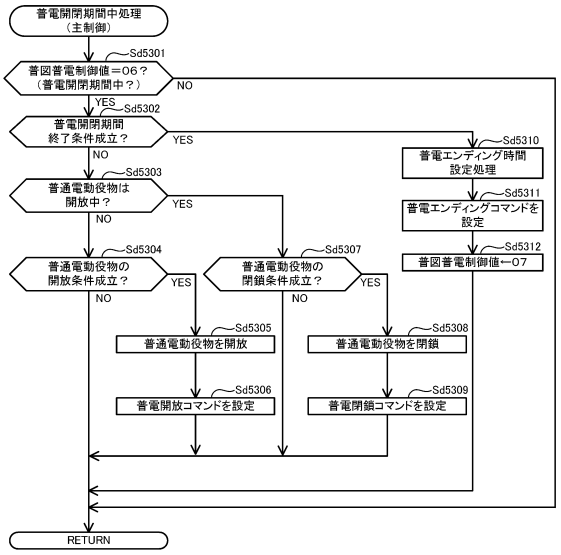
【図８７】



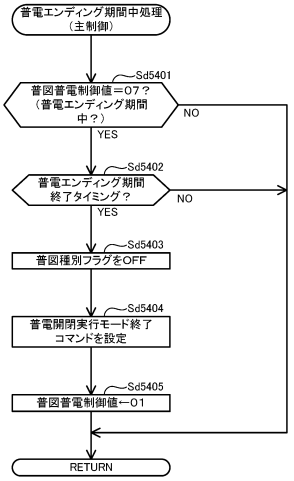
【図８８】



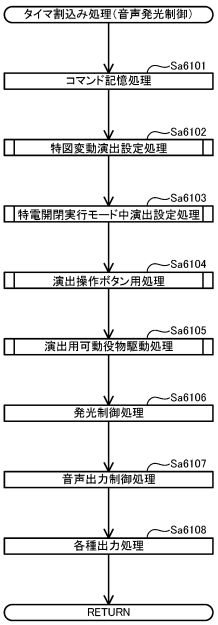
【図８９】



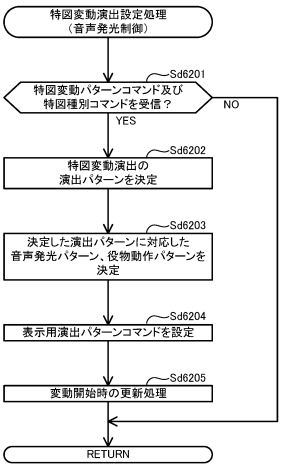
【図９０】



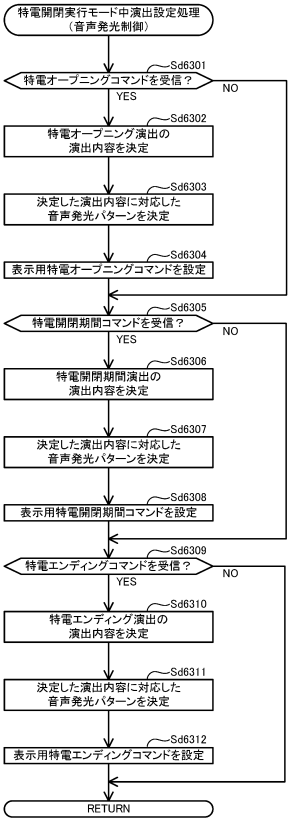
【図９１】



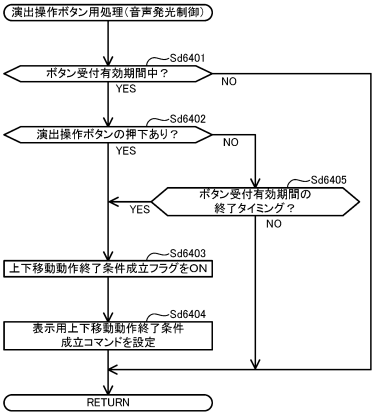
【図９２】



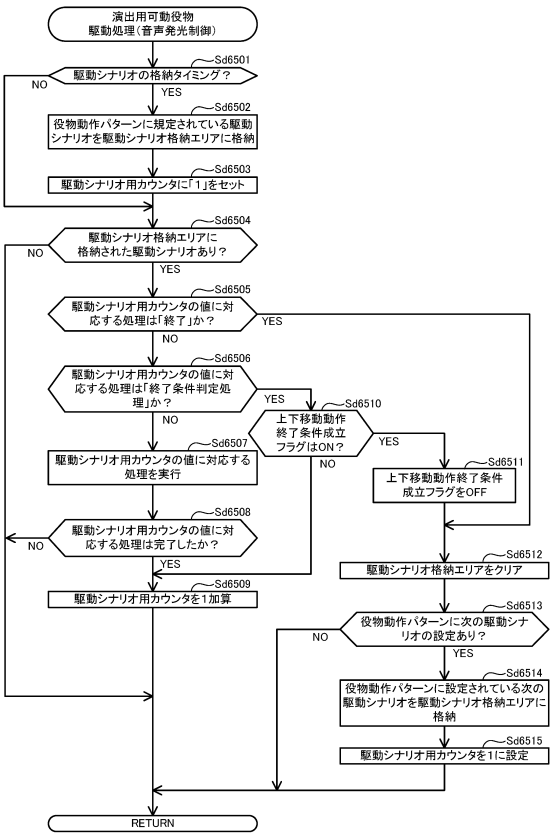
【図９３】



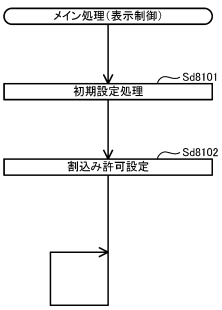
【図９４】



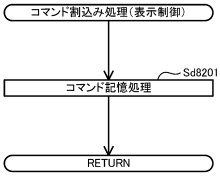
【図９５】



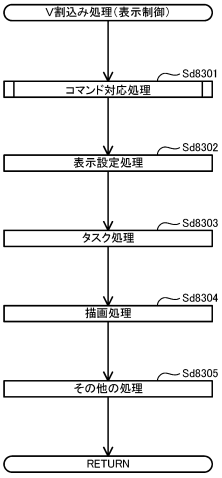
【図９６】



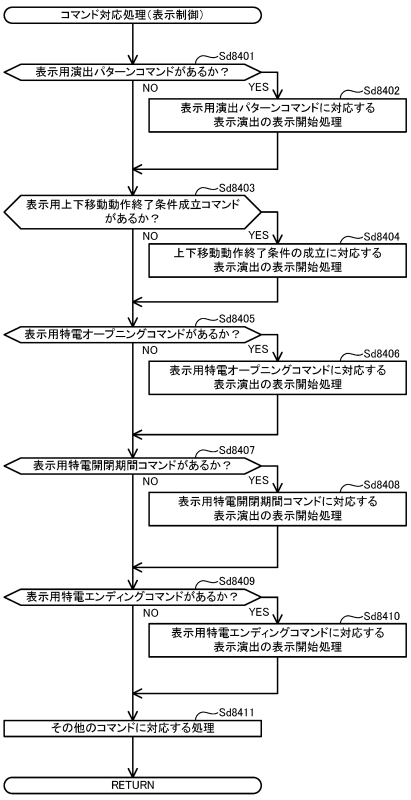
【図９７】



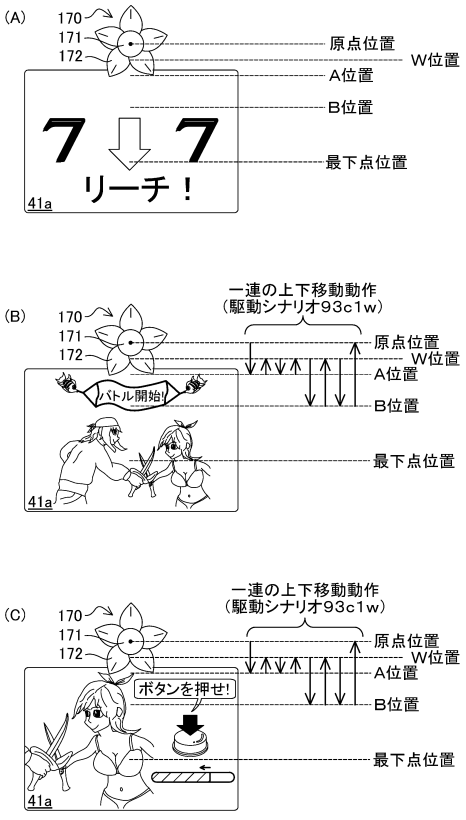
【図９８】



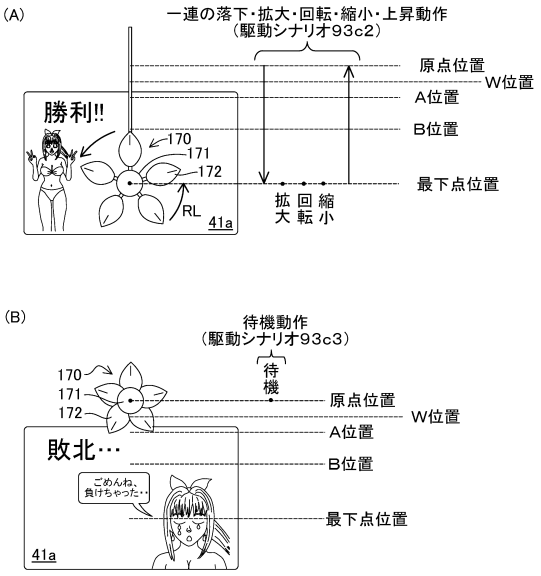
【図９９】



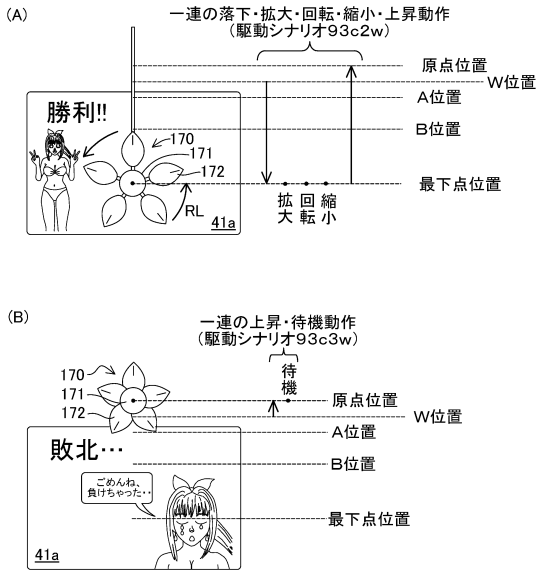
【図１００】



【図１０１】



【図１０２】



【図１０３】

（A）駆動シナリオ93c1w（一連の上下移動動作）

駆動シナリオ用カウンタの値	駆動対象	動作内容又は処理内容	励磁時間(ms)	ステップ数	動作方向
1	上下移動用モーター	原点位置からA位置まで移動	250	100	正方向
2	上下移動用モーター	A位置からW位置まで移動	125	50	負方向
3	–	終了条件判定処理	–	–	–
4	上下移動用モーター	W位置からA位置まで移動	125	50	正方向
5	上下移動用モーター	A位置からW位置まで移動	125	50	負方向
6	–	終了条件判定処理	–	–	–
7	上下移動用モーター	W位置からB位置まで移動	375	150	正方向
8	上下移動用モーター	B位置からW位置まで移動	375	150	負方向
9	–	終了条件判定処理	–	–	–
10	上下移動用モーター	W位置からB位置まで移動	375	150	正方向
11	上下移動用モーター	B位置から原点位置まで移動	500	200	負方向
12	–	終了条件判定処理	–	–	–
13	–	繰り返し用処理（駆動シナリオ用カウンタを0に設定）	–	–	–

（B）駆動シナリオ93c2（一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作）（原点位置停止時用）

駆動シナリオ用カウンタの値	駆動対象	動作内容又は処理内容	励磁時間(ms)	ステップ数	動作方向
1	上下移動用モーター	原点位置から最下点位置まで移動	200	400	正方向
2	拡大縮小機構（ソレノイド）	花びら部を拡大（ソレノイドへの通電開始）	–	–	–
3	回転用モーター	最下点位置において回転（5000ms）	5000	1800	正方向
4	拡大縮小機構（ソレノイド）	花びら部を縮小（ソレノイドへの通電終了）	–	–	–
5	上下移動用モーター	最下点位置から原点位置まで移動	3000	400	負方向
6	–	終了（END）	–	–	–

（C）駆動シナリオ93c3（待機動作）（原点位置停止時用）

駆動シナリオ用カウンタの値	駆動対象	動作内容又は処理内容	励磁時間(ms)	ステップ数	動作方向
1	–	待機（5000ms）	–	–	–
2	–	終了（END）	–	–	–

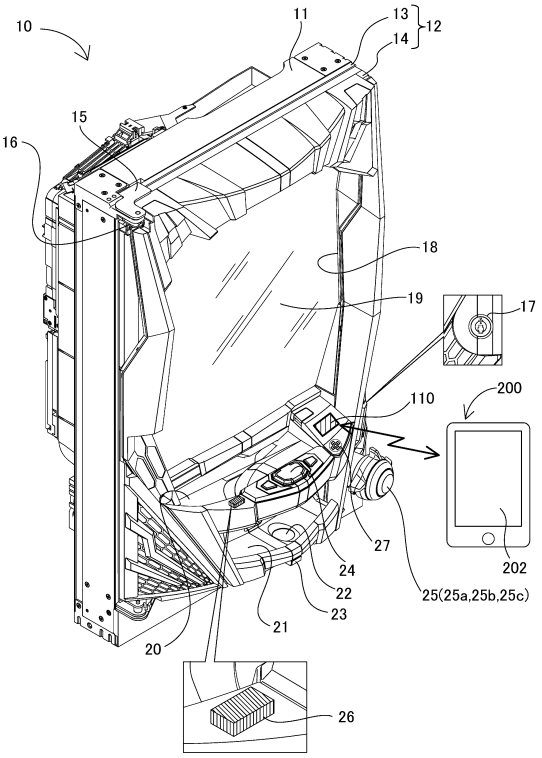
（D）駆動シナリオ93c2w（一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作）（W位置停止時用）

駆動シナリオ用カウンタの値	駆動対象	動作内容又は処理内容	励磁時間(ms)	ステップ数	動作方向
1	上下移動用モーター	W位置から最下点位置まで移動	175	350	正方向
2	拡大縮小機構（ソレノイド）	花びら部を拡大（ソレノイドへの通電開始）	–	–	–
3	回転用モーター	最下点位置において回転（5000ms）	5000	1800	正方向
4	拡大縮小機構（ソレノイド）	花びら部を縮小（ソレノイドへの通電終了）	–	–	–
5	上下移動用モーター	最下点位置から原点位置まで移動	3000	400	負方向
6	–	終了（END）	–	–	–

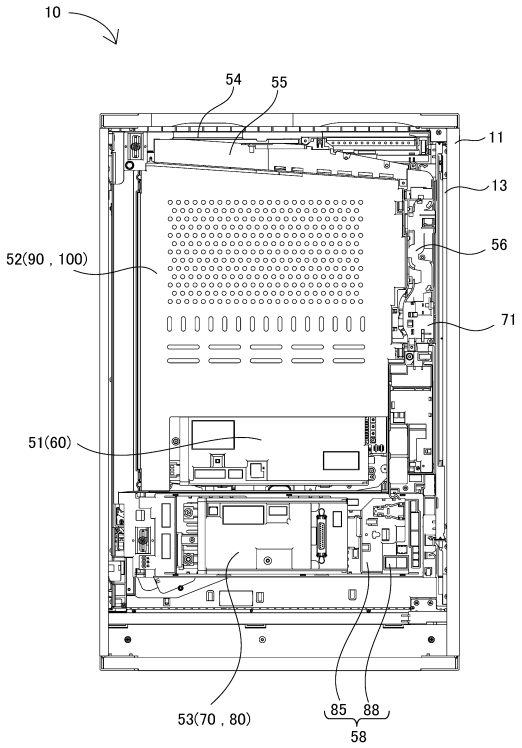
（E）駆動シナリオ93c3w（一連の上昇・待機動作）（W位置停止時用）

駆動シナリオ用カウンタの値	駆動対象	動作内容又は処理内容	励磁時間(ms)	ステップ数	動作方向
1	–	W位置から原点位置まで移動	125	50	負方向
2	–	待機（5000ms）	–	–	–
3	–	終了（END）	–	–	–

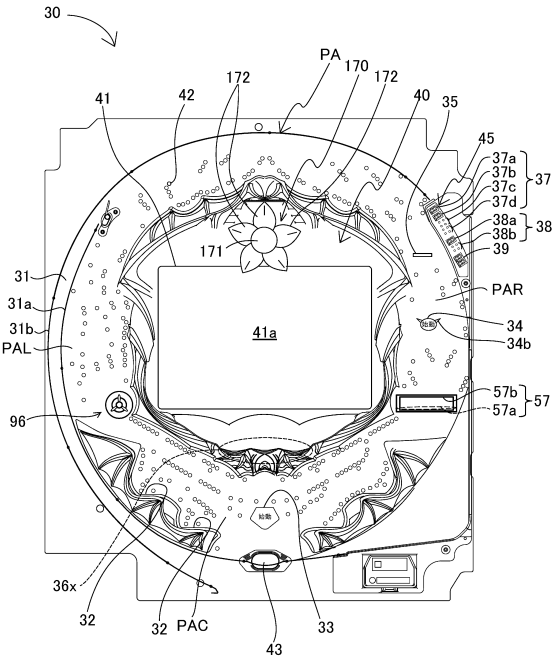
【図１０４】



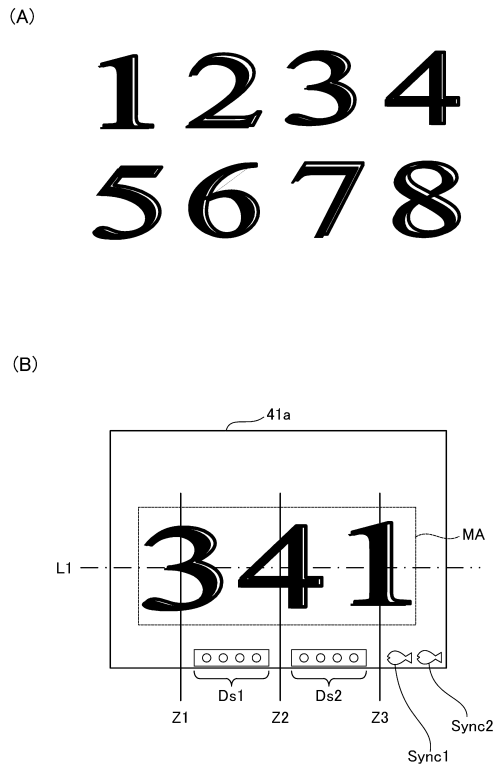
【図１０５】



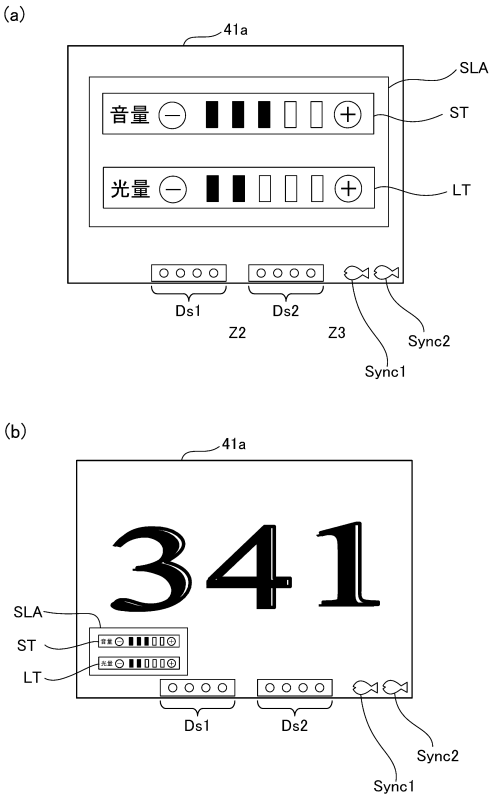
【図１０６】



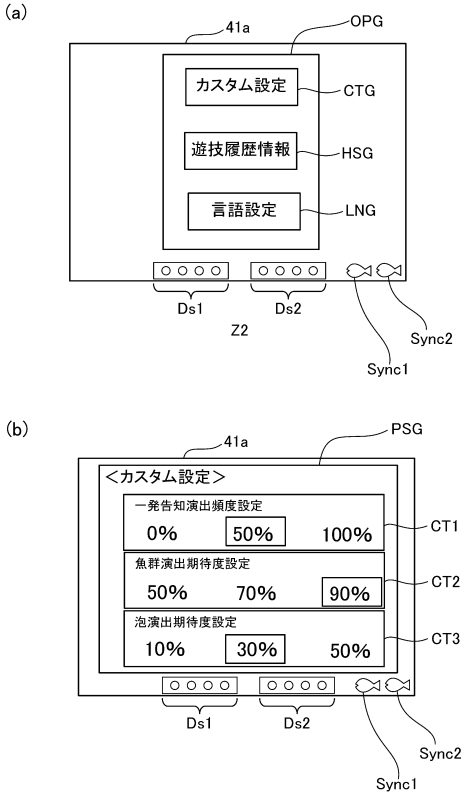
【図１０７】



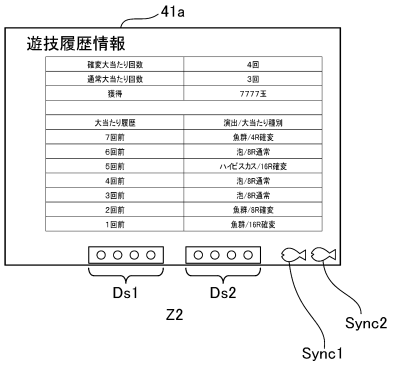
【図１０８】



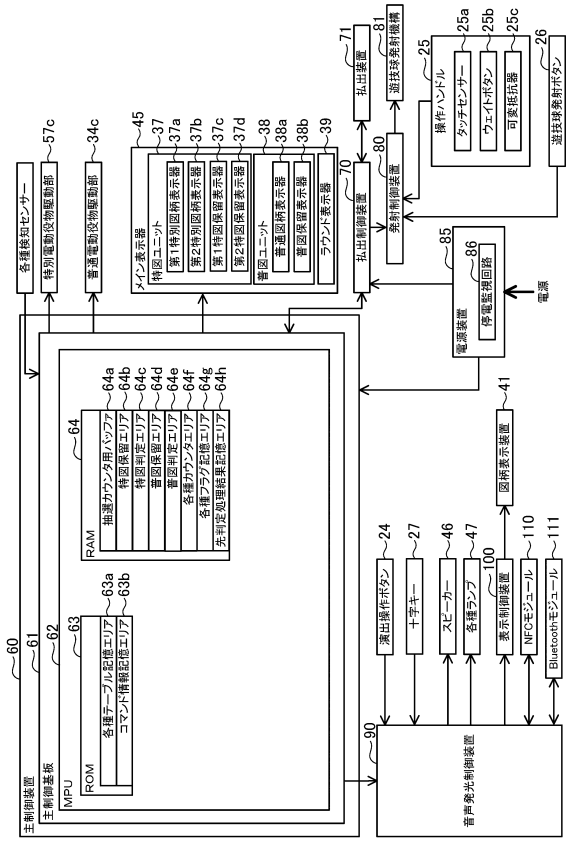
【図１０９】



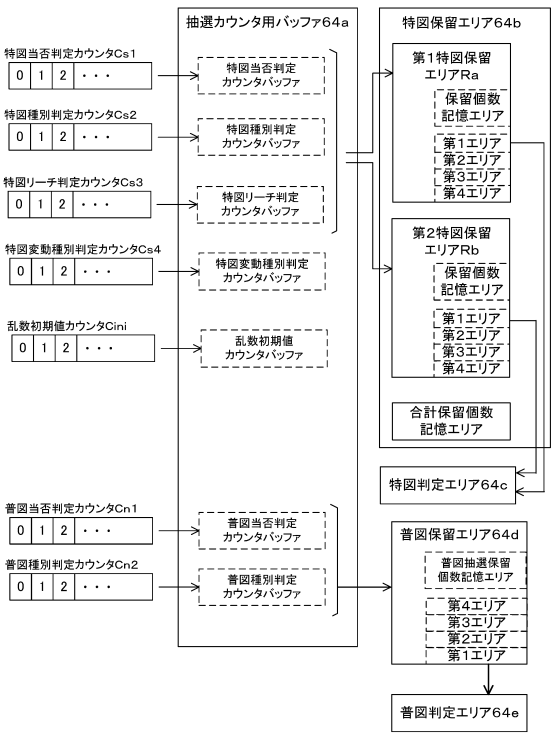
【図１１０】



【図１１１】



【図１１２】



【図１１３】

(A)

第1特図当否判定テーブル（低確率モード用）

特図当否判定カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～204	特図大当たり	1/319.7
205～65535	特図外れ	

(B)

第2特図当否判定テーブル（低確率モード用）

特図当否判定カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～204	特図大当たり	1/319.7
205～65535	特図外れ	

(C)

第1特図当否判定テーブル（高確率モード用）

特図当否判定カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～1728	特図大当たり	1/37.9
1729～65535	特図外れ	

(D)

第2特図当否判定テーブル（高確率モード用）

特図当否判定カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～1728	特図大当たり	1/37.9
1729～65535	特図外れ	

【図１１４】

(A)

第1特図種別判定テーブル

特図当否判定結果	特図種別判定カウンタCs2（0～99）	特図種別判定結果	割合
特図大当たり	0～19	特別図柄A（16R確変大当たり）	特図大当たりの20%
	20～39	特別図柄B（8R確変大当たり）	特図大当たりの20%
	40～59	特別図柄C（4R確変大当たり）	特図大当たりの20%
	60～99	特別図柄D（8R通常大当たり）	特図大当たりの40%
特図外れ	0～99	特別図柄Z（外れ）	特図外れの100%

(B)

第2特図種別判定テーブル

特図当否判定結果	特図種別判定カウンタCs2（0～99）	特図種別判定結果	割合
特図大当たり	0～51	特別図柄A（16R確変大当たり）	特図大当たりの52%
	52～55	特別図柄B（8R確変大当たり）	特図大当たりの4%
	56～59	特別図柄C（4R確変大当たり）	特図大当たりの4%
	60～99	特別図柄D（8R通常大当たり）	特図大当たりの40%
特図外れ	0～99	特別図柄Z（外れ）	特図外れの100%

【図１１５】

特電開閉パターン選択テーブル

特別図柄の種別	選択される特電開閉パターンの種別	設定される特電開閉シナリオ	特電開閉期間シナリオの内容						
			開閉制御の対象	特電オープニング期間	ラウンド数	1ラウンドの開放回数	1ラウンドの終了条件、最大開放時間	最大入球個数	開閉期間（特電インターバル期間）	特電エンディング期間
特別図柄A（16R確変大当たり）	特電開閉パターンA	特電開閉シナリオA	特別電動役物	3.0秒	16R	1回	29.0秒	10個	2.0秒	3.0秒
特別図柄B（8R確変大当たり）	特電開閉パターンB	特電開閉シナリオB	特別電動役物	3.0秒	8R	1回	29.0秒	10個	2.0秒	3.0秒
特別図柄C（4R確変大当たり）	特電開閉パターンC	特電開閉シナリオC	特別電動役物	3.0秒	4R	1回	29.0秒	10個	2.0秒	3.0秒
特別図柄D（8R通常大当たり）	特電開閉パターンD	特電開閉シナリオD	特別電動役物	3.0秒	8R	1回	29.0秒	10個	2.0秒	3.0秒

【図１１６】

(A)

普図当否判定テーブル（低頻度サポートモード用）

普図当否判定カウンタCn1（0～65535）	普図当否判定結果	普図当たりの当選確率
0～2	普図当たり	1/21845.66
3～65535	普図外れ	

(B)

普図当否判定テーブル（高頻度サポートモード用）

普図当否判定カウンタCn1（0～65535）	普図当否判定結果	普図当たりの当選確率
0～65534	普図当たり	1/1.0000153
65535	普図外れ	

【図１１７】

普図種別判定テーブル

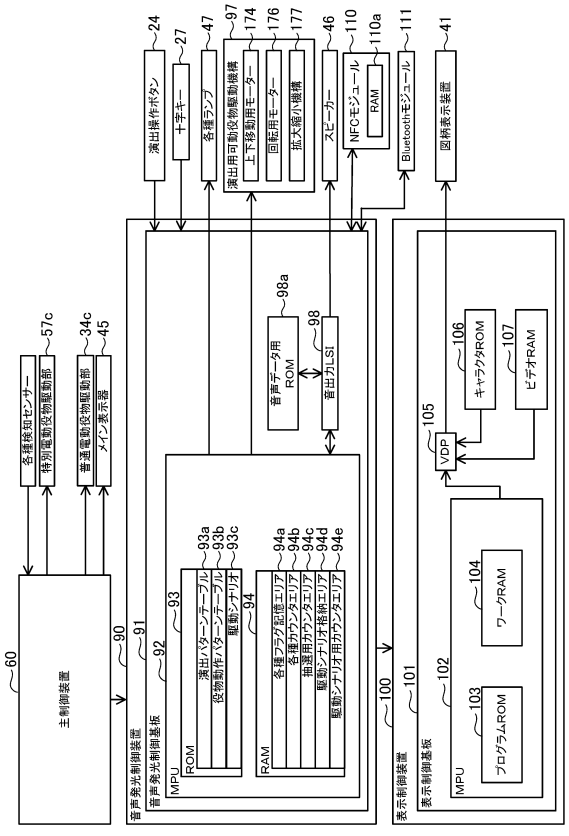
普図当否判定結果	普図種別判定 カウンタCn2（0～99）	普図種別判定結果	割合
普図当たり	0～49	普通図柄A（普図当たりA）	普図当たりの50%
	49～99	普通図柄B（普図当たりB）	普図当たりの50%
普図外れ	0～99	普通図柄Z（普図外れ）	普図外れの100%

【図１１８】

普電開閉シナリオ選択テーブル

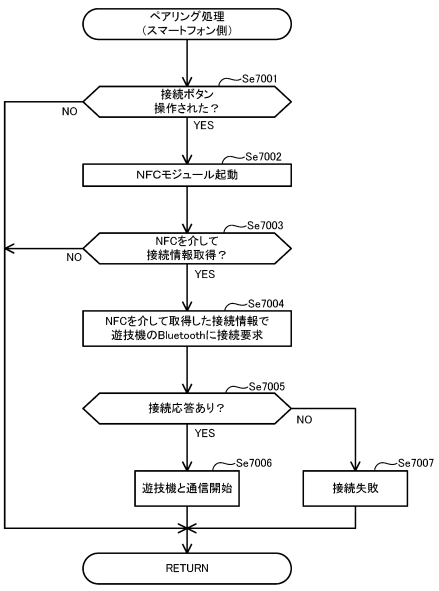
普通図柄の種別	選択される 普電開閉シナリオの 種別	開閉制御の 対象	普電開閉期間			
			普電オープニング期間	開放回数	1開放中の開放時間	閉鎖期間（普電インターバル期間）	総開放時間	普電エンディング期間
普通図柄A（普図当たりA）	普電開閉シナリオA	普通電動役物	2.0秒	1回	0.8秒	なし	0.8秒	2.0秒
普通図柄B（普図当たりB）	普電開閉シナリオB	普通電動役物	2.0秒	2回	0.8秒	1.0秒	1.6秒	2.0秒

【図１１９】



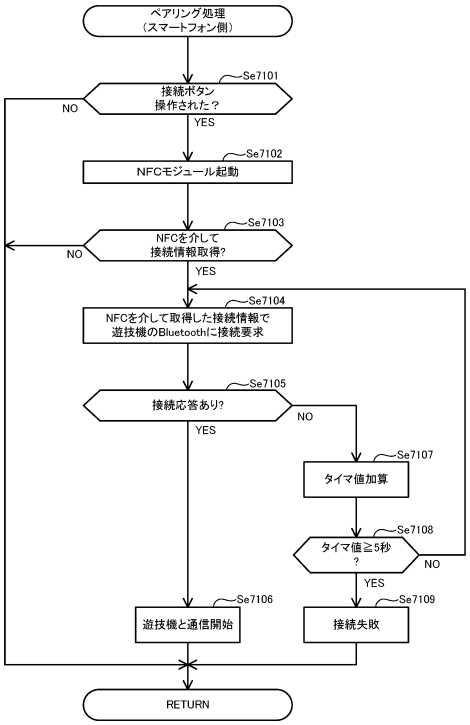
【図１２０】

処理パターン：PS1



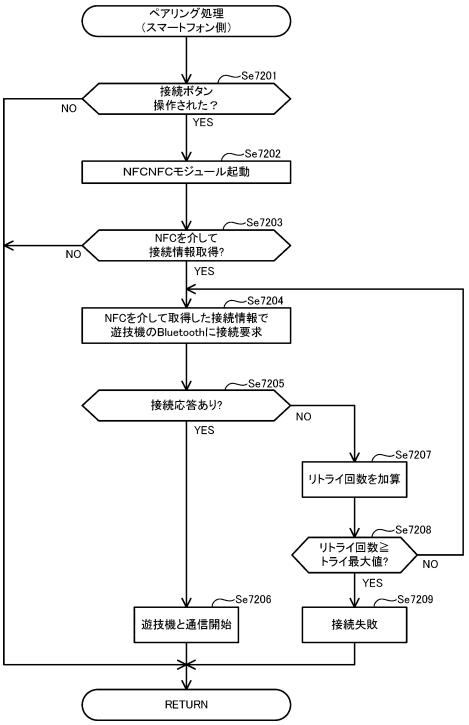
【図１２１】

処理パターン：PS2



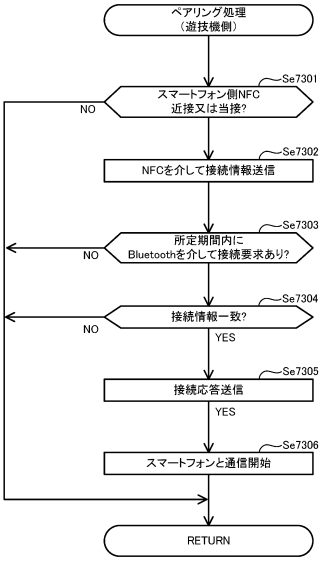
【図１２２】

処理パターン：PS3



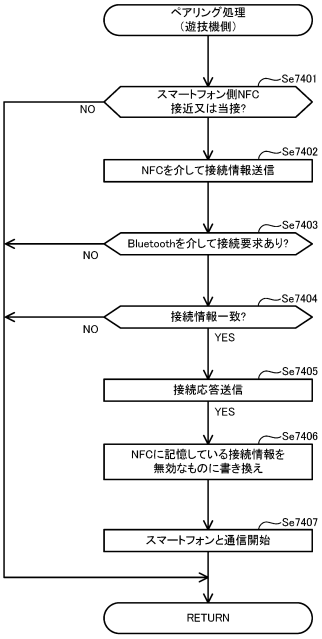
【図１２３】

処理パターン：PY1



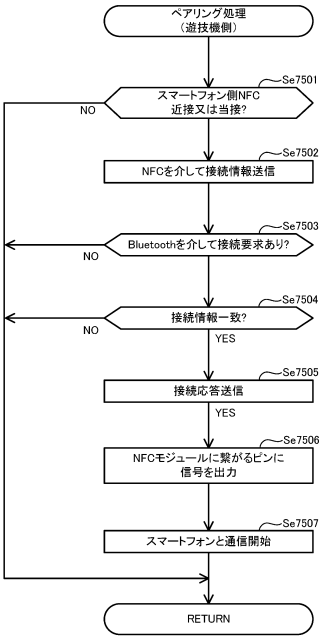
【図１２４】

処理パターン：PY2



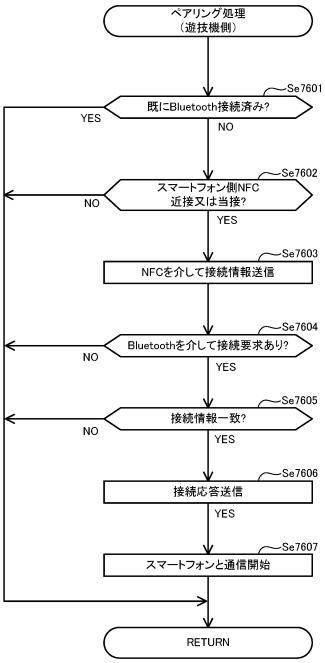
【図１２５】

処理パターン：PY3



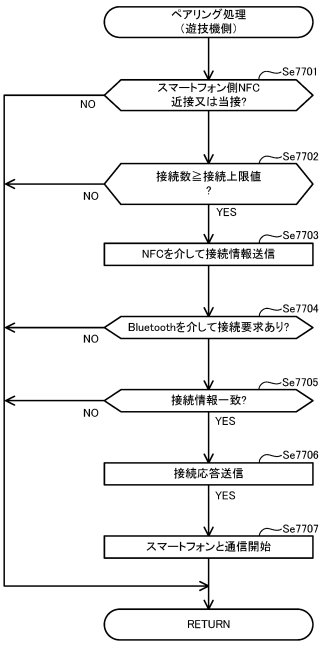
【図１２６】

処理パターン：PY4



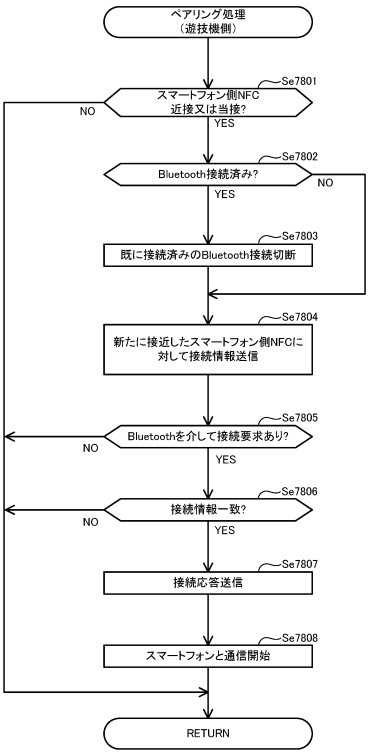
【図１２７】

処理パターン：PY5



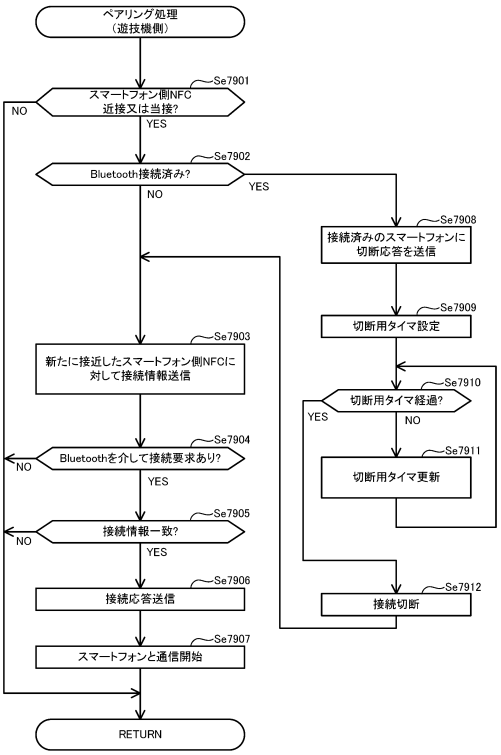
【図１２８】

処理パターン：PY6



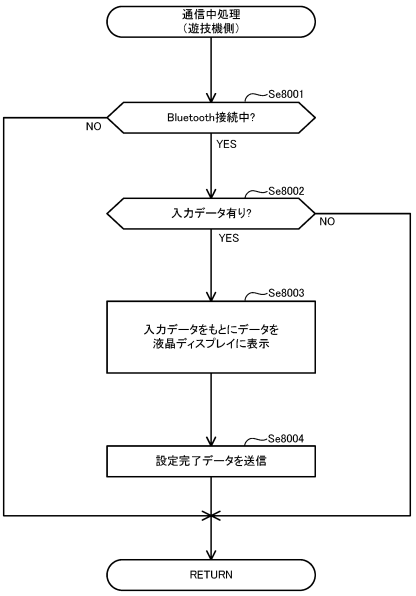
【図１２９】

処理パターン：PY7



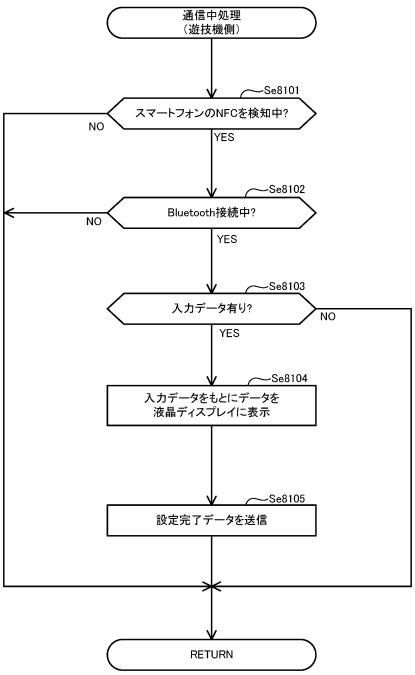
【図１３０】

処理パターン：CY1



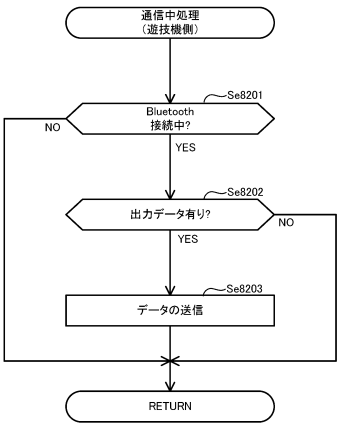
【図１３１】

処理パターン：CY2



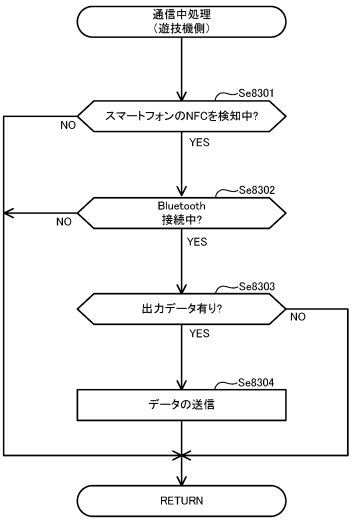
【図１３２】

処理パターン：CY3



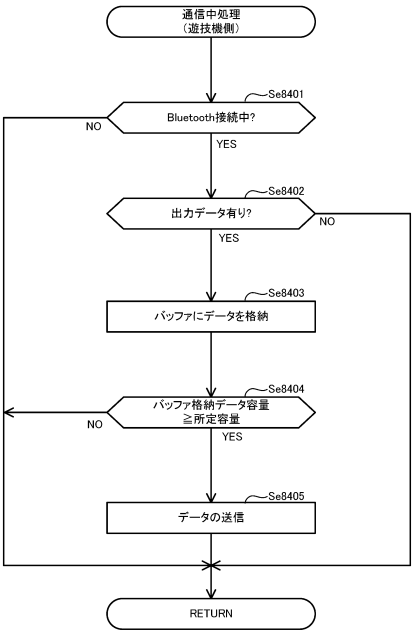
【図１３３】

処理パターン：CY4



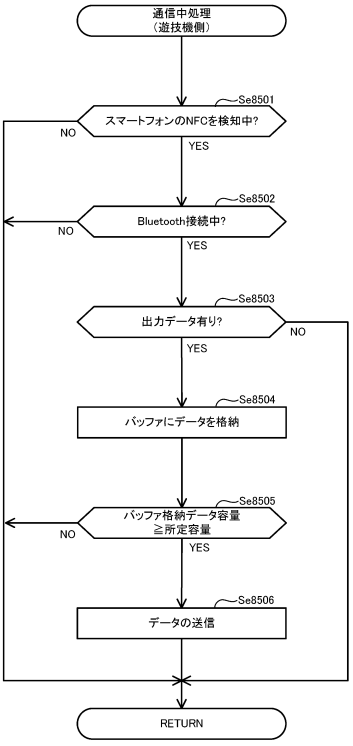
【図１３４】

処理パターン：CY5



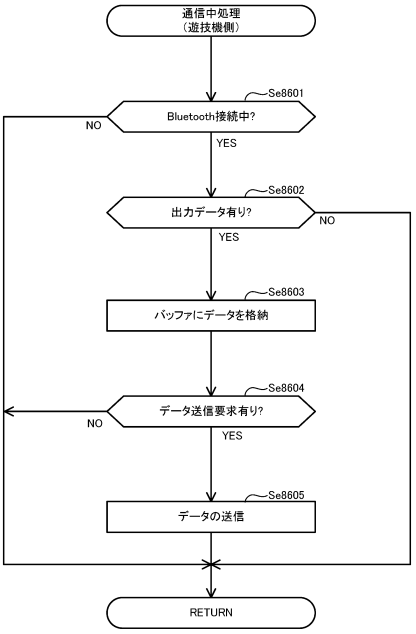
【図１３５】

処理パターン：CY6



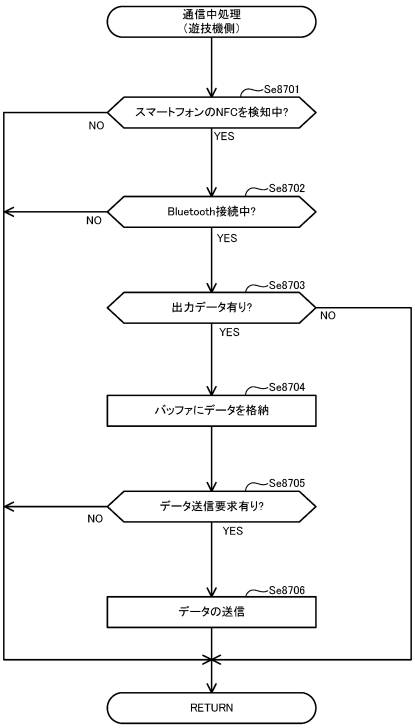
【図１３６】

処理パターン：CY7



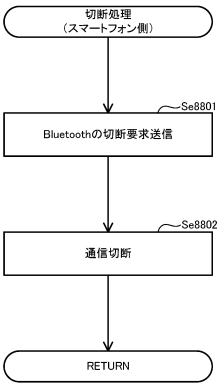
【図１３７】

処理パターン：CY8



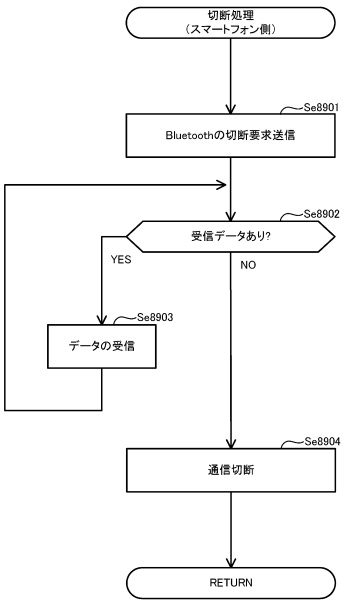
【図１３８】

処理パターン：DS1



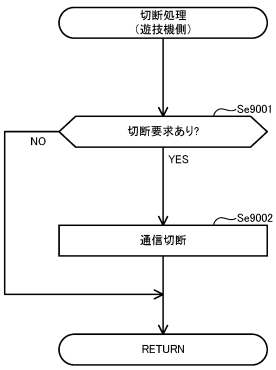
【図１３９】

処理パターン：DS2



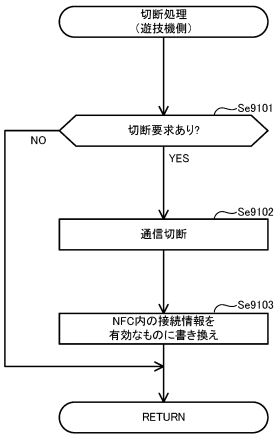
【図１４０】

処理パターン：DY1



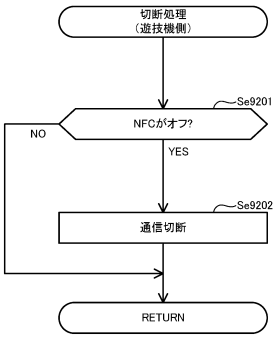
【図１４１】

処理パターン：DY2



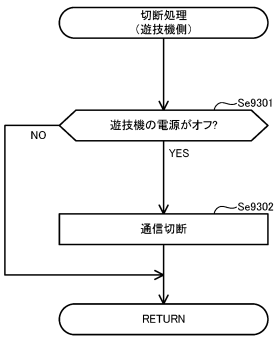
【図１４２】

処理パターン：DY3



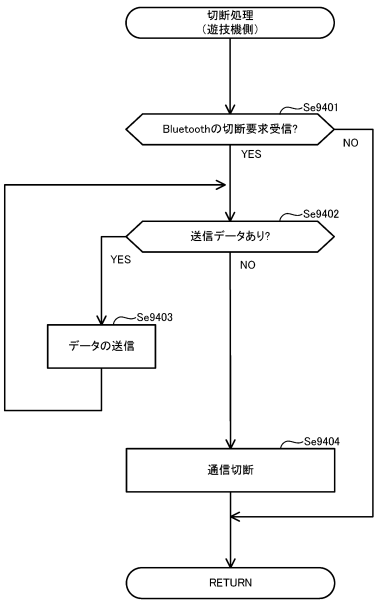
【図１４３】

処理パターン：DY4



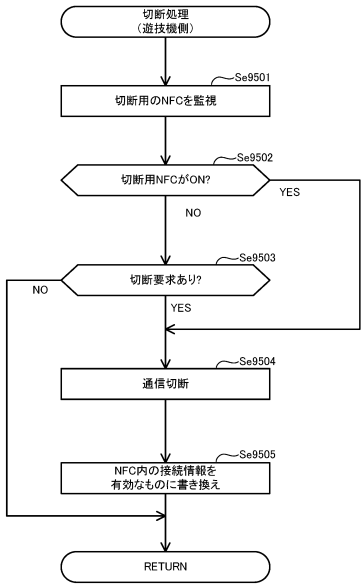
【図１４４】

処理パターン：DY5



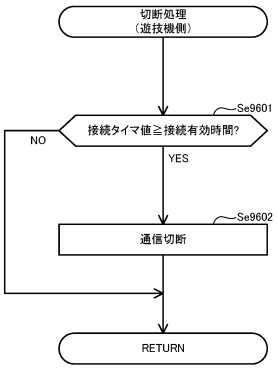
【図１４５】

処理パターン：DY6



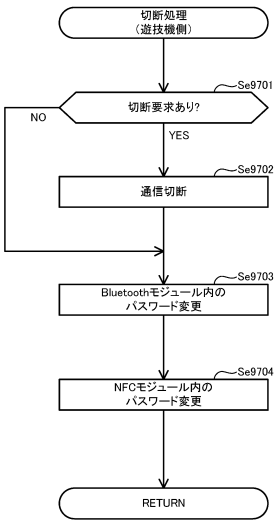
【図１４６】

処理パターン：DY7

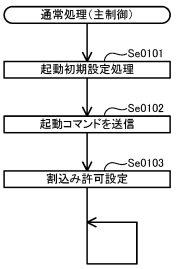


【図１４７】

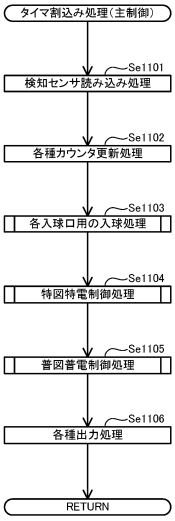
処理パターン：DY8



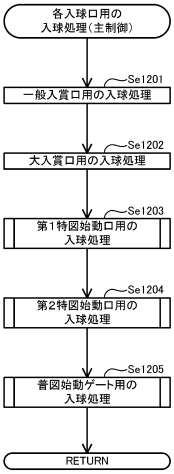
【図１４８】



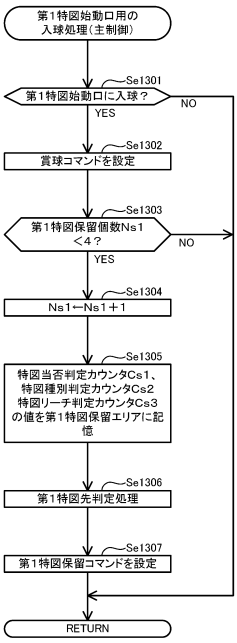
【図１４９】



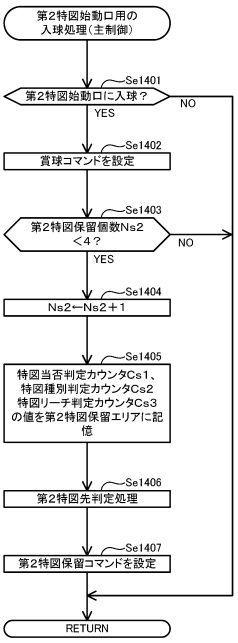
【図１５０】



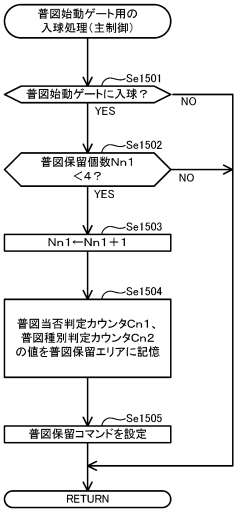
【図１５１】



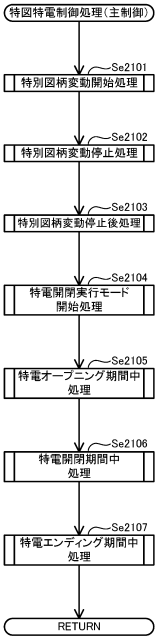
【図１５２】



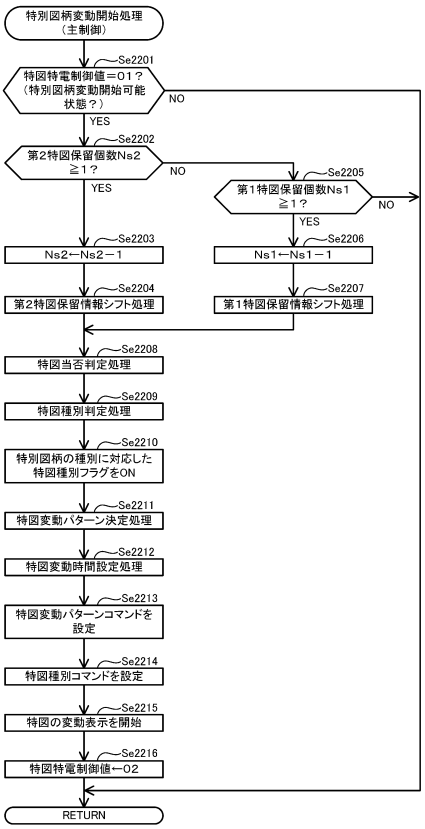
【図１５３】



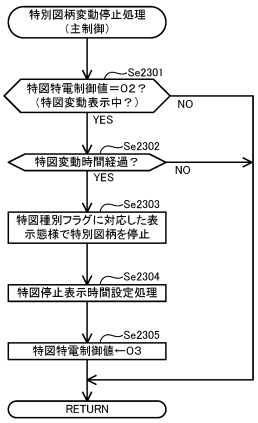
【図１５４】



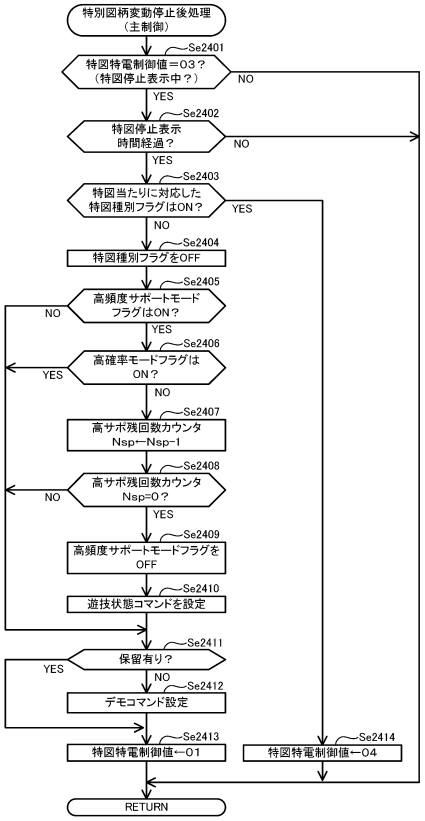
【図１５５】



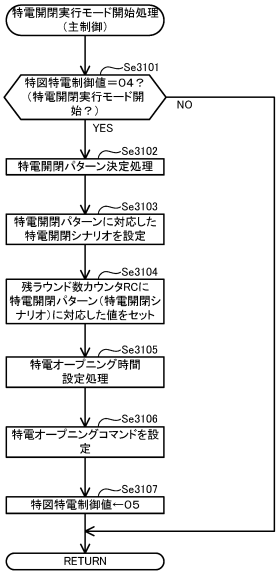
【図１５６】



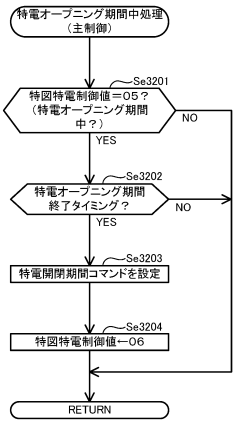
【図１５７】



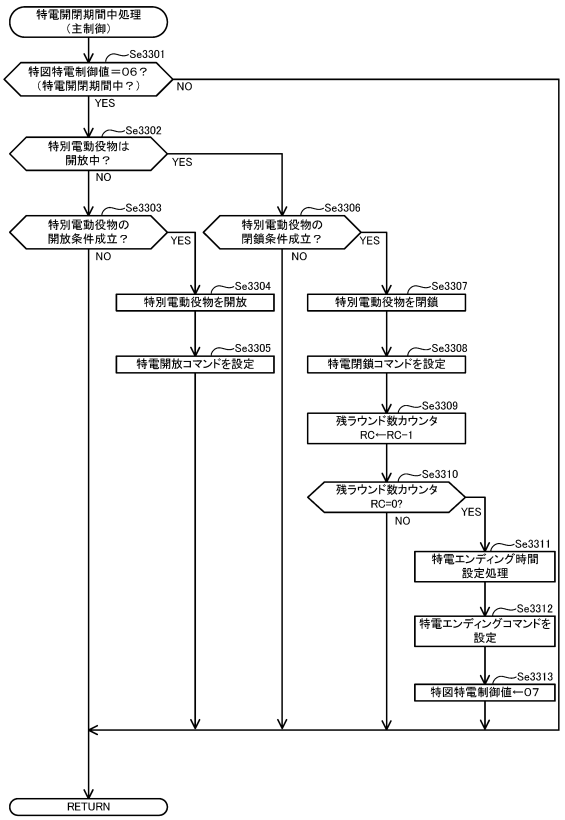
【図１５８】



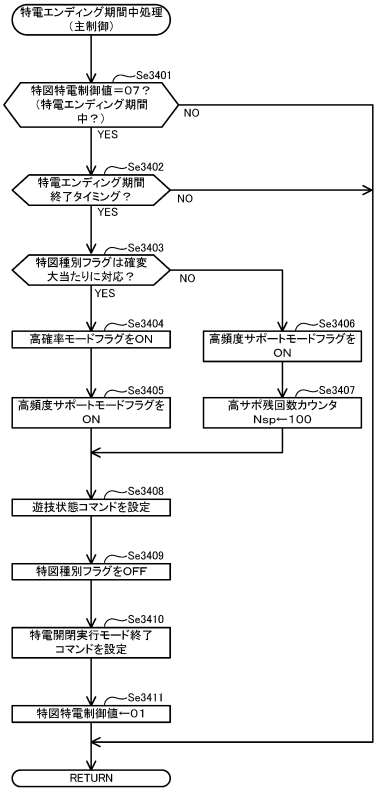
【図１５９】



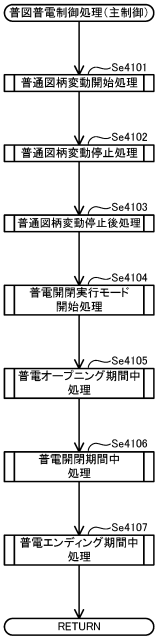
【図１６０】



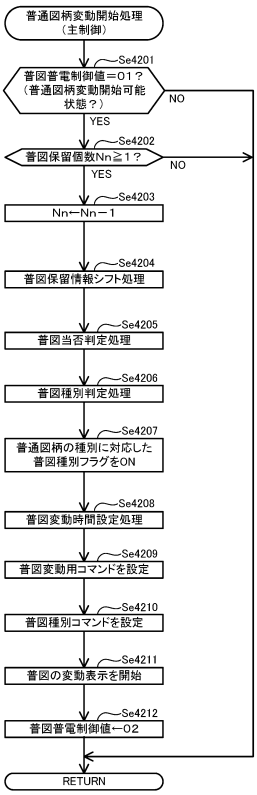
【図１６１】



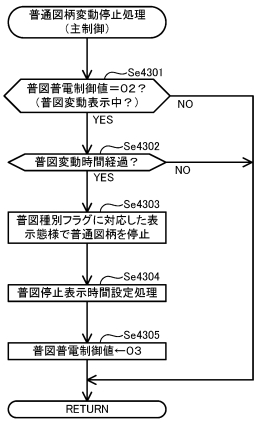
【図１６２】



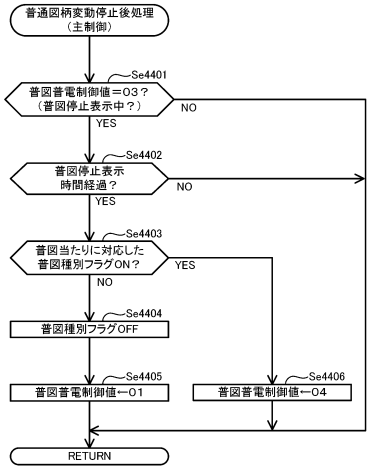
【図１６３】



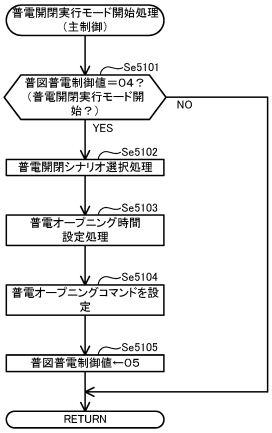
【図１６４】



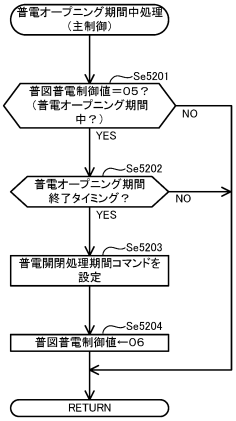
【図１６５】



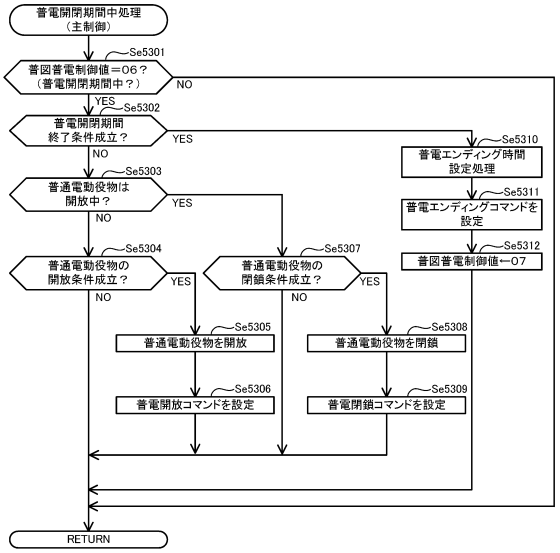
【図１６６】



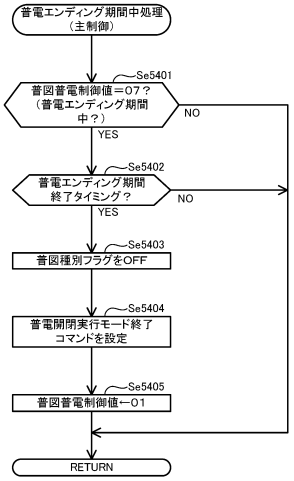
【図１６７】



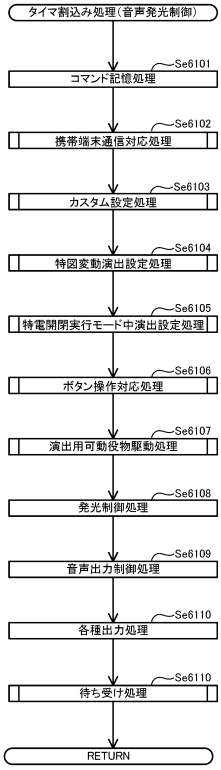
【図１６８】



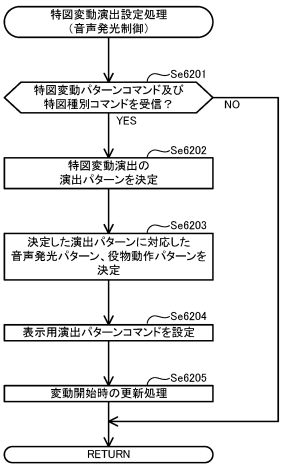
【図１６９】



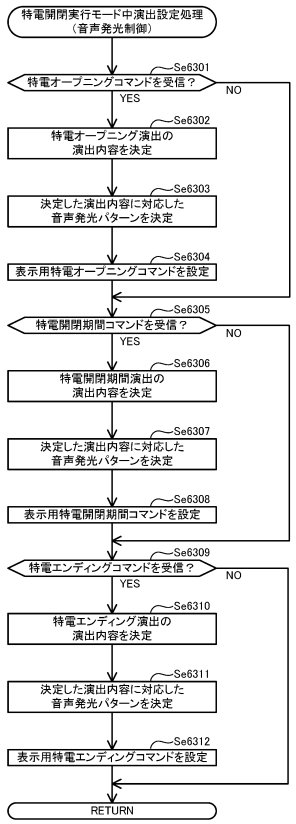
【図１７０】



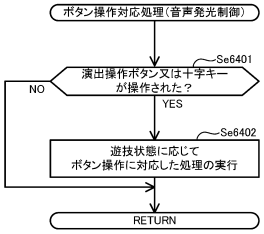
【図１７１】



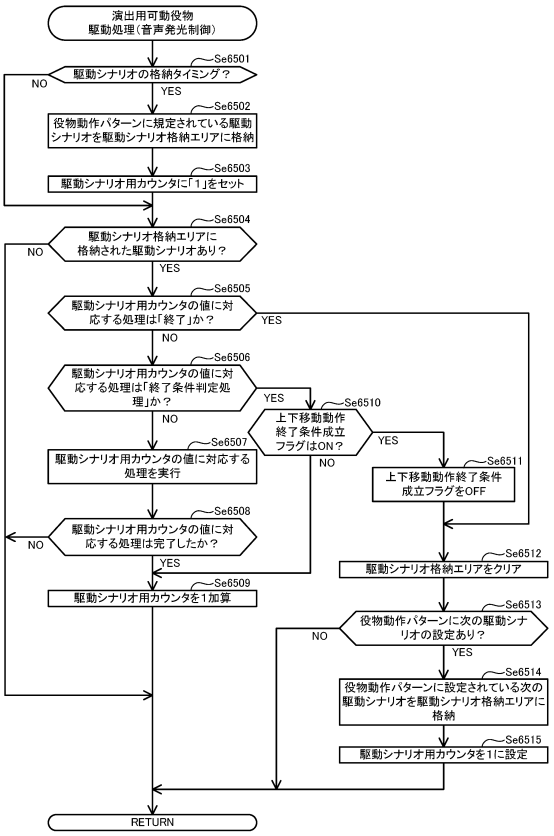
【図１７２】



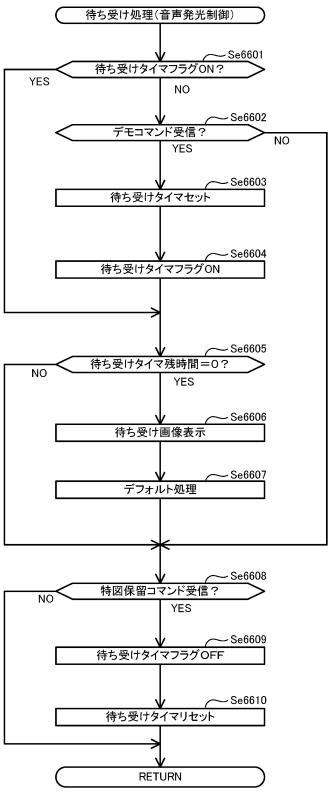
【図１７３】



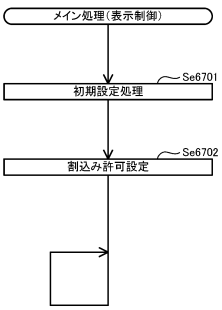
【図１７４】



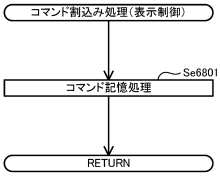
【図１７５】



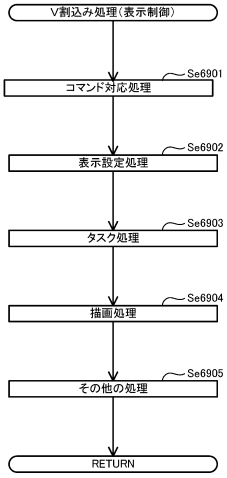
【図１７６】



【図１７７】

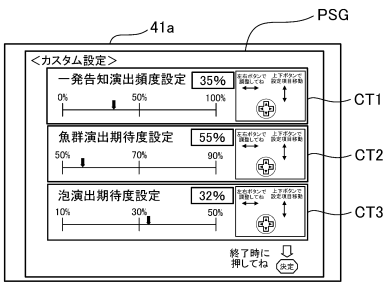


【図１７８】

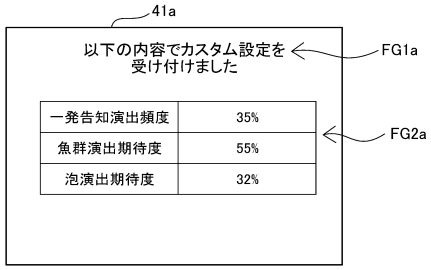


【図１７９】

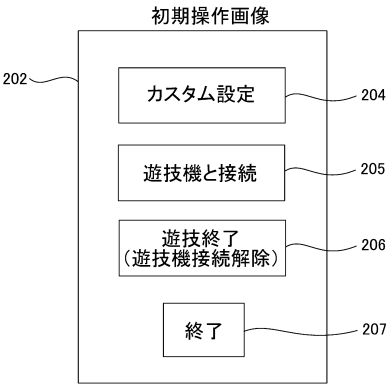
(a)



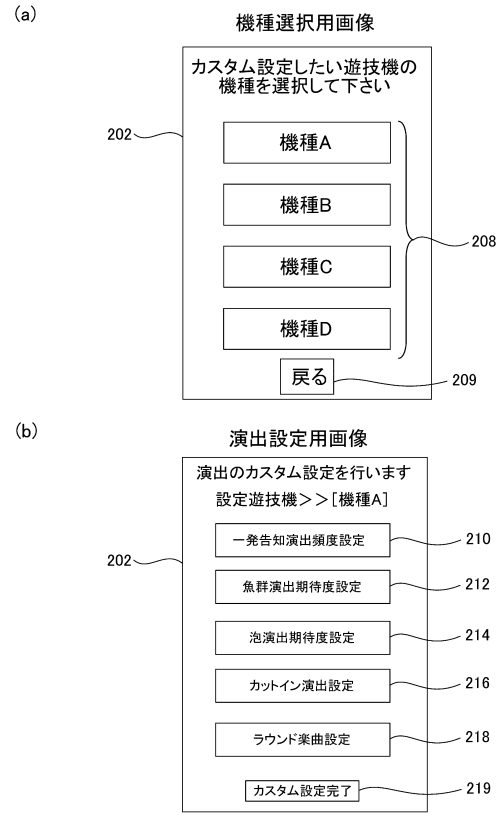
(b)



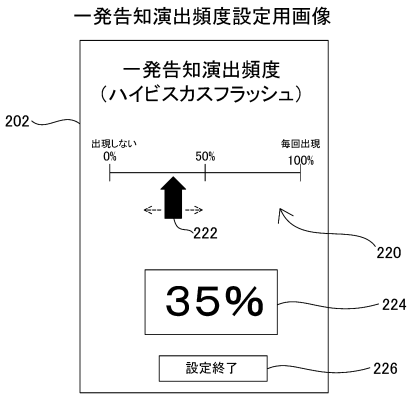
【図１８０】



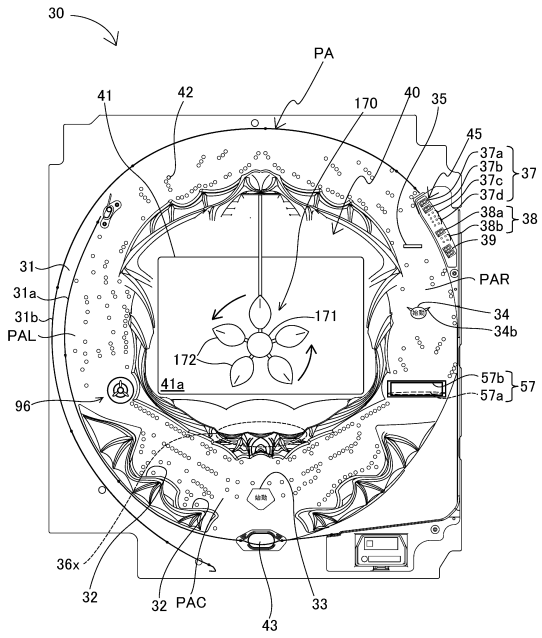
【図１８１】



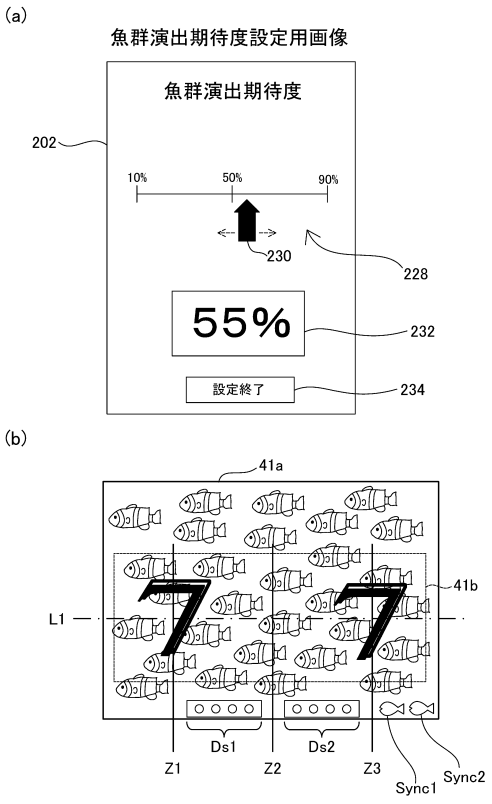
【図１８２】



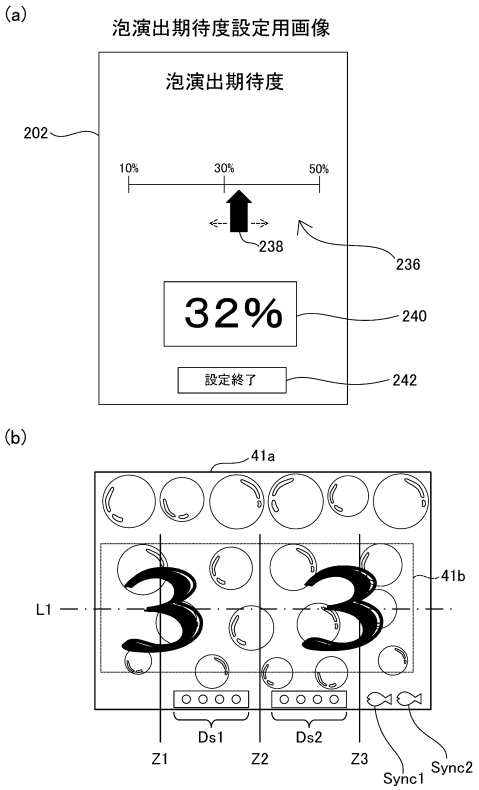
【図１８３】



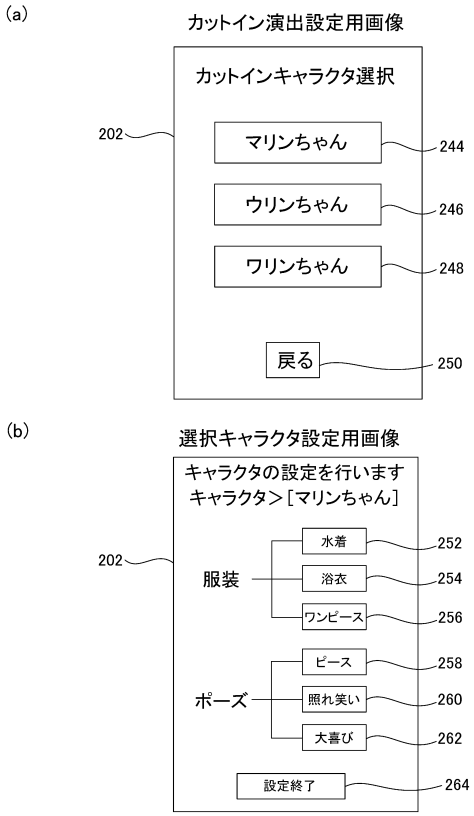
【図１８４】



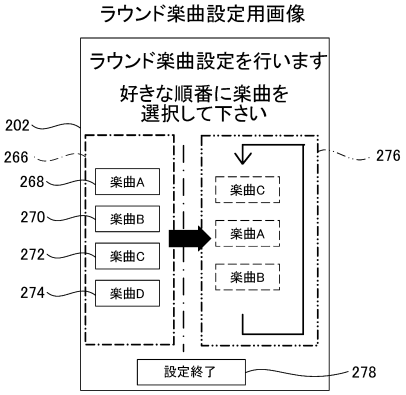
【図１８５】



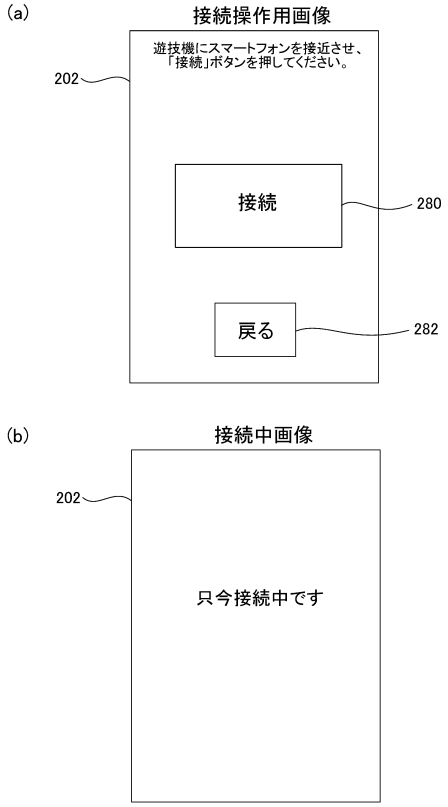
【図１８６】



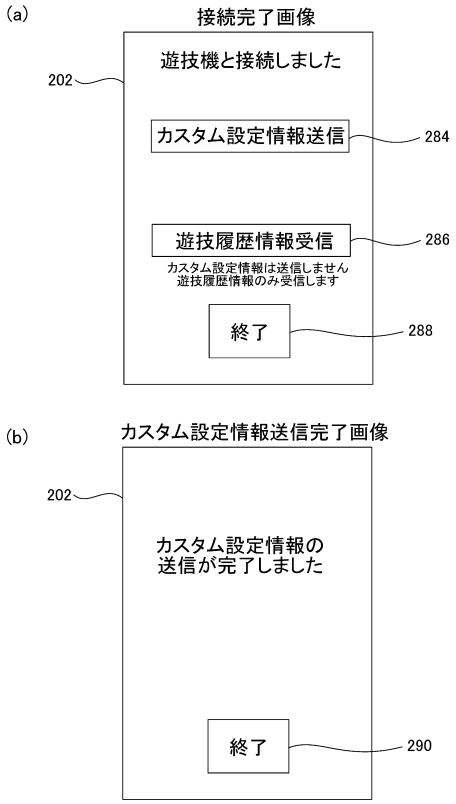
【図１８７】



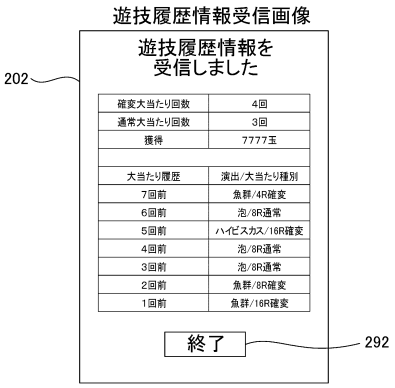
【図１８８】



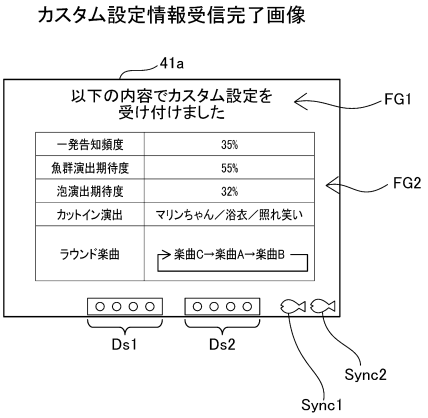
【図１８９】



【図１９０】



【図１９１】



【図１９２】

遊技機側でのカスタム設定情報の設定

＜一発告知演出頻度＞

遊技者が入力した設定値	遊技機側での設定値
0%	0%
1～99%	50%
100%	100%

【図１９３】

遊技機側でのカスタム設定情報の設定

＜魚群演出期待度＞

遊技者が入力した設定値	遊技機側での設定値
10～90%	50%

【図１９４】

遊技機側でのカスタム設定情報の設定

＜泡演出期待度＞

遊技者が入力した設定値	遊技機側での設定値
10～50%	30%

【図１９５】

［変形例］

遊技機側でのカスタム設定情報の設定

＜一発告知演出頻度＞

遊技者が入力した設定値	遊技機側での設定値
0%	0%
1～20%	10%
21～40%	30%
41～60%	50%
61～80%	70%
81～99%	90%
100%	100%

【図１９６】

［変形例］

遊技機側でのカスタム設定情報の設定

＜魚群演出期待度＞

遊技者が入力した設定値	遊技機側での設定値
10～30%	20%
31～50%	40%
51～70%	60%
71～90%	80%

【図１９７】

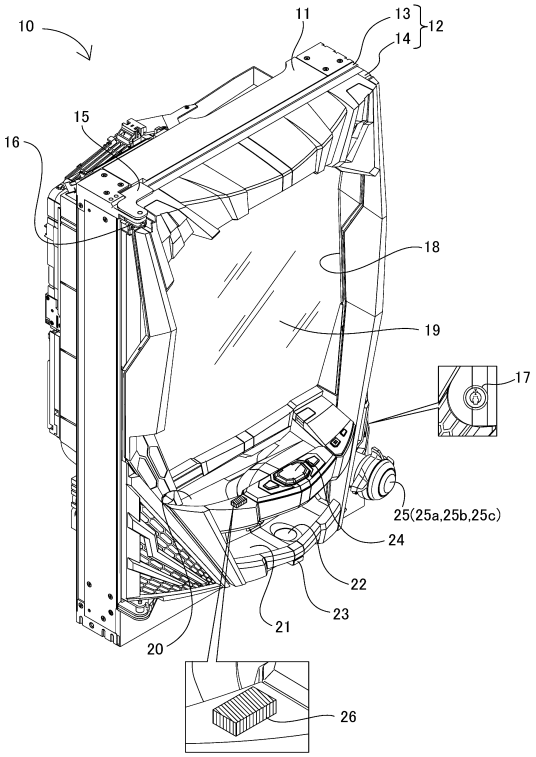
［変形例］

遊技機側でのカスタム設定情報の設定

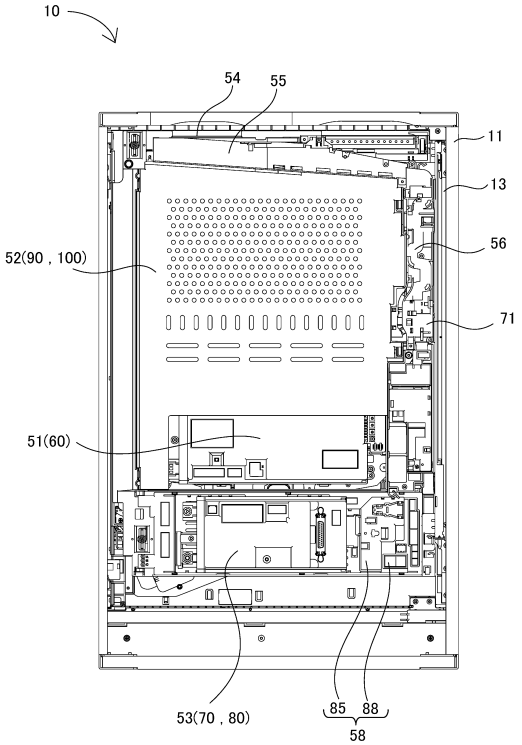
＜泡演出期待度＞

遊技者が入力した設定値	遊技機側での設定値
10～30%	20%
31～50%	40%

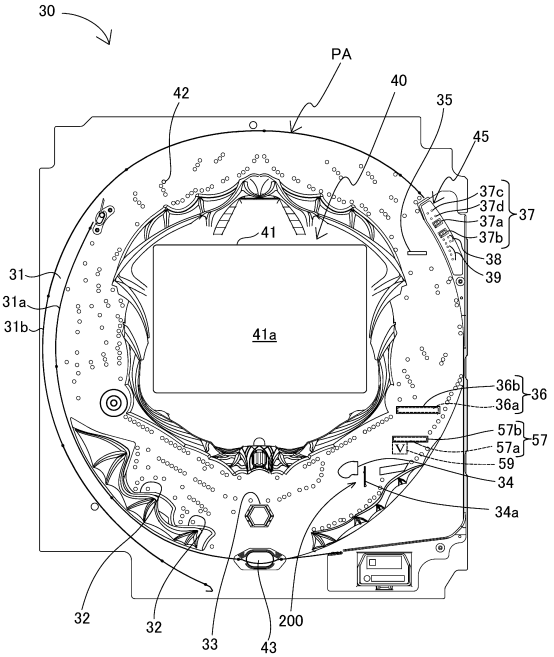
【図１９８】



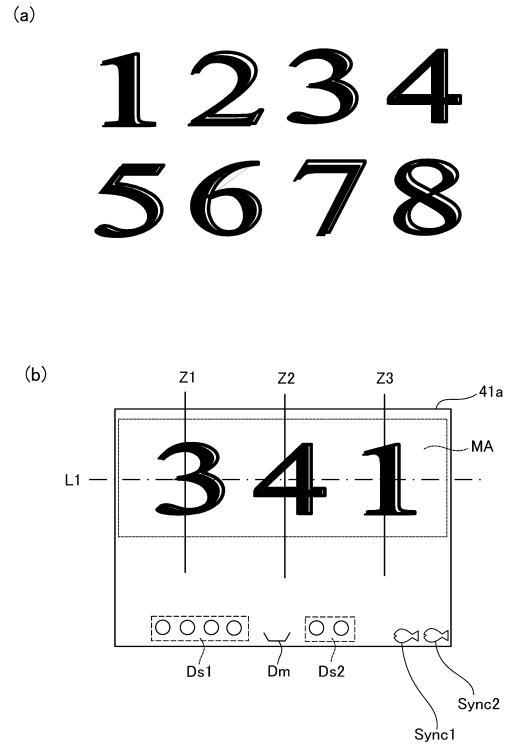
【図１９９】



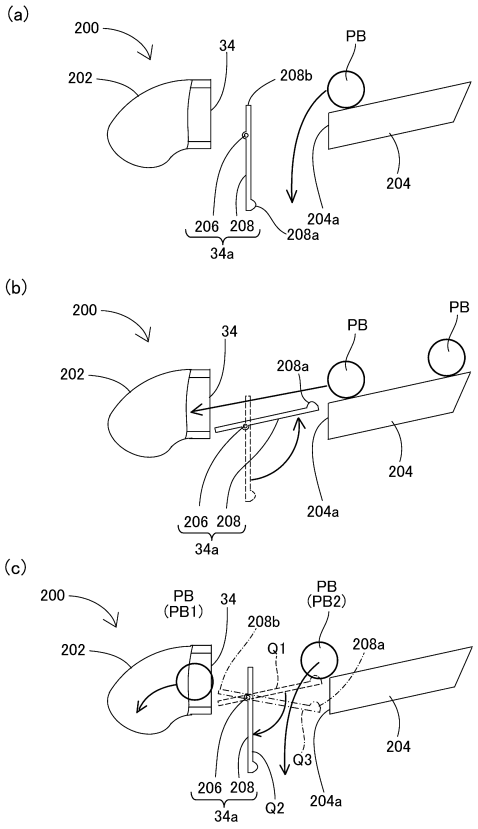
【図２００】



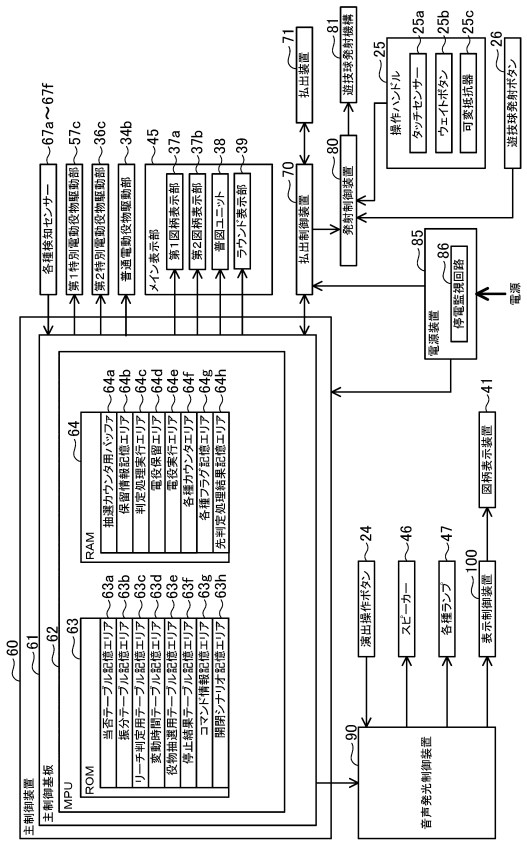
【図２０１】



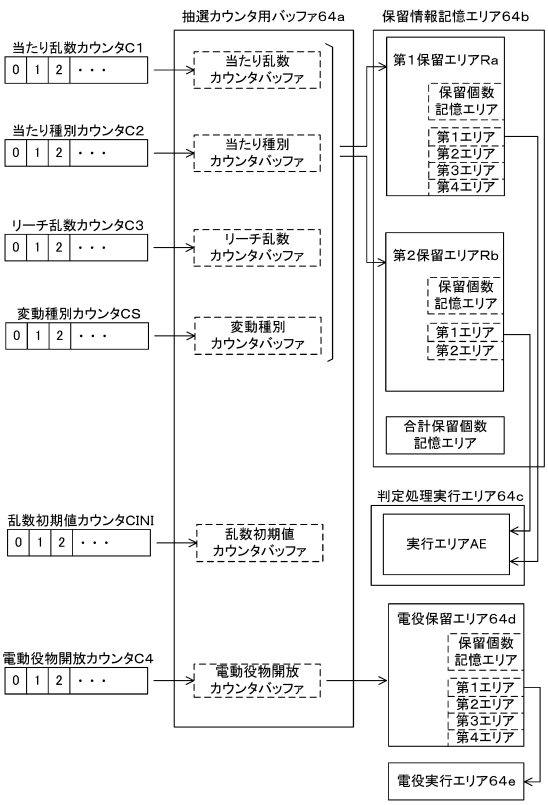
【図２０２】



【図２０３】



【図２０４】



【図２０５】

（a）

特図１当たり抽選用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1（0～3849）	当否結果	大当たりの当選確率
0～11	大当たり	1／320．8
12～3849	外れ	

（b）

特図２当たり抽選用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1（0～3849）	当否結果	当選確率
0～11	大当たり	大当たり＝1／320．8 小当たり＝1／2
12～1936	小当たり	
1937～3849	外れ	

【図２０６】

（a）

特図１大当たり用の振分テーブル
（特図１当たり抽選で大当たり当選時）

当たり種別カウンタC2（0～99）	振分結果	開閉制御の対象	開閉実行モード終了後の遊技状態
0～49	3R大当たりA	第2特別電動役物	高サポ状態
50～99	3R大当たりB	第2特別電動役物	低サポ状態

（b）

特図２大当たり用の振分テーブル
（特図２当たり抽選で大当たり当選時または
特図２当たり抽選で小当たりしてV入賞時）

当たり種別カウンタC2（0～99）	振分結果	開閉制御の対象	開閉実行モード終了後の遊技状態
0～89	3R大当たりA	第2特別電動役物	高サポ状態
90～99	9R大当たりA	第2特別電動役物	高サポ状態

【図２０７】

特図２小当たり用の振分テーブル
（特図２当たり抽選で小当たり時）

当たり種別カウンタC2（0～99）	振分結果	開閉制御の対象
0～99	1R小当たり	第1特別電動役物

【図２０８】

（a）

普通電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

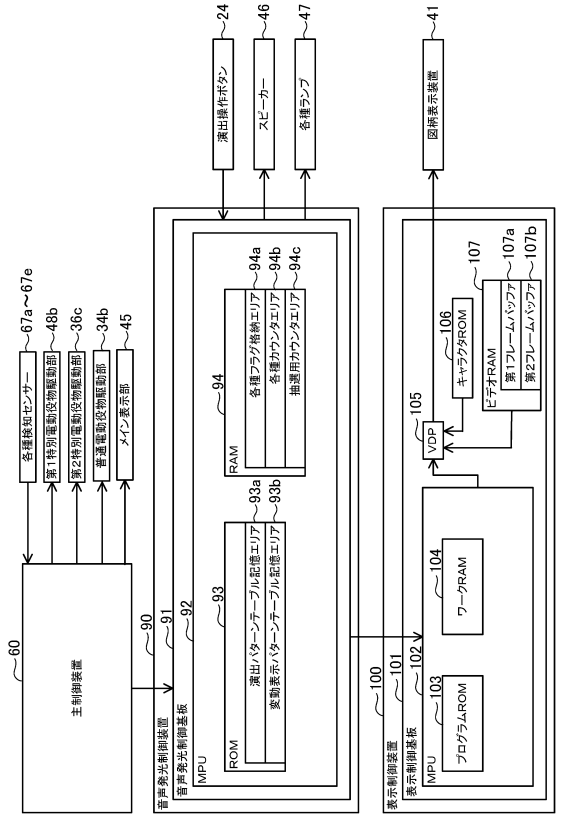
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役短開放当選
2～465	外れ

（b）

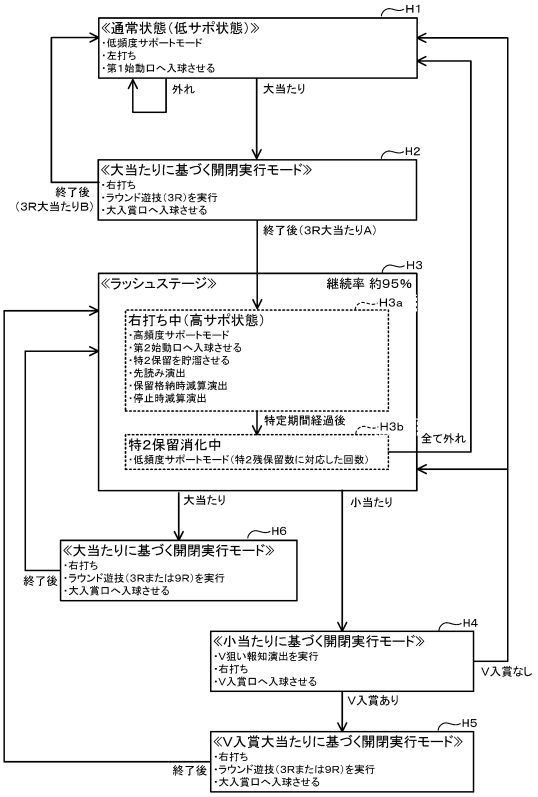
普通電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役長開放当選
462～465	外れ

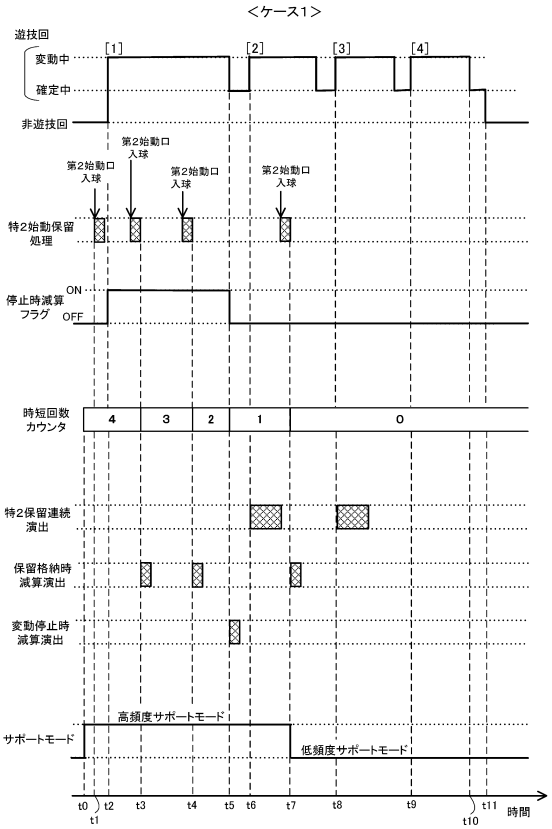
【図２０９】



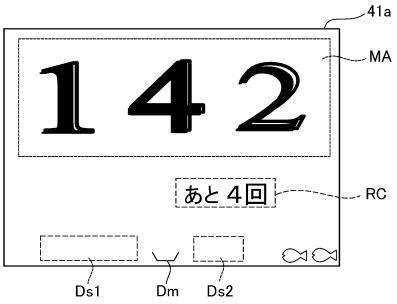
【図２１０】



【図２１１】

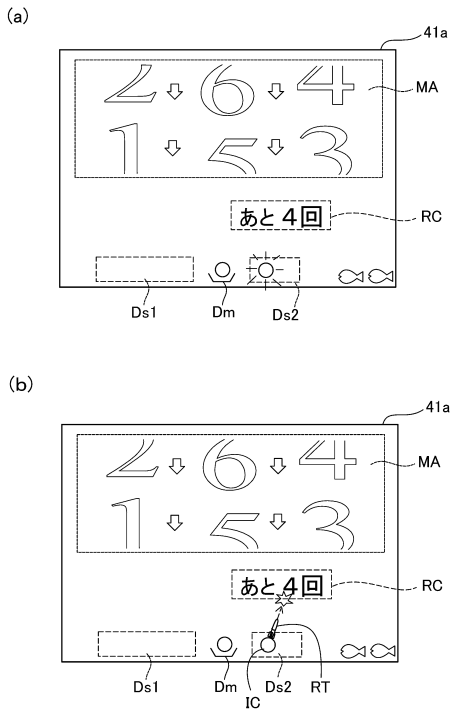


【図２１２】

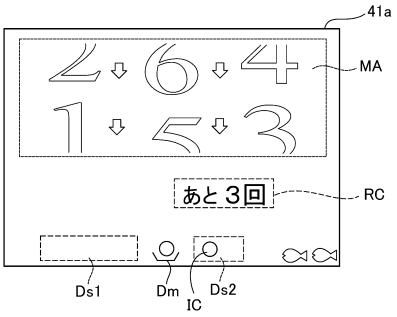


【図２１３】

保留格納時減算演出

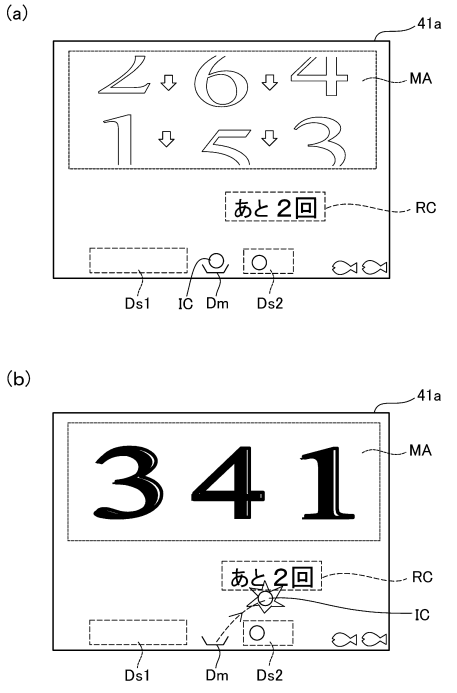


【図２１４】

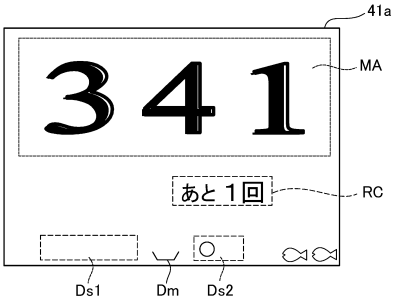


【図２１５】

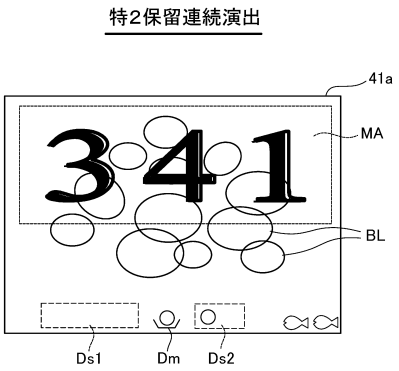
変動停止時減算演出



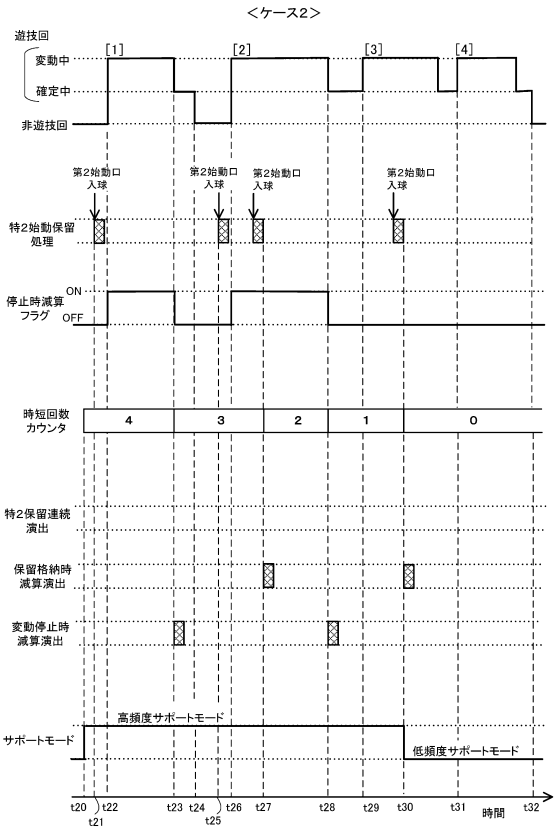
【図２１６】



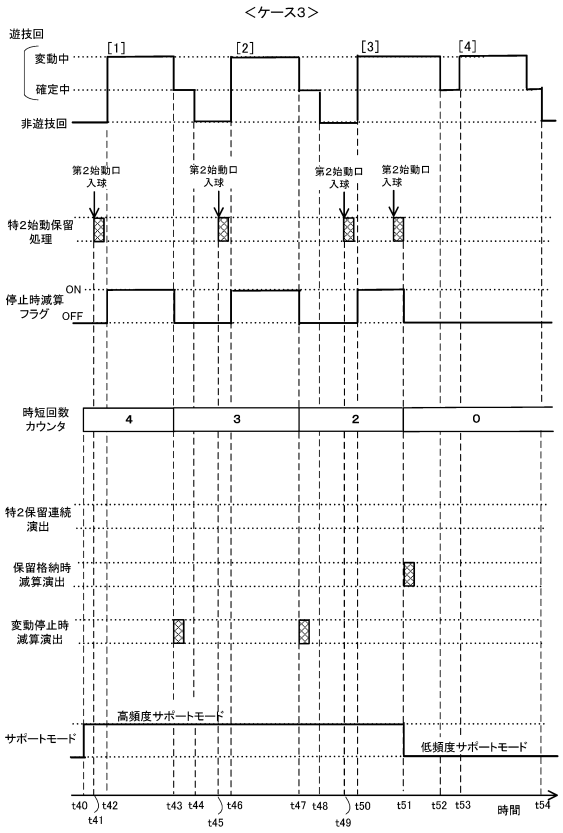
【図２１７】



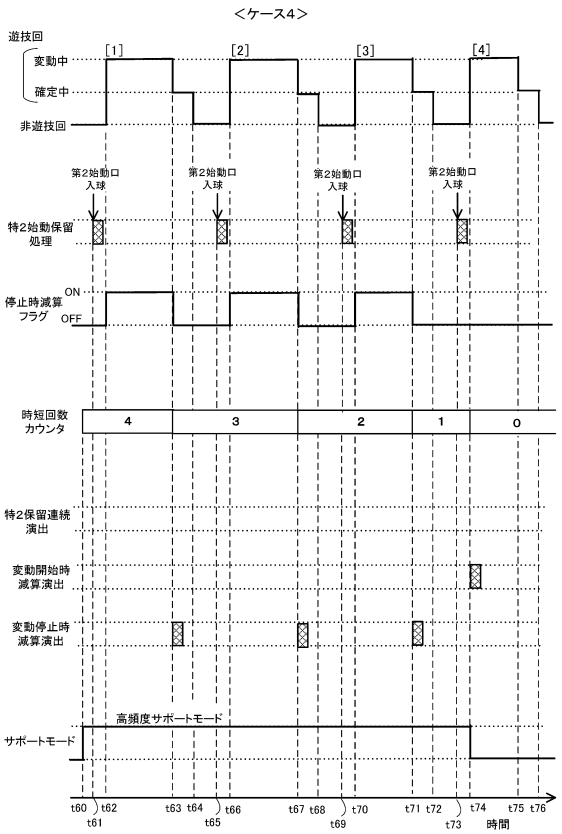
【図２１８】



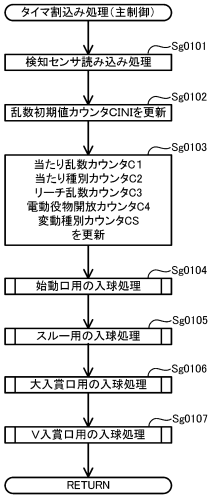
【図２１９】



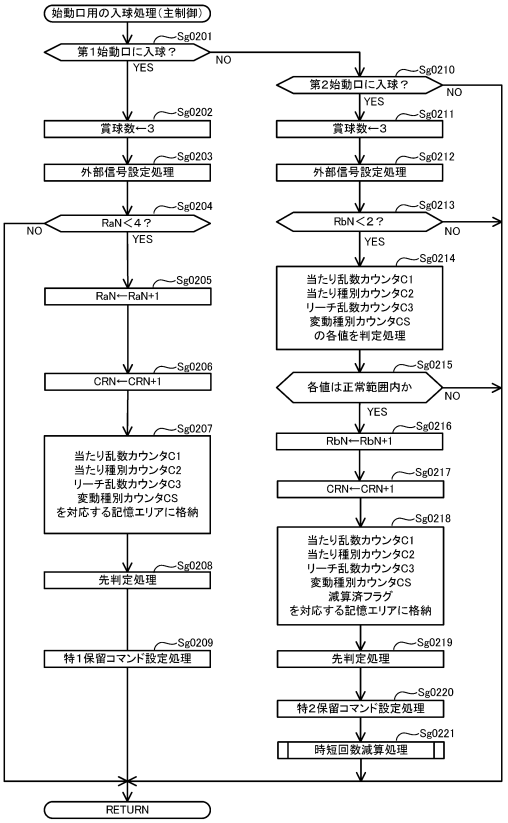
【図２２０】



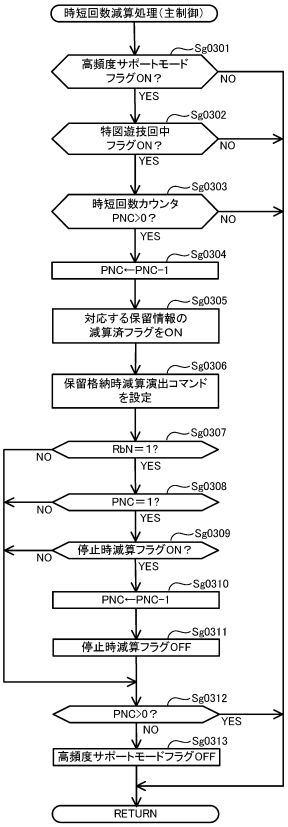
【図２２１】



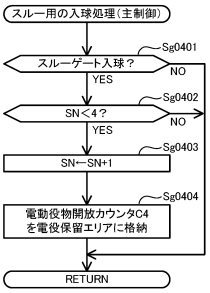
【図２２２】



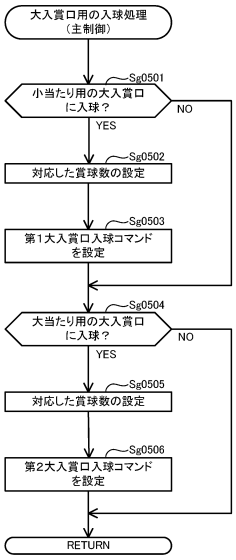
【図２２３】



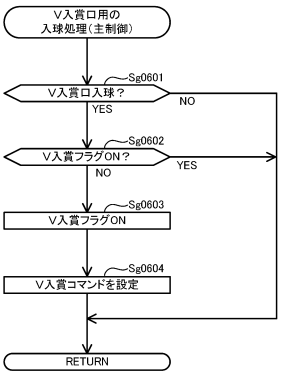
【図２２４】



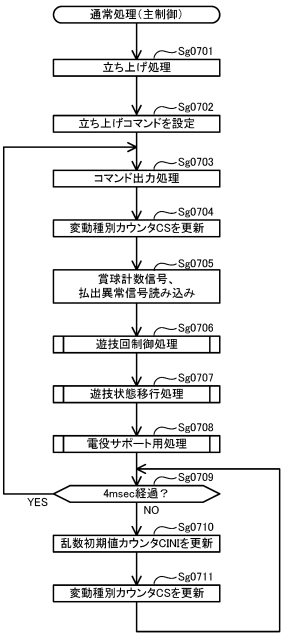
【図２２５】



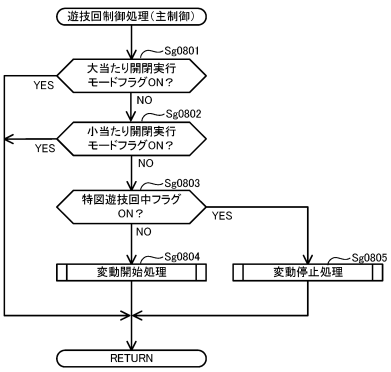
【図２２６】



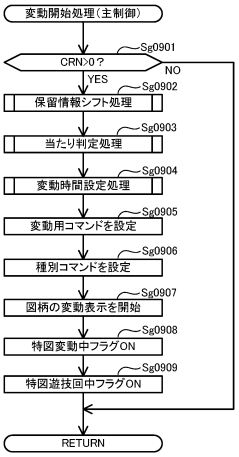
【図２２７】



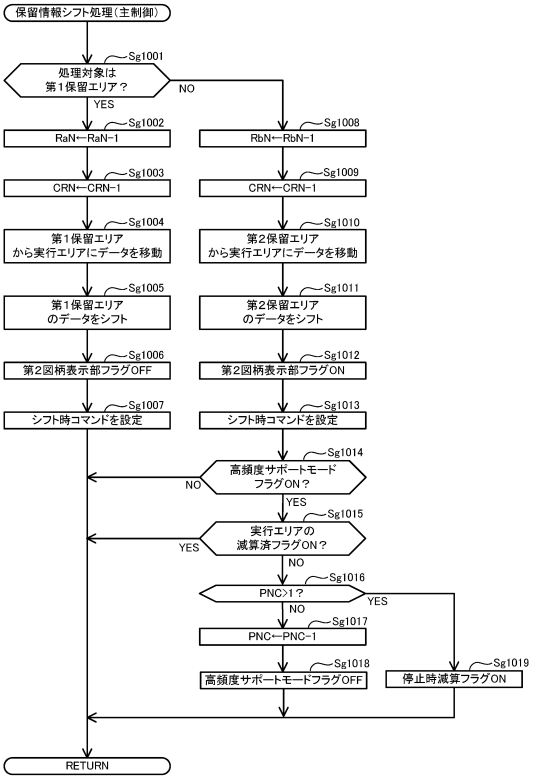
【図２２８】



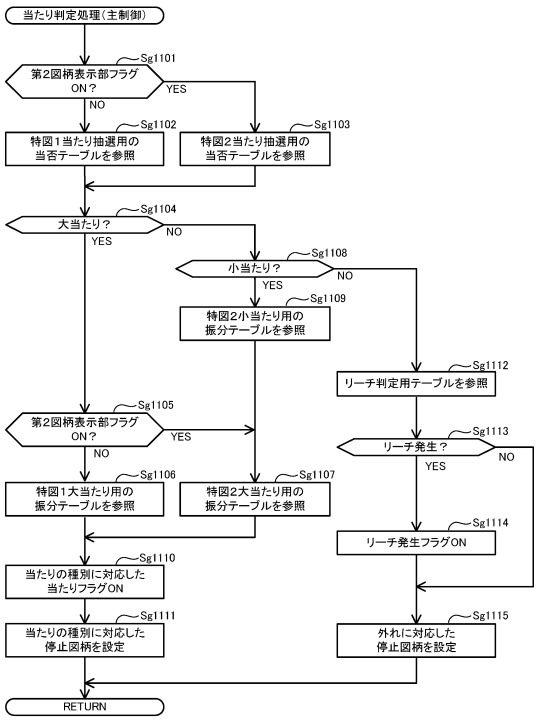
【図２２９】



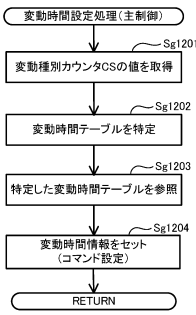
【図２３０】



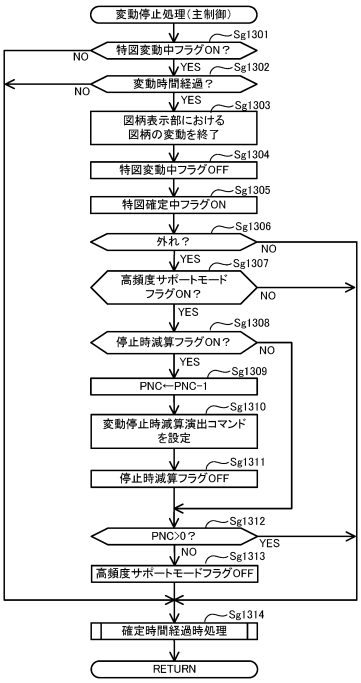
【図２３１】



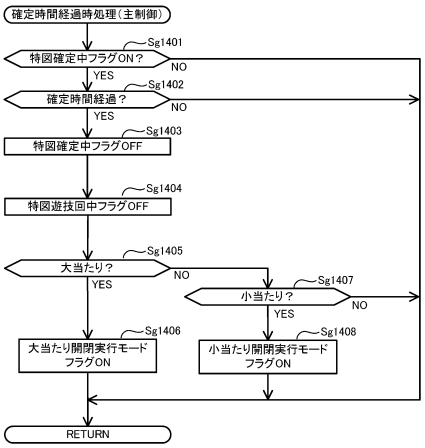
【図２３２】



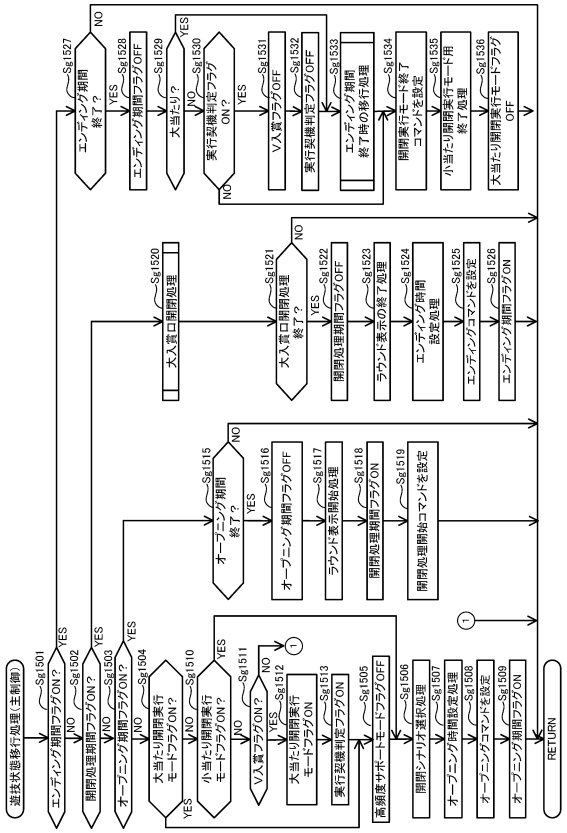
【図２３３】



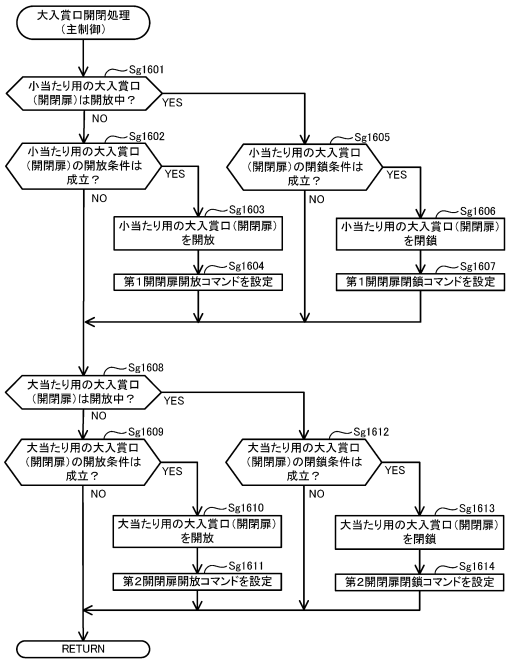
【図２３４】



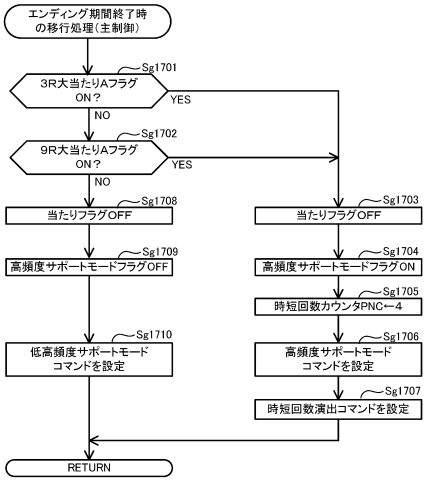
【図２３５】



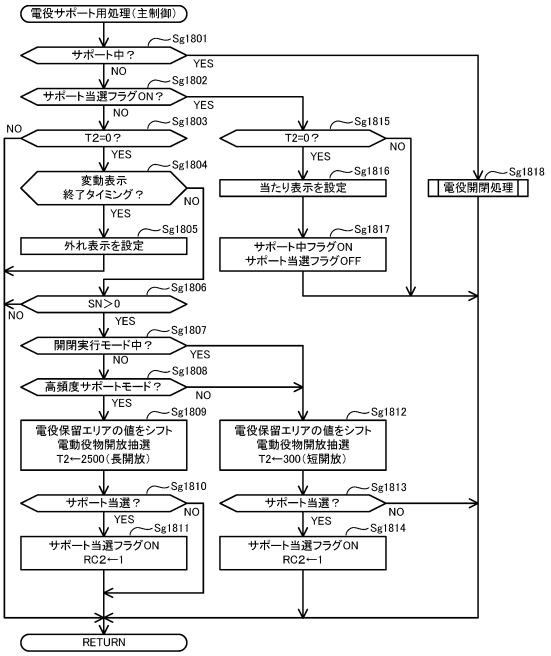
【図２３６】



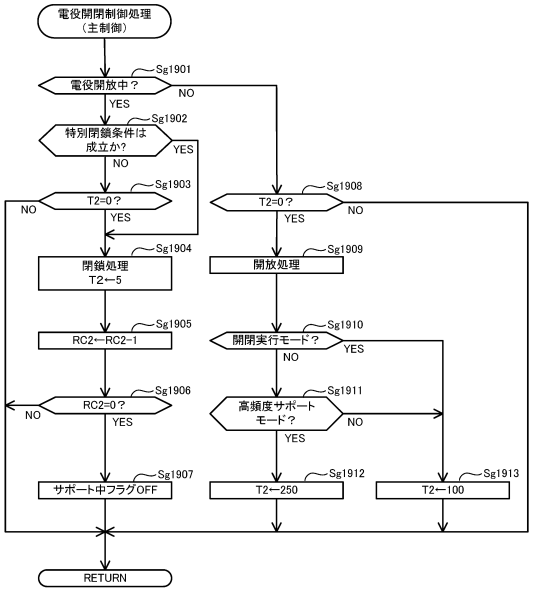
【図２３７】



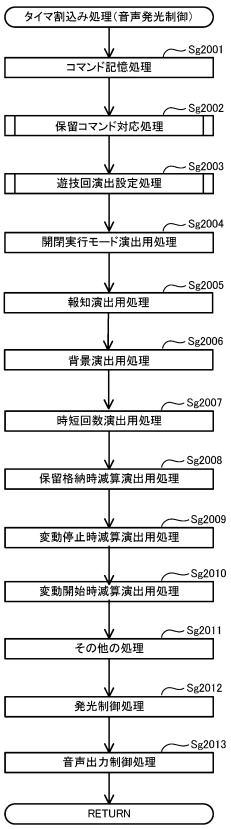
【図２３８】



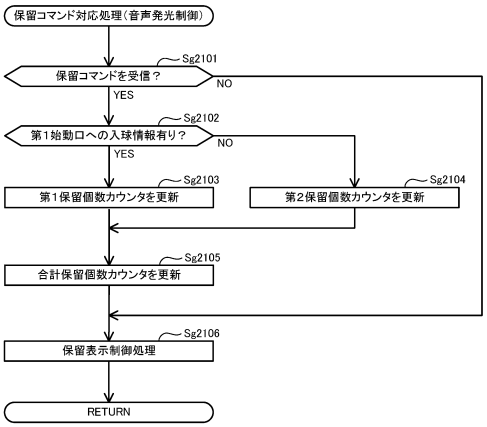
【図２３９】



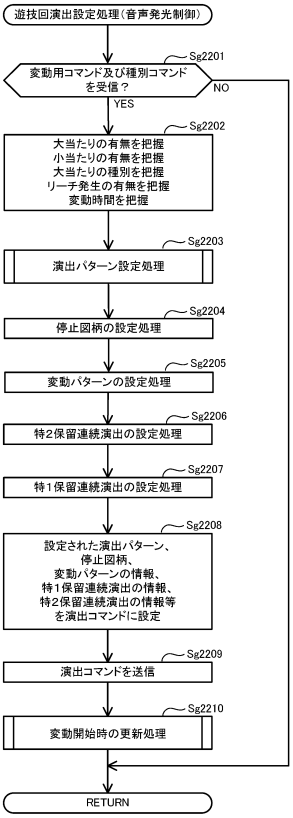
【図２４０】



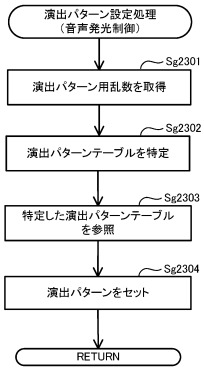
【図２４１】



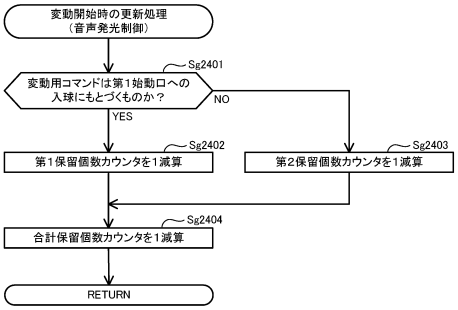
【図２４２】



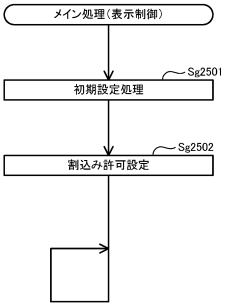
【図２４３】



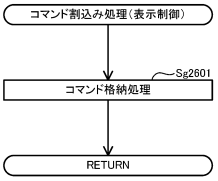
【図２４４】



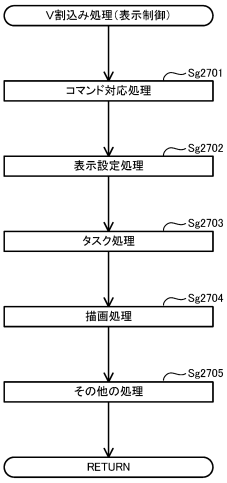
【図２４５】



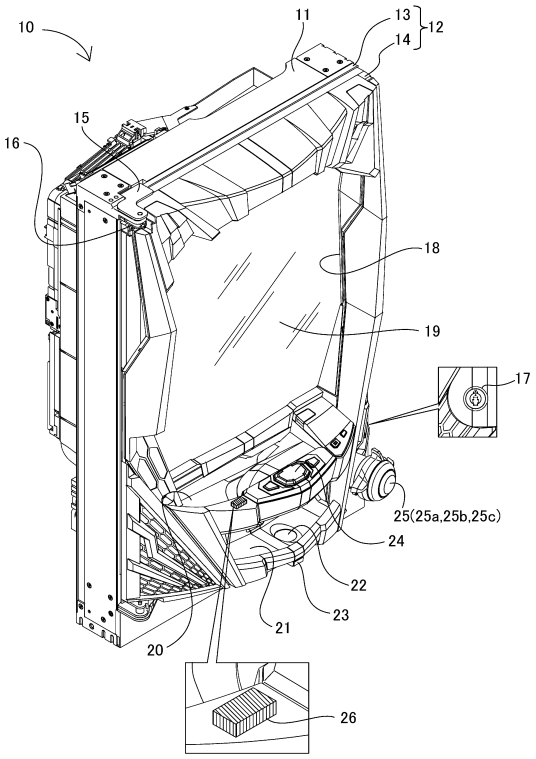
【図２４６】



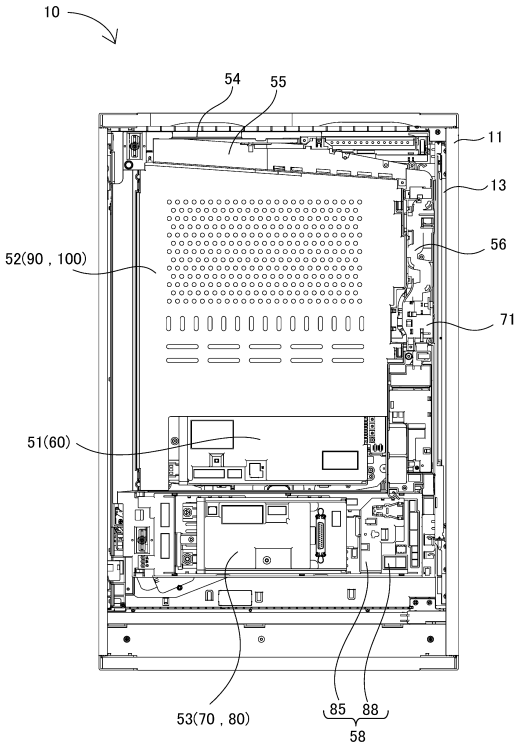
【図２４７】



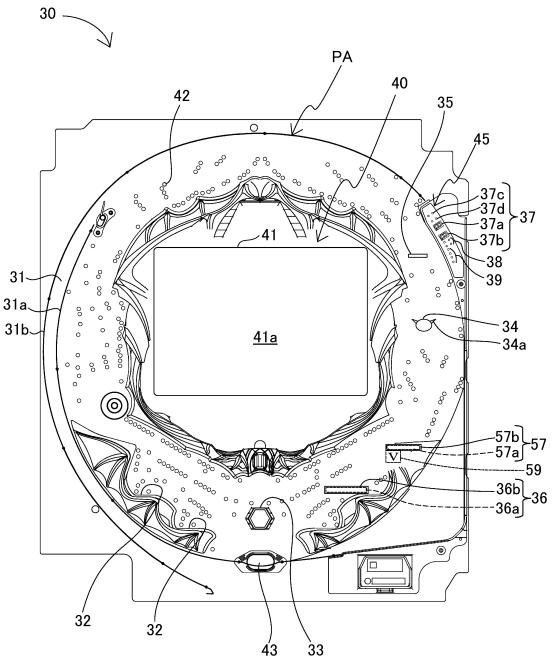
【図２４８】



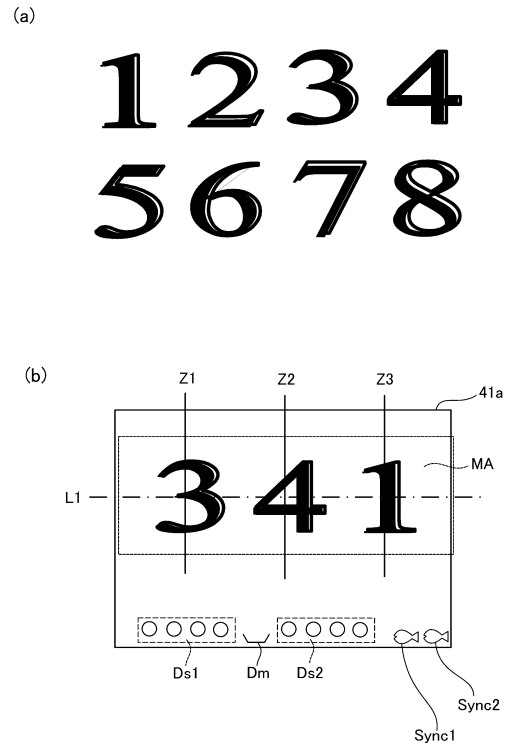
【図２４９】



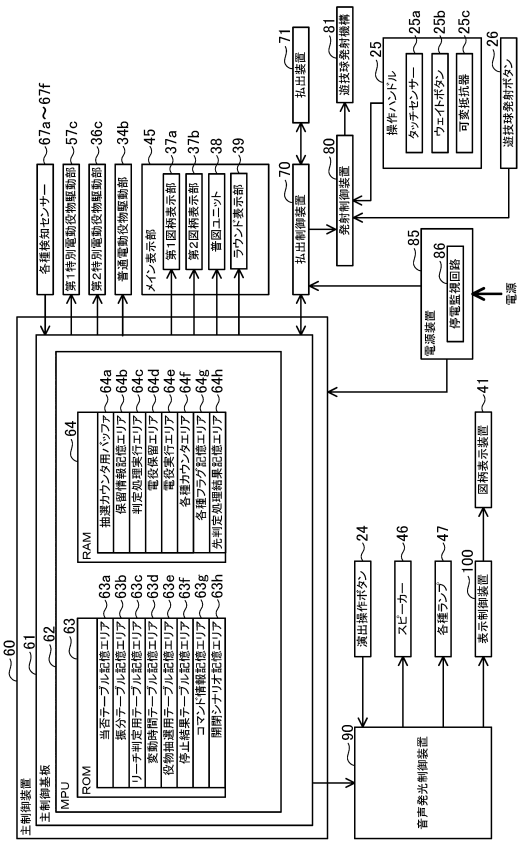
【図２５０】



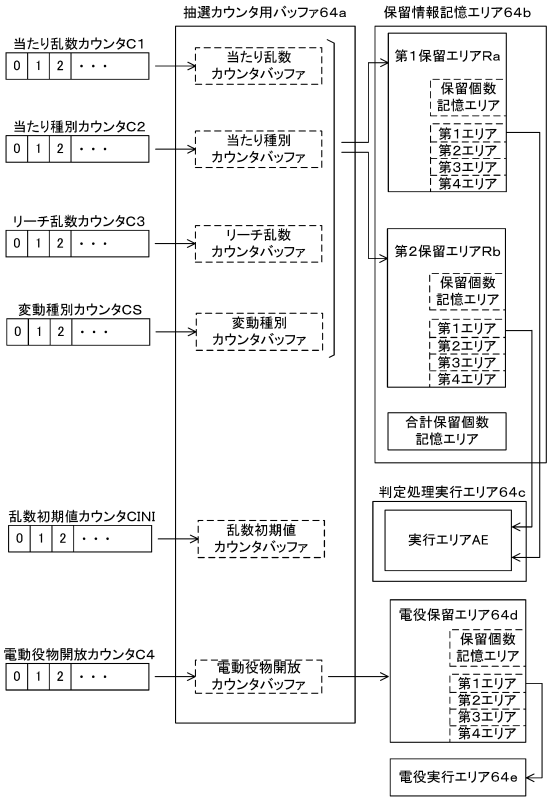
【図２５１】



【図２５２】



【図２５３】



【図２５４】

特図１当たり抽選用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1（0～3849）	当否結果	大当たりの当選確率
0～11	大当たり	1／320．8
12～3849	外れ	

【図２５５】

（a）

特図２当たり抽選用の当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3849）	当否結果	当選確率
0～11	大当たり	大当たり＝1／320．8 小当たり＝1／7．9 時短図柄＝1／5
12～499	小当たり	
500～1269	時短図柄	
1270～3849	外れ	

（b）

特図２当たり抽選用の当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3849）	当否結果	当選確率
0～11	大当たり	大当たり＝1／320．8 小当たり＝1／7．9
12～499	小当たり	
500～3849	外れ	

【図２５６】

（a）

特図１大当たり用の振分テーブル

当たり種別カウンタC2（0～99）	振分結果	開閉制御の対象	付与される遊技状態
0～99	4R大当たり	第2特別電動役物	高サポ（A時短）状態（低頻度サポートモードの場合に遊技回1回まで高頻度サポートモード（C時短）の場合に遊技回7回まで）

（b）

特図２大当たり用の振分テーブル
（特図２当たり抽選で大当たり当選時または
特図２当たり抽選で小当たりしてV入賞時）

当たり種別カウンタC2（0～99）	振分結果	開閉制御の対象	付与される遊技状態
0～49	4R大当たり	第2特別電動役物	高サポ（A時短）状態（遊技回7回まで）
50～99	15R大当たり	第2特別電動役物	高サポ（A時短）状態（遊技回7回まで）

【図２５７】

特図2小当たり用の振分テーブル
（特図2当たり抽選で小当たり時）

当たり種別カウンタC2（0～99）	振分結果	開閉制御の対象
0～99	1R小当たり	第1特別電動役物

【図２５８】

特図2時短図柄用の振分テーブル
（特図2当たり抽選で時短図柄に当選した時）

当たり種別カウンタC2（0～99）	振分結果（時短図柄の種別）	開閉制御の対象	付与される遊技状態
0～39	C時短α	なし	高サポ（C時短）状態（遊技回30回まで）
40～69	C時短β	なし	高サポ（C時短）状態（遊技回40回まで）
70～99	C時短γ	なし	高サポ（C時短）状態（遊技回50回まで）

【図２５９】

(a)

普通電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0	電役短開放
1～465	外れ

(b)

普通電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード（C時短）用）

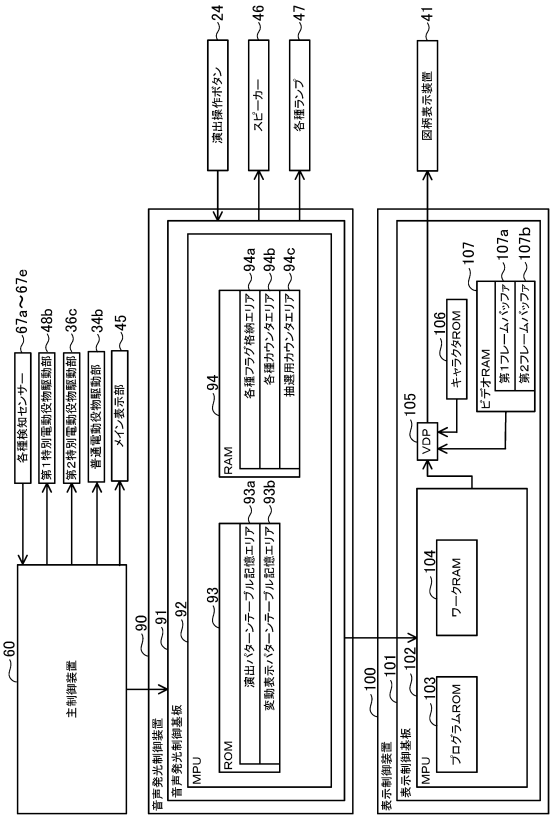
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役微増短開放
2～465	外れ

(c)

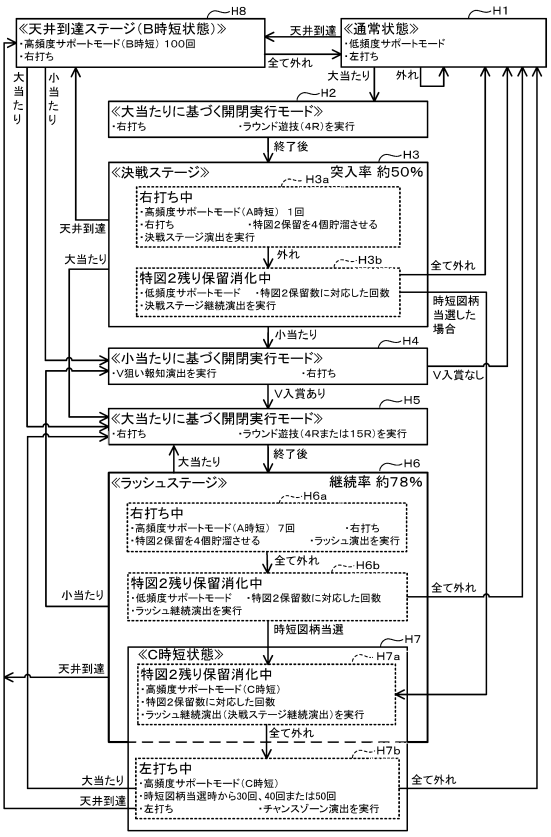
普通電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード（A時短）、高頻度サポートモード（B時短）兼用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役長開放
462～465	外れ

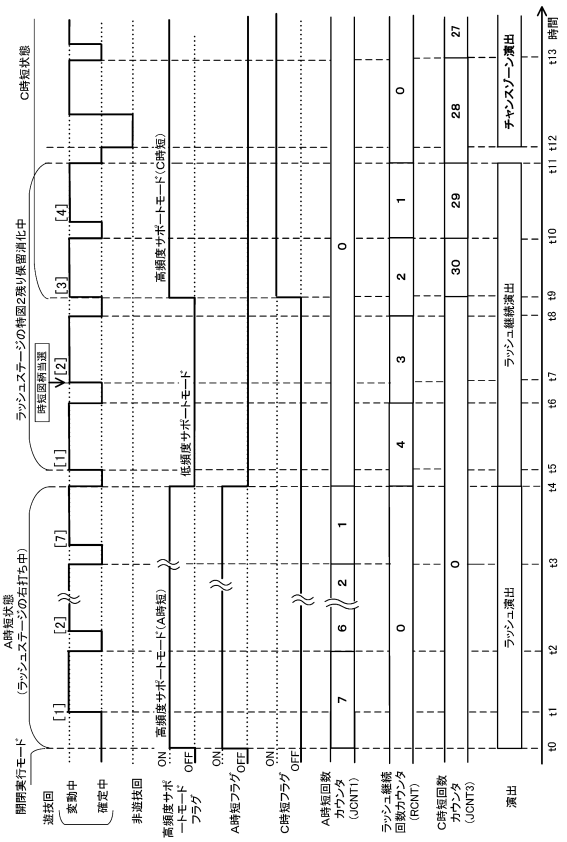
【図２６０】



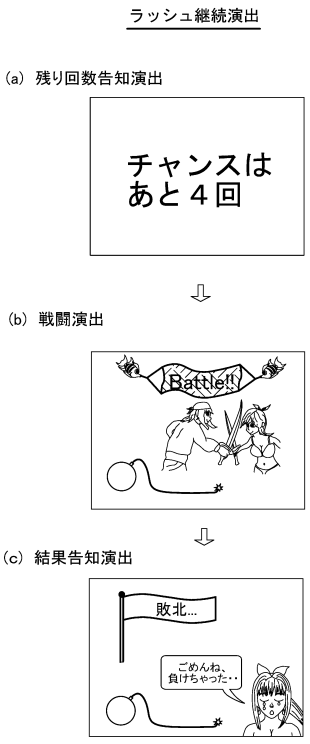
【図２６１】



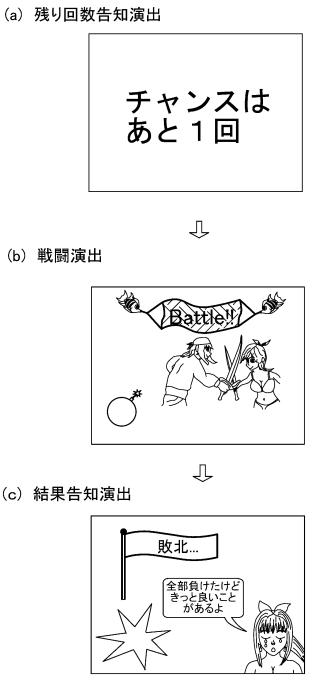
【図２６２】



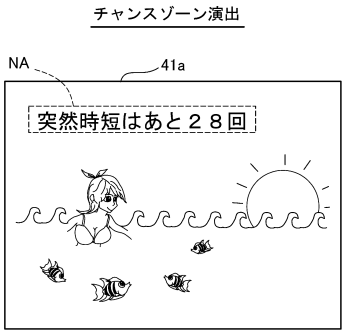
【図２６３】



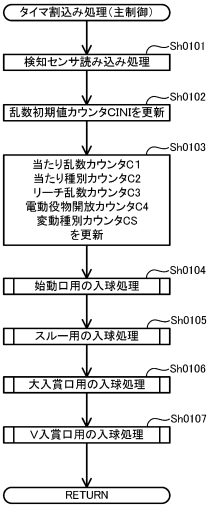
【図２６４】



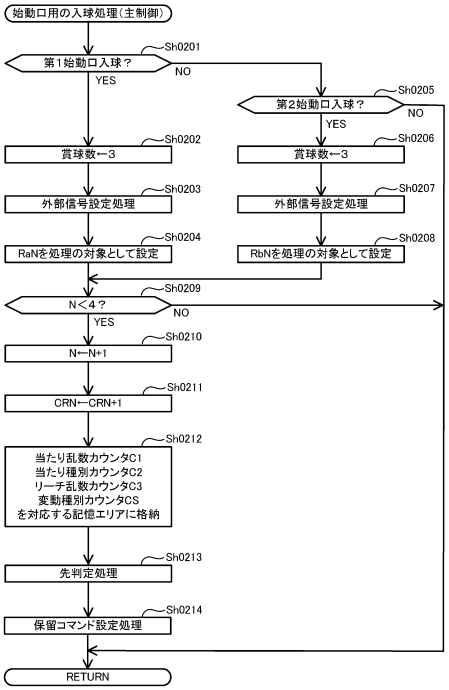
【図２６５】



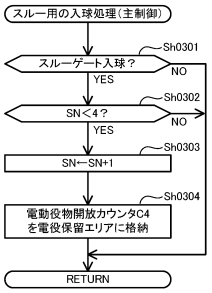
【図２６６】



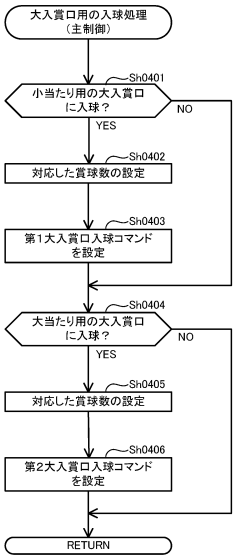
【図２６７】



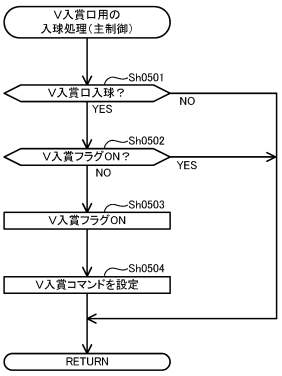
【図２６８】



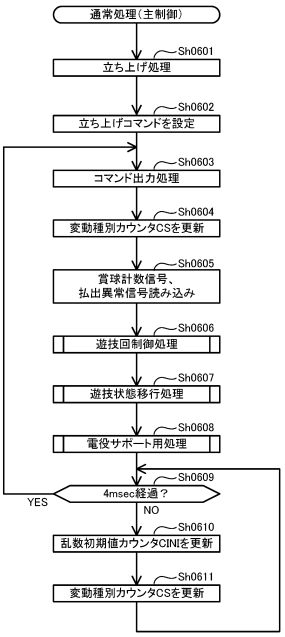
【図２６９】



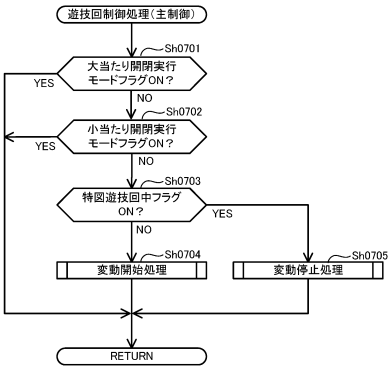
【図２７０】



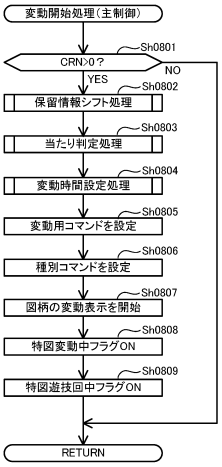
【図２７１】



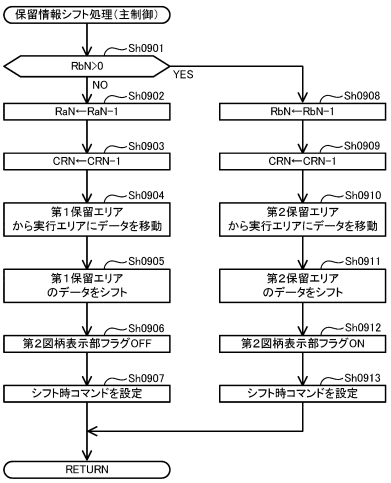
【図２７２】



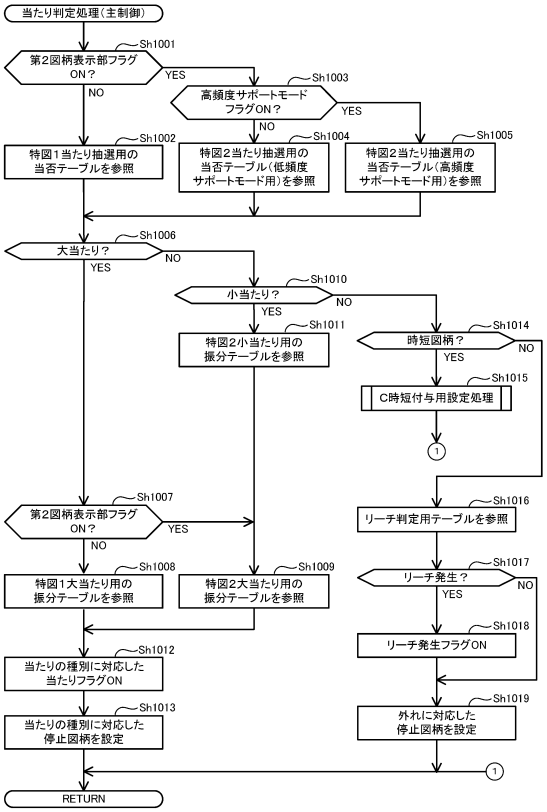
【図２７３】



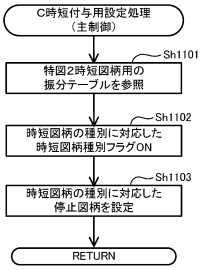
【図２７４】



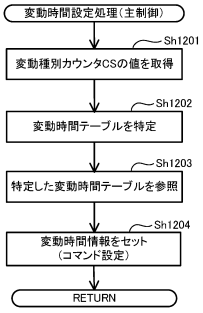
【図２７５】



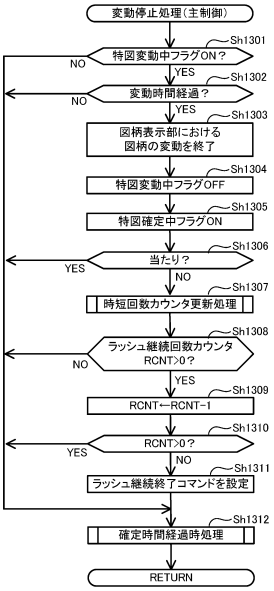
【図２７６】



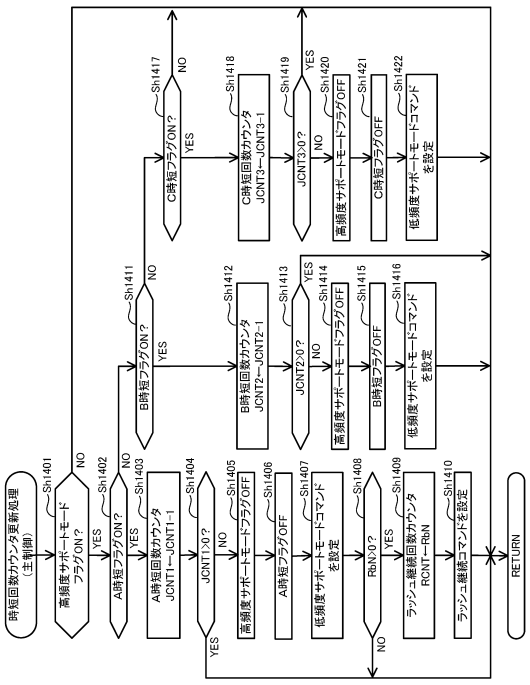
【図２７７】



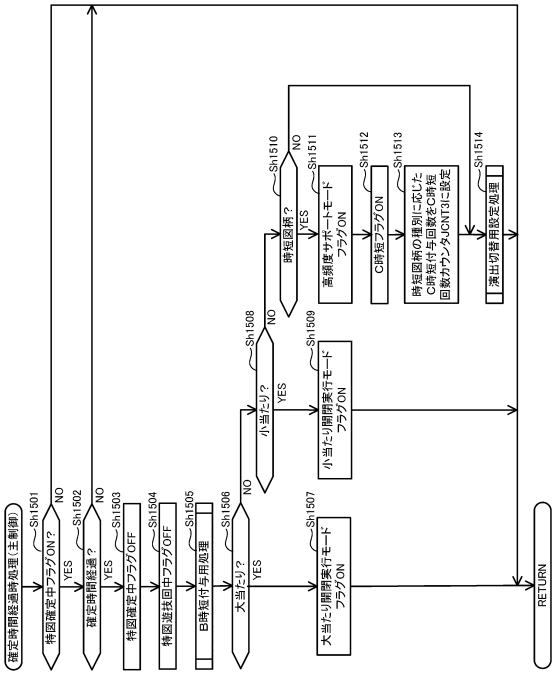
【図２７８】



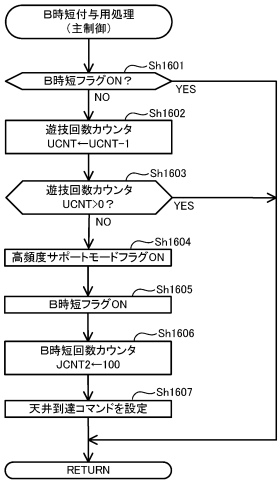
【図２７９】



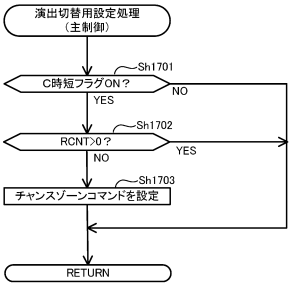
【図２８０】



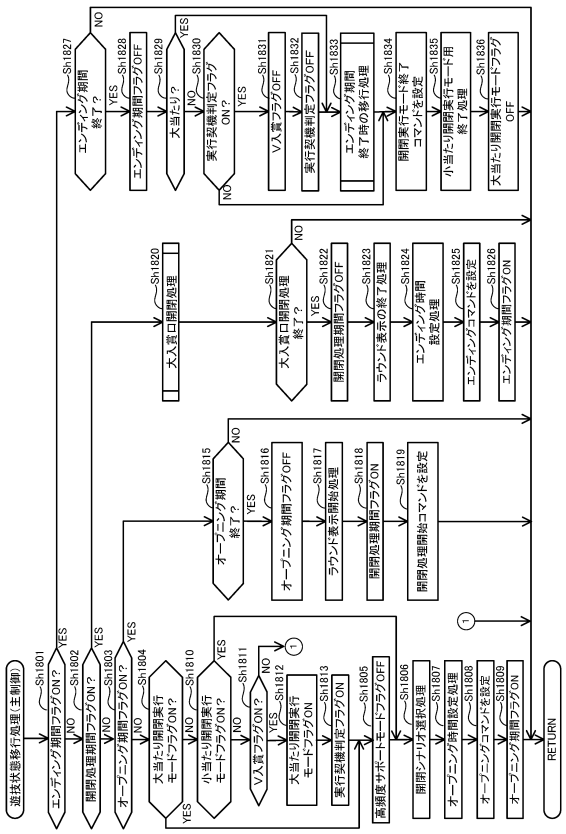
【図２８１】



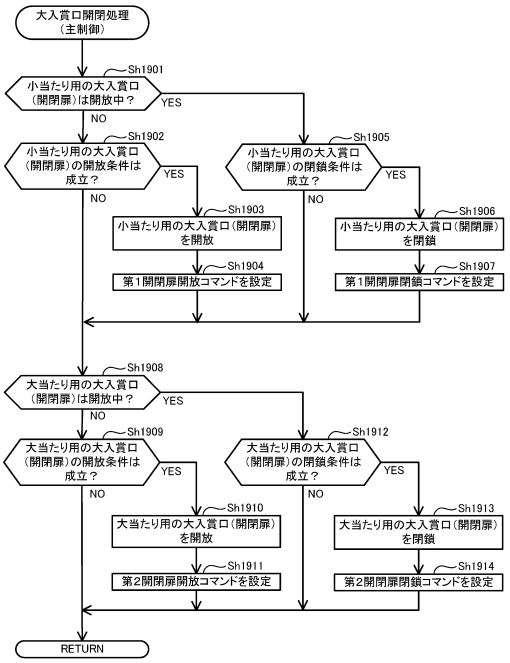
【図２８２】



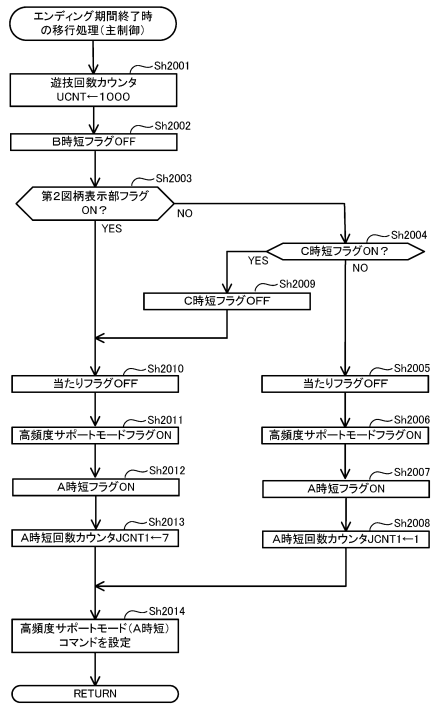
【図２８３】



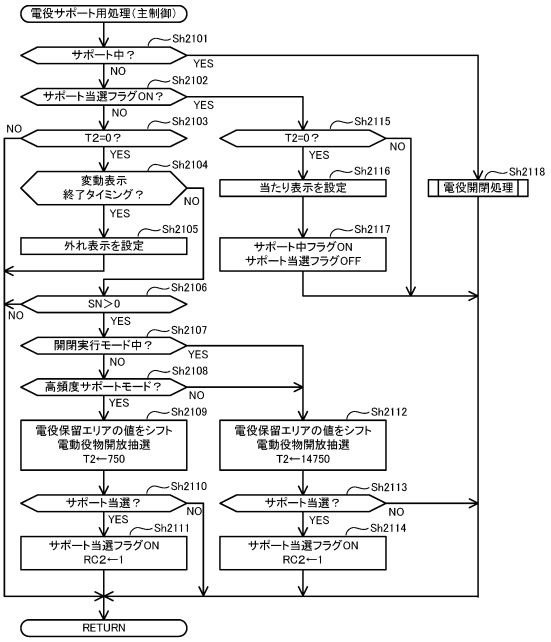
【図２８４】



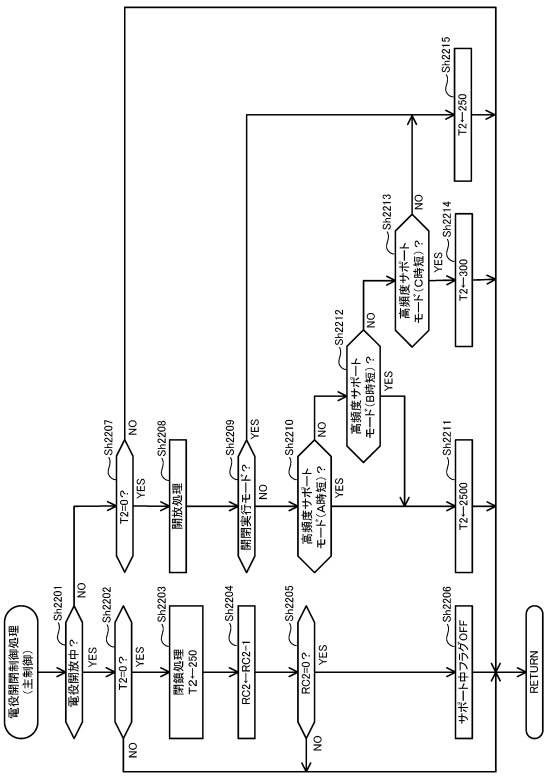
【図２８５】



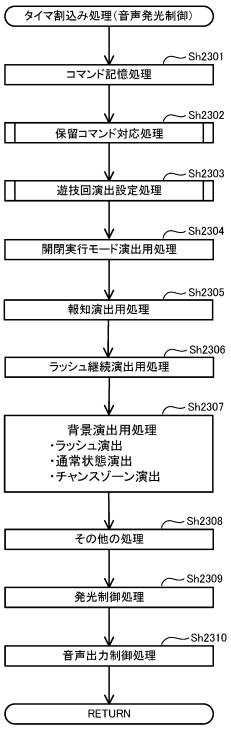
【図２８６】



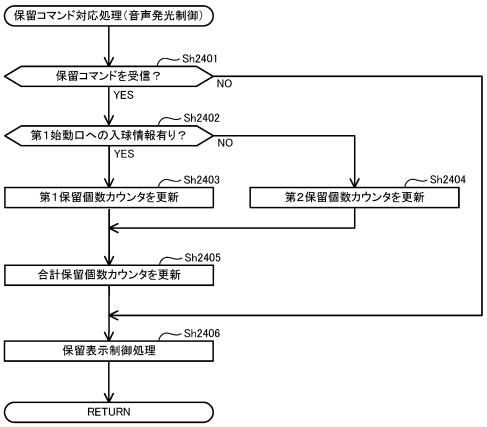
【図２８７】



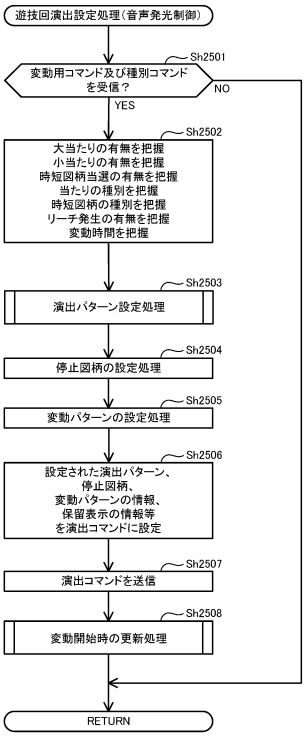
【図２８８】



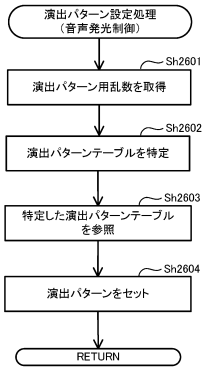
【図２８９】



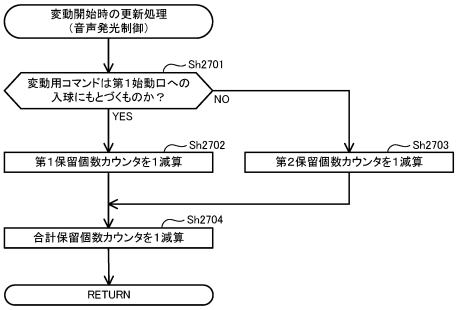
【図２９０】



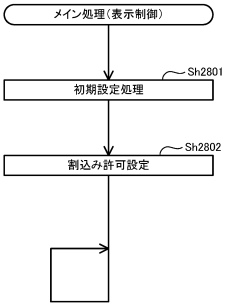
【図２９１】



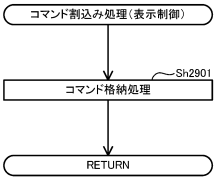
【図２９２】



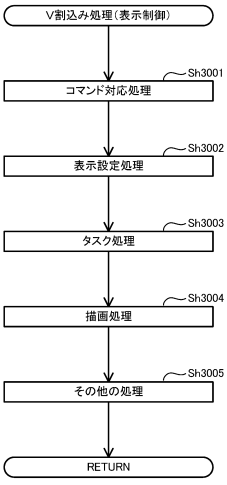
【図２９３】



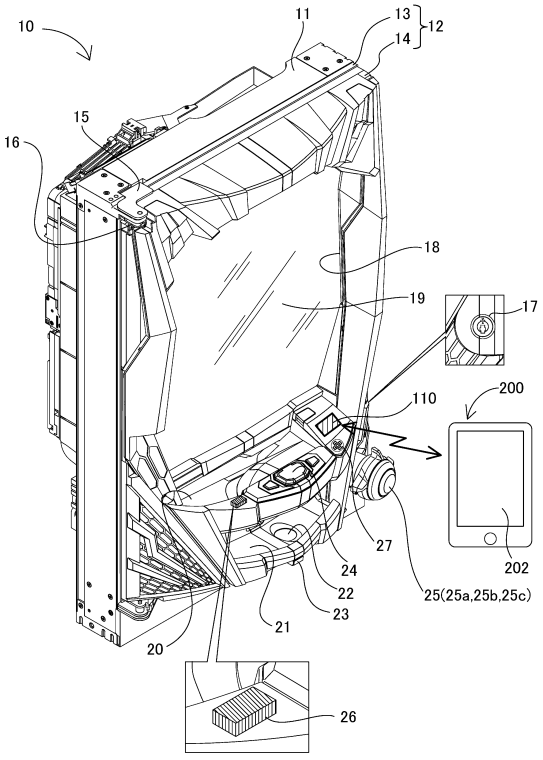
【図２９４】



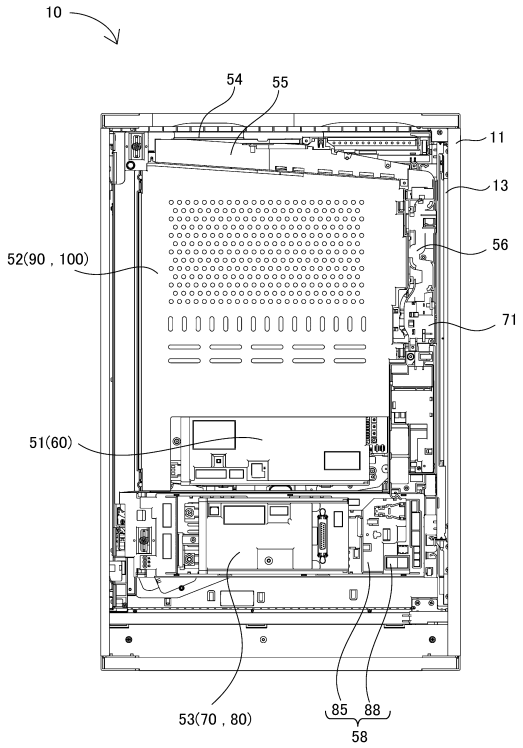
【図２９５】



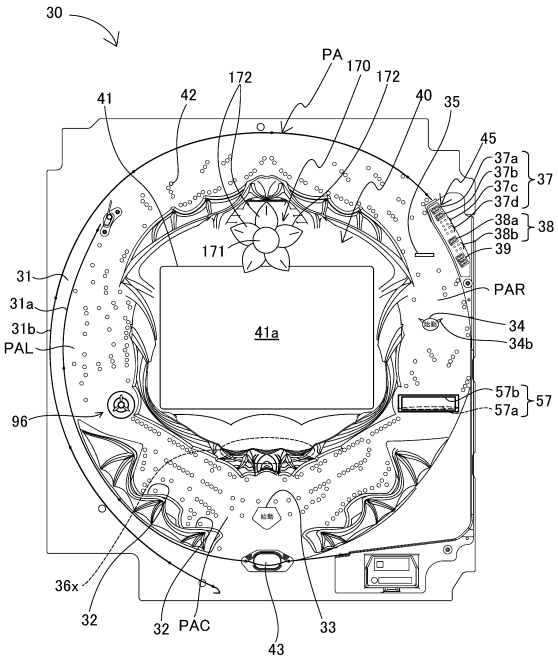
【図２９６】



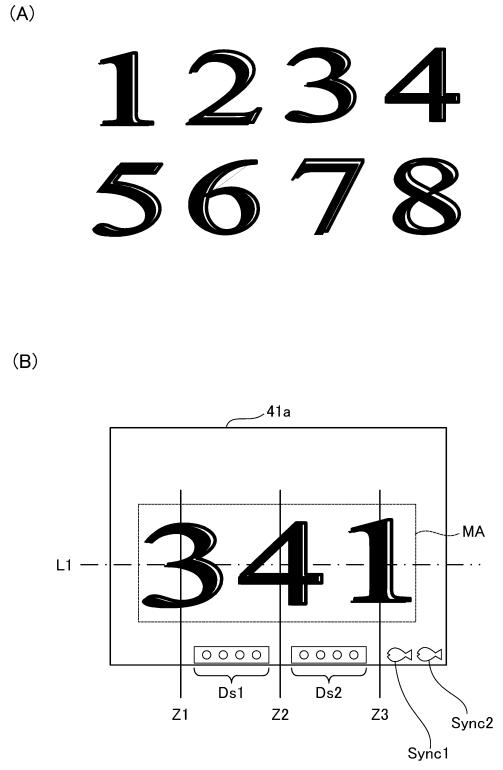
【図２９７】



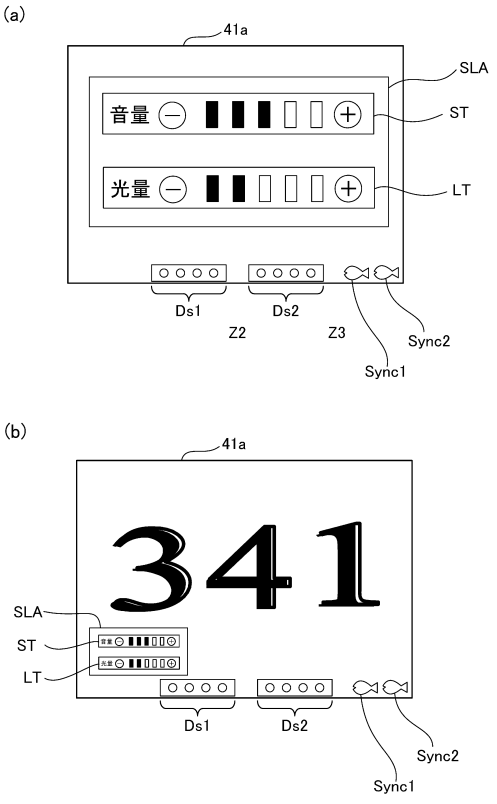
【図２９８】



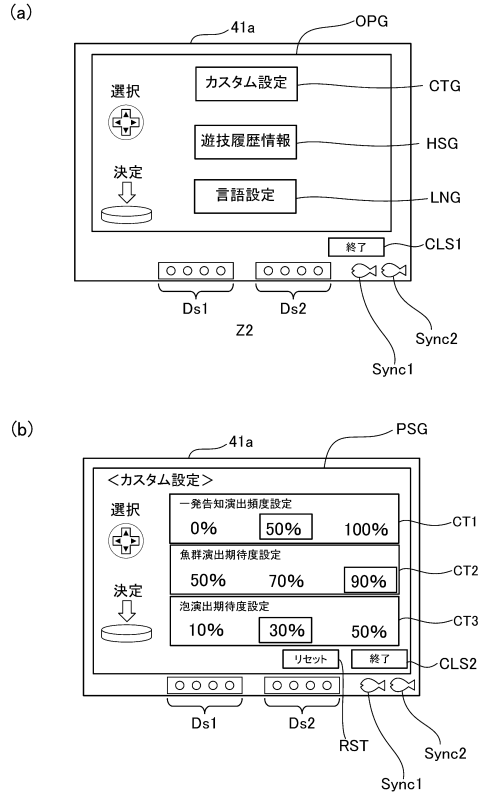
【図２９９】



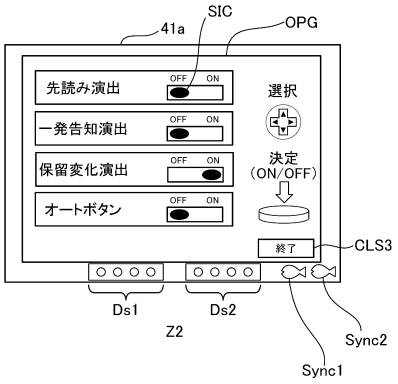
【図３００】



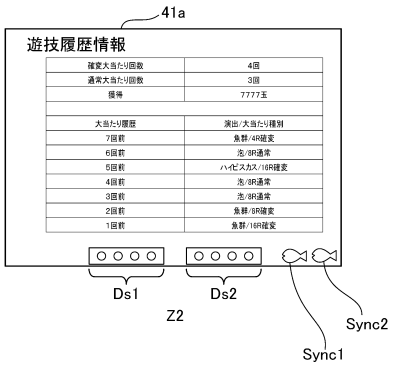
【図３０１】



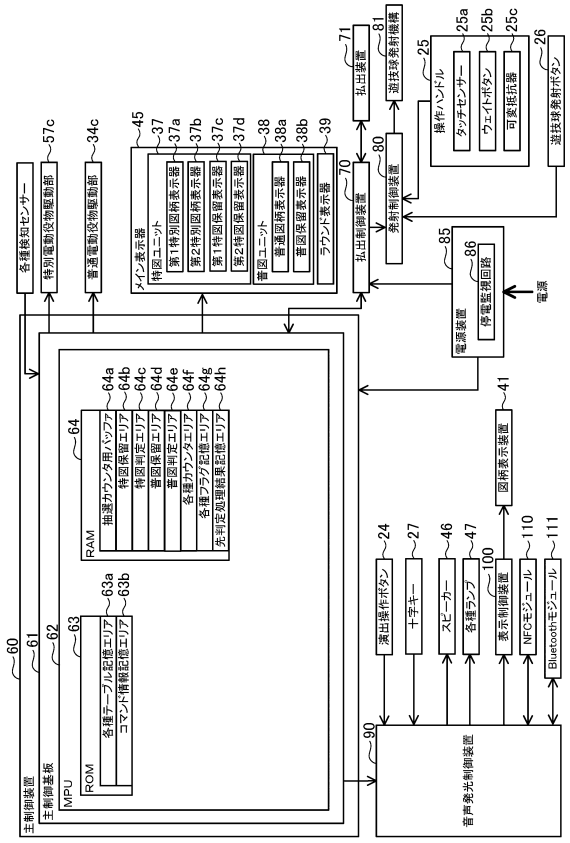
【図３０２】



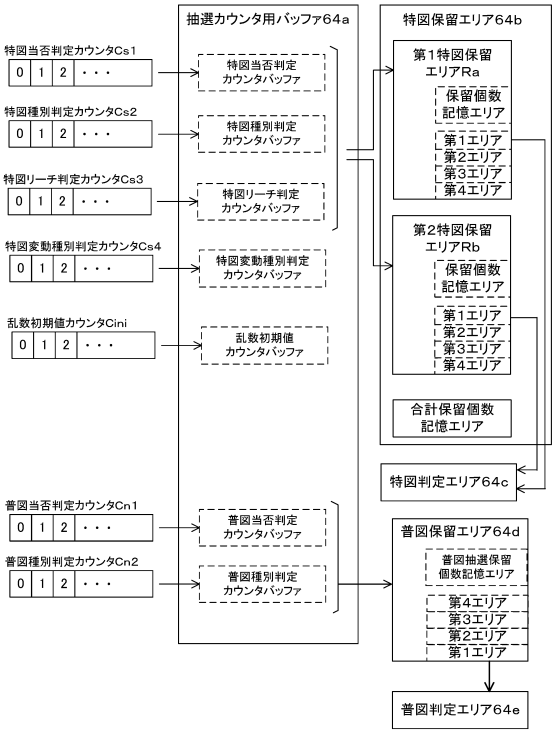
【図３０３】



【図３０４】



【図３０５】



【図３０６】

(A)

第1特図当否判定テーブル(低確率モード用)

特図当否判定カウンタCs1(0～65535)	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～204	特図大当たり	1/319.7
205～65535	特図外れ	

(B)

第2特図当否判定テーブル(低確率モード用)

特図当否判定カウンタCs1(0～65535)	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～204	特図大当たり	1/319.7
205～65535	特図外れ	

(C)

第1特図当否判定テーブル(高確率モード用)

特図当否判定カウンタCs1(0～65535)	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～1728	特図大当たり	1/37.9
1729～65535	特図外れ	

(D)

第2特図当否判定テーブル(高確率モード用)

特図当否判定カウンタCs1(0～65535)	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～1728	特図大当たり	1/37.9
1729～65535	特図外れ	

【図３０７】

(A)

第1特図種別判定テーブル

特図当否判定結果	特図種別判定カウンタCs2(0～99)	特図種別判定結果	割合
特図大当たり	0～19	特別図柄A(16R確変大当たり)	特図大当たりの20%
	20～39	特別図柄B(8R確変大当たり)	特図大当たりの20%
	40～59	特別図柄C(4R確変大当たり)	特図大当たりの20%
	60～99	特別図柄D(8R通常大当たり)	特図大当たりの40%
特図外れ	0～99	特別図柄Z(外れ)	特図外れの100%

(B)

第2特図種別判定テーブル

特図当否判定結果	特図種別判定カウンタCs2(0～99)	特図種別判定結果	割合
特図大当たり	0～51	特別図柄A(16R確変大当たり)	特図大当たりの52%
	52～55	特別図柄B(8R確変大当たり)	特図大当たりの4%
	56～59	特別図柄C(4R確変大当たり)	特図大当たりの4%
	60～99	特別図柄D(8R通常大当たり)	特図大当たりの40%
特図外れ	0～99	特別図柄Z(外れ)	特図外れの100%

【図３０８】

特電開閉パターン選択テーブル

特別図柄の種別	選択される特電開閉パターンの種別	設定される特電開閉シナリオ	特電開閉シナリオの内容 開閉制御の対象	特電オープニング期間	ラウンド数	1ラウンドの開放回数	特電開閉期間 1ラウンドの終了条件 基本開放時間	特電開閉期間 1ラウンドの終了条件 基本入球個数	開錠期間(特電ハンター入球期間)	特電エンディング期間
特別図柄A(16R確変大当たり)	特電開閉パターンA	特電開閉シナリオA	特別電動役物	3.0秒	16R	1回	29.0秒	10個	2.0秒	3.0秒
特別図柄B(8R確変大当たり)	特電開閉パターンB	特電開閉シナリオB	特別電動役物	3.0秒	8R	1回	29.0秒	10個	2.0秒	3.0秒
特別図柄C(4R確変大当たり)	特電開閉パターンC	特電開閉シナリオC	特別電動役物	3.0秒	4R	1回	29.0秒	10個	2.0秒	3.0秒
特別図柄D(8R通常大当たり)	特電開閉パターンD	特電開閉シナリオD	特別電動役物	3.0秒	8R	1回	29.0秒	10個	2.0秒	3.0秒

【図３０９】

(A)

普図当否判定テーブル（低頻度サポートモード用）

普図当否判定 カウンタCn1（0～65535）	普図当否判定結果	普図当たりの当選確率
0～2	普図当たり	1/21845.66
3～65535	普図外れ	

(B)

普図当否判定テーブル（高頻度サポートモード用）

普図当否判定 カウンタCn1（0～65535）	普図当否判定結果	普図当たりの当選確率
0～65534	普図当たり	1/1.0000153
65535	普図外れ	

【図３１０】

普図種別判定テーブル

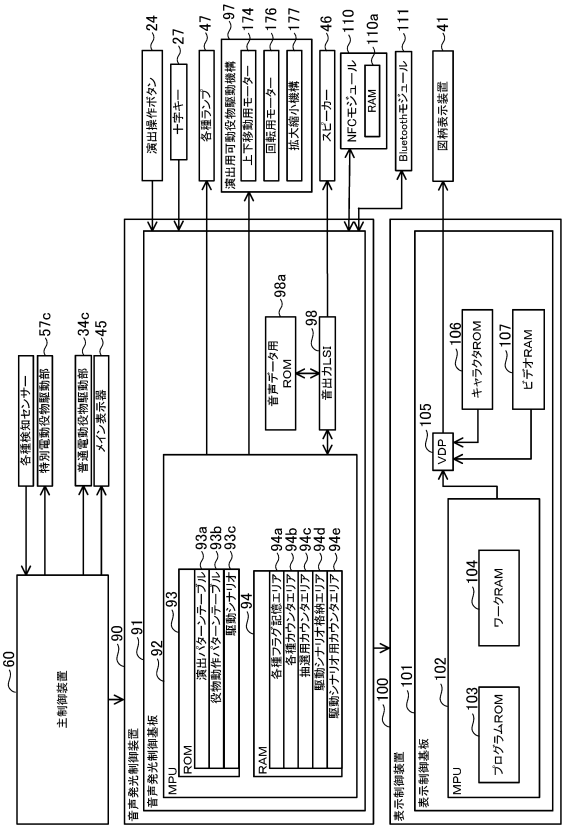
普図当否判定結果	普図種別判定 カウンタCn2（0～99）	普図種別判定結果	割合
普図当たり	0～49	普通図柄A（普図当たりA）	普図当たりの50%
	49～99	普通図柄B（普図当たりB）	普図当たりの50%
普図外れ	0～99	普通図柄Z（普図外れ）	普図外れの100%

【図３１１】

普電開閉シナリオ選択テーブル

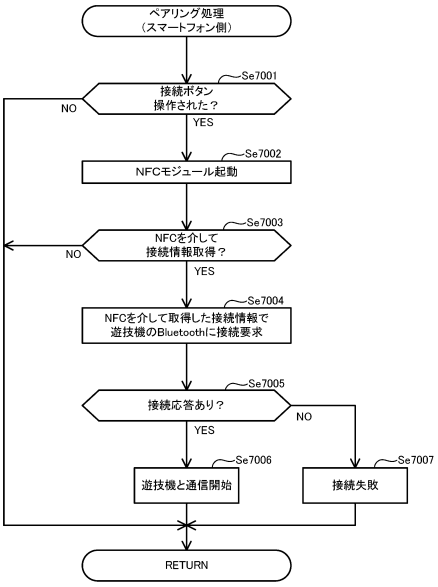
普通図柄の種別	選択される 普電開閉シナリオの 種別	普電開閉シナリオの内容					
		開閉制御の 対象	普電オープニング期間	普電開閉時間			普電エンディング期間
				開放回数	1開放中の開放時間	閉鎖時間（普電インターバル期間）	総開放時間	
普通図柄A（普図当たりA）	普電開閉シナリオA	普通電動役物	2.0秒	1回	0.8秒	なし	0.8秒	2.0秒
普通図柄B（普図当たりB）	普電開閉シナリオB	普通電動役物	2.0秒	2回	0.8秒	1.0秒	1.6秒	2.0秒

【図３１２】



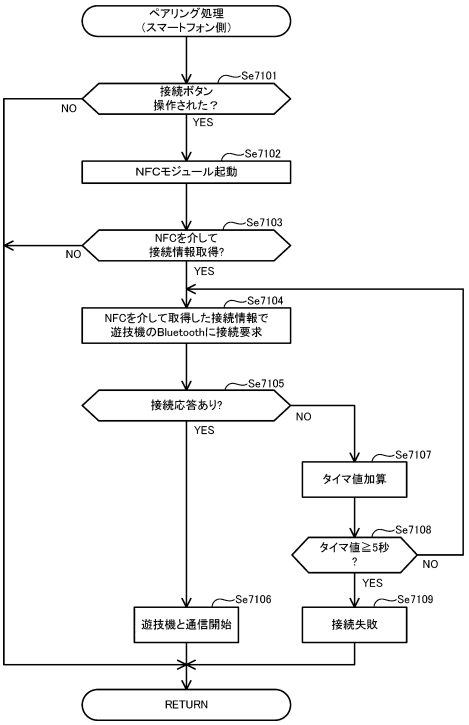
【図３１３】

処理パターン：PS1



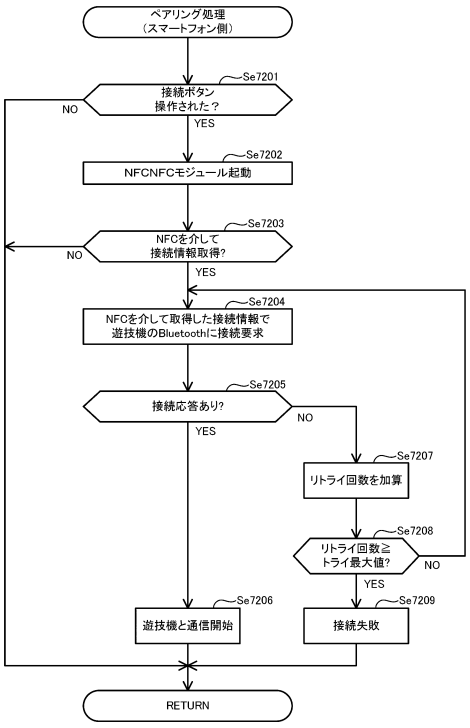
【図３１４】

処理パターン：PS2



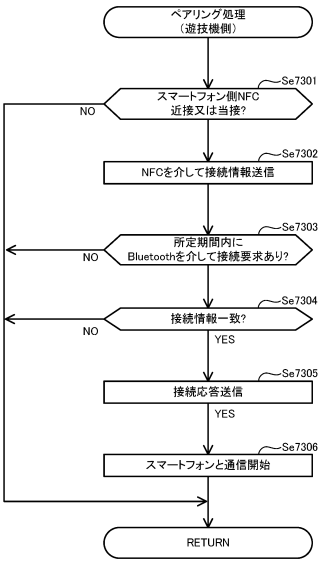
【図３１５】

処理パターン：PS3



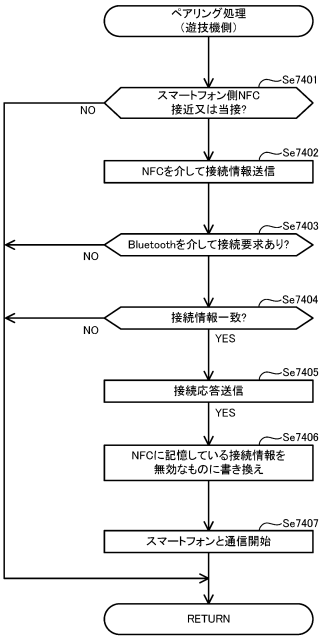
【図３１６】

処理パターン：PY1



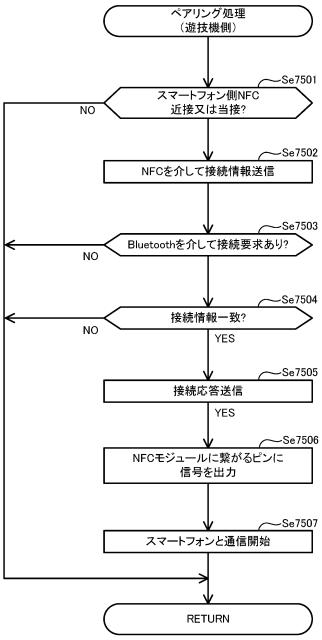
【図３１７】

処理パターン：PY2



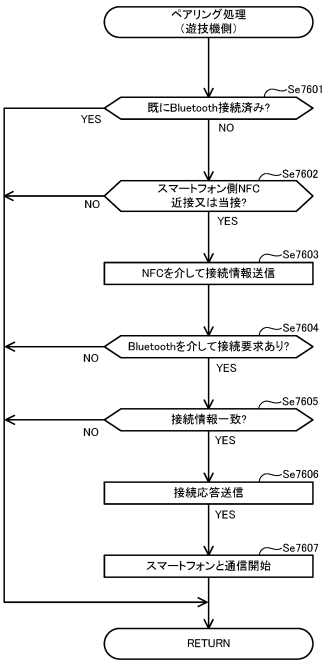
【図３１８】

処理パターン：PY3



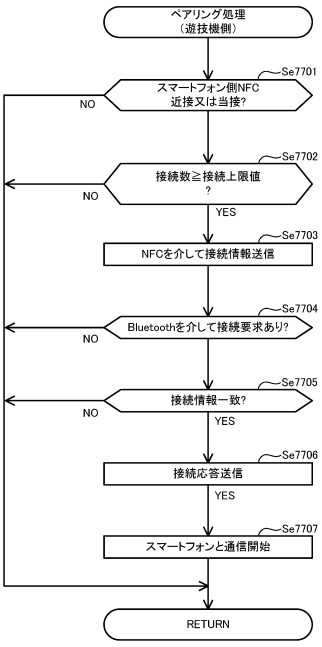
【図３１９】

処理パターン：PY4



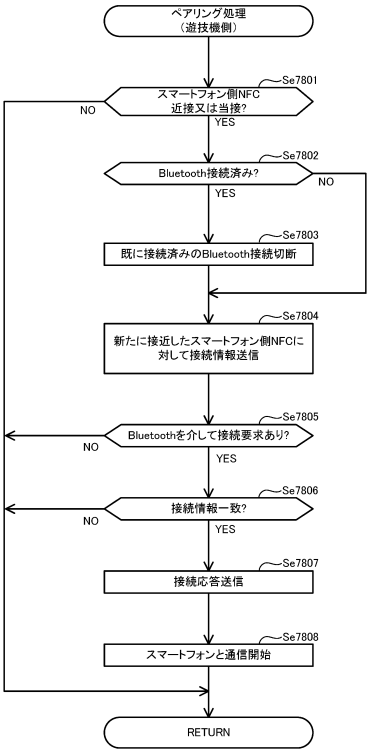
【図３２０】

処理パターン：PY5



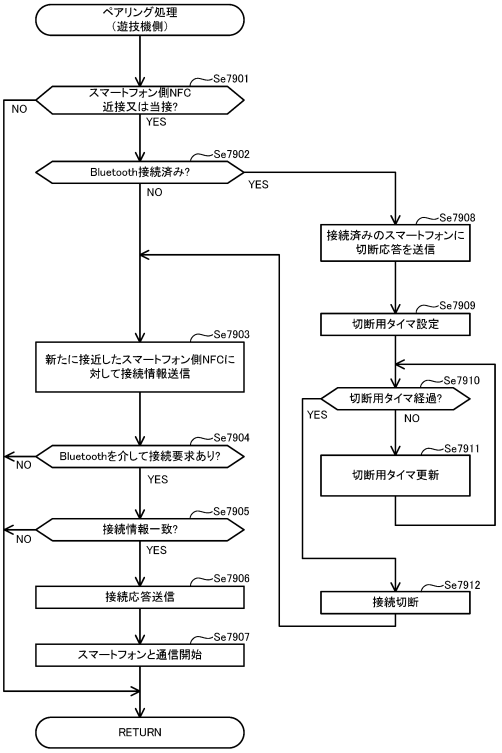
【図３２１】

処理パターン：PY6



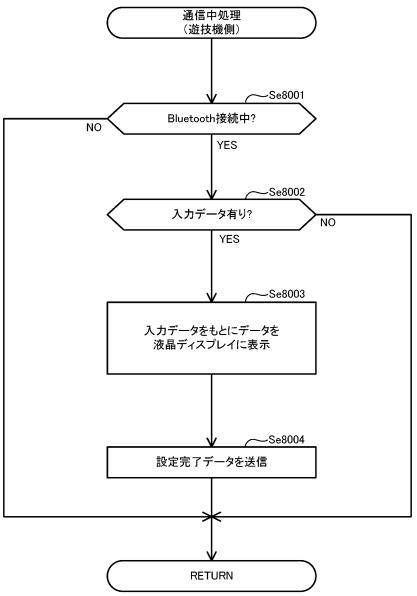
【図３２２】

処理パターン：PY7



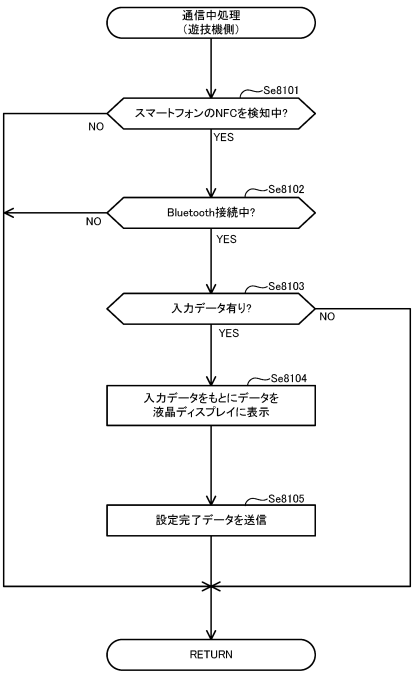
【図３２３】

処理パターン：CY1



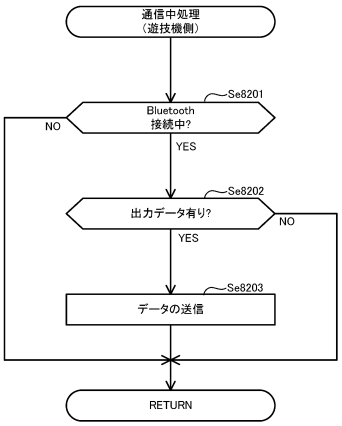
【図３２４】

処理パターン：CY2



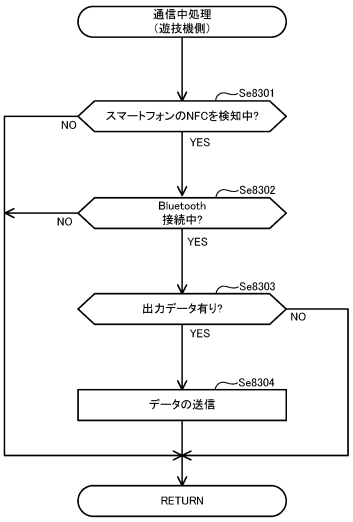
【図３２５】

処理パターン：CY3



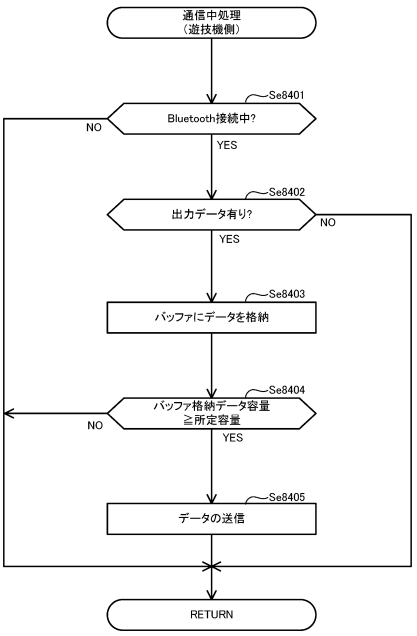
【図３２６】

処理パターン：CY4



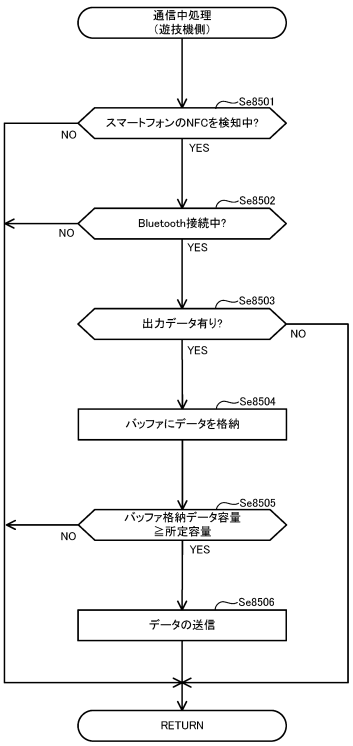
【図３２７】

処理パターン：CY5



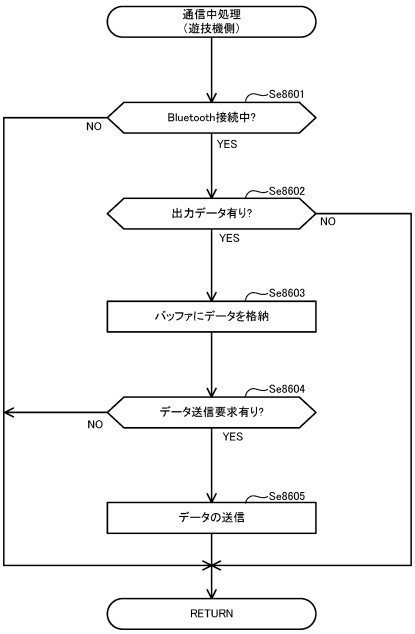
【図３２８】

処理パターン：CY6



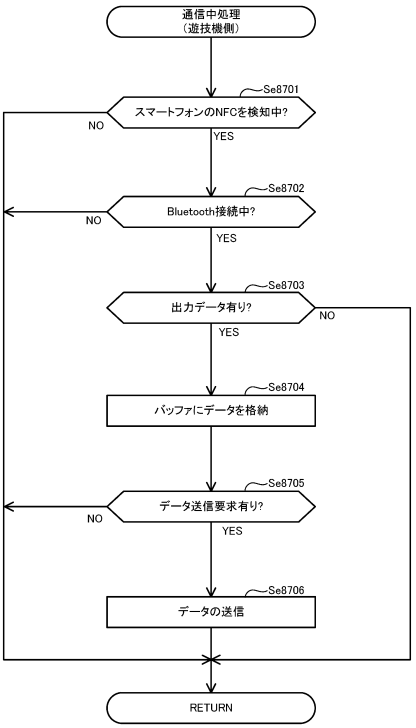
【図３２９】

処理パターン：CY7



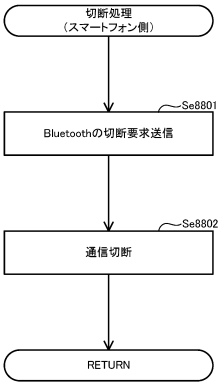
【図３３０】

処理パターン：CY8



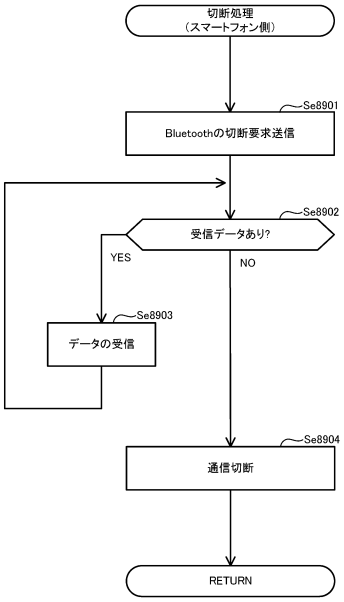
【図３３１】

処理パターン：DS1



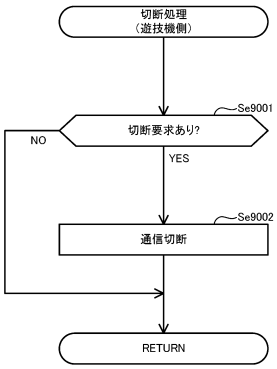
【図３３２】

処理パターン：DS2



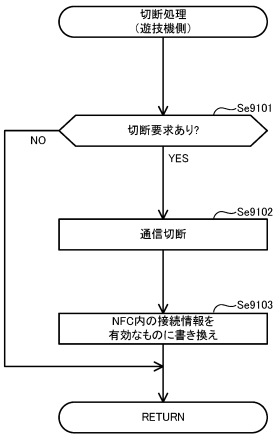
【図３３３】

処理パターン：DY1



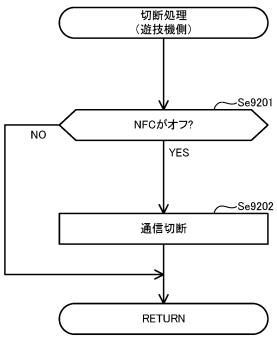
【図３３４】

処理パターン：DY2



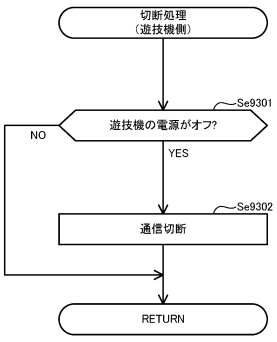
【図３３５】

処理パターン：DY3



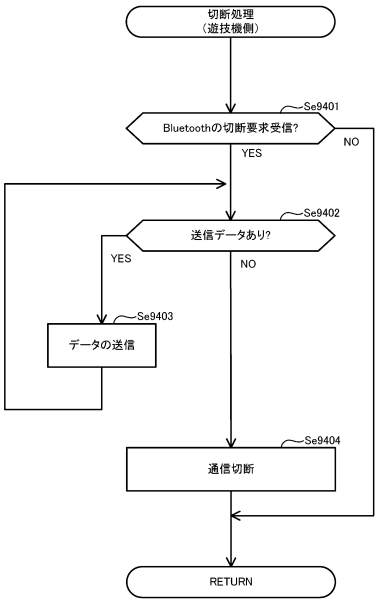
【図３３６】

処理パターン：DY4



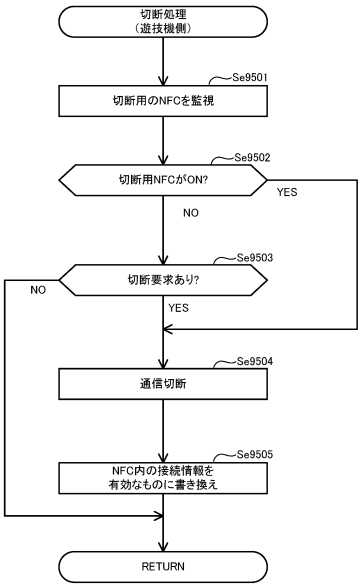
【図３３７】

処理パターン：DY5

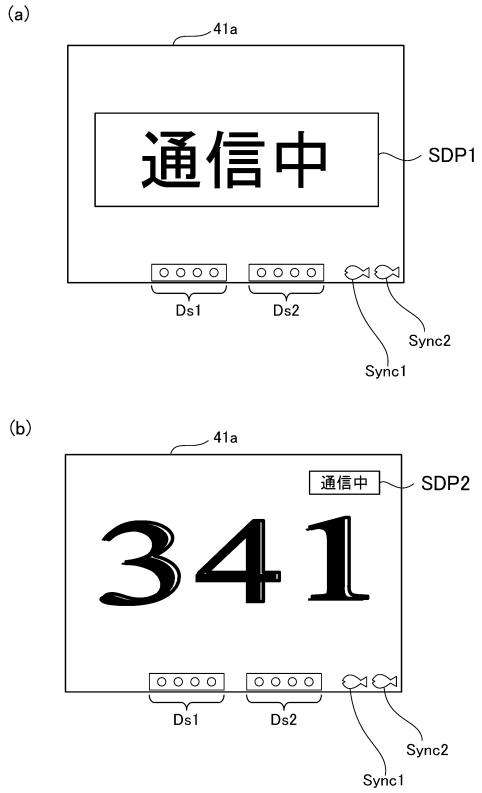


【図３３８】

処理パターン：DY6

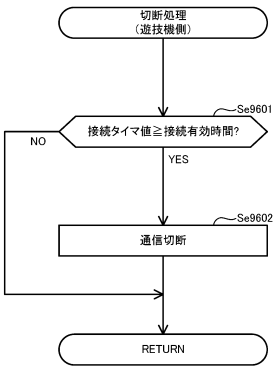


【図３３９】

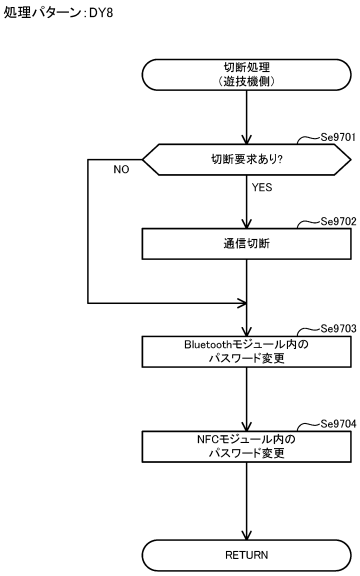


【図３４０】

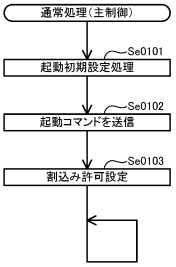
処理パターン：DY7



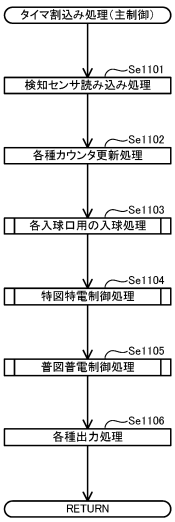
【図３４１】



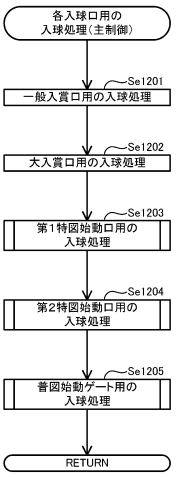
【図３４２】



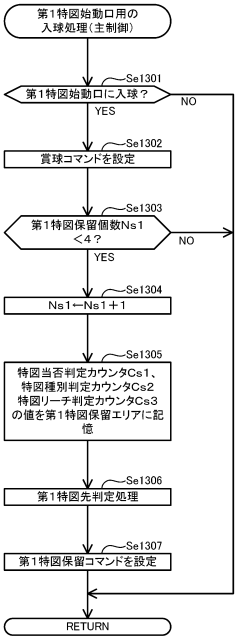
【図３４３】



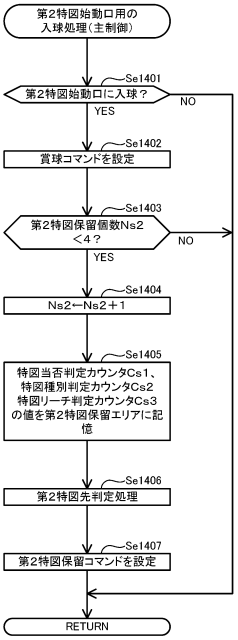
【図３４４】



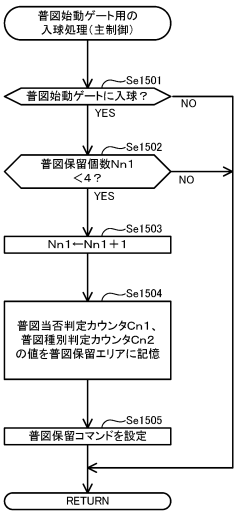
【図３４５】



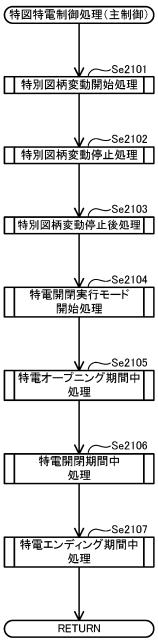
【図３４６】



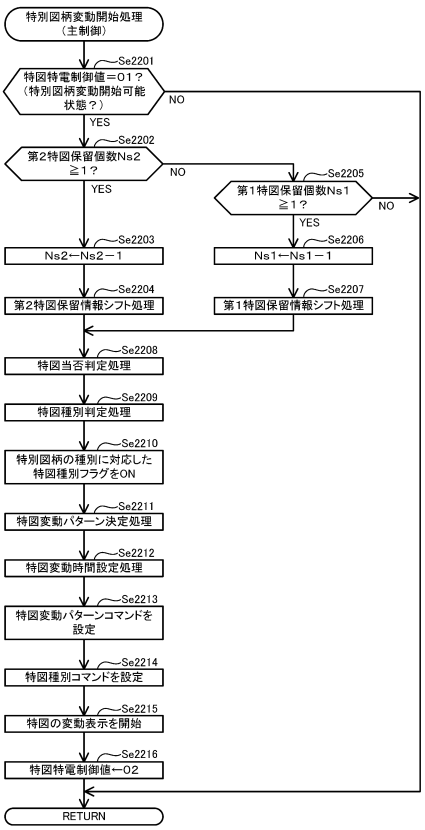
【図３４７】



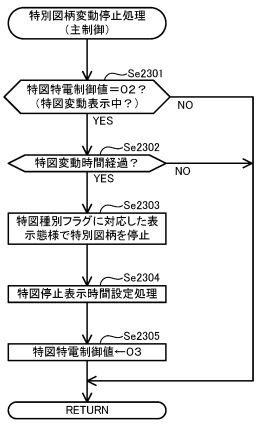
【図３４８】



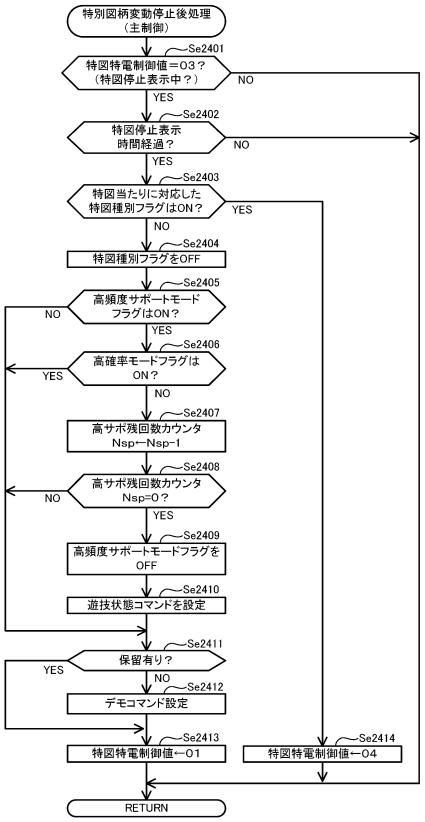
【図３４９】



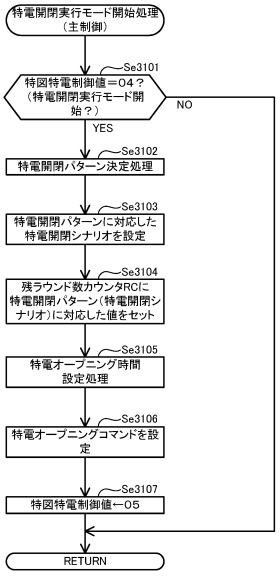
【図３５０】



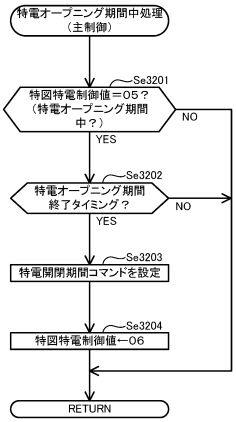
【図３５１】



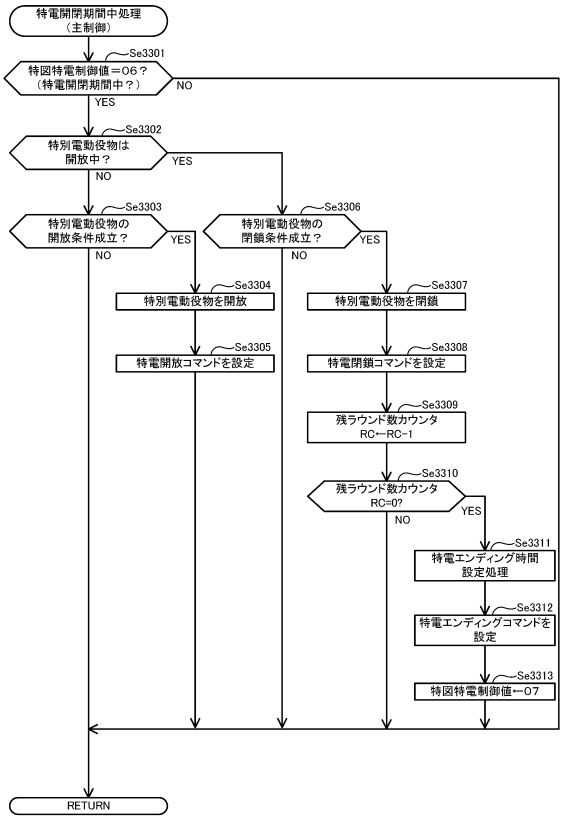
【図３５２】



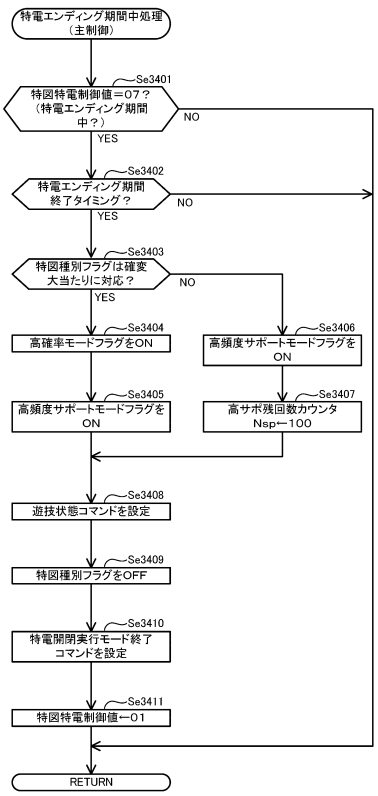
【図３５３】



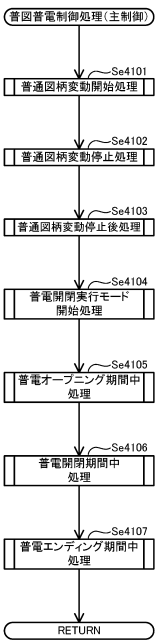
【図３５４】



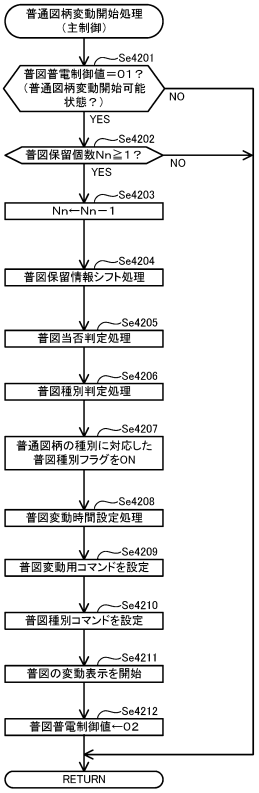
【図３５５】



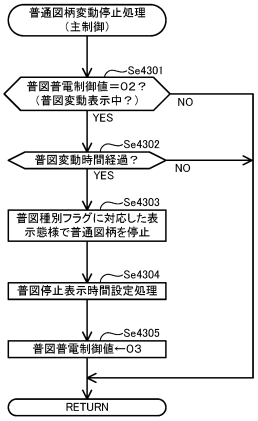
【図３５６】



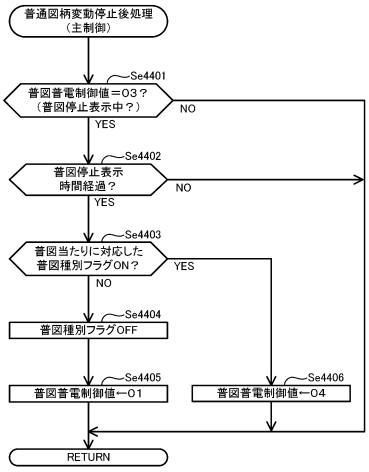
【図３５７】



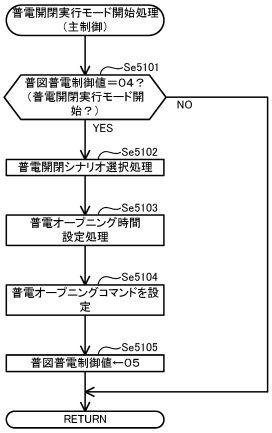
【図３５８】



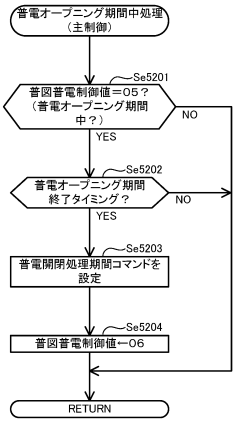
【図３５９】



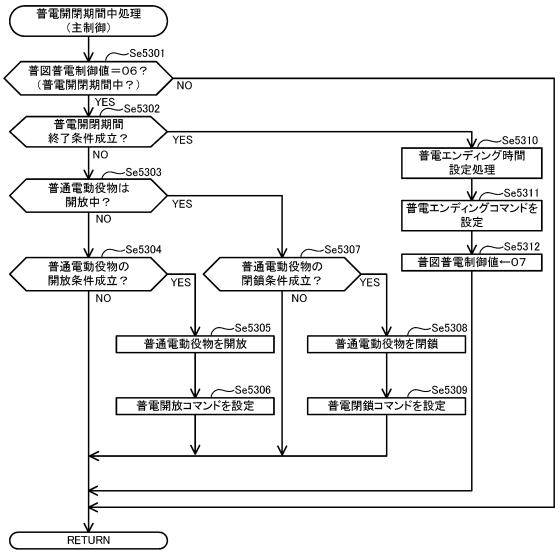
【図３６０】



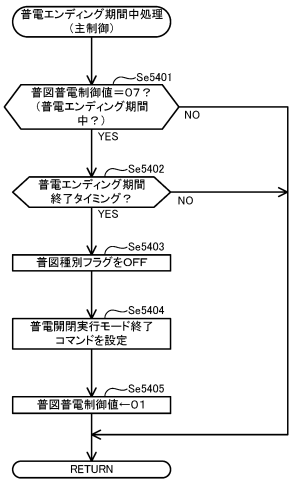
【図３６１】



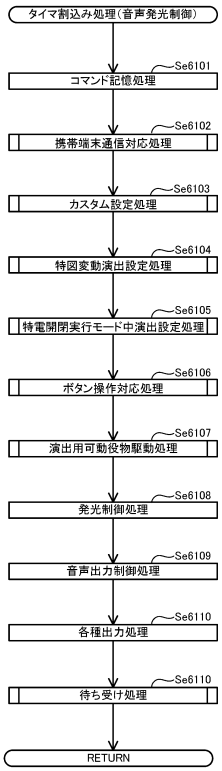
【図３６２】



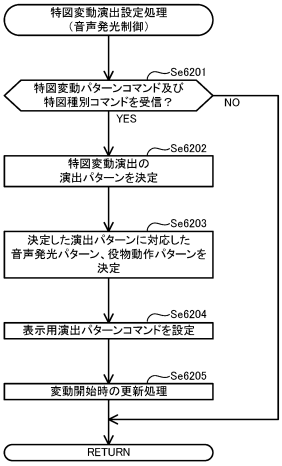
【図３６３】



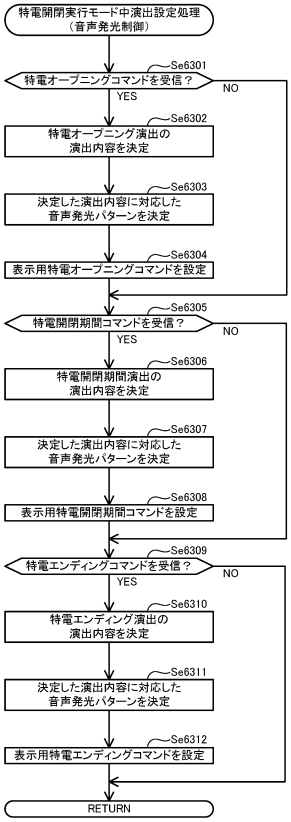
【図３６４】



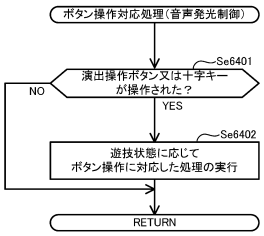
【図３６５】



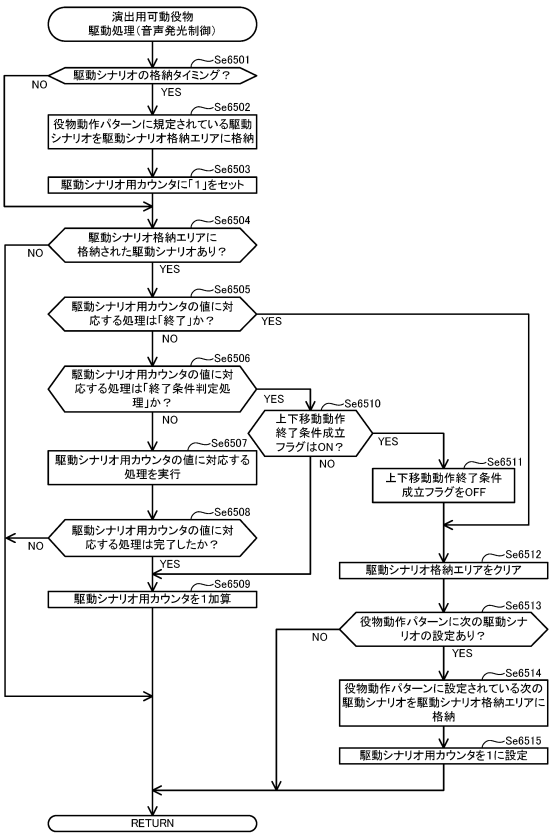
【図３６６】



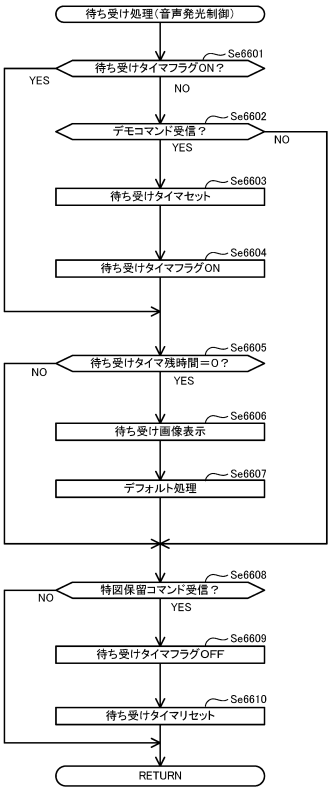
【図３６７】



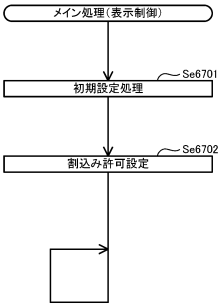
【図３６８】



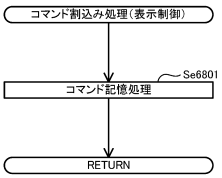
【図３６９】



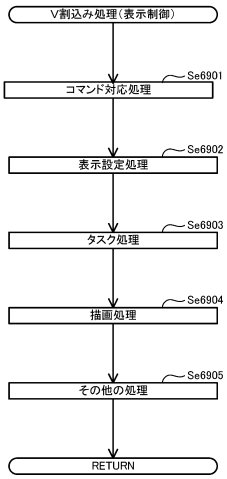
【図３７０】



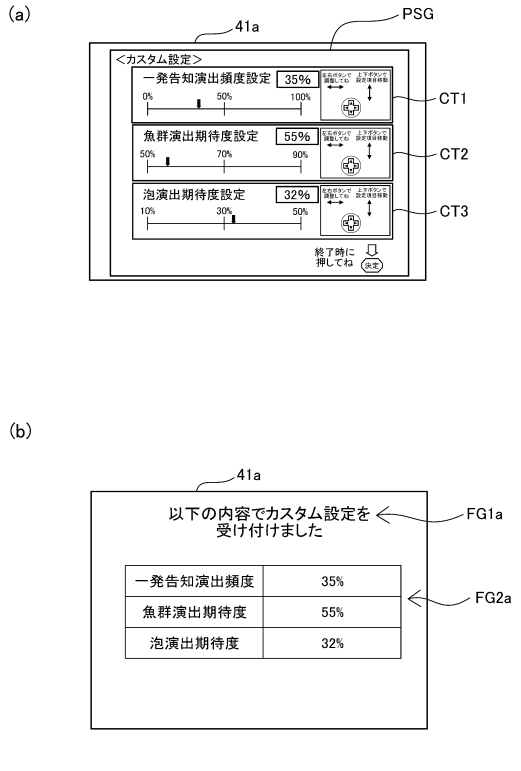
【図３７１】



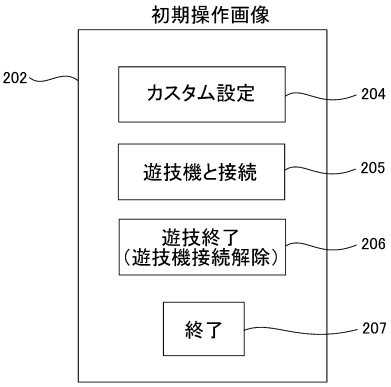
【図３７２】



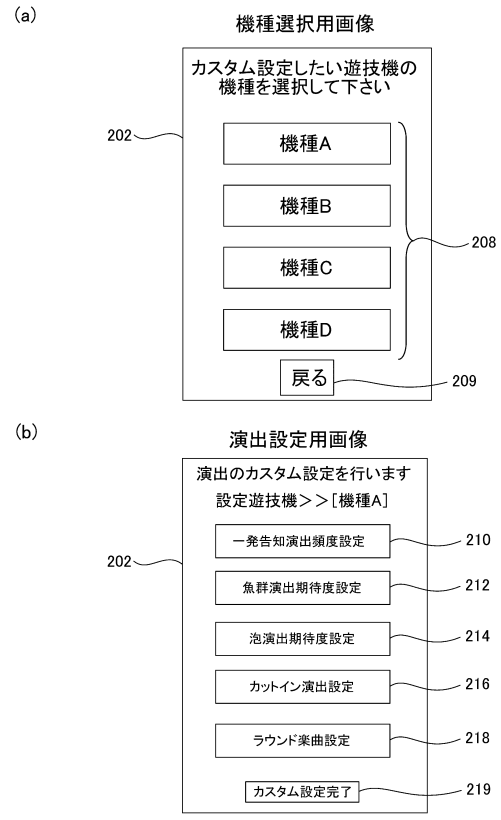
【図３７３】



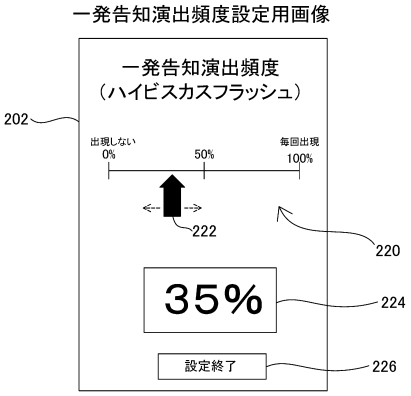
【図３７４】



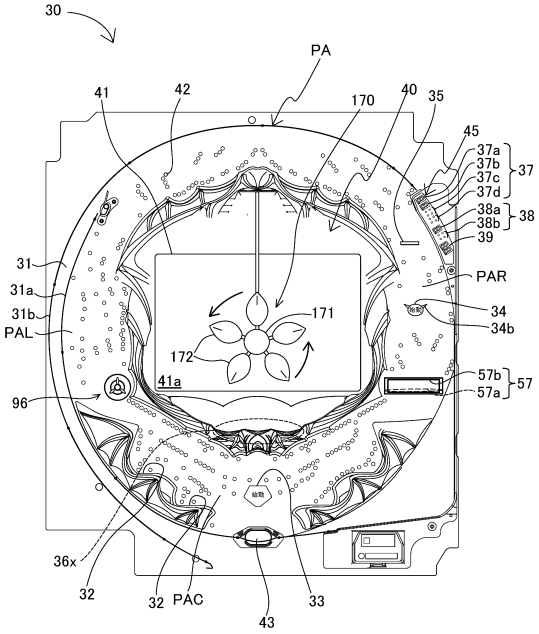
【図３７５】



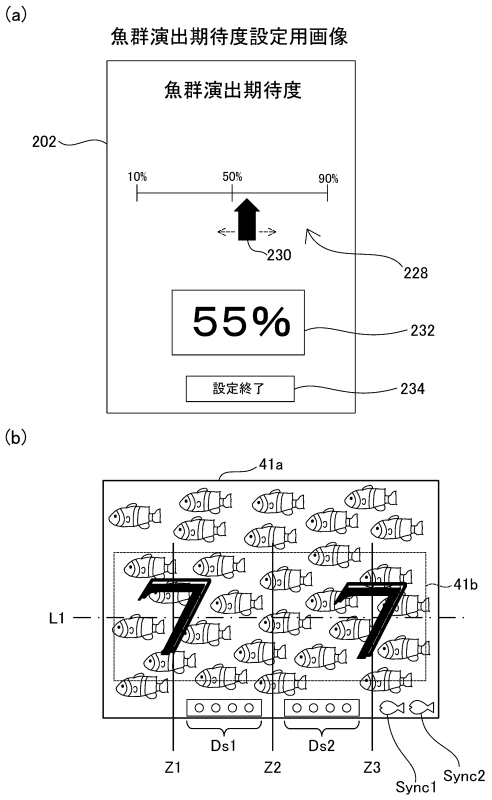
【図３７６】



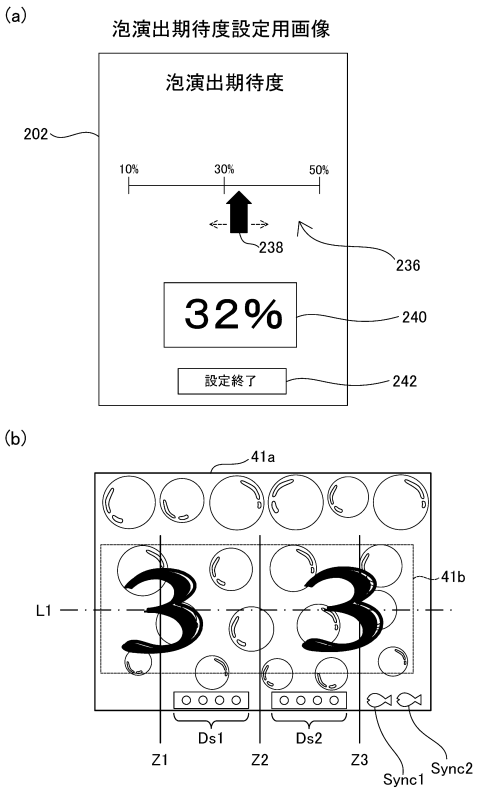
【図３７７】



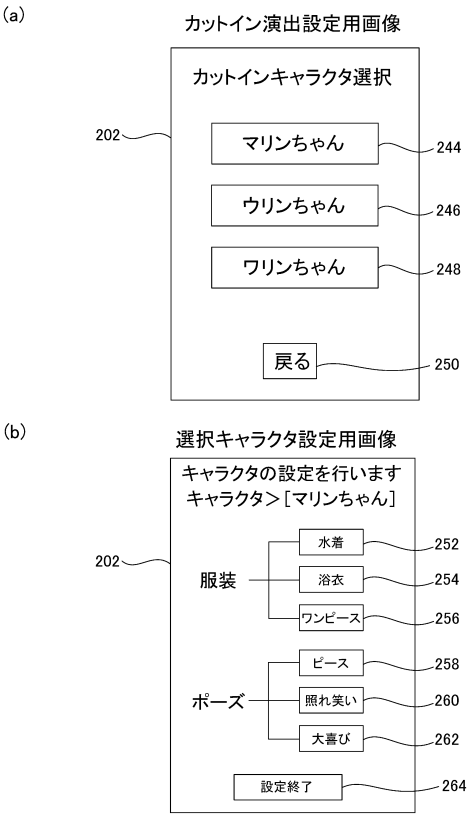
【図３７８】



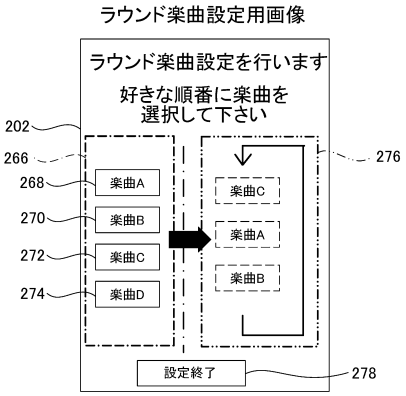
【図３７９】



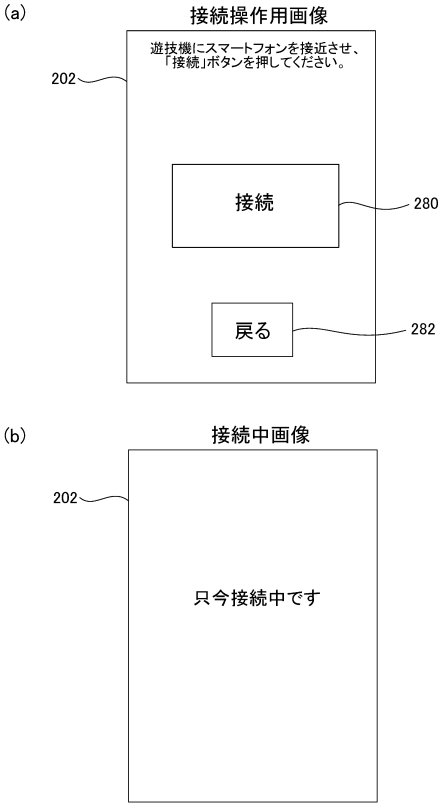
【図３８０】



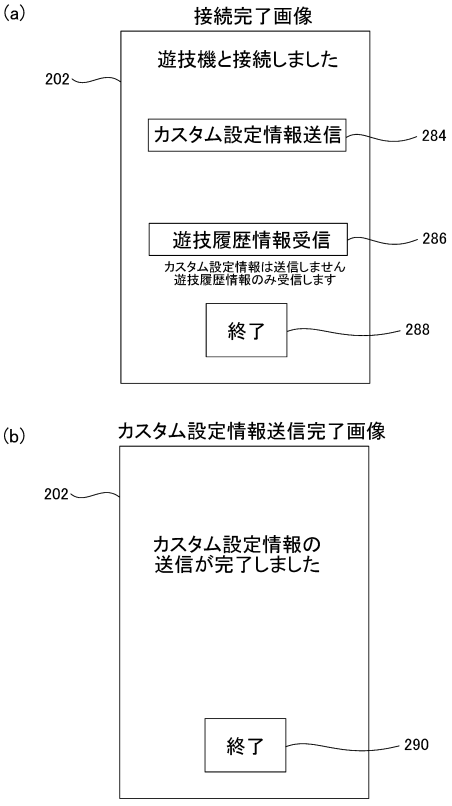
【図３８１】



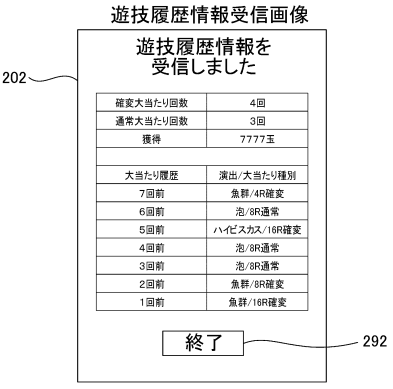
【図３８２】



【図３８３】

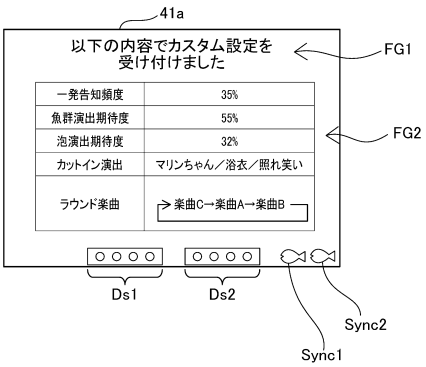


【図３８４】



【図３８５】

カスタム設定情報受信完了画像



【図３８６】

遊技機側でのカスタム設定情報の設定

＜一発告知演出頻度＞

遊技者が入力した設定値	遊技機側での設定値
0%	0%
1～99%	50%
100%	100%

【図３８７】

遊技機側でのカスタム設定情報の設定

＜魚群演出期待度＞

遊技者が入力した設定値	遊技機側での設定値
10～90%	50%

【図３８８】

遊技機側でのカスタム設定情報の設定

＜泡演出期待度＞

遊技者が入力した設定値	遊技機側での設定値
10～50%	30%

【図３８９】

［変形例］

遊技機側でのカスタム設定情報の設定

＜一発告知演出頻度＞

遊技者が入力した設定値	遊技機側での設定値
0%	0%
1～20%	10%
21～40%	30%
41～60%	50%
61～80%	70%
81～99%	90%
100%	100%

【図３９０】

［変形例］

遊技機側でのカスタム設定情報の設定

＜魚群演出期待度＞

遊技者が入力した設定値	遊技機側での設定値
10～30%	20%
31～50%	40%
51～70%	60%
71～90%	80%

【図３９１】

［変形例］

遊技機側でのカスタム設定情報の設定

＜泡演出期待度＞

遊技者が入力した設定値	遊技機側での設定値
10～30%	20%
31～50%	40%

【手続補正書】
【提出日】令和5年8月1日(2023.8.1)
【手続補正１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００９】
【図１】第１実施形態の説明に際し、遊技ホールに設置される島設備の一部を示す説明図である。
【図２】第１実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図３】パチンコ機の背面図である。
【図４】遊技盤の正面図である。
【図５】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図６】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図７】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図８】特図当たり抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図９】特図２小当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図１０】大当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１】普通電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１２】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図１３】外部端子板及びデータ表示器を示すブロック図である。
【図１４】データ表示器が備えるデータ表示装置の表示面を示す説明図である。
【図１５】パチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。
【図１６】パチンコ機において高サポ状態時に大当たり当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
【図１７】パチンコ機において高サポ状態時に小当たり当選してＶ入賞大当たりに当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
【図１８】パチンコ機において高サポ状態時に小当たり当選してＶ入賞大当たりに当選しなかった場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
【図１９】パチンコ機において高サポ状態時の全ての遊技回で外れた場合（特２残保留なし）の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
【図２０】パチンコ機において高サポ状態終了時の特２残保留で大当たり当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
【図２１】パチンコ機において高サポ状態終了時の特２残保留で小当たり当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
【図２２】パチンコ機において高サポ状態終了時の特２残保留に基づく全ての遊技回で外れた場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
【図２３】主側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２４】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２５】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２６】大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２７】Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２８】外端出力用信号管理処理を示すフローチャートである。
【図２９】通常処理を示すフローチャートである。
【図３０】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図３１】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図３２】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図３３】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図３４】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図３５】変動停止処理を示すフローチャートである。
【図３６】確定時間経過時処理を示すフローチャートである。
【図３７】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図３８】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図３９】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図４０】延長フラグＯＦＦ用処理を示すフローチャートである。
【図４１】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図４２】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図４３】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４４】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図４５】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４６】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図４７】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図４８】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４９】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図５０】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５１】第２実施形態のパチンコ機の斜視図である。
【図５２】パチンコ機の背面図である。
【図５３】遊技盤の正面図である。
【図５４】図柄表示装置において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
【図５５】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図５６】ＲＡＭに設けられている各種カウンタと各種記憶エリアを示す説明図である。
【図５７】特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図５８】特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図５９】特電開閉パターン選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図６０】普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図６１】普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図６２】普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図６３】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である
【図６４】演出用可動役物が最下点位置まで移動し、各花びら部が回転軸部から離間（拡大）し、最下点位置において反時計回りに回転している様子を示す説明図である。
【図６５】演出用可動役物と、当該演出用可動役物を駆動する演出用可動役物駆動機構とを示す右側面概略図である。
【図６６】役物連動演出の一例である役物連動バトル演出を示す説明図である。
【図６７】役物連動演出の一例である役物連動バトル演出を示す説明図である。
【図６８】各駆動シナリオの構成を模式的に示す説明図である。
【図６９】通常処理を示すフローチャートである。
【図７０】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図７１】各入球口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図７２】第１特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図７３】第２特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図７４】普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図７５】特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【図７６】特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図７７】特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図７８】特別図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。
【図７９】特電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。
【図８０】特電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。
【図８１】特電開閉期間中処理を示すフローチャートである。
【図８２】特電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。
【図８３】普図普電制御処理を示すフローチャートである。
【図８４】普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図８５】普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図８６】普通図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。
【図８７】普電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。
【図８８】普電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。
【図８９】普電開閉期間中処理を示すフローチャートである。
【図９０】普電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。
【図９１】音声発光制御装置のＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図９２】音声発光制御装置のＭＰＵにおいて実行される特図変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９３】音声発光制御装置のＭＰＵにおいて実行される特電開閉実行モード中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９４】音声発光制御装置のＭＰＵにおいて実行される演出操作ボタン用処理を示すフローチャートである。
【図９５】音声発光制御装置のＭＰＵにおいて実行される演出用可動役物駆動処理を示すフローチャートである。
【図９６】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図９７】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図９８】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図９９】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図１００】変形例のパチンコ機で実行可能な役物連動演出の一例である役物連動バトル演出を示す説明図である。
【図１０１】変形例のパチンコ機で実行可能な役物連動演出の一例である役物連動バトル演出を示す説明図である。
【図１０２】変形例のパチンコ機で実行可能な役物連動演出の一例である役物連動バトル演出を示す説明図である。
【図１０３】変形例のパチンコ機が備える各駆動シナリオの構成を模式的に示す説明図である。
【図１０４】第３実施形態のパチンコ機の斜視図である。
【図１０５】パチンコ機の背面図である。
【図１０６】遊技盤の正面図である。
【図１０７】図柄表示装置において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
【図１０８】音０量光量調整画像を説明する説明図である。
【図１０９】オプション画像を説明する説明図である。
【図１１０】表示面０４１ａに表示された遊技履歴情報を説明する説明図である。
【図１１１】パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【図１１２】ＲＡＭ６４に設けられている各種カウンタと各種記憶エリアを示す説明図である。
【図１１３】特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１４】特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１５】特電開閉パターン選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１６】普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１７】普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１８】普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１９】音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図１２０】処理パターンＰＳ１を示すフローチャートである。
【図１２１】処理パターンＰＳ２を示すフローチャートである。
【図１２２】処理パターンＰＳ３を示すフローチャートである。
【図１２３】処理パターンＰＹ１を示すフローチャートである。
【図１２４】処理パターンＰＹ２を示すフローチャートである。
【図１２５】処理パターンＰＹ３を示すフローチャートである。
【図１２６】処理パターンＰＹ４を示すフローチャートである。
【図１２７】処理パターンＰＹ５を示すフローチャートである。
【図１２８】処理パターンＰＹ６を示すフローチャートである。
【図１２９】処理パターンＰＹ７を示すフローチャートである。
【図１３０】処理パターンＣＹ１を示すフローチャートである。
【図１３１】処理パターンＣＹ２を示すフローチャートである。
【図１３２】処理パターンＣＹ３を示すフローチャートである。
【図１３３】処理パターンＣＹ４を示すフローチャートである。
【図１３４】処理パターンＣＹ５を示すフローチャートである。
【図１３５】処理パターンＣＹ６を示すフローチャートである。
【図１３６】処理パターンＣＹ７を示すフローチャートである。
【図１３７】処理パターンＣＹ８を示すフローチャートである。
【図１３８】処理パターンＤＳ１を示すフローチャートである。
【図１３９】処理パターンＤＳ２を示すフローチャートである。
【図１４０】処理パターンＤＹ１を示すフローチャートである。
【図１４１】処理パターンＤＹ２を示すフローチャートである。
【図１４２】処理パターンＤＹ３を示すフローチャートである。
【図１４３】処理パターンＤＹ４を示すフローチャートである。
【図１４４】処理パターンＤＹ５を示すフローチャートである。
【図１４５】処理パターンＤＹ６を示すフローチャートである。
【図１４６】処理パターンＤＹ７を示すフローチャートである。
【図１４７】処理パターンＤＹ８を示すフローチャートである。
【図１４８】通常処理を示すフローチャートである。
【図１４９】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１５０】各入球口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１５１】第１特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１５２】第２特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１５３】普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１５４】特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図１５５】特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１５６】特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１５７】特別図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。
【図１５８】特電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。
【図１５９】特電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。

【図１６０】特電開閉期間中処理を示すフローチャートである。
【図１６１】特電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。
【図１６２】普図普電制御処理を示すフローチャートである。
【図１６３】普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１６４】普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１６５】普通図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。
【図１６６】普電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。
【図１６７】普電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。
【図１６８】普電開閉期間中処理を示すフローチャートである。
【図１６９】普電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。
【図１７０】音光側ＭＰＵ９２のタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１７１】特図変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７２】特電開閉実行モード中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７３】ボタン操作対応処理を示すフローチャートである。
【図１７４】演出用可動役物駆動処理を示すフローチャートである。
【図１７５】待ち受け処理を示すフローチャートである。
【図１７６】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１７７】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図１７８】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１７９】第４実施形態における演出カスタム設定用画像ＰＳＧａを説明する説明する説明図である。
【図１８０】初期操作画像とも呼を説明する説明図である。
【図１８１】機種選択用画像を示した説明図である。
【図１８２】一発告知演出頻度設定用画像を説明する説明図である。
【図１８３】ハイビスカスフラッシュ演出を説明する説明図である。
【図１８４】魚群演出期待度設定用画像について説明をする説明図である。
【図１８５】泡演出期待度設定用画像について説明をする説明図である。
【図１８６】カットイン演出設定用画像について説明をする説明図である。
【図１８７】ラウンド楽曲設定用画像の説明をする説明図である。
【図１８８】接続操作用画像を説明する説明図である。
【図１８９】接続完了画像を説明する説明図である。
【図１９０】遊技履歴情報受信画像を説明する説明図である。
【図１９１】カスタム設定情報受信完了画像を説明する説明図である。
【図１９２】パチンコ機１０において設定する一発告知演出頻度の値について説明する説明図である。
【図１９３】パチンコ機１０において設定する魚群演出期待度の値について説明する説明図である。
【図１９４】パチンコ機１０において設定する一発告知演出頻度の値について説明する説明図である。
【図１９５】一発告知演出頻度に関する処理の変形例を説明する説明図である。
【図１９６】魚群演出期待度に関する処理の変形例を説明する説明図である。
【図１９７】泡演出期待度に関する処理の変形例を説明する説明図である。
【図１９８】第５実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図１９９】パチンコ機の背面図である。
【図２００】遊技盤の正面図である。
【図２０１】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図２０２】始動口ユニットを示す説明図である。

【図２０３】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２０４】特図当たり抽選や普通電動役物開放抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図２０５】特図当たり抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２０６】大当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図２０７】特図２小当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図２０８】普通電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２０９】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図２１０】パチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。
【図２１１】ラッシュステージにおける処理の一例をケース１として説明するためのタイムチャートである。
【図２１２】高サポ状態への移行直後の図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
【図２１３】図柄表示装置に表示される保留格納時減算演出の前半部分を示す説明図である。
【図２１４】図柄表示装置に表示される保留格納時減算演出の後半部分を示す説明図である。
【図２１５】図柄表示装置に表示される変動停止時減算演出の前半部分を示す説明図である。
【図２１６】図柄表示装置に表示される変動停止時減算演出の後半部分を示す説明図である。
【図２１７】特２保留連続演出の一例を示す説明図である。
【図２１８】ラッシュステージにおける処理の一例をケース２として説明するためのタイムチャートである。
【図２１９】ラッシュステージにおける処理の一例をケース３として説明するためのタイムチャートである。
【図２２０】ラッシュステージにおける処理の一例をケース４として説明するためのタイムチャートである。
【図２２１】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２２２】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２２３】時短回数減算処理を示すフローチャートである。
【図２２４】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２２５】大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２２６】Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２２７】通常処理を示すフローチャートである。
【図２２８】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２２９】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２３０】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図２３１】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２３２】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２３３】変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２３４】確定時間経過時処理を示すフローチャートである。
【図２３５】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２３６】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２３７】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２３８】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図２３９】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２４０】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図２４１】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２４２】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２４３】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２４４】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図２４５】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２４６】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図２４７】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２４８】第６実施形態のパチンコ機の斜視図である。
【図２４９】パチンコ機の背面図である。
【図２５０】遊技盤の正面図である。
【図２５１】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図２５２】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２５３】特図当たり抽選や普通電動役物開放抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図２５４】特図１当たり抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５５】特図２当たり抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５６】大当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５７】特図２小当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５８】特図２時短図柄用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５９】普通電動役物開放抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２６０】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図２６１】パチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。
【図２６２】ラッシュステージからＣ時短状態に移行する際の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
【図２６３】ラッシュ継続演出の一例を示す説明図である。
【図２６４】特図２残り保留消化中において時短図柄当選となった場合の最終の遊技回におけるラッシュ継続演出の一例を示す説明図である。
【図２６５】チャンスゾーン演出の一例を示す説明図である。
【図２６６】主制御装置のＭＰＵによって実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２６７】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２６８】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２６９】大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２７０】Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２７１】通常処理を示すフローチャートである。
【図２７２】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２７３】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２７４】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図２７５】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２７６】Ｃ時短付与用設定処理を示すフローチャートである。
【図２７７】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２７８】変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２７９】時短回数カウンタ更新処理を示すフローチャートである。
【図２８０】確定時間経過時処理を示すフローチャートである。
【図２８１】Ｂ時短付与用処理を示すフローチャートである。
【図２８２】演出切替用設定処理を示すフローチャートである。

【図２８３】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２８４】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２８５】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２８６】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図２８７】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２８８】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２８９】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２９０】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２９１】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２９２】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図２９３】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２９４】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図２９５】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２９６】第７実施形態のパチンコ機の斜視図である。
【図２９７】パチンコ機の背面図である。
【図２９８】遊技盤の正面図である。
【図２９９】図柄表示装置において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
【図３００】音０量光量調整画像を説明する説明図である。
【図３０１】オプション画像を説明する説明図である。
【図３０２】変形例としてのオプション画像を説明する説明図である。
【図３０３】表示面０４１ａに表示された遊技履歴情報を説明する説明図である。
【図３０４】パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【図３０５】ＲＡＭ６４に設けられている各種カウンタと各種記憶エリアを示す説明図である。
【図３０６】特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図３０７】特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図３０８】特電開閉パターン選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図３０９】普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図３１０】普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図３１１】普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図３１２】音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図３１３】処理パターンＰＳ１を示すフローチャートである。
【図３１４】処理パターンＰＳ２を示すフローチャートである。
【図３１５】処理パターンＰＳ３を示すフローチャートである。
【図３１６】処理パターンＰＹ１を示すフローチャートである。
【図３１７】処理パターンＰＹ２を示すフローチャートである。
【図３１８】処理パターンＰＹ３を示すフローチャートである。
【図３１９】処理パターンＰＹ４を示すフローチャートである。
【図３２０】処理パターンＰＹ５を示すフローチャートである。
【図３２１】処理パターンＰＹ６を示すフローチャートである。
【図３２２】処理パターンＰＹ７を示すフローチャートである。
【図３２３】処理パターンＣＹ１を示すフローチャートである。
【図３２４】処理パターンＣＹ２を示すフローチャートである。
【図３２５】処理パターンＣＹ３を示すフローチャートである。
【図３２６】処理パターンＣＹ４を示すフローチャートである。
【図３２７】処理パターンＣＹ５を示すフローチャートである。

【図３２８】処理パターンＣＹ６を示すフローチャートである。
【図３２９】処理パターンＣＹ７を示すフローチャートである。
【図３３０】処理パターンＣＹ８を示すフローチャートである。
【図３３１】処理パターンＤＳ１を示すフローチャートである。
【図３３２】処理パターンＤＳ２を示すフローチャートである。
【図３３３】処理パターンＤＹ１を示すフローチャートである。
【図３３４】処理パターンＤＹ２を示すフローチャートである。
【図３３５】処理パターンＤＹ３を示すフローチャートである。
【図３３６】処理パターンＤＹ４を示すフローチャートである。
【図３３７】処理パターンＤＹ５を示すフローチャートである。
【図３３８】処理パターンＤＹ６を示すフローチャートである。
【図３３９】特定情報としての特定状態表示画像を説明する説明図である。
【図３４０】処理パターンＤＹ７を示すフローチャートである。
【図３４１】処理パターンＤＹ８を示すフローチャートである。
【図３４２】通常処理を示すフローチャートである。
【図３４３】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３４４】各入球口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３４５】第１特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３４６】第２特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３４７】普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３４８】特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図３４９】特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３５０】特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図３５１】特別図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。
【図３５２】特電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。
【図３５３】特電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。
【図３５４】特電開閉期間中処理を示すフローチャートである。
【図３５５】特電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。
【図３５６】普図普電制御処理を示すフローチャートである。
【図３５７】普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３５８】普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図３５９】普通図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。
【図３６０】普電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。
【図３６１】普電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。
【図３６２】普電開閉期間中処理を示すフローチャートである。
【図３６３】普電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。
【図３６４】音光側ＭＰＵ９２のタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３６５】特図変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３６６】特電開閉実行モード中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３６７】ボタン操作対応処理を示すフローチャートである。
【図３６８】演出用可動役物駆動処理を示すフローチャートである。
【図３６９】待ち受け処理を示すフローチャートである。
【図３７０】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３７１】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図３７２】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３７３】第８実施形態における演出カスタム設定用画像ＰＳＧａを説明する説明する説明図である。

【図３７４】初期操作画像とも呼を説明する説明図である。
【図３７５】機種選択用画像を示した説明図である。
【図３７６】一発告知演出頻度設定用画像を説明する説明図である。
【図３７７】ハイビスカスフラッシュ演出を説明する説明図である。
【図３７８】魚群演出期待度設定用画像について説明をする説明図である。
【図３７９】泡演出期待度設定用画像について説明をする説明図である。
【図３８０】カットイン演出設定用画像について説明をする説明図である。
【図３８１】ラウンド楽曲設定用画像の説明をする説明図である。
【図３８２】接続操作用画像を説明する説明図である。
【図３８３】接続完了画像を説明する説明図である。
【図３８４】遊技履歴情報受信画像を説明する説明図である。
【図３８５】カスタム設定情報受信完了画像を説明する説明図である。
【図３８６】パチンコ機１０において設定する一発告知演出頻度の値について説明する説明図である。
【図３８７】パチンコ機１０において設定する魚群演出期待度の値について説明する説明図である。
【図３８８】パチンコ機１０において設定する一発告知演出頻度の値について説明する説明図である。
【図３８９】一発告知演出頻度に関する処理の変形例を説明する説明図である。
【図３９０】魚群演出期待度に関する処理の変形例を説明する説明図である。
【図３９１】泡演出期待度に関する処理の変形例を説明する説明図である。

フロントページの続き

(72)発明者　大森 敏章
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社三洋物産内
(72)発明者　梶田 武志
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社三洋物産内

Ｆターム（参考）　2C333　AA11 CA49 CA77 FA05 FA08 FA17