(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2017-202131
(P2017-202131A)
(43)公開日　平成29年11月16日(2017.11.16)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	326Z	2C088
		A63F	7/02	334	2C333
		A63F	7/02	320	

審査請求 有　請求項の数 10　ＯＬ　（全 556 頁）

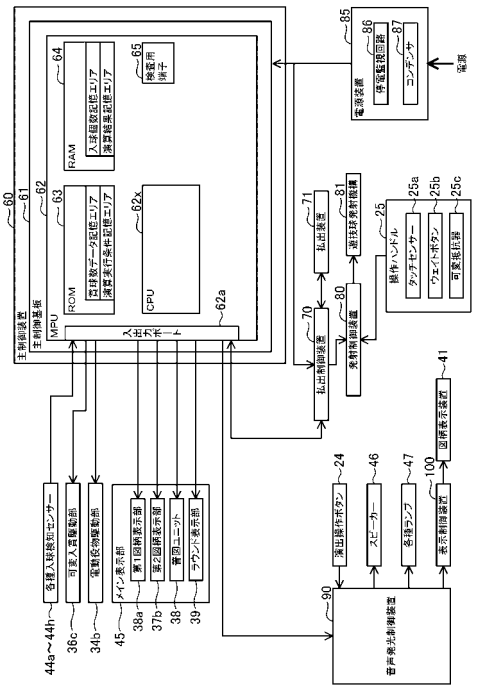
(21)出願番号　特願2016-95839(P2016-95839)
(22)出願日　平成28年5月12日(2016.5.12)

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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技の健全性の向上を図ることができる遊技機を提供する。
【解決手段】遊技機は、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段と、複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数に関する情報である賞球数情報を記憶する賞球数情報記憶手段と、検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理を実行するとともに、検知手段によって検知された遊技球の検知情報と賞球数情報記憶手段に記憶されている賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報を算出する処理を実行する処理実行手段と、当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、処理実行手段によって算出された遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段とを備える。
【選択図】図１９３



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段と、
前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数に関する情報である賞球数情報を記憶する賞球数情報記憶手段と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理を実行するとともに、前記検知手段によって検知された遊技球の検知情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報を算出する処理を実行する処理実行手段と、
当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記処理実行手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
請求項１に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモードと、
第１の条件が成立した場合に実行されるモードである第２のモードと、
を実行可能であり、
前記第２のモードでは、遊技球が前記所定の領域を通過した場合であっても、前記遊技進行処理を実行しないように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【請求項３】
請求項２に記載の遊技機であって、
前記第２のモードは、前記遊技履歴情報を出力するモードである
ことを特徴とする遊技機。
【請求項４】
請求項１から請求項３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモードと、
第１の条件が成立した場合に実行されるモードである第２のモードと、
を実行可能であり、
前記第１のモードにおいて前記遊技進行処理の実行中に、前記第１の条件が成立した場合には、第２の条件が成立したタイミングで、前記第１のモードから前記第２のモードに移行するように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【請求項５】
請求項１から請求項４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモードと、
第１の条件が成立した場合に実行されるモードである第２のモードと、
を実行可能であり、
前記第２のモード中に第３の条件が成立した場合には、前記第２のモードから前記第１のモードに移行させるための操作である移行操作が実行されていない場合であっても、前記第２のモードから前記第１のモードに移行するように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【請求項６】
請求項５に記載の遊技機であって、
前記第３の条件は、所定の時点から所定の時間が経過することである

ことを特徴とする遊技機。
【請求項７】
請求項１から請求項６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記遊技進行処理に関する情報を記憶する遊技進行処理情報記憶手段と、
前記遊技進行処理情報記憶手段に記憶されている情報を消去するための操作である消去操作が実行されたことに基づいて、前記遊技進行処理情報記憶手段に記憶されている情報を消去する消去手段と、
を備え、
前記処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモードと、
第１の条件が成立した場合に実行されるモードである第２のモードと、
を実行可能であり、
前記消去手段は、前記第２のモードに移行後であって前記第１のモードに移行する前の状態では、前記消去操作が実行された場合であっても、前記遊技進行処理情報記憶手段に記憶された情報を消去しないように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【請求項８】
請求項１から請求項７のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報を表示する表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【請求項９】
請求項１から請求項８のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリによって構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【請求項１０】
請求項１から請求項９のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体の内部に格納されている
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、より健全な遊技の提供を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特許文献１）。
【０００３】
また、遊技の興趣向上に加え、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１１－１７２９８８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、より健全な遊技の提供を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の形態として実現することが可能である。

【０００７】

[形態]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段と、

前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数に関する情報である賞球数情報を記憶する賞球数情報記憶手段と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理を実行するとともに、前記検知手段によって検知された遊技球の検知情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報を算出する処理を実行する処理実行手段と、

当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記処理実行手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【０００８】

上記形態の遊技機によれば、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】パチンコ遊技機の斜視図である。

【図２】パチンコ機の背面図である。

【図３】遊技盤の正面図である。

【図４】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。

【図５】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。

【図６】各種カウンタの内容を説明する説明図である。

【図７】当否テーブル記憶エリアに記憶されている当否テーブルについて示す説明図である。

【図８】パチンコ機に設定されている振分テーブルの内容を示す説明図である。

【図９】パチンコ機が実行する処理の一例を説明するタイムチャートである。

【図１０】示唆演出、特定終了演出、特定開始演出の一例を示す説明図である。

【図１１】パチンコ機が待機状態において実行する処理の一例を示すタイミングチャートである。

【図１２】背景音楽の音量がゼロになった後であってデモ動画の表示が開始される前に復帰条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。

【図１３】背景音楽の音量を低減中に復帰条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。

【図１４】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図１５】始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。

【図１６】先判定処理を示すフローチャートである。

【図１７】スルー用の入賞処理を示すフローチャートである。

【図１８】通常処理を示すフローチャートである。

【図１９】遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図２０】データ設定処理を示すフローチャートである。

【図２１】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図２２】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図２３】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２４】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２５】条件判定処理を示すフローチャートである。
【図２６】エンディング時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２７】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２８】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図２９】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図３０】待機用処理を示すフローチャートである。
【図３１】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図３２】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３３】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図３４】立ち上げコマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図３５】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図３６】入賞時の更新処理を示すフローチャートである。
【図３７】演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３８】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図３９】オープニング演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４０】エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４１】待機状態移行処理を示すフローチャートである。
【図４２】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４３】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図４４】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４５】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図４６】第２実施形態におけるパチンコ機が実行する処理を示すタイムチャートである。
【図４７】先行遊技回において示唆演出を実行する際の図柄表示装置の表示の態様を示す説明図である。
【図４８】第３実施形態におけるパチンコ機が実行する処理を示すタイムチャートである。
【図４９】第４実施形態におけるパチンコ機が実行する処理を示すタイムチャートである。
【図５０】演出種別の設定処理の概要を示す説明図である。
【図５１】オブジェクト画像であるオブジェクトＡを示す説明図である。
【図５２】オブジェクト画像であるオブジェクトＢを示す説明図である。
【図５３】オブジェクト画像であるオブジェクトＣを示す説明図である。
【図５４】オブジェクトＡ用表示パターンテーブルを示す説明図である。
【図５５】配置・タイミング設定テーブルを示す説明図である。
【図５６】複数のオブジェクトが組み合わされた予告演出の一例を示す説明図である。
【図５７】演出種別の設定処理を示すフローチャートである。
【図５８】第６実施形態における演出種別の設定処理の概要を示す説明図である。
【図５９】表示オブジェクトテーブルの一例を示す説明図である。
【図６０】ＡＣ用表示パターンテーブルを示す説明図である。
【図６１】表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。

【図６２】Ａ用表示パターンテーブルを示す説明図である。
【図６３】Ｂ用表示パターンテーブルを示す説明図である。
【図６４】Ｃ用表示パターンテーブルを示す説明図である。
【図６５】ＡＢ用表示パターンテーブルを示す説明図である。
【図６６】表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
【図６７】表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
【図６８】表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
【図６９】ＢＣ用表示パターンテーブルを示す説明図である。
【図７０】表示パターン（Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
【図７１】表示パターン（Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
【図７２】表示パターン（Ｂ１／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
【図７３】ＡＢＣ用表示パターンテーブルを示す説明図である。
【図７４】表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
【図７５】表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｂ１－Ｂ２／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
【図７６】表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
【図７７】第６実施形態における演出種別の設定処理を示すフローチャートである。
【図７８】リーチ演出として実行する続編演出の一例を示す説明図である。
【図７９】第７実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図８０】図柄表示装置が背景動画を表示中にＲＴＣ演出開始条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図８１】図柄表示装置がデモ動画を表示中にＲＴＣ演出開始条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図８２】図柄表示装置がＲＴＣ演出動画を表示中に移行条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図８３】図柄表示装置がＲＴＣ演出動画を表示中に復帰条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図８４】第７実施形態の音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図８５】第７実施形態の音光側ＭＰＵにおいて実行されるＲＴＣ演出用処理を示すフローチャートである。
【図８６】第７実施形態の音光側ＭＰＵにおいて実行される待機状態移行処理を示すフローチャートである。
【図８７】第７実施形態の表示側ＭＰＵにおいて実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図８８】第８実施形態におけるパチンコ機が実行する処理の概要を説明する説明図である。
【図８９】第８実施形態におけるパチンコ機が実行する示唆演出を説明する説明図である。
【図９０】第８実施形態におけるパチンコ機が実行する示唆演出を説明する説明図である。
【図９１】第８実施形態における入賞時の更新処理を示すフローチャートである。

【図９２】第８実施形態における保留演出用記憶エリアを説明する説明図である。
【図９３】第８実施形態における保留演出用パラメータ設定処理を示すフローチャートである。
【図９４】第８実施形態における表示レベル上限値設定処理を示すフローチャートである。
【図９５】第８実施形態における上限値テーブルを示す説明図である。
【図９６】第８実施形態における演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９７】第８実施形態における保留演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９８】第８実施形態における保留演出内容決定処理を示すフローチャートである。
【図９９】第８実施形態における保留演出決定用テーブルを説明する説明図である。
【図１００】第９実施形態におけるパチンコ機が実行する示唆演出を説明する説明図である。
【図１０１】第９実施形態における保留演出用記憶エリアを説明する説明図である。
【図１０２】第９実施形態における保留演出用パラメータ設定処理を示すフローチャートである。
【図１０３】第９実施形態における保留演出設定処理を示すフローチャートである
【図１０４】第９実施形態における保留演出内容決定処理を示すフローチャートである。
【図１０５】第１０実施形態（別例１）におけるパチンコ機が実行する示唆演出を示す説明図である。
【図１０６】第１０実施形態（別例１）における保留演出用記憶エリアである。
【図１０７】第１０実施形態（別例２）におけるパチンコ機が実行する示唆演出を示す説明図である。
【図１０８】第１０実施形態（別例３）におけるパチンコ機が実行する示唆演出を示す説明図である。
【図１０９】第１０実施形態（別例４）におけるパチンコ機が実行する示唆演出を示す説明図である。
【図１１０】第１１実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。
【図１１１】第１１実施形態における遊技盤の正面図である。
【図１１２】第１１実施形態における図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図１１３】第１１実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１１４】第１１実施形態における大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図１１５】第１１実施形態における第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１６】第１１実施形態における第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１７】第１１実施形態における振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１８】第１１実施形態における電動役物開放抽選を実行する際に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１９】第１１実施形態におけるパチンコ機が実行する処理の一例を説明するタイムチャートである。
【図１２０】第１１実施形態の図柄表示装置におけるリザルト画像の表示態様を示す説明図である。
【図１２１】第１１実施形態におけるパチンコ機が実行する処理の他の例を説明するタイムチャートである。
【図１２２】第１１実施形態におけるパチンコ機が表示するデモ画像の表示態様について説明する説明図である。
【図１２３】第１１実施形態におけるＲＴＣ演出動画とデモ動画との関係について説明する説明図である。

【図１２４】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１２５】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１２６】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行するスルーゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１２７】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する通常処理を示すフローチャートである。
【図１２８】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図１２９】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する第１図柄表示部用の変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１３０】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する遊技回数カウント処理を示すフローチャートである。
【図１３１】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する第１図柄表示部用の保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図１３２】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する第１図柄表示部用の判定処理を示すフローチャートである。
【図１３３】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する第１図柄表示部用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図１３４】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する高確率モード終了用処理を示すフローチャートである。
【図１３５】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する第２図柄表示部用の変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１３６】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する第２図柄表示部用の保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図１３７】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する第２図柄表示部用の判定処理を示すフローチャートである。
【図１３８】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する第２図柄表示部用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図１３９】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１４０】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図１４１】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行するオープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１４２】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行するラウンド数設定処理を示すフローチャートである。
【図１４３】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図１４４】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する入球カウンタ設定処理を示すフローチャートである。
【図１４５】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する大入賞口用開放限度時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１４６】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行するＶ入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図１４７】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行するＶ入賞口用開放限度時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１４８】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行するエンディング時間設定処理を示すフローチャートである。

【図１４９】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行するエンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１５０】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図１５１】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図１５２】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する遊技球発射制御処理を示すフローチャートである。
【図１５３】第１１実施形態における音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図１５４】第１１実施形態における音光側ＭＰＵが実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１５５】第１１実施形態における音光側ＭＰＵが実行する表示態様切替処理を示すフローチャートである。
【図１５６】第１１実施形態における音光側ＭＰＵが実行する特１用遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
【図１５７】第１１実施形態における音光側ＭＰＵが実行する特２用遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
【図１５８】第１１実施形態における音光側ＭＰＵが実行する待機用処理を示すフローチャートである。
【図１５９】第１１実施形態における音光側ＭＰＵが実行する特１用移行準備処理を示すフローチャートである。
【図１６０】第１１実施形態における音光側ＭＰＵが実行する特２用移行準備処理を示すフローチャートである。
【図１６１】第１１実施形態における音光側ＭＰＵが実行するメイン用デモ移行処理を示すフローチャートである。
【図１６２】第１１実施形態における音光側ＭＰＵが実行するサブ用デモ移行処理を示すフローチャートである。
【図１６３】第１１実施形態における音光側ＭＰＵが実行する復帰処理を示すフローチャートである。
【図１６４】第１１実施形態における音光側ＭＰＵが実行するＲＴＣ演出用処理を示すフローチャートである。
【図１６５】第１１実施形態における音光側ＭＰＵが実行するリザルト表示用処理を示すフローチャートである。
【図１６６】第１１実施形態における表示側ＭＰＵが実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図１６７】第１１実施形態における表示側ＭＰＵが実行するコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図１６８】第１１実施形態における表示側ＭＰＵが実行するＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１６９】第１１実施形態の態様１２における音光側ＭＰＵが実行するリザルト表示用処理を示すフローチャートである。
【図１７０】第１２実施形態のパチンコ機が備える右打ち用ユニットの構成を模式的に示す説明図である。
【図１７１】第１２実施形態の右打ち用ユニットに到達した遊技球の挙動を示すタイムチャートである。
【図１７２】高確率モード中かつ高頻度サポートモード中において図柄表示装置に表示される画像を示す説明図である。
【図１７３】高確率モード中の大当り抽選において大当りに当選した場合における残り獲得球数の変遷を示す説明図である。

【図１７４】第１２実施形態における音光側ＭＰＵ９２が実行する残り獲得球数表示用処理を示すフローチャートである。
【図１７５】第１３施形態におけるパチンコ機の斜視図である。
【図１７６】第１３施形態におけるパチンコ機の背面図である。
【図１７７】第１３施形態における遊技盤の正面図である。
【図１７８】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図１７９】第１３実施形態のパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１８０】第１３実施形態のパチンコ機が備える主制御装置構成及び検査機の構成を詳細に示すブロック図である。
【図１８１】遊技履歴管理チップ及び検査機における処理の内容を模式的に示す説明図である。
【図１８２】第１３実施形態における主側ＭＰＵが実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図１８３】第１３実施形態における主側ＭＰＵが実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１８４】第１３実施形態における主側ＭＰＵに設けられた入力ポートの構成について説明する説明図である。
【図１８５】第１３実施形態における主側ＭＰＵが実行する入球検知処理を説明する説明図である。
【図１８６】第１３実施形態における主側ＭＰＵが実行する入球判定処理を示すフローチャートである。
【図１８７】入球の有無が検知される様子を説明する説明図である。
【図１８８】遊技履歴管理チップのＣＰＵが実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図１８９】第１３実施形態の態様６のパチンコ機が備える主制御装置の構成及び検査機の構成を詳細に示すブロック図である。
【図１９０】第１３実施形態の態様６の遊技履歴管理チップ及び検査機における処理の内容を模式的に示す説明図である。
【図１９１】第１３実施形態の態様７のパチンコ機が備える主制御装置の構成及び検査機の構成を詳細に示すブロック図である。
【図１９２】第１３実施形態の態様７の遊技履歴管理チップ及び検査機における処理の概要を模式的に示す説明図である。
【図１９３】第１３実施形態の態様１１におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１９４】第１３実施形態の態様１１の主側ＭＰＵにおける処理の概要を模式的に示す説明図である。
【図１９５】第１３実施形態の態様１２におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１９６】第１４実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。
【図１９７】遊技盤の正面図である。
【図１９８】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図１９９】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２００】大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図２０１】第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２０２】第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２０３】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図２０４】電動役物開放抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２０５】保留遊技回分身演出について説明する説明図である。
【図２０６】結果報知示唆演出を説明する説明図である。
【図２０７】結果報知示唆演出を説明する説明図である。

【図２０８】結果報知示唆演出を説明する説明図である。
【図２０９】結果報知示唆演出を説明する説明図である。
【図２１０】結果報知示唆演出を説明する説明図である。
【図２１１】結果報知示唆演出を説明する説明図である。
【図２１２】結果報知示唆演出を説明する説明図である。
【図２１３】結果報知示唆演出を説明する説明図である。
【図２１４】結果報知示唆演出を説明する説明図である。
【図２１５】結果報知示唆演出を説明する説明図である。
【図２１６】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２１７】始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図２１８】先判定処理を示すフローチャートである。
【図２１９】大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。
【図２２０】変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図２２１】スルー用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図２２２】通常処理を示すフローチャートである。
【図２２３】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２２４】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図２２５】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２２６】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図２２７】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２２８】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２２９】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２３０】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図２３１】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２３２】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図２３３】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２３４】保留表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２３５】入賞時の更新処理を示すフローチャートである。
【図２３６】保留演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２３７】数的保留表示数決定用テーブルを説明する説明図である。
【図２３８】分身演出実行判定処理を示すフローチャートである。
【図２３９】演出種別決定用テーブルを説明する説明図である。
【図２４０】演出用記憶エリアの構成を説明する説明図である。
【図２４１】第１数値情報取得処理を示すフローチャートである。
【図２４２】第１数値情報用テーブルの構成を説明する説明図である。
【図２４３】演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２４４】結果報知示唆演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２４５】大当たり用の結果報知示唆演出パターンテーブルを説明する説明図である。
【図２４６】リーチ用の結果報知示唆演出パターンテーブルを説明する説明図である。
【図２４７】通常演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２４８】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２４９】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図２５０】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２５１】結果報知示唆演出の実行回数を示唆する演出を遊技回において実行する様子を示す説明図である。

【図２５２】演出時間相関量が遊技回において実行される演出の時間を示す場合の表示面の様子を示す説明図である。
【図２５３】演出時間相関量が遊技回において実行される演出の時間を示す場合の表示面の様子を示す説明図である。
【図２５４】演出時間相関量が遊技回において実行される演出の時間を示す場合の表示面の様子を示す説明図である。
【図２５５】演出時間相関量をゲージ表示で表示した場合の表示面の様子を示す説明図である。
【図２５６】演出時間相関量をゲージ表示で表示した場合の表示面の様子を示す説明図である。
【図２５７】演出時間相関量をゲージ表示で表示した場合の表示面の様子を示す説明図である。
【図２５８】演出時間相関量を示唆する他の形態を説明する説明図である。
【図２５９】演出時間相関量を示唆する他の形態を説明する説明図である。
【図２６０】演出時間相関量を示す情報と保留表示に対応した遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選している可能性を示す情報とを示唆する保留表示を説明する説明図である。
【図２６１】期待度情報を演出時間相関量を用いて示唆する一例を説明する説明図である。
【図２６２】予告演出に用いることが可能なオブジェクトＤを示す説明図である。
【図２６３】オブジェクトＤに画像Ｅを組み合わせた画像（オブジェクトＤ＋画像Ｅ）を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
本発明にかかる遊技機の実施の形態について、図面を参照しながら以下の順序で説明する。
Ａ．第１実施形態：
　Ａ１．遊技機の構造：
　Ａ２．遊技機の電気的構成：
　Ａ３．遊技機による処理の概要：
　Ａ４．待機状態における処理の概要：
　Ａ５．主制御装置において実行される各種処理：
　Ａ６．音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
　Ａ７．音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
Ｂ．第２実施形態：
Ｃ．第３実施形態：
Ｄ．第４実施形態：
Ｅ．第５実施形態（演出種別の設定処理の一例）：
Ｆ．第６実施形態（演出種別の設定処理の他の例）：
Ｇ．第７実施形態（ＲＴＣを備える構成）：
Ｈ．第８実施形態：
Ｉ．第９実施形態：
Ｊ．第１０実施形態：
Ｋ．第１１実施形態：
Ｌ．第１２実施形態：
Ｍ．第１３実施形態：
Ｎ．第１４実施形態：
Ｏ．変形例：
Ｐ．上記各実施形態等から抽出される発明群について：
【００１１】

Ａ．第１実施形態：
Ａ１．遊技機の構造：
図１は、本発明の一実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。
【００１２】
前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。前扉枠１４の窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。
【００１３】
前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。
【００１４】
上皿２０の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。
【００１５】
さらに、前扉枠１４の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサーと、遊技者による押下操作によって遊技球

発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタンと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器とが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサーがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【００１６】

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

【００１７】

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

【００１８】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能と電源を監視する機能とを有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。

【００１９】

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

【００２０】

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

【００２１】

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

【００２２】

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

【００２３】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び、可変入賞

装置３６が設けられている。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【００２４】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入賞すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。

【００２５】

第１始動口３３及び第２始動口３４は、共に上向きに開放されており、第１始動口３３が第２始動口３４よりも上方となるように鉛直方向に並んで配置されている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入賞すると３個の遊技球が賞球として払い出される。第２始動口３４には、左右一対の可動片よりなる電動役物３４ａが設けられている。電動役物３４ａが閉鎖状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入賞することはできない。一方、電動役物３４ａが開放状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入賞することができる。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入賞すると４個の遊技球が賞球として払い出される。なお、遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、各種入賞口に入賞しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【００２６】

スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。遊技球がスルーゲート３５へ入賞すると、すなわち、遊技球がスルーゲート３５の貫通孔を通過すると、主制御装置６０は、当該入賞をトリガとして内部抽選（電動役物開放抽選）を行なう。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５に入賞した遊技球は、入賞後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入賞することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が入賞しても、賞球の払い出しは実行されない。

【００２７】

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

【００２８】

特図ユニット３７は、第１結果表示部３７ａと、第２結果表示部３７ｂとを備えている。第１結果表示部３７ａ及び第２結果表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。第１結果表示部３７ａは、第１始動口３３への入賞をトリガとした大当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１結果表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行なわせる。

【００２９】

第２結果表示部３７ｂは、第２始動口３４への入賞をトリガとした大当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２結果表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行なわせる。

【００３０】

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

【００３１】

普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５への入賞をトリガとした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。なお、特図ユニット３７及び普図ユニット３８は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【００３２】

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

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

図４は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図４（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図４（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクタ

ーなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

Ａ２．遊技機の電気的構成：

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

【００４０】

図５は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３

と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【００４１】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力側には、各種検知センサ６７ａ～６７ｅと、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板６１は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅとして、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１の主側ＭＰＵ６２は、遊技中に遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入賞口に入賞したか否かの入賞判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への入賞に基づいて大当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入賞に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

また、主制御基板６１の送信側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入賞を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入賞を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入賞を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。

【００４５】

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

際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

図６は、大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が大当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、大当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ抽選にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

ＲＡＭ６４には保留情報記憶エリア６４ｂが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂは、第１保留エリアＲａと、第２保留エリアＲｂと、実行エリアＡＥと、合計保留個数記憶エリアとから構成されている。第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が順次入賞すると、入賞のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂに時系列的に記憶される。

【００５２】

大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように大当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの

値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～５９９）。

【００５３】

大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、遊技球が第１始動口３３又は第２始動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂに記憶される。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１の更新値は、第１始動口３３に遊技球が入賞したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入賞したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに当否テーブルとして記憶されている。

【００５４】

図７は、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルについて説明する説明図である。パチンコ機１０には、大当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されている。図７（ａ）は低確率モード用の当否テーブルを示し、図７（ｂ）は高確率用の当否テーブルを示している。図７（ａ）に示すように、大当たり抽選に際して低確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は２個である。一方、図７（ｂ）に示すように、大当たり抽選に際して高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は２０個である。また、低確率モードで大当たり当選となる大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モードで大当たり当選となる大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、当選となる乱数の数及び値は任意である。

【００５５】

次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、確変大当たりや通常大当たり等の大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１始動口３３又は第２始動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂに記憶される。より詳しくは、第１始動口３３に遊技球が入賞したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂ（ＲＡＭ６４）の第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入賞したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂ（ＲＡＭ６４）の第２保留エリアＲｂに記憶される。

【００５６】

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

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【００５７】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が１５回行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入賞個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入賞個数が１０個となるまで継続するよう設定可能である。

【００５８】
遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。
【００５９】
なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入賞が発生しない構成としてもよい。
【００６０】
パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて大当たり抽選を行う確変抽選モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて大当たり抽選を行う通常抽選モードとを設定することができる。図７を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて大当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて大当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。
【００６１】
パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。
【００６２】
具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率は同一であるが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定され、さらに１回の開放時間が長く設定されてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されてもよい。
【００６３】
上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入賞が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。
【００６４】
低頻度サポートモードでは、第２始動口３４よりも第１始動口３３への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１始動口３３よりも第２始動口３４への入賞が発生する確率が高くなる。第２始動口３４への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【００６５】
なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間当たりに電役開放状態となる頻度を高くする構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、開放回数を多くする、開放時間を長くする、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、係る確保時間の平均時間を短くする、及び当選確率を高くするのうち、いずれか１つ又は任意の組み合わせの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。
【００６６】
上述したように、パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することが可能である。本実施形態では、大当たり抽選において大当たりに当選した場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、複数種類の大当たりの種別を振分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たりの種別の振分先は、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。
【００６７】
図８は、パチンコ機１０に設定されている振分テーブルの内容を説明する説明図である。図８（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図８（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。
【００６８】
図８（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口３３に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。
【００６９】
１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。
【００７０】
１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。
【００７１】
第１始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～１３」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「１４～２７」が８Ｒ通常大当たりに対応しており、「２８～３３」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「３４～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【００７２】
上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。
【００７３】
次に、図８（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ

機１０では、第２始動口３４に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２７」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「２８～３９」が８Ｒ確変大当たりに対応している。すなわち、本実施形態におけるパチンコ機１０では、第２始動口３４への入賞に基づく大当たりは、全て確変大当たりとなる。上記のように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入賞に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入賞に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっている。

【００７４】

このように、第１始動口３３と第２始動口３４との大当たり種別の振分態様は、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は、第１始動口３３及び第２始動口３４のうち、第２始動口３４への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うことになる。なお、当否抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、当否抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。

【００７５】

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

【００７６】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、遊技球が第１始動口３３又は第２始動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂに記憶される。具体的には、第１始動口３３に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタＣ３の更新値がＲＡＭ６４の第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタＣ３の更新値がＲＡＭ６４の第２保留エリアＲｂに記憶される。そして、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、実行エリアＡＥに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチを発生させるか否かが決定される。但し、大当たり抽選の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生の決定を行う。

【００７７】

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

【００７８】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示

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

【００７９】

次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。変動種別カウンタＣＳは、第１結果表示部３７ａ及び第２結果表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とをＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１結果表示部３７ａ及び第２結果表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【００８０】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～２４９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｃに記憶される。そして、所定のタイミングで、その記憶された電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０～１９９であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝２００～２４９であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する。

【００８１】

なお、第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の一組の組み合わせが、第１始動口３３に係る保留情報に相当し、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の一組の組み合わせが、第２始動口３４に係る保留情報に相当し、これらの保留情報が、本発明における特別情報に相当する。

【００８２】

Ａ３．遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【００８３】

図９は、本実施形態におけるパチンコ機１０が実行する処理の一例を説明するタイムチャートである。本説明においては、ケースａ１およびケースａ２の２つの場合を例にして、パチンコ機１０が実行する処理の特徴を説明する。

【００８４】

図９（ａ）は、ケースａ１として、第１の遊技回において大当たり抽選に当選し（以下、単に「大当たり」とも呼ぶ）、第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回において大当たり抽選に外れた場合に、パチンコ機１０が実行する処理を示している。本実施形態においては、第１の遊技回の直前の遊技回の大当たり抽選は外れであるとともに、第１の遊技回と第２の遊技回との間には他の遊技回は存在しない場合について説明をする。なお、第１の遊技回と第２の遊技回との間に、他の遊技回が存在するとしてもよい。第１の遊技回と第２の遊技回との間に、他の遊技回が存在する場合にパチンコ機１０が実行する処理については後述する。

【００８５】

図９（ａ）に示すように、第１の遊技回において大当たり抽選に当選した場合、パチンコ機１０は、予告演出とリーチ演出とを実行する。予告演出は、図柄の変動の開始直前または開始後に実行される演出であって、大当たり抽選に当選する期待度を遊技者に示唆するための演出である。リーチ演出は、リーチ後に実行される演出であって、大当たり抽選に当選する期待度を遊技者に示唆する演出である。リーチ演出を実行後、パチンコ機１０は、第１の遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果を遊技者に報知する結果告知演出を実行する。第１の遊技回では、結果告知演出として、大当たりの告知を行う。

【００８６】

その後、パチンコ機１０は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。特別遊技状態は、遊技者に特典を付与する状態である。図示するように、パチンコ機１０は、特別遊技状態において、オープニング演出、開閉実行モード、エンディング演出を実行する。パチンコ機１０は、オープニング演出として、開閉実行モードを開始することを示唆する演出を実行する。その後、パチンコ機１０は、開閉扉３６ｂの開放と閉鎖とを繰り返す開閉実行モードを実行する。開閉実行モードの実行期間中は、開閉実行モード用の所定の演出を実行する。開閉実行モードの終了後、パチンコ機１０は、エンディング演出を実行する。図９（ａ）に示すように、本説明においては、エンディング演出を実行するための期間をエンディング期間と言う。

【００８７】

ここで、パチンコ機１０は、エンディング期間において、示唆演出、特別遊技状態再現演出、特定終了演出を実行する。示唆演出は、既に実行された演出を再現することを示唆する演出である。本実施形態においては、示唆演出は、第１の遊技回において複数種類の中から選択および実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出を再現することを示唆する内容の演出である。また、特別遊技状態再現演出は、特別遊技状態において、既に実行された演出の少なくとも一部を再現する演出である。

【００８８】

図１０は、示唆演出、特定終了演出、および、後述する特定開始演出の一例を示す説明図である。図１０（ａ）は示唆演出を示し、図１０（ｂ）は特定終了演出を示し、図１０（ｃ）は特定開始演出を示している。図１０（ａ）に示した示唆演出は、女性キャラクターが、第１の遊技回において実行された演出、すなわち、予告演出、リーチ演出および結果告知演出を再現することを示唆する演出である。

【００８９】

図９（ａ）に示すように、パチンコ機１０は、エンディング期間において示唆演出を実行した後、特別遊技状態再現演出として、第１の遊技回において実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出を再現実行する。本実施形態においては、特別遊技状態再現演出として、第１の遊技回で実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出を再現するが、第１の遊技回において実行した予告演出、リーチ演出又は結果告知演出の一部のみを再現してもよい。例えば、特別遊技状態再現演出として予告演出、リーチ演出および結果告知演出を実行する際に、リーチ演出および結果告知演出を優先的に再現し、予告演出の一部または全部を省略して実行してもよい。通常時に高い頻度で実行される予告演出については一部または全部を省略し、リーチ時または大当たり時にしか実行されないリーチ演出および結果告知演出（大当たり告知）を優先的に再現することによって、遊技者が再現を強く望む演出に絞って特別遊技状態再現演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【００９０】

なお、特別遊技状態再現演出として図柄の変動表示および停止表示を再現実行する場合、特別遊技状態再現演出の実行時に表示面４１ａに表示する図柄の内容については、第１の遊技回において実際に表示した図柄の内容とは一部異なっている。

【００９１】

特別遊技状態再現演出を実行した後、パチンコ機１０は、特定終了演出を実行する。図１０（ｂ）は、特定終了演出の一例を示している。図示するように、本実施形態における

特定終了演出は、女性キャラクターが、特別遊技状態再現演出が終了したことを示唆する内容の演出である。

【００９２】

説明を図９（ａ）に戻す。パチンコ機１０は、特定終了演出の終了とともに、エンディング期間および特別遊技状態を終了する。その後、第２の遊技回を実行する。第２の遊技回に係る大当たり抽選は外れである。パチンコ機１０は、第２の遊技回においては、大当たり抽選の結果を予告する通常の予告演出（通常予告演出とも呼ぶ）と、結果告知演出（外れ告知）とを実行する。以上、ケースａ１について説明した。

【００９３】

次に、ケースａ２について説明する。図９（ｂ）は、ケースａ２として、第１の遊技回において大当たり抽選に当選するとともに、第２の遊技回においても大当たり抽選に当選する場合に、パチンコ機１０が実行する処理を示している。

【００９４】

図９（ｂ）に示すように、第１の遊技回において大当たり抽選に当選した場合、パチンコ機１０は、予告演出およびリーチ演出を実行する。そして、リーチ演出を実行後、パチンコ機１０は、第１の遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果を遊技者に報知する結果告知演出を実行する。第１の遊技回では、結果告知演出として、大当たりの告知を行う。

【００９５】

その後、パチンコ機１０は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。図示するように、パチンコ機１０は、特別遊技状態において、オープニング演出、開閉実行モード、エンディング演出を実行する。パチンコ機１０は、オープニング演出として、開閉実行モードを開始することを示唆する演出を実行する。その後、パチンコ機１０は、開閉扉３６ｂの開放と閉鎖とを繰り返す開閉実行モードを実行する。開閉実行モードの終了後、パチンコ機１０は、エンディング期間においてエンディング演出を実行する。

【００９６】

ケースａ２の場合、ケースａ１と異なり、パチンコ機１０は、エンディング期間において示唆演出のみ実行する。示唆演出の内容は、ケースａ１において実行する示唆演出の内容と同じである。パチンコ機１０は、示唆演出の終了とともに、特別遊技状態を終了する。すなわち、ケースａ２の場合のエンディング期間は、ケースａ１の場合のエンディング期間より短い。

【００９７】

パチンコ機１０は、示唆演出の終了とともに、特別遊技状態を終了する。その後、第２の遊技回を実行する。ケースａ２においては、第２の遊技回においても大当たり抽選に当選する。パチンコ機１０は、第２の遊技回における演出として、遊技回再現演出を実行する。遊技回再現演出は、遊技回において、既に実行された演出の少なくとも一部を再現する演出である。本実施形態においては、遊技回再現演出として、第１の遊技回において実行した演出の再現をする。すなわち、第１の遊技回において実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出（大当たり告知）を実行する。この場合、この結果告知演出（大当たり告知）が、遊技回再現演出の一部としての機能を有すると共に、第２の遊技回の大当たり抽選についての結果告知としての機能を有する。そして、遊技回再現演出の終了とともに、第２の遊技回を終了する。

【００９８】

なお、後にフローチャートを用いて説明するが、本実施形態においては、大当たり抽選に当選した遊技回の変動時間は一定である。すなわち、ケースａ２の場合、第１の遊技回と第２の遊技回とは、いずれも大当たり抽選に当選した遊技回であるので、第１の遊技回の変動時間と第２の遊技回の変動時間は同じである。従って、第１の遊技回で実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出を、第２の遊技回において遊技回再現演出として実行することができる。

【００９９】

なお、本実施形態においては、大当たり抽選に当選した遊技回の変動時間はいずれも一

定になるように制御するが、大当たり抽選に当選した遊技回の変動時間を、乱数を用いて設定することにより、大当たり時の遊技回の変動時間が毎回異なっているとしてもよい。この場合、第１の遊技回より第２の遊技回の方が長い場合には、第２の遊技回の開始時に、第２の遊技回と第１の遊技回の各変動時間の差分の時間（余剰時間）を用いて、予め用意した示唆演出を行うとしてもよい。余剰時間の長さ毎に、複数種類の示唆演出を用意することによって、余剰時間が毎回異なる場合であっても、第２の遊技回の開始時に示唆演出を実行することができる。余剰時間を用いて実行する示唆演出は、第１の遊技回後の特別遊技状態において実行する示唆演出後に実行されることになる。従って、特別遊技状態において実行する示唆演出と、余剰時間を用いて実行する示唆演出とが、連続性を持った内容になるように、余剰時間を用いて実行する示唆演出の内容を設定するとしてもよい。このようにすることで、第１の遊技回より第２の遊技回の方が長い場合でも、第２の遊技回において遊技回再現演出を遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。

【０１００】

また、第１の遊技回より第２の遊技回の方が短い場合には、第１の遊技回で実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出の一部のみを遊技回再現演出として実行するとしてもよい。例えば、遊技回再現演出として予告演出、リーチ演出および結果告知演出を実行する際に、リーチ演出および結果告知演出を優先的に再現し、予告演出の一部または全部を省略して遊技回再現演出を実行してもよい。通常時に高い頻度で実行される予告演出については一部または全部を省略し、リーチ時または大当たり時にしか実行されないリーチ演出および結果告知演出（大当たり告知）を優先的に再現することによって、遊技者が再現を強く望む演出を優先的に再現することができる。

【０１０１】

図９（ｂ）に示すように、第２の遊技回の終了後、パチンコ機１０は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。パチンコ機１０は、特別遊技状態のオープニング演出において、特定開始演出を実行する。特定開始演出は、第２の遊技回に係る大当たり抽選が当選であり、かつ、第２の遊技回において遊技回再現演出を実行した場合に、その後の特別遊技状態のオープニング演出として実行される。

【０１０２】

図１０（ｃ）は、特定開始演出の一例を示している。図に示した特定開始演出は、女性キャラクターが、第２の遊技回における大当たり抽選に当選していること示唆する演出であるとともに、第２の遊技回の大当たりに起因して特別遊技状態（開閉実行モード）が開始されることを示唆する演出である。パチンコ機１０は、特定開始演出を実行した後、開閉実行モード、および、エンディング演出を実行する。この場合の、開閉実行モード時に実行される演出およびエンディング演出（通常エンディング演出）は、通常の大当たり時に実行される演出である。エンディング演出として実行される通常エンディング演出は、特別遊技状態が終了することを示唆する演出である。

【０１０３】

以上、パチンコ機１０が実行する処理について、ケースａ１、ケースａ２の２つのケースを用いて説明した。ケースａ１で説明したように、第２の遊技回に係る大当たり抽選が外れの場合には、示唆演出の後に実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出は、第１の遊技回で実行した演出を再現する特別遊技状態再現演出として実行され、遊技者も既に実行された演出を再現する演出であると認識する。一方、ケースａ２のように、第２の遊技回に係る大当たり抽選が当選している場合には、示唆演出の後に実行される予告演出、リーチ演出および結果告知演出は、演出上は既に実行された演出を再現する演出として実行されるが、実際には、第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行された遊技回再現演出である。先にケースａ１における特別遊技状態再現演出を鑑賞していた場合、遊技者は、ケースａ２の第２の遊技回における遊技回再現演出を、ケースａ１と同様に、第１の遊技回において実行された演出の再現にすぎないと認識するとともに、第２の遊技回に係る大当たり抽選において当選していることを予期しにくい。このような状態において、第２の遊技回において予告演出およびリーチ演出が実行された後に

、結果告知演出によって第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選していることが告知されると、遊技者は、その時点ではじめて、第２の遊技回において実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出が、単なる第１の遊技回で実行された演出が再現されたものではなく、第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行されたものであることを認識する。このようにケースａ１における特別遊技状態再現演出およびケースａ２における遊技回再現演出を実行することによって、遊技に意外性を付与するとともに、第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する演出について、遊技者に期待感を付与することができる。また、ケースａ２における第２の遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０１０４】

さらに、ケースａ２の場合、第２の遊技回における大当たり抽選が当選しているにも関わらず、第１の遊技回において実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出を再現することを示唆する示唆演出を実行するので、より一層、第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選していることを遊技者に予期させにくい。従って、さらに遊技に意外性を付与することができる。

【０１０５】

また、ケースａ２のように、第１の遊技回において実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出をそのまま再現して第２の遊技回において実行すると、第２の遊技回における結果告知演出が実行されても、第２の遊技回における大当たり抽選に当選していることに遊技者が気付かない可能性があるが、第２の遊技回の終了後に、特別遊技状態において特定開始演出を実行するので、当該特定開始演出を実行した時点で、遊技者に、第２の遊技回における大当たり抽選に当選したことを認識させることができる。

【０１０６】

Ａ４．待機状態における処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が待機状態において実行する処理の概要について説明する。待機状態とは、遊技回が終了した後の状態であって特別遊技状態および次の遊技回のいずれもが開始されていない状態をいう。

【０１０７】

図１１は、本実施形態のパチンコ機１０が待機状態において実行する処理の一例を示すタイミングチャートである。この図１１には、メイン表示部４５に表示される図柄が変動中であるか否かを示す状態図と、図柄表示装置４１の表示態様と、音声発光制御装置９０から出力される音声の出力内容と、音声の出力レベル（音量）とが示されている。また、図１１には、主制御装置６０における待機状態フラグのＯＮ、ＯＦＦの状態と、主制御装置６０における移行条件成立フラグのＯＮ、ＯＦＦの状態と、音声発光制御装置９０における頭出し判定フラグのＯＮ、ＯＦＦの状態とが示されている。これらのフラグについては後述する。

【０１０８】

図柄表示装置４１の表示態様に記載されている「０１」等の数字は、動画データの時間的位置を示しており、「０１」は、動画データの先頭位置を示している。動画データの時間的位置とは、時間的長さをもって表示される動画の各時間に対応した動画データの位置であり、動画データを時間的な長さでとらえた場合における動画の時間的位置に対応した動画データの位置である。動画データの時間的位置として、例えば、動画データに記録されたタイムコードを用いることができる。本実施形態では、背景動画の動画データは、「３０」の時間的位置まで表示されると、再び「０１」の時間的位置に戻って先頭から表示される。

【０１０９】

音声の出力内容に記載されている「０１」等の数字は、音楽データの時間的位置を示しており、「０１」は、音楽データの先頭位置を示している。音楽データの時間的位置とは、時間的長さをもって出力される音楽の各時間に対応した音楽データの位置であり、音楽

データを時間的な長さでとらえた場合における音楽の時間的位置に対応した音楽データの位置である。音楽データの時間的位置として、例えば、音楽データに記録されたタイムコードを用いることができる。本実施形態では、背景音楽の音楽データは、「３０」の時間的位置まで出力されると、再び「０１」の時間的位置に戻って先頭から出力される。

【０１１０】

表示制御装置１００は、大当たり抽選の結果に対応した表示を行なう遊技回において背景動画を図柄表示装置４１に表示させるとともに、遊技回が終了した後の待機状態においても、図柄表示装置４１に背景動画を継続して表示させる。背景動画は、図柄表示装置４１において図柄の背景側に表示される動画であり、上述した予告演出やリーチ演出等の画像や動画が表示された場合には、これらの画像や動画の背景側に表示される。本実施形態の背景動画は、後述する背景音楽のリズムに合わせてキャラクターが踊っている動画である。

【０１１１】

音声発光制御装置９０は、遊技回において上述した背景動画に対応した背景音楽（ＢＧＭ：Ｂａｃｋｇｒｏｕｎｄ　Ｍｕｓｉｃ）をスピーカー４６から出力させるとともに、遊技回が終了した後の待機状態においても、スピーカー４６から背景音楽を継続して出力させる。本実施形態では、背景音楽は、背景動画に対応して継続して出力される音楽であり、背景動画と同じ時間的長さを有している。したがって、本実施形態では、例えば、時間的位置「１０」の背景動画が表示されているタイミングにおいて時間的位置「１０」の背景音楽が出力されることによって、背景動画の表示と背景音楽のリズムとが一対一に対応した演出が実現される。

【０１１２】

図１１に示すように、主制御装置６０は、遊技回が終了すると、すなわち、メイン表示部４５における図柄の変動が停止すると、待機状態フラグをＯＮにする（時刻ｔ１）。そして、主制御装置６０は、メイン表示部４５における図柄の変動が停止して待機状態となった後、特別遊技状態および次の遊技回のいずれもが開始されずに１５秒が経過した場合、すなわち、待機状態フラグがＯＮになってから１５秒が経過した場合に、移行条件が成立したと判定し、移行条件成立フラグをＯＮにするとともに、待機状態フラグをＯＦＦにする（時刻ｔ２）。

【０１１３】

移行条件は、音声の出力態様を、遊技者によって予め設定された音量で背景音楽を出力する態様から、背景音楽の音量がゼロである態様（消音状態）に移行させるとともに、図柄表示装置４１の表示態様を、背景動画を表示する態様から、デモ動画を表示する態様に移行させる条件である。すなわち、移行条件が成立すると、音声の出力態様は、背景音楽の連続性が断たれた態様に移行し、図柄表示装置４１の表示態様は、背景動画の連続性が断たれた態様に移行する。なお、デモ動画（デモンストレーション動画）は、背景動画とは異なる動画であって、当該パチンコ機１０の魅力を遊技者に伝えるための動画である。例えば、デモ動画では、パチンコ機１０の機種名が表示されたり、パチンコ機１０の遊技方法が説明されたり、パチンコ機１０に登場するキャラクターやストーリー等が説明される。なお、デモ動画は、アトラクト動画と呼ばれる場合もある。

【０１１４】

図１１に示すように、時刻ｔ２において移行条件が成立した場合には、音声発光制御装置９０は、音声の出力態様を、遊技者によって予め設定された音量で背景音楽を出力する態様（時刻ｔ２までの態様）から、背景音楽の出力を継続しつつ当該背景音楽の音量を時間の経過と共に低減（フェードアウト）する態様（時刻ｔ２から時刻ｔ３までの態様）を経て、背景音楽の音量がゼロである態様（時刻ｔ３以降の態様）に移行させる。なお、本実施形態では、音声発光制御装置９０は、背景音楽の音量がゼロになってから５秒が経過するまでは背景音楽の出力自体は継続し、背景音楽の音量がゼロになってから５秒が経過したタイミング（時刻ｔ４）で、背景音楽の出力を停止する。また、図１１に示した例では、遊技球によって予め設定された音量は、最大の音量となっている。

【０１１５】
表示制御装置１００は、移行条件が成立した場合には、図柄表示装置４１の表示態様を、背景音楽の音量がゼロになってから５秒経過後に、デモ動画を表示する態様に移行させる（時刻ｔ４）。音声発光制御装置９０は、デモ動画の表示が開始されるタイミングにおいて、頭出し判定フラグをＯＮにする（時刻ｔ４）。頭出し判定フラグは、後述する復帰条件が成立した場合に、背景動画および背景音楽を、これらの時間的な先頭位置「０１」から表示および出力を開始させるか否かを判定するためのフラグである。本実施形態では、頭出し判定フラグは、音声の出力態様が背景音楽の連続性が断たれた態様に移行し、かつ、図柄表示装置４１の表示態様が背景動画の連続性が断たれた態様に移行した場合にＯＮにされる。

【０１１６】
主制御装置６０は、移行条件が成立した後において、遊技球が第１始動口３３または第２始動口３４に入球して遊技回（図柄の変動表示）が開始されると、復帰条件が成立したと判定するとともに、移行条件成立フラグをＯＦＦにする。復帰条件は、図柄表示装置４１の表示態様を、背景動画を表示する態様に復帰させるとともに、音声の出力態様を、遊技者によって予め設定された音量で背景音楽が出力されている態様に復帰させる条件である。

【０１１７】
図１１に示すように、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始された後（時刻ｔ５）に復帰条件が成立した場合には、頭出し判定フラグがＯＮであるため、表示制御装置１００および音声発光制御装置９０は、背景動画および背景音楽の頭出し処理を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示態様を、デモ動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に復帰させる。そして、表示制御装置１００は、背景動画を図柄表示装置４１に表示させる際に、当該背景動画の時間的な先頭位置「０１」から表示を開始させる。音声発光制御装置９０は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行するとともに、背景音楽を出力する際に、当該背景音楽の時間的な先頭位置「０１」から出力を開始する。したがって、背景動画および背景音楽は、共に時間的な先頭位置から表示および出力が開始される。

【０１１８】
なお、音声発光制御装置９０は、複数種類の背景音楽を出力可能であり、背景音楽および背景動画について頭出し処理（時間的な先頭位置「０１」から音楽の出力または動画の表示を開始する処理）を実行する際には、頭出し処理を実行する対象の背景音楽の種類を抽選によってランダムに選択する構成とし、表示制御装置１００は、複数種類の背景音楽に対応した複数種類の背景動画を表示可能であり、選択された背景音楽に対応した背景動画を選択して頭出し処理を実行する構成としてもよい。このような構成とすれば、複数種類の背景音楽および背景動画を遊技者に鑑賞させることができるので、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０１１９】
図１２は、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始される前に復帰条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。図１２に示すように、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始される前（時刻ｔ４）に復帰条件が成立した場合には、頭出し判定フラグがＯＦＦであるため、表示制御装置１００は、図柄表示装置４１に背景動画を表示する態様を継続させ、音声発光制御装置９０は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行する。このようにして、図柄表示装置４１の表示態様および音声の出力態様は、移行条件が成立する前の態様に復帰する。

【０１２０】
図１３は、背景音楽の音量を低減中に復帰条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。図１３に示すように、背景音楽の音量を低減中（時刻ｔ３）に復帰条件が成立した場合には、頭出し判定フラグがＯＦＦであるため、表示制御装置

１００は、図柄表示装置４１に背景動画を表示する態様を継続させ、音声発光制御装置９０は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行する。このようにして、図柄表示装置４１の表示態様および音声の出力態様は、移行条件が成立する前の態様に復帰する。

【０１２１】

以上説明したように、本実施形態によれば、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始された後に復帰条件が成立した場合（図１１）には、表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示態様を、デモ動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に復帰させる。そして、表示制御装置１００は、背景動画を図柄表示装置４１に表示させる際に、当該背景動画の予め定められた時間的位置から表示を開始させる。また、音声発光制御装置９０は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行するとともに、背景音楽を出力する際に、当該背景音楽の予め定められた時間的位置から出力を開始する。したがって、復帰条件が成立するタイミングに応じて背景動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、背景動画の表示と背景音楽の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、復帰条件が成立するタイミングに応じて背景動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、デモ動画の表示が開始された後に復帰条件が成立した場合に、デモ動画を表示する態様に移行する直前のタイミングにおいて表示されていた背景動画の時間的位置から当該背景動画の表示を開始する構成や、デモ動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に復帰させる際に、表示を開始する背景動画の時間的位置をデモ動画を表示する態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、背景動画を表示する態様からデモ動画を表示する態様に移行した後においても背景動画の再生を内部処理として継続するとともに、デモ動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に復帰する際には内部処理として継続して再生している背景動画を表示する構成等が挙げられる。

【０１２２】

さらに、本実施形態によれば、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始された後に復帰条件が成立した場合（図１１）に、表示制御装置１００は、背景動画の時間的な先頭位置「０１」から表示を開始させ、音声発光制御装置９０は、背景音楽の時間的な先頭位置「０１」から出力を開始する。したがって、背景動画の時間的な途中の位置から表示が開始され、背景音楽の時間的な途中の位置から出力が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、背景動画の時間的な途中の位置から表示が開始され、背景音楽の時間的な途中の位置から出力が開始される構成を採用すると、遊技者は、復帰条件が成立した後、背景動画および背景音楽を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、背景動画および背景音楽のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、本実施形態によれば、当該遊技者に対して背景動画および背景音楽を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、背景動画および背景音楽を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０１２３】

さらに、本実施形態によれば、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始される前に復帰条件が成立した場合（図１２）には、表示制御装置１００は、図柄表示装置４１に背景動画を表示する態様を継続させ、音声発光制御装置９０は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行するので、背景動画の表示と背景音楽の出力との同期を維持したまま、移行条件が成立する前の態様に違和感なく自然な流れで復帰することができる。

【０１２４】

さらに、本実施形態によれば、背景音楽の音量を低減中に復帰条件が成立した場合（図

１３）には、表示制御装置１００は、図柄表示装置４１に背景動画を表示する態様を継続させ、音声発光制御装置９０は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行するので、背景動画の表示と背景音楽の出力との同期を維持したまま、移行条件が成立する前の態様に違和感なく自然な流れで復帰することができる。

【０１２５】

さらに、本実施形態によれば、遊技回が終了した後、特別遊技状態および次の遊技回のいずれもが開始されずに１５秒が経過した場合に移行条件が成立したと判定するので、遊技者が遊技を行なっていない可能性の高い状態において背景音楽の音量を時間の経過と共に低減させることができる。

【０１２６】

さらに、本実施形態によれば、待機状態において遊技回が開始される場合に復帰条件が成立したと判定し、図柄表示装置４１の表示態様が背景動画を表示する態様に復帰するとともに、音声の出力態様が遊技者によって予め設定された音量で背景音楽を出力する態様に復帰するので、遊技回が開始されたという期待感を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０１２７】

Ａ５．主制御装置において実行される各種処理：

次に、ケースａ１およびケースａ２に示した処理をパチンコ機１０において実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【０１２８】

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

【０１２９】

＜タイマ割込み処理＞

図１４は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【０１３０】

ステップＳ１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。その後、ステップＳ１０２に進む。

【０１３１】

ステップＳ１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ１０３に進む。

【０１３２】

ステップＳ１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ１０４に進む。

【０１３３】

ステップＳ１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入賞に伴う始動口用の入賞処理を実行する。ステップＳ１０４の始動口用の入賞処理の詳細については後述する。ステップＳ１０４を実行した後、ステップＳ１０５に進む。

【０１３４】

ステップＳ１０５では、スルーゲート３５への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。ステップＳ１０５におけるスルー用の入賞処理の詳細については後述する。ステップＳ１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【０１３５】

＜始動口用の入賞処理＞

次に、始動口用の入賞処理について説明する。始動口用の入賞処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１４：Ｓ１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０１３６】

図１５は、始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０１では、遊技球が第１始動口３３に入賞（始動入賞）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳ２０１において、遊技球が第１始動口３３に入賞したと判定した場合には（Ｓ２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ２０３に進む。

【０１３７】

ステップＳ２０３では、第１始動口３３に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ２０４に進む。

【０１３８】

ステップＳ２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ２０９に進む。

【０１３９】

ステップＳ２０１において、遊技球が第１始動口３３に入賞していないと判定した場合には（Ｓ２０１：ＮＯ）、ステップＳ２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入賞したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【０１４０】

ステップＳ２０５において、遊技球が第２始動口３４に入賞したと判定した場合には（Ｓ２０５：ＹＥＳ）、ステップＳ２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を４個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ２０７に進む。一方、ステップＳ２０５において、遊技球が第２始動口３４に入賞していないと判定した場合には（Ｓ２０５：ＮＯ）、本始動口用の入賞処理を終了する。

【０１４１】

ステップＳ２０７では、第２始動口３４に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ２０８に進む。

【０１４２】

ステップＳ２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ２０９に進む。

【０１４３】

ステップＳ２０９では、上述したステップＳ２０４又はステップＳ２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか

否かを判定する。ステップＳ２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓ２０９：ＮＯ）、本始動口用の入賞処理を終了する。

【０１４４】

一方、ステップＳ２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓ２０９：ＹＥＳ）、ステップＳ２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳ２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳ２１２に進む。

【０１４５】

ステップＳ２１２では、ステップＳ１０３（図１４）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳ２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ１０３（図１４）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ１０３（図１４）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳ２１２を実行した後、ステップＳ２１３に進む。

【０１４６】

ステップＳ２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、大当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳ２１３を実行した後、ステップＳ２１４に進む。

【０１４７】

ステップＳ２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【０１４８】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞が発生したこと及び当該入賞に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図１８：ステップＳ５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【０１４９】

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

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

【０１５０】

主側ＭＰＵ６２は、ステップＳ２１４を実行した後、本始動口用の入賞処理を終了する。

【０１５１】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入賞処理のサブルーチン（図１５：Ｓ２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０１５２】

図１６は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、大当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【０１５３】

ステップＳ３０１では、始動口用の入賞処理（図１５）における始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳ３０２に進み、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入賞よりも前の入賞によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入賞による大当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を判定することによって、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【０１５４】

ステップＳ３０２において、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓ３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳ３０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【０１５５】

一方、ステップＳ３０２において、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ３０２：ＮＯ）、ステップＳ３０４に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップＳ３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【０１５６】

ステップＳ３０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ３０５：ＹＥＳ）、ステップＳ３０６に進み、今回の始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタＣ２の値を読み出す。その後、ステップＳ３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入賞に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入賞に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳ３０７を実行した後、ステップＳ３０８に進む。

【０１５７】

ステップＳ３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳ３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ３０８：ＹＥＳ）、ステッ

プＳ３０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ３０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ３０８：ＮＯ）、ステップＳ３１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【０１５８】

ステップＳ３０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ３０５：ＮＯ）、ステップＳ３１１に進み、今回の始動口への入賞によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。その後、ステップＳ３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳ３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【０１５９】

ステップＳ３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓ３１３：ＹＥＳ）、ステップＳ３１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓ３１３：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【０１６０】

＜スルー用の入賞処理＞

次に、スルー用の入賞処理について説明する。スルー用の入賞処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１４：Ｓ１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０１６１】

図１７は、スルー用の入賞処理を示すフローチャートである。ステップＳ４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入賞したか否かを判定する。ステップＳ４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入賞したと判定した場合には（Ｓ４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入賞数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳ４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入賞しなかったと判定した場合には（Ｓ４０１：ＮＯ）、本スルー用の入賞処理を終了する。

【０１６２】

ステップＳ４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓ４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳ４０４に進む。

【０１６３】

ステップＳ４０４では、ステップＳ１０３（図１４）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｃの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルー用の入賞処理を終了する。

【０１６４】

一方、ステップＳ４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓ４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を記憶することなく、スルー用の入賞処理を終了する。

【０１６５】

＜通常処理＞

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

【０１６６】
図１８は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳ５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳ５０２に進む。
【０１６７】
ステップＳ５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳ５０３に進む。
【０１６８】
ステップＳ５０３では、ステップＳ５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳ５０３を実行した後、ステップＳ５０４に進む。
【０１６９】
ステップＳ５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ５０５に進む。
【０１７０】
ステップＳ５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳ５０６に進む。ステップＳ５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、大当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１結果表示部３７ａ，第２結果表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳ５０６を実行した後、ステップＳ５０７に進む。
【０１７１】
ステップＳ５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ５０８に進む。
【０１７２】
ステップＳ５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ５０９に進む。
【０１７３】
ステップＳ５０９では、待機状態が所定時間経過した場合にサブ側の各制御装置にデモ動画を開始させるための待機用処理を実行する。待機用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ５１０に進む。
【０１７４】
ステップＳ５１０では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳ５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳ５１０において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓ５１０：ＮＯ）、ステップＳ５１１及びステップＳ５１２において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳ５１１

において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳ５１２において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップＳ５１０において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓ５１０：ＹＥＳ）、ステップＳ５０３に戻り、ステップＳ５０３からステップＳ５０８までの各処理を実行する。

【０１７５】

なお、ステップＳ５０３からステップ５０７の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【０１７６】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図１８：Ｓ５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０１７７】

図１９は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ６０１では、特別遊技状態中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのオープニング期間フラグ、開閉実行モードフラグ、エンディング期間フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉実行モードの終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【０１７８】

ステップＳ６０１においてオープニング期間フラグ、開閉実行モードフラグ、エンディング期間フラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６０１：ＹＥＳ）、特別遊技状態中であると判定し、ステップＳ６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、特別遊技状態中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳ６０１において、特別遊技状態中でないと判定した場合には（Ｓ６０１：ＮＯ）、ステップＳ６０２に進む。

【０１７９】

ステップＳ６０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【０１８０】

ステップＳ６０２において、メイン表示部４５が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓ６０２：ＮＯ）、ステップＳ６０３～ステップＳ６０５の遊技回開始用処理に進む。ステップＳ６０３では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳ６０３におい

て、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓ６０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳ６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓ６０３：ＮＯ）、ステップＳ６０４に進む。

【０１８１】

ステップＳ６０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップＳ６０５に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【０１８２】

ステップＳ６０５では、メイン表示部４５における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ６０６に進む。

【０１８３】

ステップＳ６０６では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回の数をカウントするためのカウンタである。ステップＳ６０６を実行した後、ステップＳ６０７に進む。

【０１８４】

ステップＳ６０７では、待機状態フラグをＯＦＦにする。待機状態フラグは、待機状態が開始されたタイミングでＯＮにされ、メイン表示部４５の変動表示が開始されたタイミング又は待機状態が開始されてから１５秒が経過したタイミングでＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ６０７を実行した後、ステップＳ６０８に進む。

【０１８５】

ステップＳ６０８では、移行条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。移行条件成立フラグは、待機状態が開始されてから１５秒が経過したタイミングでＯＮにされ、メイン表示部４５の変動表示が開始されたタイミングでＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ６０８において、移行条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６０８：ＹＥＳ）、ステップＳ６０９に進む。一方、ステップＳ６０８において、移行条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６０８：ＮＯ）、遊技回制御処理を終了する。

【０１８６】

ステップＳ６０９では、復帰条件成立コマンドを設定する。復帰条件成立コマンドは、メイン表示部４５の変動表示が開始されたこと、すなわち復帰条件が成立したことをサブ側の各制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップＳ６０９を実行した後、ステップＳ６１０に進む。

【０１８７】

ステップＳ６１０では、移行条件成立フラグをＯＦＦにする。その後、遊技回制御処理を終了する。

【０１８８】

一方、ステップＳ６０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定した場合には（Ｓ６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６１１～ステップＳ６１５の遊技回進行用処理を実行する。

【０１８９】

ステップＳ６１１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳ６１１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｄ）に記憶されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図２２）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【０１９０】

ステップＳ６１１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓ６１１

：ＮＯ）、ステップＳ６１２に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る結果表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳ６１２を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【０１９１】

ステップＳ６１１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓ６１１：ＹＥＳ）、ステップＳ６１３に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図２１）において決定された結果表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る結果表示部にて表示されるように当該結果表示部を表示制御する。ステップＳ６１３を実行した後、ステップＳ６１４に進む。

【０１９２】

ステップＳ６１４では、待機状態フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６１５に進み、待機状態時間設定処理を実行する。具体的には、各種カウンタエリア６４ｄに記憶されている待機状態タイマカウンタＴｗに「７５００」（すなわち、１５．０ｓｅｃ）をセットする。待機状態タイマカウンタＴｗは、待機状態が開始されてからの経過時間を計測するためのカウンタであり、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳ６１５を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【０１９３】

＜データ設定処理＞

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１９：Ｓ６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０１９４】

図２０は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ７０１では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図６）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図６）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａ（図６）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂ（図６）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳ７０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【０１９５】

ステップＳ７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳ７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７０２～ステップＳ７０７の第１保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップＳ７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ７０１：ＮＯ）、ステップＳ７０８～ステップＳ７１３の第２保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

【０１９６】

ステップＳ７０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳ７０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳ７０４に進む。ステップＳ７０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ７０５に進む。

【０１９７】

ステップＳ７０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデー

タをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ７０５を実行した後、ステップＳ７０６に進む。

【０１９８】

ステップＳ７０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｅの第２結果表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２結果表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳ７０７へ進む。

【０１９９】

ステップＳ７０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【０２００】

ステップＳ７０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図１８）におけるステップＳ５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【０２０１】

ステップＳ７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ７０１：ＮＯ）、ステップＳ７０８に進む。

【０２０２】

ステップＳ７０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳ７０９に進む。ステップＳ７０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳ７１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ７１１に進む。

【０２０３】

ステップＳ７１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ７１１を実行した後、ステップＳ７１２に進む。

【０２０４】

ステップＳ７１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｅの第２結果表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳ７１３に進む。

【０２０５】

ステップＳ７１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含む

シフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【０２０６】

ステップＳ７１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図１８）におけるステップＳ５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【０２０７】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１９：Ｓ６０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２０８】

図２１は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳ８０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、その後に通常大当たりに当選した場合にＯＦＦにされる。ステップＳ８０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓ８０１：ＹＥＳ）、ステップＳ８０２に進む。

【０２０９】

ステップＳ８０２では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図７（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ８０４に進む。一方、ステップＳ８０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓ８０１：ＮＯ）、ステップＳ８０３に進む。

【０２１０】

ステップＳ８０３では、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図７（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ８０４に進む。

【０２１１】

ステップＳ８０４では、ステップＳ８０２又はステップＳ８０３における当否判定（大当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳ８０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓ８０４：ＹＥＳ）、ステップＳ８０５～ステップＳ８１２において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【０２１２】

ステップＳ８０５では、ＲＡＭ６４の第２結果表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８０５において、第２結果表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８０５：ＮＯ）、ステップＳ８０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図８（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【０２１３】

一方、ステップＳ８０５において、第２結果表示部フラグがＯＮであると判定した場合

には（Ｓ８０５：ＹＥＳ）、ステップＳ８０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図８（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳ８０６又はステップＳ８０７の処理を実行した後。ステップＳ８０８に進む。

【０２１４】

ステップＳ８０８では、ステップＳ８０６又はステップＳ８０７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ８０８において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓ８０８：ＹＥＳ）、ステップＳ８０９に進む。

【０２１５】

ステップＳ８０９では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ８０６又はステップＳ８０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ８０９を実行した後、ステップＳ８１０に進む。

【０２１６】

ステップＳ８１０では、ステップＳ８０６又はステップＳ８０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変フラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ８１４に進む。

【０２１７】

ステップＳ８０８において、ステップＳ８０６又はステップＳ８０７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合には（Ｓ８０８：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップＳ８１１に進む。

【０２１８】

ステップＳ８１１では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ８０６又はステップＳ８０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ８１１を実行した後、ステップＳ８１２に進む。

【０２１９】

ステップＳ８１２では、ステップＳ８０６又はステップＳ８０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常フラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ８１４に進む。

【０２２０】

ステップＳ８０４において、ステップＳ８０２又はステップＳ８０３における大当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓ８０４：ＮＯ）、ステップＳ８１３に進み、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具

体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ８１３を実行した後、ステップＳ８１４に進む。

【０２２１】

ステップＳ８１４では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳ８１４を実行した後、ステップＳ８１５に進む。

【０２２２】

ステップＳ８１５では、ＲＡＭ６４の第２結果表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８１５において、ＲＡＭ６４の第２結果表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８１５：ＮＯ）、ステップＳ８１６に進み、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ８１４で設定された変動時間の情報が含まれている。一方、ステップＳ８１５において、第２結果表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８１５：ＹＥＳ）、ステップＳ８１７に進み、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ８１４で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳ８１６又はステップＳ８１７を実行した後、ステップＳ８１８に進む。

【０２２３】

ステップＳ８１８では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【０２２４】

ステップＳ８１６～ステップＳ８１８にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図１８）におけるステップＳ５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ８１８を実行後、ステップＳ８１９に進む。

【０２２５】

ステップＳ８１９では、第１結果表示部３７ａ及び第２結果表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した結果表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２結果表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第１結果表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２結果表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第２結果表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳ８１９を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【０２２６】

＜変動時間の設定処理＞

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２１：Ｓ８１４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２２７】

図２２は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ９０１では、

ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳ９０２に進む。

【０２２８】

ステップＳ９０２では、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓ９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ９０３に進む。

【０２２９】

ステップＳ９０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、大当たり抽選に当選した遊技回の変動時間は一定である。その後、ステップＳ９０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【０２３０】

ステップＳ９０２において、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選ではないと判定した場合には（Ｓ９０２：ＮＯ）、ステップＳ９０５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳ９０２において今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選していない場合に本処理（Ｓ９０５）を実行することから、ステップＳ９０５においては、大当たり抽選に当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓ９０５：ＹＥＳ）、ステップＳ９０６に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【０２３１】

ステップＳ９０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップＳ９０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【０２３２】

ステップＳ９０５において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓ９０５：ＮＯ）、ステップＳ９０７に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳ９０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【０２３３】

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

又は各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【０２３４】

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

【０２３５】

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

【０２３６】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図１８：Ｓ５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２３７】

図２３は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ１００１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉実行モードの終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、図９で説明したように、特別遊技状態においてエンディング演出を実行するための期間である。

【０２３８】

ステップＳ１００１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１００１：ＮＯ）、ステップＳ１００２に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、開閉実行モードフラグは、遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【０２３９】

ステップＳ１００２において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１００２：ＮＯ）、ステップＳ１００３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【０２４０】

ステップＳ１００３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１００３：ＮＯ）、ステップＳ１００４に進み、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ１００４において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Ｓ１００４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【０２４１】

ステップＳ１００４において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Ｓ１００４：ＹＥＳ）、ステップＳ１００５に進み、今回の遊技回の遊技結果（大当たり抽選の結果）が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６Ｒ通常フラグ、８Ｒ通常フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。上記各フラグのいずれもがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１００５：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。

【０２４２】

ステップＳ１００５において、今回の遊技回の遊技結果（大当たり抽選の結果）が開閉

実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には（Ｓ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳ１００６に進み、待機状態フラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ１００７に進み、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ１００８に進む。

【０２４３】

ステップＳ１００８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種タイマカウンタエリア６４ｄに設けられている。ステップＳ１００８を実行した後、ステップＳ１００９に進む。

【０２４４】

ステップＳ１００９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図１８）におけるステップＳ５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ１００９を実行した後、ステップＳ１０１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０２４５】

ステップＳ１００３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１００３：ＹＥＳ）、ステップＳ１０１１に進む。

【０２４６】

ステップＳ１０１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ１０１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓ１０１１：ＹＥＳ）、ステップＳ１０１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ１０１３に進む。

【０２４７】

ステップＳ１０１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳ１０１３を実行した後、ステップＳ１０１４に進む。

【０２４８】

ステップＳ１０１４では、今回の開閉実行モードのラウンド数を判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ（１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６Ｒ通常フラグ、８Ｒ確変フラグ）を確認する。ステップＳ１０１４において、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグが１６Ｒ確変フラグ又は１６Ｒ通常フラグであると判定した場合には（Ｓ１０１４：ＹＥＳ）、ステップＳ１０１５に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１６」をセットする。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１は、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。

【０２４９】

一方、ステップＳ１０１４において、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ

が８Ｒ確変フラグ又は８Ｒ通常フラグであると判定した場合には（Ｓ１０１４：ＮＯ）、ステップＳ１０１６に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「８」をセットする。ステップＳ１０１５又はステップＳ１０１６を実行した後、ステップＳ１０１７に進む。

【０２５０】

ステップＳ１０１７では、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０２５１】

ステップＳ１００２において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１００２：ＹＥＳ）、ステップＳ１０１８に進み、大入賞口開閉処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａが閉鎖中である場合には、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１が「１」以上であることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とすることで大入賞口３６ａを開放させる。また、大入賞口３６ａが開放中である場合には、当該大入賞口３６ａの開放から開放限度時間が経過していること又は開放限度個数が入賞していることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態を停止し、大入賞口３６ａを閉鎖させる。大入賞口開閉処理の詳細は後述する。ステップＳ１０１８を実行した後、ステップＳ１０１９に進む。

【０２５２】

ステップＳ１０１９では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１０１９：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１０１９：ＹＥＳ）、ステップＳ１０２０に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳ１０２０を実行した後、ステップＳ１０２１に進む。

【０２５３】

ステップＳ１０２１では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳ１０２１を実行した後、ステップＳ１０２２に進む。

【０２５４】

ステップＳ１０２２では、条件判定処理を実行する。条件判定処理は、図９に示したケースａ２の場合に該当するか否かを判定する処理である。具体的には、次回の遊技回において大当たり抽選に当選することにより、エンディング期間において示唆演出を実行し、次回の遊技回の変動時間において今回の遊技回において実行した演出（予告演出、リーチ演出および結果告知演出（大当たり告知））の再現を実行する処理を行うか否かを判定する。条件判定処理については、後述する。ステップＳ１０２２を実行した後、ステップＳ１０２３に進む。

【０２５５】

ステップＳ１０２３では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、特別遊技状態におけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。エンディング時間設定処理については後述する。ステップＳ１０２３を実行した後、ステップＳ１０２４に進む。

【０２５６】

ステップＳ１０２４では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図１８）におけるステップＳ５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳ１０２４を実行した後、ステップＳ１０２５に進む。

【０２５７】

ステップＳ１０２５では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０２５８】
ステップＳ１００１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳ１０２６に進む。
【０２５９】
ステップＳ１０２６では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓ１０２３）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４の値は、後述するエンディング時間設定処理（図２５）において設定される。ステップＳ１０２６において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１０２６：ＹＥＳ）、ステップＳ１０２７に進む。
【０２６０】
ステップＳ１０２７では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ１０２８に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳ１０２８を実行した後、ステップＳ１０２９に進む。
【０２６１】
ステップＳ１０２９では、待機状態フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ１０３０に進み、待機状態時間設定処理を実行する。具体的には、各種カウンタエリア６４ｄに記憶されている待機状態タイマカウンタＴｗに「７５００」（すなわち、１５．０ｓｅｃ）をセットする。ステップＳ１０３０を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【０２６２】
一方、ステップＳ１０２６において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ１０２６：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【０２６３】
＜大入賞口開閉処理＞
次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２３：１０１７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０２６４】
図２４は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳ１１０１では、大入賞口３６ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳ１１０１において、大入賞口３６ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ１１０１：ＮＯ）、ステップＳ１１０２に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ１１０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１１０２：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ１１０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１１０２：ＮＯ）、ステップＳ１１０３に進む。
【０２６５】
ステップＳ１１０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ１１０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１１０３：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ１１０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１１０３：ＹＥＳ）、ステップＳ１１０４に進み、大入賞口３６ａを開放するために可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とする。その後、ステップＳ

１１０５に進む。
【０２６６】
ステップＳ１１０５では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態におけるパチンコ機１０の場合、設定されている入賞モードは全て高頻度入賞モードであるので、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１５０００」（すなわち３０ｓｅｃ）をセットする。さらに、大入賞口３６ａへの遊技球の入賞数をカウントするために、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた入賞カウンタエリアＰＣに「１０」をセットする。第１タイマカウンタエリアＴ１にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。なお、仮にパチンコ機１０に低頻度入賞モードが設定されている場合には、例えば、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットするとともに、入賞カウンタエリアＰＣに「６」をセットしてもよい。ステップＳ１１０５を実行した後、ステップＳ１１０６に進む。
【０２６７】
ステップＳ１１０６では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口３６ａの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理の外部出力処理（図１８：ステップＳ５０３）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。
【０２６８】
ステップＳ１１０１において、大入賞口３６ａが開放中であると判定した場合には（ステップＳ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１１０７に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳ１１０７において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１１０７：ＮＯ）、ステップＳ１１０８に進む。
【０２６９】
ステップＳ１１０８では、大入賞口３６ａに遊技球が入賞したか否かを、可変入賞装置３６に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳ１１０８において、入賞が発生していないと判定した場合には（Ｓ１１０８：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ１１０８において、入賞が発生していると判定した場合には（Ｓ１１０８：ＹＥＳ）、ステップＳ１１０９に進み、入賞カウンタエリアＰＣの値を１減算する。その後、ステップＳ１１１０に進む。
【０２７０】
ステップＳ１１１０では、入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ１１１０において、入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１１１０：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【０２７１】
ステップＳ１１０７において第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１１０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ１１１０において入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１１１０：ＹＥＳ）、ステップＳ１１１１に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａを閉鎖するために可変入賞駆動部３６ｃを非駆動状態とする。その後、ステップＳ１１１２に進む。
【０２７２】

ステップＳ１１１２では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算する。その後、ステップＳ１１１３に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ１１１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１１１３：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ１１１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１１１３：ＮＯ）、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１０００」（すなわち２ｓｅｃ）をセットする。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳ１１１４を実行した後、ステップＳ１１１５に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。

【０２７３】

この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口３６ａの開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理の外部出力処理（図１８：ステップＳ５０３）において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。

【０２７４】

＜条件判定処理＞

次に、条件判定処理について説明する。条件判定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２３：Ｓ１０２２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２７５】

上記のように、条件判定処理は、図９に示したケースａ２の場合に該当するか否かを判定する処理である。ケースａ２の処理を実行可能とする条件は、第１の遊技回における大当たり抽選に当選するとともに、第２の遊技回における大当たり抽選にも当選することである。本条件判定処理は、遊技回で大当たり抽選に当選した後の開閉実行モードの終了直前に実行され、次回の遊技回において大当たり抽選に当選するか否かを判定する処理である。

【０２７６】

図２５は、条件判定処理を示すフローチャートである。ステップＳ１２０１では、保留個数ＣＲＮ＞０であるか否かを判定する。本処理を実行することによって、第１の遊技回後の特別遊技状態を実行時において、当該特別遊技状態の直後に遊技回が存在するか否かを確認する。遊技回が存在しない場合には、示唆演出の直後に遊技回再現演出を実行可能な第２の遊技回に相当する遊技回が存在しないことになり、ケースａ２の処理の実行は不可能となる。

【０２７７】

ステップＳ１２０１において、保留個数ＣＲＮ＞０であると判定した場合には（Ｓ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１２０２に進む。一方、ステップＳ１２０１において、保留個数ＣＲＮ＞０ではないと判定した場合には（Ｓ１２０１：ＮＯ）、そのまま本条件判定処理を終了する。

【０２７８】

ステップＳ１２０２では、次の遊技回に係る大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。具体的には、始動口用の入賞処理（図１５）における始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳ１２０３に進む。

【０２７９】
ステップＳ１２０３では、通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。当該処理を実行することによって、次の遊技回に係る大当たり抽選が高確率モードにおいて実行されるのか、低確率モードにおいて実行されるのかを判定する。
【０２８０】
ステップＳ１２０３において、通常大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳ１２０４に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳ１２０６に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【０２８１】
一方、ステップＳ１２０３において、通常大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１２０３：ＮＯ）、ステップＳ１２０５に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている高確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳ１２０６に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【０２８２】
ステップＳ１２０６において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ１２０６：ＹＥＳ）、ステップＳ１２０７に進む。
【０２８３】
ステップＳ１２０７では、演出重複回避フラグがＯＮであるか否かを判定する。演出重複回避フラグは、ケースａ２（図９）の場合に、第２の遊技回の後の特別遊技状態のエンディング期間において、第２の遊技回で実行した遊技回再現演出を、さらに再現して実行しないようにするために用いられるフラグである。ステップＳ１２０７において、演出重複回避フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１２０７：ＮＯ）、ステップＳ１２０８に進み、条件成立フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ１２０９に進む。
【０２８４】
ステップＳ１２０９では、条件成立コマンドを設定する。条件成立コマンドは、条件成立フラグがＯＮであることをサブ側である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。条件成立コマンドは、通常処理の外部出力処理（図１８：ステップＳ５０３）によって、音声発光制御装置９０に送信される。その後、条件判定処理を終了する。
【０２８５】
一方、ステップＳ１２０６において今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ１２０６：ＮＯ）、または、ステップＳ１２０７において演出重複回避フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１２０７：ＹＥＳ）、そのまま本条件判定処理を終了する。
【０２８６】
＜エンディング時間設定処理＞
次に、エンディング時間設定処理について説明する。エンディング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２３：Ｓ１０２３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０２８７】
図２６は、エンディング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ１３０１では、演出重複回避フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【０２８８】
ステップＳ１３０１において、演出重複回避フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１３０１：ＮＯ）、ステップＳ１３０２に進み、条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ１３０２において、条件成立フラグがＯＮであると判定した場合

には（Ｓ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ１３０３に進む。
【０２８９】
ステップＳ１３０３では、エンディング時間のタイマである第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（６ｓｅｃ）をセットする。ステップＳ１３０３の処理は、図９のケースａ２の場合の第１の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング時間を設定する処理である。ケースａ２の場合は、エンディング期間で示唆演出のみを実行し、第１の遊技回で実行した演出の再現は実行しない。よって本実施形態では、示唆演出の実行に必要なエンディング時間として６秒を確保する。ステップＳ１３０３を実行した後、ステップＳ１３０４に進み、条件成立フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ１３０５に進む。
【０２９０】
ステップＳ１３０５では、演出重複回避フラグをＯＮにする。その後、本エンディング時間設定処理を終了する。
【０２９１】
一方、ステップＳ１３０２において、条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１３０２：ＮＯ）、ステップＳ１３０６に進む。
【０２９２】
ステップＳ１３０６では、第４タイマカウンタエリアＴ４に「１５０００」（３０ｓｅｃ）をセットする。ステップＳ１３０６の処理は、図９のケースａ１の場合の第１の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング時間を設定する処理である。ケースａ１の場合は、エンディング期間で示唆演出および特別遊技状態再現演出を実行する。よって本実施形態では、示唆演出および特別遊技状態再現演出の実行に必要なエンディング時間として３０秒を確保する。なお、本実施形態においては、示唆演出に必要な時間は６秒で一定であり、特別遊技状態再現演出に必要な時間は２４秒で一定である。ステップＳ１３０３を実行した後、本エンディング時間設定処理を終了する。
【０２９３】
ステップＳ１３０１において、演出重複回避フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１３０７に進み、演出重複回避コマンドを設定する。演出重複回避コマンドは、演出重複回避フラグがＯＮであることをサブ側である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。演出重複回避コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１８：ステップＳ５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳ１３０７を実行した後、ステップＳ１３０８に進む。
【０２９４】
ステップＳ１３０８では、第４タイマカウンタエリアＴ４に「４０００」（８ｓｅｃ）をセットする。ステップＳ１３０８の処理は、図９のケースａ２の場合の、第２の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング時間を設定する処理である。ケースａ２の場合は、エンディング期間で、通常のエンディング演出を実行する。よって本実施形態では、通常エンディング演出の実行に必要なエンディング時間として８秒を確保する。
【０２９５】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２３：Ｓ１０２８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０２９６】
図２７は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ１４０１では、ＲＡＭ６４に、大当たり種別フラグとして確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【０２９７】
ステップＳ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１４０２に進み、フラ

グ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６通常フラグ、８Ｒ通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。ステップＳ１４０２を実行した後、ステップＳ１４０３に進む。

【０２９８】

ステップＳ１４０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳ１４０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップＳ１４０５に進む。

【０２９９】

ステップＳ１４０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳ１４０６に進む。

【０３００】

ステップＳ１４０６では、当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳ１４１０に進む。

【０３０１】

一方、ステップＳ１４０１において、ＲＡＭ６４に、１６Ｒ通常フラグ又は８Ｒ通常フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１４０１：ＮＯ）、ステップＳ１４０７に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６通常フラグ、８Ｒ通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。その後、ステップＳ１４０８に進む。

【０３０２】

ステップＳ１４０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳ１４０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳ１４１０に進む。

【０３０３】

ステップＳ１４１０では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【０３０４】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図１８：Ｓ５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３０５】

図２８は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳ１５０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ１５０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１５０１：ＮＯ）、ステップＳ１５０２に進む。

【０３０６】

ステップＳ１５０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態

とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１５０２:ＮＯ）、ステップＳ１５０３に進む。

【０３０７】

ステップＳ１５０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【０３０８】

ステップＳ１５０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１５０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳ１５０４に進む。

【０３０９】

ステップＳ１５０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ１５０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓ１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳ１５０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳ１５０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓ１５０４：ＮＯ）、ステップＳ１５０６に進む。

【０３１０】

ステップＳ１５０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１５０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓ１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳ１５０７に進む。

【０３１１】

ステップＳ１５０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳ１５０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳ１５０７において開閉実行モードではなく（Ｓ１５０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳ１５０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓ１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳ１５０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳ１５１０に進む。

【０３１２】

ステップＳ１５１０では、ステップＳ１５０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓ１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳ１５１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップＳ１５１２に進む。一方、ステップＳ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓ１５１０：ＮＯ）、ステップＳ１５１１の処理を実行することなく、ステップＳ１５１２に進む。

【０３１３】
ステップＳ１５１２では、当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。ステップＳ１５１２において、当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合には（Ｓ１５１２：ＹＥＳ）、ステップＳ１５１３に進む。一方、ステップＳ１５１２において、当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ１５１２：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。
【０３１４】
ステップＳ１５１３では、遊技回数カウンタエリアが「０」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、低確率モードであって高頻度サポートモードである場合に１の遊技回が終了する度に１減算される。ステップＳ１５１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」でないと判定した場合には（Ｓ１５１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ１５１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」であると判定した場合には、ステップＳ１５１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ１５１５に進む。
【０３１５】
ステップＳ１５１５では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。
【０３１６】
ステップＳ１５１５にて設定された低頻度サポートコマンドは、通常処理の外部出力処理（図１８：ステップＳ５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、低頻度サポートコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。
【０３１７】
ステップＳ１５０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ１５０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ１５１８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓ１５０８：ＮＯ）、ステップＳ１５１６に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳ１５１７に進む。
【０３１８】
ステップＳ１５１７では、ステップＳ１５１６の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ１５１７において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓ１５１７：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ１５１７において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓ１５１７：ＹＥＳ）、ステップＳ１５１８に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。
【０３１９】
ステップＳ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ１５１９に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ１５１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１５１９：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ１５１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１５１９：ＹＥＳ）、ステップＳ１５２０に進む。

【０３２０】
ステップＳ１５２０では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳ１５２１に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【０３２１】
ステップＳ１５０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１５２２に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【０３２２】
＜電役開閉制御処理＞
次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図２８：Ｓ１５２２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０３２３】
図２９は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ１６０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１６０２に進む。
【０３２４】
ステップＳ１６０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１６０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。
【０３２５】
ステップＳ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ１６０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳ１６０３を実行した後、ステップＳ１６０４に進む。
【０３２６】
ステップＳ１６０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳ１６０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１６０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳ１６０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【０３２７】
ステップＳ１６０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ１６０１：ＮＯ）、ステップＳ１６０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１６０７

：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ１５０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓ１６０７：ＹＥＳ）、ステップＳ１６０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳ１６０９に進む。

【０３２８】

ステップＳ１６０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓ１６０９：ＮＯ）、ステップＳ１６１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【０３２９】

ステップＳ１６１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓ１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳ１６１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【０３３０】

一方、ステップＳ１６０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ１６０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ１６１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓ１６１０：ＮＯ）、ステップＳ１６１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【０３３１】

＜待機用処理＞

次に、待機用処理について説明する。待機用処理は、通常処理のサブルーチン（図１８：Ｓ５０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３３２】

図３０は、待機用処理を示すフローチャートである。ステップＳ１７０１では、待機状態フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ１７０１において、待機状態フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１７０２に進む。一方、ステップＳ１７０１において、待機状態フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１７０１：ＮＯ）、本待機用処理を終了する。

【０３３３】

ステップＳ１７０２では、待機状態フラグがＯＮになってから１５秒が経過したか否かを判定する。具体的には、待機状態タイマカウンタＴｗの値が０であるか否かを判定し、待機状態タイマカウンタＴｗの値が０であれば、待機状態フラグがＯＮになってから１５秒が経過したと判定する。ステップＳ１７０２において、待機状態フラグがＯＮになってから１５秒が経過したと判定した場合には、ステップＳ１７０３に進む。一方、ステップＳ１７０２において、待機状態フラグがＯＮになってから１５秒が経過していないと判定した場合には、本待機用処理を終了する。

【０３３４】

ステップＳ１７０３では、待機状態フラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ１７０４に進み、移行条件成立フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ１７０５に進み、移行条件成立コマンドを設定する。移行条件成立コマンドは、待機状態が開始されてから１５秒が経過したこと、すなわち移行条件が成立したことをサブ側の各制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップＳ１７０５を実行した後、本待機用処理を終了する。

【０３３５】

Ａ６．音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【０３３６】

図３１は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰ

Ｕ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【０３３７】

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

【０３３８】

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

【０３３９】

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

【０３４０】

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

【０３４１】

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

【０３４２】

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

【０３４３】

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

【０３４４】

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

【０３４５】

キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている

。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【０３４６】

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

【０３４７】

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

【０３４８】

Ａ７．音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

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

【０３４９】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

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

【０３５０】

図３２は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【０３５１】

ステップＳ１８０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳ１８０１を実行した後、ステップＳ１８０２に進む。

【０３５２】

ステップＳ１８０２では、受信したコマンドに対応した処理を行うためのコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳ１８０２を実行した後、ステップＳ１８０３に進む。

【０３５３】

ステップＳ１８０３では、待機状態において音声の出力レベル（音量）を低減したり、デモ動画を開始させるための待機状態移行処理を実行する。待機状態移行処理の詳細については後述する。ステップＳ１８０３を実行した後、ステップＳ１８０４に進む。

【０３５４】

ステップＳ１８０４では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳ１８０２のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳ１８０４を実行した後、ステップＳ１８０５に進む。

【０３５５】

ステップＳ１８０５では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳ１８０２のコマンド対応処理にお

いて読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳ１８０５を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【０３５６】

＜コマンド対応処理＞

次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３２：Ｓ１８０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０３５７】

図３３は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、コマンド対応処理では、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドに対応した処理を実行する。以下、コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【０３５８】

ステップＳ１９０１では、主側ＭＰＵ６２から立ち上げコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１９０１において、主側ＭＰＵ６２から立ち上げコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１９０２に進み、立ち上げコマンド対応処理を実行する。立ち上げコマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳ１９０２を実行した後、ステップＳ１９０３に進む。一方、ステップＳ１９０１において、主側ＭＰＵ６２から立ち上げコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ１９０１：ＮＯ）、ステップＳ１９０２を実行せずにステップＳ１９０３に進む。

【０３５９】

ステップＳ１９０３では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１９０３において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳ１９０４に進み、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳ１９０４を実行した後、ステップＳ１９０５に進む。一方、ステップＳ１９０３において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ１９０３：ＮＯ）、ステップＳ１９０４を実行せずにステップＳ１９０５に進む。

【０３６０】

ステップＳ１９０５では、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンド及び種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１９０５において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ１９０５：ＹＥＳ）、ステップＳ１９０６に進む。一方、ステップＳ１９０５において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ１９０５：ＮＯ）、ステップＳ１９０７に進む。

【０３６１】

ステップＳ１９０６では、演出設定処理を実行する。演出設定処理では、今回の遊技回において実行される予告演出や、リーチ演出、停止図柄、変動表示パターン等を設定する。演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳ１９０６を実行した後、ステップＳ１９０７に進む。

【０３６２】

ステップＳ１９０７では、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１９０７において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ１９０７：ＹＥＳ）、ステップＳ１９０８に進みオープニング演出設定処理を実行する。オープニング演出設定処理では、今回受信したオープニングコマンドに含まれている大当たりの種別を特定し、その大当たりの種別に対応したオープニング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情報が設定されたオープニング演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。その後、ステップＳ１９０９に進む。

【０３６３】

ステップＳ１９０９では、開閉実行モード演出設定処理を実行する。開閉実行モード演出設定処理では、オープニングコマンドに含まれているラウンド数の情報や大当たり種別

の情報に基づいて、開閉実行モードにおいて実行する演出の内容を設定する。ステップＳ１９０９を実行した後、ステップＳ１９１０に進む。

【０３６４】

ステップＳ１９０７において、オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ１９０７：ＮＯ）、ステップＳ１９０８およびステップＳ１９０９を実行せずにステップＳ１９１０に進む。

【０３６５】

ステップＳ１９１０では、主側ＭＰＵ６２から条件成立コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１９１０において、主側ＭＰＵ６２から条件成立コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ１９１０：ＹＥＳ）、ステップＳ１９１１に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されている音光側条件成立フラグをＯＮにする。ステップＳ１９１１を実行した後、ステップＳ１９１２に進む。一方、ステップＳ１９１０において、条件成立コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ１９１０：ＮＯ）、ステップＳ１９１１を実行せずにステップＳ１９１２に進む。

【０３６６】

ステップＳ１９１２では、主側ＭＰＵ６２から演出重複回避コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１９１２において、主側ＭＰＵ６２から演出重複回避コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ１９１２：ＹＥＳ）、ステップＳ１９１３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されている音光側演出重複フラグをＯＮにする。ステップＳ１９１３を実行した後、ステップＳ１９１４に進む。一方、ステップＳ１９１２において、演出重複回避コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ１９１２：ＮＯ）、ステップＳ１９１３を実行せずにステップＳ１９１４に進む。

【０３６７】

ステップＳ１９１４では、エンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１９１４おいて、エンディングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ１９１４：ＹＥＳ）、ステップＳ１９１５に進み、エンディング演出設定処理を実行する。エンディング演出設定処理では、今回受信したエンディングコマンドに含まれているエンディング時間に関する情報や、音光側条件成立フラグのＯＮ／ＯＦＦの情報に基づいて、エンディング期間におけるエンディング演出の内容を設定する処理である。エンディング演出設定処理については後述する。ステップＳ１９１５を実行した後、ステップＳ１９２０に進む。

【０３６８】

ステップＳ１９１４において、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ１９１４：ＮＯ）、ステップＳ１９１５を実行せずにステップＳ１９１６に進む。

【０３６９】

ステップＳ１９１６では、主側ＭＰＵ６２から移行条件成立コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１９１６において、主側ＭＰＵ６２から移行条件成立コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ１９１６：ＹＥＳ）、ステップＳ１９１７に進み、音量低減フラグをＯＮにする。音量低減フラグは、各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されており、音声の出力レベル（音量）を低減する処理を開始させるタイミングでＯＮにされ、音声の出力レベル（音量）がゼロになったタイミングでＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ１９１７を実行した後、ステップＳ１９１８に進む。一方、ステップＳ１９１６において、主側ＭＰＵ６２から移行条件成立コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ１９１６：ＮＯ）、ステップＳ１９１７を実行せずにステップＳ１９１８に進む。

【０３７０】

ステップＳ１９１８では、主側ＭＰＵ６２から復帰条件成立コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１９１８において、主側ＭＰＵ６２から復帰条件成立コマン

ドを受信していると判定した場合には（Ｓ１９１８：ＹＥＳ）、ステップＳ１９１９に進み、復帰条件成立フラグをＯＮにする。復帰条件成立フラグは、各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されており、音声の出力レベル（音量）を復帰させる処理や、デモ動画を終了させる処理を開始させる場合にＯＮにされ、音声の出力レベル（音量）が復帰し、デモ動画が終了した場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ１９１９を実行した後、ステップＳ１９２０に進む。一方、ステップＳ１９１８において、主側ＭＰＵ６２から復帰条件成立コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ１９１８：ＮＯ）、ステップＳ１９１９を実行せずにステップＳ１９２０に進む。

【０３７１】

ステップＳ１９２０では、その他の設定処理を実行する。その他の設定処理では、例えば、高頻度サポートモードコマンド、低頻度サポートモードコマンド、開放コマンド及び閉鎖コマンドに対応した演出内容の設定を行う。また、演出操作ボタン２４が押下された場合には、演出操作ボタン２４が押下されたことを認識させるための演出操作コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。ステップＳ１９２０を実行した後、本コマンド対応処理を終了する。

【０３７２】

＜立ち上げコマンド対応処理＞

次に、立ち上げコマンド対応処理について説明する。立ち上げコマンド対応処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図３３：Ｓ１９０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０３７３】

図３４は、立ち上げコマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、立ち上げコマンド対応処理は、主側ＭＰＵ６２から立ち上げコマンドを受信している場合に実行される処理である。以下、立ち上げコマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【０３７４】

ステップＳ２００１では、デモ動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。デモ動画開始コマンドは、表示側ＭＰＵ１０２にデモ動画の表示を開始させるためのコマンドである。デモ動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、デモ動画を図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。ステップＳ２００１を実行した後、ステップＳ２００２に進む。

【０３７５】

ステップＳ２００２では、デモ動画表示中フラグをＯＮにする。デモ動画表示中フラグは、デモ動画が図柄表示装置４１に表示されていることを示すフラグであり、デモ動画の表示が開始された場合にＯＮにされ、デモ動画の表示が終了した場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ２００２を実行した後、ステップＳ２００３に進む。

【０３７６】

ステップＳ２００３では、頭出し判定フラグをＯＮにする。頭出し判定フラグは、上述したように、復帰条件が成立して背景音楽の出力および背景動画の表示を開始する際に、背景音楽および背景動画の時間的な先頭位置から出力および表示を開始するか否かを判定するためのフラグである。復帰条件が成立したタイミングにおいて頭出し判定フラグがＯＮの場合には、背景音楽の出力および背景動画の表示を開始する際に、背景音楽および背景動画の時間的な先頭位置から出力および表示を開始する。ステップＳ２００３を実行した後、本立ち上げコマンド対応処理を終了する。

【０３７７】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図３３：Ｓ１９０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０３７８】

図３５は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、保留コマンド対応処理は、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信している場合に実行される処理である。以下、保留コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【０３７９】

ステップＳ２１０１では、入賞時の更新処理を実行する。入賞時の更新処理では、第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳ２１０１の入賞時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳ２１０１を実行した後、ステップＳ２１０２に進む。

【０３８０】

ステップＳ２１０２では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳ２１０１において特定された第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第１保留表示部３７ｃおよび第２保留表示部３７ｄの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳ２１０２を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

【０３８１】

＜入賞時の更新処理＞

次に、入賞時の更新処理について説明する。入賞時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図３５：Ｓ２１０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０３８２】

図３６は入賞時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳ２２０１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入賞に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳ２２０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入賞に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２２０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳ２２０２を実行した後、ステップＳ２２０４に進む。

【０３８３】

ステップＳ２２０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入賞に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓ２２０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入賞に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳ２２０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳ２２０３を実行した後、ステップＳ２２０４に進む。

【０３８４】

ステップＳ２２０２及びステップＳ２２０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【０３８５】

ステップＳ２２０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳ２２０４を実行した後、本入賞時の更新処理を終了する。

【０３８６】

＜演出設定処理＞

次に、演出設定処理について説明する。演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図３３：Ｓ１９０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０３８７】

図３７は、演出設定処理を示すフローチャートである。上述したように、演出設定処理は、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したと判定した場合に実行される処理であり、今回の遊技回において実行される演出の内容を設定するための処理である。以下、演出設定処理の具体的な処理について説明する。

【０３８８】

ステップＳ２３０１では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たり種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳ２３０２に進む。

【０３８９】

ステップＳ２３０２では、音光側条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ２３０２において、音光側条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２３０２：ＮＯ）、ステップＳ２３０３に進む。

【０３９０】

ステップＳ２３０３では、演出種別の設定処理を実行する。ステップＳ２３０３において実行する演出種別の設定処理は、遊技回における予告演出およびリーチ演出の内容を設定する処理である。演出種別の設定処理については後述する。ステップＳ２３０３を実行した後、ステップＳ２３０４に進む。

【０３９１】

ステップＳ２３０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、又は、８Ｒ通常大当たりである場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【０３９２】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳ２３０４を実行した後、ステップＳ２３０５に進む。

【０３９３】

ステップＳ２３０５では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳ２３０４において特定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳ２３０６に進む。

【０３９４】

ステップＳ２３０６では、今回の遊技回に係る大当たり抽選に当選している否かを判定する。具体的には、受信した変動用コマンドに基づいて大当たりの有無を判定する。ステップＳ２３０６において、今回の遊技回に係る大当たり抽選に当選していると判定した場合には（Ｓ２３０６：ＹＥＳ）、ステップＳ２３０７に進む。

【０３９５】

ステップＳ２３０７では、今回の遊技回において設定された演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報を記憶する。具体的には、ステップＳ２３０３の演出設定処理における設定内容を記憶する。本処理は、大当たり抽選に当選した遊技回における演出を再現するために行われる。ステップＳ２３０７を実行した後、ステップＳ２３１２に進む。一方、ステップＳ２３０６において、今回の遊技回に係る大当たり抽選に当選していないと判定した場合には（Ｓ２３０６：ＮＯ）、ステップＳ２３０７を実行せずにステップＳ２３１２に進む。

【０３９６】

ステップＳ２３０２において、音光側条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ２３０８に進む。すなわち、図９で説明したケースａ２に相当する処理を実行すると判定した場合に、ステップＳ２３０８に進む。

【０３９７】

ステップＳ２３０８では、前回の遊技回に係る演出設定処理のステップＳ２３０７で記憶された演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報を読み出す。その後、ステップＳ

２３０９に進む。
【０３９８】
ステップＳ２３０９では、ステップＳ２３０８で読み出した演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報に基づいて、演出種別の設定処理を実行する。すなわち、前回の遊技回において実行された演出と同じ内容の演出を設定する。その後、ステップＳ２３１０に進む。
【０３９９】
ステップＳ２３１０では、ステップＳ２３０８で読み出した演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報に基づいて、停止図柄の設定処理を実行する。すなわち、前回の遊技回において表示した停止図柄と同じ内容の停止図柄を設定する。その後、ステップＳ２３１１に進む。
【０４００】
ステップＳ２３１１では、ステップＳ２３０８で読み出した演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報に基づいて、変動表示パターンの設定処理を実行する。すなわち、前回の遊技回において表示した変動表示パターンと同じ内容の変動表示パターンを設定する。その後、ステップＳ２３１２に進む。
【０４０１】
ステップＳ２３１２では、今回の遊技回において設定された演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳ２３１３に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳ２３１３を実行した後、ステップＳ２３１４に進み、変動開始時の更新処理を実行した後、演出設定処理を終了する。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。
【０４０２】
＜変動開始時の更新処理＞
次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、演出設定処理のサブルーチン（図３７：Ｓ２３１４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【０４０３】
図３８は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳ２４０１では、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドであるか否かを判定する。ステップＳ２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドであると判定した場合には（Ｓ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２４０２に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第１保留個数カウンタを１減算する。その後、ステップＳ２４０４に進む。
【０４０４】
一方、ステップＳ２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドではないと判定した場合には（Ｓ２４０１：ＮＯ）、ステップＳ２４０３に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第２保留個数カウンタを１減算する。その後、ステップＳ２４０４に進む。
【０４０５】
ステップＳ２４０４では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。
【０４０６】
＜オープニング演出設定処理＞
次に、オープニング演出設定処理について説明する。オープニング演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図３３：Ｓ１９０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【０４０７】

図３９は、オープニング演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ２５０１では、音光側条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ２５０１において、音光側条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２５０１：ＮＯ）、ステップＳ２５０２に進む。

【０４０８】

ステップＳ２５０２では、通常の開始演出をオープニング演出として設定する。本実施形態においては、図９のケースａ２において説明したように、特別遊技状態におけるオープニング演出として、特定開始演出（図１０（ｃ）参照）のように特別な場合にのみ実行するオープニング演出を用意している。ステップＳ２５０２においては、このようなケースａ２のような特別な場合以外に実行する開始演出（通常の開始演出）をオープニング演出として設定する。ステップＳ２５０２を実行した後、ステップＳ２５０５に進む。

【０４０９】

ステップＳ２５０１において、音光側条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２５０３に進む。ステップＳ２５０３では、特定開始演出をオープニング演出として設定する。ステップＳ２５０３を実行した後、ステップＳ２５０４に進み、音光側条件成立フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ２５０５に進む。

【０４１０】

ステップＳ２５０５では、オープニング演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。オープニング演出コマンドには、ステップＳ２５０２またはステップＳ２５０３において設定したオープニング演出の情報が含まれる。表示側ＭＰＵ１０２は、受信したオープニング演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳ２５０５を実行した後、本オープニング演出設定処理を終了する。

【０４１１】

＜エンディング演出設定処理＞

次に、エンディング演出設定処理について説明する。エンディング演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図３３：Ｓ１９１５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０４１２】

図４０は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ２６０１では、音光側演出重複フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ２６０１において、音光側演出重複フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２６０１：ＮＯ）、ステップＳ２６０２に進む。

【０４１３】

ステップＳ２６０２では、音光側条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ２６０２において、音光側条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２６０２：ＮＯ）、ステップＳ２６０３に進む。すなわち、図９のケースａ１の第１の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング期間に相当する演出（示唆演出、特別遊技状態再現演出および特定終了演出）を実行すると判定した場合に、ステップＳ２６０３に進む。

【０４１４】

ステップＳ２６０３では、演出設定処理（図３７）のステップＳ２３０７において記憶された演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報を読み出す。その後、ステップＳ２６０４に進む。

【０４１５】

ステップＳ２６０４では、ステップＳ２６０３において読み出した情報から、特別遊技状態再現演出を構築する。その後、ステップＳ２６０５に進み、示唆演出、特別遊技状態再現演出、特定終了演出をエンディング演出として設定する。すなわち、図９のケースａ１における第１の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング期間で実行する演出を設定する。その後、ステップＳ２６０９に進む。

【０４１６】
一方、ステップＳ２６０２において、音光側条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ２６０６に進む。すなわち、図９のケースａ２の第１の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング期間に相当する演出（示唆演出）を実行すると判定した場合に、ステップＳ２６０６に進む。
【０４１７】
ステップＳ２６０６では、示唆演出をエンディング演出として設定する。その後、ステップＳ２６０９に進む。
【０４１８】
ステップＳ２６０１において、音光側演出重複フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２６０７に進む。すなわち、図９のケースａ２の第２の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング期間に相当する演出（通常エンディング演出）を実行すると判定した場合に、ステップＳ２６０７に進む。
【０４１９】
ステップＳ２６０７では、通常エンディング演出をエンディング演出として設定する。上述のように、通常エンディング演出は、特別遊技状態が終了することを示唆する演出である。その後、ステップＳ２６０８に進む。
【０４２０】
ステップＳ２６０８では、音光側演出重複フラグをＯＦＦにして、その後、ステップＳ２６０９に進む。
【０４２１】
ステップＳ２６０９では、ステップＳ２６０５、ステップＳ２６０６またはステップＳ２６０７で設定した演出内容に対応した情報を含むエンディング演出コマンドを、表示制御装置１００の表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信したエンディング演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳ２６０９を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。
【０４２２】
なお、本実施形態においては、特別遊技状態再現演出を実行する場合には、ステップＳ２６０３～Ｓ２６０５、Ｓ２６０９に示すように、第１の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンを示す情報を音声発光制御装置９０が記憶し、特別遊技状態再現演出を実行する際に、再度、第１の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンを示すコマンドをエンディングコマンドの一部として音声発光制御装置９０から表示制御装置１００に送信することによって、図柄表示装置４１に、特別遊技状態再現演出に対応した画像を表示させる。具体的には、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２は、第１の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンを示すコマンドをエンディングコマンドの一部として音声発光制御装置９０から受信すると、受信したコマンドが示す演出種別、停止図柄、変動表示パターンの組み合わせに対応したパターン用データテーブルをプログラムＲＯＭ１０３から読み出し、ワークＲＡＭ１０４に書き込む。パターン用データテーブルとは、今回の遊技回用の演出に対応した動画を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる場合において、画像の更新のタイミングにおける１フレーム分の画像を表示させるのに必要な処理が定められた情報群である。つまり、パターン用データテーブルには、今回の遊技回用の演出における開始タイミングから終了タイミングまでの各フレームに対応した情報群が定められている。
【０４２３】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２は、各フレームに対応した情報群を読み出し、１フレーム分の画像を表示させるためにＶＤＰ１０５に描画指示を行う。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２からの描画指示に従い、キャラクタＲＯＭ１０６から画像を読み出して、表示面４１ａに表示させる画像データをビデオＲＡＭ１０７に生成し、当該生成した画像データを図柄表示装置４１に出力することによって、表示面４１ａに１フレームの画像を表示させる。表示制御装置１００のＭＰＵ１０２は、パターン用データテーブルに記憶されて

いる各フレームの情報群に対して、順次、ＶＤＰ１０５に描画指示を行うことによって、第１の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンを特別遊技状態再現演出として実行することができる。

【０４２４】

本実施形態においては、上記処理を実行することによって、特別遊技状態再現演出を実行するが、その他、特別遊技状態再現演出を実行する処理として、音声発光制御装置９０および表示制御装置１００において、他の処理を採用してもよい。例えば、本実施形態のように、第１の遊技回で実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンを示す情報を音声発光制御装置９０において記憶する処理に代えて、音声発光制御装置９０から表示制御装置１００に対して、第１の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンの組み合わせに対応したパターン用データテーブルを一時的に記憶しておくことを指示するコマンドを送信する。表示制御装置１００は、当該コマンドに従って、第１の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンの組み合わせに対応したパターン用データテーブルを一時的に記憶する。

【０４２５】

その後、特別遊技状態再現演出を実行する場合に、音声発光制御装置９０から表示制御装置１００に対して、一時的に記憶したパターン用データテーブルに従ってＶＤＰ１０５に描画指示を行うことを示すコマンドを出力する。表示制御装置１００は、当該コマンドに従って、一時的に記憶したパターン用データテーブルに従ってＶＤＰ１０５に描画指示を行うことで、特別遊技状態再現演出を実行することができる。このように、特別遊技状態再現演出を実行する処理として、音声発光制御装置９０および表示制御装置１００において、種々の処理を採用することができる。

【０４２６】

＜待機状態移行処理＞

次に、待機状態移行処理について説明する。待機状態移行処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３２：Ｓ１８０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０４２７】

図４１は、待機状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ２７０１では、復帰条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ２７０１において、復帰条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２７０１：ＮＯ）、ステップＳ２７０２に進む。

【０４２８】

ステップＳ２７０２では、デモ動画表示中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ２７０２において、デモ動画表示中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２７０２：ＮＯ）、ステップＳ２７０３に進む。一方、ステップＳ２７０２において、デモ動画表示中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２７０２：ＹＥＳ）、本待機状態移行処理を終了する。

【０４２９】

ステップＳ２７０３では、デモ動画開始待ちフラグがＯＮであるか否かを判定する。デモ動画開始待ちフラグは、デモ動画の開始を待機している期間であることを音声発光制御装置９０において特定するためのフラグであり、音声の出力レベル（音量）がゼロになったタイミングでＯＮにされ、音声の出力レベル（音量）がゼロになってから復帰条件が成立しないまま５秒が経過したタイミングにおいてＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ２７０３において、デモ動画開始待ちフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２７０３：ＮＯ）、ステップＳ２７０４に進む。

【０４３０】

ステップＳ２７０４では、音量低減フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ２７０４において、音量低減フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２７０４：ＹＥＳ）、ステップＳ２７０５に進む。一方、ステップＳ２７０４において、音量低減フラグ

がＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２７０４：ＮＯ）、本待機状態移行処理を終了する。

【０４３１】

ステップＳ２７０５では、音声の出力レベル（音量）を低減する処理を実行する。具体的には、本実施形態では、音声の出力レベル（音量）は３０００段階に設定されており、音声の出力レベルを１段階下げる処理を実行する。本実施形態では、２ｍｓｅｃ周期で待機状態移行処理が実行されるので、音声の出力レベル（音量）は、６秒程度で最大値からゼロになる。ステップＳ２７０５を実行した後、ステップＳ２７０６に進む。

【０４３２】

ステップＳ２７０６では、音声の出力レベル（音量）がゼロになったか否かを判定する。ステップＳ２７０６において、音声の出力レベル（音量）がゼロになったと判定した場合には（Ｓ２７０６：ＹＥＳ）、ステップＳ２７０７に進み、音量低減フラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ２７０８に進み、デモ動画開始待ちフラグをＯＮにする。その後、ステップＳ２７０９に進む。一方、ステップＳ２７０６において、音声の出力レベル（音量）がゼロになっていないと判定した場合には（Ｓ２７０６：ＮＯ）、本待機状態移行処理を終了する。

【０４３３】

ステップＳ２７０９では、デモ動画開始待ち時間設定処理を実行する。具体的には、各種カウンタエリア９４ｂに記憶されているデモ動画開始待ちタイマカウンタＴｘに「２５００」（すなわち、５．０ｓｅｃ）をセットする。デモ動画開始待ちタイマカウンタＴｘは、音声の出力レベル（音量）がゼロになってからの経過時間を計測するためのカウンタであり、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳ２７０９を実行した後、本待機状態移行処理を終了する。

【０４３４】

ステップＳ２７０３において、デモ動画開始待ちフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２７０３：ＹＥＳ）、ステップＳ２７１０に進む。

【０４３５】

ステップＳ２７１０では、５秒間のデモ動画開始待ち期間が終了したか否かを判定する。具体的には、デモ動画開始待ちタイマカウンタＴｘの値が０であるか否かを判定し、デモ動画開始待ちタイマカウンタＴｘの値が０であれば、５秒間のデモ動画開始待ち期間が終了したと判定する。ステップＳ２７１０において、デモ動画開始待ち期間が終了したと判定した場合には、ステップＳ２７１１に進む。一方、ステップＳ２７１０において、デモ動画開始待ち期間が終了していないと判定した場合には、本待機状態移行処理を終了する。

【０４３６】

ステップＳ２７１１では、背景音楽の出力停止処理を実行する。その後、ステップＳ２７１２に進み、デモ動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。デモ動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、デモ動画を図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。ステップＳ２７１２を実行した後、ステップＳ２７１３に進む。

【０４３７】

ステップＳ２７１３では、デモ動画開始待ちフラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ２７１４に進み、デモ動画表示中フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ２７１５に進み、頭出し判定フラグをＯＮにして、本待機状態移行処理を終了する。

【０４３８】

ステップＳ２７０１において、復帰条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２７１６に進み、頭出し判定フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ２７１６において、頭出し判定フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２７１６：ＮＯ）、ステップＳ２７１７に進み、音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された値に復帰させる。本実施形態では、遊技者によって予め設定された値は最大値であるので、音声の出力レベル（音量）を最大値に復帰させる。

ステップＳ２７１７を実行した後、ステップＳ２７１８に進む。
【０４３９】
ステップＳ２７１８では、音量低減フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ２７１８において、音量低減フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２７１８：ＹＥＳ）、ステップＳ２７１９に進み、音量低減フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ２７２０に進む。一方、ステップＳ２７１８において、音量低減フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２７１８：ＮＯ）、ステップＳ２７１９を実行せずにステップＳ２７２０に進む。
【０４４０】
ステップＳ２７２０では、デモ動画開始待ちフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ２７２０において、デモ動画開始待ちがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２７２０：ＹＥＳ）、ステップＳ２７２１に進み、デモ動画開始待ちフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ２７２２に進み、復帰条件成立フラグをＯＦＦにする。一方、ステップＳ２７２０において、デモ動画開始待ちフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２７２０：ＮＯ）、ステップＳ２７２１を実行せずにステップＳ２７２２に進み、復帰条件成立フラグをＯＦＦにする。ステップＳ２７２２を実行した後、本待機状態移行処理を終了する。
【０４４１】
ステップＳ２７１６において、頭出し判定フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２７１６：ＹＥＳ）、ステップＳ２７２３に進み、デモ動画終了コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。デモ動画終了コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、デモ動画の表示を終了させるための処理を実行する。ステップＳ２７２３を実行した後、ステップＳ２７２４に進み、デモ動画表示中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ２７２５に進む。
【０４４２】
ステップＳ２７２５では、背景動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。背景動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、背景動画を時間的な先頭位置から図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。その後、ステップＳ２７２６に進む。
【０４４３】
ステップＳ２７２６では、音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された値に復帰させる。本実施形態では、遊技者によって予め設定された値は最大値であるので、音声の出力レベル（音量）を最大値に復帰させる。ステップＳ２７２６を実行した後、ステップＳ２７２７に進む。
【０４４４】
ステップＳ２７２７では、背景音楽の出力開始処理を実行する。具体的には、頭出し判定フラグがＯＮであるため、背景音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。その後、ステップＳ２７２８に進み、頭出し判定フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ２７２９に進み、復帰条件成立フラグをＯＦＦにして、本待機状態移行処理を終了する。
【０４４５】
＜表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【０４４６】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。
【０４４７】

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

【０４４８】

＜メイン処理＞

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

【０４４９】

図４２は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【０４５０】

ステップＳ２８０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳ２８０２に進む。

【０４５１】

ステップＳ２８０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【０４５２】

＜コマンド割込み処理＞

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

【０４５３】

図４３は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳ２９０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【０４５４】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【０４５５】

図４４は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその

画像の描画及び表示の指示を実行する。

【０４５６】

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

【０４５７】

ステップＳ３００１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図４３）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【０４５８】

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

【０４５９】

なお、コマンド対応処理（Ｓ３００１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。コマンド対応処理の詳細については後述する。

【０４６０】

ステップＳ３００２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓ３００１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳ３００３に進む。

【０４６１】

ステップＳ３００３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓ３００２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳ３００４に進む。

【０４６２】

ステップＳ３００４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓ３００３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０

５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳ３００５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。

【０４６３】

＜コマンド対応処理＞

次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、Ｖ割込み処理のサブルーチン（図４４：Ｓ３００１）として表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行される。

【０４６４】

図４５は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳ３１０１では、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ３１０１において、演出コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップＳ３１０２に進み、当該演出コマンドに対応した演出の表示開始処理を実行する。具体的には、当該演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。ステップＳ３１０２を実行した後、ステップＳ３１０３に進む。一方、ステップＳ３１０１において、演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ３１０２を実行せずにステップＳ３１０３に進む。

【０４６５】

ステップＳ３１０３では、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにオープニング演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ３１０３において、オープニング演出コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップＳ３１０４に進み、当該オープニング演出コマンドに対応したオープニング演出の表示開始処理を実行する。具体的には、当該オープニング演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、オープニング演出が終了した後には、開閉実行モード演出が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。ステップＳ３１０４を実行した後、ステップＳ３１０５に進む。一方、ステップＳ３１０３において、オープニング演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ３１０４を実行せずにステップＳ３１０５に進む。

【０４６６】

ステップＳ３１０５では、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにエンディング演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ３１０５において、エンディング演出コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップＳ３１０６に進み、当該エンディング演出コマンドに対応したエンディング演出の表示開始処理を実行する。具体的には、当該エンディング演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。ステップＳ３１０６を実行した後、ステップＳ３１０７に進む。一方、ステップＳ３１０５において、エンディング演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ３１０６を実行せずにステップＳ３１０７に進む。

【０４６７】

ステップＳ３１０７では、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにデモ動画開始コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ３１０７において、デモ動画開始コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップＳ３１０８に進み、デモ動画の表示開始処理を実行する。具体的には、当該デモ動画開始コマンドによって指定されたデモ動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。なお、本実施形態では、後述するデモ動画終了コマンドを受信するまでは、デモ動画の表示を繰り返す。ステップＳ３１０８を実行した後、ステップＳ３１０９に進む。一方、ステップＳ３１０７において、デモ動画開始コマンドが記憶されていないと判定

した場合には、ステップＳ３１０８を実行せずにステップＳ３１０９に進む。
【０４６８】
ステップＳ３１０９では、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにデモ動画終了コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ３１０９において、デモ動画終了コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップＳ３１１０に進み、デモ動画の表示を終了させる処理を実行する。その後、ステップＳ３１１１に進む。一方、ステップＳ３１０９において、デモ動画終了コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ３１１０を実行せずにステップＳ３１１１に進む。
【０４６９】
ステップＳ３１１１では、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに背景動画開始コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ３１１１において、背景動画開始コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップＳ３１１２に進み、背景動画の表示を開始させる処理を実行する。具体的には、背景動画が時間的な先頭位置から図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。ステップＳ３１１２を実行した後、ステップＳ３１１３に進む。一方、ステップＳ３１１１において、背景動画開始コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ３１１２を実行せずにステップＳ３１１３に進む。
【０４７０】
ステップＳ３１１３では、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに他のコマンドが記憶されているか否かを判定し、記憶されているコマンドに対応した処理を実行する。例えば、上述した演出操作コマンドが記憶されていた場合には、上述した演出操作コマンドが記憶されていた場合における処理を実行する。その後、本コマンド対応処理を終了する。
【０４７１】
以上説明したように、本実施形態におけるパチンコ機１０においては、ケースａ１のように、第２の遊技回に係る大当たり抽選が外れの場合には、示唆演出の後に実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出は、第１の遊技回で実行した演出を再現する特別遊技状態再現演出として実行され、遊技者も既に実行された演出を再現する演出であると認識する。一方、ケースａ２のように、第２の遊技回に係る大当たり抽選が当選している場合には、示唆演出の後に実行される予告演出、リーチ演出および結果告知演出は、演出上は既に実行された演出を再現する演出として実行されるが、実際には、第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行された遊技回再現演出である。先にケースａ１における特別遊技状態再現演出を鑑賞していた場合、遊技者は、ケースａ２の第２の遊技回における遊技回再現演出を、ケースａ１と同様に、第１の遊技回において実行された演出の再現にすぎないと認識するとともに、第２の遊技回に係る大当たり抽選において当選していることを予期しにくい。このような状態において、第２の遊技回において予告演出およびリーチ演出が実行された後に、結果告知演出によって第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選していることが告知されると、遊技者は、その時点ではじめて、第２の遊技回において実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出が、単なる第１の遊技回で実行された演出が再現されたものではなく、第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行されたものであることを認識する。このようにケースａ１における特別遊技状態再現演出およびケースａ２における遊技回再現演出を実行することによって、遊技に意外性を付与するとともに、第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する演出について、遊技者に期待感を付与することができる。また、ケースａ２における第２の遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【０４７２】
さらに、ケースａ２の場合、第２の遊技回における大当たり抽選が当選しているにも関わらず、第１の遊技回において実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出を再現することを示唆する示唆演出を実行するので、より一層、第２の遊技回に係る大当たり

抽選に当選していることを遊技者に予期させにくい。従って、さらに遊技に意外性を付与することができる。

【０４７３】

また、ケースａ２において第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選した場合には、示唆演出の後に実行されたリーチ演出は、演出上は既に実行された演出の再現として実行されるが、実際には、第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行される。従って、リーチ演出が実行される場合として、大当たり抽選の当否に関する期待度を遊技者に示唆するという本来的な機能として実行される場合と、既に実行された演出の再現として実行される場合と、演出上は既に実行された演出の再現として実行されるが、実際には、第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行される場合との、少なくとも３つの場合を設定することができる。従って、リーチ演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

【０４７４】

さらに、本実施形態によれば、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始された後に復帰条件が成立した場合（図１１）には、表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示態様を、デモ動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に復帰させる。そして、表示制御装置１００は、背景動画を図柄表示装置４１に表示させる際に、当該背景動画の予め定められた時間的位置から表示を開始させる。また、音声発光制御装置９０は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行するとともに、背景音楽を出力する際に、当該背景音楽の予め定められた時間的位置から出力を開始する。したがって、復帰条件が成立するタイミングに応じて背景動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、背景動画の表示と背景音楽の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０４７５】

さらに、本実施形態によれば、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始された後に復帰条件が成立した場合（図１１）に、表示制御装置１００は、背景動画の時間的な先頭位置「０１」から表示を開始させ、音声発光制御装置９０は、背景音楽の時間的な先頭位置「０１」から出力を開始する。したがって、背景動画の時間的な途中の位置から表示が開始され、背景音楽の時間的な途中の位置から出力が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、背景動画の時間的な途中の位置から表示が開始され、背景音楽の時間的な途中の位置から出力が開始される構成を採用すると、遊技者は、復帰条件が成立した後、背景動画および背景音楽を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、背景動画および背景音楽のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、本実施形態によれば、当該遊技者に対して背景動画および背景音楽を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、背景動画および背景音楽を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０４７６】

さらに、本実施形態によれば、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始される前に復帰条件が成立した場合（図１２）には、表示制御装置１００は、図柄表示装置４１に背景動画を表示する態様を継続させ、音声発光制御装置９０は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行するので、背景動画の表示と背景音楽の出力との同期を維持したまま、移行条件が成立する前の態様に違和感なく自然な流れで復帰することができる。

【０４７７】

さらに、本実施形態によれば、背景音楽の音量を低減中に復帰条件が成立した場合（図１３）には、表示制御装置１００は、図柄表示装置４１に背景動画を表示する態様を継続

させ、音声発光制御装置９０は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行するので、背景動画の表示と背景音楽の出力との同期を維持したまま、移行条件が成立する前の態様に違和感なく自然な流れで復帰することができる。

【０４７８】

さらに、本実施形態によれば、遊技回が終了した後、特別遊技状態および次の遊技回のいずれもが開始されずに１５秒が経過した場合に移行条件が成立したと判定するので、遊技者が遊技を行なっていない可能性の高い状態において背景音楽の音量を時間の経過と共に低減させることができる。

【０４７９】

さらに、本実施形態によれば、待機状態において遊技回が開始される場合に復帰条件が成立したと判定し、図柄表示装置４１の表示態様が背景動画を表示する態様に復帰するとともに背景音楽を出力する態様が遊技者によって予め設定された音量で背景音楽を出力する態様に復帰するので、遊技回が開始されたという期待感を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０４８０】

Ｂ．第２実施形態：

図４６は、第２実施形態におけるパチンコ機１０が実行する処理を示すタイムチャートである。第１実施形態の図９（ｂ）に示したケースａ２では、第１の遊技回において大当たり抽選に当選するとともに、第２の遊技回においても大当たり抽選に当選し、かつ、第１の遊技回と第２の遊技回とが連続している場合にパチンコ機１０が実行する処理について説明した。

【０４８１】

一方、第２実施形態においては、図４６（ａ）に示したケースｂ１として、第１の遊技回において大当たり抽選に当選するとともに、第２の遊技回においても大当たり抽選に当選し、かつ、第１の遊技回と第２の遊技回との間に他の遊技回（以下、先行遊技回とも呼ぶ）が存在する場合にパチンコ機１０が実行する処理について説明する。なお、先行遊技回における大当たり抽選は外れである。

【０４８２】

図４６（ａ）に示すように、第１の遊技回において大当たり抽選に当選した場合、パチンコ機１０は、予告演出およびリーチ演出を実行する。リーチ演出を実行後、パチンコ機１０は、第１の遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果を遊技者に報知する結果告知演出を実行する。第１の遊技回では、結果告知演出として、大当たりの告知を行う。

【０４８３】

その後、パチンコ機１０は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。特別遊技状態では、オープニング演出、開閉実行モードおよびエンディング演出を実行する。本実施形態においては、第１の遊技回後の特別遊技状態においては、オープニング演出は特別遊技状態の始まりを示唆するオープニング演出（通常のオープニング演出）、エンディング演出は特別遊技状態の終了を示唆するエンディング演出（通常のエンディング演出）を実行する。すなわち、図９（ｂ）のケースａ２のように特別遊技状態のエンディング演出として示唆演出は実行しない。

【０４８４】

特別遊技状態を終了すると、先行遊技回を実行する。本実施形態では、先行遊技回において、示唆演出を実行する。

【０４８５】

図４７は、先行遊技回において示唆演出を実行する際の、図柄表示装置４１の表示の態様を説明する説明図である。図に示すように、示唆演出が実行されるときには、表示面４１ａは、表示領域４１ａＳと表示領域４１ａＬとに区分される。そして、表示領域４１ａＳでは、図柄の変動表示及び停止表示が実行される。具体的には、単位遊技時間のうち、変動時間においては図柄の変動表示が実行され、停止時間においては図柄の停止表示が実行される。一方、表示領域４１ａＬでは、示唆演出が実行される。このように、図柄の変

動表示及び停止表示を表示面４１ａのうちの小さい領域に表示することによって、先行遊技回において遊技者に違和感を与えることなく示唆演出を実行することができる。また、図柄の変動表示及び停止表示を表示面４１ａに表示しないとしてもよいし、図柄の変動表示および停止表示と同期して表示される所定のマークやキャラクターを点滅表示および点灯表示させるとしてもよい。このようにしても、先行遊技回において遊技者に違和感を与えることなく示唆演出を実行することができる。

【０４８６】

図４６（ａ）に示すように、パチンコ機１０は、先行遊技回を実行した後、第２の遊技回を実行する。上述のように、この図４６（ａ）のケースｂ１に示した例では、第２の遊技回においても、大当たり抽選に当選する。パチンコ機１０は、第２の遊技回における演出として、第１の遊技回において実行した演出を再現する遊技回再現演出を実行する。すなわち、第１の遊技回において実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出（大当たり告知）を実行する。この場合、この結果告知演出（大当たり告知）が、遊技回再現演出の一部としての機能を有すると共に、第２の遊技回の大当たり抽選についての結果告知としての機能を有する。そして、遊技回再現演出の終了とともに、第２の遊技回を終了する。

【０４８７】

第２の遊技回においては大当たり抽選に当選しているので、第２の遊技回の終了後に、パチンコ機１０は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。パチンコ機１０は、特別遊技状態のオープニング演出において、特定開始演出を実行する。特定開始演出は、第２の遊技回に係る大当たり抽選が当選であり、かつ、第２の遊技回において遊技回再現演出を実行した場合に、その後の特別遊技状態のオープニング演出として実行される。

【０４８８】

第２実施形態は、例えば、以下に示す処理によって実現することができる。

【０４８９】

第１の遊技回において大当たり抽選に当選した場合に、上記第１実施形態で実行した処理と同様に（図３７：Ｓ２３０７）、第１の遊技回で実行した演出（本実施形態においては、予告演出、リーチ演出および結果告知演出）を記憶する。なお、記憶する内容は、第１の遊技回で実行した演出そのものに限らず、第１の遊技回で実行した演出を特定可能な情報であれば、他の情報であってもよい。すなわち、第１の遊技回において実行した演出の種類（パターン）を示す情報や、第１の遊技回において実行した演出が記憶されているメモリのアドレス情報など、第１の遊技回において実行した演出を再度呼び出し可能な情報であればよい。

【０４９０】

第１の遊技回で実行した演出を記憶した後、先判定処理によって、第１の遊技回の後に実行される遊技回であって大当たり抽選に当選する遊技回（第２の遊技回）を特定し、記憶した第１の遊技回における予告演出、リーチ演出および結果告知演出を、第２の遊技回において遊技回再現演出として実行する。その際、例えば、大当たり抽選に当選したいずれの遊技回も、変動時間が同じになるように設定しておくことによって、第１の遊技回において実行したリーチ演出および結果告知演出を、第２の遊技回における変動時間内において実行することができる。

【０４９１】

なお、第１の遊技回と第２の遊技回との間に先行遊技回が存在する場合には、各先行遊技回の変動時間に応じた示唆演出を実行することによって、本実施形態を実現することができる。また、先行遊技回が複数存在する場合には、各先行遊技回において各変動時間に応じた示唆演出を実行してもよいし、例えば、第２の遊技回の直前に実行される先行遊技回でのみ示唆演出を実行し、その他の先行遊技回では、通常の演出を実行してもよい。

【０４９２】

また、先行遊技回の数は１つに限らず、第１の遊技回と第２の遊技回との間に、複数回の先行遊技回が連続して存在する場合、第１の遊技回と第２の遊技回との間の先行遊技回

として許容される遊技回の個数の上限値を設定してもよい。

【０４９３】

図４６（ｂ）は、第１の遊技回と第２の遊技回との間に、複数回の先行遊技回が連続して存在する場合の処理の一例について説明するタイムチャートである。図示するように、例えば、第１の遊技回において大当たり抽選に当選してから、大当たり抽選の抽選結果が外れである先行遊技回が５回以下の数で存在する場合には（図４６（ｂ））、その後に大当たり抽選に当選する第２の遊技回において、第１の遊技回で実行した演出を再現する遊技回再現演出を実行し、先行遊技回が６回以上の数で存在する場合には（図示省略）、その後に大当たり抽選に当選する第２の遊技回において遊技回再現演出を実行しないとしてもよい。処理としては、第１の遊技回において大当たり抽選に当選した場合に、上記第１実施形態で実行した処理と同様に（図４６：Ｓ２３０７）、第１の遊技回で実行した演出（本実施形態においては、予告演出、リーチ演出および結果告知演出）を音光側ＲＡＭ９４に記憶する。

【０４９４】

また、第１の遊技回と第２の遊技回との間の先行遊技回の数をカウントする先行遊技回カウンタを設け、大当たり抽選に当選する第２の遊技回の演出を決定する際に、先行遊技回カウンタのカウンタ値が５以下であるか６以上であるかを判定する。カウンタ値が５以下である場合には、第１の遊技回で実行した演出を音光側ＲＡＭ９４から読み出して、第２の遊技回において、第１の遊技回で実行した演出を再現する遊技回再現演出を実行し、カウンタ値が６以上である場合には、第２の遊技回において通常の大当たり時の演出を実行する。このようにすることによって、先行遊技回が複数存在する場合であっても、本実施形態を実現することができる。また、示唆演出については、先行遊技回において実行する。具体的には、先判定処理によって、第２の遊技回の直前の先行遊技回を特定し、当該先行遊技回において示唆演出を実行することを決定する。そして、当該先行遊技回の変動時間が決定されたタイミングで、当該先行遊技回の変動時間に応じた示唆演出を選択し実行する。このようにすることで、第１の遊技回と第２の遊技回との間に、複数回の先行遊技回が連続して存在する場合であっても、遊技回再現演出を実行することができる。なお、本説明においては、大当たり抽選に当選した第１の遊技回の後の先行遊技回のうち、大当たり抽選の抽選結果が外れである先行遊技回が６回以上の数で存在する場合には、その後に大当たり抽選に当選する第２の遊技回において遊技回再現演出を実行しないとしたが、遊技回再現演出を実行しないと判定する先行遊技回の数（閾値）は６に限定されることなく、任意の数に設定することができる。

【０４９５】

以上、説明したように、第２実施形態におけるパチンコ機１０によれば、第１の遊技回と第２の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合であっても、他の遊技回において示唆演出を実行することによって、示唆演出および遊技回再現演出を、遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。また、第１の遊技回と第２の遊技回との間に複数の他の遊技回（先行遊技回）が存在する場合であっても、各先行遊技回の変動時間に応じた示唆演出を実行することによって、遊技者に違和感を与えることなく第２の遊技回において遊技回再現演出を実行することができる。

【０４９６】

Ｃ．第３実施形態：

図４８は、第３実施形態におけるパチンコ機１０が実行する処理を説明するタイムチャートである。第３実施形態においては、特別遊技状態再現演出および遊技回再現演出として、第１の遊技回より前の遊技回（図４８：第１先行遊技回）において実行された演出の少なくとも一部を再現するとともに、第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する場合について説明する。本説明においては、ケースｃ１およびケースｃ２の２つのケースを例にして、パチンコ機１０が実行する処理の特徴を説明する。

【０４９７】

図４８（ａ）は、ケースｃ１として、第１の遊技回において大当たり抽選に当選し、第

１の遊技回より後に実行される第２の遊技回において大当たり抽選に外れた場合に、パチンコ機１０が実行する処理を示している。なお、図示するように、大当たり抽選に当選する第１の遊技回の前には、大当たり抽選の抽選結果が外れである第１先行遊技回が存在する。

【０４９８】

図４８（ａ）に示すように、ケースｃ１においては、パチンコ機１０は、第１先行遊技回と第１の遊技回とに亘って一連の連続演出を実行する。本実施形態においては、当該連続演出は、第１の遊技回において大当たり抽選に当選することを予告する演出である。連続演出を実行後、パチンコ機１０は、第１の遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果を遊技者に報知する結果告知演出を実行する。第１の遊技回では、結果告知演出として、大当たりの告知を行う。

【０４９９】

なお、連続演出を実行する場合の第１先行遊技回における結果告知演出は、上述の図４７を用いて説明すると、表示面４１ａの表示領域４１ａＳで、図柄の変動表示及び停止表示が実行される。具体的には、単位遊技時間のうち、変動時間においては図柄の変動表示が実行され、停止時間においては図柄の停止表示が実行される。一方、表示領域４１ａＬでは、連続演出が実行される。このようにすることによって、遊技者に違和感を与えることなく第１先行遊技回から第１の遊技回に亘って一連の連続演出を実行することができる。

【０５００】

図４８（ａ）に示すように、第１の遊技回において結果告知演出（大当たり告知）を実行した後、パチンコ機１０は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。パチンコ機１０は、特別遊技状態において、オープニング演出、開閉実行モード、エンディング演出を実行する。

【０５０１】

パチンコ機１０は、エンディング期間において、示唆演出、特別遊技状態再現演出、特定終了演出を実行する。本実施形態においては、特別遊技状態再現演出として、第１先行遊技回から第１の遊技回に亘って実行した連続演出と、第１の遊技回における結果告知演出（大当たり告知）とを再現実行する。なお、特別遊技状態再現演出として図柄の変動表示および停止表示を再現実行する場合、特別遊技状態再現演出の実行時に表示面４１ａに表示する図柄の内容については、第１の遊技回において実際に表示した図柄の内容とは一部異なっている。

【０５０２】

パチンコ機１０は、特別遊技状態再現演出を実行した後、特定終了演出を実行する。その後、パチンコ機１０は、第２の遊技回を実行する。第２の遊技回に係る大当たり抽選は外れである。パチンコ機１０は、第２の遊技回においては、通常の予告演出および結果告知演出（外れ告知）を実行する。

【０５０３】

次に、図４８（ｂ）に示すケースｃ２について説明する。ケースｃ２においては、ケースｃ１と同様に、大当たり抽選に当選する第１の遊技回の前には、大当たり抽選の抽選結果が外れである第１先行遊技回が存在する。さらに、ケースｃ２においては、大当たり抽選に当選する第２の遊技回の前には、大当たり抽選の抽選結果が外れである第２先行遊技回が存在する。

【０５０４】

ケースｃ１と同様に、パチンコ機１０は、第１先行遊技回と第１の遊技回とに亘って一連の連続演出を実行する。連続演出を実行後、パチンコ機１０は、第１の遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果を遊技者に報知する結果告知演出を実行する。第１の遊技回では、結果告知演出として、大当たりの告知を行う。

【０５０５】

第１の遊技回において結果告知演出（大当たり告知）を実行した後、パチンコ機１０は

、遊技状態を特別遊技状態に移行する。パチンコ機１０は、特別遊技状態において、オープニング演出、開閉実行モード、エンディング演出を実行する。

【０５０６】

ケースｃ２の場合、パチンコ機１０は、エンディング期間において、示唆演出のみを実行する。そして、第２先行遊技回と第２の遊技回とに亘って遊技回再現演出を実行する。ケースｃ２では、遊技回再現演出として、第１先行遊技回から第１の遊技回に亘って実行した連続演出と、第１の遊技回における結果告知演出（大当たり告知）とを実行する。

【０５０７】

第２の遊技回の終了後、パチンコ機１０は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。パチンコ機１０は、特別遊技状態のオープニング演出において、特定開始演出を実行する。特定開始演出を実行した後、パチンコ機１０は、開閉実行モードおよびエンディング演出を実行する。第２の遊技回後の特別遊技状態においては、エンディング演出として通常エンディング演出を実行する。

【０５０８】

第３実施形態は、例えば、以下に示す具体的な処理によって実現することができる。

【０５０９】

本実施形態においては、常に、既に実行した４回分の遊技回において実行した演出をＲＡＭ９６に記憶する。そして、第１始動口３３への入賞が発生する度に、当該入賞によって実行される遊技回における大当たり抽選の結果を、先判定処理によって把握する。

【０５１０】

先判定処理の結果、第１の遊技回の大当たり抽選の結果が大当たりであることを把握した場合には、第１の遊技回より１つ前に保留されている第１先行遊技回の大当たり抽選結果が外れである場合に、第１先行遊技回および第１の遊技回に亘って連続演出を実行する。

【０５１１】

そして、第１の遊技回が終了するまでに第１の遊技回より後に２回以上の保留遊技回が存在する場合に、当該２つの遊技回の大当り抽選の結果を先判定処理によって把握し、当該２つの遊技回の大当たり抽選の結果が、２つとも連続で外れの場合にはケースｃ１を実行する。すなわち、示唆演出および特別遊技状態再現演出を、第１の遊技回の後に実行される特別遊技状態のエンディング期間に実行する。

【０５１２】

また、当該２つの遊技回のうち、先に実行される遊技回の大当たり抽選の結果が外れであり、後に実行される遊技回の大当たり抽選の結果が大当たりである場合にはケースｃ２を実行する。すなわち、示唆演出を第１の遊技回の後に実行される特別遊技状態のエンディング期間に実行し、遊技回再現演出を、第２先行遊技回および第２の遊技回において実行する。

【０５１３】

なお、ケースｃ２において、第２先行遊技回が存在しない場合、すなわち、第１の遊技回後の特別遊技状態の後に実行される遊技回における大当たり抽選が大当たりである場合に、第２の遊技回において、第１先行遊技回から第１の遊技回に亘って実行した連続演出を、遊技回再現演出として実行するとしてもよい。この場合、連続演出の全てを再現するために必要となる時間より、第２の遊技回の変動時間の方が短い場合には、連続演出の一部のみ再現するとしてもよい。

【０５１４】

以上、説明したように、第３実施形態におけるパチンコ機１０によれば、第１の遊技回より前の遊技回から第１の遊技回に亘って連続的な演出が実行された場合であっても、特別遊技状態再現演出および遊技回再現演出として、その連続的な演出を再現することができる。また、ケースｃ１とケースｃ２の処理を併用することによって、連続演出に対する遊技者の注目度を向上させることができる。

【０５１５】

Ｄ．第４実施形態：

図４９は、第４実施形態におけるパチンコ機１０が実行する処理を説明するタイムチャートである。第４実施形態は、大当たり抽選の抽選結果が外れである第１の遊技回において実行した演出を、第１の遊技回より後に実行する第２の遊技回において遊技回再現演出として実行する。本説明においては、ケースｄ１およびケースｄ２の２つのケースを例にして、パチンコ機１０が実行する処理の特徴を説明する。

【０５１６】

図４９（ａ）は、ケースｄ１として、第１の遊技回において大当たり抽選に外れ、第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回において大当たり抽選に当選した場合に、パチンコ機１０が実行する処理を示している。図示するように、パチンコ機１０は、第１の遊技回において、予告演出及びリーチ演出を実行する。この場合に行うリーチ演出は、大当たり抽選に当選する期待度を遊技者に示唆する演出である。リーチ演出を実行した後、パチンコ機１０は、結果告知演出において外れ告知を行う。

【０５１７】

第１の遊技回を実行した後、パチンコ機１０は、第２の遊技回を実行する。第２の遊技回においては、パチンコ機１０は、示唆演出、遊技回再現演出、及び、結果告知演出を実行する。パチンコ機１０は、示唆演出として、第１の遊技回において実行された演出を再現することを示唆する演出を実行するとともに、遊技回再現演出として、第１の遊技回において実行した予告演出およびリーチ演出を実行する。また、結果告知演出として、大当たり告知を行う。

【０５１８】

第２の遊技回を実行した後、パチンコ機１０は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。図示するように、パチンコ機１０は、特別遊技状態において、オープニング演出、開閉実行モード、エンディング演出を実行する。パチンコ機１０は、オープニング演出として、特定開始演出を実行する。また、エンディング演出として、通常エンディング演出を実行する。

【０５１９】

次に、ケースｄ２について説明する。ケースｄ２は、図４９（ｂ）に示すように、第１の遊技回において大当たり抽選に外れ、さらに、第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回において大当たり抽選に外れた場合に、パチンコ機１０が実行する処理を示している。図示するように、第１の遊技回においては、予告演出およびリーチ演出を実行する。この場合に行うリーチ演出は、大当たり抽選に当選する期待度を遊技者に示唆する演出である。リーチ演出を実行した後、パチンコ機１０は、結果告知演出において外れ告知を行う。

【０５２０】

第１の遊技回を実行した後、パチンコ機１０は、第２の遊技回を実行する。第２の遊技回においては、パチンコ機１０は、示唆演出、遊技回再現演出、及び、結果告知演出を実行する。パチンコ機１０は、示唆演出として、第１の遊技回において実行された演出を再現することを示唆する演出を実行するとともに、遊技回再現演出として、第１の遊技回において実行した予告演出およびリーチ演出を実行する。また、結果告知演出として、外れ告知を行う。

【０５２１】

第４実施形態は、例えば、以下に示す具体的な処理によって実現することができる。

【０５２２】

第１始動口３３への入賞が発生する度に先判定処理を実行することによって、保留されている遊技回に係る大当たり抽選の当否を判定する。そして、２つ以上先に保留されている遊技回における大当たり抽選が当選していることを特定した場合に、当該大当たり抽選に当選している遊技回（ケースｄ１の第２の遊技回に相当）の１つ前に保留されている遊技回（第１の遊技回に相当）において予告演出およびリーチ演出を実行すると共に、実行した当該予告演出およびリーチ演出を記憶する。上述のように、記憶する情報としては、

実行した予告演出およびリーチ演出そのもののデータに限ることなく、実行した予告演出およびリーチ演出を再度読み出し可能な情報であれば、他の情報であってもよい。

【０５２３】

パチンコ機１０は、第１の遊技回においてリーチ演出を実行した後、結果告知演出として外れ告知を行う。その後、第２の遊技回において、示唆演出を実行するとともに、記憶した予告演出およびリーチ演出を遊技回再現演出として実行する。また、第２の遊技回の後の特別遊技状態において実行される特定開始演出は、上記第１実施形態における音声発光制御装置９０が行うオープニング演出設定処理と同様の処理を実行することによって実現することができる。このような処理を実行することによって第４実施形態におけるケースｄ１を実現することができる。

【０５２４】

また、ケースｄ２は、先判定処理を実行することによって、大当たり抽選の抽選結果が外れである遊技回が２つ連続して存在する場合に、その２つの保留遊技回のうちの先に実行される遊技回においてリーチ演出を実行し、後に実行される遊技回において、示唆演出、および、遊技回再現演出として前の遊技回で実行した予告演出およびリーチ演出を再現することによって実現することができる。この場合、第２の遊技回において、遊技回再現演出として第１の遊技回における予告演出およびリーチ演出の全てを実行するために必要な時間よりも第２の遊技回の変動時間の方が短い場合には、例えば、第２の遊技回の変動時間に応じて、遊技回再現演出として実行する予告演出の一部または全部を省略するとしてもよい。

【０５２５】

一方、第２の遊技回において、遊技回再現演出として第１の遊技回における予告演出およびリーチ演出の全てを実行するために必要な時間よりも第２の遊技回の変動時間の方が長い場合には、例えば、第２の遊技回の変動時間に応じて、示唆演出の実行時間を長い演出にするとしてもよい。演出に必要な時間に対応した複数種類の示唆演出を用意しておき、第２の遊技回の変動時間に応じて、最適な示唆演出を選択することによって、示唆演出および遊技回再現演出に必要な時間と、第２の遊技回の変動時間とを同じにすることができる。

【０５２６】

以上説明したように、第４実施形態におけるパチンコ機１０によれば、ケースｄ１の処理を実行することによって、第２の遊技回に係る大当たり抽選が当選している場合であるにも関わらず、大当たり抽選の抽選結果が外れである第１の遊技回において実行された演出を、遊技回再現演出として第２の遊技回において実行するので、第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選していることを遊技者に予期させにくい。また、遊技回再現演出の実行前に、大当たり抽選に外れた第１の遊技回における演出を再現することを示唆する示唆演出を実行することで、第２の遊技回においては、第１の遊技回において実行された演出が再現されるにすぎないといった認識を遊技者により一層与えることができる。そして、第２の遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果を報知手段によって報知してはじめて、第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことを遊技者に認識させることができるので、遊技に意外性を付与することができる。すなわち、第２の遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０５２７】

さらに、ケースｄ２の処理を実行することによって、第２の遊技回に係る大当たり抽選が当選している場合に加えて、第２の遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果が外れの場合にも、遊技回再現演出を実行するので、遊技回再現演出が実行された遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果が必ずしも大当たりとは限らないという認識を遊技者に付与することができる。その結果、遊技回再現演出が実行された場合に、遊技者に対して心境の抑揚や期待感を付与するとともに、既に実行された演出が再現される遊技回に対する遊技者の注目度を向上させることができる。

【０５２８】
Ｅ．第５実施形態（演出種別の設定処理の一例）：
次に、第５実施形態として、第１実施形態において説明した演出種別の設定処理（図３７：Ｓ２３０３）において実行される処理の一例について説明する。演出種別の設定処理は、遊技回で実行する演出の内容を、音声発光制御装置９０（音光側ＭＰＵ９２）において設定する処理である。本説明においては、先に、本実施形態において音光側ＭＰＵ９２が実行する演出種別の設定処理の概要について説明する。その後、処理の詳細をフローチャートを用いて説明する。
【０５２９】
図５０は、演出種別の設定処理の概要を示す説明図である。音光側ＭＰＵ９２は、演出種別の設定処理を開始すると、予告演出の内容を決定するために、オブジェクトＡ用表示パターン乱数カウンタＣ１１、オブジェクトＢ用表示パターン乱数カウンタＣ１２、オブジェクトＣ用表示パターン乱数カウンタＣ１３の各乱数カウンタから、所定のタイミングでカウンタ値を取得する。
【０５３０】
各表示パターン乱数カウンタＣ１１～Ｃ１３は、各遊技回における予告演出を構成する複数のオブジェクト画像の組み合わせ方を決定するために用いられる乱数カウンタである。各表示パターン乱数カウンタＣ１１～Ｃ１３は、更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタ値は短時間の間隔で更新される。各表示パターン乱数カウンタＣ１１～Ｃ１３は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【０５３１】
本実施形態においては、各遊技回における予告演出は、３種類のオブジェクト画像を組み合わせることによって構成される。オブジェクトＡ用表示パターン乱数カウンタＣ１１、オブジェクトＢ用表示パターン乱数カウンタＣ１２、オブジェクトＣ用表示パターン乱数カウンタＣ１３は、この３種類のオブジェクト画像の表示態様を決定するための乱数である。演出種別の設定処理では、この３種類のオブジェクト画像の組み合わせ方、表示面４１ａ上の配置位置、表示のタイミングが決定され、予告演出として設定される。ここで、本実施形態における予告演出を構成する３種類のオブジェクト画像について説明する。
【０５３２】
図５１は、予告演出を構成するオブジェクト画像であるオブジェクトＡを示す説明図である。図示するように、オブジェクトＡは、人物を表現したキャラクターの動作の様子を示しており、画像Ａ１、画像Ａ２、画像Ａ３の３つの画像から構成される。図５１（ａ）は画像Ａ１を示し、図５１（ｂ）は画像Ａ２を示し、図５１（ｃ）は画像Ａ３を示している。オブジェクトＡは、この３つの画像Ａ１、画像Ａ２、画像Ａ３の少なくとも２つの画像が所定の順番で表示されることによって経時変化する画像、すなわち、動画のオブジェクト画像として表示される場合と、この３つの画像Ａ１、画像Ａ２、画像Ａ３のいずれかが所定期間、継続的に表示されることによって静止画として表示される場合とがある。
【０５３３】
図５２は、予告演出を構成するオブジェクト画像であるオブジェクトＢを示す説明図である。図示するように、オブジェクトＢは、天候が変化する様子を示しており、画像Ｂ１、画像Ｂ２、画像Ｂ３の３つの画像から構成される。図５２（ａ）は画像Ｂ１を示し、図５２（ｂ）は画像Ｂ２を示し、図５２（ｃ）は画像Ｂ３を示している。オブジェクトＢは、この３つの画像Ｂ１、画像Ｂ２、画像Ｂ３の少なくとも２つの画像が所定の順番で表示されることによって経時変化する画像、すなわち、動画のオブジェクト画像として表示される場合と、この３つの画像Ｂ１、画像Ｂ２、画像Ｂ３のいずれかが所定期間、継続的に表示されることによって静止画として表示される場合とがある。
【０５３４】
図５３は、予告演出を構成するオブジェクト画像であるオブジェクトＣを示す説明図である。図示するように、オブジェクトＣは、箱の中に入っている犬の動作の様子を示して

おり、画像Ｃ１、画像Ｃ２、画像Ｃ３の３つの画像から構成される。図５３（ａ）は画像Ｃ１を示し、図５３（ｂ）は画像Ｃ２を示し、図５３（ｃ）は画像Ｃ３を示している。オブジェクトＣは、この３つの画像Ｃ１、画像Ｃ２、画像Ｃ３の少なくとも２つの画像が所定の順番で表示されることによって経時変化する画像、すなわち、動画のオブジェクト画像として表示される場合と、この３つの画像Ｃ１、画像Ｃ２、画像Ｃ３のいずれかが所定期間、継続的に表示されることによって静止画として表示される場合とがある。

【０５３５】

上述のように、本実施形態における演出種別の設定処理では、図５１～図５３で説明した３種類のオブジェクト画像（オブジェクトＡ～Ｃ）を組み合わせて予告演出を設定する。

【０５３６】

説明を図５０に戻す。音光側ＭＰＵ９２は、各表示パターン乱数カウンタＣ１１～Ｃ１３からカウンタ値を取得すると、オブジェクトＡ用表示パターンテーブル、オブジェクトＢ用表示パターンテーブル、オブジェクトＣ用表示パターンテーブルを参照し、各表示パターン乱数カウンタＣ１１～Ｃ１３から取得した各カウンタ値との照合を実行し、各オブジェクト毎に表示パターンを決定する。

【０５３７】

図５４は、表示パターンテーブルの一例として、オブジェクトＡ用表示パターンテーブルを示す説明図である。図示するように、オブジェクトＡ用表示パターンテーブルは、大当たり抽選の結果が大当たりである場合と、大当たり抽選の結果が外れでありリーチ演出を実行する場合（「外れ（リーチ有）」）と、大当たり抽選の結果が外れでありリーチ演出を実行しない場合（「外れ（リーチ無」）の３つの場合に区分されている。そして、各場合に対して、０～９９の表示パターン乱数カウンタの値と、表示パターンとが対応付けられている。本実施形態においては、図５４に示すように、オブジェクトＡの表示パターンとして、オブジェクトＡを表示しないパターン（非表示）、画像Ａ１のみを表示するパターン（Ａ１）、画像Ａ１と画像Ａ２とを順に表示するパターン（Ａ１－Ａ２）、画像Ａ１と画像Ａ２と画像Ａ３とを順に表示するパターン（Ａ１－Ａ２ーＡ３）とが予め設定されている。

【０５３８】

所定の遊技回における予告演出を設定する場合、音光側ＭＰＵ９２は、当該遊技回が、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）のいずれの場合に該当するかを確認する。そして、表示パターンテーブルのうち、当該遊技回の該当する部分を参照する。例えば、当該遊技回が大当たりである場合には、表示パターンテーブルの「大当たり」の欄を参照する。そして、取得した表示パターン乱数カウンタＣ１１の値と照合し、表示パターンを決定する。

【０５３９】

図５４に示すように、本実施形態においては、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の各場合において、各表示パターンに対する乱数の値の割り振り方が異なる。例えば、表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３）は、大当たりである場合に表示される頻度と、外れ（リーチ有）の場合に表示される頻度と、外れ（リーチ無）の場合に表示される頻度とは異なる。すなわち、表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３）の表示される確率は、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の順に高い。逆に、表示パターン（Ａ１）の表示される確率は、外れ（リーチ無）、外れ（リーチ有）、大当たりの順に高い。よって、遊技回における予告演出において、表示パターン（Ａ１）のみが表示される場合より表示パターン（Ａ１－Ａ２）が表示される場合の方が大当たりである確率が高く、表示パターン（Ａ１－Ａ２）が表示される場合より表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３）が表示される場合の方が大当たりである確率が高くなるように設定されている。すなわち、オブジェクトＡによる演出は、遊技回の大当たりの確率を示唆することによって遊技者に対して遊技の有利・不利の度合を示すとともに、遊技者に対して大当たりの期待の度合い（以下、期待度とも呼ぶ）を示すステップアップ演出として機能する。

【０５４０】
本実施形態においては、オブジェクトＡ、オブジェクトＢ、オブジェクトＣの各々の表示パターンテーブルは、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の各場合における乱数の値の振り分け方が異なっており、オブジェクトＡのステップアップ演出によって示す大当たりの期待度と、オブジェクトＢのステップアップ演出によって示す大当たりの期待度と、オブジェクトＣのステップアップ演出によって示す大当たりの期待度は各々異なる。例えば、オブジェクトＢにおいては、外れ（リーチ無）の場合の遊技回では表示されず、外れ（リーチ有）および大当たりの場合に表示されるように、オブジェクトＢ用表示パターンにおける表示パターン乱数の値が振り分けられていてもよい。具体的には、オブジェクトＢ用表示パターンにおいて、外れ（リーチ無）の場合には表示パターン乱数０～９９の全ての場合において「非表示」に設定することによって実現することができる。このようにすることで、オブジェクトＢが表示されない場合のオブジェクトＡが示す大当たりの期待度と、オブジェクトＡとオブジェクトＢとが表示される場合の大当たりの期待度とを異なるものにすることができる。すなわち、オブジェクトＡ、オブジェクトＢ、オブジェクトＣの各々の表示パターンテーブルにおいて、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の各場合における乱数の値の振り分け方を異なった設定にすることによって、各オブジェクト画像のステップアップの態様に加え、各オブジェクトの表示の有無によっても大当たりの期待度を表現することができる。このようにすることで、オブジェクト画像に対する遊技者の注目度を向上させることができる。

【０５４１】
なお、本実施形態においては、オブジェクトＡ、オブジェクトＢ、オブジェクトＣの各々の表示パターンテーブルは、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の３つの場合に区分して、各表示パターン乱数を振り分けたが、例えば、オブジェクトＢの表示パターンテーブルにおける大当たりの区分を、さらに、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりに区分し、オブジェクトＢによる演出を、確変大当たりの期待度を示すステップアップ演出として機能させてもよい。その他、例えば、潜伏確変状態（抽選モードが高確率モードであることを遊技者に認識させない遊技状態）が存在する遊技機においては、オブジェクトＣによる演出を、現在の遊技回の確変状態の期待度を示すステップアップ演出として機能させてもよい。このように、オブジェクトＡ、オブジェクトＢ、オブジェクトＣは、表示パターンによって、遊技の有利・不利の度合いを示唆する機能を有していれば、各々のオブジェクトが、異なる種類（例えば、大当たり期待度や確変大当たりの期待度など）の遊技の有利・不利の度合いを示してもよい。

【０５４２】
図５０に示すように、音光側ＭＰＵ９２は、オブジェクトＡ、オブジェクトＢ、オブジェクトＣに対して、表示パターンを決定した後、各オブジェクトを組み合わせて表示面４１ａに表示するために、各オブジェクトの配置位置と、各オブジェクトの表示のタイミングとを設定する。具体的には、音光側ＭＰＵ９２は、予め設定された配置・タイミング設定テーブルを参照して各オブジェクトの配置位置と表示のタイミングとを決定する。

【０５４３】
図５５は、配置・タイミング設定テーブルを示す説明図である。図示するように、配置・タイミング設定テーブルは、表示されることが決定した表示オブジェクトと、表示される各オブジェクトの表示面４１ａにおける配置位置の座標と、各オブジェクトの表示面４１ａに表示を開始するタイミングとが、各々対応付けて設定されている。乱数カウンタを用いた処理におい決定された表示パターンが、例えば、オブジェクトＡについては表示パターン（Ａ１－Ａ２）、オブジェクトＢについては表示パターン（非表示）、オブジェクトＣについては表示パターン（Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）であった場合には、表示されるオブジェクトはオブジェクトＡとオブジェクトＣであるので、配置・タイミング設定テーブルの左欄の「Ａ・Ｃ」を参照する。そして、この場合、配置・タイミング設定テーブルの中欄に示すように、オブジェクトＡおよびオブジェクトＣの配置座標は、オブジェクトＡにつ

いては表示面４１ａの（Ｘａ２，Ｙａ２）にオブジェクトＡの中心座標が位置するように表示し、オブジェクトＣについては表示面４１ａの（Ｘｃ１，Ｙｃ１）にオブジェクトＣの中心座標が位置するように表示するように、各々設定されている。さらに、この場合、配置・タイミング設定テーブルの右欄に示すように、オブジェクトＡについては、遊技回が開始されてからｔａ２秒後に表示を開始し、オブジェクトＣについては、遊技回が開始されてからｔｃ１秒後に表示を開始するように設定されている。

【０５４４】

なお、図５５の配置・タイミング設定テーブルにおける各オブジェクトの配置を示す座標は固定座標として設定されているが、各オブジェクトの配置位置（座標）が経時変化するように設定されていてもよい。すなわち、オブジェクトの中心位置の動的な軌跡が設定されてもよい。この場合であっても、各オブジェクトが関連性を有する態様で表示面４１ａに表示されるように配置位置（座標）が経時変化し、かつ、表示面４１ａに同じ期間に表示される各オブジェクトが互いに重畳しないように、配置・タイミング設定テーブルにおける表示オブジェクトの配置および表示開始のタイミングが設定されている。

【０５４５】

本実施形態においては、１つの予告演出に２つ以上のオブジェクトが表示される場合には、各オブジェクト間における相対的な位置が考慮され、かつ、各オブジェクトが関連性を有する態様で表示面４１ａに表示されるように、配置・タイミング設定テーブルにおける表示オブジェクトの配置（オブジェクト間の相対的な配置位置）および表示開始のタイミング（オブジェクト間の相対的なタイミング）が設定されている。さらに、表示面４１ａに同じ期間に表示される各オブジェクトが互いに重畳しないように、配置・タイミング設定テーブルにおける表示オブジェクトの配置および表示開始のタイミングが設定されている。

【０５４６】

図５６は、複数のオブジェクト画像が組み合わされた予告演出の一例を説明する説明図である。図５６の例では、図５５の配置・タイミング設定テーブルにおける各オブジェクトの配置を示す座標が、経時変化する場合について示している。当該予告演出は、図５６（ａ）、図５６（ｂ）、図５６（ｃ）の順に、表示面４１ａに表示される。図５６において、オブジェクトＡとオブジェクトＢとオブジェクトＣとが組み合わされた予告演出を示しており、オブジェクトＡについては表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３）が表示され、オブジェクトＢについて表示パターン（Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３）が表示され、オブジェクトＣについては表示パターン（Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）が表示されるように設定された予告演出を示している。

【０５４７】

図５６に示す予告演出では、晴れた日に歩いていた人物が、箱を見つけ、徐々に天気が悪くなる中、箱の中に犬がいることに気付き、犬に傘をさしてあげるといった物語が表現されている。このように、本実施形態においては、１つの予告演出に２つ以上のオブジェクトが表示される場合には、各オブジェクト間における相対的な位置が考慮され、かつ、各オブジェクトが関連性を有するとともに、さらに、物語性を有する態様で表示面４１ａに表示されるように、配置・タイミング設定テーブルにおける表示オブジェクトの配置および表示開始のタイミングが設定されている。このようにすることで、複数種類のオブジェクト画像が同じ期間に表示されることによって実行される予告演出を、遊技者にとって違和感のない演出にすることができるとともに、物語性を有することによって遊技の興趣向上を図ることができる。

【０５４８】

また、図５６（ｃ）に示した例では、オブジェクトＡは、オブジェクト画像の領域を示す画像枠が無い態様で表示面４１ａに表示される。具体的には、オブジェクトＡは、画像枠のレイヤー画像と、人物を表現したキャラクターが示されたレイヤー画像とから構成されており、人物を表現したキャラクターが示されたレイヤー画像のみを表示する処理が実行されている。このようにすることで、複数のオブジェクト画像が表示される演出を、遊

技者に対して違和感のない演出にすることができる。
【０５４９】
図５６では、オブジェクトＡを用いた表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３）の画像Ａ３のみ、画像枠を表示しない処理を実行したが、表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３）として表示される画像Ａ１、画像Ａ２、画像Ａ３の一部または全部の画像枠を表示しない構成としてもよい。また、他のオブジェクト画像に対しても同様の処理を実行するとしてもよい。
【０５５０】
音光側ＭＰＵ９２は、このようにして各オブジェクトの配置位置と、各オブジェクトの表示のタイミングとを設定し、予告演出を設定する。
【０５５１】
次に、上記説明した演出種別の設定処理を、フローチャートによって説明する。
【０５５２】
図５７は、演出種別の設定処理を示すフローチャートである。演出種別の設定処理は、演出設定処理のサブルーチン（図３７：Ｓ２３０３）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。
【０５５３】
ステップＳ３２０１では、各表示パターン乱数カウンタＣ１１～Ｃ１３から、各々、カウンタ値を取得する。その後、ステップＳ３２０２に進み、予告演出を設定する対象である遊技回が、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）のいずれであるかを確認する。ステップＳ３２０２を実行した後、ステップＳ３２０３に進む。
【０５５４】
ステップＳ３２０３では、オブジェクトＡ～Ｃ用の各表示パターンテーブルを参照し、各オブジェクトの表示パターンを決定する。その後、ステップＳ３２０４に進む。
【０５５５】
ステップＳ３２０４では、各オブジェクトにおいて表示パターンを設定した際に、当該遊技回の予告演出においてオブジェクト表示が無しか否かを判定する。すなわち、オブジェクトＡ～Ｃの全てのオブジェクトの表示パターンが「非表示」であるか否かを判定する。
【０５５６】
ステップＳ３２０４において、当該遊技回における予告演出においてオブジェクト表示が無し（非表示）ではないと判定した場合には（Ｓ３２０４：ＮＯ）、ステップＳ３２０５に進み、配置・タイミング設定テーブルを参照し、表示される各オブジェクトの表示面４１ａにおける配置位置の座標と、表示面４１ａに表示を開始するタイミングとを決定する。その後、ステップＳ３２０６に進む。
【０５５７】
一方、ステップＳ３２０４において、当該遊技回の予告演出においてオブジェクト表示が無し（非表示）であると判定した場合には（Ｓ３２０４：ＹＥＳ）、ステップＳ３２０５を実行せずにステップＳ３２０６に進む。
【０５５８】
ステップＳ３２０６では、予告演出を設定する。具体的には、決定した表示オブジェクト、各オブジェクトの表示面４１ａにおける配置位置の座標、各オブジェクトの表示を開始するタイミングを、当該遊技回における予告演出に設定する。その後、ステップＳ３２０７に進む。
【０５５９】
ステップＳ３２０７では、当該遊技回が大当たり又は外れ（リーチ有）であるか否かを判定する。すなわち、当該遊技回において予告演出を実行した後にリーチ演出を実行するか否かを判定する。
【０５６０】
ステップＳ３２０７において、当該遊技回が大当たり又は外れ（リーチ有）であると判定した場合には（Ｓ３２０７：ＹＥＳ）、ステップＳ３２０８に進み、リーチ演出設定処

理を実行する。その後、ステップＳ３２０９に進む。
【０５６１】
一方、ステップＳ３２０７において、当該遊技回が大当たり又は外れ（リーチ有）ではないと判定した場合には（Ｓ３２０７：ＮＯ）、ステップＳ３２０８を実行せずにステップＳ３２０９に進む。
【０５６２】
ステップＳ３２０９では、ステップＳ３２０６およびステップＳ３２０８で設定した予告演出およびリーチ演出を演出コマンドに設定する。その後、当該演出種別の設定処理を終了する。
【０５６３】
以上説明したように、本実施形態においては、各オブジェクトは、予告演出として同じ期間に表示される場合には、互いに関連性を有した態様で表示面４１ａに表示されるので、各オブジェクトが同じ期間に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。また、各オブジェクトは、他のオブジェクトと同じ期間に表示される場合と、同じ期間に表示されない場合（すなわち各オブジェクトが単体で表示される場合）とがあるので、各オブジェクトを用いて複数種類の演出を実行することができ、オブジェクトを有効活用することができる。
【０５６４】
さらに、図５６で示したように、複数のオブジェクト画像が同じ期間に表示される場合には、各オブジェクト画像が関連して物語性を有する態様で表示されるので、複数のオブジェクト画像が同じ期間に表示されることによって実行される演出を、遊技者にとって違和感のない演出にすることができる。また、複数のオブジェクト画像が同じ期間に表示されることによって実行される演出が物語性を有することによって遊技の興趣向上を図ることができる。
【０５６５】
また、本実施形態においては、オブジェクトＡ、オブジェクトＢ、オブジェクトＣの各々の表示パターンテーブルは、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の各場合における乱数の振り分け方が異なっており、オブジェクトＡ、オブジェクトＢ、およびオブジェクトＣの各オブジェクト画像によるステップアップ演出によって示される遊技の有利・不利の度合いや大当たりの期待度は、各々異なる。すなわち、各オブジェクトが表示される場合であっても、他のオブジェクトも同じ期間に表示されているか否かによって遊技の有利・不利の度合いが異なるので、演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。
【０５６６】
さらに、上述のように、本実施形態においては、表示パターンテーブルの設定の態様によって、例えば、オブジェクトＢの表示パターンテーブルにおける大当たりの区分を、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりに区分することによって、オブジェクトＢによる演出を、確変大当たりの期待度を示すステップアップ演出として機能させることができる。すなわち、各オブジェクトによる演出を、異なる種類の遊技の有利・不利の度合いを示す演出として機能させることができる。従って、各オブジェクトを用いて、多様な種類の遊技の有利・不利の度合いを示唆することができる。
【０５６７】
また、本実施形態のパチンコ機１０は、各オブジェクト画像が同じ期間に表示される場合には、オブジェクト間で互いに相対的な位置が予め定められた配置位置で表示面４１ａに表示されるので、同じ期間に表示面４１ａに表示された複数のオブジェクトがなんら関連性なく重畳されて表示されることがない。具体的には、一つの予告演出に２つ以上のオブジェクトが表示される場合には、各オブジェクト間における相対的な位置が考慮され、かつ、各オブジェクトが関連性があるように、配置・タイミング設定テーブルにおける表示オブジェクトの配置および表示開始のタイミングが設定されている。また、表示面４１

ａに同じ期間に表示される各オブジェクトが互いに重畳しないように、配置・タイミング設定テーブルにおける表示オブジェクトの配置および表示開始のタイミングが設定されている。従って、複数のオブジェクトが同じ期間に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。また、各オブジェクト画像が同じ期間に表示される場合と、同じ期間に表示されない場合（すなわち各オブジェクトが単体で表示される場合）とがあるので、各オブジェクト画像を用いて複数の演出を実行することができ、オブジェクト画像を有効活用することができる。

【０５６８】

本実施形態のパチンコ機１０では、図５４、図５５を用いて説明したように、例えば、オブジェクトＡは、表示パターン（Ａ１）、表示パターン（Ａ１－Ａ２）、表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３）の３つの異なる表示態様で表示される場合がある。各表示態様に対応して、他のオブジェクト画像（オブジェクトＢ、オブジェクトＣ）との間での相対的な位置が予め定められた配置で表示面４１ａに表示される。従って、各オブジェクト画像を用いた種々の演出を実行することができる。また、異なる複数の表示態様（表示パターン）の各々に応じて、各オブジェクト画像の間で相対的な位置が予め定められた配置位置で表示面４１ａに表示するので、各表示態様において、各オブジェクト画像がなんら関連性なく重畳されて表示されることがない。従って、各オブジェクト画像が同じ期間に表示されることによって実行される種々の演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。

【０５６９】

また、本実施形態におけるパチンコ機１０では、図５５で説明したように、各オブジェクトは、配置・タイミング設定テーブルによって表示面４１ａに表示が開始されるタイミングが予め設定されている。従って、各オブジェクト画像が同じ期間に表示される場合には、各オブジェクト画像の間で相対的に予め定められたタイミングで表示されるので、各オブジェクト画像がなんら関連性のないタイミングで表示されることがない。よって、各オブジェクト画像が同じ期間に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、さらに、演出の質を向上させることができる。

【０５７０】

さらに、本実施形態においては、各オブジェクト画像は経時変化する画像（本実施形態においては動画）であるので、多様な演出を実行することができる。

【０５７１】

また、本実施形態においては、オブジェクトＡが予告演出として表示された場合の大当たり抽選において大当たりとなる確率と、オブジェクトＢが予告演出として表示された場合の大当たり抽選において大当たりとなる確率と、オブジェクトＣが予告演出として表示された場合の大当たり抽選において大当たりとなる確率とは、各々異なる。さらに、各オブジェクト画像を組み合わせて予告演出として表示された場合の大当たり抽選において大当たりとなる確率も、各々異なる。このようにすることで、オブジェクト画像に対する遊技者の注目度を向上させることができる。

【０５７２】

Ｆ．第６実施形態（演出種別の設定処理の他の例）：

次に、第６実施形態として、演出種別の設定処理（図３７：Ｓ２３０３）の他の例について説明する。上述のように、演出種別の設定処理は、遊技回で実行する演出の内容を音声発光制御装置９０（音光側ＭＰＵ９２）において設定する処理である。本説明においては、先に、本実施形態において音光側ＭＰＵ９２が実行する演出種別の設定処理の概要について説明する。その後、処理の詳細をフローチャートを用いて説明する。

【０５７３】

図５８は、第６実施形態における演出種別の設定処理の概要を説明する説明図である。本実施形態と上記説明した第５実施形態との異なる点は、予告演出として表示させるオブジェクトの種類の決定方法である。上記第５実施形態においては、予告演出において表示させるオブジェクトの組み合わせは、各オブジェクト毎に用意された表示パターン乱数お

よび表示パターンテーブルによって決定した。

【０５７４】

一方、本実施形態においては、表示オブジェクトテーブルによって、予告演出において表示させるオブジェクトの複数種類の組み合わせが予め設定されており、音光側ＭＰＵ９２が、表示オブジェクト乱数カウンタＣ２１からカウンタ値を取得し、表示オブジェクトテーブルと照合することによって、予告演出において表示させるオブジェクトの組み合わせを決定する。

【０５７５】

また、上記第５実施形態においては予告演出において表示されるオブジェクトの配置位置、表示開始のタイミングは、配置・タイミング設定テーブルによって決定したが、本実施形態においては、表示されるオブジェクトの組み合わせに対する各々の表示パターンに対応して、各オブジェクトの配置位置や表示開始のタイミングが予め設定されている。以下、具体的に説明する。

【０５７６】

音光側ＭＰＵ９２は、演出種別の設定処理を開始すると、表示オブジェクト乱数カウンタＣ２１から所定のタイミングでカウンタ値を取得する。表示オブジェクト乱数カウンタＣ２１は、更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。カウンタ値は短時間の間隔で更新される。表示オブジェクト乱数カウンタＣ２１は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【０５７７】

表示オブジェクト乱数カウンタＣ２１からカウンタ値を取得した後、音光側ＭＰＵ９２は、表示オブジェクトテーブルを参照し、取得した表示オブジェクト乱数カウンタＣ２１のカウンタ値との照合を実行し、予告演出において表示させるオブジェクトの組み合わせを決定する。

【０５７８】

図５９は、表示オブジェクトテーブルの一例を示す説明図である。図示するように、表示オブジェクトテーブルには、表示オブジェクト乱数カウンタＣ２１のカウンタ値と、予告演出として表示する各オブジェクトの組み合わせが対応付けて設定されている。例えば、取得した表示オブジェクト乱数カウンタＣ２１の値が７５であった場合には、予告演出で表示されるオブジェクト画像としてオブジェクトＡとオブジェクトＣとが設定される。本実施形態における表示オブジェクトテーブルは、予告演出として表示する各オブジェクトの組み合わせに対する表示オブジェクト乱数の値の割り振り方（割り振る値の数）が異なる。例えば、表示オブジェクトとしてオブジェクトＡのみが表示される場合の表示オブジェクト乱数の値は０～１９であり、２０個の値が割り振られている。オブジェクトＡとオブジェクトＢとが表示される場合の表示オブジェクト乱数の値は６０～７１であり、１２個の値が割り振られている。オブジェクトＡとオブジェクトＢとオブジェクトＣとが表示される場合の表示オブジェクト乱数の値は９６～９９であり、４個の値が割り振られている。このように、各オブジェクトの組み合わせに対する表示オブジェクト乱数の値の割り振る数が異なることによって、予告演出として各オブジェクトの組み合わせが表示される頻度が異なる。

【０５７９】

説明を図５８に戻す。音光側ＭＰＵ９２は、予告演出において表示するオブジェクトの組み合わせを決定すると、次に、表示パターン乱数カウンタＣ２２から所定のタイミングでカウンタ値を取得する。表示パターン乱数カウンタＣ２２は、更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。カウンタ値は短時間の間隔で更新される。表示パターン乱数カウンタＣ２２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【０５８０】

表示パターン乱数カウンタＣ２２のカウンタ値を取得した後、音光側ＭＰＵ９２は、先

に決定した表示オブジェクトの組み合わせに対応した表示パターンテーブルを参照し、取得した表示パターン乱数カウンタＣ２２のカウンタ値との照合を実行し、当該表示オブジェクトの組み合わせに対応した表示パターンを決定する。図５８においては、表示オブジェクト乱数カウンタＣ２１と表示オブジェクトテーブルによって、予告演出において表示するオブジェクトの組み合わせとして、オブジェクトＡとオブジェクトＣとが表示されることが決定した場合を示している。この場合、音光側ＭＰＵ９２は、表示パターンテーブルとして、ＡＣ用表示パターンテーブルを参照する。

【０５８１】

図６０は、表示パターンテーブルの一例として、ＡＣ用表示パターンテーブルを示す説明図である。図示するように、ＡＣ用表示パターンテーブルは、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の３つの場合に区分されている。そして、各場合に対して、０～９９の表示パターン乱数カウンタＣ２２の値と、オブジェクトＡとオブジェクトＣとを用いた演出の表示パターンとが対応付けて設定されている。

【０５８２】

本実施形態においては、オブジェクトＡとオブジェクトＣとを用いた表示パターンとして、オブジェクトＡとオブジェクトＣのいずれも表示しないパターン（非表示）、オブジェクトＡの画像Ａ１とオブジェクトＣの画像Ｃ１とを組み合わせて表示するパターン（Ａ１／Ｃ１）、オブジェクトＡの画像Ａ１と画像Ａ２とを順に表示するとともにオブジェクトＣの画像Ｃ１と画像Ｃ２とを表示するパターン（Ａ１－Ａ２／Ｃ１－Ｃ２）、オブジェクトＡの画像Ａ１と画像Ａ２とを順に表示するとともにオブジェクトＣの画像Ｃ１と画像Ｃ２と画像Ｃ３とを順に表示する表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）が設定されている。さらに、本実施形態においては、各表示パターン毎に、各オブジェクトの表示面４１ａにおける配置位置と、表示開始のタイミングが予め設定されており、表示パターンが決定されることによって予告演出における各オブジェクトの配置位置、表示開始のタイミングが決定する。

【０５８３】

例えば、当該遊技回が大当たりであり、かつ、表示オブジェクト乱数カウンタＣ２１と表示オブジェクトテーブルによって、予告演出で表示するオブジェクトの組み合わせとして、オブジェクトＡとオブジェクトＣとが表示されることが決定している場合において、表示パターン乱数カウンタＣ２２によって取得したカウンタ値が「６２」であった場合には、予告演出の表示パターンは（Ａ１－Ａ２／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）に決定される。

【０５８４】

図６１は、表示パターンの一例として表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図６１（ａ）、図６１（ｂ）、５４（ｃ）の順に、表示面４１ａに表示される。図示するように、当該予告演出においては、表示面４１ａに、オブジェクトＡの画像Ａ１と画像Ａ２とが順に表示されるとともに、オブジェクトＣの画像Ｃ１と画像Ｃ２とが順に表示される。上述のように、表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）には、オブジェクトＡの画像Ａ１および画像Ａ２の配置位置および表示開始のタイミング、オブジェクトＣの画像Ｃ１、画像Ｃ２および画像Ｃ３の配置位置および表示開始のタイミングが予め設定されているので、表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）が決定されることによって予告演出の態様は決定する。

【０５８５】

図６０においては、ＡＣ用表示パターンテーブルについて説明したが、各オブジェクトの組み合わせ毎に、表示パターンテーブルが用意されている。また、各表示パターンテーブル毎に、各オブジェクトの画像の組み合わせによる複数種類の表示パターンが設定されている。

【０５８６】

図６２は、Ａ用表示パターンテーブルを示す説明図である。Ａ用表示パターンテーブルの場合、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の３つの場合において、各々、

非表示、表示パターン（Ａ１）、表示パターン（Ａ１－Ａ２）、表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３）（図５１参照）の４つの表示パターンが割り振られている。図示するように、Ａ用表示パターンテーブルは、外れ（リーチ無）の場合には、上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ａ１）が最も表示される頻度が高く、外れ（リーチ有）の場合には、上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ａ１－Ａ２）が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には、上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３）が最も表示される頻度が高くなるように、０～９９の表示パターン乱数カウンタＣ２２の値が割り振られている。このように表示パターン乱数カウンタＣ２２の値が割り振られることによって、遊技者は、表示面４１ａに画像Ａ１が表示されたときよりも、その後に、表示面４１ａに画像Ａ２が表示されたときの方が、大当たり抽選の当選に対する期待が高まり、表示面４１ａに画像Ａ１の後に画像Ａ２が表示されたときよりも、その後に、表示面４１ａに画像Ａ３が表示されたときの方が、大当たり抽選の当選に対する期待が高まる。

【０５８７】

次に、Ｂ用表示パターンテーブルについて説明する。

【０５８８】

図６３は、Ｂ用表示パターンテーブルを示す説明図である。Ｂ用表示パターンテーブルの場合、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の３つの場合において、各々、非表示、表示パターン（Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３）、表示パターン（Ｂ１－Ｂ２）、表示パターン（Ｂ１）（図５２参照）の４つの表示パターンが割り振られている。図示するように、Ｂ用表示パターンテーブルは、外れ（リーチ無）の場合には、上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３）が最も表示される頻度が高く、外れ（リーチ有）の場合には、上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ｂ１－Ｂ２）が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には、上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ｂ１）が最も表示される頻度が高くなるように、０～９９の表示パターン乱数カウンタＣ２２の値が割り振られている。すなわち、このように表示パターン乱数カウンタＣ２２の値が割り振られることによって、上述したオブジェクトＡによる予告演出とは異なり、遊技者は、表示面４１ａに画像Ｂ１が表示されたときよりも、その後に、表示面４１ａに画像Ｂ２が表示されたときの方が、大当たり抽選の当選に対する期待が低下し、表示面４１ａに画像Ｂ１の後に画像Ｂ２が表示されたときよりも、その後に、表示面４１ａに画像Ｂ３が表示されたときの方が、大当たり抽選の当選に対する期待が低下する。

【０５８９】

次に、Ｃ用表示パターンテーブルについて説明する。

【０５９０】

図６４は、Ｃ用表示パターンテーブルを示す説明図である。Ｃ用表示パターンテーブルの場合、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の３つの場合において、各々、非表示、表示パターン（Ｃ１）、表示パターン（Ｃ１－Ｃ２）、表示パターン（Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）（図５３参照）の４つの表示パターンが割り振られている。図示するように、外れ（リーチ無）の場合には、上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ｃ１）が最も表示される頻度が高く、外れ（リーチ有）の場合には、上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ｃ１－Ｃ２）が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には、上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）が最も表示される頻度が高くなるように、０～９９の表示パターン乱数カウンタＣ２２の値が割り振られている。このように表示パターン乱数カウンタＣ２２の値が割り振られることによって、遊技者は、表示面４１ａに画像Ｃ１が表示されたときよりも、その後に、表示面４１ａに画像Ｃ２が表示されたときの方が、大当たり抽選の当選に対する期待が高まり、表示面４１ａに画像Ｃ１の後に画像Ｃ２が表示されたときよりも、その後に、表示面４１ａに画像Ｃ３が表示されたときの方が、大当たり抽選の当選に対する期待が高まる。

【０５９１】

次に、ＡＢ用表示パターンテーブルについて説明する。

【０５９２】
図６５は、ＡＢ用表示パターンテーブルを示す説明図である。ＡＢ用表示パターンテーブルの場合、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の３つの場合において、各々、非表示、表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３）、表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１）、表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３）の４つの表示パターンが割り振られている。図示するように、ＡＢ用表示パターンテーブルは、外れ（リーチ無）の場合には、上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３）が最も表示される頻度が高く、外れ（リーチ有）の場合には上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１）が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３）が最も表示される頻度が高くなるように、０～９９の表示パターン乱数カウンタＣ２２の値が割り振られている。

【０５９３】
図６６は、ＡＢ用表示パターンテーブルによって表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図６６（ａ）、図６６（ｂ）、図６６（ｃ）の順に、表示面４１ａに表示される。図示するように、当該予告演出は、天候が晴れ、曇り、雨と変化する中、歩いていた人物が雨に濡れてしまう様子が表現されている。

【０５９４】
図６６（ａ）に示す画像Ａ１と画像Ｂ１からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、晴れた日に歩いている人物が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図６６（ｂ）に示す画像Ａ２と画像Ｂ２からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、晴れから曇りに天候が変化したことに人物が気付いた様子が表現されており、一般的に図６６（ａ）に示す画像と比較して良いとは言えない印象を与え、遊技者に対して、図６６（ａ）の画像と比較して遊技の状況に関して有利とは言えない認識を与える。そして、図６６（ｃ）に示す画像Ａ２と画像Ｂ３からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、雨に濡れる人物が表現されており、一般的に悪い印象を与え、遊技者に対して、遊技の状況に関して不利な認識を与える。すなわち、表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３）による予告演出は、当該予告演出の表示が進むにつれて、遊技者に対し、遊技の状況に関する認識を不利な認識に変化させる。

【０５９５】
図６７は、ＡＢ用表示パターンテーブルによって表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図６７（ａ）、図６７（ｂ）、図６７（ｃ）の順に、表示面４１ａに表示される。図示するように、当該予告演出は、歩いている人物が晴れていることに気付き、傘をさして日焼け予防をしている様子が表現されている。

【０５９６】
図６７（ａ）に示す画像Ａ１と画像Ｂ１からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、晴れた日に歩いている人物が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図６７（ｂ）に示す画像Ａ２と画像Ｂ１からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、晴れていることに気付いた人物が表現されており、当該画像も、図６７（ａ）の画像と同様に、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図６７（ｃ）に示す画像Ａ３と画像Ｂ１からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、傘をさして日焼け対策をする人物が表現されており、一般的に悪い印象は与えず、遊技の状況に関して不利とは言えない認識を与える。すなわち、表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１）による予告演出は、当該予告演出の表示が進んでも、遊技者に対し、遊技の状況に関して有利とも不利とも判断しにくい認識を与える。

【０５９７】
図６８は、ＡＢ用表示パターンテーブルによって表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図６８（ａ）、図６８（ｂ）、図６８（ｃ）の順に、表示面４１ａに表示される。図示するように、当該予告演出は、天候が晴れ、曇り、雨と変化する中、歩いていた人物が天候の変化に気付き、傘をさして、天候の悪化に適切に対応することができた様子が表現されている。
【０５９８】
図６８（ａ）に示す画像Ａ１と画像Ｂ１からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、晴れた日に歩いている人物が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図６８（ｂ）に示す画像Ａ２と画像Ｂ２からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、晴れから曇りに天候が変化したことに人物が気付いた様子が表現されており、一般的に図６８（ａ）に示す画像と比較して良いとは言えない印象を与えるため、遊技者に対して、図６８（ａ）の画像と比較して遊技の状況に関して有利とは言えない認識を与える。その後、図６８（ｃ）に示す画像Ａ３と画像Ｂ３からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、傘をさして天候の悪化に適切に対応することができた人物が表現されており、一般的に良い印象は与え、遊技の状況に関して有利な認識を与える。すなわち、表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３）による予告演出は、図６８（ａ）の画像において遊技者に対し、遊技の状況に関して不利とは言えない認識を与え、その後、図６８（ｂ）の画像において遊技者に対し、遊技の状況に関して有利とは言えない認識を与え、その後、図６８（ｃ）の画像において遊技者に対し、遊技の状況に関して有利な認識を与える。このような予告演出を表示することで、遊技者の遊技に対する期待感に抑揚を与えることができる。
【０５９９】
図６６、図６７、図６８に示したように、ＡＢ用表示パターンテーブルによって設定されている演出は、当該予告演出が進むにつれて、遊技者に対して、遊技の状況が有利または不利な認識を与えるように構成されている。特に、図６６において説明した表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３）による予告演出と、図６８において説明した（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３）による予告演出を比較した場合、図６６（ａ）と図６８（ａ）が同じ画像であり、図６６（ｂ）と図６８（ｂ）とが同じ画像であり、いずれの予告演出も、途中までは同じ画像であるため、遊技者に対して、図６６の予告演出と図６８の予告演出のいずれに変化するのかといった緊迫感を付与することができる。より具体的には、天候の変化に気付いた人物が、最後に傘をさすか否かといった変化に対して、遊技者に緊迫感を付与することができ、予告演出に対する遊技者の注目度を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【０６００】
次に、ＢＣ用表示パターンテーブルについて説明する。
【０６０１】
図６９は、ＢＣ用表示パターンテーブルを示す説明図である。ＢＣ用表示パターンテーブルの場合、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の３つの場合において、各々、非表示、表示パターン（Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ３）、表示パターン（Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ３）、表示パターン（Ｂ１／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）の４つの表示パターンが割り振られている。図示するように、ＢＣ用表示パターンテーブルは、外れ（リーチ無）の場合には、上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ３）が最も表示される頻度が高く、外れ（リーチ有）の場合には上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ３）が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ｂ１／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）が最も表示される頻度が高くなるように、０～９９の表示パターン乱数カウンタＣ２２の値が割り振られている。

【０６０２】
図７０は、ＢＣ用表示パターンテーブルによって表示パターン（Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図７０（ａ）、図７０（ｂ）、図７０（ｃ）の順に、表示面４１ａに表示される。図示するように、当該予告演出は、天候が曇りから雨に変化する一方で、箱の中からは、犬が顔を出し、犬が雨に濡れてしまう様子が表現されている。
【０６０３】
図７０（ａ）に示す画像Ｂ２と画像Ｃ１からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、曇りの中、箱が置かれている様子が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図７０（ｂ）に示す画像Ｂ３と画像Ｃ１からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、雨の中、箱が置かれている様子が表現されており、当該画像も、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。しかしながら、その後に、図７０（ｃ）に示す画像Ｂ３と画像Ｃ３からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、箱の中から大きく顔を出した犬が雨に濡れる様子が表現されており、一般的に悪い印象を与え、遊技者に対して、遊技の状況に関して不利な認識を与える。すなわち、表示パターン（Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ３）による予告演出は、図７０（ｃ）の画像を表示したときに、遊技者に対し、遊技の状況に関して不利な認識を与える。
【０６０４】
図７１は、ＢＣ用表示パターンテーブルによって表示パターン（Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図７１（ａ）、図７１（ｂ）、図７１（ｃ）の順に、表示面４１ａに表示される。図示するように、当該予告演出は、天候が曇りから雨に変化するとともに、そのような天候の中、箱が置かれている様子が表現されている。
【０６０５】
図７１（ａ）に示す画像Ｂ１と画像Ｃ１からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、曇りの中、箱が置かれている様子が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図７１（ｂ）に示す画像Ｂ３と画像Ｃ１からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、雨の中、箱が置かれている様子が表現されており、当該画像も、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。そして、図７１（ｃ）に示す画像Ｂ３と画像Ｃ１からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像は、図７１（ｂ）の画像から変化しておらず、当該画像も、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。このように、表示パターン（Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１）は、遊技者に対して、遊技の状況に関して不利な認識は与えない。
【０６０６】
図７２は、ＢＣ用表示パターンテーブルによって表示パターン（Ｂ１／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図７２（ａ）、図７２（ｂ）、図７２（ｃ）の順に、表示面４１ａに表示される。図示するように、当該予告演出は、晴れた日に、箱の中から犬が顔を出す様子が表現されている。
【０６０７】
図７２（ａ）に示す画像Ｂ１と画像Ｃ１からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、晴れた中、箱が置かれている様子が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図７２（ｂ）に示す画像Ｂ１と画像Ｃ２からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、晴れた中、箱の中から犬が顔を出す様子が表現されており、図７２（ａ）と比較して、遊技者に対して遊技の状況に関して有利な認識を与える。図６４のＣ用表示パターンテーブルによる予告演出が設定されている場合には、当該予告演出が画像Ｃ１から画像Ｃ２、画像Ｃ３と変化する方が大当たり抽選に当選する確率が高いため、図７２に示したオブジェクトＢとオブジェクトＣによる予告演出においても、図７２（ａ）から図

７２（ｂ）に画像が進む際に、オブジェクトＣによる画像が画像Ｃ１から画像Ｃ２に変化することによって、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与える。その後、図７２（ｃ）に示す画像Ｂ１と画像Ｃ３からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、晴れた中、箱の中から犬が大きく顔を出す様子が表現されており、一般的に良い印象は与えるため、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与える。このように、表示パターン（Ｂ１／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）による演出は、図６４のＣ用表示パターンテーブルによる予告演出と同様、オブジェクトＣが画像Ｃ１から画像Ｃ２、画像Ｃ３と変化するとともに、その他に悪い印象を与えるような画像が表示されないため、当該予告演出が進むにつれて、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与えることができる。

【０６０８】

ここで、ＢＣ用表示パターンテーブルによって設定される演出のうち、図７０に示した表示パターン（Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ３）による予告演出と、図７１に示した表示パターン（Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ３）による予告演出との比較について述べる。

【０６０９】

この２つの予告演出は、途中の画像までは同じ画像となっている。具体的には、図７０（ａ）と図７１（ａ）とは同じ画像であり、図７０（ｂ）と図７１（ｂ）とは同じ画像である。従って、この２つ予告演出のいずれが表示された場合であっても、途中までは、遊技者に与える遊技の状況に対する認識は同じである。しかしながら、その後に表示される画像によって、遊技者に与える遊技の状況に対する認識は、この２つの予告演出の間で大きく異なる。図７０（ｃ）の画像は、画像Ｃ３が画像Ｂ３と組み合わされた画像であり、雨に濡れる犬の画像は一般的に悪い印象を与える画像であるため、遊技者に対して、遊技の状況について不利な認識を与える。一方で、図７１（ｃ）の画像は、画像Ｃ１が画像Ｂ３と組み合わされた画像であり、雨の中に箱が置かれている画像は悪い印象は与えない画像であるため、遊技者に対して、遊技の状況について不利な認識を与えない。換言すれば、画像Ｂ２と画像Ｃ１が組み合わされた画像が表示された状態において、その後に、画像Ｃ１が画像Ｃ３に変化した場合には、当該画像は図７０（ｃ）であるため、遊技者に対して、遊技の状況について不利な認識を与え、その一方で、画像Ｂ２と画像Ｃ１が組み合わされた画像が表示された状態において、その後に、画像Ｃ１が変化しなかった場合には、当該画像は図７１（ｃ）であるため、遊技者に対して、遊技の状況について不利な認識を与えない。従って、図７０に示す予告演出または図７１に示す予告演出を実行し、画像Ｂ２と画像Ｃ１が組み合わされた画像を表示することで、画像Ｃ１が画像Ｃ３に変化するか否かという点に遊技者の注目を集めることができるとともに、遊技者に緊迫感を付与することができる。

【０６１０】

上記の図６４のＣ用表示パターンテーブルによる予告演出においては、画像Ｂ３と組み合わされずにオブジェクトＣの画像が表示される場合には、画像Ｃ１が表示面４１ａに表示された場合よりも、画像Ｃ３が表示面４１ａに表示された場合の方が遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与える。具体的には、箱が置かれている様子が表現された画像よりも、箱の中から犬が顔を出している様子が表現された画像の方が、一般的に良い印象を与えるため、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与える。また、図６４のＣ用表示パターンテーブルによる予告演出が設定されている場合には、当該予告演出が画像Ｃ１から画像Ｃ２、画像Ｃ３と変化する方が大当たり抽選に当選する確率が高いため、画像Ｃ１が画像Ｂ３と組み合わされずに表示面４１ａに表示された場合よりも、画像Ｃ３が画像Ｂ３と組み合わされずに表示面４１ａに表示された場合の方が、さらに遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与える。

【０６１１】

しかしながら、画像Ｃ１および画像Ｃ３に対して画像Ｂ３を組み合わせた場合には、画像Ｃ１が画像Ｂ３と組み合わされて表示面４１ａに表示された場合（図７１（ｃ））の方が、画像Ｃ３が画像Ｂ１と組み合わされて表示面４１ａに表示された場合（図７０（ｃ）

）よりも、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与える。
【０６１２】
すなわち、画像Ｃ１および画像Ｃ３の各々に画像Ｂ３（雨の画像）を組み合わせない場合には、画像Ｃ１（箱の画像）が表示面４１ａに表示された場合よりも、画像Ｃ３（箱の中の犬の画像）が表示面４１ａに表示された場合の方が、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与えるにも関わらず、画像Ｃ１および画像Ｃ３の各々に画像Ｂ３（雨の画像）を組み合わせる場合には、画像Ｃ１（箱の画像）が表示面４１ａに表示された場合の方が、画像Ｃ３（箱の中の犬の画像）が表示面４１ａに表示された場合よりも、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与える。
【０６１３】
従って、画像の組み合わせ方によって、遊技者に対して遊技の状況についての種々の認識を与えることができる。本実施形態の場合、大当たり抽選に当選している確率や期待度が高いほどステップアップする演出画像に対して、所定の画像を組み合わせた場合には、遊技の状況について、全く異なる認識を遊技者に与えることができる。遊技者は、表示面４１ａに表示された画像Ｃ１（箱の画像）や画像Ｃ３（箱の中の犬の画像）を認識した場合であっても、画像Ｂ３（雨の画像）の表示の有無によって遊技の状況が異なると認識する。従って、表示面４１ａに表示される画像に対する遊技者の注目度を向上させることができる。
【０６１４】
また、図６４のＣ用表示パターンテーブルにおいて説明したように、本実施形態の場合、画像Ｃ１（箱の画像）を画像Ｂ３（雨の画像）と組み合わせずに表示した場合よりも、画像Ｃ３（箱の中の犬の画像）を画像Ｂ３（雨の画像）と組み合わせずに表示した場合の方が、大当たり抽選に当選している確率が高いにも関わらず、画像Ｃ１（箱の画像）を画像Ｂ３（雨の画像）と組み合わせて表示した場合の方が、画像Ｃ３（箱の中の犬の画像）を画像Ｂ３（雨の画像）と組み合わせて表示した場合よりも、大当たり抽選に当選している確率が高い。従って、画像Ｃ１（箱の画像）や画像Ｃ３（箱の中の犬の画像）などオブジェクトＣ又はその一部の画像が表示された場合に、画像Ｂ３（雨の画像）の表示の有無についての遊技者の注目度を向上させることができる。
【０６１５】
通常、ステップアップするほど（例えば、演出画像が画像Ｐ１→画像Ｐ２→画像Ｐ３と進行するほど）大当たり抽選に当選している確率が高くなる演出画像は、画像Ｐ１より画像Ｐ２、画像Ｐ２より画像Ｐ３の方が、遊技者に良い印象を与える画像となるように構成されている。つまり、画像Ｐ１、画像Ｐ２、画像Ｐ３において、大当たり抽選に当選する確率の高低の順番と、遊技者に与える印象の良し悪しの順番とがそろうように構成されている。このような構成とすることで、演出画像がステップアップ（進行）するにつれて、遊技者の期待感を向上させることができる。そのような通常の演出画像に対して、他の画像（例えば画像Ｑ）を組み合わせて、[画像Ｐ１+画像Ｑ]、[画像Ｐ２+画像Ｑ]、[画像Ｐ３+画像Ｑ]を表示させることにしても、[画像Ｐ１+画像Ｑ]より[画像Ｐ２+画像Ｑ]、[画像Ｐ２+画像Ｑ]より[画像Ｐ３+画像Ｑ]の方が、遊技者に良い印象を与える画像となるように構成される。すなわち、画像Ｐ２より画像Ｐ３の方が遊技者に良い印象を与える場合に、単に、画像Ｑを組み合わせても、[画像Ｐ３+画像Ｑ]より[画像Ｐ２+画像Ｑ]の方が遊技者に良い印象を与える画像にすることは困難である。本実施形態においては、ステップアップする演出画像として表示する画像の内容、および、組み合わせる画像の内容を工夫することによって、このような課題を解決している。本実施形態においては、画像Ｐ１、画像Ｐ２、画像Ｐ３および画像Ｑの内容を工夫することによって、画像Ｐ２より画像Ｐ３の方が遊技者に良い印象を与えるにも関わらず、画像Ｑを組み合わせた場合には、[画像Ｐ３+画像Ｑ]より[画像Ｐ２+画像Ｑ]の方が遊技者に良い印象を与えることを可能にしている。
【０６１６】
このようにすることで、遊技者に対して次のような認識を与える演出を実行することが

可能となる。すなわち、画像Ｑと組み合わせない演出画像においては、画像Ｐ１→画像Ｐ２→画像Ｐ３と進行するほど遊技の状況が有利であるという認識を与え、画像Ｑと組み合わせた演出画像においては、[画像Ｐ１＋画像Ｑ]→[画像Ｐ２＋画像Ｑ]→[画像Ｐ３＋画像Ｑ]と進行するほど遊技の状況が不利であるという認識を与えることが可能となる。

【０６１７】

図７３は、ＡＢＣ用表示パターンテーブルを示す説明図である。ＡＢＣ用表示パターンテーブルの場合、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の３つの場合において、各々、非表示、表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）、表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｂ１－Ｂ２／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）、表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）の４つの表示パターンが割り振られている。図示するように、ＡＢＣ用表示パターンテーブルは、外れ（リーチ無）の場合には、上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）が最も表示される頻度が高く、外れ（リーチ有）の場合には上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｂ１－Ｂ２／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）が最も表示される頻度が高くなるように、０～９９の表示パターン乱数カウンタＣ２２の値が割り振られている。

【０６１８】

次に、ＡＣ用表示パターンテーブルについて説明する。

【０６１９】

図７４は、ＡＢＣ用表示パターンテーブルによって表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図７４（ａ）、図７４（ｂ）、図７４（ｃ）の順に、表示面４１ａに表示される。図示するように、当該予告演出は、天候が晴れ、曇り、雨と変化する中、歩いていた人物、および、箱の中から顔を出した犬が、雨に濡れてしまう様子が表現されている。

【０６２０】

図７４（ａ）に示す画像Ａ１と画像Ｂ１と画像Ｃ１からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、晴れた中、人物と箱とが表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図７４（ｂ）に示す画像Ａ２と画像Ｂ２と画像Ｃ２からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、晴れから曇りに天候が変化するとともに、人物が天候の変化に気付くとともに、箱の中から犬が少しだけ顔を出す様子が表現されており、当該画像も、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。しかしながら、その後に、図７４（ｃ）に示す画像Ａ２と画像Ｂ３と画像Ｃ３からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、天候の変化に気付いた人物と、箱の中から大きく顔を出した犬とが雨に濡れる様子が表現されており、一般的に悪い印象を与え、遊技者に対して、遊技の状況に関して不利な認識を与える。すなわち、表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）による予告演出は、遊技者の遊技に対する期待感に抑揚を与えるとともに、当該予告演出の最後に、遊技者に対し、遊技の状況に関して不利な認識を与える。

【０６２１】

図７５は、ＡＢＣ用表示パターンテーブルによって表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｂ１－Ｂ２／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図７５（ａ）、図７５（ｂ）、図７５（ｃ）の順に、表示面４１ａに表示される。図示するように、当該予告演出は、天候が晴れから曇りに変化する中、天候の変化に気付く人物と、箱の中から犬が顔を出す様子が表現されている。

【０６２２】

図７５（ａ）に示す画像Ａ１と画像Ｂ１と画像Ｃ１からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、晴れた中、歩いている人物と、箱が置かれている様子が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不

利な認識は与えない。その後、図７５（ｂ）に示す画像Ａ２と画像Ｂ２と画像Ｃ２からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、晴れから曇りに変化した天候の中、天候の変化に気付く人物と、箱の中から犬が少しだけ顔を出す様子が表現されており、当該画像も、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。そして、図７５（ｃ）に示す画像Ａ２と画像Ｂ２と画像Ｃ３からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、曇りの中、人物と、箱から大きく顔を出す犬とが表現されており、当該画像は、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。このように、表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｂ１－Ｂ２／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）は、遊技者に対して、遊技の状況に関して不利な認識は与えない。

【０６２３】

図７６は、ＡＢＣ用表示パターンテーブルによって表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図７６（ａ）、図７６（ｂ）、図７６（ｃ）の順に、表示面４１ａに表示される。図示するように、当該予告演出は、天候が晴れ、曇り、雨と変化する中、歩いていた人物が天候の変化に気付き、箱の中から顔を出した犬に傘をさしてあげる様子が表現されている。

【０６２４】

図７６（ａ）に示す画像Ａ１と画像Ｂ１と画像Ｃ１からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、晴れた中、歩いている人物と、箱が置かれている様子が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図７６（ｂ）に示す画像Ａ２と画像Ｂ２と画像Ｃ２からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、晴れから曇りに変化した天候の中、天候の変化に気付く人物と、箱の中から犬が少しだけ顔を出す様子が表現されており、当該画像も、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。そして、図７６（ｃ）に示す画像Ａ３と画像Ｂ３と画像Ｃ３からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、雨の中、箱の中から大きく顔を出した犬と、犬に傘をさしてあげる人物とが表現されており、当該画像は、一般的に感動的な印象を与えるので、遊技者に対して、遊技の状況に関する有利な認識を与える。このように、表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）は、遊技者に対して、遊技の状況に関して有利な認識を与える。

【０６２５】

ここで、ＡＢＣ用表示パターンテーブルによって設定される演出のうち、図７４に示した表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）による予告演出と、図７６に示した表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）による予告演出との比較について述べる。

【０６２６】

この２つの予告演出は、途中の画像までは同じ画像となっている。具体的には、図７４（ａ）と図７６（ａ）とは同じ画像であり、図７４（ｂ）と図７６（ｂ）とは同じ画像である。従って、この２つ予告演出のいずれが表示された場合であっても、途中までは、遊技者に与える遊技の状況に対する認識は同じである。しかしながら、その後に表示される画像によって、遊技者に与える遊技の状況に対する認識は、この２つの予告演出の間で大きく異なる。図７４（ｃ）の画像は、画像Ａ２と画像Ｂ３と画像Ｂ３とが組み合わされた画像であり、人物と犬が雨に濡れる画像は一般的に悪い印象を与える画像であるため、遊技者に対して、遊技の状況について不利な認識を与える。一方で、図７６（ｃ）の画像は、画像Ａ３と画像Ｂ３と画像Ｃ３とが組み合わされた画像であり、雨の中、犬が雨に濡れないように人物が傘をさしてあげている画像は良い印象を与える画像であるため、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与える。換言すれば、画像Ａ２と画像Ｂ２と画像Ｃ２とが組み合わされた画像が表示された状態において、その後に、画像Ａ２が変化しなかった場合には、当該画像は図７４（ｃ）であるため、遊技者に対して、遊技の状況について不利な認識を与え、その一方で、画像Ａ２と画像Ｂ２と画像Ｃ２とが組み合わさ

れた画像が表示された状態において、その後に、画像Ａ２が画像Ａ３に変化した場合には、当該画像は図７６（ｃ）であるため、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与える。従って、図７４に示す予告演出または図７６に示す予告演出を実行し、画像Ａ２と画像Ｂ２と画像Ｃ２とが組み合わされた画像を表示することで、画像Ａ２が画像Ａ３に変化するか否かという点に遊技者の注目を集めることができるとともに、遊技者に緊迫感を付与することができる。

【０６２７】

また、図７６に示した表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）による予告演出は、以下の特性を備える。

【０６２８】

上記の図６３のＢ用表示パターンテーブルによる予告演出においては、画像Ｂ１、画像Ｂ２、画像Ｂ３と演出画像が進行するにつれて、天候が悪化している様子が表現されているため、演出画像が進行するにつれて、遊技者に対して遊技の状況について不利な認識を与える。また、図６３のＢ用表示パターンテーブルによる予告演出が設定されている場合には、当該予告演出が画像Ｂ１から画像Ｂ２、画像Ｂ３と変化する方が大当たり抽選に当選する確率が低く設定されているため、画像Ｂ１、画像Ｂ２、画像Ｂ３と演出画像が進行するにつれて、さらに、遊技者に対して遊技の状況について不利な認識を与える。すなわち、オブジェクトＢは、画像Ｂ１、画像Ｂ２、画像Ｂ３の順に画像を進行させることによって遊技者に不利な認識を与える。

【０６２９】

しかしながら、オブジェクトＢを、画像Ａ１、画像Ａ２、画像Ａ３の順に画像が進行するオブジェクトＡと、画像Ｃ１、画像Ｃ２、画像Ｃ３の順に画像が進行するオブジェクトＣと組み合わせ、表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）として表示させることによって、遊技者に感動を与える内容の演出画像に変化させることができるとともに、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与える画像に変化させることができる。このように、本実施形態におけるオブジェクトＡ、オブジェクトＢ、オブジェクトＣとして構成される各画像は、画像の内容を工夫することによって、１つのオブジェクトとして表示した場合と、他のオブジェクトと組み合わせて表示した場合とで、画像が与える印象を大きく変化させることが可能であるとともに、遊技者に対して与える遊技の状況についての認識を大きく変化させることができる。

【０６３０】

なお、本実施形態においては、オブジェクトＡ、オブジェクトＢ、オブジェクトＣによる予告演出、または、これらの組み合わせからなる予告演出を、大当たり抽選に当選しているか否かを示唆する演出として用いた。すなわち、これらの予告演出を、大当たりの期待度を示す演出として用いたが、確変大当たりの期待度や、確変状態であることの期待度を遊技者に示す演出として用いてもよい。この場合においても、本実施形態と同様に、各オブジェクトの画像の組み合わせ方によって、遊技の状況が有利であるという認識または不利であるという認識を遊技者に与えることができる。

【０６３１】

次に、上記説明した第６実施形態における演出種別の設定処理を、フローチャートによって説明する。

【０６３２】

図７７は、第６実施形態における演出種別の設定処理を示すフローチャートである。演出種別の設定処理は、演出設定処理のサブルーチン（図３７：Ｓ２３０３）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。

【０６３３】

ステップＳ３３０１では、表示オブジェクト乱数カウンタＣ２１からカウンタ値を取得する。その後、ステップＳ３３０２に進み、表示オブジェクトテーブルを参照し、取得した表示オブジェクト乱数カウンタＣ２１のカウンタ値との照合を実行し、予告演出として表示するオブジェクトの組み合わせを決定する。ステップＳ３３０２を実行した後、ステ

ップＳ３３０３に進む。
【０６３４】
ステップＳ３３０３では、表示パターン乱数カウンタＣ２２からカウンタ値を取得する。その後、ステップＳ３３０４に進み、予告演出を設定する対象である遊技回が、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）のいずれであるかを確認する。ステップＳ３３０４を実行した後、ステップＳ３３０５に進む。
【０６３５】
ステップＳ３３０５では、予告演出として表示するオブジェクトの組み合わせに対応した表示パターンテーブルを参照し、取得した表示パターン乱数カウンタＣ２２のカウンタ値との照合を実行し、表示パターンを決定する。その後、ステップＳ３３０６に進み、決定した表示パターンを予告演出に設定する。ステップＳ３３０６を実行した後、ステップＳ３３０７に進む。
【０６３６】
ステップＳ３３０７では、当該遊技回が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ３３０７において、当該遊技回が大当たりであると判定した場合には（Ｓ３３０７：ＹＥＳ）、ステップＳ３３０８に進む。
【０６３７】
ステップＳ３３０８では、ステップＳ３３０６で設定した予告演出の表示パターンがフル表示パターンであるか否かを判定する。ここで、フル表示パターンとは、予告演出として表示されるオブジェクトの組み合わせが、オブジェクトＡ、オブジェクトＢ、オブジェクトＣの３つであり、かつ、表示パターンが（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）である表示パターンをいう。すなわち、図５６において示した表示パターンをいう。ステップＳ３３０８において、設定した予告演出の表示パターンがフル表示パターンであると判定した場合には（Ｓ３３０８：ＹＥＳ）、ステップＳ３３０９に進む。
【０６３８】
ステップＳ３３０９では、リーチ演出の設定処理として、フル表示パターンの予告演出の後に実行するリーチ演出を、フル表示パターンにおいて表現された演出の続編を表現した続編演出に設定する。
【０６３９】
図７８は、リーチ演出として実行する続編演出の一例を示す説明図である。当該続編演出は、図７８（ａ）、図７８（ｂ）、図７８（ｃ）の順に、表示面４１ａに表示される。図示するように、続編演出は、雨の中を、人物が犬を傘下に入れて歩く様子を示す演出である。このような続編演出を実行することにより、遊技者に、大当たりである確率が高いことを示し、遊技者の期待感を向上させることができる。
【０６４０】
説明を図７７に戻す。ステップＳ３３０９において、リーチ演出として続編演出を設定した後、ステップＳ３３１０に進む。
【０６４１】
ステップＳ３３０７において、当該遊技回が大当たりではないと判定した場合には（Ｓ３３０７：ＮＯ）、ステップＳ３３１１に進む。
【０６４２】
ステップＳ３３１１では、当該遊技回がリーチであるか、すなわち、外れ（リーチ有）であるか否かを判定する。ステップＳ３３１１において当該遊技回がリーチであると判定した場合（Ｓ３３１１：ＹＥＳ）、または、ステップＳ３３０８において設定した予告演出の表示パターンがフル表示パターンではないと判定した場合には（Ｓ３３０８：ＮＯ）、ステップＳ３３１２に進む。
【０６４３】
ステップＳ３３１２では、リーチ演出の設定処理として、通常のリーチ演出を設定する。その後、ステップＳ３３１０に進む。

【０６４４】
一方、ステップＳ３３１１において、当該遊技回がリーチではないと判定した場合には（Ｓ３３１１：ＮＯ）、ステップＳ３３１２を実行せずにステップＳ３３１０に進む。
【０６４５】
ステップＳ３３１０では、ステップＳ３３０６で設定した予告演出およびステップＳ３３０９で設定したリーチ演出を、演出コマンドに設定する。その後、演出種別の設定処理を終了する。
【０６４６】
以上説明したように、本実施形態においては、各オブジェクトの組み合わせ方によって、遊技者に与える遊技の状況についての有利・不利に関する認識を変えることができるので、各オブジェクトを用いた多様な演出を実行することが可能であり、各オブジェクト画像を有効利用することができる。例えば、オブジェクトＡが表示される場合であっても、他のオブジェクトとの組み合わせ方、または、他のオブジェクトと同じ期間に表示されているか否かによって、遊技者に与える遊技の状況についての有利・不利に関する認識が異なるので、各オブジェクト画像を用いた多様な演出を実行することが可能であり、各オブジェクト画像を有効利用することができる。また、各オブジェクト画像の組み合わせから成る種々の表示パターンごとに、当該表示パターンが表示された場合の大当たり抽選に当選する確率が異なるので、各表示パターンによって構成される演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。
【０６４７】
さらに、各オブジェクト画像を組み合わせて表示する場合に、遊技の状況（例えば、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無））に応じて、各オブジェクトの相対的な配置位置を変更した表示パターンを設定するので、配置位置を調整することによって、遊技の有利・不利について種々の認識を遊技者に与えることができる。さらに、各オブジェクト画像を組み合わせて表示する場合に、遊技の状況に応じて、各オブジェクトの表示を開始するタイミングを変更した表示パターンを設定するので、各オブジェクトの表示開始のタイミングを調整することによって、遊技の有利・不利について種々の認識を遊技者に与えることができる。
【０６４８】
Ｇ．第７実施形態：
図７９は、第７実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。本実施形態と上述した第１～第６実施形態との違いは、年月日情報及び時刻情報を出力するＲＴＣ９６（ＲＴＣ：Ｒｅａｌ‐Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）が音声発光制御装置９０に設けられている点である。ＲＴＣ９６は、バックアップ電源を備えており、パチンコ機１０の電源遮断時においても年月日情報及び時刻情報を更新することができる。
【０６４９】
音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、ＲＴＣ９６から出力された年月日情報及び時刻情報を取得するとともに、取得した年月日情報及び時刻情報に基づいた演出であるＲＴＣ演出を実行する。本実施形態では、音声発光制御装置９０は、取得した時刻情報がＲＴＣ演出開始条件として設定されている所定の時刻と一致するか否かを判定し、一致すると判定した場合には、ＲＴＣ演出を実行するための処理を開始する。本実施形態のＲＴＣ演出は、３００秒間のＲＴＣ演出動画と、当該ＲＴＣ演出動画に対応したＲＴＣ演出音楽とによって構成されており、毎時００分に実行される。
【０６５０】
図８０は、図柄表示装置４１が背景動画を表示中にＲＴＣ演出開始条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。図中に示したＲＴＣ演出中フラグは、ＲＴＣ演出開始条件が成立してＲＴＣ演出が開始される際にＯＮにされ、ＲＴＣ演出が終了する際にＯＦＦにされるフラグである。
【０６５１】
表示制御装置１００は、図柄表示装置４１が背景動画を表示中に時刻が毎時００分にな

ってＲＴＣ演出開始条件が成立した場合には（時刻ｔ１）、図柄表示装置４１の表示態様を、背景動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行させる。また、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示態様が、背景動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行する際には（時刻ｔ１）、背景音楽の出力を停止するとともに、遊技者によって予め設定された音声の出力レベル（音量）を維持したまま、ＲＴＣ演出音楽の時間的な先頭位置「０１」から出力を開始する。

【０６５２】

表示制御装置１００は、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間（本実施形態では３００秒）が終了した場合には（時刻ｔ２）、図柄表示装置４１の表示態様を、ＲＴＣ演出動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に移行させる。そして、表示制御装置１００は、背景動画を表示する態様に移行させる際に、背景動画の時間的な先頭位置「０１」から表示を開始させる。また、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示態様が、背景動画を表示する態様に移行する際には（時刻ｔ２）、ＲＴＣ演出音楽の出力を停止するとともに、遊技者によって予め設定された音声の出力レベル（音量）を維持したまま、背景音楽の時間的な先頭位置「０１」から出力を開始する。

【０６５３】

なお、音声発光制御装置９０は、複数種類の背景音楽を出力可能であり、背景音楽の頭出し処理（時間的な先頭位置「０１」から出力または表示を開始する処理）を実行する際には、頭出し処理を実行する対象の背景音楽の種類を抽選によってランダムに選択する構成とし、表示制御装置１００は、複数種類の背景音楽に対応した複数種類の背景動画を表示可能であり、選択された背景音楽に対応した背景動画を選択して頭出し処理を実行する構成としてもよい。このような構成とすれば、複数種類の背景音楽および背景動画を遊技者に鑑賞させることができるので、遊技の興趣向上を図ることができる。後述する図８３において、音声発光制御装置９０および表示制御装置１００が背景音楽および背景動画の頭出し処理を実行する場合においても同様に、複数種類の中から背景音楽および背景動画を選択する構成を採用することができる。

【０６５４】

図８１は、図柄表示装置４１がデモ動画を表示中にＲＴＣ演出開始条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。

【０６５５】

表示制御装置１００は、図柄表示装置４１がデモ動画を表示中に時刻が００分になってＲＴＣ演出開始条件が成立した場合には（時刻ｔ１）、図柄表示装置４１の表示態様を、デモ動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行させる。また、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示態様が、デモ動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行する際には（時刻ｔ１）、ＲＴＣ演出音楽の時間的な先頭位置「０１」から出力を開始するとともに、音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された出力レベルに復帰させる。

【０６５６】

表示制御装置１００は、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間（本実施形態では３００秒）が終了した場合には（時刻ｔ２）、図柄表示装置４１の表示態様を、ＲＴＣ演出動画を表示する態様からデモ動画を表示する態様に移行させる。そして、表示制御装置１００は、デモ動画を表示する態様に移行させる際に、デモ動画の時間的な先頭位置「０１」から表示を開始させる。また、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示態様が、デモ動画を表示する態様に移行する際には（時刻ｔ２）、ＲＴＣ演出音楽の出力を停止するとともに、音声の出力レベル（音量）を０に低減する。

【０６５７】

図８２は、図柄表示装置４１がＲＴＣ演出動画を表示中に移行条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。なお、移行条件は、上述したように、図柄表示装置４１の表示態様を、デモ動画を表示する態様に移行させるとともに、音声の出力態様を、音量がゼロである態様（消音状態）に移行させる条件である。

【０６５８】
表示制御装置１００は、図柄表示装置４１が背景動画を表示中に時刻が００分になってＲＴＣ演出開始条件が成立した場合には（時刻ｔ１）、図柄表示装置４１の表示態様を、背景動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行させる。また、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示態様が、背景動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行する際には（時刻ｔ１）、背景音楽の出力を停止するとともに、遊技者によって予め設定された音声の出力レベル（音量）を維持したまま、ＲＴＣ演出音楽の時間的な先頭位置「０１」から出力を開始する。
【０６５９】
表示制御装置１００は、図柄表示装置４１がＲＴＣ演出動画を表示中にメイン表示部４５における図柄の変動が停止し（時刻ｔ２）、図柄の変動が停止してから１５秒が経過して移行条件が成立した場合には（時刻ｔ３）、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間（本実施形態では３００秒）が終了した後に、図柄表示装置４１の表示態様を、デモ動画を表示する態様に移行させる（時刻ｔ４）。そして、表示制御装置１００は、デモ動画を表示する態様に移行させる際に、デモ動画の時間的な先頭位置「０１」から表示を開始させる。また、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示態様が、デモ動画を表示する態様に移行する際には（時刻ｔ４）、ＲＴＣ演出音楽の出力を停止するとともに、音声の出力レベル（音量）を０に低減する。
【０６６０】
図８３は、図柄表示装置４１がＲＴＣ演出動画を表示中に復帰条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。なお、復帰条件は、上述したように、図柄表示装置４１の表示態様を、背景動画を表示する態様に復帰させるとともに、音声の出力態様を、予め設定された音量で背景音楽が出力されている態様に復帰させる条件である。
【０６６１】
表示制御装置１００は、図柄表示装置４１がデモ動画を表示中に時刻が００分になってＲＴＣ演出開始条件が成立した場合には（時刻ｔ１）、図柄表示装置４１の表示態様を、デモ動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行させる。また、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示態様が、デモ動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行する際には（時刻ｔ１）、ＲＴＣ演出音楽の時間的な先頭位置「０１」から出力を開始するとともに、音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された出力レベルに復帰させる。
【０６６２】
表示制御装置１００は、図柄表示装置４１がＲＴＣ演出動画を表示中にメイン表示部４５における図柄の変動が開始して復帰条件が成立した場合には（時刻ｔ２）、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間（本実施形態では３００秒）が終了した後に、図柄表示装置４１の表示態様を、背景動画を表示する態様に復帰させる（時刻ｔ３）。また、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示態様が、背景動画を表示する態様に復帰する際には（時刻ｔ３）、ＲＴＣ演出音楽の出力を停止するとともに、遊技者によって予め設定された音声の出力レベル（音量）を維持したまま、背景音楽の時間的な先頭位置「０１」から出力を開始する。
【０６６３】
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の一例を説明する。以下では、上記の第１実施形態と異なる処理について説明し、上記の第１実施形態と同一の処理については説明を省略する。
【０６６４】
図８４は、第７実施形態の音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。第１実施形態の音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理（図３２）との違いは、コマンド対応処理（ステップＳ１８０２）を実行した後であって、待機状態移行処理（ステップＳ１８０３）を実行する前に、ＲＴＣ演出用処理（ス

テップＳ１８０２ａ）を実行する点であり、他の処理は第１実施形態と同じである。ＲＴＣ演出用処理では、ＲＴＣ演出を実行するための処理を実行する。ＲＴＣ演出用処理の詳細について以下に説明する。

【０６６５】

図８５は、第７実施形態の音光側ＭＰＵ９２において実行されるＲＴＣ演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳ３４０１では、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＲＴＣ演出中フラグは、ＲＴＣ演出が実行されているか否かを音光側ＭＰＵ９２が認識するためのフラグである。ステップＳ３４０１において、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ３４０１：ＮＯ）、ステップＳ３４０２に進み、ＲＴＣ９６から出力された時刻情報を読み込む。その後、ステップＳ３４０３に進む。

【０６６６】

ステップＳ３４０３では、読み込んだ時刻情報がＲＴＣ演出の実行を開始する時刻として予め設定されている時刻と一致するか否かを判定する。本実施形態では、読み込んだ時刻情報が毎時００分と一致するか否かを判定する。ステップＳ３４０３において、読み込んだ時刻情報がＲＴＣ演出の実行を開始する時刻として予め設定されている時刻と一致しないと判定した場合には（Ｓ３４０３：ＮＯ）、そのまま本ＲＴＣ演出用処理を終了する。一方、ステップＳ３４０３において、読み込んだ時刻情報がＲＴＣ演出の実行を開始する時刻として予め設定されている時刻と一致すると判定した場合には（Ｓ３４０３：ＹＥＳ）、ステップＳ３４０４に進む。

【０６６７】

ステップＳ３４０４では、ＲＴＣ演出時間設定処理を実行する。具体的には、各種カウンタエリア９４ｂに記憶されているＲＴＣ演出時間タイマカウンタＴｒに「１５００００」（すなわち、５．０ｍｉｎ）をセットする。ＲＴＣ演出時間タイマカウンタＴｒは、ＲＴＣ演出が開始されてからの経過時間を計測するためのカウンタであり、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳ３４０４を実行した後、ステップＳ３４０５に進む。

【０６６８】

ステップＳ３４０５では、ＲＴＣ演出動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。ＲＴＣ演出動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、ＲＴＣ演出動画を図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。ステップＳ３４０５を実行した後、ステップＳ３４０６に進む。

【０６６９】

ステップＳ３４０６では、ＲＴＣ演出音楽の出力開始処理を実行する。具体的には、ＲＴＣ演出音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。なお、背景音楽を出力している場合には、当該背景音楽の出力を停止するとともに、ＲＴＣ演出音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。その後、ステップＳ３４０７に進み、ＲＴＣ演出中フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ３４０８に進む。

【０６７０】

ステップＳ３４０８では、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかがＯＮである状況とは、上述した移行条件が成立しているとともに音声の出力レベル（音量）が低減されている状況を意味している。ステップＳ３４０８において、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３４０８：ＹＥＳ）、ステップＳ３４０９に進む。

【０６７１】

ステップＳ３４０９では、低減されていた音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された値に復帰させる。その後、ステップＳ３４１０に進み、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグをＯＮにする。ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグは、ＲＴＣ演出が終了し

た後にデモ動画を開始させるためのフラグであり、ＲＴＣ演出の開始前に移行条件が成立している場合や、ＲＴＣ演出の実行中に移行条件が成立した場合にＯＮにされるフラグである。ステップＳ３４１０を実行した後、ステップＳ３４１１に進み、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのうち、ＯＮになっていたフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ３４１２に進む。一方、ステップＳ３４０８において、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグの全てがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓ３４０８：ＮＯ）、ステップＳ３４０９からステップＳ３４１１の処理を実行することなく、ステップＳ３４１２に進む。

【０６７２】

ステップＳ３４１２では、復帰条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ３４１２において、復帰条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３４１２：ＹＥＳ）、ステップＳ３４１３に進み、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ３４１４に進み、復帰条件成立フラグをＯＦＦにする。一方、ステップＳ３４１２において、復帰条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ３４１２：ＮＯ）、ステップＳ３４１３及びステップＳ３４１４の処理を実行することなく、そのまま本ＲＴＣ演出用処理を終了する。

【０６７３】

ステップＳ３４０１において、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであると判定した場合（Ｓ３４０１：ＹＥＳ）、すなわち、ＲＴＣ演出が実行されている場合には、ステップＳ３４１５に進む。

【０６７４】

ステップＳ３４１５では、ＲＴＣ演出が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、ステップＳ３４０３においてセットされたＲＴＣ演出時間タイマカウンタＴｒが０であるか否かを判定する。ステップＳ３４１５において、ＲＴＣ演出が終了するタイミングであると判定した場合には（Ｓ３４１５：ＹＥＳ）、ステップＳ３４１６に進み、ＲＴＣ演出が終了する場合における処理に進む。一方、ステップＳ３４１５において、ＲＴＣ演出が終了するタイミングではないと判定した場合には（Ｓ３４１５：ＮＯ）、上述したステップＳ３４０８からステップＳ３４１４の処理に進む。この理由は、ＲＴＣ演出が実行されている期間中においても、移行条件や復帰条件が成立する可能性があり、ステップＳ３４０８からステップＳ３４１４の処理を実行する必要があるためである。

【０６７５】

ステップＳ３４１６では、ＲＴＣ演出中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ３４１７に進み、ＲＴＣ演出音楽の出力停止処理を実行する。その後、ステップＳ３４１８に進む。

【０６７６】

ステップＳ３４１８では、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ３４１８において、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ３４１８：ＮＯ）、ステップＳ３４１９に進み、背景動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。背景動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、背景動画を時間的な先頭位置から図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。その後、ステップＳ３４２０に進み、背景音楽の出力開始処理を実行する。具体的には、背景音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。その後、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。

【０６７７】

ステップＳ３４１８において、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３４１８：ＹＥＳ）、ステップＳ３４２１に進み、デモ動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。デモ動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、デモ動画を時間的な先頭位置から図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。その後、ステップＳ３４２２に進み、デモ動画表示中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ３４２３に進む。

【０６７８】
ステップＳ３４２３では、音声の出力レベル（音量）を０に低減する。本実施形態では、デモ動画と共に出力する音楽は設定されていないからである。ステップＳ３４２３を実行した後、ステップＳ３４２４に進み、頭出し判定フラグをＯＮにする。この処理によって、デモ動画の表示中において頭出し判定フラグをＯＮにすることができる。ステップＳ３４２４を実行した後、ステップＳ３４２５に進み、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグをＯＦＦにする。その後、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。
【０６７９】
図８６は、第７実施形態の音光側ＭＰＵ９２において実行される待機状態移行処理を示すフローチャートである。第１実施形態の音光側ＭＰＵ９２において実行される待機状態移行処理（図４１）との違いは、復帰条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する処理（ステップＳ２７０１）を実行する前に、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであるか否かを判定する処理（ステップＳ２７００）を実行する点であり、他の処理は第１実施形態と同じである。
【０６８０】
ステップＳ２７００では、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２７００：ＹＥＳ）、そのまま本待機状態移行処理を終了する。すなわち、ＲＴＣ演出が実行されている期間中は待機状態に移行しないように構成されている。一方、ステップＳ２７００において、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２７００：ＮＯ）、ステップＳ２７０１に進み、復帰条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。以下の処理は、第１実施形態と同じであるので、説明を省略する。
【０６８１】
図８７は、第７実施形態の表示側ＭＰＵ１０２において実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。第１実施形態の表示側ＭＰＵ１０２において実行されるコマンド対応処理（図４５）との違いは、背景動画の表示を開始させる処理（ステップＳ３１１２）を実行した後であって、その他の処理（ステップＳ３１１３）を実行する前に、後述するステップＳ３１１２ａ及びステップＳ３１１２ｂの処理を実行する点であり、他の処理は第１実施形態と同じである。
【０６８２】
ステップＳ３１１２ａでは、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにＲＴＣ演出動画開始コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ３１１２ａにおいて、ＲＴＣ演出動画開始コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップＳ３１１２ｂに進み、ＲＴＣ演出動画の表示を開始させる処理を実行する。具体的には、ＲＴＣ演出動画が時間的な先頭位置から図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。ステップＳ３１１２ｂを実行した後、ステップＳ３１１３に進む。一方、ステップＳ３１１２ａにおいて、ＲＴＣ演出動画開始コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ３１１２ｂを実行せずにステップＳ３１１３に進む。以下の処理は、第１実施形態と同じであるので、説明を省略する。
【０６８３】
以上説明したように、本実施形態によれば、図８０に示したように、背景動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行し、その後、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間が終了した場合には、ＲＴＣ演出動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に移行するとともに、背景動画を表示する態様に移行する際に、背景動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する。したがって、背景動画を表示する態様に移行する際に背景動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、制御を簡易化することができる。なお、背景動画を表示する態様に移行する際に背景動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間が終了した場合に、ＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行する直前のタイミングにおいて表示されていた背景動画の時間的位置から当該背景動画の表示を開始する構成や、Ｒ

ＴＣ演出動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に移行させる際に、表示を開始する背景動画の時間的位置をＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、背景動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行した後においても背景動画の再生を内部処理として継続するとともに、ＲＴＣ演出動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に移行する際には内部処理として継続して再生している背景動画を図柄表示装置４１に表示させる構成等が挙げられる。

【０６８４】

さらに、本実施形態によれば、図８１に示したように、デモ動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行し、その後、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間が終了した場合には、ＲＴＣ演出動画を表示する態様からデモ動画を表示する態様に移行するとともに、デモ動画を表示する態様に移行する際に、デモ動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する。したがって、デモ動画を表示する態様に移行する際にデモ動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、制御を簡易化することができる。なお、デモ動画を表示する態様に移行する際にデモ動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間が終了した場合に、ＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行する直前のタイミングにおいて表示されていたデモ動画の時間的位置から当該デモ動画の表示を開始する構成や、ＲＴＣ演出動画を表示する態様からデモ動画を表示する態様に移行させる際に、表示を開始するデモ動画の時間的位置をＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、デモ動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行した後においてもデモ動画の再生を内部処理として継続するとともに、ＲＴＣ演出動画を表示する態様からデモ動画を表示する態様に移行する際には内部処理として継続して再生しているデモ動画を図柄表示装置４１に表示させる構成等が挙げられる。

【０６８５】

さらに、本実施形態によれば、図８２に示したように、ＲＴＣ演出動画を表示中に移行条件が成立した場合であっても、ＲＴＣ演出動画は予め定められた表示期間の途中で中断せず、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間が終了した後にデモ動画を表示する態様に移行するので、遊技者に与える違和感を低減することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６８６】

さらに、本実施形態によれば、図８３に示したように、ＲＴＣ演出動画を表示中に復帰条件が成立した場合であっても、ＲＴＣ演出動画は予め定められた表示期間の途中で中断せず、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間が終了した後に背景動画を表示する態様に復帰するので、遊技者に与える違和感を低減することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６８７】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０が複数台設置されている場合には、図８０および図８３に示したように、各パチンコ機１０において実質的に同時にＲＴＣ演出動画の表示期間が終了して背景動画を表示する態様に移行するとともに、各パチンコ機１０は、背景動画を表示する際に、背景動画の予め定められた時間的位置から表示を開始するので、各パチンコ機１０において表示される背景動画を同期させることができる。すなわち、各パチンコ機１０において表示される背景動画が同期した壮観な状況を創出することができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０が複数台設置されている遊技ホールに訪れた遊技者は、各パチンコ機１０において表示される背景動画が同期した壮観な状況を目の当たりにすることになる。この結果、当該パチンコ機１０に対する興味を遊技者に抱かせることが可能となる。

【０６８８】

さらに、本実施形態によれば、図８０および図８３に示したように、ＲＴＣ演出動画の表示期間が終了して背景動画を表示する態様に移行する際に、背景動画の時間的な先頭位置から表示を開始するので、背景動画を表示する態様に移行する際に背景動画の時間的な

途中の位置から表示が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、背景動画を表示する態様に移行する際に背景動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成を採用すると、遊技者は、背景動画を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、背景動画のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、本実施形態によれば、当該遊技者に対して背景動画を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、背景動画を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６８９】

さらに、本実施形態によれば、図８０および図８３に示したように、ＲＴＣ演出動画の表示期間が終了して背景動画を表示する態様に移行する際に、予め定められた時間的位置から背景音楽の出力を開始するので、背景音楽の出力を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、背景動画の表示と背景音楽の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、背景音楽の出力を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、図８０において、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間が終了した場合に、ＲＴＣ演出音楽を出力する態様に移行する直前のタイミングにおいて出力されていた背景音楽の時間的位置から当該背景音楽の出力を開始する構成や、ＲＴＣ演出音楽を出力する態様から背景音楽を出力する態様に移行する際に、出力を開始する背景音楽の時間的位置をＲＴＣ演出音楽を出力する態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、背景音楽を出力する態様からＲＴＣ演出音楽を出力する態様に移行した後においても背景音楽の再生を内部処理として継続するとともに、ＲＴＣ演出音楽を出力する態様から背景音楽を出力する態様に移行する際には内部処理として継続して再生している背景音楽を出力する構成等が挙げられる。

【０６９０】

さらに、本実施形態によれば、図８０および図８３に示したように、ＲＴＣ演出動画の表示期間が終了して背景動画を表示する態様に移行する際に、背景音楽の時間的な先頭位置から出力を開始するので、背景音楽の時間的な途中の位置から出力が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、背景音楽の時間的な途中の位置から出力が開始される構成を採用すると、遊技者は、背景音楽を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、背景音楽のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、本実施形態によれば、当該遊技者に対して背景音楽を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、背景音楽を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６９１】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０が複数台設置されている場合には、図８１および図８２に示したように、各パチンコ機１０において実質的に同時にＲＴＣ演出動画の表示期間が終了してデモ動画を表示する態様に移行するとともに、各パチンコ機１０は、デモ動画を表示する際に、デモ動画の予め定められた時間的位置から表示を開始するので、各パチンコ機１０において表示されるデモ動画を同期させることができる。すなわち、各パチンコ機１０において表示されるデモ動画が同期した壮観な状況を創出することができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０が複数台設置されている遊技ホールに訪れた遊技者は、各パチンコ機１０において表示されるデモ動画が同期した壮観な状況を目の当たりにすることになる。この結果、当該パチンコ機１０に対する興味を遊技者に抱かせることが可能となる。

【０６９２】

さらに、本実施形態によれば、図８１および図８２に示したように、ＲＴＣ演出動画の

表示期間が終了してデモ動画を表示する態様に移行する際に、デモ動画の時間的な先頭位置から表示を開始するので、デモ動画を表示する態様に移行してデモ動画を表示する際にデモ動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、デモ動画を表示する態様に移行してデモ動画を表示する際にデモ動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成を採用すると、遊技者は、デモ動画を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、デモ動画のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、本実施形態によれば、当該遊技者に対してデモ動画を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、デモ動画を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６９３】

Ｈ．第８実施形態：

次に、第８実施形態について説明する。先に、第８実施形態としてパチンコ機１０が実行する処理の概要を説明し、その後、処理の詳細を説明する。なお、本実施形態におけるパチンコ機１０が備えるハードウェアの構造は、上記第１実施形態と同様であるので、説明は省略する。

【０６９４】

Ｈ１．遊技機による処理の概要：

図８８は、第８実施形態におけるパチンコ機１０が実行する処理の概要を説明する説明図である。図８８（ａ）には、パチンコ機１０が備える表示面４１ａを示した。

【０６９５】

図示するように、パチンコ機１０が備える表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示されている。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数を示す保留表示Ｄｍ１１、Ｄｍ１２、Ｄｍ１３、Ｄｍ１４が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数を示す保留表示Ｄｍ２１、Ｄｍ２２、Ｄｍ２３、Ｄｍ２４が表示される。各保留表示は、第１始動口３３または第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得され記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１に対応している。保留表示の個数の最大値は、第１保留表示領域Ｄｓ１においてＤｍ１１～Ｄｍ１４の４つ、第２保留表示領域Ｄｓ２においてＤｍ２１～Ｄｍ２４の４つである。

【０６９６】

第１保留表示領域Ｄｓ１に表示されている各保留表示は、保留表示Ｄｍ１１、Ｄｍ１２、Ｄｍ１３、Ｄｍ１４の順に、当該保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり抽選の対象となる。同じく、第２保留表示領域Ｄｓ２に表示されている各保留表示は、保留表示Ｄｍ２１、Ｄｍ２２、Ｄｍ２３、Ｄｍ２４の順に、当該保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり抽選の対象となる。

【０６９７】

各保留表示の表示態様は、各保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり抽選に当選する可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されている。保留表示の表示態様が複数の段階の中で上位になる（ランクアップする）につれて、保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり抽選に当選する可能性が高いことを示唆する。

【０６９８】

図８８（ｂ）は、本実施形態のパチンコ機１０において設定されている保留表示の表示態様を説明する説明図である。図示するように、本実施形態においては、保留表示の表示態様は、大当たり抽選に当選する可能性の高低に対応して、上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されている。保留表示の表示態様は、上位から順に、実表示レベルＬｖｒ５、実表示レベルＬｖｒ４、実表示レベルＬｖｒ３、実表示レベルＬｖｒ２、実表示レベルＬｖｒ１の５段階のレベルに分けて設定される。大当たり抽選に当選する可能性が

高いほど上位の実表示レベルＬｖｒに対応する表示態様が設定され、大当たり抽選に当選する可能性が低いほど下位の実表示レベルＬｖｒに対応する表示態様が設定される。

【０６９９】

本実施形態においては、各実表示レベルＬｖｒに対応する表示態様は、色で表現される。具体的には、実表示レベルＬｖｒ５が黄、実表示レベルＬｖｒ４が赤、実表示レベルＬｖｒ３が緑、実表示レベルＬｖｒ２が青、実表示レベルＬｖｒ１が白の表示態様で表現される。なお、各実表示レベルＬｖｒに対応する表示態様は、色で表現された態様に限らず、例えば、模様で表現された態様や、キャラクターで表現された態様など、遊技者が認識可能な態様で各実表示レベルＬｖｒの差異が表現されていれば種々の表示態様を採用することができる。

【０７００】

また、本実施形態におけるパチンコ機１０は、保留表示の表示態様を変化させる演出を実行する。例えば、白色の保留表示を青色に変化させる演出や、青色の保留表示を赤色に変化させる演出などを実行する。

【０７０１】

本実施形態においては、保留表示の表示態様を変化させる演出を実行する場合に、変化する保留表示が大当たり抽選の対象となる順が後のものであるほど、表示態様が変化する対象である当該保留表示における表示態様の変化前と変化後との間における実表示レベルＬｖｒの上昇した段数が大きくなるように演出を実行する。より正確には、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示している保留表示の中で、大当たり抽選の対象となる順が後の大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の、表示態様の複数の段階（実表示レベルＬｖｒ１～実表示レベルＬｖｒ５）における段階的な幅（表示態様の変化前と変化後との間における実表示レベルＬｖｒの差）が大きくなるように、保留表示の表示態様を変化させる。

【０７０２】

具体的には、保留表示Ｄｍ１１の表示態様を上位の表示態様に変化させる場合の変化前と変化後の段階の差（実表示レベルＬｖｒの差）より、保留表示Ｄｍ１２の表示態様を上位の表示態様に変化させる場合の変化前と変化後の段階の差（実表示レベルＬｖｒの差）の方が大きく、保留表示Ｄｍ１２の表示態様を上位の表示態様に変化させる場合の変化前と変化後の段階の差（実表示レベルＬｖｒの差）より、保留表示Ｄｍ１３の表示態様を上位の表示態様に変化させる場合の変化前と変化後の段階の差（実表示レベルＬｖｒの差）の方が大きく、保留表示Ｄｍ１３の表示態様を上位の表示態様に変化させる場合の変化前と変化後の段階の差（実表示レベルＬｖｒの差）より、保留表示Ｄｍ１４の表示態様を上位の表示態様に変化させる場合の変化前と変化後の段階の差（実表示レベルＬｖｒの差）の方が大きくなるように、保留表示の表示態様を変化させる。

【０７０３】

本実施形態においては、保留表示Ｄｍ１１の表示態様を変化させる場合には１つ上位の段階の表示態様に変化させる。すなわち、保留表示Ｄｍ１１の表示態様を上位の表示態様に変化させる場合の変化前と変化後の段階の差（実表示レベルＬｖｒの差）は１つである。保留表示Ｄｍ１２の表示態様を変化させる場合には２つ上位の段階の表示態様に変化させる。すなわち、保留表示Ｄｍ１２の表示態様を上位の表示態様に変化させる場合の変化前と変化後の段階の差（実表示レベルＬｖｒの差）は２つである。保留表示Ｄｍ１３の表示態様を変化させる場合には３つ上位の段階の表示態様に変化させる。すなわち、保留表示Ｄｍ１３の表示態様を上位の表示態様に変化させる場合の変化前と変化後の段階の差（実表示レベルＬｖｒの差）は３つである。保留表示Ｄｍ１４の表示態様を変化させる場合には４つ上位の段階の表示態様に変化させる。すなわち、保留表示Ｄｍ１４の表示態様を上位の表示態様に変化させる場合の変化前と変化後の段階の差（実表示レベルＬｖｒの差）は４つである。

【０７０４】

保留表示Ｄｍ１１の場合、例えば、保留表示Ｄｍ１１が白色（実表示レベルＬｖｒ１）である場合には１つ上位の段階の表示態様である青色（実表示レベルＬｖｒ２）に変化させ、また、保留表示Ｄｍ１１が緑色（実表示レベルＬｖｒ３）である場合には１つ上位の段階の表示態様である赤色（実表示レベルＬｖｒ４）に変化させる。保留表示Ｄｍ１２の場合、例えば、保留表示Ｄｍ１２が白色（実表示レベルＬｖｒ１）である場合には２つ上位の段階の表示態様である緑色（実表示レベルＬｖｒ３）に変化させ、また、保留表示Ｄｍ１２が緑色（実表示レベルＬｖｒ３）である場合には２つ上位の段階の表示態様である黄色（実表示レベルＬｖｒ５）に変化させる。保留表示Ｄｍ１３の場合、例えば、保留表示Ｄｍ１３が白色（実表示レベルＬｖｒ１）である場合には３つ上位の段階の表示態様である赤色（実表示レベルＬｖｒ４）に変化させ、また、保留表示Ｄｍ１３が青色（実表示レベルＬｖｒ２）である場合には３つ上位の段階の表示態様である黄色（実表示レベルＬｖｒ５）に変化させる。保留表示Ｄｍ１４の場合、例えば、保留表示Ｄｍ１４が白色（実表示レベルＬｖｒ１）である場合には４つ上位の段階の表示態様である黄色（実表示レベルＬｖｒ５）に変化させる。

【０７０５】

第２保留表示領域Ｄｓ２に表示されている保留表示Ｄｍ２１～Ｄｍ２４の表示態様を変化させる場合も、第１保留表示領域Ｄｓ１に表示されている保留表示Ｄｍ１１～Ｄｍ１４の表示態様を変化させる場合と同様に、表示している保留表示の中で、大当たり抽選の対象となる順が後の保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるように、保留表示の表示態様を変化させる。

【０７０６】

さらに、本実施形態におけるパチンコ機１０は、保留表示の表示態様を変化させることに先立って、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行する。本実施形態におけるパチンコ機１０においては、表示されている保留表示のうち、表示態様を変化させる対象に応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択する。以下、保留表示の表示態様を変化させる演出および示唆演出からなる演出を保留演出とも呼ぶ。

【０７０７】

図８９、図９０は、本実施形態におけるパチンコ機１０が実行する示唆演出を説明する説明図である。

【０７０８】

図８９（ａ）は、保留表示Ｄｍ１１の表示態様を変化させることに先立って実行される示唆演出（パターン１）を示している。示唆演出（パターン１）においては、射程距離が短い銃Ｗ１が表示面４１ａに表示される。そして、銃Ｗ１から銃弾が発射され、保留表示Ｄｍ１１に当たる。その後、保留表示Ｄｍ１１の表示態様が変化する。換言すれば、示唆演出として銃Ｗ１が表示された場合、表示態様を変化させる対象となる保留表示は、保留表示Ｄｍ１１である。

【０７０９】

図８９（ｂ）は、保留表示Ｄｍ１１または保留表示Ｄｍ１２の表示態様を変化させることに先立って実行される示唆演出（パターン２）を示している。示唆演出（パターン２）においては、射程距離が銃Ｗ１より長い銃Ｗ２が表示面４１ａに表示される。そして、銃Ｗ２から銃弾が発射され、保留表示Ｄｍ１１または保留表示Ｄｍ１２に当たる。その後、銃弾が当たった保留表示（保留表示Ｄｍ１１または保留表示Ｄｍ１２)の表示態様が変化する。換言すれば、示唆演出として銃Ｗ２が表示された場合、表示態様を変化させる対象となる保留表示は、保留表示Ｄｍ１１または保留表示Ｄｍ１２である。

【０７１０】

図９０（ａ）は、保留表示Ｄｍ１２または保留表示Ｄｍ１３の表示態様を変化させることに先立って実行される示唆演出（パターン３）を示している。示唆演出（パターン３）においては、射程距離が銃Ｗ２より長い大砲を備えた戦車Ｗ３が表示面４１ａに表示され

る。そして、戦車Ｗ３の大砲から砲弾が発射され、保留表示Ｄｍ１２または保留表示Ｄｍ１３に当たる。その後、砲弾が当たった保留表示（保留表示Ｄｍ１２または保留表示Ｄｍ１３)の表示態様が変化する。換言すれば、示唆演出として戦車Ｗ３が表示された場合、表示態様を変化させる対象となる保留表示は、保留表示Ｄｍ１２または保留表示Ｄｍ１３である。

【０７１１】

図９０（ｂ）は、保留表示Ｄｍ１２、保留表示Ｄｍ１３または保留表示Ｄｍ１４のいずれかの保留表示の表示態様を変化させることに先立って実行される示唆演出（パターン４）を示している。示唆演出（パターン４）においては、射程距離が戦車Ｗ３が備える大砲より長いミサイルＷ４が表示面４１ａに表示される。そして、ミサイルＷ４が発射され、保留表示Ｄｍ１２、保留表示Ｄｍ１３または保留表示Ｄｍ１４のいずれかの保留表示に当たる。その後、ミサイルＷ４が当たった保留表示（保留表示Ｄｍ１２、保留表示Ｄｍ１３または保留表示Ｄｍ１４)の表示態様が変化する。換言すれば、示唆演出としてミサイルＷ４が表示された場合、表示態様を変化させる対象となる保留表示は、保留表示Ｄｍ１２、保留表示Ｄｍ１３または保留表示Ｄｍ１４のいずれかの保留表示である。

【０７１２】

すなわち、本実施形態におけるパチンコ機１０は、保留表示の表示態様を変化させることに先立って、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行するとともに、表示されている保留表示のうち、表示態様を変化させる対象に応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択する。

【０７１３】

例えば、示唆演出としてミサイルＷ４が表示された場合（図９０（ｂ）参照）、表示態様が変化する可能性のある保留表示は保留表示Ｄｍ１２、保留表示Ｄｍ１３、または、保留表示Ｄｍ１４である。発射されたミサイルＷ４が当たる保留表示が保留表示Ｄｍ１２よりも保留表示Ｄｍ１３、保留表示Ｄｍ１３よりも保留表示Ｄｍ１４である方が、表示態様の変化前と変化後における実表示レベルＬｖｒの上昇する段数が大きくなる。従って、示唆演出が表示面４１ａに表示された時点で、遊技者に対して、どの範囲の保留表示の表示態様が変化するかを認識（例えば、示唆演出パターン４が表示されたらＤｍ１２～Ｄｍ１４の範囲のいずれかの保留表示の表示態様が変化すると認識）させるとともに、当該範囲の保留表示のうち、どの保留表示の表示態様が変化するのかを推測させ、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【０７１４】

以下、本実施形態を実現するための処理の一例について詳細に説明する。

【０７１５】

Ｈ２．処理の詳細：

本実施形態と上記第１実施形態との異なる点は、入賞時の更新処理（第１実施形態：図３６）および演出設定処理（第１実施形態：図３７）の処理内容である。従って、本説明においては、本実施形態における入賞時の更新処理および演出設定処理について説明をし、その他の処理についての説明は省略する。

【０７１６】

＜入賞時の更新処理＞

図９１は、第８実施形態における入賞時の更新処理を示すフローチャートである。入賞時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図３５：Ｓ２１０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０７１７】

入賞時の更新処理において、本実施形態と第１実施形態（図３６）との異なる点は、本実施形態には、ステップＳ３５０５として、保留演出用パラメータ設定処理が追加されている点である。本実施形態の入賞時の更新処理におけるステップＳ３５０１～ステップＳ３５０４と、上記第１実施形態の入賞時の更新処理におけるステップＳ２２０１～ステップＳ２２０４（図３６）とは、同じ処理である。従って、ステップＳ３５０１～ステップ

Ｓ３５０４の処理については説明を省略する。

【０７１８】

ステップＳ３５０５における保留演出用パラメータ設定処理は、示唆演出の実行および保留表示の表示態様を変化させるために必要な各種パラメータを設定するために実行されるサブルーチンである。保留演出用パラメータ設定処理の詳細は後述する。

【０７１９】

ここで、保留演出用パラメータ設定処理に用いられる保留演出用記憶エリアについて説明する。保留演出用パラメータ設定処理によって設定されたパラメータは、本実施形態におけるパチンコ機１０が備える保留演出用記憶エリアに記憶される。保留演出用記憶エリアは、音声発光制御装置９０が備える音光側ＲＡＭ９４に設けられた記憶エリアである。

【０７２０】

図９２は、保留演出用記憶エリアを説明する説明図である。保留演出用記憶エリアは、第１保留演出用記憶エリアと第２保留演出用記憶エリアとを備える。図９２（ａ）には第１保留演出用記憶エリアを示し、図９２（ｂ）には第２保留演出用記憶エリアを示した。

【０７２１】

第１保留演出用記憶エリアは、第１保留表示領域Ｄｓ１の保留表示である保留表示Ｄｍ１１～Ｄｍ１４の表示態様を変化させるために必要な各種パラメータを記憶する記憶エリアである。第２保留演出用記憶エリアは、第２保留表示領域Ｄｓ２の保留表示である保留表示Ｄｍ２１～Ｄｍ２４の表示態様を変化させるために必要な各種パラメータを記憶する記憶エリアである。第１保留演出用記憶エリアと第２保留演出用記憶エリアとは構成が同じであるので、図９２（ａ）に示した第１保留演出用記憶エリアについて説明し、図９２（ｂ）に示した第２保留演出用記憶エリアについての説明は省略する。

【０７２２】

図９２（ａ）に示すように、第１保留演出用記憶エリアは、第１始動口用の保留遊技回（ｎ）毎に、各種パラメータ及びフラグを記憶する。図示した第１始動口用の保留遊技回（ｎ＝１～４）は、保留表示Ｄｍ１１～保留表示Ｄｍ１４に対応している。すなわち、第１始動口の保留遊技回（ｎ＝１）から第１始動口の保留遊技回（ｎ＝４）の順に保留遊技回が実行される。

【０７２３】

図示するように、第１保留演出用記憶エリアは、第１始動口用の保留遊技回（ｎ）毎に、付加レベルＬｖａ、表示レベル上限値Ｌｖｍ、実表示レベルＬｖｒ、及び、保留変化可能フラグを記憶する。

【０７２４】

付加レベルＬｖａは、各保留遊技回（ｎ＝１～４）に対応した記憶エリアごとに値が固定されているパラメータである。すなわち、第１始動口の保留遊技回（ｎ＝１）の付加レベルＬｖａは１で固定されており、第１始動口の保留遊技回（ｎ＝２）の付加レベルＬｖａは２で固定されており、第１始動口の保留遊技回（ｎ＝３）の付加レベルＬｖａは３で固定されており、第１始動口の保留遊技回（ｎ＝４）の付加レベルＬｖａは４で固定されている。付加レベルは、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示している保留表示の中で、大当たり抽選の対象となる順が後の大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅（実表示レベルＬｖｒの差）が大きくなるようにすることを可能にするために用いられるパラメータであり、保留表示の表示態様が変化する際の、上昇する実表示レベルＬｖｒの段数に対応する値である。従って、大当たり抽選の対象となる順が後の大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応する保留表示ほど、付加レベルＬｖａの値は大きい。換言すれば、各保留遊技回に潜在的に付与されたレベル値である。

【０７２５】

一方、表示レベル上限値Ｌｖｍおよび実表示レベルＬｖｒは、各保留遊技回における大当たり乱数カウンタＣ１などの各種パラメータと紐付けされており、遊技回が実行される毎

に、記憶されるエリアが隣の保留遊技回の記憶エリアにシフトする。例えば、図９２（ａ）および図９２（ｂ）に示したように、第１始動口の保留遊技回（ｎ＝４）の記憶エリアに記憶されていた表示レベル上限値Ｌｖｍおよび実表示レベルＬｖｒの各パラメータは、遊技回が１回実行されると、第１保留演出用記憶エリアにおける第１始動口の保留遊技回（ｎ＝３）の記憶エリアにシフトし、さらに遊技回が１回実行されると、第１保留演出用記憶エリアにおける第１始動口の保留遊技回（ｎ＝２）の記憶エリアにシフトする。

【０７２６】

表示レベル上限値Ｌｖｍは、保留表示の表示態様を変化させる場合に、実表示レベルＬｖｒをどれぐらい上位のレベルまで変化させることを可能とするかの上限値を規定するパラメータである。例えば、表示レベル上限値Ｌｖｍが５である保留表示は、実表示レベルＬｖｒを５まで変化させることが可能である。表示レベル上限値Ｌｖｍが３である保留表示は、実表示レベルＬｖｒを３まで変化させることはできるが、実表示レベルＬｖｒを４や５など、３より上位の実表示レベルＬｖｒまで変化させることはできない。

【０７２７】

実表示レベルＬｖｒは、図８８において説明したように、現在の保留表示の表示態様のレベルを示すパラメータである。

【０７２８】

なお、表示レベル上限値Ｌｖｍおよび実表示レベルＬｖｒの値は、始動口に遊技球が入球し、保留遊技回が存在する場合に、当該保留遊技回に対応して記憶される値である。従って、図９２（ｂ）に一例を示すように、例えば、ある時点において第２始動口用の保留遊技回（ｎ＝３）および第２始動口用の保留遊技回（ｎ＝４）が存在しない場合には、当該保留遊技回に対応する表示レベル上限値Ｌｖｍおよび実表示レベルＬｖｒの値は記憶されない。

【０７２９】

保留変化可能フラグは、保留表示の表示態様を変化させる処理を実行する際に用いられる。具体的には、保留変化可能フラグは、保留表示の表示態様を変化させることが可能となる条件を満たした保留遊技回においてＯＮにされ、表示態様を変化させる保留表示が決定した後にＯＦＦにされる。以下、保留演出用記憶エリアを用いて実行される保留演出用パラメータ設定処理のフローチャートについて説明する。

【０７３０】

＜保留演出用パラメータ設定処理＞

図９３は、保留演出用パラメータ設定処理を示すフローチャートである。保留演出用パラメータ設定処理は、入賞時の更新処理のサブルーチン（図９１：Ｓ３５０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０７３１】

ステップＳ３６０１では、表示レベル上限値設定処理を実行する。当該処理は、表示レベル上限値Ｌｖｍを設定するために実行される処理である。表示レベル上限値設定処理の詳細は後述する。ステップＳ３６０１において表示レベル上限値設定処理を実行した後、ステップＳ３６０２に進む。

【０７３２】

ステップＳ３６０２では、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回の実表示レベルＬｖｒに１を設定する。本保留演出用パラメータ設定処理は、始動口に遊技球が入球する毎に実行される処理であり、ステップＳ３６０２では、始動口へ遊技球が入球する度に、保留演出用記憶エリアの第１保留演出用記憶エリアまたは第２保留演出用記憶エリアにおける、当該入球に対応する保留遊技回の記憶エリアの実表示レベルＬｖｒに１を設定する。本処理では、入球に対応する保留遊技回の実表示レベルＬｖｒに１を設定するので、表示態様は、実表示レベルＬｖｒの１に対応する白色に設定される。なお、本実施形態においては、遊技球が始動口に入球した際に、当該入球に対応する保留遊技回の記憶エリアの実表示レベルＬｖｒに１を設定するが、例えば、当該入球によって取得されたリーチ乱数カウンタＣ３がリーチ判定用テーブルによってリーチ演出を実行することが予定されている

場合には、実表示レベルＬｖｒを２に設定したり、当該入球によって取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり抽選に該当する値である場合には、実表示レベルＬｖｒを２以上の値に設定するなど、始動口への入球によって取得された各種カウンターの値に基づいて実表示レベルＬｖｒを決定してもよい。ステップＳ３６０２を実行した後、ステップＳ３６０３に進む。

【０７３３】

ステップＳ３６０３では、付加レベルＬｖａを設定する。上述のように、付加レベルＬｖａは、各保留遊技回に対応して値が固定されている。従って、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回が、保留遊技回（ｎ＝１）である場合には、付加レベルＬｖａとして１が設定され、保留遊技回（ｎ＝２）である場合には、付加レベルＬｖａとして２が設定され、保留遊技回（ｎ＝３）である場合には、付加レベルＬｖａとして３が設定され、保留遊技回（ｎ＝４）である場合には、付加レベルＬｖａとして４が設定される。

【０７３４】

ステップＳ３６０３を実行した後、本保留演出用パラメータ設定処理を終了する。

【０７３５】

＜表示レベル上限値設定処理＞

図９４は、表示レベル上限値設定処理を示すフローチャートである。表示レベル上限値設定処理は、保留演出用パラメータ設定処理のサブルーチン（図９３：Ｓ３６０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０７３６】

ステップＳ３７０１では、上限値設定用カウンタＣｍの値を取得する。上限値設定用カウンタＣｍは音光側ＭＰＵ９２が表示レベル上限値Ｌｖｍを決定する際に用いられる。上限値設定用カウンタＣｍは、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。ステップＳ３７０１を実行した後、ステップＳ３７０２に進む。

【０７３７】

ステップＳ３７０２では、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回における大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり抽選に当選しているか否かを判定する。具体的には、今回の始動口への入球を契機として実行された先判定処理によって、音光側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ６２から取得した保留コマンドに含まれる先判定処理の判定結果に関する情報に基づいて判定する。

【０７３８】

ステップＳ３７０２において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回が大当たり抽選に当選していると判定した場合には（Ｓ３７０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３７０３に進む。

【０７３９】

ステップＳ３７０３では、大当たり用上限値テーブルを参照する。具体的には、大当たり用上限値テーブルを参照して、取得した上限値設定用カウンタＣｍに対応する表示レベル上限値Ｌｖｍの値を抽出する。

【０７４０】

図９５は、上限値テーブルを示す説明図である。図９５（ａ）には、大当たり用上限値テーブルを示した。

【０７４１】

大当たり用上限値テーブルは、上限値設定用カウンタＣｍの各値（０～９９）と、表示レベル上限値Ｌｖｍの値とが対応付けられて記録されたテーブルデータである。音光側ＭＰＵ９２は、取得した上限値設定用カウンタＣｍに対応する表示レベル上限値Ｌｖｍの値を、大当たり用上限テーブルを参照して抽出する。

【０７４２】

図示するように、大当たり用上限値テーブルは、上限値設定用カウンタＣｍの値として２０～９９の８０個の値が表示レベル上限値Ｌｖｍ＝５に対応し、上限値設定用カウンタ

Ｃｍの値として１０～１９の１０個の値が表示レベル上限値Ｌｖｍ＝４に対応し、上限値設定用カウンタＣｍの値として５～９の５個の値が表示レベル上限値Ｌｖｍ＝３に対応し、上限値設定用カウンタＣｍの値として０～４の５個の値が表示レベル上限値Ｌｖｍ＝２に対応し、０個の上限値設定用カウンタＣｍの値が表示レベル上限値Ｌｖｍ＝１に対応して設定されている。すなわち、大当たり抽選に当選している保留遊技回においては、表示レベル上限値Ｌｖｍが５となる確率が最も高くなるように構成されている。

【０７４３】

図９５（ｂ）には、リーチ用上限値テーブルを示した。リーチ用上限値テーブルは、後述するステップＳ３７０５において用いる上限値テーブルである。リーチ用上限値テーブルも、大当たり用上限値テーブルと同様に、上限値設定用カウンタＣｍの各値（０～９９）と、表示レベル上限値Ｌｖｍの値とが対応付けられて記録されたテーブルデータである。リーチが発生する保留遊技回においては、表示レベル上限値Ｌｖｍが４となる確率が最も高く、次いで、５または３となる確率が高くなるように構成されている。

【０７４４】

図９５（ｃ）には、リーチ非発生用上限値テーブルを示した。リーチ非発生用上限値テーブルは、後述するステップＳ３７０６において用いる上限値テーブルである。リーチ非発生用上限値テーブルも、大当たり用上限値テーブルと同様に、上限値設定用カウンタＣｍの各値（０～９９）と、表示レベル上限値Ｌｖｍの値とが対応付けられて記録されたテーブルデータである。リーチ非発生の保留遊技回においては、表示レベル上限値Ｌｖｍが１となる確率が最も高く、次いで、２となる確率が高くなるように構成されている。

【０７４５】

説明を図９４に戻す。ステップＳ３７０３において、大当たり用上限値テーブルを参照した後、ステップＳ３７０７に進む。

【０７４６】

一方、ステップＳ３７０２において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回が大当たり抽選に当選していないと判定した場合には（Ｓ３７０２：ＮＯ）、ステップＳ３７０４に進む。

【０７４７】

ステップＳ３７０４では、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回がリーチを発生させる遊技回に該当するか否かを判定する。すなわち、今回の保留遊技回に対応するリーチ乱数カウンタＣ３がリーチ発生に該当しているか否かを判定する。具体的には、今回の始動口への入球を契機として実行された先判定処理によって音光側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ６２から取得した保留コマンドに含まれる先判定処理の判定結果に関する情報に基づいて判定する。

【０７４８】

ステップＳ３７０４において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回がリーチを発生させる遊技回に該当していると判定した場合には（Ｓ３７０４：ＹＥＳ）、ステップＳ３７０５に進む。

【０７４９】

ステップＳ３７０５では、リーチ用上限値テーブルを参照する。より具体的には、リーチ用上限値テーブルを参照して、取得した上限値設定用カウンタＣｍに対応する表示レベル上限値Ｌｖｍの値を抽出する。その後、ステップＳ３７０７に進む。

【０７５０】

一方、ステップＳ３７０４において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回がリーチを発生させる遊技回に該当していないと判定した場合には（Ｓ３７０４：ＮＯ）、ステップＳ３７０６に進む。

【０７５１】

ステップＳ３７０６では、リーチ非発生用上限値テーブルを参照する。より具体的には、リーチ非発生用上限値テーブルを参照して、取得した上限値設定用カウンタＣｍに対応する表示レベル上限値Ｌｖｍの値を抽出する。その後、ステップＳ３７０７に進む。

【０７５２】
ステップＳ３７０７では、ステップＳ３７０３、ステップＳ３７０５、または、ステップＳ３７０６のいずれかにおいて抽出した表示レベル上限値Ｌｖｍの値を、第１保留演出用記憶エリアまたは第２保留演出用記憶エリアにおける、今回の保留遊技回に該当する表示レベル上限値Ｌｖｍの記憶エリアに設定する。その後、本表示レベル上限値設定処理を終了する。
【０７５３】
＜演出設定処理＞
次に、演出設定処理について説明する。
【０７５４】
図９６は、第８実施形態における演出設定処理を示すフローチャートである。演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図３３：Ｓ１９０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【０７５５】
演出設定処理において、本実施形態と第１実施形態（図３７）との異なる点は、本実施形態においては、ステップＳ３８０１として、保留演出設定処理が追加されている点である。本実施形態の演出設定処理におけるステップＳ３８０２～ステップＳ３８１５と、上記第１実施形態の演出設定処理（図３７）におけるステップＳ２３０１～ステップＳ２３１４とは、同じ処理である。従って、ステップＳ３８０２～ステップＳ３８１５の処理については説明を省略する。
【０７５６】
ステップＳ３８０１における保留演出設定処理は、保留演出（示唆演出および保留表示の表示態様を変化させる演出）を実行する対象となる保留遊技回の決定、および、保留演出の内容の設定をするために実行されるサブルーチンである。以下、保留演出設定処理の詳細について説明する。
【０７５７】
＜保留演出設定処理＞
図９７は、第８実施形態における保留演出設定処理を示すフローチャートである。保留演出設定処理は、演出設定処理のサブルーチン（図９６：Ｓ３８０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【０７５８】
ステップＳ３９０１では、保留演出実行抽選処理を実行する。保留演出実行抽選処理は、保留演出を実行するか否かを抽選によって決定する処理である。具体的には、抽選用の乱数カウンタから値を取得し、予め設定された抽選用のテーブルデータに記憶された複数の数字の中に、取得した乱数カウンタの値に該当する数字があるか否かを判定する。テーブルデータに記憶された複数の数字の中に、取得した乱数の値に該当する数字がある場合には保留演出を実行すると決定し、取得した乱数の値に該当する数字がない場合には保留演出を実行しないと決定する。ステップＳ３９０１を実行した後、ステップＳ３９０２に進む。
【０７５９】
ステップＳ３９０２では、上記保留演出実行抽選処理の結果に基づいて、保留演出を実行するか否かを判定する。ステップＳ３９０２において、保留演出を実行すると判定した場合には（Ｓ３９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３９０３に進む。一方、ステップＳ３９０２において、保留演出を実行しないと判定した場合には（Ｓ３９０２：ＮＯ）、本保留演出設定処理を終了する。
【０７６０】
ステップＳ３９０３では、各保留遊技回の表示レベル上限値Ｌｖｍを読み込む。具体的には、第１保留演出用記憶エリア（図９２（ａ）参照）および第２保留演出用記憶エリア（図９２（ｂ）参照）に記憶されている各保留遊技回の表示レベル上限値Ｌｖｍを読み込む。ステップＳ３９０３を実行後、ステップＳ３９０４に進む。

【０７６１】
ステップＳ３９０４では、各保留遊技回の実表示レベルＬｖｒを読み込む。具体的には、第１保留演出用記憶エリアおよび第２保留演出用記憶エリアに記憶されている各保留遊技回の実表示レベルＬｖｒを読み込む。ステップＳ３９０４を実行後、ステップＳ３９０５に進む。
【０７６２】
ステップＳ３９０５では、各保留遊技回の実表示レベルＬｖｒに付加レベルＬｖａを加算し、各保留遊技回における加算値を記憶する。その後、ステップＳ３９０６に進む。
【０７６３】
ステップＳ３９０６では、表示レベル上限値Ｌｖｍ≧実表示レベルＬｖｒ＋付加レベルＬｖａである保留遊技回を抽出する。具体的には、ステップＳ３９０５で算出した実表示レベルＬｖｒと付加レベルＬｖａの加算値と、表示レベル上限値Ｌｖｍの値との大小の比較を各保留遊技回において実行し、当該加算値が表示レベル上限値Ｌｖｍ以下の保留遊技回を抽出する。すなわち、実表示レベルＬｖｒが、予め定めた上限値（表示レベル上限値Ｌｖｍ）まで達しておらず、実表示レベルＬｖｒを各保留遊技回毎で定められたレベル値（付加レベルＬｖａ）だけ上位に変化させる余地がある保留遊技回を抽出する。なお、上記の抽出方法に限らず、実表示レベルＬｖｒが、予め定めた上限値（表示レベル上限値Ｌｖｍ）まで達しておらず、実表示レベルＬｖｒを各保留遊技回毎で定められたレベル値（付加レベルＬｖａ）だけ上位に変化させる余地がある保留遊技回を抽出することができれば、他の抽出方法を用いてもよい。ステップＳ３９０６を実行した後、ステップＳ３９０７に進む。
【０７６４】
ステップＳ３９０７では、表示レベル上限値Ｌｖｍ≧実表示レベルＬｖｒ＋付加レベルＬｖａである保留遊技回の保留変化可能フラグをＯＮにする。すなわち、保留表示の表示態様を変化させることが可能である保留遊技回の保留変化可能フラグをＯＮにする。ステップＳ３９０７を実行した後、ステップＳ３９０８に進む。
【０７６５】
ステップＳ３９０８では、保留演出内容決定処理を実行する。保留演出内容決定処理は、保留演出の内容を決定する処理である。保留演出内容決定処理の詳細は後述する。ステップＳ３９０８を実行した後、ステップＳ３９０９に進む。
【０７６６】
ステップＳ３９０９では、保留演出コマンドを送信する。具体的には、ステップＳ３９０８で決定した保留演出の内容に関する情報をコマンドとして設定し、表示側ＭＰＵ１０２に送信する。その後、本保留演出設定処理を終了する。
【０７６７】
＜保留演出内容決定処理＞
図９８は、保留演出内容決定処理を示すフローチャートである。保留演出内容決定処理は、保留演出設定処理のサブルーチン（図９７：Ｓ３９０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【０７６８】
ステップＳ４００１では、保留変化可能フラグがＯＮである保留遊技回が有るか否かを判定する。具体的には、第１保留演出用記憶エリアおよび第２保留演出用記憶エリアの各保留遊技回のうちのいずれかの保留遊技回において、保留変化可能フラグがＯＮになっているか否かを判定する。
【０７６９】
ステップＳ４００１において、保留変化可能フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４００１：ＮＯ）、本保留演出内容決定処理を終了する。一方、ステップＳ４００１において、保留変化可能フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４００１：ＹＥＳ）、ステップＳ４００２に進む。
【０７７０】

ステップＳ４００２では、第１保留演出用記憶エリアのいずれかの保留遊技回において、保留変化可能フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ４００２において、第１保留演出用記憶エリアのいずれかの保留遊技回において、保留変化可能フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４００２：ＹＥＳ）ステップＳ４００３に進む。

【０７７１】

ステップＳ４００３では、第１保留演出用記憶エリアにおいて保留変化可能フラグがＯＮである保留遊技回のうち、最先に実行される保留遊技回を保留表示の表示態様を変化させる対象に決定する。すなわち、本実施形態においては、保留表示の表示態様を変化させる場合には、できるだけ先に実行される保留遊技回に対応した保留表示の表示態様を変化させる。ステップＳ４００３を実行した後、ステップＳ４００５に進む。

【０７７２】

一方、ステップＳ４００２において、第１保留演出用記憶エリアのいずれの保留遊技回においても、保留変化可能フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４００２：ＮＯ）、ステップＳ４００４に進む。

【０７７３】

ステップＳ４００４では、第２保留演出用記憶エリアにおいて保留変化可能フラグがＯＮである保留遊技回のうち、最先に実行される保留遊技回を保留表示の表示態様を変化させる対象に決定する。その後、ステップＳ４００５に進む。

【０７７４】

ステップＳ４００５では、保留演出用カウンタＣｅの値を取得する。保留演出用カウンタＣｅは音光側ＭＰＵ９２が保留演出の演出内容を決定する際に用いられる。保留演出用カウンタＣｅは、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。その後、ステップＳ４００５を実行した後、ステップＳ４００６に進む。

【０７７５】

ステップＳ４００６では、保留表示の表示態様を変化させる対象である保留遊技回に対応する保留演出決定用テーブルを参照する。

【０７７６】

図９９は、保留演出決定用テーブルを説明する説明図である。保留演出決定用テーブルは、保留遊技回毎に分けて設定されている。

【０７７７】

図９９（ａ）は、保留表示を変化させる対象として決定された遊技回が、第１始動口用の保留遊技回（ｎ＝１）（図９２（ａ）参照）または第２始動口用の保留遊技回（ｎ＝１）（図９２（ｂ）参照）である場合、すなわち、図８８（ａ）に示した保留表示Ｄｍ１１または保留表示Ｄｍ２１の表示態様を変化させる場合に用いられる保留演出決定用テーブルである。ｎ＝１の場合、示唆演出のパターン１（図８９（ａ）参照）が選択される保留演出用カウンタＣｅの値として、２２～９９の８０個の値が設定されている。また、示唆演出のパターン２（図８９（ｂ）参照）が選択される保留演出用カウンタＣｅの値として、０～１９の２０個の値が設定されている。すなわち、図８８（ａ）に示した保留表示Ｄｍ１１または保留表示Ｄｍ２１の表示態様を変化させる場合には、示唆演出パターン１が実行される確率が高い。

【０７７８】

図９９（ｂ）は、保留表示を変化させる対象として決定された遊技回が、第１始動口用の保留遊技回（ｎ＝２）または第２始動口用の保留遊技回（ｎ＝２）である場合、すなわち、図８８（ａ）に示した保留表示Ｄｍ１２または保留表示Ｄｍ２２の表示態様を変化させる場合に用いられる保留演出決定用テーブルである。ｎ＝２の場合、示唆演出のパターン２（図８９（ｂ）参照）が選択され保留演出用カウンタＣｅの値として、３０～９９の７０個の値が設定されている。示唆演出のパターン３（図９０（ａ）参照）が選択され保留演出用カウンタＣｅの値として、１０～２９の２０個の値が設定されている。また、示唆演出のパターン４（図９０（ｂ）参照）が選択され保留演出用カウンタＣｅの値として

、０～９の１０個の値が設定されている。すなわち、図８８（ａ）に示した保留表示Ｄｍ１２または保留表示Ｄｍ２２の表示態様を変化させる場合には、示唆演出パターン２が実行される確率が最も高く、次いで、示唆演出パターン３が実行される確率が高い。

【０７７９】

図９９（ｃ）は、保留表示を変化させる対象として決定された遊技回が、第１始動口用の保留遊技回（ｎ＝３）（図９２（ａ）参照）または第２始動口用の保留遊技回（ｎ＝３）（図９２（ｂ）参照）である場合、すなわち、図８８（ａ）に示した保留表示Ｄｍ１３または保留表示Ｄｍ２３の表示態様を変化させる場合に用いられる保留演出決定用テーブルである。ｎ＝３の場合、示唆演出のパターン３（図９０（ａ）参照）が選択される保留演出用カウンタＣｅの値として、２０～９９の８０個の値が設定されている。また、示唆演出のパターン４（図９０（ｂ）参照）が選択される保留演出用カウンタＣｅの値として、０～１９の２０個の値が設定されている。すなわち、図８８（ａ）に示した保留表示Ｄｍ１３または保留表示Ｄｍ２３の表示態様を変化させる場合には、示唆演出パターン３が実行される確率が高い。

【０７８０】

図９９（ｄ）は、保留表示を変化させる対象として決定された遊技回が、第１始動口用の保留遊技回（ｎ＝４）または第２始動口用の保留遊技回（ｎ＝４）である場合、すなわち、図８８（ａ）に示した保留表示Ｄｍ１４または保留表示Ｄｍ２４の表示態様を変化させる場合に用いられる保留演出決定用テーブルである。ｎ＝４の場合、全ての保留演出用カウンタＣｅの値である０～９９（１００個）が示唆演出のパターン４（図９０（ｂ）参照）に設定されている。すなわち、図８８（ａ）に示した保留表示Ｄｍ１４または保留表示Ｄｍ２４の表示態様を変化させる場合には、全ての場合において、示唆演出パターン４が実行される。

【０７８１】

上記のように保留演出決定用テーブルを設定することによって、例えば、銃Ｗ２が表示された場合、すなわち示唆演出のパターン２が表示された場合には、保留表示Ｄｍ１１（Ｄｍ２１）またはＤｍ１２（Ｄｍ２２）の表示態様が変化する。保留表示Ｄｍ１１の表示態様が変化する場合には、付加レベルＬｖａの値に応じて、実表示レベルＬｖｒは１つしか上位のレベルに上がらないが、保留表示Ｄｍ１２の表示態様が変化する場合には、付加レベルＬｖａの値に応じて、実表示レベルＬｖｒは２つ上位のレベルに上がる。

【０７８２】

また、例えば、ミサイルＷ４が表示された場合、すなわち示唆演出のパターン４が表示された場合には、保留表示Ｄｍ１２（Ｄｍ２２）、Ｄｍ１３（Ｄｍ２３）、又は、保留表示Ｄｍ１４（Ｄｍ２４）の表示態様が変化する。保留表示Ｄｍ１２の表示態様が変化する場合には、付加レベルＬｖａの値に応じて、実表示レベルＬｖｒは２つ上位のレベルに上がり、保留表示Ｄｍ１３の表示態様が変化する場合には、付加レベルＬｖａの値に応じて、実表示レベルＬｖｒは３つ上位のレベルに上がり、保留表示Ｄｍ１４の表示態様が変化する場合には、付加レベルＬｖａの値に応じて、実表示レベルＬｖｒは４つ上位のレベルに上がる。

【０７８３】

従って、示唆演出を実行することによって、遊技者に対して、どの保留表示の表示態様が変化するのかを大凡に推測させる。また、表示態様を変化させる対象となる保留表示に応じて、実表示レベルＬｖｒの上がるレベル数が異なるので、遊技者に期待感を付与することができる。

【０７８４】

ステップＳ４００６を実行した後、ステップＳ４００７に進む。

【０７８５】

ステップＳ４００７では、決定した保留演出の内容を保留演出コマンドに設定する。例えば、保留表示Ｄｍ１３の表示態様を変化させることが決定している場合には、実行する示唆演出が示唆演出（パターン３）であり、保留表示Ｄｍ１３の表示態様を白から青に変

更するという内容を特定可能な情報をコマンドとして設定する。その後、ステップＳ４００８へ進む。

【０７８６】

ステップＳ４００８では、第１保留演出記憶エリアおよび第２保留演出記憶エリアにおいてＯＮにした保留変化可能フラグを全てＯＦＦにする。その後、ステップＳ４００９に進む。

【０７８７】

ステップＳ４００９では、表示態様を変化させる対象の保留遊技回の実表示レベルＬｖｒの値をＬｖｒ←Ｌｖｒ＋Ｌｖａに更新する。すなわち、保留表示の表示態様を変化させることによって、実表示レベルＬｖｒが変化（上昇）したため、保留演出用記憶エリアに記録されている実表示レベルＬｖｒの値を、表示態様が変化した後の実表示レベルＬｖｒの値に更新する。その後、本保留演出内容決定処理を終了する。

【０７８８】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０は、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示している保留表示の中で、大当たり抽選の対象となる順が後の大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるように、保留表示の表示態様を変化させる。本実施形態におけるパチンコ機１０がこのような処理を実行することによって、以下のような効果を奏する。

【０７８９】

通常、保留表示が表示されている場合、保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり抽選の対象となるまでの残時間が短くなるにつれて、表示態様が変化する機会が少なくなる。換言すれば、表示されている保留表示の中で大当たり抽選の対象となる順が先の大当たり乱数カウンタＣ１に対応する保留表示は、表示されている保留表示の中で大当たり抽選の対象となる順が後の大当たり乱数カウンタＣ１に対応する保留表示よりも、相対的に、表示される残時間が短く、表示態様が変化する可能性が低い。従って、保留表示の表示態様が変化する場合、遊技者は、表示されている保留表示の中で大当たり抽選の対象となる順が先の大当たり乱数カウンタＣ１に対応する保留表示から優先的に表示態様が変化することを希望する。しかしながら、遊技者の希望と反して、表示されている保留表示の中で大当たり抽選の対象となる順が後の大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応する保留表示の表示態様が変化する場合がある。このような場合、遊技者の遊技に対する期待感が低下してしまう。

【０７９０】

そこで、本実施形態におけるパチンコ機１０は、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示されている保留表示の中で大当たり抽選の対象となる順が後の大当たり乱数カウンタＣ１に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるように、保留表示の表示態様を変化させる。従って、仮に、遊技者の希望と反して、表示されている保留表示の中で大当たり抽選の対象となる順が相対的に後の保留表示の表示態様が変化する場合であっても、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるので、遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、むしろ、より一層の期待感を付与することができる。

【０７９１】

すなわち、本実施形態におけるパチンコ機１０は、保留表示の表示態様を決定する際に、表示態様を決定する対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて、保留表示の表示態様を決定する。よって、表示態様が決定された対象の保留表示を用いて、他の保留表示に対応する保留遊技回についての情報を遊技者に対して示唆することができる。

【０７９２】

より具体的には、本実施形態におけるパチンコ機１０は、保留表示の表示態様を変化さ

せる場合に、表示態様を変化させる対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、表示態様を変化させる対象の保留表示の変化後の表示態様を決定する。よって、表示態様を変化させる対象の保留表示を用いて、他の保留表示に対応する保留遊技回ついての情報を遊技者に対して示唆することができる。

【０７９３】

なお、保留表示の表示態様を決定する際に、表示態様を決定する対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて、保留表示の表示態様を決定する処理の他の例として、以下のような処理を実行することも可能である。

【０７９４】

例えば、保留表示の表示態様を決定する際に、表示態様を決定する対象の保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が、当該大当たり乱数カウンタＣ１より先に大当たり抽選の対象となる大当たり乱数カウンタＣ１の値よりも遊技者に有利である場合に、表示態様を決定する対象である保留表示の表示態様を、特定の表示態様に決定するなど、表示態様が決定された保留表示自身の情報に加え、他の保留表示についての情報を遊技者に示唆することができる。その結果、遊技者は、一つの保留表示の表示態様を認識することによって、当該保留表示に対応する１回の保留遊技回についての帰趨を推測するに留まらず、その前後等に実行される他の保留遊技回の帰趨についても種々の推測をする。従って、保留表示の表示態様を用いて新たな遊技性を創出することができ、従来に比べてより一層、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０７９５】

また、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化させる対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、表示態様を変化させる対象の保留表示の変化後の表示態様を決定する処理の他の例として、以下のような処理を実行することも可能である。

【０７９６】

例えば、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応した保留遊技回よりも先に実行される保留遊技回の保留表示に対応した大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて、表示態様を変化させる対象の保留表示の変化後の表示態様を決定することができる。その結果、以下のような遊技性を実現することができる。例えば、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１より先に判定手段による判定の対象となる大当たり乱数カウンタＣ１に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様（遊技者に有利である表示態様）に変化させることができる。このように、種々の新たな遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０７９７】

さらに、本実施形態におけるパチンコ機１０は、保留表示の表示態様を変化させることに先立って、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行するので、保留表示の表示態様の変化に対して、遊技者を注目させることができるとともに期待感を付与することができる。換言すれば、示唆演出と、保留表示の表示態様の変化との間に相関があることを遊技者に認識させることができ、示唆演出の実行を利用して、保留表示の表示態様の変化に対して遊技者を注目させることができる。すなわち、期待感や緊迫感の付与といった示唆演出を実行することによる効果と、後続の遊技回に対する期待感や緊迫感の付与といった保留表示の表示態様を変化させることによる効果とに加え、示唆演出の後に保留表示の表示態様を変化させることで、保留表示の表示態様の変化に対して相乗的に遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、相乗的な遊技の興趣向上を図ることができる。

【０７９８】

また、本実施形態におけるパチンコ機１０は、表示されている保留表示のうち、表示態様を変化させる対象に応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出

を選択するので、遊技者に示唆演出の内容について注目させることができるとともに、表示態様が変化する対象となる保留表示がいずれであるのかといった期待感を遊技者に付与することができる。

【０７９９】

なお、本実施形態において、示唆演出を実行する場合に、変化させる保留表示の変化前と変化後との間における、設定された表示態様の複数の段階における段階的な幅（表示態様の変化前と変化後との間における実表示レベルＬｖｒの差）の大きさに応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択する処理を採用してもよい。このようにすることで、保留表示の表示態様の変化に対して遊技者に期待感を付与することができることに加え、保留表示の表示態様が変化する前に、示唆演出として実行される演出の種類に対しても遊技者に期待感を付与することができる。

【０８００】

また、本実施形態においては、保留表示Ｄｍ１１の表示態様を変化させる場合には１つ上位の段階の表示態様に変化させ、保留表示Ｄｍ１２の表示態様を変化させる場合には２つ上位の段階の表示態様に変化させ、保留表示Ｄｍ１３の表示態様を変化させる場合には３つ上位の段階の表示態様に変化させ、保留表示Ｄｍ１４の表示態様を変化させる場合には４つ上位の段階の表示態様に変化させたが、変化させる保留表示の変化前と変化後との間における、設定された表示態様の複数の段階における段階的な幅（表示態様の変化前と変化後との間における実表示レベルＬｖｒの差）の大きさとして他の態様を採用してもよい。

【０８０１】

例えば、保留表示Ｄｍ１１の表示態様を変化させる場合には１つ上位の段階の表示態様に変化させ、保留表示Ｄｍ１２の表示態様を変化させる場合には４つ上位の段階の表示態様に変化させ、保留表示Ｄｍ１３の表示態様を変化させる場合には６つ上位の段階の表示態様に変化させ、保留表示Ｄｍ１４の表示態様を変化させる場合には１０上位の段階の表示態様に変化させるなど、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示している保留表示の中で、大当たり抽選の対象となる順が後の大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、相対的に、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の、表示態様の複数の段階（実表示レベルＬｖｒ１～実表示レベルＬｖｒ５）における段階的な幅（表示態様の変化前と変化後との間における実表示レベルＬｖｒの差）が大きくなるように、保留表示の表示態様を変化させる態様であれば、他の態様を採用してもよい。図９２（ａ）で示した第１保留演出用記憶エリア、および、図９２（ｂ）で示した第２保留演出用記憶エリアにおける付加レベルの値を、大当たり抽選の対象となる順が後の保留遊技回ほど、大当たり抽選の対象となる順が先の保留遊技回と比較して相対的に大きな値になるように設定することによって実現することができる。この場合、取り得る実表示レベルＬｖｒおよび表示レベル上限値Ｌｖｍの値の上限を、１５や２０など、取り得る付加表示レベルＬｖａの最大値より大きい値に設定すればよい。また、取り得る実表示レベルＬｖｒの各値に対応して、保留表示の表示態様のパターンを設定すればよい。

【０８０２】

さらに、大当たり抽選の対象となる順が後の保留遊技回ほど、大当たり抽選の対象となる順が先の保留遊技回と比較して相対的に大きな値になるような付加レベルのパターンを複数有するとしてもよい。すなわち、本実施形態のように、保留表示Ｄｍ１１、保留表示Ｄｍ１２、保留表示Ｄｍ１３、保留表示Ｄｍ１４に対応する付加レベルＬｖａの値が（１，２，３，４）のパターンや、（２，４，６，１０）のパターンや、（１，５，８，１０）のパターンなど、付加レベルＬｖａのパターンを複数有し、いずれのパターンを適用するかを抽選によって決定してもよい。

【０８０３】

また、特定の条件を満たした場合のみ、上記実施形態において説明した処理を適用して保留表示の表示態様を変化させてもよい。また、上記実施形態において説明した処理を適

用して保留表示の表示態様を変化させる場合と、上記実施形態において説明した処理を適用しないで保留表示の表示態様を変化させる場合とを、抽選によって決定してもよい。

【０８０４】

また、本実施形態においては、表示レベル上限値ＬｖｍおよびＬｖｒは、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて決定したが、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳの値など、各保留遊技回に紐付けされている各種パラメータに基づいて決定してもよい。また、これらの各種パラメータのうち、複数のパラメータに基づいて表示レベル上限値ＬｖｍおよびＬｖｒを決定してもよい。例えば、表示レベル上限値ＬｖｍおよびＬｖｒの値を、大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて、大当たりの場合の方が外れの場合よりも高い値に設定する確率が高くなるようにし、大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、確変大当たりの場合は通常大当たりの場合より高く設定してもよい。また、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいて、リーチ発生の場合には、リーチ非発生の場合よりも、表示レベル上限値ＬｖｍおよびＬｖｒの値を高く設定してもよい。

【０８０５】

Ｉ．第９実施形態：

次に、第９実施形態について説明する。先に、第９実施形態としてパチンコ機１０が実行する処理の概要を説明し、その後、処理の詳細を説明する。なお、パチンコ機１０が備えるハードウェアの構造は、上記第１実施形態と同様であるので、説明は省略する。

【０８０６】

Ｉ１．遊技機による処理の概要：

本実施形態の特徴は、上記第８実施形態と同様に、保留演出（保留表示の表示態様を変化させる演出および示唆演出）を実行する点である。上記第８実施形態との異なる点は、保留表示の表示態様の変化のさせ方である。

【０８０７】

上記第８実施形態においては、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示している保留表示の中で、大当たり抽選の対象となる順が後の大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の、表示態様の複数の段階における段階的な幅（表示態様の変化前と変化後との間における実表示レベルＬｖｒの差）が大きくなるように、保留表示の表示態様を変化させる。

【０８０８】

一方、本実施形態においては、保留表示の表示態様を変化させる場合に、当該表示態様を変化させる対象の保留表示より先に実行される保留遊技回の保留表示の表示態様よりも、上位の保留表示に変化させる。より正確には、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化させる対象である保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１より先に大当たり抽選の対象となる大当たり乱数カウンタＣ１に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様に変化させる。

【０８０９】

図８８（ａ）を用いて具体例を示すと、例えば、保留表示Ｄｍ１１の表示態様が緑、保留表示Ｄｍ１２の表示態様が白であった場合、保留表示Ｄｍ１２の表示態様を変化させる場合には、保留表示Ｄｍ１２より先に実行される保留遊技回の保留表示である保留表示Ｄｍ１１の表示態様である緑よりも上位の表示態様に変化させる。すなわち、保留表示Ｄｍ１２の表示態様を変化させる場合には、緑より上位の表示態様である赤または黄の表示態様に変化させる。

【０８１０】

他の例としては、保留表示Ｄｍ１１の表示態様が青、保留表示Ｄｍ１２の表示態様が緑、保留表示Ｄｍ１３の表示態様が白であった場合、保留表示Ｄｍ１３の表示態様を変化させる場合には、保留表示Ｄｍ１３より先に実行される保留遊技回の保留表示である保留表示Ｄｍ１１の表示態様である青、および、保留表示Ｄｍ１２の表示態様である緑よりも上

位の表示態様に変化させる。すなわち、保留表示Ｄｍ１３の表示態様を変化させる場合には、青および緑より上位の表示態様である赤または黄の表示態様に変化させる。

【０８１１】

なお、第２保留表示領域Ｄｓ２に表示されている保留表示Ｄｍ２１～Ｄｍ２４の表示態様を変化させる場合も、第１保留表示領域Ｄｓ１に表示されている保留表示Ｄｍ１１～Ｄｍ１４の表示態様を変化させる場合と同様に、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化させる対象の保留表示より先に実行される保留遊技回の保留表示の表示態様よりも、上位の保留表示に変化させる。

【０８１２】

さらに、本実施形態におけるパチンコ機１０は、上記第８実施形態と同様に、保留表示の表示態様を変化させることに先立って、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行する。本実施形態におけるパチンコ機１０においては、表示されている保留表示のうち、表示態様を変化させる対象に応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択する。

【０８１３】

図１００は、本実施形態におけるパチンコ機１０が実行する示唆演出を説明する説明図である。

【０８１４】

図１００には、保留表示Ｄｍ１１、保留表示Ｄｍ１２、保留表示Ｄｍ１３、保留表示Ｄｍ１４の各表示態様を変化させることに先立って実行される示唆演出（パターン１）、示唆演出（パターン２）、示唆演出（パターン３）、示唆演出（パターン４）を示している。

【０８１５】

本示唆演出は、走り幅跳びを模した演出である。例えば、保留表示Ｄｍ１１の表示態様を変化させる場合には、示唆演出（パターン１）が実行される。示唆演出（パターン１）は、キャラクターＣｈが助走をした後にジャンプをし、保留表示Ｄｍ１１の上に降り立つ演出である。示唆演出（パターン１）が実行された後、保留表示Ｄｍ１１の表示態様が変化する。他の例としては、保留表示Ｄｍ１４の表示態様を変化させる場合には、示唆演出（パターン４）が実行される。示唆演出（パターン４）は、キャラクターＣｈが助走をした後にジャンプをし、保留表示Ｄｍ１４の上に降り立つ演出である。示唆演出（パターン４）が実行された後、保留表示Ｄｍ１４の表示態様が変化する。

【０８１６】

なお、第２保留表示領域Ｄｓ２に表示されている保留表示Ｄｍ２１～Ｄｍ２４の表示態様を変化させる場合も、上記説明した示唆演出と同様の演出が実行され、その後、保留表示Ｄｍ２１、保留表示Ｄｍ２２、保留表示Ｄｍ２３、又は、保留表示Ｄｍ２４の表示態様が変化する。

【０８１７】

上記示唆演出は、キャラクターＣｈが助走した後のジャンプの飛距離によって、表示態様を変化させる保留表示が決定される演出である。従って、例えば、キャラクターＣｈがジャンプした後の滞空時間を長くすることによって、遊技者に対して、どの保留表示に着地するのかといった推測をさせるとともに、期待感や緊張感を付与することができる。

【０８１８】

以下、本実施形態を実現するための処理の一例について詳細に説明する。

【０８１９】

Ｉ２．処理の詳細：

本説明においては、上記第８実施形態における処理との相違点について説明する。

【０８２０】

図１０１は、第９実施形態における保留演出用記憶エリアを説明する説明図である。第９実施形態における保留演出用記憶エリアは、第８実施形態と同様に、第１保留演出用記憶エリアと第２保留演出用記憶エリアとを備える。図１０１（ａ）には第１保留演出用記

憶エリアを示し、図１０１（ｂ）には第２保留演出用記憶エリアを示した。
【０８２１】
本実施形態と第８実施形態との異なる点は、本実施形態の第１保留演出用記憶エリアおよび第２保留演出用記憶エリアは、付加レベルＬｖａを記憶する記憶エリアを備えない。本実施形態では、付加レベルＬｖａは、各保留遊技回に固定された値ではなく、保留表示の表示態様を変化させる一連の処理の過程において、当該表示態様を変化させる保留表示の保留遊技回に対して決定される（図１０４：ステップＳ４３０５参照）。第９実施形態の保留演出用記憶エリアについて、その他の点は第８実施形態と同様であるので説明は省略する。
【０８２２】
＜保留演出用パラメータ設定処理＞
図１０２は、第９実施形態における保留演出用パラメータ設定処理を示すフローチャートである。保留演出用パラメータ設定処理は、入賞時の更新処理のサブルーチン（図９１：Ｓ３５０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【０８２３】
本実施形態における保留演出用パラメータ設定処理と、第８実施形態における保留演出用パラメータ設定処理との異なる点は、本実施形態における保留演出用パラメータ設定処理には、第８実施形態において実行した付加レベルＬｖａを保留情報記憶エリア６４ｂに設定する処理（図９３：Ｓ３６０３）が無いことである。上記説明したように、本実施形態においては、付加レベルＬｖａは、保留情報記憶エリア６４ｂにおける各保留遊技回に固定された値ではなく、保留表示の表示態様を変化させる一連の処理の過程において決定される。従って、本実施形態における保留演出用パラメータ設定処理においては、付加レベルＬｖａを設定する処理は実行しない。
【０８２４】
その他の処理については、第８実施形態における保留演出用パラメータ設定処理と同じであるので説明は省略する。なお、ステップＳ４１０１で実行するサブルーチンである表示レベル上限値設定処理の処理内容も同じであるので、説明は省略する。
【０８２５】
＜保留演出設定処理＞
図１０３は、第９実施形態における保留演出設定処理を示すフローチャートである。保留演出設定処理は、演出設定処理のサブルーチン（図９６：Ｓ３８０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【０８２６】
本実施形態における保留演出設定処理のステップＳ４２０１～ステップＳ４２０４と、第８実施形態における保留演出設定処理（図９７）のステップＳ３９０１～ステップＳ３９０４の処理とは同じ処理である。従って、ステップＳ４２０５以降の処理について説明する。
【０８２７】
ステップＳ４２０５～ステップＳ４２０９の処理は、表示態様を変化させることが可能な保留表示を抽出するために実行される処理である。すなわち、表示態様を変化させる対象の保留表示より先に実行される保留遊技回の保留表示の表示態様よりも、上位の保留表示に変化させることが可能な保留表示を抽出する処理である。
【０８２８】
ステップＳ４２０５では、第１保留演出用記憶エリアおよび第２保留演出用記憶エリアに記録されている各保留遊技回の実表示レベルＬｖｒおよび表示レベル上限値Ｌｖｍを読み込み、先に実行されるいずれの保留遊技回の実表示レベルＬｖｒの値より大きい値の表示レベル上限値Ｌｖｍが記録されている保留遊技回を抽出する。
【０８２９】
図１０１（ａ）に示した第１保留演出記録エリアを例にして説明すると、保留遊技回（ｎ＝３）（保留表示Ｄｍ１３）の表示レベル上限値Ｌｖｍ（＝４）は、保留遊技回（ｎ＝

３）より先に実行されるいずれの保留遊技回の実表示レベルＬｖｒの値より大きいので、ステップＳ４２０５における条件を満たす。従って、保留遊技回（ｎ＝３）はステップＳ４２０５によって抽出される遊技回である。

【０８３０】

一方、保留遊技回（ｎ＝２）（保留表示Ｄｍ１２）の表示レベル上限値Ｌｖｍ（＝１）は、保留遊技回（ｎ＝２）より先に実行される保留遊技回（ｎ＝１）の実表示レベルＬｖｒ（＝２）より小さいので、ステップＳ４２０５における条件を満たさない。従って、保留遊技回（ｎ＝２）はステップＳ４２０５では抽出されない遊技回である。

【０８３１】

なお、保留遊技回の中で、保留表示Ｄｍ１１および保留表示Ｄｍ２１に対応する保留遊技回より先に実行される遊技回は存在しない。すなわち、第１保留演出記憶エリアの中で、保留遊技回（ｎ＝１）より先に実行される遊技回は存在しない。また、第２保留演出記憶エリアの中で、保留遊技回（ｎ＝１）より先に実行される遊技回は存在しない。従って、保留表示Ｄｍ１１および保留表示Ｄｍ２１に対応する保留遊技回については、ステップＳ４２０５の条件を満たすか否かの判定ができない。そこで本実施形態においては、保留表示Ｄｍ１１および保留表示Ｄｍ２１に対応する保留遊技回においては、当該保留遊技回が存在する場合には、自動的にステップＳ４２０５における条件を満たしているものとみなして、当該処理において抽出する。ステップＳ４２０５を実行した後、ステップＳ４２０６に進む。

【０８３２】

ステップＳ４２０６では、ステップＳ４２０５で抽出された保留遊技回の中から、表示レベル上限値Ｌｖｍ＞実表示レベルＬｖｒである保留遊技回を抽出する。すなわち、表示態様を変化させる余地がある保留遊技回を抽出する。

【０８３３】

図１０１（ａ）に示した第１保留演出記録エリアを例にして説明すると、保留遊技回（ｎ＝３）（保留表示Ｄｍ１３）の実表示レベルＬｖｒ（＝１）は表示レベル上限値Ｌｖｍ（＝４）より小さい。従って、この場合、保留遊技回（ｎ＝３）は、ステップＳ４２０６における条件を満たし、当該処理によって抽出される。

【０８３４】

ステップＳ４２０６を実行した後、ステップＳ４２０７に進む。

【０８３５】

ステップＳ４２０７では、ステップＳ４２０６の処理において抽出された保留遊技回の保留変化可能フラグをＯＮにする。ステップＳ４２０７を実行した後、ステップＳ４２０８に進む。

【０８３６】

ステップＳ４２０８では、保留演出内容決定処理を実行する。保留演出内容決定処理は、保留演出の内容を決定する処理である。保留演出内容決定処理の詳細は後述する。ステップＳ４２０８を実行した後、ステップＳ４２０９に進む。

【０８３７】

ステップＳ４２０９では、保留演出コマンドを送信する。具体的には、ステップＳ４２０８で決定した保留演出の内容に関する情報をコマンドとして設定し、表示側ＭＰＵ１０２に送信する。その後、本保留演出設定処理を終了する。

【０８３８】

＜保留演出内容決定処理＞

図１０４は、第９実施形態における保留演出内容決定処理を示すフローチャートである。保留演出内容決定処理は、保留演出用パラメータ設定処理のサブルーチン（図１０３：Ｓ４２０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０８３９】

ステップＳ４３０１では、保留変化可能フラグがＯＮである保留遊技回が有るか否かを判定する。具体的には、第１保留演出用記憶エリアおよび第２保留演出用記憶エリアの各

保留遊技回のうちのいずれかの保留遊技回において、保留変化可能フラグがＯＮになっているか否かを判定する。

【０８４０】

ステップＳ４３０１において、保留変化可能フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４３０１：ＮＯ）、本保留演出内容決定処理を終了する。一方、ステップＳ４３０１において、保留変化可能フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４３０２に進む。

【０８４１】

ステップＳ４３０２では、第１保留演出用記憶エリアのいずれかの保留遊技回において、保留変化可能フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ４３０２において、第１保留演出用記憶エリアのいずれかの保留遊技回において、保留変化可能フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４３０２：ＹＥＳ）ステップＳ４３０３に進む。

【０８４２】

ステップＳ４３０３では、第１保留演出用記憶エリアにおいて保留変化可能フラグがＯＮである保留遊技回のうち、最も後に実行される保留遊技回を保留表示の表示態様を変化させる対象に決定する。上記第８実施形態においては、ステップＳ４００３（図９８）で、第１保留演出用記憶エリアにおいて保留変化可能フラグがＯＮである保留遊技回のうち、最先に実行される保留遊技回を保留表示の表示態様を変化させる対象に決定したが、本実施形態においては、最も後に実行される保留遊技回を保留表示の表示態様を変化させる。本実施形態においては、保留演出設定処理（図１０３）のステップＳ４２０５において説明したように、保留表示Ｄｍ１１および保留表示Ｄｍ２１に対応する保留遊技回においては、当該保留遊技回が存在する場合には、自動的にステップＳ４２０５における条件を満たしているものとみなして、当該処理において抽出する。従って、保留表示Ｄｍ１１および保留表示Ｄｍ２１に対応する保留遊技回においては、保留変化可能フラグがＯＮとなる可能性が高く、ステップＳ４３０３において、仮に、上記第８実施形態における処理と同様に、第１保留演出用記憶エリアにおいて保留変化可能フラグがＯＮである保留遊技回のうち、最先に実行される保留遊技回を保留表示の表示態様を変化させる対象に決定した場合、高い確率で保留表示Ｄｍ１１および保留表示Ｄｍ２１が、表示態様を変化させる対象となってしまい、保留表示の表示態様を変化させても遊技者に期待感や緊迫感を付与しにくくなってしまう。そこで、本実施形態においては、第１保留演出用記憶エリアにおいて保留変化可能フラグがＯＮである保留遊技回のうち、最も後に実行される保留遊技回を保留表示の表示態様を変化させる対象に決定する。ステップＳ４３０３を実行した後、ステップＳ４３０５に進む。

【０８４３】

一方、ステップＳ４３０２において、第１保留演出用記憶エリアのいずれの保留遊技回においても、保留変化可能フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４３０２：ＮＯ）、ステップＳ４３０４に進む。

【０８４４】

ステップＳ４３０４では、第２保留演出用記憶エリアにおいて保留変化可能フラグがＯＮである保留遊技回のうち、最も後に実行される保留遊技回を保留表示の表示態様を変化させる対象に決定する。ステップＳ４３０４を実行した後、ステップＳ４３０５に進む。

【０８４５】

ステップＳ４３０５では、付加表示レベルＬｖａを決定する。すなわち、保留表示の表示態様を変化させる場合に、どれだけ上位の表示態様に変化させるかを決定する。より詳細には、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の、表示態様の複数の段階における段階的な幅を決定する。

【０８４６】

具体的には、表示態様を変化させる対象である保留表示に対応する保留遊技回における表示レベル上限値Ｌｖｍと実表示レベルＬｖｒとの差分値を算出し、差分値の中から一の値を決定する。例えば、図１０１（ａ）の第１保留演出用記録エリアに示した保留表示Ｄｍ

１３に対応する保留遊技回を表示態様を変化させる対象に決定した場合、保留表示Ｄｍ１３の表示レベル上限値Ｌｖｍ（＝４）と実表示レベルＬｖｒ（＝１）との差分値（＝３）を算出する。そして、１から差分値である３までの値の中から一の値を決定し、当該決定した値を付加表示レベルＬｖａに決定する。一の値を決定する方法としては、乱数を用いて決定してもよいし、常に、取り得る値の最大値（本具体例においては３）を採用してもよい。このようにして付加表示レベルＬｖａを決定する。ステップＳ４３０５を実行した後、ステップＳ４３０６に進む。

【０８４７】

ステップＳ４３０６では、保留演出の内容を決定する。具体的には、表示態様を変化させる対象の保留表示に応じた示唆演出の内容、および、変化後の保留表示の表示態様を決定する。例えば、表示態様を変化させる対象が保留表示Ｄｍ１１である場合には、示唆演出を図１００に示した示唆演出（パターン１）に決定する。同様に、表示態様を変化させる対象が保留表示Ｄｍ１２、保留表示Ｄｍ１３、または、保留表示Ｄｍ１４である場合には、それぞれ、示唆演出（パターン２）、示唆演出（パターン３）、または、示唆演出（パターン４）に決定する。

【０８４８】

また、変化後の保留表示の表示態様を決定する際には、表示態様を変化させる対象の保留表示の実表示レベルＬｖｒと付加表示レベルＬｖａとの加算値を算出し、当該加算値に対応した表示態様を、図８８（ｂ）に示した実表示レベルＬｖｒと保留表示の表示態様との対応関係に基づいて決定する。例えば、図１０１（ａ）の第１保留演出用記録エリアに示した保留表示Ｄｍ１３に対応する保留遊技回を表示態様を変化させる対象に決定した場合であって、付加表示レベルＬｖａを２に決定した場合には、実表示レベルＬｖｒ（＝１）と付加表示レベルＬｖａ（＝２）との加算値は３であるため、図８８（ｂ）に示した実表示レベルＬｖｒと保留表示の表示態様との対応関係に基づき、変化後の保留表示の表示態様を緑に決定する。ステップＳ４３０６を実行した後、ステップＳ４３０７に進む。

【０８４９】

ステップＳ４３０７では、決定した保留演出の内容を保留演出コマンドに設定する。その後、ステップＳ４３０８へ進む。

【０８５０】

ステップＳ４３０８では、第１保留演出記憶エリアおよび第２保留演出記憶エリアにおいてＯＮにした保留変化可能フラグを全てＯＦＦにする。その後、ステップＳ４３０９に進む。

【０８５１】

ステップＳ４３０９では、表示態様を変化させる対象の保留遊技回の実表示レベルＬｖｒの値をＬｖｒ←Ｌｖｒ＋Ｌｖａに更新する。すなわち、保留表示の表示態様を変化させたことによって、実表示レベルが変化したため、保留演出用記憶エリアに記録されている実表示レベルＬｖｒの値を、表示態様が変化した後の実表示レベルＬｖｒの値に更新する。その後、本保留演出内容決定処理を終了する。

【０８５２】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０は、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化させる対象である保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１より先に大当たり抽選の対象となる大当たり乱数カウンタＣ１に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様に変化させる。本実施形態におけるパチンコ機１０がこのような処理を実行することによって、以下のような効果を奏する。

【０８５３】

例えば、既に表示態様が変化した保留表示があり、遊技者が、さらにその保留表示に対して上位の表示態様への変化を希望している場合など、遊技者が特定の保留表示の表示態様の変化を希望する場合がある。しかしながら、遊技者の希望と反して、遊技者が表示態様の変化を希望する保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値より後に大当たり抽選の対象となる大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応する保留表示の表示態様が変化す

る場合がある。このような場合、遊技者の遊技に対する期待感が低下してしまう。
【０８５４】
本実施形態のパチンコ機１０によれば、所定の保留表示の表示態様を変化させる場合には、所定の保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１より先に大当たり抽選の対象となる大当たり乱数カウンタＣ１に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様に変化させる。従って、仮に、遊技者の希望に反して、遊技者が表示態様の変化を希望する保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１より後に大当たり抽選の対象となる大当たり乱数カウンタＣ１に対応する保留表示の表示態様が変化した場合であっても、表示態様が変化した保留表示は、遊技者が表示態様の変化を希望した保留表示の表示態様よりも上位の表示態様に変化するので、遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、むしろ、より一層の期待感を付与することができる。
【０８５５】
また、本実施形態におけるパチンコ機１０は、上記第８実施形態と同様に、保留表示の表示態様を決定する際に、表示態様を決定する対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて、保留表示の表示態様を決定する。よって、表示態様が決定された対象の保留表示を用いて、他の保留表示に対応する保留遊技回についての情報を遊技者に対して示唆することができる。
【０８５６】
より具体的には、本実施形態におけるパチンコ機１０は、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化させる対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、表示態様を変化させる対象の保留表示の変化後の表示態様を決定する。よって、表示態様を変化させる対象の保留表示を用いて、他の保留表示に対応する保留遊技回についての情報を遊技者に対して示唆することができる。
【０８５７】
さらに、本実施形態におけるパチンコ機１０は、上記第８実施形態と同様に、保留表示の表示態様を変化させることに先立って、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行するので、保留表示の表示態様の変化に対して、遊技者に注目させることができるとともに期待感を付与することができる。換言すれば、示唆演出と、保留表示の表示態様の変化との間に相関があることを遊技者に認識させることができ、示唆演出の実行を利用して、保留表示の表示態様の変化に対して遊技者を注目させることができる。すなわち、期待感や緊迫感の付与といった示唆演出を実行することによる効果と、後続の遊技回に対する期待感や緊迫感の付与といった保留表示の表示態様を変化させることによる効果とに加え、示唆演出の後に保留表示の表示態様を変化させることで、保留表示の表示態様の変化に対して相乗的に遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、相乗的な遊技の興趣向上を図ることができる。
【０８５８】
なお、本実施形態において、示唆演出を実行する場合に、変化させる保留表示の変化前と変化後との間における、設定された表示態様の複数の段階における段階的な幅（表示態様の変化前と変化後との間における実表示レベルＬｖｒの差）の大きさに応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択する処理を採用してもよい。このようにすることで、保留表示の表示態様の変化に対して遊技者に期待感を付与することができることに加え、保留表示の表示態様が変化する前に、示唆演出として実行される演出の種類に対しても遊技者に期待感を付与することができる。
【０８５９】
Ｊ．第１０実施形態：
上記第８実施形態および第９実施形態と異なる示唆演出を採用することも可能である。以下、採用し得るその他の示唆演出について説明する。
【０８６０】
＜示唆演出の別例１＞
図１０５は、示唆演出の別例１としてパチンコ機１０が実行する示唆演出を示す説明図

である。図１０５（ａ）に示すように、本別例の示唆演出においては、表示態様を変化させる対象となる保留表示を遊技者が選択する。具体的には、遊技回が開始されると同時に、制限時間内に表示態様を変化させたい保留表示を演出操作ボタン２４の操作によって選択することを遊技者に促す表示を、表示面４１ａに表示する。制限時間は、例えば、実行される遊技回の変動時間より１秒短い時間に設定するなど、実行中の遊技回の変動時間内に遊技者に保留表示を選択させることを可能にする時間に設定する。

【０８６１】

遊技者が演出操作ボタン２４を操作する毎に、保留表示の上に表示された矢印ＹＪが一つ左に移動し、存在する保留表示の最後まで矢印ＹＪが移動した後に演出操作ボタン２４が操作された場合には、再び、保留表示Ｄｍ１１の上に矢印ＹＪを移動させる。

【０８６２】

図１０５（ｂ）に示すように、制限時間が終了したタイミングで、矢印ＹＪの下に位置する保留表示を一時的に他のオブジェクト（図１０５（ｂ）では「煙」のオブジェクトＸ１）を表示することによって遊技者から当該保留表示を視認できないようにする。

【０８６３】

その後、表示態様を変化させることが可能な場合には、図１０５（ｃ）に示すように、変化後の表示態様で保留表示を表示する。

【０８６４】

一方、表示態様を変化させることができない場合には、表示態様を変化させることなく、変化前と同じ表示態様で保留表示を表示する。

【０８６５】

以下、別例１における示唆演出を実現させるための処理について具体的に説明する。

【０８６６】

図１０６は、別例１における保留演出用記憶エリアである。図１０６（ａ）には、別例１における第１保留演出用記憶エリアを示し、図１０６（ｂ）には、別例１における第２保留演出用記憶エリアを示した。別例１における保留演出用記憶エリアは、各保留遊技回に対応して、表示レベル上限値Ｌｖｍと実表示レベルＬｖｒとを記憶する記憶エリアを備える。各保留遊技回の表示レベル上限値Ｌｖｍの値および実表示レベルＬｖｒの値の決定方法は、上記第８実施形態および第９実施形態と同様であり、保留演出用パラメータ設定処理において決定する。

【０８６７】

示唆演出において、制限時間が経過し遊技者が選択した保留遊技回が決定したときには、選択された保留遊技回において、表示レベル上限値Ｌｖｍ＞実表示レベルＬｖｒであるか判定し、表示レベル上限値Ｌｖｍ＞実表示レベルＬｖｒである場合には、当該保留表示の表示態様を、表示レベル上限値Ｌｖｍに対応する表示態様に変化させる。例えば、図１０６において、遊技者が選択した保留遊技回が保留表示Ｄｍ１３であった場合、保留表示Ｄｍ１３は、表示レベル上限値Ｌｖｍ＞実表示レベルＬｖｒであるので、保留表示Ｄｍ１３の表示態様を、表示レベル上限値Ｌｖｍ（＝４）に対応する表示態様に変化させる。すなわち、表示態様を変化させる前の保留表示Ｄｍ１３の実表示レベルＬｖｒ（＝１）に対応する表示態様「白」から、表示レベル上限値Ｌｖｍ（＝４）に対応する表示態様「赤」に表示態様を変化させる。そして、表示態様を変化させた後、保留表示Ｄｍ１３の実表示レベルＬｖｒを１から４に更新する。

【０８６８】

仮に、遊技者が選択した保留遊技回が表示レベル上限値Ｌｖｍ＞実表示レベルＬｖｒではなかった場合には（例えば、図１０６（ａ）における保留表示Ｄｍ１１）、選択された保留表示の表示態様は変化させない。

【０８６９】

なお、別例１における示唆演出を上記の第８実施形態および第９実施形態に適用することができる。

【０８７０】

先に、別例１における示唆演出を上記の第８実施形態に適用した場合について説明する。上述した第８実施形態においては、表示態様を変化させる保留表示を決定する際にステップＳ４００３またはステップＳ４００４（図９８）において、保留変化可能フラグがＯＮである保留遊技回のうち、第１保留演出用記憶エリアまたは第２保留演出用記憶エリアの最先に実行される保留遊技回に対応した保留表示を、表示態様を変化させる対象に決定したが、当該処理に代えて、遊技者が演出操作ボタン２４の操作によって選択した保留表示の保留変化可能フラグがＯＮである場合に当該保留表示を変化させ、遊技者が演出操作ボタン２４の操作によって選択した保留表示の保留変化可能フラグがＯＮではない場合には当該保留表示を変化させないと言う処理を適用してもよい。

【０８７１】

そして、別例１の示唆演出を適用し、制限時間が終了したタイミングで、矢印の下に位置する保留表示を一時的に他のオブジェクト（図１０５（ｂ）では「煙」のオブジェクトＸ１）を表示することによって遊技者から当該保留表示を視認できないようにする。

【０８７２】

その後、表示態様を変化させることが可能な場合には、図１０５（ｃ）に示すように、変化後の表示態様で保留表示を表示する。

【０８７３】

一方、表示態様を変化させることができない場合には、表示態様を変化させることなく、変化前と同じ表示態様で保留表示を表示する。

【０８７４】

このようにすることで、遊技者に表示態様を変化させたい保留表示を選択させるという新たな遊技性が創出されるとともに、遊技者が選択した保留表示の表示態様が変化可能であるか否かといった緊迫感を遊技者に付与することができる。さらに、遊技者が選択した保留表示の表示態様が変化可能である場合には、存在する保留表示の中で遊技者が選択した当該保留表示が大当たり抽選の対象となる順が後である場合ほど、表示態様が変化する対象である当該保留表示における表示態様の変化前と変化後との間における表示態様のランクアップする段数が大きくなり、上記第８実施形態と同様の効果を奏するとともに、遊技者に期待感を付与することができる。

【０８７５】

次に、別例１における示唆演出を上記の第９実施形態に適用した場合について説明する。上述した第９実施形態においては、表示態様を変化させる保留表示を決定する際にステップＳ４３０３またはステップＳ４３０４（図１０４）において、保留変化可能フラグがＯＮである保留遊技回のうち、第１保留演出用記憶エリアまたは第２保留演出用記憶エリアの最も後に実行される保留遊技回に対応した保留表示を、表示態様を変化させる対象に決定したが、当該処理に代えて、遊技者が演出操作ボタン２４の操作によって選択した保留表示の保留変化可能フラグがＯＮである場合に当該保留表示を変化させ、遊技者が演出操作ボタン２４の操作によって選択した保留表示の保留変化可能フラグがＯＮではない場合には当該保留表示を変化させないと言う処理を適用してもよい。

【０８７６】

そして、別例１の示唆演出を適用し、制限時間が終了したタイミングで、矢印の下に位置する保留表示を一時的に他のオブジェクト（図１０５（ｂ）では「煙」のオブジェクトＸ１）を表示することによって遊技者から当該保留表示を視認できないようにする。

【０８７７】

その後、表示態様を変化させることが可能な場合には、図１０５（ｃ）に示すように、変化後の表示態様で保留表示を表示する。

【０８７８】

一方、表示態様を変化させることができない場合には、表示態様を変化させることなく、変化前と同じ表示態様で保留表示を表示する。

【０８７９】

このようにすることで、遊技者に表示態様を変化させたい保留表示を選択させるという

新たな遊技性が創出されるとともに、遊技者が選択した保留表示の表示態様が変化可能であるか否かといった緊迫感を遊技者に付与することができる。さらに、遊技者が選択した保留表示の表示態様が変化可能である場合には、表示態様を変化させる対象の保留表示より先に実行される保留遊技回の保留表示の表示態様よりも、上位の保留表示に変化させるので、上記第９実施形態と同様の効果を奏するとともに、遊技者に期待感を付与することができる。

【０８８０】

以上説明したように、別例１のパチンコ機１０は、示唆演出において、遊技者に保留表示を選択させるといった新たな遊技性を創出することができる。また、上記説明したように、別例１における遊技者に保留表示を選択させる示唆演出を、上記の第８実施形態および第９実施形態に適用することができる。具体的には、遊技者が選択した保留表示に対応する保留変化可能フラグがＯＮであるか否かによって、当該保留表示の表示態様を変化させるか否かを決定する。従って、遊技者自身が選択した保留表示の表示態様が変化するか否かといった新たな遊技性を創出することができる。

【０８８１】

この場合、遊技者が選択した保留表示に対応する保留変化可能フラグがＯＮではない場合には、示唆演出を実行したにも関わらず、保留表示の表示態様を変化させない。従って、示唆演出が実行された後には保留表示の表示態様が変化するといった遊技者の認識を覆すことができ、遊技に意外性を付与することができる。さらに、示唆演出が実行された場合に、その後に保留表示の表示態様が変化するか否かといった緊迫感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０８８２】

なお、上記第８実施形態において説明したように、別例１においても、示唆演出を実行する場合に、変化させる保留表示の変化前と変化後との間における、設定された表示態様の複数の段階における段階的な幅（表示態様の変化前と変化後との間における実表示レベルＬｖｒの差）の大きさに応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択する処理を採用してもよい。このようにすることで、保留表示の表示態様の変化に対して遊技者に期待感を付与することができることに加え、保留表示の表示態様が変化する前に、示唆演出として実行される演出の種類に対しても遊技者に期待感を付与することができる。

【０８８３】

＜示唆演出の別例２＞

図１０７は、示唆演出の別例２としてパチンコ機１０が実行する示唆演出を示す説明図である。図１０７（ａ）は、本別例における示唆演出の様子を示している。図１０７（ｂ）は、本別例における示唆演出が終了した後に表示面４１ａに表示される保留表示を示している。

【０８８４】

図１０７（ａ）に示すように、本別例の示唆演出は、ミサイルＷ５が表示態様を変化させる対象である保留表示に向けて発射される示唆演出である。しかし、本別例における示唆演出では、ミサイルＷ５が表示態様を変化させる対象である保留表示に向けて発射されるにも関わらず、いずれの保留表示にも当たらずに爆発する。そして、図１０７（ｂ）に示すように、本別例における示唆演出が実行されたにも関わらず、当該示唆演出が終了した後に表示面４１ａに表示される保留表示の表示態様は変化をしない。以下、具体的な処理について説明する。

【０８８５】

本別例２も、図１０６に示した第１保留演出用記憶エリアおよび第２保留演出用記憶エリアを用いる。そして、表示態様を変化させる対象となる保留表示を抽選によって決定する。決定した保留遊技回において、表示レベル上限値Ｌｖｍ＞実表示レベルＬｖｒであるか否かを判定し、表示レベル上限値Ｌｖｍ＞実表示レベルＬｖｒである場合には、第８実施形態の図９０（ｂ）に示した示唆演出（パターン４）のように、当該保留表示の表示態様を

変化させる示唆演出を実行し、その後、当該保留表示の表示態様を、表示レベル上限値Ｌｖｍに対応する表示態様に変化させる。

【０８８６】

例えば、図１０６において、表示態様を変化させる対象となる保留表示が保留表示Ｄｍ１３であった場合、保留表示Ｄｍ１３は、表示レベル上限値Ｌｖｍ＞実表示レベルＬｖｒであるので、第８実施形態の図９０（ｂ）に示した示唆演出（パターン４）と同様の示唆演出を実行し、その後、保留表示Ｄｍ１３の表示態様を、表示レベル上限値Ｌｖｍ（＝４）に対応する表示態様に変化させる。すなわち、表示態様を変化させる前の保留表示Ｄｍ１３の実表示レベルＬｖｒ（＝１）に対応する表示態様「白」から、表示レベル上限値Ｌｖｍ（＝４）に対応する表示態様「赤」に表示態様を変化させる。そして、表示態様を変化させた後、保留表示Ｄｍ１３の実表示レベルＬｖｒを１から４に更新する。

【０８８７】

一方、表示態様を変化させる対象となる保留表示に対応する保留遊技回において、表示レベル上限値Ｌｖｍ＞実表示レベルＬｖｒではなかった場合には、本別例２の図１０７（ａ）に示した示唆演出を実行する。

【０８８８】

このような別例２における示唆演出を、上記第８実施形態において実行される示唆演出と組み合わせて実行することによって、示唆演出が実行された後には保留表示の表示態様が変化するといった遊技者の認識を覆すことができ、遊技に意外性を付与することができる。さらに、示唆演出が実行された場合に、その後に保留表示の表示態様が変化するか否かといった緊迫感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０８８９】

＜示唆演出の別例３＞

図１０８は、示唆演出の別例２としてパチンコ機１０が実行する示唆演出を示す説明図である。図１０８（ａ）は、本別例における示唆演出の様子を示している。図１０８（ｂ）は、本別例における示唆演出が終了した後に表示面４１ａに表示される保留表示を示している。

【０８９０】

図１０８（ａ）に示すように、本別例の示唆演出は、ミサイルＷ５が表示態様を変化させる対象である保留表示に向けて発射される示唆演出である。しかし、本別例における示唆演出では、ミサイルＷ５が表示態様を変化させる対象である保留表示に向けて発射され、保留表示に当たったにも関わらず、図１０８（ｂ）に示すように、当該示唆演出が終了した後に表示面４１ａに表示される保留表示の表示態様は変化をしない。

【０８９１】

当該示唆演出は、上記別例２と同様の処理を実行することによって実現することができる。具体的には、図１０６に示した第１保留演出用記憶エリアおよび第２保留演出用記憶エリアを用いる。そして、表示態様を変化させる対象となる保留表示を抽選によって決定する。決定した保留遊技回において、表示レベル上限値Ｌｖｍ＞実表示レベルＬｖｒであるか判定し、表示レベル上限値Ｌｖｍ＞実表示レベルＬｖｒである場合には、第８実施形態の図９０（ｂ）に示した示唆演出（パターン４）のように、当該保留表示の表示態様を変化させる示唆演出を実行し、その後、当該保留表示の表示態様を、表示レベル上限値Ｌｖｍに対応する表示態様に変化させる。

【０８９２】

例えば、図１０６において、表示態様を変化させる対象となる保留表示が保留表示Ｄｍ１３であった場合、保留表示Ｄｍ１３は、表示レベル上限値Ｌｖｍ＞実表示レベルＬｖｒであるので、第８実施形態の図９０（ｂ）に示した示唆演出（パターン４）と同様の示唆演出を実行し、その後、保留表示Ｄｍ１３の表示態様を、表示レベル上限値Ｌｖｍ（＝４）に対応する表示態様に変化させる。すなわち、表示態様を変化させる前の保留表示Ｄｍ１３の実表示レベルＬｖｒ（＝１）に対応する表示態様「白」から、表示レベル上限値Ｌｖｍ（＝４）に対応する表示態様「赤」に表示態様を変化させる。そして、表示態様を変化さ

せた後、保留表示Ｄｍ１３の実表示レベルＬｖｒを１から４に更新する。
【０８９３】
一方、表示態様を変化させる対象となる保留表示に対応する保留遊技回において、表示レベル上限値Ｌｖｍ＞実表示レベルＬｖｒではなかった場合には、本別例３に図１０８（ａ）おける示唆演出を実行する。
【０８９４】
このような別例３における示唆演出を、上記第８実施形態において実行される示唆演出と組み合わせて実行することによって、示唆演出が実行された後には保留表示の表示態様が変化するといった遊技者の認識を覆すことができ、遊技に意外性を付与することができる。さらに、示唆演出が実行された場合に、その後に保留表示の表示態様が変化するか否かといった緊迫感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【０８９５】
＜示唆演出の別例４＞
示唆演出を実行した後に、隣接する２つ以上の保留表示の表示態様を変化させるとしてもよい。例えば、図１０６に示した第１保留演出用記憶エリアおよび第２保留演出用記憶エリアにおいて、隣接する２つ以上の保留遊技回において、表示レベル上限値Ｌｖｍ＞実表示レベルＬｖｒである場合に、当該隣接する２つ以上の保留表示の表示態様を略同時に変化させる。
【０８９６】
また、隣接する２つ以上の保留表示の表示態様を変化させることに先立って、例えば、以下のような示唆演出を実行することができる。
【０８９７】
図１０９は、示唆演出の別例４としてパチンコ機１０が実行する示唆演出を示す説明図である。図１０９（ａ）は、本別例における示唆演出の様子を示している。図１０９（ｂ）は、本別例における示唆演出が終了した後に表示面４１ａに表示される保留表示を示している。
【０８９８】
図１０９（ａ）に示すように、本別例の示唆演出は、ミサイルＷ５が表示態様を変化させる対象である保留表示に向けて発射される示唆演出である。本別例の示唆演出においては、ミサイルＷ５が表示態様を変化させる対象である保留表示に向けて発射され、隣接する２つの保留表示に当たる。その後、図１０９（ｂ）に示すように、隣接する２つの保留表示の表示態様が変化する、
【０８９９】
このような示唆演出を実行することによって、示唆演出が実行された後に、いくつの保留表示の表示態様が変化するのかといった期待感を、遊技者に付与することができる。
【０９００】
Ｋ．第１１実施形態：
Ｋ１．遊技機の構造：
本実施形態における遊技機の構造について説明する。なお、上記実施形態と同じ機能を備える構成要素には同じ符号を用いて説明する。
【０９０１】
図１１０は、第１１実施形態におけるパチンコ機１０の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。

さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【０９０２】

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

【０９０３】

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

【０９０４】

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

【０９０５】

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

【０９０６】

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

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

【０９０７】

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

【０９０８】

図１１１は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【０９０９】

遊技盤３０には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６、および、Ｖ入賞口４８が設けられている。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【０９１０】

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

【０９１１】

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

【０９１２】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０の右側に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、１個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する大当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。

【０９１３】

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

すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【０９１４】

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

【０９１５】

Ｖ入賞口４８は、遊技球が入球可能な入球口であり、高確率モードを作動させる条件となる入球口である。Ｖ入賞口４８には、開閉扉４８ａが設けられている。開閉扉４８ａは、大当たり抽選によって大当たりに当選後、当該大当たり抽選を契機として実行される開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技における所定のタイミングで閉鎖状態から開放状態となり、一定時間の経過後に閉鎖状態に戻る。開閉扉４８ａが開放状態である期間に遊技球がＶ入賞口４８に入球すると、ラウンド遊技の終了後に抽選モードが高確率モードに移行する。本実施形態におけるパチンコ機１０は、高確率モードの遊技状態で１２０回の遊技回を実行すると、その後、抽選モードを高確率モードから低確率モードに移行する。なお、図示は省略したが、開閉扉４８ａからＶ入賞口４８までの遊技球が流通する経路上には振分片が設けられている。開閉扉４８ａから入球した遊技球は、振分片によって、Ｖ入賞口４８に入球する経路と、Ｖ入賞口４８に入球しない経路とに振分けられる。内部制御として開閉扉４８ａを開放制御し、かつ、Ｖ入賞口４８に入球する方向に振分片を制御した場合以外の場合にＶ入賞口４８に遊技球が入球したことを検知した場合には、不正入賞と判定し、不正入賞が発生した旨を報知する。本実施形態においては、報知音を出力するとともに、ＬＥＤランプを点滅させる。

【０９１６】

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

【０９１７】

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

【０９１８】

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

【０９１９】

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

【０９２０】

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

【０９２１】

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

【０９２２】

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

【０９２３】

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

【０９２４】

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

【０９２５】

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

【０９２６】

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

【０９２７】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット

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

【０９２８】

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

【０９２９】

図１１２は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図１１２（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される第１液晶用図柄または第２液晶用図柄を示す説明図である。第１液晶用図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄に対応した図柄である。第２液晶用図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した図柄である。

【０９３０】

図１１２（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、第１液晶用図柄または第２液晶用図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【０９３１】

図１１２（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡと、第１サブ表示領域ＳＡ１とが表示される。メイン表示領域ＭＡには、第１液晶用図柄の画像が表示される場合と、第２液晶用図柄の画像が表示される場合とがある。同様に、第１サブ表示領域ＳＡ１には、メイン表示領域ＭＡと同様に、第１液晶用図柄の画像が表示される場合と、第２液晶用図柄の画像が表示される場合とがある。具体的には、メイン表示領域ＭＡに第１液晶用図柄が表示されている場合には、第１サブ表示領域ＳＡ１に第２液晶用図柄が表示され、メイン表示領域ＭＡに第２液晶用図柄が表示されている場合には、第１サブ表示領域ＳＡ１に第１液晶用図柄が表示される。すなわち、メイン表示領域ＭＡに表示される液晶用図柄と、第１サブ表示領域ＳＡ１に表示される液晶用図柄は、所定の場合に切り替わって表示される。

【０９３２】

メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図１１２（ａ）に示した第１液晶用図柄または第２液晶用図柄として数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図１１２（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。

【０９３３】

具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による

大当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、メイン表示領域ＭＡにおける第１液晶用図柄および第２液晶用図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、メイン表示領域ＭＡにおける図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第１液晶用図柄および第２液晶用図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【０９３４】

第１サブ表示領域ＳＡ１には、左、中、右の３つの図柄列Ｚ４、Ｚ５、Ｚ６が表示される。各図柄列Ｚ４～Ｚ６には、図１１２（ａ）に示した第１液晶用図柄または第２液晶用図柄として数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図１１２（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ２上に停止した状態で表示される。

【０９３５】

具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ４～Ｚ６の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ４、図柄列Ｚ６、図柄列Ｚ５の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ４～Ｚ６に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による大当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ２上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ２上に形成される。なお、第１サブ表示領域ＳＡ１における第１液晶用図柄および第２液晶用図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、第１サブ表示領域ＳＡ１における図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第１液晶用図柄および第２液晶用図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【０９３６】

なお、本実施形態においては、第１液晶用図柄および第２液晶用図柄として、同じ種類の図柄を採用した。具体的には、第１液晶用図柄および第２液晶用図柄として数字の１～８を示す図柄を採用した。このように、第１液晶用図柄として表示される図柄と第２液晶用図柄として表示される図柄の種類を同じにすることで、例えば、第１液晶用図柄および第２液晶用図柄の表示される表示領域を、メイン表示領域ＭＡと第１サブ表示領域ＳＡ１との間で入れ替えた場合に、液晶用図柄の表示切替に対して遊技者に違和感を与えないようにすることができる。また、遊技者に対して、メイン表示領域ＭＡおよび第１サブ表示領域ＳＡ１で変動表示している液晶用図柄が、第１液晶用図柄と第２液晶用図柄のいずれであるのかの見分けをつきにくくすることができる。このようにすることで、例えば、メイン表示領域ＭＡに第１液晶用図柄が表示されており第１サブ表示領域ＳＡ１に第２液晶用図柄が表示されている状態から、メイン表示領域ＭＡに第２液晶用図柄が表示され第１サブ表示領域ＳＡ１に第１液晶用図柄が表示される状態に切り替える場合に、遊技者に違和感を与えずに自然な表示切替を実行することができる。また、遊技者に対して、メイン表示領域ＭＡおよび第１サブ表示領域ＳＡ１で変動表示している液晶用図柄の見分けをつきにくくすることで、メイン表示領域ＭＡおよび第１サブ表示領域ＳＡ１に表示されている図柄の種類（第１液晶用図柄または第２液晶用図柄）に関わらず、メイン表示領域ＭＡに表示されている液晶用図柄に遊技者を集中させることや、メイン表示領域ＭＡまたは第１サブ表示領域ＳＡ１に表示されている液晶用図柄が、第１液晶用図柄と第２液晶用図柄のいずれであるのかを遊技者に推測させる遊技性を付加することができる。

【０９３７】

また、第１液晶用図柄と第２液晶用図柄との間で、異なる種類の図柄を採用することもできる。例えば、第１液晶用図柄として数字の１～８を示す８個の図柄を採用し、第２液

晶用図柄としてアルファベットのＡ～Ｈを示す８個の図柄を採用してもよい。このようにすることで、メイン表示領域ＭＡおよび第１サブ表示領域ＳＡ１の各々には、第１液晶用図柄および第２液晶用図柄のいずれの液晶用図柄が表示されているのかを遊技者に識別しやすくすることができる。その結果、遊技者に対して遊技の状況を把握しやすくすることができる。

【０９３８】

また、メイン表示領域ＭＡと第１サブ表示領域ＳＡ１との間で、異なる種類の図柄を採用することもできる。例えば、メイン表示領域ＭＡに表示する液晶用図柄として数字の１～８を示す８個の図柄を採用し、第１サブ表示領域ＳＡ１に表示する液晶用図柄としてアルファベットのＡ～Ｈを示す８個の図柄を採用してもよい。さらに、第１液晶用図柄と第２液晶用図柄との間で異なる種類の図柄（数字１～８の図柄と、アルファベットのＡ～Ｈの図柄）を表示する表示態様と、メイン表示領域ＭＡと第１サブ表示領域ＳＡ１との間で異なる種類の図柄を表示する表示態様とを組み合わせてもよい。このように、メイン表示領域ＭＡおよび第１サブ表示領域ＳＡ１に表示する液晶用図柄の表示態様として、種々の表示態様を採用することができる。

【０９３９】

図１１２（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、液晶用普図表示領域ＮＡが表示される。液晶用普図表示領域ＮＡには、普図ユニット３８に対応する図柄が表示される。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過したことを契機として行われた電動役物開放抽選の抽選結果に対応する図柄の表示を行う。本実施形態においては、液晶用普図表示領域ＮＡには、１～８の数字が、縦に３つ表示される。縦に並んだ３つの数字は、周期性をもって変動する。変動表示の後、縦に３つ１組の数字の図柄が停止した状態で表示される。

【０９４０】

図１１２（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、第１始動口３３及び第２始動口３４に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【０９４１】

また、図１１２（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【０９４２】

なお、本実施形態においては、表示面４１ａは、メイン表示領域ＭＡ、第１サブ表示領域ＳＡ１、第１同期表示部Ｓｙｎｃ１、および、第２同期表示部Ｓｙｎｃ２を表示する構成としたが、表示面４１ａがこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

【０９４３】

Ｋ２．遊技機の電気的構成：

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

【０９４４】

図１１３は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【０９４５】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板６１の入力側には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６、Ｖ入賞口４８などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検出センサーが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検出センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選を実行する。

【０９４６】

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

【０９４７】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部４４ｂの駆動制御を実行する。また、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく抽選において所定の抽選結果となった場合には、ラウンド遊技中における所定のタイミングで、Ｖ入賞口４８を開放・閉鎖する開閉扉４８ａが開閉されるように開閉扉駆動部４８ｂの駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【０９４８】

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

、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【０９４９】

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

【０９５０】

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

【０９５１】

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

【０９５２】

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

【０９５３】

図１１４は、大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が大当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、大当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【０９５４】

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

【０９５５】
各カウンタＣ１～Ｃ３、ＣＩＮＩ、ＣＳ、Ｃ４は、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。
【０９５６】
また、ＲＡＭ６４には保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３または第１始動口４４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。
【０９５７】
大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように大当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。
【０９５８】
大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【０９５９】
第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。
【０９６０】
本実施形態のパチンコ機１０においては、第１始動口３３に遊技球が入球した場合に、第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに移動して、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合し、大当たりとなるか否かの判定を行う処理と、第２始動口３４に遊技球が入球した場合に、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに移動して、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合し、大当たりとなるか否かの判定を行う処理とを、並列的に実行する。以下では、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理とを並列的に実行するとともに、第１図柄表示部３７ａの変動表示と第２図柄表示部３７ｂの変動表示とを並列的に実行することが可能なパチンコ機を同時変動機とも呼ぶ。
【０９６１】
次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２

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

【０９６２】

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

【０９６３】

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

【０９６４】

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

【０９６５】

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

【０９６６】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図１１２（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【０９６７】

その他の具体例としては、図１１２（ｂ）の表示面４１ａの第１サブ表示領域ＳＡ１において、最初に図柄列Ｚ４において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ６においてＺ４と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ５において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる

。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ５に停止表示される。

【０９６８】

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

【０９６９】

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

【０９７０】

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

【０９７１】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電動役物用実行エリア６４ｅに移動した後、電動役物用実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０～４６３であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝４６４，４６５であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に維持する。

【０９７２】

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

【０９７３】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて大当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、大当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における大当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における大当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。また、本実施形態においては、パチンコ機１０は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブル

と、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで判定処理実行エリア６４ｃに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機１０は、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の４つの当否テーブルを、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶している。

【０９７４】

図１１５は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図１１５（ａ）は第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図１１５（ｂ）は第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【０９７５】

図１１５（ａ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図１１５（ｂ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、大当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【０９７６】

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

【０９７７】

図１１６は、第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図１１６（ａ）は第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図１１６（ｂ）は第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【０９７８】

図１１６（ａ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として０～４の５個の値が設定されている。また、第１小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として５～５０４の５００個の値が設定され、第２小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として５０５～５５４の５０個の値が設定され、第３小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として５５５～６０４の５０個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～６０４の６０５個の値以外の値が外れである。

【０９７９】

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

【０９８０】

上述のように、本実施形態においては、小当たりとして、第１小当たり、第２小当たり、及び、第３小当たりが設定されている。第１小当たりは、開閉実行モードとして、開放期間が１．６ｓｅｃの可変入賞装置３６の開放が１回発生する。第２小当たりは、開閉実行モードとして、開放期間が６０ｍｓｅｃの可変入賞装置３６の開放が６回発生する。第３小当たりは、開閉実行モードとして、開放期間が６０ｍｓｅｃの可変入賞装置３６の開放が８回発生する。

【０９８１】
図１１６（ｂ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として０～１５の１６個の値が設定されている。また、第１小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として１６～５１５の５００個の値が設定され、第２小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として５１６～５６５の５０個の値が設定され、第３小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として５６６～６１５の５０個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～６１５の６１６個の値以外の値が外れである。
【０９８２】
このように、第２始動口用の当否テーブルにおいても、第１始動口用の当否テーブルと同様に、高確率モードは、低確率モードに比べて、大当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。さらに、第２始動口用の当否テーブルにおいては、低確率モード用の当否テーブルおよび高確率モード用の当否テーブルのいずれにおいても、小当たり（第１小当たり、第２小当たり、第３小当たり）となる大当たり乱数カウンタＣ１の値が５００個設定されており、第２始動口に遊技球が入球したことを契機として大当たり抽選が実行された場合には、５００／１２００の確率で小当たりとなるように設定されている。
【０９８３】
次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。
（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉回数（ラウンド数）
（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様
（３）開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モード（低確率モード又は高確率モード）
【０９８４】
上記の（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への遊技球の入球（入賞）の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。本実施形態では、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放は３０秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの遊技球の入球個数が１０個となるまで継続するように設定される。一方、低頻度入賞モードは、２種類設定されている。１つ目は、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放が１．６秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するよう設定されている低頻度入賞モードである。２つ目は、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放が０．０６秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するよう設定されている低頻度入賞モードである。
【０９８５】
なお、開閉扉３６ｂの１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入賞が発生しない構成としてもよい。
【０９８６】
本実施形態では、大当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応す

る大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【０９８７】

図１１７は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図１１７（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図１１７（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の際に参照される。

【０９８８】

図１１７（ａ）に示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、８Ｒ第１種大当たり、及び、８Ｒ第２種大当たりが設定されている。

【０９８９】

８Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ第１種大当たりは、ラウンド遊技の５ラウンド目にＶ入賞口４８が１０秒間開放する大当たりである。開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。但し、高確率モード時において実行される遊技回の回数は１２０回に制限されており、高確率モードにおいて実行される第１始動口用遊技回および第２始動口用遊技回の実行回数の合計回数が１２０回に達すると、大当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。なお、高確率モード時に実行された遊技回において、さらに大当たりに当選し、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入賞した場合には、それまでに実行された高確率モードにおける遊技回の回数はリセットされ、当該大当たりを契機として実行されるラウンド遊技を経て、その後に実行される高確率モードにおける遊技回から改めて１２０回の遊技回のカウントが実行される。よって、高確率モード時に大当たりに当選した場合には、高確率モードにおける遊技回が１２０回以上継続して実行される場合がある。

【０９９０】

８Ｒ第２種大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ第２種大当たりは、ラウンド遊技の５ラウンド目にＶ入賞口４８が０．００６秒間開放する大当たりである。Ｖ入賞口４８に遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなるが、Ｖ入賞口４８の開放時間が０．００６秒であるため、遊技球がＶ入賞口４８に入賞する確率は極めて低い。従って、８Ｒ第２種大当たりは、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが、実質的に低確率モードとなる大当たりである。

【０９９１】

このように、第１種大当たりは、第２種大当たりと比較して、ラウンド遊技中におけるＶ入賞口４８の開放時間が長く、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球しやすいため、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が高い。一方、第２種大当たりは、第１種大当たりと比較して、ラウンド遊技中におけるＶ入賞口４８の開放時間が短く、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球しにくいため、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が非常に低い。

【０９９２】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～１９」が８Ｒ第１種大当たりに対応し、「２０～３９」が８Ｒ第２種大当たりに対応するように設定されている。

【０９９３】

図１１７（ｂ）に示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への

遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ第１種大当たり、及び、８Ｒ第１種大当たりが設定されている。

【０９９４】

１６Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉回数が１６回（１６ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、１６Ｒ第１種大当たりは、ラウンド遊技の１３ラウンド目にＶ入賞口４８が１０秒間開放する大当たりである。開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。但し、高確率モード時において実行される遊技回の回数は１２０回に制限されており、高確率モードにおいて実行される第１始動口用遊技回および第２始動口用遊技回の実行回数の合計回数が１２０回に達すると、大当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。なお、高確率モード時に実行された遊技回において、さらに大当たりに当選し、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入賞した場合には、それまでに実行された高確率モードにおける遊技回の回数はリセットされ、当該大当たりを契機として実行されるラウンド遊技を経て、その後に実行される高確率モードにおける遊技回から改めて１２０回の遊技回のカウントが実行される。よって、高確率モード時に大当たりに当選した場合には、高確率モードにおける遊技回が１２０回以上継続して実行される場合がある。

【０９９５】

８Ｒ第１種大当たりは、上述のように、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ第１種大当たりは、ラウンド遊技の５ラウンド目にＶ入賞口４８が１０秒間開放し、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球したことを条件として、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる大当たりである。但し、高確率モード時において実行される遊技回の回数は１２０回に制限されており、高確率モードにおいて実行される第１始動口用遊技回および第２始動口用遊技回の実行回数の合計回数が１２０回に達すると、大当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。

【０９９６】

第２始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～１９」が１６Ｒ第１種大当たりに対応し、「２０～３９」が８Ｒ第１種大当たりに対応するように設定されている。

【０９９７】

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

【０９９８】

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

【０９９９】

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

【１０００】
なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されてもよい。
【１００１】
上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。
【１００２】
図１１８は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【１００３】
図１１８（ａ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図１１８（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６３の４６４個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６４，４６５の２個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３２／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。
【１００４】
図１１８（ｂ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図１１８（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。
【１００５】
Ｋ３．遊技機の遊技性：
次に、本実施形態におけるパチンコ機１０の遊技性について説明する。図１１４において説明したように、本実施形態におけるパチンコ機１０は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理とを、並列的に実行する同時変動機である。よって、遊技者が操作ハンドル２５を操作することによって発射された遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機とする遊技回（第１始動口用遊技回）と、遊技球が第２始動口３４に入球したことを契機とする遊技回（第２始動用遊技回）とが並列的に実行される。
【１００６】
また、上述のように、遊技球がスルーゲート３５を通過した場合には電動役物開放抽選が実行され、高頻度サポートモード時は２３２／２３３の確率で電役開放当選し、低頻度サポートモード時は２３１／２３３の確率で電役開放当選する。よって、遊技盤３０の右側に遊技球を流通させ、遊技球がスルーゲート３５を通過した場合には、高い確率で電動役物３４ａが開放する。すなわち、遊技球を遊技盤３０の右側に流通させた場合には、高

い確率で第２始動口３４に遊技球を入球させることが可能である。従って、遊技者は、操作ハンドル２５を用いて遊技球の発射強度を調整し、遊技盤３０（図１１１参照）の左側に遊技球を流通させて第１始動口３３に遊技球を入球させるとともに、遊技盤３０（図１１１参照）の右側に遊技球を流通させて第２始動口３４に遊技球を入球させ、第１始動口用遊技回と第２始動口用遊技回とを並列的に実行させることが可能である。

【１００７】

しかし、本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時は、第２始動口用遊技回の変動時間は第１始動口用遊技回の変動時間と比較して非常に長くなるように設定されている。具体的には、低頻度サポートモード時は、第１始動口用遊技回の１遊技回の変動時間は５秒～２分の範囲であり、第２始動口用遊技回の１遊技回の変動時間は１０分に設定されている。

【１００８】

一方、高頻度サポートモード時は、第２始動口用遊技回の変動時間は第１始動口用遊技回の変動時間と比較して短くなるように設定されている。具体的には、高頻度サポートモード時は、第１始動口用遊技回の１遊技回の変動時間は１分であり、第２始動口用遊技回の１遊技回の変動時間は０．５秒である。

【１００９】

従って、本実施形態のパチンコ機１０は、低頻度サポートモード時は、遊技盤３０の左側に遊技球を流通させ第１始動口３３に遊技球を入球させて第１始動口用遊技回を実行させ、一方、高頻度サポートモード時は、遊技盤３０の右側に遊技球を流通させ第２始動口３４に遊技球を入球させて第２始動口用遊技回を実行させる遊技の流れが、遊技者にとって有利になる遊技性を備えている。

【１０１０】

また、図１１６（ｂ）の第２始動口用の当否テーブルに示したように、第２始動口への遊技球の入球を契機として実行される大当たり抽選においては、１／２の確率で小当たり（第１小当たり、第２小当たり、第３小当たり）に当選する。小当たりに当選した場合には、開閉実行モードが実行され開閉扉３６ｂが開放し、遊技球が大入賞口３６ａに入球し遊技者に賞球が払い出される。従って、高頻度サポートモード時には、遊技者は、遊技盤３０の右側に遊技球を流通させることによって、第２始動口３４への入球に基づく賞球に加え、小当たり（第１小当たり、第２小当たり、第３小当たり）によって開放された大入賞口３６ａへの入球に基づく賞球を得ることができる場合がある。

【１０１１】

以上、説明したように、本実施形態のパチンコ機１０での標準的な遊技の流れは以下のようになる。

【１０１２】

低確率モード時かつ低頻度サポートモード時には遊技盤３０の左側に遊技球を流通させて第１始動口３３に遊技球を入球させる。

【１０１３】

第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり抽選に当選し、当該大当たりが第２種大当たりの場合には、ラウンド遊技を経た後に、高頻度サポートモードで１００回の遊技回を実行可能である。この場合には、遊技盤３０の右側に遊技球を流通させ、スルーゲート３５の遊技球の通過に基づく電役開放当選を発生させ、電動役物３４ａが開放した状態の第２始動口３４に遊技球を入球させ、第２始動口への遊技球の入球に基づく大当たり抽選を実行させる。第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選において大当たりとならない場合でも、当該抽選結果が小当たりであれば開閉扉３６ｂが開放するため、大入賞口３６ａに遊技球を入球させ賞球を得ることができる場合がある。

【１０１４】

高頻度サポートにおける１００回の遊技回中に大当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合には、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。なお、抽選モードは低確率モードである。低頻度サポートモードに移行した場合には、再び、遊

技盤３０の左側に遊技球を流通させて第１始動口３３に遊技球を入球させる。
【１０１５】
低確率モード時かつ低頻度サポートモード時に遊技盤３０の左側に遊技球を流通させて第１始動口３３に遊技球を入球させ、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり抽選に当選し、当該大当たりが第１種大当たりの場合であって、ラウンド遊技中に遊技球がＶ入賞口４８に入球した場合には、当該ラウンド遊技を経た後に、高確率モードかつ高頻度サポートモードで１２０回の遊技回を実行可能である。この場合には、遊技盤３０の右側に遊技球を流通させ、スルーゲート３５の遊技球の通過に基づく電役開放当選を発生させ、電動役物３４ａが開放した状態の第２始動口３４に遊技球を入球させ、第２始動口への遊技球の入球に基づく大当たり抽選を実行させる。第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選において大当たりとならない場合でも、当該抽選結果が小当たりであれば開閉扉３６ｂが開放するため、大入賞口３６ａに遊技球を入球させ賞球を得ることができる場合がある。
【１０１６】
高確率モードかつ高頻度サポートモードにおける１２０回の遊技回中に大当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合には、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するとともに、高確率モードから低確率モードに移行する。低確率モードかつ低頻度サポートモードに移行した場合には、再び、遊技盤３０の左側に遊技球を流通させて第１始動口３３に遊技球を入球させる。
【１０１７】
高確率モードかつ高頻度サポートモードにおける１２０回の遊技回中に大当たり抽選において大当たりに当選し、当該大当たりが第１種大当たりである場合であって、ラウンド遊技中に遊技球がＶ入賞口４８に入球した場合には、当該ラウンド遊技を経た後に、改めて高確率モードかつ高頻度サポートモードで１２０回の遊技回を実行可能である。
【１０１８】
高確率モードかつ高頻度サポートモードにおける１２０回の遊技回中に大当たり抽選において大当たりに当選し、当該大当たりが第２種大当たりである場合には、ラウンド遊技を経た後に、低確率モードかつ高頻度サポートモードで１００回の遊技回を実行可能である。
以上、本遊技機の遊技性について説明した。
【１０１９】
Ｋ４．処理の概要：
＜リザルト画像＞
図１１９は、パチンコ機１０が実行する処理の一例を説明するタイムチャートである。本タイムチャートには、第１始動口用遊技回、第２始動口用遊技回、特２メイン表示フラグ、高確率モードフラグ、及び、図柄表示装置４１における表示態様が示されている。
【１０２０】
第１始動口用遊技回の実行を示す波形の凸部、および、第２始動口用遊技回の実行を示す波形の凸部に示した数字（１１５～１２５）は、直近の第１種大当たりを契機として高確率モードが開始されてから実行された遊技回の回数（以下、確変後遊技回実行回数とも呼ぶ）を示している。すなわち、図１１９のタイムチャートは、高確率モードかつ高頻度サポートモードにおける１２０回の遊技回が終了し（時刻Ｔｍ４）、低確率モードかつ低頻度サポートモードに移行する様子を示している。
【１０２１】
図１１９のタイムチャートに示した例においては、高確率モードかつ高頻度サポートモード時には遊技者は第２始動口３４に遊技球を入球させることによって第２始動口用遊技回を実行させ（図１１９の確変後遊技回実行回数が１１５～１２０の遊技回）、低確率モードかつ低頻度サポートモードへの移行とともに第１始動口３３に遊技球を入球させることによって第１始動口用遊技回を実行させている（図１１９の確変後遊技回実行回数が１２１～１２５の遊技回）。上記の遊技機の遊技性において説明したように、確変後遊技回

実行回数が１１５～１２０までの第２始動口用遊技回の変動時間は０．５秒である（例：時刻Ｔｍ１～Ｔｍ２＝０．５秒）。

【１０２２】

特２メイン表示フラグは、メイン表示領域ＭＡに表示する液晶用図柄と第１サブ表示領域ＳＡ１に表示する液晶用図柄の切り替えを実行するために用いられるフラグである。特２メイン表示フラグは、高頻度サポートモードの開始とともにＯＮになり、低頻度サポートモードの開始とともにＯＦＦになる。但し、本実施形態においては、低頻度サポートモード時に第２始動口３４に遊技球を入球させることによって第２始動口用遊技回を実行させ大当たり抽選に当選したこと（以下、「特殊大当たり」とも呼ぶ）を契機として高頻度サポートモードが開始された場合は、特２メイン表示フラグはＯＮにしない。

【１０２３】

図１１９に示した特２メイン表示フラグと図柄表示装置４１の表示態様との対応関係から分かるように、特２メイン表示フラグがＯＮの場合には、メイン表示領域ＭＡに第２始動口用遊技回に対応した図柄である第２液晶用図柄が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１に第１始動口用遊技回に対応した図柄である第１液晶用図柄が表示される。一方、特２メイン表示フラグがＯＦＦの場合には、メイン表示領域ＭＡに第１始動口用遊技回に対応した図柄である第１液晶用図柄が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１に第２始動口用遊技回に対応した図柄である第２液晶用図柄が表示される。

【１０２４】

上記の遊技機の遊技性において説明したように、本実施形態のパチンコ機１０は、低確率モードかつ低頻度サポートモード時は、遊技盤３０の左側に遊技球を流通させて遊技球を第１始動口３３に入球させて第１始動口用遊技回を実行させ、高確率モード時および高頻度サポートモード時（低確率モード時を含む）は、遊技盤３０の右側に遊技球を流通させて遊技球を第２始動口３４に入球させて第２始動口用遊技回を実行させる遊技の流れが、遊技者にとって有利になる遊技性を備えている。そこで、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技者が本遊技機の遊技性に従って第１始動口用遊技回および第２始動口用遊技回を実行させる場合には、当該遊技性に沿って実行される遊技回に対応した液晶用図柄（第１液晶用図柄又は第２液晶用図柄）がメイン表示領域ＭＡに表示される。なお、図１１９に示した図柄表示装置の表示態様を示すチャートには、第２サブ表示領域ＳＡ２が示されているが、第２サブ表示領域ＳＡ２については後述する。

【１０２５】

また、本実施形態のパチンコ機１０においては、高確率モードの終了前に実行する最後の遊技回（以下、最終特定遊技回とも呼ぶ）を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回における変動時間を、予め定めた時間である１２秒に設定する。図１１９を用いて具体的に説明すると、高確率モードの終了前に実行する最後の遊技回（確変後遊技回実行回数が１２０回目の第２始動口用遊技回）を開始した後の直近に実行する遊技回である確変後遊技回実行回数が１２１回の遊技回の変動時間（時刻Ｔｍ５～Ｔｍ７）と、確変後遊技回実行回数が１２２回の遊技回の変動時間（時刻Ｔｍ８～Ｔｍ９）とを、１２秒に設定する。

【１０２６】

そして、パチンコ機１０は、変動時間が１２秒に設定された２回の遊技回の実行中に、高確率モード時に遊技者に付与した特典に関する情報を示す画像であるリザルト画像を、メイン表示領域ＭＡに１０秒間表示する。

【１０２７】

図１２０は、図柄表示装置４１におけるリザルト画像の表示態様を示す説明図である。図１２０（ａ）は、確変後遊技回実行回数が１２０回目の遊技回が終了するまでの図柄表示装置４１の表示態様を示している。図１２０（ｂ）は、高確率モードの終了前に実行する最後の遊技回（以下、最終特定遊技回）を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回が実行される期間であってリザルト画像が表示されている期間における図柄表示装置４１の表示態様を示している。図１２０（ｃ）は、リザルト画像の表示が終了した後の図柄表

示装置４１の表示態様を示している。図１２０と図１１９のタイムチャートとの対応関係としては、図１２０（ａ）は時刻Ｔｍ４（図１１９）までの図柄表示装置４１の表示態様に対応し、図１２０（ｂ）は時刻Ｔｍ４から時刻Ｔｍ６までの図柄表示装置４１の表示態様に対応し、図１２０（ｃ）は時刻Ｔｍ６以後の図柄表示装置４１の表示態様に対応している。

【１０２８】

図１２０（ａ）に示すように、確変後遊技回実行回数が１２０回までは、図柄表示装置４１（表示面４１ａ）のメイン表示領域ＭＡには、第２始動口用遊技回に対応する図柄である第２液晶用図柄が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１には、第１始動口用遊技回に対応する図柄である第１液晶用図柄が表示される。

【１０２９】

また、図柄表示装置４１には、案内表示ＧＤ１が表示されている。案内表示ＧＤ１は、遊技球を遊技盤３０の右側に流通させた方が遊技者にとって有利であることを示す案内表示である。上述したように、確変後遊技回実行回数が１２０回までは高頻度サポートモード状態であり、遊技球を遊技盤３０の右側に流通させた方が遊技者にとって有利であることから、図柄表示装置４１に案内表示ＧＤ１を表示する。案内表示ＧＤ１を表示することで、遊技者にとって有利となる遊技方法を遊技者に案内することができる。

【１０３０】

図１２０（ｂ）に示すように、最終特定遊技回（本実施形態においては確変後遊技回実行回数が１２０回目の遊技回）を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回が実行される期間であってリザルト画像が表示されている期間においては、図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡにはリザルト画像が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１には、第２始動口用遊技回に対応する図柄である第２液晶用図柄が表示される。図１１９で説明したように、最終特定遊技回（確変後遊技回実行回数が１２０回目の遊技回）の終了とともに特２メイン表示フラグがＯＦＦになっているので、メイン表示領域ＭＡには、第１始動口用遊技回に対応する図柄である第１液晶用図柄が表示されるのが原則的な処理である。しかし、メイン表示領域ＭＡにはリザルト画像が表示されるため、本実施形態のパチンコ機１０においては、表示面４１ａの左端の上部に第２サブ表示領域ＳＡ２が設けられ、当該第２サブ表示領域ＳＡ２に第１液晶用図柄が表示される。このようにすることで、リザルト画像が表示される際の、第１液晶用図柄の視認性の低下を抑制することができる。

【１０３１】

また、図柄表示装置４１には、案内表示ＧＤ２が表示されている。案内表示ＧＤ２は、遊技球を遊技盤３０の左側に流通させた方が遊技者にとって有利であることを示す案内表示である。上述したように、確変後遊技回実行回数が１２０回目の遊技回が終了した以降は、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。よって、遊技球を遊技盤３０の左側に流通させた方が遊技者にとって有利であることから、図柄表示装置４１に案内表示ＧＤ２を表示する。案内表示ＧＤ２を表示することで、遊技者にとって有利となる遊技方法を遊技者に案内することができる。

【１０３２】

図１２０（ｃ）に示すように、リザルト画像の表示が終了した後は、図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに第1液晶用図柄が表示され、図柄表示装置４１の第１サブ表示領域ＳＡ１に第２液晶用図柄が表示される。

【１０３３】

ここで、リザルト画像について説明する。上述のように、リザルト画像は、高確率モード時に遊技者に付与した特典に関する情報を示す画像である。例えば、第１種大当たりによって高確率モードに移行した場合に、当該高確率モード中に再び第１種大当たりに当選し、高確率モードが継続する場合がある。このような高確率モード中に再び第１種大当たりに当選し高確率モードとなった回数や、大当たりに当選したことによって払い出された賞球に関する情報など、高確率モード時に遊技者に付与した特典に関する情報がリザルト画像として図柄表示装置４１に表示される。

【１０３４】
次に、パチンコ機１０が実行する処理の他の例について説明する。
【１０３５】
図１２１は、パチンコ機１０が実行する処理の他の例を説明するタイムチャートである。図１２１に示したタイムチャートは、確変後遊技回実行回数が１２０回目の第２始動口用遊技回が終了し高確率モードが終了したにも関わらず、確変後遊技回実行回数が１２１回目の遊技回として第２始動口用遊技回が実行された場合を示している。このようなタイムチャートとなるのは、確変後遊技回実行回数が１２０回目の第２始動口用遊技回が終了した時点において第２始動口用の保留遊技回が残っている場合や、確変後遊技回実行回数が１２０回目の第２始動口用遊技回が終了の前後において遊技球が第２始動口３４に入球した場合である。
【１０３６】
上述のようにパチンコ機１０は第１始動口用遊技回と第２始動用用遊技回とが並列的に実行される同時変動機であるので、図１２１のタイムチャートのように、確変後遊技回実行回数が１２１回目の第２始動口用遊技回の実行中に、並列的に、確変後遊技回実行回数が１２２回目の第１始動口用遊技回が実行される場合がある。
【１０３７】
このような場合であっても、図１１９において説明した例と同様に、高確率モードの終了前に実行する最後の遊技回（最終特定遊技回）を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回における変動時間を予め定めた時間である１２秒に設定する。すなわち、確変後遊技回実行回数が１２１回目の第２始動口用遊技回と、確変後遊技回実行回数が１２２回目の第１始動口用遊技回の変動時間を１２秒に設定する。そして、最終特定遊技回の終了後に、図柄表示装置４１にリザルト画像を１０秒間表示する。
【１０３８】
すなわち、図１２１のタイムチャートにおける図柄表示装置４１の表示態様に示すように、確変後遊技回実行回数が１２０回（最終特定遊技回）までは、図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡには、第２始動口用遊技回に対応する図柄である第２液晶用図柄が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１には、第１始動口用遊技回に対応する図柄である第１液晶用図柄が表示される。
【１０３９】
そして、最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回が実行される期間であってリザルト画像が表示されている期間においては、図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡにはリザルト画像が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１には、第２始動口用遊技回に対応する図柄である第２液晶用図柄が表示される。
【１０４０】
リザルト画像の表示が終了した後は、図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに第1液晶用図柄が表示され、図柄表示装置４１の第１サブ表示領域ＳＡ１に第２液晶用図柄が表示される。
【１０４１】
このように、本実施形態のパチンコ機１０は、高確率モードが終了した場合に、高確率モード時に遊技者に付与した特典に関する情報を示すリザルト画像を図柄表示装置４１に表示する。遊技者が、リザルト画像として表示されている情報を視認して表示内容を理解するためには数秒の時間が必要であるため、本実施形態のパチンコ機１０は、リザルト画像を１０秒間の一定時間表示する。
【１０４２】
そのために、本実施形態におけるパチンコ機１０は、リザルト画像を図柄表示装置４１に表示するために、最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回における変動時間を予め定めた時間である１２秒に設定する。
【１０４３】
同時変動機の場合、第１始動口用遊技回または第２始動口用遊技回のいずれか一方を実

行する期間に、第１始動口用遊技回または第２始動口用遊技回のいずれか他方を実行する場合がある。従って、リザルト画像が図柄表示装置４１に表示されている期間中に、例えば、第１始動口用遊技回が終了し新たな第１始動口用遊技回が開始されたり、第２始動口用遊技回が終了し新たな第２始動口用遊技回が開始されたりする場合がある。以下、遊技回の開始のタイミングや、遊技回の終了のタイミングを、「遊技回の区切れ」とも呼ぶ。

【１０４４】

リザルト画像が図柄表示装置４１に表示されている期間中に「遊技回の区切れ」が発生すると、遊技者に煩雑な印象を与えてしまう虞がある。また、各遊技回における大当たり抽選の結果に対して、遊技者が集中できない虞がある。

【１０４５】

本実施形態のパチンコ機１０は、図柄表示装置４１にリザルト画像を表示する場合には、連続または並行して実行される複数の遊技回の変動時間を、リザルト画像を表示する時間（本実施形態では１０秒）以上の時間（１２秒）に設定するので、図柄表示装置４１にリザルト画像が表示されている期間における遊技回の区切れの発生を抑制することができる。

【１０４６】

また、変動時間を予め定めた時間である１２秒に設定する遊技回を最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回としているので、図柄表示装置４１にリザルト画像が表示されている期間における遊技回の区切れの発生を抑制しつつ、リザルト画像が表示されている時間以上の変動時間に設定する遊技回の回数を最小限に抑えることができる。

【１０４７】

＜デモ画像＞

図１２２は、本実施形態におけるパチンコ機１０が表示するデモ画像の表示態様について説明する説明図である。デモ画像は、予め設定された所定の期間遊技回が開始されない場合に、図柄表示装置４１に表示される画像である。本実施形態においては、デモ画像として動画（以下、デモ動画とも呼ぶ）を図柄表示装置４１に表示する。本実施形態におけるパチンコ機１０は、第１始動口遊技回または第２始動口用遊技回が所定期間以上開始されない場合に、図柄表示装置４１にデモ動画を表示する。

【１０４８】

具体的には、第１始動口遊技回が所定期間以上開始されない場合には、その時点において第１始動口用遊技回に対応する図柄（第１液晶用図柄）を表示している表示領域（メイン表示領域ＭＡまたは第１サブ表示領域ＳＡ１）に、当該領域用のデモ動画を表示する。また、第２始動口遊技回が所定期間以上開始されない場合には、その時点において第２始動口用遊技回に対応する図柄（第２液晶用図柄）を表示している表示領域（メイン表示領域ＭＡまたは第１サブ表示領域ＳＡ１）に、当該領域用のデモ動画を表示する。

【１０４９】

通常、パチンコ機においては、第１始動口用遊技回と第２始動口用遊技回のいずれの遊技回も所定期間以上開始されない場合に、図柄表示装置４１の表示面４１ａ全体にデモ動画が表示されたが、本実施形態におけるパチンコ機１０においては、第１始動口用遊技回および第２始動口用遊技回は、別々にデモ動画が表示されるまでの時間が設定されると共に、メイン表示領域ＭＡおよび第１サブ表示領域ＳＡ１には、各々にデモ動画が表示される。

【１０５０】

図１２２（ａ）は、メイン表示領域ＭＡにデモ動画が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１に当該第１サブ表示領域ＳＡ１に対応する遊技回（第１始動口用遊技回または第２始動口用遊技回）の図柄（第１液晶用図柄または第２液晶用図柄）が表示されている様子を示している。

【１０５１】

特２メイン表示フラグがＯＦＦの場合に図１２２（ａ）のような状態になるのは、以下

のような場合である。メイン表示領域ＭＡに第１始動口用遊技回に対応する第１液晶用図柄が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１に第２始動口用遊技回に対応する第２液晶用図柄が表示されている場合において、第１始動口３３に遊技球が入球せず第１始動口用遊技回が所定期間開始されない場合に、メイン表示領域ＭＡに、当該メイン表示領域ＭＡ用に設定されたデモ動画が図１２２（ａ）のように表示される。このとき、第２始動口用遊技回が実行されている場合には、第１サブ表示領域ＳＡ１に第２始動口用遊技回に対応する第２液晶用図柄が表示される。

【１０５２】

特２メイン表示フラグがＯＮの場合に図１２２（ａ）のような状態になるのは、以下のような場合である。メイン表示領域ＭＡに第２始動口用遊技回に対応する第２液晶用図柄が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１に第１始動口用遊技回に対応する第１液晶用図柄が表示されている場合において、第２始動口３４に遊技球が入球せず第２始動口用遊技回が所定期間開始されない場合に、メイン表示領域ＭＡに、当該メイン表示領域ＭＡ用に設定されたデモ動画が図１２２（ａ）のように表示される。このとき、第１始動口用遊技回が実行されている場合には、第１サブ表示領域ＳＡ１に第１始動口用遊技回に対応する第１液晶用図柄が表示される。

【１０５３】

図１２２（ｂ）は、メイン表示領域ＭＡに当該メイン表示領域ＭＡに対応する遊技回（第１始動口用遊技回または第２始動口用遊技回）の図柄（第１液晶用図柄または第２液晶用図柄）が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１にデモ動画が表示されている様子を示している。

【１０５４】

特２メイン表示フラグがＯＦＦの場合に図１２２（ｂ）のような状態になるのは、以下のような場合である。メイン表示領域ＭＡに第１始動口用遊技回に対応する第１液晶用図柄が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１に第２始動口用遊技回に対応する第２液晶用図柄が表示される場合において、第２始動口３４に遊技球が入球せず第２始動口用遊技回が間開始されない場合に、第１サブ表示領域ＳＡ１に、当該第１サブ表示領域ＳＡ１用に設定されたデモ動画が図１２２（ｂ）のように表示される。このとき、第１始動口用遊技回が実行されている場合には、メイン表示領域ＭＡに第１始動口用遊技回に対応する第１液晶用図柄が表示される。

【１０５５】

特２メイン表示フラグがＯＮの場合に図１２２（ｂ）のような状態になるのは、以下のような場合である。メイン表示領域ＭＡに第２始動口用遊技回に対応する第２液晶用図柄が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１に第１始動口用遊技回に対応する第１液晶用図柄が表示される場合において、第１始動口３３に遊技球が入球せず第１始動口用遊技回が開始されない場合に、第１サブ表示領域ＳＡ１に、当該第１サブ表示領域ＳＡ１用に設定されたデモ動画が図１２２（ｂ）のように表示される。このとき、第２始動口用遊技回が実行されている場合には、メイン表示領域ＭＡに第２始動口用遊技回に対応する第２液晶用図柄が表示される。

【１０５６】

なお、図１２２（ａ）および図１２２（ｂ）においては、メイン表示領域ＭＡまたは第１サブ表示領域ＳＡ１のいずれか一方にデモ動画が表示され、いずれか他方に当該表示領域に対応する図柄が表示されている例を示したが、両方の表示領域に対応する遊技回の各々が所定期間以上開始されない場合には、メイン表示領域ＭＡおよび第１サブ表示領域ＳＡ１の両方に、当該表示領域に対応したデモ動画が表示される。すなわち、メイン表示領域ＭＡには図１２２（ａ）に示したメイン表示領域ＭＡ用のデモ動画が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１には図１２２（ｂ）に示した第１サブ表示領域ＳＡ１用のデモ動画が表示される。

【１０５７】

また、デモ動画の表示中に、当該デモ動画が表示されている表示領域に対応する遊技回

が開始された場合には、当該表示領域は、デモ動画の表示から遊技回に対応した図柄の表示に復帰する。

【１０５８】

図１２３は、ＲＴＣ（ＲＴＣ：Ｒｅａｌ‐Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）演出動画とデモ動画との関係について説明する説明図である。

【１０５９】

図１２３（ａ）は、メイン表示領域ＭＡおよび第１サブ表示領域ＳＡ１のいずれにも、当該表示領域に対応する図柄が表示されている場合に、ＲＴＣ演出動画が表示される場合を示している。この場合、図柄表示装置４１には、メイン表示領域ＭＡおよび第１サブ表示領域ＳＡ１に対応する図柄が、ＲＴＣ演出動画に対応するレイヤー画像よりも上位のレイヤー画像として表示される。

【１０６０】

図１２３（ｂ）は、メイン表示領域ＭＡおよび第１サブ表示領域ＳＡ１にデモ動画が表示され得る状態において、ＲＴＣ動画演出が開始された場合を示している。本実施形態のパチンコ機１０においては、メイン表示領域ＭＡは、デモ動画が表示され得る状態であっても、ＲＴＣ演出動画が表示される場合には、当該ＲＴＣ演出動画が優先して表示され、ＲＴＣ演出動画の終了後にデモ動画の表示が開始される。一方、第１サブ表示領域ＳＡ１は、ＲＴＣ演出動画が表示される場合であっても、デモ動画が優先して表示される。

【１０６１】

図１２３（ｂ）に示した状態において、仮に、メイン表示領域ＭＡに対応する遊技回が開始された場合には、図１２３（ａ）に示すメイン表示領域ＭＡのように、メイン表示領域ＭＡに対応する遊技回の図柄が、ＲＴＣ演出動画のレイヤー画像よりも上位のレイヤー画像として表示される。この場合において、第１サブ表示領域ＳＡ１に対応する遊技回が開始されない場合には、第１サブ表示領域ＳＡ１は、デモ動画が表示された状態が維持される。

【１０６２】

図１２３（ｂ）に示した状態において、仮に、第１サブ表示領域ＳＡ１に対応する遊技回が開始された場合には、図１２３（ａ）に示す第１サブ表示領域ＳＡ１のように、第１サブ表示領域ＳＡ１に対応する遊技回の図柄が、ＲＴＣ演出動画のレイヤー画像よりも上位のレイヤー画像として表示される。この場合において、メイン表示領域ＭＡに対応する遊技回が開始されない場合には、メイン表示領域ＭＡは、ＲＴＣ演出動画が、デモ動画よりも優先して表示される状態を維持し、ＲＴＣ演出動画の終了後にデモ動画の表示が開始される。

【１０６３】

Ｋ５．主制御装置において実行される各種処理：

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

【１０６４】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【１０６５】

＜タイマ割込み処理＞

図１２４は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【１０６６】

ステップＳ５１０１では、各種検出センサーの読み込み処理を実行する。具体的には、主制御装置６０に接続されている各種検出センサーの状態を読み込み、当該センサーの状

態を判定して検出情報（入球検出情報）を保存する。その後、ステップＳ５１０２に進む。

【１０６７】

ステップＳ５１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ５１０３に進む。

【１０６８】

ステップＳ５１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ５１０４に進む。

【１０６９】

ステップＳ５１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳ５１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳ５１０４を実行した後、ステップＳ５１０５に進む。

【１０７０】

ステップＳ５１０５では、スルーゲート３５への遊技球の入球（通過）に伴うスルーゲート用の入球処理を実行する。ステップＳ５１０５におけるスルーゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳ５１０５を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【１０７１】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１２４：Ｓ５１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０７２】

図１２５は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳ５２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入賞）したか否かを、第１始動口３３に対応した検出センサーの検出状態により判定する。ステップＳ５２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓ５２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドを設定する。その後、ステップＳ５２０３に進む。

【１０７３】

ステップＳ５２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを示す信号を遊技ホール側の管理制御装置に対して出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ５２０４に進む。

【１０７４】

ステップＳ５２０４では、第１始動保留個数ＲａＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳ５２０４において、第１始動保留個数ＲａＮが上限値未満でない場合には（Ｓ５２０４：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【１０７５】

一方、ステップＳ５２０４において、第１始動保留個数ＲａＮが上限値未満である場合には（Ｓ５２０４：ＹＥＳ）、ステップＳ５２０５に進み、第１保留エリアの第１始動保留個数ＲａＮに１を加算する。その後、ステップＳ５２０６に進む。

【１０７６】

ステップＳ５２０６では、ステップＳ５１０３（図１２５）において更新した大当たり

乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳ５２０５において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮの値に対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳ５２０６を実行した後、ステップＳ５２０７に進む。

【１０７７】

ステップＳ５２０７では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、大当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選（判定処理）の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップＳ５２０７を実行した後、ステップＳ５２０８に進む。

【１０７８】

ステップＳ５２０８では、第１保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を第１保留コマンドとして設定する。

【１０７９】

第１保留コマンドは、第１始動口３３への遊技球の入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図１２７：ステップＳ５４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。

【１０８０】

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

【１０８１】

ステップＳ５２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓ５２０１：ＮＯ）、ステップＳ５２０９に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検出センサーの検出状態により判定する。

【１０８２】

ステップＳ５２０９において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓ５２０９：ＹＥＳ）、ステップＳ５２１０に進み、払出制御装置７０に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ５２１１に進む。一方、ステップＳ５２０９において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓ５２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【１０８３】

ステップＳ５２１１では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを示す信号を遊技ホール側の管理制御装置に対して出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ５２１２に進む。

【１０８４】

ステップＳ５２１２では、第２始動保留個数ＲｂＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳ５２１２において、第２始動保留個数ＲｂＮが上限値未満でない場合には（Ｓ５２１２：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【１０８５】

一方、ステップＳ５２１２において、第２始動保留個数ＲｂＮが上限値未満である場合には（Ｓ５２１２：ＹＥＳ）、ステップＳ５２１３に進み、第２保留エリアの第２始動保留個数ＲｂＮに１を加算する。その後、ステップＳ５２１４に進む。

【１０８６】
ステップＳ５２１４では、ステップＳ５１０３（図１２５）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳ５２１３において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮの値に対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳ５２１４を実行した後、ステップＳ５２１５に進む。
【１０８７】
ステップＳ５２１５では、先判定処理を実行する。先判定処理は、上述したように、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、大当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選（判定処理）の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップＳ５２１５を実行した後、ステップＳ５２１６に進む。
【１０８８】
ステップＳ５２１６では、第２保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を第２保留コマンドとして設定する。
【１０８９】
第２保留コマンドは、第２始動口３４への遊技球の入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図１２７：ステップＳ５４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。
【１０９０】
なお、音声発光制御装置９０は、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて送信された第２保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。
【１０９１】
ステップＳ５２１６を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。
【１０９２】
＜スルーゲート用の入球処理＞
次に、スルーゲート用の入球処理について説明する。スルーゲート用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１２４：Ｓ５１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１０９３】
図１２６は、スルーゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳ５３０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球（通過）したか否かを判定する。ステップＳ５３０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓ５３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５３０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。
【１０９４】
ステップＳ５３０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓ５３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５３０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳ５３０４に進む。
【１０９５】

ステップＳ５３０４では、ステップＳ５１０３（図１２４）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルーゲート用の入球処理を終了する。

【１０９６】

一方、ステップＳ５３０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合（Ｓ５３０１：ＮＯ）、および、ステップＳ５３０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満ではないと判定した場合には（Ｓ５３０２：ＮＯ）、電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶することなく、本スルーゲート用の入球処理を終了する。

【１０９７】

＜通常処理＞

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

【１０９８】

図１２７は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳ５４０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳ５４０２に進む。

【１０９９】

ステップＳ５４０２では、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、後述する変動コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳ５４０２を実行した後、ステップＳ５４０３に進む。

【１１００】

ステップＳ５４０３では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ５４０４に進む。

【１１０１】

ステップＳ５４０４では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳ５４０５に進む。ステップＳ５４０５では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、大当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳ５４０５を実行した後、ステップＳ５４０６に進む。

【１１０２】

ステップＳ５４０６では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ５４０７に進む。

【１１０３】

ステップＳ５４０７では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ５４０８に進む。

【１１０４】

ステップＳ５４０８では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理は、遊

技者によって操作ハンドル２５または遊技球発射ボタン２６が操作された際に遊技球を遊技領域ＰＡに発射するために実行する処理である。遊技球発射制御処理の詳細は後述する。ステップＳ５４０８を実行した後、ステップＳ５４０９に進む。

【１１０５】

ステップＳ５４０９では、今回の通常処理の開始（２巡目以降では、ステップＳ５４０２のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。

【１１０６】

ステップＳ５４０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓ５４０９：ＮＯ）、ステップＳ５４１０及びステップＳ５４１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳ５４１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳ５４１１おいて、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。

【１１０７】

一方、ステップＳ５４０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓ５４０９：ＹＥＳ）、ステップＳ５４０２に戻り、ステップＳ５４０２からステップＳ５４０８までの各処理を実行する。

【１１０８】

なお、ステップＳ５４０２からステップＳ５４０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【１１０９】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図１２７：Ｓ５４０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１１０】

図１２８は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ５５０１では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされるフラグである。

【１１１１】

ステップＳ５５０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓ５５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５５０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳ５５０１において、開閉実行モード中ではないと判定した場合には（Ｓ５５０１：ＮＯ）、ステップＳ５５０２に進む。

【１１１２】

ステップＳ５５０２では、特１用変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。特１用変動中フラグは、第１図柄表示部３７ａにおいて図柄が変動中であるか否かを判定するためのフラグであり、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として第１図柄表示部３７ａの図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、当該図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされる

。ステップＳ５５０２において、特１用変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５５０２：ＮＯ）、ステップＳ５５０３に進む。

【１１１３】

ステップＳ５５０３では、第１図柄表示部用の変動開始処理を実行する。第１図柄表示部用の変動開始処理は、第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動を開始させるための処理である。第１図柄表示部用の変動開始処理の詳細については後述する。ステップＳ５５０３を実行した後、ステップＳ５５０４に進む。

【１１１４】

一方、ステップＳ５５０２において、特１用変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５５０３における第１図柄表示部用の変動開始処理を実行することなく、ステップＳ５５０４に進む。

【１１１５】

ステップＳ５５０４では、特２用変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。特２用変動中フラグは、第２図柄表示部３７ｂにおいて図柄が変動中であるか否かを判定するためのフラグであり、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として第２図柄表示部３７ｂの図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、当該図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ５５０４において、特２用変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５５０４：ＮＯ）、ステップＳ５５０５に進む。

【１１１６】

ステップＳ５５０５では、第２図柄表示部用の変動開始処理を実行する。第２図柄表示部用の変動開始処理は、第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動を開始させるための処理である。第２図柄表示部用の変動開始処理の詳細については後述する。ステップＳ５５０５を実行した後、ステップＳ５５０６に進む。

【１１１７】

一方、ステップＳ５５０４において、特２用変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５５０４：ＹＥＳ）、ステップＳ５５０５における第２図柄表示部用の変動開始処理を実行することなく、ステップＳ５５０６に進む。

【１１１８】

ステップＳ５５０６では、変動停止処理を実行する。変動停止処理は、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動を停止させるための処理である。変動停止処理の詳細については後述する。ステップＳ５５０６を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【１１１９】

＜第１図柄表示部用の変動開始処理＞

次に、第１図柄表示部用の変動開始処理について説明する。第１図柄表示部用の変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１２８：Ｓ５５０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１２０】

図１２９は、第１図柄表示部用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳ５６０１では、第１始動保留個数ＲａＮの値が０であるか否かを判定する。ステップＳ５６０１において、第１始動保留個数ＲａＮの値が０ではないと判定した場合には（Ｓ５６０１：ＮＯ）、ステップＳ５６０２に進む。一方、ステップＳ５６０１において、第１始動保留個数ＲａＮの値が０であると判定した場合には（Ｓ５６０１：ＹＥＳ）、本第１図柄表示部用の変動開始処理を終了する。

【１１２１】

ステップＳ５６０２では、遊技回数カウント処理を実行する。遊技回数カウント処理は、高確率モードまたは高頻度サポートモードが開始された後に実行された遊技回（図柄の変動）の回数をカウントするための処理である。遊技回数カウント処理の詳細については後述する。ステップＳ５６０２を実行した後、ステップＳ５６０３に進む。

【１１２２】

ステップＳ５６０３では、第１図柄表示部用の保留情報シフト処理を実行する。第１図柄表示部用の保留情報シフト処理は、第１保留エリアＲａに記憶された保留情報をシフトさせる処理である。第１図柄表示部用の保留情報シフト処理の詳細については後述する。ステップＳ５６０３を実行した後、ステップＳ５６０４に進む。

【１１２３】

ステップＳ５６０４では、第１図柄表示部用の判定処理を実行する。第１図柄表示部用の判定処理では、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された特別情報に基づいて大当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいて、大当たりや小当たりの有無を判定する当否判定、大当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第１図柄表示部用の判定処理の詳細については後述する。ステップＳ５６０４を実行した後、ステップＳ５６０５に進む。

【１１２４】

ステップＳ５６０５では、第１図柄表示部用の変動時間の設定処理を実行する。第１図柄表示部用の変動時間の設定処理では、第１図柄表示部の図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間を設定する。第１図柄表示部用の変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳ５６０５を実行した後、ステップＳ５６０６に進む。

【１１２５】

ステップＳ５６０６では、高確率モード終了処理を実行する。高確率モード終了処理では、高確率モードに移行してから所定回数（本実施形態では１２０回）の判定処理（大当たり抽選）が実行された場合に、高確率モードを終了させる処理である。高確率モード終了処理の詳細については後述する。ステップＳ５６０６を実行した後、ステップＳ５６０７に進む。

【１１２６】

ステップＳ５６０７では、特１用変動コマンドを設定する。特１用変動コマンドには、今回開始される遊技回が第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、大当たりの有無の情報、大当たりの種別の情報、リーチ発生の有無の情報及びステップＳ５６０４において設定された変動時間の情報が含まれている。なお、設定された特１用変動コマンドは、通常処理（図１２７）におけるコマンド出力処理（ステップＳ５４０２）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した特１用変動コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ５６０７を実行した後、ステップＳ５６０８に進む。

【１１２７】

ステップＳ５６０８では、第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動表示を開始させる。その後、ステップＳ５６０９に進み、特１用変動中フラグをＯＮにする。ステップＳ５６０９を実行した後、本第１図柄表示部用の変動開始処理を終了する。

【１１２８】

＜遊技回数カウント処理＞

次に、遊技回数カウント処理について説明する。遊技回数カウント処理は、第１図柄表示部用の変動開始処理のサブルーチン（図１２９：Ｓ５６０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１２９】

図１３０は、遊技回数カウント処理を示すフローチャートである。ステップＳ５７０１では、ＳＴ用遊技回数カウントフラグがＯＮであるか否かを判定する。ＳＴ用遊技回数カウントフラグは、高確率モードが開始された後の遊技回の回数をカウントする必要があるか否かを判定するために参照されるフラグである。ステップＳ５７０１において、ＳＴ用遊技回数カウントフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５７０２に進み、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値に１を加算する。その後、

ステップＳ５７０３に進む。一方、ステップＳ５７０１において、ＳＴ用遊技回数カウントフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５７０１：ＮＯ）、ステップＳ５７０２～Ｓ５７０４の処理を実行することなく、ステップＳ５７０５に進む。

【１１３０】

ステップＳ５７０３では、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が１２３であるか否かを判定する。ステップＳ５７０３において、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が１２３であると判定した場合には（Ｓ５７０３：ＹＥＳ）、ステップＳ５７０４に進み、ＳＴ用遊技回数カウントフラグをＯＦＦにする。この理由は、本実施形態では、高確率モードが開始された後の遊技回の回数は、１２３回以降はカウントする必要がないからである。ステップＳ５７０４を実行した後、ステップＳ５７０５に進む。一方、ステップＳ５７０３において、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が１２３ではないと判定した場合には（Ｓ５７０３：ＮＯ）、ステップＳ５７０４を実行することなく、ステップＳ５７０５に進む。

【１１３１】

ステップＳ５７０５では、電サポ用遊技回数カウントフラグがＯＮであるか否かを判定する。電サポ用遊技回数カウントフラグは、高確率モードへの移行を伴わずに高頻度サポートモードが開始された場合において、高頻度サポートモードが開始された後の遊技回の回数をカウントする必要があるか否かを判定するために参照されるフラグである。ステップＳ５７０５において、電サポ用遊技回数カウントフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５７０５：ＹＥＳ）、ステップＳ５７０６に進み、電サポ用遊技回数カウンタＰＮＣ２の値に１を加算する。その後、ステップＳ５７０７に進む。一方、ステップＳ５７０５において、電サポ用遊技回数カウントフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５７０５：ＮＯ）、ステップＳ５７０６～Ｓ５７０８の処理を実行することなく、本遊技回数カウント処理を終了する。

【１１３２】

ステップＳ５７０７では、電サポ用遊技回数カウンタＰＮＣ２の値が１００であるか否かを判定する。ステップＳ５７０７において、電サポ用遊技回数カウンタＰＮＣ２の値が１００であると判定した場合には（Ｓ５７０７：ＹＥＳ）、ステップＳ５７０８に進み、電サポ用遊技回数カウントフラグをＯＦＦにする。この理由は、本実施形態では、高確率モードへの移行を伴わずに高頻度サポートモードが開始された場合において、高頻度サポートモードが開始された後の遊技回の回数は、１００回以降はカウントする必要がないからである。ステップＳ５７０８を実行した後、本遊技回数カウント処理を終了する。一方、ステップＳ５７０７において、電サポ用遊技回数カウンタＰＮＣ２の値が１００ではないと判定した場合には（Ｓ５７０７：ＮＯ）、ステップＳ５７０８を実行することなく、本遊技回数カウント処理を終了する。

【１１３３】

＜第１図柄表示部用の保留情報シフト処理＞

次に、第１図柄表示部用の保留情報シフト処理について説明する。第１図柄表示部用の保留情報シフト処理は、第１図柄表示部用の変動開始処理のサブルーチン（図１２９：Ｓ５６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１３４】

図１３１は、第１図柄表示部用の保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳ５８０１では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮの値から１を減算する。その後、ステップＳ５８０２に進む。

【１１３５】

ステップＳ５８０２では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに移動させる。その後、ステップＳ５８０３に進む。

【１１３６】

ステップＳ５８０３では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータを

シフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ５８０３を実行した後、本第１図柄表示部用の保留情報シフト処理を終了する。

【１１３７】

＜第１図柄表示部用の判定処理＞

次に、第１図柄表示部用の判定処理について説明する。第１図柄表示部用の判定処理は、第１図柄表示部用の変動開始処理のサブルーチン（図１２９：Ｓ５６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１３８】

図１３２は、第１図柄表示部用の判定処理を示すフローチャートである。ステップＳ５９０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、大当たりの当選に係る開閉実行モードにおいてＶ入賞口４８に遊技球が入球した場合に、当該開閉実行モードが終了する際にＯＮにされ、大当たりの当選に係る開閉実行モードにおいてＶ入賞口４８に遊技球が入球しなかった場合、または、高確率モード中における大当たり抽選において大当たりに当選せずに１２０回の大当たり抽選の実行が終了した場合にＯＦＦにされる。ステップＳ５９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓ５９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５９０２に進む。

【１１３９】

ステップＳ５９０２では、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ５９０４に進む。一方、ステップＳ５９０１において、高確率モードではないと判定した場合には（Ｓ５９０１：ＮＯ）、ステップＳ５９０３に進む。

【１１４０】

ステップＳ５９０３では、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ５９０４に進む。

【１１４１】

ステップＳ５９０４では、ステップＳ５９０２又はステップＳ５９０３における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ５９０４において、当否判定の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓ５９０４：ＹＥＳ）、ステップＳ５９０５に進む。

【１１４２】

ステップＳ５９０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの特１用当たりフラグをＯＮにする。特１用当たりフラグは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行された大当たり抽選の抽選結果が「大当たり」である場合にＯＮにされるフラグである。ステップＳ５９０５を実行した後、ステップＳ５９０６に進む。

【１１４３】

ステップＳ５９０６では、第１始動口用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、いずれの大当たり種別の数値範囲に含まれているかを判定する。ステップＳ５９０６を実行した後、ステップＳ５９０７に進む。

【１１４４】
ステップＳ５９０７では、ステップＳ５９０６における振分判定の結果（大当たり種別）が第１種大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ５９０７において、振り分けた大当たり種別が第１種大当たりであると判定した場合には（Ｓ５９０７：ＹＥＳ）、ステップＳ５９０８に進む。
【１１４５】
ステップＳ５９０８では、ステップＳ５９０７において振り分けた大当たり種別に対応した特１用第１種大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。本実施形態では、設定されている第１種大当たりの種別は８Ｒ第１種大当たりのみであるので、特１用８Ｒ第１種大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳ５９０８を実行した後、ステップＳ５９０９に進む。
【１１４６】
ステップＳ５９０９では、第１種大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。第１種大当たり用の停止図柄設定処理では、第１種大当たりとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている第１種大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳ５９０７において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ５９０９を実行した後、ステップＳ５９１０に進む。
【１１４７】
ステップＳ５９１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの特殊大当たりフラグがＯＮである場合には特殊大当たりフラグをＯＦＦにする。その後、本第１図柄表示部用の判定処理を終了する。なお、後述するように、特殊大当たりフラグは、サポートモードが低頻度サポートモードである期間中に、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選において大当たりに当選した場合にＯＮにされるフラグである。
【１１４８】
ステップＳ５９０７において、振り分けた大当たり種別が第１種大当たりではないと判定した場合には（Ｓ５９０７：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たり種別が第２種大当たりである場合には、ステップＳ５９１１に進む。
【１１４９】
ステップＳ５９１１では、ステップＳ５９０７において振り分けた大当たり種別に対応した特１用第２種大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。本実施形態では、設定されている第２種大当たりの種別は８Ｒ第２種大当たりのみであるので、特１用８Ｒ第２種大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳ５９１１を実行した後、ステップＳ５９１２に進む。
【１１５０】
ステップＳ５９１２では、第２種大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。第２種大当たり用の停止図柄設定処理では、第２種大当たりとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている第２種大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳ５９０７において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ５９１２を実行した後、上述したステップＳ５９１０に進み、ＯＮの状態である特殊大当たりフラグは当該処理においてＯＦＦにする。その後、本第１図柄表示部用の判定処理を終了する。
【１１５１】
ステップＳ５９０４において、ステップＳ５９０２又はステップＳ５９０３における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓ５９０４：ＮＯ）、ステップＳ

５９１３に進み、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照して、リーチが発生するか否かのリーチ判定を行なう。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、参照したリーチ判定用テーブルにおいてリーチ発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。このステップＳ５９１３の処理は、上記ステップＳ５９０４における当否判定（大当たり抽選）の結果が大当たりでない場合に実行される。すなわち、ステップＳ５９１３においては、当否判定の結果が大当たりではない遊技回のうち、リーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。ステップＳ５９１３を実行した後、ステップＳ５９１４に進む。

【１１５２】

ステップＳ５９１４では、ステップＳ５９１３におけるリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップＳ５９１４において、リーチ発生であると判定した場合には（Ｓ５９１４：ＹＥＳ）、ステップＳ５９１５に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの特１用リーチ発生フラグをＯＮにする。ステップＳ５９１５を実行した後、ステップＳ５９１６に進む。一方、ステップＳ５９１４において、リーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓ５９１４：ＮＯ）、ステップＳ５９１５を実行せずに、ステップＳ５９１６に進む。

【１１５３】

ステップＳ５９１６では、外れ用の停止図柄設定処理を実行する。外れ用の停止図柄設定処理では、外れとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することによって、判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ５９１６を実行した後、本第１図柄表示部用の判定処理を終了する。

【１１５４】

＜第１図柄表示部用の変動時間の設定処理＞

次に、第１図柄表示部用の変動時間の設定処理について説明する。第１図柄表示部用の変動時間の設定処理は、第１図柄表示部用の変動開始処理のサブルーチン（図１２９：Ｓ５６０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１５５】

図１３３は、第１図柄表示部用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ６００１では、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が「１２１」であるか否かを判定する。ステップＳ６００１において、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が「１２１」ではないと判定した場合には、ステップＳ６００２に進み、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が「１２２」であるか否かを判定する。ステップＳ６００２において、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が「１２２」ではないと判定した場合には、ステップＳ６００３に進む。

【１１５６】

ステップＳ６００３では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６００３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６００３：ＮＯ）、ステップＳ６００４に進む。

【１１５７】

ステップＳ６００４では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳ６００５に進む。

【１１５８】

ステップＳ６００５では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、特１用８Ｒ第１種大当たりフラグ又は特１用８Ｒ第２種大当た

りフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓ６００５：ＹＥＳ）、ステップＳ６００６に進む。

【１１５９】

ステップＳ６００６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳ６００６を実行した後、ステップＳ６０１０に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第１図柄表示部用の変動時間の設定処理を終了する。

【１１６０】

ステップＳ６００５において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓ６００５：ＮＯ）、ステップＳ６００７に進み、今回の遊技回に係るリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。具体的には、リーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定し、リーチ発生フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６００７：ＹＥＳ）、ステップＳ６００８に進む。

【１１６１】

ステップＳ６００８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳ６００８を実行した後、ステップＳ６０１０に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第１図柄表示部用の変動時間の設定処理を終了する。

【１１６２】

ステップＳ６００７において、今回の遊技回に係るリーチ判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓ６００７：ＮＯ）、ステップＳ６００９に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。ステップＳ６００９を実行した後、ステップＳ６０１０に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第１図柄表示部用の変動時間の設定処理を終了する。

【１１６３】

ステップＳ６００３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６００３：ＹＥＳ）、ステップＳ６０１１に進み、特殊大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６０１１において、特殊大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６０１１：ＹＥＳ）、上述したステップＳ６００４に進む。一方、ステップＳ６０１１において、特殊大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６０１１：ＮＯ）、ステップＳ６０１２に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアに１ｍｉｎに対応する値をセットする。その後、本第１図柄表示部用の変動時間の設定処理を終了する。

【１１６４】

ステップＳ６００１において、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が「１２１」であると判定した場合（Ｓ６００１：ＹＥＳ）、及びステップＳ６００２において、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が「１２２」であると判定した場合（Ｓ６００２：ＹＥＳ）には、ステップＳ６０１３に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアに１２ｓｅｃに対応する値をセットする。その後、本第１図柄表示部用の変動時間の設定処理を終了する。

【１１６５】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。但し、これに限定されることはなく、例えば、第１始動保留個数Ｒａ

Ｎの数に依存しない構成としてもよく、第１始動保留個数ＲａＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。

【１１６６】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、第１種大当たり用の変動時間テーブル、第２種大当たり用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

【１１６７】

＜高確率モード終了用処理＞

次に、高確率モード終了用処理について説明する。高確率モード終了用処理は、第１図柄表示部用の変動開始処理のサブルーチン（図１２９：Ｓ５６０６）として主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２によって実行される。

【１１６８】

図１３４は、高確率モード終了用処理を示すフローチャートである。ステップＳ６１０１では、高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６１０１において、高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６１０１：ＮＯ）、本高確率モード終了用処理を終了する。一方、ステップＳ６１０１において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６１０２に進む。

【１１６９】

ステップＳ６１０２では、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が１２０であるか否かを判定する。ステップＳ６１０２において、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が１２０ではないと判定した場合には（Ｓ６１０２：ＮＯ）、本高確率モード終了用処理を終了する。一方、ステップＳ６１０２において、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が１２０であると判定した場合には（Ｓ６１０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６１０３に進み、高確率モードフラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ６１０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６１０５に進む。

【１１７０】

ステップＳ６１０５では、特殊大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６１０５において、特殊大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６１０５：ＮＯ）、ステップＳ６１０６に進み、最終特定遊技回フラグをＯＮにする。最終特定遊技回フラグは、高確率モード中の最後の大当たり抽選に係る遊技回（１２０回目の遊技回）であることを特定するためのフラグである。ステップＳ６１０６を実行した後、本高確率モード終了用処理を終了する。一方、ステップＳ６１０５において、特殊大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６１０５：ＹＥＳ）、ステップＳ６１０７に進み、特殊大当たりフラグをＯＦＦにする。その後、本高確率モード終了用処理を終了する。

【１１７１】

＜第２図柄表示部用の変動開始処理＞

次に、第２図柄表示部用の変動開始処理について説明する。第２図柄表示部用の変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１２８：Ｓ５５０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１７２】

図１３５は、第２図柄表示部用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳ６２０１では、第２始動保留個数ＲｂＮの値が０であるか否かを判定する。ステップＳ６２０１において、第２始動保留個数ＲａＮの値が０ではないと判定した場合には（Ｓ６２０１：ＮＯ）、ステップＳ６２０２に進む。一方、ステップＳ６２０１において、第２始動保留個数ＲａＮの値が０であると判定した場合には（Ｓ６２０１：ＹＥＳ）、本第２図柄表示部用の変動開始処理を終了する。

【１１７３】

ステップＳ６２０２では、遊技回数カウント処理を実行する。遊技回数カウント処理は、上述したように、高確率モードまたは高頻度サポートモードが開始された後に実行された遊技回（図柄の変動）の回数をカウントするための処理である。ステップＳ６２０２を実行した後、ステップＳ６２０３に進む。

【１１７４】

ステップＳ６２０３では、第２図柄表示部用の保留情報シフト処理を実行する。第２図柄表示部用の保留情報シフト処理は、第２保留エリアＲａに記憶された保留情報をシフトさせる処理である。第２図柄表示部用の保留情報シフト処理の詳細については後述する。ステップＳ６２０３を実行した後、ステップＳ６２０４に進む。

【１１７５】

ステップＳ６２０４では、第２図柄表示部用の判定処理を実行する。第２図柄表示部用の判定処理では、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された特別情報に基づいて大当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいて、大当たりや小当たりの有無を判定する当否判定、大当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第２図柄表示部用の判定処理の詳細については後述する。ステップＳ６２０４を実行した後、ステップＳ６２０５に進む。

【１１７６】

ステップＳ６２０５では、第２図柄表示部用の変動時間の設定処理を実行する。第２図柄表示部用の変動時間の設定処理では、第２図柄表示部の図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間を設定する。第２図柄表示部用の変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳ６２０５を実行した後、ステップＳ６２０６に進む。

【１１７７】

ステップＳ６２０６では、高確率モード終了処理を実行する。高確率モード終了処理では、上述したように、高確率モードに移行してから所定回数（本実施形態では１２０回）の判定処理（大当たり抽選）が実行された場合に、高確率モードを終了させる処理である。高確率モード終了処理の詳細については後述する。ステップＳ６２０６を実行した後、ステップＳ６２０７に進む。

【１１７８】

ステップＳ６２０７では、特２用変動コマンドを設定する。特２用変動コマンドには、今回開始される遊技回が第２始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、大当たりの有無の情報、大当たりの種別の情報、リーチ発生の有無の情報及びステップＳ６２０４において設定された変動時間の情報が含まれている。なお、設定された特２用変動コマンドは、通常処理（図１２７）におけるコマンド出力処理（ステップＳ５４０２）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した特２用変動コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ６２０７を実行した後、ステップＳ６２０８に進む。

【１１７９】

ステップＳ６２０８では、第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動表示を開始させる。その後、ステップＳ６２０９に進み、特２用変動中フラグをＯＮにする。ステップＳ６２０９を実行した後、本第２図柄表示部用の変動開始処理を終了する。

【１１８０】

＜第２図柄表示部用の保留情報シフト処理＞

次に、第２図柄表示部用の保留情報シフト処理について説明する。第２図柄表示部用の保留情報シフト処理は、第２図柄表示部用の変動開始処理のサブルーチン（図１３５：Ｓ６２０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１８１】

図１３６は、第２図柄表示部用の保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ス

テップＳ６３０１では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮの値から１を減算する。その後、ステップＳ６３０２に進む。

【１１８２】

ステップＳ６３０２では、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに移動させる。その後、ステップＳ６３０３に進む。

【１１８３】

ステップＳ６３０３では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ６３０３を実行した後、本第２図柄表示部用の保留情報シフト処理を終了する。

【１１８４】

＜第２図柄表示部用の判定処理＞

次に、第２図柄表示部用の判定処理について説明する。第２図柄表示部用の判定処理は、第２図柄表示部用の変動開始処理のサブルーチン（図１３５：Ｓ６２０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１８５】

図１３７は、第２図柄表示部用の判定処理を示すフローチャートである。ステップＳ６４０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６４０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓ６４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６４０２に進む。

【１１８６】

ステップＳ６４０２では、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ６４０４に進む。一方、ステップＳ６４０１において、高確率モードではないと判定した場合には（Ｓ６４０１：ＮＯ）、ステップＳ６４０３に進む。

【１１８７】

ステップＳ６４０３では、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ６４０４に進む。

【１１８８】

ステップＳ６４０４では、ステップＳ６４０２又はステップＳ６４０３における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ６４０４において、当否判定の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓ６４０４：ＹＥＳ）、ステップＳ６４０５に進む。

【１１８９】

ステップＳ６４０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの特２用当たりフラグをＯＮにする。特２用当たりフラグは、第２始動口３３への遊技球の入球を契機として実行された大当たり抽選の抽選結果が「大当たり」又は「小当たり」である場合にＯＮにされるフラグである。ステップＳ６４０５を実行した後、ステップＳ６４０６に進む。

【１１９０】

ステップＳ６４０６では、第２始動口用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに記憶されている大当たり種別カ

ウンタＣ２の値が、いずれの大当たり種別の数値範囲に含まれているかを判定する。ステップＳ６４０６を実行した後、ステップＳ６４０７に進む。

【１１９１】

ステップＳ６４０７では、ステップＳ６４０６における振分判定の結果（大当たり種別）が第１種大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ６４０７において、振り分けた大当たり種別が第１種大当たりであると判定した場合には（Ｓ６４０７：ＹＥＳ）、ステップＳ６４０８に進む。

【１１９２】

ステップＳ６４０８では、ステップＳ６４０７において振り分けた大当たり種別に対応した特２用第１種大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。本実施形態では、振分けた大当たり種別が８Ｒ第１種大当たりである場合には特２用８Ｒ第１種大当たりフラグをＯＮにし、振分けた大当たり種別が１６Ｒ第１種大当たりである場合には特２用１６Ｒ第１種大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳ６４０８を実行した後、ステップＳ６４０９に進む。

【１１９３】

ステップＳ６４０９では、第１種大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。第１種大当たり用の停止図柄設定処理では、第１種大当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている第１種大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳ６４０７において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ６４０９を実行した後、ステップＳ６４１０に進む。

【１１９４】

ステップＳ６４１０では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６４１０において、高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓ６４１０：ＮＯ）、ステップＳ６４１１に進み、特殊大当たりフラグをＯＮにする。すなわち、上述したように、特殊大当たりフラグは、サポートモードが低頻度サポートモードである期間中に、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選において大当たりに当選した場合にＯＮにされるフラグである。ステップＳ６４１１を実行した後、本第２図柄表示部用の判定処理を終了する。一方、ステップＳ６４１０において、サポートモードが高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓ６４１０：ＹＥＳ）、ステップＳ６４１１を実行することなく、本第２図柄表示部用の判定処理を終了する。

【１１９５】

ステップＳ６４０７において、振り分けた大当たり種別が第１種大当たりではないと判定した場合には（Ｓ６４０７：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たり種別が第２種大当たりである場合には、ステップＳ６４１２に進む。なお、本実施形態では、第２始動口用の当否テーブルには第２種大当たりが設定されていないので、以下に説明するステップＳ６４１２及びステップＳ６４１３の処理は実行されない。

【１１９６】

ステップＳ６４１２では、ステップＳ６４０７において振り分けた大当たり種別に対応した特２用第２種大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳ６４１２を実行した後、ステップＳ６４１３に進む。

【１１９７】

ステップＳ６４１３では、第２種大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。第２種大当たり用の停止図柄設定処理では、第２種大当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅ

に記憶されている第２種大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳ６４０７において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ６４１３を実行した後、上述したステップＳ６４１０に進み、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳ６４１０において、高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓ６４１０：ＮＯ）、ステップＳ６４１１に進み、特殊大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳ６４１１を実行した後、本第２図柄表示部用の判定処理を終了する。一方、ステップＳ６４１０において、サポートモードが高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓ６４１０：ＹＥＳ）、ステップＳ６４１１を実行することなく、本第２図柄表示部用の判定処理を終了する。

【１１９８】

ステップＳ６４０４において、ステップＳ６４０２又はステップＳ６４０３における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓ６４０４：ＮＯ）、ステップＳ６４１４に進み、ステップＳ６４０２又はステップＳ６４０３における当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。ステップＳ６４１４において、当否判定の結果が小当たりであると判定した場合には（Ｓ６４１４：ＹＥＳ）、ステップＳ６４１５に進み、特２用当たりフラグをＯＮにする。その後、ステップＳ６４１６に進み、当否判定の結果に対応する小当たりフラグをＯＮにする。具体的には、本実施形態では、当否判定の結果が第１小当たりである場合には第１小当たりフラグをＯＮにし、当否判定の結果が第２小当たりである場合には第２小当たりフラグをＯＮにし、当否判定の結果が第３小当たりである場合には第３小当たりフラグをＯＮにする。ステップＳ６４１６を実行した後、ステップＳ６４１７に進む。

【１１９９】

ステップＳ６４１７では、小当たり用の停止図柄設定処理を実行する。小当たり用の停止図柄設定処理では、小当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている小当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳ６４０２又はステップＳ６４０３における当否判定の結果に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ６４１７を実行した後、本第２図柄表示部用の判定処理を終了する。

【１２００】

ステップＳ６４１４において、当否判定の結果が小当たりではないと判定した場合には（Ｓ６４１４：ＮＯ）、ステップＳ６４１８に進む。

【１２０１】

ステップＳ６４１８では、外れ用の停止図柄設定処理を実行する。外れ用の停止図柄設定処理では、外れとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することによって、判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ６４１８を実行した後、本第２図柄表示部用の判定処理を終了する。

【１２０２】

＜第２図柄表示部用の変動時間の設定処理＞

次に、第２図柄表示部用の変動時間の設定処理について説明する。第２図柄表示部用の変動時間の設定処理は、第２図柄表示部用の変動開始処理のサブルーチン（図１３５：Ｓ６２０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２０３】

図１３８は、第２図柄表示部用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ス

テップＳ６５０１では、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が「１２１」であるか否かを判定する。ステップＳ６５０１において、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が「１２１」ではないと判定した場合には（Ｓ６５０１：ＮＯ）、ステップＳ６５０２に進み、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が「１２２」であるか否かを判定する。ステップＳ６５０２において、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が「１２２」ではないと判定した場合には（Ｓ６５０２：ＮＯ）、ステップＳ６５０３に進む。

【１２０４】

ステップＳ６５０３では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６５０３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６５０３：ＮＯ）、ステップＳ６５０４に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアに１０ｍｉｎに対応する値をセットする。その後、本第２図柄表示部用の変動時間の設定処理を終了する。

【１２０５】

ステップＳ６５０３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６５０３：ＹＥＳ）、ステップＳ６５０５に進み、特殊大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６５０５において、特殊大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６５０５：ＹＥＳ）、上述したステップＳ６５０４に進む。一方、ステップＳ６５０５において、特殊大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６５０５：ＮＯ）、ステップＳ６５０６に進む。

【１２０６】

ここで、ステップＳ６５０５において、特殊大当たりフラグがＯＮであると判定した場合に（Ｓ６５０５：ＹＥＳ）、ステップＳ６５０４に進む理由は、以下の通りである。低頻度サポートモード時に遊技盤３０の右側に遊技球を流通させ、第２始動口３４に遊技球を入球させることによって第２始動口用遊技回を実行させ大当たり抽選に当選した場合に特殊大当たりとなる。本遊技機の遊技性上、低頻度サポートモード時は、遊技盤３０の左側に遊技球を流通させる方が遊技者にとって有利となるため、低頻度サポートモード時は、遊技盤３０の左側に遊技球を流通させるように遊技者を誘導することが望ましい。よって、低頻度サポートモード時に遊技盤３０の右側に遊技球を流通させ第２始動口３４に遊技球を入球させることによって第２始動口用遊技回を実行させ大当たり抽選に当選した場合よりも、低頻度サポートモード時に遊技盤３０の左側に遊技球を流通させ第１始動口３３に遊技球を入球させることによって第１始動口用遊技回を実行させ大当たり抽選に当選した場合の方が有利となるような設定にすることが望ましい。従って、低頻度サポートモード時に遊技盤３０の右側に遊技球を流通させ第２始動口３４に遊技球を入球させることによって第２始動口用遊技回を実行させ大当たり抽選に当選（特殊大当たり）した場合に、内部制御としては高頻度サポートモードに移行しているが、遊技盤３０の右側に遊技球を流通させ第２始動口３４に遊技球を入球させることによって実行される第２始動口用遊技回の変動時間を１０分とすることで、低頻度サポートモード中に遊技盤３０の右側に遊技球を流通させ第２始動口３４に遊技球を入球させる遊技行為が有利とならないようにしている。また、特殊大当たりを契機として高頻度サポートモードに移行した場合における図柄表示装置４１における演出や音声は、低頻度サポートモード時と変化がないものに設定することによって、遊技者に誤って遊技球を遊技盤３０の右側に流通させないようにしてもよい。

【１２０７】

ステップＳ６５０６では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳ６５０７に進む。

【１２０８】

ステップＳ６５０７では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、特２用８Ｒ第１種大当たりフラグ又は特２用１６Ｒ第１種大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓ６

５０７：ＹＥＳ）、ステップＳ６５０８に進む。
【１２０９】
ステップＳ６５０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳ６５０８を実行した後、ステップＳ６５０９に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第２図柄表示部用の変動時間の設定処理を終了する。
【１２１０】
ステップＳ６５０７において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓ６５０７：ＮＯ）、ステップＳ６５１０に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアに０．５ｓｅｃに対応する値をセットする。その後、本第２図柄表示部用の変動時間の設定処理を終了する。
【１２１１】
ステップＳ６５０１において、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が「１２１」であると判定した場合（Ｓ６５０１：ＹＥＳ）、及びステップＳ６５０２において、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が「１２２」であると判定した場合（Ｓ６５０２：ＹＥＳ）には、ステップＳ６５１１に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアに１２ｓｅｃに対応する値をセットする。その後、本第２図柄表示部用の変動時間の設定処理を終了する。
【１２１２】
＜変動停止処理＞
次に、変動停止処理について説明する。変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１２８：Ｓ５５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１２１３】
図１３９は、変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳ６６０１では、特１用変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、第１図柄表示部３７ａにおいて図柄が変動表示中であるか否かを判定する。ステップＳ６６０１において、特１用変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６６０２に進む。一方、ステップＳ６６０１において、特１用変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６６０１：ＮＯ）、後述するステップＳ６６１９に進む。
【１２１４】
ステップＳ６６０２では、第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動時間が終了したか否かを判定する。ステップＳ６６０２において、第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓ６６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６６０３に進み、第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動を停止する。その後、ステップＳ６６０４に進む。一方、ステップＳ６６０２において、第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓ６６０２：ＮＯ）、後述するステップＳ６６２０に進む。
【１２１５】
ステップＳ６６０４では、特１用変動中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６６０５に進み、特１用当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動表示に対応する大当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ６６０５において、特１用当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６６０５：ＮＯ）、ステップＳ６６０６に進む。
【１２１６】
ステップＳ６６０６では、最終特定遊技回フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６６０６において、最終特定遊技回フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６０６：ＹＥＳ）、ステップＳ６６０７に進み、最終特定遊技回終了コマンドを設定する。最終特定遊技回終了コマンドは、高確率モードにおける最後の遊技回（本実施形態では

高確率モードに移行してから１２０回目の遊技回）が終了することをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。設定された最終特定遊技回終了コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１２７：ステップＳ５４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳ６６０７を実行した後、ステップＳ６６０８に進み、最終特定遊技回フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６６０９に進む。一方、ステップＳ６６０６において、最終特定遊技回フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６６０６：ＮＯ）、ステップＳ６６０７およびステップＳ６６０８を実行することなく、ステップＳ６６０９に進む。

【１２１７】

ステップＳ６６０９では、第１始動保留個数ＲａＮの値が０であるか否かを判定する。ステップＳ６６０９において、第１始動保留個数ＲａＮの値が０であると判定した場合には（Ｓ６６０９：ＹＥＳ）、ステップＳ６６１０に進み、特１用客待ちコマンドを設定する。特１用客待ちコマンドは、第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動が停止し、第１始動保留個数ＲａＮの値が０になったことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。設定された特１用客待ちコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１２７：ステップＳ５４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳ６６１０を実行した後、後述するステップＳ６６１９に進む。一方、ステップＳ６６０９において、第１始動保留個数ＲａＮの値が０ではないと判定した場合には（Ｓ６６０９：ＮＯ）、ステップＳ６６１０を実行することなく、後述するステップＳ６６１９に進む。

【１２１８】

ステップＳ６６０５において、特１用当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６０６：ＹＥＳ）、ステップＳ６６１１に進み、特１用当たりフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６６１２に進む。

【１２１９】

ステップＳ６６１２では、最終特定遊技回フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６６１２において、最終特定遊技回フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６１２：ＹＥＳ）、ステップＳ６６１３に進み、最終特定遊技回フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６６１４に進む。一方、ステップＳ６６１２において、最終特定遊技回フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６６１２：ＮＯ）、ステップＳ６６１３を実行することなく、ステップＳ６６１４に進む。

【１２２０】

ステップＳ６６１４では、特２用変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、第２図柄表示部３７ｂにおいて図柄が変動表示中であるか否かを判定する。ステップＳ６６１４において、特２用変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６１４：ＹＥＳ）、ステップＳ６６１５に進む。一方、ステップＳ６６１４において、特２用変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６６１４：ＮＯ）、ステップＳ６６３７に進み、開閉実行モードフラグをＯＮにし、その後、本変動停止処理を終了する。

【１２２１】

ステップＳ６６１５では、第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動を外れ用図柄で停止する。その後、ステップＳ６６１６に進み、特２用変動中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６６１７に進む。

【１２２２】

ステップＳ６６１７では、特２用当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動表示に対応する大当たり抽選の抽選結果が大当たり又は小当たりであるか否かを判定する。ステップＳ６６１７において、特２用当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６１７：ＹＥＳ）、ステップＳ６６１８に進み、特２用当たりフラグをＯＦＦにするとともに、特２用第１種大当たりフラグ又は小当たりフラグのうち、ＯＮになっているフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６６３７に進み、開閉実行モードフラグをＯＮにし、その後、本変動停止処理を終了する。一方、ステップＳ６６１７において、特２用当たりフラグがＯＮではないと判定した場

合には（Ｓ６６１７：ＮＯ）、ステップＳ６６１８を実行することなく、ステップＳ６６３７に進み、開閉実行モードフラグをＯＮにし、その後、本変動停止処理を終了する。

【１２２３】

上述したように、ステップＳ６６０１において、特１用変動中フラグがＯＮではないと判定した場合（Ｓ６６０１：ＮＯ）、ステップＳ６６０２において、第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動時間が終了していないと判定した場合（Ｓ６６０２：ＮＯ）、ステップＳ６６０９において、第１始動保留個数ＲａＮの値が０ではないと判定した場合（Ｓ６６０９：ＮＯ）、及び、ステップＳ６６１０において、特１用客待ちコマンドを設定した後には、次に説明するステップＳ６６１９に進む。

【１２２４】

ステップＳ６６１９では、特２用変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、第２図柄表示部３７ｂにおいて図柄が変動表示中であるか否かを判定する。ステップＳ６６１９において、特２用変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６１９：ＹＥＳ）、ステップＳ６６２０に進む。一方、ステップＳ６６１９において、特２用変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６６１９：ＮＯ）、本変動停止処理を終了する。

【１２２５】

ステップＳ６６２０では、第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動時間が終了したか否かを判定する。ステップＳ６６２０において、第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓ６６２０：ＹＥＳ）、ステップＳ６６２１に進み、第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動を停止する。その後、ステップＳ６６２２に進む。一方、ステップＳ６６２０において、第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓ６６２０：ＮＯ）、本変動停止処理を終了する。

【１２２６】

ステップＳ６６２２では、特２用変動中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６６２３に進み、特２用当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動表示に対応する大当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ６６２３において、特２用当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６６２３：ＮＯ）、ステップＳ６６２４に進む。

【１２２７】

ステップＳ６６２４では、最終特定遊技回フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６６２４において、最終特定遊技回フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６２４：ＹＥＳ）、ステップＳ６６２５に進み、最終特定遊技回終了コマンドを設定する。最終特定遊技回終了コマンドは、高確率モードにおける最後の遊技回（本実施形態では高確率モードに移行してから１２０回目の遊技回）が終了することをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。設定された最終特定遊技回終了コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１２７：ステップＳ５４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳ６６２５を実行した後、ステップＳ６６２６に進み、最終特定遊技回フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６６２７に進む。一方、ステップＳ６６２４において、最終特定遊技回フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６６２４：ＮＯ）、ステップＳ６６２５およびステップＳ６６２６を実行することなく、ステップＳ６６２７に進む。

【１２２８】

ステップＳ６６２７では、第２始動保留個数ＲｂＮの値が０であるか否かを判定する。ステップＳ６６２７において、第２始動保留個数ＲｂＮの値が０であると判定した場合には（Ｓ６６２７：ＹＥＳ）、ステップＳ６６２８に進み、特２用客待ちコマンドを設定する。特２用客待ちコマンドは、第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動が停止し、第２始動保留個数ＲｂＮの値が０になったことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。設定された特２用客待ちコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１２７

：ステップＳ５４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳ６６２８を実行した後、本変動停止処理を終了する。一方、ステップＳ６６２７において、第２始動保留個数ＲｂＮの値が０ではないと判定した場合には（Ｓ６６２７：ＮＯ）、ステップＳ６６２８を実行することなく、本変動停止処理を終了する。

【１２２９】

ステップＳ６６２３において、特２用当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６２３：ＹＥＳ）、ステップＳ６６２９に進み、特２用当たりフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６６３０に進む。

【１２３０】

ステップＳ６６３０では、最終特定遊技回フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６６３０において、最終特定遊技回フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６３０：ＹＥＳ）、ステップＳ６６３１に進み、最終特定遊技回フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６６３２に進む。一方、ステップＳ６６３０において、最終特定遊技回フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６６３０：ＮＯ）、ステップＳ６６３１を実行することなく、ステップＳ６６３２に進む。

【１２３１】

ステップＳ６６３２では、特１用変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、第１図柄表示部３７ａにおいて図柄が変動表示中であるか否かを判定する。ステップＳ６６３２において、特１用変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６３２：ＹＥＳ）、ステップＳ６６３３に進む。一方、ステップＳ６６３２において、特１用変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６６３２：ＮＯ）、ステップＳ６６３７に進み、開閉実行モードフラグをＯＮにし、その後、本変動停止処理を終了する。

【１２３２】

ステップＳ６６３３では、第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動を外れ用図柄で停止する。その後、ステップＳ６６３４に進み、特１用変動中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６６３５に進む。

【１２３３】

ステップＳ６６３５では、特１用当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動表示に対応する大当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ６６３５において、特１用当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６３５：ＹＥＳ）、ステップＳ６６３６に進み、特１用当たりフラグをＯＦＦにするとともに、特１用第１種大当たりフラグ又は特１用第２種大当たりフラグのうち、ＯＮになっているフラグをＯＦＦにする。その後、本変動停止処理を終了する。一方、ステップＳ６６３５において、特１用当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６６３５：ＮＯ）、ステップＳ６６３６を実行することなく、ステップＳ６６３７に進み、開閉実行モードフラグをＯＮにし、その後、本変動停止処理を終了する。

【１２３４】

本処理において説明したように、本実施形態の変動停止処理では、ステップＳ６６１４において特２用変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６１４：ＹＥＳ）、ステップＳ６６１５において第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動を外れ用図柄で停止する。また、ステップＳ６６３２において特１用変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６３２：ＹＥＳ）、ステップＳ６６３３において第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動を外れ用図柄で停止する。すなわち、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれもが変動表示中である場合において、この２つの図柄表示部のうち一方の図柄表示部の方が他方よりも先に停止表示する場合であって、当該一方の図柄表示部に対応する遊技回における大当たり抽選の結果が大当たりまたは小当たりである場合には、他方の図柄表示部の変動を外れ図柄で停止させる。よって、先に図柄の変動が停止する図柄表示部に対応する抽選結果が優先される場合がある。このようにすることで、以下のような課題を解決することができる。

【１２３５】
通常、同時変動機においては、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれもが変動が開始された場合において、いずれか一方の図柄表示部に対応する大当たり抽選の結果が大当たりまたは小当たりであると判定した場合には、他方の図柄表示部に対応する大当たり抽選は実行せずに、自動的に外れ用の図柄で他方の図柄表示部を停止表示させる。しかしながら、当該処理を実行した場合、以下の問題が生じる。
【１２３６】
高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、遊技者が、遊技球を遊技盤３０の右側に流通させていた遊技から遊技球を遊技盤３０の左側に流通させる遊技に切り替えた場合、高頻度サポートモードの終了間際に第２始動口３４に遊技球を入球させて残存している第２始動口用遊技回に対応する保留遊技回は、低頻度サポートモードに移行後であっても実行される。遊技者は、遊技球を遊技盤３０の右側に流通させていた遊技から遊技球を遊技盤３０の左側に流通させる遊技に切り替え、第１始動口３３に遊技球を入球させ第１始動口用遊技回を実行させるが、仮に、先に、保留遊技回の第２始動口用遊技回が実行され大当たり抽選において大当たりまたは小当たりに当選していた場合、上記した通常の同時変動機の処理を実行した場合、第１始動口用遊技回の大当たり抽選は実行されない。このとき、すでにサポートモードは低頻度サポートモードに移行しているため、第２始動口用遊技回の変動時間は１０分である。その結果、第２図柄表示部３７ｂが大当たり用または小当たり用の図柄で停止するまでの１０分間、遊技者が第１始動口３３に遊技球を入球させて第１始動口用遊技回を実行させても、大当たり抽選自体が実行されない状態となってしまう。すなわち、遊技者は、第２図柄表示部３７ｂが大当たり用または小当たり用の図柄で停止するまでの１０分間、実質的に、遊技の中断を余儀なくされてしまうこととなり、遊技者に大きな不利益を与えてしまう。
【１２３７】
その点、本実施形態のように、先に図柄の変動が停止する図柄表示部に対応する抽選結果が優先される処理を採用した場合、保留遊技回の第２始動口用遊技回が実行され大当たり抽選において大当たりまたは小当たりに当選しており、かつ、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が１０分に設定されている場合であっても、その後に第１始動口３３に遊技球が入球すると、第１始動口用遊技回としての大当たり抽選は実行される。そして、当該大当たり抽選の結果が大当たりであって、かつ、第１図柄表示部３７ａの図柄の変動が、第２図柄表示部３７ｂの図柄の変動よりも先に停止する場合には、第１始動口用遊技回の抽選結果が優先され、第１図柄表示部３７ａの図柄が大当たり用の図柄で停止し、同時に、第２図柄表示部３７ｂの図柄が外れ用の図柄で停止する。すなわち、第２図柄表示部３７ｂは当初設定された変動時間である１０分よりも早く図柄を停止させる。よって、通常の同時変動機の処理を採用した場合のように、遊技者が、第２図柄表示部３７ｂが大当たり用または小当たり用の図柄で停止するまでの間（１０分間）、遊技の中断を余儀なくされてしまうといった問題を回避することができる。
【１２３８】
このような理由から、本実施形態における変動停止処理では、ステップＳ６６１４において特２用変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６１４：ＹＥＳ）、ステップＳ６６１５において第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動を外れ用図柄で停止し、ステップＳ６６３２において特１用変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６３２：ＹＥＳ）、ステップＳ６６３３において第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動を外れ用図柄で停止する処理を採用している。
【１２３９】
＜遊技状態移行処理＞
次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図１２７：Ｓ５４０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１２４０】
図１４０は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ６７０１では

、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、エンディング期間であるか否かを判定するために参照されるフラグであり、開閉実行モードにおけるエンディング期間の開始時にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【１２４１】

ステップＳ６７０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６７０１：ＮＯ）、ステップＳ６７０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉処理期間であるか否かを判定するために参照されるフラグであり、開閉処理期間の開始時にＯＮにされ、開閉処理期間の終了時にＯＦＦにされる。開閉処理期間は、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉処理を実行するための期間である。

【１２４２】

ステップＳ６７０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６７０２：ＮＯ）、ステップＳ６７０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間であるか否かを判定するために参照されるフラグであり、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。オープニング期間は、開閉実行モードにおいてオープニング演出を実行するための期間である。

【１２４３】

ステップＳ６７０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６７０３：ＮＯ）、ステップＳ６７０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６７０４において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６７０４：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。一方、ステップＳ６７０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６７０４：ＹＥＳ）、ステップＳ６７０５に進む。

【１２４４】

ステップＳ６７０５では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、オープニング期間の残り時間を示すタイマカウンタエリアＴｏに「３０００」（すなわち、６．０ｓｅｃ）又は「０」（すなわち、０．０ｓｅｃ）をセットする。なお、タイマカウンタエリアＴｏは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられており、タイマカウンタエリアＴｏにセットされた値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。オープニング時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳ６７０５を実行した後、ステップＳ６７０６に進む。

【１２４５】

ステップＳ６７０６では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図１２７）におけるステップＳ５４０２において、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定されたオープニング時間の情報が含まれる。音声発光制御装置９０は、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容の演出が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ６７０６を実行した後、ステップＳ６７０７に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１２４６】

ステップＳ６７０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６７０３：ＹＥＳ）、ステップＳ６７０８に進む。

【１２４７】

ステップＳ６７０８では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、タイマカウンタエリアＴｏの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ６７０８

において、オープニング期間が終了していないと判定した場合には（Ｓ６７０８：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。一方、ステップＳ６７０８において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓ６７０８：ＹＥＳ）、ステップＳ６７０９に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６７１０に進む。

【１２４８】

ステップＳ６７１０では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳ６７１０を実行した後、ステップＳ６７１１に進む。

【１２４９】

ステップＳ６７１１では、今回の開閉実行モードのラウンド数を設定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ（特１用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特１用８Ｒ第２種大当たりフラグ、特２用１６Ｒ第１種大当たりフラグ、特２用８Ｒ第１種大当たりフラグ）や小当たりフラグ（第１小当たりフラグ、第２小当たりフラグ、第３小当たりフラグ）を確認するとともに、フラグに対応するラウンド数を、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１にセットする。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１は、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。ラウンド数設定処理の詳細については後述する。Ｓ６７１１を実行した後、ステップＳ６７１２に進む。

【１２５０】

ステップＳ６７１２では、開閉処理コマンドを設定する。設定された開閉処理コマンドは、通常処理（図１２７）におけるステップＳ５４０２において、音声発光制御装置９０に送信される。この開閉処理コマンドには、今回の開閉処理期間において実行されるラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０は、受信した開閉処理コマンドに基づいて、ラウンド数に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ６７１２を実行した後、ステップＳ６７１３に進む。

【１２５１】

ステップＳ６７１３では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１２５２】

ステップＳ６７０２において、開閉処理期間フラグがＯＮである判定した場合には（Ｓ６７０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６７１４に進み、大入賞口開閉処理を実行する。具体的には、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが閉鎖中である場合には、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１が「１」以上であることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とすることで開閉扉３６ｂを開放させる。また、開閉扉３６ｂが開放中である場合には、当該開閉扉３６ｂの開放から開放限度時間が経過していること又は開放限度個数の遊技球が入球していることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態を停止し、開閉扉３６ｂを閉鎖させる。大入賞口開閉処理の詳細については後述する。ステップＳ６７１４を実行した後、ステップＳ６７１５に進む。

【１２５３】

ステップＳ６７１５では、Ｖ入賞口開閉処理を実行する。具体的には、所定のラウンドにおいてＶ入賞口４８に設けられた開閉扉４８ａを１回開放させる処理を実行する。Ｖ入賞口開閉処理の詳細については後述する。ステップＳ６７１５を実行した後、ステップＳ６７１６に進む。

【１２５４】

ステップＳ６７１６では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否

かを判定する。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ６７１６：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。一方、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６７１６：ＹＥＳ）、ステップＳ６７１７に進み、開閉処理期間フラグをＯＦＦにする。ステップＳ６７１７を実行した後、ステップＳ６７１８に進む。

【１２５５】

ステップＳ６７１８では、ラウンド表示の終了処理を実行する。ラウンド表示の終了処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯するように当該ラウンド表示部３９を制御する。ステップＳ６７１８を実行した後、ステップＳ６７１９に進む。

【１２５６】

ステップＳ６７１９では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、エンディング期間の残り時間を示すタイマカウンタエリアＴｅに「３０００」（すなわち、６．０ｓｅｃ）又は「０」（すなわち、０ｓｅｃ）をセットする。なお、タイマカウンタエリアＴｅは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられており、タイマカウンタエリアＴｅにセットされた値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。エンディング時間設定処理については後述する。ステップＳ６７１９を実行した後、ステップＳ６７２０に進む。

【１２５７】

ステップＳ６７２０では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図１２７）におけるステップＳ５４０２において、音声発光制御装置９０に送信される。このエンディングコマンドには、設定されたエンディング時間の情報が含まれる。音声発光制御装置９０は、受信したエンディングコマンドに基づいて、開閉処理期間に対応した演出を終了させるとともに、エンディング時間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容の演出が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ６７２０を実行した後、ステップＳ６７２１に進む。

【１２５８】

ステップＳ６７２１では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１２５９】

ステップＳ６７０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６７２２に進む。

【１２６０】

ステップＳ６７２２では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓ６７１９）においてエンディング時間として設定されたタイマカウンタエリアＴｅの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ６７２２において、エンディング時間として設定されたタイマカウンタエリアＴｅの値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ６７２２：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。一方、ステップＳ６７２２において、エンディング時間として設定されたタイマカウンタエリアＴｅの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６７２２：ＹＥＳ）、ステップＳ６７２３に進む。

【１２６１】

ステップＳ６７２３では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６７２４に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６７２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、エンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細については後述する。ステップＳ６７２５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１２６２】

＜オープニング時間設定処理＞
次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１４０：Ｓ６７０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１２６３】
図１４１は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ６８０１では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ（特１用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特１用８Ｒ第２種大当たりフラグ、特２用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特２用１６Ｒ第１種大当たりフラグ）のいずれかがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。
【１２６４】
ステップＳ６８０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には（Ｓ６８０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６８０２に進み、タイマカウンタエリアＴｏに「３０００」（すなわち、６．０ｓｅｃ）をセットする。その後、本オープニング時間設定処理を終了する。
【１２６５】
一方、ステップＳ６８０１において今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合（Ｓ６８０１：ＹＥＳ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が小当たりである場合には、ステップＳ６８０３に進む。
【１２６６】
ステップＳ６８０３では、タイマカウンタエリアＴｏに「０」（すなわち、０．０ｓｅｃ）をセットする。すなわち、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として今回の開閉実行モードへの移行が行われた場合であって、当該入球を契機として実行された大当たり抽選の抽選結果が小当たりである場合には、実質、オープニング演出は行わない。ステップＳ６８０３を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了する。
【１２６７】
＜ラウンド数設定処理＞
次に、ラウンド数設定処理について説明する。ラウンド数設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１４０：Ｓ６７１１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１２６８】
図１４２は、ラウンド数設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ６９０１では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ（特１用８Ｒ第1種大当たりフラグ、特１用８Ｒ第２種大当たりフラグ、特２用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特２用１６Ｒ第１種大当たりフラグ）のいずれかがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。
【１２６９】
ステップＳ６９０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には（Ｓ６９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６９０２に進み、今回の開閉実行モードへの移行の契機が１６Ｒ第１種大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている特２用１６Ｒ第1種大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１２７０】
ステップＳ６９０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が１６Ｒ第１種大当たりであると判定した場合には（Ｓ６９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６９０３に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１６」をセットする。その後、本ラウンド数設定処理を終了する。
【１２７１】

一方、ステップＳ６９０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が１６Ｒ第１種大当たりではないと判定した場合（Ｓ６９０２：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が８Ｒ第１種大当り又は８Ｒ第２種大当たりである場合には、ステップＳ６９０４に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「８」をセットする。その後、本ラウンド数設定処理を終了する。

【１２７２】

ステップＳ６９０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合（Ｓ６９０１：ＹＥＳ）、すなわち、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として今回の開閉実行モードへの移行が行われた場合であって、当該入球を契機として実行された大当たり抽選の抽選結果が小当たりである場合には、ステップＳ６９０５に進む。

【１２７３】

ステップＳ６９０５では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第１小当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている第１小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６９０５において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第１小当たりであると判定した場合には（Ｓ６９０５：ＹＥＳ）、ステップＳ６９０６に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１」をセットする。その後、本ラウンド数設定処理を終了する。一方、ステップＳ６９０５において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第１小当たりではないと判定した場合には（Ｓ６９０５：ＮＯ）、ステップＳ６９０７に進む。

【１２７４】

ステップＳ６９０７では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第２小当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている第２小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６９０７において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第２小当たりであると判定した場合には（Ｓ６９０７：ＹＥＳ）、ステップＳ６９０８に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「６」をセットする。その後、本ラウンド数設定処理を終了する。一方、ステップＳ６９０７において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第２小当たりではないと判定した場合（Ｓ６９０７：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第３小当たりである場合には、ステップＳ６９０９に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「８」をセットする。その後、本ラウンド数設定処理を終了する。

【１２７５】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１４０：Ｓ６７１４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２７６】

図１４３は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳ７００１では、大入賞口３６ａに設けられた開閉扉３６ｂが開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳ７００１において、大入賞口３６ａに設けられた開閉扉３６ｂが開放中ではないと判定した場合には（Ｓ７００１：ＮＯ）、ステップＳ７００２に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ７００２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ７００２：ＹＥＳ）、本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ７００２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ７００２：ＮＯ）、ステップＳ７００３に進む。

【１２７７】

ステップＳ７００３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカ

ウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａに設けられた開閉扉３６ｂの閉鎖時間の残時間を計測するためのカウンタとして用いられる。なお、この第１タイマカウンタエリアＴ１にセットされた値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【１２７８】

ステップＳ７００３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ７００３：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ７００３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ７００３：ＹＥＳ）、ステップＳ７００４に進み、大入賞口３６ａに設けられた開閉扉３６ｂを開放するために可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とする。その後、ステップＳ７００５に進む。

【１２７９】

ステップＳ７００５では、入球カウンタ設定処理を実行する。入球カウンタ設定処理では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた入球カウンタエリアＰＣに、大入賞口３６ａの１回の開放中（１ラウンド中）に遊技球の入球を許可する値をセットする。入球カウンタ設定処理の詳細については後述する。ステップＳ７００５を実行した後、ステップＳ７００６に進む。

【１２８０】

ステップＳ７００６では、大入賞口用開放限度時間設定処理を実行する。大入賞口用開放限度時間設定処理では、大入賞口３６ａに設けられた開閉扉３６ｂの１回の開放時間の限度である開放限度時間を設定する。具体的には、第１タイマカウンタエリアＴ１に開放限度時間に対応する値をセットする。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａに設けられた開閉扉３６ｂの開放限度時間の残時間を計測するためのカウンタとして用いられる。上述したように、第１タイマカウンタエリアＴ１にセットされた値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。大入賞口用開放限度時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳ７００６を実行した後、ステップＳ７００７に進む。

【１２８１】

ステップＳ７００７では、大入賞口開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、大入賞口開放コマンドは、大入賞口３６ａに設けられた開閉扉３６ｂの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図１２７：ステップＳ５４０２）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した大入賞口開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の開閉扉３６ｂの開放が開始されたことを認識するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、開閉扉３６ｂの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記大入賞口開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した大入賞口開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の開閉扉３６ｂの開放が開始されたことを認識するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、開閉扉３６ｂの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

【１２８２】

ステップＳ７００１において、大入賞口３６ａに設けられた開閉扉３６ｂが開放中であると判定した場合には（ステップＳ７００１：ＹＥＳ）、ステップＳ７００８に進み、大入賞口用開放限度時間が経過したか否かを判定する。具体的には、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａに設けられた開閉扉３６ｂの開放限度時間の残時間を計測するためのカウンタとして用いられる。ステップＳ７００８において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ７００８：ＮＯ）、ステップＳ７００９に進む。

【１２８３】
ステップＳ７００９では、大入賞口３６ａに遊技球が入球したか否かを、可変入賞装置３６に対応した検出センサーの検出状態により判定する。ステップＳ７００９において、遊技球の入球が発生していないと判定した場合には（Ｓ７００９：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ７００９において、遊技球の入球が発生していると判定した場合には（Ｓ７００９：ＹＥＳ）、ステップＳ７０１０に進み、入球カウンタエリアＰＣの値を１減算する。その後、ステップＳ７０１１に進む。
【１２８４】
ステップＳ７０１１では、入球カウンタエリアＰＣの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ７０１１において、入球カウンタエリアＰＣの値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ７０１１：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【１２８５】
ステップＳ７００８において第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合（Ｓ７００８：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ７０１１において入球カウンタエリアＰＣの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ７０１１：ＹＥＳ）、ステップＳ７０１２に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａに設けられた開閉扉３６ｂを閉鎖するために可変入賞駆動部３６ｃを非駆動状態とする。その後、ステップＳ７０１３に進む。
【１２８６】
ステップＳ７０１３では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算する。その後、ステップＳ７０１４に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ７０１４において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ７０１４：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ７０１４において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ７０１４：ＮＯ）、ステップＳ７０１５に進む。
【１２８７】
ステップＳ７０１５では、大入賞口用閉鎖時間設定処理を実行する。大入賞口用閉鎖時間設定処理は、大入賞口３６ａの閉鎖時間を設定するための処理であり、具体的には、第１タイマカウンタエリアＴ１に閉鎖時間に対応する値をセットする。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａに設けられた開閉扉３６ｂの閉鎖時間の残時間を計測するためのカウンタとして用いられる。本実施形態では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１０００」（２ｓｅｃ）をセットする。また、今回の開閉実行モードへの移行の契機が小当たりであると判定した場合には、第１タイマカウンタエリアＴ１に「３０」（すなわち、０．０６ｓｅｃ）をセットする。ステップＳ７０１５を実行した後、ステップＳ７０１６に進む。
【１２８８】
ステップＳ７０１６では、大入賞口閉鎖コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、大入賞口閉鎖コマンドは、大入賞口３６ａに設けられた開閉扉３６ｂの開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図１２７：ステップＳ５４０２）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した大入賞口閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の開閉扉３６ｂの開放が終了したことを認識するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、開閉扉３６ｂの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記大入賞口閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した大入賞口閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の開閉扉３６ｂの開放が終了したことを認識するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、開閉扉３６ｂの開放が終了したことに対応する内容に更

新する。
【１２８９】
＜入球カウンタ設定処理＞
次に、入球カウンタ設定処理について説明する。入球カウンタ設定処理は、大入賞口開閉処理のサブルーチン（図１４３：Ｓ７００５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１２９０】
図１４４は、入球カウンタ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ７１０１では、入球カウンタエリアＰＣに「１０」をセットする。その後、本入球カウンタ設定処理を終了する。
【１２９１】
＜大入賞口用開放限度時間設定処理＞
次に、大入賞口用開放限度時間設定処理について説明する。大入賞口用開放限度時間設定処理は、大入賞口開閉処理のサブルーチン（図１４３：Ｓ７００６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１２９２】
図１４５は、大入賞口用開放限度時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ７２０１では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ（特１用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特１用８Ｒ第２種大当たりフラグ、特２用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特２用１６Ｒ第１種大当たりフラグ）のいずれかがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。
【１２９３】
ステップＳ７２０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には（Ｓ７２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７２０２に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１５０００」（すなわち、３０．０ｓｅｃ）をセットする。その後、本大入賞口用開放限度時間設定処理を終了する。
【１２９４】
一方、ステップＳ７２０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合には（Ｓ７２０１：ＮＯ）、ステップＳ７２０３に進み、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第１小当たりであるか否かを判定する。具体的には、第１小当たりフラグがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第１小当たりであると判定する。
【１２９５】
ステップＳ７２０３において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第１小当たりであると判定した場合には（Ｓ７２０３：ＹＥＳ）、ステップＳ７２０４に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１に「８００」（すなわち、１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本大入賞口用開放限度時間設定処理を終了する。一方、ステップＳ７２０３において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第１小当たりではないと判定した場合（Ｓ７２０３：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第２小当たり又は第３小当たりである場合には、ステップＳ７２０５に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１に「３０」（すなわち、０．０６ｓｅｃ）をセットする。その後、本大入賞口用開放限度時間設定処理を終了する。
【１２９６】
＜Ｖ入賞口開閉処理＞
次に、Ｖ入賞口開閉処理について説明する。Ｖ入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１４０：Ｓ６７１５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１２９７】
図１４６は、Ｖ入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳ７３０１では

、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ（特１用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特１用８Ｒ第２種大当たりフラグ、特２用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特２用１６Ｒ第１種大当たりフラグ）のいずれかがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。

【１２９８】

ステップＳ７３０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合（Ｓ７３０１：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が小当たりである場合には、Ｖ入賞口４８に設けられた開閉扉４８ａを開放しないので、本Ｖ入賞口開閉処理を終了する。一方、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には（Ｓ７３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７３０２に進む。

【１２９９】

ステップＳ７３０２では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「３」であるか否かを判定する。ステップＳ７３０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「３」ではないと判定した場合には（Ｓ７３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７３０３に進む。

【１３００】

ステップＳ７３０３では、Ｖ入賞口４８に設けられた開閉扉４８ａが開放中であるか否かを判定する。具体的には、開閉扉駆動部４８ｂの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳ７３０３において、Ｖ入賞口４８に設けられた開閉扉４８ａが開放中ではないと判定した場合には（Ｓ７３０１：ＮＯ）、ステップＳ７３０４に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「４」であるか否かを判定する。ステップＳ７３０４において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「４」ではないと判定した場合には（Ｓ７３０４：ＮＯ）、本Ｖ入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ７３０４において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「４」であると判定した場合には（Ｓ７３０４：ＹＥＳ）、ステップＳ７３０５に進む。

【１３０１】

ステップＳ７３０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅに記憶されたＶ入賞口開放済みフラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｖ入賞口開放済みフラグは、今回の開閉実行モードにおいて、Ｖ入賞口４８に設けられた開閉扉４８ａが既に開放済みであるか否かを認識するためのフラグである。本実施形態では、開閉扉４８ａは、１回の開閉実行モードにおいて１回のみ開放するように構成されている。ステップＳ７３０５において、Ｖ入賞口開放済みフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７３０５：ＮＯ）、ステップＳ７３０６に進み、Ｖ入賞口４８に設けられた開閉扉４８ａを開放するために開閉扉駆動部４８ｂを駆動状態とする。その後、ステップＳ７３０７に進む。一方、ステップＳ７３０５において、Ｖ入賞口開放済みフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７３０５：ＹＥＳ）、本Ｖ入賞口開閉処理を終了する。

【１３０２】

ステップＳ７３０７では、Ｖ入賞口用開放限度時間設定処理を実行する。Ｖ入賞口用開放限度時間設定処理では、Ｖ入賞口４８に設けられた開閉扉４８ａの１回の開放時間の限度である開放限度時間を設定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３に開放限度時間に対応する値をセットする。この場合、第３タイマカウンタエリアＴ３は、Ｖ入賞口４８に設けられた開閉扉４８ａの開放限度時間の残時間を計測するためのカウンタとして用いられる。第３タイマカウンタエリアＴ３にセットされた値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。Ｖ入賞口用開放限度時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳ７３０７を実行した後、ステップＳ７３０８に進む。

【１３０３】

ステップＳ７３０８では、Ｖ入賞口開放コマンドを設定する。その後、本Ｖ入賞口開閉処理を終了する。なお、Ｖ入賞口開放コマンドは、Ｖ入賞口４８に設けられた開閉扉４８

ａの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図１２７：ステップＳ５４０２）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したＶ入賞口開放コマンドに基づいて、開閉扉４８ａの開放が開始されたことを認識するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、開閉扉４８ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記Ｖ入賞口開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信したＶ入賞口開放コマンドに基づいて、開閉扉４８ａの開放が開始されたことを認識するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、開閉扉４８ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

【１３０４】

ステップＳ７３０３において、Ｖ入賞口４８に設けられた開閉扉４８ａが開放中であると判定した場合には（ステップＳ７３０３：ＹＥＳ）、ステップＳ７３０９に進み、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球したか否かをＶ入賞口４８に対応した検出センサーの検出状態により判定する。ステップＳ７３０９において、遊技球の入球が発生していると判定した場合には（Ｓ７３０９：ＹＥＳ）、ステップＳ７３１０に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅに記憶されたＶ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１３０５】

ステップＳ７３１０において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７３１０：ＮＯ）、ステップＳ７３１１に進み、Ｖ入賞フラグをＯＮにするとともに、ステップＳ７３１２に進み、Ｖ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図１２７：ステップＳ５４０２）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したＶ入賞コマンドに基づいて、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球したことを認識するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球したことに対応する内容に更新する。ステップＳ７３１２を実行した後、ステップＳ７３１３に進む。一方、ステップＳ７３０９において、遊技球の入球が発生していないと判定した場合（Ｓ７３０９：ＮＯ）、及び、ステップＳ７３１０において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７３１０：ＹＥＳ）、ステップＳ７３１１及びステップＳ７３１２を実行することなく、ステップＳ７３１３に進む。

【１３０６】

ステップＳ７３１３では、Ｖ入賞口用開放限度時間が経過したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ７３１３において、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ７３１３：ＮＯ）、本Ｖ入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ７３１３において、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ７３１３：ＹＥＳ）、ステップＳ７３１４に進む。

【１３０７】

ステップＳ７３１４では、Ｖ入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、Ｖ入賞口４８を閉鎖するために開閉扉駆動部４８ｂを非駆動状態とする。その後、ステップＳ７３１５に進み、Ｖ入賞口開放済みフラグをＯＮにする。その後、ステップＳ７３１６に進む。

【１３０８】

ステップＳ７３１６では、Ｖ入賞口閉鎖コマンドを設定する。その後、本Ｖ入賞口開閉処理を終了する。なお、Ｖ入賞口閉鎖コマンドは、Ｖ入賞口４８に設けられた開閉扉４８ａの開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図１２７：ステップＳ５４０２）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したＶ入賞口閉鎖コマンドに基づいて、開閉扉４８ａの開放が終了したことを認識するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、

開閉扉４８ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記Ｖ入賞口閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信したＶ入賞口閉鎖コマンドに基づいて、開閉扉４８ａの開放が終了したことを認識するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、開閉扉４８ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。

【１３０９】

ステップＳ７３０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「３」であると判定した場合には（Ｓ７３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７３１７に進み、Ｖ入賞口開放済みフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ７３１７において、Ｖ入賞口開放済みフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７３１７：ＹＥＳ）、ステップＳ７３１８に進み、Ｖ入賞口開放済みフラグをＯＦＦにする。一方、ステップＳ７３１７において、Ｖ入賞口開放済みフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７３１７：ＮＯ）、ステップＳ７３１８を実行することなく、本Ｖ入賞口開閉処理を終了する。

【１３１０】

＜Ｖ入賞口用開放限度時間設定処理＞

次に、Ｖ入賞口用開放限度時間設定処理について説明する。Ｖ入賞口用開放限度時間設定処理は、Ｖ入賞口開閉処理のサブルーチン（図１４６：Ｓ７３０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１３１１】

図１４７は、Ｖ入賞口用開放限度時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ７４０１では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第１種大当たりであるか否かを判定する。具体的には、特１用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特２用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特２用１６Ｒ第１種大当たりフラグのいずれかがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第１種大当たりであると判定する。

【１３１２】

ステップＳ７４０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第１種大当たりであると判定した場合には（Ｓ７４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７４０２に進み、第３タイマカウンタエリアＴ３に「５０００」（すなわち、１０．０ｓｅｃ）をセットする。その後、本Ｖ入賞口用開放限度時間設定処理を終了する。

【１３１３】

一方、ステップＳ７４０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第１種大当たりではないと判定した場合（Ｓ７４０１：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第２種大当たりである場合には、ステップＳ７４０３に進み、第３タイマカウンタエリアＴ３に「３」（すなわち、０．００６ｓｅｃ）をセットする。このため、本実施形態では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第２種大当たりである場合には、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球することは実質的に不可能となっている。ステップＳ７４０３を実行した後、本Ｖ入賞口用開放限度時間設定処理を終了する。

【１３１４】

＜エンディング時間設定処理＞

次に、エンディング時間設定処理について説明する。エンディング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１４０：Ｓ６７１９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１３１５】

図１４８は、エンディング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ７５０１では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ（特１用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特１用８Ｒ第２種大当たりフラグ、特２用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特２用１６Ｒ第１種大当たりフラグ）のいずれかがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。

【１３１６】

ステップＳ７５０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には（Ｓ７５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７５０２に進み、タイマカウンタエリアＴｅに「３０００」（すなわち、６．０ｓｅｃ）をセットする。その後、本エンディング時間設定処理を終了する。

【１３１７】

一方、ステップＳ７５０１において今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合（Ｓ７５０１：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が小当たりである場合には、ステップＳ７５０３に進む。

【１３１８】

ステップＳ７５０３では、タイマカウンタエリアＴｅに「０」（すなわち、０．０ｓｅｃ）をセットする。すなわち、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として今回の開閉実行モードへの移行が行われた場合であって、当該入球を契機として実行された大当たり抽選の抽選結果が小当たりである場合には、実質、エンディング演出は行わない。ステップＳ７５０３を実行した後、本エンディング時間設定処理を終了する。

【１３１９】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１４０：Ｓ６７２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１３２０】

図１４９は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ７６０１では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当り種別フラグ（特１用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特１用８Ｒ第２種大当たりフラグ、特２用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特２用１６Ｒ第１種大当たりフラグ）のいずれかがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。

【１３２１】

ステップＳ７６０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には（Ｓ７６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７６０２に進み、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ７６０２において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７６０３に進む。

【１３２２】

ステップＳ７６０３では、特１用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特１用８Ｒ第２種大当たりフラグ、特２用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特２用１６Ｒ第１種大当たりフラグのうち、ＯＮになっているフラグをＯＦＦにする。ステップＳ７６０３を実行した後、ステップＳ７６０４に進む。

【１３２３】

ステップＳ７６０４では、ＲＡＭ６４に記憶されている高確率モードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードに移行する。ステップＳ７６０４を実行した後、ステップＳ７６０５に進む。

【１３２４】

ステップＳ７６０５では、高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。高確率モードコマンドは、当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップＳ７６０５を実行した後、ステップＳ７６０６に進む。

【１３２５】

ステップＳ７６０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、高頻度サポートモードに移行する。その後、ステップＳ７６０７に進む。

【１３２６】

ステップＳ７６０７では、ＳＴ用遊技回数カウントフラグをＯＮにする。その後、ステップＳ７６０８に進み、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１に「０」をセットする。その後、ステップＳ７６０９に進み、Ｖ入賞フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ７６１０に進む。

【１３２７】

ステップＳ７６１０では、特殊大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ７６１０において、特殊大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７６１０：ＮＯ）、ステップＳ７６１１に進み、特２メイン表示コマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。特２メイン表示コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく図柄の変動表示を図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに表示させ、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく図柄の変動表示を図柄表示装置４１の第１サブ表示領域ＳＡ１に表示させるように、表示制御装置１００にコマンドを送信する。ステップＳ７６１１を実行した後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。一方、ステップＳ７６１０において、特殊大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７６１０：ＹＥＳ）、ステップＳ７６１１を実行することなく、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【１３２８】

ステップＳ７６０２において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７６０２：ＮＯ）、ステップＳ７６１２に進み、特１用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特１用８Ｒ第２種大当たりフラグ、特２用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特２用１６Ｒ第１種大当たりフラグのうち、ＯＮになっているフラグをＯＦＦにする。ステップＳ７６１２を実行した後、ステップＳ７６１３に進む。

【１３２９】

ステップＳ７６１３では、ＲＡＭ６４に記憶されている高確率モードフラグがＯＮである場合には、当該高確率モードフラグをＯＦＦにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが低確率モードに移行する。ステップＳ７６１３を実行した後、ステップＳ７６１４に進む。

【１３３０】

ステップＳ７６１４では、低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。低確率モードコマンドは、当否抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップＳ７６１４を実行した後、ステップＳ７６１５に進む。

【１３３１】

ステップＳ７６１５では、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合には、当該高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、低頻度サポートモードに移行する。その後、ステップＳ７６１６に進む。

【１３３２】

ステップＳ７６１６では、電サポ用遊技回数カウントフラグをＯＮにする。その後、ステップＳ７６１７に進み、電サポ用遊技回数カウンタＰＮＣ２に「０」をセットする。その後、ステップＳ７６１０に進む。

【１３３３】

ステップＳ７６０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合（Ｓ７６０１：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が小当たりである場合には、ステップＳ７６１８に進み、第１小当たりフラグ、第２小当たりフラグ、第３小当たりフラグのうち、ＯＮになっているフラグをＯＦＦにする。ステップＳ７６１８を実行した後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【１３３４】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図１２７：Ｓ５４０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行され

る。
【１３３５】
図１５０は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳ７７０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａの開閉処理を開始する場合にＯＮにされ、開閉処理を終了する場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ７７０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７７０１：ＮＯ）、ステップＳ７７０２に進む。
【１３３６】
ステップＳ７７０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされるフラグである。ステップＳ７７０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７７０２:ＮＯ）、ステップＳ７７０３に進む。
【１３３７】
ステップＳ７７０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【１３３８】
ステップＳ７７０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ７７０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ７７０３：ＹＥＳ）、ステップＳ７７０４に進む。
【１３３９】
ステップＳ７７０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ７７０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓ７７０４：ＹＥＳ）、ステップＳ７７０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳ７７０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓ７７０４：ＮＯ）、ステップＳ７７０６に進む。
【１３４０】
ステップＳ７７０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳ７７０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ７７０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ７７０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓ７７０６：ＹＥＳ）、ステップＳ７７０７に進む。
【１３４１】
ステップＳ７７０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳ７７０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳ７７０７において開閉実行モードではなく（Ｓ７７０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳ７７０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓ７７０８：ＹＥＳ）、ステップＳ７７０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６３であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。すなわち、本実施形態では、高頻度サポートモードでは、２３３分の２３２の確率で電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度

に１減算される。その後、ステップＳ７７１０に進む。
【１３４２】
ステップＳ７７１０では、ステップＳ７７０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ７７１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓ７７１０：ＹＥＳ）、ステップＳ７７１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップＳ７７１２に進む。一方、ステップＳ７７１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓ７７１０：ＮＯ）、ステップＳ７７１１の処理を実行することなく、ステップＳ７７１２に進む。
【１３４３】
ステップＳ７７１２では、当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。ステップＳ７７１２において、当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合には（Ｓ７７１２：ＹＥＳ）、ステップＳ７７１３に進む。一方、ステップＳ７７１２において、当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ７７１２：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。
【１３４４】
ステップＳ７７１３では、電サポ用遊技回数カウンタＰＮＣ２の値が「１００」であるか否かを判定する。ステップＳ７７１３において、電サポ用遊技回数カウンタＰＮＣ２の値が「１００」ではないと判定した場合には（Ｓ７７１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ７７１３において、電サポ用遊技回数カウンタＰＮＣ２の値が「０」であると判定した場合には、ステップＳ７７１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにするとともに、特殊大当たりフラグがＯＮである場合には特殊大当たりフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ７７１５に進む。
【１３４５】
ステップＳ７７１５では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。
【１３４６】
ステップＳ７７１５にて設定された低頻度サポートコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１２７：ステップＳ５４０２）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、低頻度サポートコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。
【１３４７】
ステップＳ７７０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ７７０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ７７０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓ７７０８：ＮＯ）、ステップＳ７７１６に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。すなわち、本実施形態では、低頻度サポートモードでは、２３３分の２３１の確率で電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳ７７１７に進む。
【１３４８】
ステップＳ７７１７では、ステップＳ７７１６の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ７７１７において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓ７７１７：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ス

テップＳ７７１７において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓ７７１７：ＹＥＳ）、ステップＳ７７１８に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【１３４９】

ステップＳ７７０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７７０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７７１９に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ７７１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ７７１９：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ７７１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ７７１９：ＹＥＳ）、ステップＳ７７２０に進む。

【１３５０】

ステップＳ７７２０では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳ７７２１に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１３５１】

ステップＳ７７０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７７２２に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１３５２】

＜電役開閉処理＞

次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図１５０：Ｓ７７２２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１３５３】

図１５１は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳ７８０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部４４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓ７８０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７８０２に進む。

【１３５４】

ステップＳ７８０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ７８０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ７８０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉処理を終了する。

【１３５５】

ステップＳ７８０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ７８０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７８０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳ７８０３を実行した後、ステップＳ７８０４に進む。

【１３５６】

ステップＳ７８０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳ７８０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ７８０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ７８０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳ７８０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ７８０５：ＹＥＳ）、ステップＳ７８０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【１３５７】

ステップＳ７８０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ７８０１：ＮＯ）、ステップＳ７８０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ７８０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓ７８０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳ７８０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓ７８０７：ＹＥＳ）、ステップＳ７８０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳ７８０９に進む。

【１３５８】

ステップＳ７８０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓ７８０９：ＮＯ）、ステップＳ７８１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【１３５９】

ステップＳ７８１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓ７８１０：ＹＥＳ）、ステップＳ７８１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【１３６０】

一方、ステップＳ７８０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ７８０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ７８１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓ７８１０：ＮＯ）、ステップＳ７８１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「７００」（すなわち１．４ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【１３６１】

＜遊技球発射制御処理＞

次に、遊技球発射制御処理について説明する。遊技球発射制御処理は、通常処理のサブルーチン（図１２７：Ｓ５４０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１３６２】

図１５２は、遊技球発射制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ７９０１では、タッチセンサー２５ａがＯＮになっているか否かを判定する。すなわち、遊技者が操作ハンドル２５に触っているか否かの判定をする。ステップＳ７９０１において、タッチセンサー２５ａがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７９０２に進む。一方、ステップＳ７９０１において、タッチセンサー２５ａがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７９０１：ＮＯ）、本遊技球発射制御処理を終了する。

【１３６３】

ステップＳ７９０２では、遊技球発射ボタン２６がＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ７９０２において、遊技球発射ボタン２６がＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７９０２：ＮＯ）、ステップＳ７９０３に進む。

【１３６４】

ステップＳ７９０３では、操作ハンドル２５が原点位置であるか否かの判定を行う。すなわち、操作ハンドル２５の回動操作量が０であるか否かの判定を行う。ステップＳ７９

０３において、操作ハンドル２５が原点位置であると判定した場合には（Ｓ７９０３：ＹＥＳ）、本遊技球発射制御処理を終了する。ステップＳ７９０３において、操作ハンドル２５が原点位置ではないと判定した場合には（Ｓ７９０３：ＮＯ）、ステップＳ７９０４に進む。

【１３６５】

ステップＳ７９０４では、ウェイトボタン２５ｂがＯＮであるか否かの判定を行う。ステップＳ７９０４において、ウェイトボタンがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７９０４：ＹＥＳ）、本遊技球発射制御処理を終了する。一方、ステップＳ７９０４において、ウェイトボタンがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７９０４：ＮＯ）、ステップＳ７９０５に進む。

【１３６６】

ステップＳ７９０５では、操作ハンドル２５の変位量（回動操作量）に応じた発射強度で遊技球を発射するように発射制御装置８０に制御信号を送信する。発射制御装置８０は、主側ＭＰＵ６２から受信した制御信号に応じた発射強度で、遊技球を遊技領域ＰＡに発射する。ステップＳ７９０５を実行した後、本遊技球発射制御処理を終了する。

【１３６７】

ステップＳ７９０２において、遊技球発射ボタン２６がＯＮであると判定した場合には（Ｓ７９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７９０６に進む。ステップＳ７９０６では、右打ち用の発射強度で遊技球を発射するように発射制御装置８０に制御信号を送信する。本実施形態においては、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球を発射するように発射制御装置８０に制御信号を送信する。発射制御装置８０は、主側ＭＰＵ６２から受信した制御信号に応じた発射強度で、遊技球を遊技領域ＰＡに発射する。その後、本遊技球発射制御処理を終了する。

【１３６８】

Ｋ６．音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【１３６９】

図１５３は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２とＲＴＣ９６とが搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【１３７０】

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

【１３７１】

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

【１３７２】

ＲＴＣ９６（ＲＴＣ：Ｒｅａｌ‐Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）は、年月日情報及び時刻情報を出力する。ＲＴＣ９６は、バックアップ電源を備えており、パチンコ機１０の電源遮断時においても年月日情報及び時刻情報を更新することができる。ＭＰＵ９２は、ＲＴＣ９６から出力された年月日情報及び時刻情報を取得するとともに、取得した年月日情報及び時刻情報に基づいた演出であるＲＴＣ演出を実行する。本実施形態では、音声発光制御装

置９０は、取得した時刻情報がＲＴＣ演出開始条件として設定されている所定の時刻と一致するか否かを判定し、一致すると判定した場合には、ＲＴＣ演出を実行するための処理を開始する。本実施形態のＲＴＣ演出は、３００秒間のＲＴＣ演出動画と、当該ＲＴＣ演出動画に対応したＲＴＣ演出音楽とによって構成されており、毎時００分に実行される。

【１３７３】

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

【１３７４】

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

【１３７５】

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

【１３７６】

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

【１３７７】

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

【１３７８】

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

【１３７９】

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

【１３８０】

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

【１３８１】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰ

Ｕ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

【１３８２】

Ｋ７．音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

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

【１３８３】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマー割込み処理＞

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

【１３８４】

図１５４は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（本実施形態では４ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【１３８５】

ステップＳ８００１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳ８００１を実行した後、ステップＳ８００２に進む。

【１３８６】

ステップＳ８００２では、表示態様切替処理を実行する。表示態様切替処理では、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく図柄の変動をメイン表示領域ＭＡに表示するとともに第２始動口３４への遊技球の入球に基づく図柄の変動を第１サブ表示領域ＳＡ１に表示する表示態様（以下では、特１メイン表示態様とも呼ぶ）と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく図柄の変動をメイン表示領域ＭＡに表示するとともに第１始動口３３への遊技球の入球に基づく図柄の変動を第１サブ表示領域ＳＡ１に表示する表示態様（以下では、特２メイン表示態様とも呼ぶ）とを切り替えるための処理を実行する。表示態様切替処理の詳細については後述する。ステップＳ８００２を実行した後、ステップＳ８００３に進む。

【１３８７】

ステップＳ８００３では、特１用遊技回演出用処理を実行する。特１用遊技回演出用処理では、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく遊技回において実行する演出の内容を設定する処理である。特１用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳ８００３を実行した後、ステップＳ８００４に進む。

【１３８８】

ステップＳ８００４では、特２用遊技回演出用処理を実行する。特２用遊技回演出用処理では、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく遊技回において実行する演出の内容を設定する処理である。特２用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳ８００４を実行した後、ステップＳ８００５に進む。

【１３８９】

ステップＳ８００５では、デモ動画（メインデモ動画）やサブデモ動画の表示を表示制御装置１００に開始させるための待機用処理を実行する。待機用処理の詳細については後述する。ステップＳ８００５を実行した後、ステップＳ８００６に進む。

【１３９０】

ステップＳ８００６では、ＲＴＣ演出用処理を実行する。ＲＴＣ演出用処理では、ＲＴＣ演出に関する処理を実行する。ＲＴＣ演出用処理の詳細について以下に説明する。ステップＳ８００６を実行した後、ステップＳ８００７に進む。

【１３９１】

ステップＳ８００７では、リザルト表示用処理を実行する。リザルト表示用処理では、高確率モードにおける大当たり抽選において大当たりに当選せずに１２０回の遊技回が終了した場合にリザルト画面を表示するための処理を実行する。リザルト表示用処理の詳細については後述する。ステップＳ８００７を実行した後、ステップＳ８００８に進む。

【１３９２】

ステップＳ８００８では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳ８００２～Ｓ８００７の各種処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳ８００８を実行した後、ステップＳ８００９に進む。

【１３９３】

ステップＳ８００９では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳ８００２～Ｓ８００７の各種処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳ８００９を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【１３９４】

＜表示態様切替処理＞

次に、表示態様切替処理について説明する。表示態様切替処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１５４：Ｓ８００２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１３９５】

図１５５は、表示態様切替処理を示すフローチャートである。ステップＳ８１０１では、主側ＭＰＵ６２から特２メイン表示コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ８１０１において、特２メイン表示コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ８１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ８１０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されている特２メイン表示フラグをＯＮにする。特２メイン表示フラグは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく図柄の変動をメイン表示領域ＭＡに表示するとともに第１始動口３３への遊技球の入球に基づく図柄の変動を第１サブ表示領域ＳＡ１に表示する表示態様（特２メイン表示態様）であることを音光側ＭＰＵ９２において特定するためのフラグである。ステップＳ８１０２を実行した後、ステップＳ８１０３に進む。

【１３９６】

ステップＳ８１０３では、特２メイン表示コマンドを表示制御装置１００に送信する。特２メイン表示コマンドは、特１メイン表示態様から特２メイン表示態様に切り替えることを表示制御装置１００に指示するためのコマンドである。特２メイン表示コマンドを受信した表示制御装置１００は、特１メイン表示態様から特２メイン表示態様に切り替えるための処理を実行する。ステップＳ８１０３を実行した後、ステップＳ８１０４に進む。一方、ステップＳ８１０１において、特２メイン表示コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ８１０１：ＮＯ）、ステップＳ８１０２及びステップＳ８１０３を実行することなく、ステップＳ８１０４に進む。

【１３９７】

ステップＳ８１０４では、主側ＭＰＵ６２から最終特定遊技回終了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ８１０４において、最終特定遊技回終了コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ８１０４：ＹＥＳ）、ステップＳ８１０５に進み、特２メイン表示フラグをＯＦＦにする。ステップＳ８１０５を実行した後、ステップＳ８１０６に進む。

【１３９８】

ステップＳ８１０６では、特１メイン表示コマンドＡを表示制御装置１００に送信する。特１メイン表示コマンドＡは、特２メイン表示態様からリザルト画像の表示を経由して特１メイン表示態様に切り替えることを表示制御装置１００に指示するためのコマンドである。特１メイン表示コマンドＡを受信した表示制御装置１００は、特２メイン表示態様からリザルト画像の表示を経由して特１メイン表示態様に切り替えるための処理を実行する。ステップＳ８１０６を実行した後、ステップＳ８１０７に進む。一方、ステップＳ８１０４において、最終特定遊技回終了コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ８１０４：ＮＯ）、ステップＳ８１０５及びステップＳ８１０６を実行することなく、ステップＳ８１０７に進む。

【１３９９】

ステップＳ８１０７では、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ８１０７において、低頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ８１０７：ＹＥＳ）、ステップＳ８１０８に進み、特２メイン表示フラグをＯＦＦにする。ステップＳ８１０８を実行した後、ステップＳ８１０９に進む。

【１４００】

ステップＳ８１０９では、特１メイン表示コマンドＢを表示制御装置１００に送信する。特１メイン表示コマンドＢは、高頻度サポートモードが開始されてから１００回目の遊技回における図柄の変動が終了した後に特２メイン表示態様から特１メイン表示態様に切り替えることを表示制御装置１００に指示するためのコマンドである。特１メイン表示コマンドＢを受信した表示制御装置１００は、高頻度サポートモードが開始されてから１００回目の遊技回における図柄の変動が終了した後に特２メイン表示態様から特１メイン表示態様に切り替えるための処理を実行する。ステップＳ８１０９を実行した後、本表示態様切替処理を終了する。一方、ステップＳ８１０７において、低頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ８１０７：ＮＯ）、ステップＳ８１０８及びステップＳ８１０９を実行することなく、本表示態様切替処理を終了する。

【１４０１】

＜特１用遊技回演出用処理＞

次に、特１用遊技回演出用処理について説明する。特１用遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１５４：Ｓ８００３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１４０２】

図１５６は、特１用遊技回演出用処理を示すフローチャートである。特１用遊技回演出用処理は、特１用変動コマンドを受信した場合に、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行される遊技回における演出の内容を設定するための処理である。以下、特１用遊技回演出用処理の具体的な処理について説明する。

【１４０３】

ステップＳ８２０１では、主側ＭＰＵ６２から特１用変動コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ８２０１において、特１用変動コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ８２０１：ＮＯ）、以下に説明するステップＳ８２０２～Ｓ８２１０の処理を実行することなく、本特１用遊技回演出用処理を終了する。一方、ステップＳ８２０１において、特１用変動コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ８２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ８２０２に進む。

【１４０４】

ステップＳ８２０２では、今回受信した特１用変動コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳ８２０３に進む。

【１４０５】

ステップＳ８２０３では、特２メイン表示フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステ

ップＳ８２０３において、特２メイン表示フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８２０３：ＮＯ）、ステップＳ８２０４に進み、メイン表示領域用の演出パターンの設定処理を実行する。メイン表示領域用の演出パターンの設定処理では、ステップＳ８２０２において読み出した情報に基づいて、メイン表示領域ＭＡに表示する予告演出およびリーチ演出の内容を設定する。その後、ステップＳ８２０６に進む。一方、ステップＳ８２０３において、特２メイン表示フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８２０３：ＹＥＳ）、ステップＳ８２０５に進み、サブ表示領域用の演出パターンの設定処理を実行する。サブ表示領域用の演出パターンの設定処理では、ステップＳ８２０２において読み出した情報に基づいて、第１サブ表示領域ＳＡ１に表示する予告演出およびリーチ演出の内容を設定する。その後、ステップＳ８２０６に進む。

【１４０６】

ステップＳ８２０６では、停止する液晶用図柄の設定処理を実行する。液晶用図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ第１種大当たり、８Ｒ第１種大当たり、８Ｒ第２種大当たりである場合には、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ第１種大当たり又は８Ｒ第１種大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ第１種大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、８Ｒ第２種大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【１４０７】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れである場合には、特１用変動コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。ステップＳ８２０６を実行した後、ステップＳ８２０７に進む。

【１４０８】

ステップＳ８２０７では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している特１用変動コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳ８２０６において特定した液晶用図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。ステップＳ８２０７を実行した後、ステップＳ８２０８に進む。

【１４０９】

ステップＳ８２０８では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止液晶用図柄、変動表示パターンの情報を特１用遊技回演出コマンドに設定する。その後、ステップＳ８２０９に進み、当該特１用遊技回演出コマンドを表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００の表示側ＭＰＵ１０２は、受信した特１用遊技回演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳ８２０９を実行した後、ステップＳ８２１０に進む。

【１４１０】

ステップＳ８２１０では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側ＲＡＭ９４の第１保留個数カウンタエリアに記憶されている第１保留個数が１減算されるように、当該第１保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップＳ８２１０を実行した後、本特１用遊技回演出用処理を終了する。

【１４１１】

＜特２用遊技回演出用処理＞

次に、特２用遊技回演出用処理について説明する。特２用遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１５４：Ｓ８００４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１４１２】

図１５７は、特２用遊技回演出用処理を示すフローチャートである。特２用遊技回演出用処理は、特２用変動コマンドを受信した場合に、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技回における演出の内容を設定するための処理である。以下、特２用遊技回演出用処理の具体的な処理について説明する。

【１４１３】

ステップＳ８３０１では、主側ＭＰＵ６２から特２用変動コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ８３０１において、特２用変動コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ８３０１：ＮＯ）、以下に説明するステップＳ８３０２～Ｓ８３１０の処理を実行することなく、本特２用遊技回演出用処理を終了する。一方、ステップＳ８３０１において、特２用変動コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ８３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ８３０２に進む。

【１４１４】

ステップＳ８３０２では、今回受信した特２用変動コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、小当たりの有無、小当たりの種別、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳ８３０３に進む。

【１４１５】

ステップＳ８３０３では、特２メイン表示フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８３０３において、特２メイン表示フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８３０３：ＹＥＳ）、ステップＳ８３０４に進み、メイン表示領域用の演出パターンの設定処理を実行する。メイン表示領域用の演出パターンの設定処理では、ステップＳ８３０２において読み出した情報に基づいて、メイン表示領域ＭＡに表示する予告演出の内容を設定する。その後、ステップＳ８３０６に進む。一方、ステップＳ８３０３において、特２メイン表示フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８３０３：ＮＯ）、ステップＳ８３０５に進み、サブ表示領域用の演出パターンの設定処理を実行する。サブ表示領域用の演出パターンの設定処理では、ステップＳ８３０２において読み出した情報に基づいて、第１サブ表示領域ＳＡ１に表示する予告演出の内容を設定する。その後、ステップＳ８３０６に進む。

【１４１６】

ステップＳ８３０６では、停止する液晶用図柄の設定処理を実行する。液晶用図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ第１種大当たり、８Ｒ第１種大当たり、８Ｒ第２種大当たりである場合には、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ第１種大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ第１種大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選

の結果が、８Ｒ第２種大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【１４１７】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れである場合には、特２用変動コマンドの内容から小当たりの有無を判定する。小当たりに対応していると判定した場合には、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上に所定の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、小当たりに対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。ステップＳ８３０６を実行した後、ステップＳ８３０７に進む。

【１４１８】

ステップＳ８３０７では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している特２用変動コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳ８３０６において特定した液晶用図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。ステップＳ８３０７を実行した後、ステップＳ８３０８に進む。

【１４１９】

ステップＳ８３０８では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止液晶用図柄、変動表示パターンの情報を特２用遊技回演出コマンドに設定する。その後、ステップＳ８３０９に進み、当該特２用遊技回演出コマンドを表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００の表示側ＭＰＵ１０２は、受信した特２用遊技回演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳ８３０９を実行した後、ステップＳ８３１０に進む。

【１４２０】

ステップＳ８３１０では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側ＲＡＭ９４の第２保留個数カウンタエリアに記憶されている第２保留個数が１減算されるように、当該第２保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップＳ８３１０を実行した後、本特２用遊技回演出用処理を終了する。

【１４２１】

＜待機用処理＞

次に、待機用処理について説明する。待機用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１５４：Ｓ８００５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１４２２】

図１５８は、待機用処理を示すフローチャートである。待機用処理は、特１用客待ちコマンドまたは特２用客待ちコマンドを受信した場合に、デモ動画（メインデモ動画）やサブデモ動画の表示を表示制御装置１００に開始させるための処理である。以下、待機用処理の具体的な処理について説明する。

【１４２３】

ステップＳ８４０１では、特１用移行準備処理を実行する。特１用移行準備処理は、特１用客待ちコマンドを受信した場合に、デモ動画（メインデモ動画）またはサブデモ動画を開始するための準備を実行する処理である。特１用移行準備処理の詳細については後述する。ステップＳ８４０１を実行した後、ステップＳ８４０２に進む。

【１４２４】

ステップＳ８４０２では、特２用移行準備処理を実行する。特２用移行準備処理は、特２用客待ちコマンドを受信した場合に、デモ動画（メインデモ動画）またはサブデモ動画を開始するための準備を実行する処理である。特２用移行準備処理の詳細については後述

する。ステップＳ８４０２を実行した後、ステップＳ８４０３に進む。
【１４２５】
ステップＳ８４０３では、メイン用デモ移行処理を実行する。メイン用デモ移行処理は、メイン表示領域ＭＡにデモ動画（メインデモ動画）を表示させるための処理である。メイン用デモ移行処理の詳細については後述する。ステップＳ８４０３を実行した後、ステップＳ８４０４に進む。
【１４２６】
ステップＳ８４０４では、サブ用デモ移行処理を実行する。サブ用デモ移行処理は、第１サブ表示領域ＳＡ１にサブデモ動画を表示させるための処理である。サブ用デモ移行処理の詳細については後述する。ステップＳ８４０４を実行した後、ステップＳ８４０５に進む。
【１４２７】
ステップＳ８４０５では、復帰処理を実行する。復帰処理は、特１用変動コマンドまたは特２用変動コマンドを受信した場合に、デモ動画（メインデモ動画）またはサブデモ動画を終了させて通常の状態に復帰させるための処理である。復帰処理の詳細については後述する。ステップＳ８４０５を実行した後、本待機用処理を終了する。
【１４２８】
＜特１用移行準備処理＞
次に、特１用移行準備処理について説明する。特１用移行準備処理は、待機用処理のサブルーチン（図１５８：Ｓ８４０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１４２９】
図１５９は、特１用移行準備処理を示すフローチャートである。特１用移行準備処理では、特１用客待ちコマンドを受信した場合には、特１用客待ちフラグをＯＮにする。特１用客待ちフラグがＯＮになった際に、特１メイン表示態様中である場合には、１５秒間の特１用待機状態に移行する。そして、１５秒間の特１用待機状態が終了した場合には、音量低減フラグをＯＮにし、スピーカー４６から出力される音量の低減処理を開始する。その後、音量がゼロになると、後述するメイン用デモ移行処理において、メイン表示領域ＭＡにおいてデモ動画（メインデモ動画）の表示が開始される。一方、特１用客待ちフラグがＯＮになった際に、特２メイン表示態様中である場合には、サブデモ開始フラグをＯＮにする。その後、後述するサブ用デモ移行処理において、第１サブ表示領域ＳＡ１においてサブデモ動画の表示が開始される。以下、特１用移行準備処理の具体的な処理について説明する。
【１４３０】
ステップＳ８５０１では、主側ＭＰＵ６２から特１用客待ちコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ８５０１において、特１用客待ちコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ８５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ８５０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されている特１用客待ちフラグをＯＮにする。その後、ステップＳ８５０３に進む。一方、ステップＳ８５０１において、特１用客待ちコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ８５０１：ＮＯ）、ステップＳ８５０２を実行することなく、ステップＳ８５０３に進む。
【１４３１】
ステップＳ８５０３では、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されている特１用待機状態フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８５０３において、特１用待機状態フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８５０３：ＮＯ）、ステップＳ８５０４に進み、特１用客待ちフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８５０４において、特１用客待ちフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８５０４：ＮＯ）、本特１用移行準備処理を終了する。一方、ステップＳ８５０４において、特１用客待ちフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８５０４：ＹＥＳ）、ステップＳ８５０５に進む。

【１４３２】
ステップＳ８５０５では、特２メイン表示フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８５０５において、特２メイン表示フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８５０５：ＮＯ）、ステップＳ８５０６に進み、特１用待機状態フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ８５０７に進み、特１用待機状態時間設定処理を実行する。具体的には、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに記憶されている特１用待機状態タイマカウンタＴｗ１に「７５００」（すなわち、１５．０ｓｅ）をセットする。特１用待機状態タイマカウンタＴｗ１は、特１用待機状態フラグがＯＮになってからの経過時間を計測するためのカウンタであり、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳ８５０７を実行した後、ステップＳ８５０８に進み、特１用客待ちフラグをＯＦＦにする。その後、本特１用移行準備処理を終了する。
【１４３３】
ステップＳ８５０５において、特２メイン表示フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８５０５：ＹＥＳ）、ステップＳ８５０９に進み、サブデモ開始フラグをＯＮにする。これにより、後述するサブ用デモ移行処理が実行されることによって、第１サブ表示領域ＳＡ１においてサブデモ動画の表示が開始される。ステップＳ８５０９を実行した後、ステップＳ８５１０に進み、特１用客待ちフラグをＯＦＦにする。その後、本特１用移行準備処理を終了する。
【１４３４】
ステップＳ８５０３において、特１用待機状態フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８５０３：ＹＥＳ）、ステップＳ８５１１に進み、特１用待機状態期間が終了したか否かを判定する。具体的には、特１用待機状態タイマカウンタＴｗ１の値が０であるか否かを判定し、特１用待機状態タイマカウンタＴｗ１の値が０であれば、１５秒間の特１用待機状態期間が終了したと判定する。ステップＳ８５１１において、特１用待機状態期間が終了していないと判定した場合には（Ｓ８５１１：ＮＯ）、本特１用移行準備処理を終了する。一方、ステップＳ８５１１において、特１用待機状態期間が終了したと判定した場合には（Ｓ８５１１：ＹＥＳ）、ステップＳ８５１２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されている音量低減フラグをＯＮにする。これにより、後述するメイン用デモ移行処理が実行されることによって、スピーカー４６から出力される音量の低減処理が開始される。ステップＳ８５１２を実行した後、ステップＳ８５１３に進み、特１用待機状態フラグをＯＦＦにする。その後、本特１用移行準備処理を終了する。
【１４３５】
＜特２用移行準備処理＞
次に、特２用移行準備処理について説明する。特２用移行準備処理は、待機用処理のサブルーチン（図１５８：Ｓ８４０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１４３６】
図１６０は、特２用移行準備処理を示すフローチャートである。特２用移行準備処理では、特２用客待ちコマンドを受信した場合には、特２用客待ちフラグをＯＮにする。特２用客待ちフラグがＯＮになった際に、特２メイン表示態様中である場合には、１５秒間の特２用待機状態に移行する。そして、１５秒間の特２用待機状態が終了した場合には、音量低減フラグをＯＮにし、スピーカー４６から出力される音量の低減処理を開始する。その後、音量がゼロになると、後述するメイン用デモ移行処理において、メイン表示領域ＭＡにおいてデモ動画（メインデモ動画）の表示が開始される。一方、特２用客待ちフラグがＯＮになった際に、特１メイン表示態様中である場合には、サブデモ開始フラグをＯＮにする。その後、後述するサブ用デモ移行処理において、第１サブ表示領域ＳＡ１においてサブデモ動画の表示が開始される。以下、特２用移行準備処理の具体的な処理について説明する。
【１４３７】

ステップＳ８６０１では、主側ＭＰＵ６２から特２用客待ちコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ８６０１において、特２用客待ちコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ８６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ８６０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されている特２用客待ちフラグをＯＮにする。その後、ステップＳ８６０３に進む。一方、ステップＳ８６０１において、特２用客待ちコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ８６０１：ＮＯ）、ステップＳ８６０２を実行することなく、ステップＳ８６０３に進む。

【１４３８】

ステップＳ８６０３では、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されている特２用待機状態フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８６０３において、特２用待機状態フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８６０３：ＮＯ）、ステップＳ８６０４に進み、特２用客待ちフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８６０４において、特２用客待ちフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８６０４：ＮＯ）、本特２用移行準備処理を終了する。一方、ステップＳ８６０４において、特２用客待ちフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８６０４：ＹＥＳ）、ステップＳ８６０５に進む。

【１４３９】

ステップＳ８６０５では、特２メイン表示フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８６０５において、特２メイン表示フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８６０５：ＹＥＳ）、ステップＳ８６０６に進み、特２用待機状態フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ８６０７に進み、特２用待機状態時間設定処理を実行する。具体的には、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに記憶されている特２用待機状態タイマカウンタＴｗ２に「７５００」（すなわち、１５．０ｓｅ）をセットする。特２用待機状態タイマカウンタＴｗ２は、特２用待機状態フラグがＯＮになってからの経過時間を計測するためのカウンタであり、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳ８６０７を実行した後、ステップＳ８６０８に進み、特２用客待ちフラグをＯＦＦにする。その後、本特２用移行準備処理を終了する。

【１４４０】

ステップＳ８６０５において、特２メイン表示フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８６０５：ＮＯ）、ステップＳ８６０９に進み、サブデモ開始フラグをＯＮにする。これにより、後述するサブ用デモ移行処理が実行されることによって、第１サブ表示領域ＳＡ１においてサブデモ動画の表示が開始される。ステップＳ８６０９を実行した後、ステップＳ８６１０に進み、特２用客待ちフラグをＯＦＦにする。その後、本特２用移行準備処理を終了する。

【１４４１】

ステップＳ８６０３において、特２用待機状態フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８６０３：ＹＥＳ）、ステップＳ８６１１に進み、特２用待機状態期間が終了したか否かを判定する。具体的には、特２用待機状態タイマカウンタＴｗ２の値が０であるか否かを判定し、特２用待機状態タイマカウンタＴｗ２の値が０であれば、１５秒間の特２用待機状態期間が終了したと判定する。ステップＳ８６１１において、特２用待機状態期間が終了していないと判定した場合には（Ｓ８６１１：ＮＯ）、本特２用移行準備処理を終了する。一方、ステップＳ８６１１において、特２用待機状態期間が終了したと判定した場合には（Ｓ８６１１：ＹＥＳ）、ステップＳ８６１２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されている音量低減フラグをＯＮにする。これにより、後述するメイン用デモ移行処理が実行されることによって、スピーカー４６から出力される音量の低減処理が開始される。ステップＳ８６１２を実行した後、ステップＳ８６１３に進み、特２用待機状態フラグをＯＦＦにする。その後、本特２用移行準備処理を終了する。

【１４４２】

＜メイン用デモ移行処理＞

次に、メイン用デモ移行処理について説明する。メイン用デモ移行処理は、待機用処理のサブルーチン（図１５８：Ｓ８４０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。なお、以下では、メイン表示領域ＭＡに表示されるメインデモ動画を単にデモ動画とも呼ぶ。

【１４４３】

図１６１は、メイン用デモ移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ８７０１では、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８７０１において、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８７０１：ＹＥＳ）、本メイン用デモ移行処理を終了する。すなわち、ＲＴＣ演出が実行されている期間中は、メイン表示領域ＭＡにデモ動画を表示する態様に移行しないように構成されている。一方、ステップＳ８７０１において、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８７０１：ＮＯ）、ステップＳ８７０２に進み、メイン復帰フラグがＯＮであるか否かを判定する。メイン復帰フラグは、後述する復帰処理において、特１用変動コマンドまたは特２用変動コマンドを受信した場合にＯＮになるフラグである。ステップＳ８７０２において、メイン復帰フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８７０２：ＮＯ）、ステップＳ８７０３に進む。

【１４４４】

ステップＳ８７０３では、デモ動画表示中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８７０３において、デモ動画表示中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８７０３：ＮＯ）、ステップＳ８７０４に進む。一方、ステップＳ８７０３において、デモ動画表示中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８７０３：ＹＥＳ）、本メイン用デモ移行処理を終了する。

【１４４５】

ステップＳ８７０４では、デモ動画開始待ちフラグがＯＮであるか否かを判定する。デモ動画開始待ちフラグは、デモ動画の開始を待機している期間であることを音声発光制御装置９０において特定するためのフラグであり、音声の出力レベル（音量）がゼロになったタイミングでＯＮにされ、音声の出力レベル（音量）がゼロになってから５秒が経過したタイミングにおいてＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ８７０４において、デモ動画開始待ちフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８７０４：ＮＯ）、ステップＳ８７０５に進む。

【１４４６】

ステップＳ８７０５では、音量低減フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８７０５において、音量低減フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８７０５：ＹＥＳ）、ステップＳ８７０６に進む。一方、ステップＳ８７０５において、音量低減フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８７０５：ＮＯ）、本メイン用デモ移行処理を終了する。

【１４４７】

ステップＳ８７０６では、音声の出力レベル（音量）を低減する処理を実行する。具体的には、本実施形態では、音声の出力レベル（音量）は３０００段階に設定されており、音声の出力レベルを１段階下げる処理を実行する。本実施形態では、２ｍｓｅｃ周期でメイン用デモ移行処理が実行されるので、音声の出力レベル（音量）は、６秒程度で最大値からゼロになる。ステップＳ８７０６を実行した後、ステップＳ８７０７に進む。

【１４４８】

ステップＳ８７０７では、音声の出力レベル（音量）がゼロになったか否かを判定する。ステップＳ８７０７において、音声の出力レベル（音量）がゼロになったと判定した場合には（Ｓ８７０７：ＹＥＳ）、ステップＳ８７０８に進み、音量低減フラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ８７０９に進み、デモ動画開始待ちフラグをＯＮにする。その後、ステップＳ８７１０に進む。一方、ステップＳ８７０７において、音声の出力レベル（音量）がゼロになっていないと判定した場合には（Ｓ８７０７：ＮＯ）、本メイン用デモ移行処理を終了する。

【１４４９】
ステップＳ８７１０では、デモ動画開始待ち時間設定処理を実行する。具体的には、各種カウンタエリア９４ｂに記憶されているデモ動画開始待ちタイマカウンタＴｘに「２５００」（すなわち、５．０ｓｅｃ）をセットする。デモ動画開始待ちタイマカウンタＴｘは、音声の出力レベル（音量）がゼロになってからの経過時間を計測するためのカウンタであり、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳ８７１０を実行した後、本メイン用デモ移行処理を終了する。
【１４５０】
ステップＳ８７０４において、デモ動画開始待ちフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８７０４：ＹＥＳ）、ステップＳ８７１１に進む。
【１４５１】
ステップＳ８７１１では、５秒間のデモ動画開始待ち期間が終了したか否かを判定する。具体的には、デモ動画開始待ちタイマカウンタＴｘの値が０であるか否かを判定し、デモ動画開始待ちタイマカウンタＴｘの値が０であれば、５秒間のデモ動画開始待ち期間が終了したと判定する。ステップＳ８７１１において、デモ動画開始待ち期間が終了したと判定した場合には、ステップＳ８７１２に進む。一方、ステップＳ８７１１において、デモ動画開始待ち期間が終了していないと判定した場合には、本メイン用デモ移行処理を終了する。
【１４５２】
ステップＳ８７１２では、背景音楽の出力停止処理を実行する。その後、ステップＳ８７１３に進み、デモ動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。デモ動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、デモ動画を図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。ステップＳ８７１３を実行した後、ステップＳ８７１４に進む。
【１４５３】
ステップＳ８７１４では、デモ動画開始待ちフラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ８７１５に進み、デモ動画表示中フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ８７１６に進み、頭出し判定フラグをＯＮにして、本メイン用デモ移行処理を終了する。
【１４５４】
ステップＳ８７０２において、メイン復帰フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８７０２：ＹＥＳ）、ステップＳ８７１７に進み、頭出し判定フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８７１７において、頭出し判定フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８７１７：ＮＯ）、ステップＳ８７１８に進み、音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された値に復帰させる。本実施形態では、遊技者によって予め設定された値は最大値であるので、音声の出力レベル（音量）を最大値に復帰させる。ステップＳ８７１８を実行した後、ステップＳ８７１９に進む。
【１４５５】
ステップＳ８７１９では、音量低減フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８７１９において、音量低減フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８７１９：ＹＥＳ）、ステップＳ８７２０に進み、音量低減フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ８７２１に進む。一方、ステップＳ８７１９において、音量低減フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８７１９：ＮＯ）、ステップＳ８７２０を実行せずにステップＳ８７２１に進む。
【１４５６】
ステップＳ８７２１では、デモ動画開始待ちフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８７２１において、デモ動画開始待ちがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８７２１：ＹＥＳ）、ステップＳ８７２２に進み、デモ動画開始待ちフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ８７２３に進み、メイン復帰フラグをＯＦＦにする。一方、ステップＳ８７２１において、デモ動画開始待ちフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８７２１：ＮＯ）、ステップＳ８７２２を実行せずにステップＳ８７２３に進み、メイン復帰フラグをＯＦＦにする。ステップＳ８７２３を実行した後、本メイン用デモ移行処理を

終了する。
【１４５７】
ステップＳ８７１７において、頭出し判定フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８７１７：ＹＥＳ）、ステップＳ８７２４に進み、デモ動画終了コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。デモ動画終了コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、デモ動画の表示を終了させるための処理を実行する。ステップＳ８７２４を実行した後、ステップＳ８７２５に進み、デモ動画表示中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ８７２６に進む。
【１４５８】
ステップＳ８７２６では、背景動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。背景動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、背景動画を時間的な先頭位置から図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。その後、ステップＳ８７２７に進む。
【１４５９】
ステップＳ８７２７では、音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された値に復帰させる。本実施形態では、遊技者によって予め設定された値は最大値であるので、音声の出力レベル（音量）を最大値に復帰させる。ステップＳ８７２７を実行した後、ステップＳ８７２８に進む。
【１４６０】
ステップＳ８７２８では、背景音楽の出力開始処理を実行する。具体的には、頭出し判定フラグがＯＮであるため、背景音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。その後、ステップＳ８７２９に進み、頭出し判定フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ８７３０に進み、メイン復帰フラグをＯＦＦにして、本メイン用デモ移行処理を終了する。
【１４６１】
＜サブ用デモ移行処理＞
次に、サブ用デモ移行処理について説明する。サブ用デモ移行処理は、待機用処理のサブルーチン（図１５８：Ｓ８４０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１４６２】
図１６２は、サブ用デモ移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ８８０１では、サブ復帰フラグがＯＮであるか否かを判定する。サブ復帰フラグは、後述する復帰処理において、特１用変動コマンドまたは特２用変動コマンドを受信した場合にＯＮになるフラグである。ステップＳ８８０１において、サブ復帰フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８８０１：ＮＯ）、ステップＳ８８０２に進む。
【１４６３】
ステップＳ８８０２では、サブデモ動画表示中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８８０２において、サブデモ動画表示中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８８０２：ＮＯ）、ステップＳ８８０３に進む。一方、ステップＳ８８０２において、サブデモ動画表示中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８８０２：ＹＥＳ）、本サブ用デモ移行処理を終了する。
【１４６４】
ステップＳ８８０３では、サブデモ開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。サブデモ開始フラグは、上述した特１用移行準備処理（図１５９）または特２用移行準備処理（図１６０）においてＯＮにされるフラグである。ステップＳ８８０３において、サブデモ開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８８０３：ＹＥＳ）、ステップＳ８８０４に進む。一方、ステップＳ８８０３において、サブデモ開始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８８０３：ＮＯ）、本サブ用デモ移行処理を終了する。
【１４６５】
ステップＳ８８０４では、サブデモ動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。サブデモ動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、サブデモ動画を図柄表示

装置４１の第１サブ表示領域ＳＡ１に表示させるための処理を開始する。ステップＳ８８０４を実行した後、ステップＳ８８０５に進む。

【１４６６】

ステップＳ８８０５では、サブデモ開始フラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ８８０６に進み、サブデモ動画表示中フラグをＯＮにする。その後、本サブ用デモ移行処理を終了する。

【１４６７】

ステップＳ８８０１において、サブ復帰フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８８０１：ＹＥＳ）、ステップＳ８８０７に進み、サブデモ動画終了コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。サブデモ動画終了コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、サブデモ動画の表示を終了させるための処理を実行する。ステップＳ８８０７を実行した後、ステップＳ８８０８に進み、サブデモ動画表示中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ８８０９に進み、サブ復帰フラグをＯＮにして、本サブ用デモ移行処理を終了する。

【１４６８】

＜復帰処理＞

次に、復帰処理について説明する。復帰処理は、待機用処理のサブルーチン（図１５８：Ｓ８４０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１４６９】

図１６３は、復帰処理を示すフローチャートである。ステップＳ８９０１では、主側ＭＰＵ６２から特１用変動コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ８９０１において、主側ＭＰＵ６２から特１用変動コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ８９０１：ＮＯ）、後述するステップＳ８９１１に進む。一方、ステップＳ８９０１において、主側ＭＰＵ６２から特１用変動コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ８９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ８９０２に進む。

【１４７０】

ステップＳ８９０２では、特２メイン表示フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８９０２において、特２メイン表示フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８９０２：ＮＯ）、ステップＳ８９０３に進み、特１用客待ちフラグまたは特１用待機状態フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８９０３において、特１用客待ちフラグまたは特１用待機状態フラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８９０３：ＹＥＳ）、ステップＳ８９０４に進み、特１用客待ちフラグまたは特１用待機状態フラグのうち、ＯＮであるフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ８９０５に進む。一方、ステップＳ８９０３において、特１用客待ちフラグまたは特１用待機状態フラグのいずれもがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８９０３：ＮＯ）、ステップＳ８９０４を実行することなく、ステップＳ８９０５に進む。

【１４７１】

ステップＳ８９０５では、音量低減フラグ、デモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８９０５において、音量低減フラグ、デモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８９０５：ＹＥＳ）、ステップＳ８９０６に進み、メイン復帰フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ８９１１に進む。一方、ステップＳ８９０５において、音量低減フラグ、デモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれもがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８９０５：ＮＯ）、ステップＳ８９０６を実行することなく、ステップＳ８９１１に進む。

【１４７２】

ステップＳ８９０２において、特２メイン表示フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ８９０７に進み、特１用客待ちフラグまたはサブデモ開始フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８９０７において、特１用客待ちフラグまたはサブデモ開始フラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８９０７：ＹＥＳ）、ステップＳ８９０８に進み、特１用客待ちフラグまたはサブ

デモ開始フラグのうち、ＯＮであるフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ８９０９に進む。一方、ステップＳ８９０７において、特１用客待ちフラグまたはサブデモ開始フラグのいずれもがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８９０７：ＮＯ）、ステップＳ８９０８を実行することなく、ステップＳ８９０９に進む。

【１４７３】

ステップＳ８９０９では、サブデモ動画表示中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８９０９において、サブデモ動画表示中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８９０９：ＹＥＳ）、ステップＳ８９１０に進み、サブ復帰フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ８９１１に進む。一方、ステップＳ８９０９において、サブデモ動画表示中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８９０９：ＮＯ）、ステップＳ８９１０を実行することなく、ステップＳ８９１１に進む。

【１４７４】

ステップＳ８９１１では、主側ＭＰＵ６２から特２用変動コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ８９１１において、主側ＭＰＵ６２から特２用変動コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ８９１１：ＮＯ）、本復帰処理を終了する。一方、ステップＳ８９１１において、主側ＭＰＵ６２から特２用変動コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ８９１１：ＹＥＳ）、ステップＳ８９１２に進む。

【１４７５】

ステップＳ８９１２では、特２メイン表示フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８９１２において、特２メイン表示フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８９１２：ＹＥＳ）、ステップＳ８９１３に進み、特２用客待ちフラグまたは特２用待機状態フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８９１３において、特２用客待ちフラグまたは特２用待機状態フラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８９１３：ＹＥＳ）、ステップＳ８９１４に進み、特２用客待ちフラグまたは特２用待機状態フラグのうち、ＯＮであるフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ８９１５に進む。一方、ステップＳ８９１３において、特２用客待ちフラグまたは特２用待機状態フラグのいずれもがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８９１３：ＮＯ）、ステップＳ８９１４を実行することなく、ステップＳ８９１５に進む。

【１４７６】

ステップＳ８９１５では、音量低減フラグ、デモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８９１５において、音量低減フラグ、デモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８９１５：ＹＥＳ）、ステップＳ８９１６に進み、メイン復帰フラグをＯＦＦにする。その後、本復帰処理を終了する。一方、ステップＳ８９１５において、音量低減フラグ、デモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれもがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８９１５：ＮＯ）、ステップＳ８９１６を実行することなく、本復帰処理を終了する。

【１４７７】

ステップＳ８９１２において、特２メイン表示フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８９１２：ＮＯ）、ステップＳ８９１７に進み、特２用客待ちフラグまたはサブデモ開始フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８９１７において、特２用客待ちフラグまたはサブデモ開始フラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８９１７：ＹＥＳ）、ステップＳ８９１８に進み、特２用客待ちフラグまたはサブデモ開始フラグのうち、ＯＮであるフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ８９１９に進む。一方、ステップＳ８９１７において、特２用客待ちフラグまたはサブデモ開始フラグのいずれもがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８９１７：ＮＯ）、ステップＳ８９１８を実行することなく、ステップＳ８９１９に進む。

【１４７８】

ステップＳ８９１９では、サブデモ動画表示中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８９１９において、サブデモ動画表示中フラグがＯＮであると判定した場合に

は（Ｓ８９１９：ＹＥＳ）、ステップＳ８９１０に進み、サブ復帰フラグをＯＮにする。その後、本復帰処理を終了する。一方、ステップＳ８９１９において、サブデモ動画表示中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８９１９：ＮＯ）、ステップＳ８９１０を実行することなく、本復帰処理を終了する。

【１４７９】

＜ＲＴＣ演出用処理＞

次に、ＲＴＣ演出用処理について説明する。ＲＴＣ演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１５４：Ｓ８００６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１４８０】

図１６４は、ＲＴＣ演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳ９００１では、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＲＴＣ演出中フラグは、ＲＴＣ演出が実行されているか否かを音光側ＭＰＵ９２が認識するためのフラグである。ステップＳ９００１において、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ９００１：ＮＯ）、ステップＳ９００２に進み、ＲＴＣ９６から出力された時刻情報を読み込む。その後、ステップＳ９００３に進む。

【１４８１】

ステップＳ９００３では、読み込んだ時刻情報がＲＴＣ演出の実行を開始する時刻として予め設定されている時刻と一致するか否かを判定する。本実施形態では、読み込んだ時刻情報が毎時００分と一致するか否かを判定する。ステップＳ９００３において、読み込んだ時刻情報がＲＴＣ演出の実行を開始する時刻として予め設定されている時刻と一致しないと判定した場合には（Ｓ９００３：ＮＯ）、そのまま本ＲＴＣ演出用処理を終了する。一方、ステップＳ９００３において、読み込んだ時刻情報がＲＴＣ演出の実行を開始する時刻として予め設定されている時刻と一致すると判定した場合には（Ｓ９００３：ＹＥＳ）、ステップＳ９００４に進む。

【１４８２】

ステップＳ９００４では、ＲＴＣ演出時間設定処理を実行する。具体的には、各種カウンタエリア９４ｂに記憶されているＲＴＣ演出時間タイマカウンタＴｒに「１５００００」（すなわち、５．０ｍｉｎ）をセットする。ＲＴＣ演出時間タイマカウンタＴｒは、ＲＴＣ演出が開始されてからの経過時間を計測するためのカウンタであり、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳ９００４を実行した後、ステップＳ９００５に進む。

【１４８３】

ステップＳ９００５では、ＲＴＣ演出動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。ＲＴＣ演出動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、ＲＴＣ演出動画を図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。ステップＳ９００５を実行した後、ステップＳ９００６に進む。

【１４８４】

ステップＳ９００６では、ＲＴＣ演出音楽の出力開始処理を実行する。具体的には、ＲＴＣ演出音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。なお、背景音楽を出力している場合には、当該背景音楽の出力を停止するとともに、ＲＴＣ演出音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。その後、ステップＳ９００７に進み、ＲＴＣ演出中フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ９００８に進む。

【１４８５】

ステップＳ９００８では、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかがＯＮである状況とは、音声の出力レベル（音量）が低減されている状況を意味している。ステップＳ９００８において、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓ９００８：ＹＥＳ）、ステップＳ９００９に進む。

【１４８６】
ステップＳ９００９では、低減されていた音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された値に復帰させる。その後、ステップＳ９０１０に進み、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグをＯＮにする。ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグは、ＲＴＣ演出が終了した後にデモ動画を開始させるためのフラグである。ステップＳ９０１０を実行した後、ステップＳ９０１１に進み、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのうち、ＯＮになっていたフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ９０１２に進む。一方、ステップＳ９００８において、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグの全てがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓ９００８：ＮＯ）、ステップＳ９００９からステップＳ９０１１の処理を実行することなく、ステップＳ９０１２に進む。

【１４８７】
ステップＳ９０１２では、メイン復帰フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ９０１２において、メイン復帰フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ９０１２：ＹＥＳ）、ステップＳ９０１３に進み、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ９０１４に進み、メイン復帰フラグをＯＦＦにする。一方、ステップＳ９０１２において、メイン復帰フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ９０１２：ＮＯ）、ステップＳ９０１３及びステップＳ９０１４の処理を実行することなく、そのまま本ＲＴＣ演出用処理を終了する。

【１４８８】
ステップＳ９００１において、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであると判定した場合（Ｓ９００１：ＹＥＳ）、すなわち、ＲＴＣ演出が実行されている場合には、ステップＳ９０１５に進む。

【１４８９】
ステップＳ９０１５では、ＲＴＣ演出が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、ステップＳ９００３においてセットされたＲＴＣ演出時間タイマカウンタＴｒが０であるか否かを判定する。ステップＳ９０１５において、ＲＴＣ演出が終了するタイミングであると判定した場合には（Ｓ９０１５：ＹＥＳ）、ステップＳ９０１６に進み、ＲＴＣ演出が終了する場合における処理に進む。一方、ステップＳ９０１５において、ＲＴＣ演出が終了するタイミングではないと判定した場合には（Ｓ９０１５：ＮＯ）、上述したステップＳ９００８からステップＳ９０１４の処理に進む。この理由は、ＲＴＣ演出が実行されている期間中においても、音量低減フラグやメイン復帰フラグがＯＮになる可能性があり、ステップＳ９００８からステップＳ９０１４の処理を実行する必要があるためである。

【１４９０】
ステップＳ９０１６では、ＲＴＣ演出中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ９０１７に進み、ＲＴＣ演出音楽の出力停止処理を実行する。その後、ステップＳ９０１８に進む。

【１４９１】
ステップＳ９０１８では、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ９０１８において、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ９０１８：ＮＯ）、ステップＳ９０１９に進み、背景動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。背景動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、背景動画を時間的な先頭位置から図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。その後、ステップＳ９０２０に進み、背景音楽の出力開始処理を実行する。具体的には、背景音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。その後、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。

【１４９２】
ステップＳ９０１８において、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ９０１８：ＹＥＳ）、ステップＳ９０２１に進み、デモ動画開始コマンド

を表示側ＭＰＵ１０２に送信する。デモ動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、デモ動画を時間的な先頭位置から図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。その後、ステップＳ９０２２に進み、デモ動画表示中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ９０２３に進む。

【１４９３】

ステップＳ９０２３では、音声の出力レベル（音量）を０に低減する。本実施形態では、デモ動画と共に出力する音楽は設定されていないからである。ステップＳ９０２３を実行した後、ステップＳ９０２４に進み、頭出し判定フラグをＯＮにする。この処理によって、デモ動画の表示中において頭出し判定フラグをＯＮにすることができる。ステップＳ９０２４を実行した後、ステップＳ９０２５に進み、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグをＯＦＦにする。その後、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。

【１４９４】

＜リザルト表示用処理＞

次に、リザルト表示用処理について説明する。リザルト表示用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１５４：Ｓ８００７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１４９５】

図１６５は、リザルト表示用処理を示すフローチャートである。ステップＳ９１０１では、リザルト表示用集計処理を実行する。リザルト表示用集計処理は、主制御装置６０から送信された賞球コマンドや高確率モード中に大当たりに当選した回数を示すコマンド等に基づいて、リザルト画像を表示する場合に必要となる情報を算出する。ステップＳ９１０１を実行した後、ステップＳ９１０２に進む。

【１４９６】

ステップＳ９１０２では、主側ＭＰＵ６２から最終特定遊技回終了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ９１０２において、主側ＭＰＵ６２から最終特定遊技回終了コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ９１０２：ＹＥＳ）、ステップＳ９１０３に進み、表示制御装置１００にリザルト表示開始コマンドを送信する。リザルト表示開始コマンドを受信した表示制御装置１００は、リザルト画像を図柄表示装置４１に表示するための処理を実行する。その後、本リザルト表示用処理を終了する。一方、ステップＳ９１０２において、主側ＭＰＵ６２から最終特定遊技回終了コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ９１０２：ＮＯ）、ステップＳ９１０３を実行することなく、本リザルト表示用処理を終了する。

【１４９７】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【１４９８】

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

【１４９９】

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

【１５００】

＜メイン処理＞

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

【１５０１】

図１６６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【１５０２】

ステップＳ９２０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳ９２０２に進む。

【１５０３】

ステップＳ９２０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【１５０４】

＜コマンド割込み処理＞

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

【１５０５】

図１６７は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳ９３０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【１５０６】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【１５０７】

図１６８は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【１５０８】

上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理

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

【１５０９】

ステップＳ９４０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図１６７）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【１５１０】

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

【１５１１】

なお、コマンド対応処理（Ｓ９４０１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や液晶用図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【１５１２】

ステップＳ９４０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓ９４０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳ９４０３に進む。

【１５１３】

ステップＳ９４０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓ９４０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳ９４０４に進む。

【１５１４】

ステップＳ９４０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓ９４０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳ９４０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。

【１５１５】

Ｋ８．効果：

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０においては、特１用客待ちコマンドは、第１始動口用遊技回の保留遊技回の有無（第１始動保留個数ＲａＮが０か否か）に基

づいて送信され、特２用客待ちコマンドは、第２始動口用遊技回の保留遊技回の有無（第２始動保留個数ＲｂＮが０か否か）に基づいて送信される。そして、図柄表示装置４１は、特１用客待ちコマンドに基づいて第１液晶用図柄を表示する態様とデモ動画を表示する態様とを切り替えるとともに、送信された特２用客待ちコマンドに基づいて第２液晶用図柄を表示する態様とデモ動画を表示する態様とを切り替える。

【１５１６】

よって、第１液晶用図柄と第２液晶用図柄とを、各々、図柄表示装置４１の異なる表示領域に表示する場合において、第１液晶用図柄を表示する態様とデモ動画を表示する態様との切り替えを、第２始動口用遊技回の保留遊技回の有無（第２始動保留個数ＲｂＮが０か否か）とは独立した態様で、第１始動口用遊技回の保留遊技回の有無（第１始動保留個数ＲａＮが０か否か）に基づいて行うことができるとともに、第２液晶用図柄を表示する態様とデモ動画を表示する態様との切り替えを、第１始動口用遊技回の保留遊技回の有無（第１始動保留個数ＲａＮが０か否か）とは独立した態様で、第２始動口用遊技回の保留遊技回の有無（第２始動保留個数ＲｂＮが０か否か）に基づいて行うことができる。

【１５１７】

従って、図柄表示装置４１は、第１液晶用図柄を表示する態様とデモ動画を表示する態様との切り替えを、第２液晶用図柄を表示する態様とデモ動画を表示する態様との切り替えとは独立した態様で行うことができるとともに、第２液晶用図柄を表示する態様とデモ動画を表示する態様との切り替えを、第１液晶用図柄を表示する態様とデモ動画を表示する態様との切り替えとは独立した態様で行うことができる。

【１５１８】

その結果、メイン表示領域ＭＡの表示状態の移行について第１サブ表示領域ＳＡ１（第２サブ表示領域ＳＡ２）に表示している液晶用図柄に対応する遊技回と相関がある構成や、第１サブ表示領域ＳＡ１（第２サブ表示領域ＳＡ２）の表示状態の移行についてメイン表示領域ＭＡに表示している液晶用図柄に対応する遊技回と相関がある構成と比較して、各々の表示領域に表示している液晶用図柄に対応した遊技回（第１始動口用遊技回または第２始動口用遊技回）の有無（保留遊技回の有無）に関する情報を遊技者に対して明確に示すことができる。すなわち、遊技者は、遊技回が実行されている場合に、第１始動口用遊技回または第２始動口用遊技回のいずれの遊技回が実行されており、いずれの遊技回が実行されていないのかを容易に把握することができる。

【１５１９】

本実施形態におけるパチンコ機１０は、メイン表示領域ＭＡと第１サブ表示領域ＳＡ１とを、各々独立に、異なる表示状態に移行させることができる。よって、メイン表示領域ＭＡおよび第１サブ表示領域ＳＡ１に対して、各々が独立した表示制御を容易に実行することができる。

【１５２０】

本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技状態が移行した場合、すなわち、低頻度サポートモードから高頻度サポートモードへ移行した場合、または、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した場合には、第１液晶用図柄および第２液晶用図柄を表示する表示領域を遊技状態が移行する前と異なる表示領域に表示するので、遊技者に対して、遊技の状態が移行したことを容易に認識させることができる。

【１５２１】

さらに、遊技状態が移行した場合に、第１始動口用遊技回に対応する第１液晶用図柄および第２始動口用遊技回に対応する第２液晶用図柄の２つの液晶用図柄を表示する表示領域を、メイン表示領域ＭＡと第１サブ表示領域ＳＡ１（第２サブ表示領域ＳＡ２）との間で入れ替えるので、例えば、第１液晶用図柄および第２液晶用図柄について、遊技における役割に変更があったことを遊技者に推測させるなど、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１５２２】

本実施形態においては、パチンコ機１０は同時変動機であるので、遊技者に対して、第

１始動口用遊技回および第２始動口用遊技回の２つの大当たり抽選の結果について、同時に期待感を付与することができる。

【１５２３】

本実施形態のパチンコ機１０においては、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回における変動時間を予め定めた１２秒に設定するので、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回の変動時間を考慮した制御を予め設定することができる。具体的には、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回において、予め実行時間が１０秒に設定された演出であるリザルト画像を図柄表示装置４１に表示する演出を実行することができる。

【１５２４】

また、パチンコ機１０のような同時変動機の場合、第１始動口用遊技回または第２始動口用遊技回のいずれか一方を実行する期間に、第１始動口用遊技回または第２始動口用遊技回のいずれか他方を実行する場合があるので、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回における変動時間を予め定めた１２秒に設定したとしても、当該２回の遊技回のうち先に開始された遊技回の開始から後に開始された遊技回の終了までの時間は、変動時間が所定の時間である遊技回２回分の合計時間より短い場合がある。しかしながら、当該２回の遊技回のうち先に開始された遊技回の開始から後に開始された遊技回の終了までの時間として、少なくとも変動時間が１２秒である遊技回１回分の時間を確保することが可能である。すなわち、当該２回の遊技回の開始から終了までの時間として、少なくとも変動時間が１２秒である遊技回１回分の時間を確保することができ、当該確保した時間を考慮した制御を予め設定することができる。本実施形態においては、当該確保した時間を用いてリザルト画像を表示する演出を実行することができる。

【１５２５】

さらに、同時変動機の場合、第１始動口用遊技回または第２始動口用遊技回のいずれか一方を実行する期間に、第１始動口用遊技回または第２始動口用遊技回のいずれか他方を実行する場合がある。従って、所定の演出が実行されている期間中に、例えば、第１始動口用遊技回が終了し新たな第１始動口用遊技回が開始されたり、第２始動口用遊技回が終了し新たな第２始動口用遊技回が開始されたりする場合がある。上述のように、遊技回の開始のタイミングや、遊技回の終了のタイミングを、「遊技回の区切れ」とも呼ぶ。

【１５２６】

ここで、所定の演出の実行中に「遊技回の区切れ」が発生すると、実行している演出に対して、遊技者に煩雑な印象を与えてしまう虞がある。また、各遊技回における大当たり抽選の抽選結果に対して、遊技者が集中できない虞がある。

【１５２７】

そこで、本実施形態のパチンコ機１０は、リザルト画像を表示する演出を実行する場合には、連続または並行して実行される複数の遊技回の変動時間を、リザルト画像を表示する演出の実行に要する時間（１０秒）以上の時間（１２秒）に設定するので、リザルト画像を表示する演出が実行されている期間における遊技回の区切れの発生を抑制することができる。

【１５２８】

また、変動時間を１２秒に設定する遊技回の数を２回にすることで、リザルト画像を表示する演出が実行されている期間における遊技回の区切れの発生を抑制しつつ、リザルト画像を表示する演出の実行に要する時間（１０秒）以上の変動時間（１２秒）に設定する遊技回の回数を最小限に抑えることができる。

【１５２９】

遊技者に付与した特典に関する情報を報知する演出としてリザルト画像を表示する演出を実行するので、遊技者は、付与された特典の把握をしやすくなる。

【１５３０】

また、遊技者にとって、付与された特典に関する情報は、関心の高い情報である。本実施形態のパチンコ機１０は、遊技者にとって関心の高い情報を報知する演出の実行中に、

遊技回の区切れが発生することを抑制することができる。
【１５３１】
さらに、本実施形態のパチンコ機１０は、リザルト画像を、高確率モードにおける最後の遊技回（確変後遊技回実行回数が１２０回目の遊技回）の終了後に表示する。すなわち、案内表示ＧＤ１の表示が終了した後に、リザルト画像を表示する。ここで、仮に、リザルト画像を高確率モードにおける最後の遊技回の終了前に表示する構成とした場合、リザルト画像は高確率モードが終了することを遊技者に認識させる画像であることから、遊技者は、遊技球を流通させる方向を遊技盤３０の右側から左側に変更して方がいいのではないか、といった認識を抱く。しかしながら、この構成では、リザルト画像が表示された時点で、遊技球を遊技盤３０の右側に流通させた方が遊技者にとって有利であることを示す案内表示ＧＤ１が表示されている。よって、リザルト画像と案内表示ＧＤ１とを同時に表示する構成とした場合、遊技者に懐疑的な感情を付与してしまう可能性がある。その点、本実施形態のパチンコ機１０は、リザルト画像が高確率モード中に表示されることがなく、遊技者が懐疑的な感情を抱くことを回避することができる。
【１５３２】
Ｋ９．第１１実施形態の他の態様：
＜態様１＞
第１１実施形態のパチンコ機１０において、リザルト画像表示中の大当たり用演出を、専用の演出動画（以下、リザルト専用大当たり演出とも呼ぶ）として備えてもよい。具体的には、図１２０（ｂ）に示すように、リザルト画像が表示された状態において、第２サブ表示領域ＳＡ２に表示している液晶用図柄に対応する第１始動口用遊技回、または、第１サブ表示領域ＳＡ１に表示している液晶用図柄に対応する第２始動口用遊技回のいずれか一方の大当たり抽選において大当たりに当選した場合には、メイン表示領域ＭＡに表示するリザルト画像を、予め設定されたリザルト画像の表示時間（１０秒）よりも短い時間で非表示にして、リザルト専用大当たり演出を実行する。遊技者は、リザルト画像の表示によって高確率モードが終了してしまったと認識した後に、リザルト専用大当たり演出によって大当たり抽選に当選したことを認識する。従って、遊技者に対して意外性を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１５３３】
また、第１１実施形態においては、最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回における変動時間を予め定めた時間である１２秒に設定したが、当該２回の遊技回のいずれかの大当たり抽選において大当たりであった場合には、変動時間を１２秒ではなく、特定の変動時間に設定する構成としてもよい。例えば、リザルト画像の表示、および、リザルト専用大当たり演出を実行するために必要な変動時間に設定する構成としてもよい。
【１５３４】
＜態様２＞
第１１実施形態のパチンコ機１０においては、最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回における変動時間を予め定めた時間である１２秒に設定したが、図１１９に示した例のように、最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回の1回目（最初）の遊技回において１０秒間のリザルト画像の表示が終了する場合には、２回目の遊技回の変動時間を１２秒に設定しない構成としてもよい。例えば、１０秒間のリザルト画像の表示が完了したことを意味するフラグを用意し、当該フラグを指標として、１２秒の変動時間の設定の適用、不適用を決定することによって実現することができる。このようにすることで、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回の実行時間として不要な時間を省略することができる。
【１５３５】
＜態様３＞
最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回における変動時間を予め定めた時間である１２秒に設定する処理として他の態様を採用してもよい。具体的には、

高確率モードが開始されてから１２２回目までの遊技回と各遊技回における変動時間とが対応付けされたテーブルデータである変動パターンテーブルを用いて、最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回における変動時間を設定してもよい。変動パターンテーブルには、１２１回目および１２２回目の遊技回（最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回）に対応する変動時間として１２秒が記録されており、１２１回目と１２２回目以外の遊技回に対応する変動時間は変動種別カウンタＣＳと変動時間テーブルとによって設定される旨のコマンドが記録されている。このような変動パターンテーブルを、高確率モードの開始時に読出し、変動パターンテーブルに記録されている変動時間の値またはコマンドを、遊技回が１つ進む毎に、1つずつシフトさせながら読み込むことによって変動時間の設定を実現することができる。よって、変動時間を設定するために高確率モードが開始されてから１２２回目までの遊技回の実行回数をカウントする処理を省略することができる。よって、変動パターンテーブルを用いることによって、特定の遊技回の変動時間を特定の値に設定する処理を簡易化することができる。

【１５３６】

＜態様４＞

第１１実施形態においては、最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回における変動時間を予め定めた時間である１２秒に設定したが、１２秒に設定する遊技回の数は２回に制限されることなく、他の任意の回数を適用することができる。第１１実施形態のように遊技機が同時変動機である場合には、第１始動口用遊技回または第２始動口用遊技回のいずれか一方を実行する期間に、第１始動口用遊技回または第２始動口用遊技回のいずれか他方を実行する場合があるので、最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する遊技回であって変動時間を予め定めた時間である１２秒に設定する遊技回の数は２回以上であることが好ましい。このようにすることで、リザルト画像を表示する演出のように予め実行時間が設定された演出を、予め変動時間を設定した遊技回が実行される期間内で実行することができ、変動時間および演出を設定する制御を簡易化することができる。

【１５３７】

＜態様５＞

第１１実施形態においては、１回の第１種大当たりにおいて高確率モードに移行した場合に、高確率モードにおいて実行可能な遊技回の回数を１２０回としたが、１２０回に制限されることなく、他の任意の回数を設定してもよい。

【１５３８】

＜態様６＞

大当たり（第１種大当たり、および、第２種大当たり）に当選した場合に実行される開閉実行モードにおける、大入賞口３６ａおよびＶ入賞口４８の開閉制御を、予め設定された大入賞口３６ａおよびＶ入賞口４８の開放パターンのプログラムに基づいて実行してもよい。例えば、８Ｒ第１種大当たり、および、８Ｒ第２種大当たりにおける大入賞口３６ａおよびＶ入賞口４８を、以下のような開放パターンとして設定したプログラムに基づいて開閉制御することができる。下記開放パターンの例示においては、１ラウンド遊技で１つの（　）内の処理を実行する。

【１５３９】

・[８Ｒ第１種大当たり]：（大入賞口：３０秒開放）→（大入賞口：３０秒開放）→（大入賞口：３０秒開放）→（大入賞口：３０秒開放）→（Ｖ入賞口：３０秒開放）→（大入賞口：３０秒開放）→（大入賞口：３０秒開放）→（大入賞口：３０秒開放）

・［８Ｒ第２種大当たり］：（大入賞口：３０秒開放）→（大入賞口：３０秒開放）→（大入賞口：３０秒開放）→（大入賞口：３０秒開放）→（Ｖ入賞口：０．００６秒開放）→（大入賞口：３０秒開放）→（大入賞口：３０秒開放）→（大入賞口：３０秒開放）

【１５４０】

このように、各ラウンド遊技において開放させる対象となる入賞口と、当該入賞口の開放時間とを、各ラウンド遊技毎に設定した開放パターンプログラムを、開閉実行モード時

に読み出して実行することによって、大入賞口３６ａおよびＶ入賞口４８の開閉制御を実現することができる。

【１５４１】

＜態様７＞

リザルト画像の表示は、遊技者に対して、高確率モードが終了する、または、終了した、と言う認識を与えることから、リザルト画像を用いて、種々の演出を実行することができる。例えば、高確率モード中に第１種大当たりに当選した場合に、大当たり時の演出の一つとして、最初にダミーのリザルト画像を表示し、その後、大当たり抽選に当選したことを報知する演出を実行する。リザルト画像の表示によって遊技者に高確率モードが終了してしまったことを認識させた直後に、大当たりに当選したことを認識させるので、遊技者に対して意外性を付与することができるとともに、興趣の向上を図ることができる。

【１５４２】

＜態様８＞

リザルト画像の表示中は、大当たり抽選に当選したことを報知するために用いる報知音以外の音声を小さくする、または、消音状態にしてもよい。遊技者は、リザルト画像の表示中に出力された報知音や演出用の音声を認識すると、とっさに大当たり抽選に当選したと期待感を抱く。しかし当該報知音や演出用の音声が大当たり抽選に当選したことを報知する報知音ではなかった場合には、期待感を抱いた後に大きく意気消沈してしまい、遊技に対する意欲が低下してしまう。例えば、リザルト画像の表示中にＲＴＣ（ＲＴＣ：Ｒｅａｌ‐Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）演出動画が開始され急に大きな音声が出力された場合、遊技者は、音声を認識すると同時に、とっさに大当たり抽選に当選したと期待感を抱いてしまう。その後、当該音声がＲＴＣ演出動画の音声であることを認識すると、遊技者は大きく意気消沈してしまう。

【１５４３】

そこで、リザルト画像の表示中は、大当たり抽選に当選したことを報知するために用いる報知音以外の音声を小さくする、または、消音状態にすることで、遊技者に対して不要な期待感を付与することを抑制することができる。

【１５４４】

＜態様９＞

上述したように、遊技盤３０の右側に遊技球を流通させた方が遊技者にとって有利である場合には、遊技盤３０の右側に遊技球を流通させた方が遊技者にとって有利であることを示す案内表示である案内表示ＧＤ１を図柄表示装置４１に表示し、遊技盤３０の左側に遊技球を流通させた方が遊技者にとって有利である場合には、遊技盤３０の左側に遊技球を流通させた方が遊技者にとって有利であることを示す案内表示である案内表示ＧＤ２を図柄表示装置４１に表示した。すなわち、案内表示ＧＤ１および案内表示ＧＤ２は、遊技者に有利となる操作ハンドル２５の操作方法を案内していると言うことができる。具体的には、案内表示ＧＤ１における案内の内容は、遊技盤３０の右側に遊技球を流通させた方が遊技者にとって有利であることを示す内容であり、案内表示ＧＤ２における案内の内容は、遊技盤３０の左側に遊技球を流通させた方が遊技者にとって有利であることを示す内容である。

【１５４５】

このような案内の内容が異なる案内表示ＧＤ１および案内表示ＧＤ２を用いて、種々の演出を実行することができる。例えば、高頻度サポートモードが終了した後であっても、高頻度サポートモードが終了する直前に遊技盤３０の右側に遊技球を流通させていた遊技球が第２始動口３４に入球し、当該入球によって実行された大当たり抽選によって大当たり、または、小当たりに当選していた場合には、遊技盤３０の右側に遊技球を流通させた方が遊技者にとって有利であることから、案内表示ＧＤ２の表示を継続する。すなわち、案内表示ＧＤ１および案内表示ＧＤ２の表示の制御を、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果に基づいて制御する。

【１５４６】

遊技者は、高頻度サポートモードが終了したと認識したにも関わらず案内表示ＧＤ２が継続的に表示されていることを認識することで、期待感を抱く。当該大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、遊技者にとって期待通りの結果であるので遊技者の気持ちをさらに高揚させることができる。一方、当該大当たり抽選の結果が小当たり（第１小当たり、第２小当たり、第３小当たり）である場合には、遊技者の期待とは反する結果であるので、遊技者の高揚感は低下する。このように、高頻度サポートモードが終了した後であっても遊技盤３０の右側に遊技球を流通させた方が遊技者にとって有利である場合に、案内表示ＧＤ２の表示を継続することによって、大当たり抽選の結果が大当たりか、それとも、小当たりかを推測させ、遊技者に緊迫感を付与することができる。結果として、案内表示ＧＤ１および案内表示ＧＤ２を、大当たり抽選の結果を示唆する示唆演出として用いることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１５４７】

また、案内表示ＧＤ１や案内表示ＧＤ２の表示態様として、大当たり抽選の結果を示唆する表示態様を採用してもよい。例えば、案内表示ＧＤ２の表示態様として、青色の案内表示ＧＤ２と赤色の案内表示ＧＤ２とを用いる。そして、高頻度サポートモードが終了する直前に遊技盤３０の右側に流通させていた遊技球が第２始動口３４に入球し、当該入球によって実行された大当たり抽選の結果が小当たりである場合には、高頻度サポートモードが終了した後に継続的に表示させる案内表示ＧＤ２の表示態様として、青色の案内表示ＧＤ２を表示させる頻度（確率）を高くする。一方、高頻度サポートモードが終了する直前に遊技盤３０の右側に流通させていた遊技球が第２始動口３４に入球し、当該入球によって実行された大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、高頻度サポートモードが終了した後に継続的に表示させる案内表示ＧＤ２の表示態様として、赤色の案内表示ＧＤ２を表示させる頻度（確率）を高くする。このように、案内表示ＧＤ１や案内表示ＧＤ２の表示態様として、大当たり抽選の結果を示唆する表示態様を採用することによって、案内表示ＧＤ１や案内表示ＧＤ２を、大当たり抽選の結果を示唆する示唆演出として用いることができる。

【１５４８】

遊技者は、案内表示ＧＤ１や案内表示ＧＤ２を操作ハンドル２５の操作方法や遊技方法を案内する表示と捉えるだけでなく、案内表示ＧＤ１や案内表示ＧＤ２の表示継続される期間や表示態様に注目するようになる。その結果、案内表示ＧＤ１や案内表示ＧＤ２を用いて遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、新たな遊技性を創出することができる。結果として、案内表示ＧＤ１を表示するか、案内表示ＧＤ２を表示するかといった案内表示の内容の制御や、案内表示ＧＤ１や案内表示ＧＤ２の表示形態の制御によって、案内表示ＧＤ１および案内表示ＧＤ２を示唆演出として用いることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、案内表示ＧＤ１や案内表示ＧＤ２の表示態様の制御としては、案内表示ＧＤ１や案内表示ＧＤ２の色や形状など、種々の形状を制御することができる。

【１５４９】

＜態様１０＞

上記実施形態においては、メイン表示領域ＭＡと第１サブ表示領域ＳＡ１とが独立して、液晶用図柄の表示とデモ動画の表示との切り替えを実行する態様であったが、他の態様を採用してもよい。例えば、メイン表示領域ＭＡと第１サブ表示領域ＳＡ１とは、液晶用図柄からデモ動画への移行は、各々独立して実行し、メイン表示領域ＭＡと第１サブ表示領域ＳＡ１の両方がデモ動画を表示している状態において、一方の表示領域がデモ動画の表示から液晶用図柄の表示に復帰することを契機として、他方の表示領域もデモ動画の表示から液晶用図柄の表示に復帰する態様を採用してもよい。

【１５５０】

＜態様１１＞

大当たり抽選の抽選結果が大当たりとなったことを契機として実行される開閉実行モード時の挙動と、大当たり抽選の抽選結果が小当たり（第１小当たり、第２小当たり、第３

小当たり）となったことを契機として実行される開閉実行モード時の挙動とを、遊技者に見分けがつきにくくしてもよい。

【１５５１】

具体的には、大当たり抽選において大当たりに当選した場合に実行する大当たり用の演出と、小当たりに当選した場合に実行する小当たり用の演出とが遊技者に区別がつきにくい態様にする。さらに、大当たり抽選の抽選結果が大当たりであった場合に実行する開閉実行モードと、大当たり抽選の抽選結果が小当たりであった場合に実行する開閉実行モードとの、可変入賞装置３６の開放パターンの差異を遊技者が見分けが付きにくい態様にする。例えば、高確率モードかつ高頻度サポートモード時に第１種大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開放の態様を１．６秒開放を２回実行させる態様にすることで、可変入賞装置３６の１．６秒開放が１回である第１小当たりと見分けを付きにくくすることができる。さらに、第１種大当たりを契機として実行される開閉実行モードにおけるオープニング演出の期間（オープニング期間）と、エンディング演出の期間（エンディング期間）とを短くする（例えば、０秒にする）ことによって、より一層、大当たり抽選の抽選結果が大当たりとなったことを契機として実行される開閉実行モード時の挙動と、大当たり抽選の抽選結果が小当たりとなったことを契機として実行される開閉実行モード時の挙動とを、遊技者に見分けがつきにくくすることができる。

【１５５２】

このようにすることで、例えば、高確率モードかつ高頻度サポートモード時に、遊技者が遊技盤３０の右側に遊技球を流通させて第２始動口３４に遊技球を入球させることによって第２始動口用遊技回を連続的に実行させている状態においては、大当たり抽選の抽選結果が高い割合で小当たりとなるため、大当たり抽選の抽選結果が第１種大当たりであっても大当たりに当選したことを遊技者に認識しにくくすることができる。第１種大当たりに当選した場合、高確率モードかつ高頻度サポートモードで実行可能な遊技回の実行回数は、改めて１２０回となるため、高確率モードかつ高頻度サポートモードで実行可能な遊技回の回数は実質的に増加する。しかし、高確率モードかつ高頻度サポートモードにおける実行可能回数が増加したことは、最初に高確率モードかつ高頻度サポートモードが開始された時点から１２０回目の遊技回が終了する間際に遊技者に報知する。この場合、高確率モードかつ高頻度サポートモードで実行可能な遊技回の回数が上乗せされたように遊技者に対して認識させることができ、遊技者に意外性を付与することができる。

【１５５３】

＜態様１２＞

第１１実施形態においては、リザルト画像は、表示が開始されてから１０秒経過後に表示が終了する構成としたが、音声発光制御装置９０が主制御装置６０からリザルト画像の表示を終了するためのコマンド（以下、リザルト表示終了コマンドとも呼ぶ）を受信した場合に、当該リザルト画像の表示を終了する構成としてもよい。

【１５５４】

例えば、高確率モードの終了前に実行する最後の遊技回である最終特定遊技回（確変後遊技回実行回数が１２０回目の遊技回）の終了後にリザルト画像の表示を開始し、確変後遊技回実行回数が１２１回目の遊技回の終了時に、主制御装置６０が音声発光制御装置９０にリザルト表示終了コマンドを送信し、音声発光制御装置９０が受信したリザルト表示終了コマンドに基づいてリザルト画像の表示を終了する構成としてもよい。

【１５５５】

しかしながら、このような構成とした場合、高確率モードの終了前に実行する最後の遊技回である最終特定遊技回の終了と同時に遊技者が遊技を終了してしまうと、確変後遊技回実行回数が１２１回目の遊技回が開始および終了されないため、リザルト画像が継続的に表示されたまま維持されてしまう。すなわち、新たな遊技者が当該遊技機で遊技を開始し、確変後遊技回実行回数が１２１回目の遊技回が開始され当該遊技回が終了するときにはじめて主制御装置６０が音声発光制御装置９０にリザルト表示終了コマンドを送信し、

音声発光制御装置９０が受信したリザルト表示終了コマンドに基づいてリザルト画像の表示を終了する。従って、新たな遊技者が当該遊技機で遊技を開始するときには、図柄表示装置４１には、前の遊技者の遊技結果を示すリザルト画像が表示された状態であり、遊技を開始する図柄表示装置４１の状態としては好ましくはない。

【１５５６】

そこで、音声発光制御装置９０は、リザルト表示終了コマンドを受信しない場合であっても、例えば、デモ動画が開始される状態に移行した場合には、リザルト画像の表示を終了する構成とする。具体的には、第１１実施形態におけるデモ動画開始中フラグがＯＮになったと判定した場合には、リザルト表示終了コマンドを受信しない場合であっても、リザルト画像の表示を終了する。以下、具体的な処理について説明する。

【１５５７】

図１６９は、第１１実施形態の態様１２における音光側ＭＰＵが実行するリザルト表示用処理を示すフローチャートである。リザルト表示用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１５４：Ｓ８００７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１５５８】

ステップＳ９５０１では、リザルト表示用集計処理を実行する。リザルト表示用集計処理は、主制御装置６０から送信された賞球コマンドや高確率モード中に大当たりに当選した回数を示すコマンド等に基づいて、リザルト画像を表示する場合に必要となる情報を算出する。ステップＳ９５０１を実行した後、ステップＳ９５０２に進む。

【１５５９】

ステップＳ９５０２では、主側ＭＰＵ６２から最終特定遊技回終了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ９５０２において、主側ＭＰＵ６２から最終特定遊技回終了コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ９５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ９５０３に進み、表示制御装置１００にリザルト表示開始コマンドを送信する。リザルト表示開始コマンドを受信した表示制御装置１００は、リザルト画像を図柄表示装置４１に表示するための処理を実行する。ステップＳ９５０３を実行した後、ステップＳ９５０４に進む。ステップＳ９５０４では、リザルト表示中フラグをＯＮにし、その後、ステップＳ９５０５に進む。

【１５６０】

一方、ステップＳ９５０２において、主側ＭＰＵ６２から最終特定遊技回終了コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ９５０２：ＮＯ）、ステップＳ９５０３およびステップＳ９５０４を実行することなく、ステップＳ９５０５に進む。

【１５６１】

ステップＳ９５０５では、リザルト表示中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ９５０５において、リザルト表示中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ９５０５：ＹＥＳ）、ステップＳ９５０６に進む。一方、ステップＳ９５０５において、リザルト表示中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ９５０５：ＮＯ）、本リザルト表示用処理を終了する。

【１５６２】

ステップＳ９５０６では、リザルト表示終了コマンドを主制御装置６０から受信したか否かを判定する。本態様においては、上述したように、リザルト表示終了コマンドは、確変後遊技回実行回数が１２１回目の遊技回の終了時に、主制御装置６０が音声発光制御装置９０に送信するコマンドである。

【１５６３】

ステップＳ９５０６において、リザルト表示終了コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ９５０６：ＹＥＳ）、ステップＳ９５０７に進み、リザルト表示終了コマンドを表示制御装置１００に送信する。すなわち、確変後遊技回実行回数が１２１回目の遊技回の終了時にリザルト表示終了コマンドが表示制御装置１００に送信される。リザルト表示終了コマンドを受信した表示制御装置１００は、リザルト画像の表示を終了する。その後、

ステップＳ９５０８に進む。
【１５６４】
一方、ステップＳ９５０６において、リザルト表示終了コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ９５０６：ＮＯ）、ステップＳ９５０９に進み、デモ動画表示中フラグがＯＮであるか否かを判定する。デモ動画表示中フラグは、デモ動画が開始されるときにＯＮになり、デモ動画が終了するときにＯＦＦになるフラグである。デモ動画表示中フラグがＯＮになる場合には、パチンコ機１０の遊技者が遊技を停止し退席した可能性が高い。
【１５６５】
ステップＳ９５０９において、デモ動画表示中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ９５０９：ＹＥＳ）、ステップＳ９５０７に進み、リザルト表示終了コマンドを表示制御装置１００に送信する。すなわち、リザルト表示終了コマンドを受信しない場合であっても、リザルト表示終了コマンドを表示制御装置１００に送信し、リザルト画像の表示を終了する。より具体的には、高確率モードの終了前に実行する最後の遊技回である最終特定遊技回（確変後遊技回実行回数が１２０回目の遊技回）の終了後にリザルト画像の表示を開始し、その後、リザルト表示終了コマンドを受信しない場合であっても、確変後遊技回実行回数が１２１回目の遊技回が開始および終了されない場合には、リザルト画像の表示を終了する。その後、ステップＳ９５０８に進む。
【１５６６】
ステップＳ９５０８では、リザルト表示中フラグをＯＦＦにし、その後、本リザルト表示用処理を終了する。
【１５６７】
ステップＳ９５０９において、デモ動画表示中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ９５０９：ＮＯ）、ステップＳ９５０７およびステップＳ９５０８を実行しないで、本リザルト表示用処理を終了する。
【１５６８】
このような処理を実行することによって、例えば、高確率モードの終了と同時に遊技者が退席した場合など、音声発光制御装置９０が主制御装置６０からリザルト表示終了コマンドを受信していない場合であっても、リザルト画像の表示を終了することができる。よって、遊技の実行が中断された場合であっても、リザルト画像の表示が維持されてしまう事象を回避することができる。本態様においては、遊技回が実行されている遊技状態から遊技回が実行されていない遊技状態に移行した場合であっても、遊技回が実行されていない遊技状態への移行を契機として、リザルト画像の表示を終了する処理を実行することができる。
【１５６９】
その結果、新たな遊技者が当該遊技機で遊技を開始し、確変後遊技回実行回数が１２１回目の遊技回が開始される場合であっても、図柄表示装置４１のリザルト画像の表示は終了されており、通常の遊技開始時と同様の遊技状態で遊技を実行することができる。
【１５７０】
Ｌ．第１２実施形態：
Ｌ１．第１２実施形態の概要：
次に第１２実施形態について説明する。以下では、本実施形態と上記第１１実施形態との相違点について説明する。本実施形態において上記第１１実施形態と異なる点は、遊技盤３０の遊技領域ＰＡの右側領域に、後述する右打ち用ユニット２００が設けられている点である。
【１５７１】
以下の説明においては、主に、本実施形態のパチンコ機１０が備える右打ち用ユニット２００の構成、右打ち用ユニット２００に到達した遊技球の挙動、及び図柄表示装置４１の表示態様について説明する。なお、上記第１１実施形態と同一の構成および処理については説明を省略する。

【１５７２】
図１７０は、第１２実施形態のパチンコ機１０が備える右打ち用ユニット２００の構成を模式的に示す説明図である。本実施形態では、右打ち用ユニット２００は、遊技球発射機構８１から所定以上の発射強度で発射された遊技球の全てが、当該右打ち用ユニット２００の上端部に設けられたスルーゲート３５を通過するように構成されている。右打ち用ユニット２００は、遊技球が通過可能なスルーゲート３５と、スルーゲート３５の下流に設けられた振分機構２０４と、振分機構２０４の下流の左側に設けられた経路Ｒ１と、振分機構２０４の下流の中央に設けられた経路Ｒ２と、振分機構２０４の下流の右側に設けられた経路Ｒ３とを備えている。そして、経路Ｒ１には、可変入球装置３６が設けられており、経路Ｒ２には、第２始動口３４を内部に含む開閉入球装置３４ｘが設けられており、経路Ｒ３には、一般入賞口３２が設けられている。
【１５７３】
振分機構２０４は、スルーゲート３５を通過して到達した遊技球を３つの経路Ｒ１～Ｒ３に順番に振り分ける機能を有しており、本実施形態では、経路Ｒ１→経路Ｒ２→経路Ｒ３→経路Ｒ１→経路Ｒ２→経路Ｒ３→経路Ｒ１...といった順序で、到達した遊技球を振り分ける。
【１５７４】
可変入球装置３６は、下部の回転軸を基点として前後に開閉動作する特別電動役物としての開閉扉３６ｂを備えるとともに、遊技球が入球可能な大入賞口３６ａ及びＶ入賞口４８を開閉扉３６ｂの内側に備えている。
【１５７５】
開閉入球装置３４ｘは、下部の回転軸を基点として前後に開閉動作する普通電動役物としての開閉扉３４ａを備えるとともに、遊技球が入球可能な第２始動口３４を開閉扉３４ａの内側に備えている。
【１５７６】
経路Ｒ１は、スルーゲート３５を通過して当該経路Ｒ１に振り分けられた遊技球が、スルーゲート３５を通過してから０．３秒後に可変入球装置３６に到達するように構成されているとともに、遊技球が到達したタイミングにおいて可変入球装置３６の開閉扉３６ｂが開放状態である場合には、当該遊技球が必ず、開閉扉３６ｂの内側に設けられた大入賞口３６ａに入球するように構成されている。
【１５７７】
経路Ｒ２は、スルーゲート３５を通過して当該経路Ｒ２に振り分けられた遊技球が、スルーゲート３５を通過してから０．３秒後に開閉入球装置３４ｘに到達するように構成されているとともに、遊技球が到達したタイミングにおいて開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａが開放状態である場合には、当該遊技球が必ず、開閉扉３４ａの内側に設けられた第２始動口３４に入球するように構成されている。
【１５７８】
経路Ｒ３は、スルーゲート３５を通過して当該経路Ｒ３に振り分けられた遊技球が、スルーゲート３５を通過してから０．３秒後に一般入賞口３２に到達するように構成されているとともに、当該遊技球が必ず、一般入賞口３２に入球するように構成されている。
【１５７９】
次に、本実施形態における電動役物開放抽選及び普図ユニット３８における図柄（以下では、普通図柄とも呼ぶ）の変動について説明する。上記第１１実施形態において説明したように、電動役物開放抽選は、遊技球がスルーゲート３５を通過したことを契機として実行される。
【１５８０】
本実施形態では、高頻度サポートモード中における普通図柄の変動時間と停止時間との合計は、０．５秒に設定されている。また、高頻度サポートモード中における電動役物開放抽選において電役開放に当選する確率は、２３３分の２３２に設定されている。すなわち、本実施形態では、高頻度サポートモード中に電動役物開放抽選が実行されれば、実質

的に電役開放に当選することになる。

【１５８１】

また、電動役物開放抽選において電役開放に当選した場合における開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａの開放回数は１回、開放時間は１．８秒に設定されている。

【１５８２】

また、電役開放に当選した場合において、普通図柄の停止時間が経過してから開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａが開放を開始するまでの時間（いわゆるオープニング時間）は、０秒に設定されている。すなわち、電役開放に当選した場合には、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａは、普通図柄の停止時間が経過した直後に、開放を開始する。また、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａの１回の開放中に遊技球が第２始動口３４に入球可能な最大数（開放限度個数）は、１個に設定されている。すなわち、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａは、第２始動口３４に１個の遊技球が入球した直後に閉鎖状態となる。また、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａが閉鎖してから普通図柄の次の変動の開始が可能となるまでの時間（いわゆるエンディング時間）は、０秒に設定されている。すなわち、電動役物開放抽選が保留されている場合には、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａが閉鎖した直後に、普通図柄の次の変動が開始する。

【１５８３】

次に、本実施形態における大当たり抽選及び特図ユニット３７における図柄（以下では、特別図柄とも呼ぶ）の変動について説明する。上記第１１実施形態において説明したように、大当たり抽選は、遊技球が第１始動口３３又は第２始動口３４に入球したことを契機として実行される。本実施形態では、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選において大当たりに当選した場合には、全て２Ｒ第１種大当たりとなる。２Ｒ第１種大当たりとは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が２回（２ラウンド）であり、遊技球がＶ入賞口４８に入球することが可能となる大当たりである。Ｖ入賞口４８に遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる。

【１５８４】

本実施形態では、高確率モード中における特別図柄の変動時間と停止時間との合計は、０．６秒に設定されている。また、高確率モード中に第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選が実行された場合において小当たりに当選する確率は、７５分の７４に設定されている。また、高確率モード中に第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選が実行された場合において大当たり（２Ｒ第１種大当たり）に当選する確率は、７５分の１に設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中に第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選が実行されれば、実質的に小当たり又は大当たり（２Ｒ第１種大当たり）のいずれかに当選することになる。

【１５８５】

また、大当たり抽選において小当たりに当選した場合における可変入球装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は１回、開放時間は１．０秒に設定されている。また、大当たり抽選において大当たり（２Ｒ第１種大当たり）に当選した場合における可変入球装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は２回、１回目の開放時間は０．２秒、２回目の開放時間は０．６秒、１回目の開放と２回目の開放との間隔は０．２秒に設定されている。なお、第１種大当たりを契機として可変入球装置３６の開閉扉３６ｂが開放した場合のみ、可変入球装置３６の内部に設けられた振分片が動作し、可変入球装置３６に入球した遊技球は、Ｖ入賞口４８に入球することになる。一方、小当たりを契機として可変入球装置３６の開閉扉３６ｂが開放した場合には、可変入球装置３６の内部に設けられた振分片は動作せず、可変入球装置３６に入球した遊技球は、大入賞口３６ａに入球することになる。

【１５８６】

また、小当たり又は大当たりに当選した場合において、特別図柄の停止時間が経過してから可変入球装置３６の開閉扉３６ｂが開放を開始するまでの時間（いわゆるオープニン

グ時間）は、０秒に設定されている。すなわち、小当たり又は大当たりに当選した場合には、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂは、特別図柄の停止時間が経過した直後に、開放を開始する。また、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂの１回の開放中に遊技球が大入賞口３６ａまたはＶ入賞口４８に入球可能な最大数（開放限度個数）は、１個に設定されている。すなわち、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂは、大入賞口３６ａまたはＶ入賞口４８に１個の遊技球が入球した直後に閉鎖状態となる。また、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂが閉鎖してから特別図柄の次の変動の開始が可能となるまでの時間（いわゆるエンディング時間）は、０秒に設定されている。すなわち、大当たり抽選が保留されている場合には、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂが閉鎖した直後に、特別図柄の次の変動が開始する。

【１５８７】

図１７１は、右打ち用ユニット２００に到達した遊技球の挙動を示すタイムチャートである。図１７１において、遊技球を示す下向きの矢印とスルーゲート等を示す横軸とが交わるポイントは、当該横軸が示すスルーゲート等に当該矢印が示す遊技球が到達したことを意味している。また、図１７１に示されている縦の破線の間隔は、０．１秒である。

【１５８８】

図１７１に示した例では、抽選モードは高確率モードであり、サポートモードは高頻度サポートモードである。また、遊技球は、遊技球発射機構８１によって、遊技盤３０の右側に設けられた右打ち用ユニット２００に到達することができる一定の発射強度で、０．６秒間隔で連続して発射されている。したがって、遊技球は、０．６秒間隔で右打ち用ユニット２００のスルーゲート３５を通過する。

【１５８９】

１個目の遊技球ＰＢ１がスルーゲート３５を通過すると、当該遊技球ＰＢ１は、振分機構２０４によって経路Ｒ１に振り分けられ、スルーゲート３５を通過してから０．３秒後に可変入球装置３６に到達する。この図１７１に示した例では、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂは閉鎖状態であるため、当該遊技球ＰＢ１は、大入賞口３６ａに入球せずにそのまま通過する。

【１５９０】

遊技球ＰＢ１に続いて発射された２個目の遊技球ＰＢ２は、遊技球ＰＢ１の０．６秒後にスルーゲート３５を通過するとともに、振分機構２０４によって経路Ｒ２に振り分けられ、スルーゲート３５を通過してから０．３秒後に開閉入球装置３４ｘに到達する。ここで、図１７１に示した例では、１個目の遊技球ＰＢ１がスルーゲート３５を通過したことを契機とした電役開放抽選において電役開放に当選しているため、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａは、１個目の遊技球ＰＢ１がスルーゲート３５を通過してから０．５秒後に普通図柄の変動時間及び停止時間が終了し、開放を開始する。したがって、２個目の遊技球ＰＢ２が開閉入球装置３４ｘに到達したタイミングにおいては、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａは開放状態となっており、当該遊技球ＰＢ２は、第２始動口３４に入球する。本実施形態では、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａの１回の開放における開放限度個数は１個に設定されているため、第２始動口３４に遊技球ＰＢ２が入球すると、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａは閉鎖状態となる。そして、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として、１個の遊技球が賞球として払い出される。なお、２個目の遊技球ＰＢ２がスルーゲート３５を通過したことを契機とした電役開放抽選は保留される。

【１５９１】

遊技球ＰＢ２に続いて発射された３個目の遊技球ＰＢ３は、遊技球ＰＢ２の０．６秒後にスルーゲート３５を通過するとともに、振分機構２０４によって経路Ｒ３に振り分けられ、スルーゲート３５を通過してから０．３秒後に一般入賞口３２に入球する。そして、一般入賞口３２への遊技球の入球を契機として、３個の遊技球が賞球として払い出される。なお、３個目の遊技球ＰＢ３がスルーゲート３５を通過したことを契機とした電役開放抽選は保留される。

【１５９２】

遊技球ＰＢ３に続いて発射された４個目の遊技球ＰＢ４は、遊技球ＰＢ３の０．６秒後

にスルーゲート３５を通過するとともに、振分機構２０４によって経路Ｒ１に振り分けられ、スルーゲート３５を通過してから０．３秒後に可変入球装置３６に到達する。ここで、図１７１に示した例では、２個目の遊技球ＰＢ２が第２始動口３４に入球したことを契機とした大当たり抽選において小当たりに当選しているため、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂは、２個目の遊技球ＰＢ２が第２始動口３４に入球してから０．６秒後に特別図柄の変動時間及び停止時間が終了し、開放を開始する。したがって、４個目の遊技球ＰＢ４が可変入球装置３６に到達したタイミングにおいては、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂは開放状態となっており、当該遊技球ＰＢ４は、大入賞口３６ａに入球する。本実施形態では、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂの１回の開放における開放限度個数は１個に設定されているため、大入賞口３６ａに遊技球ＰＢ４が入球すると、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂは閉鎖状態となる。そして、大入賞口３６ａへの遊技球の入球を契機として、６個の遊技球が賞球として払い出される。なお、４個目の遊技球ＰＢ４がスルーゲート３５を通過したことを契機とした電役開放抽選は保留される。

【１５９３】

遊技球ＰＢ４に続いて発射された５個目の遊技球ＰＢ５は、遊技球ＰＢ４の０．６秒後にスルーゲート３５を通過するとともに、振分機構２０４によって経路Ｒ２に振り分けられ、スルーゲート３５を通過してから０．３秒後に開閉入球装置３４ｘに到達する。ここで、保留されていた電役開放抽選（２個目の遊技球ＰＢ２がスルーゲート３５を通過したことを契機とした電役開放抽選）は、２個目の遊技球ＰＢ２が第２始動口３４に入球して開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａが閉鎖状態となった直後に開始され、図１７１に示した例では、当該電役開放抽選において電役開放に当選しているため、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａは、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａが閉鎖状態となってから０．５秒後に開放を開始する。そして、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａの１回の開放時間は１．８秒に設定されているので、５個目の遊技球ＰＢ５が開閉入球装置３４ｘに到達したタイミングにおいては、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａは開放状態となっており、当該遊技球ＰＢ５は、第２始動口３４に入球する。第２始動口３４に遊技球ＰＢ５が入球すると、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａは閉鎖状態となる。そして、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として、１個の遊技球が賞球として払い出される。なお、５個目の遊技球ＰＢ５がスルーゲート３５を通過したことを契機とした電役開放抽選は保留される。

【１５９４】

遊技球ＰＢ５に続いて発射された６個目の遊技球ＰＢ６は、遊技球ＰＢ５の０．６秒後にスルーゲート３５を通過するとともに、振分機構２０４によって経路Ｒ３に振り分けられ、スルーゲート３５を通過してから０．３秒後に一般入賞口３２に入球する。そして、一般入賞口３２への遊技球の入球を契機として、３個の遊技球が賞球として払い出される。なお、６個目の遊技球ＰＢ６がスルーゲート３５を通過したことを契機とした電役開放抽選は保留される。

【１５９５】

遊技球ＰＢ６に続いて発射された７個目の遊技球ＰＢ７の挙動は、上述した遊技球ＰＢ４と同様の挙動となり、大入賞口３６ａに入球する。８個目の以降の遊技球は、上述した遊技球ＰＢ５から遊技球ＰＢ７までの入球パターンの繰り返しとなる。

【１５９６】

なお、この図１７１に示した例において、大当たり（２Ｒ第１種大当たり）に当選した場合には、遊技球は、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂの２回目の開放中に入球するとともに、内部に設けられた振分片が動作してＶ入賞口４８に入球することになる。

【１５９７】

以上のように構成された右打ち用ユニット２００によれば、高確率モードであり、かつ、高頻度サポートモードである期間中においては、右打ち用ユニット２００に向けて発射された遊技球の全てが、順番に、第２始動口３４、一般入賞口３２、大入賞口３６ａに入球することになる。そして、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて１個の遊技球が賞球として払い出され、一般入賞口３２への遊技球の入球に基づいて３個の遊技球が賞球

として払い出され、大入賞口３６ａ又はＶ入賞口４８への遊技球の入球に基づいて６個の遊技球が賞球として払い出される。すなわち、高確率モードであり、かつ、高頻度サポートモードである期間中において、遊技球が右打ち用ユニット２００に向けて一定の発射強度で連続して発射されている場合には、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選（遊技回）が１回実行される毎に合計で１０個の遊技球が賞球として払い出されることになる。

【１５９８】

また、上記第１１実施形態において説明したように、本実施形態においても、高確率モード中に実行された大当たり抽選（遊技回）の回数が、大当たりに当選することなく規定回数（本実施形態では１２０回）に達すると、高確率モードが終了する。そして、高確率モードの終了に伴って、高頻度サポートモードも終了する。そこで、本実施形態では、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選（遊技回）の残り回数に基づいて、高確率モードが終了するまでに遊技者に賞球として払い出される遊技球の残りの個数を算出する。そして、高確率モード中においては、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選（遊技回）の残り回数を表示することに代えて、高確率モードが終了するまでに遊技者に賞球として払い出される予定の残りの遊技球の個数を表示する。以下では、高確率モードが終了するまでに遊技者に賞球として払い出される予定の残りの遊技球の個数を、「残り獲得球数」とも呼ぶ。

【１５９９】

図１７２は、高確率モード中かつ高頻度サポートモード中において図柄表示装置４１に表示される画像を示す説明図である。図１７２（ａ）に示すように、本実施形態では、高確率モードが開始された直後に、表示面４１ａの左上部に、残り獲得球数を遊技者に示唆する残り獲得球数示唆画像ＣＰを表示する。本実施形態では、上述したように、右打ち用ユニット２００の第２始動口３４に遊技球が入球して１回の大当たり抽選（遊技回）が実行される間に、１０個の遊技球が賞球として払い出される。したがって、高確率モードが開始された直後は、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選（遊技回）の残り回数が１２０回であるため、当該１２０回の大当たり抽選（遊技回）において１回も大当たりに当選しなかった場合には、当該高確率モードが終了するまでに遊技者に賞球として払い出される予定の残りの遊技球の個数（残り獲得球数）は、１２００個となる。したがって、高確率モードが開始された直後における残り獲得球数示唆画像ＣＰには「１２００」が表示されている。そして、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選（遊技回）の残りの回数が減少するにしたがって、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示されている個数を減少させる。本実施形態では、大当たり抽選（遊技回）を１回実行する毎に、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示されている個数を「１０」ずつ減少させる。

【１６００】

図１７３は、高確率モード中の大当り抽選において大当りに当選した場合における残り獲得球数の変遷を示す説明図である。この図１７３には、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選（遊技回）の残り回数と、実際の残り獲得球数と、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示されている個数と、後述する加算可能な残り獲得球数とが示されている。

【１６０１】

図１７３に示した例では、高確率モードが開始された後、残り獲得球数示唆画像ＣＰに「９５０」が表示されているタイミングにおいて大当たり（２Ｒ第１種大当たり）に当選し、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選（遊技回）の残り回数が再び１２０回となっている。このため、実際の残り獲得球数は再び１２００個となるが、本実施形態では、残り獲得球数示唆画像ＣＰにはそのまま「９５０」を継続して表示する。このため、実際の残り獲得球数（１２００個）は、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示されている個数（９５０個）よりも２５０個多いことになる。すなわち、この２５０個分だけ、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示されている個数に加算することが可能となる。以下では、実際の残り獲得球数から残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示されている個数を引いた個数

を、「加算可能な残り獲得球数」とも呼ぶ。なお、本実施形態では、残り獲得球数示唆画像ＣＰを表示中に大当たりに当選しても、遊技者に対して大当たりに当選したことを示唆する演出は実行しない。したがって、遊技者は、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選（遊技回）の残り回数が再び１２０回となっていることに気付くのが困難となっている。

【１６０２】

さらに、図１７３に示した例では、残り獲得球数示唆画像ＣＰに「１７０」が表示されているタイミングにおいて大当たり（２Ｒ第１種大当たり）に当選し、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選（遊技回）の残り回数が再び１２０回となっている。このため、実際の残り獲得球数は再び１２００個となるが、本実施形態では、残り獲得球数示唆画像ＣＰにはそのまま「１７０」を継続して表示する。このため、実際の残り獲得球数（１２００個）は、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示されている個数（１７０個）よりも１０３０個多いことになる。したがって、加算可能な残り獲得球数は、１０３０個となる。

【１６０３】

本実施形態では、残り獲得球数示唆画像ＣＰに「９０」が表示されているタイミングにおいて、加算可能な残り獲得球数が５００個以上である場合には、残り獲得球数が５００個増加したことを示唆する残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢを表示面４１ａの中央部に表示するとともに（図１７２（ｂ））、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示されている個数（９０個）に５００個を加算する。したがって、残り獲得球数示唆画像ＣＰに「５９０」が表示される（図１７２（ｃ））。

【１６０４】

この図１７３に示した例では、残り獲得球数示唆画像ＣＰに「９０」が最初に表示されたタイミングにおいて、加算可能な残り獲得球数が１０３０個になっているので、残り獲得球数が５００個増加したことを示唆する残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢを表示面４１ａの中央部に表示するとともに（図１７２（ｂ））、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示されている個数（９０個）に５００個を加算する。したがって、残り獲得球数示唆画像ＣＰに「５９０」が表示される（図１７２（ｃ））。そして、加算可能な残り獲得球数は５３０個となる。

【１６０５】

その後、残り獲得球数示唆画像ＣＰに再び「９０」が表示されたタイミングにおいて、加算可能な残り獲得球数が５３０個になっているので、残り獲得球数が５００個増加したことを示唆する残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢを表示面４１ａの中央部に表示するとともに（図１７２（ｂ））、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示されている個数（９０個）に５００個を加算する。したがって、残り獲得球数示唆画像ＣＰに「５９０」が表示される（図１７２（ｃ））。そして、加算可能な残り獲得球数は３０個となる。

【１６０６】

また、本実施形態では、残り獲得球数示唆画像ＣＰに「０」が表示されているタイミングにおいて、加算可能な残り獲得球数が１個以上のＸ個である場合には、残り獲得球数がＸ個増加したことを示唆する残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢを表示面４１ａの中央部に表示するとともに、残り獲得球数示唆画像ＣＰに「Ｘ」を表示する。この図１７３に示した例では、残り獲得球数示唆画像ＣＰに「０」が表示されているタイミングにおいて、加算可能な残り獲得球数が３０個であるので、残り獲得球数が３０個増加したことを示唆する残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢを表示面４１ａの中央部に表示するとともに、残り獲得球数示唆画像ＣＰに「３０」を表示する。この時点において、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示されている個数が、実際の残り獲得球数と一致することになる。

【１６０７】

Ｌ２．音声発光制御装置において実行される処理：

＜残り獲得球数表示用処理＞

次に、残り獲得球数を表示するために音光側ＭＰＵ９２が実行する処理の一例について

説明する。
【１６０８】
図１７４は、音光側ＭＰＵ９２が実行する残り獲得球数表示用処理を示すフローチャートである。この残り獲得球数表示用処理は、図１５４に示したタイマ割込み処理において実行される。したがって、本実施形態では、残り獲得球数表示用処理は、４ｍｓｅｃ毎に繰り返し実行される。
【１６０９】
ステップＳ９６０１では、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａにおける残り獲得球数表示中フラグがＯＮであるか否かを判定する。残り獲得球数表示中フラグは、残り獲得球数示唆画像ＣＰが図柄表示装置４１に表示中であるか否かを判定するためのフラグである。ステップＳ９６０１において、残り獲得球数表示中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ９６０１：ＮＯ）、ステップＳ９６０２に進み、高確率モードコマンドを受信しているか否かを判定する。
【１６１０】
ステップＳ９６０２において、高確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ９６０２：ＮＯ）、本残り獲得球数表示用処理を終了する。一方、ステップＳ９６０２において、高確率モードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ９６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ９６０３に進み、実際の残り獲得球数を示すカウンタに１２００をセットする。その後、ステップＳ９６０４に進み、残り獲得球数として「１２００」が示された残り獲得球数示唆画像ＣＰを表示させるためのコマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。このコマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、残り獲得球数示唆画像ＣＰを図柄表示装置４１に表示させるための処理を実行する。ステップＳ９６０４を実行した後、ステップＳ９６０５に進み、残り獲得球数表示中フラグをＯＮにする。その後、本残り獲得球数表示用処理を終了する。
【１６１１】
ステップＳ９６０１において、残り獲得球数表示中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ９６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ９６０６に進み、変動コマンド（特１用変動コマンドまたは特２用変動コマンド）を受信しているか否かを判定する。ステップＳ９６０６において、変動コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ９６０６：ＹＥＳ）、ステップＳ９６０７に進み、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示中の残り獲得球数から１０を減算させるためのコマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。このコマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示中の残り獲得球数から１０を減算させるための処理を実行する。ステップＳ９６０７を実行した後、ステップＳ９６０８に進み、実際の残り獲得球数を示すカウンタから１０を減算する。その後、ステップＳ９６０９に進む。一方、ステップＳ９６０６において、変動コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ９６０６：ＮＯ）、ステップＳ９６０７及びステップＳ９６０８の処理を実行することなく、ステップＳ９６０９に進む。
【１６１２】
ステップＳ９６０９では、Ｖ入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ９６０９において、Ｖ入賞コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ９６０９：ＹＥＳ）、ステップＳ９６１０に進み、「１２００」から、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示されている残り獲得球数を減算した値を、加算可能な残り獲得球数を示すカウンタにセットする。その後、ステップＳ９６１１に進み、実際の残り獲得球数を示すカウンタに１２００をセットする。その後、ステップＳ９６１２に進む。一方、ステップＳ９６０９において、Ｖ入賞コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ９６０９：ＮＯ）、ステップＳ９６１０及びステップＳ９６１１の処理を実行することなく、ステップＳ９６１２に進む。
【１６１３】
ステップＳ９６１２では、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示中の残り獲得球数が９０であるか否かを判定する。ステップＳ９６１２において、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示

中の残り獲得球数が９０であると判定した場合には（Ｓ９６１２：ＹＥＳ）、ステップＳ９６１３に進み、加算可能な残り獲得球数が５００以上であるか否かを判定する。ステップＳ９６１３において、加算可能な残り獲得球数が５００以上であると判定した場合には（Ｓ９６１３：ＹＥＳ）、ステップＳ９６１４に進み、獲得球数増加示唆画像ＣＰＢを表示させるためのコマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。このコマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、獲得球数増加示唆画像ＣＰＢを図柄表示装置４１に表示させるための処理を実行する。ステップＳ９６１４を実行した後、ステップＳ９６１５に進み、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示中の残り獲得球数に５００を加算させるためのコマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。このコマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示中の残り獲得球数に５００を加算させるための処理を実行する。ステップＳ９６１５を実行した後、ステップＳ９６１６に進み、加算可能な残り獲得球数を示すカウンタから５００を減算する。その後、ステップＳ９６１７に進む。一方、ステップＳ９６１２において、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示中の残り獲得球数が９０ではないと判定した場合（Ｓ９６１２：ＮＯ）、及び、ステップＳ９６１３において、加算可能な残り獲得球数が５００以上ではないと判定した場合には（Ｓ９６１３：ＮＯ）、ステップＳ９６１４からステップＳ９６１６の処理を実行することなく、ステップＳ９６１７に進む。

【１６１４】

ステップＳ９６１７では、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示中の残り獲得球数が０であるか否かを判定する。ステップＳ９６１７において、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示中の残り獲得球数が０であると判定した場合には（Ｓ９６１７：ＹＥＳ）、ステップＳ９６１８に進み、加算可能な残り獲得球数があるか否かを判定する。ステップＳ９６１８において、加算可能な残り獲得球数があると判定した場合には（Ｓ９６１８：ＹＥＳ）、ステップＳ９６１９に進み、獲得球数増加示唆画像ＣＰＢを表示させるためのコマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。このコマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、獲得球数増加示唆画像ＣＰＢを図柄表示装置４１に表示させるための処理を実行する。ステップＳ９６１９を実行した後、ステップＳ９６２０に進み、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示中の残り獲得球数に、加算可能な残り獲得球数を示すカウンタの値を加算させるためのコマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。このコマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示中の残り獲得球数に、当該カウンタの値を加算させるための処理を実行する。ステップＳ９６２０を実行した後、ステップＳ９６２１に進み、加算可能な残り獲得球数を示すカウンタに０をセットする。その後、本残り獲得球数表示用処理を終了する。

【１６１５】

一方、ステップＳ９６１７において、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示中の残り獲得球数が０ではないと判定した場合には（Ｓ９６１７：ＮＯ）、ステップＳ９６１８からステップＳ９６２１の処理を実行することなく、本残り獲得球数表示用処理を終了する。また、ステップＳ９６１８において、加算可能な残り獲得球数がないと判定した場合（Ｓ９６１８：ＮＯ）、すなわち、加算可能な残り獲得球数を示すカウンタの値が０である場合には、ステップＳ９６２２に進み、残り獲得球数示唆画像ＣＰの表示を終了させるためのコマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。このコマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、残り獲得球数示唆画像ＣＰの表示を終了させるための処理を実行する。ステップＳ９６２２を実行した後、ステップＳ９６２３に進み、残り獲得球数表示中フラグをＯＦＦにする。その後、本残り獲得球数表示用処理を終了する。

【１６１６】

Ｌ３．第１２実施形態の効果：

以上説明したように、本実施形態によれば、残り獲得球数に対応した情報を示す残り獲得球数示唆画像ＣＰを表示するので、高確率モードが終了するまでに獲得することのできる遊技球の個数を遊技者に把握させることができる。また、例えば、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当り抽選の残りの回数を表示する構成と比較して、高確率モード

に対してどの程度の期待感を持つことができるのかを遊技者に明確に認識させることができるので、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１６１７】

さらに、本実施形態によれば、大当たり抽選において第１種大当たりに当選し、遊技球がＶ入賞口４８に入球して残り獲得球数が増加した場合には、残り獲得球数示唆画像ＣＰが示す残り獲得球数を、加算可能な残り獲得球数を上限として更新するので、高確率モードが終了するまでに獲得することのできる遊技球が増加したことを遊技者に認識させることができ、高確率モードに対する遊技者の期待感を向上させることができる。

【１６１８】

さらに、本実施形態によれば、残り獲得球数が増加した場合には、残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢを表示するので、高確率モードが終了するまでに獲得することのできる遊技球の増加した個数を遊技者に明確に認識させることができ、高確率モードに対する遊技者の期待感を向上させることができる。

【１６１９】

さらに、本実施形態によれば、残り獲得球数が増加したことが決定したタイミング（本実施形態では、遊技球がＶ入賞口４８に入球したタイミング）とは異なるタイミングで、残り獲得球数示唆画像ＣＰが示す残り獲得球数を増加させるので、遊技に意外性を付与することができるとともに、どのようなタイミングで残り獲得球数示唆画像ＣＰが示す残り獲得球数が増加するのかといった新たな期待感を遊技者に提供することができる。

【１６２０】

さらに、本実施形態によれば、５００個の増加を１単位として、残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢが示す残り獲得球数を増加させるので、１回の増加に対する期待感を向上させることができる。なお、増加の１単位は５００個に限らず、３００個や１０００個等、任意の個数に設定してもよい。

【１６２１】

さらに、本実施形態によれば、加算可能な残り獲得球数が、増加の１単位である５００個未満である場合には、残り獲得球数示唆画像ＣＰが示す残り獲得球数が０個となったタイミングで、残り獲得球数示唆画像ＣＰが示す残り獲得球数に、当該５００個未満の個数を加算するので、残り獲得球数示唆画像ＣＰが示す残り獲得球数が０個となって期待感が減少していた遊技者に対して、５００個未満の残り獲得球数の増加であっても大きな期待感を与えることができる。

【１６２２】

さらに、本実施形態によれば、残り獲得球数が増加した場合であっても、所定期間は、残り獲得球数示唆画像ＣＰが示す残り獲得球数を増加させずに継続して表示するので、遊技者に対して、実際の残り獲得球数が、残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢが示す残り獲得球数よりも多い場合があるといった期待感を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１６２３】

さらに、本実施形態によれば、高確率モードにおいて、遊技球が右打ち用ユニット２００に達することのできる一定の発射強度で０．６秒間隔で連続して発射されている場合には、発射された遊技球の個数（３個）に占める大入賞口３６ａ（Ｖ入賞口４８）、第２始動口３４、一般入賞口３２に入球する遊技球の個数（３個）が一定となるように構成されているので、高確率モードが終了するまでに実際に払い出される遊技球の個数と、残り獲得球数とを一致させることが可能となる。

【１６２４】

Ｌ４．第１２実施形態の他の態様：

＜態様１＞

第１２実施形態では、小当たりに当選した場合における可変入球装置３６の開閉扉３６ｂの開放パターンは、２Ｒ第１種大当たりに当選した場合における可変入球装置３６の開閉扉３６ｂの開放パターンと異なる構成としたが、小当たりに当選した場合における可変

入球装置３６の開閉扉３６ｂの開放パターンが２Ｒ第１種大当たりに当選した場合における可変入球装置３６の開閉扉３６ｂの開放パターンと同じである構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者は、２Ｒ第１種大当たりに当選したことに気付くことがさらに困難となる。したがって、残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢが表示された場合における遊技者の幸福感をより一層向上させることができる。

【１６２５】

＜態様２＞

加算可能な残り獲得球数が５００個以上となった場合において、残り獲得球数が５００個増加したことを示唆する残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢを表示するタイミングを、抽選によって決定する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者は、残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢが表示されるタイミングを予測することが困難となるので、残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢが表示された場合における遊技者の幸福感をより一層向上させることができる。

【１６２６】

＜態様３＞

残り獲得球数示唆画像ＣＰが表示されている場合において、例えば、遊技者が操作ハンドル２５を操作することによって遊技球の発射間隔や発射強度を変更し、遊技球が入球する予定であった大入賞口３６ａや一般入賞口３２等に入球しなかった場合には、遊技球が予定通りに入球しなかったことを示唆する演出を実行する構成としてもよい。例えば、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「ミス！！」といった画像を表示する構成としてもよい。

【１６２７】

＜態様４＞

第２始動口３４への入球に基づく大当たり抽選において大当たりに当選した場合に振り分けられる大当たり種別として、２Ｒ第１種大当たり以外の大当たり種別が設定された構成としてもよい。例えば、１６Ｒ第１種大当たりが設定された構成としてもよい。この構成を採用した場合には、１６Ｒ第１種大当りを契機として実行された開閉実行モード中に払い出される遊技球の個数を、上述した加算可能な残り獲得球数にさらに追加する構成とすればよい。

【１６２８】

＜態様５＞

残り獲得球数示唆画像ＣＰに加えて、実際に払い出された遊技球の個数を表示する構成としてもよい。また、残り獲得球数示唆画像ＣＰに加えて又は獲得球数示唆画像ＣＰに代えて、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選（遊技回）の残りの回数を表示する構成としてもよい。このような構成において、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選（遊技回）の残りの回数が増加した場合であっても、所定期間は、表示中の大当たり抽選（遊技回）の残りの回数を増加させずに継続して表示する構成とすれば、遊技者に対して、高確率モードが終了するまでに実行可能な実際の大当たり抽選（遊技回）の残りの回数が、表示されている残りの回数よりも多い場合があるといった期待感を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１６２９】

Ｍ．第１３実施形態：

Ｍ１．遊技機の構造：

次に第１３実施形態について説明する。以下では、本実施形態と上記実施形態との相違点について説明する。本実施形態において上記各実施形態と異なる点は、主側ＭＰＵ６２に、後述する遊技履歴管理チップ３００が設けられている点である。上記実施形態と同一の構成および処理については説明を省略する。

【１６３０】

図１７５は、第１３施形態におけるパチンコ機の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置

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

【１６３１】

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

【１６３２】

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

【１６３３】

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

【１６３４】

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

値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。
【１６３５】
次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。
【１６３６】
図１７６は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３とを備えている。具体的には、これら機構部は内枠１３の背面に設けられている。
【１６３７】
第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能と電源を監視する機能とを有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。
【１６３８】
第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。
【１６３９】
第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。
【１６４０】
次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。
【１６４１】
図１７７は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。
【１６４２】
遊技盤３０には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、および、可変入賞装置３６が設けられている。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【１６４３】
一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。本実施形態では、一般入賞口３２として、３つの一般入賞口３２ａ、３２ｂ、３２ｃが設けられている。以下では、一般入賞口３２ａを第１入賞口３２ａ、一般入賞口３２ｂを第２入賞口３２ｂ、一般入賞口３２ｃを第３入賞口３２ｃとも呼ぶ。
【１６４４】
第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する大当たり抽選が実行される。
【１６４５】
第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０の右側に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する大当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、普通電動役物としての電動役物３４ａが設けられている。
【１６４６】
スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行なう。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。
【１６４７】
可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａと、当該大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂとを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態となっている。第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球すると、主制御装置６０は、大当たり抽選（内部抽選）を実行する。大当たり抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選すると、パチンコ機１０は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉処理を実行するモードである。具体的には、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂは、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。
【１６４８】
また、遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。
【１６４９】
なお、本実施形態では、第１始動口３３、第２始動口３４、第１入賞口３２ａ、第２入賞口３２ｂ、第３入賞口３２ｃ、大入賞口３６ａ及びアウト口４３に入球した遊技球は、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に合流するように構成されており、当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。後述するように、本実施形態では、排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。
【１６５０】
特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている

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

【１６５１】

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

【１６５２】

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

【１６５３】

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

【１６５４】

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

【１６５５】

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

【１６５６】

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

【１６５７】

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

【１６５８】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過す

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

【１６５９】

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

【１６６０】

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

【１６６１】

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

【１６６２】

図１７８は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図１７８（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図１７８（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【１６６３】

図１７８（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図１７８（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図１７８（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による大当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【１６６４】

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

【１６６５】

さらに、図１７８（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【１６６６】

Ｍ２．遊技機の電気的構成：

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

【１６６７】

図１７９は、第１３実施形態のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【１６６８】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ６２ｘと、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムをＣＰＵ６２ｘが実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４と、入出力ポート６２ａとを備えている。ＭＰＵ６２は、さらに、遊技履歴管理チップ３００と、検査用端子６５とを備えている。

【１６６９】

遊技履歴管理チップ３００は、始動口や入賞口、ゲート（以下ではこれらをまとめて「入球口」とも呼ぶ）への遊技球の入球情報に基づいて、後述する各種の遊技履歴情報を算出する。検査用端子６５は、遊技履歴管理チップ３００に記憶された遊技履歴情報を後述する検査機に送信するための端子である。遊技履歴管理チップ３００及び検査用端子６５の詳細については後述する。

【１６７０】

ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。

【１６７１】

ＭＰＵ６２の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８

５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、本実施形態では、電源装置８５は、コンデンサ８７を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチがＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【１６７２】

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

【１６７３】

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

【１６７４】

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

【１６７５】

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

【１６７６】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５が接続されている。上述のように、操作ハンドル２５は、タッチセンサー２５ａと、ウェイトボタン２５ｂ

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

【１６７７】

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

【１６７８】

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

【１６７９】

図１８０は、第１３実施形態のパチンコ機１０が備える主制御装置６０の構成及び検査機３２０の構成を詳細に示すブロック図である。以下では、ＭＰＵ６２、ＣＰＵ６２ｘ、ＲＯＭ６３及びＲＡＭ６４を、それぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＣＰＵ６２ｘ、主側ＲＯＭ６３及び主側ＲＡＭ６４とも呼ぶ。

【１６８０】

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

【１６８１】

賞球数データ記憶エリアには、各入球部に遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数データ）が記憶されている。本実施形態では、賞球数データ記憶エリアには、以下の賞球数データが記憶されている。

・第１始動口３３に遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（第１始動口賞球数P_1）：３

・第２始動口３４に遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（第２始動口賞球数P_2）：３

・第１入賞口３２ａに遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（第１入賞口賞球数P_{N1}）：１０

・第２入賞口３２ｂに遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（第２入賞口賞球数P_{N2}）：１０

・第３入賞口３２ｃに遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（第３入賞口賞球数P_{N3}）：１０

・大入賞口３６ａに遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（大入賞口賞球数P_S）：１５

【１６８２】

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

遊技球の個数を決定する。

【１６８３】

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

【１６８４】

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

【１６８５】

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

【１６８６】

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

【１６８７】

検査機３２０は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ３２１と、各種制御プログラムや固定値データ等を記録したＲＯＭ３２４と、各種データを一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３２６と、遊技履歴管理チップ３００から受信した遊技履歴情報を表示する表示部３２８と、パチンコ機１０の検査用端子６５に接続するための接続ケーブル３２９とを備えている。

【１６８８】

図１８１は、遊技履歴管理チップ３００及び検査機３２０における処理の内容を模式的に示す説明図である。

【１６８９】

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

【１６９０】

また、バッファ３０２には、遊技球が各入球口に入球した際の遊技モードやパチンコ機１０の状態（以下では、遊技状態とも呼ぶ）を把握するためのビットも設けられている。本実施形態では、通常モード中（高確率モード中でもなく、高頻度サポートモード中でもなく、開閉実行モード中でもないモード）であるか否かを判定するためのビットと、高確

率モード中であるか否かを判定するためのビットと、高頻度サポートモード中であるか否かを判定するためのビットと、開閉実行モード中であるか否かを判定するためのビットと、第１保留個数が上限値である期間中であるか否かを判定するためのビットと、第２保留個数が上限値である期間中であるか否かを判定するためのビットと、前扉枠１４が開放中であるか否かを判定するためのビットと、パチンコ機１０に故障等のトラブルが発生しているエラー中であるか否かを判定するためのビットとが設けられている。例えば、ＣＰＵ６２ｘは、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングにおいて通常モード中であると判定すると、バッファ３０２の通常モード中であるか否かを判定するためのビットをＯＮ（「１」）にする。

【１６９１】

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

【１６９２】

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

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

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

【１６９３】

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

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

【１６９４】

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

【１６９５】

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

【１６９６】

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

【１６９７】

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

【１６９８】

・役物比率

＝役物作動によって賞球として払い出された遊技球の個数／賞球として払い出された遊技球の合計個数

＝（$N_2 \times P_2 + N_S \times P_S$）／（$N_{N1} \times P_{N1} + N_{N2} \times P_{N2} + N_{N3} \times P_{N3} + N_1 \times P_1 + N_2 \times P_2 + N_S \times P_S$）

・連続役物比率

＝連続役物作動によって賞球として払い出された遊技球の個数／賞球として払い出された遊技球の合計個数

＝（$N_S \times P_S$）／（$N_{N1} \times P_{N1} + N_{N2} \times P_{N2} + N_{N3} \times P_{N3} + N_1 \times P_1 + N_2 \times P_2 + N_S \times P_S$）

・出玉率（トータル）

＝賞球として払い出された遊技球の合計個数／遊技盤３０に発射された遊技球の個数

＝（$N_{N1} \times P_{N1} + N_{N2} \times P_{N2} + N_{N3} \times P_{N3} + N_1 \times P_1 + N_2 \times P_2 + N_S \times P_S$）／$N_{OUT}$

【１６９９】

なお、上記の値の算出根拠は以下の通りである。

・役物作動によって賞球として払い出された遊技球の個数

＝普通電動役物としての電動役物３４ａ及び特別電動役物としての可変入賞装置３６が作動することによって賞球として払い出された遊技球の個数

＝第２始動口３４及び大入賞口３６ａへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数

＝$N_2 \times P_2 + N_S \times P_S$

・連続役物作動によって賞球として払い出された遊技球の個数

＝特別電動役物としての可変入賞装置３６が作動することによって賞球として払い出さ

れた遊技球の個数
＝大入賞口３６ａへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数
＝$N_S \times P_S$
・第１～第３入賞口３２ａ～３２ｃへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数
＝$N_{N1} \times P_{N1} + N_{N2} \times P_{N2} + N_{N3} \times P_{N3}$
・賞球として払い出された遊技球の合計個数
＝第１～第３入賞口３２ａ～３２ｃ、第１始動口３３、第２始動口３４及び大入賞口３６ａへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数
＝$N_{N1} \times P_{N1} + N_{N2} \times P_{N2} + N_{N3} \times P_{N3} + N_1 \times P_1 + N_2 \times P_2 + N_S \times P_S$
【１７００】
さらに、本実施形態では、遊技状態毎にカウントされた各入球部への遊技球の入球個数に基づいて、下記の遊技履歴情報を算出する。
【１７０１】
・払出比率（通常モード中）
＝通常モード中に第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数／通常モード中に第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数＋通常モード中に第１～第３入賞口３２ａ～３２ｃへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数
・出玉率（通常モード中）
＝通常モード中に賞球として払い出された遊技球の合計個数／通常モード中に遊技盤３０に発射された遊技球の個数
・出玉率（高頻度サポートモード中）
＝高頻度サポートモード中に賞球として払い出された遊技球の合計個数／高頻度サポートモード中に遊技盤３０に発射された遊技球の個数
・ＢＹ（通常モード中）
＝通常モード中に第１～第３入賞口３２ａ～３２ｃへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数＋通常モード中かつ第１保留個数が上限値である期間中に第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数＋通常モード中かつ第２保留個数が上限値である期間中に第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数／通常モード中に遊技盤３０に発射された遊技球の個数
・BY_{MIN}（通常モード中）
＝通常モード中に第１～第３入賞口３２ａ～３２ｃへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数／通常モード中に遊技盤３０に発射された遊技球の個数
・前扉枠開放中入球率
＝前扉枠１４が開放中に各入球口に入球した遊技球の個数／遊技盤３０に発射された遊技球の個数
・エラー中入球率
＝エラー中に各入球口に入球した遊技球の個数／遊技盤３０に発射された遊技球の個数
なお、上記の遊技履歴情報は一例であり、これら以外の遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。
【１７０２】
ＣＰＵ３０８は、上記の各種の遊技履歴情報を算出すると、算出した各種の遊技履歴情報を演算結果記憶用メモリ３０９に記憶させるとともに、レジスタ３０４の各カウンタの値を「０」にリセットする。なお、以下では、５００個の遊技球が遊技盤３０に発射される毎に算出された各種の遊技履歴情報をまとめて「短期遊技履歴情報群」とも呼ぶ。
【１７０３】
演算結果記憶用メモリ３０９は、ＣＰＵ３０８によって算出された遊技履歴情報を記憶

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

【１７０４】

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

【１７０５】

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

【１７０６】

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

【１７０７】

Ｍ３．遊技機において実行される各種処理の詳細：

次に、ＭＰＵ６２（本実施形態では、ＣＰＵ６２ｘ）にて実行される各処理を説明する。かかるＭＰＵ６２の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では４ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。

【１７０８】

先ず、図１８２のフローチャートを参照しながらメイン処理を説明する。

【１７０９】

図１８２は、主側ＭＰＵ６２にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。ステップＳ９７０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などを実行する。さらに、本実施形態では、初期設定処理において、演算用データを遊技履歴管理チップ３００に送信する処理を実行する。具体的には、主側ＲＯＭ６３に記憶されている演算用データ（賞球数データ及び演算実行条件）を遊技履歴管理チップ３００に送信する。後述するように、当該演算用データを受信した遊技履歴管理チップ３００は、賞球数データ及び演算実行条件を賞球数データ記憶用メモリ３０６及び演算実行条件記憶用メモリ３０７にそれぞれ記憶し、記憶が完了したことを示す設定完了コマンドを主側ＭＰＵ６２に送信する。ステップＳ９７０１を実行した後、ステップＳ９７０２に進む。

【１７１０】

ステップＳ９７０２では、設定完了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ９７０２において、設定完了コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ９７０２：ＹＥＳ）、ステップＳ９７０３に進み、タイマ割込み処理の発生を許可するために割

込み許可の設定を行う。一方、ステップＳ９７０２において、設定完了コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ９７０２：ＮＯ）、再びステップＳ９７０２の処理を実行する。すなわち、設定完了コマンドを受信するまでは、ステップＳ９７０３に進まず、タイマ割込み処理の発生を許可するための割込み許可の設定を行なわない。

【１７１１】

ステップＳ９７０３を実行した後、ステップＳ９７０４～ステップＳ９７０７の残余処理に進む。つまり、主側ＭＰＵ６２は後述するようにタイマ割込み処理を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳ９７０４～ステップＳ９７０７の残余処理を繰り返し実行する。この点、ステップＳ９７０４～ステップＳ９７０７の残余処理は、非定期的に実行される非定期処理であると言える。

【１７１２】

残余処理では、まずステップＳ９７０４では、タイマ割込み処理の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップＳ９７０５では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を行う乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップＳ９７０６では、変動種別カウンタＣＳの更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する。これらの更新処理では、主側ＲＡＭ６４の対応するカウンタから現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を１加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値に達した際それぞれ「０」にクリアする。その後、ステップＳ９７０７にて、タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。ステップＳ９７０７の処理を実行した後は、ステップＳ９７０４に戻り、ステップＳ９７０４～ステップＳ９７０７の処理を繰り返す。

【１７１３】

次に、主側ＭＰＵ６２（本実施形態では、ＣＰＵ６２ｘ）にて実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【１７１４】

図１８３は、主側ＭＰＵ６２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。当該タイマ割込み処理は、特定の周期（本実施形態では４ｍｓｅｃ周期）で起動される。

【１７１５】

タイマ割込み処理では、まずステップＳ９８０１にて抽選用乱数更新処理を実行する。抽選用乱数更新処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び電動役物開放カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び電動役物開放カウンタＣ４から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ１加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値に達した際それぞれ「０」にクリアする。その後、ステップＳ９８０２に進む。

【１７１６】

ステップＳ９８０２では、乱数初期値更新処理において乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行するとともに、ステップＳ９８０３に進み、変動種別カウンタ更新処理において変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。その後、ステップＳ９８０４に進む。

【１７１７】

ステップＳ９８０４では、ポート出力処理を実行する。ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部３６ｃ，３４ｂに行うための処理を実行する。例えば、大入賞口３６ａを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には可変入賞駆動部３６ｃへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態に切り

換えるべき情報が設定されている場合には電動役物駆動部３４ｂへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。その後、ステップＳ９８０５に進む。

【１７１８】

ステップＳ９８０５では、読み込み処理を実行する。読み込み処理では、入球信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。その後、ステップＳ９８０６に進む。

【１７１９】

ステップＳ９８０６では、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈから受信している信号を読み込むとともに、その読み込んだ情報に対応した処理を行うための入球検知処理を実行する。当該入球検知処理の処理内容は、後に詳細に説明する。その後、ステップＳ９８０７に進む。

【１７２０】

ステップＳ９８０７では、入球検知情報を遊技履歴管理チップ３００のバッファ３０２のビットに出力する。具体的には、ステップＳ９８０６の入球検知処理において遊技球が入球したと判定した入球口に対応したビットをＯＮ（「１」）にするとともに、パチンコ機１０の遊技状態に対応したビットをＯＮ（「１」）にする。その後、ステップＳ９８０８に進む。

【１７２１】

ステップＳ９８０８では、主側ＲＡＭ６４に設けられている所定のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するためのタイマ更新処理を実行する。その後、ステップＳ９８０９に進み、賞球コマンドの出力設定処理を実行する。その後、ステップＳ９８１０に進む。

【１７２２】

ステップＳ９８１０では、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。始動口用の入球処理の内容は、上述した実施形態と同様であるため、詳細な説明は省略する。ステップＳ９８１０を実行した後、ステップＳ９８１１に進む。

【１７２３】

ステップＳ９８１１では、スルーゲート３５への遊技球の入球（通過）に伴うスルーゲート用の入球処理を実行する。スルーゲート用の入球処理の内容は、上述した実施形態と同様であるため、詳細な説明は省略する。ステップＳ９８１１を実行した後、ステップＳ９８１２に進む。

【１７２４】

ステップＳ９８１２では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、大当たり抽選や、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の内容は、上述した実施形態と同様であるため、詳細な説明は省略する。ステップＳ９８１２を実行した後、ステップＳ９８１３に進む。

【１７２５】

ステップＳ９８１３では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の内容は、上述した実施形態と同様であるため、詳細な説明は省略する。ステップＳ９８１３を実行した後、ステップＳ９８１４に進む。

【１７２６】

ステップＳ９８１４では、電動役物３４ａを制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行うとともに、開放状態とすると判定した場合には電動役物３４ａを駆動制御する。電役サポート用処理の内容は、上述した実施形態と同様であるため、詳細な説明は省略する。ステッ

プＳ９８１４を実行した後、ステップＳ９８１５に進む。
【１７２７】
ステップＳ９８１５では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理は、遊技者によって操作ハンドル２５が操作された際に遊技球を遊技領域ＰＡに発射するために実行する処理である。遊技球発射制御処理の内容は、上述した実施形態と同様であるため、詳細な説明は省略する。ステップＳ９８１５を実行した後、ステップＳ９８１６に進む。
【１７２８】
ステップＳ９８１６では、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するように外部情報設定処理を実行する。ステップＳ９８１６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【１７２９】
次に、タイマ割込み処理（図１８３）のステップＳ９８０６にて実行される入球検知処理について説明する。
【１７３０】
入球検知処理では、入球検知センサー４４ａ～４４ｈにおける検知結果を確認する処理を実行するが、当該確認に際しては主側ＭＰＵ６２の入出力ポート６２ａのうちの入力ポート６２ｂが確認される。ここで、入球検知処理の説明に先立ち、図１８４を参照しながら、主側ＭＰＵ６２に設けられた入力ポート６２ｂの構成について説明する。
【１７３１】
図１８４は、主側ＭＰＵ６２に設けられた入力ポート６２ｂの構成について説明する説明図である。入力ポート６２ｂは、８種類の信号を同時に扱うことができるように８ビットのパラレルインターフェースとして構成されている。そして、各信号の電圧に応じて「０」又は「１」の情報が格納されるエリアが、各端子に１対１で対応させて設けられている。つまり、当該エリアとして、第０ビットＤ０～第７ビットＤ７を備えている。
【１７３２】
また、入力ポート６２ｂには８種類を超える信号が入力されることとなるが、同時に入力される対象を８種類に制限するために、入力ポート６２ｂへの入力対象となる信号群はドライバＩＣによる切換制御を通じて切り換えられる。入球検知処理では、入力ポート６２ｂへの入力対象となる信号群が各入球検知センサー４４ａ～４４ｈに設定される。
【１７３３】
かかる設定がなされた状況では、第０ビットＤ０は大入賞口検知センサー４４ａからの入球信号に対応した情報が格納され、第１ビットＤ１は第１始動口検知センサー４４ｂからの入球信号に対応した情報が格納され、第２ビットＤ２は第２始動口検知センサー４４ｃからの入球信号に対応した情報が格納され、第３ビットＤ３は第１入賞口検知センサー４４ｄからの入球信号に対応した情報が格納され、第４ビットＤ４は第２入賞口検知センサー４４ｅからの入球信号に対応した情報が格納され、第５ビットＤ５は第３入賞口検知センサー４４ｆからの入球信号に対応した情報が格納され、第６ビットＤ６はスルーゲート検知センサー４４ｇからの入球信号に対応した情報が格納され、第７ビットＤ７は排出通路検知センサー４４ｈからの入球信号に対応した情報が格納される。
【１７３４】
この場合に、上記各入球検知センサー４４ａ～４４ｈは、遊技球の通過を検知していない場合には入球信号として非検知中であることを示すＨＩレベル信号を出力し、遊技球の通過を検知している場合には入球信号として検知中であることを示すＬＯＷレベル信号を出力する。但し、主制御基板１５１には反転回路が設けられており、入力ポート６２ｂに上記各検知信号が入力される前に信号の状態が反転される。そして、入力ポート６２ｂでは当該反転回路を通じてＬＯＷレベル信号を受信している場合に該当するビットに「０」の情報（データ０又は無し情報）を格納し、反転回路を通じてＨＩレベル信号を受信している場合に該当するビットに「１」の情報（データ１又は有り情報）を格納する。
【１７３５】

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

【１７３６】

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

【１７３７】

図１８５は、主側ＭＰＵ６２にて実行される入球検知処理を説明する説明図である。図１８５（ａ）は、主側ＭＰＵ６２にて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。図１８５（ｂ）は、入球検知処理において利用される入球判定エリアを模式的に示す説明図である。入球検知処理では、図１８５（ａ）のフローチャートに示すように、まずステップＳ９９０１にて、上記第０～第７ビットＤ０～Ｄ７に現状格納されている情報を、主側ＭＰＵ６２のレジスタにおける第１入球判定エリアＷＡ１に移行させる処理を実行する。当該第１入球判定エリアＷＡ１は、図１８５（ｂ－１）に示すように８ビットから構成されており、上記第０～第７ビットＤ０～Ｄ７に格納されている情報の全てを格納することが可能なデータ容量となっている。この場合、第０～第７ビットＤ０～Ｄ７における格納元のビットと、第１入球判定エリアＷＡ１における格納先のビットとは１対１で対応させて予め定められており、例えば第０ビットＤ０の情報は常に第１入球判定エリアＷＡ１における所定のビットに格納される。

【１７３８】

続くステップＳ９９０２では、入球検知用のウェイト処理を実行する。当該ウェイト処理では、予め定められたウェイト時間が経過するまで主側ＭＰＵ６２において何ら処理を実行することなく待機する。本パチンコ機１０では、当該ウェイト時間として１０μｓｅｃが設定されているが、定期的なタイマ割込み処理の実行を阻害することなく、さらに当該ウェイト処理に設定したことによる後述する作用効果を十分に奏することができるのであれば、具体的なウェイト時間は任意であるが、２μｓｅｃ～５００μｓｅｃの範囲であることが好ましく、より好ましくは１０μｓｅｃ～１００μｓｅｃの範囲である。

【１７３９】

ちなみに、一のステップの処理を実行するには少なくとも１．２μｓｅｃを要する。したがって、ステップＳ９９０２の処理が設定されていなくても、ステップＳ９９０１とステップＳ９９０３との間には１．２μｓｅｃの強制的なウェイト時間が発生することとなる。この点、ステップＳ９９０２では、処理を実行する上で最低限要する時間だけでなく、それに対して追加のウェイト時間をステップＳ９９０１の処理とステップＳ９９０３の処理との間に設定していることとなる。

【１７４０】

続くステップＳ９９０３では、上記第０～第７ビットＤ０～Ｄ７に現状格納されている情報を、主側ＭＰＵ６２のレジスタにおける第２入球判定エリアＷＡ２に移行させる処理を実行する。ちなみに、入力ポート６２ｂにおける情報の更新はステップＳ９９０１が完了してからステップＳ９９０３が開始されるまでの時間よりも短い間隔で行われているため、ステップＳ９９０３にて第０～第７ビットＤ０～Ｄ７から移行される情報は、ステップＳ９９０１の場合と異なるものとなり得る。

【１７４１】

第２入球判定エリアＷＡ２は、第１入球判定エリアＷＡ１と同様に、図１８５（ｂ－２）に示すように８ビットから構成されており、上記第０～第７ビットＤ０～Ｄ７に格納されている情報の全てを格納することが可能なデータ容量となっている。この場合、第０～第７ビットＤ０～Ｄ７における格納元のビットと、第２入球判定エリアＷＡ２における格納先のビットとは１対１で対応させて予め定められており、さらに格納元のビットと格納

先のビットとの関係は、第１入球判定エリアＷＡ１の場合と同一となっている。
【１７４２】
その後、ステップＳ９９０４にて、入球判定処理を実行した後に、本入球検知処理を終了する。当該入球判定処理について、図１８６のフローチャートを参照しながら説明する。
【１７４３】
図１８６は、主側ＭＰＵ６２にて実行される入球判定処理を示すフローチャートである。入球判定処理では、先ずステップＳ１０００１にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた入球判定カウンタに８をセットする。続くステップＳ１０００２では、第１入球判定エリアＷＡ１及び第２入球判定エリアＷＡ２における現状の入球判定カウンタの数値情報に対応したビットの各情報を把握する。この場合に把握される各情報は、入力ポート６２ｂにおける同一のビットから読み出された情報である。
【１７４４】
続くステップＳ１０００３では、ステップＳ１０００２にて把握した各情報のＡＮＤ処理を実行し、そのＡＮＤ処理結果をレジスタに記憶するとともに、ステップＳ１０００４にて、第１演算後エリアＷＡ３及び第２演算後エリアＷＡ４のうち、前回のタイマ割込み処理の処理回における入球検知処理にてＡＮＤ処理の結果の情報が格納された側とは異なる側の対応するビットに上記ＡＮＤ処理結果を格納する。第１演算後エリアＷＡ３及び第２演算後エリアＷＡ４は、図１８５（ｂ－３）及び図１８５（ｂ－４）に示すように８ビットから構成されており、第１入球判定エリアＷＡ１の各ビットと第２入球判定エリアＷＡ２の各ビットとのＡＮＤ処理結果の各情報を全て格納することが可能なデータ容量となっている。この場合、ＡＮＤ処理の対象となった第１入球判定エリアＷＡ１及び第２入球判定エリアＷＡ２のビットの順番と、第１演算後エリアＷＡ３及び第２演算後エリアＷＡ４における各ビットの順番とは一義的に定められている。
【１７４５】
その後、ステップＳ１０００５にて、第１演算後エリアＷＡ３及び第２演算後エリアＷＡ４のうち、前回のタイマ割込み処理の処理回における入球判定処理にてＡＮＤ処理の結果の情報が格納された側であって、現状の入球判定カウンタの数値情報に対応したビットの情報を読み出す。そして、ステップＳ１０００６にて、その読み出した情報を「０」と「１」との間で反転させるための反転処理を実行する。
【１７４６】
その後、ステップＳ１０００７にて、ステップＳ１０００３におけるＡＮＤ処理結果の情報と、ステップＳ１０００６における反転処理結果の情報とのＡＮＤ処理を実行し、続くステップＳ１０００８にて、そのＡＮＤ処理の結果が入球検知開始情報に対応した「１」であるか否かを判定する。ステップＳ１０００８にてＡＮＤ処理結果が「１」であると判定した場合には、ステップＳ１０００９以降の処理に進む。
【１７４７】
ステップＳ１０００９では、現状の入球判定カウンタの数値情報が第１始動口４３及び第２始動口４４のいずれかに対応したビットを示す情報であるか否かを判定する。第１始動口４３及び第２始動口４４のいずれかに対応している場合には、ステップＳ１００１０にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた始動口入球フラグに「１」をセットし、ステップＳ１００１１にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた３個賞球カウンタの数値情報を１加算する。
【１７４８】
始動口入球フラグは、第１始動口４３又は第２始動口４４への遊技球の入球を主側ＭＰＵ６２にて特定するとともに、第１始動口４３又は第２始動口４４への遊技球の入球に対応した処理であって賞球の実行以外の処理を実行すべき状態であることを主側ＭＰＵ６２にて特定するためのフラグである。ちなみに、第１始動口４３と第２始動口４４とのそれぞれに入球検知センサー４４ｂ，４４ｃが設けられているため、第１始動口４３への入球と第２始動口４４への入球とがタイマ割込み処理の１処理回の範囲内で同時に把握されることがある。したがって、これに対応すべく、始動入球フラグは、始動口４３，４４の数

に対応させて設けられており、具体的には２個設けられている。また、３個賞球カウンタは、３個の賞球の実行を指示する３個賞球コマンドを出力すべき回数を主側ＭＰＵ６２において特定するためのカウンタである。

【１７４９】

ステップＳ１０００９にて否定判定をした場合には、ステップＳ１００１２にて、現状の入球判定カウンタの数値情報が可変入賞装置３６に対応したビットを示す情報であるか否かを判定する。可変入賞装置３６に対応している場合には、ステップＳ１００１３にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた大入賞口入球フラグに「１」をセットし、ステップＳ１００１４にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた１５個賞球カウンタの数値情報を１加算する。

【１７５０】

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

【１７５１】

ステップＳ１００１２にて否定判定をした場合には、ステップＳ１００１５にて、現状の入球判定カウンタの数値情報がスルーゲート３５に対応したビットを示す情報であるか否かを判定する。スルーゲート３５に対応している場合には、ステップＳ１００１６にて、主側ＲＡＭ６４に設けられたスルー通過フラグに「１」をセットする。

【１７５２】

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

【１７５３】

ステップＳ１００１５にて否定判定をした場合には、ステップＳ１００１７にて、現状の入球判定カウンタの数値情報が第１入賞口３２ａ、第２入賞口３２ｂ及び第３入賞口３２ｃのいずれかに対応したビットを示す情報であるか否かを判定する。第１入賞口３２ａ、第２入賞口３２ｂ及び第３入賞口３２ｃのいずれかに対応している場合には、ステップＳ１００１８にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた一般入賞口入球フラグに「１」をセットし、ステップＳ１００１９にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた３個賞球カウンタの数値情報を１加算する。

【１７５４】

一般入賞口入球フラグは、第１入賞口３２ａ、第２入賞口３２ｂ又は第３入賞口３２ｃへの遊技球の入球を主側ＭＰＵ６２にて特定するためのフラグである。ちなみに、第１入賞口３２ａ、第２入賞口３２ｂ及び第３入賞口３２ｃのそれぞれに入球検知センサー４４ｄ，４４ｅ，４４ｆが設けられているため、第１入賞口３２ａへの入球と第２入賞口３２ｂへの入球と第３入賞口への入球とがタイマ割込み処理の１処理回の範囲内で同時に把握されることがある。したがって、これに対応すべく、一般入賞口入球フラグは、一般入賞口３２ａ，３２ｂ，３２ｃの数に対応させて設けられており、具体的には３個設けられている。また、１０個賞球カウンタは、１０個の賞球の実行を指示する３個賞球コマンドを出力すべき回数を主側ＭＰＵ６２において特定するためのカウンタである。

【１７５５】

ステップＳ１００１７にて否定判定をした場合には、今回の入球が排出通路に対応していることを意味するため、ステップＳＡＤ２０にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた排出通路通過フラグに「１」をセットする。排出通路通過フラグは、遊技球が排出通路を通過したことを主側ＭＰＵ６２にて特定するためのフラグである。

【１７５６】

ステップＳ１０００８にて否定判定をした場合、又はステップＳ１００１１、ステップＳ１００１４、ステップＳ１００１６、ステップＳ１００１９、ステップＳ１００２０の

いずれかの処理を実行した後は、ステップＳ１００２１に進む。ステップＳ１００２１では、入球判定カウンタを１減算し、その後、ステップＳ１００２２にて入球判定カウンタが「０」であるか否かを判定する。

【１７５７】

入球判定カウンタが「０」でない場合には、ステップＳ１００２１にて更新した入球判定カウンタの数値情報に応じたビットについて、ステップＳ１０００２～ステップＳ１００２０の処理を実行する。かかるステップＳ１０００２～ステップＳ１００２０の処理を、ステップＳ１０００１にてセットした数値情報分実行した場合には、ステップＳ１００２２にて肯定判定をすることとなり、本入球判定処理を終了する。

【１７５８】

次に、上記入球検知処理（図１８５）が実行されることにより、一般入賞口３２、可変入賞装置３６、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び排出通路への入球の有無が検知される様子について図１８７を参照しながら説明する。

【１７５９】

図１８７は、入球の有無が検知される様子を説明する説明図である。まず、図１８７（Ａ）を参照しながら、入球検知センサー４４ａ～４４ｈにおける検知結果（以下、入球情報ともいう）を監視するタイミングを説明する。図１８７（Ａ）は各入球情報を監視するタイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【１７６０】

図１８７（Ａ）に示すように、Ｔ１（具体的には４ｍｓｅｃ）周期でタイマ割込み処理（図１８３）が起動される構成において、入球情報を監視する処理はタイマ割込み処理の各処理回で２回（ステップＳ９９０１，ステップＳ９９０３）行われる。各１組の入球情報を監視する処理はタイミングが前後するように実行されるが、先側の入球情報を監視する処理（ステップＳ９９０１）はタイマ割込み処理が起動されたタイミングに対してＴ２の時間が経過したタイミングで実行される。

【１７６１】

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

【１７６２】

また、各１組の入球情報を監視する処理のうち、先側の入球情報を監視する処理（ステップＳ９９０１）と後側の入球情報を監視する処理（ステップＳ９９０３）との間では、入球検知用のウェイト処理（ステップＳ９９０２）が実行されるが、かかるウェイト処理では何ら処理を実行することなく一定のウェイト時間Ｔ３が経過するまで待機するだけである。したがって、タイマ割込み処理の各処理回に含まれる１組の入球情報を監視する処理のうち、後側の入球情報を監視する処理は定期的に実行されることとなる。

【１７６３】

次に、図１８７（Ｂ）を参照しながら、入球判定が行われる場合に実行される演算の内容を説明する。図１８７（Ｂ）は入球判定が行われる場合に実行される演算の内容を説明するための説明図である。なお、実際には１ビット単位で各種演算が行われるが、以下の説明では１バイト単位で演算の内容を説明する。但し、以下に説明するような１バイト単位での演算が実際に行われる構成としてもよい。

【１７６４】

図１８７（Ｂ）の場合では、先ずｎ回目のタイマ割込み処理における先側の入球情報を監視する処理にて、図１８７（Ｂ１）に示すように、第１入球判定エリアＷＡ１に「００１０００００」がセットされている。この場合、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈのう

ち第３入賞口検知センサー４４ｆの入球情報が遊技球を検知している旨の情報（以下、入球有り情報ともいう）となっており、他のセンサーの入球情報は遊技球を検知していない旨の情報（以下、入球無し情報ともいう）となっている。

【１７６５】

また、当該ｎ回目のタイマ割込み処理における後側の入球情報を監視する処理では、図１８７（Ｂ２）に示すように、第２入球判定エリアＷＡ２に「１０１０００００」がセットされている。この場合、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈのうち排出通路検知センサー４４ｈ及び第３入賞口検知センサー４４ｆのそれぞれが入球有り情報となっており、他のセンサーは入球無し情報となっている。

【１７６６】

上記のように第１入球判定エリアＷＡ１及び第２入球判定エリアＷＡ２の情報のセットが行われた場合、そのＡＮＤ処理結果は、図１８７（Ｂ３）に示すように「００１０００００」となり、当該情報がｎ回目の処理回のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果として第１演算後エリアＷＡ３にセットされる。なお、ｎ－１回目のタイマ割込み処理にて入球情報の監視結果が第１演算後エリアＷＡ３にセットされている場合にはｎ回目のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果は第２演算後エリアＷＡ４にセットされる。また、ｎ－１回目における入球情報の監視結果とｎ回目における入球情報の監視結果とを利用して入球判定処理が実行されるが、この処理の演算の内容はここでは省略する。

【１７６７】

次にｎ＋１回目のタイマ割込み処理における先側の入球情報を監視する処理にて、図１８７（Ｂ４）に示すように、第１入球判定エリアＷＡ１に「１０１００１１０」がセットされている。この場合、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈのうち排出通路検知センサー４４ｈ、第３入賞口検知センサー４４ｆ、第２始動口検知センサー４４ｃ及び第１始動口検知センサー４４ｂのそれぞれが入球有り情報となっており他のセンサーは入球無し情報となっている。

【１７６８】

また、当該ｎ＋１回目のタイマ割込み処理における後側の入球情報を監視する処理にて、図１８７（Ｂ５）に示すように、第２入球判定エリアＷＡ２に「１０１０００１０」がセットされている。この場合、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈのうち排出通路検知センサー４４ｈ、第３入賞口検知センサー４４ｆ及び第１始動口検知センサー４４ｂのそれぞれが入球有り情報となっており、他のセンサーは入球無し情報となっている。

【１７６９】

上記のように第１入球判定エリアＷＡ１及び第２入球判定エリアＷＡ２の情報のセットが行われた場合、そのＡＮＤ処理結果は、図１８７（Ｂ６）に示すように「１０１０００１０」となり、当該情報がｎ＋１回目の処理回のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果として第２演算後エリアＷＡ４にセットされる。

【１７７０】

その後、当該ｎ＋１回目のタイマ割込み処理における入球判定処理（図１８６）にて、先ずｎ回目のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果が第１演算後エリアＷＡ３から読み出されるとともにその読み出された監視結果の情報に対して反転処理が実行される。そうすると、図１８７（Ｂ７）に示すように、「１１０１１１１１」となる。そして、当該反転処理の結果の情報に、ｎ＋１回目のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果をＡＮＤ処理する。これにより、図１８７（Ｂ８）に示すように、「１０００００１０」となる。この場合、当該入球判定処理では、排出通路検知センサー４４ｈにて遊技球の入球が検知されたと判定するとともに、第１始動口検知センサー４４ｂにて遊技球の入球が検知されたと判定する。

【１７７１】

また、図１８７（Ｂ４）に示すように、ｎ＋１回目のタイマ割込み処理における先側の入球情報を監視する処理にて第２始動口検知センサー４４ｃが入球有り情報となっているが、これは電気的なノイズにより発生したものである。この場合に、入球無し情報から入

球有り情報への切り換えを確認したとしても即座に入球発生と特定するのではなく、入球有り情報が複数回に亘って確認された場合に入球発生と特定する構成である。したがって、図１８７（Ｂ５）に示すように、ｎ＋１回目のタイマ割込み処理における後側の入球情報を監視する処理では第２始動口検知センサー４４ｃが入球無し情報となっており、電気的なノイズの発生を遊技球の入球と取り扱わないようになっている。

【１７７２】

また、第３入賞口検知センサー４４ｆではｎ回目のタイマ割込み処理における１組の入球情報を監視する処理及びｎ＋１回目のタイマ割込み処理における１組の入球情報を監視する処理のそれぞれにて入球有り情報となっているが、これは既に入球の発生が把握された遊技球を継続して検知している状態を示している。この場合に、ｎ回目のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果が「０」であることを条件に入球の発生を特定しているため、１個の遊技球の入球を複数個の入球として扱ってしまわない。

【１７７３】

上記のように入球検知処理が実行されることにより、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈにおける検知結果の監視が実行されることとともに、遊技球の付与に対応した入球が発生している場合には、その入球箇所に応じて、３個賞球カウンタ、１０個賞球カウンタ及び１５個賞球カウンタへの加算処理が実行される。これらカウンタのいずれかが「１」以上となっている場合には、タイマ割込み処理（図１８３）における賞球コマンドの出力設定処理（ステップＳ９８０９）にて賞球コマンドの設定が行われ、その設定された賞球コマンドが払出制御装置７０に送信される。この場合、賞球コマンドの出力設定はタイマ割込み処理の１処理回において１回のみ行われる。したがって、例えば１５個賞球カウンタが「２」以上となっていたとしても、１処理回では１５個賞球コマンドが１回のみ送信される。但し、これに限定されることはなく、１処理回において所定の複数（例えば２個又は３個）の賞球コマンドが送信される構成としてもよい。

【１７７４】

また、３個賞球カウンタ、１０個賞球カウンタ及び１５個賞球カウンタのそれぞれが「１」以上となっている場合も考えられるが、この場合、賞球個数の多い賞球コマンドの出力が優先される。つまり、１５個賞球コマンドの出力が１０個賞球コマンドの出力や３個賞球コマンドの出力よりも優先され、１０個賞球コマンドの出力が３個賞球コマンドの出力よりも優先される。

【１７７５】

１５個賞球カウンタが「１」以上の場合に１５個賞球コマンドが出力対象として設定された場合に、当該１５個賞球カウンタは１減算される。また、１０個賞球カウンタが「１」以上の場合に１０個賞球コマンドが出力対象として設定された場合に、当該１０個賞球カウンタは１減算される。また、３個賞球カウンタが「１」以上の場合に３個賞球コマンドが出力対象として設定された場合に、当該３個賞球カウンタは１減算される。

【１７７６】

次に、遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８が実行する処理について説明する。本実施形態では、遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、パチンコ機１０の電源投入に伴い下記のメイン処理を実行する。

【１７７７】

図１８８は、遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８が実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【１７７８】

ステップＳ１０１０１では、賞球数データ及び演算実行条件を含む演算用データを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１０１０１において、演算用データを受信していると判定した場合には（Ｓ１０１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１０１０２に進む。一方、ステップＳ１０１０１において、演算用データを受信していないと判定した場合には（Ｓ１０１０１：ＮＯ）、再びこのステップＳ１０１０１の処理を実行する。すなわち、演算用データを受信するまでは、次のステップＳ１０１０２の処理に進まずに無限ループを継

続する。
【１７７９】
ステップＳ１０１０２では、受信した賞球数データを賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶させる。その後、ステップＳ１０１０３に進み、受信した演算実行条件を演算実行条件記憶用メモリ３０７に記憶させる。その後、ステップＳ１０１０４に進む。
【１７８０】
ステップＳ１０１０４では、賞球数データの賞球数データ記憶用メモリ３０６への記憶が完了し、かつ、演算実行条件の演算実行条件記憶用メモリ３０７への記憶が完了したことを意味する設定完了コマンドを主側ＣＰＵ６２ｘに送信する。その後、ステップＳ１０１０５に進む。
【１７８１】
ステップＳ１０１０５では、バッファ３０２のビットに主側ＣＰＵ６２ｘから受信した入球情報がある（ビットに「１」が格納されている）か否かを判定する。ステップＳ１０１０５において、バッファ３０２のビットに主側ＣＰＵ６２ｘから受信した入球情報があると判定した場合には（Ｓ１０１０５：ＹＥＳ）、ステップＳ１０１０６に進み、バッファ３０２のビットに対応したレジスタのカウンタに１を加算する。具体的には、例えば、バッファ３０２の第１始動口入球情報に対応したビットが「１」であり、通常モード中に対応したビットが「１」である場合には、レジスタ３０４の大入賞口入球個数N_Sに対応したカウンタに１を加算するとともに、通常モード中の大入賞口入球個数に対応したカウンタに１を加算する。その後、ステップＳ１０１０７に進む。一方、ステップＳ１０１０５において、バッファ３０２のビットに主側ＣＰＵ６２ｘから受信した入球情報がないと判定した場合には（Ｓ１０１０５：ＮＯ）、ステップＳ１０１０６を実行することなく、ステップＳ１０１０７に進む。
【１７８２】
ステップＳ１０１０７では、演算実行条件記憶用メモリ３０７に記憶された演算実行条件が成立したか否かを判定する。本実施形態では、レジスタ３０４に記憶された排出通路通過個数N_{OUT}の値が５００であるか否か、すなわち、遊技盤３０に発射された遊技球の個数が５００個に達したか否かを判定する。ステップＳ１０１０７において、演算実行条件記憶用メモリ３０７に記憶された演算実行条件が成立したと判定した場合には（Ｓ１０１０７：ＹＥＳ）、ステップＳ１０１０８に進む。
【１７８３】
ステップＳ１０１０８では、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶された賞球数データと、レジスタ３０４に記憶された各入球口への遊技球の入球個数とに基づいて、各種の遊技履歴情報を算出するための演算処理を実行する。その後、ステップＳ１０１０９に進み、算出した各種の遊技履歴情報を演算結果記憶用メモリ３０９に記憶させる。その後、ステップＳ１０１１０に進み、レジスタ３０４に記憶された各入球口への遊技球の入球個数を０にクリアする。その後、ステップＳ１０１１１に進む。
【１７８４】
一方、ステップＳ１０１０７において、演算実行条件記憶用メモリ３０７に記憶された演算実行条件が成立していないと判定した場合には（Ｓ１０１０７：ＮＯ）、ステップＳ１０１０８からステップＳ１０１１０を実行することなく、ステップＳ１０１１１に進む。
【１７８５】
ステップＳ１０１１１では、検査機３２０から遊技履歴情報の送信要求コマンドを受信しているか否かを判定し、送信要求コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ１０１１１：ＹＥＳ）、ステップＳ１０１１２に進み、演算結果記憶用メモリ３０９に記憶されている遊技履歴情報を検査機３２０に対して送信する。検査機３２０は、受信した遊技履歴情報を表示部３２８に表示させる。ステップＳ１０１１２を実行した後、ステップＳ１０１０５に戻り、ステップＳ１０１０５以下の処理を繰り返す。一方、ステップＳ１０１１１において、検査機３２０から遊技履歴情報の送信要求コマンドを受信していないと

判定した場合には（Ｓ１０１１１：ＮＯ）、ステップＳ１０１１２の処理を実行することなく、ステップＳ１０１０５に戻り、ステップＳ１０１０５以下の処理を繰り返す。

【１７８６】

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

【１７８７】

さらに、本実施形態によれば、遊技履歴管理チップ３００は、算出した遊技履歴情報を不揮発的に記憶する演算結果記憶用メモリ３０９を備える。遊技履歴情報は、実行された遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該遊技履歴情報はパチンコ機１０毎に異なるとともに、パチンコ機１０の固有の情報である。すなわち、遊技履歴情報は、パチンコ機１０の特性が反映された情報である。本実施形態によれば、当該パチンコ機１０の特性が反映された情報である遊技履歴情報をパチンコ機１０本体の筐体内部に格納された遊技履歴管理チップ３００の演算結果記憶用メモリ３０９に記憶する。よって、例えば、当該パチンコ機１０の特性を検査する場合には、当該パチンコ機１０本体自身から遊技履歴情報を取得することによって、当該パチンコ機１０の特性を検査することができる。パチンコ機１０は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによってパチンコ機１０の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、パチンコ機１０は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来のパチンコ機１０では、当該パチンコ機１０の特性に関する情報を保持することができない。本実施形態のパチンコ機１０は、パチンコ機１０の特性が反映された情報である遊技履歴情報をパチンコ機１０本体の筐体内部に格納された遊技履歴管理チップ３００の演算結果記憶用メモリ３０９に記憶するので、パチンコ機１０がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該パチンコ機１０本体から遊技履歴情報を取得することができる。すなわち、本実施形態のパチンコ機１０は、当該パチンコ機１０がいかなる状態（遊技ホールに設置されている状態や流通状態）に置かれても、パチンコ機１０と遊技履歴情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該パチンコ機１０の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【１７８８】

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

【１７８９】

さらに、本実施形態によれば、開閉の痕跡が残る基板ボックスの内部に、演算結果記憶用メモリ３０９を格納している。したがって、演算結果記憶用メモリ３０９に対して物理的な接触をした場合には、基板ボックスを開いた痕跡が残る。よって、仮に、演算結果記

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

【１７９０】

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

【１７９１】

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

【１７９２】

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

【１７９３】

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

【１７９４】

パチンコ機１０の種類（機種）が異なると、遊技の特性も異なるため、遊技履歴情報を算出するための演算を実行する最適な条件も異なることになる。このため、演算実行条件は、パチンコ機１０の種類（機種）毎に異なる条件が記憶されている。本実施形態によれ

ば、遊技履歴管理チップ３００は、主側ＲＯＭ６３の演算実行条件記憶エリアに記憶されている演算実行条件を取得するので、パチンコ機１０の種類（機種）毎に設定された演算実行条件が成立した場合に遊技履歴情報を算出するための演算を実行することができる。

【１７９５】

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

【１７９６】

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

【１７９７】

Ｍ４．第１３実施形態の他の態様：

＜態様１＞

上記第１３実施形態では、主側ＲＯＭ６３の演算実行条件記憶エリアに記憶された演算実行条件として、排出通路検知センサー４４ｈに検知された遊技球が５００個に達することが設定されていたが、演算実行条件として、演算を実行する時間的間隔が設定されている構成としてもよい。例えば、演算を実行する時間的間隔として１時間が設定されており、遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、１時間が経過する毎に遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。パチンコ機１０の検査者は、１時間毎に算出された詳細な遊技履歴情報を確認することができ、パチンコ機１０に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【１７９８】

なお、パチンコ機１０の種類（機種）が異なると、遊技の特性も異なるため、遊技履歴情報を算出するための演算を実行する最適な条件（時間的間隔）も異なることになる。このため、演算実行条件は、パチンコ機１０の種類（機種）毎に異なる条件が記憶されている。したがって、この態様１においても、遊技履歴管理チップ３００は、主側ＲＯＭ６３の演算実行条件記憶エリアに記憶されている演算実行条件を取得するので、パチンコ機１０の種類（機種）毎に設定された演算実行条件が成立した場合に演算を実行することができる。

【１７９９】

また、遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、演算が実行されてからの経過時間を計測するとともに、遊技者によって遊技が行なわれているか否かを判定し、遊技が行なわれていないと判定している期間は、経過時間の計測を中断する構成としてもよい。具体的には、例えば、バッファ３０２のビットに入球情報がない状態が所定時間（例えば３分）経過した場合に、遊技が行なわれていないと判定して経過時間の計測を中断し、バッファ３０２のビットに入球情報が確認された場合に、遊技が再開されたと判定して経過時間の計測を再開する構成としてもよい。この構成によれば、実際に遊技が行なわれている期間のみを対象として遊技履歴情報を算出することができる。

【１８００】

なお、経過時間の計測は、タイマカウンタを用いる構成としてもよく、ＲＴＣ（Ｒｅａｌ‐Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）を設けてＲＴＣの日時情報を用いる構成としてもよい。また、所定の時刻毎に遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。

【１８０１】

＜態様２＞

上記第１３実施形態では、主側ＲＯＭ６３の演算実行条件記憶エリアに記憶された演算実行条件として、排出通路検知センサー４４ｈに検知された遊技球が５００個に達するこ

とが設定されていたが、演算実行条件として、電源の遮断の発生が検知されたことが設定されている構成としてもよい。具体的には、停電監視回路８６は、電源の遮断の発生を検知すると、電源遮断が発生したことを示す信号を遊技履歴管理チップ３００に出力する。当該信号を受信した遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、電源の遮断が発生したと判定し、遊技履歴情報を算出する。そして、この構成ではレジスタ３０４は揮発性のメモリによって構成されており、入球個数情報が消去されることになる。このような構成によれば、パチンコ機１０への電源の供給が開始されてから電源の遮断が発生するまでの期間中において検知された遊技球の個数に基づいて遊技履歴情報を算出することができる。すなわち、遊技ホールの営業が開始してから終了するまでの期間毎に遊技履歴情報が算出されるので、遊技ホールの営業日毎に遊技履歴情報が算出されることになる。したがって、パチンコ機１０の検査者は、遊技ホールの営業日を跨いで遊技履歴情報の特性に変化があったか否かを容易に把握することができるので、パチンコ機１０に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【１８０２】

さらに、電源の遮断が発生した後においても遊技履歴管理チップ３００に対して電源を供給するコンデンサ８７を備える構成とすれば、ＣＰＵ３０８による遊技履歴情報の算出及び遊技履歴情報の演算結果記憶用メモリ３０９への記憶を確実に完了させることができる。

【１８０３】

＜態様３＞

上記第１３実施形態において、主側ＣＰＵ６２ｘが演算結果記憶用メモリ３０９にアクセス可能な構成とし、演算結果記憶用メモリ３０９に記憶されている遊技履歴情報を図柄表示装置４１に表示させる構成としてもよい。この構成によれば、遊技履歴情報がパチンコ機１０の図柄表示装置４１に表示されるので、パチンコ機１０の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置（検査機３２０等）を用いることなく、当該パチンコ機１０の遊技履歴情報を確認することができる。なお、主側ＣＰＵ６２ｘは、演算結果記憶用メモリ３０９にアクセスは可能であるが、データの変更等は不可能な構成とすることが好ましい。このような構成によれば、遊技履歴情報が、ノイズやプログラムのバグ等によって破壊されたり、内容が書き換えられてしまうことを抑制することができる。

【１８０４】

＜態様４＞

上記第１３実施形態において、主側ＣＰＵ６２ｘが演算結果記憶用メモリ３０９にアクセス可能な構成とし、演算結果記憶用メモリ３０９に記憶されている遊技履歴情報が所定の条件を満たしていないことを報知するためのＬＥＤランプをパチンコ機１０の前面（例えば、メイン表示部４５の所定の箇所）に備える構成としてもよい。例えば、遊技履歴情報に含まれる特定の値（例えば、役物比率、連続役物比率、払出比率（通常モード中））が所定の範囲に含まれなくなった場合にＬＥＤランプを発光させる構成としてもよい。この構成によれば、パチンコ機の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなったパチンコ機１０を容易に発見することができる。そして、当該パチンコ機１０の遊技履歴情報を確認することによって、パチンコ機１０に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。特に、第１始動口３３や一般入賞口（第１～第３入賞口３２ａ～３２ｃ）の近傍の釘に不正が施されていると、上述した払出比率（通常モード中）がパチンコ機の設計時に想定された所定の範囲（例えば、０．６０～０．７０）から外れることになる。したがって、払出比率（通常モード中）が所定の範囲（例えば、０．６０～０．７０）に含まれなくなった場合にＬＥＤランプを発光させる構成とすることによって、第１始動口３３や一般入賞口（第１～第３入賞口３２ａ～３２ｃ）の近傍の釘に不正が施されていないかを適切に判断することができる。

【１８０５】

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

【１８０６】

＜態様５＞

上記第１３実施形態では、主側ＲＯＭ６３に記憶されている演算用データ（賞球数データ及び演算実行条件）は主側ＭＰＵ６２（ＣＰＵ６２ｘ）が実行する初期設定処理において遊技履歴管理チップ３００に送信される構成としたが、遊技履歴管理チップ３００が主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリア及び演算実行条件記憶エリアにアクセス可能な構成とし、パチンコ機１０の電源投入直後に遊技履歴管理チップ３００が当該主側ＲＯＭ６３にアクセスして演算用データ（賞球数データ及び演算実行条件）を取得し、取得した演算用データを賞球数データ記憶用メモリ３０６及び演算実行条件記憶用メモリ３０７に記憶させる構成としてもよい。このような構成によれば、主側ＭＰＵ６２の処理負荷を低減することができる。

【１８０７】

＜態様６＞

上記第１３実施形態では、遊技履歴管理チップ３００が役物比率等の遊技履歴情報を算出する構成としたが、レジスタに記憶された５００個毎の入球個数をそのまま記憶し、検査機３２０が遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技履歴管理チップ３００の処理負荷を低減することができる。以下、態様６の詳細について、上記第１３実施形態との相違点を中心に説明する。

【１８０８】

図１８９は、第１３実施形態の態様６のパチンコ機１０が備える主制御装置６０の構成及び検査機３２０の構成を詳細に示すブロック図である。

【１８０９】

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

【１８１０】

賞球数データ記憶エリアには、上記第１３実施形態と同様に、各入球部に遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数データ）が記憶されている。また、上記第１３実施形態と同様に、この主側ＲＯＭ６３に記憶された賞球数データは、パチンコ機１０の電源がＯＮにされた後に実行される初期設定処理において遊技履歴管理チップ３００に送信される。これにより、遊技履歴管理チップ３００は、本パチンコ機１０に設定されている賞球数データを把握することが可能となる。

【１８１１】

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

【１８１２】

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

【１８１３】

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

【１８１４】

検査機３２０は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ３２１と、各種制御プログラムや固定値データ等を記録したＲＯＭ３２４と、各種データを一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３２６と、各種情報を表示する表示部３２８と、パチンコ機１０の検査用端子６５に接続するための接続ケーブル３２９とを備えている。

【１８１５】

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

【１８１６】

図１９０は、第１３実施形態の態様６の遊技履歴管理チップ３００及び検査機３２０における処理の内容を模式的に示す説明図である。

【１８１７】

バッファ３０２及びレジスタ３０４における処理の内容は、上述した第１３実施形態と同じであるため、説明を省略する。

【１８１８】

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

【１８１９】

記憶実行条件記憶用メモリ３０７ａは、パチンコ機１０に設定されている記憶実行条件

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

【１８２０】

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

【１８２１】

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

【１８２２】

この態様６では、入球個数記憶用メモリ３０９ａは、５００個の遊技球が遊技盤３０に発射される間にカウントされた各入球口への遊技球の入球個数に関する情報である短期入球個数情報群を、１２００個分記憶することが可能な容量を有している。例えば、１日に遊技球が連続して１０時間発射される場合には、１日に６００００個の遊技球が発射されることになるので、１日に１２０個の短期入球個数情報群が入球個数記憶用メモリ３０９ａに記憶されることになる。したがって、入球個数記憶用メモリ３０９ａは、直近の１０日間分の短期入球個数情報群を記憶することが可能となる。

【１８２３】

検査機３２０は、上述したように、接続ケーブル３２９が検査用端子６５に接続されたことを検出すると、送信要求コマンドを遊技履歴管理チップ３００に送信する。遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、検査機３２０から送信要求コマンドを受信すると、検査用端子６５を介して短期入球個数情報群及び賞球数データを検査機３２０に送信する。そして、検査機３２０は、短期入球個数情報群及び賞球数データに基づいて、役物比率等の遊技履歴情報を算出し、算出した遊技履歴情報を表示部３２８に表示させる。

【１８２４】

具体的には、この態様６では、検査機３２０は、上記の第１３実施形態のＣＰＵ３０８と同様に、１つの短期入球個数情報群に対して１つの短期遊技履歴情報群を算出することが可能であるとともに、複数の短期入球個数情報群のそれぞれに記憶された各入球口への遊技球の入球個数を加算し、当該加算した入球個数を用いて長期間における遊技履歴情報（長期遊技履歴情報群）を算出することが可能である。すなわち、この態様６の検査機３２０は、５００個の遊技球が発射された短期間における各入球口への入球個数に基づいた短期遊技履歴情報群だけでなく、例えば、６０００００個（約１０日分）の遊技球が発射された長期間における各入球口への入球個数に基づいた長期遊技履歴情報群を算出することが可能である。

【１８２５】
なお、この態様６において、以下の構成を採用してもよい。
【１８２６】
検査機３２０は、受信した短期入球個数情報群を表示部３２８に表示可能な構成としてもよい。また、検査機３２０は、レジスタ３０４に記憶されている各カウンタ値を受信するとともに、受信した各カウンタ値を表示部３２８に表示可能な構成としてもよい。
【１８２７】
また、遊技履歴管理チップ３００が賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶されている賞球数データを検査機３２０に送信する構成に代えて、主側ＣＰＵ６２ｘが主側ＲＯＭ６３に記憶されている賞球数データを検査機３２０に対して送信する構成としてもよい。このような構成によれば、賞球数データ記憶用メモリ３０６を省略することができ、遊技履歴管理チップ３００の製造コストを低減することができる。
【１８２８】
また、主側ＲＯＭ６３の記憶実行条件記憶エリアに記憶された記憶実行条件として、記憶処理を実行する時間的間隔が設定されている構成としてもよい。例えば、記憶処理を実行する時間的間隔として１時間が設定されており、遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、１時間が経過する毎に記憶処理を実行する構成としてもよい。
【１８２９】
また、主側ＲＯＭ６３の記憶実行条件記憶エリアに記憶された記憶実行条件として、電源の遮断の発生が検知されたことが設定されている構成としてもよい。具体的には、停電監視回路８６は、電源の遮断の発生を検知すると、電源遮断が発生したことを示す信号を遊技履歴管理チップ３００に出力する構成とし、当該信号を受信した遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、電源の遮断が発生したと判定し、記憶処理を実行する構成としてもよい。
【１８３０】
また、態様６では、遊技履歴情報を算出するための演算を検査機３２０のＣＰＵ３２１が実行する構成としたが、当該演算の一部又は全部を遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８が実行し、当該演算の結果である遊技履歴情報を検査機３２０に送信する構成としてもよい。
【１８３１】
＜態様７＞
上記第１３実施形態では、遊技履歴管理チップ３００が役物比率等の遊技履歴情報を算出する構成としたが、バッファにおける入球情報をそのまま記憶し、当該入球情報に基づいて検査機３２０が遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技履歴管理チップ３００の処理負荷を低減することができる。以下、態様７の詳細について、上記第１３実施形態との相違点を中心に説明する。
【１８３２】
図１９１は、第１３実施形態の態様７のパチンコ機１０が備える主制御装置６０の構成及び検査機３２０の構成を詳細に示すブロック図である。
【１８３３】
この態様７では、主側ＭＰＵ６２には、年月日情報及び時刻情報を遊技履歴管理チップ３００に対して出力するＲＴＣ９６（ＲＴＣ：Ｒｅａｌ‐Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）が設けられている。ＲＴＣ９６は、バックアップ電源を備えており、パチンコ機１０の電源遮断時においても年月日情報及び時刻情報を更新することができる。
【１８３４】
主側ＭＰＵ６２の主側ＲＯＭ６３には、賞球数データ記憶エリアが設けられている。なお、この態様７では、演算開始条件記憶エリアは設けられていない。
【１８３５】
賞球数データ記憶エリアには、上記第１３実施形態と同様に、各入球部に遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数データ）が記憶されている。ま

た、上記第１３実施形態と同様に、この主側ＲＯＭ６３に記憶された賞球数データは、パチンコ機１０の電源がＯＮにされた後に実行される初期設定処理において遊技履歴管理チップ３００に送信される。これにより、遊技履歴管理チップ３００は、本パチンコ機１０に設定されている賞球数データを把握することが可能となる。

【１８３６】

遊技履歴管理チップ３００は、ＣＰＵ６２ｘから各入球口への遊技球の入球情報を取得するバッファ３０２と、主側ＲＯＭ６３から取得した賞球数データを記憶する賞球数データ記憶用メモリ３０６と、遊技履歴管理チップ３００の全体の制御を司るＣＰＵ３０８と、バッファ３０２に記憶された各入球口への遊技球の入球情報等を順次記憶する入球情報記憶用メモリ３０９ｂとを備えている。

【１８３７】

検査用端子６５は、検査機３２０とパチンコ機１０とを接続するための端子である。この態様７では、検査用端子６５に検査機３２０が接続されると、入球情報記憶用メモリ３０９ｂに記憶された入球情報等及び賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶された賞球数データが検査機３２０に送信される。

【１８３８】

検査機３２０は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ３２１と、各種制御プログラムや固定値データ等を記録したＲＯＭ３２４と、各種データを一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３２６と、各種情報を表示する表示部３２８と、パチンコ機１０の検査用端子６５に接続するための接続ケーブル３２９とを備えている。

【１８３９】

この態様７では、検査機３２０は、接続ケーブル３２９が検査用端子６５に接続されたことを検出すると、入球情報等及び賞球数データの送信を要求する送信要求コマンドを遊技履歴管理チップ３００に送信する。遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、検査機３２０から送信要求コマンドを受信すると、検査用端子６５を介して入球情報記憶用メモリ３０９ｂに記憶された入球情報等と、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶された賞球数データとを検査機３２０に送信する。そして、検査機３２０は、受信した入球情報等と賞球数データとに基づいて遊技履歴情報を算出し、算出した遊技履歴情報を表示部３２８に表示させる。

【１８４０】

図１９２は、第１３実施形態の態様７の遊技履歴管理チップ３００及び検査機３２０における処理の概要を模式的に示す説明図である。

【１８４１】

バッファ３０２における処理の内容は、上述した第１３実施形態と同じであるため、説明を省略する。

【１８４２】

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

【１８４３】

賞球数データ記憶用メモリ３０６は、パチンコ機１０に設定されている賞球数データを記憶するためのメモリである。この態様７では、パチンコ機１０の電源が投入されると、

主側ＲＯＭ６３に記憶されている賞球数データが遊技履歴管理チップ３００に送信され、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶される。したがって、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶される賞球数データの内容は、主側ＲＯＭ６３に記憶されている賞球数データの内容と同一となる。さらに、この態様７では、検査用端子６５に検査機３２０が接続されると、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶される賞球数データが当該検査機３２０に送信される。

【１８４４】

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

【１８４５】

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

【１８４６】

さらに、この態様７では、入球情報等に日時情報（年月日情報及び時刻情報）が付加されているので、検査機３２０は、受信した入球情報等に付加されている日時情報の範囲内において、遊技履歴情報の算出対象となる日時の範囲を指定して遊技履歴情報を算出することも可能である。したがって、パチンコ機１０の検査者は、日時の範囲を指定した遊技履歴情報に基づいて詳細な検査をすることができる。

【１８４７】

なお、この態様７において、以下の構成を採用してもよい。

【１８４８】

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

【１８４９】

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

【１８５０】

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

【１８５１】

＜態様８＞

上記第１３実施形態及び上記の他の態様では、主側ＲＯＭ６３に演算実行条件又は記憶実行条件が記憶されており、遊技履歴管理チップ３００がこれらの条件を主側ＲＯＭ６３から取得する構成としたが、遊技履歴管理チップ３００がこれらの条件を不揮発性のメモ

リに当初から記憶している構成としてもよい。この構成によれば、不適切な演算実行条件又は記憶実行条件が主側ＲＯＭ６３に記憶されてしまっており、遊技履歴情報又は入球個数情報を適切に記憶できないといった事態の発生を抑制することができる。例えば、演算実行条件又は記憶実行条件として極端に短い期間（例えば、排出通路通過個数N_{OUT}＝５）が記憶されてしまっており、演算結果記憶用メモリ３０９又は入球個数記憶用メモリ３０９ａには極端に短い期間分（例えば、１時間分程度）の遊技履歴情報又は入球個数情報しか記憶されないといった事態の発生を抑制することができる。

【１８５２】

＜態様９＞

上記第１３実施形態及び上記の他の態様では、各入球口への遊技球の入球個数を記憶する機能や、役物比率等の遊技履歴情報を算出する機能、算出した遊技履歴情報を記憶する機能を遊技履歴管理チップ３００が備える構成としたが、主側ＣＰＵ６２ｘ（遊技履歴管理チップ３００を除いた主側ＭＰＵ６２）がこれらの機能の一部を備える構成としてもよい。また、遊技履歴管理チップ３００を設けず、主側ＣＰＵ６２ｘ（遊技履歴管理チップ３００を除いた主側ＭＰＵ６２）がこれらの機能の全部を備える構成としてもよい。このような構成によれば、別途に遊技履歴管理チップ３００を設ける必要がないため、製造コストの低減を図ることができる。ただし、遊技履歴管理チップ３００を設ける構成によれば、主側ＣＰＵ６２ｘの処理負荷を低減することができる。

【１８５３】

＜態様１０＞

上記第１３実施形態及び上記の他の態様において、遊技履歴管理チップ３００以外の機能部（例えば、検査機３２０や主側ＣＰＵ６２ｘ）が備える機能の一部又は全部を遊技履歴管理チップ３００が備える構成としてもよく、遊技履歴管理チップ３００が備える機能の一部又は全部を遊技履歴管理チップ３００以外の機能部が備える構成としてもよい。例えば、検査機３２０が備える機能の一部を遊技履歴管理チップ３００が備える構成とすれば、検査機３２０の処理負荷や製造コストをさらに低減することができ、遊技履歴管理チップ３００が備える機能の一部を検査機３２０が備える構成とすれば、遊技履歴管理チップ３００の処理負荷や製造コストをさらに低減することができる。

【１８５４】

＜態様１１＞

上記第１３実施形態では、遊技履歴管理チップ３００が役物比率等の遊技履歴情報を算出する構成としたが、遊技履歴管理チップ３００を設けず、主側ＣＰＵ６２ｘが遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。以下、態様１１の詳細について、上記第１３実施形態との相違点を中心に説明する。

【１８５５】

図１９３は、第１３実施形態の態様１１におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。この態様１１では、遊技履歴管理チップ３００が設けられていない点と、主側ＲＡＭ６４に入球個数記憶エリアと演算結果記憶エリアが設けられている点が、上記第１３実施形態（図１７９）と異なっている。

【１８５６】

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

【１８５７】

図１９４は、第１３実施形態の態様１１の主側ＭＰＵ６２における処理の概要を模式的に示す説明図である。主側ＣＰＵ６２ｘは、主側ＲＯＭ６３の演算実行条件記憶エリアに

記憶されている演算実行条件が成立したか否かを判定するとともに、演算実行条件が成立したと判定した場合には、主側ＣＰＵ６２ｘのキャッシュに記憶された各入球口への遊技球の入球個数に関する情報を、主側ＲＡＭ６４の入球個数記憶エリアに記憶させる。この態様１１では、主側ＣＰＵ６２ｘは、主側ＣＰＵ６２ｘのキャッシュに記憶された排出通路通過個数N_{OUT}の値が５００個に達する毎に、各入球口への遊技球の入球個数に関する情報を、主側ＲＡＭ６４の入球個数記憶エリアに記憶させる。なお、上述したように、５００個の遊技球が遊技盤３０に発射される間にカウントされた各入球口への遊技球の入球個数に関する情報を「短期入球個数情報群」とも呼ぶ。

【１８５８】

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

【１８５９】

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

【１８６０】

そして、主側ＣＰＵ６２ｘは、演算実行条件が成立する毎に、新たに記憶された１つの短期入球個数情報群に対して１つの短期遊技履歴情報群を新たに算出する。さらに、主側ＣＰＵ６２ｘは、演算実行条件が成立する毎に、新たに記憶された短期入球個数情報群を含む複数の短期入球個数情報群のそれぞれに記憶された各入球口への遊技球の入球個数を加算し、当該加算した入球個数を用いて長期間における遊技履歴情報（長期遊技履歴情報群）を算出する。すなわち、この態様１１の主側ＣＰＵ６２ｘは、５００個の遊技球が発射された短期間における各入球口への入球個数に基づいた短期遊技履歴情報群だけでなく、例えば、６０００００個（約１０日分）の遊技球が発射された長期間における各入球口への入球個数に基づいた長期遊技履歴情報群を算出することが可能である。そして、算出したこれらの遊技履歴情報を主側ＲＡＭ６４の演算結果記憶エリアに記憶させる。

【１８６１】

主側ＲＡＭ６４の演算結果記憶エリアは、短期遊技履歴情報群を順次記憶するエリアと、長期遊技履歴情報群を記憶するエリアとによって構成されている。短期遊技履歴情報群を順次記憶するエリアには、短期遊技履歴情報群が書き込まれた順番に関する情報も記憶されており、主側ＣＰＵ６２ｘは、短期遊技履歴情報群を書き込むための空きエリアがない場合には、新たに算出された短期遊技履歴情報群を、書き込まれた順番が最も古い短期遊技履歴情報群が記憶されているエリアに記憶させる。すなわち、主側ＲＡＭ６４の短期遊技履歴情報群を順次記憶するエリアは、最も古い短期遊技履歴情報群から順番に上書きされるように構成（ファーストイン・ファーストアウト方式）されており、常に直近の短期遊技履歴情報群が記憶されている状態となる。長期遊技履歴情報群を記憶するエリアには、演算実行条件が成立する毎に新たに算出された長期遊技履歴情報群が上書きされる。すなわち、長期遊技履歴情報群を記憶するエリアには、最新の短期入球個数情報群を含む複数の短期入球個数情報群に基づいて算出された最新の長期遊技履歴情報群が記憶されることになる。

【１８６２】
検査機３２０は、接続ケーブル３２９が検査用端子６５に接続されたことを検出すると、送信要求コマンドを主側ＣＰＵ６２ｘに送信する。主側ＣＰＵ６２ｘは、検査機３２０から送信要求コマンドを受信すると、主側ＲＡＭ６４に記憶された遊技履歴情報を検査機３２０に送信する。そして、検査機３２０は、受信した遊技履歴情報を表示部３２８に表示させる。
【１８６３】
また、この態様１１では、遊技履歴情報を図柄表示装置４１に表示させるための所定の操作が実行されると、主側ＲＡＭ６４に記憶された遊技履歴情報が入出力ポート６２ｘを介して音声発光制御装置９０に出力され、図柄表示装置４１に表示される。
【１８６４】
また、この態様１１では、パチンコ機１０への電源の供給が絶たれても、コンデンサ８７から供給されるバックアップ電源によって、主側ＲＡＭ６４に記憶された短期入球個数情報群及び遊技履歴情報が数日間保持されるように構成されている。
【１８６５】
このような構成によれば、単一の処理部である主側ＣＰＵ６２ｘが、大当たり抽選処理等の遊技を進行するための処理と、遊技履歴情報を算出、記憶する処理とを実行するので、遊技履歴情報を算出、記憶するための専用の遊技履歴管理チップ３００を設ける必要がなく、パチンコ機１０の製造コストを低減させることができる。
【１８６６】
さらに、５００個の遊技球が遊技盤３０に発射される間にカウントされた各入球口への遊技球の入球個数に関する情報である短期入球個数情報群を主側ＲＡＭ６４に記憶するように構成されているので、遊技球の入球情報をそのままの形式で記憶する構成（例えば、図１９２の入球情報記憶用メモリ３０９ｂに記憶されている入球情報の形式で記憶する構成）と比較して、主側ＲＡＭ６４に必要なメモリ容量を大幅に低減しつつ、直近の短期遊技履歴情報群及び長期遊技履歴情報群を算出することが可能となる。
【１８６７】
なお、主側ＣＰＵ６２ｘは、遊技履歴情報として短期遊技履歴情報群及び長期遊技履歴情報群の両方を算出する構成に限らず、これらの一方のみを算出する構成としてもよい。
【１８６８】
＜態様１２＞
図１９５は、第１３実施形態の態様１２におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。上述した態様１１（図１９３）との違いは、主側ＭＰＵ６２に、書き換え可能であるとともに電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリであるフラッシュメモリ６４ｘが設けられている点である。このフラッシュメモリ６４ｘには、上述した態様１１における短期入球個数情報群を記憶するための入球個数記憶エリアと、上述した態様１１における短期遊技履歴情報群及び長期遊技履歴情報群を記憶するための演算結果記憶エリアとが設けられている。
【１８６９】
この態様１２の主側ＣＰＵ６２ｘは、演算実行条件が成立する毎に、短期入球個数情報群及び算出した遊技履歴情報をフラッシュメモリ６４ｘに記憶するように構成されている。
【１８７０】
このような構成によれば、遊技履歴管理チップ３００を備える構成と比較して、パチンコ機１０の製造コストを低減することができる。さらに、パチンコ機１０への電源の供給が長期間にわたって絶たれても、短期入球個数情報群及び遊技履歴情報が保持されるので、当該パチンコ機１０がいかなる状態（例えば、長期間にわたってパチンコ機１０に電源が供給されない流通状態等）に置かれても、パチンコ機１０と遊技履歴情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該パチンコ機１０の特性を管理、検査することができる。

【１８７１】
また、主側ＲＡＭ６４に短期入球個数情報群及び遊技履歴情報を記憶させるためのエリアを設けなくてもよいため、主側ＲＡＭ６４の記憶容量を抑えることができ、パチンコ機１０の製造コストを低減することができる。
【１８７２】
＜態様１３＞
上記第１３実施形態及び上記の他の態様において、主制御装置６０は、遊技を進行するための処理である遊技進行処理を実行可能なモードである遊技モードと、遊技履歴情報を検査機３２０に出力するモードである検査モードとを切り替えて実行可能な構成としてもよい。遊技進行処理は、入球検知センサー４４ａ～４４ｈによって遊技球が検知されたことに基づいて実行される処理であり、大当たり抽選処理や、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理、開閉扉３６ｂや電動役物３４ａの開閉処理等が含まれる。
【１８７３】
そして、検査モードでは、遊技球が入球検知センサー４４ａ～４４ｈによって検出される領域を通過した場合であっても、遊技進行処理を実行しない構成としてもよい。
【１８７４】
具体的には、例えば、検査モードに移行すると、主制御装置６０において検査モードであるか否かを判定するための検査モードフラグがＯＮになる。そして、主制御装置６０は、検査モードフラグがＯＮであるか否かを判定し、検査モードフラグがＯＮであると判定した場合には、通常の遊技進行処理を実行する処理フローには進まず、検査モード用の処理フローに進む。この結果、主制御装置６０は、入球検知センサー４４ａ～４４ｈから遊技球が検知されたことを示す信号を受信した場合であっても、当該信号を受信したことに基づく処理（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値を取得する処理や、賞球の払出処理、音声発光制御装置９０にコマンドを送信する処理等）を実行しないように構成されている。
【１８７５】
このような構成によれば、遊技進行処理と並行して実行することが好ましくない処理や、遊技進行処理と並行して実行した場合に不具合が生じやすい処理等を検査モードにおいて実行することができる。また、このような構成によれば、検査モードにおいては遊技進行処理を実行しないので、検査モードにおいて実行する処理のプログラムを開発する際に、遊技進行処理が並行して実行された場合における対策を考慮しなくてもよいため、検査モードにおいて実行する処理のプログラムの開発効率を大幅に向上させることができる。
【１８７６】
また、遊技履歴情報は、遊技球が検知されて遊技進行処理が実行されると内容が変化する情報である。したがって、仮に、遊技進行処理と並行して遊技履歴情報を出力する処理を実行する構成を採用すると、パチンコ機１０の検査者が遊技履歴情報によって当該パチンコ機１０の特性を検査している間に遊技進行処理が実行されて当該遊技履歴情報の内容が随時変化してしまい、円滑に検査を実施することが困難になってしまう場合がある。これに対して、この態様１３の構成によれば、遊技球が所定の領域を通過した場合であっても遊技進行処理を実行しない検査モードにおいて遊技履歴情報を出力するので、遊技履歴情報を出力している間に当該遊技履歴情報の内容が変化してしまうことを抑制することができる。この結果、パチンコ機１０の検査者は円滑に検査を実施することができる。
【１８７７】
なお、検査モードにおいて遊技履歴情報を出力する態様は、遊技履歴情報を検査機３２０に出力して表示させる態様に限らず、他の様態であってもよい。例えば、遊技履歴情報を図柄表示装置４１に出力して表示させる構成としてもよい。
【１８７８】
また、検査モードにおいて出力する情報は、遊技履歴情報に限らず、他の情報であってもよい。例えば、遊技球の入球情報や入球個数情報等のように、入球検知センサー４４ａ

～４４ｈによって遊技球が検知されたことに基づく他の情報であってもよい。
【１８７９】
＜態様１４＞
上記第１３実施形態及び上記の他の態様のうち、主制御装置６０が遊技モードと検査モードとを切り替えて実行可能な構成において、遊技モードの遊技進行処理の実行中に、遊技モードから検査モードに移行させるための所定の操作（以下では「モード切替操作」とも呼ぶ）が検査者によって実行された場合には、実行中の遊技進行処理が予め定められた処理段階まで完了したタイミングで、遊技モードから検査モードに移行する構成としてもよい。
【１８８０】
具体的には、例えば、遊技モードの遊技進行処理の実行中に、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するというモード切替操作が実行された場合には、実行中の各遊技進行処理（大当たり抽選処理や、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理、開閉扉３６ｂや電動役物３４ａの開閉処理等）毎に予め定められた処理段階まで処理を完了させる。そして、予め定められた処理段階まで遊技進行処理が完了すると、当該処理段階の後の処理は実行されずに待機状態となる。そして、実行中の各遊技進行処理の全てが予め定められた処理段階まで処理が完了したタイミングで、遊技モードから検査モードに移行する。
【１８８１】
このような構成によれば、実行中の遊技進行処理が予め定められた処理段階まで処理が完了したか否かに関わらずにモード切替操作が実行された直後のタイミングで遊技モードから検査モードに移行する構成と比較して、検査モードに移行する際の処理上の不具合の発生を抑制することができる。
【１８８２】
例えば、仮に、実行中の遊技進行処理が予め定められた処理段階まで処理が完了したか否かに関わらずにモード切替操作が実行された直後のタイミングで遊技モードから検査モードに移行する構成を採用した場合において、遊技モードにおいて遊技進行処理としてのメイン表示部４５における図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、モード切替操作が実行された場合には、メイン表示部４５における図柄の変動表示の途中で検査モードに移行することになり、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となる。これに対して、この態様１４の構成によれば、例えば、遊技モードにおいて図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、モード切替操作が実行された場合には、図柄の変動表示処理が終了して図柄が停止したという処理段階まで処理が完了したタイミングで検査モードに移行することになる。したがって、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となるといった処理上の不具合の発生を抑制することができる。
【１８８３】
なお、検査モードから遊技モードに移行（復帰）した際には、検査モードに移行する前において実行予定であった残りの処理段階の遊技進行処理を実行する構成としてもよい。このような構成によれば、期待していた遊技進行処理が不完全な状態で終了するといった不快感を遊技者に与えてしまうことを抑制することができる。
【１８８４】
また、遊技モードにおける遊技進行処理の実行中に、モード切替操作が実行された場合には、実行中の各遊技進行処理の全ての処理が完了したタイミングで、遊技モードから検査モードに移行する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技進行処理を再開させる場合における処理上の不具合の発生を抑制することができる。
【１８８５】
また、遊技モードにおける遊技進行処理の実行中に、モード切替操作が実行された場合には、遊技実行処理を中断させるとともに、中断させた遊技進行処理の再開を可能とする情報を主側ＲＡＭ６４に記憶し、当該記憶が完了したタイミングで、遊技モードから検査モードに移行する構成としてもよい。このような構成によれば、パチンコ機１０は、遊技

モードから検査モードに速やかに移行するので、短期間で多くのパチンコ機１０を検査することが可能となる。

【１８８６】

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

【１８８７】

＜態様１５＞

上記第１３実施形態及び上記の他の態様のうち、主制御装置６０が遊技モードと検査モードとを切り替えて実行可能な構成において、検査モード中に、当該検査モードに移行した時点から１０分が経過したという自動復帰条件が成立した場合には、検査モードから遊技モードに移行させるための所定の操作（例えば、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作）が実行されていない場合であっても、検査モードから遊技モードに移行する構成としてもよい。

【１８８８】

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

【１８８９】

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

【１８９０】

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

【１８９１】

＜態様１６＞

上記第１３実施形態及び上記の他の態様において、主側ＲＡＭ６４を初期化するためのＲＡＭクリアボタンを主制御装置６０に設け、ＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作（以下では「消去用操作」とも呼ぶ）が実行された場合に、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報を消去する（初期化する）構成としてもよい。

【１８９２】

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

【１８９３】

このような構成によれば、検査モードに移行後であって遊技モードに移行する前の状態では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報を消去するための消去用操作が実行された場

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

【１８９４】

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

【１８９５】

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

【１８９６】

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

【１８９７】

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

【１８９８】

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

【１８９９】

＜態様１７＞

上記第１３実施形態及び上記の他の態様のうち、主制御装置６０が遊技モードと検査モードとを切り替えて実行可能な構成において、主制御装置６０が遊技モードから検査モードに移行する際には、検査モードに移行して遊技進行処理が一時的に停止することを示すコマンドである遊技停止コマンドを音声発光制御装置９０に対して送信するとともに、実行中であった遊技進行処理を検査モードにおいて一時的に停止させる構成としてもよい。

具体的には、例えば、メイン表示部４５における図柄の変動表示を実行中に検査モードに移行した場合には、メイン表示部４５における表示を消灯させ、メイン表示部４５における図柄の変動時間のカウントを停止する。また、主制御装置６０が検査モードから遊技モードに移行する際には、遊技モードに移行して遊技進行処理が再開することを示すコマンドである遊技再開コマンドを音声発光制御装置９０に対して送信する構成としてもよい。

【１９００】

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

【１９０１】

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

【１９０２】

そして、遊技再開コマンドを主制御装置６０から受信した場合には、図柄の変動表示のレイヤーよりも上に表示されていた黒色の画像のレイヤーを取り除き、再び、図柄のレイヤーを表示させる。このとき、主制御装置６０は、検査モードから遊技モードに移行（復帰）し、停止していた遊技進行処理（メイン表示部４５における図柄の変動表示）を再開する。

【１９０３】

そして、主制御装置６０は、変動時間のカウントを停止していたメイン表示部４５における図柄の変動表示を再開し、残りの変動時間が経過した場合、すなわち、メイン表示部４５における図柄の変動を停止させるタイミングになった場合には、音声発光制御装置９０に対して図柄停止コマンドを送信する。当該図柄停止コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、表示制御装置１００に対して図柄停止コマンドを送信し、表示制御装置１００は、図柄表示装置４１において小さく揺れた態様で表示されていた図柄を完全に停止させる。

【１９０４】

このような構成によれば、主制御装置６０が検査モード中には、メイン表示部４５における表示は消灯し、図柄表示装置４１における表示は黒色の画像となる。そして、主制御装置６０が検査モードから遊技モードに移行すると、変動時間のカウントを停止していたメイン表示部４５における図柄の変動表示が再開され、図柄表示装置４１における図柄は変動表示している態様又は小さく揺れている表示態様となる。そして、メイン表示部４５における図柄が停止するタイミングで図柄表示装置４１における図柄も停止することになる。すなわち、メイン表示部４５における図柄の変動表示と図柄表示装置４１における図柄の変動表示とを同期させることが可能となる。また、遊技停止コマンドを受信した場合であっても実行中の演出の制御を停止させないので、実行中の演出の制御を一時的に停止させることによる不具合の発生を抑制することができる。不具合としては、例えば、一時的に演出の制御を停止させた状態から演出の制御を再開すると、複数の演出を実行してい

た場合において当該複数の演出のタイミングにずれが生じたり、図柄表示装置４１に表示される動画とスピーカー４６から出力される音声とにずれが生じたりすること等が挙げられる。

【１９０５】

なお、メイン表示部４５における図柄の変動を停止させるタイミングになった場合であっても主制御装置６０が音声発光制御装置９０に対して図柄停止コマンドを送信しない構成を採用した場合には、図柄表示装置４１における図柄の変動表示は、小さく揺れている態様が継続することになり、その後に主制御装置６０から送信される変動コマンドや、保留情報が記憶されていない場合に送信される待機コマンドを受信することによって図柄表示装置４１における図柄が停止することになる。

【１９０６】

＜態様１８＞

上記第１３実施形態及び上記の他の態様において、所定時刻になったことを契機として当該パチンコ機１０に記憶されている遊技履歴情報を図柄表示装置４１に表示する構成としてもよい。具体的には、例えば、午後１１時１０分になったことを契機として遊技モードから検査モードに移行するとともに、当該パチンコ機１０の遊技履歴情報を図柄表示装置４１に表示する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技ホールの閉店後である午後１１時１０分頃に、各パチンコ機１０の遊技履歴情報が図柄表示装置４１に表示された状態となるので、パチンコ機１０の検査者は、各パチンコ機１０を遊技モードから検査モードに移行させる手間をかけることなく、遊技ホールの閉店後に、速やかに多くのパチンコ機１０の遊技履歴情報を検査、確認することが可能となる。

【１９０７】

また、ホールコンピュータから所定の信号を受信したことを契機として当該パチンコ機１０に記憶されている遊技履歴情報を図柄表示装置４１に表示する構成としてもよい。このような構成によれば、例えば、遊技ホールに設置された全てのパチンコ機１０を一斉に検査モードに移行させるとともに、各パチンコ機１０の遊技履歴情報をそれぞれの図柄表示装置４１に表示させることができるので、パチンコ機１０の検査者は、各パチンコ機１０を遊技モードから検査モードに移行させる手間をかけることなく、速やかに多くのパチンコ機１０の遊技履歴情報を検査、確認することが可能となる。

【１９０８】

＜態様１９＞

上記第１３実施形態及び上記の他の態様において、遊技履歴情報を常に図柄表示装置４１に表示する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者や検査者は常に遊技履歴情報を確認することができるので、遊技履歴情報が所定の範囲から逸脱している等の異変が生じた場合に、早急に当該異変に気付くことが可能となる。この結果、遊技の健全性を早急に確保することが可能となる。

【１９０９】

＜態様２０＞

上記第１３実施形態及び上記の他の態様において、７つの発光ダイオードによって構成された７セグメント表示器をパチンコ機１０の背面に設け、当該７セグメント表示器に当該パチンコ機１０に記憶されている遊技履歴情報に関連した情報を表示する構成としてもよい。例えば、主制御装置６０が上述した遊技モードから検査モードに移行した際に、当該パチンコ機１０に記憶されている役物比率や払出比率（通常モード時）等が所定の範囲内であるか否かを７セグメント表示器に表示させる構成としてもよい。

【１９１０】

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

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

【１９１１】

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

【１９１２】

＜態様２１＞

上記第１３実施形態及び上記の他の態様において、音声発光制御装置９０が遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。具体的には、例えば、主制御装置６０の主側ＣＰＵ６２ｘが初期設定処理において主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データを含む信号を音声発光制御装置９０に送信する構成とし、音声発光制御装置９０は、取得した賞球数データと、主制御装置６０から送信される遊技球の入球情報とに基づいて遊技履歴情報を算出し、当該算出した遊技履歴情報を図柄表示装置４１に表示させる構成としてもよい。

【１９１３】

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

【１９１４】

＜態様２２＞

上記第１３実施形態及び上記の他の態様は、遊技モードから検査モードに移行可能なパチンコ機１０に限らず、遊技モードから他のモードに移行可能な遊技機に対しても適用することができる。例えば、高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグの状態、記憶されている保留情報の内容等、遊技に関する処理の状態を表示可能な遊技状態表示モードを備える遊技機に対しても適用することができる。

【１９１５】

＜態様２３＞

上記第１３実施形態及び上記の他の態様は、パチンコ機１０に限らず、他の種別の遊技機に対しても適用することができる。例えば、パチンコ型スロットマシン等の回胴式遊技機に対しても適用することができる。具体的には、例えば、ボーナス時に当選して得た遊技メダルの枚数と、通常区間中に引いた子役で得られる遊技メダルの枚数と、ボーナスとは別の有利区間（ＡＴ、ＡＲＴ）中に得られる遊技メダルの枚数との比率を算出し、当該比率を液晶表示装置に表示する構成や、当該比率を検査機に出力し、当該検査機の表示部に当該比率を表示させる構成に対して適用することができる。

【１９１６】
＜態様２４＞
上記第１３実施形態及び上記の他の態様において、ソフトウェアによって実現（ＣＰＵがプログラムを実行することによって実現）されている機能の一部又は全部をハードウェアによって実現する構成としてもよい。例えば、遊技履歴管理チップ３００は、遊技履歴情報を算出するための演算処理を実行するために設計された専用のハードウェアを備える構成としてもよい。このような構成によれば、遊技履歴情報を算出するための演算処理を高速化することができるとともに、演算用のプログラムが不正に改竄されて正しい遊技履歴情報が算出されない等といった不正の発生を抑制することができる。なお、当該ハードウェアは、デジタル回路で構成されていてもよく、アナログ回路で構成されていてもよい。アナログ回路で構成されていれば、デジタル回路よりもさらに演算処理を高速化することができる。
【１９１７】
＜態様２５＞
上記第１３実施形態及び上記の態様１から態様２４に含まれる１又は複数の構成を適宜差し替えたり組み合わせた構成を採用してもよい。例えば、上記の態様１から態様２４に含まれる１又は複数の構成と上記第１３実施形態に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様２から態様２４に含まれる１又は複数の構成と上記の態様１に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様３から態様２４に含まれる１又は複数の構成と上記の態様２に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様４から態様２４に含まれる１又は複数の構成と上記の態様３に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様５から態様２４に含まれる１又は複数の構成と上記の態様４に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様６から態様２４に含まれる１又は複数の構成と上記の態様５に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様７から態様２４に含まれる１又は複数の構成と上記の態様６に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様８から態様２４に含まれる１又は複数の構成と上記の態様７に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様９から態様２４に含まれる１又は複数の構成と上記の態様８に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様１０から態様２４に含まれる１又は複数の構成と上記の態様９に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様１１から態様２４に含まれる１又は複数の構成と上記の態様１０に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様１２から態様２４に含まれる１又は複数の構成と上記の態様１１に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様１３から態様２４に含まれる１又は複数の構成と上記の態様１２に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様１４から態様２４に含まれる１又は複数の構成と上記の態様１３に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様１５から態様２４に含まれる１又は複数の構成と上記の態様１４に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様１６から態様２４に含まれる１又は複数の構成と上記の態様１５に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様１７から態様２４に含まれる１又は複数の構成と上記の態様１６に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様１８から態様２４に含まれる１又は複数の構成と上記の態様１７に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様１９から態様２４に含まれる１又は複数の構成と上記の態様１８に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様２０から態様２４に含まれる１又は複数の構成と上記の態様１９に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様２１から態様２４に含まれる１又は複数の構成と上記の態様２０に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様２２から態様２４に含まれる１又は複数の構成と上記の態様２１に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様２３から態様２４に含まれる１又は複数の構成と上記の態様２２に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様２４に含まれる１又は複数の構成と上記の態様２３に含まれ

る１又は複数の構成とを組み合わせてもよい。これにより、その差し替えたり組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。また、上記第１３実施形態及び上記の態様１から態様２４に含まれる１又は複数の構成と第１３実施形態以外の実施形態に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよい。また、上記第１３実施形態及び上記の態様１から態様２４に含まれる構成のうち、必須でない構成は、その趣旨を逸脱しない範囲において適宜省略することが可能である。

【１９１８】

Ｎ．第１４実施形態：

Ｎ１．遊技機の構造：

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

【１９１９】

図１９６は、第１４実施形態におけるパチンコ機１０の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【１９２０】

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

【１９２１】

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

【１９２２】

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

【１９２３】

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

【１９２４】

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

【１９２５】

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

【１９２６】

図１９７は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【１９２７】

遊技盤３０には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３

５、及び、可変入賞装置３６が設けられている。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【１９２８】

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

【１９２９】

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

【１９３０】

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

【１９３１】

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

【１９３２】

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

【１９３３】

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

【１９３４】

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

【１９３５】

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

行なわせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として大当たり抽選が実行される遊技回を第１始動口用遊技回とも呼ぶ。

【１９３６】

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

【１９３７】

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

【１９３８】

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

【１９３９】

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

【１９４０】

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

【１９４１】

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

【１９４２】

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

【１９４３】

なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、及びラウンド表示部３９は、セグメント

表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【１９４４】

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

【１９４５】

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

【１９４６】

図１９８は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図１９８（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される第１液晶用図柄または第２液晶用図柄を示す説明図である。第１液晶用図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄に対応した図柄である。第２液晶用図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した図柄である。以下、第１液晶用図柄と第２液晶用図柄をまとめて液晶用図柄と呼ぶ場合がある。

【１９４７】

図１９８（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、第１液晶用図柄または第２液晶用図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【１９４８】

図１９８（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡが表示される。メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図１９８（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図１９８（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による大当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【１９４９】
ここで、遊技回とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて取得された特別情報についての大当たり抽選の抽選結果を、遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１回の大当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、第１液晶用図柄または第２液晶用図柄として図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。
【１９５０】
また、図１９８（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、液晶用普図表示領域ＮＡが表示される。液晶用普図表示領域ＮＡには、普図ユニット３８に対応する図柄が表示される。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過したことを契機として行われた電動役物開放抽選の抽選結果に対応する図柄の表示を行う。本実施形態においては、液晶用普図表示領域ＮＡには、１～８の数字が、縦に３つ表示される。縦に並んだ３つの数字は、周期性をもって変動する。変動表示の後、縦に３つ１組の数字の図柄が停止した状態で表示される。
【１９５１】
さらに、図１９８（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。保留遊技回とは、未実行の遊技回であって、第１始動口３３または第２始動口３４への入賞に基づいて取得された特別情報について、大当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が開始されていない遊技回を言う。第１始動口３３への入賞に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第１保留表示領域Ｄｓ１には、保留遊技回に対応した保留表示Ｄｍ１１、保留表示Ｄｍ１２、保留表示Ｄｍ１３、保留表示Ｄｍ１４の４つの保留遊技回に対応した保留表示が表示可能である。保留遊技回が、遊技回として実行される場合には、保留表示Ｄｍ１１に対応した保留遊技回から順に遊技回として実行される。また、第２始動口３４への入賞に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第２保留表示領域Ｄｓ２には、保留遊技回に対応した保留表示Ｄｍ２１、保留表示Ｄｍ２２、保留表示Ｄｍ２３、保留表示Ｄｍ２４の４つの保留遊技回に対応した保留表示が表示可能である。保留遊技回が、遊技回として実行される場合には、保留表示Ｄｍ２１に対応した保留遊技回から順に遊技回として実行される。図示するように、本実施形態においては、保留遊技回を示す保留表示は、忍者を模したキャラクター画像として表示される。
【１９５２】
図示するように、表示面４１ａには、ステージＳＧが表示されている。保留表示Ｄｍ１１に対応する保留遊技回、または、保留表示Ｄｍ２１に対応する保留遊技回が、遊技回として実行される場合には、保留表示Ｄｍ１１または保留表示Ｄｍ２１として表示されていたキャラクター画像がステージＳＧの上に移動し、実行される遊技回または実行中の遊技回（実行遊技回）を示す実行遊技回表示Ｄｐとして表示面４１ａに表示される。保留表示

Ｄｍ１１または保留表示Ｄｍ２１に対応する保留遊技回が実行遊技回になった場合には、保留表示Ｄｍ１２～保留表示Ｄｍ１４として表示されていた保留遊技回、または、保留表示Ｄｍ２２～保留表示Ｄｍ２４として表示されていた保留遊技回は、各々、保留表示Ｄｍ１１～保留表示Ｄｍ１３、保留表示Ｄｍ２１～保留表示Ｄｍ２３として表示される。以下、保留表示Ｄｍおよび実行遊技回表示Ｄｐをまとめて遊技回表示とも呼ぶ。

【１９５３】

また、図１９８（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【１９５４】

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

【１９５５】

Ｎ２．遊技機の電気的構成：

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

【１９５６】

図１９９は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【１９５７】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板６１の入力側には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検出センサーが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検出センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選を実行する。

【１９５８】

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

【１９５９】

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

【１９６０】

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

【１９６１】

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

【１９６２】

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

【１９６３】

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

【１９６４】

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

【１９６５】

図２００は、大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が大当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、大当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【１９６６】

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

【１９６７】

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

【１９６８】

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

【１９６９】

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

【１９７０】

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

グで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【１９７１】
第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。
【１９７２】
本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。そして、実行エリアＡＥに移動した大当たり乱数カウンタＣ１は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。
【１９７３】
次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【１９７４】
大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【１９７５】
上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて大当たり抽選を行なうとともに、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【１９７６】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、大当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【１９７７】
リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、大当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【１９７８】
リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図１９８（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。
【１９７９】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。
【１９８０】
次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【１９８１】
変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。
【１９８２】
次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電動役物用実行エリア６４ｅに移動した後、電動役物用実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝４６４，４６５であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝０～４６３であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に維持する。
【１９８３】
なお、取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、電動役物開放カウンタＣ４の値および変動種別カウンタＣＳの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カ

ウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値および変動種別カウンタＣＳの値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【１９８４】

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

【１９８５】

図２０１は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図２０１（ａ）は第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図２０１（ｂ）は第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【１９８６】

図２０１（ａ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図２０１（ｂ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、大当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【１９８７】

図２０２は、第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図２０２（ａ）は第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図２０２（ｂ）は第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【１９８８】

図２０２（ａ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図２０２（ｂ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、大当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【１９８９】

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

【１９９０】

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

【１９９１】

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

【１９９２】

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

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

（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

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

【１９９３】

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

【１９９４】

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

【１９９５】

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

【１９９６】

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

【１９９７】

図２０３は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図２０３（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図２０３（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の際に参照される。

【１９９８】
図２０３（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口３３に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。
【１９９９】
１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。
【２０００】
１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。
【２００１】
第１始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～１３」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「１４～２７」が８Ｒ通常大当たりに対応しており、「２８～３３」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「３４～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【２００２】
上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。
【２００３】
図２０３（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口３４に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２７」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「２８～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【２００４】
このように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。
【２００５】
上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて大当たり抽選を行なうとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１結果表示部３７ａ及び第２結果表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【２００６】
パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して遊技球の発射が同様の態様で継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度

サポートモードとを設定することができる。
【２００７】
具体的には、本実施形態におけるパチンコ機１０は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されている。
【２００８】
なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。
【２００９】
上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。
【２０１０】
図２０４は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【２０１１】
図２０４（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図２０４（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。
【２０１２】
図２０４（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図２０４（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。
【２０１３】
このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。
【２０１４】
Ｎ３．遊技機による処理の概要：
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。
【２０１５】

本実施形態のパチンコ機１０は、所定の場合に、実行される演出の時間に相関のある量（以下、演出時間相関量とも呼ぶ）を示唆する示唆演出を実行する。具体的には、保留表示Ｄｍや実行遊技回表示Ｄｐ等の遊技回表示の表示態様によって演出時間相関量を示唆する。本実施形態においては、遊技回表示のうち保留表示Ｄｍの表示態様によって演出時間相関量を示唆する構成を採用する。また、本実施形態においては、示唆演出が示唆する演出時間相関量は、一の遊技回において実行される演出の時間に相関のある量を示す。

【２０１６】

詳細は後述するが、通常の状態において１回の保留遊技回を示す保留表示Ｄｍとして第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２に表示されている１つの忍者のキャラクターを、所定の場合に、複数の忍者のキャラクターの表示に変化させる。そして、変化後の忍者のキャラクターの数が、演出時間相関量として所定の数値情報を示す。本実施形態においては、通常の状態において１回の保留遊技回として表示されている１つの忍者のキャラクターが分身する演出（分身演出）を実行し、当該分身演出の実行を契機として、１つの忍者のキャラクターを複数の忍者のキャラクターの表示に変化させる。すなわち、本実施形態においては、一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量である演出時間相関量を示唆する示唆演出として、１つの忍者のキャラクターを複数の忍者のキャラクターの表示に変化させる分身演出を採用する。分身演出を、保留表示Ｄｍを示す忍者のキャラクターによって行う場合、当該演出を保留遊技回分身演出とも呼ぶ。なお、後述する「その他の態様」で説明するが、分身演出を、実行遊技回表示Ｄｐを示す忍者のキャラクターによって行う場合、当該演出を実行遊技回分身演出とも呼ぶ。以下、保留遊技回分身演出について具体的に説明する。

【２０１７】

図２０５は、保留遊技回分身演出について説明する説明図である。本説明では、第１保留表示領域Ｄｓ１に表示される保留表示を例にして説明をする。

【２０１８】

図２０５（ａ）に示すように、第１保留表示領域Ｄｓ１には、保留表示Ｄｍ１１、保留表示Ｄｍ１２及び保留表示Ｄｍ１３が表示されている。すなわち、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機とする遊技回が、保留遊技回として３つ保留されている。

【２０１９】

図２０５（ｂ）に示すように、所定の場合に、保留表示Ｄｍ１１を示す忍者のキャラクターが分身を開始する。その後、図２０５（ｃ）に示すように、保留表示Ｄｍ１１を示す１つの忍者のキャラクターは、分身することによって、３つの忍者のキャラクターの表示に変化する。表示が変化した後の３つの忍者のキャラクターから成る保留表示Ｄｍ１１を、数的保留表示Ｄｍ１１ａ、数的保留表示Ｄｍ１１ｂ、数的保留表示Ｄｍ１１ｃとも呼ぶ。なお、本実施形態においては、数的保留表示Ｄｍ１１ａ、数的保留表示Ｄｍ１１ｂおよび数的保留表示Ｄｍ１１ｃを、遊技者が差異を認識可能な程度に異なる形態で表示するが、各数的表示を同一の形態で表示してもよい。

【２０２０】

本実施形態においては、保留されている保留遊技回が、その後に遊技回として実行された際に、当該遊技回における大当たり抽選の結果が大当たりである場合、または、外れではあるがリーチが発生する場合のいずれかの場合であって、パチンコ機１０における内部処理において、保留遊技回分身演出を実行すると判断した場合に、当該保留遊技回を示す保留表示を用いて保留遊技回分身演出を実行する。

【２０２１】

パチンコ機１０は、保留遊技回分身演出を実行した保留遊技回が、遊技回として実行される場合に、当該遊技回において所定の演出（以下、結果報知示唆演出演出とも呼ぶ）を実行する。

【２０２２】

図２０６から図２１０は、結果報知示唆演出を説明する説明図である。本説明では、保留遊技回分身演出が実行された保留遊技回が、その後に遊技回として実行された際に、当

該遊技回における大当たり抽選の結果がリーチ発生（外れ）となる場合に実行される結果報知示唆演出について説明する。

【２０２３】

図２０６（ａ）は、保留遊技回分身演出が実行された保留表示Ｄｍ１１が数的保留表示Ｄｍ１１ａ～Ｄｍ１１ｃとして表示されると共に、実行中の遊技回の遊技回用動作が終了した時点における表示面４１ａの様子を示している。メイン表示領域ＭＡには、ステージＳＧ上の実行遊技回表示Ｄｐに対応する遊技回の大当たり抽選の結果が表示されている。図示するように、メイン表示領域ＭＡに表示された図柄は「３・４・１」であり、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果は外れである。

【２０２４】

図２０６（ｂ）は、新たな遊技回が開始された直後の表示面４１ａの様子を示している。すなわち、図２０６（ａ）において数的保留表示Ｄｍ１１ａ～Ｄｍ１１ｃとして表示されていた保留表示Ｄｍ１１に対応する保留遊技回が、遊技回として実行され、メイン表示領域ＭＡに表示される第１液晶用図柄の変動表示が実行されている様子を示している。図示するように、図２０６（ａ）において数的保留表示Ｄｍ１１ａ～Ｄｍ１１ｃとして表示されていた保留表示Ｄｍ１１は、ステージＳＧに移動し、各々、実行遊技回表示Ｄｐ１、実行遊技回表示Ｄｐ２、実行遊技回表示Ｄｐ３として表示される。このとき、１回の遊技回を示す数的保留表示Ｄｍ１１ａ～Ｄｍ１１ｃは、一体となってステージＳＧに移動し、実行遊技回表示Ｄｐ１～Ｄｐ３として表示される。

【２０２５】

図２０７（ａ）は、実行中の遊技回において、メイン表示領域ＭＡに表示されている第１液晶用図柄が、リーチの状態であるとともに、擬似的に停止表示となった状態（以下、擬似停止状態とも呼ぶ）を示している。擬似停止状態においては、液晶用図柄は完全には停止しておらず、わずかに変動しており、パチンコ機１０の内部処理においては液晶用図柄が変動表示している状態である。液晶用図柄の擬似停止状態は、演出上、液晶用図柄があたかも停止表示に移行したかのように遊技者に認識させるための表示状態である。また、擬似停止状態においては、第１図柄表示部３７ａ（または第２図柄表示部３７ｂ）に表示されている図柄は変動を継続している。

【２０２６】

図２０７（ａ）に示すように、メイン表示領域ＭＡには、第１液晶用図柄が「７・６・７」のリーチの状態で擬似的に停止して表示されている。液晶用図柄を、大当たり抽選の抽選結果の「外れ」（リーチを含む）を示す図柄で擬似的に停止させることによって、遊技者に対して、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果が外れであると認識させることができる。

【２０２７】

メイン表示領域ＭＡの第１液晶用図柄が「７・６・７」のリーチの状態で擬似停止状態に移行した後、結果報知示唆演出を実行する。具体的には、図２０７（ｂ）に示すように、ステージＳＧ上に表示されていた実行遊技回表示Ｄｐ１に対応する忍者のキャラクターが、第１液晶用図柄の図柄列Ｚ２に表示されている数字「６」の画像上を移動し、数字「６」を数字「７」に変化させようと試みる演出を実行する。すなわち、第１液晶用図柄が大当たり抽選の抽選結果として「リーチ」から「大当たり」に変化する可能性があることを遊技者に示唆する演出を実行する。このような演出を実行することによって、遊技者に期待感を付与することができる。

【２０２８】

図２０８（ａ）は、図２０７（ｂ）に示した実行遊技回表示Ｄｐ１を用いた演出によっても第１液晶用図柄の図柄列Ｚ２に表示されている数字「６」が数字「７」に変化しなかった様子を示している。すなわち、メイン表示領域ＭＡには、第１液晶用図柄が「７・６・７」のリーチの状態で擬似的に停止して表示されている。このような演出を実行することによって、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。

【２０２９】

その後、図２０８（ｂ）に示すように、結果報知示唆演出として、ステージＳＧ上に表示されていた実行遊技回表示Ｄｐ２に対応する忍者のキャラクターが、第１液晶用図柄の図柄列Ｚ２に表示されている数字「６」の画像上を移動し、数字「６」を数字「７」に変化させようと試みる演出を実行する。すなわち、第１液晶用図柄が大当たり抽選の抽選結果として「リーチ」から「大当たり」に変化する可能性があることを遊技者に示唆する演出を実行する。

【２０３０】

図２０９（ａ）は、図２０８（ｂ）に示した実行遊技回表示Ｄｐ２を用いた演出によっても第１液晶用図柄の図柄列Ｚ２に表示されている数字「６」が数字「７」に変化しなかった様子を示している。すなわち、メイン表示領域ＭＡには、第１液晶用図柄が「７・６・７」のリーチの状態で擬似的に停止して表示されている。

【２０３１】

その後、図２０９（ｂ）に示すように、結果報知示唆演出として、ステージＳＧ上に表示されていた実行遊技回表示Ｄｐ３に対応する忍者のキャラクターが、第１液晶用図柄の図柄列Ｚ２に表示されている数字「６」の画像上を移動し、数字「６」を数字「７」に変化させようと試みる演出を実行する。すなわち、第１液晶用図柄が大当たり抽選の抽選結果として「リーチ」から「大当たり」に変化する可能性があることを遊技者に示唆する演出を実行する。

【２０３２】

図２１０（ａ）は、図２０９（ｂ）に示した実行遊技回表示Ｄｐ３を用いた演出によっても第１液晶用図柄の図柄列Ｚ２に表示されている数字「６」が数字「７」に変化しなかった様子を示している。このとき、メイン表示領域ＭＡの第１液晶用図柄は、「７・６・７」の図柄のまま、擬似停止状態から停止表示状態に移行する。すなわち、メイン表示領域ＭＡに表示されている第１液晶用図柄は完全に停止した状態である。

【２０３３】

遊技者は、第１液晶用図柄が、大当たり抽選の結果として「外れ」に対応する図柄で完全に停止したことを認識することで、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果が外れであることを認識する。もしくは、大当たり抽選の結果として「外れ」に対応する図柄で停止した後、当該遊技回が終了し、図２１０（ｂ）に示すように、次の遊技回が開始されたことを認識することで、前回の遊技回における大当たり抽選の抽選結果が「外れ」であることを認識する。

【２０３４】

このように、分身演出を契機として表示された数的保留表示（上記例ではＤｍ１１ａ、Ｄｍ１１ｂ、Ｄｍ１１ｃ）の数が、遊技回において実行される結果報知示唆演出の数を示唆している。遊技者は、数的保留表示の数を認識することで、遊技回において実行される結果報知示唆演出の実行回数を認識するとともに、当該遊技回において演出が実行される時間を推測する。例えば、数的保留表示の数が２つ表示される場合よりも、３つ表示される場合の方が演出が実行される時間が長いと推測し、３つ表示される場合よりも、４つ表示される場合の方が演出が実行される時間が長いと推測する。換言すれば、本実施形態における数的保留表示の数は、遊技回で実行される演出の時間に相関のある量を示唆している。上述のように、実行される演出の時間に相関のある量を演出時間相関量とも呼ぶ。本実施形態における演出時間相関量は一の遊技回で実行される結果報知示唆演出の回数であり、当該結果報知示唆演出の回数を分身演出を契機として表示する数的保留表示によって示唆している。

【２０３５】

次に、保留遊技回分身演出が実行された保留遊技回が、その後に遊技回として実行された際に、当該遊技回における大当たり抽選の結果が大当たりとなる場合に実行される結果報知示唆演出について説明する。

【２０３６】

保留遊技回分身演出が実行された保留遊技回が、その後に遊技回として実行された際に

、当該遊技回における大当たり抽選の結果が大当たりとなる場合には、演出時間相関量として示唆された数的保留表示の数と同じ数の結果報知示唆演出が遊技回において実行される場合と、演出時間相関量として示唆された数的保留表示の数とは異なる数の結果報知示唆演出が遊技回において実行される場合とがある。

【２０３７】

図２１１、図２１２は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合であって、演出時間相関量として示唆された数的保留表示の数と同じ数の結果報知示唆演出が遊技回において実行される場合の結果報知示唆演出について説明する説明図である。

【２０３８】

図２１１（ａ）は、実行遊技回表示Ｄｐ１および実行遊技回表示Ｄｐ２を用いた結果報知示唆演出が実行された後の表示面４１ａの状態を示している。すなわち、実行遊技回表示Ｄｐ１を用いた結果報知示唆演出によってもメイン表示領域ＭＡの第１液晶用図柄が「７・６・７」で維持され、実行遊技回表示Ｄｐ２を用いた結果報知示唆演出によってもメイン表示領域ＭＡの第１液晶用図柄が「７・６・７」で維持されている状態である。ステージＳＧには、実行遊技回表示Ｄｐ３に対応する忍者のキャラクターが表示されている。

【２０３９】

その後、図２１１（ｂ）に示すように、結果報知示唆演出として、ステージＳＧ上に表示されていた実行遊技回表示Ｄｐ３に対応する忍者のキャラクターが、第１液晶用図柄の図柄列Ｚ２に表示されている数字「６」の画像上を移動し、数字「６」を数字「７」に変化させようと試みる演出を実行する。すなわち、第１液晶用図柄が大当たり抽選の抽選結果として「リーチ」から「大当たり」に変化する可能性があることを遊技者に示唆する演出を実行する。

【２０４０】

図２１２（ａ）は、図２１１（ｂ）に示した実行遊技回表示Ｄｐ２を用いた演出によって第１液晶用図柄の図柄列Ｚ２に表示されている数字「６」が数字「７」に変化した様子を示している。このとき、メイン表示領域ＭＡの第１液晶用図柄は、「７・６・７」の擬似停止状態から「７・７・７」の停止表示状態に移行する。

【２０４１】

その後、図２１０（ｂ）に示すように、表示面４１ａに「大当たり」の文字を表示し、遊技者に、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果が大当たりであることを報知する。

【２０４２】

このように、保留遊技回分身演出および結果報知示唆演出を実行することによって、保留遊技回分身演出および結果報知示唆演出を実行せずに大当たり抽選の結果が大当たりであったことを報知する場合と比較して、遊技者の期待感や緊張感に抑揚を付与することができるとともに、遊技者に、満足感や達成感を付与することができる。

【２０４３】

図２１３から図２１５は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合であって、演出時間相関量として示唆された数的保留表示の数とは異なる数の結果報知示唆演出が遊技回において実行される場合の結果報知示唆演出について説明する説明図である。

【２０４４】

図２１３（ａ）に示すように、保留遊技回分身演出において、保留表示Ｄｍ１１を３つの数的保留表示Ｄｍ１１ａ～Ｄｍ１１ｃとして表示し、保留表示Ｄｍ１１に対応する保留遊技回が遊技回として実行される際に、数的保留表示Ｄｍ１１ａ～Ｄｍ１１ｃは、ステージＳＧに移動して、３つの実行遊技回表示Ｄｐ１～Ｄｐ３として表示される。

【２０４５】

その後、図２１３（ｂ）に示すように、結果報知示唆演出として、ステージＳＧ上に表示されていた実行遊技回表示Ｄｐ１に対応する忍者のキャラクターが、第１液晶用図柄の図柄列Ｚ２に表示されている数字「６」の画像上を移動し、数字「６」を数字「７」に変化させようと試みる演出を実行する。

【２０４６】
しかし、図２１４（ａ）に示すように、実行遊技回表示Ｄｐ１を用いた演出によっても第１液晶用図柄の図柄列Ｚ２に表示されている数字「６」が数字「７」に変化しない。
【２０４７】
その後、図２１４（ｂ）に示すように、ステージＳＧ上に表示されていた実行遊技回表示Ｄｐ２に対応する忍者のキャラクターが、第１液晶用図柄の図柄列Ｚ２に表示されている数字「６」の画像上を移動し、数字「６」を数字「７」に変化させようと試みる演出を実行する。
【２０４８】
図２１５（ａ）は、図２１４（ｂ）に示した実行遊技回表示Ｄｐ２を用いた演出によって第１液晶用図柄の図柄列Ｚ２に表示されている数字「６」が数字「７」に変化した様子を示している。このとき、メイン表示領域ＭＡの第１液晶用図柄は、「７・６・７」の擬似停止状態から「７・７・７」の停止表示状態に移行する。
【２０４９】
その後、図２１５（ｂ）に示すように、表示面４１ａに「大当たり」の文字を表示し、遊技者に、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果が大当たりであることを報知する。なお、当該パターンの結果報知示唆演出の場合、実行遊技回表示Ｄｐ３に対応する忍者のキャラクターはステージＳＧの残った状態で当該遊技回は終了する。
【２０５０】
このように、本実施形態においては、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、演出時間相関量として示唆した数的保留表示の数とは異なる数の結果報知示唆演出を遊技回において実行し、大当たり抽選の結果を報知する場合がある。
【２０５１】
以上説明したように、本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技回として実行された際に大当たり抽選の抽選結果が「大当たり」またはリーチ（外れ）が発生する遊技回が保留遊技回として保留されている場合において、分身演出を実行すると判断した場合には、当該保留遊技回に対応する保留表示に対して保留遊技回分身演出を実行して数的保留表示を表示するとともに、当該保留遊技回が遊技回として実行された際には、結果報知示唆演出を実行する。従って、保留遊技回分身演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、大当たり抽選の結果に期待感を付与することができる。
【２０５２】
また、本実施形態においては、大当たり抽選の抽選結果がリーチ発生（外れ）の場合には、数的保留表示として示した忍者のキャラクターの数と同じ回数の結果報知示唆演出を遊技回において実行するので、遊技者は、保留遊技回分身演出が実行され、数的保留表示としての分身した忍者のキャラクターを認識すると、当該数的保留表示の数として示唆された回数と同じ回数の結果報知示唆演出が実行されると認識する。
【２０５３】
しかしながら、大当たり抽選の結果が大当たりの場合には、数的保留表示として示した忍者のキャラクターの数と異なる回数の結果報知示唆演出を遊技回において実行する場合がある。従って、数的保留表示の数によって示唆された回数の結果報知示唆演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された回数とは異なる回数の結果報知示唆演出を実行することによって、遊技者に意外性を付与することができる。また、保留遊技回分身演出を契機として表示された数的保留表示の数を認識した遊技者は、数的保留表示の数に対応した回数の結果報知示唆演出の実行に要する時間を推測しながら演出を鑑賞するとともに、遊技回が終了するまでの時間を大凡想定しながら大当たり抽選の結果に期待する。そのような遊技者に対して、示唆された回数より少ない回数の結果報知示唆演出を実行して遊技回を終了することによって、当初設定されていた遊技回の時間が短縮されたかのような感覚を与えることができ、意外性を付与することができる。
【２０５４】
また、保留遊技回分身演出が実行された保留遊技回が遊技回として実行され、結果報知

示唆演出が実行された際に、遊技者に対して、いずれの実行遊技回表示Ｄｐによる結果報知示唆演出で大当たりが報知されるのかといった緊迫感を付与することができる。

【２０５５】

さらに、実行遊技回表示Ｄｐが残り１つの表示（例えば、図２０９（ａ）の状態）となった場合には、当該実行遊技回表示Ｄｐによる結果報知示唆演出が実行された後に大当たり抽選による結果が大当たりであるか外れであるかが明確になるので、遊技者は、最後の実行遊技回表示Ｄｐによる結果報知示唆演出に大きな期待感や緊迫感を抱く。具体的には、最後の実行遊技回表示Ｄｐによる演出が実行された後のメイン表示領域ＭＡの表示が、大当たりに対応する表示（例えば図２１２（ａ）の状態）となるのか、外れに対応する表示（例えば図２１０（ａ）の状態）となるのかといった表示面４１ａの表示の変化に対して非常に注目すると共に、大当たり抽選の結果が報知された際に、当該抽選結果が大当たりの場合には、保留遊技回分身演出が実行されなかった場合と比較して、より大きな喜びを感じ、外れの場合には、保留遊技回分身演出が実行されなかった場合と比較して、より落胆する。従って、保留遊技回分身演出を実行することによって、保留遊技回分身演出が実行されなかった場合と比較して、遊技者に対して、大当たり抽選の結果についてより大きな期待感や緊迫感を付与することができるとともに、より大きな気分の抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２０５６】

Ｎ４．主制御装置において実行される各種処理：

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

【２０５７】

＜タイマ割込み処理＞

図２１６は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【２０５８】

ステップＳ１０２０１では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。その後、ステップＳ１０２０２に進む。

【２０５９】

ステップＳ１０２０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ１０２０３に進む。

【２０６０】

ステップＳ１０２０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ１０２０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図２２２）において、その値を更新する。

【２０６１】

ステップＳ１０２０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入賞に伴う始動口用の入賞処理を実行する。ステップＳ１０２０４の始動口用の入賞処理の詳細については後述する。ステップＳ１０２０４を実行した後、ステップＳ１０２０５に進む。

【２０６２】

ステップＳ１０２０５では、スルーゲート３５への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。ステップＳ１０２０５におけるスルー用の入賞処理の詳細については後述する。ステップＳ１０２０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【２０６３】

＜始動口用の入賞処理＞

次に、始動口用の入賞処理について説明する。始動口用の入賞処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２１６：Ｓ１０２０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０６４】

図２１７は、始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。ステップＳ１０３０１では、遊技球が第１始動口３３に入賞（始動入賞）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳ１０３０１において、遊技球が第１始動口３３に入賞したと判定した場合には（Ｓ１０３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１０３０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ１０３０３に進む。

【２０６５】

ステップＳ１０３０３では、第１始動口３３に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ１０３０４に進む。

【２０６６】

ステップＳ１０３０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ１０３０９に進む。

【２０６７】

ステップＳ１０３０１において、遊技球が第１始動口３３に入賞していないと判定した場合には（Ｓ１０３０１：ＮＯ）、ステップＳ１０３０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入賞したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【２０６８】

ステップＳ１０３０５において、遊技球が第２始動口３４に入賞したと判定した場合には（Ｓ１０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳ１０３０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ１０３０７に進む。一方、ステップＳ１０３０５において、遊技球が第２始動口３４に入賞していないと判定した場合には（Ｓ１０３０５：ＮＯ）、本始動口用の入賞処理を終了する。

【２０６９】

ステップＳ１０３０７では、第２始動口３４に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ１０３０８に進む。

【２０７０】

ステップＳ１０３０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ１０３０９に進む。

【２０７１】

ステップＳ１０３０９では、上述したステップＳ１０３０４又はステップＳ１０３０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳ１０３０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓ１０３０９：ＮＯ）、本始動口用の入賞処理を終了する。

【２０７２】
一方、ステップＳ１０３０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓ１０３０９：ＹＥＳ）、ステップＳ１０３１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳ１０３１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳ１０３１２に進む。
【２０７３】
ステップＳ１０３１２では、ステップＳ１０２０３（図２１６）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および、通常処理（図２２２）において更新している変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳ１０３１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ１０２０３（図２１６）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ１０３１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ１０２０３（図２１６）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ１０３１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳ１０３１２を実行した後、ステップＳ１０３１３に進む。
【２０７４】
ステップＳ１０３１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて、大当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、遊技回の変動時間などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳ１０３１３を実行した後、ステップＳ１０３１４に進む。
【２０７５】
ステップＳ１０３１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。
【２０７６】
保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞が発生したこと及び当該入賞に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２２２：ステップＳ１０８０３）において音声発光制御装置９０に送信される。
【２０７７】
また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入賞に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への

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

【２０７８】

主側ＭＰＵ６２は、ステップＳ１０３１４を実行した後、本始動口用の入賞処理を終了する。

【２０７９】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入賞処理のサブルーチン（図２１７：Ｓ１０３１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０８０】

図２１８は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、大当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、遊技回の変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【２０８１】

ステップＳ１０４０１では、大当たり・リーチ情報取得処理を実行する。当該処理は、大当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定を行う処理である。大当たり・リーチ情報取得処理の詳細については後述する。ステップＳ１０４０１を実行した後、ステップＳ１０４０２に進む。

【２０８２】

ステップＳ１０４０２では、変動時間情報取得処理を実行する。当該処理は、遊技回の変動時間の判定を行う処理である。変動時間情報取得処理の詳細については後述する。

【２０８３】

ステップＳ１０４０２を実行した後、本先判定処理を終了する。

【２０８４】

＜大当たり・リーチ情報取得処理＞

次に、大当たり・リーチ情報取得処理について説明する。大当たり・リーチ情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図２１８：Ｓ１０４０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０８５】

図２１９は、大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳ１０５０１では、始動口用の入賞処理（図２１７）における始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳ１０５０２に進み、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入賞よりも前の入賞によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入賞による大当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を判定することによって、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【２０８６】

ステップＳ１０５０２において、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓ１０５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ１０５０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳ１０５０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【２０８７】

一方、ステップＳ１０５０２において、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として

実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ１０５０２：ＮＯ）、ステップＳ１０５０４に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップＳ１０５０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【２０８８】

ステップＳ１０５０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ１０５０５：ＹＥＳ）、ステップＳ１０５０６に進み、今回の始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタＣ２の値を読み出す。その後、ステップＳ１０５０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入賞に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入賞に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳ１０５０７を実行した後、ステップＳ１０５０８に進む。

【２０８９】

ステップＳ１０５０８では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳ１０５０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ１０５０８：ＹＥＳ）、ステップＳ１０５０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ１０５０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ１０５０８：ＮＯ）、ステップＳ１０５１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【２０９０】

ステップＳ１０５０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ１０５０５：ＮＯ）、ステップＳ１０５１１に進み、今回の始動口への入賞によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。その後、ステップＳ１０５１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳ１０５１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【２０９１】

ステップＳ１０５１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓ１０５１３：ＹＥＳ）、ステップＳ１０５１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ１０５１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓ１０５１３：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【２０９２】

＜変動時間情報取得処理＞

次に、変動時間情報取得処理について説明する。変動時間情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図２１８：Ｓ１０４０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０９３】

図２２０は、変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳ１０６０１では、始動口用の入賞処理（図２１７）における始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳ１０６０２に進む。

【２０９４】

ステップＳ１０６０２では、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たり・リーチ情報取得処理によって判定した大当たり抽選の抽選結果に基づいて大当たりの有無を判定し、大当たりである場合には（Ｓ１０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ１０６０３に進む。

【２０９５】

ステップＳ１０６０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳ１０６０３を実行した後、ステップＳ１０６０４に進む。

【２０９６】

ステップＳ１０６０４では、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【２０９７】

ステップＳ１０６０２において、大当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳ１０６０２：ＮＯ）、ステップＳ１０６０５に進み、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳ１０６０５において、リーチが発生すると判定した場合には（Ｓ１０６０５：ＹＥＳ）、ステップＳ１０６０６に進む。

【２０９８】

ステップＳ１０６０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳ１０６０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【２０９９】

ステップＳ１０６０５において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳ１０６０５：ＮＯ）、ステップＳ１０６０７に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳ１０６０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【２１００】

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

【２１０１】

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

【２１０２】

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

【２１０３】

＜スルー用の入賞処理＞

次に、スルー用の入賞処理について説明する。スルー用の入賞処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２１６：ステップＳ１０２０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１０４】

図２２１は、スルー用の入賞処理を示すフローチャートである。ステップＳ１０７０１では、遊技球がスルーゲート３５に入賞したか否かを判定する。ステップＳ１０７０１において、遊技球がスルーゲート３５に入賞したと判定した場合には（Ｓ１０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１０７０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入賞数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳ１０７０１において、スルーゲート３５に遊技球が入賞しなかったと判定した場合には（Ｓ１０７０１：ＮＯ）、本スルー用の入賞処理を終了する。

【２１０５】

ステップＳ１０７０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓ１０７０２：ＹＥＳ）、ステップＳ１０７０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳ１０７０４に進む。

【２１０６】

ステップＳ１０７０４では、ステップＳ１０２０３（図２１６）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｃの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルー用の入賞処理を終了する。

【２１０７】

一方、ステップＳ１０７０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓ１０７０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を記憶することなく、スルー用の入賞処理を終了する。

【２１０８】

＜通常処理＞

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

【２１０９】

図２２２は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳ１０８０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳ１０８０２に進む。

【２１１０】

ステップＳ１０８０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳ１０８０３に進む。

【２１１１】

ステップＳ１０８０３では、ステップＳ１０８０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力デー

タを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳ１０８０３を実行した後、ステップＳ１０８０４に進む。

【２１１２】

ステップＳ１０８０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ１０８０５に進む。

【２１１３】

ステップＳ１０８０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳ１０８０６に進む。ステップＳ１０８０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、大当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１結果表示部３７ａ，第２結果表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳ１０８０６を実行した後、ステップＳ１０８０７に進む。

【２１１４】

ステップＳ１０８０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ１０８０８に進む。

【２１１５】

ステップＳ１０８０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ１０８０９に進む。

【２１１６】

ステップＳ１０８０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳ１０８０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳ１０８０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓ１０８０９：ＮＯ）、ステップＳ１０８１０及びステップＳ１０８１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳ１０８１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳ１０８１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップＳ１０８０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓ１０８０９：ＹＥＳ）、ステップＳ１０８０３に戻り、ステップＳ１０８０３からステップＳ１０８０８までの各処理を実行する。

【２１１７】

なお、ステップＳ１０８０３からステップＳ１０８０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【２１１８】
＜遊技回制御処理＞
次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図２２２：Ｓ１０８０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２１１９】
図２２３は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ１０９０１では、特別遊技状態中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのオープニング期間フラグ、開閉実行モードフラグ、エンディング期間フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉実行モードの終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。
【２１２０】
ステップＳ１０９０１においてオープニング期間フラグ、開閉実行モードフラグ、エンディング期間フラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１０９０１：ＹＥＳ）、特別遊技状態中であると判定し、ステップＳ１０９０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、特別遊技状態中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳ１０９０１において、特別遊技状態中でないと判定した場合には（Ｓ１０９０１：ＮＯ）、ステップＳ１０９０２に進む。
【２１２１】
ステップＳ１０９０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。
【２１２２】
ステップＳ１０９０２において、メイン表示部４５が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓ１０９０２：ＮＯ）、ステップＳ１０９０３～ステップＳ１０９０５の遊技回開始用の処理に進む。ステップＳ１０９０３では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳ１０９０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓ１０９０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳ１０９０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓ１０９０３：ＮＯ）、ステップＳ１０９０４に進む。
【２１２３】
ステップＳ１０９０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップＳ１０９０５に進む。データ設定処理の詳細は後述する。
【２１２４】
ステップＳ１０９０５では、メイン表示部４５における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ１０９０６に進む。
【２１２５】
ステップＳ１０９０６では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウ

ンタＰＮＣは、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回の数をカウントするためのカウンタである。ステップＳ１０９０６を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【２１２６】

一方、ステップＳ１０９０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定した場合には（Ｓ１０９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ１０９０７～ステップＳ１０９０９の遊技回進行用の処理を実行する。

【２１２７】

ステップＳ１０９０７では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳ１０９０７では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に記憶されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図２２６）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【２１２８】

ステップＳ１０９０７において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓ１０９０７：ＮＯ）、ステップＳ１０９０８に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る結果表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳ１０９０８を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【２１２９】

ステップＳ１０９０７において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓ１０９０７：ＹＥＳ）、ステップＳ１０９０９に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図２２５）において決定された結果表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る結果表示部にて表示されるように当該結果表示部を表示制御する。ステップＳ１０９０９を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【２１３０】

＜データ設定処理＞

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２２３：Ｓ１０９０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１３１】

図２２４は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ１１００１では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図２００）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図２００）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳ１１００１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【２１３２】

ステップＳ１１００１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳ１１００１：ＹＥＳ）、ステップＳ１１００２～ステップＳ１１００７の第１保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップＳ１１００１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステッ

プＳ１１００１：ＮＯ）、ステップＳ１１００８～ステップＳ１１０１３の第２保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

【２１３３】

ステップＳ１１００２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳ１１００３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳ１１００４に進む。ステップＳ１１００４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ１１００５に進む。

【２１３４】

ステップＳ１１００５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ１１００５を実行した後、ステップＳ１１００６に進む。

【２１３５】

ステップＳ１１００６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２結果表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２結果表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳ１１００７へ進む。

【２１３６】

ステップＳ１１００７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【２１３７】

ステップＳ１１００７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２２２）におけるステップＳ１０８０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【２１３８】

ステップＳ１１００１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ１１００１：ＮＯ）、ステップＳ１１００８に進む。

【２１３９】

ステップＳ１１００８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳ１１００９に進む。ステップＳ１１００９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳ１１０１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ１１０１１に進む。

【２１４０】

ステップＳ１１０１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶され

ているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ１１０１１を実行した後、ステップＳ１１０１２に進む。

【２１４１】

ステップＳ１１０１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２結果表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳ１１０１３に進む。

【２１４２】

ステップＳ１１０１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【２１４３】

ステップＳ１１０１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２２２）におけるステップＳ１０８０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【２１４４】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２２３：Ｓ１０９０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１４５】

図２２５は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳ１１１０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、その後に通常大当たりに当選した場合にＯＦＦにされる。ステップＳ１１１０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓ１１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１１１０２に進む。

【２１４６】

ステップＳ１１１０２では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２０１（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ１１１０４に進む。一方、ステップＳ１１１０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓ１１１０１：ＮＯ）、ステップＳ１１１０３に進む。

【２１４７】

ステップＳ１１１０３では、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２０１（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ１１１０４に進む。

【２１４８】

ステップＳ１１１０４では、ステップＳ１１１０２又はステップＳ１１１０３における当否判定（大当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳ１１１０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓ１１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳ１１１０５～ステップＳ１１１１２において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【２１４９】

ステップＳ１１１０５では、ＲＡＭ６４の第２結果表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ１１１０５において、第２結果表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１１１０５：ＮＯ）、ステップＳ１１１０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図２０３（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【２１５０】

一方、ステップＳ１１１０５において、第２結果表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳ１１１０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図２０３（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳ１１１０６又はステップＳ１１１０７の処理を実行した後。ステップＳ１１１０８に進む。

【２１５１】

ステップＳ１１１０８では、ステップＳ１１１０６又はステップＳ１１１０７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ１１１０８において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓ１１１０８：ＹＥＳ）、ステップＳ１１１０９に進む。

【２１５２】

ステップＳ１１１０９では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ１１１０６又はステップＳ１１１０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ１１１０９を実行した後、ステップＳ１１１１０に進む。

【２１５３】

ステップＳ１１１１０では、ステップＳ１１１０６又はステップＳ１１１０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変フラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ１１１１６に進む。

【２１５４】

一方、ステップＳ１１１０８において、ステップＳ１１１０６又はステップＳ１１１０７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合には（Ｓ１１１０８：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップＳ１１１１１に進む。

【２１５５】

ステップＳ１１１１１では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状

態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ１１１０６又はステップＳ１１１０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ１１１１１を実行した後、ステップＳ１１１１２に進む。

【２１５６】

ステップＳ１１１１２では、ステップＳ１１１０６又はステップＳ１１１０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常フラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ１１１１６に進む。

【２１５７】

ステップＳ１１１０４において、ステップＳ１１１０２又はステップＳ１１１０３における大当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓ１１１０４：ＮＯ）、ステップＳ１１１１３に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定をする。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【２１５８】

ステップＳ１１１１３において、当該遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓ１１１１３：ＹＥＳ）、ステップＳ１１１１４に進む。

【２１５９】

ステップＳ１１１１４では、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。リーチ用の停止結果となる今回の遊技回において、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおけるリーチ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ１１１１４を実行した後、ステップＳ１１１１６に進む。

【２１６０】

ステップＳ１１１１３において、当該遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓ１１１１３：ＮＯ）、ステップＳ１１１１５に進む。

【２１６１】

ステップＳ１１１１５では、外れ用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ１１１１５を実行した後、ステップＳ１１１１６に進む。

【２１６２】

ステップＳ１１１１６では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳ１１１１６を実行した後、ステップＳ１１１１７に進む。

【２１６３】

ステップＳ１１１１７では、ＲＡＭ６４の第２結果表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ１１１１７において、ＲＡＭ６４の第２結果表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１１１１７：ＮＯ）、ステップＳ１１１１８に進み、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ１１１１６で設定された変動時間の情報が含まれている。

【２１６４】

一方、ステップＳ１１１１７において、第２結果表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１１１１７：ＹＥＳ）、ステップＳ１１１１９に進み、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ１１１１６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳ１１１１８又はステップＳ１１１１９を実行した後、ステップＳ１１１２０に進む。

【２１６５】

ステップＳ１１１２０では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果、リーチ発生の有無の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、または、リーチ発生の有無の情報および外れ結果の情報が含まれている。

【２１６６】

ステップＳ１１１１８～ステップＳ１１１２０にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２２２）におけるステップＳ１０８０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ１１１２０を実行後、ステップＳ１１１２１に進む。

【２１６７】

ステップＳ１１１２１では、第１結果表示部３７ａ及び第２結果表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した結果表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２結果表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第１結果表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２結果表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第２結果表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳ１１１２１を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【２１６８】

＜変動時間の設定処理＞

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２２５：Ｓ１１１１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１６９】

図２２６は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ１１２０１では、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳ１１２０２に進む。

【２１７０】

ステップＳ１１２０２では、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓ１１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳ１１２０３に進む。

【２１７１】
ステップＳ１１２０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳ１１２０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【２１７２】
ステップＳ１１２０２において、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選ではないと判定した場合には（Ｓ１１２０２：ＮＯ）、ステップＳ１１２０５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳ１１２０２において今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選していない場合に本処理（Ｓ１１２０５）を実行することから、ステップＳ１１２０５においては、大当たり抽選に当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓ１１２０５：ＹＥＳ）、ステップＳ１１２０６に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。
【２１７３】
ステップＳ１１２０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップＳ１１２０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【２１７４】
ステップＳ１１２０５において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓ１１２０５：ＮＯ）、ステップＳ１１２０７に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳ１１２０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【２１７５】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が長くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。
【２１７６】
また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い変動時間が選択されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。

【２１７７】
さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、確変大当たり用の変動時間テーブル、通常大当たり用の変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。
【２１７８】
＜遊技状態移行処理＞
次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図２２２：Ｓ１０８０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２１７９】
図２２７は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ１１３０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉実行モードの終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、特別遊技状態においてエンディング演出を実行するための期間である。
【２１８０】
ステップＳ１１３０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１１３０１：ＮＯ）、ステップＳ１１３０２に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、開閉実行モードフラグは、遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。
【２１８１】
ステップＳ１１３０２において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１１３０２：ＮＯ）、ステップＳ１１３０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。
【２１８２】
ステップＳ１１３０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１１３０３：ＮＯ）、ステップＳ１１３０４に進み、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ１１３０４において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Ｓ１１３０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【２１８３】
ステップＳ１１３０４において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Ｓ１１３０４：ＹＥＳ）、ステップＳ１１３０５に進み、今回の遊技回の遊技結果（大当たり抽選の結果）が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６Ｒ通常フラグ、８Ｒ通常フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。上記各フラグのいずれもがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１１３０５：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。
【２１８４】
ステップＳ１１３０５において、今回の遊技回の遊技結果（大当たり抽選の結果）が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には（Ｓ１１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳ１１３０６に進み、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ１１３０７に進む。
【２１８５】
ステップＳ１１３０７では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング

時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳ１１３０７を実行した後、ステップＳ１１３０８に進む。

【２１８６】

ステップＳ１１３０８では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２２２）におけるステップＳ１０８０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ１１３０８を実行した後、ステップＳ１１３０９に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２１８７】

ステップＳ１１３０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１１３０３：ＹＥＳ）、ステップＳ１１３１０に進む。

【２１８８】

ステップＳ１１３１０では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ１１３１０において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓ１１３１０：ＹＥＳ）、ステップＳ１１３１１に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ１１３１２に進む。

【２１８９】

ステップＳ１１３１２では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳ１１３１２を実行した後、ステップＳ１１３１３に進む。

【２１９０】

ステップＳ１１３１３では、今回の開閉実行モードのラウンド数を判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ（１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６Ｒ通常フラグ、８Ｒ通常フラグ）を確認する。ステップＳ１１３１３において、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグが１６Ｒ確変フラグ又は１６Ｒ通常フラグであると判定した場合には（Ｓ１１３１３：ＹＥＳ）、ステップＳ１１３１４に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１６」をセットする。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１は、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。

【２１９１】

一方、ステップＳ１１３１３において、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグが８Ｒ確変フラグ又は８Ｒ通常フラグであると判定した場合には（Ｓ１１３１３：ＮＯ）、ステップＳ１１３１５に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「８」をセットする。ステップＳ１１３１４又はステップＳ１１３１５を実行した後、ステップＳ１１３１６に進む。

【２１９２】

ステップＳ１１３１６では、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、本遊技状態

移行処理を終了する。
【２１９３】
ステップＳ１１３０２において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ１１３１７に進み、大入賞口開閉処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａが閉鎖中である場合には、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１が「１」以上であることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とすることで大入賞口３６ａを開放させる。また、大入賞口３６ａが開放中である場合には、当該大入賞口３６ａの開放から開放限度時間が経過していること又は開放限度個数が入賞していることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態を停止し、大入賞口３６ａを閉鎖させる。大入賞口開閉処理の詳細は後述する。ステップＳ１１３１７を実行した後、ステップＳ１１３１８に進む。
【２１９４】
ステップＳ１１３１８では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１１３１９：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１１３１８：ＹＥＳ）、ステップＳ１１３１９に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳ１１３１９を実行した後、ステップＳ１１３２０に進む。
【２１９５】
ステップＳ１１３２０では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳ１１３２０を実行した後、ステップＳ１１３２１に進む。
【２１９６】
ステップＳ１１３２１では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、特別遊技状態におけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳ１１３２１を実行した後、ステップＳ１１３２２に進む。
【２１９７】
ステップＳ１１３２２では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２２２）におけるステップＳ１０７０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳ１１３２２を実行した後、ステップＳ１１３２３に進む。
【２１９８】
ステップＳ１１３２３では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【２１９９】
ステップＳ１１３０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１１３２４に進む。
【２２００】
ステップＳ１１３２４では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓ１１３２３）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ１１３２４において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１１３２４：ＹＥＳ）、ステップＳ１１３２５

に進む。
【２２０１】
ステップＳ１１３２５では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ１１３２６に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳ１１３２６を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【２２０２】
一方、ステップＳ１１３２４において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ１１３２４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【２２０３】
＜大入賞口開閉処理＞
次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２２７：１１２１７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２２０４】
図２２８は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳ１１４０１では、大入賞口３６ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳ１１４０１において、大入賞口３６ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ１１４０１：ＮＯ）、ステップＳ１１４０２に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ１１４０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１１４０２：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ１１４０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１１４０２：ＮＯ）、ステップＳ１１４０３に進む。
【２２０５】
ステップＳ１１４０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ１１４０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１１４０３：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ１１４０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳ１１４０４に進み、大入賞口３６ａを開放するために可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とする。その後、ステップＳ１１４０５に進む。
【２２０６】
ステップＳ１１４０５では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態におけるパチンコ機１０の場合、設定されている入賞モードは全て高頻度入賞モードであるので、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１５０００」（すなわち３０ｓｅｃ）をセットする。さらに、大入賞口３６ａへの遊技球の入賞数をカウントするために、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた入賞カウンタエリアＰＣに「１０」をセットする。第１タイマカウンタエリアＴ１にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。なお、仮にパチンコ機１０に低頻度入賞モードが設定されている場合には、例えば、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットするとともに、入賞カウンタエリアＰＣに「６」をセットしてもよい。ステップＳ１１４０５を実行した後、ステップＳ１１４０６に進む。
【２２０７】
ステップＳ１１４０６では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口３６ａの開放が開始されたことをサブ側の制

御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理の外部出力処理（図２２２：ステップＳ１０８０３）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

【２２０８】

ステップＳ１１４０１において、大入賞口３６ａが開放中であると判定した場合には（ステップＳ１１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１１４０７に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳ１１４０７において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１１４０７：ＮＯ）、ステップＳ１１４０８に進む。

【２２０９】

ステップＳ１１４０８では、大入賞口３６ａに遊技球が入賞したか否かを、可変入賞装置３６に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳ１１４０８において、入賞が発生していないと判定した場合には（Ｓ１１４０８：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ１１４０８において、入賞が発生していると判定した場合には（Ｓ１１４０８：ＹＥＳ）、ステップＳ１１４０９に進み、入賞カウンタエリアＰＣの値を１減算する。その後、ステップＳ１１４１０に進む。

【２２１０】

ステップＳ１１４１０では、入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ１１４１０において、入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１１４１０：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【２２１１】

ステップＳ１１４０７において第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１１４０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ１１４１０において入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１１４１０：ＹＥＳ）、ステップＳ１１４１１に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａを閉鎖するために可変入賞駆動部３６ｃを非駆動状態とする。その後、ステップＳ１１４１２に進む。

【２２１２】

ステップＳ１１４１２では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算する。その後、ステップＳ１１４１３に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ１１４１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１１４１３：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ１１４１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１１４１３：ＮＯ）、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１０００」（すなわち２ｓｅｃ）をセットする。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳ１１４１４を実行した後、ステップＳ１１４１５に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。

【２２１３】

この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口３６ａの開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理の外部出力処理（図２２２：ステップＳ１０８０３）において

、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する

【２２１４】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２２７：Ｓ１１３２６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２２１５】

図２２９は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ１１５０１では、ＲＡＭ６４に、大当たり種別フラグとして確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２２１６】

ステップＳ１１５０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１１５０２に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６通常フラグ、８Ｒ通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。ステップＳ１１５０２を実行した後、ステップＳ１１５０３に進む。

【２２１７】

ステップＳ１１５０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳ１１５０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップＳ１１５０５に進む。

【２２１８】

ステップＳ１１５０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳ１１５０６に進む。

【２２１９】

ステップＳ１１５０６では、当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳ１１５１０に進む。

【２２２０】

一方、ステップＳ１１５０１において、ＲＡＭ６４に、１６Ｒ通常フラグ又は８Ｒ通常フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１１５０１：ＮＯ）、ステップＳ１１５０７に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６通常フラグ、８Ｒ通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。その後、ステップＳ１１５０８に進む。

【２２２１】

ステップＳ１１５０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳ１１５０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳ１１５１０に進む。

【２２２２】

ステップＳ１１５１０では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【２２２３】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図２２２：Ｓ１０８０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２２２４】

図２３０は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳ１１６０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ１１６０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１１６０１：ＮＯ）、ステップＳ１１６０２に進む。

【２２２５】

ステップＳ１１６０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ１１６０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１１６０２:ＮＯ）、ステップＳ１１６０３に進む。

【２２２６】

ステップＳ１１６０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【２２２７】

ステップＳ１１６０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１１６０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１１６０３：ＹＥＳ）、ステップＳ１１６０４に進む。

【２２２８】

ステップＳ１１６０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ１１６０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓ１１６０４：ＹＥＳ）、ステップＳ１１６０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳ１１６０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓ１１６０４：ＮＯ）、ステップＳ１１６０６に進む。

【２２２９】

ステップＳ１１６０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳ１１６０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場

合には（Ｓ１１６０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ１１６０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓ１１６０６：ＹＥＳ）、ステップＳ１１６０７に進む。

【２２３０】

ステップＳ１１６０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳ１１６０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳ１１６０７において開閉実行モードではなく（Ｓ１１６０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳ１１６０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓ１１６０８：ＹＥＳ）、ステップＳ１１６０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる（図２０４（ｂ）参照）。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳ１１６１０に進む。

【２２３１】

ステップＳ１１６１０では、ステップＳ１１６０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ１１６１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓ１１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳ１１６１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップＳ１１６１２に進む。一方、ステップＳ１１６１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓ１１６１０：ＮＯ）、ステップＳ１１６１１の処理を実行することなく、ステップＳ１１６１２に進む。

【２２３２】

ステップＳ１１６１２では、当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。ステップＳ１１６１２において、当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合には（Ｓ１１６１２：ＹＥＳ）、ステップＳ１１６１３に進む。一方、ステップＳ１１６１２において、当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ１１６１２：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

【２２３３】

ステップＳ１１６１３では、遊技回数カウンタエリアが「０」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、低確率モードであって高頻度サポートモードである場合に１の遊技回が終了する度に１減算される。ステップＳ１１６１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」でないと判定した場合には（Ｓ１１６１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ１１６１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」であると判定した場合には、ステップＳ１１６１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ１１６１５に進む。

【２２３４】

ステップＳ１１６１５では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。

【２２３５】

ステップＳ１１６１５にて設定された低頻度サポートコマンドは、通常処理の外部出力処理（図２２２：ステップＳ１０８０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、低頻度サポートコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。

【２２３６】

ステップＳ１１６０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ１１６０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ１１６１８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓ１１６０８：ＮＯ）、ステップＳ１１６１６に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳ１１６１７に進む。

【２２３７】

ステップＳ１１６１７では、ステップＳ１１６１６の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ１１６１７において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓ１１６１７：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ１１６１７において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓ１１６１７：ＹＥＳ）、ステップＳ１１６１８に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【２２３８】

ステップＳ１１６０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ１１６１９に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ１１６１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１１６１９：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ１１６１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１１６１９：ＹＥＳ）、ステップＳ１１６２０に進む。

【２２３９】

ステップＳ１１６２０では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳ１１６２１に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【２２４０】

ステップＳ１１６０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１１６２２に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【２２４１】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図２３０：Ｓ１１６２２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２２４２】

図２３１は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ１１７０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓ１１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１１７０２に進む。

【２２４３】

ステップＳ１１７０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ１１７０２において、第

２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１１７０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【２２４４】

ステップＳ１１７０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳ１１７０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳ１１７０３を実行した後、ステップＳ１１７０４に進む。

【２２４５】

ステップＳ１１７０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳ１１７０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ１１７０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１１７０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ１１７０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１１７０５：ＹＥＳ）、ステップＳ１１７０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【２２４６】

ステップＳ１１７０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ１１７０１：ＮＯ）、ステップＳ１１７０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ１１７０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１１７０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ１１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓ１１７０７：ＹＥＳ）、ステップＳ１１７０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳ１１７０９に進む。

【２２４７】

ステップＳ１１７０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓ１１７０９：ＮＯ）、ステップＳ１１７１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【２２４８】

ステップＳ１１７１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓ１１７１０：ＹＥＳ）、ステップＳ１１７１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【２２４９】

一方、ステップＳ１１７０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ１１７０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ１１７１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓ１１７１０：ＮＯ）、ステップＳ１１７１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【２２５０】

Ｎ５．音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【２２５１】

図２３２は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【２２５２】

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

【２２５３】

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

【２２５４】

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

【２２５５】

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

【２２５６】

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

【２２５７】

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

【２２５８】

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

【２２５９】

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

【２２６０】

キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデー

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

【２２６１】

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

【２２６２】

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

【２２６３】

Ｎ６．音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

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

【２２６４】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

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

【２２６５】

図２３３は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【２２６６】

ステップＳ１１８０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳ１１８０１を実行した後、ステップＳ１１８０２に進む。

【２２６７】

ステップＳ１１８０２では、保留表示設定処理を実行する。保留表示設定処理は、遊技球が第１始動口３３および第２始動口３４に入球したことを契機とした保留遊技回が生成された場合に、第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２に表示する保留表示の表示態様を設定するための処理である。具体的には、保留表示を用いた保留遊技回分身演出を実行するか否かの制御や、分身保留演出を実行する場合に表示する数的保留表示の数等を制御する処理である。保留表示設定処理の詳細については後述する。ステップＳ１１８０２を実行した後、ステップＳ１１８０３を実行する。

【２２６８】

ステップＳ１１８０３では、演出設定処理を実行する。演出設定処理は、遊技回において実行する演出を制御するための処理である。演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳ１１８０３を実行した後、ステップＳ１１８０４に進む。

【２２６９】
ステップＳ１１８０４では、上記保留表示設定処理および演出設定処理以外の他の設定処理を実行する。具体的には、遊技回が所定時間以上実行されていない場合に表示面４１ａに表示させるデモ動画を設定するデモ動画設定処理や、ＲＴＣ（ＲＴＣ：Ｒｅａｌ‐Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）によって予め設定された時刻に実行する演出であるＲＴＣ演出を設定するＲＴＣ演出設定処理などを実行する。ステップＳ１１８０４を実行した後、ステップＳ１１８０５に進む。
【２２７０】
ステップＳ１１８０５では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳ１１８０２～Ｓ１１８０４の各種処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳ１１８０５を実行した後、ステップＳ１１８０６に進む。
【２２７１】
ステップＳ１１８０６では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳ１１８０２～Ｓ１１８０４の各種処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳ１１８０６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【２２７２】
＜保留表示設定処理＞
次に、保留表示設定処理について説明する。保留表示設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２３３：Ｓ１１８０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２２７３】
図２３４は、保留表示設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ１１９０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１１９０１において、保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ１１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１１９０２に進む。一方、ステップＳ１１９０１において、保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ１１９０１：ＮＯ）、本保留表示設定処理を終了する。
【２２７４】
ステップＳ１１９０２では、入賞時の更新処理を実行する。入賞時の更新処理では、第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳ１１９０２の入賞時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳ１１９０２を実行した後、ステップＳ１１９０３に進む。
【２２７５】
ステップＳ１１９０３では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳ１１９０２において特定された第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第１保留表示領域Ｄｓ１および第２保留表示領域Ｄｓ２の表示態様を制御する。ステップＳ１１９０３を実行した後、ステップＳ１１９０４に進む。
【２２７６】
ステップＳ１１９０４では、保留演出設定処理を実行する。保留演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳ１１９０４を実行した後、本保留表示設定処理を終了する。
【２２７７】

＜入賞時の更新処理＞
次に、入賞時の更新処理について説明する。入賞時の更新処理は、保留表示設定処理のサブルーチン（図２３４：Ｓ１１８０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２２７８】
図２３５は入賞時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳ１２００１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入賞に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳ１２００１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入賞に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓ１２００１：ＹＥＳ）、ステップＳ１２００２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳ１２００２を実行した後、ステップＳ１２００４に進む。
【２２７９】
ステップＳ１２００１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入賞に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓ１２００１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入賞に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳ１２００３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳ１２００３を実行した後、ステップＳ１２００４に進む。
【２２８０】
ステップＳ１２００２及びステップＳ１２００３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。
【２２８１】
ステップＳ１２００４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１

保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳ１２００４を実行した後、本入賞時の更新処理を終了する。

【２２８２】

＜保留演出設定処理＞

次に、保留演出設定処理について説明する。保留演出設定処理は、保留表示設定処理のサブルーチン（図２３４：Ｓ１１９０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２２８３】

図２３６は、保留演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ１２１０１では、受信した保留コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無および変動時間に関する情報を読み出す。すなわち、当該保留コマンドに対応する保留遊技回が遊技回として実行された際の、当該遊技回における大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無および変動時間に関する情報を読み出す。ステップＳ１２１０１を実行した後、ステップＳ１２１０２に進む。

【２２８４】

ステップＳ１２１０２では、ステップＳ１２１０１において保留コマンドから読み出した情報に基づいて、当該保留遊技回が遊技回として実行された際に、当該遊技回において大当たり又はリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳ１２１０２において、大当たり又はリーチが発生すると判定した場合には（Ｓ１２１０２：ＹＥＳ）、ステップＳ１２１０３に進む。

【２２８５】

ステップＳ１２１０３では、分身演出実行判定処理を実行する。分身演出実行判定処理は、保留遊技回分身演出を実行するか否かを判定する処理である。上述のように、本実施形態では、遊技回において大当たり又はリーチが発生する場合に、当該遊技回が保留遊技回として保留されている時に保留遊技回分身演出を実行し、遊技回として実行された時に結果報知示唆演出を実行するが、遊技回において大当たり又はリーチが発生する全ての場合に保留遊技回分身演出および結果報知示唆演出を実行するのではなく、保留遊技回分身演出および結果報知示唆演出を実行する場合と、実行しない場合とを設定する。このようにすることで、保留遊技回分身演出が実行されない保留遊技回（保留表示が数的保留表示に変化しない保留遊技回）であっても、当該保留遊技回が遊技回として実行された際に、大当たり又はリーチが発生する可能性があるので、当該遊技回に対して遊技者を注目させることができる。当該分身演出実行判定処理の詳細については後述する。ステップＳ１２１０３を実行した後、ステップＳ１２１０４に進む。

【２２８６】

ステップＳ１２１０４では、ステップＳ１２１０３の処理の結果、保留遊技回分身演出を実行するか否かを判定する。具体的には、分身演出実行フラグがＯＮであるか否かの判定をする。分身演出実行フラグは、ステップＳ１２１０３の分身演出実行判定処理によって、保留遊技回分身演出を実行すると判定した場合にＯＮにされる。ステップＳ１２１０４において、保留遊技回分身演出を実行すると判定した場合には（Ｓ１２１０４：ＹＥＳ）、ステップＳ１２１０５に進む。

【２２８７】

ステップＳ１２１０５では、第１数値情報（Ｘ）取得処理を実行する。第１数値情報とは、遊技回において実行する結果報知示唆演出において、何個目の実行遊技回表示Ｄｐに対応する忍者のキャラクターによる結果報知示唆演出で、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果を報知するかを決定する数値情報である。なお、本実施形態においては、第１数値情報（Ｘ）は、０≦Ｘ≦４である。例えば、上記図２０７～図２１０において説明した結果報知示唆演出の例においては、３つ目の実行遊技回表示である実行遊技回表示Ｄｐ３に対応する忍者の演出において大当たり抽選の結果を遊技者に報知しているので、当該遊技回における第１数値情報（ｘ）はＸ＝３となる。また、図２１３～図２１５におい

て説明した結果報知示唆演出の例では、２つ目の実行遊技回表示である実行遊技回表示Ｄｐ２に対応する忍者の演出において大当たり抽選の結果を遊技者に報知しているので、当該遊技回における第１数値情報（Ｘ）はＸ＝２となる。Ｘ＝０の場合とは、例えば、保留表示Ｄｍ１１に対して保留遊技回分身演出が実行され、３つの数的保留表示Ｄｍ１１ａ～Ｄｍ１１ｃが表示されているにも関わらず、当該保留遊技回が遊技回として実行された場合に、液晶用図柄がリーチ状態の図柄列となった後に、そのまま大当たりの図柄列になる場合である。すなわち、遊技回の実行時に、ステージＳＧに複数の実行遊技回表示Ｄｐが表示されているにも関わらず、結果報知示唆演出が実行されることなく大当たりの報知がされる場合である。このように、第１数値情報（Ｘ）の値としてＸ＝０が取得された場合には、遊技回の実行時に、結果報知示唆演出が実行される前に大当たり抽選の抽選結果が報知される。ステップＳ１２１０５において第１数値情報（Ｘ）を取得した後、ステップＳ１２１０６に進む。

【２２８８】

ステップＳ１２１０６では、当該保留遊技回が遊技回として実行された際に、当該遊技回における大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ステップＳ１２１０１において読み出した保留コマンドに基づいて判定する。ステップＳ１２１０６において、当該遊技回における大当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓ１２１０６：ＹＥＳ）、ステップＳ１２１０７に進む。

【２２８９】

ステップＳ１２１０７～Ｓ１２１０９においては、数的保留表示数（Ｙ）を決定するための処理を実行する。

【２２９０】

数的保留表示数（Ｙ）とは、１つの保留表示（１回の保留遊技回）に対応して表示される数的保留表示の数である。例えば、図２０５に示した例においては、保留遊技回分身演出を実行した後に、１つの保留表示Ｄｍ１１に対応して３つの数的保留表示（Ｄｍ１１ａ、Ｄｍ１１ｂ、Ｄｍ１１ｃ）が表示される。この場合、保留表示Ｄｍ１１に対応する保留遊技回における数的保留表示数（Ｙ）は、Ｙ＝３である。すなわち、保留遊技回分身演出においては、数的保留表示数（Ｙ）は、保留遊技回分身演出後に表示される忍者のキャラクターの数に対応する。

【２２９１】

第１数値情報（Ｘ）と数的保留表示数（Ｙ）との関係は、Ｘ≦Ｙとなる。例えば、図２０６～図２１０の結果報知示唆演出において説明した例では、実行遊技回表示Ｄｐの数（または、数的保留表示の数）は３（Ｄｐ１、Ｄｐ２、Ｄｐ３）であり、この場合、数的保留表示数（Ｙ）はＹ＝３であり、大当たり抽選の結果の報知も３つ目の実行遊技回表示（Ｄｐ３）における演出で行うので第１数値情報（Ｘ）はＸ＝３である。よって、Ｘ＝Ｙである。また、図２１３～図２１５の結果報知示唆演出において説明した例では、実行遊技回表示Ｄｐの数（または、数的保留表示の数）は３（Ｄｐ１、Ｄｐ２、Ｄｐ３）であり、この場合、数的保留表示数（Ｙ）はＹ＝３であるが、大当たり抽選の結果の報知は２つ目の実行遊技回表示（Ｄｐ２）における演出で行うので第１数値情報（Ｘ）はＸ＝２である。よって、Ｘ＜Ｙである。このように、本実施形態においては、第１数値情報（Ｘ）と数的保留表示数（Ｙ）とは、Ｘ≦Ｙとなる。

【２２９２】

ステップＳ１２１０７では、数的保留表示数（Ｙ）を決定するために用意された保留表示用乱数カウンタＣｄの値を取得する。本実形態においては、保留表示用乱数カウンタＣｄは、０～９９の値である。ステップＳ１２１０７を実行した後、ステップＳ１２１０８に進む。

【２２９３】

ステップＳ１２１０８では、ステップＳ１２１０５において取得した第１数値情報（Ｘ）の値に対応した数的保留表示数決定用テーブルを読み出す。数的保留表示数決定用テーブルについては後述する。ステップＳ１２１０８を実行した後、ステップＳ１２１０９に

進む。

【２２９４】

ステップＳ１２１０９では、ステップＳ１２１０７で取得した保留表示用乱数カウンタＣｄの値に対応した数的保留表示数（Ｙ）を数的保留表示数決定用テーブルに基づいて決定する。

【２２９５】

図２３７は、数的保留表示数決定用テーブルを説明する説明図である。図２３７（ａ）～（ｅ）の順に、第１数値情報（Ｘ）の値がＸ＝０の場合に用いるテーブル、Ｘ＝１の場合に用いるテーブル、Ｘ＝２の場合に用いるテーブル、Ｘ＝３の場合に用いるテーブル、Ｘ＝４の場合に用いるテーブルが示されている。数的保留表示数決定用テーブルは音光側ＲＯＭ９３に記憶されている。

【２２９６】

数的保留表示数決定用テーブルは、保留表示用乱数カウンタＣｄの値と数的保留表示数（Ｙ）の値とが対応して記録されている。音光側ＭＰＵ９２は、数的保留表示数決定用テーブルに基づいて、保留表示用乱数カウンタＣｄの値に対応した数的保留表示数（Ｙ）の値を決定する。

【２２９７】

図２３７（ａ）に示したＸ＝０の場合に用いる数的保留表示数決定用テーブルには、Ｙ＝１に対応する欄を設けていない。Ｘ＝０で、Ｙ＝１の場合とは、表示面４１ａの保留表示において、数的保留表示の数が１（Ｙ＝１）であり、遊技回において結果報知示唆演出を実行しない（Ｘ＝０）場合に対応する。すなわち、実質的には、保留遊技回分身演出および結果報知示唆演出を実行しないこととなる。つまり、分身演出を行わない。本保留演出設定処理においては、保留遊技回分身演出を実行しない場合には、ステップＳ１２１０４においてステップＳ１２１１２に進むような処理になっているため、Ｘ＝０の数的保留表示数決定用テーブルにおいてＹ＝１の欄を設けることは不要である。従って、Ｘ＝０の場合に用いる数的保留表示数決定用テーブルには、Ｙ＝１に対応する欄を設けていない。

【２２９８】

また、例えば、図２３７（ａ）のＸ＝０の場合に用いる数的保留表示数決定用テーブルにおいて数的保留表示数の値がＹ＝２の場合とは、保留遊技回分身演出が実行されることによって、１つの保留表示が２つの数的保留表示に表示態様が変更される。すなわち、１つの忍者のキャラクターが分身して２つの忍者のキャラクターに表示態様が変更される。しかしながらＸ＝０であるため、液晶用図柄の変動表示後に結果報知示唆演出が実行されずに大当たりの報知がされる。

【２２９９】

また、Ｘ＝２の場合に用いる数的保留表示数決定用テーブルはＹの値が２以上の欄が設けられており、Ｘ＝３の場合に用いる数的保留表示数決定用テーブルはＹの値が３以上の欄が設けられており、Ｘ＝４の場合に用いる数的保留表示数決定用テーブルはＹの値が４以上の欄（実質的にはＹ＝４の欄のみ）が設けられている。これは、上述したように、第１数値情報（Ｘ）と数的保留表示数（Ｙ）との関係がＸ≦Ｙとなるからである。

【２３００】

説明を図２３６に戻す。このように、ステップＳ１２１０９において、第１数値情報（Ｘ）に対応して読み出した数的保留表示数決定用テーブルと、保留表示用乱数カウンタＣｄの値に基づいて数的保留数（Ｙ）の値を決定する。ステップＳ１２１０９を実行した後、ステップＳ１２１１０に進む。

【２３０１】

ステップＳ１２１１０では、数的保留表示数（Ｙ）の値に対応した保留演出パターン及び保留演出の開始時間を保留演出用コマンドに設定するとともに、当該保留演出用コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。数定期保留表示数（Ｙ）の値に対応した保留演出パターンは、決定された数定期保留表示数（Ｙ）に対応した保留遊技回分身演出のパターンである。例えば、数定期保留表示数（Ｙ）の値がＹ＝２に対応した保留演出パターンは、

１つの保留表示を２つの数的保留表示に表示態様を変更する保留演出であり、保留表示としての１つの忍者のキャラクターを２つの忍者のキャラクターに分身させる保留遊技回分身演出に対応している。他の例としては、数定期保留表示数（Ｙ）の値がＹ＝４に対応した保留演出パターンは、１つの保留表示を４つの数的保留表示に表示態様を変更する保留演出であり、保留表示としての１つの忍者のキャラクターを４つの忍者のキャラクターに分身させる保留遊技回分身演出に対応している。

【２３０２】

保留演出の開始時間は、遊技球が第１始動口３３（または第２始動口３４）に入球して当該入球を契機とした保留表示が表示面４１ａに表示されてから、当該保留表示に対する分身保留演出が開始されるまでの時間をいう。保留演出の開始時間は、処理対象となっている保留表示がＤｍ１１（Ｄｍ２１）であるのか、保留表示がＤｍ１２（Ｄｍ２２）であるのか、保留表示がＤｍ１３（Ｄｍ２３）であるのか、保留表示がＤｍ１４（Ｄｍ２４）であるのかによって異なる。すなわち、当該保留表示に対応する保留遊技回が遊技回として実行されるまでの時間によって、当該保留演出の開始時間が異なる。当該保留表示に対応する保留遊技回が遊技回として実行されるまでの時間は、保留表示Ｄｍ１１（Ｄｍ２１）が最も短く、Ｄｍ１４（Ｄｍ２４）が最も長い。従って、保留演出の開始時間も、処理対象となっている保留表示が保留表示Ｄｍ１１（Ｄｍ２１）の場合が最も短く、Ｄｍ１４（Ｄｍ２４）場合が最も長い。各保留遊技回が遊技回として実行された際の変動時間が先判定処理によって抽出されているため、当該抽出された各変動時間に基づいて、各保留遊技回が遊技回として実行されるまでの時間を算出することができる。保留表示に対応する保留遊技回が遊技回として実行されるまでの時間（遊技回開始時間とも呼ぶ）の算出結果に基づいて、保留演出の開始時間を遊技回開始時間より短い時間に設定する。このようにステップＳ１２１１０を実行した後、本保留演出設定処理を終了する。なお、本実施形態においては、分身演出は、遊技回表示（保留表示および実行遊技回表示）に対応する遊技回が保留遊技回として保留されている間に開始するため、保留演出の開始時間を遊技回開始時間より短い時間に設定するが、後述するように、遊技回表示（保留表示）に対応する保留遊技回が遊技回として実行された後に開始する場合には、分身演出の開始時間は、分身演出の開始時間を遊技回開始時間より長い時間に設定する。

【２３０３】

ステップＳ１２１１０で設定された保留演出用コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、保留演出コマンドに設定されていた保留演出のパターンの保留遊技回分身演出を、保留演出コマンドに設定されていた保留演出開始時間に実行する。

【２３０４】

一方、ステップＳ１２１０６において、当該遊技回における大当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓ１２１０６：ＮＯ）、ステップＳ１２１１１に進む。

【２３０５】

ステップ１２１１１では、数的保留表示数（Ｙ）の値として、ステップＳ１２１０５において取得した第１数値情報（Ｘ）と同じ値を設定する。すなわち、Ｙ＝Ｘを設定する。ステップＳ１２１１１に処理が進む場合とは、当該処理対象である保留表示に対応する保留遊技回が遊技回として実行された場合に、当該大当たり抽選による抽選結果が外れではあるがリーチが発生する場合である。本実施形態においては、大当たり抽選による抽選結果が外れではあるがリーチが発生する場合であって、保留遊技回分身演出を実行する場合には、遊技回として実行される際にステージＳＧに表示される複数の実行遊技回表示Ｄｐ（分身した複数の忍者）による最後の結果報知示唆演出において外れであることを報知する。仮に、大当たり抽選において外れであるにも関わらず、複数の実行遊技回表示Ｄｐ（分身した複数の忍者）のうちの最後の実行遊技回表示Ｄｐより前の実行遊技回表示Ｄｐによる結果報知示唆演出おいて外れが報知された場合には、大当たり抽選の結果を報知する可能性のある実行遊技回表示Ｄｐが残っているにも関わらず大当たり抽選の結果として外れを報知して遊技回を終了してしまうこととなり、複数の実行遊技回表示Ｄｐ（分身した

複数の忍者）による最後の結果報知示唆演出において外れであることを報知する場合と比較して、遊技者に心理的な不快感を一層与えてしまう場合がある。よって、本実施形態においては大当たり抽選に外れた場合の遊技者の不快感を軽減するため、複数の実行遊技回表示Ｄｐ（分身した複数の忍者）による最後の結果報知示唆演出において外れであることを報知する。よって、ステップＳ１２１１１において、数的保留表示数（Ｙ）の値として第１数値情報（Ｘ）と同じ値（Ｙ＝Ｘ）を設定する。ステップＳ１２１１１を実行した後、ステップＳ１２１１０を実行し、その後、本保留演出設定処理を終了する。

【２３０６】

ステップＳ１２１０２において、処理対象である保留遊技回が遊技回として実行された際に、当該遊技回の大当たり抽選の結果が大当たりが発生せず、かつ、リーチが発生しないと判定した場合には（Ｓ１２１０２：ＮＯ）、ステップＳ１２１１２に進む。

【２３０７】

ステップＳ１２１１２では、通常の保留表示を保留演出用コマンドに設定する。すなわち、今回の処理対象である保留表示に対して保留遊技回分身演出を行わない設定を保留演出コマンドとして設定する。ステップＳ１２１１２で設定された保留演出用コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、保留演出コマンドの対象となっている保留表示に対しては、通常の保留表示として第１保留表示領域Ｄｓ１（Ｄｓ２）に表示する。その後、本保留演出設定処理を終了する。

【２３０８】

＜分身演出実行判定処理＞

次に、分身演出実行判定処理について説明する。分身演出実行判定処理は、保留演出設定処理のサブルーチン（図２３６：Ｓ１２１０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２３０９】

図２３８は、分身演出実行判定処理を示すフローチャートである。ステップＳ１２２０１では、保留遊技回分身演出を実行するか否かの判定を行うために用意された演出種別決定用乱数カウンタＣｋの値を取得する。本実実施形態においては、演出種別決定用乱数カウンタＣｋは、０～９９の値である。ステップＳ１２２０１を実行した後、ステップＳ１２２０２に進む。

【２３１０】

ステップＳ１２２０２では、演出種別決定処理を実行する。具体的には、演出種別決定用乱数カウンタＣｋの値と、大当たり抽選の抽選結果に対応した演出種別決定用テーブルとを照合し、演出種別を決定する。より具体的には、演出種別決定用乱数カウンタＣｋの値と、処理対象である保留表示に対応する保留遊技回が遊技回として実行された際の大当たり抽選における抽選結果に対応した演出種別決定用テーブルとを照合し、演出種別を決定する。

【２３１１】

図２３９は、演出種別決定用テーブルを説明する説明図である。図２３９（ａ）は大当たり用演出種別決定用テーブルを示し、図２３９（ｂ）はリーチ用演出種別決定用テーブルを示している。図示するように、演出種別決定用テーブルは、演出種別決定用乱数カウンタＣｋの値と、演出の種別とが対応して記録されたテーブルである。図に示す通常演出（非分身演出）は、処理対象である保留表示に対して保留遊技回分身演出を実行せず、かつ、当該保留表示に対応する保留遊技回が遊技回として実行された際に結果報知示唆演出を実行せず、通常の大当たり演出またはリーチ演出を実行することを意味する。

【２３１２】

図２３９（ａ）の大当たり用演出種別決定用テーブルから分かるように、遊技回における大当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合には、８０％の確率で分身演出が実行される。また、図２３９（ｂ）のリーチ用演出種別決定用テーブルから分かるように、遊技回における大当たり抽選の抽選結果がリーチ（外れ）である場合には、６０％の確率で分身演出が実行される。本実施形態においては、大当たりの場合の方が、リーチの場合より

も、分身演出が実行される確率が高い。このようにすることで、例えば、保留分身演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、当該保留遊技回が遊技回として実行された際の大当たり抽選の抽選結果が大当たりである確率が高いと認識させ、大きな期待感を付与することができる。

【２３１３】

説明を図２３８に戻す。ステップＳ１２２０２において、演出種別決定処理を実行した後、ステップＳ１２２０３に進む。

【２３１４】

ステップＳ１２２０３では、演出種別決定処理において決定された演出が分身演出であるか否かを判定する。ステップＳ１２２０３において、演出種別決定処理において決定された演出が分身演出であると判定した場合には（Ｓ１２２０３：ＹＥＳ）、ステップＳ１２２０４に進む。

【２３１５】

ステップＳ１２２０４では、分身演出実行フラグをＯＮにする。分身演出実行フラグは、音光側ＲＡＭ９４の演出用記憶エリアに格納されている。

【２３１６】

図２４０は、演出用記憶エリアの構成を説明する説明図である。演出用記憶エリアは、第１演出用記憶エリアと第２演出用記憶エリアとを備える。図２４０（ａ）には第１演出用記憶エリアを示し、図２４０（ｂ）には第２演出用記憶エリアを示した。

【２３１７】

図２４０（ａ）に示すように、第１演出用記憶エリアは、第１始動口用の保留遊技回（ｎ）毎に、各種パラメータ及びフラグを記憶する。図示した第１始動口用の保留遊技回（ｎ＝１～４）は、保留表示Ｄｍ１１～保留表示Ｄｍ１４に対応している。すなわち、第１始動口の保留遊技回（ｎ＝１）から第１始動口の保留遊技回（ｎ＝４）の順に保留遊技回が実行される。第１演出用記憶エリアと第２演出用記憶エリアとは構成が同じであるので、図２４０（ａ）に示した第１演出用記憶エリアについて説明し、図２４０（ｂ）に示した第２演出用記憶エリアについての説明は省略する。

【２３１８】

図示するように、第１演出用記憶エリアは、第１始動口用の保留遊技回（ｎ）毎に、分身演出実行フラグおよび第１数値情報（Ｘ）を記憶する。第１始動口用の保留遊技回（ｎ）毎に記憶された分身演出実行フラグおよび第１数値情報（Ｘ）は、各保留遊技回自体に紐付けされており、遊技回が実行される毎に、記憶されるエリアが隣の保留遊技回の記憶エリアにシフトする。例えば、図２４０（ａ）に示したように、第１始動口の保留遊技回（ｎ＝３）の記憶エリアに記憶されていた分身演出実行フラグおよび第１数値情報（Ｘ）は、遊技回が１回実行されると、第１演出用記憶エリアにおける第１始動口の保留遊技回（ｎ＝２）の記憶エリアにシフトし、さらに遊技回が１回実行されると、第１演出用記憶エリアにおける第１始動口の保留遊技回（ｎ＝１）の記憶エリアにシフトする。

【２３１９】

説明を図２３８に戻す。ステップＳ１２２０４では、第１演出用記憶エリア（または第２演出用記憶エリア）の、処理対象である保留表示に対応する記憶エリアの分身演出実行フラグをＯＮにする。ステップＳ１２２０４を実行した後、本分身演出実行判定処理を終了する。

【２３２０】

一方、ステップＳ１２２０３において、演出種別決定処理において決定された演出が保留分身演出ではないと判定した場合には（Ｓ１２２０３：ＮＯ）、ステップＳ１２２０４を実行せずに本分身演出実行判定処理を終了する。

【２３２１】

＜第１数値情報取得処理＞

次に、第１数値情報取得処理について説明する。第１数値情報取得処理は、保留演出設定処理のサブルーチン（図２３６：Ｓ１２１０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ

９２によって実行される。
【２３２２】
図２４１は、第１数値情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳ１２３０１では、第１数値情報（Ｘ）を取得するために用意された第１数値情報取得用乱数カウンタＣｘの値を取得する。本実施形態では、第１数値情報取得用乱数カウンタＣｘは、０～９９の値である。ステップＳ１２３０１を実行した後、ステップＳ１２３０２に進む。
【２３２３】
ステップＳ１２３０２では、第１数値情報用テーブルの読み出しを行う。第１数値情報用テーブルは、第１数値情報を取得するために用意されたテーブルデータである。
【２３２４】
図２４２は、第１数値情報用テーブルの構成を説明する説明図である。図示するように、第１数値情報用テーブルは、第１数値情報取得用乱数カウンタＣｘの値と、第１数値情報（Ｘ）とが対応して記録されたテーブルである。図示するように、本実施形態における第１数値情報用テーブルにおいては、第１数値情報取得用乱数カウンタＣｘが０～９の場合には第１数値情報（Ｘ）はＸ＝１となり、第１数値情報取得用乱数カウンタＣｘが１０～２９の場合には第１数値情報（Ｘ）はＸ＝２となり、第１数値情報取得用乱数カウンタＣｘが３０～６９の場合には第１数値情報（Ｘ）はＸ＝３となり、第１数値情報取得用乱数カウンタＣｘが７０～９９の場合には第１数値情報（Ｘ）はＸ＝４となるように設定されており、第１数値情報取得用乱数カウンタＣｘの値に対して、第１数値情報（Ｘ）がＸ＝３となる確率が最も高くなるように設定されている。
【２３２５】
説明を図２４１に戻す。ステップＳ１２３０２において第１数値情報用テーブルを読み出した後、ステップＳ１２３０３に進む。
【２３２６】
ステップＳ１２３０３では、第１数値情報取得用乱数カウンタＣｘに対応した第１数値情報（Ｘ）を、第１数値情報用テーブルから取得する。その後、ステップＳ１２１０４に進む。
【２３２７】
ステップＳ１２１０４では、取得した第１数値情報（Ｘ）を、図２４０で説明した第１演出用記憶エリア（または第２演出用記憶エリア）の、処理対象である保留表示に対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳ１２３０４を実行した後、本第１数値情報取得処理を終了する。
【２３２８】
＜演出設定処理＞
次に、演出設定処理について説明する。演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２３３：Ｓ１１８０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２３２９】
図２４３は、演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ１２４０１では、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンドおよび種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１２４０１において、変動用コマンドおよび種別コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ１２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１２４０２に進む。一方、ステップＳ１２４０１において、変動用コマンドおよび種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ１２４０１：ＮＯ）、本演出設定処理を終了する。
【２３３０】
ステップＳ１２４０２では、受信した変動用コマンドおよび種別コマンドに基づいて、大当たりの有無、大当たり種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出す。その後、ステップＳ１２４０２を実行した後、ステップＳ１２４０３へ進む。
【２３３１】
ステップＳ１２４０３では、処理対象である遊技回において実行する演出が結果報知示

唆演出であるか否かを判定する。具体的には、保留演出用記憶エリア（図２４０）を読み出し、処理対象である遊技回に対応する保留遊技回の保留表示Ｄｍ１１（またはＤｍ２１）における記憶エリアの分身演出実行フラグがＯＮであるか否かを判定する。分身演出実行フラグがＯＮである場合には、処理対象である遊技回において実行する演出は結果報知示唆演出であり、分身演出実行フラグがＯＦＦである場合には、処理対象である遊技回において実行する演出は通常演出である。ステップＳ１２４０３において、処理対象である遊技回において実行する演出が結果報知示唆演出であると判定した場合には（Ｓ１２４０３：ＹＥＳ）、ステップＳ１２４０４に進む。

【２３３２】

ステップＳ１２４０４では、結果報知示唆演出設定処理を実行する。結果報知示唆演出設定処理とは、結果報知示唆演出として記憶された複数の演出パターンの中から、第１数値情報（Ｘ）と変動時間とに基づいて処理対象である遊技回において実行する結果報知示唆演出の演出パターンを選択し設定する処理である。結果報知示唆演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳ１２４０４を実行した後、ステップＳ１２４０６に進む。

【２３３３】

一方、ステップＳ１２４０３において、処理対象である遊技回において実行する演出が結果報知示唆演出ではないと判定した場合には（Ｓ１２４０３：ＮＯ）、ステップＳ１２４０５に進む。

【２３３４】

ステップＳ１２４０５では、通常演出設定処理を実行する。通常演出設定処理とは、遊技回において実行する演出のうち通常の演出（非結果報知示唆演出）として記憶された複数の演出パターンの中から、変動時間に基づいて処理対象である遊技回において実行する通常演出の演出パターンを選択し設定する処理である。通常演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳ１２４０５を実行した後、ステップＳ１２４０６に進む。

【２３３５】

ステップＳ１２４０６では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、又は、８Ｒ通常大当たりである場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【２３３６】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳ１２４０６を実行した後、ステップＳ１２４０７に進む。

【２３３７】

ステップＳ１２４０７では、変動表示パターンの設定処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定すると

ともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳ１２４０６において特定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。ステップＳ１２４０７を実行した後、ステップＳ１２４０８に進む。

【２３３８】

ステップＳ１２４０８では、ステップＳ１２４０４～Ｓ１２４０７の処理において設定した演出パターン、停止する液晶用図柄、変動表示パターンを演出コマンドに設定し、ステップＳ１２４０９に進む。

【２３３９】

ステップＳ１２４０９では、設定した演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。その後、ステップＳ１２４１０に進む。

【２３４０】

ステップＳ１２４１０では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップＳ１２４１０を実行した後、ステップＳ１２４１１に進む。

【２３４１】

ステップＳ１２４１１では、演出記憶エリア（図２４０）の更新処理を行う。処理対象である遊技回が第１始動口３３への入球を契機とした遊技回の場合には、第１演出用記憶エリアの保留表示Ｄｍ１１に対応する記憶エリアの分身演出実行フラグおよび第１数値情報（Ｘ）をリセットする。処理対象である遊技回が第２始動口３４への入球を契機とした遊技回の場合には、第２演出用記憶エリアの保留表示Ｄｍ２１に対応する記憶エリアの分身演出実行フラグおよび第１数値情報（Ｘ）をリセットする。そして、記憶エリアをリセットした演出用記憶エリアに対して、保留遊技回（ｎ）毎に記憶された分身演出実行フラグおよび第１数値情報（Ｘ）を、隣の保留遊技回の記憶エリアにシフトする（図２３９参照）。ステップＳ１２４１１を実行した後、演出設定処理を終了する。

【２３４２】

＜結果報知示唆演出設定処理＞

次に、結果報知示唆演出設定処理について説明する。結果報知示唆演出設定処理は、演出設定処理のサブルーチン（図２４３：Ｓ１２４０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２３４３】

図２４４は、結果報知示唆演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ１２５０１では、処理対象である遊技回に対応する第１数値情報（Ｘ）を演出用記憶エリアから読み出す。具体的には、処理対象である遊技回が第１始動口３３への入球を契機とした遊技回の場合には、第１演出用記憶エリアの保留表示Ｄｍ１１に対応する第１数値情報（Ｘ）を読み出し、処理対象である遊技回が第２始動口３４への入球を契機とした遊技回の場合には、第２演出用記憶エリアの保留表示Ｄｍ２１に対応する第１数値情報（Ｘ）を読み出す。ステップＳ１２５０１を実行した後、ステップＳ１２５０２に進む。

【２３４４】

ステップＳ１２５０２では、ステップＳ１２４０２（図２４３）において受信した変動用コマンドから読み出した大当たりの有無の情報に基づいて、処理対象である遊技回の大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かの判定をする。ステップＳ１２５０２において、大当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓ１２５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ１２５０３に進む。

【２３４５】

ステップＳ１２５０３では、演出パターンの設定処理を行う。具体的には、処理対象である遊技回の変動時間と第１数値情報（Ｘ）とに基づいて、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａに記憶されている大当たり用の結果報知示唆演出パターンテーブルから、当該

遊技回において実行する結果報知示唆演出の演出パターンを選択し設定する。
【２３４６】
図２４５は、大当たり用の結果報知示唆演出パターンテーブルを説明する説明図である。図示するように、大当たり用の結果報知示唆演出パターンテーブルには、変動時間Ｔの値と、第１数値情報（Ｘ）の値とに対応して、結果報知示唆演出を用いた１回の遊技回の演出パターンが記録されている。
【２３４７】
図に示した各演出パターンは、遊技回における一連の演出の流れを示している。例えば、変動時間Ｔ＝ｔ４で、第１数値情報（Ｘ）がＸ＝２である場合に選択される演出パターンは、擬似連続予告演出１（図の「擬似連１」）、擬似連続予告演出２（図の「擬似連２」）、図柄変動表示（図の「図柄変動」）、ノーマルリーチ演出、スペシャルリーチ演出が実行された後、結果報知示唆演出１（図の「Ｒ１」）、結果報知示唆演出２（図の「Ｒ２」）が実行され、最後に、大当たりを報知する大当たり報知演出（図の「Ｗｐ」）が実行される。擬似連続予告演出は、１遊技回の中で図柄の擬似的な停止と、再度の変動開始を行うことにより、あたかも遊技回を跨いで連続的に予告演出を実行しているかのように遊技者に認識させるための演出である。図柄変動表示は、擬似連続予告演出を伴わない通常の図柄の変動表示である。ノーマルリーチ演出は、図柄がリーチ状態になった際に実行される演出である。スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出後に実行され、ノーマルリーチ演出のみが実行される場合と比較して、より大当たり抽選に当選する確率が高いことを遊技者に示唆する演出である。スペシャルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出後に実行され、ノーマルリーチ演出のみが実行される場合、および、ノーマルリーチに加えスーパーリーチ演出が実行される場合と比較して、より大当たり抽選に当選する確率が高いことを遊技者に示唆する演出である。
【２３４８】
図示するように、本実施形態においては、変動時間Ｔの値と、第１数値情報（Ｘ）の値との一組の組み合わせに対して１つの演出パターンが対応している。換言すれば、同じ変動時間に対して、結果報知示唆演出の実行回数が０回の演出パターン、結果報知示唆演出の実行回数が１回の演出パターン、結果報知示唆演出の実行回数が２回の演出パターン、結果報知示唆演出の実行回数が３回の演出パターン、結果報知示唆演出の実行回数が４回の演出パターンが用意されている。結果報知示唆演出の実行回数が０回～４回の５種類の演出パターンが存在することで結果報知示唆演出に要する時間に幅が生じるにも関わらず、同じ変動時間でこれら５種類の演出パターンの実行を可能にしているのは、変動時間と結果報知示唆演出の実行回数に応じて、適宜、擬似連続予告演出１～３を実行するからである。すなわち、擬似連続予告演出は、結果報知示唆演出の実行回数の違いによって生じる時間の幅を調整する調整用の演出として機能している。その他、結果報知示唆演出の実行回数の違いによって生じる時間の幅を、図柄の変動時間によって調整してもよい。このような調整用の演出を適宜実行することで、変動時間Ｔの値と、第１数値情報（Ｘ）の値との一組の組み合わせに対して１つの演出パターンを対応させることを可能にしている。音光側ＭＰＵ９２は、大当たり用の結果報知示唆演出パターンテーブルから、読み込んだ変動時間Ｔの値と、第１数値情報（Ｘ）の値とに対応した１つの演出パターンを選択し、演出パターンとして設定する。
【２３４９】
説明を図２４４に戻す。ステップＳ１２５０３において、大当たり用の結果報知示唆演出パターンテーブルに基づいて演出パターンを設定した後、当該結果報知示唆演出設定処理を終了する。
【２３５０】
一方、ステップＳ１２５０２において、大当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓ１２５０２：ＮＯ）、ステップＳ１２５０４に進む。
【２３５１】
ステップＳ１２５０４では、演出パターンの設定処理を行う。具体的には、処理対象で

ある遊技回の変動時間と第１数値情報（Ｘ）とに基づいて、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａに記憶されているリーチ用の結果報知示唆演出パターンテーブルから、当該遊技回において実行する結果報知示唆演出パターンを選択し設定する処理である。

【２３５２】

図２４６は、リーチ用の結果報知示唆演出パターンテーブルを説明する説明図である。図示するように、リーチ用の結果報知示唆演出パターンテーブルも、図２４５に示した大当たり用の結果報知示唆演出パターンテーブルと同様に、変動時間Ｔの値と、第１数値情報（Ｘ）の値とに対応して、結果報知示唆演出の演出パターンが記録されている。リーチ用の結果報知示唆演出パターンテーブルの場合、各テーブルに記録されている演出の最後が、外れを報知する外れ報知演出（図の「Ｌｐ」）である。音光側ＭＰＵ９２は、リーチ用の結果報知示唆演出パターンテーブルから、読み込んだ変動時間Ｔの値と、第１数値情報（Ｘ）の値とに対応した１つの演出パターンを選択し、演出パターンとして設定する。

【２３５３】

説明を図２４４に戻す。ステップＳ１２５０４において、リーチ用の結果報知示唆演出パターンテーブルに基づいて演出パターンを設定した後、当該結果報知示唆演出設定処理を終了する。

【２３５４】

＜通常演出設定処理＞

次に、通常演出設定処理について説明する。通常演出設定処理は、演出設定処理のサブルーチン（図２４３：Ｓ１２４０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２３５５】

図２４７は、通常演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ１２６０１では、ステップＳ１２４０２（図２４３）において受信した変動用コマンドから読み出した大当たりの有無の情報に基づいて、処理対象である遊技回の大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かの判定をする。ステップＳ１２６０１において、大当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓ１２６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１２６０２に進む。

【２３５６】

ステップＳ１２６０２では、演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象である遊技回の変動時間に基づいて、演出パターンテーブル記録エリア９３ａに記録されている大当たり用通常演出パターンテーブルから、当該遊技回において実行する演出パターンを選択し設定する。通常演出とは、上述のように、遊技回における演出として結果報知示唆演出を行わない場合に実行する大当たり演出またはリーチ演出である。大当たり用通常演出パターンテーブルには、各変動時間の値に対応して、１つの通常演出が記録されている。音光側ＭＰＵ９２は、処理対象の遊技回の変動時間に対応した演出パターンを選択し設定する。ステップＳ１２６０２を実行した後、本通常演出設定処理を終了する。

【２３５７】

ステップＳ１２６０１において、大当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓ１２６０１：ＮＯ）、ステップＳ１２６０３に進む。

【２３５８】

ステップＳ１２６０３では、ステップＳ１２４０２（図２４３）において受信した変動用コマンドから読み出したリーチ発生の有無の情報に基づいて、処理対象である遊技回においてリーチが発生するか否かの判定をする。ステップＳ１２６０３において、処理対象である遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓ１２６０３：ＹＥＳ）、ステップＳ１２６０４に進む。

【２３５９】

ステップＳ１２６０４では、演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象である遊技回の変動時間に基づいて、演出パターンテーブル記録エリア９３ａに記録されているリーチ用通常演出パターンテーブルから、当該遊技回において実行する演出パタ

ーンを選択し設定する。リーチ用通常演出パターンテーブルには、各変動時間の値に対応して、１つの通常演出が記録されている。音光側ＭＰＵ９２は、処理対象の遊技回の変動時間に対応した演出パターンを選択し設定する。ステップＳ１２６０４を実行した後、本通常演出設定処理を終了する。

【２３６０】

ステップＳ１２６０３において、処理対象である遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓ１２６０３：ＮＯ）、ステップＳ１２６０５に進む。

【２３６１】

ステップＳ１２６０５では、演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象である遊技回の変動時間に基づいて、演出パターンテーブル記録エリア９３ａに記録されている外れ用通常演出パターンテーブルから、当該遊技回において実行する演出パターンを選択し設定する。外れ用通常演出パターンテーブルには、各変動時間の値に対応して、１つの通常演出が記録されている。音光側ＭＰＵ９２は、処理対象の遊技回の変動時間に対応した演出パターンを選択し設定する。ステップＳ１２６０５を実行した後、本通常演出設定処理を終了する。

【２３６２】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【２３６３】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【２３６４】

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

【２３６５】

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

【２３６６】

＜メイン処理＞

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

【２３６７】

図２４８は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【２３６８】

ステップＳ１２７０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ

１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳ１２７０２に進む。

【２３６９】

ステップＳ１２７０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【２３７０】

＜コマンド割込み処理＞

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

【２３７１】

図２４９は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳ１２８０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【２３７２】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【２３７３】

図２５０は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【２３７４】

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

【２３７５】

ステップＳ１２９０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図２４９）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【２３７６】

演出操作コマンドが記憶されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、

画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【２３７７】

なお、コマンド対応処理（Ｓ１２９０１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。コマンド対応処理の詳細については後述する。

【２３７８】

ステップＳ１２９０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓ１２９０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳ１２９０３に進む。

【２３７９】

ステップＳ１２９０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓ１２９０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳ１２９０４に進む。

【２３８０】

ステップＳ１２９０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓ１２９０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳ１２９０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。

【２３８１】

以上説明したように、本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技回として実行された際に大当たり抽選の抽選結果が「大当たり」またはリーチ（外れ）が発生する遊技回が保留遊技回として保留されている場合において、分身演出を実行すると判断した場合には、当該保留遊技回に対応する保留表示に対して保留遊技回分身演出を実行して数的保留表示を表示するとともに、当該保留遊技回が遊技回として実行された際には、結果報知示唆演出を実行する。従って、保留遊技回分身演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、大当たり抽選の結果に期待感を付与することができる。

【２３８２】

また、本実施形態においては、大当たり抽選の抽選結果がリーチ発生（外れ）の場合には、数的保留表示として示した忍者のキャラクターの数と同じ回数の結果報知示唆演出を遊技回において実行するので、遊技者は、保留遊技回分身演出が実行され、数的保留表示としての分身した忍者のキャラクターを認識すると、当該数的保留表示の数として示唆された回数と同じ回数の結果報知示唆演出が実行されると認識する。

【２３８３】

しかしながら、大当たり抽選の結果が大当たりの場合には、数的保留表示として示した忍者のキャラクターの数と異なる回数の結果報知示唆演出を遊技回において実行後に大当

たり抽選の結果を報知する場合がある。従って、数的保留表示の数によって示唆された回数の結果報知示唆演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された回数とは異なる回数の結果報知示唆演出を実行することによって、遊技者に意外性を付与することができる。また、保留遊技回分身演出を契機として表示された数的保留表示の数を認識した遊技者は、数的保留表示の数に対応した回数の結果報知示唆演出の実行に要する時間を推測しながら演出を鑑賞するとともに、遊技回が終了するまでの時間を大凡想定しながら大当たり抽選の結果に期待する。そのような遊技者に対して、示唆された回数より少ない回数の結果報知示唆演出を実行して遊技回を終了することによって、当初設定されていた遊技回の時間が短縮されたかのような感覚を与えることができ、意外性を付与することができる。

【２３８４】

換言すれば、予め設定されていた遊技回の時間（変動時間）が短縮されたかのような感覚を遊技者に与える演出を、変動時間と演出の実行時間との間の破綻を生じさせることなく、円滑に実行することができる。本実施形態の処理においては、遊技回において実行する結果報知示唆演出の数は第１数値情報（Ｘ）に基づいて決定し、数的保留表示の数は数的保留表示数（Ｙ）に基づいて決定する。すなわち、結果報知示唆演出の数と数的保留表示の数とは異なった数値情報に基づいて決定する。よって、保留遊技回を示す保留表示として示された数的保留表示の数と、実際に遊技回において実行された結果報知示唆演出の回数とが異なる場合であっても、遊技回における演出パターンを第１数値情報（Ｘ）と当該遊技回の変動時間とに基づいて決定しているため、演出に要する時間と遊技回の変動時間との間に破綻を生じさせることなく円滑に処理を実行することができる。

【２３８５】

さらに、第１数値情報（Ｘ）と遊技回の変動時間とによって対応付けされた演出パターンを、大当たり用の結果報知示唆演出パターンテーブルおよびリーチ用の結果報知示唆演出パターンテーブルとして備えるため、保留表示としての数的保留表示の数を考慮することなく、遊技回における演出パターンの設定に必要な処理を簡易化することができる。

【２３８６】

また、保留遊技回分身演出が実行された保留遊技回が遊技回として実行され、結果報知示唆演出が実行された際に、遊技者に対して、いずれの実行遊技回表示Ｄｐによる結果報知示唆演出で大当たりが報知されるのかといった緊迫感を付与することができる。

【２３８７】

さらに、実行遊技回表示Ｄｐが残り１つの表示（例えば、図２０９（ａ）の状態）となった場合には、当該実行遊技回表示Ｄｐによる結果報知示唆演出が実行された後に大当たり抽選による結果が大当たりであるか外れであるかが明確になるので、遊技者は、最後の実行遊技回表示Ｄｐによる結果報知示唆演出に大きな期待感や緊迫感を抱く。具体的には、最後の実行遊技回表示Ｄｐによる演出が実行された後のメイン表示領域ＭＡの表示が、大当たりに対応する表示（例えば図２１２（ａ）の状態）となるのか、外れに対応する表示（例えば図２１０（ａ）の状態）となるのかといった表示面４１ａの表示の変化に対して非常に注目すると共に、大当たり抽選の結果が報知された際に、当該抽選結果が大当たりの場合には、保留遊技回分身演出が実行されなかった場合と比較して、より大きな喜びを感じ、外れの場合には、保留遊技回分身演出が実行されなかった場合と比較して、より落胆する。従って、保留遊技回分身演出を実行することによって、保留遊技回分身演出が実行されなかった場合と比較して、遊技者に対して、大当たり抽選の結果についてより大きな期待感や緊迫感を付与することができるとともに、より大きな気分の抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３８８】

Ｎ７．第１４実施形態の他の態様：

＜態様１＞

上記実施形態においては、遊技回における結果報知示唆演出の実行回数を示唆する分身演出を、当該遊技回が保留遊技回として保留されているタイミングで保留遊技回分身演出

として実行したが、種々のタイミングで実行してもよい。例えば、分身演出を、当該遊技回の実行中に行ってもよい。

【２３８９】

図２５１は、結果報知示唆演出の実行回数を示唆する演出を遊技回において実行する様子を示す説明図である。図２５１（ａ）に示すように、遊技回が開始された時点では、実行遊技回表示Ｄｐとして表示されている忍者のキャラターの数は１つである。

【２３９０】

そして、図２５１（ｂ）に示すように、液晶用図柄がリーチ用の図柄となり、図柄列Ｚ２の図柄だけが変動しているときに、結果報知示唆演出の実行回数を示唆する演出として、忍者を分身させる演出（実行遊技回分身演出）を実行する。

【２３９１】

その後は、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果が外れである場合には、３つの実行遊技回表示Ｄｐ１～Ｄｐ３を用いて３回の結果報知示唆演出を実行後に大当たり抽選の抽選結果（外れ）を報知して、当該遊技回を終了する。

【２３９２】

一方、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合には、３つの実行遊技回表示Ｄｐ１～Ｄｐ３を表示して３回の結果報知示唆演出を実行する可能性を示唆した上で、１回、２回、または３回の結果報知示唆演出を実行した後に、大当たり抽選の抽選結果（大当たり）を報知して、当該遊技回を終了する。

【２３９３】

このように、遊技回における結果報知示唆演出の実行回数を示唆する分身演出を、当該遊技回の実行中に行っても上記実施形態と同様の効果を得ることができる。また、上記実施形態のように、遊技回における結果報知示唆演出の実行回数を示唆する分身演出を当該遊技回が保留遊技回として保留されている期間（以下、保留期間とも呼ぶ）に実行する場合と、本態様のように、遊技回における結果報知示唆演出の実行回数を示唆する分身演出を当該遊技回の実行中に行う場合とを組み合わてもよい。分身演出が保留期間に実行されなかった場合でも、当該遊技回の実行中に、分身演出が実行される可能性があるので、保留期間において分身演出が実行されなかった場合でも、当該遊技回の実行中においてリーチまたは大当たりとなる可能性あるので、遊技者の期待感を維持することができる。

【２３９４】

＜態様２＞

分身演出によって表示された数的保留表示（分身した忍者）の数より、実行される結果報知示唆演出の数の方が少ない場合に、結果報知示唆演出に用いられなかった残りの実行遊技回表示Ｄｐに対応した忍者のキャラクターを用いて他の演出を実行してもよい。

【２３９５】

例えば、遊技回の実行中に表示されている実行遊技回表示Ｄｐ（忍者のキャラクター）の数が３つである場合に、２回目の結果報知示唆演出によって、大当たり抽選の抽選結果（抽選結果：大当たり）を報知した場合、残りの実行遊技回表示Ｄｐ３によって、当該大当たり抽選の抽選結果の詳細を報知するための演出を実行する。具体的には、実行遊技回表示Ｄｐ２による結果報知示唆演出によって大当たり抽選の抽選結果が通常大当たりであるように遊技者に認識させるように報知し、その後に、実行遊技回表示Ｄｐ３に対応する忍者による演出によって、抽選結果が通常大当たりから確変大当たりに昇格したように遊技者に認識させる昇格演出を実行してもよい。

【２３９６】

また、その他の昇格演出として、実行遊技回表示Ｄｐ２による結果報知示唆演出によって大当たり抽選の抽選結果が８Ｒ確変大当たりであるように遊技者に認識させるように報知し、その後に、実行遊技回表示Ｄｐ３に対応する忍者による演出によって、抽選結果が８Ｒ確変大当たりから１６Ｒ確変大当たりに昇格したように遊技者に認識させる昇格演出を実行してもよい。

【２３９７】

本態様によれば、数的保留表示として示した忍者のキャラクターの数と、実行遊技回表示Ｄｐとしての忍者のキャラクターを用いて実行する演出の回数とを同じにすることができる。処理の面から説明すると、上記実施形態では、遊技回において実行遊技回表示Ｄｐ（分身した忍者のキャラクター）を用いて実行する演出（上記実施形態においては結果報知示唆演出）の実行回数を決定するための第１数値情報（Ｘ）と、数的保留表示の数を決定するための数的保留数（Ｙ）とを異なる値に設定する場合があったが、本態様によれば、第１数値情報（Ｘ）と数的保留数（Ｙ）の数を同じにすることができる。

【２３９８】

この場合、例えば、第１数値情報（Ｘ）の値がＸ＝３の場合であっても、実行遊技回表示Ｄｐ３において大当たり抽選の抽選結果を報知する演出パターンと、実行遊技回表示Ｄｐ１または実行遊技回表示Ｄｐ２において大当たり抽選の抽選結果を報知し、残りの実行遊技回表示Ｄｐ（Ｄｐ２およびＤｐ３）を用いて昇格演出を実行するなど、第１数値情報（Ｘ）の値および変動時間が同じ場合であっても、複数種類の演出パターンを設定することができる。第１数値情報（Ｘ）の値および変動時間が同じ場合に対応して複数種類の演出パターンを演出パターンテーブルに設定している場合には、乱数等を用いて、演出パターンテーブルに設定されている複数種類の演出パターンの中から１つの演出パターンに決定することができる。

【２３９９】

また、上記実施形態のように、分身演出によって表示された数的保留表示（分身した忍者）の数より、実行される結果報知示唆演出の数の方が少ない場合に、最後の結果報知示唆演出の実行後にそのまま遊技回を終了する処理と、結果報知示唆演出に用いられなかった残りの実行遊技回表示Ｄｐに対応した忍者のキャラクターを用いて他の演出を実行する処理とを組み合わせてもよい。大当たり抽選の結果が大当たりであることが報知された後に、昇格演出が実行され、大当たりの種別の中でも、より遊技者にとって有利な種別に昇格する場合と、昇格演出が実行されず昇格がない場合とがあることによって、大当たり抽選の結果が大当たりであることが報知された後に、さらなる期待感や緊迫感を遊技者に付与することができる。

【２４００】

＜態様３＞

上記実施形態においては、遊技者に示唆する演出時間相関量（実行される演出の時間に相関のある量）として、遊技回において実行される結果報知示唆演出の回数を採用したが、それに限ることなく、演出時間相関量として他の要素を採用してもよい。例えば、演出時間相関量として、遊技回において実行される演出の時間を採用してもよい。

【２４０１】

図２５２～図２５４は、演出時間相関量が遊技回において実行される演出の時間を示す場合の表示面４１ａの様子を示す説明図である。図２５２（ａ）に示すように、第１保留表示領域Ｄｓ１には、保留表示Ｄｍ１１を示す忍者のキャラクターに対応付けられて、秒数を示す画像が表示されている。当該画像は、当該保留表示Ｄｍ１１に対応する保留遊技回が遊技回として実行された際の演出に要する時間を示す表示（以下、演出時間表示ＴＤとも呼ぶ）である。図２５２（ａ）に示す例では、「６０秒」と記載された演出時間表示が表示されている。

【２４０２】

図２５２（ｂ）は、図２５２（ａ）において保留表示Ｄｍ１１に対応する保留遊技回が遊技回として実行されている様子を示している。このとき、ステージＳＧ上の実行遊技回表示Ｄｐを示す忍者のキャラクターに対応して演出時間表示が表示されている。演出時間表示ＴＤとして示された秒数は、遊技回の開始とともにカウントダウンが開始される。すなわち、演出時間表示ＴＤとして示された秒数は、当該遊技回において演出が実行される残時間を示している。図２５２（ｂ）に示した例では、液晶用図柄がリーチ図柄となった時点における演出時間表示ＴＤが３０秒である場合を示している。

【２４０３】

そして、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果がリーチ（外れ）の場合には、図２５３（ａ）に示すように、演出時間表示ＴＤに対応した時間である３０秒を用いて、ステージＳＧ上に表示されていた実行遊技回表示Ｄｐに対応する忍者のキャラクターが、第１液晶用図柄の図柄列Ｚ２に表示されている数字「６」の画像上を移動し、数字「６」を数字「７」に変化させようと試みる演出を実行する。すなわち、第１液晶用図柄が大当たり抽選の抽選結果として「リーチ」から「大当たり」に変化する可能性があることを遊技者に示唆する演出を実行する。３０秒が経過後、図２５３（ｂ）に示すように、メイン表示領域ＭＡの第１液晶用図柄は、「７・６・７」の図柄のまま、擬似停止状態から停止表示状態に移行し、当該遊技回を終了する。また、演出時間表示ＴＤには０秒が表示される。

【２４０４】

一方、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合には、第１液晶用図柄がリーチ図柄となった時点における演出時間表示ＴＤに対応した時間である３０秒または３０秒より短い時間を用いて、ステージＳＧ上に表示されていた実行遊技回表示Ｄｐに対応する忍者のキャラクターが、第１液晶用図柄の図柄列Ｚ２に表示されている数字「６」の画像上を移動し、数字「６」を数字「７」に変化させようと試み、最終的に、メイン表示領域ＭＡの第１液晶用図柄を「７・６・７」の擬似停止状態から「７・７・７」の停止表示状態に移行し、大当たり抽選の結果が大当たりであったことを報知して遊技回を終了する。

【２４０５】

第１液晶用図柄がリーチ図柄となった時点における演出時間表示ＴＤとして「３０秒」が表示されていたにも関わらず、第１液晶用図柄がリーチ図柄となった時点から３０秒より短い時間でメイン表示領域ＭＡの第１液晶用図柄を「７・６・７」の擬似停止状態から「７・７・７」の停止表示状態に移行させた場合には（図２５４（ａ））、大当たり抽選の抽選結果が大当たりであったことを報知することによって（図２５４（ｂ））、遊技者に対して、当初設定されていた遊技回の時間が短縮されたかのような感覚を与えることができ、意外性を付与することができる。なお、図２５４に示した例では、演出時間表示ＴＤとして１０秒を残して、大当たり抽選の抽選結果が大当たりであったことを報知する。

【２４０６】

また、遊技者に示唆する演出時間相関量として、遊技回において実行される演出の時間を採用することによって、遊技者に、時間の経過を直接的に認識させる。その結果、演出時間相関量として示した演出時間よりも短い時間で遊技回を終了した場合に、遊技者に対して、より一層、遊技回の時間が短縮されたかのような感覚を与えることができる。

【２４０７】

本態様は以下の処理によって実現することができる。当該遊技回の変動時間をＴとした場合に、第１数値情報（Ｘ）をＸ＝Ｔとする。なお、本態様においては、第１数値情報（Ｘ）は、遊技回が開始されてから大当たり抽選の抽選結果を報知するまでの時間に対応する。そして、上記実施形態と同様に、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果がリーチ（外れ）である場合には、第１数値情報（Ｘ）と数的保留表示数（Ｙ）との関係をＸ＝Ｙとし、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合には、第１数値情報（Ｘ）と数的保留表示数（Ｙ）との関係をＸ≦Ｙとして、数的保留表示数（Ｙ）を決定する。その後、数的保留表示数（Ｙ）の値を、演出時間相関量として保留表示Ｄｍ１１に対応させて表示する演出時間表示ＴＤの値に設定する。このようにすることで、本態様を実現することができる。なお、本態様に示した例においては、Ｙ＝６０として設定された場合を示している。すなわち、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果がリーチ（外れ）の場合には、Ｘ＝Ｙ＝６０であり、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合には、Ｘ≦Ｙ＝６０である。

【２４０８】

＜態様４＞

上記態様３では、演出時間相関量の表示方法として、演出時間を示す数字を直接的に表

示したが、連続的に変化するゲージ表示を採用してもよい。

【２４０９】

図２５５は、演出時間相関量をゲージ表示で表示した場合の表示面４１ａの様子を示す説明図である。本態様では、図２５５（ａ）に示すように、演出時間相関量を、保留表示に対応した忍者のキャラクターのパワーゲージＰＧとして表示する。さらに、本態様においては、パワーゲージＰＧを、保留表示Ｄｍの近傍に表示せず、表示面４１ａの上部中央に表示する。すなわち、本態様においては、表示したパワーゲージＰＧと、当該パワーゲージＰＧに対応した保留表示との関係を示さない。このようにすることで、表示されたパワーゲージＰＧが、どの保留表示に対応したパワーゲージＰＧであるのかを推測する楽しみを遊技者に付与することができる。なお、図に示した例では、表示されたパワーゲージＰＧは保留表示Ｄｍ１２に対応しているとする。したがって、図２５５（ａ）に示した状態における保留表示Ｄｍ１１に対応した保留遊技回が遊技回として実行された場合には、パワーゲージＰＧの状態は変化しない。

【２４１０】

図２５５（ｂ）は、図２５５（ａ）における保留表示Ｄｍ１２に対応する保留遊技回が遊技回として実行されている様子を示している。図示するように、第１液晶用図柄はリーチ図柄となっている。この時点においては、パワーゲージＰＧとして示された量は、まだ変化しない。

【２４１１】

そして、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果がリーチ（外れ）の場合には、図２５６（ａ）に示すように、ステージＳＧ上に表示されていた実行遊技回表示Ｄｐに対応する忍者のキャラクターが、第１液晶用図柄の図柄列Ｚ２に表示されている数字「６」の画像上を移動し、数字「６」を数字「７」に変化させようと試みる演出を実行する。当該演出を開始した時点から、パワーゲージとして示された量が時間の経過とともに減少する。その後、パワーゲージに示した量が「０」になった時点で、図２５６（ｂ）に示すように、メイン表示領域ＭＡの第１液晶用図柄は、「７・６・７」の図柄のまま、擬似停止状態から停止表示状態に移行し、当該遊技回を終了する。

【２４１２】

一方、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合には、実行遊技回表示Ｄｐに対応する忍者のキャラクターが、第１液晶用図柄の図柄列Ｚ２に表示されている数字「６」の画像上を移動し、数字「６」を数字「７」に変化させようと試みる演出を、パワーゲージとして示した量が「０」になった時点、または、パワーゲージとして示した量が「０」になるよりも前の時点で終了し、メイン表示領域ＭＡの第１液晶用図柄を「７・６・７」の擬似停止状態から「７・７・７」の停止表示状態に移行し、大当たり抽選の結果が大当たりであったことを報知して遊技回を終了する。

【２４１３】

パワーゲージとして示した量が「０」になるよりも前の時点でメイン表示領域ＭＡの第１液晶用図柄を「７・６・７」の擬似停止状態から「７・７・７」の停止表示状態に移行し（図２５７（ａ））、大当たり抽選の結果が大当たりであったことを報知した場合には（図２５７（ｂ））、パワーゲージとして示された量が「０」となる時点で大当たり抽選の結果が報知されると推測していた遊技者に対して、意外性を付与することができる。また、この場合、大当たり抽選の抽選結果が大当たりであるため、遊技者の喜びを、意外性をともなって相乗的に増加させることができる。

【２４１４】

＜態様５＞

また、上記実施形態においては、分身演出を契機とした数的保留表示（分身した忍者）の表示によって演出時間相関量を示唆したが、他の形態を採用してもよい。

【２４１５】

図２５８、図２５９は、演出時間相関量を示唆する他の形態を説明する説明図である。例えば、遊技回表示（保留表示または実行遊技回表示）を示すカメのキャラクターの上に

、子カメのキャラクターが出現する演出を実行することによって、演出時間相関量を示唆してもよい。この場合、演出時間相関量として、遊技回における結果報知示唆演出の実行回数を示唆する。

【２４１６】

その他、図２５９に示すように、遊技回表示（保留表示または実行遊技回表示）をメーターを示す画像で表示し、演出時間相関量を示唆する場合には、演出時間相関量を示唆する遊技回表示に対応したメーターが示す量を増加させる演出を実行する。上記説明したパワーゲージや、本例で示したメーターなどは、演出時間相関量として、遊技回において実行する所定の演出の実行に要する時間や、遊技回において実行する全ての演出の合計時間など、連続的に増減する物理量を示唆する場合に好適である。

【２４１７】

＜態様６＞

上記実施形態における遊技回表示（保留表示および実行遊技回表示）は、実行される演出の時間に相関のある量（演出時間相関量）を示唆したが、演出時間相関量に加えて、他の情報を示唆してもよい。例えば、演出時間相関量に加えて、遊技回表示に対応した遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選している可能性を示す情報を示唆してもよい。

【２４１８】

図２６０は、演出時間相関量を示す情報と保留表示に対応した遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選している可能性を示す情報（以下、期待度情報とも呼ぶ）とを示唆する保留表示を説明する説明図である。

【２４１９】

図２６０（ａ）～図２６０（ｄ）の各図には、数的保留表示Ｄｍ１１ａ～Ｄｍ１１ｃ、保留表示Ｄｍ１２および保留表示Ｄｍ１３を示した。図２６０（ａ）～図２６０（ｄ）の各図の数的保留表示Ｄｍ１１ａ～Ｄｍ１１ｃは、演出時間相関量を数的保留表示の数によって示唆している。具体的には、数的保留表示Ｄｍ１１ａ～Ｄｍ１１ｃは、演出時間相関量を数的保留表示の数によって、遊技回において実行する結果報知示唆演出の回数を示している。

【２４２０】

さらに、図２６０（ａ）～図２６０（ｄ）の各図の数的保留表示Ｄｍ１１ａ～Ｄｍ１１ｃは、各々、表示態様が異なり、図２６０（ａ）に示す数的保留表示Ｄｍ１１ａ～Ｄｍ１１ｃよりも、図２６０（ｂ）に示す数的保留表示Ｄｍ１１ａ～Ｄｍ１１ｃの方が保留表示に対応した遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選している可能性が高く、図２６０（ｂ）に示す数的保留表示Ｄｍ１１ａ～Ｄｍ１１ｃよりも、図２６０（ｃ）に示す数的保留表示Ｄｍ１１ａ～Ｄｍ１１ｃの方が保留表示に対応した遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選している可能性が高く、図２６０（ｃ）に示す数的保留表示Ｄｍ１１ａ～Ｄｍ１１ｃよりも、図２６０（ｄ）に示す数的保留表示Ｄｍ１１ａ～Ｄｍ１１ｃの方が保留表示に対応した遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選している可能性が高い。

【２４２１】

本態様によれば、遊技回表示（本例では保留遊技回表示）は、複数の種類の情報として、少なくとも、演出時間相関量を示す情報と保留表示に対応した遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選している可能性を示す情報とを示唆するので、遊技回表示を認識した遊技者に対して、示唆された演出時間相関量に対応した演出が実行されることを推測させることに加え、当該遊技回表示に対応する遊技回における大当たり抽選の抽選結果に対する期待感を付与することができる。

【２４２２】

＜態様７＞

図２６０（ａ）～図２６０（ｄ）の各図に示したように、上記の態様６においては、期待度情報を数的保留表示を用いて示唆する場合に、表示した全ての数的保留表示（図２６０においては数的保留表示Ｄｍ１１ａ～Ｄｍ１１ｃ）の表示態様を、当該大当たりの可能

性に対応した表示態様に変化させたが、期待度情報を演出時間相関量を用いて示唆する態様として、他の態様を採用してもよい。例えば、以下の態様を採用することができる。

【２４２３】

図２６１は、期待度情報を演出時間相関量を用いて示唆する一例を説明する説明図である。図示するように、本例では、演出時間相関量である数的保留表示Ｄｍ１１ａ～Ｄｍ１１ｃの中の一部の数的保留表示を用いて期待度情報を示唆する。すなわち、遊技回表示（保留表示および実行遊技回表示）によって示唆した演出時間相関量が示す時間的な一部分を示す表示を用いて、期待度情報を示唆する。

【２４２４】

図２６１に示した例においては、図２６１（ａ）の数的保留表示Ｄｍ１１ｃの表示態様よりも、図２６１（ｂ）の数的保留表示Ｄｍ１１ａの表示態様の方が保留表示に対応した遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選している可能性が高く、図２６１（ｂ）の数的保留表示Ｄｍ１１ａの表示態様よりも、図２６１（ｃ）の数的保留表示Ｄｍ１１ｂの表示態様の方が保留表示に対応した遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選している可能性が高く、図２６１（ｃ）の数的保留表示Ｄｍ１１ｂの表示態様よりも、図２６１（ｄ）の数的保留表示Ｄｍ１１ａの表示態様の方が保留表示に対応した遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選している可能性が高い。

【２４２５】

さらに、本例においては、演出時間相関量として表示する数的保留表示Ｄｍ１１ａ～Ｄｍ１１ｃのうち、期待度情報を示唆するために用いる数的保留表示を、大当たり抽選の結果を報知するタイミングを決定するために用いた上記第１数値情報（Ｘ）の値とは無関係に、数的保留表示Ｄｍ１１ａ～Ｄｍ１１ｃの中からランダムに決定する。よって、例えば、数的保留表示のうち期待度情報を示唆している数的保留表示が図２６１（ａ）に示すように数的保留表示Ｄｍ１１ｃである場合、遊技回として実行された場合には、実行遊技回表示Ｄｐ１、実行遊技回表示Ｄｐ２、実行遊技回表示Ｄｐ３のうちの、実行遊技回表示Ｄｐ３が期待度情報を示唆する表示態様となるが、実行遊技回表示Ｄｐ２に対応する結果報知示唆演出において大当たり抽選の抽選結果として大当たりが報知される場合がある。すなわち、この場合、第１数値情報（Ｘ）はＸ＝２である。この場合、期待度情報を示唆するために用いられた実行遊技回表示Ｄｐ３に対応する結果報知示唆演出は実行されずに遊技回は終了する。

【２４２６】

本態様は以下の処理により実現することができる。第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球したことを契機として大当たり乱数カウンタＣ１の値を取得後に、先判定処理によって、当該取得した大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応する遊技回における大当たり抽選の抽選結果を判定する。

【２４２７】

そして、保留演出設定処理（図２３６）において、分身演出実行判定処理（図２３６：Ｓ１２１０３）を実行して保留遊技回分身演出を実行することが決定した場合、第１数値情報（Ｘ）および数的保留表示数（Ｙ）を決定する。

【２４２８】

その後、期待度情報を示唆するための数的保留表示の表示態様を決定する。すなわち、図２６１（ａ）のＤｍ１１ｃに示した表示態様、図２６１（ｂ）のＤｍ１１ａに示した表示態様、図２６１（ｃ）のＤｍ１１ｂに示した表示態様、図２６１（ｄ）のＤｍ１１ａに示した表示態様のいずれの表示態様を用いるかを決定する。具体的には、表示態様決定用の乱数の値を取得し、大当たり抽選の抽選結果毎に用意された表示態様決定テーブルと照合して表示態様を決定する。表示態様決定テーブルは、各表示態様に対応して表示態様決定用の乱数が割り振られたテーブルデータである。例えば、大当たり用の表示態様決定テーブルは、図２６１（ｃ）の数的保留表示Ｄｍ１１ｂに示した表示態様や図２６１（ｄ）の数的保留表示Ｄｍ１１ａに示した表示態様に割り振られている表示態様決定用の乱数の数が、図２６１（ａ）の数的保留表示Ｄｍ１１ｃに示した表示態様や図２６１（ｂ）の数

的保留表示Ｄｍ１１ａに示した表示態様に割り振られている表示態様決定用の乱数より多い。その結果、大当たり抽選において大当たりに当選している場合には、図２６１（ｃ）の数的保留表示Ｄｍ１１ｂに示した表示態様や図２６１（ｄ）の数的保留表示Ｄｍ１１ａに示した表示態様に決定される確率が高くなる。このようにして、期待度情報を示唆するための数的保留表示の表示態様を決定する。

【２４２９】

その後、先に決定した数的保留表示数（Ｙ）に基づいて、表示される数的保留表示のうち、どの数的保留表示の表示態様を、期待度情報を示唆する表示態様にするかを決定する。上述のように、期待度情報を示唆する表示態様にする数的保留表示は、第１数値情報に関わらずランダムに選択されるようにする。例えば、数的保留表示数（Ｙ）の個数だけ表示される数的保留表示のうち、乱数を用いた処理によって、いずれの数的保留表示の表示態様を、大当たりに当選している可能性を示す情報を示唆する表示態様にするかを決定する。このように、期待度情報を示唆するために数的保留表示の一部をどのような表示態様に変更するか、そして、どの数的保留表示の表示態様を変更するかを決定する処理を実行することによって、本態様を実現することができる。

【２４３０】

本態様によれば、表示した演出時間相関量としての数的保留表示が示す結果報知用演出の実行回数に対応した個数の忍者のキャラクター画像の中の１個または複数個（本例では１個の画像）の特定の忍者のキャラクター画像を用いて、期待度を示唆するので、結果報知示唆演出の実行回数が当該特定の忍者のキャラクター画像に対応する実行回数に達する際、または、達した際に、大当たり抽選に関する何らかの報知や示唆がされるのではないかといった期待感を遊技者に付与することができる。

【２４３１】

さらに、本態様においては、演出時間相関量として表示する数的保留表示（本態様における例では数的保留表示Ｄｍ１１ａ～Ｄｍ１１ｃ）のうち、期待度情報を示唆するために用いる数的保留表示を、大当たり抽選の結果を報知するタイミングを決定するために用いる第１数値情報（Ｘ）の値とは無関係にランダムに決定する。従って、結果報知示唆演出の実行回数が期待度情報を示唆する特定の忍者のキャラクター画像に対応する実行回数に達する際、または、達した際に、大当たり抽選に関する何らかの報知や示唆がされるのではないかといった期待感を遊技者に付与するにも関わらず、表示された演出時間相関量としての数的保留表示が示す結果報知示唆演出の実行回数とは異なる実行回数の結果報知示唆演出が実行される場合がある。

【２４３２】

その結果、表示された演出時間相関量としての数的保留表示を視認した遊技者に対して、遊技回において、期待度情報を示唆する特定の忍者のキャラクター画像に対応する実行回数に達するまで結果報知示唆演出が実行されるのかといった緊迫感を付与するとともに、仮に期待度情報を示唆する特定の忍者のキャラクター画像に対応する実行回数に達するまで結果報知示唆演出が実行された場合には、大当たり抽選に関する何らかの報知や示唆がされるのではないかといった期待感を付与する。すなわち、遊技者に対して、遊技における多段的な変化に対する推測をさせることができ、さらに、当該推測した内容通りに遊技が実行されるかということについて、遊技者に緊迫感および期待感を付与することができる。

【２４３３】

＜態様８＞

第１４実施形態においては、保留表示Ｄｍ１１として表示されている保留遊技回に対して分身演出（保留遊技回分身演演出）を実行したが、それに限らず、保留表示Ｄｍ１１～Ｄｍ１４、保留表示Ｄｍ２１～Ｄｍ２４のいずれの保留遊技回に対して、保留遊技回分身演出を実行してもよい。また、上述のように、遊技回の実行中に、実行遊技回表示Ｄｐに対して分身演出（実行遊技回分身演出）を実行してもよい。

【２４３４】

実行遊技回分身演出を実行する場合には、上記第１４実施形態のように始動口に遊技球が入球したことを契機として実行する保留演出設定処理（図２３６）において第１数値情報（Ｘ）および数的保留表示数（Ｙ）を決定する態様の限らず、当該始動口に遊技球が入球したことを契機として実行する遊技回の開始直前に実行される演出設定処理（図２４３）において第１数値情報（Ｘ）および数的保留表示数（Ｙ）を決定する態様を採用してもよい。具体的には、演出設定処理（図２４３）のステップＳ１２４０２において大当たりの有無およびリーチ発生の有無を判定した後、大当たりまたはリーチ発生の場合に分身演出（本例においては実行遊技回分身演出）を実行するか否かの判定をする分身演出実行判定処理を実行し、分身演出を実行すると判定した場合に、第１数値情報（Ｘ）および数的保留表示数（Ｙ）を決定する。その後、結果報知演出設定処理（図２４３：Ｓ１２４０３）を実行する。実行遊技回分身演出の実行は、このような処理を実行しても実現することができる。

【２４３５】

また、遊技回の開始後に、実行遊技回分身演出を実行するか否かを判定し、結果報知示唆演出の演出パターンを決定することもできる。例えば、遊技回の実行中に遊技者に対して演出操作ボタン２４を操作するように促す演出を実行し、当該演出に従って遊技者が演出操作ボタン２４を操作したことを契機として実行遊技回分身演出を実行する。この場合、遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された時点から、当該遊技回の終了までの残時間を算出し、当該残時間に応じて実行可能な結果報知示唆演出の回数を決定する。具体的には、残時間の値ごとに結果報知示唆演出の実行可能回数および結果報知示唆演出の演出パターンが対応付けされたテーブルデータを用意し、当該テーブルデータに基づいて、実際に実行されている遊技回における残時間に対応した結果報知示唆演出の実行可能回数および結果報知示唆演出の演出パターンを決定する。そして、決定された結果報知示唆演出の実行可能回数（すなわち第１数値情報（Ｘ）に対応する値）に基づいて、実行遊技回分身演出によって表示する実行遊技回表示Ｄｐの数（上記第１４実施形態における数的保留表示数（Ｙ）に対応する値／以下、数的遊技回表示数（Ｙ）とも呼ぶ）を決定する。そして、決定した数的遊技回表示数（Ｙ）に応じて、実行遊技回分身演出を実行する。一方、遊技回の実行中に遊技者に対して演出操作ボタン２４を操作するように促す演出を実行したにも関わらず、当該演出に従って遊技者が演出操作ボタン２４を操作しなかった場合には、遊技者が演出操作ボタン２４を操作しなかった場合を想定して予め用意された通常演出の演出パターンに従って演出を実行する。このような処理を実行することによって、遊技回の開始後に、遊技者による演出操作ボタン２４の操作に対応して、動的に、実行遊技回分身演出を実行するか否かの判定、および、結果報知示唆演出の演出パターンの決定を実現することができる。このように、遊技回の実行中に、動的に実行遊技回分身演出を実行するか否かの判定、および、結果報知示唆演出の演出パターンの決定をすることによって、遊技回における演出の流れが動的に変化するため、遊技者に対して、常に緊張感を付与することができ、遊技に対する注目度を高めることができる。

【２４３６】

さらに、上記第１４実施形態における処理と、本態様における処理とを組み合わせてもよい。すなわち、保留遊技回分身演演出と実行遊技回分身演出とを組み合わせることによって、始動口に遊技球が入球して保留遊技回が発生してから、当該遊技回が実行されて終了するまでの期間、当該遊技回に対して常に分身演出が実行される可能性があるので、遊技者に対して、常に期待感や緊迫感を付与することができる。

【２４３７】

＜態様９＞

上記第１４実施形態においては、図２４５および図２４６に示したように、結果報知示唆演出パターンテーブルにおける各々の結果報知示唆演出１（図の「Ｒ１」）、結果報知示唆演出２（図の「Ｒ２」）、結果報知示唆演出３（図の「Ｒ３」）、結果報知示唆演出４（図の「Ｒ４」）は、演出の時間的な長さが同じであったが、各々の演出の時間的な長さが異なる態様を採用してもよい。例えば、結果報知示唆演出１より結果報知示唆演出２

の方が時間的な長さが長く、結果報知示唆演出２より結果報知示唆演出３の方が時間的な長さが長く、結果報知示唆演出３より結果報知示唆演出４の方が時間的な長さが長い態様を採用してもよい。このようにすることによって、結果報知示唆演出の実行回数が増すに連れて、１回の結果報知示唆演出の時間的長さが長くなるため、結果報知示唆演出の実行回数が増す毎に遊技者に時間的に長い緊張感を付与することができ、より一層、結果報知示唆演出の実行後に報知される大当たり抽選の抽選結果に対して期待感や緊迫感を付与することができる。

【２４３８】

さらに、結果報知示唆演出１、結果報知示唆演出２、結果報知示唆演出３、結果報知示唆演出４の各々の時間的長さと同じ長さの通常演出用の擬似連続予告演出１、擬似連続予告演出２、擬似連続予告演出３、擬似連続予告演出４を備える態様を採用してもよい。上記態様８で説明したように、遊技回の実行中に動的に実行遊技回分身演出を実行するか否かを判定する態様の場合において、仮に、実行遊技回分身演出を実行しないと判定した場合に、各結果報知示唆演出パターンテーブルにおける各結果報知示唆演出１～４に替えて、通常演出用の擬似連続予告演出１～４を実行することによって、実行遊技回分身演出を実行しない場合の演出パターンを生成することができるため、処理を簡易化することができる。

【２４３９】

＜態様１０＞

上記第１４実施形態においては、第１数値情報（Ｘ）と数的保留表示数（Ｙ）との関係はＸ≦Ｙであったが、Ｙの値がＸの値より小さい態様であってもよい。すなわち、数的保留表示の数より多い回数の結果報知示唆演出が遊技回において実行される。例えば、保留遊技回分身演出の実行を契機として数的保留表示Ｄｍ１１ａ、数的保留表示Ｄｍ１１ｂ、数的保留表示Ｄｍ１１ｃの３つの忍者のキャラクターが表示された場合、すなわち、遊技回において、ステージＳＧに実行遊技回表示Ｄｐ１、実行遊技回表示Ｄｐ２、実行遊技回表示Ｄｐ３に対応する３つの忍者のキャラクターが表示されている場合において、各実行遊技回表示Ｄｐ１～３に対応する結果報知示唆演出が実行された後に、さらに、追加で結果報知示唆演出が実行される。この場合、各実行遊技回表示Ｄｐ１～３に対応する結果報知示唆演出が実行された後に、表示面４１ａの側面から追加で忍者のキャラクターが現れ、追加の結果報知示唆演出を実行する。

【２４４０】

上記第１４実施形態においては、第１数値情報（Ｘ）に基づいて数的保留表示数（Ｙ）を決定する際に、Ｘ≦Ｙという条件でＹの値を決定していたが、本態様においては、第１数値情報（Ｘ）に基づいて数的保留表示数（Ｙ）を決定する際に、１≦Ｙという条件でＹの値を決定する。このようにすることで、Ｙの値がＸの値以上の値に決定されるだけでなく、Ｙの値がＸの値より小さい値に決定される。このようにすることで、本態様による演出を実現することができる。

【２４４１】

また、本態様による処理と、上記実施形態における処理とを組み合わせてもよい。この場合、表示された数的保留表示の数と同じ回数の結果報知示唆演出が実行された場合でも、さらに追加で結果報知示唆演出が実行されるのではないかといった期待感や緊迫感を遊技者に付与することができる。

【２４４２】

＜態様１１＞

リーチ演出として、２つの陣営による勝ち抜き戦による戦闘の演出（以下、戦闘演出とも呼ぶ）を実行してもよい。この場合、各陣営に属するキャラクターの数によって演出時間相関量を示唆する。例えば、陣営Ａに属するキャラクターが３体、陣営Ｂに属するキャラクターが３体である場合、決着がつくまでに実行される戦闘演出の回数は３回～５回である。当該演出はリーチ演出として実行されるため、遊技者は、当該戦闘演出が長時間に亘ると推測し、最少の戦闘回数で決着がつく可能性は低いと認識しているにも関わらず、

最少の戦闘回数である３回で決着がつき、大当たり抽選の抽選結果を報知する構成としてもよい。このようにすることで、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２４４３】

＜態様１２＞

上記説明した演出時間相関量は、遊技回において実行する所定の演出の回数、遊技回において実行する所定の演出の実行に要する時間、１回の遊技回において実行する全ての演出の合計時間など、実行される演出の時間に相関のある量を直接的または間接的に表すものであれば、種々の量（物理量：数値、時間、個数、回数、長さ、重さ、速さ、力の強さ、容量、体積、エネルギー量など）を採用することができる。

【２４４４】

＜態様１３＞

演出時間相関量を形状や模様や色彩等の態様で表現してもよい。例えば、遊技回が開始されると同時に演出時間相関量を示す画像を図柄表示装置４１に表示する。このとき、演出時間相関量を示す画像の色彩が白、青、緑、赤の順に、当該遊技回における演出の実行時間が長くなるように設定する。すなわち、演出時間相関量を示す画像の色彩が白の場合より、演出時間相関量を示す画像の色彩が青の場合の方が当該遊技回における演出の実行時間が長く、演出時間相関量を示す画像の色彩が青の場合より、演出時間相関量を示す画像の色彩が緑の場合の方が当該遊技回における演出の実行時間が長く、演出時間相関量を示す画像の色彩が緑の場合より、演出時間相関量を示す画像の色彩が赤の場合の方が当該遊技回における演出の実行時間が長くなるように設定する。このような設定をした場合において、大当たり抽選において特定の種別の大当たりに当選した場合のみ、図柄表示装置４１に画像として示した演出時間相関量とは異なる量に対応した演出を実行する。

【２４４５】

例えば、大当たり抽選において特定の種別の大当たりに当選した場合のみ、当該遊技回において演出時間相関量を示す画像の色彩が赤であるにも関わらず、演出時間相関量を示す画像の色彩が白である場合に相当する時間の演出が実行されて大当たり抽選の抽選結果が報知される態様を採用する。

【２４４６】

演出時間相関量を示す画像の色彩が赤であることを認識し当該遊技回における演出の実行時間は比較的長く当該演出の最後に大当たり抽選の抽選結果が報知されるものと推測をしながら演出を鑑賞している遊技者に対して、演出時間相関量として示唆された時間的な長さより短い演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２４４７】

さらに、遊技者が当該演出時間相関量として表現された態様の違いが視認可能であれば、当該態様は形状や模様や色彩に限らず他の態様で表現してもよい。例えば、演出時間相関量を音で表現してもよい。具体的には、演出時間相関量として、遊技回で実行する演出の実行時間を採用した場合には、当該演出の実行時間を音声で遊技者に報知する態様を採用してもよい。その他、演出時間相関量として、遊技回で実行する所定の演出（例えば、結果報知示唆演出）の実行回数を採用した場合には、当該演出の実行回数を音声で遊技者に報知する態様を採用してもよい。

【２４４８】

また、演出時間相関量を示唆するための専用の報知手段を設けてもよい。例えば、演出時間相関量を示唆するための専用の発光体（例えばＬＥＤランプ）を設けてもよい。そして、当該発光体の発光態様によって演出時間相関量を示してもよい。例えば、発光体の発する光の色彩によって演出時間相関量を示唆してもよい。この場合、例えば、演出時間相関量を示す発光体の発する光の色彩が白、青、緑、赤の順に、当該遊技回における演出の実行時間が長くなるように設定する等の態様を採用することができる。このような設定を

した場合において、大当たり抽選において特定の種別の大当たりに当選した場合のみ、上記の設定とは異なる処理を実行する。例えば、大当たり抽選において特定の種別の大当たりに当選した場合のみ、当該遊技回において演出時間相関量を示す発光体の発する光の色彩が赤であるにも関わらず、演出時間相関量を示す発光体の発する光の色彩が白である場合に相当する時間の演出が実行されて大当たり抽選の抽選結果が報知される態様を採用する。この場合も、上記と同様に、演出時間相関量を示す発光体の発する光の色彩が赤であることを認識し当該遊技回における演出の実行時間は比較的長く当該演出の最後に大当たり抽選の抽選結果が報知されるものと推測をしながら演出を鑑賞している遊技者に対して、演出時間相関量として示唆された時間的な長さより短い演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２４４９】

その他、発光体の点滅する周期によって演出時間相関量を示唆してもよい。この場合、例えば、演出時間相関量を示す発光体の点滅する周期が長いほど、当該遊技回における演出の実行時間が長くなるように設定する等の態様を採用することができる。

【２４５０】

＜態様１４＞

上記第１４実施形態においては、演出時間相関量を、保留中または実行中の１回の遊技回を示す表示である遊技回表示（保留表示、実行遊技回表示）の表示態様を用いて示唆したが、演出時間相関量を示唆する態様として他の態様を採用してもよい。例えば、複数の保留遊技回が存在する状態において、当該複数の保留遊技回の中のいずれかに大当たり抽選において「大当たり」又は「特定の外れ（小当たり）」に当選している保留遊技回が存在している場合に、当該複数の保留遊技回が遊技回として実行される際に、当該複数の遊技回に亘って連続的な一連の特定の演出を実行する。そして、当該特定の演出において、演出上、当該複数存在する保留遊技回の内の最後に実行される保留遊技回において大当たり抽選に当選していることを示唆する。すなわち、当該特定の演出が、演出時間相関量である。

【２４５１】

そして、特定の演出における演出表現において演出時間相関量を示唆しているにも関わらず、所定の場合に、当該示唆した演出時間相関量とは異なる量の演出を実行する。例えば、当該特定の演出において、演出上、当該複数存在する保留遊技回の内の最後に実行される保留遊技回において大当たり抽選に当選していることを示唆しているにも関わらず、最後の遊技回よりも前の遊技回における大当たり抽選において大当たりに当選する。すなわち、パチンコ機１０の処理として、大当たり抽選に当選する保留遊技回よりも後に保留遊技回が存在する場合に、このような特定の演出を実行する。このようにすることで、特定の演出によって示唆された内容を認識するとともに複数存在する保留遊技回の内の最後の保留遊技回が遊技回として実行されたときに大当たり抽選において大当たりに当選すると推測している遊技者の当該推測を覆すことができ、遊技に意外性を付与することができる。

【２４５２】

＜態様１５＞

演出時間相関量を表示するタイミングとして、遊技回の開始前の表示や、遊技回の開始と同時の表示に限定されることなく、遊技回の開始後において所定の契機に基づいて表示を開始してもよい。例えば、遊技回においてリーチが発生したことを報知するとともに演出時間相関量を示す画像を表示してもよい。この場合、例えば、リーチ発生後から当該遊技回が終了するまでの間に実行される演出の実行時間を示唆する態様や、リーチ発生後から当該遊技回が終了するまでの間に実行される所定の演出の実行回数を示唆する態様を採用することができる。

【２４５３】

＜態様１６＞

パチンコ機１０が示唆する対象は演出時間相関量に限定されず、パチンコ機１０が実行する処理に関する量（以下、実行量とも呼ぶ）であれば他の量を示唆する態様を採用してもよい。すなわち、上記の演出時間相関量は、実行量の一態様である。

【２４５４】

この場合、例えば、実行量を示唆し、所定の場合に、当該示唆した実行量と異なる量の処理を実行する態様を採用してもよい。一例として、一定の時間内に実行する処理に関する量を遊技者に示唆し、所定の場合に、一定の時間内に当該示唆した実行量と異なる量の処理を実行する構成を採用してもよい。以下、具体例を説明する。

【２４５５】

例えば、遊技者に対して大当たり抽選に当選する期待の度合い（以下、期待度とも呼ぶ）を示し、当該期待度が昇格する演出（以下、ステップアップ演出とも呼ぶ）を実行する。また、実行量として、ステップアップ演出の実行回数も示唆する。例えば、実行量として「２」と表示された場合には、ステップアップ演出が２回実行されることを示唆しており、遊技者に対して示した期待度が２回昇格することを示している。すなわち、示唆した実行量が大きいほど、期待度が昇格する回数が増加するため、大当たり抽選に当選する確率が上昇したと遊技者に認識させることができる。このような処理を実行するパチンコ機１０において、所定の場合（例えば所定の抽選を実行し当該抽選結果が特定の結果であった場合）に、示唆した実行量と異なる量（回数）のステップアップ演出を実行してもよい。より具体的な例としては、実行量（ステップアップ演出の実行回数）として「３」を表示しているにも関わらず、実際には、ステップアップ演出を４回実行したり、２回実行するなど、示唆した実行量と異なる回数のステップアップ演出を実行する。このようにすることで、示唆された実行量を認識した遊技者の推測を覆すことができ、遊技に意外性を付与することができる。

【２４５６】

また、例えば、高確率モードで連続して実行可能な遊技回の回数に制限がある遊技機において、実行量として、高確率モードで実行可能な遊技回の残りの実行回数（残り実行回数とも呼ぶ）を示唆する態様を採用してもよい。この場合、実行量として、残り実行回数に対応する数字を図柄表示装置４１に表示する態様を採用してもよい。そして、大当たり抽選において大当たりに当選した場合に、実行量を示唆していた残り実行回数より少ない実行回数で高確率モードを終了させてもよい。なお、この場合における高確率モードの終了は、高確率モードフラグのＯＦＦを意味するとしてもよい。従って、高確率モードで遊技回を実行中に、大当たり抽選において確変大当たりに当選した場合には、高確率モードフラグが、一旦、ＯＦＦになり高確率モードが終了する。その後、開閉実行モード（ラウンド遊技）の終了後、再び、高確率モードフラグがＯＮとなり、新たな高確率モードにおける遊技回が開始される。

【２４５７】

また、実行量が、高確率モードで実行可能な遊技回の残りの実行回数に亘って実行される一連の連続的な演出の総実行時間を示唆する態様を採用してもよい。例えば、残り実行回数が２０回であり、１回の遊技回の実行時間が５秒である場合に、２０回の遊技回に亘って実行される連続的な演出の総実行時間として「１００」（２０回×５秒）と表示してもよい。そして、時間が経過するに従って、実行量（演出時間相関量）として示した数字が小さい値へと変化する。一方、大当たり抽選において特定の種別の大当たりに当選した場合のみ、実行量（演出時間相関量）を示唆していた数字に対応した時間が経過する前に高確率モードを終了させてもよい。

【２４５８】

その他、例えば、実行量として、所定の遊技状態における電動役物３４ａや開閉扉３６ｂの開放回数を示唆する態様を採用してもよい。そして、特定の種別の大当たり当選を契機として電動役物３４ａや開閉扉３６ｂが開放する場合に、実行量として示唆した電動役物３４ａや開閉扉３６ｂの開放回数と異なる開放回数で電動役物３４ａや開閉扉３６ｂを開放してもよい。このようにすることで、示唆された実行量を認識した遊技者の推測を覆

すことができ、遊技に意外性を付与することができる。
【２４５９】
＜態様１７＞
高確率モードで連続して実行可能な遊技回の回数に制限がある遊技機において、高確率モードで連続して実行する遊技回の回数を示唆する示唆手段を備える構成としてもよい。そして、高確率モードにおける遊技回において大当たりに当選しない場合には、示唆手段が示唆した回数に対応する回数の高確率モードの遊技回を実行するにも関わらず、高確率モードにおける遊技回において大当たりに当選した場合には、示唆手段が示唆した回数とは異なる回数の高確率モードの遊技回を実行し、高確率モードを終了する構成を採用してもよい。
【２４６０】
なお、この場合における高確率モードの終了は、高確率モードフラグのＯＦＦを意味するとしてもよい。従って、高確率モードで遊技回を実行中に、大当たり抽選において確変大当たりに当選した場合には、高確率モードフラグが、一旦、ＯＦＦになり高確率モードが終了する。その後、開閉実行モード（ラウンド遊技）の終了後、再び、高確率モードフラグがＯＮとなり、新たな高確率モードにおける遊技回が開始される。
【２４６１】
＜態様１８＞
高確率モードフラグをＯＦＦにするまでの時間的な長さに相関のある量（例えば、高確率モードで連続して実行可能な遊技回の残り実行回数）を示唆する示唆手段を備える構成を採用してもよい。さらに、示唆手段が示唆する高確率モードフラグをＯＦＦにするまでの時間的な長さが経過するよりも前に、高確率モードフラグをＯＦＦにする処理を実行する構成を採用してもよい。
【２４６２】
Ｏ．変形例：
本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。
【２４６３】
Ｏ１．変形例１：
上記第１実施形態から第４実施形態においては、特別遊技状態再現演出および遊技回再現演出を実行するよりも前に示唆演出を実行したが、そのような構成に限定されることなく、示唆演出を省略する構成としてもよい。示唆演出を省略する構成であっても、第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選しているにも関わらず、第２の遊技回において、第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する演出が実行されるので、第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選していることを遊技者に予期させにくい。また、示唆演出を省略する構成であっても、第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して遊技回再現演出を実行することによって、遊技者に驚きを与えるとともに、遊技に意外性を付与することができる。
【２４６４】
Ｏ２．変形例２：
上記説明した第１実施形態のケースａ２および第３実施形態のケースｃ２においては、示唆演出をエンディング期間において実行したが、そのような構成に限定されない。例えば、第２の遊技回において、遊技回再現演出の前に示唆演出を実行する構成としてもよい。すなわち、既に実行された演出を再現するより前のタイミングであれば、任意のタイミングで示唆演出を実行することができる。このような構成を採用しても、特別遊技状態再現演出および遊技回再現演出を実行するよりも前に示唆演出が実行されるので、例えば、第２の遊技回において実行された演出が、既に実行された演出の再現であると遊技者に強く認識させることができる。
【２４６５】
Ｏ３．変形例３：

上記第１実施形態から第４実施形態において、特別遊技状態再現演出および遊技回再現演出における再現の対象は、大当たりとなった遊技回において実行した演出に限定されない。大当たりではない遊技回で実行した演出、例えば、外れ（リーチ有）の遊技回におけるリーチ演出を特別遊技状態再現演出および遊技回再現演出における再現の対象としてもよいし、外れ（リーチ無）の遊技回における予告演出を再現の対象としてもよい。

【２４６６】

Ｏ４．変形例４：

上記第１実施形態から第４実施形態において定義された第１の遊技回および第２の遊技回は、連続して実行される２つの遊技回に限定されない。例えば、第１の遊技回と第２の遊技回との間に他の遊技回が存在していてもよい。

【２４６７】

Ｏ５．変形例５：

上記第１実施形態から第３実施形態においては、特別遊技状態のエンディング期間において実行する演出を、当該特別遊技状態より後に実行される所定の遊技回に係る特別情報に基づいて決定する構成を採用した。例えば、第１実施形態においては、第１の遊技回の後に実行する特別遊技状態のエンディング期間において実行する演出が、ケースａ１（図９）に示すように示唆演出と特別遊技状態再現演出となるか、ケースａ２に示すように示唆演出となるかを、特別遊技状態より後に実行される第２の遊技回に係る特別情報に基づいて決定する構成としたが、そのような構成に限定されない。当該特別遊技状態より後に実行される所定の遊技回に係る特別情報に基づいて決定する対象である演出は、示唆演出や特別遊技状態再現演出に制限されず、他の任意の演出を採用してもよい。例えば、通常のリーチ演出（特別遊技状態再現演出の対象とはなっていないリーチ演出）や、所定の条件が満たされた場合にのみ実行される演出など、他の演出を採用してもよい。このような構成を採用しても、特別遊技状態より後に実行される所定の遊技回に係る特別情報を考慮した演出を、当該特別遊技状態において実行することができる。従って、例えば、当該特別遊技状態において、当該所定の遊技回に実行する演出と関連性のある演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２４６８】

Ｏ６．変形例６：

上記第１実施形態から第４実施形態において実行する処理を、併用する構成としてもよい。すなわち、第１実施形態において実行する処理であるケースａ１（図９（ａ））およびケースａ２（図９（ｂ））、第２実施形態において実行する処理（図４６（ａ）、（ｂ））、第３実施形態おいて実行する処理であるケースｃ１（図４８（ａ））およびケースｃ２（図４８（ｂ））、第４実施形態において実行する処理であるケースｄ１（図４９（ａ））およびケースｄ２（図４９（ｂ））の中から、適宜、複数の処理を選択して併用する構成としてもよい。これにより、その併用した処理による相乗的な効果を奏することが可能となる。例えば、特別遊技状態再現演出や遊技回再現演出など、既に実行された演出を再現する演出について、遊技者の注目度、期待度を向上させることができる。

【２４６９】

Ｏ７．変形例７：

上記第１実施形態から第６実施形態においては、特別情報が所定の条件を満たす場合として、大当たり抽選に当選する場合を例に説明をしたが、所定の条件は、大当たり抽選に当選することに限定されない。例えば、特別情報が所定の条件を満たす場合として、取得したリーチ乱数カウンタＣ３のカウンタ値に基づいてリーチ演出を実行する条件が満たされた場合を採用してもよい。このように、所定の条件として他の条件を設定しても、上記第１実施形態から第６実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。

【２４７０】

Ｏ８．変形例８：

上記第５実施形態および第６実施形態においては、予告演出に用いるオブジェクト画像としてオブジェクトＡ～Ｃの３種類の画像を採用したが、そのような構成に限定されない

。例えば、予告演出に用いるオブジェクト画像として、２種類のオブジェト画像を採用してもよいし、４種類のオブジェト画像を採用してもよい。このように、任意の数のオブジェクト画像を採用しても、上記実施形態と同様に効果を得ることができる。また、各オブジェクトの内容についても、種々の内容を採用することができる。

【２４７１】

Ｏ９．変形例９：

上記第５実施形態および第６実施形態においては、予告演出として表示する各オブジェクトの画像の組み合わせ方によって、遊技の状況として、大当たりの期待度を遊技者に示したが、例えば、確変大当たりの期待度や、現在の遊技状態が確変状態であることの期待度など、遊技の状況として、種々の遊技の状況を遊技者に示す構成を採用してもよい。

【２４７２】

Ｏ１０．変形例１０：

上記第５実施形態においては、図５４に一例を示したように、オブジェクトＡ、オブジェクトＢ、オブジェクトＣの各々の表示パターンテーブルは、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の３つの場合に区分して、各表示パターン乱数を振り分けたが、例えば、オブジェクトＢの表示パターンテーブルにおける大当たりの区分を、さらに、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりに区分し、オブジェクトＢによる演出を、確変大当たりの期待度を示すステップアップ演出として機能させてもよい。その他、例えば、潜伏確変状態が存在する遊技機においては、オブジェクトＣによる演出を、現在の遊技回の確変状態の期待度を示すステップアップ演出として機能させてもよい。このように、オブジェクトＡ、オブジェクトＢ、オブジェクトＣは、表示パターンによって、遊技の有利・不利の度合いを示唆する機能を有していれば、各々のオブジェクトが、異なる種類（例えば、大当たり期待度や確変大当たりの期待度など）の遊技の有利・不利の度合いを示してもよい。

【２４７３】

Ｏ１１．変形例１１：

上記第５実施形態においては、図５５の配置・タイミング設定テーブルにおける各オブジェクトの配置を示す座標は固定座標として設定されているが、各オブジェクトの配置位置（座標）が経時変化するように設定されていてもよい。すなわち、オブジェクトの中心位置の動的な軌跡が設定されてもよい。この場合であっても、各オブジェクトが関連性を有する態様で表示面４１ａに表示されるように配置位置（座標）が経時変化し、かつ、表示面４１ａに同じ期間に表示される各オブジェクトが互いに重畳しないように、配置・タイミング設定テーブルにおける表示オブジェクトの配置および表示開始のタイミングが設定されている。

【２４７４】

Ｏ１２．変形例１２：

上記第５実施形態においては、図５６に示したように、オブジェクトＡを用いた表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３）の画像Ａ３のみ、画像枠を表示しない処理を実行したが、表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３）として表示される画像Ａ１、画像Ａ２、画像Ａ３の一部または全部の画像枠を表示しない構成としてもよい。また、他のオブジェクト画像に対しても同様の処理を実行する構成としてもよい。

【２４７５】

Ｏ１３．変形例１３：

上記第５実施形態において、パチンコ機１０は、図５５に示したように、配置・タイミング設定テーブルによって、予告演出として表示されるオブジェクト画像の組み合わせごとに配置と表示開始タイミングとを設定する構成であったが、他の構成を採用してもよい。例えば、オブジェクトＡとオブジェクトＢとが表示される予告演出においても、（Ａ１－Ａ２）と（Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３）を組み合わせた予告演出や、（Ａ１－Ａ２－Ａ３）と（Ｂ１）を組み合わせた予告演出など、複数種類の予告演出が存在する。これら複数種類の予告演出の各々に対して、各オブジェクト画像の配置と表示開始タイミングとを設定する

構成であってもよい。このようにすることで、複数のオブジェクトが同じ期間に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。

【２４７６】

Ｏ１４．変形例１４：

上記第５実施形態および第６実施形態においては、１つの予告演出に２つ以上のオブジェクトが表示される場合には、各オブジェクト間における相対的な位置が考慮され、かつ、各オブジェクトが関連性を有する態様で表示面４１ａに表示されるように、各オブジェクト間の相対的な配置位置および表示のタイミングを設定する構成とした。具体的には、関連性を有する態様として物語性を有する態様で表示されるように設定したが、関連性を有する態様として、複数のオブジェクトが一つの観念を有する態様で表示されるように設定する構成や、複数のオブジェクトが所定の規則を有する態様で表示されるように設定する構成など、複数のオブジェクトが関連性を有する態様として種々の態様を採用することができる。

【２４７７】

Ｏ１５．変形例１５：

上記第５実施形態および第６実施形態において説明した表示パターンテーブルに設定されている各表示パターンは、上記実施形態において示した態様に限定されることなく、他の態様の表示パターンを採用することができる。例えば、ＢＣ用表示パターンテーブルに設定されている表示パターンとして表示パターン（Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）を採用してもよい。この場合、オブジェクトＣの表示パターン（Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）は、箱の中から犬が顔を出した様子を示す表示パターンであり、遊技の状況が有利であるという認識を遊技者に与える。一方、オブジェクトＣにオブジェクトＢを組み合わせた表示パターン（Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）は、天候が悪化することによって箱の中の犬が濡れる様子を示す表示パターンであり、遊技の状況が不利であるという認識を遊技者に与えることができ、各オブジェクトを組み合わせることによって多様な演出を実行することが可能であり、オブジェクトを有効利用することができる。

【２４７８】

Ｏ１６．変形例１６：

上記第６実施形態においては、予告演出に用いる画像として、オブジェクトＡ、オブジェクトＢ、オブジェクトＣ、またはこれらを組み合わせた画像を採用したが、他の画像を採用してもよい。

【２４７９】

図２６２は、予告演出に用いることが可能なオブジェクトＤを示す説明図である。オブジェクトＤは、画像Ｄ１、画像Ｄ２、画像Ｄ３の３つの画像から構成され、画像Ｄ１、画像Ｄ２、画像Ｄ３の順に経時変化する画像である。図２６２（ａ）は画像Ｄ１を示し、図２６２（ｂ）は画像Ｄ２を示し、図２６２（ｃ）は画像Ｄ３を示している。図示するように、オブジェクトＤは、男性キャラクターと女性キャラクターの恋愛模様を表現している。具体的には、画像Ｄ１には、男性キャラクターと女性キャラクターとが、ある程度の距離を隔てて見つめ合っている様子が表現されている。画像Ｄ２には、男性キャラクターと女性キャラクターとが、近距離で見つめあっている様子が表現されている。画像Ｄ３には、男性キャラクターと女性キャラクターとが手をつなぎ、仲良くしている様子が表現されている。また、画像Ｄ３では、女性キャラクターが、男性キャラクターに対して、仲良くしていることを女性キャラクターの父親には内緒にするように話をしている様子が表現されている。

【２４８０】

このような内容の画像で構成されるオブジェクトＤには、画像Ｄ１、画像Ｄ２、画像Ｄ３の順に画像が進行するにつれて男女の恋愛が成就する様子が描かれており、画像Ｄ１より画像Ｄ２が、画像Ｄ２より画像Ｄ３が、一般的に良い印象を与える。すなわち、画像Ｄ１より画像Ｄ２、画像Ｄ２より画像Ｄ３が、遊技者に対して、遊技の状況について有利な

認識を与える。また、オブジェクトＤは、画像Ｄ１、画像Ｄ２、画像Ｄ３と進行するにつれて大当たり抽選に当選する確率が高くなるように設定されるステップアップする演出画像として表示面４１ａに表示される。すなわち、変形例１６におけるパチンコ機は、表示パターンテーブルとしてＤ用表示パターンテーブルを備えており、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の３つの場合において、各々、非表示、表示パターン（Ｄ１）、表示パターン（Ｄ１－Ｄ２）、表示パターン（Ｄ１－Ｄ２－Ｄ３）の４つの表示パターンが割り振られている。Ｄ用表示パターンテーブルは、外れ（リーチ無）の場合には、上記４つの表示パターンのうち表示パターン表示パターン（Ｄ１）が最も表示される頻度が高く、外れ（リーチ有）の場合には上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ｄ１－Ｄ２）が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ｄ１－Ｄ２－Ｄ３）が最も表示される頻度が高くなるように、０～９９の表示パターン乱数カウンタＣ２２の値が割り振られている。

【２４８１】

本変形例におけるパチンコ機は、さらに、オブジェクトＤに他の画像として画像Ｅを組み合わせた予告演出を実行する。

【２４８２】

図２６３は、オブジェクトＤに画像Ｅを組み合わせた画像（オブジェクトＤ＋画像Ｅ）を示している。図示するように、オブジェクトＤに組み合わせる画像である画像Ｅは、女性キャラクターの父親を表現している。オブジェクトＤ＋画像Ｅは、［画像Ｄ１＋画像Ｅ］、［画像Ｄ２＋画像Ｅ］、［画像Ｄ３＋画像Ｅ］の３つの画像から構成され、［画像Ｄ１＋画像Ｅ］、［画像Ｄ２＋画像Ｅ］、［画像Ｄ３＋画像Ｅ］の順に経時変化する画像である。図２６３（ａ）は［画像Ｄ１＋画像Ｅ］を示し、図２６３（ｂ）は［画像Ｄ２＋画像Ｅ］を示し、図２６３（ｃ）は［画像Ｄ３＋画像Ｅ］を示している。図示するように、オブジェクトＤ＋画像Ｅは、男性キャラクターと女性キャラクターの恋愛模様を、柱の陰から女性キャラクターの父親が見ている様子を示している。具体的には、［画像Ｄ１＋画像Ｅ］には、男性キャラクターと女性キャラクターとが、ある程度の距離を隔てて見つめ合っている様子を、柱の陰から女性キャラクターの父親が見ている様子が表現されている。［画像Ｄ２＋画像Ｅ］には、男性キャラクターと女性キャラクターとが、近距離で見つめあっている様子を、柱の陰から女性キャラクターの父親が見ている様子が表現されている。［画像Ｄ３＋画像Ｅ］には、男性キャラクターと女性キャラクターとが手をつなぎ、女性キャラクターが、男性キャラクターに対して、仲良くしていることを女性キャラクターの父親には内緒にするように話をしている様子を、柱の陰から女性キャラクターの父親が見ている様子が表現されている。

【２４８３】

このような内容の画像で構成されるオブジェクトＤ＋画像Ｅは、［画像Ｄ１＋画像Ｅ］、［画像Ｄ２＋画像Ｅ］、［画像Ｄ３＋画像Ｅ］の順に画像が進行するにつれて、女性キャラクターと父親との親子関係が悪化することが推測される。従って、［画像Ｄ１＋画像Ｅ］、［画像Ｄ２＋画像Ｅ］、［画像Ｄ３＋画像Ｅ］の順に画像が進行するにつれて、一般的に悪い印象を与える。換言すれば、［画像Ｄ３＋画像Ｅ］より［画像Ｄ２＋画像Ｅ］が、［画像Ｄ２＋画像Ｅ］より［画像Ｄ１＋画像Ｅ］が、一般的に良い印象を与える。すなわち、［画像Ｄ３＋画像Ｅ］より［画像Ｄ２＋画像Ｅ］、［画像Ｄ２＋画像Ｅ］より［画像Ｄ１＋画像Ｅ］が、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与える。

【２４８４】

また、オブジェクトＤ＋画像Ｅは、［画像Ｄ１＋画像Ｅ］、［画像Ｄ２＋画像Ｅ］、［画像Ｄ３＋画像Ｅ］と進行するにつれて大当たり抽選に当選する確率が低くなるように設定される演出画像として表示面４１ａに表示される。すなわち、変形例１６におけるパチンコ機は、表示パターンテーブルとしてＤＥ用表示パターンテーブルを備えており、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の３つの場合において、各々、非表示、表示パターン（Ｄ１／Ｅ）、表示パターン（Ｄ１－Ｄ２／Ｅ）、表示パターン（Ｄ１－Ｄ２－Ｄ３／Ｅ）の４つの表示パターンが割り振られている。ＤＥ用表示パターンテーブルは、

外れ（リーチ無）の場合には、上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ｄ１－Ｄ２－Ｄ３／Ｅ）が最も表示される頻度が高く、外れ（リーチ有）の場合には上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ｄ１－Ｄ２／Ｅ）が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ｄ１／Ｅ）が最も表示される頻度が高くなるように、０～９９の表示パターン乱数カウンタＣ２２の値が割り振られている。

【２４８５】

このようにすることで、上記第６実施形態と同様の効果を得ることができる。すなわち、当該変形例によるパチンコ機は、画像Ｄ１が画像Ｅと組み合わされずに表示面４１ａ表示された場合よりも、画像Ｄ３が画像Ｅと組み合わされずに表示面４１ａに表示された場合の方が、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与えるにも関わらず、画像Ｄ１が画像Ｅと組み合わされて表示面４１ａに表示された場合の方が、画像Ｄ３が画像Ｅと組み合わされて表示面４１ａに表示された場合よりも、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与えることができる。従って、画像の組み合わせ方や、画像の内容を工夫することによって、遊技者に対して遊技の状況についての種々の認識を与えることができる。

【２４８６】

また、画像Ｄ１が画像Ｅと組み合わされずに表示面４１ａ表示された場合よりも、画像Ｄ３が画像Ｅと組み合わされずに表示面４１ａに表示された場合の方が、大当たり抽選に当選している確率が高いにも関わらず、画像Ｄ１が画像Ｅと組み合わされて表示面４１ａに表示された場合の方が、画像Ｄ３が画像Ｅと組み合わされて表示面４１ａに表示された場合よりも、大当たり抽選に当選している確率が高い。従って、大当たり抽選に当選している確率や期待度が高いほどステップアップする演出画像に対して、所定の画像を組み合わせた場合には、遊技の状況について、全く異なる認識を遊技者に与えることができる。遊技者は、表示面４１ａに表示された画像Ｄ１や画像Ｄ３を認識した場合であっても、画像Ｅの表示の有無によって遊技の状況が異なると認識する。従って、表示面４１ａに表示される画像に対する遊技者の注目度を向上させることができる。なお、上記効果は、画像Ｄ１と画像Ｄ３との間の関係を例に説明したが、画像Ｄ１と画像Ｄ２、画像Ｄ２と画像Ｄ３との間においても、上記効果を奏する。

【２４８７】

Ｏ１７．変形例１７：

上記実施形態では、移行条件が成立した場合に、音声の出力態様を、背景音楽の出力を継続しつつ当該背景音楽の音量を時間の経過と共に低減する態様を経て、背景音楽の音量がゼロである態様に移行させる構成としたが、この代わりに、移行条件が成立した場合に、音声の出力態様を、背景音楽の出力を継続しつつ当該背景音楽の音量を時間の経過と共に低減する態様を経ずに、背景音楽の音量がゼロである態様に移行させる構成としてもよい。

【２４８８】

また、上記実施形態では、移行条件が成立した場合に、図柄表示装置４１の表示態様を、背景音楽の音量がゼロになってから５秒経過後に、デモ動画を表示する態様に移行させる構成としたが、この代わりに、図柄表示装置４１の表示態様を、背景音楽の音量がゼロになったタイミングでデモ動画を表示する態様に移行させる構成としてもよい。

【２４８９】

また、上記実施形態では、背景音楽の音量がゼロになってから５秒が経過するまでは背景音楽の出力自体は継続し、５秒が経過した後に背景音楽の出力を停止する構成としたが、この代わりに、背景音楽の音量がゼロになったタイミングで背景音楽の出力を停止する構成としてもよい。

【２４９０】

Ｏ１８．変形例１８：

上記実施形態では、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示

が開始された後に復帰条件が成立した場合（図１１）には、背景動画の時間的な先頭位置「０１」から表示を開始させるとともに、背景音楽の時間的な先頭位置「０１」から出力を開始させる構成としたが、背景動画および背景音楽を時間的な先頭位置から表示および出力を開始させる構成に限定されない。例えば、背景動画および背景音楽を、予め定められた最も盛り上がる時間的位置（いわゆるサビの開始位置）から表示および出力を開始させる構成としてもよい。すなわち、背景動画の予め定められた時間的位置から表示を開始させ、背景音楽の予め定められた時間的位置であって背景動画の予め定められた時間的位置に対応した時間的位置から出力を開始させる構成とすればよい。このような構成としても、復帰条件が成立するタイミングに応じて背景動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、背景動画の表示と背景音楽の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２４９１】

Ｏ１９．変形例１９：

上記実施形態では、移行条件が成立した場合に、背景音楽の音量をゼロにする構成としたが、背景音楽の音量を完全にゼロにする構成でなくてもよい。例えば、移行条件が成立した場合に、背景音楽の音量を遊技者が認識することのできない大きさの音量以下にする構成としてもよい。このような構成としても、移行条件が成立したことを遊技者に認識させることができる。

【２４９２】

また、移行条件が成立する前における音声の出力態様を、背景音楽を第１の大きさの音量で出力する態様とし、移行条件が成立した後に移行する音声の出力態様を、背景音楽を第１の大きさの音量よりも小さい第２の大きさの音量で出力する態様としてもよい。このような構成としても、移行条件が成立したことを遊技者に認識させることができる。

【２４９３】

Ｏ２０．変形例２０：

上記実施形態では、移行条件が成立した場合に、図柄表示装置４１の表示態様を、背景動画を表示する態様からデモ動画を表示する態様に移行させる構成としたが、移行条件が成立する前における図柄表示装置４１の表示態様および移行条件が成立した後に移行する図柄表示装置４１の表示態様は、背景動画を表示する態様およびデモ動画を表示する態様に限定されない。例えば、移行条件が成立する前における図柄表示装置４１の表示態様が、所定の動画を表示する態様であった場合には、移行条件が成立した後に移行する図柄表示装置４１の表示態様は、当該所定の動画とは異なる画像を表示する態様または画像の表示を停止している態様であってもよい。例えば、移行条件が成立した後に移行する図柄表示装置４１の表示態様は、当該所定の動画とは異なる動画を表示する態様、当該所定の動画の少なくとも一部を停止して表示する態様、当該所定の動画を非表示とする態様、当該所定の動画とは異なる静止画像を表示する態様、または動画及び静止画像を非表示とする態様であってもよい。

【２４９４】

Ｏ２１．変形例２１：

上記実施形態において、遊技球が遊技盤３０に射出されたことを検出する検出センサーを設け、当該検出センサーによって遊技球が所定時間（例えば３０秒）検出されない場合に、移行条件が成立したと判定する構成としてもよい。このようにすれば、遊技球が遊技盤３０に射出されていれば移行条件が成立しないので、遊技者が遊技中であるにも関わらず移行条件が成立してしまうといった遊技者にとって不快な状況の発生を低減することができる。

【２４９５】

さらに、移行条件が成立した後であって当該検出センサーによって遊技球が検出された場合に、復帰条件が成立したと判定する構成としてもよい。このようにすれば、移行条件が成立した後であっても、遊技球が遊技盤３０に射出されれば復帰条件が成立するので、

遊技者が遊技を開始しているにも関わらず復帰条件が長時間（例えば、１分）に亘って成立しないといった遊技者にとって不快な状況を低減することができる。

【２４９６】

Ｏ２２．変形例２２：

上記実施形態において、複数種類の中から背景動画および当該背景動画に対応した背景音楽が選択される構成としてもよい。この場合には、抽選モードが高確率モードであるか否かや、遊技者の選択等によって背景動画および当該背景動画に対応した背景音楽が選択される構成としてもよい。

【２４９７】

Ｏ２３．変形例２３：

上記実施形態において具体的に設定された時間や数値等は、あくまで一例であり、適宜他の時間や数値等に設定することができる。例えば、図柄の変動が停止してから移行条件が成立するまでの時間は１５秒以外に設定されていてもよく、背景音楽の音量がゼロになってからデモ動画が開始されるまでの時間は５秒以外に設定されていてもよい。

【２４９８】

Ｏ２４．変形例２４：

上記実施形態では、図柄表示装置４１の表示態様がデモ動画を表示する態様である場合には、音声の出力態様は音楽が出力されず音量がゼロである態様となるように構成されているが、この代わりに、図柄表示装置４１の表示態様がデモ動画を表示する態様である場合には、音声の出力態様はデモ動画に対応した音楽であるデモ音楽を遊技者によって予め設定された出力レベル（音量）で出力する態様となるように構成されていてもよい。

【２４９９】

このような構成において、ＲＴＣ演出動画の表示期間が終了してデモ動画を表示する態様に移行する際に、デモ音楽の予め定められた時間的位置から出力を開始する構成としてもよい。このような構成とすれば、デモ音楽の出力を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、デモ動画の表示とデモ音楽の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、デモ音楽の予め定められた時間的位置を、デモ音楽の時間的な先頭位置としてもよい。このような構成によれば、デモ音楽の時間的な途中の位置から出力が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。

【２５００】

Ｏ２５．変形例２５：

上記第７実施形態では、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、時刻に関する情報である時刻情報をＲＴＣ９６から取得するとともに、取得した時刻情報がＲＴＣ演出開始条件として設定されている所定の時刻と一致するか否かを判定し、一致すると判定した場合に、ＲＴＣ演出を実行するための処理を開始する構成としたが、この代わりに、音声発光制御装置９０は、ＲＴＣ演出を一度実行した後は、前回のＲＴＣ演出が開始されてからの経過時間を計測し、前回のＲＴＣ演出が開始されてから所定時間（例えば、１時間）が経過したか否かを判定し、所定時間が経過したと判定した場合に、ＲＴＣ演出を実行するための処理を開始する構成としてもよい。

【２５０１】

Ｏ２６．変形例２６：

上記第７実施形態では、音声発光制御装置９０は、遊技者によって予め設定された出力レベル（音量）でＲＴＣ演出音楽を出力する構成としたが、この代わりに、音声発光制御装置９０は、遊技者によって予め設定された出力レベル（音量）に関わらず、最大の出力レベル（音量）でＲＴＣ演出音楽を出力する構成としてもよい。このような構成によれば、ＲＴＣ演出の迫力や注目度を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２５０２】

Ｏ２７．変形例２７：

上記変形例２６の構成を採用した上で、最大の出力レベル（音量）によるＲＴＣ演出音楽の出力が終了して背景音楽を出力する際に、最大の出力レベル（音量）を維持する構成としてもよい。このような構成による効果について説明する。最大の出力レベル（音量）で出力されたＲＴＣ演出音楽を鑑賞した遊技者は、最大の出力レベル（音量）によって実行された演出の迫力に魅了されるため、ＲＴＣ演出が終了した後においても最大の出力レベル（音量）で遊技を継続したいといった要望を持つことがある。したがって、このような構成によれば、ＲＴＣ演出が終了した後においても最大の出力レベル（音量）で遊技を継続したいといった遊技者の要望を満たすことが可能となる。

【２５０３】

また、上記変形例２６の構成を採用した上で、最大の出力レベル（音量）によるＲＴＣ演出音楽の出力が終了して背景音楽を出力する際に、遊技者によって予め設定された出力レベル（音量）に復帰する構成としてもよい。このような構成によれば、実行されていたＲＴＣ演出の特別感をさらに際立たせることができるので、次回のＲＴＣ演出に対する期待感をさらに向上させることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２５０４】

また、上記変形例２６の構成を採用した上で、最大の出力レベル（音量）によるＲＴＣ演出音楽の出力が終了して背景音楽を出力する際に、音声の出力レベル（音量）を遊技者が設定するための音量設定画面を図柄表示装置４１に表示し、遊技者によって指定された音声の出力レベル（音量）で背景音楽を出力する構成としてもよい。このような構成による効果について説明する。最大の出力レベル（音量）で出力されたＲＴＣ演出音楽を鑑賞した遊技者は、大きい音量に慣れるため、ＲＴＣ演出音楽を鑑賞する前とは好みの出力レベル（音量）が変わることがある。このため、ＲＴＣ演出が終了した後に、音声の出力レベル（音量）を好みの出力レベルに設定し直したいといった要望を持つことがある。したがって、このような構成によれば、ＲＴＣ演出が終了した後のタイミングにおいて、音声の出力レベル（音量）を好みの出力レベルに設定し直したいといった遊技者の要望を満たすことが可能となる。

【２５０５】

Ｏ２８．変形例２８：

保留表示の表示態様の決定方法、および、保留表示の表示態様を、上記第８実施形態および第９実施形態と異なる態様としてもよい。具体的には、複数表示されている保留表示の中の一つの保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が、先判定処理によって大当たり抽選に当選すると判定された場合に、表示されている複数の保留表示の表示態様を特定のパターンの表示態様にすることによって、表示されている保留表示の中の一つの保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１が大当たり抽選に当選する可能性が高いことを、遊技者に対して示唆してもよい。例えば、第１保留表示領域Ｄｓ１に、保留表示Ｄｍ１１～保留表示Ｄｍ１４の４つの保留表示が表示されている場合であって、先判定処理によって保留表示Ｄｍ１４に対応する大当たり乱数カウンタＣ１が大当たり抽選に当選すると判定された場合に、保留表示Ｄｍ１１の表示態様を白、保留表示Ｄｍ１２の表示態様を赤、保留表示Ｄｍ１３の表示態様を白、保留表示Ｄｍ１４の表示態様を赤に、各々変化させる。すなわち、表示されている複数の保留表示の表示態様を「白・赤・白・赤」といった特定のパターンに変化させることによって、表示されている保留表示の中の一つの保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１が大当たり抽選に当選する可能性が高いことを、遊技者に対して示唆することができる。

【２５０６】

その他、所定の保留遊技回における大当たり乱数カウンタＣ１が大当たり抽選に当選すると先判定処理によって判定された場合に、当該所定の保留遊技回の保留表示、および、当該所定の保留遊技回が生成された以降に生成される保留遊技回の保留表示の表示パターンを、特定の表示パターンに決定することによって、表示されている保留表示の中の一つの保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１が大当たり抽選に当選する可能性が高いことを、遊技者に対して示唆してもよい。この場合、当該所定の保留遊技回が生成された

後に、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球し、当該入球に対応する保留遊技回の保留表示の表示態様を決定する際に、表示態様を決定する対象の保留表示とは異なる他の保留表示（大当たり抽選に当選すると先判定処理によって判定された所定の保留遊技回の保留表示）に対応する大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて、保留表示の表示態様を決定することによって実現することができる。

【２５０７】

Ｏ２９．変形例２９：

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

【２５０８】

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

【２５０９】

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

【２５１０】

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

【２５１１】

Ｐ．上記各実施形態等から抽出される発明群について：

以下、上述した各実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記各実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【２５１２】

＜特徴Ａ群＞

特徴Ａ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

［特徴Ａ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を１遊技回毎に順次報知する報知手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段（第１実施形態から第４実施形態におけるＭＰＵ６２、ＭＰＵ９２およびＭＰＵ１０２）は、

第１の遊技回よりも後に実行される第２の遊技回に係る特別情報が前記所定の条件を満たす場合には、

前記第２の遊技回において、前記第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する（第１実施形態におけるケースａ２の処理、第２実施形態における処理、第３実施形態におけるケースｃ２の処理、第４実施形態におけるケースｄ１の処理を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【２５１３】

特徴Ａ１によれば、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合であるにも関わらず、第２の遊技回において、第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現するので、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者に予期させにくい。その後、第２の遊技回に係る特別情報の判定の結果を報知手段によって報知してはじめて、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。すなわち、第２の遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２５１４】

［特徴Ａ２］

特徴Ａ１に記載の遊技機であって、さらに、

前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該所定の条件を満たす特別情報に係る遊技回の後に、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を開始させる特別遊技状態開始手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記第１の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たすとともに、前記第２の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たさない第１の場合には、

前記第１の遊技回の後に実行される前記特別遊技状態の開始後であって前記第２の遊技回の開始前において、前記第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現し（第１実施形態におけるケースａ１の処理、第３実施形態におけるケースｃ１の処理を実行し）、

前記第１の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たすとともに、前記第２の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たす第２の場合には、

前記第２の遊技回において、前記第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する（第１実施形態におけるケースａ２の処理、第２実施形態における処理、第３実施形態におけるケースｃ２の処理を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【２５１５】

特徴Ａ２によれば、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たさない場合には、第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部の再現は、既に実行された演出を再現する役割として機能し、遊技者もそのように認識する。一方で、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合には、第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部の再現は、演出上は既に実行された演出の再現として実行されるが、実際には、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される。よって、第２の遊技回において再現が実行された後に、報知手段によって第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることが報知されると、その時点ではじめて、第２の遊技回において実行された再現が、単に第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現するものではなく、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行されものであることを遊技者が認識する。従って、遊技に意外性を付与するとともに、既に実行された演出の再現に対して、遊技者に期待感を付与することができる。

【２５１６】

［特徴Ａ３］

特徴Ａ１または特徴Ａ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する場合には、前記再現をするよりも前に、既に実行された演出を再現することを示唆する示唆演出（第１実施形態から第４実施形態において実行される示唆演出）を実行する

ことを特徴とする遊技機。
【２５１７】
特徴Ａ３によれば、第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現するよりも前に示唆演出が実行されるので、第２の遊技回において実行された演出が第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部の再現であると遊技者に強く認識させることができる。その後、第２の遊技回に係る特別情報の判定の結果を報知手段によって報知してはじめて、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことを遊技者に認識させることで、より一層、遊技に意外性を付与することができる。
【２５１８】
［特徴Ａ４］
特徴Ａ３に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第１の遊技回と前記第２の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合には、
前記他の遊技回において、前記示唆演出を実行する（第２実施形態において、先行遊技回で示唆演出を実行する）
ことを特徴とする遊技機。
【２５１９】
特徴Ａ４によれば、第１の遊技回と第２の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合であっても、当該他の遊技回において示唆演出を実行することによって、示唆演出および再現を、遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。
【２５２０】
［特徴Ａ５］
特徴Ａ１から特徴Ａ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記第１の遊技回より前の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を含むとともに、前記第１の遊技回において実行された前記演出の少なくとも一部を含む（第３実施形態におけるケースｃ１の処理、および、ケースｃ２の処理を実行する）
ことを特徴とする遊技機。
【２５２１】
特徴Ａ５によれば、第１の遊技回より前の遊技回から第１の遊技回に亘って連続的な演出が実行された場合であっても、その連続的な演出を再現することができる。
【２５２２】
［特徴Ａ６］
特徴Ａ１から特徴Ａ５のいずれか１つに記載の遊技機であって、
前記所定の条件は、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を開始するための条件であり、
前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記特別情報が前記所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆する演出であるリーチ演出を含む
ことを特徴とする遊技機。
【２５２３】
特徴Ａ６によれば、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合には、示唆演出の後に実行されたリーチ演出は、演出上は第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部の再現として実行されるが、実際には、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される。従って、リーチ演出が実行される場合として、所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆するという本来的な機能として実行される場合と、第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部の再現として実行される場合と、演出上は第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部の再現として実行されるが、実際には、当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される場合との、少なくとも３つの場合を設定することができる。従って、リーチ演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

【２５２４】
＜特徴Ｂ群＞
特徴Ｂ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。
［特徴Ｂ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を１遊技回毎に順次報知する報知手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特別情報が所定の条件を満たす遊技回である特定遊技回（第１実施形態から第３実施形態における第１の遊技回）より後に実行される遊技回（第１実施形態から第３実施形態における第２の遊技回）に係る前記特別情報に基づいて、前記特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現するタイミングを決定する
ことを特徴とする遊技機。
【２５２５】
特徴Ｂ１によれば、特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現するタイミングが特定遊技回より後に実行される遊技回に係る特別情報に基づいて決定されるので、当該再現に対して特別な意味を付与することができるとともに、当該再現に対する遊技者の注目度を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２５２６】
［特徴Ｂ２］
特徴Ｂ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特別情報が所定の条件を満たす遊技回である特定遊技回より後に実行される遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの判定（ステップＳ１０２２）を前記判定手段より前に実行するとともに、
前記判定手段より前に実行した前記判定の結果に基づいて、前記特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現するタイミングを決定する（ステップＳ２３０２～Ｓ２３１２の処理を実行する）
ことを特徴とする遊技機。
【２５２７】
特徴Ｂ２によれば、特定遊技回より後に実行される遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすか否かの判定を判定手段より前に実行することで、特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現することが決定した遊技回よりも前に実行する遊技回における演出を、再現を実行する遊技回を考慮して決定することができる。従って、例えば、再現を実行することが決定した遊技回よりも前に実行する遊技回における演出として、再現と関連性のある演出を実行することができる。
【２５２８】
［特徴Ｂ３］
特徴Ｂ１または特徴Ｂ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特定遊技回より後に実行される遊技回のうち、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回（第１実施形態のケースａ２、第２実施形態および第３実施形態のケースｃ２における第２の遊技回）において前記特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現することを決定する
ことを特徴とする遊技機。
【２５２９】
特徴Ｂ３によれば、特別情報が所定の条件を満たす遊技回において、特定遊技回で実行

した演出の少なくとも一部が再現されるので、特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現が実行される当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者に予期させにくい。当該遊技回に係る特別情報の判定の結果を報知手段によって報知してはじめて、当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。すなわち、当該遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２５３０】

［特徴Ｂ４］

特徴Ｂ１から特徴Ｂ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現するより前に、既に実行された演出を再現することを示唆する示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【２５３１】

特徴Ｂ４によれば、既に実行された演出を再現することを示唆する示唆演出を実行するので、特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現に対して遊技者の注目度、関心度を向上させることができる。また、特別情報が所定の条件を満たす遊技回において特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現が実行される場合、示唆演出を実行することによって、さらに、再現が実行される当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者に予期させにくくすることができる。

【２５３２】

［特徴Ｂ５］

特徴Ｂ４に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定遊技回と、当該特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現する遊技回との間に他の遊技回が存在する場合には、

前記他の遊技回において、前記示唆演出を実行する（第２実施形態において、先行遊技回で示唆演出を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【２５３３】

特徴Ｂ５によれば、特定遊技回と当該特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現する遊技回との間に他の遊技回が存在する場合であっても、他の遊技回において示唆演出を実行することによって、示唆演出および特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現を、遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。

【２５３４】

［特徴Ｂ６］

特徴Ｂ１から特徴Ｂ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段が前記特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現する場合において、

前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記特定遊技回で実行した演出であって、前記特別情報が前記所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆する演出であるリーチ演出を含む

ことを特徴とする遊技機。

【２５３５】

特徴Ｂ６によれば、演出上は特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現として実行されていたリーチ演出が、実際には、当該遊技回に係る特別情報に基づいて実行されていたことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。また、リーチ演出が実行される場合として、所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆するという本来的な機能として実行される場合と、特定遊技回で実行した演出の少なくとも

一部の再現として実行される場合と、演出上は特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現として実行されるが、実際には、当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される場合との、少なくとも３つの場合を設定することができる。従って、リーチ演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

【２５３６】

＜特徴Ｃ群＞

特徴Ｃ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

［特徴Ｃ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を１遊技回毎に順次報知する報知手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を開始させる特別遊技状態開始手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特別遊技状態が実行される場合には、当該特別遊技状態において実行する演出を、当該特別遊技状態より後に実行される所定の遊技回に係る前記特別情報に基づいて決定する（第１実施形態におけるケースａ１とケースａ２、第２実施形態、および、第３実施形態におけるケースｃ１とケースｃ２において、第１の遊技回後の特別遊技状態における演出を第２の遊技回における大当たり抽選の当否によって決定する／Ｓ１２０１～Ｓ１２０９、Ｓ２６０１～Ｓ２６０９）

ことを特徴とする遊技機。

【２５３７】

特徴Ｃ１によれば、特別遊技状態より後に実行される所定の遊技回に係る特別情報を考慮した演出を、当該特別遊技状態において実行することができる。従って、例えば、当該特別遊技状態において、当該所定の遊技回に実行する演出と関連性のある演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２５３８】

［特徴Ｃ２］

特徴Ｃ１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特別遊技状態が実行される場合であって、前記所定の遊技回に係る前記特別情報が、前記所定の条件を満たさない第１の場合には、所定の演出を、前記特別遊技状態において実行し（第１の施形態におけるケースａ１および第３実施形態におけるケースｃ１において、再現演出を第１の遊技回後の特別遊技状態において実行し）、

前記特別遊技状態が実行される場合であって、前記所定の遊技回に係る前記特別情報が、前記所定の条件を満たす第２の場合には、前記所定の演出を、前記所定の遊技回において実行する（第１実施形態におけるケースａ２、第２実施形態、および、第３実施形態におけるケースｃ２において、再現演出を第２の遊技回において実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【２５３９】

特徴Ｃ２によれば、所定の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たさない場合に特別遊技状態において実行している所定の演出を、所定の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合には、当該所定の遊技回において実行することによって、所定の演出が実行されるタイミングに特別な意味があったことを遊技者に認識させることができる。よって、遊技に意外性を付与し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２５４０】

［特徴Ｃ３］
特徴Ｃ１または特徴Ｃ２に記載の遊技機であって、
前記所定の演出は、前記特別遊技状態よりも前に実行された遊技回において実行した演出の少なくとも一部を再現する演出であることを特徴とする遊技機。
【２５４１】
特徴Ｃ３によれば、所定の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすにも関わらず、当該所定の遊技回において、特別遊技状態よりも前に実行された遊技回において実行した演出の少なくとも一部が再現されるので、所定の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者に予期させにくい。所定の遊技回に係る特別情報の判定の結果が報知手段によって報知されてはじめて、所定の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。すなわち、所定の遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２５４２】
［特徴Ｃ４］
特徴Ｃ３に記載の遊技機であって、
前記特別遊技状態よりも前に実行される遊技回を第１の遊技回と定義し、前記特別遊技状態より後に実行される前記所定の遊技回を第２の遊技回と定義した場合に、
前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記第１の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たすことによって前記第１の遊技回において前記演出実行手段が実行した演出を含む（再現対象演出は、第１実施形態のケースａ１とケースａ２、第２実施形態、および、第３実施形態のケースｃ１とケースｃ２において、第１の遊技回に係る大当たり抽選に当選することによって第１の遊技回において実行された演出を含む）
ことを特徴とする遊技機。
【２５４３】
特徴Ｃ４によれば、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合に、第１の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことによって第１の遊技回において実行された演出を、第２の遊技回において再現する。従って、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを報知手段によって報知されてはじめて、演出上は第１の遊技回において実行された演出の再現として実行されている演出が、実際には、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行されていたことを遊技者に認識させ、遊技に意外性を付与することができる。また、再現に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。
【２５４４】
［特徴Ｃ５］
特徴Ｃ３または特徴Ｃ４に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記特別情報が前記所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆する演出であるリーチ演出を含む
ことを特徴とする遊技機。
【２５４５】
特徴Ｃ５によれば、所定の遊技回（第２の遊技回）に係る特別情報が所定の条件を満たす場合に、特別遊技状態よりも前に実行される遊技回（第１の遊技回）において実行されたリーチ演出を、第２の遊技回において再現する。従って、第２の遊技回において、演出上は特別遊技状態よりも前に実行された遊技回において実行した演出の少なくとも一部の再現として実行されていたリーチ演出が、実際には、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行されていたことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。また、リーチ演出が実行される場合として、所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆するという本来的な機能として実行される場合と、特別遊技状態よりも前に実行された遊技回において実行した演出の少なくとも一部の再現として実行される場合と、演出上は特別遊技状態よりも前に実行された遊技回において

実行した演出の少なくとも一部の再現として実行されるが、実際には、当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される場合との、少なくとも３つの場合を設定することができる。従って、リーチ演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

【２５４６】

［特徴Ｃ６］

特徴Ｃ２から特徴Ｃ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記所定の演出を実行する前に、当該所定の演出を実行することを示唆する示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【２５４７】

特徴Ｃ６によれば、所定の演出を実行する前に、当該所定の演出を実行することを示唆する示唆演出を実行することで、実行される所定の演出に対して、遊技者の注目度、関心度を向上させることができる。

【２５４８】

［特徴Ｃ７］

特徴Ｃ６に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特別遊技状態が実行される場合であって、前記所定の遊技回に係る前記特別情報が、前記所定の条件を満たすとともに、

前記特別遊技状態と前記所定の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合には、

前記示唆演出を、前記他の遊技回において実行するとともに（第２実施形態において、示唆演出を先行遊技回で実行するとともに）、

前記所定の演出を、前記所定の遊技回において実行する（第２実施形態において、遊技回再現演出を第２の遊技回で実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【２５４９】

特徴Ｃ７によれば、特別遊技状態と所定の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合であっても、当該他の遊技回において示唆演出を実行することによって、示唆演出および所定の演出を、遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。

【２５５０】

［特徴Ｃ８］

特徴Ｃ３から特徴Ｃ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記特別遊技状態よりも前に実行された連続した少なくとも２つの遊技回において実行した演出の少なくとも一部である

ことを特徴とする遊技機。

【２５５１】

特徴Ｃ８によれば、特別遊技状態よりも前に実行された連続した少なくとも２つの遊技回に亘って連続的な演出が実行された場合であっても、その連続的な演出を再現することができる。

【２５５２】

＜特徴Ｄ群＞

特徴Ｄ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

［特徴Ｄ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を１遊技回毎に順次報知する報知手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、遊技者に特典を付与する特別遊技状態

を開始させる特別遊技状態開始手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記特別遊技状態開始手段は、
第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回に係る特別情報が前記所定の条件を満たすことを契機として第２特別遊技状態を開始させ、
前記演出実行手段は、
前記第２特別遊技状態において実行する演出を、前記第１の遊技回に係る前記特別情報に基づいて決定する（第１実施形態において、特別遊技状態において実行される演出を、ケースａ１の第１の遊技回の前に実行される遊技回［当該特徴群における第１の遊技回に対応］とケースａ１の第１の遊技回［当該特徴群における第２の遊技回に対応］との関係によって、第１の遊技回［当該特徴群における第２の遊技回に対応］後の特別遊技状態において実行される演出に決定する［Ｓ２６０１、Ｓ２６０２、Ｓ２６０３～Ｓ２６０５］／ケースａ２の第１の遊技回［当該特徴群における第１の遊技回に対応］とケースａ２の第２の遊技回［当該特徴群における第２の遊技回に対応］との関係によって第２の遊技回［当該特徴群における第２の遊技回に対応］後の特別遊技状態において実行される演出に決定する［Ｓ２６０１、Ｓ２６０７］）
ことを特徴とする遊技機。
【２５５３】
特徴Ｄ１によれば、特別情報が所定の条件を満たす第２の遊技回より前に実行される第１の遊技回の特別情報を考慮して、第２の遊技回の後に実行する第２特別遊技状態における演出を実行することができる。従って、第１の遊技回に係る特別情報と、第２特別遊技状態における演出との間に関連性を持たせることが可能となり、第１の遊技回から第２特別遊技状態にかけて、種々の演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２５５４】
［特徴Ｄ２］
特徴Ｄ１に記載の遊技機であって、
前記第２の遊技回に係る特別情報が前記所定の条件を満たすことによって前記第２特別遊技状態が実行される場合において、
前記演出実行手段は、
前記第１の遊技回に係る特別情報が前記所定の条件を満たす場合には（第１実施形態のケースａ２における第１の遊技回と第２の遊技回との関係となる場合には）、
前記第２の遊技回（第１実施形態のケースａ２の第２の遊技回）において、前記第１の遊技回（第１実施形態のケースａ２の第１の遊技回）において実行された演出の少なくとも一部を再現し（Ｓ２３０８、Ｓ２３０９の処理を実行し）、
前記第１の遊技回に係る特別情報が前記所定の条件を満たさない場合には（第１実施形態のケースａ１における第１の遊技回の前に実行される遊技回と第１の遊技回との関係となる場合には）、
前記第２特別遊技状態（第１実施形態のケースａ１の第１の遊技回後の特別遊技状態）において、前記第２の遊技回（第１実施形態のケースａ１の第１の遊技回）において実行された演出の少なくとも一部を再現する（Ｓ２６０５の処理を実行する）
ことを特徴とする遊技機。
【２５５５】
特徴Ｄ２によれば、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすにも関わらず、第２の遊技回において、第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する。従って、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者に予期させにくい。第２の遊技回に係る特別情報の判定の結果が報知手段によって報知してはじめて、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。すなわち、第２の遊技回を、遊技者の予想

しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、第１の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たさない場合には、第２特別遊技状態において、第２の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現するので、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たした場合に実行された演出を、再度鑑賞したいという遊技者の要望を満たすことができる。

【２５５６】

［特徴Ｄ３］

特徴Ｄ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第２の遊技回において前記第１の遊技回で実行された演出の少なくとも一部を再現する場合には（第１実施形態のケースａ２における第１の遊技回と第２の遊技回との関係となる場合には）、当該再現をするより前に、既に実行された演出を再現することを示唆する第１示唆演出を実行し（Ｓ２６０６の処理を実行し）、

前記第２特別遊技状態において前記第２の遊技回で実行された演出の少なくとも一部を再現する場合には（第１実施形態のケースａ１における第１の遊技回の前に実行される遊技回と第１の遊技回との関係となる場合には）、当該再現をするより前に、既に実行された演出を再現することを示唆する第２示唆演出を実行する（Ｓ２６０５の処理を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【２５５７】

特徴Ｄ３によれば、第１の遊技回で実行された演出の少なくとも一部を再現するより前に第１示唆演出を実行し、第２の遊技回で実行された演出の少なくとも一部を再現するより前に第２示唆演出を実行するので、第１の遊技回で実行された演出の少なくとも一部の再現又は第２の遊技回で実行された演出の少なくとも一部の再現に対して、遊技者の注目度、関心度を向上させることができる。

【２５５８】

［特徴Ｄ４］

特徴Ｄ２またはＤ３に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第２の遊技回において前記第１の遊技回で実行された演出の少なくとも一部を再現する場合には（第１実施形態のケースａ２における第１の遊技回と第２の遊技回との関係となる場合には）、

第１の遊技回に係る特別情報が前記所定の条件を満たすことによって開始される第１特別遊技状態において、既に実行された演出を再現することを示唆する第１示唆演出を実行する（Ｓ２６０６の処理を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【２５５９】

特徴Ｄ４によれば、第１特別遊技状態において当該第１特別遊技状態より後の遊技回における演出の内容を示唆する演出を実行することによって、第１特別遊技状態が終了した後の遊技回に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

【２５６０】

［特徴Ｄ５］

特徴Ｄ２から特徴Ｄ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記特別情報が前記所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆する演出であるリーチ演出を含む

ことを特徴とする遊技機。

【２５６１】

特徴Ｄ５によれば、演出上は第１の遊技回で実行された演出の少なくとも一部の再現として実行されていたリーチ演出が、実際には、第２の遊技回に係る特別情報に起因して実行されていたことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。

また、第２の遊技回で実行された演出の少なくとも一部が再現される場合には、第２の遊技回におけるリーチ演出が第２特別遊技状態において実行されることになるので、第２の遊技回におけるリーチ演出を再度鑑賞したいという遊技者の要望を満たすことができる。さらに、リーチ演出が実行される場合として、所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆するという本来的な機能として実行される場合と、既に実行された演出の少なくとも一部の再現として実行される場合と、演出上は既に実行された演出の少なくとも一部の再現として実行されるが、実際には、当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される場合との、少なくとも３つの場合を設定することができる。従って、リーチ演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

【２５６２】

＜特徴Ｅ群＞

特徴Ｅ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

［特徴Ｅ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を１遊技回毎に順次報知する報知手段と、

前記各遊技回において演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

第１の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たさないとともに、前記第１の遊技回よりも後に実行される第２の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合（第４実施形態におけるケースｄ１の場合）には、

前記第２の遊技回において、前記第１の遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現し、

前記第１の遊技回における前記演出の実行後であって、かつ、前記第２の遊技回において前記第１の遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現するより前に、既に実行された演出を再現することを示唆する示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【２５６３】

特徴Ｅ１によれば、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合であるにも関わらず、第２の遊技回において、特別情報が所定の条件を満たさない第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現するので、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者に予期させにくい。また、第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現するより前に示唆演出を実行することで、第２の遊技回においては、第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部が再現されているにすぎないといった認識を遊技者により一層与えることができる。そして、第２の遊技回に係る特別情報の判定の結果が報知手段によって報知してはじめて、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。すなわち、第２の遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２５６４】

［特徴Ｅ２］

特徴Ｅ１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第１の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たさないとともに前記第２の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に加えて、

前記第１の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たさないとともに前記第２の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合（第４実施形態におけるケースｄ２の場合）にも、

前記第２の遊技回において、前記第１の遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現し、
前記第１の遊技回における前記演出の実行後であって前記第２の遊技回における前記再現の前に、既に実行された演出を再現することを示唆する示唆演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【２５６５】
特徴Ｅ２によれば、第１の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たさないとともに第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たさない場合にも、第２の遊技回において第１の遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現するので、再現が実行された遊技回に係る特別情報が必ずしも所定の条件を満たすとは限らないという認識を遊技者に付与することができる。その結果、第１の遊技回で実行した演出の少なくとも一部が再現された場合に、遊技者に対して心境の抑揚や期待感を付与するとともに、再現が実行される遊技回に対する遊技者の注目度を向上させることができる。
【２５６６】
［特徴Ｅ３］
特徴Ｅ１または特徴Ｅ２に記載の遊技機であって、さらに、
前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を開始させる特別遊技状態開始手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たすとともに、前記第２の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合（第１実施形態におけるケースａ２の場合）には、
前記第２の遊技回において、前記第１の遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現し、
前記第１の遊技回の後に実行される特別遊技状態の開始後であって前記第２の遊技回における前記再現の前に、前記示唆演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【２５６７】
特徴Ｅ３によれば、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合に、第１の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことによって第１の遊技回において実行された演出を、第２の遊技回において再現する。従って、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを報知手段によって報知してはじめて、演出上は第１の遊技回において実行された演出の再現として実行されている演出が、実際には、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行されていたことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。また、演出の再現に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。さらに、第１の遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現が第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行された場合には、遊技者に特典を付与する特別遊技状態が開始されるので、演出の再現に対する遊技者の期待感をより一層向上させることができる。
【２５６８】
［特徴Ｅ４］
特徴Ｅ１から特徴Ｅ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定の条件は、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を開始するための条件であり、
前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記特別情報が前記所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆する演出であるリーチ演出を含む
ことを特徴とする遊技機。
【２５６９】
特徴Ｅ４によれば、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合に、第１の遊技回において実行されたリーチ演出を、第２の遊技回において再現する。従って、演出

上は第１の遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現として実行されていたリーチ演出が、実際には、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行されていたことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。また、リーチ演出が実行される場合として、所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆するという本来的な機能として実行される場合と、第１の遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現として実行される場合と、演出上は第１の遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現として実行されるが、実際には、当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される場合との、少なくとも３つの場合を設定することができる。従って、リーチ演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

【２５７０】

［特徴Ｅ５］

特徴Ｅ１から特徴Ｅ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第１の遊技回と前記第２の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合には、

前記他の遊技回において、前記示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【２５７１】

特徴Ｅ５によれば、第１の遊技回と第２の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合であっても、他の遊技回において示唆演出を実行することによって、示唆演出および再現を、遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。

【２５７２】

［特徴Ｅ６］

特徴Ｅ１から特徴Ｅ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記第１の遊技回より前の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を含むとともに、前記第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を含む

ことを特徴とする遊技機。

【２５７３】

特徴Ｅ６によれば、第１の遊技回より前の遊技回から第１の遊技回に亘って連続的な演出が実行された場合であっても、その連続的な演出を再現することができる。

【２５７４】

なお、上記特徴Ａ群、特徴Ｂ群、特徴Ｃ群、特徴Ｄ群、特徴Ｅ群の発明は、以下の課題を解決する。

【２５７５】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣の向上を目的として、各種遊技状態に応じて様々な演出が行われる。これら演出の中には、例えば、低確率で実行されるリーチ演出や、大当たり抽選に当選した場合にのみ実行される演出のように、低い頻度で実行される演出が含まれる。このような低い頻度で実行される演出は、一度実行された後に、鑑賞を目的として遊技者が再現を望む場合がある。従来から、遊技者のこのような要望に応えるために、一度実行された演出を再現する演出を実行する遊技機が知られている。

【２５７６】

ここで、上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【２５７７】

＜特徴Ｆ群＞

特徴Ｆ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

［特徴Ｆ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を１遊技回毎に報知する報知手段と、
演出としての画像を表示する画像表示手段と、
前記画像表示手段を制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記制御手段は、
遊技者に対して遊技の有利・不利の度合いを示唆する第１の画像と、遊技者に対して遊技の有利・不利の度合いを示唆するとともに前記第１の画像とは異なる第２の画像と、を前記画像表示手段に表示し（第５実施形態、第６実施形態におけるオブジェクトＡ、オブジェクトＢ、オブジェクトＣを表示面４１ａに表示し）、
前記第１の画像を、前記第２の画像と重なる期間に表示する場合と、前記第２の画像と重ならない期間に表示する場合とがあり、
前記第１の画像を、前記第２の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第２の画像と関連性を有した態様で前記画像表示手段に表示する（第５実施形態のＳ３２０５において、配置・タイミングテーブルを参照することによって、各オブジェクトが関連性を有した態様で表示されるように設定し表示する／第６実施形態のＳ３３０５において、各オブジェクトが関連性を有した態様で表示されるように設定された各表示パターンテーブルに基づいて各オブジェクトを表示する）
ことを特徴とする遊技機。

【２５７８】
画像を画像表示手段に表示し、遊技者に対して、遊技の有利・不利の度合いを示唆する演出を実行する遊技機がある。通常、このような画像は複数種類用意されており、各画像が、各々、遊技の有利・不利の度合いを示唆する。また、これら画像は、各々、表示される条件が異なる。このような遊技機の場合、遊技の状態によっては、複数の画像の表示される条件が重なる場合があり、このような場合、重なる期間（同じ期間）に表示される他の画像との関連性を考慮することなく、複数の画像が各々の設定に従って表示される。結果として、画像表示手段に複数の画像がなんら関連性無く表示されたり、いくつもの画像が重畳して表示されたりする場合があり、煩雑な演出であるという印象を遊技者に与えてしまう。

【２５７９】
特徴Ｆ１によれば、第１の画像は、第２の画像と重なる期間に表示される場合には、第２の画像と関連性を有した態様で表示されるので、第１の画像と第２の画像とが重なる期間（同じ期間）に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。また、第１の画像は、第２の画像と重なる期間に表示される場合と、第２の画像と重ならない期間に表示される場合とがあるので、第１の画像を用いて複数の異なる態様の演出を実行することができ、第１の画像を有効活用することができる。

【２５８０】
［特徴Ｆ２］
特徴Ｆ１に記載の遊技機であって、
前記関連性を有した態様は、前記第１の画像と前記第２の画像とが関連して物語性を有する態様を含む
ことを特徴とする遊技機。

【２５８１】
特徴Ｆ２によれば、第１の画像は、第２の画像と重なる期間に表示される場合には、第１の画像と第２の画像とが関連して物語性を有する態様で表示されるので、第１の画像と第２の画像とが重なる期間（同じ期間）に表示されることによって実行される演出を、遊技者にとって違和感のない演出にすることができる。また、第１の画像と第２の画像とが重なる期間に表示されることによって実行される演出が物語性を有することによって遊技

の興趣向上を図ることができる。
【２５８２】
［特徴Ｆ３］
特徴Ｆ１または特徴Ｆ２に記載の遊技機であって、
前記第２の画像と重ならない期間に表示される場合の前記第１の画像が示唆する前記遊技の有利・不利の度合いは、
前記第１の画像と前記第２の画像とが重なる期間に表示される場合の前記第１の画像および前記第２の画像が示唆する前記遊技の有利・不利の度合いと異なる（第５実施形態におけるＳ３２０３／第６実施形態におけるＳ３３０５）
ことを特徴とする遊技機。
【２５８３】
特徴Ｆ３によれば、第１の画像は、第２の画像と重なる期間に表示される場合と、第２の画像と重ならない期間に表示される場合とで異なる遊技の有利・不利の度合いを示唆するので、第１の画像を用いて複数の異なる態様の演出を実行することができ、第１の画像を有効活用することができる。また、第１の画像が表示される場合であっても、他の画像と重なる期間（同じ期間）に表示されているか否かによって有利・不利の度合いが異なるので、演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。
【２５８４】
［特徴Ｆ４］
特徴Ｆ１から特徴Ｆ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の画像と前記第２の画像とは、異なる種類の前記遊技の有利・不利の度合いを示唆する（第５実施形態のＳ３２０３の処理）
ことを特徴とする遊技機。
【２５８５】
特徴Ｆ４によれば、画像を用いて、多様な種類の遊技の有利・不利の度合いを示唆することができる。
【２５８６】
［特徴Ｆ５］
特徴Ｆ１から特徴Ｆ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記第１の画像を前記第２の画像と重ならない期間に表示する場合には、前記第１の画像を、当該第１の画像の領域を示す画像枠を付した態様で前記画像表示手段に表示し、
前記第１の画像を前記第２の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第１の画像を、前記画像枠が無い態様で前記画像表示手段に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【２５８７】
特徴Ｆ５によれば、第１の画像および第２の画像からなる演出を、遊技者に対して違和感のない演出にすることができる。
【２５８８】
［特徴Ｆ６］
特徴Ｆ１から特徴Ｆ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の画像と前記第２の画像の少なくとも一つは経時変化する画像である
ことを特徴とする遊技機。
【２５８９】
特徴Ｆ６によれば、経時変化する画像を用いることで、多様な演出を実行することができる。
【２５９０】
＜特徴Ｇ群＞
特徴Ｇ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。
［特徴Ｇ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を１遊技回毎に報知する報知手段と、
経時変化する画像である期待度画像を記憶する期待度画像記憶手段と、
演出としての前記期待度画像を表示する画像表示手段と、
前記画像表示手段を制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記期待度画像記憶手段は、
第１の期待度画像と、
第２の期待度画像と、
を記憶し、
前記制御手段は、
前記第１の期待度画像を前記画像表示手段に表示する場合と、
前記第２の期待度画像を前記画像表示手段に表示する場合と、
前記第１の期待度画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する画像を抽出した第１の部分画像と、前記第２の期待度画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する画像を抽出した第２の部分画像と、を関連性を有する態様で組み合わせた前記期待度画像である第３の期待度画を前記画像表示手段に表示する場合と、
があり、
前記制御手段によって前記第１の期待度画像が表示された場合の前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率を第１の確率と定義し、
前記制御手段によって前記第２の期待度画像が表示された場合の前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率を第２の確率と定義し、
前記制御手段によって前記第３の期待度画像が表示された場合の前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率を第３の確率と定義した場合において、
前記制御手段は、前記第３の確率が、前記第１の確率と異なり、かつ、前記第２の確率と異なるように、
前記第１の期待度画像、前記第２の期待度画像または前記第３の期待度画像を前記画像表示手段に表示する（第５実施形態における表示パターンテーブルを用いて表示する／第６実施形態における表示パターンテーブルを用いて表示する）
ことを特徴とする遊技機。

【２５９１】

特徴Ｇ１によれば、画像表示手段に表示する期待度画像として、第１の期待度画像、第２の期待度画像に加え、第１の部分画像と第２の部分画像とを関連性を有する態様で組み合わせた第３の期待度画像を画像表示手段に表示するので、第１の期待度画像および第２の期待度画像を有効に活用した演出を実行することができる。第３の期待度画像は、第１の部分画像と第２の部分画像とが関連性を有する態様で組み合わせた期待度画像であるので、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。また、第３の確率が、第１の確率と異なり、かつ、第２の確率と異なるように、第１の期待度画像、第２の期待度画像または第３の期待度画像を画像表示手段に表示するので、期待度画像に対する遊技者の注目度を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２５９２】

［特徴Ｇ２］

特徴Ｇ１に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記第１の部分画像を前記第１の期待度画像から抽出するに際し、前記第１の期待度画像の時間軸方向に対して異なる期間の画像を抽出することによって、複数の異なる表示態様で前記第３の期待度画像を前記画像表示手段に表示し、

前記第３の確率は、前記第３の期待度画像の前記複数の異なる表示態様毎に異なる（第６実施形態における表示パターンテーブル）
ことを特徴とする遊技機。
【２５９３】
特徴Ｇ２によれば、第１の部分画像を第１の期待度画像から抽出するに際し、第１の期待度画像の時間軸方向に対して異なる期間の画像を抽出することによって、複数の異なる表示態様で第３の期待度画像を画像表示手段に表示することが可能であるので、第３の期待度画像を用いて種々の演出を実行することができる。また、第３の確率は、第３の期待度画像の複数の異なる表示態様毎に異なるので、第３の期待度画像に対する遊技者の注目度を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２５９４】
［特徴Ｇ３］
特徴Ｇ１または特徴Ｇ２に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記第１の部分画像を前記第１の期待度画像から抽出するに際し、前記第１の期待度画像の時間軸方向に対して異なる期間の画像を抽出することによって、複数の異なる表示態様で前記第３の期待度画像を前記画像表示手段に表示し、
前記第３の期待度画像として前記画像表示手段に表示する前記第１の部分画像と前記第２の部分画像との相対的な表示の位置は、
前記第３の期待度画像の前記複数の異なる表示態様毎に予め設定されている（第６実施形態における表示パターンテーブルによって、各オブジェクトの配置位置は各表示パターン毎に予め設定されている）
ことを特徴とする遊技機。
【２５９５】
特徴Ｇ３によれば、第３の期待度画像として画像表示手段に表示する第１の部分画像と第２の部分画像との相対的な表示の位置は、第３の期待度画像の複数の異なる表示態様毎に予め設定されているので、第３の期待度画像として第１の部分画像と第２の部分画像とがなんら関連性なく重畳されて画像表示手段に表示されることがない。従って、複数の異なる表示態様で第３の期待度画像が用いられた各々の演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。
【２５９６】
［特徴Ｇ４］
特徴Ｇ１から特徴Ｇ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記第１の部分画像を前記第１の期待度画像から抽出するに際し、前記第１の期待度画像の時間軸方向に対して異なる期間の画像を抽出することによって、複数の異なる表示態様で前記第３の期待度画像を前記画像表示手段に表示し、
前記第３の期待度画像として前記画像表示手段に表示する前記第１の部分画像と前記第２の部分画像との相対的な表示のタイミングは、前記第３の期待度画像の前記複数の異なる表示態様毎に予め設定されている（第６実施形態における表示パターンテーブルによって、各オブジェクトの表示のタイミングは各表示パターン毎に予め設定されている）
ことを特徴とする遊技機。
【２５９７】
特徴Ｇ４によれば、第３の期待度画像として画像表示手段に表示する第１の部分画像と第２の部分画像との相対的な表示のタイミングは、第３の期待度画像の複数の異なる表示態様毎に予め設定されているので、第３の期待度画像として第１の部分画像と第２の部分画像とがなんら関連性のないタイミングで画像表示手段に表示されることがない。従って、複数の異なる表示態様で第３の期待度画像が用いられた各々の演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。
【２５９８】

＜特徴Ｈ群＞
特徴Ｈ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。
［特徴Ｈ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を１遊技回毎に報知する報知手段と、
演出としての画像を表示する画像表示手段と、
前記画像表示手段を制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記制御手段は、
遊技者に対して遊技の有利・不利の度合いを示唆する第１の画像と、遊技者に対して遊技の有利・不利の度合いを示唆するとともに前記第１の画像とは異なる第２の画像と、を前記画像表示手段に表示し、
前記第１の画像を、前記第２の画像と重なる期間に表示する場合と、前記第２の画像と重ならない期間に表示する場合とがあり、
前記第１の画像を、前記第２の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第２の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置（第５実施形態における配置・タイミングテーブルで決定された配置位置／第６実施形態における表示パターンテーブルで設定された配置位置）で前記画像表示手段に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【２５９９】
画像を画像表示手段に表示し、遊技者に対して、遊技の有利・不利の度合いを示唆する演出を実行する遊技機がある。通常、このような画像は複数種類用意されており、各画像が、各々、遊技の有利・不利の度合いを示唆する。また、これら画像は、各々、表示される条件が異なる。このような遊技機の場合、遊技の状態によっては、複数の画像の表示される条件が重なる場合があり、このような場合、重なる期間（同じ期間）に表示される他の画像との関連性を考慮することなく、複数の画像が各々の設定に従って表示される。結果として、画像表示手段に複数の画像がなんら関連性無く表示されたり、いくつもの画像が重畳して表示されたりする場合があり、煩雑な演出であるという印象を遊技者に与えてしまう。
【２６００】
特徴Ｈ１によれば、第１の画像は、第２の画像と重なる期間（同じ期間）に表示される場合には、第２の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置で画像表示手段に表示されるので、第１の画像と第２の画像とがなんら関連性なく重畳されて表示されることがない。従って、第１の画像と第２の画像とが重なる期間（同じ期間）に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。また、第１の画像は、第２の画像と重なる期間に表示される場合と、第２の画像と重ならない期間に表示される場合とがあるので、第１の画像を用いて複数の異なる態様の演出を実行することができ、第１の画像を有効活用することができる。
【２６０１】
［特徴Ｈ２］
特徴Ｈ１に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
異なる複数の表示態様で、前記第１の画像を、前記第２の画像と重なる期間に前記画像表示手段に表示するとともに、
前記異なる複数の表示態様の各々に応じて、前記第１の画像を、前記第２の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置（第６実施形態における表示・パターンテーブルで設定された配置位置）で前記画像表示手段に表示する
ことを特徴とする遊技機。

【２６０２】
特徴Ｈ２によれば、異なる複数の表示態様で、第１の画像を、第２の画像と重なる期間（同じ期間）に表示するので、第１の画像と第２の画像とを用いた種々の演出を実行することができる。また、異なる複数の表示態様の各々に応じて、第１の画像を、第２の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置で画像表示手段に表示するので、各表示態様において、第１の画像と第２の画像とがなんら関連性なく重畳されて表示されることがない。従って、第１の画像と第２の画像とが重なる期間（同じ期間）に表示されることによって実行される種々の演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。
【２６０３】
［特徴Ｈ３］
特徴Ｈ１または特徴Ｈ２に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、前記第１の画像を、前記第２の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第２の画像との間で相対的に予め定められたタイミング（第５実施形態における配置・タイミングテーブルで決定された表示のタイミング／第６実施形態における表示パターンテーブルで設定された表示のタイミング）で前記画像表示手段に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【２６０４】
特徴Ｈ３によれば、第１の画像は、第２の画像と重なる期間（同じ期間）に表示される場合には、第２の画像との間で相対的に予め定められたタイミングで表示されるので、第１の画像と第２の画像とがなんら関連性のないタイミングで表示されることがない。従って、第１の画像と第２の画像とを重なる期間（同じ期間）に表示することによって実行する演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、さらに、演出の質を向上させることができる。
【２６０５】
［特徴Ｈ４］
特徴Ｈ１から特徴Ｈ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２の画像と重ならない期間に表示されない場合の前記第１の画像が示唆する前記遊技の有利・不利の度合いは、
前記第１の画像と前記第２の画像とが重なる期間に表示される場合の前記第１の画像および前記第２の画像が示唆する前記遊技の有利・不利の度合いと異なる（第５実施形態における表示パターンテーブル／第６実施形態における表示パターンテーブル）
ことを特徴とする遊技機。
【２６０６】
特徴Ｈ４によれば、第１の画像は、第２の画像と重なる期間に表示される場合と、第２の画像と重ならない期間に表示される場合とで異なる遊技の有利・不利の度合いを示唆するので、第１の画像を用いて、遊技の有利・不利の度合いの異なる複数の異なる態様の演出を実行することができ、第１の画像を有効活用することができる。また、第１の画像が表示される場合であっても、他の画像と重なる期間（同じ期間）に表示されているか否かによって有利・不利の度合いが異なるので、演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。そして、第２の画像と組み合わせた画像を表示する場合であっても、第２の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置で画像表示手段に表示されるので、質の高い演出を遊技者に提供することができる。
【２６０７】
［特徴Ｈ５］
特徴Ｈ１から特徴Ｈ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の画像と前記第２の画像とは、異なる種類の前記遊技の有利・不利の度合いを示唆する（第５実施形態における表示パターンテーブル）
ことを特徴とする遊技機。
【２６０８】

特徴Ｈ５によれば、第１の画像からなる演出、第２の画像からなる演出、第１の画像および第２の画像からなる演出の各々において、異なる種類の遊技の有利・不利の度合いを示唆することができる。従って、複数の画像の組み合わせ方によって、多様な種類の遊技の有利・不利の度合いを示唆することができる。

【２６０９】

［特徴Ｈ６］

特徴Ｈ１から特徴Ｈ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記第１の画像を前記第２の画像と重ならない期間に表示する場合には、前記第１の画像を、当該第１の画像の領域を示す画像枠を付した態様で前記画像表示手段に表示し、

前記第１の画像を前記第２の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第１の画像を、前記画像枠が無い態様で前記画像表示手段に表示する

ことを特徴とする遊技機。

【２６１０】

特徴Ｈ６によれば、第１の画像および第２の画像からなる演出を、遊技者に対して違和感のない演出にすることができる。

【２６１１】

［特徴Ｈ７］

特徴Ｈ１から特徴Ｈ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の画像と前記第２の画像の少なくとも一つは経時変化する画像である

ことを特徴とする遊技機。

【２６１２】

特徴Ｈ７によれば、経時変化する画像を用いることで、多様な演出を実行することができる。

【２６１３】

＜特徴Ｉ群＞

特徴Ｉ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

［特徴Ｉ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を１遊技回毎に報知する報知手段と、

演出としての画像を表示する画像表示手段と、

前記画像表示手段を制御する制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記制御手段は、

遊技者に対して遊技の有利・不利の度合いを示唆する第１の画像と、遊技者に対して遊技の有利・不利の度合いを示唆するとともに前記第１の画像とは異なる第２の画像と、を前記画像表示手段に表示し、

前記第１の画像を、前記第２の画像と重なる期間に表示する場合と、前記第２の画像と重ならない期間に表示する場合とがあり、

前記第１の画像を、前記第２の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第２の画像との間で相対的に予め定められたタイミング（第５実施形態における配置・タイミングテーブルで決定された表示のタイミング／第６実施形態における表示パターンテーブルで設定された表示のタイミング）で前記画像表示手段に表示する

ことを特徴とする遊技機。

【２６１４】

画像を画像表示手段に表示し、遊技者に対して、遊技の有利・不利の度合いを示唆する演出を実行する遊技機がある。通常、このような画像は複数種類用意されており、各画像が、各々、遊技の有利・不利の度合いを示唆する。また、これら画像は、各々、表示され

る条件が異なる。このような遊技機の場合、遊技の状態によっては、複数の画像の表示される条件が重なる場合があり、このような場合、重なる期間（同じ期間）に表示される他の画像との関連性を考慮することなく、複数の画像が各々の設定に従って表示される。結果として、画像表示手段に複数の画像がなんら関連性無く表示されたり、いくつもの画像が重畳して表示されたりする場合があり、煩雑な演出であるという印象を遊技者に与えてしまう。なお、遊技の有利・不利の度合いは、特別情報に基づいて決定された遊技回の状態が、遊技者にとって有利であるか不利であるかの度合いを示すものである。例えば、パチンコ遊技機においては、大当たり抽選に当選することの期待度、確変大当たりであることの期待度、遊技回が確変状態であることの期待度など、遊技回の状態が遊技者にとって有利であるか不利であるかの度合いを示す。

【２６１５】

特徴Ｉ１によれば、第１の画像は、第２の画像と重なる期間に表示される場合には、第２の画像との間で相対的に予め定められたタイミングで表示されるので、第１の画像と第２の画像とがなんら関連性のないタイミングで表示されることがない。従って、第１の画像と第２の画像とを重なる期間（同じ期間）に表示することによって実行する演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、さらに、演出の質を向上させることができる。また、第１の画像は、第２の画像と重なる期間（同じ期間）に表示される場合と、第２の画像と重ならない期間に表示される場合とがあるので、第１の画像を用いて複数の異なる態様の演出を実行することができ、第１の画像を有効活用することができる。

【２６１６】

［特徴Ｉ２］

特徴Ｉ１に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、前記第１の画像を、前記第２の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置（第５実施形態における配置・タイミングテーブルで決定された配置位置／第６実施形態における表示パターンテーブルで設定された配置位置）で前記画像表示手段に表示する

ことを特徴とする遊技機。

【２６１７】

特徴Ｉ２によれば、第１の画像は、第２の画像と重なる期間（同じ期間）に表示される場合には、第２の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置で画像表示手段に表示されるので、第１の画像と第２の画像とがなんら関連性なく重畳されて表示されることがない。従って、第１の画像と第２の画像とが重なる期間（同じ期間）に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。

【２６１８】

［特徴Ｉ３］

特徴Ｉ１または特徴Ｉ２に記載の遊技機であって、

前記第２の画像と重ならない期間に表示される場合の前記第１の画像が示唆する前記遊技の有利・不利の度合いは、

前記第１の画像と前記第２の画像とが重なる期間に表示される場合の前記第１の画像および前記第２の画像が示唆する前記遊技の有利・不利の度合いと異なる（第５実施形態における表示パターンテーブル／第６実施形態における表示パターンテーブル）

ことを特徴とする遊技機。

【２６１９】

特徴Ｉ３によれば、第１の画像は、第２の画像と重なる期間に表示される場合と、第２の画像と重ならない期間に表示される場合とで遊技の有利・不利の異なる度合いを示唆するので、第１の画像を用いて、遊技の有利・不利の度合いの異なる複数の異なる態様の演出を実行することができ、第１の画像を有効活用することができる。また、第１の画像が表示される場合であっても、他の画像と重なる期間（同じ期間）に表示されているか否かによって有利・不利の度合いが異なるので、演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待

感を向上させることができる。そして、第２の画像と組み合わせた画像を表示する場合であっても、第２の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置で画像表示手段に表示されるので、質の高い演出を遊技者に提供することができる。

【２６２０】

［特徴Ｉ４］

特徴Ｉ１から特徴Ｉ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の画像と前記第２の画像とは、異なる種類の前記遊技の有利・不利の度合いを示唆する（第５実施形態における表示パターンテーブル）

ことを特徴とする遊技機。

【２６２１】

特徴Ｉ４によれば、第１の画像からなる演出、第２の画像からなる演出、第１の画像および第２の画像からなる演出の各々において、異なる種類の遊技の有利・不利の度合いを示唆することができる。従って、複数の画像の組み合わせ方によって、多様な種類の遊技の有利・不利の度合いを示唆することができる。

【２６２２】

［特徴Ｉ５］

特徴Ｉ１から特徴Ｉ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記第１の画像を前記第２の画像と重ならない期間に表示する場合には、前記第１の画像を、当該第１の画像の領域を示す画像枠を付した態様で前記画像表示手段に表示し、

前記第１の画像を前記第２の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第１の画像を、前記画像枠が無い態様で前記画像表示手段に表示する

ことを特徴とする遊技機。

【２６２３】

特徴Ｉ５によれば、第１の画像および第２の画像からなる演出を、遊技者に対して違和感のない演出にすることができる。

【２６２４】

［特徴Ｉ６］

特徴Ｉ１から特徴Ｉ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の画像と前記第２の画像の少なくとも一つは経時変化する画像である

ことを特徴とする遊技機。

【２６２５】

特徴Ｉ６によれば、経時変化する画像を用いることで、多様な演出を実行することができる。

【２６２６】

＜特徴Ｊ群＞

特徴Ｊ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

［特徴Ｊ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を１遊技回毎に報知する報知手段と、

遊技の状況について有利・不利に関する認識を遊技者に与えることを可能とする画像を記憶する画像記憶手段と、

演出としての前記画像を表示する画像表示手段と、

前記画像表示手段を制御する制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記制御手段は、

前記画像記憶手段に記憶されている第１の画像であって、遊技の状況について有利・不利に関する認識を遊技者に与えることを可能とする第１の画像を前記画像表示手段に表示

し、
前記第１の画像を当該第１の画像とは異なる第２の画像と組み合わせた組み合わせ画像であって、遊技の状況についての有利・不利に関する認識であって前記第２の画像と組み合わせずに前記第１の画像を表示する場合に遊技者に与える前記認識とは異なる認識を遊技者に与えることを可能とする組み合わせ画像を前記画像表示手段に表示する（第５実施形態および第６実施形態において、オブジェクトＣの表示パターン（Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）は、箱の中から犬が顔を出した様子を示す表示パターンであり、遊技の状況が有利であるという認識を遊技者に与える。一方、オブジェクトＣにオブジェクトＢを組み合わせた表示パターン（Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）は、天候が悪化することによって箱の中の犬が濡れる様子を示す表示パターンであり、遊技の状況が不利であるという認識を遊技者に与える／変形例１５）
ことを特徴とする遊技機。
【２６２７】
特徴Ｊ１によれば、第１の画像を第２の画像と組み合わせずに画像表示手段に表示した場合に遊技の有利・不利について遊技者に与える認識と、第１の画像を第２の画像と組み合わせて画像表示手段に表示した場合に遊技の有利・不利について遊技者に与える認識とを変えることができるので、第１の画像を用いた多様な演出を実行することが可能であり、第１の画像を有効利用することができる。なお、遊技の状況とは、例えば、特別情報が所定の条件を満たすか否かや、特別情報が所定の条件を満たす確率が相対的に高い状況であるか否かといった遊技の状態に基づいた状況をいう。
【２６２８】
［特徴Ｊ２］
特徴Ｊ１に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、前記第１の画像を前記第２の画像と組み合わせて表示する場合に、前記第１の画像と前記第２の画像との間の相対的な位置を前記遊技の状況に応じて設定（第５実施形態における配置・タイミングテーブルで決定された配置位置に設定／第６実施形態における表示パターンテーブルで設定された配置位置に設定）して、前記画像表示手段に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【２６２９】
特徴Ｊ２によれば、第１の画像と第２の画像との間の相対的な位置を遊技の状況に応じて設定して画像表示手段に表示するので、第１の画像および第２の画像を用いて遊技の有利・不利について種々の認識を遊技者に与えることができる。
【２６３０】
［特徴Ｊ３］
特徴Ｊ１または特徴Ｊ２に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、前記第１の画像を前記第２の画像と組み合わせて表示する場合に、前記第１の画像と前記第２の画像との間で前記画像表示手段に表示する相対的なタイミングを前記遊技の状況に応じて設定（第５実施形態における配置・タイミングテーブルで決定された表示のタイミングに設定／第６実施形態における表示パターンテーブルで設定された表示のタイミングに設定）して、前記画像表示手段に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【２６３１】
特徴Ｊ３によれば、第１の画像と第２の画像との間で画像表示手段に表示する相対的なタイミングを遊技の状況に応じて設定して画像表示手段に表示するので、第１の画像および第２の画像を用いて遊技の有利・不利について種々の認識を遊技者に与えることができる。
【２６３２】
［特徴Ｊ４］
特徴Ｊ１から特徴Ｊ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の画像または前記第２の画像の少なくとも一つは経時変化する画像である
ことを特徴とする遊技機。
【２６３３】
特徴Ｊ４によれば、経時変化する画像である画像を用いることで、多様な演出を実行することができる。
【２６３４】
＜特徴Ｋ群＞
特徴Ｋ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。
［特徴Ｋ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を１遊技回毎に報知する報知手段と、
少なくとも、第１の画像と、第２の画像と、第３の画像とを記憶する画像記憶手段と、
前記画像記憶手段に記憶された画像を表示する画像表示手段と、
前記画像表示手段を制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記制御手段によって、前記第１の画像（第６実施形態における画像Ｃ１の箱の画像）が前記第３の画像と組み合わされずに前記画像表示手段に表示された場合よりも、前記第２の画像（第６実施形態における画像Ｃ３の箱から犬が顔を出す画像）が前記第３の画像と組み合わされずに前記画像表示手段に表示された場合の方が、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与えるにも関わらず、
前記制御手段によって、前記第１の画像（第６実施形態における画像Ｃ１の箱の画像）が前記第３の画像（第６実施形態における画像Ｂ３の雨の画像）と組み合わされて前記画像表示手段に表示された場合の方が、前記第２の画像（第６実施形態における画像Ｃ３の箱から犬が顔を出す画像）が前記第３の画像（第６実施形態における画像Ｂ３の雨の画像）と組み合わされて前記画像表示手段に表示された場合よりも、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与える
ことを特徴とする遊技機。
【２６３５】
特徴Ｋ１によれば、第１の画像を第３の画像と組み合わせずに表示した場合よりも、第２の画像を第３の画像と組み合わせずに表示した場合の方が、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与えるにも関わらず、第１の画像を第３の画像と組み合わせて表示した場合の方が、第２の画像を第３の画像と組み合わせて表示した場合よりも、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与える。従って、画像の組み合わせ方によって、多様な演出を実行することが可能である。また、遊技者は、画像表示手段に表示された第１の画像や第２の画像を認識した場合であっても、第３の画像の表示の有無によって遊技の状況が異なると認識する。従って、画像表示手段に表示される画像に対する遊技者の注目度を向上させることができる。
【２６３６】
［特徴Ｋ２］
特徴Ｋ１に記載の遊技機であって、
前記画像記憶手段は、経時変化する画像である第１の経時変化画像（画像Ｃ１、画像Ｃ２、画像Ｃ３の順に経時変化するオブジェクトＣ）を記憶し、
前記第１の画像（画像Ｃ１）および前記第２の画像（画像Ｃ３）は、前記第１の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像である
ことを特徴とする遊技機。
【２６３７】
特徴Ｋ２によれば、第１の画像および第２の画像は、第１の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像であるので、第１の経時変化画像から部分画

像を抽出し、第３の画像と組み合わせることで、さらに、多様な演出を実行することができる。

【２６３８】

［特徴Ｋ３］

特徴Ｋ１または特徴Ｋ２に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記第１の画像を前記第３の画像と組み合わせずに前記画像表示手段に表示する第１の場合と、

前記第１の画像を前記第３の画像と組み合わせずに前記画像表示手段に表示した後に、前記第２の画像を前記第３の画像と組み合わせずに前記画像表示手段に表示する第２の場合とがある

ことを特徴とする遊技機。

【２６３９】

特徴Ｋ３によれば、第１の画像を第３の画像と組み合わせずに表示する場合において、その後に、第２の画像を第３の画像と組み合わせない画像を表示する場合と、表示しない場合とがあるので、第１の画像および第２の画像を用いた多用な演出を実行することができる。

【２６４０】

［特徴Ｋ４］

特徴Ｋ３に記載の遊技機であって、

前記第１の場合よりも、前記第２の場合の方が、前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率が高い（第６実施形態におけるＣ用表示パターンテーブルにおいて、表示パターン（Ｃ１）による予告演出が表示される場合より、表示パターン（Ｃ１－Ｃ２）または表示パターン（Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）による予告演出が表示される場合の方が、大当たり抽選に当選している確率が高い）

ことを特徴とする遊技機。

【２６４１】

特徴Ｋ４によれば、第１の画像を第３の画像と組み合わせずに表示する場合において、その後に、第２の画像を第３の画像と組み合わせない画像を表示しない場合（第１の場合）より、表示する場合（第２の場合）の方が、特別情報が所定の条件を満たしている確率が高い。従って、第１の画像が第３の画像と組み合わされずに表示された第１の場合に、その後に、第２の画像が第３の画像と組み合わされずに表示される第２の場合に状態が遷移することに対する期待感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、このような特性を備える第１の画像および第２の画像に対して、第３の画像を組み合わせて表示することで、さらに多様な演出を実行することができる。

【２６４２】

［特徴Ｋ５］

特徴Ｋ１から特徴Ｋ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記画像記憶手段は、経時変化する画像である第２の経時変化画像（画像Ｂ１、画像Ｂ２、画像Ｂ３の順に経時変化するオブジェクトＢ）を記憶し、

前記第３の画像（画像Ｂ３）は、前記第２の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像である

ことを特徴とする遊技機。

【２６４３】

特徴Ｋ５によれば、第３の画像は、第２の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像であるので、第２の経時変化画像を用いて、多様な演出を実行することができる。例えば、第１の画像および第２の画像と、当該第２の経時変化画像を組み合わせて表示する場合に、第２の経時変化画像の一部である第３の画像が第１の画像や第２の画像と同じ期間に表示された場合には、遊技者に対して遊技の状況についての認識を変えることができる。

【２６４４】
＜特徴Ｌ群＞
特徴Ｌ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。
［特徴Ｌ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を１遊技回毎に報知する報知手段と、
少なくとも、第１の画像と、第２の画像と、第３の画像とを記憶する画像記憶手段と、
前記画像記憶手段に記憶された画像を表示する画像表示手段と、
前記画像表示手段を制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記制御手段によって、前記第１の画像（第６実施形態における画像Ｃ１の箱の画像）が前記第３の画像と組み合わされずに前記画像表示手段に表示された場合よりも、前記第２の画像（第６実施形態における画像Ｃ３の箱から犬が顔を出す画像）が前記第３の画像と組み合わされずに前記画像表示手段に表示された場合の方が、前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率が高いにも関わらず、
前記制御手段によって、前記第１の画像（第６実施形態における画像Ｃ１の箱の画像）が前記第３の画像（第６実施形態における画像Ｂ３の雨の画像）と組み合わされて前記画像表示手段に表示された場合の方が、前記第２の画像（第６実施形態における画像Ｃ３の箱から犬が顔を出す画像）が前記第３の画像（第６実施形態における画像Ｂ３の雨の画像）と組み合わされて前記画像表示手段に表示された場合よりも、前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率が高い
ことを特徴とする遊技機。
【２６４５】
特徴Ｌ１によれば、第１の画像を第３の画像と組み合わせずに表示した場合よりも、第２の画像を第３の画像と組み合わせずに表示した場合の方が、特別情報が所定の条件を満たしている確率が高いにも関わらず、第１の画像を第３の画像と組み合わせて表示した場合の方が、第２の画像を第３の画像と組み合わせて表示した場合よりも、特別情報が所定の条件を満たしている確率が高い。従って、第１の画像または第２の画像が表示された場合に、第３の画像の表示の有無についての遊技者の注目度を向上させることができる。
【２６４６】
［特徴Ｌ２］
特徴Ｌ１に記載の遊技機であって、
前記画像記憶手段は、経時変化する画像である第１の経時変化画像（画像Ｃ１、画像Ｃ２、画像Ｃ３の順に経時変化するオブジェクトＣ）を記憶し、
前記第１の画像（画像Ｃ１）および前記第２の画像（画像Ｃ３）は、前記第１の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像である
ことを特徴とする遊技機。
【２６４７】
特徴Ｌ２によれば、第１の画像および第２の画像は、第１の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像であるので、第１の経時変化画像が表示された場合に、第３の画像の表示の有無についての遊技者の注目度を向上させることができる。
【２６４８】
［特徴Ｌ３］
特徴Ｌ１または特徴Ｌ２に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記第１の画像を前記第３の画像と組み合わせずに前記画像表示手段に表示する第１の場合と、

前記第１の画像を前記第３の画像と組み合わせずに前記画像表示手段に表示した後に、前記第２の画像を前記第３の画像と組み合わせずに前記画像表示手段に表示する第２の場合とがある
ことを特徴とする遊技機。
【２６４９】
特徴Ｌ４によれば、第１の画像を第３の画像と組み合わせずに表示する場合において、その後に、第２の画像を第３の画像と組み合わせない画像を表示する場合と、表示しない場合とがあるので、第１の画像および第２の画像を用いた多用な演出を実行することができる。
【２６５０】
［特徴Ｌ４］
特徴Ｌ３に記載の遊技機であって、
前記第１の場合よりも、前記第２の場合の方が、前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率が高い（第６実施形態におけるＣ用表示パターンテーブルにおいて、表示パターン（Ｃ１）による予告演出が表示される場合より、表示パターン（Ｃ１－Ｃ２）または表示パターン（Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）による予告演出が表示される場合の方が、大当たり抽選に当選している確率が高い）
ことを特徴とする遊技機。
【２６５１】
特徴Ｌ４によれば、第１の画像を第３の画像と組み合わせずに表示する場合において、その後に、第２の画像を第３の画像と組み合わせない画像を表示しない場合（第１の場合）より、表示する場合（第２の場合）の方が、特別情報が所定の条件を満たしている確率が高い。従って、第１の画像が第３の画像と組み合わされずに表示された第１の場合に、その後に、第２の画像が第３の画像と組み合わされずに表示される第２の場合に状態が遷移することに対する期待感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、このような特性を備える第１の画像および第２の画像に対して、第３の画像を組み合わせて表示することで、さらに多様な演出を実行することができる。
【２６５２】
［特徴Ｌ５］
特徴Ｌ１から特徴Ｌ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記画像記憶手段は、経時変化する画像である第２の経時変化画像（画像Ｂ１、画像Ｂ２、画像Ｂ３の順に経時変化するオブジェクトＢ）を記憶し、
前記第３の画像（画像Ｂ３）は、前記第２の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像である
ことを特徴とする遊技機。
【２６５３】
特徴Ｌ５によれば、第３の画像は、第２の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像であるので、第２の経時変化画像を用いて、多様な演出を実行することができる。例えば、第１の画像および第２の画像と、当該第２の経時変化画像を組み合わせて表示する場合に、第２の経時変化画像の一部である第３の画像が第１の画像や第２の画像と同じ期間に表示された場合には、遊技者に対して遊技の状況についての認識を変えることができる。
【２６５４】
なお、上記特徴Ｆ群、特徴Ｇ群、特徴Ｈ群、特徴Ｉ群、特徴Ｊ群、特徴Ｋ群、特徴Ｌ群の発明は、以下の課題を解決する。
【２６５５】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣の向上を目的として、各種遊技状態に応じて様々な演出が行われる。例えば、オブジェクト画像を画像表示手段に表示し、遊技者に対して、遊技の有利・不利の度合いを示唆する演出を実行する遊技機がある。通常、このようなオブジェクト画像は複数種類用意されており、各オブジェ

クト画像が、各々、遊技の有利・不利の度合いを示唆する。
【２６５６】
ここで、上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【２６５７】
＜特徴Ｍ群＞
特徴Ｍ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。
［特徴Ｍ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する取得手段と、
前記取得手段によって取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
第１の表示態様として第１の動画（背景動画）を表示する画像表示手段と、
前記第１の動画に対応した音である動画対応音（背景音楽）を第１の出力態様（所定の音量で背景音楽を出力する態様）で出力する音出力手段と、
前記画像表示手段を前記第１の表示態様から第２の表示態様（デモ動画を表示する態様）に移行させるとともに前記音出力手段を前記第１の出力態様から第２の出力態様（背景音楽の出力を停止した態様）に移行させる条件である移行条件が成立したか否かを判定する移行条件判定手段と、
前記画像表示手段を前記第１の表示態様に復帰させるとともに前記音出力手段を前記第１の出力態様に復帰させる条件である復帰条件が成立したか否かを判定する復帰条件判定手段と、
を備える遊技機であって、
前記移行条件が成立した場合には、
前記画像表示手段は、前記第１の表示態様から前記第２の表示態様に移行し、
前記音出力手段は、前記第１の出力態様から前記第２の出力態様に移行し、
前記音出力手段が前記第２の出力態様に移行した後であって、かつ、前記画像表示手段が前記第２の表示態様に移行した後に前記復帰条件が成立した場合には、
前記画像表示手段は、前記第１の表示態様に復帰するとともに、前記第１の表示態様として前記第１の動画を表示する際に、当該第１の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始し、
前記音出力手段は、前記第１の出力態様に復帰するとともに、前記第１の出力態様で前記動画対応音を出力する際に、前記動画対応音の予め定められた時間的位置から出力を開始する
ことを特徴とする遊技機。
【２６５８】
特徴Ｍ１によれば、音出力手段が第２の出力態様に移行した後であって、かつ、画像表示手段が第２の表示態様に移行した後に復帰条件が成立した場合には、画像表示手段は、第１の表示態様に復帰して第１の動画を表示する際に、当該第１の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始し、音出力手段は、第１の出力態様に復帰して動画対応音を出力する際に、動画対応音の予め定められた時間的位置から出力を開始する。したがって、音出力手段が第２の出力態様に移行した後であって、かつ、画像表示手段が第２の表示態様に移行した後において、復帰条件が成立するタイミングに応じて画像表示手段が第１の動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、第１の動画の表示と動画対応音の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、復帰条件が成立するタイミングに応じて画像表示手段が第１の動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、画像表示手段が第２の表示態様に移行した後に復帰条件が成立した場合に、第２の表示態様に移行する直前のタイミングにおいて表示されていた第１の動画の時間的位置から当該第１の動画の表示を開始する構成や、画像表示手段が第２の表示態様から第１の表示態様に復帰する際に、表示を開始する第１の動画の時間的位置を第２の表示態様に

移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、画像表示手段が第１の表示態様から第２の表示態様に移行した後においても第１の動画の再生を内部処理として継続するとともに、第２の表示態様から第１の表示態様に復帰する際には内部処理として継続して再生している第１の動画を表示する構成等が挙げられる。

【２６５９】

［特徴Ｍ２］

特徴Ｍ１に記載の遊技機であって、

前記移行条件が成立した場合には、

前記音出力手段は、前記第１の出力態様から、前記動画対応音の出力を継続しつつ当該動画対応音の音量を時間の経過と共に低減する低減態様を経て、前記第２の出力態様に移行し、

前記画像表示手段は、前記音出力手段が前記第２の出力態様に移行したタイミング以降に、前記第１の表示態様から前記第２の表示態様に移行し、

前記音出力手段が前記低減態様である期間中に前記復帰条件が成立した場合には、

前記画像表示手段は、前記第１の動画を表示する前記第１の表示態様を継続し、

前記音出力手段は、前記動画対応音の音量を前記第１の出力態様における音量に戻すことによって、前記第１の出力態様に復帰する

ことを特徴とする遊技機。

【２６６０】

特徴Ｍ２によれば、低減態様の期間中に復帰条件が成立した場合には、画像表示手段は第１の表示態様を継続するとともに、音出力手段は動画対応音の音量を戻して第１の出力態様に復帰するので、第１の動画の表示と動画対応音の出力との同期を維持したまま、移行条件が成立する前の態様に違和感なく自然な流れで復帰することができる。

【２６６１】

［特徴Ｍ３］

特徴Ｍ１または特徴Ｍ２に記載の遊技機であって、

前記移行条件が成立した場合には、

前記音出力手段は、前記動画対応音を第１の大きさの音量で出力する前記第１の出力態様から、前記動画対応音を前記第１の大きさの音量よりも小さい第２の大きさの音量で出力する前記第２の出力態様に移行し、

前記画像表示手段は、前記音出力手段が前記第２の出力態様に移行した後、所定時間経過後に前記第２の表示態様に移行し、

前記音出力手段が前記第２の出力態様に移行した後であって、かつ、前記画像表示手段が前記第２の表示態様に移行する前に前記復帰条件が成立した場合には、

前記画像表示手段は、前記第１の動画を表示する前記第１の表示態様を継続し、

前記音出力手段は、前記動画対応音の音量を前記第１の大きさの音量に戻すことによって、前記第１の出力態様に復帰する

ことを特徴とする遊技機。

【２６６２】

特徴Ｍ３によれば、音出力手段が第２の出力態様に移行した後であって、かつ、画像表示手段が第２の表示態様に移行する前に復帰条件が成立した場合には、画像表示手段は、第１の動画を表示する第１の表示態様を継続し、音出力手段は、動画対応音の音量を第１の大きさの音量に戻すことによって、第１の出力態様に復帰するので、第１の動画の表示と動画対応音の出力との同期を維持したまま、移行条件が成立する前の態様に違和感なく自然な流れで復帰することができる。

【２６６３】

［特徴Ｍ４］

特徴Ｍ１から特徴Ｍ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の動画の前記予め定められた時間的位置は、前記第１の動画の時間的な先頭位置であり、

前記動画対応音の前記予め定められた時間的位置は、前記動画対応音の時間的な先頭位置である
ことを特徴とする遊技機。
【２６６４】
特徴Ｍ４によれば、音出力手段が第２の出力態様に移行した後であって、かつ、画像表示手段が第２の表示態様に移行した後に復帰条件が成立し、第１の表示態様および第１の出力態様にそれぞれ復帰する場合には、第１の動画の時間的な先頭位置から表示が開始され、動画対応音の時間的な先頭位置から出力が開始される。したがって、第１の動画の時間的な途中の位置から表示が開始され、動画対応音の時間的な途中の位置から出力が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、第１の動画の時間的な途中の位置から表示が開始され、動画対応音の時間的な途中の位置から出力が開始される構成を採用すると、遊技者は、復帰条件が成立した後、第１の動画および動画対応音を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、第１の動画および動画対応音のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、特徴Ｍ４によれば、当該遊技者に対して第１の動画および動画対応音を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、第１の動画および動画対応音を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２６６５】
［特徴Ｍ５］
特徴Ｍ１から特徴Ｍ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２の表示態様は、前記第１の動画とは異なる第２の動画を表示する態様、前記第１の動画の少なくとも一部を停止して表示する態様、前記第１の動画を非表示とする態様、前記第１の動画とは異なる静止画像を表示する態様、または、動画および静止画像を非表示とする態様であり、
前記第１の出力態様は、前記動画対応音を第１の大きさの音量で出力する態様であり、
前記第２の出力態様は、前記動画対応音を前記第１の大きさの音量よりも小さい第２の大きさの音量で出力する態様、または、前記動画対応音の出力を停止した態様である
ことを特徴とする遊技機。
【２６６６】
特徴Ｍ５によれば、移行条件が成立して画像表示手段および音出力手段がそれぞれ第２の表示態様および第２の出力態様に移行済みであることを遊技者に認識させることができる。
【２６６７】
［特徴Ｍ６］
特徴Ｍ５に記載の遊技機であって、
前記第２の大きさの音量は、遊技者が認識することのできない大きさの音量以下である
ことを特徴とする遊技機。
【２６６８】
特徴Ｍ６によれば、音出力手段が第２の出力態様に移行すると、動画対応音の音量が遊技者が認識することのできない大きさの音量以下となるので、移行条件が成立して音出力手段が第２の出力態様に移行済みであることを遊技者に明確に認識させることができる。
【２６６９】
［特徴Ｍ７］
特徴Ｍ１から特徴Ｍ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に遊技者にとって有利な特別遊技状態を開始する特別遊技状態開始手段を備え、
前記移行条件判定手段は、前記判定手段による前記判定の結果に対応した表示を行なう遊技回が終了した後、前記特別遊技状態および次の遊技回のいずれもが開始されずに所定

時間が経過した場合に、前記移行条件が成立したと判定する
ことを特徴とする遊技機。
【２６７０】
遊技回が終了した後、特別遊技状態および次の遊技回のいずれもが開始されずに所定時間が経過した場合には、遊技者が当該遊技機において遊技を行なっていない可能性が高い。したがって、特徴Ｍ７によれば、遊技者が遊技を行なっていない可能性の高い状態において移行条件を成立させることができる。
【２６７１】
［特徴Ｍ８］
特徴Ｍ１から特徴Ｍ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が遊技盤に射出されたことを検出する検出手段を備え、
前記移行条件判定手段は、前記検出手段によって遊技球が所定時間検出されない場合に、前記移行条件が成立したと判定する
ことを特徴とする遊技機。
【２６７２】
特徴Ｍ８によれば、遊技球が遊技盤に射出されていれば移行条件が成立しないので、遊技者が遊技中であるにも関わらず移行条件が成立してしまうといった遊技者にとって不快な状況の発生を低減することができる。
【２６７３】
［特徴Ｍ９］
特徴Ｍ１から特徴Ｍ８のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記復帰条件判定手段は、前記移行条件が成立した後であって前記取得手段によって前記特別情報が取得された場合に、前記復帰条件が成立したと判定する
ことを特徴とする遊技機。
【２６７４】
特徴Ｍ９によれば、特別情報が取得された場合に画像表示手段が第１の表示態様に復帰するとともに音出力手段が第１の出力態様に復帰するので、特別情報が取得されたという期待感を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２６７５】
［特徴Ｍ１０］
特徴Ｍ１から特徴Ｍ９のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が遊技盤に射出されたことを検出する検出手段を備え、
前記復帰条件判定手段は、前記移行条件が成立した後であって前記検出手段によって遊技球が検出された場合に、前記復帰条件が成立したと判定する
ことを特徴とする遊技機。
【２６７６】
特徴Ｍ１０によれば、移行条件が成立した後であっても、遊技球が遊技盤に射出されれば復帰条件が成立するので、遊技者が遊技を開始しているにも関わらず復帰条件が長時間（例えば、１分）に亘って成立しないといった遊技者にとって不快な状況を低減することができる。
【２６７７】
＜特徴Ｎ群＞
特徴Ｎ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。
［特徴Ｎ１］
第１の表示態様として、所定の動画（背景動画）を表示する画像表示手段と、
第１の出力態様として、前記所定の動画に対応した動画対応音（背景音楽）を所定の出力レベルで出力する音出力手段と、
コマンドを受信するコマンド受信手段と、
を備える遊技機であって、
前記画像表示手段が前記所定の動画との連続性が断たれた他の表示態様（デモ動画を表

示する態様）であり、かつ、前記音出力手段が前記動画対応音との連続性が断たれた他の出力態様（背景音楽の出力を停止した態様）である、特定態様であることを識別可能な識別情報（頭出し判定フラグ）を記憶する識別情報記憶手段と、
前記コマンド受信手段が特定のコマンド（復帰条件成立コマンド）を受信した場合に、前記識別情報記憶手段に記憶されている前記識別情報に基づいて、前記特定態様であるか否かを判定する判定手段と、
を備え、
前記コマンド受信手段が前記特定のコマンドを受信し、前記判定手段が前記識別情報に基づいて、前記特定態様であると判定した場合（図１１における時刻ｔ４から時刻ｔ５までの態様である場合）には、
前記画像表示手段は、前記第１の表示態様に復帰するとともに、前記所定の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始し（図１１）、
前記音出力手段は、前記第１の出力態様に復帰するとともに、予め定められた時間的位置から前記動画対応音の出力を開始する（図１１）
ことを特徴とする遊技機。
【２６７８】
特徴Ｎ１によれば、特定態様から、画像表示手段を第１の表示態様、音出力手段を第１の出力態様に各々復帰させる場合に、画像表示手段が表示を開始する所定の動画の時間位置および音出力手段が動画対応音の出力を開始する時間的位置が、各々、予め定められているので、所定の動画と動画対応音との同期を容易に行うことができる。
【２６７９】
［特徴Ｎ２］
特徴Ｎ１に記載の遊技機であって、
前記コマンド受信手段が前記特定のコマンドを受信し、前記判定手段が前記識別情報に基づいて前記特定態様ではないと判定した場合であって、前記画像表示手段が前記所定の動画との連続性が保たれた表示態様である場合（図１１における時刻ｔ２から時刻ｔ４までの態様である場合）には、
前記画像表示手段は、前記第１の表示態様に復帰するとともに、前記連続性を保った態様で前記所定の動画を継続して表示し（図１２、図１３）、
前記音出力手段は、前記第１の出力態様に復帰するとともに、前記連続性が保たれた前記所定の動画に対応した前記動画対応音を出力する（図１２、図１３）
ことを特徴とする遊技機。
【２６８０】
特徴Ｎ２によれば、所定の動画との連続性が保たれた表示態様から、画像表示手段を第１の表示態様、音出力手段を第１の出力態様に各々復帰させる場合に、画像表示手段が連続性を保った態様で所定の動画を継続して表示し、音出力手段が連続性が保たれた所定の動画に対応した動画対応音を出力するので、遊技者に違和感を与えることなく、画像表示手段を第１の表示態様、音出力手段を第１の出力態様に各々復帰させることができる。
【２６８１】
［特徴Ｎ３］
特徴Ｎ１または特徴Ｎ２に記載の遊技機であって、
前記所定の動画の前記予め定められた時間的位置は、前記所定の動画の時間的な先頭位置であり、
前記動画対応音の前記予め定められた時間的位置は、前記動画対応音の時間的な先頭位置である
ことを特徴とする遊技機。
【２６８２】
特徴Ｎ３によれば、特定態様から、画像表示手段を第１の表示態様、音出力手段を第１の出力態様に各々復帰させる場合に、画像表示手段が表示を開始する所定の動画の時間位置および音出力手段が動画対応音の出力を開始する時間的位置が、各々、時間的な先頭位

置であるので、所定の動画の途中から表示が開始されるとともに動画対応音の途中から出力が開始される場合と比較して、画像表示手段および音出力手段が実行する処理が容易であるとともに、遊技者に与える違和感を低減することができる。

【２６８３】

［特徴Ｎ４］

特徴Ｎ１から特徴Ｎ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記他の表示態様は、前記画像表示手段が前記所定の動画とは異なる画像を表示している態様、または、画像の表示を停止している態様である

ことを特徴とする遊技機。

【２６８４】

特徴Ｎ４によれば、特定態様から画像表示手段を第１の表示態様に復帰させる場合に、第１の表示態様への復帰前の特定態様としての他の表示態様が、所定の動画とは異なる画像を表示している態様、または、画像の表示を停止している態様であるので、第１の表示態様へ復帰して所定の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始しても、遊技者に与える違和感を小さくすることができる。なお、画像には、動画及び静止画像が含まれる。

【２６８５】

［特徴Ｎ５］

特徴Ｎ１から特徴Ｎ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記他の出力態様は、前記音出力手段が前記動画対応音とは異なる他の音を出力している態様、前記音出力手段が遊技者が認識できない出力レベルで前記動画対応または前記他の音を出力している態様、または、前記音出力手段が出力を停止している態様である

ことを特徴とする遊技機。

【２６８６】

特徴Ｎ５によれば、特定態様から音出力手段を第１の出力態様に復帰させる場合に、第１の出力態様への復帰前の特定態様としての他の出力態様が、動画対応音とは異なる他の音を出力している態様、遊技者に認識できない出力レベルで動画対応または他の音を出力している態様、または、出力を停止している態様であるので、第１の出力態様へ復帰して、予め定められた時間的位置から表示が開始される所定の動画に対応した動画対応音の出力を開始しても、遊技者に与える違和感を小さくすることができる。

【２６８７】

＜特徴Ｏ群＞

特徴Ｏ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

［特徴Ｏ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する取得手段と、

前記取得手段によって取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

所定時間が経過したか否かを判定する経過時間判定手段と、

第１の表示態様として第１の動画（図８０に示す例では背景動画、図８１に示す例ではデモ動画）を表示する画像表示手段と、

を備える遊技機であって、

前記画像表示手段は、

前記経過時間判定手段によって前記所定時間が経過したと判定された場合には、前記第１の表示態様から第２の表示態様（ＲＴＣ演出動画を表示する態様）に移行し（図８０、図８１）、

前記第２の表示態様の予め定められた表示期間が終了した場合には、前記第２の表示態様から前記第１の表示態様に移行するとともに、前記第１の表示態様に移行して前記第１の動画を表示する際に、前記第１の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する（図８０、図８１）

ことを特徴とする遊技機。

【２６８８】
特徴Ｏ１によれば、第２の表示態様の予め定められた表示期間が終了した場合には、第２の表示態様から第１の表示態様に移行するとともに、第１の表示態様に復帰して第１の動画を表示する際に、第１の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する。したがって、第１の表示態様に移行して第１の動画を表示する際に第１の動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、制御を簡易化することができる。なお、第１の表示態様に移行して第１の動画を表示する際に第１の動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、第２の表示態様の予め定められた表示期間が終了した場合に、第２の表示態様に移行する直前のタイミングにおいて表示されていた第１の動画の時間的位置から当該第１の動画の表示を開始する構成や、画像表示手段が第２の表示態様から第１の表示態様に移行する際に、表示を開始する第１の動画の時間的位置を第２の表示態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、画像表示手段が第１の表示態様から第２の表示態様に移行した後においても第１の動画の再生を内部処理として継続するとともに、第２の表示態様から第１の表示態様に移行する際には内部処理として継続して再生している第１の動画を表示する構成等が挙げられる。
【２６８９】
また、特徴Ｏ１の遊技機が複数台設置されている場合には、各遊技機において実質的に同時に第２の表示態様の表示期間が終了して第１の表示態様に移行するとともに、各遊技機は、第１の表示態様に移行して第１の動画を表示する際に、第１の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始するので、各遊技機において表示される第１の動画を同期させることができる。すなわち、各遊技機において表示される第１の動画が同期した壮観な状況を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２６９０】
［特徴Ｏ２］
特徴Ｏ１に記載の遊技機であって、
前記画像表示手段を第３の表示態様（デモ動画を表示する態様）に移行させる条件である移行条件が成立したか否かを判定する移行条件判定手段を備え、
前記画像表示手段は、
前記第１の表示態様中（背景動画を表示する態様中）に前記移行条件が成立した場合には、当該移行条件の成立を契機として前記第３の表示態様に移行し（図１１）、
前記第２の表示態様中（ＲＴＣ演出動画を表示する態様中）に前記移行条件が成立した場合には、前記第２の表示態様の前記予め定められた表示期間が終了したことを契機として前記第３の表示態様に移行し（図８２）、
前記第３の表示態様に移行して第３の動画（デモ動画）を表示する際に、前記第３の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する
ことを特徴とする遊技機。
【２６９１】
特徴Ｏ２によれば、第２の表示態様中に移行条件が成立した場合であっても、第２の表示態様が予め定められた表示期間の途中で中断せず、第２の表示態様の予め定められた表示期間が終了したことを契機として第３の表示態様に移行するので、遊技者に与える違和感を低減することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２６９２】
また、特徴Ｏ２の遊技機が複数台設置されている場合には、各遊技機において実質的に同時に第２の表示態様の表示期間が終了して第３の表示態様に移行するとともに、各遊技機は、第３の表示態様に移行して第３の動画を表示する際に、第３の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始するので、各遊技機において表示される第３の動画を同期させることができる。すなわち、各遊技機において表示される第３の動画が同期した壮観な状況を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２６９３】
［特徴Ｏ３］

特徴Ｏ２に記載の遊技機であって、
前記画像表示手段を前記第１の表示態様（背景動画を表示する態様）に復帰させる条件である復帰条件が成立したか否かを判定する復帰条件判定手段を備え、
前記画像表示手段は、
前記第３の表示態様中（デモ動画を表示する態様中）に前記復帰条件が成立した場合には、当該復帰条件の成立を契機として前記第１の表示態様に復帰し（図１１）、
前記第２の表示態様中（ＲＴＣ演出動画を表示する態様中）に前記復帰条件が成立した場合には、前記第２の表示態様の前記予め定められた表示期間が終了したことを契機として前記第１の表示態様に復帰し（図８３）、
前記第１の表示態様に復帰して前記第１の動画を表示する際に、前記第１の動画の前記予め定められた時間的位置から表示を開始する
ことを特徴とする遊技機。
【２６９４】
特徴Ｏ３によれば、第２の表示態様中に復帰条件が成立した場合であっても、第２の表示態様が予め定められた表示期間の途中で中断せず、第２の表示態様の予め定められた表示期間が終了したことを契機として第１の表示態様に復帰するので、遊技者に与える違和感を低減することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２６９５】
［特徴Ｏ４］
特徴Ｏ１から特徴Ｏ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の動画の前記予め定められた時間的位置は、前記第１の動画の時間的な先頭位置である
ことを特徴とする遊技機。
【２６９６】
特徴Ｏ４によれば、第１の表示態様に移行または復帰して第１の動画を表示する際に第１の動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、第１の表示態様に移行または復帰して第１の動画を表示する際に第１の動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成を採用すると、遊技者は第１の動画を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、第１の動画のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、特徴Ｏ４によれば、当該遊技者に対して第１の動画を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、第１の動画を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２６９７】
［特徴Ｏ５］
特徴Ｏ１から特徴Ｏ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記画像表示手段によって表示される動画に対応した音である動画対応音を出力する音出力手段を備え、
前記音出力手段は、前記画像表示手段が前記第１の動画の前記予め定められた時間的位置から表示を開始する場合には、前記第１の動画に対応した第１の動画対応音（背景音楽）の予め定められた時間的位置から出力を開始する
ことを特徴とする遊技機。
【２６９８】
特徴Ｏ５によれば、第１の動画対応音の出力を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、第１の動画の表示と第１の動画対応音の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、第１の動画対応音の出力を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、第２の表示態様の予め定められた表示期間が終了し、画像表示手段が第１の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する場合に、画像表示手段が第２の表示態様に移

行する直前のタイミングにおいて出力されていた第１の動画対応音の時間的位置から当該第１の動画対応音の出力を開始する構成や、第１の動画対応音を出力する態様に移行する際に、出力を開始する第１の動画対応音の時間的位置を画像表示手段が第２の表示態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、画像表示手段が第１の表示態様から第２の表示態様に移行した後においても第１の動画対応音の再生を内部処理として継続するとともに、画像表示手段が第２の表示態様から第１の表示態様に移行または復帰する際には内部処理として継続して再生している第１の動画対応音を出力する構成等が挙げられる。

【２６９９】

［特徴Ｏ６］

特徴Ｏ５に記載の遊技機であって、

前記第１の動画対応音の前記予め定められた時間的位置は、前記第１の動画対応音の時間的な先頭位置である

ことを特徴とする遊技機。

【２７００】

特徴Ｏ６によれば、第１の動画対応音の時間的な途中の位置から出力が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、第１の動画対応音の時間的な途中の位置から出力が開始される構成を採用すると、遊技者は、第１の動画対応音を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、第１の動画対応音のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、特徴Ｏ６によれば、当該遊技者に対して第１の動画対応音を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、第１の動画対応音を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２７０１】

［特徴Ｏ７］

特徴Ｏ２から特徴Ｏ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第３の動画の前記予め定められた時間的位置は、前記第３の動画の時間的な先頭位置である

ことを特徴とする遊技機。

【２７０２】

特徴Ｏ７によれば、第３の表示態様に移行して第３の動画を表示する際に第３の動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、第３の表示態様に移行して第３の動画を表示する際に第３の動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成を採用すると、遊技者は第３の動画を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、第３の動画のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、特徴Ｏ７によれば、当該遊技者に対して第３の動画を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、第３の動画を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２７０３】

［特徴Ｏ８］

特徴Ｏ２から特徴Ｏ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記画像表示手段によって表示される動画に対応した音である動画対応音を出力する音出力手段を備え、

前記音出力手段は、前記画像表示手段が前記第３の動画の前記予め定められた時間的位置から表示を開始する場合には、前記第３の動画に対応した第３の動画対応音（デモ音楽）の予め定められた時間的位置から出力を開始する

ことを特徴とする遊技機。
【２７０４】
特徴Ｏ８によれば、第３の動画対応音の出力を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、第３の動画の表示と第３の動画対応音の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、第３の動画対応音の出力を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、第２の表示態様の予め定められた表示期間が終了し、画像表示手段が第３の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する場合に、画像表示手段が第２の表示態様に移行する直前のタイミングにおいて出力されていた第３の動画対応音の時間的位置から当該第３の動画対応音の出力を開始する構成や、第３の動画対応音を出力する態様に移行する際に、出力を開始する第３の動画対応音の時間的位置を画像表示手段が第２の表示態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、画像表示手段が第３の表示態様から第２の表示態様に移行した後においても第３の動画対応音の再生を内部処理として継続するとともに、画像表示手段が第２の表示態様から第３の表示態様に移行する際には内部処理として継続して再生している第３の動画対応音を出力する構成等が挙げられる。
【２７０５】
［特徴Ｏ９］
特徴Ｏ８に記載の遊技機であって、
前記第３の動画対応音の前記予め定められた時間的位置は、前記第３の動画対応音の時間的な先頭位置である
ことを特徴とする遊技機。
【２７０６】
特徴Ｏ９によれば、第３の動画対応音の時間的な途中の位置から出力が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、第３の動画対応音の時間的な途中の位置から出力が開始される構成を採用すると、遊技者は、第３の動画対応音を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、第３の動画対応音のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、特徴Ｏ９によれば、当該遊技者に対して第３の動画対応音を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、第３の動画対応音を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２７０７】
なお、上記特徴Ｍ群、特徴Ｎ群、特徴Ｏ群の発明は、以下の課題を解決する。
【２７０８】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣の向上を目的として様々な演出が行われる。例えば、液晶画面等の表示装置に動画を表示するとともに、当該動画に対応した音楽をスピーカーから出力する遊技機が知られている。
【２７０９】
ここで、上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【２７１０】
＜特徴Ｐ群＞
特徴Ｐ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。
【２７１１】
［特徴Ｐ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する取得情報記憶手

段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報の数と対応する数の保留表示（第８実施形態および第９実施形態における保留表示Ｄｍ１１～Ｄｍ１４と保留表示Ｄｍ２１～Ｄｍ２４）を所定の表示態様で表示するとともに、表示されている前記保留表示の表示態様を変化させる保留表示手段（第８実施形態および第９実施形態における保留演出内容決定処理）と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記保留表示手段が前記保留表示の表示態様を変化させることに先立って、前記保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出（図８９，図９０，図１００，図１０５）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【２７１２】
従来から保留表示を表示することによって、遊技者に対して、実行される遊技回の数を示すことが行われてきた。しかし、保留表示に関し、遊技の興趣向上を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【２７１３】
特徴Ｐ１によれば、保留表示の表示態様を変化させることに先立って、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行するので、保留表示の表示態様の変化に対して、遊技者に注目させることができるとともに期待感を付与することができる。
【２７１４】
［特徴Ｐ２］
特徴Ｐ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、表示されている前記保留表示のうち前記保留表示手段が表示態様を変化させる対象に応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する前記示唆演出を選択する（第８実施形態および第９実施形態における保留演出内容決定処理）
ことを特徴とする遊技機。
【２７１５】
特徴Ｐ２によれば、表示態様が変化する対象となる保留表示に応じて実行する示唆演出を選択するので、遊技者に示唆演出の内容について注目させることができるとともに、表示態様が変化する対象となる保留表示がいずれであるのかといった期待感を遊技者に付与することができる。
【２７１６】
［特徴Ｐ３］
特徴Ｐ１または特徴Ｐ２に記載の遊技機であって、
前記保留表示の前記表示態様は、
当該保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されており、前記保留表示の前記表示態様が前記複数の段階の上位になるにつれて、前記保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性が高いことを示唆し（図８８（ｂ））、
前記保留表示手段は、
前記保留表示の前記表示態様を、当該保留表示に対応する特別情報に基づいて決定するとともに、
保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示されている保留表示の中で前記判定手段によって判定される順が後の前記特別情報に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の、前記表示態様の複数の段

階における段階的な幅が大きくなるように、前記保留表示の表示態様を変化させる（図９２，図９７，図９８，図９９）
ことを特徴とする遊技機。
【２７１７】
保留表示が表示されている場合、保留表示に対応する特別情報が判定手段によって判定されるまでの残時間が短くなるにつれて、表示態様が変化する機会が少なくなる。換言すれば、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が先の特別情報に対応する保留表示は、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示よりも、相対的に、表示される残時間が短く、表示態様が変化する可能性が低い。従って、保留表示の表示態様が変化する場合、遊技者は、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が先の特別情報に対応する保留表示から優先的に表示態様が変化することを希望する。しかしながら、遊技者の希望と反して、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示の表示態様が変化する場合がある。このような場合、遊技者の遊技に対する期待感が低下してしまう。
【２７１８】
特徴Ｐ３によれば、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるように、保留表示の表示態様を変化させる。従って、仮に、遊技者の希望と反して、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が相対的に後の保留表示の表示態様が変化する場合であっても、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるので、遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、むしろ、より一層の期待感を付与することができる。
【２７１９】
［特徴Ｐ４］
特徴Ｐ１または特徴Ｐ２に記載の遊技機であって、
前記保留表示の前記表示態様は、
当該保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されており、前記保留表示の前記表示態様が前記複数の段階の上位になるにつれて、前記保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性が高いことを示唆し（図８８（ｂ））、
前記保留表示手段は、
前記保留表示の前記表示態様を、当該保留表示に対応する特別情報に基づいて決定するとともに、
保留表示の表示態様を変化させる場合には、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応する特別情報より先に前記判定手段による前記判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様に変化させる（図１０１，図１０３，図１０４）
ことを特徴とする遊技機。
【２７２０】
既に表示態様が変化した保留表示があり、遊技者が、さらにその保留表示に対して上位の表示態様への変化を希望している場合など、遊技者が特定の保留表示の表示態様の変化を希望する場合がある。しかしながら、遊技者の希望と反して、遊技者が表示態様の変化を希望する保留表示に対応する特別情報より後に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様が変化する場合がある。このような場合、遊技者の遊技に対する期待感が低下してしまう。
【２７２１】

特徴Ｐ４によれば、保留表示の表示態様を変化させる場合には、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応する特別情報より先に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様に変化させる。従って、仮に、遊技者の希望に反して、遊技者が表示態様の変化を希望する保留表示に対応する特別情報より後に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様が変化した場合であっても、表示態様が変化した保留表示は、遊技者が表示態様の変化を希望した保留表示の表示態様よりも上位の表示態様に変化するので、遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、むしろ、より一層の期待感を付与することができる。

【２７２２】

［特徴Ｐ５］

特徴Ｐ３または特徴Ｐ４に記載の遊技機であって、

前記演出実行部は、

前記示唆演出を実行する場合に、前記保留表示手段が変化させる前記保留表示の変化前と変化後との間における、前記設定された表示態様の複数の段階における段階的な幅の大きさに応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択する（第８実施形態から第１０実施形態）

ことを特徴とする遊技機。

【２７２３】

特徴Ｐ５によれば、変化させる保留表示の変化前と変化後との間における、設定された表示態様の複数の段階における段階的な幅の大きさに応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択するので、保留表示の表示態様の変化に対して遊技者に期待感を付与することができることに加え、保留表示の表示態様が変化する前に、示唆演出として実行される演出の種類に対しても遊技者に期待感を付与することができる。

【２７２４】

＜特徴Ｑ群＞

特徴Ｑ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

【２７２５】

［特徴Ｑ１］

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、

前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報の数と対応する数の保留表示を所定の表示態様で表示する保留表示手段と、

を備える遊技機であって、

前記保留表示手段は、

保留表示の表示態様を決定する際に、表示態様を決定する対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する特別情報に基づいて、前記保留表示の表示態様を決定する（第８実施形態から第１０実施形態、および、変形例２８）

ことを特徴とする遊技機。

【２７２６】

特徴Ｑ１によれば、保留表示の表示態様を決定する際に、表示態様を決定する対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する特別情報に基づいて、当該保留表示の表示態様を決定するので、表示態様が決定された対象の保留表示を用いて、他の保留表示に対応する遊技回（以下、保留遊技回とも呼ぶ）についての情報を遊技者に対して示唆することができる。例えば、保留表示の表示態様を決定する際に、表示態様を決定する対象の保留表示に対応する特別情報が、当該特別情報より先に判定手段による判定の対象となる特別情

報よりも遊技者に有利である場合に、表示態様を決定する対象である保留表示の表示態様を、特定の表示態様に決定するなど、表示態様が決定された保留表示自身の情報に加え、他の保留表示についての情報を遊技者に示唆することができる。その結果、遊技者は、一つの保留表示の表示態様を認識することによって、当該保留表示に対応する１回の保留遊技回についての帰趨を推測するに留まらず、その前後等に実行される他の保留遊技回の帰趨についても種々の推測をする。従って、保留表示の表示態様を用いて新たな遊技性を創出することができ、従来に比べてより一層、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２７２７】

［特徴Ｑ２］

特徴Ｑ１に記載の遊技機であって、

前記保留表示手段は、

表示されている保留表示の表示態様を変化させることが可能であり、

保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化させる対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する特別情報に基づいて、前記表示態様を変化させる対象の保留表示の変化後の表示態様を決定する（第８実施形態から第１０実施形態）

ことを特徴とする遊技機。

【２７２８】

特徴Ｑ２によれば、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化させる対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する特別情報に基づいて、表示態様を変化させる対象の保留表示の変化後の表示態様を決定するので、表示態様を変化させる対象の保留表示を用いて、他の保留表示に対応する保留遊技回ついての情報を遊技者に対して示唆することができる。例えば、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応した保留遊技回よりも先に実行される保留遊技回の保留表示に対応した特別情報に基づいて、表示態様を変化させる対象の保留表示の変化後の表示態様を決定することによって、以下のような遊技性を実現することができる。一例として、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応する特別情報より先に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様（遊技者に有利である表示態様）に変化させることができる。このように、特徴Ｑ２によれば、種々の新たな遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２７２９】

［特徴Ｑ３］

特徴Ｑ２に記載の遊技機であって、

前記保留表示の前記表示態様は、

当該保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されており、前記保留表示の前記表示態様が前記複数の段階の上位になるにつれて、前記保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性が高いことを示唆し（図８８（ｂ））、

前記保留表示手段は、

前記保留表示の前記表示態様を、当該保留表示に対応する特別情報に基づいて決定するとともに、

保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示されている保留表示の中で前記判定手段によって判定される順が後の前記特別情報に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の、前記表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるように、前記保留表示の表示態様を変化させる（図９２，図９７，図９８，図９９）

ことを特徴とする遊技機。

【２７３０】

保留表示が表示されている場合、保留表示に対応する特別情報が判定手段によって判定

されるまでの残時間が短くなるにつれて、表示態様が変化する機会が少なくなる。換言すれば、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が先の特別情報に対応する保留表示は、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示よりも、相対的に、表示される残時間が短く、表示態様が変化する可能性が低い。従って、保留表示の表示態様が変化する場合、遊技者は、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が先の特別情報に対応する保留表示から優先的に表示態様が変化することを希望する。しかしながら、遊技者の希望と反して、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示の表示態様が変化する場合がある。このような場合、遊技者の遊技に対する期待感が低下してしまう。

【２７３１】

特徴Ｑ３によれば、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるように、保留表示の表示態様を変化させる。従って、仮に、遊技者の希望と反して、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が相対的に後の保留表示の表示態様が変化する場合であっても、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるので、遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、むしろ、より一層の期待感を付与することができる。

【２７３２】

［特徴Ｑ４］

特徴Ｑ２に記載の遊技機であって、

前記保留表示の前記表示態様は、

当該保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されており、前記保留表示の前記表示態様が前記複数の段階の上位になるにつれて、前記保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性が高いことを示唆し（図８８（ｂ））、

前記保留表示手段は、

前記保留表示の前記表示態様を、当該保留表示に対応する特別情報に基づいて決定するとともに、

保留表示の表示態様を変化させる場合には、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応する特別情報より先に前記判定手段による前記判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様に変化させる（図１０１，図１０３，図１０４）

ことを特徴とする遊技機。

【２７３３】

既に表示態様が変化した保留表示があり、遊技者が、さらにその保留表示に対して上位の表示態様への変化を希望している場合など、遊技者が特定の保留表示の表示態様の変化を希望する場合がある。しかしながら、遊技者の希望と反して、遊技者が表示態様の変化を希望する保留表示に対応する特別情報より後に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様が変化する場合がある。このような場合、遊技者の遊技に対する期待感が低下してしまう。

【２７３４】

特徴Ｑ４によれば、保留表示の表示態様を変化させる場合には、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応する特別情報より先に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様に変化させる。従って、仮に、遊技者の希望に反して、遊技者が表示態様の変化を希望する保留表示に対応する特別情報より後に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様が変化

した場合であっても、表示態様が変化した保留表示は、遊技者が表示態様の変化を希望した保留表示の表示態様よりも上位の表示態様に変化するので、遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、むしろ、より一層の期待感を付与することができる。

【２７３５】

［特徴Ｑ５］

特徴Ｑ２から特徴Ｑ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

演出を実行する演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、前記保留表示手段が前記保留表示の表示態様を変化させることに先立って、前記保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行する（図８９，図９０，図１００，図１０５）

ことを特徴とする遊技機。

【２７３６】

特徴Ｑ５によれば、保留表示の表示態様を変化させることに先立って、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行するので、保留表示の表示態様の変化に対して、遊技者に注目させることができるとともに期待感を付与することができる。

【２７３７】

［特徴Ｑ６］

特徴Ｑ５に記載の遊技機であって、

前記演出実行部は、

前記示唆演出を実行する場合に、前記保留表示手段が変化させる前記保留表示の変化前と変化後との間における、前記設定された表示態様の複数の段階における段階的な幅の大きさに応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択する（第８実施形態から第１０実施形態）

ことを特徴とする遊技機。

【２７３８】

特徴Ｑ６によれば、変化させる保留表示の変化前と変化後との間における、設定された表示態様の複数の段階における段階的な幅の大きさに応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択するので、保留表示の表示態様の変化に対して遊技者に期待感を付与することができることに加え、保留表示の表示態様が変化する前に、示唆演出として実行される演出の種類に対しても遊技者に期待感を付与することができる。

【２７３９】

＜特徴Ｒ群＞

特徴Ｒ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

【２７４０】

［特徴Ｒ１］

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、

前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報の数と対応する数の保留表示を所定の表示態様で表示するとともに、表示されている前記保留表示の表示態様を変化させる保留表示手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

所定の演出を実行する条件である演出実行条件を満たすか否かを判定する演出実行判定処理を実行し、

前記保留表示手段は、
前記保留表示の表示態様を変化させる条件である表示態様変化条件を満たすか否かを判定するとともに、
前記演出実行条件を満たし、かつ、前記表示態様変化条件を満たす場合には、前記所定の演出が実行された後に、前記保留表示の表示態様を変化させる（第８実施形態から第１０実施形態）
ことを特徴とする遊技機。
【２７４１】
演出実行条件を満たし、かつ、表示態様変化条件を満たすにも関わらず、所定の演出の実行と独立して保留表示の表示態様を変化させる場合には、遊技者に対して、所定の演出の実行と、保留表示の表示態様の変化との間に相関があることを認識させることができず、保留表示の表示態様の変化に対して遊技者を注目させることができない。換言すれば、所定の演出、および、保留表示の表示態様の変化は、各々、遊技者に対して別々の効果をもたらすものに過ぎず、これら二つが相乗的に機能しない。
【２７４２】
特徴Ｒ１によれば、演出実行条件を満たし、かつ、表示態様変化条件を満たす場合には、所定の演出が実行された後に、保留表示の表示態様を変化させるので、保留表示の表示態様の変化との間に相関があることを遊技者に認識させることができ、所定の演出の実行を利用して、保留表示の表示態様の変化に対して遊技者を注目させることができる。すなわち、期待感や緊迫感の付与といった所定の演出を実行することによる効果と、後続の遊技回に対する期待感や緊迫感の付与といった保留表示の表示態様を変化させることによる効果とに加え、所定の演出の後に保留表示の表示態様を変化させることで、保留表示の表示態様の変化に対して相乗的に遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、相乗的な遊技の興趣向上を図ることができる。
【２７４３】
［特徴Ｒ２］
特徴Ｒ１に記載の遊技機であって、
前記保留表示手段は、
前記演出実行条件を満たし、前記表示態様変化条件を満たさない場合には、前記所定の演出が実行されたにも関わらず、前記保留表示の表示態様を変化させない（第１０実施形態）
ことを特徴とする遊技機。
【２７４４】
特徴Ｒ２によれば、演出実行条件を満たし、表示態様変化条件を満たさない場合には、所定の演出が実行されたにも関わらず、保留表示の表示態様を変化させないので、所定の演出が実行された後には保留表示の表示態様が変化するといった遊技者の認識を覆すことができ、遊技に意外性を付与することができる。さらに、所定の演出が実行された場合に、その後に保留表示の表示態様が変化するか否かといった緊迫感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２７４５】
［特徴Ｒ３］
特徴Ｒ１または特徴Ｒ２に記載の遊技機であって、
遊技者が所定の保留表示を選択するための選択手段（演出操作ボタン２４）を備え、
前記保留表示手段は、
表示されている各保留表示の表示態様を変化させることが可能か否かを判定する変化可能判定処理を実行するとともに、
前記選択手段によって選択された前記所定の保留表示と、前記変化可能判定処理の判定結果とに基づいて、前記表示態様変化条件が満たされるか否かを判定する（第１０実施形態）
ことを特徴とする遊技機。

【２７４６】
特徴Ｒ３によれば、遊技者に保留表示を選択させるといった新たな遊技性を創出することができる。また、選択手段によって選択された所定の保留表示と、変化可能判定処理の判定結果とに基づいて、表示態様変化条件が満たされるか否かを判定するので、遊技者自身が選択した保留表示の表示態様が変化するか否かといった緊迫感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２７４７】
［特徴Ｒ４］
特徴Ｒ１から特徴Ｒ３に記載の遊技機であって、
前記保留表示の前記表示態様は、
当該保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されており、前記保留表示の前記表示態様が前記複数の段階の上位になるにつれて、前記保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性が高いことを示唆し（図８８（ｂ））、
前記保留表示手段は、
前記保留表示の前記表示態様を、当該保留表示に対応する特別情報に基づいて決定するとともに、
保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示されている保留表示の中で前記判定手段によって判定される順が後の前記特別情報に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の、前記表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるように、前記保留表示の表示態様を変化させる（第８実施形態および第１０実施形態）
ことを特徴とする遊技機。
【２７４８】
保留表示が表示されている場合、保留表示に対応する特別情報が判定手段によって判定されるまでの残時間が短くなるにつれて、表示態様が変化する機会が少なくなる。換言すれば、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が先の特別情報に対応する保留表示は、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示よりも、相対的に、表示される残時間が短く、表示態様が変化する可能性が低い。従って、保留表示の表示態様が変化する場合、遊技者は、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が先の特別情報に対応する保留表示から優先的に表示態様が変化することを希望する。しかしながら、遊技者の希望と反して、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示の表示態様が変化する場合がある。このような場合、遊技者の遊技に対する期待感が低下してしまう。
【２７４９】
特徴Ｒ４によれば、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるように、保留表示の表示態様を変化させる。従って、仮に、遊技者の希望と反して、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が相対的に後の保留表示の表示態様が変化する場合（または、遊技者が選択した保留表示の表示態様を変化させる場合）であっても、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるので、遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、むしろ、より一層の期待感を付与することができる。
【２７５０】
［特徴Ｒ５］
特徴Ｒ１から特徴Ｒ３に記載の遊技機であって、

前記保留表示の前記表示態様は、
当該保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されており、前記保留表示の前記表示態様が前記複数の段階の上位になるにつれて、前記保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性が高いことを示唆し（図８８（ｂ））、
前記保留表示手段は、
前記保留表示の前記表示態様を、当該保留表示に対応する特別情報に基づいて決定するとともに、
保留表示の表示態様を変化させる場合には、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応する特別情報より先に前記判定手段による前記判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様に変化させる（第９実施形態および第１０実施形態）
ことを特徴とする遊技機。

【２７５１】
既に表示態様が変化した保留表示があり、遊技者が、さらにその保留表示に対して上位の表示態様への変化を希望している場合など、遊技者が特定の保留表示の表示態様の変化を希望する場合がある。しかしながら、遊技者の希望と反して、遊技者が表示態様の変化を希望する保留表示に対応する特別情報より後に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様が変化する場合がある。このような場合、遊技者の遊技に対する期待感が低下してしまう。

【２７５２】
特徴Ｒ５によれば、保留表示の表示態様を変化させる場合には、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応する特別情報より先に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様に変化させる。従って、仮に、遊技者の希望に反して、遊技者が表示態様の変化を希望する保留表示に対応する特別情報より後に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様が変化した場合（または、遊技者が選択した保留表示の表示態様を変化させる場合）であっても、表示態様が変化した保留表示は、遊技者が表示態様の変化を希望した保留表示の表示態様よりも上位の表示態様に変化するので、遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、むしろ、より一層の期待感を付与することができる。

【２７５３】
なお、上記特徴Ｐ群、特徴Ｑ群、特徴Ｒ群の発明は、以下の課題を解決する。

【２７５４】
従来から保留表示を表示することによって、遊技者に対して、実行される遊技回の数を示すことが行われてきた。

【２７５５】
ここで、遊技の興趣向上を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【２７５６】
＜特徴Ｓ群＞
特徴Ｓ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態から抽出される。

【２７５７】
［特徴Ｓ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な第１の入球部（第１始動口３３）と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な第２の入球部（第２始動口３４）と、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得するとともに、前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１

の特別情報、および、前記第２の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報を、各々、記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が、所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定の結果を示すための識別情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）と、
前記取得情報記憶手段における前記第１の特別情報の記憶の有無に基づいて、第１のコマンド（第１１実施形態における特１用客待ちコマンド）を送信する第１コマンド送信手段（第１１実施形態におけるＳ６６１０、Ｓ５４０２）と、
前記取得情報記憶手段における前記第２の特別情報の記憶の有無に基づいて、第２のコマンド（第１１実施形態における特２用客待ちコマンド）を送信する第２コマンド送信手段（第１１実施形態におけるＳ６６２８、Ｓ５４０２）と、
を備える遊技機であって、
前記表示手段は、
前記第１の特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報である第１識別情報（第１１実施形態における第１液晶用図柄）と、前記第２の特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報である第２識別情報（第１１実施形態における第２液晶用図柄）とを、各々、当該表示手段の異なる表示領域に表示するとともに、
前記送信された前記第１のコマンドに基づいて、前記第１識別情報が変動または停止している表示態様である第１識別情報表示態様と、前記第１識別情報が表示されない表示態様（第１１実施形態におけるデモ画像を表示した態様）である第１識別情報非表示態様とを切り替えるとともに、
前記送信された前記第２のコマンドに基づいて、前記第２識別情報が変動または停止している表示態様である第２識別情報表示態様と、前記第２識別情報が表示されない表示態様（第１１実施形態におけるデモ画像を表示した態様）である第２識別情報非表示態様とを切り替える
ことを特徴とする遊技機。

【２７５８】
特徴Ｓ１によれば、第１のコマンドは、取得情報記憶手段における第１の特別情報の記憶の有無に基づいて送信され、第２のコマンドは、取得情報記憶手段における第２の特別情報の記憶の有無に基づいて送信される。そして、表示手段は、送信された第１のコマンドに基づいて第１識別情報表示態様と第１識別情報非表示態様とを切り替えるとともに、送信された第２のコマンドに基づいて第２識別情報表示態様と第２識別情報非表示態様とを切り替える。従って、第１識別情報と第２識別情報とを、各々、表示手段の異なる表示領域に表示する表示手段において、第１識別情報表示態様と第１識別情報非表示態様との切り替えを、取得情報記憶手段における第２の特別情報の記憶の有無とは独立した態様で、取得情報記憶手段における第１の特別情報の記憶の有無に基づいて行うことができるとともに、第２識別情報表示態様と第２識別情報非表示態様との切り替えを、取得情報記憶手段における第１の特別情報の記憶の有無とは独立した態様で、取得情報記憶手段における第２の特別情報の記憶の有無に基づいて行うことができる。換言すれば、表示手段は、第１識別情報表示態様と第１識別情報非表示態様との切り替えを、第２識別情報表示態様と第２識別情報非表示態様との切り替えとは独立した態様で行うことができるとともに、第２識別情報表示態様と第２識別情報非表示態様との切り替えを、第１識別情報表示態様と第１識別情報非表示態様との切り替えとは独立した態様で行うことができる。

【２７５９】
［特徴Ｓ２］
特徴Ｓ１に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、
遊技の状態が、第１の遊技状態から第２の遊技状態に移行（低頻度サポートモードから高頻度サポートモードへ移行、または、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行）した場合には、

前記第１識別情報（第１液晶用図柄）および前記第２識別情報（第２液晶用図柄）の少なくとも一方を、前記遊技状態が移行する前と異なる表示領域に表示する（図１２０）
ことを特徴とする遊技機。
【２７６０】
特徴Ｓ２によれば、遊技の状態が、第１の遊技状態から第２の遊技状態に移行した場合には、第１識別情報および第２識別情報の少なくとも一方を、遊技状態が移行する前と異なる表示領域に表示するので、遊技者に対して、遊技の状態が、第１の遊技状態から第２の遊技状態に移行したことを容易に認識させることができる。
【２７６１】
［特徴Ｓ３］
特徴Ｓ２に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、
遊技の状態が前記第１の遊技状態から前記第２の遊技状態に移行した場合には、
前記第１識別情報（第１液晶用図柄）を表示していた表示領域に前記第２識別情報（第２液晶用図柄）を表示するとともに、前記第２識別情報（第２液晶用図柄）を表示していた表示領域に前記第１識別情報（第１液晶用図柄）を表示する
ことを特徴とする遊技機。
【２７６２】
特徴Ｓ３によれば、遊技の状態が第１の遊技状態から第２の遊技状態に移行した場合には、第１識別情報を表示していた表示領域に第２識別情報を表示するとともに、第２識別情報を表示していた表示領域に第１識別情報を表示するので、遊技者に対して、遊技の状態が、第１の遊技状態から第２の遊技状態に移行したことを認識させることができる。さらに、第１識別情報を表示していた表示領域に第２識別情報を表示するとともに、第２識別情報を表示していた表示領域に第１識別情報を表示することで、例えば、第１識別情報および第２識別情報について、遊技における役割に変更があったことを遊技者に推測させるなど、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２７６３】
［特徴Ｓ４］
特徴Ｓ１から特徴Ｓ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記表示手段は、変動している表示態様の前記第１識別情報（第１液晶用図柄）と、変動している表示態様の前記第２識別情報（第２液晶用図柄）とを、同時に表示することが可能である（第１１実施形態における同時変動機である）
ことを特徴とする遊技機。
【２７６４】
第１識別情報は、第１の特別情報に基づく判定の結果を示すための識別情報である。第２識別情報は、第２の特別情報に基づく判定の結果を示すための識別情報である。特徴Ｓ４によれば、表示手段は、変動している表示態様の第１識別情報と、変動している表示態様の第２識別情報とを、同時に表示することが可能であるので、遊技者に対して、第１の特別情報および第２の特別情報の２つの特別情報の判定の結果について、同時に期待感を付与することができる。
【２７６５】
＜特徴Ｔ群＞
特徴Ｔ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態から抽出される。
【２７６６】
［特徴Ｔ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な第１の入球部（第１始動口３３）と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な第２の入球部（第２始動口３４）と、

前記第１の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得するとともに、前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報、および、前記第２の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報を、各々、記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が、所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定の結果を示すための識別情報を表示する表示手段（第１１実施形態における図柄表示装置４１）と、
を備える遊技機であって、
前記表示手段は、
前記第１の特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報である第１識別情報（第１１実施形態における第１液晶用図柄）と、前記第２の特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報である第２識別情報（第１１実施形態における第２液晶用図柄）とを、各々、当該表示手段の異なる表示領域に表示するとともに、
遊技の状態が、第１の遊技状態から第２の遊技状態に移行（低頻度サポートモードから高頻度サポートモードへ移行、または、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行）した場合には、
前記第１識別情報（第１１実施形態における第１液晶用図柄）および前記第２識別情報（第１１実施形態における第２液晶用図柄）の少なくとも一方を、前記遊技状態が移行する前と異なる表示領域に表示する（図１２０）
ことを特徴とする遊技機。

【２７６７】

特徴Ｔ１によれば、遊技の状態が、第１の遊技状態から第２の遊技状態に移行した場合には、第１識別情報および第２識別情報の少なくとも一方を、遊技状態が移行する前と異なる表示領域に表示するので、遊技者に対して、遊技の状態が、第１の遊技状態から第２の遊技状態に移行したことを容易に認識させることができる。

【２７６８】

［特徴Ｔ２］

特徴Ｔ１に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、
遊技の状態が、前記第１の遊技状態から前記第２の遊技状態に移行（低頻度サポートモードから高頻度サポートモードへ移行、または、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行）した場合には、
前記第１識別情報（第１液晶用図柄）を表示していた表示領域に前記第２識別情報（第２液晶用図柄）を表示するとともに、前記第２識別情報（第２液晶用図柄）を表示していた表示領域に前記第１識別情報（第１液晶用図柄）を表示する
ことを特徴とする遊技機。

【２７６９】

特徴Ｔ２によれば、遊技の状態が第１の遊技状態から第２の遊技状態に移行した場合には、第１識別情報を表示していた表示領域に第２識別情報を表示するとともに、第２識別情報を表示していた表示領域に第１識別情報を表示するので、遊技者に対して、遊技の状態が、第１の遊技状態から第２の遊技状態に移行したことを認識させることができる。さらに、第１識別情報を表示していた表示領域に第２識別情報を表示するとともに、第２識別情報を表示していた表示領域に第１識別情報を表示することで、例えば、第１識別情報および第２識別情報について、遊技における役割に変更があったことを遊技者に推測させるなど、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２７７０】

［特徴Ｔ３］

特徴Ｔ１または特徴Ｔ２に記載の遊技機であって、
前記取得情報記憶手段への前記第１の特別情報の記憶の有無に基づいて、第１のコマンド（第１１実施形態における特１用客待ちコマンド）を送信する第１コマンド送信手段（第１１実施形態におけるＳ６６１０、Ｓ５４０２）と、
前記取得情報記憶手段への前記第２の特別情報の記憶の有無に基づいて、第２のコマンド（第１１実施形態における特２用客待ちコマンド）を送信する第２コマンド送信手段（第１１実施形態におけるＳ６６２８、Ｓ５４０２）と、
を備え、
前記表示手段は、
前記送信された前記第１のコマンドに基づいて、前記第１識別情報（第１１実施形態における第１液晶用図柄）が変動または停止している表示態様である第１識別情報表示態様と、前記第１識別情報が表示されない表示態様（第１１実施形態におけるデモ画像を表示した態様）である第１識別情報非表示態様とを切り替えるとともに、
前記送信された前記第２のコマンドに基づいて、前記第２識別情報（第１１実施形態における第２液晶用図柄）が変動または停止している表示態様である第２識別情報表示態様と、前記第２識別情報が表示されない表示態様（第１１実施形態におけるデモ画像を表示した態様）である第２識別情報非表示態様とを切り替える
ことを特徴とする遊技機。
【２７７１】
特徴Ｔ３によれば、第１のコマンドは、取得情報記憶手段における第１の特別情報の記憶の有無に基づいて送信され、第２のコマンドは、取得情報記憶手段における第２の特別情報の記憶の有無に基づいて送信される。そして、表示手段は、送信された第１のコマンドに基づいて第１識別情報表示態様と第１識別情報非表示態様とを切り替えるとともに、送信された第２のコマンドに基づいて第２識別情報表示態様と第２識別情報非表示態様とを切り替える。従って、第１識別情報と第２識別情報とを、各々、表示手段の異なる表示領域に表示する表示手段において、第１識別情報表示態様と第１識別情報非表示態様との切り替えを、取得情報記憶手段における第２の特別情報の記憶の有無とは独立した態様で、取得情報記憶手段における第１の特別情報の記憶の有無に基づいて行うことができるとともに、第２識別情報表示態様と第２識別情報非表示態様との切り替えを、取得情報記憶手段における第１の特別情報の記憶の有無とは独立した態様で、取得情報記憶手段における第２の特別情報の記憶の有無に基づいて行うことができる。換言すれば、表示手段は、第１識別情報表示態様と第１識別情報非表示態様との切り替えを、第２識別情報表示態様と第２識別情報非表示態様との切り替えとは独立した態様で行うことができるとともに、第２識別情報表示態様と第２識別情報非表示態様との切り替えを、第１識別情報表示態様と第１識別情報非表示態様との切り替えとは独立した態様で行うことができる。
【２７７２】
［特徴Ｔ４］
特徴Ｔ１から特徴Ｔ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記表示手段は、変動している表示態様の前記第１識別情報と、変動している表示態様の前記第２識別情報とを、同時に表示することが可能である（第１１実施形態における同時変動機である）
ことを特徴とする遊技機。
【２７７３】
第１識別情報は、第１の特別情報に基づく判定の結果を示すための識別情報である。第２識別情報は、第２の特別情報に基づく判定の結果を示すための識別情報である。特徴Ｔ４によれば、表示手段は、変動している表示態様の第１識別情報と、変動している表示態様の第２識別情報とを、同時に表示することが可能であるので、遊技者に対して、第１の特別情報および第２の特別情報の２つの特別情報の判定の結果について、同時に期待感を付与することができる。
【２７７４】

＜特徴Ｕ群＞
特徴Ｕ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態から抽出される。
【２７７５】
［特徴Ｕ１］
第１の特別情報と第２の特別情報とを記憶する特別情報記憶手段と、
遊技の状態に応じて、前記第１の特別情報に基づく第１識別情報（第１１実施形態における第１液晶用図柄）と前記第２の特別情報に基づく第２識別情報（第１１実施形態における第２液晶用図柄）とのいずれか一方を表示する第１表示領域（メイン表示領域またはサブ表示領域）と、前記第１識別情報と前記第２識別情報のいずれか他方を表示する第２表示領域（メイン表示領域またはサブ表示領域）と、を有する表示手段と、
を備える遊技機であって、
前記表示手段は、
前記第１表示領域に表示している前記識別情報に対応する前記特別情報が前記特別情報記憶手段に記憶されているか否かに基づいて、前記第１表示領域の表示状態を異なる表示状態に移行する（第１１実施形態において液晶用図柄を表示する表示状態からデモ動画を表示する表示状態に移行する）とともに、
前記第２表示領域に表示している前記識別情報に対応する前記特別情報が前記特別情報記憶手段に記憶されているか否かに基づいて、前記第２表示領域の表示状態を異なる表示状態に移行する（第１１実施形態において液晶用図柄を表示する表示状態からデモ動画を表示する表示状態に移行する）
ことを特徴とする遊技機。
【２７７６】
特徴Ｕ１によれば、表示手段は、第１表示領域に表示している識別情報に対応する特別情報が特別情報記憶手段に記憶されているか否かに基づいて、第１表示領域の表示状態を異なる表示状態に移行するとともに、第２表示領域に表示している識別情報に対応する特別情報が特別情報記憶手段に記憶されているか否かに基づいて、第２表示領域の表示状態を異なる表示状態に移行するので、第１表示領域と第２表示領域を、各々独立に、異なる表示状態に移行させることができる。従って、第１表示領域の表示状態の移行について第２表示領域に表示している識別情報に対応する特別情報と相関がある構成や、第２表示領域の表示状態の移行について第１表示領域に表示している識別情報に対応する特別情報と相関がある構成と比較して、各々の表示領域に表示している識別情報に対応する特別情報の有無に関する情報を遊技者に対して明確に示すことができる。
【２７７７】
［特徴Ｕ２］
特徴Ｕ１に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、
前記第１表示領域（メイン表示領域）に表示している前記識別情報に対応する前記特別情報が前記特別情報記憶手段に記憶されている状態から前記特別情報記憶手段に記憶されていない状態になったことを契機として、前記第１表示領域の表示状態を、前記識別情報が表示される表示状態（液晶用図柄を表示する表示状態）から前記識別情報が表示されない表示状態（デモ動画を表示する表示状態）に移行する
ことを特徴とする遊技機。
【２７７８】
特徴Ｕ２によれば、表示手段は、第１表示領域に表示している識別情報に対応する特別情報が特別情報記憶手段に記憶されている状態から特別情報記憶手段に記憶されていない状態になったことを契機として、第１表示領域の表示状態を、識別情報が表示される表示状態から識別情報が表示されない表示状態に移行するので、第１表示領域に表示している識別情報に対応する特別情報が前記特別情報記憶手段に記憶されている状態から特別情報記憶手段に記憶されていない状態になったことを遊技者に明確に示すことができる。

【２７７９】
［特徴Ｕ３］
特徴Ｕ１または特徴Ｕ２に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、
前記第２表示領域（サブ表示領域）に表示している前記識別情報に対応する前記特別情報が前記特別情報記憶手段に記憶されている状態から前記特別情報記憶手段に記憶されていない状態になったことを契機として、前記第２表示領域の表示状態を、前記識別情報が表示される表示状態（液晶用図柄を表示する表示状態）から前記識別情報が表示されない表示状態（デモ動画を表示する表示状態）に移行する
ことを特徴とする遊技機。
【２７８０】
特徴Ｕ３によれば、表示手段は、第２表示領域に表示している識別情報に対応する特別情報が特別情報記憶手段に記憶されている状態から特別情報記憶手段に記憶されていない状態になったことを契機として、第２表示領域の表示状態を、識別情報が表示される表示状態から識別情報が表示されない表示状態に移行するので、第２表示領域に表示している識別情報に対応する特別情報が前記特別情報記憶手段に記憶されている状態から特別情報記憶手段に記憶されていない状態になったことを遊技者に明確に示すことができる。
【２７８１】
［特徴Ｕ４］
特徴Ｕ１から特徴Ｕ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記表示手段は、
遊技状態が所定の状態に移行した場合に、前記第１表示領域（メイン表示領域）に表示していた前記識別情報（第１液晶用図柄または第２液晶用図柄）を前記第２表示領域（サブ表示領域）に表示するとともに、前記第２表示領域（サブ表示領域）に表示していた前記識別情報（第１液晶用図柄または第２液晶用図柄）を前記第１表示領域（メイン表示領域）に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【２７８２】
特徴Ｕ４によれば、表示手段は、遊技状態が所定の状態に移行した場合に、第１表示領域に表示していた識別情報を第２表示領域に表示するとともに、第２表示領域に表示していた識別情報を第１表示領域に表示するので、遊技者に対して、遊技の状態が移行したことを認識させることができる。さらに、第１表示領域に表示していた識別情報を第２表示領域に表示するとともに、第２表示領域に表示していた識別情報を第１表示領域に表示するので、例えば、第１識別情報および第２識別情報について、遊技における役割に変更があったことを遊技者に推測させるなど、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２７８３】
［特徴Ｕ５］
特徴Ｕ１から特徴Ｕ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記表示手段は、変動している表示態様の前記第１識別情報（第１液晶用図柄）と、変動している表示態様の前記第２識別情報（第２液晶用図柄）とを、同時に表示することが可能である（第１１実施形態における同時変動機である）
ことを特徴とする遊技機。
【２７８４】
特徴Ｕ５によれば、表示手段は、変動している表示態様の第１識別情報と、変動している表示態様の第２識別情報とを、同時に表示することが可能であるので、遊技者に対して、第１識別情報情報および第２識別情報の２つの識別情報について、同時に期待感を付与することができる。
【２７８５】
＜特徴Ｖ群＞

特徴Ｖ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態から抽出される。

【２７８６】

［特徴Ｖ１］

表示手段を備える遊技機であって、

前記表示手段（第１１実施形態における図柄表示装置４１）は、

第１の表示領域（メイン表示領域ＭＡ）と第２の表示領域（第１サブ領域ＳＡ１）とを有し、

前記第１の表示領域（メイン表示領域ＭＡ）の表示状態を、第１の遊技状態（低頻度サポートモード）においては第１の情報（第１始動口３３への遊技球の入球によって取得された特別情報）に基づいて変化させ、第２の遊技状態（高頻度サポートモード）においては第２の情報（第２始動口３４への遊技球の入球によって取得された特別情報）に基づいて変化させる

ことを特徴とする遊技機。

【２７８７】

特徴Ｖ１によれば、表示手段は、第１の表示領域と第２の表示領域とを有し、第１の表示領域の表示状態を、第１の遊技状態においては第１の情報に基づいて変化させ、第２の遊技状態においては第２の情報に基づいて変化させるので、例えば、第１の表示領域の表示状態の変化する様子が所定の遊技回の前後で変わった場合に、遊技者に対して、所定の遊技回の前後で遊技状態に変化があったことを推測させることができ、遊技者に対して期待感や抑揚を付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２７８８】

［特徴Ｖ２］

特徴Ｖ１に記載の遊技機であって、

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、

前記遊技領域において、前記遊技球を検知する検知手段（第１始動口３３および第２始動口３４）と、

を備え、

前記第１の情報および前記第２の情報は、前記検知手段が前記遊技球を検知したことを契機として取得された情報である

ことを特徴とする遊技機。

【２７８９】

特徴Ｖ２によれば、第１の情報および第２の情報は、検知手段が遊技球を検知したことを契機として取得された情報であるので、第１の表示領域の表示状態を、遊技状態の変化（第１の遊技状態から第２の遊技状態への変化や、第２の遊技状態から第１の遊技状態への変化）に応じて変化させることに加え、入球部への遊技球の入球の有無や、入球部へ遊技球が入球するタイミングによって変化させることができる。

【２７９０】

［特徴Ｖ３］

特徴Ｖ１または特徴Ｖ２に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、

前記第２の表示領域（第１サブ領域ＳＡ１）の表示状態を、前記第１の遊技状態（低頻度サポートモード）においては前記第２の情報（第２始動口３４への遊技球の入球によって取得された特別情報）に基づいて変化させ、前記第２の遊技状態（高頻度サポートモード）においては前記第１の情報（第１始動口３３への遊技球の入球によって取得された特別情報）に基づいて変化させる

ことを特徴とする遊技機。

【２７９１】

特徴Ｖ３によれば、表示手段は、第２の表示領域の表示状態を、第１の遊技状態においては第２の情報に基づいて変化させ、第２の遊技状態においては第１の情報に基づいて変

化させるので、例えば、第２の表示領域の表示状態の変化する様子が所定の遊技回の前後で変わった場合に、遊技者に対して、所定の遊技回の前後で遊技状態に変化があったことを推測させることができ、遊技者に対して期待感や抑揚を付与することができる。また、このような表示状態の変化を、第１の表示領域と第２の表示領域の２つの表示領域で実行するので、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。

【２７９２】

＜特徴Ｗ群＞

特徴Ｗ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態から抽出される。

【２７９３】

［特徴Ｗ１］

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、

前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とし、前記遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了するまでの時間を変動時間とした場合における、前記遊技回の実行を制御するとともに、前記変動時間を制御する制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記制御手段は、

特定の遊技状態（第１１実施形態における高確率モードの遊技状態）において実行する遊技回である特定遊技回を実行するとともに、前記特定の遊技状態の終了前に実行する最後の特定遊技回である最終特定遊技回（第１１実施形態における確変後遊技回実行回数が１２０回目の遊技回）を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回における変動時間を、予め定めた所定の時間（第１１実施形態においては１２秒）に設定する

ことを特徴とする遊技機。

【２７９４】

特徴Ｗ１によれば、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回における変動時間を予め定めた所定の時間に設定するので、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回の変動時間を考慮した制御を予め設定することができる。例えば、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回において、予め実行時間が設定された演出を実行することができる。

【２７９５】

［特徴Ｗ２］

特徴Ｗ１に記載の遊技機であって、

前記入球部として第１の入球部（第１始動口３３）と、

前記入球部として第２の入球部（第２始動口３４）と、

を備え、

前記情報取得手段は、前記第１の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得するとともに、前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得し、

前記判定手段は、前記第１の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報、および、前記第２の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報が、所定の条件を満たすか否かを判定し、

前記制御手段は、

前記第１の入球部に遊技球が入球したことに基づく遊技回である第１入球部用遊技回（第１１実施形態における第１始動口用遊技回）における変動時間を制御し、

前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づく遊技回である第２入球部用遊技回（

第１１実施形態における第２始動口用遊技回）における変動時間を制御し、
前記第１入球部用遊技回または前記第２入球部用遊技回のいずれか一方を実行する期間に、前記第１入球部用遊技回または前記第２入球部用遊技回のいずれか他方を実行する処理である並列実行処理を行うことが可能である（第１１実施形態における同時変動機である）
ことを特徴とする遊技機。
【２７９６】
特徴Ｗ２によれば、並列実行処理を行うことが可能である遊技機において、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回における変動時間を予め定めた所定の時間に設定する。並列実行処理を行う遊技機の場合、第１入球部用遊技回または第２入球部用遊技回のいずれか一方を実行する期間に、第１入球部用遊技回または第２入球部用遊技回のいずれか他方を実行する場合があるので、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回における変動時間を予め定めた所定の時間に設定したとしても、当該２回の遊技回のうち先に開始された遊技回の開始から後に開始された遊技回の終了までの時間は、変動時間が所定の時間である遊技回２回分の合計時間より短い場合がある。しかしながら、当該２回の遊技回のうち先に開始された遊技回の開始から後に開始された遊技回の終了までの時間として、少なくとも変動時間が所定の時間である遊技回１回分の時間を確保することが可能である。すなわち、当該２回の遊技回の開始から終了までの時間として、少なくとも変動時間が所定の時間である遊技回１回分の時間を考慮した制御を予め設定することができる。
【２７９７】
［特徴Ｗ３］
特徴Ｗ２に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記並列実行処理を実行している場合であって、規定の条件が満たされた場合（第１１実施形態においてリザルト画像を予め設定した１０秒間表示した場合）には、
前記最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の前記遊技回のうち、少なくとも１回の遊技回については、当該遊技回が開始されてから前記所定の長さの時間が経過する前であっても当該遊技回を終了する（第１１実施形態における他の態様（態様２））
ことを特徴とする遊技機。
【２７９８】
特徴Ｗ３によれば、並列実行処理を実行している場合であって、規定の条件が満たされた場合には、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回のうち、少なくとも１回の遊技回については、当該遊技回が開始されてから所定の長さの時間が経過する前であっても当該遊技回を終了するので、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回の実行時間として不要な時間を省略することができる。
【２７９９】
［特徴Ｗ４］
特徴Ｗ１から特徴Ｗ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記判定手段は、判定モードとして、前記所定の条件を満たす確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとを少なくとも有しており、
前記特定の遊技状態は、前記判定手段が前記高確率モードの状態である
ことを特徴とする遊技機。
【２８００】
特徴Ｗ４によれば、判定手段が高確率モードである遊技状態の終了前に実行する最後の特定遊技回である最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回の変動時間を考慮した制御を予め設定することができる。例えば、高確率モードの終了前に実行する最後の特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回にお

いて、予め実行時間が設定されている演出を実行することができる。
【２８０１】
［特徴Ｗ５］
特徴Ｗ４に記載の遊技機であって、
前記判定手段が前記高確率モードである前記特定の遊技状態において継続して実行される特定遊技回の回数を規定数に制限するとともに、当該継続して実行される前記特定遊技回が前記規定数に達したことに基づいて前記特定の遊技状態を終了させる高確率モード遊技回数制限手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【２８０２】
特徴Ｗ５によれば、継続して実行される回数が規定数に制限された特定遊技回うち最後の特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回の変動時間を考慮した制御を予め設定することができる。
【２８０３】
［特徴Ｗ６］
特徴Ｗ１から特徴Ｗ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２の入球部を、遊技球が入球しにくい又は入球が不可である非受入状態（電動役物３４ａが閉鎖された状態）と、前記非受入状態よりも遊技球が入球し易い受入状態（電動役物３４ａが開放された状態）とに切り換え可能な切換手段と、
前記切換手段を制御するとともに、当該切換手段を制御する制御モードとして、第１モード（低頻度サポートモード）と、当該第１モードよりも前記受入状態になり易い第２モード（高頻度サポートモード）とを有する切換制御手段と、
を備え、
前記特定の遊技状態は、前記切換制御手段が前記第２モード（高頻度サポートモード）の状態である
ことを特徴とする遊技機。
【２８０４】
特徴Ｗ６によれば、切換制御手段が第２モードである遊技状態の終了前に実行する最後の特定遊技回である最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回の変動時間を考慮した制御を予め設定することができる。例えば、第２モードの終了前に実行する最後の特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回において、予め実行時間が設定されている演出を実行することができる。
【２８０５】
［特徴Ｗ７］
特徴Ｗ１から特徴Ｗ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
演出を実行する演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、前記最終特定遊技回（第１１実施形態における確変後遊技回実行回数が１２０回目の遊技回）を開始した以降に実行する少なくとも最初の遊技回において、遊技者に付与された特典に関する情報を報知する演出を実行する（リザルト画像を表示する）
ことを特徴とする遊技機。
【２８０６】
特徴Ｗ７によれば、最終特定遊技回を開始した以降に実行する少なくとも最初の遊技回において、遊技者に付与された特典に関する情報を報知する演出を実行するので、遊技者は、付与された特典の把握をしやすくなる。さらに、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回における変動時間を、予め定めた所定の時間に設定する本遊技機において、遊技者に付与した特典に関する情報を報知する演出を、最終特定遊技回を開始した以降に実行する少なくとも最初の遊技回において実行するので、遊技者に付与した特典に関する情報を報知する演出を、予め実行時間が設定された演出として実行することができる。

【２８０７】
＜特徴Ｘ群＞
特徴Ｘ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態から抽出される。
【２８０８】
［特徴Ｘ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な第１の入球部（第１始動口３３）と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な第２の入球部（第２始動口３４）と、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得するとともに、前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報、および、前記第２の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報が、所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とし、前記遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了するまでの時間を変動時間とした場合における、前記遊技回の実行を制御するとともに、前記変動時間を制御する制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記制御手段は、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことに基づく遊技回である第１入球部用遊技回（第１１実施形態における第１始動口用遊技回）における変動時間を制御し、
前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づく遊技回である第２入球部用遊技回（第１１実施形態における第２始動口用遊技回）における変動時間を制御し、
前記第１入球部用遊技回または前記第２入球部用遊技回のいずれか一方を実行する期間に、前記第１入球部用遊技回または前記第２入球部用遊技回のいずれか他方を実行する処理である並列実行処理を行うことが可能（第１１実施形態における同時変動機）であり、
前記演出実行手段が所定の演出を実行する場合には、連続または並行して実行される複数の遊技回（第１１実施形態における確変後遊技回実行回数が１２１回目および１２２回目の遊技回）の変動時間を、前記所定の演出（リザルト画像を表示する演出）の実行に要する時間（第１１実施形態においては１０秒）以上の時間（第１１実施形態においては１２秒）に設定する第１の変動時間設定処理を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【２８０９】
特徴Ｘ１によれば、並列実行処理を行う遊技機の場合、第１入球部用遊技回または第２入球部用遊技回のいずれか一方を実行する期間に、第１入球部用遊技回または第２入球部用遊技回のいずれか他方を実行する場合がある。従って、演出実行手段によって所定の演出が実行されている期間中に、例えば、第１入球部用遊技回が終了し新たな第１入球部用遊技回が開始されたり、第２入球部用遊技回が終了し新たな第２入球部用遊技回が開始されたりする場合がある。以下、遊技回の開始のタイミングや、遊技回の終了のタイミングを、「遊技回の区切れ」とも呼ぶ。
【２８１０】
ここで、所定の演出の実行中に「遊技回の区切れ」が発生すると、実行している演出に対して、遊技者に煩雑な印象を与えてしまう虞がある。また、各遊技回における判定手段における判定結果に対して、遊技者が集中できない虞がある。
【２８１１】
特徴Ｘ１によれば、演出実行手段が所定の演出を実行する場合には、連続または並行して実行される複数の遊技回の変動時間を、前記所定の演出の実行に要する時間以上の時間に設定するので、所定の演出が実行されている期間における遊技回の区切れの発生を抑制

することができる。
【２８１２】
［特徴Ｘ２］
特徴Ｘ１に記載の遊技機であって、
前記制御部は、
前記演出実行手段が所定の演出を実行する場合には、前記第１の変動時間設定処理として、連続または並行して実行される２回の遊技回（第１１実施形態における確変後遊技回実行回数が１２１回目および１２２回目の遊技回）の変動時間を、前記所定の演出の実行に要する時間以上の時間に設定する
ことを特徴とする遊技機。
【２８１３】
特徴Ｘ２によれば、並列実行処理を実行可能な遊技機において、所定の演出が実行されている期間における遊技回の区切れの発生を抑制しつつ、所定の演出の実行に要する時間以上の変動時間に設定する遊技回の回数を最小限に抑えることができる。
【２８１４】
［特徴Ｘ３］
特徴Ｘ１または特徴Ｘ２に記載の遊技機であって、
前記制御部は、
前記所定の演出の実行に要する時間以上の時間に設定された遊技回の実行回数を、所定の実行回数（第１１実施形態においては２回）に予め設定するとともに、
前記演出実行手段が所定の演出（リザルト画像を表示する演出）の実行を終了した時点において、前記所定の演出の実行に要する時間以上の時間に設定された遊技回の実行回数が前記所定の実行回数未満（第１１実施形態においては２回未満）である場合には、
前記演出実行手段が所定の演出の実行を終了した以降に開始する遊技回に対して、前記第１の変動時間設定処理（変動時間を１２秒に設定する処理）とは異なる第２の変動時間設定処理を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【２８１５】
特徴Ｘ３によれば、演出実行手段が所定の演出の実行を終了した時点において、所定の演出の実行に要する時間以上の時間に設定された遊技回の実行回数が所定の実行回数未満である場合には、演出実行手段が所定の演出の実行を終了した以降に開始する遊技回に対して、第１の変動時間設定処理とは異なる第２の変動時間設定処理を実行するので、所定の演出の実行に要する時間以上の時間に設定された遊技回を不必要に実行することを回避することができる。その結果、演出実行手段が所定の演出の実行を終了した以降は、所定の演出の実行に要する時間より短い変動時間に設定することや、長い変動時間や短い変動時間をランダムに設定し変動時間に抑揚を付与することも可能となり、遊技の興趣を向上させるために種々の制御方法を採用することができる。
【２８１６】
［特徴Ｘ４］
特徴Ｘ１から特徴Ｘ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記判定手段は、判定モードとして、前記所定の条件を満たす確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとを少なくとも有しており、
前記演出実行手段は、前記高確率モードの終了を契機として、前記所定の演出（リザルト画像を表示する演出）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【２８１７】
特徴Ｘ４によれば、高確率モードの終了を契機として実行される所定の演出の実行中に、遊技回の区切れが発生することを抑制することができる。
【２８１８】
[特徴Ｘ５]

特徴Ｘ１から特徴Ｘ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定の演出は、遊技者に付与した特典に関する情報を報知する演出（リザルト画像を表示する演出）である
ことを特徴とする遊技機。
【２８１９】
特徴Ｘ５によれば、所定の演出は、遊技者に付与された特典に関する情報を報知する演出であるので、遊技者は、付与された特典の把握をしやすくなる。また、遊技者にとって、付与された特典に関する情報は、関心の高い情報である。特徴Ｘ５によれば、遊技者にとって関心の高い情報を報知する演出の実行中に、遊技回の区切れが発生することを抑制することができる。
【２８２０】
＜特徴Ｙ群＞
特徴Ｙ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態から抽出される。
【２８２１】
［特徴Ｙ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域において、前記遊技球を検知する第１の検知手段（第１始動口３３）と、
前記遊技領域において、前記遊技球を検知する第２の検知手段（第２始動口３４）と、
前記第１の検知手段が遊技球を検知したことに基づいて第１の特別情報を取得する第１の情報取得手段と、
前記第２の検知手段が遊技球を検知したことに基づいて第２の特別情報を取得する第２の情報取得手段と、
第１の特別情報が第１の所定の条件を満たすか否かを判定するとともに、第２の特別情報が第２の所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定の結果を示すための識別情報を表示する表示手段（第１１実施形態における図柄表示装置４１）と、
を備える遊技機であって、
前記表示手段は、
前記特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報を表示可能な表示可能領域を少なくとも３つ有し（第１１実施形態におけるメイン表示領域ＭＡ、第１サブ表示領域ＳＡ１、第２サブ表示領域ＳＡ２）、
前記第１の特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報である第１識別情報（第１液晶用図柄）を、前記少なくとも３つの表示可能領域のうちの第１の表示可能領域に表示するとともに、
前記第２の特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報である第２識別情報（第２液晶用図柄）を、前記少なくとも３つの表示可能領域のうちの前記第１の表示可能領域とは異なる第２の表示可能領域に表示し、
所定の変更条件の成立に基づいて（高頻度サポートモードに移行したことに基づいて）、
前記第１識別情報と前記第２識別情報とのうちの少なくとも一方を、前記所定の変更条件が成立する前に表示されていた前記表示可能領域とは異なる表示可能領域に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【２８２２】
特徴Ｙ１によれば、表示手段は識別情報を表示可能な表示可能領域を少なくとも３つ有するとともに、所定の変更条件に基づいて、第１識別情報と第２識別情報とのうちの少なくとも一方を、所定の変更条件が成立する前に表示されていた表示可能領域とは異なる表示可能領域に表示するので、例えば、遊技の状態が変更された場合に第１識別情報を表示する表示可能領域を変更することによって、遊技者に対して、遊技の状態が変化したことを容易に認識させることができる。また、第１識別情報および第２識別情報を、３つの表

示可能領域の中から任意の２つの表示可能領域を選択して表示させることが可能である。一例として、遊技の状態によって、第１識別情報および第２識別情報を表示させる表示可能領域を変更したり、３つの表示可能領域のうちの１つの表示可能領域に識別情報とは異なる表示（例えば、演出画像を表示）をする場合であっても、残りの２つの表示可能領域に第１識別情報と第２識別情報とを表示させることができる。

【２８２３】

［特徴Ｙ２］

特徴Ｙ１に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、変動している表示態様の前記第１識別情報（第１液晶用図柄）と、変動している表示態様の前記第２識別情報（第２液晶用図柄）とを、同時に表示することが可能である（第１１実施形態における同時変動機である）

ことを特徴とする遊技機。

【２８２４】

特徴Ｙ２によれば、表示手段は、変動している表示態様の第１識別情報と、変動している表示態様の第２識別情報とを、同時に表示することが可能であるので、遊技者に対して、第１の特別情報および第２の特別情報の２つの特別情報の判定の結果について、同時に期待感を付与することができる。

【２８２５】

［特徴Ｙ３］

特徴Ｙ１または特徴Ｙ２に記載の遊技機であって、

前記所定の変更条件は、第１の遊技状態から第２の遊技状態への移行（低頻度サポートモードから高頻度サポートモードへ移行、または、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行）である

ことを特徴とする遊技機。

【２８２６】

特徴Ｙ３によれば、第１識別情報や第２識別情報を表示する表示可能領域を変更することで、遊技者に対して、遊技の状態に変化があったことを推測させることが可能であり、遊技の興趣向上を図ることができる。例えば、第１識別情報や第２識別情報を表示する表示可能領域を変更することで、遊技者に対して何らかを示唆する演出である示唆演出に適用することができる。このように、遊技状態の移行に基づいて、第１識別情報と第２識別情報とのうちの少なくとも一方を、遊技状態が移行する前に表示されていた表示可能領域とは異なる表示可能領域に表示する処理は、種々の演出に利用することができ、遊技機が実行する演出の表現の幅を、大幅に広げることができる。

【２８２７】

＜特徴Ｚ群＞

特徴Ｚ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態から抽出される。

【２８２８】

［特徴Ｚ１］

遊技者が操作可能な操作手段と、

遊技者による前記操作手段の操作に応じて遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、

前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記操作手段の操作に関する案内である案内表示（第１１実施形態の＜態様９＞における案内表示ＧＤ１および案内表示ＧＤ２）を表示する表示手段と、

を備える遊技機であって、

前記表示手段は、

前記判定手段による前記判定の結果（大当たり抽選の抽選結果）に基づいて、前記案内

表示における案内の内容を制御する（案内表示ＧＤ１を表示するか案内表示ＧＤ２を表示するかの制御をする）
ことを特徴とする遊技機。
【２８２９】
特徴Ｚ１によれば、表示手段は、判定手段による前記判定の結果に基づいて、案内表示における案内の内容を制御するので、案内表示における案内の内容を、判定手段における判定の結果を反映したものにすることができる。その結果、案内表示における案内の内容を制御することによって、判定手段による判定の結果を示唆する示唆演出を実行することができる。
【２８３０】
［特徴Ｚ２］
特徴Ｚ１に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、
前記判定手段による前記判定の結果に基づいて、前記案内表示の表示態様（案内表示ＧＤ１または案内表示ＧＤ２の表示の色）を制御する
ことを特徴とする遊技機。
【２８３１】
特徴Ｚ２によれば、表示手段は、判定手段による判定の結果に基づいて、案内表示の表示態様を制御するので、案内表示の表示態様を、判定手段における判定の結果を反映したものにすることができる。その結果、案内表示の表示態様を制御することによって、判定手段による判定の結果を示唆する示唆演出を実行することができる。
【２８３２】
［特徴Ｚ３］
特徴Ｚ１または特徴Ｚ２に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、
前記判定手段による前記判定の結果に基づいて、前記案内表示の表示態様として前記案内表示（案内表示ＧＤ１および案内表示ＧＤ２）の色を制御する（青色にするか赤色にするかの制御をする）
ことを特徴とする遊技機。
【２８３３】
特徴Ｚ３によれば、表示手段は、判定手段による判定の結果に基づいて、案内表示の表示態様として案内表示の色を制御するので、案内表示の色を、判定手段における判定の結果を反映したものにすることができる。その結果、案内表示の色を制御することによって、判定手段による判定の結果を示唆する示唆演出を実行することができる。
【２８３４】
［特徴Ｚ４］
特徴Ｚ１から特徴Ｚ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記案内表示は、遊技者に有利となる前記操作手段の操作方法を案内する表示である
ことを特徴とする遊技機。
【２８３５】
特徴Ｚ４によれば、遊技者に有利となる操作手段の操作方法を案内する案内表示を用いて、判定手段による判定の結果を示唆する示唆演出を実行することができる。
【２８３６】
＜特徴αＡ群＞
特徴αＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態から抽出される。
【２８３７】
［特徴αＡ１］
第１の遊技状態において、所定のコマンド（第１１実施形態＜態様１２＞におけるリザルト表示終了コマンド）を受信した場合に、前記所定のコマンドに基づいた特定の処理を

実行する（リザルト画像の表示を終了する）特定処理実行手段を備える遊技機であって、
前記特定処理実行手段は、
前記遊技状態が前記第１の遊技状態（遊技回が実行されている状態）とは異なる第２の遊技状態（遊技回が実行されていない状態）においては、前記所定のコマンドを受信していないにも関わらず、前記特定の処理を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【２８３８】
特徴αＡ１によれば、特定処理実行手段は、第１の遊技状態において、所定のコマンドを受信した場合に、所定のコマンドに基づいた特定の処理を実行し、遊技状態が第１の遊技状態とは異なる第２の遊技状態においては、所定のコマンドを受信していないにも関わらず、特定の処理を実行するので、第２の遊技状態においては所定のコマンドを送信コマンドとして設定する条件が満たされない場合、または、満たされる可能性が低い場合においても、特定の処理を実行することができる。
【２８３９】
［特徴αＡ２］
特徴αＡ１に記載の遊技機であって、
前記特定処理実行手段は、
前記遊技状態が前記第１の遊技状態（遊技回が実行されている状態）から前記第２の遊技状態（遊技回が実行されていない状態）に移行した場合に、前記所定のコマンドを受信していないにも関わらず、前記特定の処理を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【２８４０】
特徴αＡ２によれば、遊技状態が第１の遊技状態から前記第２の遊技状態に移行した場合に、所定のコマンドを受信していないにも関わらず、特定の処理を実行するので、第２の遊技状態においては所定のコマンドを送信コマンドとして設定する条件が満たされない場合、または、満たされる可能性が低い場合で、かつ、例えば、第１の遊技状態において特定の処理が実行されなかった場合であっても、第１の遊技状態から第２の遊技状態への移行にともなって特定の処理を実行することができる。
【２８４１】
［特徴αＡ３］
特徴αＡ１または特徴αＡ２に記載の遊技機であって、
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１の遊技状態は、前記取得情報記憶手段に前記特別情報が記憶されている状態であり、
前記第２の遊技状態は、前記取得情報記憶手段に前記特別情報が記憶されていない状態である、
ことを特徴とする遊技機。
【２８４２】
特徴αＡ３によれば、取得情報記憶手段に特別情報が記憶されている状態においては、所定のコマンドを受信した場合に、所定のコマンドに基づいた特定の処理を実行し、取得情報記憶手段に特別情報が記憶されていない状態においては、所定のコマンドを受信していないにも関わらず、特定の処理を実行するので、取得情報記憶手段に特別情報が記憶されていない状態においては所定のコマンドを送信コマンドとして設定する条件が満たされない場合、または、満たされる可能性が低い場合においても、特定の処理を実行することができる。例えば、遊技球が遊技領域に向けて発射されていない状態においては所定のコマンドを送信コマンドとして設定する条件が満たされない場合、または、満たされる可能

性が低い場合においても、特定の処理を実行することができる。
【２８４３】
［特徴αＡ４］
特徴αＡ１から特徴αＡ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
特定の画像（リザルト画像）を表示可能な表示手段を備え、
前記特定処理実行手段は、前記所定のコマンドを受信した場合に、前記特定の処理として、前記表示手段が表示している前記特定の画像の表示を終了する処理を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【２８４４】
特徴αＡ４によれば、表示手段が特定の画像を表示している場合には、第２の遊技状態においては所定のコマンドを送信コマンドとして設定する条件が満たされない場合、または、満たされる可能性が低い場合においても、表示手段は、特定の画像の表示を終了することができる。従って、特定の画像が、第２の遊技状態において表示することが好ましくない場合に、所定のコマンドを受信しない場合でも、当該特定の画像の表示を終了することができる。
【２８４５】
＜特徴αＢ群＞
特徴αＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態から抽出される。
【２８４６】
［特徴αＢ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球部（第１２実施形態における一般入賞口３２、第２始動口３４、大入賞口３６ａ、Ｖ入賞口４８）と、
所定の条件が成立した場合に第１の遊技状態（低確率モード）から第２の遊技状態（高確率モード）に移行させる遊技状態移行手段と、
前記入球部への遊技球の入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
前記第２の遊技状態（高確率モード）が終了するまでに払い出される予定の遊技球の個数である払出予定個数に対応した情報（第１２実施形態における残り獲得球数示唆画像ＣＰ）を表示する表示手段（図柄表示装置４１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【２８４７】
特徴αＢ１によれば、払出予定個数に対応した情報を表示するので、第２の遊技状態が終了するまでに獲得することのできる遊技球の個数を遊技者に把握させることができる。また、例えば、第２の遊技状態が終了するまでに実行可能な大当り抽選の残りの回数を表示する構成と比較して、第２の遊技状態に対してどの程度の期待感を持つことができるのかを遊技者に明確に認識させることができるので、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２８４８】
［特徴αＢ２］
特徴αＢ１に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、前記払出予定個数が増加した場合には、表示中の前記払出予定個数に対応した情報（第１２実施形態における残り獲得球数示唆画像ＣＰ（図１７２（ｂ））を、増加個数分を上限として増加させた後の前記払出予定個数に対応した情報（第１２実施形態における残り獲得球数示唆画像ＣＰ（図１７２（ｃ））に変更する
ことを特徴とする遊技機。
【２８４９】
特徴αＢ２によれば、表示中の払出予定個数に対応した情報を、増加個数分を上限として増加させた後の払出予定個数に対応した情報に変更するので、第２の遊技状態が終了するまでに獲得することのできる遊技球が増加したことを遊技者に認識させることができ、

第２の遊技状態に対する遊技者の期待感を向上させることができる。
【２８５０】
［特徴αＢ３］
特徴αＢ２に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、前記払出予定個数が増加した場合には、当該払出予定個数が増加したことを示唆する増加示唆情報（第１２実施形態における残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢ）を表示するとともに、表示中の前記払出予定個数に対応した情報（第１２実施形態における残り獲得球数示唆画像ＣＰ（図１７２（ｂ））を、当該増加示唆情報が示唆する増加個数分を増加させた後の前記払出予定個数に対応した情報（第１２実施形態における残り獲得球数示唆画像ＣＰ（図１７２（ｃ））に変更する
ことを特徴とする遊技機。
【２８５１】
特徴αＢ３によれば、増加示唆情報を表示するので、第２の遊技状態が終了するまでに獲得することのできる遊技球の増加した個数を遊技者に明確に認識させることができ、第２の遊技状態に対する遊技者の期待感を向上させることができる。
【２８５２】
［特徴αＢ４］
特徴αＢ２または特徴αＢ３に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、前記払出予定個数が増加したことが決定したタイミング（大当たりに当選して遊技球がＶ入賞口に入球したタイミング）とは異なるタイミングで、前記表示中の前記払出予定個数に対応した情報を、増加させた後の前記払出予定個数に対応した情報に変更する
ことを特徴とする遊技機。
【２８５３】
特徴αＢ４によれば、払出予定個数が増加したことが決定したタイミングとは異なるタイミングで、表示中の払出予定個数に対応した情報を変更するので、遊技に意外性を付与することができるとともに、どのようなタイミングで表示中の払出予定個数に対応した情報が変更されるのかといった新たな期待感を遊技者に提供することができる。
【２８５４】
［特徴αＢ５］
特徴αＢ２から特徴αＢ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記表示手段は、所定個数（第１２実施形態では５００個）以上の増加を１単位として、前記表示中の前記払出予定個数に対応した情報を、増加させた後の前記払出予定個数に対応した情報に変更する
ことを特徴とする遊技機。
【２８５５】
特徴αＢ５によれば、所定個数以上の増加を１単位として、表示中の払出予定個数に対応した情報を、増加させた後の払出予定個数に対応した情報に変更するので、１回の変更に対する期待感を向上させることができる。
【２８５６】
［特徴αＢ６］
特徴αＢ４に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、表示中の前記払出予定個数に対応した情報が第２の所定個数以下（第１２実施形態では０個）となった場合に、前記表示中の前記払出予定個数に対応した情報を、前記所定個数（５００個）未満の個数を増加させた後の前記払出予定個数に対応した情報に変更する
ことを特徴とする遊技機。
【２８５７】
特徴αＢ６によれば、表示中の払出予定個数に対応した情報が第２の所定個数以下となった場合に、表示中の払出予定個数に対応した情報を、所定個数未満の個数を増加させた

後の払出予定個数に対応した情報に変更するので、表示中の払出予定個数に対応した情報が第２の所定個数以下となって期待感が減少していた遊技者に対して、所定個数未満の払出予定個数の増加であっても大きな期待感を与えることができる。

【２８５８】

［特徴αＢ７］

特徴αＢ１から特徴αＢ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２の遊技状態において、遊技球が一定の発射強度で一定の間隔（０．６秒間隔）で連続して発射されている場合には、発射された遊技球の個数（第１２実施形態では３個）に占める前記入球部に入球する遊技球の個数（第１２実施形態では３個）が一定となるように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【２８５９】

特徴αＢ７によれば、遊技球が一定の発射強度で一定の間隔で連続して発射されている場合には、発射された遊技球の個数に占める入球部に入球する遊技球の個数が一定となるように構成されているので、第２の遊技状態が終了するまでに実際に払い出される遊技球の個数と、払出予定個数とを一致させることが可能となる。

【２８６０】

＜特徴αＣ群＞

特徴αＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態および第１２実施形態から抽出される。

【２８６１】

［特徴αＣ１］

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、

前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する取得手段と、

前記特別情報に基づいて判定処理（大当たり抽選）を実行する判定手段と、

第１の遊技状態（低確率モード）において所定の条件（第１２実施形態では、大当たり抽選において２Ｒ第１種大当たりに当選してＶ入賞口４８に遊技球が入球すること）が成立した場合に、前記第１の遊技状態から第２の遊技状態（高確率モード）に移行させるとともに、前記第２の遊技状態に移行した後に実行した前記判定処理の回数が規定回数（第１２実施形態では１２０回）に達した場合に、前記第２の遊技状態から前記第１の遊技状態に移行させる移行手段と、

前記規定回数に達するまでに実行可能な前記判定処理の残りの回数である残り判定回数に基づいた情報（第１２実施形態では残り獲得球数示唆画像ＣＰ）を表示する表示手段と、

前記第２の遊技状態において前記所定の条件が成立した場合に、前記残り判定回数を増加させる増加手段と、

を備える遊技機であって、

前記表示手段は、前記残り判定回数が増加した場合であっても、表示中の前記残り判定回数に基づいた情報を、増加後の前記残り判定回数に基づいた情報に変更せずに継続して表示する場合がある

ことを特徴とする遊技機。

【２８６２】

特徴αＣ１によれば、残り判定回数が増加した場合であっても、表示中の残り判定回数に基づいた情報を、増加後の残り判定回数に基づいた情報に変更せずに継続して表示する場合があるので、遊技者に対して、実際の残り判定回数が表示されている残り判定回数よりも多い場合があるといった期待感を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２８６３】

［特徴αＣ２］

特徴αＣ１に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、前記残り判定回数が増加した場合には、前記第２の遊技状態において前記所定の条件が成立したタイミングとは異なるタイミングで、表示中の前記残り判定回数に基づいた情報を、増加後の前記残り判定回数に基づいた情報に変更する
ことを特徴とする遊技機。
【２８６４】
特徴αＣ２によれば、第２の遊技状態において所定の条件が成立したタイミングとは異なるタイミングで、表示中の残り判定回数に基づいた情報を、増加後の残り判定回数に基づいた情報に変更するので、遊技に意外性を付与することができるとともに、どのようなタイミングで残り判定回数が増加するのかといった新たな期待感を遊技者に提供することができる。
【２８６５】
［特徴αＣ３］
特徴αＣ１または特徴αＣ２に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、前記残り判定回数に基づいた情報として、前記判定処理の実行回数が前記規定回数に達するまでに払い出される予定の遊技球の個数である払出予定個数に対応した情報（第１２実施形態における残り獲得球数示唆画像ＣＰ）を表示する
ことを特徴とする遊技機。
【２８６６】
特徴αＣ３によれば、判定処理の実行回数が規定回数に達するまでに払い出される予定の遊技球の個数である払出予定個数に対応した情報を表示するので、判定処理の実行回数が規定回数に達して第２の遊技状態が終了するまでに獲得することのできる遊技球の個数を遊技者に把握させることができる。また、第２の遊技状態に対してどの程度の期待感を持つことができるのかを遊技者に明確に認識させることができるので、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２８６７】
［特徴αＣ４］
特徴αＣ１から特徴αＣ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２の遊技状態において、遊技球が一定の発射強度で一定の間隔（０．６秒間隔）で連続して発射されている場合には、発射された遊技球の個数（第１２実施形態では３個）に占める前記入球部に入球する遊技球の個数（第１２実施形態では３個）が一定となるように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【２８６８】
特徴αＣ４によれば、遊技球が一定の発射強度で一定の間隔で連続して発射されている場合には、発射された遊技球の個数に占める入球部に入球する遊技球の個数が一定となるように構成されているので、第２の遊技状態が終了するまでに実際に払い出される遊技球の個数と、払出予定個数とを一致させることが可能となる。
【２８６９】
なお、上記特徴Ｓ群～特徴Ｚ群および上記特徴αＡ群～特徴αＣ群の発明は、以下の課題を解決する。
【２８７０】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。
【２８７１】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【２８７２】
＜特徴αＤ群＞
特徴αＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、

主に第１３実施形態から抽出される。
【２８７３】
［特徴αＤ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、
当該遊技機本体の筐体の内部に格納されるとともに、前記検知手段による検知に基づいて取得された情報である検知情報を不揮発的に記憶する情報記憶手段（レジスタ３０４、演算結果記憶用メモリ３０９）と、
前記情報記憶手段に記憶された情報を当該遊技機と接続された所定の装置に対して送信する送信手段（ＣＰＵ３０８）と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【２８７４】
特徴αＤ１によれば、処理実行手段は、検知手段による検知に基づいて取得された情報である検知情報を不揮発的に記憶する情報記憶手段を備える。検知情報は、実行された遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該検知情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、検知情報は、遊技機の特性が反映された情報である。特徴αＤ１によれば、当該遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体内部に格納された処理実行手段の情報記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から検知情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を保持することができない。特徴αＤ１の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体内部に格納された処理実行手段の情報記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から検知情報を取得することができる。すなわち、特徴αＤ１の遊技機は、当該遊技機がいかなる状態（遊技ホールに設置されている状態や流通状態）に置かれても、遊技機と検知情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【２８７５】
[特徴αＤ２]
特徴αＤ１に記載の遊技機であって、
遊技の実行を制御する制御手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）を備え、
前記処理実行手段は、前記制御手段と同一の電源によって動作する
ことを特徴とする遊技機。
【２８７６】
特徴αＤ２によれば、処理実行手段は、制御手段と同一の電源によって動作するので、例えば、当該遊技機が遊技ホールに設置されている場合であって、ホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得していた場合に、当該ホールコンピュータの電源系統に不具合が生じた場合や、当該ホールコンピュータの処理に不具合が生じた場合であっても、遊技機に電源が供給されている状況であれば、検知情報を取得することができる。仮に、制御手段と処理実行手段とが異なる電源によって動作している場合、処理実行手段の電源供給に不具合があった場合に、遊技機によって遊技が実行されているにも関わら

ず検知情報が取得できないといった不具合が生じる。これに対して、特徴αＤ２によれば、制御手段と処理実行手段とが同一の電源によって動作しているので、遊技が実行可能な状況であれば必ず検知情報を取得することができる。よって、検知情報の信頼性を向上させることができる。

【２８７７】

[特徴αＤ３]

特徴αＤ１または特徴αＤ２に記載の遊技機であって、

前記情報記憶手段は、所定の検知手段（排出通路検知センサー４４ｈ）によって規定個数（５００個）の遊技球が検知されるまでの期間毎の前記検知情報を記憶する

ことを特徴とする遊技機。

【２８７８】

特徴αＤ３によれば、所定の検知手段によって規定個数の遊技球が検知されるまでの期間毎の検知情報を記憶するので、各遊技機によって規定個数の遊技球が検知されるまでの時間にバラつきがあったとしても、その時間のバラつきに影響しない検知情報を取得することができる。すなわち、遊技球が発射される頻度に高低差がある場合であっても、その影響を受けにくい精度の高い検知情報を取得することができる。

【２８７９】

[特徴αＤ４]

特徴αＤ１または特徴αＤ２に記載の遊技機であって、

前記情報記憶手段は、予め設定された規定期間毎（１時間毎）の前記検知情報を記憶する

ことを特徴とする遊技機。

【２８８０】

特徴αＤ４によれば、情報記憶手段は、予め設定された規定期間毎の検知情報を記憶するので、当該検知情報を用いて時間の概念を用いた統計処理を行うことができる。

【２８８１】

[特徴αＤ５]

特徴αＤ１または特徴αＤ２に記載の遊技機であって、

前記情報記憶手段は、当該遊技機への電源の供給が開始されてから前記電源が遮断されるまでの期間毎の前記検知情報を記憶する

ことを特徴とする遊技機。

【２８８２】

特徴αＤ５によれば、情報記憶手段は、当該遊技機への電源の供給が開始されてから電源の遮断が発生するまでの期間毎の検知情報を記憶するので、例えば、遊技機が遊技ホールに設置されている場合には、遊技ホールの営業日ごとの検知情報を取得することができる。

【２８８３】

[特徴αＤ６]

特徴αＤ１から特徴αＤ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、

を備え、

前記処理実行手段は、

前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として前記払出手段から払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を取得する賞球数情報取得手段と、

前記検知情報と前記賞球数情報とに基づいて所定の演算を実行する演算実行手段（ＣＰＵ３０８）と、

を備え、

前記情報記憶手段は、前記演算実行手段による演算結果（役物比率等）に関する情報で

ある演算結果情報を記憶する
　ことを特徴とする遊技機。
【２８８４】
　特徴αＤ６によれば、処理実行手段は、演算結果情報を記憶する。演算結果情報は、検知情報と賞球数情報とに基づいて演算された情報であるので、遊技機が払い出した賞球数に関する情報が反映されている。よって、特徴αＤ６によれば、払い出した賞球に関する遊技機の特性を取得することができる。この結果、払い出した賞球に関する遊技機の特性を管理することができる。
【２８８５】
＜特徴αＥ群＞
　特徴αＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態から抽出される。
【２８８６】
[特徴αＥ１]
　遊技の実行を制御する制御手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
　実行された遊技に基づいて取得された第１の情報と予め設定されている第２の情報とに基づいて演算処理を実行し第３の情報を取得する演算実行手段（ＣＰＵ３０８）と、
　前記第３の情報を不揮発的に記憶する情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９）と、
　を備える遊技機であって、
　前記演算実行手段と前記情報記憶手段とは、前記制御手段と同一の電源によって動作する
　ことを特徴とする遊技機。
【２８８７】
　特徴αＥ１によれば、第１の情報は実行された遊技に基づいて取得された情報であり、第３の情報は第１の情報に基づいて取得された情報である。よって、第３の情報は、実行された遊技に関する情報を含んでいる。したがって、情報記憶手段は、実行された遊技に関する情報を含んだ第３の情報を記憶しているので、情報記憶手段に記憶された第３の情報を用いて、過去に実行された遊技に関する情報を取得することが可能である。よって、第３の情報を用いることによって、遊技機の遊技に関する特性を管理することが可能となる。そして、演算実行手段と情報記憶手段とは、制御手段と同一の電源によって動作するので、遊技機に電源が供給されている状況であれば、第３の情報を取得することができる。仮に、演算実行手段および情報記憶手段と制御手段とが異なる電源によって動作している場合、演算実行手段および情報記憶手段の電源供給に不具合があった場合に、遊技機によって遊技が実行されているにも関わらず第３の情報が取得できないといった不具合が生じる。これに対して、特徴αＥ２によれば、演算実行手段および情報記憶手段と制御手段とが同一の電源によって動作しているので、遊技が実行可能な状況であれば必ず第３の情報を取得することができる。よって、第３の情報の信頼性を向上させることができる。この結果、遊技機の検査の信頼性を向上させることができ、遊技の健全性を向上させることができる。
【２８８８】
[特徴αＥ２]
　特徴αＥ１に記載の遊技機であって、
　前記情報記憶手段に記憶された前記第３の情報を、前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に送信する送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【２８８９】
　特徴αＥ２によれば、情報記憶手段に記憶された第３の情報を、遊技機に接続された所定の装置に送信する送信手段を備えるので、所定の装置を利用して、第３の情報を用いた遊技機の遊技に関する特性を管理することが可能となる。

【２８９０】
[特徴αＥ３]
特徴αＥ１または特徴αＥ２に記載の遊技機であって、
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記第１の情報は、前記検知手段による検知に基づいて取得された情報であり、
前記第２の情報は、前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として前記払出手段から払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報であり、
前記第３の情報は、実行された遊技において遊技機が払い出した賞球数に関する情報である
ことを特徴とする遊技機。
【２８９１】
特徴αＥ３によれば、第３の情報は、実行された遊技において遊技機が払い出した賞球数に関する情報である。したがって、情報記憶手段に記憶されている第３の情報を用いて、実際に払い出した賞球に関する遊技機の特性を管理することができる。
【２８９２】
＜特徴αＦ群＞
特徴αＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態から抽出される。
【２８９３】
[特徴αＦ１]
遊技の実行を制御する制御手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
実行された遊技に基づいて取得された第１の情報を不揮発的に記憶する情報記憶手段（レジスタ３０４、演算結果記憶用メモリ３０９）と、
を備える遊技機であって、
前記情報記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている
ことを特徴とする遊技機。
【２８９４】
特徴αＦ１によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、情報記憶手段を格納している。したがって、情報記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、情報記憶手段に記憶されている第１の情報が情報記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、第１の情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に情報記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる第１の情報の不正な改変を抑制することができる。また、第１の情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、第１の情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴αＦ１によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した第１の情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【２８９５】
[特徴αＦ２]
特徴αＦ１に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、前記制御手段と同一の電源によって動作する

ことを特徴とする遊技機。
【２８９６】
特徴αＦ２によれば、情報記憶手段は、制御手段と同一の電源によって動作するので、遊技機に電源が供給されている状況であれば、第１の情報を取得することができる。仮に、情報記憶手段と制御手段とが異なる電源によって動作している場合、情報記憶手段の電源供給に不具合があった場合に、遊技機によって遊技が実行されているにも関わらず第１の情報が取得できないといった不具合が生じる。これに対して、特徴αＦ２によれば、情報記憶手段と制御手段とが同一の電源によって動作しているので、遊技が実行可能な状況であれば必ず第１の情報を取得することができる。よって、第１の情報の信頼性を向上させることができる。この結果、遊技機の検査の信頼性を向上させることができ、遊技の健全性を向上させることができる。
【２８９７】
[特徴αＦ３]
特徴αＦ１または特徴αＦ２に記載の遊技機であって、
前記第１の情報を、前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に送信する送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【２８９８】
特徴αＦ３によれば、情報記憶手段に記憶された第１の情報を、遊技機に接続された所定の装置に送信する送信手段を備えるので、所定の装置を利用して、第１の情報を用いた遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。
【２８９９】
＜特徴αＧ群＞
特徴αＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態から抽出される。
【２９００】
［特徴αＧ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する第１の賞球数情報記憶手段（主側ＲＯＭ６３）と、
所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記第１の賞球数記憶手段に記憶されている前記賞球数情報を取得する賞球数情報取得手段と、
前記賞球数情報取得手段によって取得された前記賞球数情報を記憶する第２の賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ３０６）と、
前記検知手段によって検知された遊技球の個数に関する情報を記憶する個数情報記憶手段（レジスタ３０４）と、
前記個数情報記憶手段に記憶されている前記遊技球の個数に関する情報と前記第２の賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する演算実行手段（ＣＰＵ３０８）と、
前記演算実行手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９）と、

を備える
ことを特徴とする遊技機。
【２９０１】
遊技機に設定されている賞球数情報は、遊技機の種類（機種）毎に異なる値が設定されていることが一般的である。
【２９０２】
特徴αＧ１によれば、処理実行手段は、第１の賞球数記憶手段に記憶されている賞球数情報を取得するので、遊技機の種類（機種）毎に異なる賞球数情報が設定されていても、処理実行手段は、遊技機の種類毎に設定された賞球数情報を用いて正しい遊技履歴情報を算出することができる。
【２９０３】
遊技機に不正な改造等が施されていると、算出された遊技履歴情報が、想定された値とは異なる不自然な値になる場合がある。したがって、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【２９０４】
［特徴αＧ２］
特徴αＧ１に記載の遊技機であって、
前記第１の賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報を含む信号を前記処理実行手段に送信する賞球数情報送信手段（ＣＰＵ６２ｘ）を備え、
前記取得手段は、前記賞球数情報送信手段から送信された前記信号を受信することによって前記賞球数情報を取得する
ことを特徴とする遊技機。
【２９０５】
特徴αＧ２によれば、第１の賞球数情報記憶手段に記憶されている賞球数情報を含む信号を処理実行手段に送信するので、処理実行手段が第１の賞球数記憶手段にアクセスすることができない構成や、処理実行手段が第１の賞球数記憶手段に記憶されている賞球数情報の記憶位置（メモリアドレス）を把握することができない構成であっても、処理実行手段が第１の賞球数記憶手段に記憶されている賞球数情報を取得することが可能となる。
【２９０６】
［特徴αＧ３］
特徴αＧ１または特徴αＧ２に記載の遊技機であって、
前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に対して前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を送信する遊技履歴情報送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【２９０７】
特徴αＧ３によれば、遊技機の遊技履歴情報が所定の装置に送信されるので、所定の装置は、当該遊技機の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、遊技機の検査者は、所定の装置に表示された遊技履歴情報を確認することができる。
【２９０８】
［特徴αＧ４］
特徴αＧ１から特徴αＧ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【２９０９】
特徴αＧ４によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。

【２９１０】
［特徴αＧ５］
特徴αＧ１から特徴αＧ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記発射手段は、前記処理実行手段において前記賞球数情報の前記第２の賞球数情報記憶手段への記憶が完了するまでは遊技球の発射を実行することができないように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【２９１１】
特徴αＧ５によれば、賞球数情報の第２の賞球数情報記憶手段への記憶が完了するまでは遊技球が発射されないので、演算実行手段による遊技履歴情報の算出対象から遊技球が漏れてしまうことを抑制することができる。
【２９１２】
＜特徴αＨ群＞
特徴αＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態から抽出される。
【２９１３】
［特徴αＨ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ３０６）と、
前記検知手段によって検知された遊技球の個数に関する情報を記憶する個数情報記憶手段（レジスタ３０４）と、
前記個数情報記憶手段に記憶されている所定の検知手段（排出通路検知センサー４４ｈ）によって検知された遊技球の個数（排出通路通過個数N_{OUT}）が規定値（５００個）に達する毎に、前記個数情報記憶手段に記憶されている前記遊技球の個数に関する情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する演算実行手段（ＣＰＵ３０８）と、
前記演算実行手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９）と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【２９１４】
特徴αＨ１によれば、所定の検知手段によって検知された遊技球の個数が規定値に達する毎に遊技履歴情報を算出するので、各遊技機によって検知された遊技球の個数が規定値に達するまでの時間にバラつきがあったとしても、その時間のバラつきに影響しない遊技履歴情報を算出することができる。すなわち、遊技球が検知される頻度に高低差がある場合であっても、その影響を受けにくい精度の高い遊技履歴情報を算出することができる。この結果、遊技機の検査者は、精度の高い遊技履歴情報を確認することができ、遊技機に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【２９１５】

［特徴αＨ２］
特徴αＨ１に記載の遊技機であって、
前記演算を実行する条件である演算実行条件として、前記所定の検知手段（排出通路検知センサー４４ｈ）及び前記規定値（５００個）に関する情報を記憶する第１の演算実行条件記憶手段（主側ＲＯＭ６３）を備え、
前記処理実行手段は、
前記第１の演算実行条件記憶手段に記憶されている前記演算実行条件を取得する演算実行条件取得手段と、
前記取得された前記演算実行条件を記憶する第２の演算実行条件記憶手段（演算実行条件記憶用メモリ３０７）と、
を備え、
前記演算実行手段は、前記第２の演算実行条件記憶手段に記憶されている前記演算実行条件が成立した場合に、前記演算を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【２９１６】
遊技機の種類（機種）が異なると、遊技の特性も異なるため、遊技履歴情報を算出するための演算を実行する最適な条件も異なることになる。このため、演算実行条件は、遊技機の種類（機種）毎に異なる条件が記憶されている。
【２９１７】
特徴αＨ２によれば、処理実行手段は、第１の演算実行条件記憶手段に記憶されている演算実行条件を取得するので、遊技機の種類（機種）毎に設定された演算実行条件が成立した場合に演算を実行することができる。
【２９１８】
［特徴αＨ３］
特徴αＨ１または特徴αＨ２に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記演算実行手段が前記演算を実行した後に、前記個数情報記憶手段に記憶されている遊技球の個数に関する情報を消去する消去手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【２９１９】
特徴αＨ３によれば、演算実行手段が演算を実行した後に、個数情報記憶手段に記憶されている遊技球の個数に関する情報を消去するので、再び個数情報記憶手段に遊技球の個数に関する情報を記憶することが可能となる。したがって、個数情報記憶手段に必要な記憶容量を低減することができる。
【２９２０】
［特徴αＨ４］
特徴αＨ１から特徴αＨ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に対して前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を送信する遊技履歴情報送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【２９２１】
特徴αＨ４によれば、遊技機の遊技履歴情報が所定の装置に送信されるので、所定の装置は、当該遊技機の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、遊技機の検査者は、所定の装置に表示された遊技履歴情報を確認することができる。
【２９２２】
［特徴αＨ５］
特徴αＨ１から特徴αＨ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える

ことを特徴とする遊技機。
【２９２３】
特徴αＨ５によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。
【２９２４】
＜特徴αＩ群＞
特徴αＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態から抽出される。
【２９２５】
［特徴αＩ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ３０６）と、
前記検知手段によって検知された遊技球の個数に関する情報を記憶する個数情報記憶手段（レジスタ３０４）と、
所定時間（１時間）が経過する毎に、前記個数情報記憶手段に記憶されている前記遊技球の個数に関する情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する演算実行手段（ＣＰＵ３０８）と、
前記演算実行手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９）と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【２９２６】
特徴αＩ１によれば、所定時間が経過する毎に遊技履歴情報を算出するので、遊技機の検査者は、時間の概念を用いた統計処理によって算出された遊技履歴情報を確認することができ、遊技機に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【２９２７】
［特徴αＩ２］
特徴αＩ１に記載の遊技機であって、
前記演算を実行する条件である演算実行条件として、前記演算を実行する時間的間隔に関する情報を記憶する第１の演算実行条件記憶手段（主側ＲＯＭ６３）を備え、
前記処理実行手段は、
前記演算実行条件記憶手段に記憶されている前記演算実行条件を取得する演算実行条件取得手段と、
前記取得された前記演算実行条件を記憶する第２の演算実行条件記憶手段（演算実行条件記憶用メモリ３０７）と、
を備え、
前記演算実行手段は、前記第２の演算実行条件記憶手段に記憶されている前記演算実行条件が成立した場合に、前記演算を実行する

ことを特徴とする遊技機。
【２９２８】
遊技機の種類（機種）が異なると、遊技の特性も異なるため、遊技履歴情報を算出するための演算を実行する最適な条件も異なることになる。このため、演算実行条件は、遊技機の種類（機種）毎に異なる条件が記憶されている。
【２９２９】
特徴αＩ２によれば、処理実行手段は、第１の演算実行条件記憶手段に記憶されている演算実行条件を取得するので、遊技機の種類（機種）毎に設定された演算実行条件が成立した場合に演算を実行することができる。
【２９３０】
［特徴αＩ３］
特徴αＩ１または特徴αＩ２に記載の遊技機であって、
前記演算が実行されてからの経過時間を計測する計測手段と、
遊技者によって遊技が行なわれているか否かを判定する判定手段と、
を備え、
前記計測手段は、前記判定手段によって遊技が行なわれていないと判定されている期間は、前記経過時間の計測を中断する
ことを特徴とする遊技機。
【２９３１】
特徴αＩ３によれば、遊技が行なわれていないと判定されている期間は、演算が実行されてからの経過時間の計測を中断するので、実際に遊技が行なわれている期間のみを対象として遊技履歴情報を算出することができる。
【２９３２】
［特徴αＩ４］
特徴αＩ１から特徴αＩ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に対して前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を送信する遊技履歴情報送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【２９３３】
特徴αＩ４によれば、遊技機の遊技履歴情報が所定の装置に送信されるので、所定の装置は、当該遊技機の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、遊技機の検査者は、所定の装置に表示された遊技履歴情報を確認することができる。
【２９３４】
［特徴αＩ５］
特徴αＩ１から特徴αＩ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【２９３５】
特徴αＩ５によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。
【２９３６】
＜特徴αＪ群＞
特徴αＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態から抽出される。
【２９３７】
［特徴αＪ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、
電源の遮断の発生を監視する監視手段（停電監視回路８６）と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ３０６）と、
前記検知手段によって検知された遊技球の個数に関する情報を記憶する個数情報記憶手段（レジスタ３０４）と、
前記監視手段が電源の遮断の発生を検知した場合に、前記個数情報記憶手段に記憶されている前記遊技球の個数に関する情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する演算実行手段（ＣＰＵ３０８）と、
前記演算実行手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９）と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【２９３８】

特徴αＪ１によれば、電源の遮断の発生を検知した場合に遊技履歴情報を算出するので、遊技機への電源の供給が開始されてから電源の遮断が発生するまでの期間中において検知された遊技球の個数に基づいて遊技履歴情報を算出することができる。すなわち、遊技ホールの営業が開始してから終了するまでの期間毎に遊技履歴情報が算出されるので、遊技ホールの営業日毎に遊技履歴情報が算出されることになる。したがって、遊技機の検査者は、遊技ホールの営業日を跨いで遊技履歴情報の特性に変化があったか否かを容易に把握することができるので、遊技機に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【２９３９】

［特徴αＪ２］

特徴αＪ１に記載の遊技機であって、
前記電源の遮断が発生した後においても前記演算実行手段に対して電源を供給する供給手段（コンデンサ）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【２９４０】

特徴αＪ２によれば、電源の遮断が発生した後においても演算実行手段に対して電源を供給する供給手段を備えるので、演算実行手段による遊技履歴情報の算出及び遊技履歴情報の遊技履歴情報記憶手段への記憶を確実に完了させることができる。

【２９４１】

［特徴αＪ３］

特徴αＪ１または特徴αＪ２に記載の遊技機であって、
前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に対して前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を送信する遊技履歴情報送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【２９４２】

特徴αＪ３によれば、遊技機の遊技履歴情報が所定の装置に送信されるので、所定の装置は、当該遊技機の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、遊技機の検査者

は、所定の装置に表示された遊技履歴情報を確認することができる。
【２９４３】
［特徴αＪ４］
特徴αＪ１から特徴αＪ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【２９４４】
特徴αＪ４によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。
【２９４５】
＜特徴αＫ群＞
特徴αＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態から抽出される。
【２９４６】
［特徴αＫ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
所定の場合に報知をする報知手段と、
所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ３０６）と、
前記検知手段によって検知された遊技球の個数に関する情報を記憶する個数情報記憶手段（レジスタ３０４）と、
前記個数情報記憶手段に記憶されている前記遊技球の個数に関する情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する算出手段（ＣＰＵ３０８）と、
前記算出手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９）と、
を備え、
前記報知手段は、前記遊技履歴情報記憶手段に記憶された前記遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする
ことを特徴とする遊技機。
【２９４７】
特徴αＫ１によれば、遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【２９４８】
［特徴αＫ２］
特徴αＫ１に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記遊技履歴情報記憶手段に記憶された前記遊技履歴情報に含まれる

特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする
ことを特徴とする遊技機。
【２９４９】
特徴αＫ２によれば、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【２９５０】
［特徴αＫ３］
特徴αＫ２に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（ＬＥＤランプの色）を決定する
ことを特徴とする遊技機。
【２９５１】
特徴αＫ３によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。
【２９５２】
［特徴αＫ４］
特徴αＫ１から特徴αＫ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【２９５３】
特徴αＫ４によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の遊技履歴情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。
【２９５４】
［特徴αＫ５］
特徴αＫ１から特徴αＫ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に対して前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を送信する遊技履歴情報送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【２９５５】
特徴αＫ５によれば、遊技機の遊技履歴情報が所定の装置に送信されるので、所定の装置は、当該遊技機の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、遊技機の検査者は、所定の装置に表示された遊技履歴情報を確認することができる。
【２９５６】
［特徴αＫ６］
特徴αＫ１から特徴αＫ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【２９５７】
特徴αＫ６によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。
【２９５８】
＜特徴αＬ群＞

特徴αＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態から抽出される。

【２９５９】

［特徴αＬ１］

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、

所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、

を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ３０６）と、

前記検知手段によって遊技球が検知される毎に、当該検知手段によって遊技球が検知されたことを示す情報である入球情報を順次記憶する入球情報記憶手段（入球情報記憶用メモリ３０９ｂ）と、

前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に対して、前記入球情報記憶手段に記憶されている前記入球情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とを送信する送信手段（ＣＰＵ３０８）と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【２９６０】

特徴αＬ１によれば、所定の装置に対して入球情報と賞球数情報とを送信するので、所定の装置は、入球情報と賞球数情報とに基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報を任意の範囲で算出することができる。したがって、遊技機の検査者は、所定の装置によって、任意の範囲で算出された当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができ、遊技機に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【２９６１】

［特徴αＬ２］

特徴αＬ１に記載の遊技機であって、

日時に関する情報である日時情報を取得する日時情報取得手段（ＲＴＣ９６）を備え、

前記入球情報記憶手段は、前記入球情報を記憶する際に、前記遊技球が前記検知手段によって検知された日時に対応した前記日時情報を付加して記憶する

ことを特徴とする遊技機。

【２９６２】

特徴αＬ２によれば、日時情報が付加された入球情報を受信した所定の装置は、日時の範囲を指定して遊技履歴情報を算出することが可能となる。したがって、遊技機の検査者は、日時の範囲を指定した遊技履歴情報に基づいて詳細な検査をすることができる。また、日時情報が付加された入球情報を所定の装置が表示する構成とすれば、遊技機の検査者は、各検知手段によって遊技球が検知された日時についても把握することが可能となる。

【２９６３】

［特徴αＬ３］

特徴αＬ１または特徴αＬ２に記載の遊技機であって、

前記入球情報記憶手段に記憶されている前記入球情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【２９６４】

特徴αＬ３によれば、入球情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、入球情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の入球情報を確認することができる。

【２９６５】

＜特徴αＭ群＞

特徴αＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態から抽出される。

【２９６６】

[特徴αＭ１]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（主側ＲＯＭ６３）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理（大当たり抽選処理、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理、開閉扉３６ｂや電動役物３４ａの開閉処理等）を実行するとともに、前記検知手段によって検知された遊技球の検知情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する処理を実行する処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、

当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記処理実行手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（主側ＲＡＭ６４、フラッシュメモリ６４ｘ）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【２９６７】

特徴αＭ１によれば、遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段を備える。遊技履歴情報は、遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該遊技履歴情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、遊技履歴情報は、遊技機の特性が反映された情報である。特徴αＭ１によれば、当該遊技機の特性が反映された情報である遊技履歴情報を遊技機本体の筐体に格納された遊技履歴情報記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から遊技履歴情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を取得することができない。特徴αＭ１の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である遊技履歴情報を遊技機本体の筐体に格納された遊技履歴情報記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から遊技履歴情報を取得することができる。すなわち、特徴αＭ１によれば、遊技機と遊技履歴情報とを１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【２９６８】

さらに、特徴αＭ１によれば、単一の処理実行手段が遊技進行処理と遊技履歴情報を算出する処理とを実行するので、当該算出処理を実行するための別の演算用チップ等を設ける必要がなく、遊技機の製造コストを低減させることができる。

【２９６９】

[特徴αＭ２]

特徴αＭ１に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、
第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、
を実行可能であり、
前記第２のモードでは、遊技球が前記所定の領域を通過した場合であっても、前記遊技進行処理を実行しないように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【２９７０】
特徴αＭ２によれば、遊技球が所定の領域を通過した場合であっても遊技進行処理を実行しない第２のモードを実行可能であるので、遊技進行処理と並行して実行することが好ましくない処理や、遊技進行処理と並行して実行した場合に不具合が生じやすい処理等を第２のモードにおいて実行することができる。また、特徴αＭ２によれば、第２のモードにおいては遊技進行処理を実行しないので、第２のモードにおいて実行する処理のプログラムを開発する際に、遊技進行処理が並行して実行された場合における対策を考慮しなくてもよいため、第２のモードにおいて実行する処理のプログラムの開発効率を大幅に向上させることができる。
【２９７１】
［特徴αＭ３］
特徴αＭ２に記載の遊技機であって、
前記第２のモードは、前記遊技履歴情報を出力するモードである
ことを特徴とする遊技機。
【２９７２】
遊技履歴情報は、遊技球が検知されて遊技進行処理が実行されると内容が変化する情報である。したがって、仮に、遊技進行処理と並行して遊技履歴情報を出力する処理を実行する構成を採用すると、遊技機の検査者が遊技履歴情報によって当該遊技機の特性を検査している間に遊技進行処理が実行されて当該遊技履歴情報の内容が随時変化してしまい、円滑に検査を実施することが困難になってしまう場合がある。これに対して、特徴αＭ３によれば、遊技球が所定の領域を通過した場合であっても遊技進行処理を実行しない第２のモードにおいて遊技履歴情報を出力するので、遊技履歴情報を出力している間に当該遊技履歴情報の内容が変化してしまうことを抑制することができる。この結果、遊技機の検査者は円滑に検査を実施することができる。
【２９７３】
[特徴αＭ４]
特徴αＭ１から特徴αＭ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、
第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、
を実行可能であり、
前記第１のモードにおいて前記遊技進行処理の実行中に、前記第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３

２０が接続された場合、所定の時刻になった場合）には、第２の条件が成立したタイミング（図柄の変動表示処理が終了したタイミング等の遊技進行処理が予め定められた処理段階まで完了したタイミング、実行中の各遊技進行処理の全ての処理が完了したタイミング）で、前記第１のモードから前記第２のモードに移行するように構成されている
ことを特徴とする遊技機。

【２９７４】

特徴αＭ４によれば、第１のモードにおいて第１の条件が成立した場合には、第２の条件が成立したタイミングで、第１のモードから第２のモードに移行するように構成されているので、第２の条件が成立したか否かに関わらずに第１の条件が満たされた直後のタイミングで第１のモードから第２のモードに移行する構成と比較して、第２のモードに移行する際の処理上の不具合の発生を抑制することができる。

【２９７５】

例えば、仮に、第２の条件が成立したか否かに関わらずに第１の条件が成立した直後のタイミングで第１のモードから第２のモードに移行する構成を採用した場合において、第１のモードにおいて遊技進行処理としての図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、所定の操作が実行されたという第１の条件が成立した場合には、図柄の変動表示の途中で第２のモードに移行することになり、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となる。これに対して、特徴αＭ４によれば、例えば、第１のモードにおいて遊技進行処理としての図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、所定の操作が実行されたという第１の条件が成立した場合には、図柄の変動表示処理が実行されていないという第２の条件が成立したタイミング、すなわち、変動表示中の図柄が停止した後のタイミングで第２のモードに移行することになる。したがって、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となるといった処理上の不具合の発生を抑制することができる。

【２９７６】

[特徴αＭ５]

特徴αＭ１から特徴αＭ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、
第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、
を実行可能であり、
前記第２のモード中に第３の条件が成立した場合（検査モードに移行してから１０分が経過した場合）には、前記第２のモードから前記第１のモードに移行させるための操作である移行操作（モード切替ボタンを押下するという操作、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作）が実行されていない場合であっても、前記第２のモードから前記第１のモードに移行するように構成されている
ことを特徴とする遊技機。

【２９７７】

特徴αＭ５によれば、第２のモード中に第３の条件が成立した場合には、第２のモードから第１のモードに移行させるための移行操作が実行されていない場合であっても、第２のモードから第１のモードに移行するように構成されているので、移行操作の実行がされずに第１のモードに復帰しないことを抑制することができる。例えば、第２のモードへの移行後に遊技機の管理者や検査者等が移行操作の実行を失念してしまい、遊技機が遊技進行処理を実行可能な第１のモードに復帰せず、遊技者が当該遊技機で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。

【２９７８】

［特徴αＭ６］
特徴αＭ５に記載の遊技機であって、
前記第３の条件は、所定の時点から所定の時間が経過すること（検査モードに移行した時点から１０分が経過すること）である
ことを特徴とする遊技機。
【２９７９】
特徴αＭ６によれば、第２のモード中に所定の時点から所定の時間が経過した場合には、第２のモードから第１のモードに移行させるための移行操作が実行されていない場合であっても、第２のモードから第１のモードに移行するように構成されているので、移行操作の実行がされずに第１のモードに復帰しないことを確実に抑制することができる。例えば、第２のモードへの移行後に遊技機の管理者や検査者等が移行操作の実行を失念してしまった場合であっても、所定の時点から所定の時間が経過すれば第１のモードに復帰するので、遊技機が遊技進行処理を実行可能な第１のモードに復帰せず、遊技者が当該遊技機で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。
【２９８０】
[特徴αＭ７]
特徴αＭ１から特徴αＭ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記遊技進行処理に関する情報を記憶する遊技進行処理情報記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、
前記遊技進行処理情報記憶手段に記憶されている情報を消去するための操作である消去操作（ＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作）が実行されたことに基づいて、前記遊技進行処理情報記憶手段に記憶されている情報を消去する消去手段と、
を備え、
前記処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、
第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、
を実行可能であり、
前記消去手段は、前記第２のモードに移行後であって前記第１のモードに移行する前の状態（検査モード中の状態、検査モードに移行後にそのまま電源がＯＦＦになった状態）では、前記消去操作が実行された場合であっても、前記遊技進行処理情報記憶手段に記憶された情報を消去しないように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【２９８１】
特徴αＭ７によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態では、遊技進行処理情報記憶手段に記憶されている情報を消去するための消去操作が実行された場合であっても、遊技進行処理情報記憶手段に記憶された情報を消去しないので、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態において、第１のモードに移行させようとして誤って消去操作が実行されてしまった場合であっても、当該情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができる。
【２９８２】
例えば、遊技進行処理情報記憶手段に記憶されている情報を消去するための消去操作が、消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下する操作であり、第１のモードと第２のモードとの間でモードを移行させるための操作が、移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下する操作である構成においては、第２のモードから第１のモードに移行させようとして移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するつもりが、誤って消去用

のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまう虞がある。しかしながら、特徴αＭ７によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態では、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行されてしまった場合であっても、当該情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができる。

【２９８３】

より具体的には、例えば、第１のモードから第２のモードに移行する際に、第１のモードにおいて実行していた遊技進行処理を一時的に停止させるとともに、当該停止させた遊技進行処理を第２のモードへの復帰後に再開させるための情報を遊技進行処理情報記憶手段に記憶させる構成を採用した場合において、第２のモードから第１のモードに復帰させようとして移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するつもりが、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまった場合には、遊技進行処理を再開するための情報が消去されてしまい、第２のモードへの復帰後に遊技進行処理を再開させることができなくなり、遊技者に不利益を与えてしまう虞がある。これに対して、特徴αＭ７によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態において、第１のモードに移行させようとして誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまった場合であっても、遊技進行処理情報記憶手段に記憶された情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができるので、遊技者に不利益を与えてしまうことを抑制することができる。

【２９８４】

[特徴αＭ８]

特徴αＭ１から特徴αＭ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【２９８５】

特徴αＭ８によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。

【２９８６】

[特徴αＭ９]

特徴αＭ１から特徴αＭ８のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技履歴情報記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリ（フラッシュメモリ６４ｘ）によって構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【２９８７】

特徴αＭ９によれば、遊技機への電源の供給が絶たれても遊技履歴情報が保持されるので、当該遊技機がいかなる状態（例えば、遊技機に電源が供給されない流通状態等）に置かれても、遊技機と遊技履歴情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。

【２９８８】

[特徴αＭ１０]

特徴αＭ１から特徴αＭ９のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技履歴情報記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている

ことを特徴とする遊技機。

【２９８９】

特徴αＭ１０によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、遊技履歴情報記憶手段が格納されている。したがって、遊技履歴情報記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、遊技履歴情報記憶手段に記憶されている遊技履歴情報が遊技履歴情報記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、遊技履歴情報の不正な改変

を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に遊技履歴情報記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる遊技履歴情報の不正な改変を抑制することができる。また、遊技履歴情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、遊技履歴情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴αＭ１０によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した遊技履歴情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【２９９０】

[特徴αＭ１１]

特徴αＭ１から特徴αＭ１０のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技履歴情報記憶手段に記憶された前記遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする報知手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【２９９１】

特徴αＭ１１によれば、遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【２９９２】

［特徴αＭ１２］

特徴αＭ１１に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記遊技履歴情報記憶手段に記憶された前記遊技履歴情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする

ことを特徴とする遊技機。

【２９９３】

特徴αＭ１２によれば、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【２９９４】

［特徴αＭ１３］

特徴αＭ１２に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（ＬＥＤランプの色）を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【２９９５】

特徴αＭ１３によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。

【２９９６】

［特徴αＭ１４］

特徴αＭ１１から特徴αＭ１３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【２９９７】

特徴αＭ１４によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の遊技履歴情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることが

できる。
【２９９８】
＜特徴αＮ群＞
特徴αＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態から抽出される。
【２９９９】
[特徴αＮ１]
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理（大当たり抽選処理、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理、開閉扉３６ｂや電動役物３４ａの開閉処理等）を実行する遊技進行処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
を備え、
前記遊技進行処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、
所定の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、
を実行可能であり、
前記第２のモードでは、遊技球が前記所定の領域を通過した場合であっても、前記遊技進行処理を実行しないように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【３０００】
特徴αＮ１によれば、遊技球が所定の領域を通過した場合であっても遊技進行処理を実行しない第２のモードを実行可能であるので、遊技進行処理と並行して実行することが好ましくない処理や、遊技進行処理と並行して実行した場合に不具合が生じやすい処理等を第２のモードにおいて実行することができる。また、特徴αＮ１によれば、第２のモードにおいては遊技進行処理を実行しないので、第２のモードにおいて実行する処理のプログラムを開発する際に、遊技進行処理が並行して実行された場合における対策を考慮しなくてもよいため、第２のモードにおいて実行する処理のプログラムの開発効率を大幅に向上させることができる。
【３００１】
［特徴αＮ２］
特徴αＮ１に記載の遊技機であって、
当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、役物比率等を含む遊技履歴情報）を記憶する記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９、入球個数記憶用メモリ３０９ａ、入球情報記憶用メモリ３０９ｂ、主側ＲＡＭ６４、フラッシュメモリ６４ｘ）を備え、
前記第２のモードは、前記検知情報を出力するモードである
ことを特徴とする遊技機。
【３００２】
特徴αＮ２によれば、検知情報を記憶するとともに、第２のモードにおいて検知情報を出力することができる。検知情報は、遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該検知情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、検知情報は、遊技機の特性が反映された情報である。特徴αＮ２によれば、当該遊技機

の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から検知情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を取得することができない。特徴αＮ２の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から検知情報を取得することができる。すなわち、特徴αＮ２によれば、遊技機と検知情報とを１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【３００３】

また、検知情報は、遊技球が検知されて遊技進行処理が実行されると内容が変化する情報である。したがって、仮に、遊技進行処理と並行して検知情報を出力する処理を実行する構成を採用すると、遊技機の検査者が検知情報によって当該遊技機の特性を検査している間に遊技進行処理が実行されて当該検知情報の内容が随時変化してしまい、円滑に検査を実施することが困難になってしまう場合がある。これに対して、特徴αＮ２によれば、遊技球が所定の領域を通過した場合であっても遊技進行処理を実行しない第２のモードにおいて検知情報を出力するので、検知情報を出力している間に当該検知情報の内容が変化してしまうことを抑制することができる。この結果、遊技機の検査者は円滑に検査を実施することができる。

【３００４】

[特徴αＮ３]

特徴αＮ２に記載の遊技機であって、

前記第２のモードにおいて出力される前記検知情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３００５】

特徴αＮ３によれば、検知情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、検知情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の検知情報を確認することができる。

【３００６】

[特徴αＮ４]

特徴αＮ２または特徴αＮ３に記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリ（演算結果記憶用メモリ３０９、入球個数記憶用メモリ３０９ａ、入球情報記憶用メモリ３０９ｂ、フラッシュメモリ６４ｘ）によって構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【３００７】

特徴αＮ４によれば、遊技機への電源の供給が絶たれても検知情報が保持されるので、当該遊技機がいかなる状態（例えば、遊技機に電源が供給されない流通状態等）に置かれても、遊技機と検知情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。

【３００８】

[特徴αＮ５]

特徴αＮ２から特徴αＮ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている

ことを特徴とする遊技機。
【３００９】
特徴αＮ５によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、記憶手段が格納されている。したがって、記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、記憶手段に記憶されている検知情報が記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、検知情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる検知情報の不正な改変を抑制することができる。また、検知情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、検知情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴αＮ５によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した検知情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３０１０】
[特徴αＮ６]
特徴αＮ２から特徴αＮ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記記憶手段に記憶された前記検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする報知手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３０１１】
特徴αＮ６によれば、検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３０１２】
［特徴αＮ７］
特徴αＮ６に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記記憶手段に記憶された前記検知情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする
ことを特徴とする遊技機。
【３０１３】
特徴αＮ７によれば、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３０１４】
［特徴αＮ８］
特徴αＮ７に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（ＬＥＤランプの色）を決定する
ことを特徴とする遊技機。
【３０１５】
特徴αＮ８によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。
【３０１６】
［特徴αＮ９］

特徴αＮ６から特徴αＮ８のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３０１７】
特徴αＮ９によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の検知情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。
【３０１８】
＜特徴αＯ群＞
特徴αＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態から抽出される。
【３０１９】
[特徴αＯ１]
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理（大当たり抽選処理、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理、開閉扉３６ｂや電動役物３４ａの開閉処理等）を実行する遊技進行処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
を備え、
前記遊技進行処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、
第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、
を実行可能であり、
前記第１のモードにおいて前記遊技進行処理の実行中に、前記第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合）には、第２の条件が成立したタイミング（図柄の変動表示処理が終了したタイミング等の遊技進行処理が予め定められた処理段階まで完了したタイミング、実行中の各遊技進行処理の全ての処理が完了したタイミング）で、前記第１のモードから前記第２のモードに移行するように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【３０２０】
特徴αＯ１によれば、第１のモードにおいて第１の条件が成立した場合には、第２の条件が成立したタイミングで、第１のモードから第２のモードに移行するように構成されているので、第２の条件が成立したか否かに関わらずに第１の条件が満たされた直後のタイミングで第１のモードから第２のモードに移行する構成と比較して、第２のモードに移行する際の処理上の不具合の発生を抑制することができる。
【３０２１】
例えば、仮に、第２の条件が成立したか否かに関わらずに第１の条件が成立した直後のタイミングで第１のモードから第２のモードに移行する構成を採用した場合において、第１のモードにおいて遊技進行処理としての図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、所定の操作が実行されたという第１の条件が成立した場合には、図柄の変動表示の途中で第２のモードに移行することになり、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となる。これに対して、特徴αＯ１によれば、例えば、第１のモードにおいて

遊技進行処理としての図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、所定の操作が実行されたという第１の条件が成立した場合には、図柄の変動表示処理が実行されていないという第２の条件が成立したタイミング、すなわち、変動表示中の図柄が停止した後のタイミングで第２のモードに移行することになる。したがって、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となるといった処理上の不具合の発生を抑制することができる。

【３０２２】

［特徴αＯ２］

特徴αＯ１に記載の遊技機であって、

当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、役物比率等を含む遊技履歴情報）を記憶する記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９、入球個数記憶用メモリ３０９ａ、入球情報記憶用メモリ３０９ｂ、主側ＲＡＭ６４、フラッシュメモリ６４ｘ）を備え、

前記第２のモードは、前記検知情報を出力するモードである

ことを特徴とする遊技機。

【３０２３】

特徴αＯ２によれば、検知情報を記憶するとともに、第２のモードにおいて検知情報を出力することができる。検知情報は、遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該検知情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、検知情報は、遊技機の特性が反映された情報である。特徴αＯ２によれば、当該遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から検知情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を取得することができない。特徴αＯ２の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から検知情報を取得することができる。すなわち、特徴αＯ２によれば、遊技機と検知情報とを１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【３０２４】

[特徴αＯ３]

特徴αＯ２に記載の遊技機であって、

前記第２のモードにおいて出力される前記検知情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３０２５】

特徴αＯ３によれば、検知情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、検知情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の検知情報を確認することができる。

【３０２６】

[特徴αＯ４]

特徴αＯ２または特徴αＯ３に記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリ（演算結果記憶用メモリ３０９、入球個数記憶用メモリ３０９ａ、入球情報記憶用メモリ３０９ｂ、フラッシュメモリ６４ｘ）によって構成されている

ことを特徴とする遊技機。
【３０２７】
特徴αＯ４によれば、遊技機への電源の供給が絶たれても検知情報が保持されるので、当該遊技機がいかなる状態（例えば、遊技機に電源が供給されない流通状態等）に置かれても、遊技機と検知情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。
【３０２８】
[特徴αＯ５]
特徴αＯ２から特徴αＯ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている
ことを特徴とする遊技機。
【３０２９】
特徴αＯ５によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、記憶手段が格納されている。したがって、記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、記憶手段に記憶されている検知情報が記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、検知情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる検知情報の不正な改変を抑制することができる。また、検知情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、検知情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴αＯ５によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した検知情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３０３０】
[特徴αＯ６]
特徴αＯ２から特徴αＯ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記記憶手段に記憶された前記検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする報知手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３０３１】
特徴αＯ６によれば、検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３０３２】
［特徴αＯ７］
特徴αＯ６に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記記憶手段に記憶された前記検知情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする
ことを特徴とする遊技機。
【３０３３】
特徴αＯ７によれば、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３０３４】

［特徴αＯ８］
特徴αＯ７に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（ＬＥＤランプの色）を決定する
ことを特徴とする遊技機。
【３０３５】
特徴αＯ８によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。
【３０３６】
［特徴αＯ９］
特徴αＯ６から特徴αＯ８のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３０３７】
特徴αＯ９によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の検知情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。
【３０３８】
＜特徴αＰ群＞
特徴αＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態から抽出される。
【３０３９】
[特徴αＰ１]
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理（大当たり抽選処理、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理、開閉扉３６ｂや電動役物３４ａの開閉処理等）を実行する遊技進行処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
を備え、
前記遊技進行処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、
第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、
を実行可能であり、
前記第２のモード中に第２の条件が成立した場合（検査モードに移行してから１０分が経過した場合）には、前記第２のモードから前記第１のモードに移行させるための所定の操作（モード切替ボタンを押下するという操作、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作）が実行されていない場合であっても、前記第２のモードから前記第１のモードに移行するように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【３０４０】
特徴αＰ１によれば、第２のモード中に第２の条件が成立した場合には、第２のモードから第１のモードに移行させるための所定の操作が実行されていない場合であっても、第２のモードから第１のモードに移行するように構成されているので、所定の操作の実行が

されずに第１のモードに復帰しないことを抑制することができる。例えば、第２のモードへの移行後に遊技機の管理者や検査者等が所定の操作の実行を失念してしまい、遊技機が遊技進行処理を実行可能な第１のモードに復帰せず、遊技者が当該遊技機で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。

【３０４１】

［特徴αＰ２］

特徴αＰ１に記載の遊技機であって、

前記第２の条件は、所定の時点から所定の時間が経過すること（検査モードに移行した時点から１０分が経過すること）である

ことを特徴とする遊技機。

【３０４２】

特徴αＰ２によれば、第２のモード中に所定の時点から所定の時間が経過した場合には、第２のモードから第１のモードに移行させるための所定の操作が実行されていない場合であっても、第２のモードから第１のモードに移行するように構成されているので、所定の操作の実行がされずに第１のモードに復帰しないことを確実に抑制することができる。例えば、第２のモードへの移行後に遊技機の管理者や検査者等が所定の操作の実行を失念してしまった場合であっても、所定の時点から所定の時間が経過すれば第１のモードに復帰するので、遊技機が遊技進行処理を実行可能な第１のモードに復帰せず、遊技者が当該遊技機で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。

【３０４３】

［特徴αＰ３］

特徴αＰ１または特徴αＰ２に記載の遊技機であって、

当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、役物比率等を含む遊技履歴情報）を記憶する記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９、入球個数記憶用メモリ３０９ａ、入球情報記憶用メモリ３０９ｂ、主側ＲＡＭ６４、フラッシュメモリ６４ｘ）を備え、

前記第２のモードは、前記検知情報を出力するモードである

ことを特徴とする遊技機。

【３０４４】

特徴αＰ３によれば、検知情報を記憶するとともに、第２のモードにおいて検知情報を出力することができる。検知情報は、遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該検知情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、検知情報は、遊技機の特性が反映された情報である。特徴αＰ３によれば、当該遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から検知情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を取得することができない。特徴αＰ３の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から検知情報を取得することができる。すなわち、特徴αＰ３によれば、遊技機と検知情報とを１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【３０４５】

また、特徴αＰ３によれば、遊技機の検査者が第２のモードにおいて出力される検知情報によって当該遊技機の特性を検査した後、所定の操作の実行を失念してしまい、遊技機

が遊技進行処理を実行可能な第１のモードに復帰せず、遊技者が当該遊技機で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。

【３０４６】

[特徴αＰ４]

特徴αＰ３に記載の遊技機であって、

前記第２のモードにおいて出力される前記検知情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３０４７】

特徴αＰ４によれば、検知情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、検知情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の検知情報を確認することができる。

【３０４８】

[特徴αＰ５]

特徴αＰ３または特徴αＰ４に記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリ（演算結果記憶用メモリ３０９、入球個数記憶用メモリ３０９ａ、入球情報記憶用メモリ３０９ｂ、フラッシュメモリ６４ｘ）によって構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【３０４９】

特徴αＰ５によれば、遊技機への電源の供給が絶たれても検知情報が保持されるので、当該遊技機がいかなる状態（例えば、遊技機に電源が供給されない流通状態等）に置かれても、遊技機と検知情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。

【３０５０】

[特徴αＰ６]

特徴αＰ３から特徴αＰ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている

ことを特徴とする遊技機。

【３０５１】

特徴αＰ６によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、記憶手段が格納されている。したがって、記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、記憶手段に記憶されている検知情報が記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、検知情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる検知情報の不正な改変を抑制することができる。また、検知情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、検知情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴αＰ６によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した検知情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【３０５２】

[特徴αＰ７]

特徴αＰ３から特徴αＰ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記記憶手段に記憶された前記検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする報知手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３０５３】

特徴αＰ７によれば、検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【３０５４】

［特徴αＰ８］

特徴αＰ７に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記記憶手段に記憶された前記検知情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする

ことを特徴とする遊技機。

【３０５５】

特徴αＰ８によれば、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【３０５６】

［特徴αＰ９］

特徴αＰ８に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（ＬＥＤランプの色）を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【３０５７】

特徴αＰ９によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。

【３０５８】

［特徴αＰ１０］

特徴αＰ７から特徴αＰ９のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３０５９】

特徴αＰ１０によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の検知情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。

【３０６０】

＜特徴αＱ群＞

特徴αＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態から抽出される。

【３０６１】

[特徴αＱ１]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理（大当たり抽選処理、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理、開閉扉３６ｂや電動役物３４ａの開閉処理等）を実行する遊技進行処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、

当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記遊技進行処理に関する情報を記憶する

記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、
所定の操作（ＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作）が実行されたことに基づいて、前記記憶手段に記憶されている情報を消去する消去手段と、
を備え、
前記遊技進行処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、
所定の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、
を実行可能であり、
前記消去手段は、前記第２のモードに移行後であって前記第１のモードに移行する前の状態（検査モード中の状態、検査モードに移行後にそのまま電源がＯＦＦになった状態）では、前記所定の操作が実行された場合であっても、前記記憶手段に記憶された情報を消去しないように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【３０６２】
特徴αＱ１によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態では、記憶手段に記憶されている情報を消去するための所定の操作が実行された場合であっても、記憶手段に記憶された情報を消去しないので、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態において、第１のモードに移行させようとして誤って所定の操作が実行されてしまった場合であっても、当該情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができる。
【３０６３】
例えば、記憶手段に記憶されている情報を消去するための所定の操作が、消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下する操作であり、第１のモードと第２のモードとの間でモードを移行させるための操作が、移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下する操作である構成においては、第２のモードから第１のモードに移行させようとして移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するつもりが、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまう虞がある。しかしながら、特徴αＱ１によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態では、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行されてしまった場合であっても、当該情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができる。
【３０６４】
より具体的には、例えば、第１のモードから第２のモードに移行する際に、第１のモードにおいて実行していた遊技進行処理を一時的に停止させるとともに、当該停止させた遊技進行処理を第２のモードへの復帰後に再開させるための情報を記憶手段に記憶させる構成を採用した場合において、第２のモードから第１のモードに復帰させようとして移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するつもりが、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまった場合には、遊技進行処理を再開するための情報が消去されてしまい、第２のモードへの復帰後に遊技進行処理を再開させることができなくなり、遊技者に不利益を与えてしまう虞がある。これに対して、特徴αＱ１によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態において、第１のモードに移行させようとして誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまった場合であっても、記憶手段に記憶された情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができるので、遊技者に不利益を与えてしまうことを抑制することができる。
【３０６５】
［特徴αＱ２］
特徴αＱ１に記載の遊技機であって、

当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、役物比率等を含む遊技履歴情報）を記憶する検知情報記憶手段を備え、
前記第２のモードは、前記検知情報（入球情報、入球個数情報、役物比率等を含む遊技履歴情報）を出力するモードである
ことを特徴とする遊技機。
【３０６６】
特徴αＱ２によれば、検知情報を記憶するとともに、第２のモードにおいて検知情報を出力することができる。検知情報は、遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該検知情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、検知情報は、遊技機の特性が反映された情報である。特徴αＱ２によれば、当該遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された検知情報記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から検知情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を取得することができない。特徴αＱ２の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された検知情報検知情報記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から検知情報を取得することができる。すなわち、特徴αＱ２によれば、遊技機と検知情報とを１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３０６７】
[特徴αＱ３]
特徴αＱ２に記載の遊技機であって、
前記第２のモードにおいて出力される前記検知情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３０６８】
特徴αＱ３によれば、検知情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、検知情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の検知情報を確認することができる。
【３０６９】
[特徴αＱ４]
特徴αＱ２または特徴αＱ３に記載の遊技機であって、
前記検知情報記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている
ことを特徴とする遊技機。
【３０７０】
特徴αＱ４によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、検知情報記憶手段が格納されている。したがって、検知情報記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、検知情報記憶手段に記憶されている検知情報が検知情報記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、検知情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に検知情報記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる検知情報の不正な改変を抑制することができる。また、検知情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、検知情

報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴αＱ４によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した検知情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【３０７１】

[特徴αＱ５]

特徴αＱ２から特徴αＱ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記検知情報記憶手段に記憶された前記検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする報知手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３０７２】

特徴αＱ５によれば、検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【３０７３】

［特徴αＱ６］

特徴αＱ５に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記検知情報記憶手段に記憶された前記検知情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする

ことを特徴とする遊技機。

【３０７４】

特徴αＱ６によれば、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【３０７５】

［特徴αＱ７］

特徴αＱ６に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（ＬＥＤランプの色）を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【３０７６】

特徴αＱ７によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。

【３０７７】

［特徴αＱ８］

特徴αＱ５から特徴αＱ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３０７８】

特徴αＱ８によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の検知情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。

【３０７９】

なお、上記特徴αＤ群～特徴αＱ群の発明は、以下の課題を解決する。

【３０８０】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。

【３０８１】

また、遊技の興趣向上に加え、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。

【３０８２】

例えば、遊技者によって不正な行為（いわゆるゴト行為）が行われたり、パチンコ遊技機の遊技盤に設けられた釘が不正に曲げられて改造されたりすると、一般入賞口や始動口等の各入球口への遊技球の入球割合等が当初に想定されたものとは異なるようになってしまい、パチンコ遊技機に想定された性能や遊技性が損なわれてしまう場合があった。しかしながら、このような不正の発見は非常に困難であった。

【３０８３】

このような不正は、遊技ホールの営業時間中に遊技者によって行われる場合がある。また、遊技ホールの営業時間後に、何者かによって不正な改造が行われる場合もある。さらには、遊技ホールに設置される前の輸送中の遊技機に対して不正な改造が行われる場合もある。さらには、遊技ホールに出荷される前の遊技機に対して不正な改造が行われる場合もある。また、それよりも前に不正な改造が行われる可能性もある。

【３０８４】

このような状況を踏まえ、遊技機に対する不正な行為や不正な改造を発見し、遊技の健全性を向上させることを目的とする。

【３０８５】

＜特徴αＲ群＞

特徴αＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１４実施形態から抽出される。

【３０８６】

［特徴αＲ１］

処理を実行する処理実行手段と、

前記処理実行手段が実行する処理に関する量を示唆する示唆手段と、

を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、

第１の場合（リーチ（外れ）の場合）には、前記示唆手段が示唆した量に対応した量（第１４実施形態における数的保留表示の数）の処理（結果報知示唆演出）を実行するにも関わらず、

第２の場合（大当たりの場合）には、前記示唆手段が示唆した量とは異なる量（第１４実施形態における数的保留表示の数）に対応した処理（結果報知示唆演出）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【３０８７】

特徴αＲ１によれば、第１の場合には、示唆手段が示唆した量に対応した量の処理を実行するので、遊技者は、示唆手段によって示唆された量に対応した処理が実行されると認識する。しかしながら、第２の場合には、示唆手段が示唆した量とは異なる量に対応した処理を実行する。従って、当該示唆された量に対応した処理が実行されると推測しながら遊技をしている遊技者に対して、示唆された量とは異なる量に対応した処理を実行することによって、遊技者に意外性を付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３０８８】

［特徴αＲ２］

特徴αＲ１に記載の遊技機であって、

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、

前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記入球手段への遊技球の１回の入球を契機として取得された前記特別情報を単位特別情報とした場合に、前記単位特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記単位特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されるまでの時間である変動時間を決定する変動時間決定手段と、
を備え、
前記処理実行手段は、前記決定された変動時間に基づいて前記遊技回において実行する演出を決定するとともに、前記決定した演出を実行する演出実行手段を含み、
前記示唆手段は、実行される演出の時間に相関のある量を示唆し、
前記演出実行手段は、
第１の場合（リーチ（外れ）の場合）には、遊技回において、前記示唆手段が示唆した量（数的保留表示の数）に対応した演出（結果報知示唆演出）を実行するにも関わらず、
第２の場合（大当たりの場合）には、遊技回において、前記示唆手段が示唆した量（数的保留表示の数）とは異なる量に対応した演出（結果報知示唆演出）を実行する
ことを特徴とする遊技機。

【３０８９】
特徴αＲ２によれば、第１の場合には、遊技回において、示唆手段が示唆した量に対応した演出を実行するので、遊技者は、示唆手段によって示唆された量に対応した演出が実行されると認識する。しかしながら、第２の場合には、遊技回において、示唆手段が示唆した量とは異なる量に対応した演出を実行する。従って、当該示唆された量に対応した演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された量とは異なる量に対応した演出を実行することによって、遊技者に意外性を付与することができる。例えば、示唆手段によって示唆された量が、演出が実行される時間（時間的な長さ）であった場合に、当該示唆された時間的な長さの演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された時間的な長さより短い演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３０９０】
［特徴αＲ３］
特徴αＲ２に記載の遊技機であって、
前記示唆手段は、保留中または実行中の１回の遊技回を示す表示である遊技回表示を表示するとともに、前記遊技回表示を前記演出の時間に相関のある量を示唆する表示態様で表示する
ことを特徴とする遊技機。

【３０９１】
特徴αＲ３によれば、遊技回表示を用いて演出の時間に相関のある量を示唆する。遊技回表示は、当該遊技回表示に対応した遊技回が保留中および実行中に表示されるので、当該遊技回表示に対応した遊技回が保留遊技回として発生した時点から遊技回として実行されて終了する時点までのあらゆるタイミングで、遊技回表示を用いて演出の時間に相関のある量の示唆を行うことができ、示唆を実行するための時間的な自由度を広げることができる。例えば、特定の遊技回について当該遊技回において実行する演出の時間に相関のある量を示唆する場合に、当該遊技回が保留されている場合には、当該遊技回が保留されていることを示す遊技回表示を用いて示唆をすることができるとともに、当該遊技回が実行されている場合には、当該遊技回が実行されていることを示す遊技回表示を用いて示唆をすることができる。このように、特徴αＲ３によれば、演出の時間に相関のある量の示唆を実行するための時間的な自由度を広げることができる。

【３０９２】
［特徴αＲ４］
特徴αＲ２または特徴αＲ３に記載の遊技機であって、
前記一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量は、一の遊技回で実行される所定の演出（結果報知示唆演出）の回数である
ことを特徴とする遊技機。
【３０９３】
特徴αＲ４によれば、一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量は、一の遊技回で実行される所定の演出の回数であるので、例えば、示唆された回数の所定の演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された回数より少ない回数の所定の演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。また、一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量として「回数」を示唆することによって、連続的な量を示唆する場合と比較して、遊技者が数えることを可能にし、遊技者に認識しやすい方法で一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量を表現することができる。
【３０９４】
［特徴αＲ５］
特徴αＲ４に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
第１の場合（リーチ（外れ）の場合）には、遊技回において、前記示唆手段が示唆した量（数的保留表示の数）に対応した回数の前記所定の演出（結果報知示唆演出）を実行するにも関わらず、
第２の場合（大当たりの場合）には、遊技回において、前記示唆手段が示唆した量（数的保留表示の数）に対応した回数より少ない回数の前記所定の演出（結果報知用演出）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３０９５】
特徴αＲ５によれば、第１の場合には、遊技回において、示唆手段が示唆した量に対応した回数の所定の演出を実行するので、遊技者は、示唆手段によって示唆された量に対応した回数の所定の演出が実行されると認識する。しかしながら、特徴αＲ５の遊技機は、第２の場合には、遊技回において、示唆手段が示唆した量に対応した回数より少ない回数の所定の演出を実行する。従って、当該示唆された量に対応した回数の所定の演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された量に対応する回数よりも少ない回数の所定の演出を実行することによって、当初設定されていた遊技回の時間が短縮されたかのような感覚を与えることができ、意外性を付与することができる。
【３０９６】
＜特徴αＳ群＞
特徴αＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１４実施形態から抽出される。
【３０９７】
［特徴αＳ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記入球手段への遊技球の１回の入球を契機として取得された前記特別情報を単位特別情報とした場合に、前記単位特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記単位特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
演出を実行する演出実行手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とし、一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量を演出時間相関量とした場合に、前記演出時間相関量に対応した値である第１の数値情報（第１４実施形態における第１数値情報（Ｘ））を決定する第１数値情報決定手段と、
第２の数値情報（第１４実施形態における数的保留表示数（Ｙ））を決定する第２数値情報決定手段と、
前記演出時間相関量を示唆する示唆手段（数的保留表示）と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１の数値情報が示す値に対応した前記演出時間相関量に相当する演出（結果報知示唆演出）を一の遊技回で実行し、
前記第２数値情報決定手段は、
前記第１の数値情報が示す値に対応した前記演出時間相関量とは量が異なる前記演出時間相関量に対応する値を示す前記第２の数値情報に決定し、
前記示唆手段は、
前記第２の数値情報が示す値に対応した前記演出時間相関量を示唆する（第１４実施形態における数的保留表示を表示する）
ことを特徴とする遊技機。

【３０９８】
特徴αＳ１によれば、第２数値情報決定手段は、第１の数値情報が示す値に対応した演出時間相関量とは量が異なる前記演出時間相関量に対応する値を示す第２の数値情報に決定し、示唆手段は、第２の数値情報が示す値に対応した演出時間相関量を示唆する。すなわち、遊技者が示唆手段による示唆によって認識する演出時間相関量と、実際に演出実行手段によって実行される演出の演出時間相関量とが異なる。その結果、示唆された演出時間相関量に相当する演出が遊技回において実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された演出時間相関量とは量が異なる演出時間相関量に相当する演出を遊技回において実行することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。例えば、演出時間相関量が一の遊技回で実行される演出の時間的な長さを示す場合、示唆手段によって示唆された時間的な長さの演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された時間的な長さより短い演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３０９９】
［特徴αＳ２］
特徴αＳ１に記載の遊技機であって、
前記第２数値情報決定手段は、
第１の場合（リーチ（外れ）の場合）には、前記第１の数値情報が示す値に対応した前記演出時間相関量と量が同じ前記演出時間相関量に対応する値を示す前記第２の数値情報に決定し、
第２の場合（大当たりの場合）には、前記第１の数値情報が示す値に対応した前記演出時間相関量と量が異なる前記演出時間相関量に対応する値を示す前記第２の数値情報に決定する
ことを特徴とする遊技機。

【３１００】
特徴αＳ２によれば、第２数値情報決定手段は、第１の場合には、第１の数値情報が示す値に対応した演出時間相関量と同じ演出時間相関量に対応する値を示す第２の数値情報に決定する。すなわち、第１の場合には、示唆手段が示唆する演出時間相関量と、実際に演出実行手段によって実行される演出の演出時間相関量とが同じである。よって、示唆手段が示唆する演出時間相関量と、実際に演出実行手段によって実行される演出の演出時間

相関量とが同じであると遊技者に認識させることができる。そのような認識を遊技者に付与した状態で、第２の場合において、示唆された演出時間相関量とは異なる演出時間相関量に相当する演出を遊技回において実行することによって、遊技者の推測をより一層大きく覆し、遊技者により一層大きな意外性や驚きを与えることができる。

【３１０１】

［特徴αＳ３］

特徴αＳ１または特徴αＳ２に記載の遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されるまでの時間を変動時間とした場合に、

前記演出実行手段は、

前記一の遊技回で実行する演出を、前記第１の数値情報が示す値に対応した前記演出時間相関量と前記一の遊技回の変動時間とに基づいて決定する（第１４実施形態におけるステップＳ１２５０３の処理を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【３１０２】

特徴αＳ３によれば、演出実行手段は、一の遊技回で実行する演出を、第１の数値情報が示す値に対応した演出時間相関量と一の遊技回の変動時間とに基づいて決定するので、遊技回において実際に実行される演出の実行時間と、当該遊技回の変動時間との間で、例えば演出の実行時間と変動時間とが異なるといった破綻を生じさせることなく、円滑に処理を実行することができる。

【３１０３】

［特徴αＳ４］

特徴αＳ１から特徴αＳ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の数値情報が示す値に対応する前記演出時間相関量をＸ、前記第２の数値情報が示す値に対応する前記演出時間相関量をＹとした場合に、

ＸとＹとの関係は、Ｘ≦Ｙである

ことを特徴とする遊技機。

【３１０４】

特徴αＳ４によれば、Ｘ≦Ｙである。すなわち、実際に演出実行手段によって実行される演出の演出時間相関量は、示唆手段が示唆する演出時間相関量以下である。よって、示唆手段によって示唆された演出時間相関量に相当する演出が遊技回において実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された演出時間相関量以下の演出時間相関量に相当する演出を遊技回において実行することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。さらに、当初設定されていた遊技回の時間が短縮されたかのような感覚を与えることができる。

【３１０５】

［特徴αＳ５］

特徴αＳ１から特徴αＳ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出時間相関量は、一の遊技回で実行される所定の演出（結果報知示唆演出）の回数である

ことを特徴とする遊技機。

【３１０６】

特徴αＳ５によれば、演出時間相関量は、一の遊技回で実行される所定の演出の回数であるので、例えば、示唆手段によって示唆された回数の所定の演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、実際の遊技回において、示唆された回数より少ない回数の所定の演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。また、演出時間相関量として「回数」を示唆することによって、連続的な量を示唆する場合と比較して、遊技者が数えることを可能にし、遊技者に認識しやすい方法で演出時間相関量を表現することができる。

【３１０７】
＜特徴αＴ群＞
特徴αＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１４実施形態から抽出される。
【３１０８】
［特徴αＴ１］
遊技における所定の処理（大当たり抽選の抽選結果の報知）を実行するまでの時間的な長さに相関のある量を示唆する示唆手段（第１４実施形態における数的保留表示）と、
前記示唆手段が示唆する量に対応する時間的な長さが経過するよりも前に（数的保留表示の数に対応した回数の結果報知示唆演出が実行される時間的長さが経過するよりも前に）、前記所定の処理（大当たり抽選の抽選結果の報知）を実行する処理実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【３１０９】
特徴αＴ１によれば、示唆手段が遊技における所定の処理を実行するまでの時間的な長さに相関のある量を示唆することによって、遊技者は、示唆手段によって示唆された当該時間的な長さに相関のある量に基づいて、遊技における所定の処理が実行されるまでの時間的な長さを推測する。一方、処理実行手段は、示唆手段が示唆する量に対応する時間的な長さが経過するよりも前に、所定の処理を実行する。従って、示唆手段によって示唆された当該時間的な長さに相関のある量に対応する時間の経過後に遊技における所定の処理が実行されると推測をしながら遊技を実行している遊技者に対して、示唆手段が示唆する量に対応する時間的な長さが経過するよりも前に、所定の処理を実行することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。
【３１１０】
［特徴αＴ２］
特徴αＴ１に記載の遊技機であって、
前記示唆手段が示唆する量に対応する前記時間的な長さと、前記処理実行手段が前記所定の処理を実行するまでの時間的長さとの差分に対応する時間的な長さを残時間とした場合に、
前記処理実行手段は、前記残時間に、前記実行した前記所定の処理に関連する情報を報知する（第１４実施形態＜態様２＞の昇格演出を実行する）
ことを特徴とする遊技機。
【３１１１】
特徴αＴ２によれば、残時間に、実行した所定の処理に関連する情報を報知するので、残時間における遊技者の遊技への注目度の低下を抑制することができる。また、示唆手段が示唆する量に対応する時間的な長さと、処理実行手段が所定の処理を実行するまでの時間的長さとが異なるが、その差分である残時間を、所定の処理に関連する情報を報知するための時間として補完するので、遊技機における処理において、示唆手段が示唆する量に対応する時間的な長さを予め設定することができる。すなわち、示唆手段が示唆する量に対応する時間的な長さを予め設定し、実際に処理実行手段が所定の処理を実行するまでの時間的長さと所定の処理に関連する情報を報知するための時間的な長さとの合計時間が、当該予め設定した示唆手段が示唆する量に対応する時間的な長さと同じになるように設定することで、処理上、時間に関する破綻を生じることなく、円滑に処理を実行することができる。
【３１１２】
［特徴αＴ３］
特徴αＴ２に記載の遊技機であって、
前記報知した前記所定の処理に関連する情報は、遊技者に付与される特典に関する情報である
ことを特徴とする遊技機。
【３１１３】

特徴αＴ３によれば、報知した遊技における所定の処理に関連する情報は、遊技者に付与される特典に関する情報であるので、残時間を用いて、遊技者の期待感を向上させることができる。

【３１１４】

＜特徴αＵ群＞

特徴αＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１４実施形態から抽出される。

【３１１５】

［特徴αＵ１］

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、

前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

前記入球手段への遊技球の１回の入球を契機として取得された前記特別情報を単位特別情報とした場合に、前記単位特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記単位特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、保留中または実行中の１回の遊技回を示す表示である遊技回表示を表示する遊技回表示手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技回表示手段は、

前記１回の遊技回に対応する遊技回表示を、複数の種類の情報を示唆する態様で表示する（第１４実施形態＜態様６＞における数的保留表示Ｄｍ１１ａ～Ｄｍ１１ｃ：図２６０）

ことを特徴とする遊技機。

【３１１６】

特徴αＵ１によれば、遊技回表示手段は、１回の遊技回に対応する遊技回表示を、複数の種類の情報を示唆する態様で表示するので、当該遊技回表示を認識した遊技者に対して、当該遊技回表示に対応する遊技回に関する様々な推測をさせることができる。その結果、従来の遊技回表示と比較して、遊技者に対して、より期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１１７】

［特徴αＵ２］

特徴αＵ１に記載の遊技機であって、

演出を実行する演出実行手段を備え、

一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量を演出時間相関量とした場合に、

前記遊技回表示手段は、

前記複数の種類の情報として、少なくとも、前記単位特別情報が前記所定の条件を満たしている可能性（大当たり抽選に当選している期待度）に関する情報と、前記演出時間相関量を示す情報とを、示唆する態様で前記遊技回表示を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【３１１８】

特徴αＵ２によれば、遊技回表示手段は、複数の種類の情報として、少なくとも、単位特別情報が前記所定の条件を満たしている可能性に関する情報と、演出時間相関量を示す情報とを示唆する態様で遊技回表示を表示するので、当該遊技回表示を認識した遊技者に対して、当該遊技回表示に対応する遊技回における判定結果に対する期待感を付与することができることに加え、示唆された演出時間相関量に対応した演出が実行されることを推測させ、遊技回において実行される演出に対する期待感を付与することができる。

【３１１９】

［特徴αＵ３］

特徴αＵ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記一の遊技回において、前記遊技回表示手段が示唆する前記演出時間相関量（数的保留表示の数）とは量が異なる前記演出時間相関量に対応した演出（結果報知示唆演出）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３１２０】
特徴αＵ３によれば、演出実行手段は、一の遊技回において、遊技回表示手段が示唆する演出時間相関量とは量が異なる演出時間相関量に対応した演出を実行する。従って、遊技回表示手段によって示唆された演出時間相関量に対応した演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された演出時間相関量とは異なる量に対応した演出を実行することによって、遊技者に意外性を付与することができる。例えば、遊技回表示手段によって示唆される演出時間相関量が、演出が実行される時間（時間的な長さ）であった場合に、当該示唆された時間的な長さの演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された時間的な長さより短い演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３１２１】
［特徴αＵ４］
特徴αＵ３に記載の遊技機であって
前記演出時間相関量は、前記一の遊技回において実行される所定の演出の回数である
ことを特徴とする遊技機。
【３１２２】
特徴αＵ４によれば、演出時間相関量は、一の遊技回で実行される所定の演出の回数であるので、例えば、示唆された回数の所定の演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された回数より少ない回数の所定の演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。また、演出時間相関量として「回数」を示唆することによって、連続的な量を示唆する場合と比較して、遊技者が数えることを可能にし、遊技者に認識しやすい方法で演出時間相関量を表現することができる。
【３１２３】
＜特徴αＶ群＞
特徴αＶ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１４実施形態から抽出される。
【３１２４】
［特徴αＶ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記入球手段への遊技球の１回の入球を契機として取得された前記特別情報を単位特別情報とした場合に、前記単位特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記単位特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、保留中または実行中の１回の遊技回を示す表示である遊技回表示を表示する遊技回表示手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量を演出時間相関量とした場合に、
前記遊技回表示手段は、

前記遊技回表示を、前記演出時間相関量を示唆する表示態様（第１４実施形態における数的保留表示）で表示する
ことを特徴とする遊技機。
【３１２５】
特徴αＶ１によれば、遊技回表示手段は、遊技回表示を、演出時間相関量を示唆する表示態様で表示するので、当該遊技回表示を認識した遊技者に対して、示唆された演出時間相関量に対応した演出が実行されることを推測させ、遊技回において実行される演出に対する期待感を付与することができる。
【３１２６】
［特徴αＶ２］
特徴αＶ１に記載に遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記一の遊技回において、前記遊技回表示手段が示唆した前記演出時間相関量（数的保留表示の数）とは量が異なる前記演出時間相関量に対応した演出（結果報知示唆演出）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３１２７】
特徴αＶ２によれば、演出実行手段は、一の遊技回において、遊技回表示手段が示唆した演出時間相関量とは量が異なる演出時間相関量に対応した演出を実行する。従って、遊技回表示手段によって示唆された演出時間相関量に対応した演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された演出時間相関量とは異なる量に対応した演出を実行することによって、遊技者に意外性を付与することができる。例えば、遊技回表示手段によって示唆される演出時間相関量が、演出が実行される時間（時間的な長さ）であった場合に、当該示唆された時間的な長さの演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された時間的な長さより短い演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３１２８】
［特徴αＶ３］
特徴αＶ１または特徴αＶ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
第１の場合（リーチ（外れ）の場合）には、前記一の遊技回において、前記遊技回表示手段が示唆した前記演出時間相関量と量が同じ前記演出時間相関量に対応した演出を実行し、
第２の場合（大当たりの場合）には、前記一の遊技回において、前記遊技回表示手段が示唆した前記演出時間相関量とは量が異なる前記演出時間相関量に対応した演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３１２９】
特徴αＶ３によれば、第１の場合には、一の遊技回において、遊技回表示手段が示唆した演出時間相関量と量が同じ演出時間相関量に対応した演出を実行するので、遊技者は、遊技回表示手段によって示唆された演出時間相関量に対応した演出が実行されると認識する。しかしながら、第２の場合には、遊技回において、遊技回表示手段が示唆した演出時間相関量とは量が異なる演出時間相関量に対応した演出を実行する。従って、当該示唆された演出時間相関量に対応した演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された演出時間相関量とは量が異なる演出時間相関量に対応した演出を実行することによって、遊技者に意外性を付与することができる。例えば、遊技回表示手段によって示唆された演出時間相関量が、演出が実行される時間（時間的な長さ）であった場合に、当該示唆された時間的な長さの演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された時間的な長さより短い演出を実行して遊技回を終了す

ることによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１３０】

［特徴αＶ４］

特徴αＶ１から特徴αＶ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出時間相関量は、前記一の遊技回で実行される所定の演出（結果報知示唆演出）の回数である

ことを特徴とする遊技機。

【３１３１】

特徴αＶ４によれば、演出時間相関量は、一の遊技回で実行される所定の演出の回数であるので、例えば、遊技回表示手段によって示唆された回数の所定の演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された回数より少ない回数の所定の演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。また、演出時間相関量として「回数」を示唆することによって、連続的な量を示唆する場合と比較して、遊技者が数えることを可能にし、遊技者に認識しやすい方法で演出時間相関量を表現することができる。

【３１３２】

＜特徴αＷ群＞

特徴αＷ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１４実施形態から抽出される。

【３１３３】

［特徴αＷ１］

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、

前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

前記入球手段への遊技球の１回の入球を契機として取得された前記特別情報を単位特別情報とした場合に、前記単位特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記単位特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量である演出時間相関量を示唆する示唆手段と、

を備える遊技機であって、

前記示唆手段は、

示唆する前記演出時間相関量を所定の表示態様で表示するとともに、当該表示した前記演出時間相関量が示す時間的な一部分を示す表示を用いて、前記単位特別情報が前記所定の条件を満たしている可能性に関する情報を示唆する（図２６１：第１４実施形態＜態様７＞における数的保留表示Ｄｍ１１ａ～Ｄｍ１１ｃの中の一部の数的保留表示を用いて期待度情報を示唆する）

ことを特徴とする遊技機。

【３１３４】

特徴αＷ１によれば、示唆手段は、演出時間相関量を示唆するので、遊技者に対して、示唆された演出時間相関量に対応した演出が実行されることを推測させ、遊技回において実行される演出に対する期待感を付与することができる。また示唆手段は、単位特別情報が所定の条件を満たしている可能性に関する情報を、演出時間相関量が示す時間的な一部分を用いて示唆するので、遊技回において演出が実行され、演出時間相関量が示す当該時間的な一部分に対応する時間に達する際、または、達した際に、単位特別情報に関する何らかの報知や示唆がされるのではないかといった期待感を遊技者に付与することができる

。
【３１３５】
［特徴αＷ２］
特徴αＷ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
第１の場合には、遊技回において、前記示唆手段が示唆した前記演出時間相関量に対応した演出を実行するにも関わらず、
第２の場合には、遊技回において、前記示唆手段が示唆した前記演出時間相関量とは異なる量に対応した演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３１３６】
特徴αＷ２によれば、第１の場合には、遊技回において、示唆手段が示唆した演出時間相関量に対応した演出を実行するので、遊技者は、示唆手段によって示唆された量に対応した演出が実行されると認識する。しかしながら、第２の場合には、遊技回において、示唆手段が示唆した演出時間相関量とは異なる量に対応した演出を実行する。従って、当該示唆された演出時間相関量に対応した演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された演出時間相関量とは異なる量に対応した演出を実行することによって、遊技者に意外性を付与することができる。例えば、示唆手段によって示唆された演出時間相関量が、演出が実行される時間（時間的な長さ）であった場合に、当該示唆された時間的な長さの演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された時間的な長さより短い演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３１３７】
［特徴αＷ３］
特徴αＷ１または特徴αＷ２のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出時間相関量は、一の遊技回における所定の演出の実行回数であり、
前記示唆手段は、
前記一の遊技回における所定の演出の実行回数に対応した個数の所定の画像を表示することによって前記演出時間相関量を示唆するとともに、当該表示した前記演出時間相関量が示す所定の演出の実行回数に対応した個数の所定の画像の中の１個または複数個の特定の画像を用いて、前記単位特別情報が前記所定の条件を満たしている可能性に関する情報を示唆する（図２６１：第１４実施形態＜態様７＞における数的保留表示Ｄｍ１１ａ～Ｄｍ１１ｃの中の一部の数的保留表示を用いて期待度情報を示唆する）
ことを特徴とする遊技機。
【３１３８】
特徴αＷ３によれば、示唆手段は、一の遊技回における所定の演出の実行回数に対応した個数の所定の画像を表示することによって演出時間相関量を示唆するので、当該所定の画像を視認した遊技者に対して、遊技回における所定の演出の実行回数を推測させ、遊技回において実行される演出に対する期待感を付与することができる。また、示唆手段は、表示した演出時間相関量が示す所定の演出の実行回数に対応した個数の所定の画像の中の１個または複数個の特定の画像を用いて、単位特別情報が所定の条件を満たしている可能性に関する情報を示唆するので、所定の演出の実行回数が当該特定の画像に対応する実行回数に達する際、または、達した際に、単位特別情報に関する何らかの報知や示唆がされるのではないかといった期待感を、遊技者に付与することができる。さらに、当該特徴αＷ３に記載の遊技機が特徴αＷ２の構成を備える場合、特徴αＷ２に記載の第２の場合には、所定の演出の実行回数が当該特定の画像に対応する実行回数に達する際、または、達した際に、単位特別情報に関する何らかの報知や示唆がされるのではないかといった期待感を遊技者に付与するにも関わらず、示唆手段によって示唆された演出時間相関量が示す所定の演出の実行回数とは異なる実行回数の所定の演出が実行される場合がある。その結

果、示唆手段によって表示された演出時間相関量を視認した遊技者に対して、遊技回において、当該特定の画像に対応する実行回数に達するまで所定の演出が実行されるのかといった緊迫感を付与するとともに、仮に当該特定の画像に対応する実行回数に達するまで所定の演出が実行された場合には、単位特別情報に関する何らかの報知や示唆がされるのではないかといった期待感を付与する。すなわち、このような演出時間相関量を表示することによって、遊技者に対して、遊技における多段的な変化に対する推測をさせることができ、さらに、当該推測した内容通りに遊技が実行されるかということについて、遊技者に緊迫感および期待感を付与することができる。

【３１３９】

［特徴αＷ４］

特徴αＷ１から特徴αＷ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記示唆手段は、保留中または実行中の１回の遊技回を示す表示である遊技回表示を表示するとともに、前記遊技回表示を前記演出時間相関量を示唆する表示態様で表示する

ことを特徴とする遊技機。

【３１４０】

特徴αＷ４によれば、遊技回表示を用いて演出時間相関量を示唆する。遊技回表示は、当該遊技回表示に対応した遊技回が保留中および実行中に表示されるので、当該遊技回表示に対応した遊技回が保留遊技回として発生した時点から遊技回として実行されて終了する時点までのあらゆるタイミングで、遊技回表示を用いて演出時間相関量の示唆を行うことができ、示唆を実行するための時間的な自由度を広げることができる。例えば、特定の遊技回について当該遊技回において演出時間相関量を示唆する場合に、当該遊技回が保留されている場合には、当該遊技回が保留されていることを示す遊技回表示を用いて示唆をすることができるとともに、当該遊技回が実行されている場合には、当該遊技回が実行されていることを示す遊技回表示を用いて示唆をすることができる。このように、特徴αＷ４によれば、示唆を実行するための時間的な自由度を広げることができる。

【３１４１】

＜特徴αＸ群＞

特徴αＸ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１４実施形態から抽出される。

【３１４２】

［特徴αＸ１］

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、

前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

前記入球手段への遊技球の１回の入球を契機として取得された前記特別情報を単位特別情報とした場合に、前記単位特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記単位特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されるまでの時間である変動時間を決定する変動時間決定手段と、

前記決定された変動時間に基づいて前記遊技回において実行する演出を決定するとともに、前記決定した演出を実行する演出実行手段と、

一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量を示唆する示唆手段（第１４実施形態における数的保留表示）と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

第１の場合（リーチ（外れ）の場合）には、遊技回において、前記示唆手段が示唆した量（数的保留表示の数）に対応した演出（結果報知示唆演出）を実行するにも関わらず、

第２の場合（大当たりの場合）には、遊技回において、前記示唆手段が示唆した量（数的保留表示の数）とは異なる量に対応した演出（結果報知示唆演出）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３１４３】
特徴αＸ１によれば、第１の場合には、遊技回において、示唆手段が示唆した量に対応した演出を実行するので、遊技者は、示唆手段によって示唆された量に対応した演出が実行されると認識する。しかしながら、第２の場合には、遊技回において、示唆手段が示唆した量とは異なる量に対応した演出を実行する。従って、当該示唆された量に対応した演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された量とは異なる量に対応した演出を実行することによって、遊技者に意外性を付与することができる。例えば、示唆手段によって示唆された量が、演出が実行される時間（時間的な長さ）であった場合に、当該示唆された時間的な長さの演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された時間的な長さより短い演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３１４４】
［特徴αＸ２］
特徴αＸ１に記載の遊技機であって、
前記示唆手段は、保留中または実行中の１回の遊技回を示す表示である遊技回表示を表示するとともに、前記遊技回表示を前記演出の時間に相関のある量を示唆する表示態様で表示する
ことを特徴とする遊技機。
【３１４５】
特徴αＸ２によれば、遊技回表示を用いて演出の時間に相関のある量を示唆する。遊技回表示は、当該遊技回表示に対応した遊技回が保留中および実行中に表示されるので、当該遊技回表示に対応した遊技回が保留遊技回として発生した時点から遊技回として実行されて終了する時点までのあらゆるタイミングで、遊技回表示を用いて演出の時間に相関のある量の示唆を行うことができ、示唆を実行するための時間的な自由度を広げることができる。例えば、特定の遊技回について当該遊技回において実行する演出の時間に相関のある量を示唆する場合に、当該遊技回が保留されている場合には、当該遊技回が保留されていることを示す遊技回表示を用いて示唆をすることができるとともに、当該遊技回が実行されている場合には、当該遊技回が実行されていることを示す遊技回表示を用いて示唆をすることができる。このように、特徴αＸ２によれば、演出の時間に相関のある量の示唆を実行するための時間的な自由度を広げることができる。
【３１４６】
［特徴αＸ３］
特徴αＸ１または特徴αＸ２に記載の遊技機であって、
前記一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量は、一の遊技回で実行される所定の演出（結果報知示唆演出）の回数である
ことを特徴とする遊技機。
【３１４７】
特徴αＸ３によれば、一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量は、一の遊技回で実行される所定の演出の回数であるので、例えば、示唆された回数の所定の演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された回数より少ない回数の所定の演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。また、一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量として「回数」を示唆することによって、連続的な量を示唆する場合と比較して、遊技者が数えることを可能にし、遊技者に認識しやすい方法で一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量を表現することができる。

【３１４８】
［特徴αＸ４］
特徴αＸ３に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
第１の場合（リーチ（外れ）の場合）には、遊技回において、前記示唆手段が示唆した量（数的保留表示の数）に対応した回数の前記所定の演出（結果報知示唆演出）を実行するにも関わらず、
第２の場合（大当たりの場合）には、遊技回において、前記示唆手段が示唆した量（数的保留表示の数）に対応した回数より少ない回数の前記所定の演出（結果報知用演出）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３１４９】
特徴αＸ４によれば、第１の場合には、遊技回において、示唆手段が示唆した量に対応した回数の所定の演出を実行するので、遊技者は、示唆手段によって示唆された量に対応した回数の所定の演出が実行されると認識する。しかしながら、特徴αＸ４の遊技機は、第２の場合には、遊技回において、示唆手段が示唆した量に対応した回数より少ない回数の所定の演出を実行する。従って、当該示唆された量に対応した回数の所定の演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された量に対応する回数よりも少ない回数の所定の演出を実行することによって、当初設定されていた遊技回の時間が短縮されたかのような感覚を与えることができ、意外性を付与することができる。
【３１５０】
なお、上記特徴αＲ群～特徴αＸ群の発明は、以下の課題を解決する。
【３１５１】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。
【３１５２】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【３１５３】
なお、上記特徴Ａ群から特徴Ｚ群および上記特徴αＡ群～特徴αＸ群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【３１５４】
以下に、以上の各特徴を適用し得る又は各特徴に適用される遊技機の基本構成を示す。
【３１５５】
パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部と、前記始動入球部に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記始動入球部に遊技球が入球した場合に前記情報取得手段が取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段とを備える遊技機。
【３１５６】
スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示装置を備え、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示が開始され、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより前記複数の絵柄の可変表示が停止され、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。
【３１５７】
本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。例えば、発明の概要の欄に記載した各形態中の技術的特徴に対応する実施形態、変形例中の技術的特徴は、上述の課題の一部又は

全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【符号の説明】

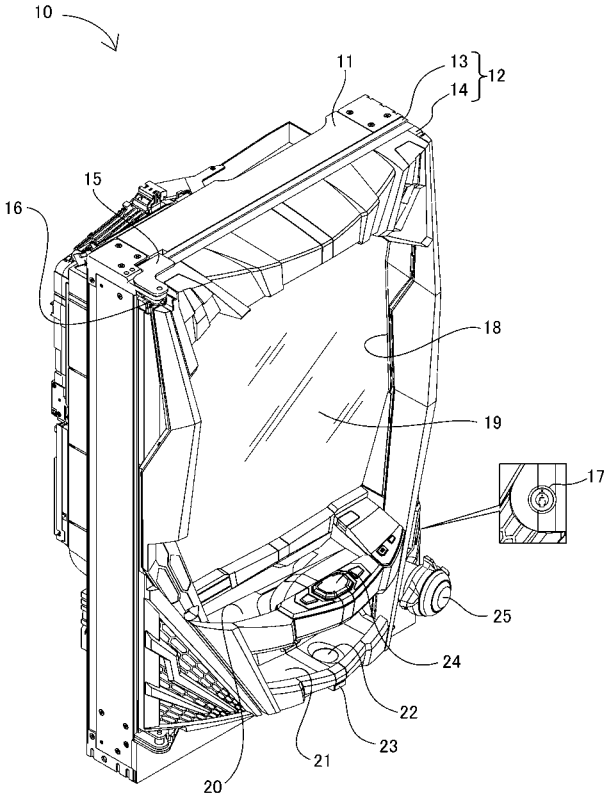
【３１５８】

１０...パチンコ機
１１...外枠
１２...パチンコ機本体
１３...内枠
１４...前扉枠
１５...ヒンジ
１６...ヒンジ
１７...シリンダ錠
１８...窓部
１９...ガラスユニット
２０...上皿
２１...下皿
２２...排出口
２３...レバー
２４...演出操作ボタン
２５...操作ハンドル
２５ａ...タッチセンサー
２５ｂ...ウェイトボタン
２５ｃ...可変抵抗器
２６...遊技球発射ボタン
３０...遊技盤
３１...誘導レール
３１ａ...内レール部
３１ｂ...外レール部
３２...一般入賞口
３３...第１始動口
３４...第２始動口
３４ａ...電動役物
３４ｂ...電動役物駆動部
３５...スルーゲート
３６...可変入賞装置
３６ａ...大入賞口
３６ｂ...開閉扉
３６ｃ...可変入賞駆動部
３７...特図ユニット
３７ａ...第１結果表示部（第１図柄表示部）
３７ｂ...第２結果表示部（第２図柄表示部）
３７ｃ...第１保留表示部
３７ｄ...第２保留表示部
３８...普図ユニット
３９...ラウンド表示部
４０...可変表示ユニット
４１...図柄表示装置
４１ａ...表示面
４１ａＬ...表示領域

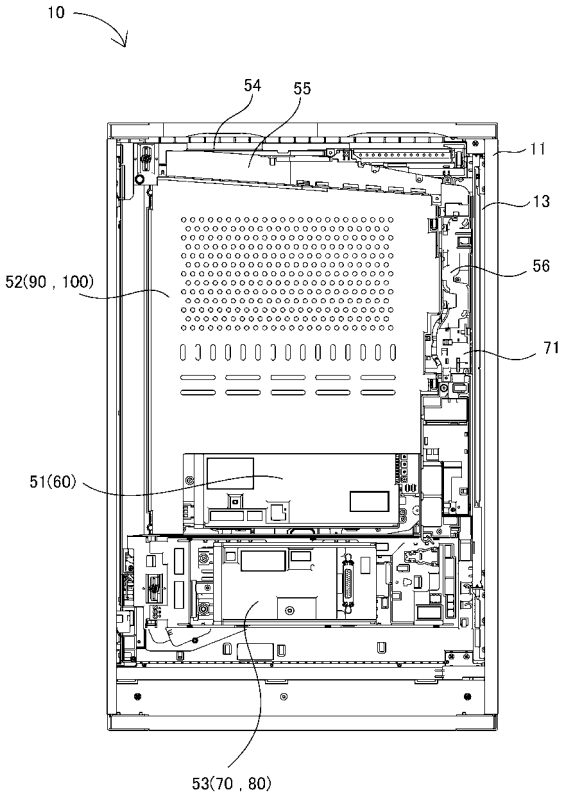
４１ａＳ...表示領域
４２...釘
４３...アウト口
４５...メイン表示部
４６...スピーカー
４７...各種ランプ
４８...Ｖ入賞口
４８ａ...開閉扉
４８ｂ...開閉扉駆動部
５１...第１制御ユニット
５２...第２制御ユニット
５３...第３制御ユニット
５４...タンク
５５...タンクレール
５６...ケースレール
６０...主制御装置
６１...主制御基板
６２...主側ＭＰＵ
６２ｘ...主側ＣＰＵ
６３...主側ＲＯＭ
６４...主側ＲＡＭ
６４ｘ...フラッシュメモリ
６３ａ...当否テーブル記憶エリア
６３ｂ...振分テーブル記憶エリア
６３ｃ...リーチ判定用テーブル記憶エリア
６３ｄ...変動時間テーブル記憶エリア
６３ｅ...停止結果テーブル記憶エリア
６３ｆ...コマンド情報記憶エリア
６４ａ...抽選カウンタ用バッファ
６４ｂ...保留情報記憶エリア
６４ｃ...電役保留エリア
６４ｄ...各種カウンタエリア
６４ｅ...各種フラグ記憶エリア
６４ｆ...先判定処理結果記憶エリア
６７ａ...各種検知センサ
７０...払出制御装置
７１...払出装置
８０...発射制御装置
８１...遊技球発射機構
８５...電源装置
８６...停電監視回路
９０...音声発光制御装置
９１...音声発光制御基板
９２...音光側ＭＰＵ
９３...音光側ＲＯＭ
９３ａ...演出パターンテーブル記憶エリア
９３ｂ...変動表示パターンテーブル記憶エリア
９４...音光側ＲＡＭ
９４ａ...各種フラグ記憶エリア
９４ｂ...各種カウンタエリア

９４ｃ...抽選用カウンタエリア
９６...ＲＴＣ
１００...表示制御装置
１０１...表示制御基板
１０２...表示側ＭＰＵ
１０３...プログラムＲＯＭ
１０４...ワークＲＡＭ
１０６...キャラクタＲＯＭ
１０７...ビデオＲＡＭ
３００...遊技履歴管理チップ
３０２...バッファ
３０４...レジスタ
３０６...賞球数データ記憶用メモリ
３０７...演算実行条件記憶用メモリ
３０７ａ...記憶実行条件記憶用メモリ
３０８...ＣＰＵ
３０９...演算結果記憶用メモリ
３０９ａ...入球個数記憶用メモリ
３０９ｂ...入球情報記憶用メモリ
３２０...検査機
３２１...ＣＰＵ
３２８...表示部
３２９...接続ケーブル
ＰＡ...遊技領域
ＰＣ...入賞カウンタエリア
ＡＥ...実行エリア
Ｒａ...第１保留エリア
Ｒｂ...第２保留エリア
Ｄｍ１１～Ｄｍ１４，Ｄｍ２１～Ｄｍ２４...保留表示
Ｓｙｎｃ１...第１同期表示部
Ｓｙｎｃ２...第２同期表示部
ＭＡ...メイン表示領域
ＳＡ１...第１サブ表示領域
ＳＡ２...第２サブ表示領域
Ｄｓ１...第１保留表示領域
Ｄｓ２...第２保留表示領域

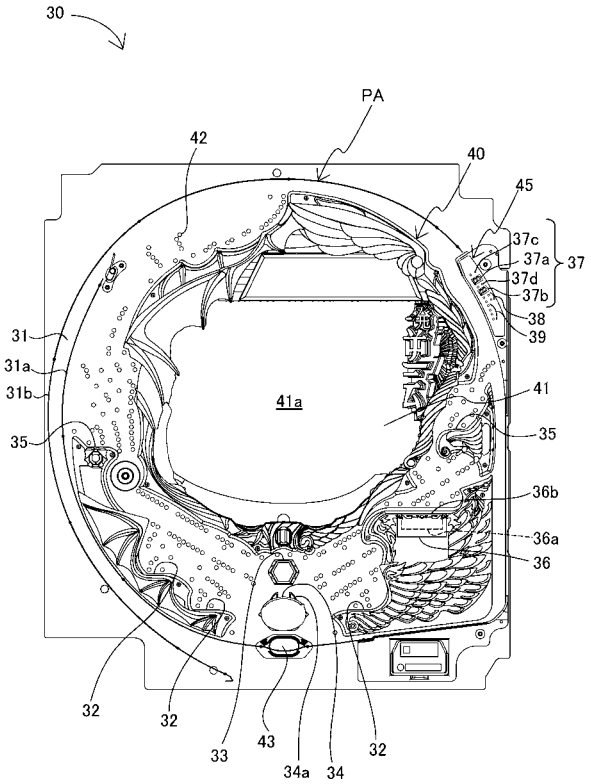
【図１】


10
11
13
12
14
15
16
18
19
17
25
24
22
23
21
20

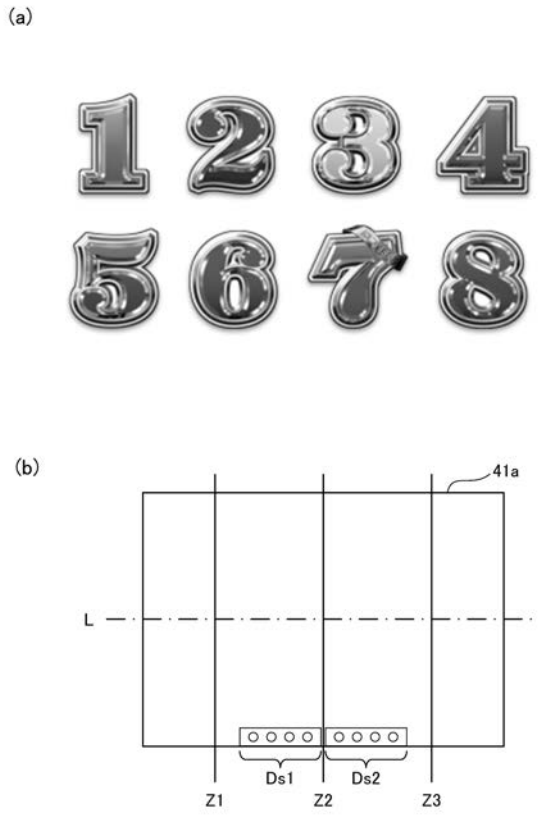
【図２】


10
54
55
11
13
56
52(90，100)
71
51(60)
53(70，80)

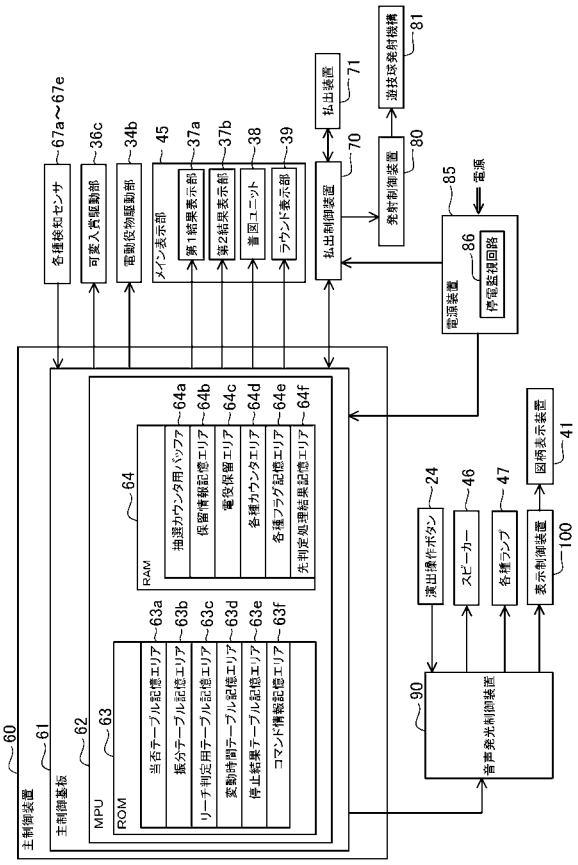
【図３】


30
PA
42
40
45
37c
37a
37d
37b
37
38
39
31
31a
31b
41a
41
35
35
36b
36a
36
32
32
33
43
34a
34
32

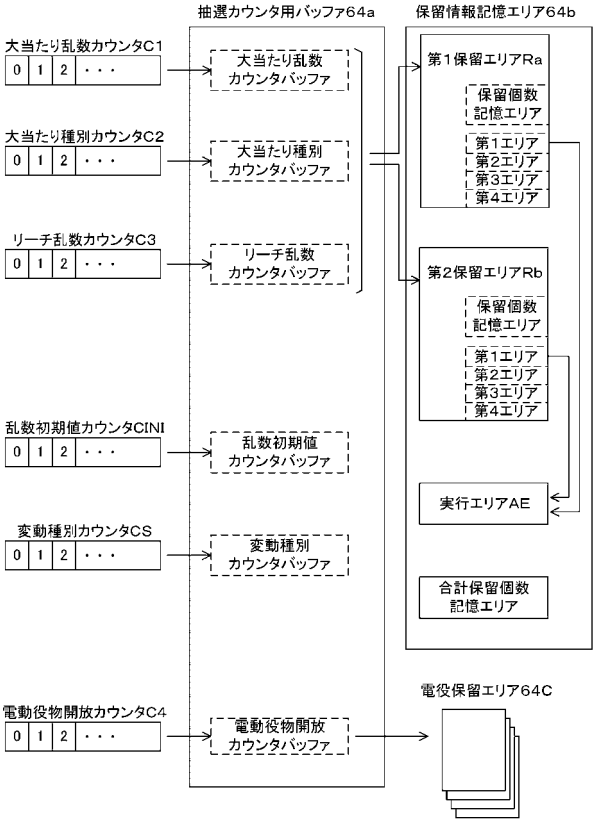
【図４】


(a)
1 2 3 4
5 6 7 8
(b)
41a
L
Ds1
Ds2
Z1
Z2
Z3

【図５】



【図６】



【図７】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
6&306	大当たり当選
その他	外れ結果

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
6&35&66&99&130&163&194&222&240&306&334&361&394&422&467&492&524&556&571&597	大当たり当選
その他	外れ結果

【図８】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

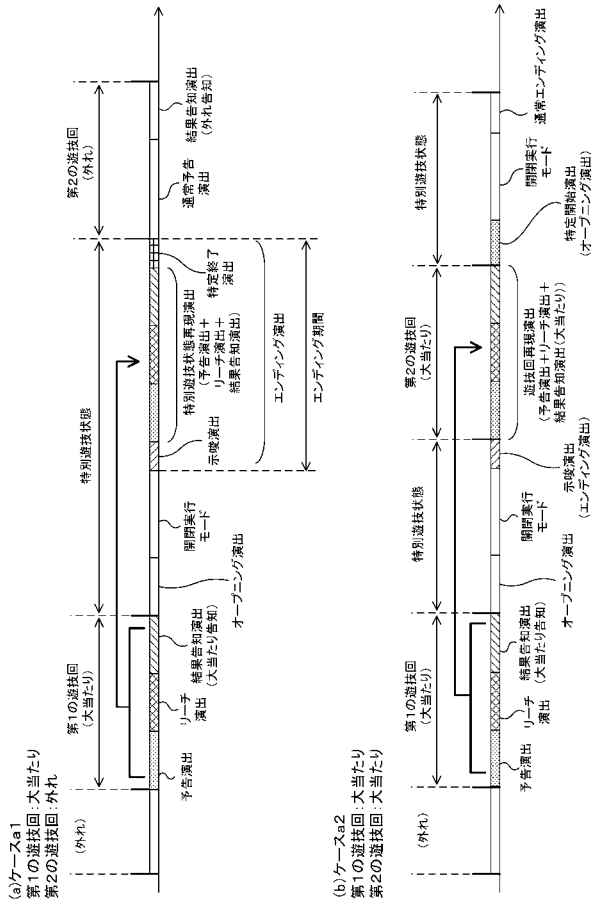
大当たり種別カウンタC2	振り分け結果
0～13	16R確変大当たり
14～27	8R確変大当たり
28～33	16R通常大当たり
34～39	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振り分け結果
0～27	16R確変大当たり
28～39	8R確変大当たり

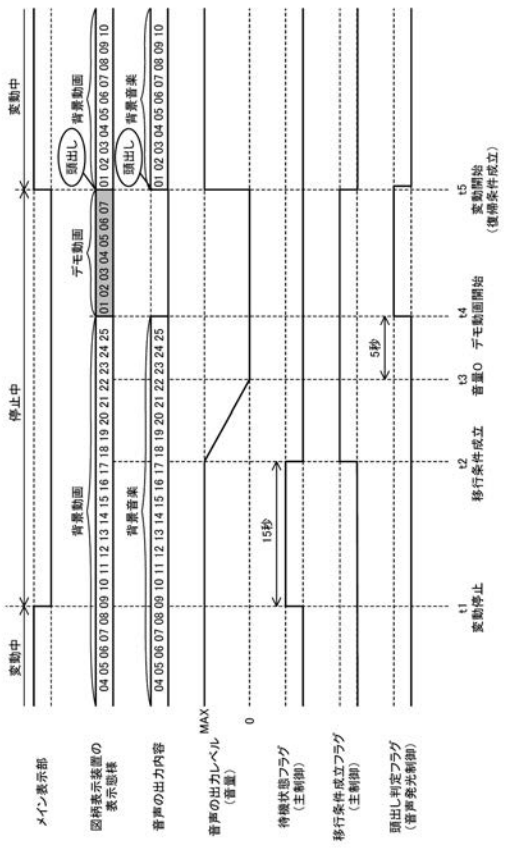
【図９】



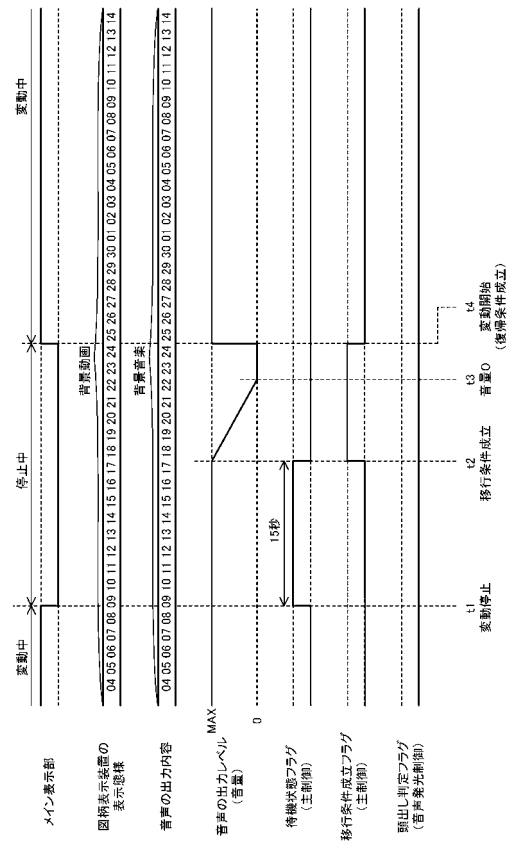
【図１０】



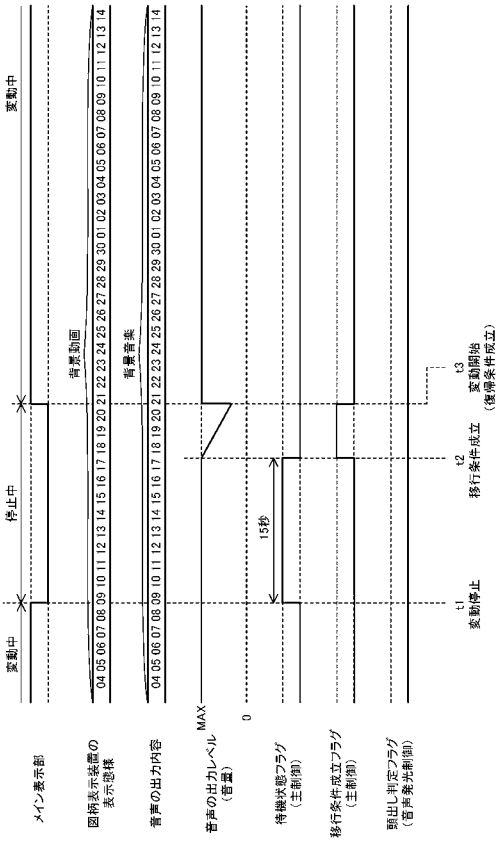
【図１１】



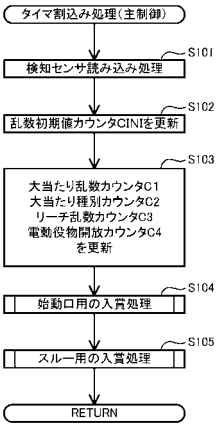
【図１２】



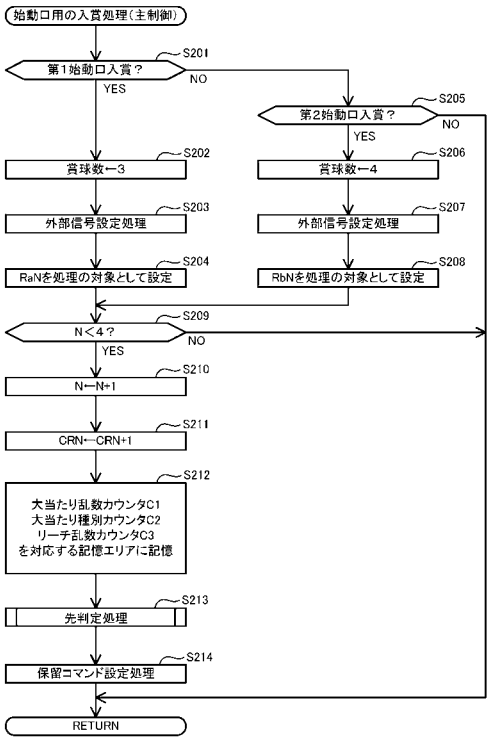
【図１３】



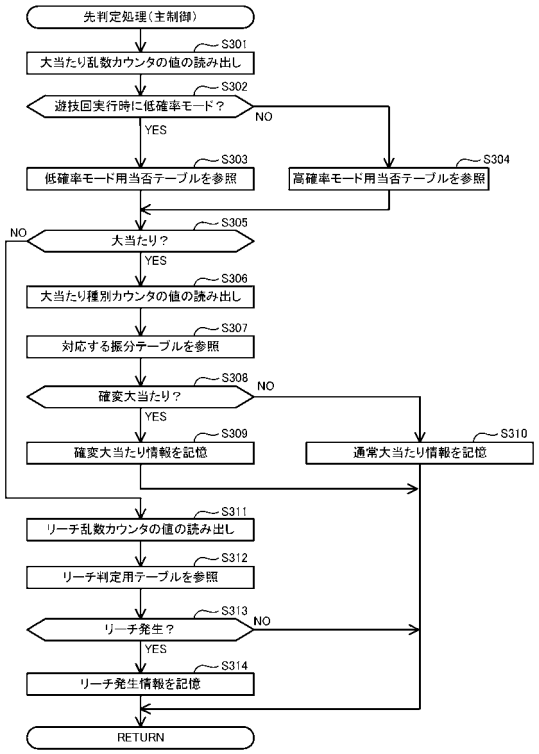
【図１４】



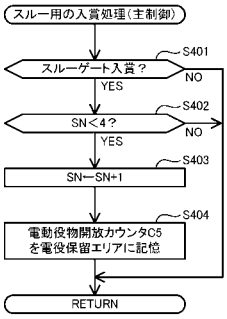
【図１５】



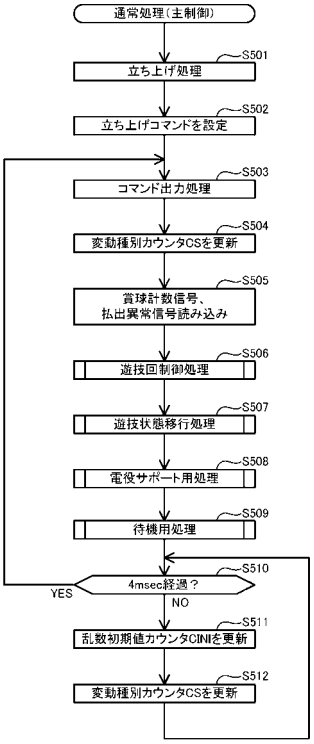
【図１６】



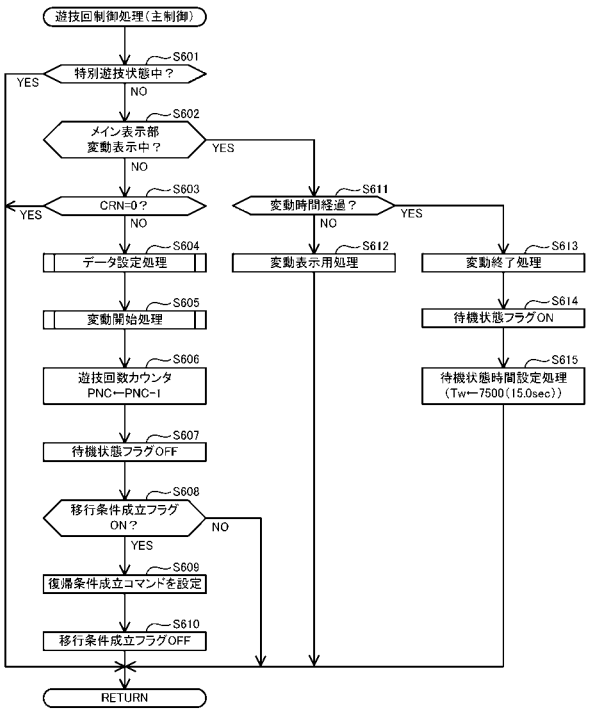
【図１７】



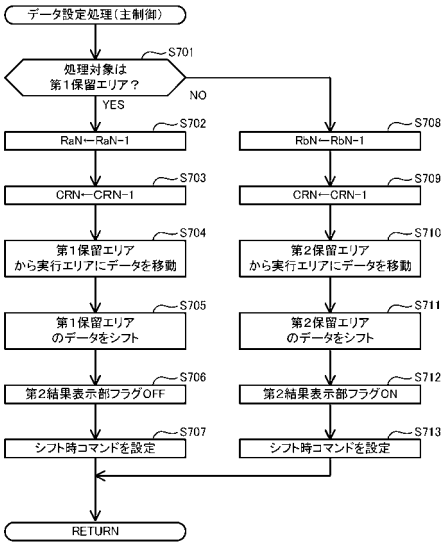
【図１８】



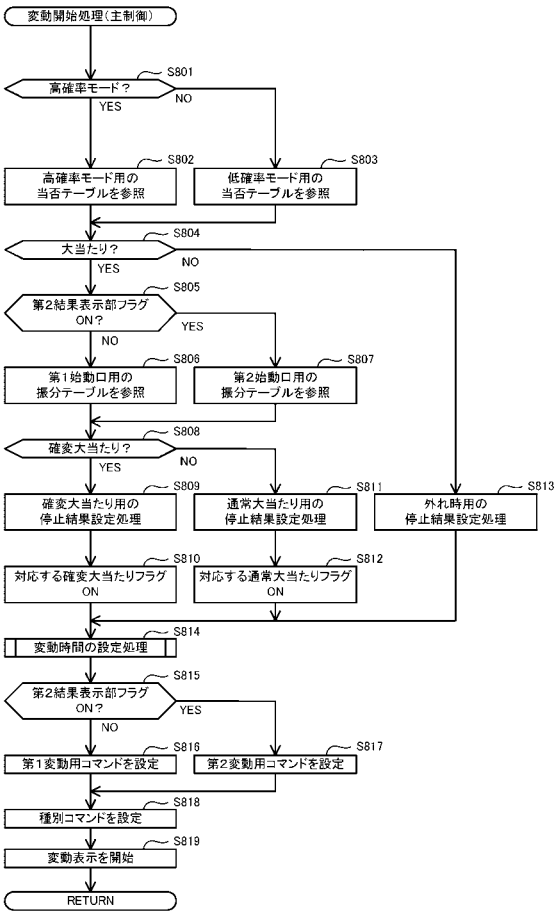
【図１９】



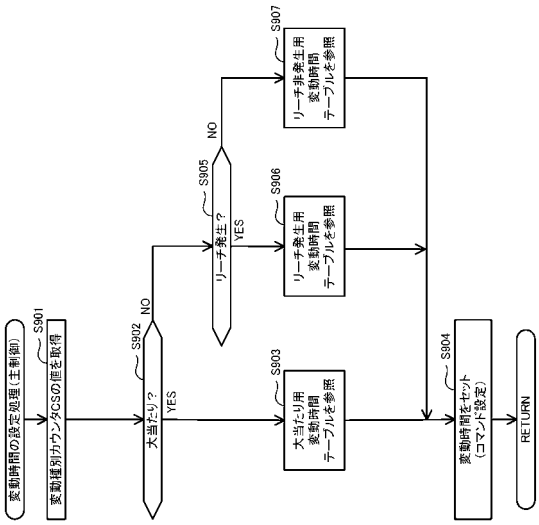
【図２０】



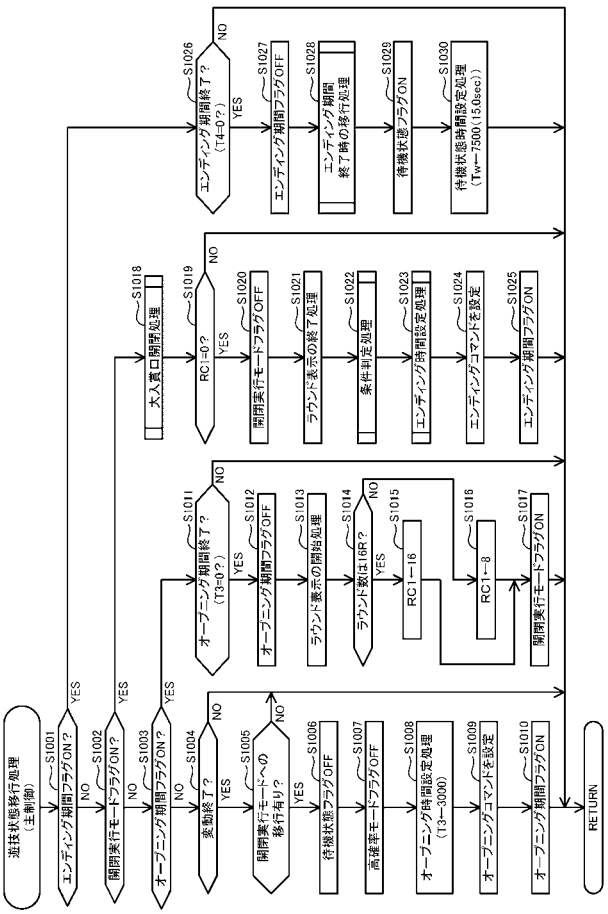
【図２１】



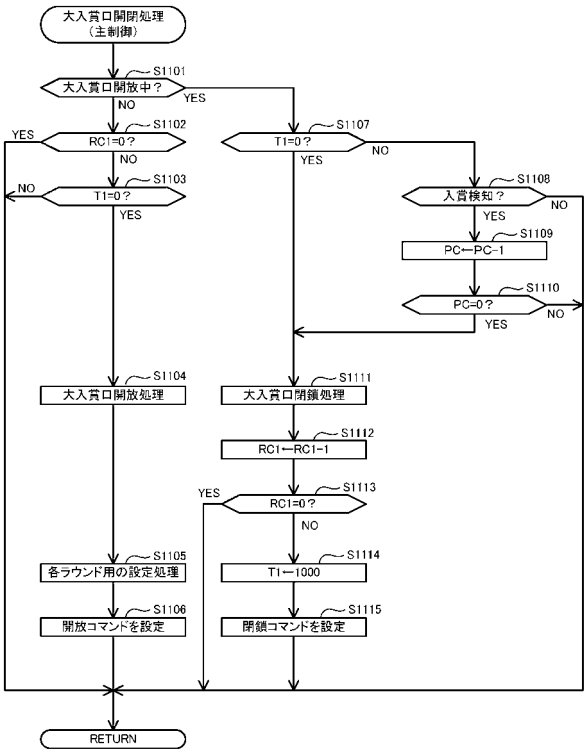
【図２２】



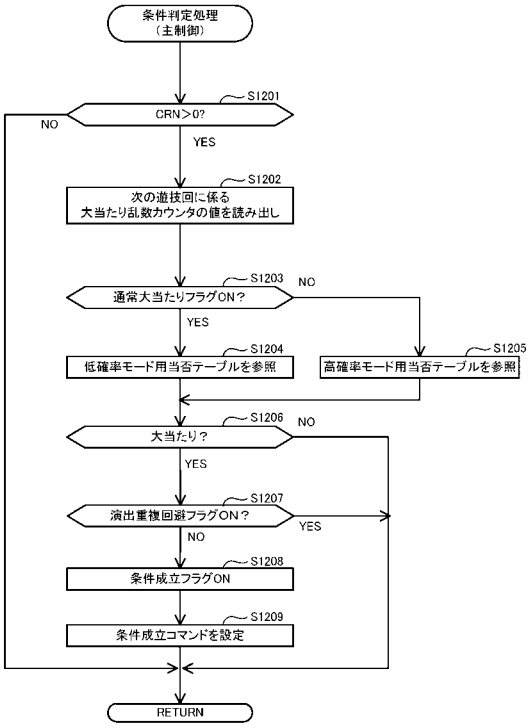
【図２３】



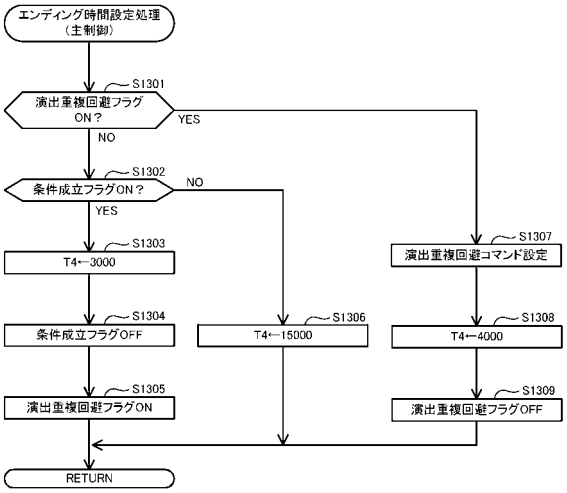
【図２４】



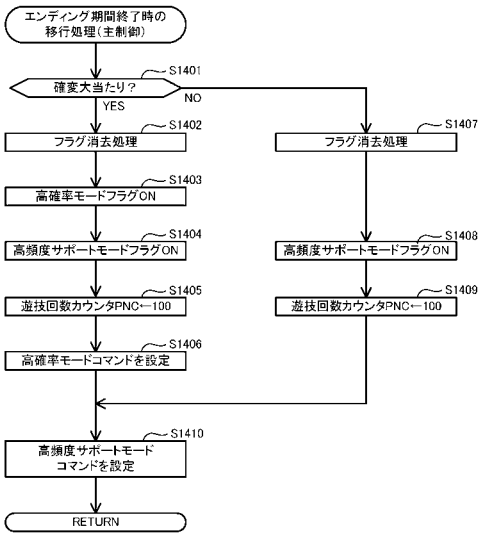
【図２５】



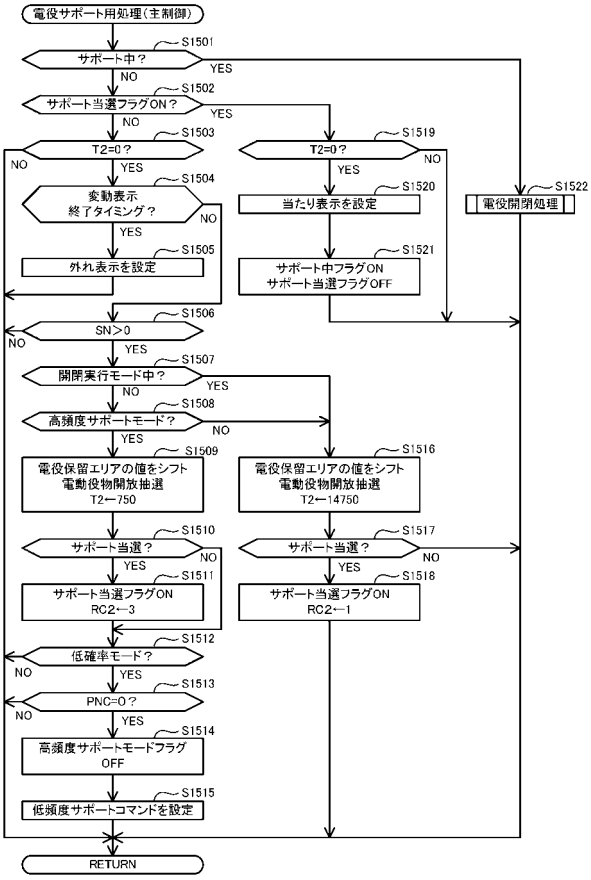
【図２６】



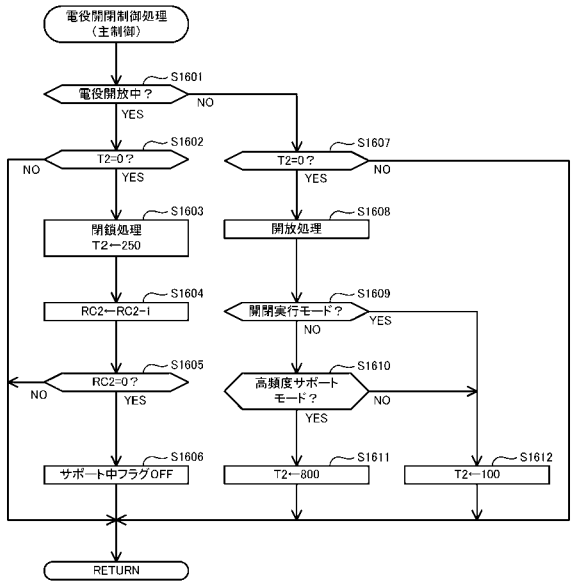
【図２７】



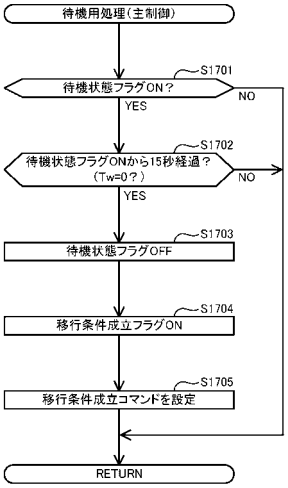
【図２８】



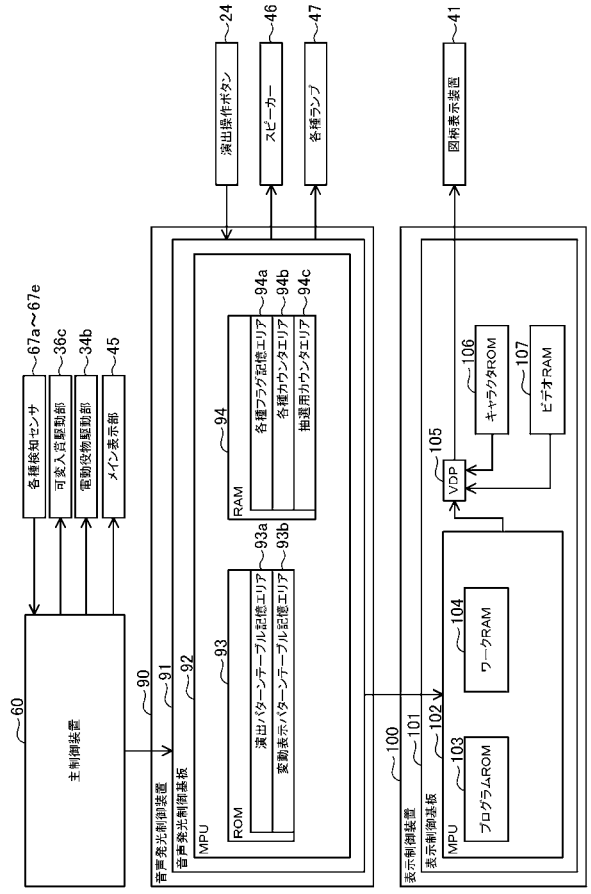
【図２９】



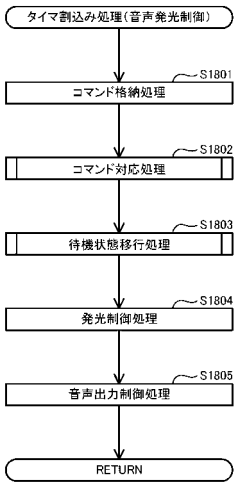
【図３０】



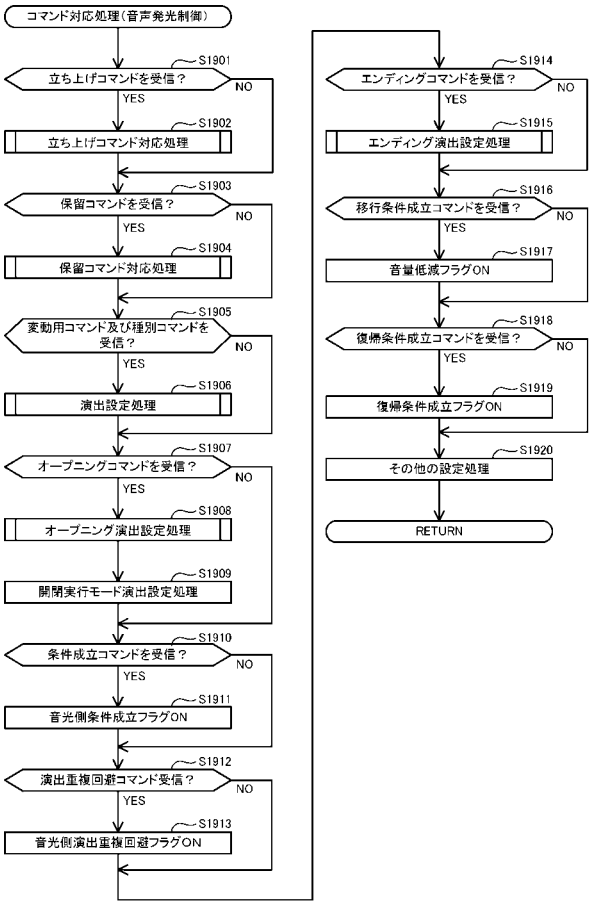
【図３１】



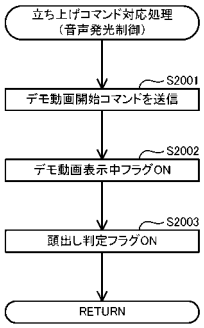
【図３２】



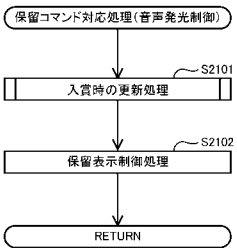
【図３３】



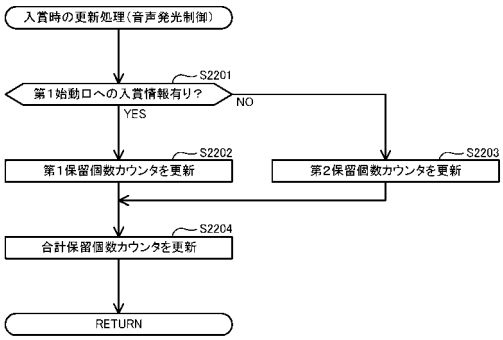
【図３４】



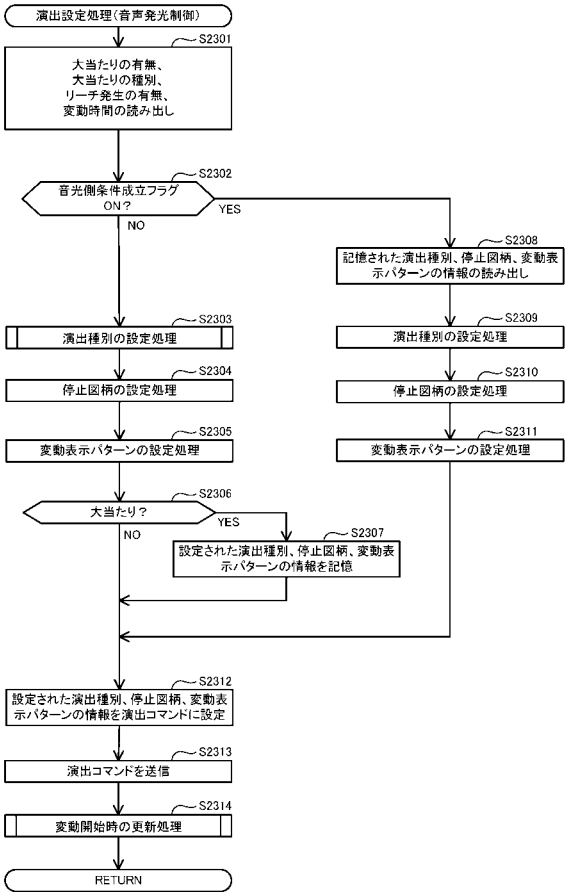
【図３５】



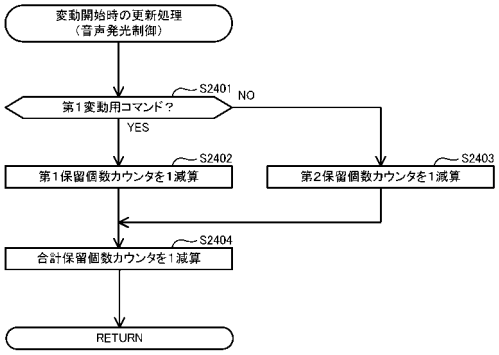
【図３６】



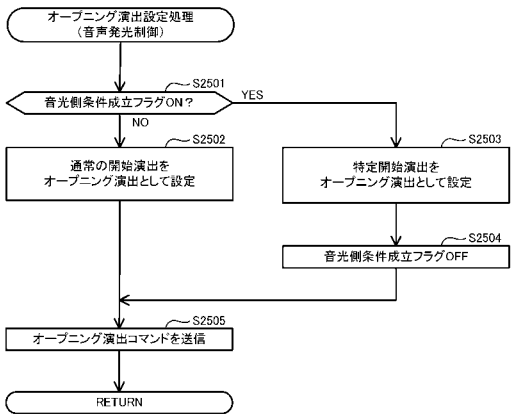
【図３７】



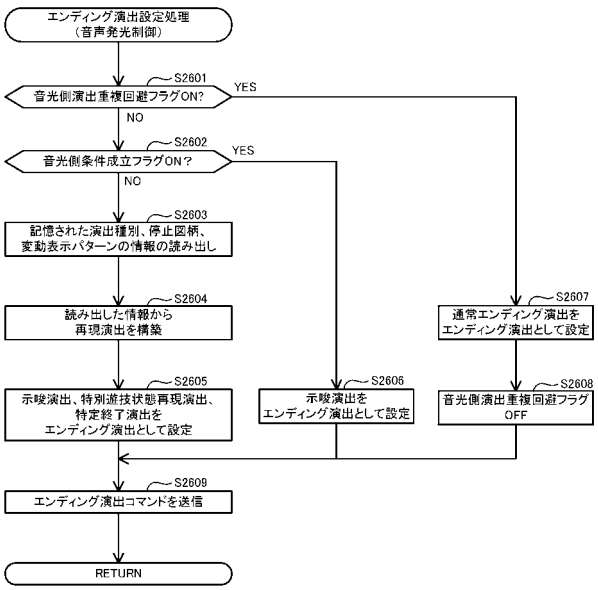
【図３８】



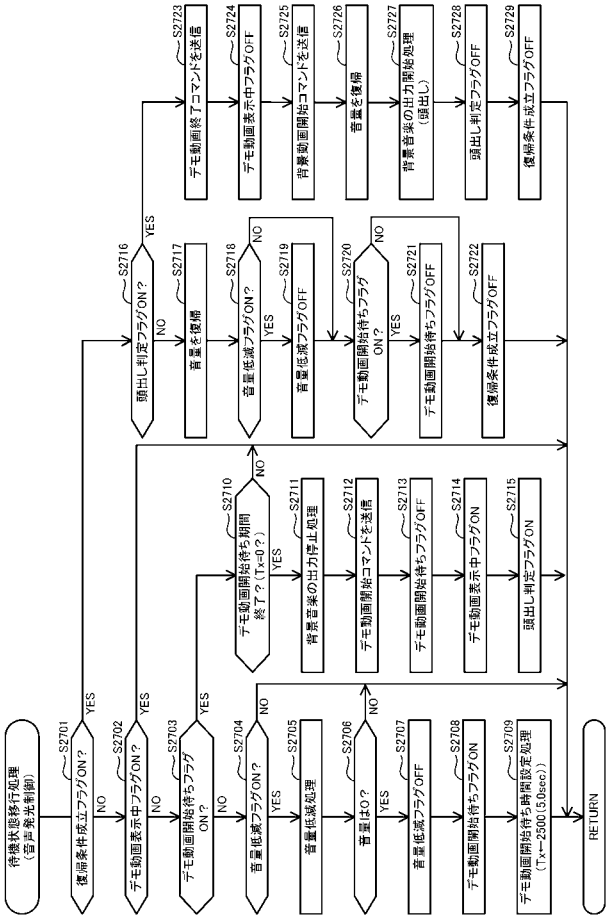
【図３９】



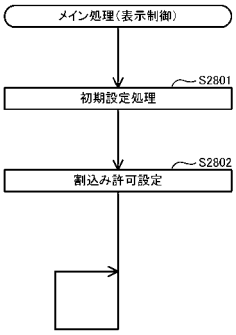
【図４０】



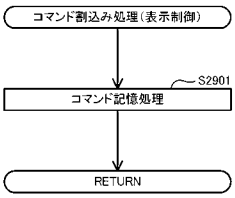
【図４１】



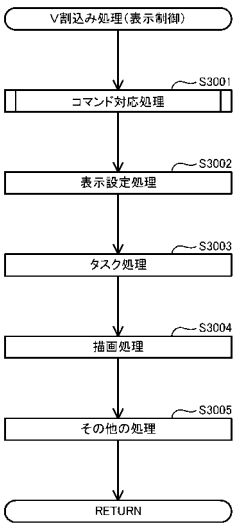
【図４２】



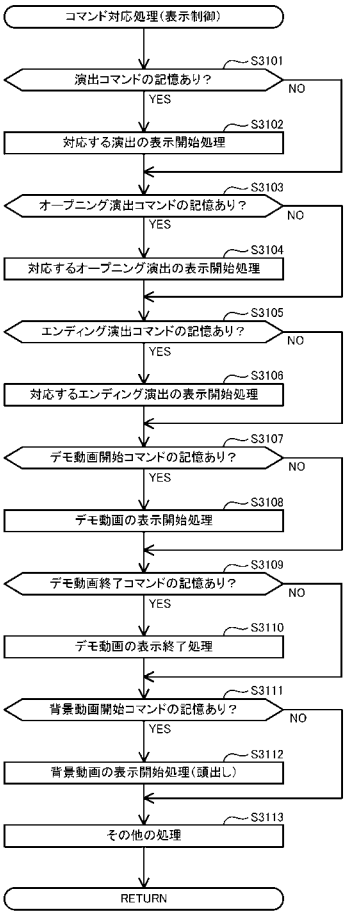
【図４３】



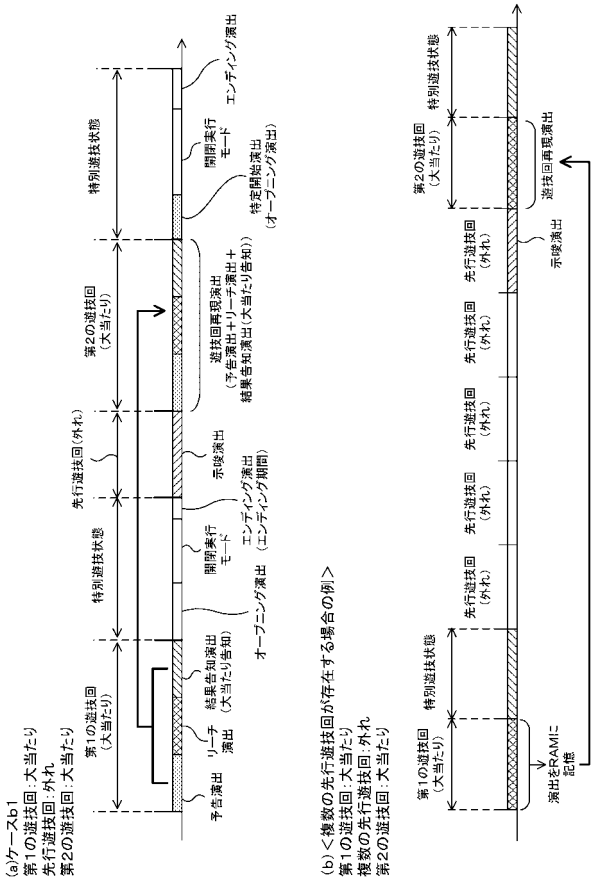
【図４４】



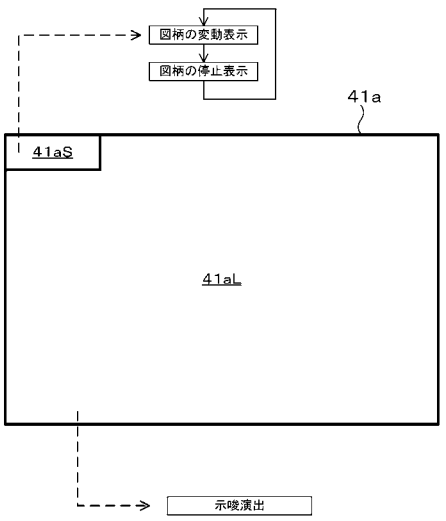
【図４５】



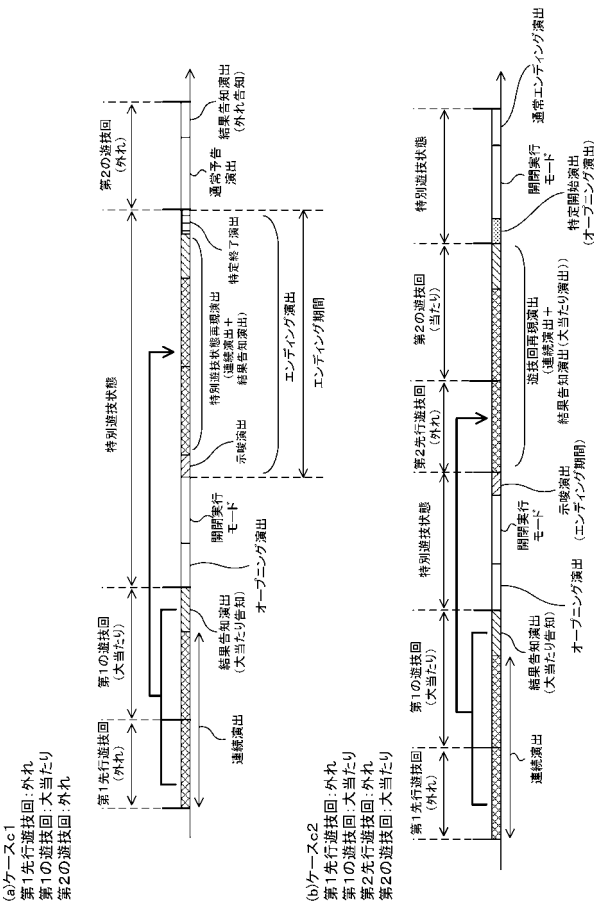
【図４６】



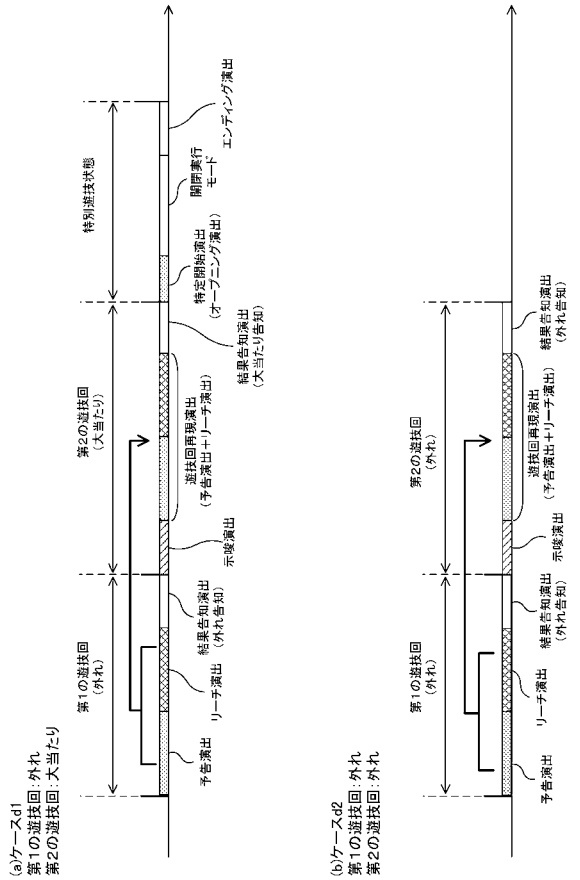
【図４７】



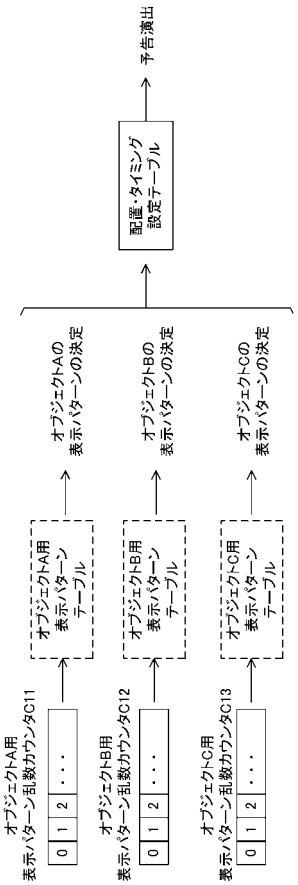
【図４８】



【図４９】



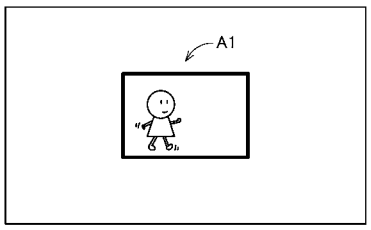
【図５０】



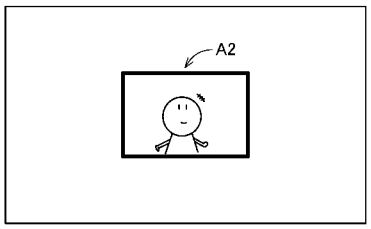
【図５１】

<オブジェクトA>

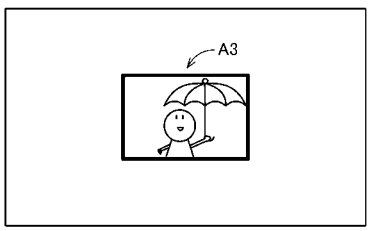
(a) 画像A1



(b) 画像A2



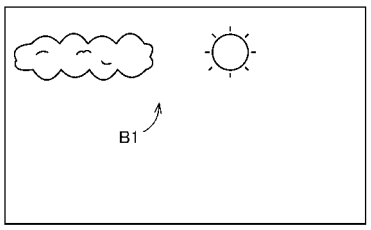
(c) 画像A3



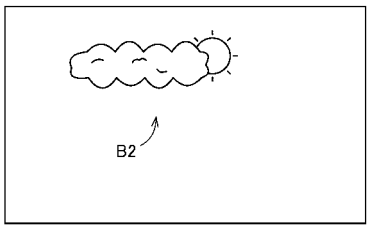
【図５２】

<オブジェクトB>

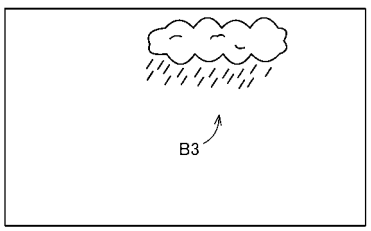
(a) 画像B1



(b) 画像B2



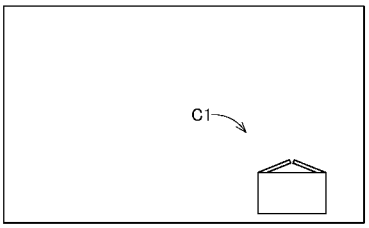
(c) 画像B3



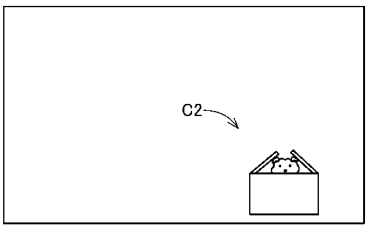
【図５３】

<オブジェクトC>

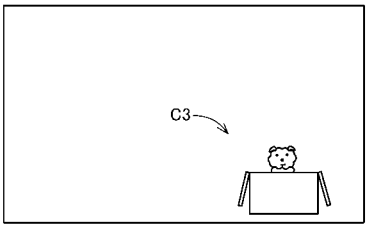
(a) 画像C1



(b) 画像C2



(c) 画像C3



【図５４】

オブジェクトA用
表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0～1	非表示
	2～9	A1
	10～19	A1-A2
	20～99	A1-A2-A3
外れ（リーチ有）	0～4	非表示
	5～19	A1
	20～39	A1-A2
	40～99	A1-A2-A3
外れ（リーチ無）	0～4	非表示
	5～74	A1
	75～94	A1-A2
	95～99	A1-A2-A3

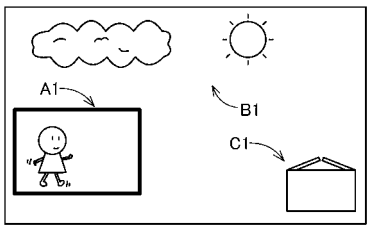
【図５５】

配置・タイミング設定テーブル

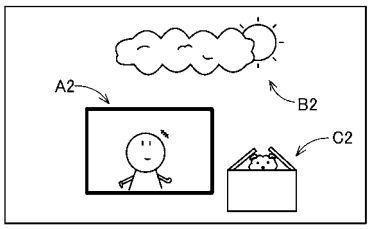
表示オブジェクト	配置[X, Y]	表示開始タイミング（遊技回開始後T秒後）
A	A(Xa0,Ya0)	Ta=ta0
B	B(Xb0,Yb0)	Tb=tb0
C	C(Xc0,Yc0)	Tc=tc0
A・B	A(Xa1,Ya1) B(Xb1,Yb1)	Ta=ta1 Tb=tb1
A・C	A(Xa2,Ya2) C(Xc1,Yc1)	Ta=ta2 Tc=tc1
B・C	B(Xb2,Yb2) C(Xc2,Yc2)	Tb=tb2 Tc=tc2
A・B・C	A(Xa3,Ya3) B(Xb3,Yb3) C(Xc3,Yc3)	Ta=ta3 Tb=tb3 Tc=tc3

【図５６】

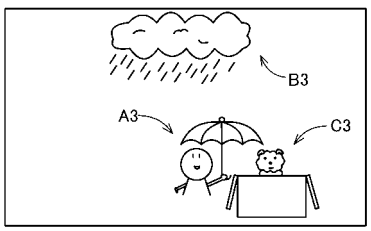
(a)



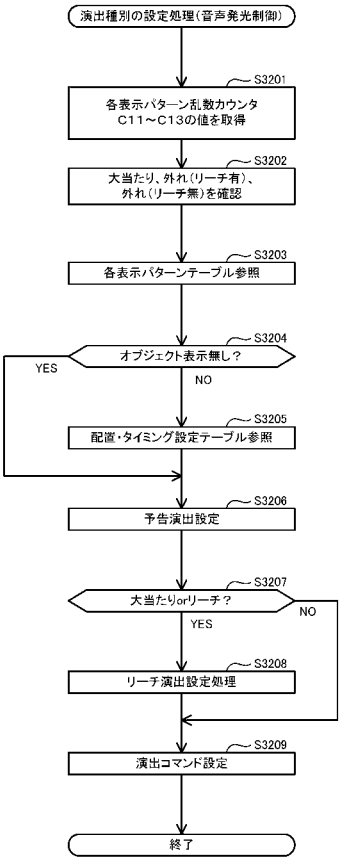
(b)



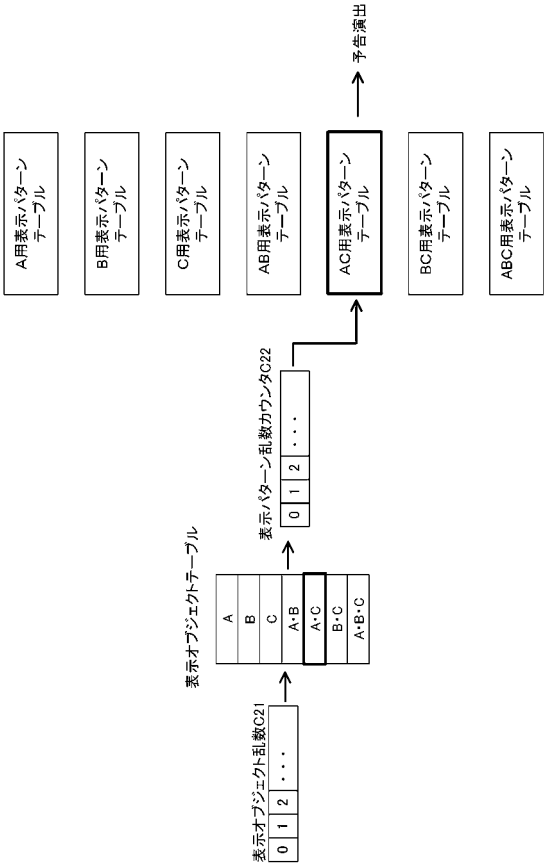
(c)



【図５７】



【図５８】



【図５９】

表示オブジェクトテーブル

表示オブジェクト乱数	表示オブジェクト
0～19	A
20～39	B
40～59	C
60～71	A・B
72～83	A・C
84～95	B・C
96～99	A・B・C

【図６０】

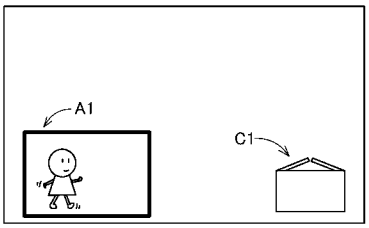
AC用表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0～1	非表示
	2～21	A1/C1
	22～51	A1-A2/C1-C2
	52～99	A1-A2/C1-C2-C3
外れ（リーチ有）	0～9	非表示
	10～29	A1/C1
	30～69	A1-A2/C1-C2
	70～99	A1-A2/C1-C2-C3
外れ（リーチ無）	0～29	非表示
	30～69	A1/C1
	70～89	A1-A2/C1-C2
	90～99	A1-A2/C1-C2-C3

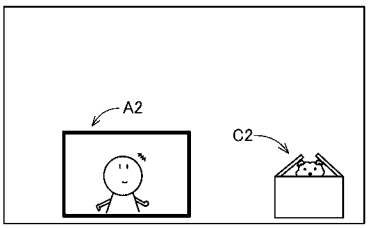
【図６１】

表示パターン(A1-A2/C1-C2-C3)

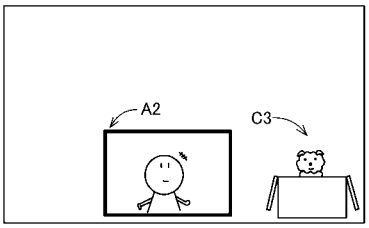
(a)



(b)



(c)



【図６２】

A用表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0～1	非表示
	2～21	A1
	22～51	A1-A2
	52～99	A1-A2-A3
外れ（リーチ有）	0～9	非表示
	10～29	A1
	30～69	A1-A2
	70～99	A1-A2-A3
外れ（リーチ無）	0～29	非表示
	30～69	A1
	70～89	A1-A2
	90～99	A1-A2-A3

【図６３】

B用表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0～1	非表示
	2～21	B1-B2-B3
	22～51	B1-B2
	52～99	B1
外れ（リーチ有）	0～9	非表示
	10～29	B1-B2-B3
	30～69	B1-B2
	70～99	B1
外れ（リーチ無）	0～29	非表示
	30～69	B1-B2-B3
	70～89	B1-B2
	90～99	B1

【図６４】

C用表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0～1	非表示
	2～21	C1
	22～51	C1-C2
	52～99	C1-C2-C3
外れ（リーチ有）	0～9	非表示
	10～29	C1
	30～69	C1-C2
	70～99	C1-C2-C3
外れ（リーチ無）	0～29	非表示
	30～69	C1
	70～89	C1-C2
	90～99	C1-C2-C3

【図６５】

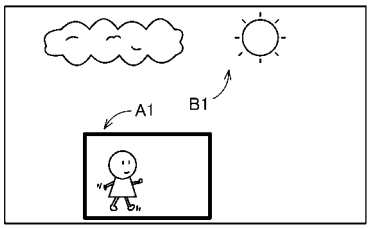
AB用表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0～1	非表示
	2～21	A1-A2/B1-B2-B3
	22～51	A1-A2-A3/B1
	52～99	A1-A2-A3/B1-B2-B3
外れ（リーチ有）	0～9	非表示
	10～29	A1-A2/B1-B2-B3
	30～69	A1-A2-A3/B1
	70～99	A1-A2-A3/B1-B2-B3
外れ（リーチ無）	0～29	非表示
	30～69	A1-A2/B1-B2-B3
	70～89	A1-A2-A3/B1
	90～99	A1-A2-A3/B1-B2-B3

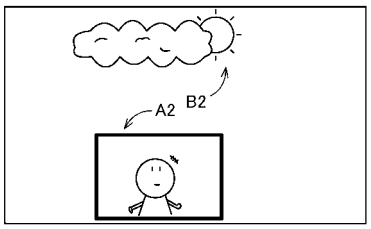
【図６６】

表示パターン(A1-A2/B1-B2-B3)

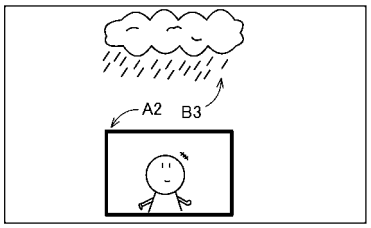
(a)



(b)



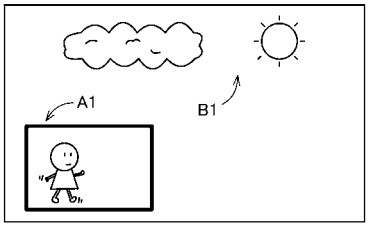
(c)



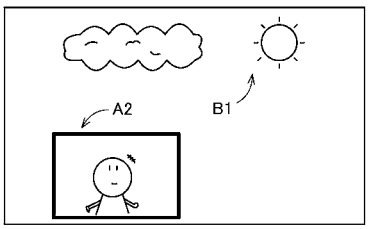
【図６７】

表示パターン(A1-A2-A3/B1)

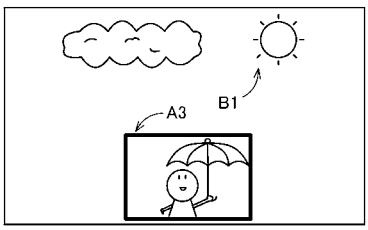
(a)



(b)



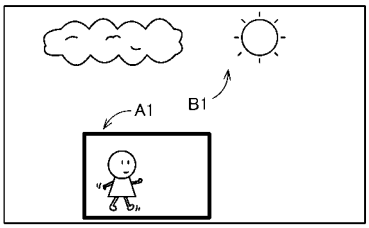
(c)



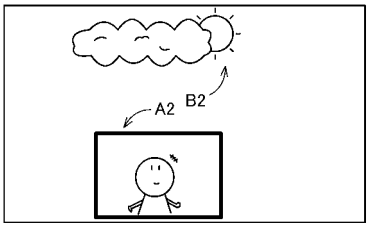
【図６８】

表示パターン(A1-A2-A3/B1-B2-B3)

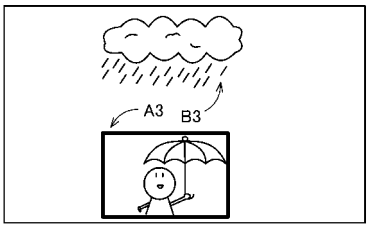
(a)



(b)



(c)



【図６９】

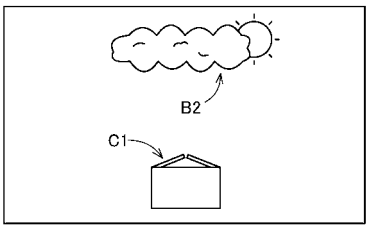
BC用表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0～1	非表示
	2～21	B2-B3/C1-C3
	22～51	B2-B3/C1
	52～99	B1/C1-C2-C3
外れ（リーチ有）	0～9	非表示
	10～29	B2-B3/C1-C3
	30～69	B2-B3/C1
	70～99	B1/C1-C2-C3
外れ（リーチ無）	0～29	非表示
	30～69	B2-B3/C1-C3
	70～89	B2-B3/C1
	90～99	B1/C1-C2-C3

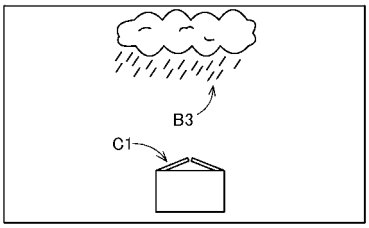
【図７０】

表示パターン(B2-B3/C1-C3)

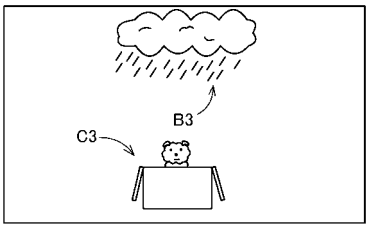
(a)



(b)



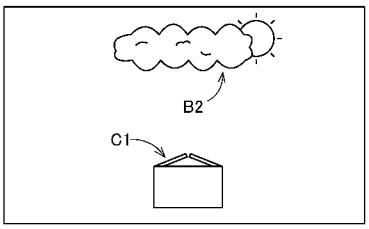
(c)



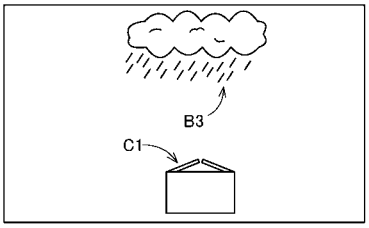
【図７１】

表示パターン(B2-B3/C1)

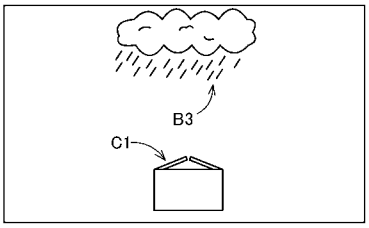
(a)



(b)



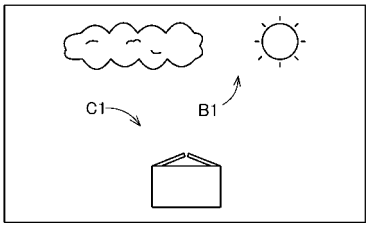
(c)



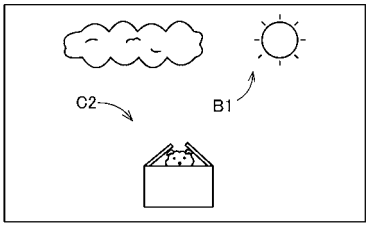
【図７２】

表示パターン(B1/C1-C2-C3)

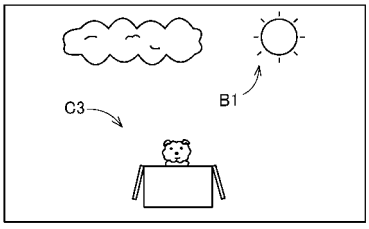
(a)



(b)



(c)



【図７３】

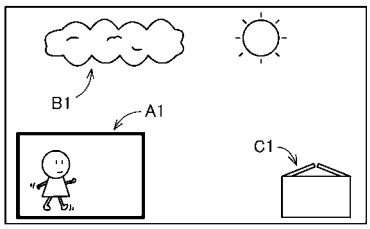
ABC用表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0～1	非表示
	2～21	A1-A2/B1-B2-B3/C1-C2-C3
	22～51	A1-A2/B1-B2/C1-C2-C3
	52～99	A1-A2-A3/B1-B2-B3/C1-C2-C3
外れ（リーチ有）	0～9	非表示
	10～29	A1-A2/B1-B2-B3/C1-C2-C3
	30～69	A1-A2/B1-B2/C1-C2-C3
	70～99	A1-A2-A3/B1-B2-B3/C1-C2-C3
外れ（リーチ無）	0～29	非表示
	30～69	A1-A2/B1-B2-B3/C1-C2-C3
	70～89	A1-A2/B1-B2/C1-C2-C3
	90～99	A1-A2-A3/B1-B2-B3/C1-C2-C3

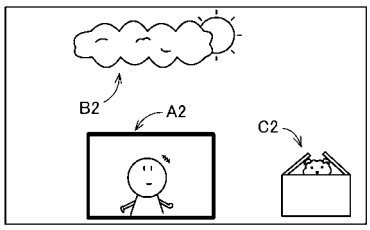
【図７４】

表示パターン(A1-A2/B1-B2-B3/C1-C2-C3)

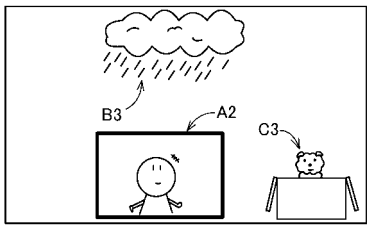
(a)



(b)



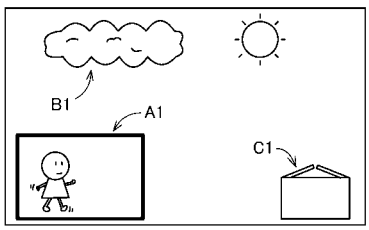
(c)



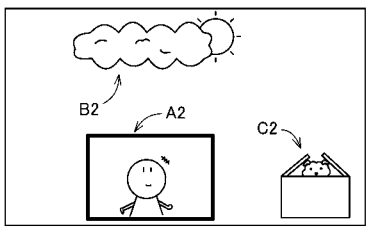
【図７５】

表示パターン(A1-A2/B1-B2/C1-C2-C3)

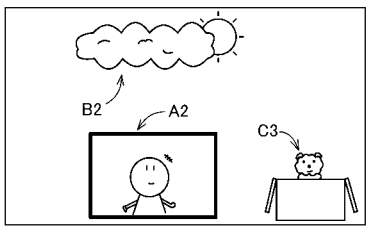
(a)



(b)



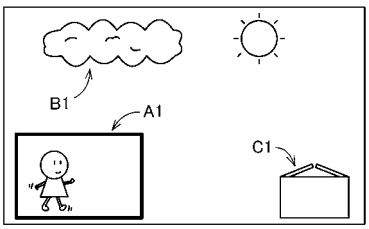
(c)



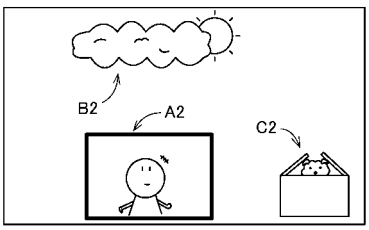
【図７６】

表示パターン(A1-A2-A3/B1-B2-B3/C1-C2-C3)

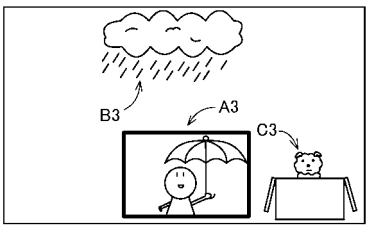
(a)



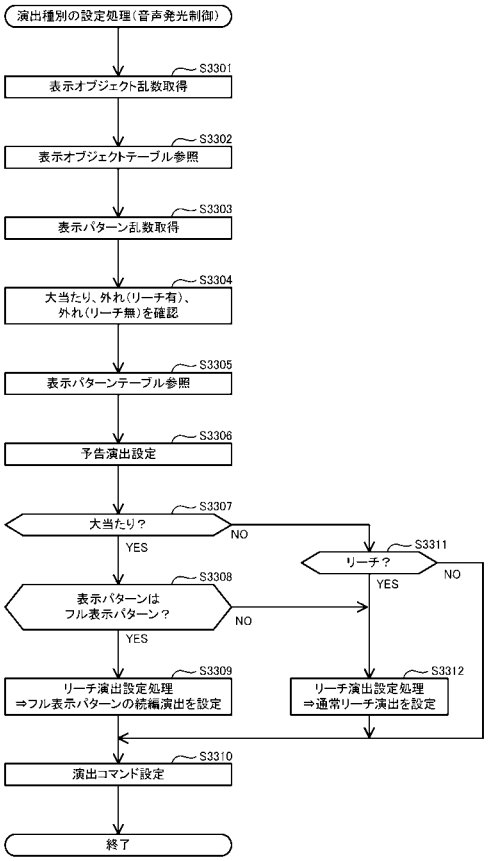
(b)



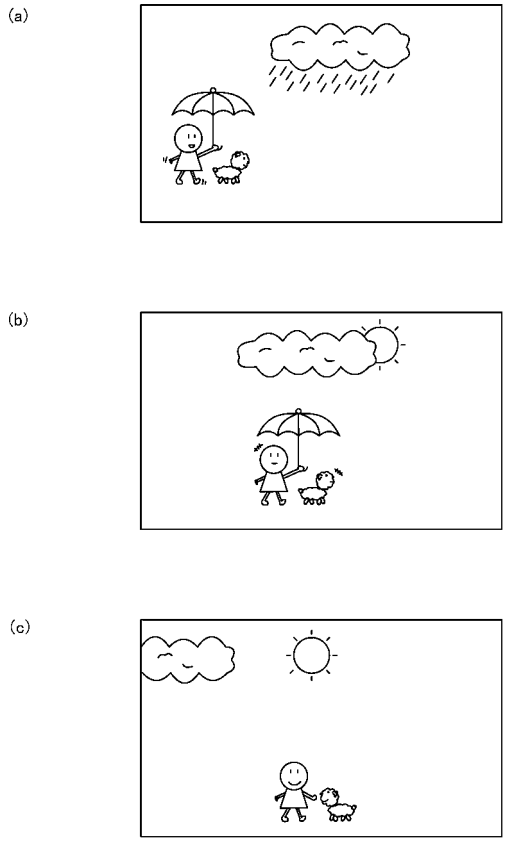
(c)



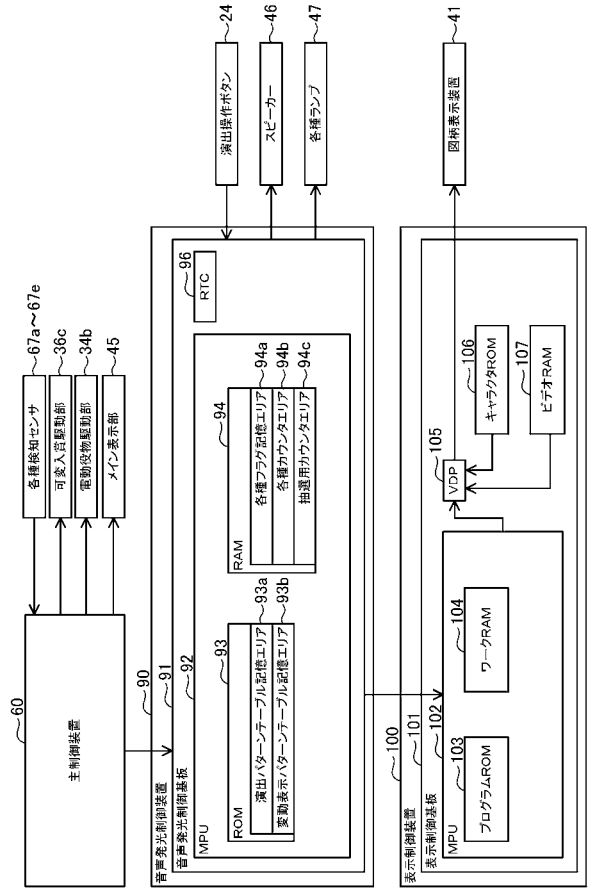
【図７７】



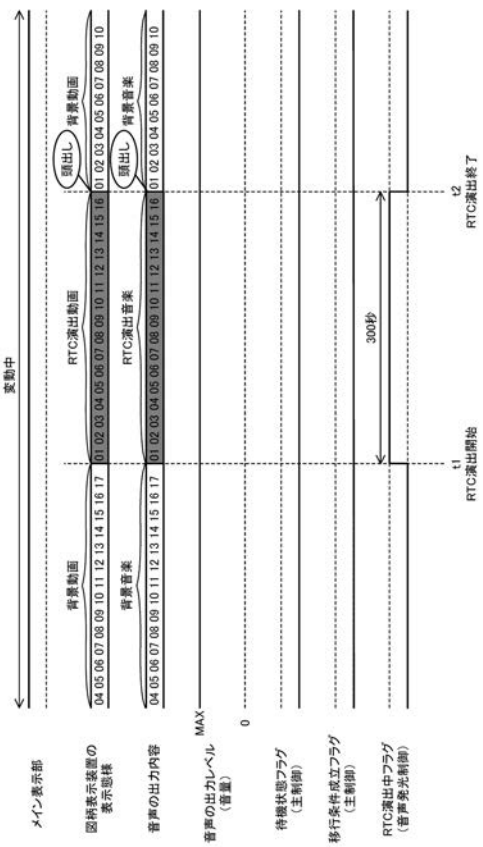
【図７８】



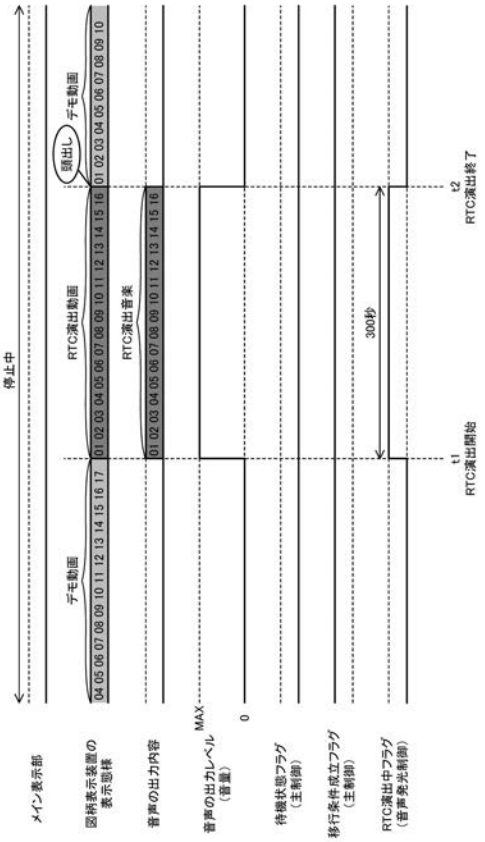
【図７９】



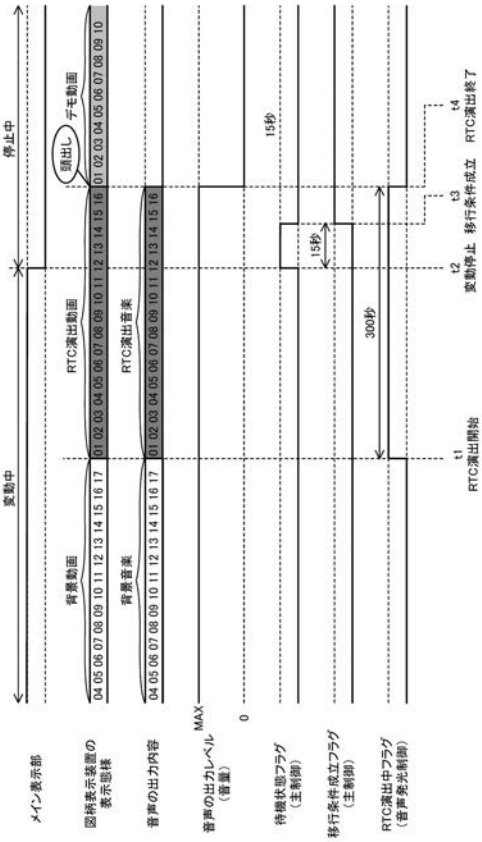
【図８０】



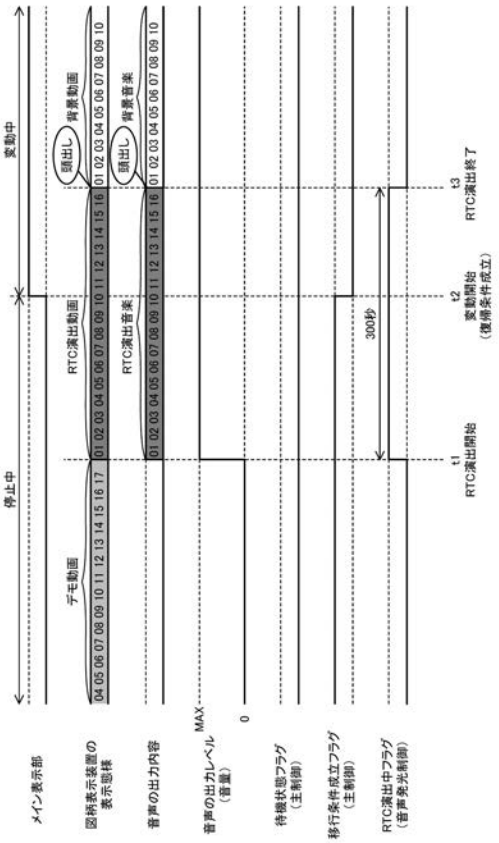
【図８１】



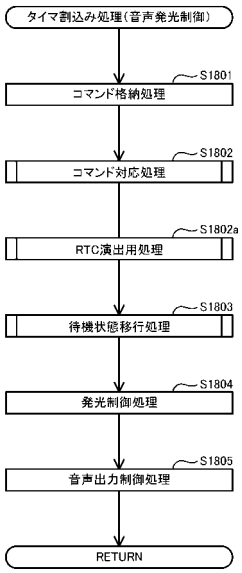
【図８２】



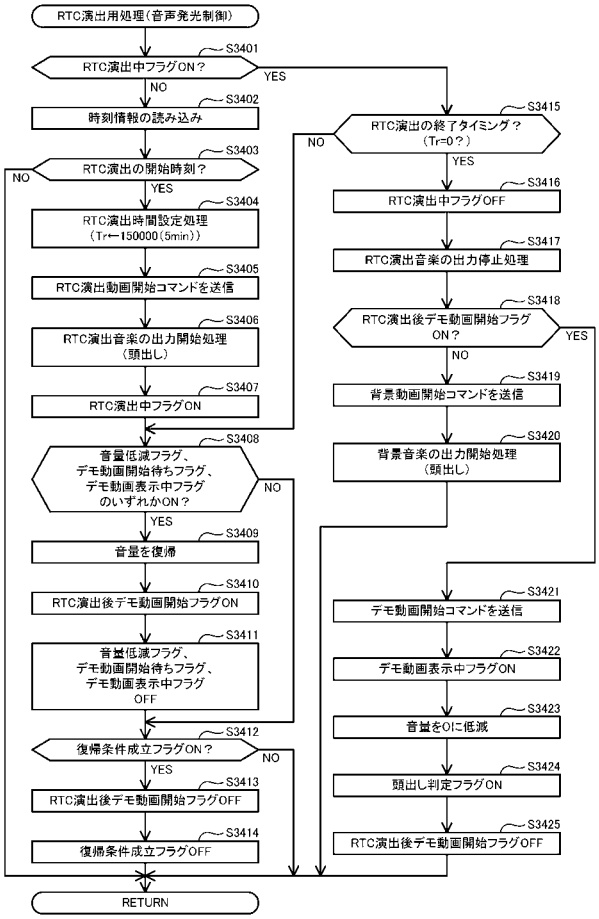
【図８３】



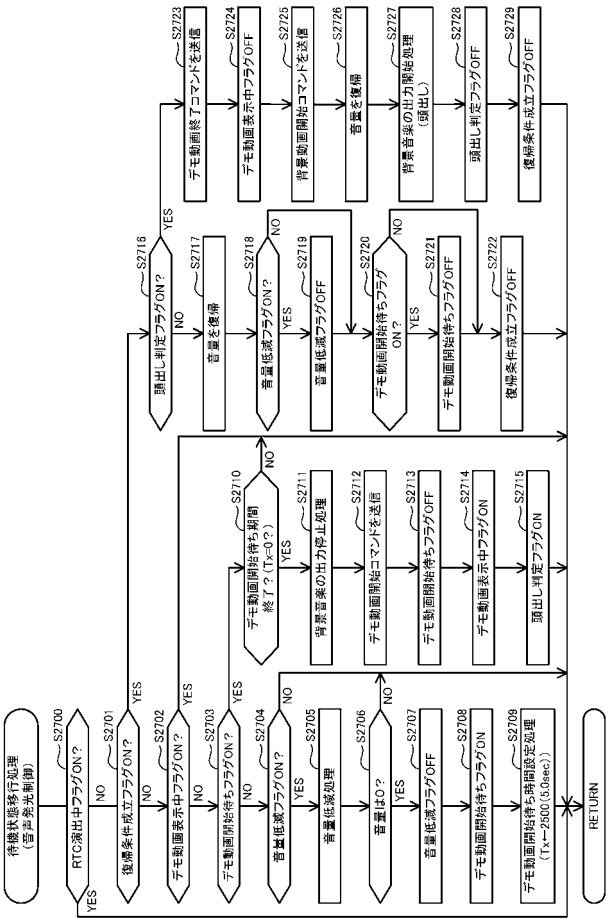
【図８４】



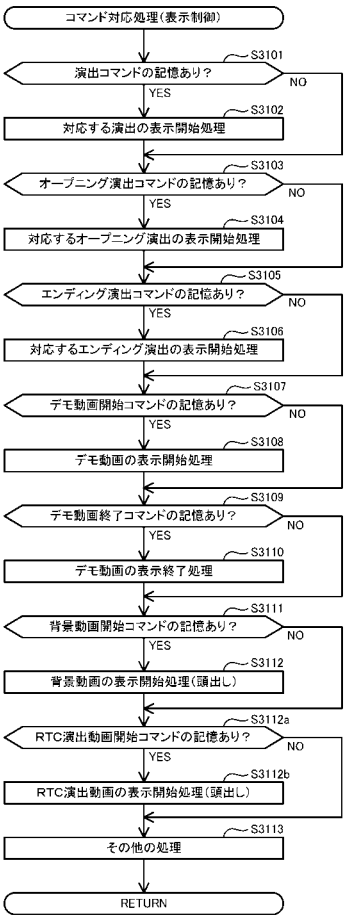
【図８５】



【図８６】

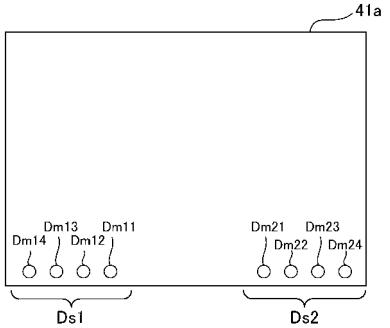


【図８７】



【図８８】

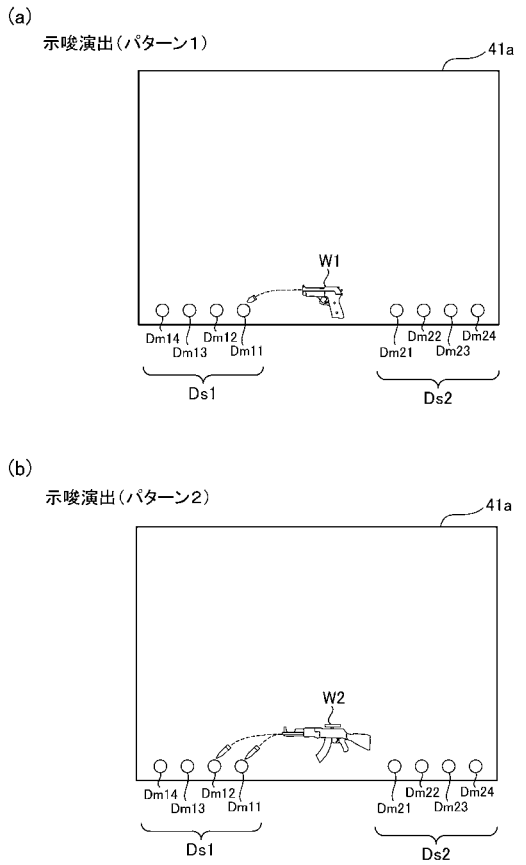
(a)



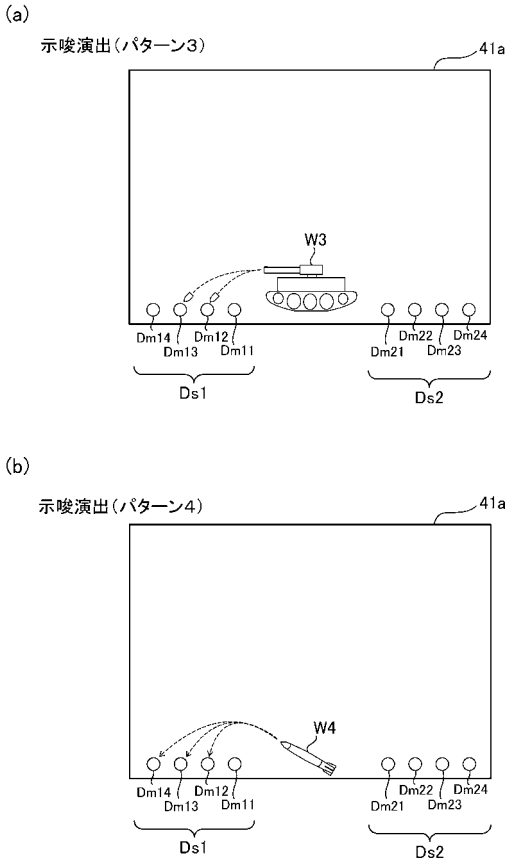
(b)

実表示レベルLvr	表示態様	大当たり抽選に当選する可能性
5	黄	高
4	赤	↑
3	緑	↑
2	青	↓
1	白	低

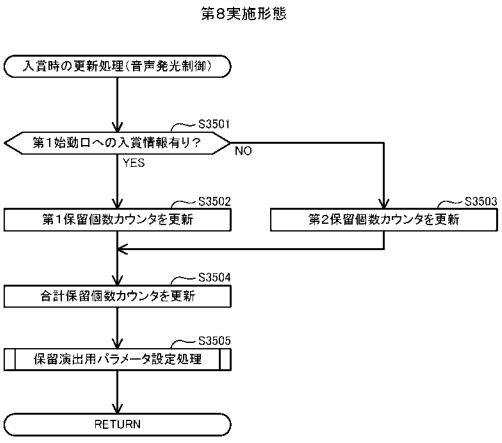
【図８９】



【図９０】



【図９１】



【図９２】

第8実施形態

(a)

第1保留演出用記憶エリア

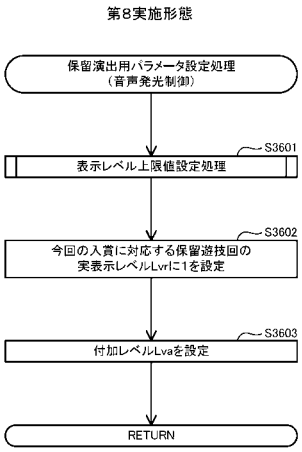
第1始動口用の保留遊技回(n)[対応する保留表示]	1 [Dm11]	2 [Dm12]	3 [Dm13]	4 [Dm14]	
付加レベルLva	1	2	3	4	← 各保留遊技回に固定
表示レベル上限値Lvm	3	5	4	1	← 遊技回が実行される毎に隣の記憶エリアにシフト
実表示レベルLvr	1	4	1	1	
保留変化可能フラグ	ON		ON		

(b)

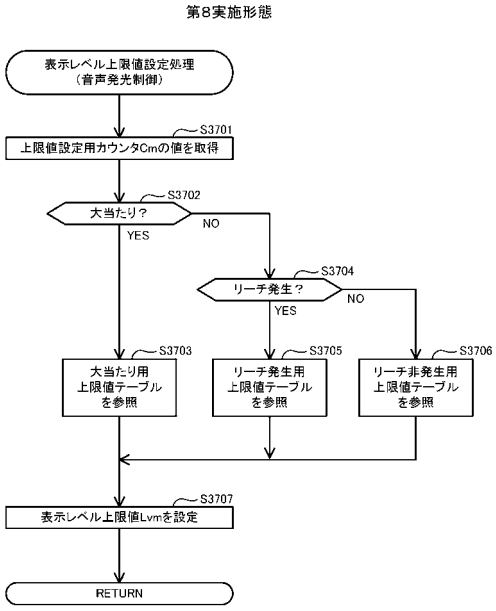
第2保留演出用記憶エリア

第2始動口用の保留遊技回(n)[対応する保留表示]	1 [Dm21]	2 [Dm22]	3 [Dm23]	4 [Dm24]	
付加レベルLva	1	2	3	4	← 各保留遊技回に固定
表示レベル上限値Lvm	5	2			← 遊技回が実行される毎に隣の記憶エリアにシフト
実表示レベルLvr	1	1			
保留変化可能フラグ	ON				

【図９３】



【図９４】



【図９５】

(a)

大当たり用上限値テーブル

上限値カウンタCm(0～99)	表示上限値レベルLm
20～99	5
10～19	4
5～9	3
0～4	2
-	1

(b)

リーチ用上限値テーブル

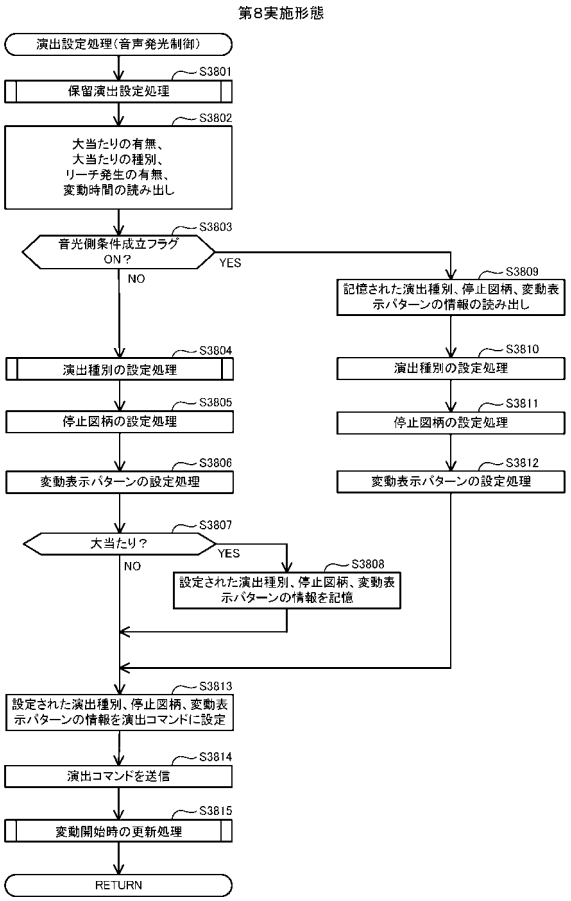
上限値カウンタCm(0～99)	表示上限値レベルLm
90～99	5
20～89	4
10～19	3
3～9	2
0～2	1

(c)

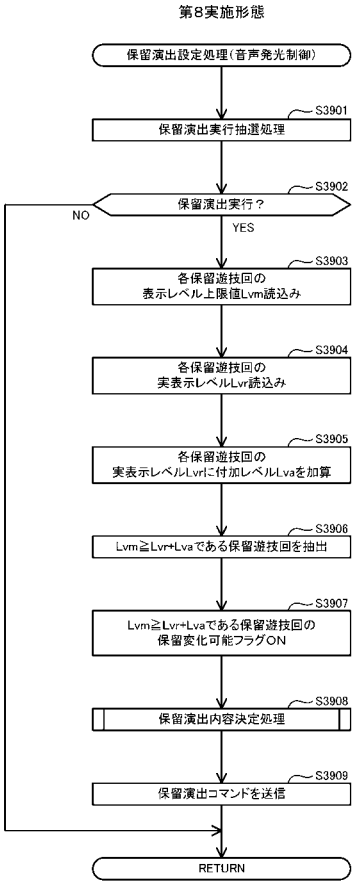
リーチ非発生用上限値テーブル

上限値カウンタCm(0～99)	表示上限値レベルLm
98～99	5
95～97	4
80～94	3
60～79	2
0～59	1

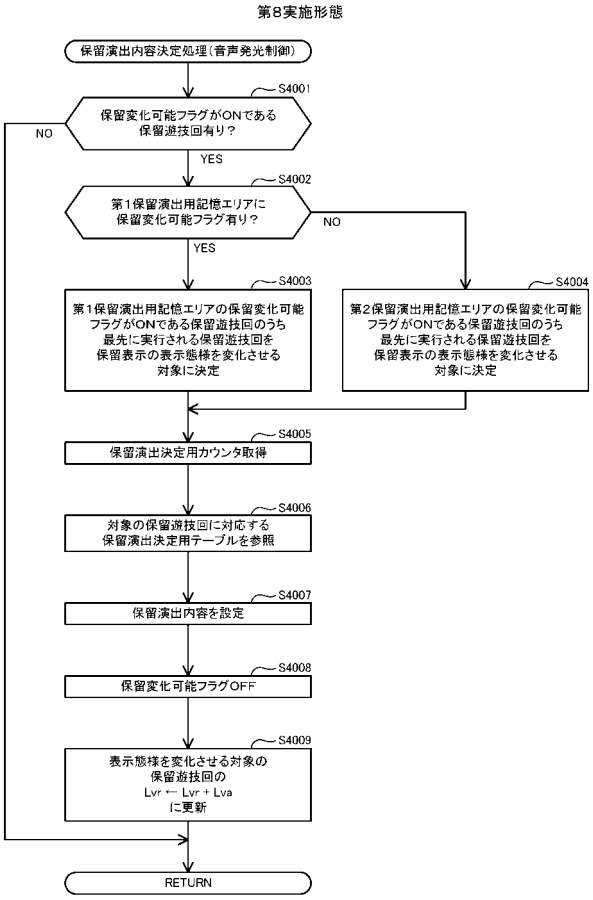
【図９６】



【図９７】



【図９８】



【図９９】

(a)

保留演出決定用テーブル：保留遊技回(n = 1)用

保留演出カウンタCe(0～99)	示唆演出パターン
20～99	パターン1
0～19	パターン2

(b)

保留演出決定用テーブル：保留遊技回(n = 2)用

保留演出カウンタCe(0～99)	示唆演出パターン
30～99	パターン2
10～29	パターン3
0～9	パターン4

(c)

保留演出決定用テーブル：保留遊技回(n = 3)用

保留演出カウンタCe(0～99)	示唆演出パターン
20～99	パターン3
0～19	パターン4

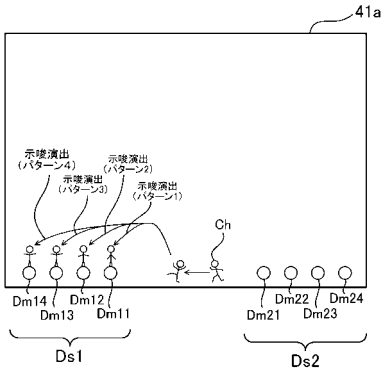
(d)

保留演出決定用テーブル：保留遊技回(n = 4)用

保留演出カウンタCe(0～99)	示唆演出パターン
0～99	パターン4

【図１００】

第9実施形態
示唆演出



【図１０１】

第9実施形態

(a)

第1保留演出用記憶エリア

第1始動口用の保留遊技回(n)[対応する保留表示]	1 [Dm11]	2 [Dm12]	3 [Dm13]	4 [Dm14]
表示レベル上限値Lvm	3	1	4	5
実表示レベルLvr	2	1	1	3
保留変化可能フラグ	ON		ON	ON

← 遊技回が実行される毎に隣の記憶エリアにシフト

(b)

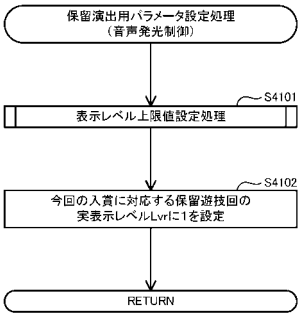
第2保留演出用記憶エリア

第2始動口用の保留遊技回(n)[対応する保留表示]	1 [Dm21]	2 [Dm22]	3 [Dm23]	4 [Dm24]
表示レベル上限値Lvm	5	2	4	
実表示レベルLvr	1	2	3	
保留変化可能フラグ	ON		ON	

← 遊技回が実行される毎に隣の記憶エリアにシフト

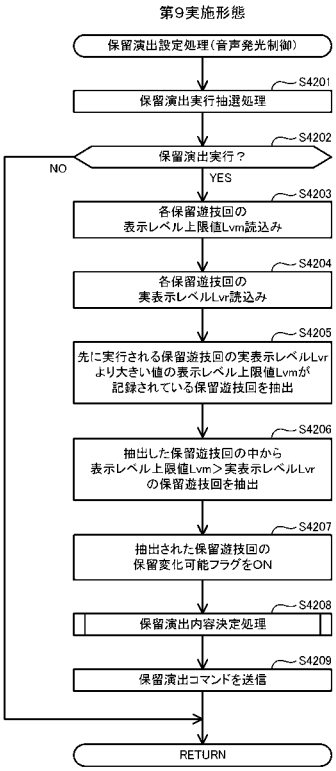
【図１０２】

第9実施形態



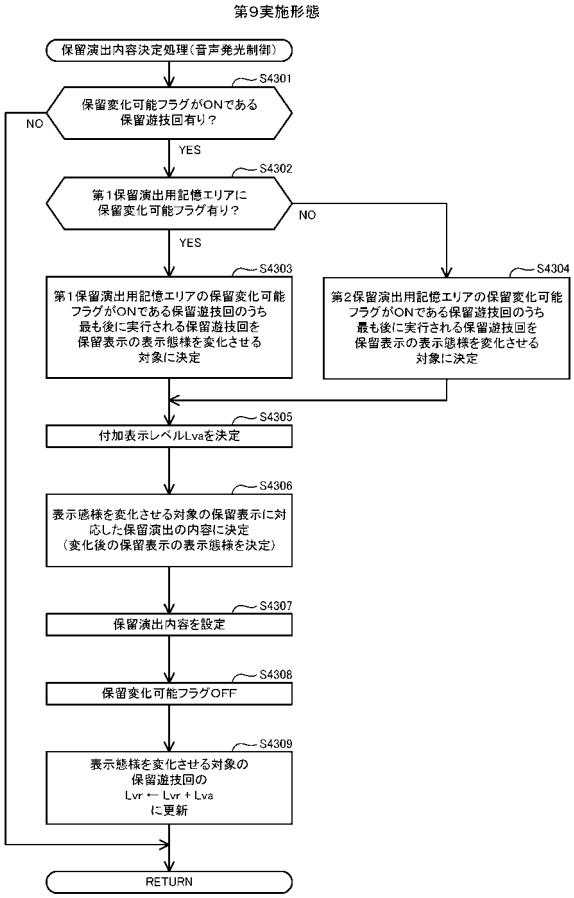
【図１０３】

第9実施形態

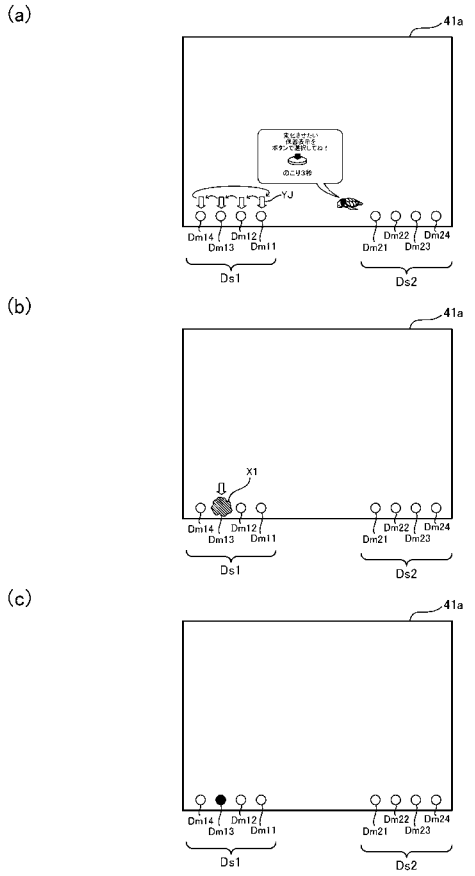


【図１０４】

第9実施形態



【図１０５】



【図１０６】

第10実施形態

(a)

第1保留演出用記憶エリア

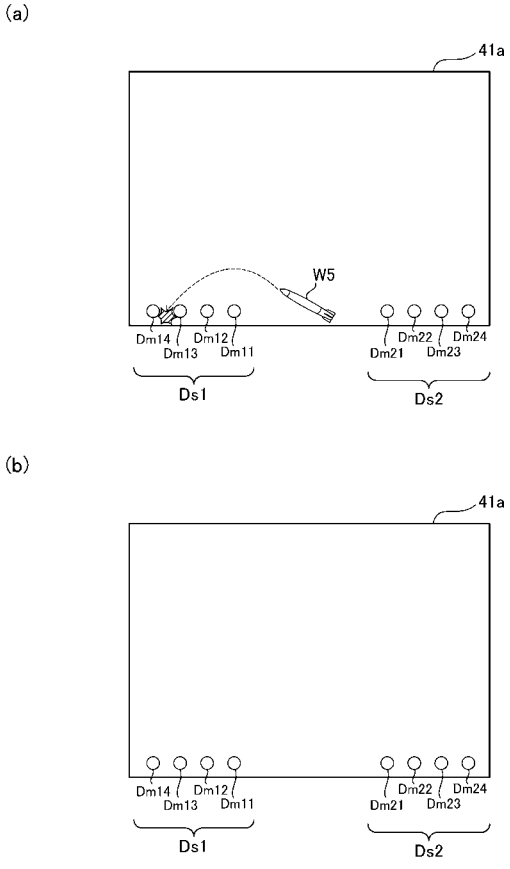
第1始動口用の保留遊技回(n)[対応する保留表示]	1 [Dm11]	2 [Dm12]	3 [Dm13]	4 [Dm14]
表示レベル上限値Lvm	3	5	4	
実表示レベルLvr	3	1	1	

(b)

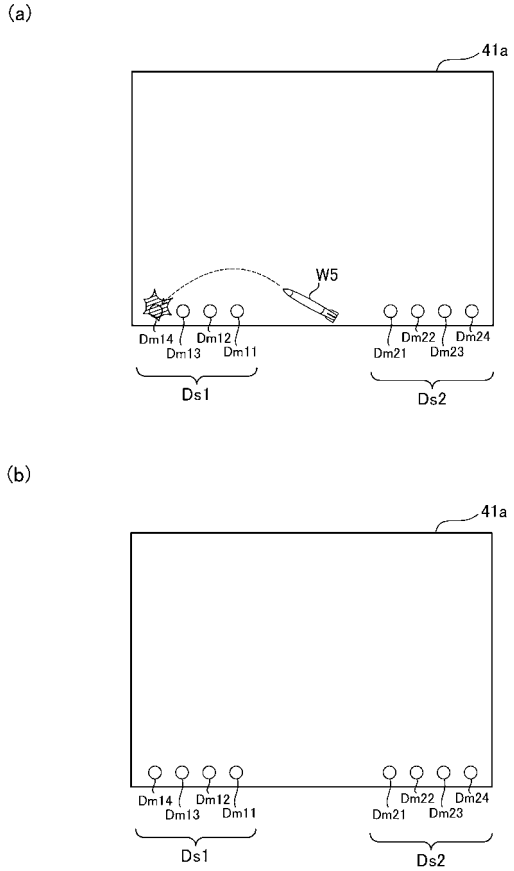
第2保留演出用記憶エリア

第2始動口用の保留遊技回(n)[対応する保留表示]	1 [Dm21]	2 [Dm22]	3 [Dm23]	4 [Dm24]
表示レベル上限値Lvm	5	2		
実表示レベルLvr	1	2		

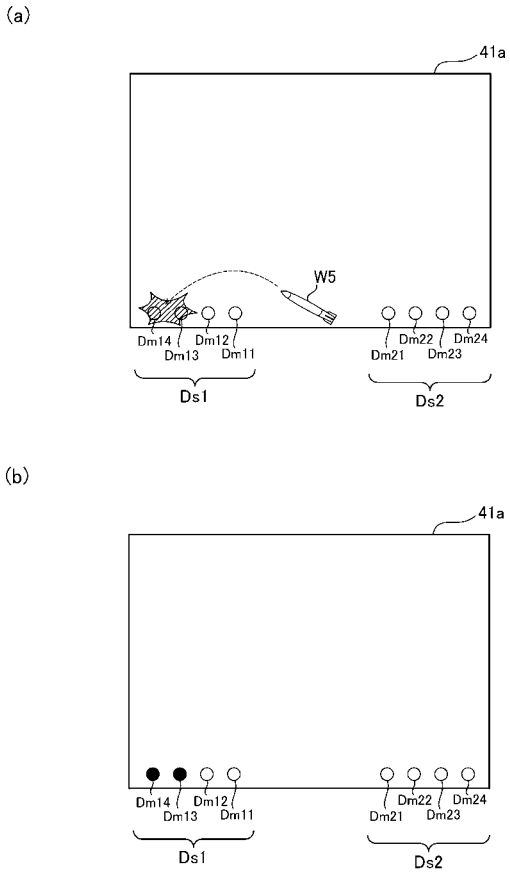
【図１０７】



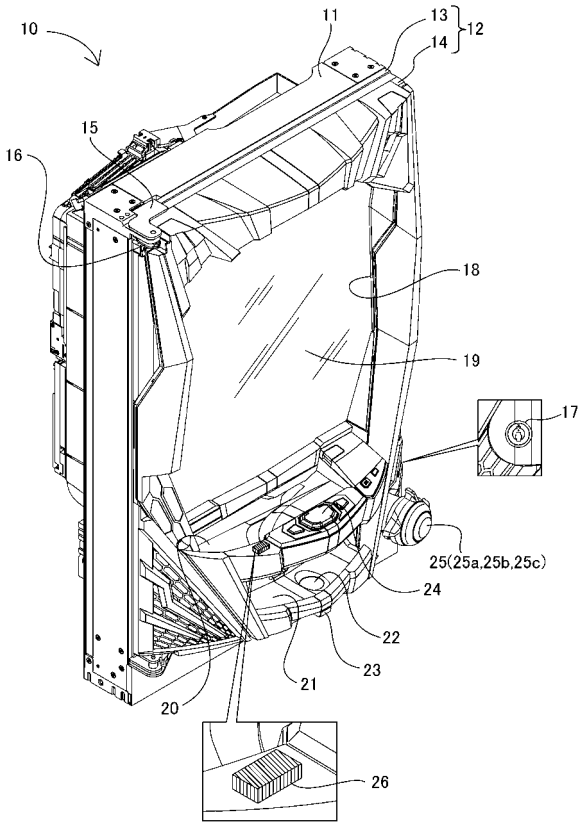
【図１０８】



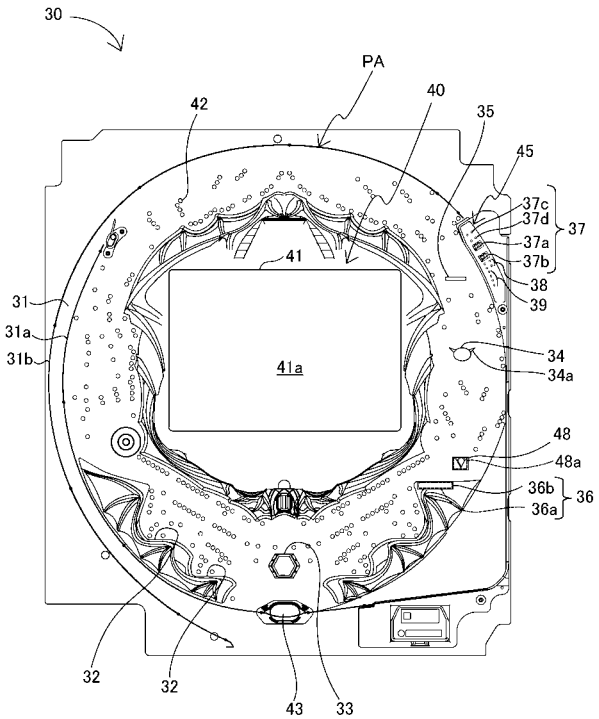
【図１０９】



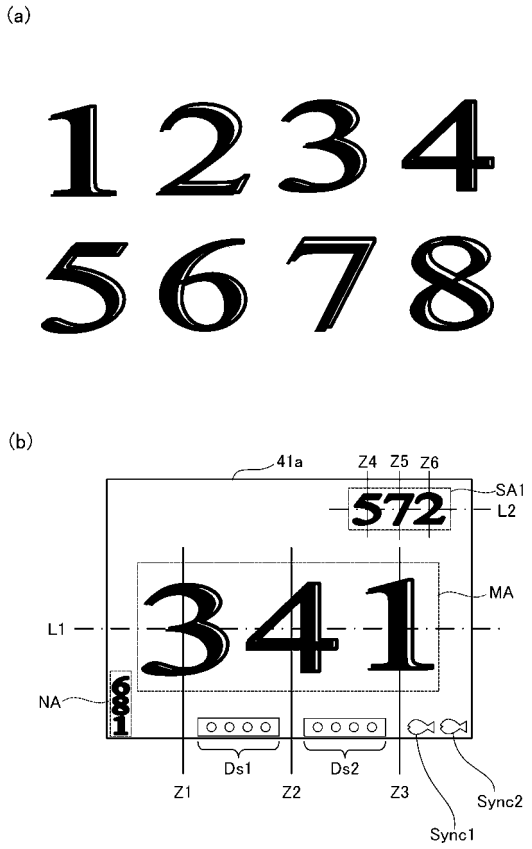
【図１１０】



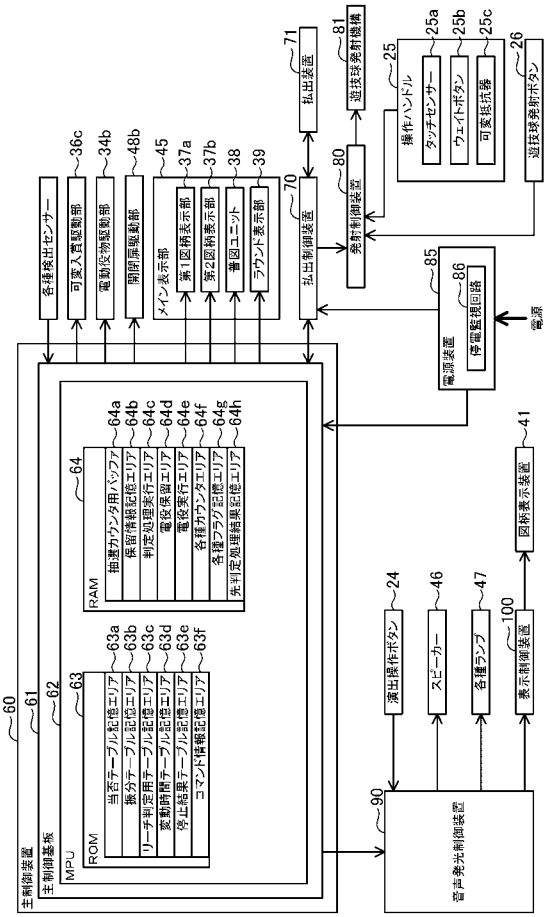
【図１１１】



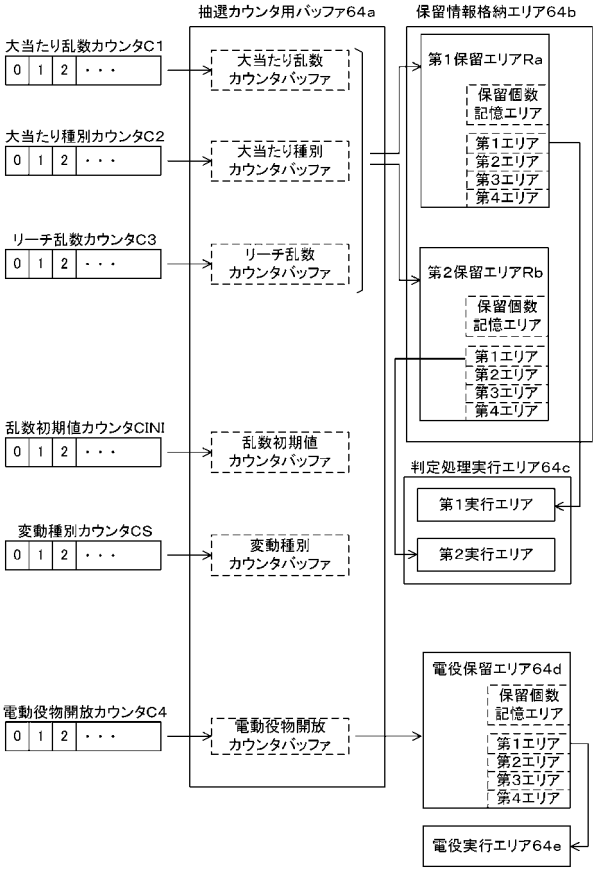
【図１１２】



【図１１３】



【図１１４】



【図１１５】

(a)

第1始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

第1始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図１１６】

(a)

第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～504	第1小当たり
505～554	第2小当たり
555～604	第3小当たり
605～1199	外れ

(b)

第2始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～515	第1小当たり
516～565	第2小当たり
566～615	第3小当たり
616～1199	外れ

【図１１７】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～19	8R第1種大当たり
20～39	8R第2種大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～19	16R第1種大当たり
20～39	8R第1種大当たり

【図１１８】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

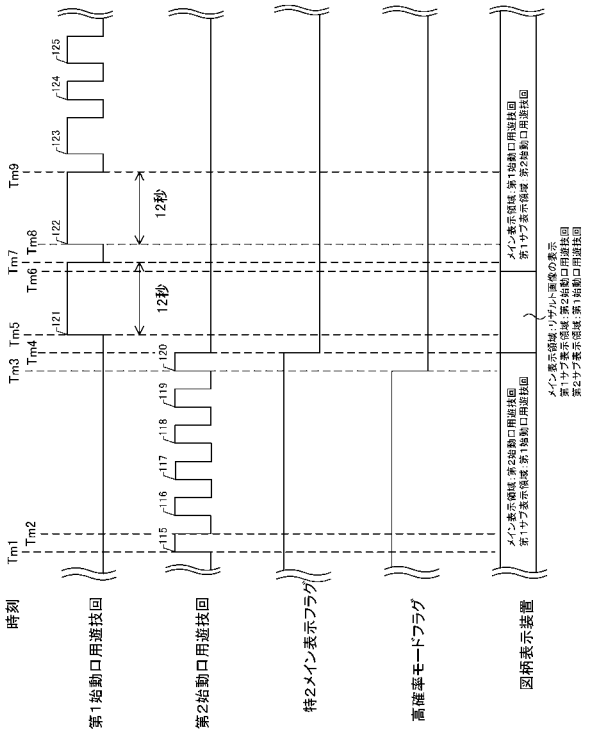
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～463	電役開放当選
464,465	外れ

(b)

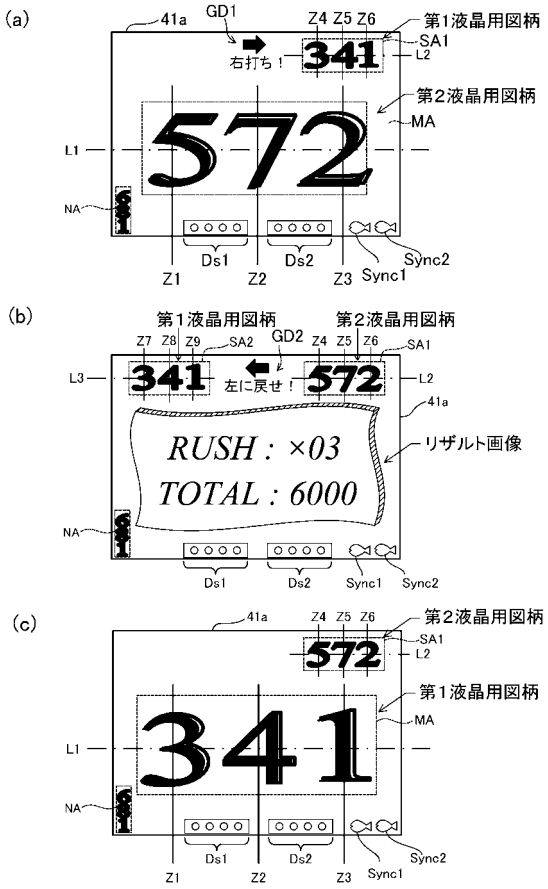
電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

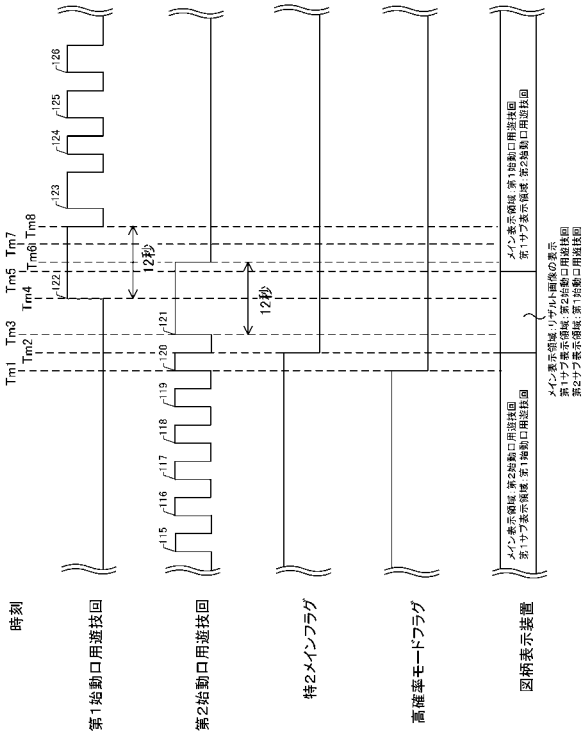
【図１１９】



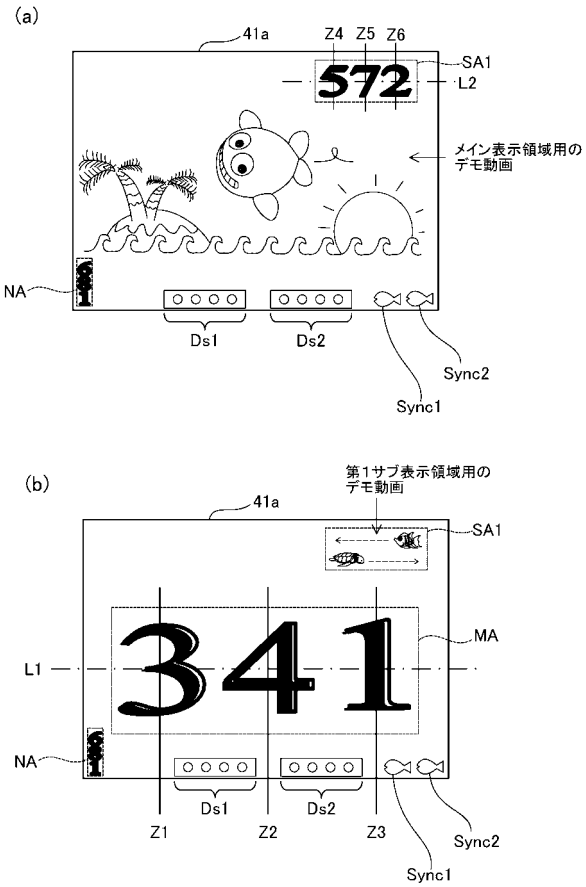
【図１２０】



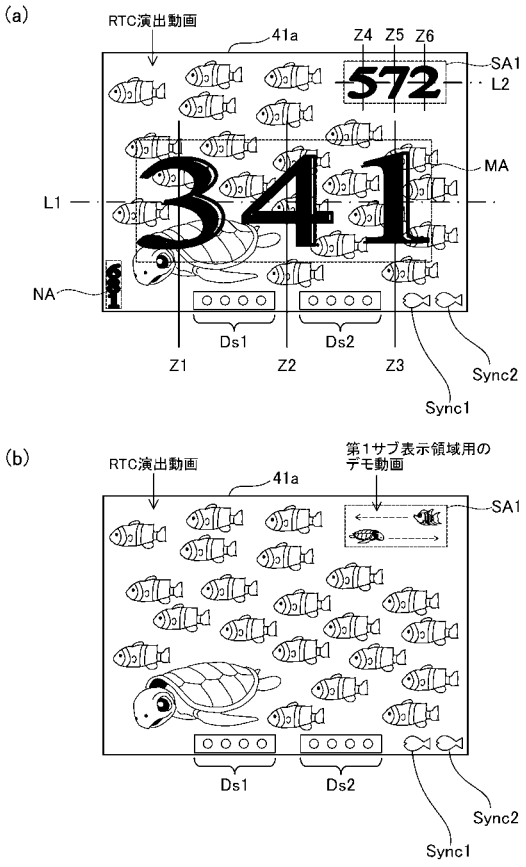
【図１２１】



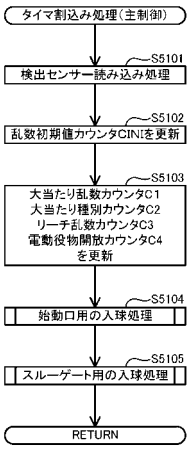
【図１２２】



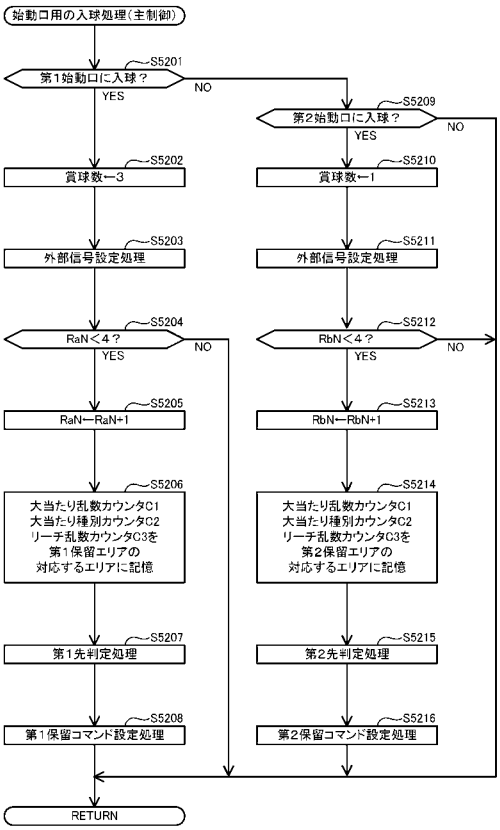
【図１２３】



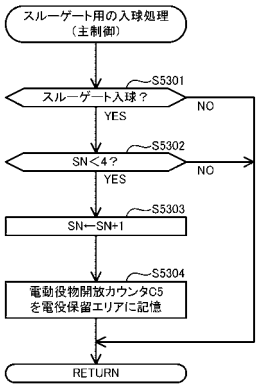
【図１２４】



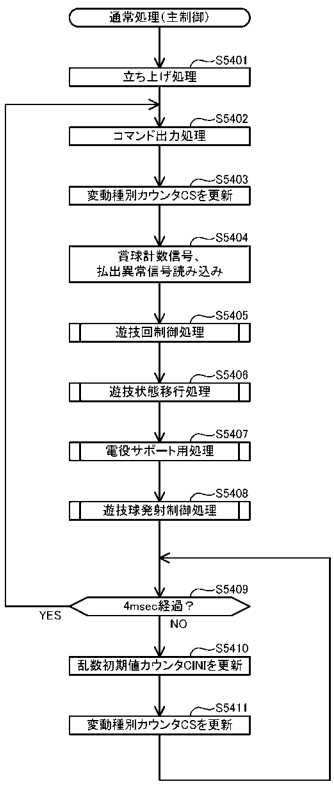
【図１２５】



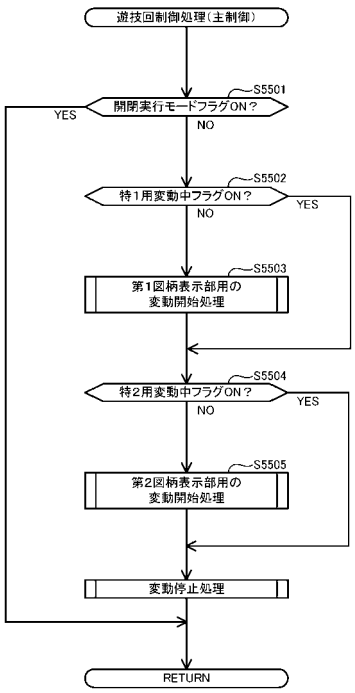
【図１２６】



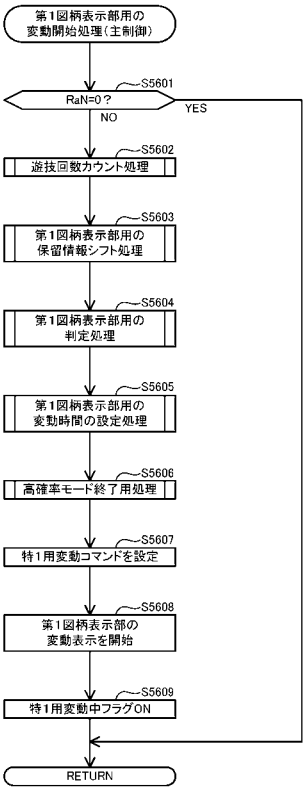
【図１２７】



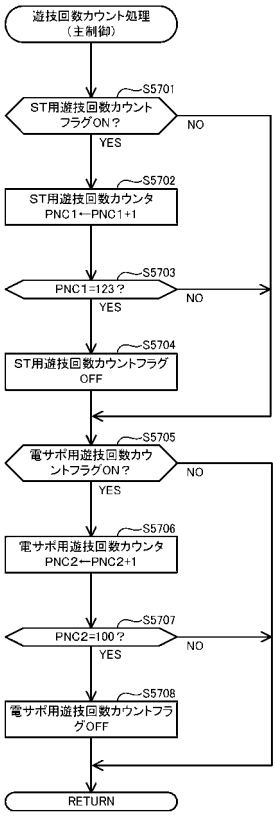
【図１２８】



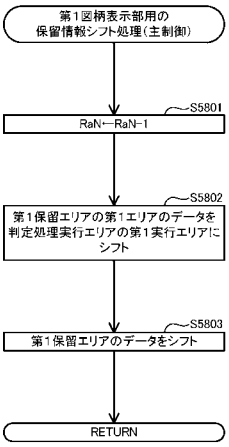
【図１２９】



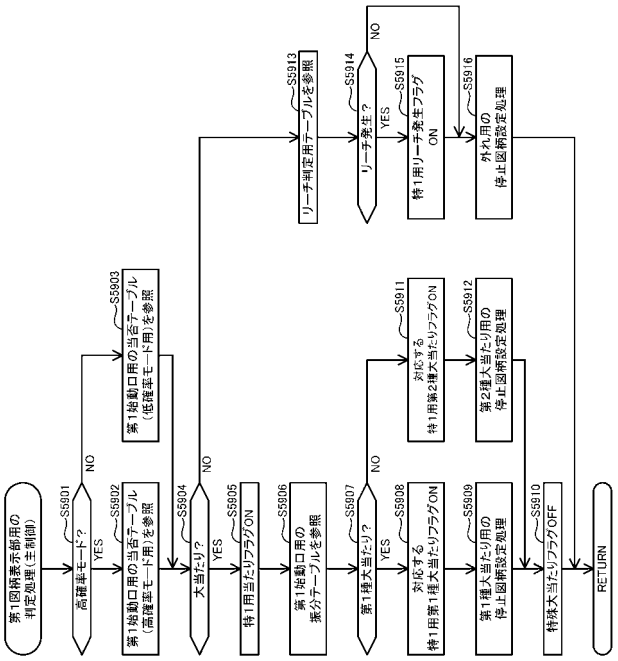
【図１３０】



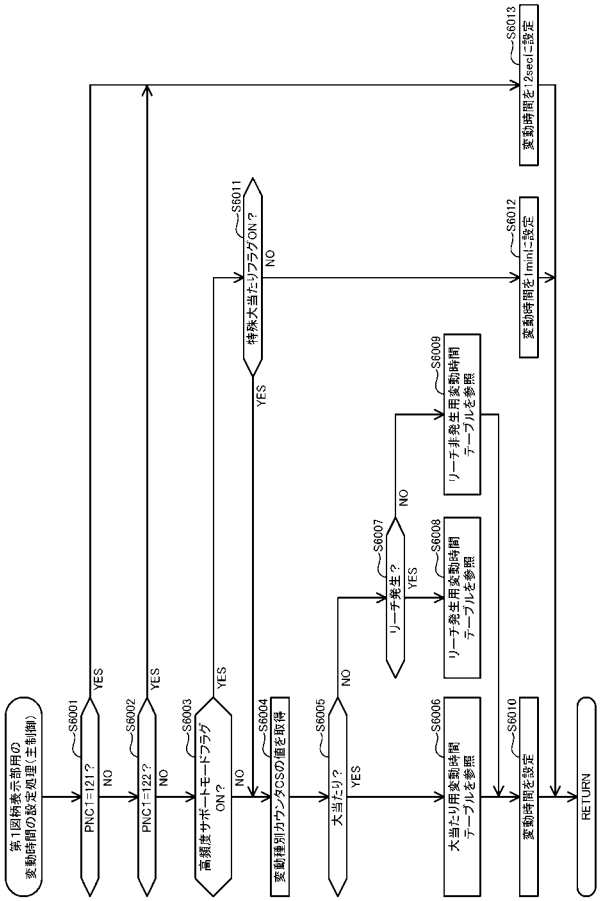
【図１３１】



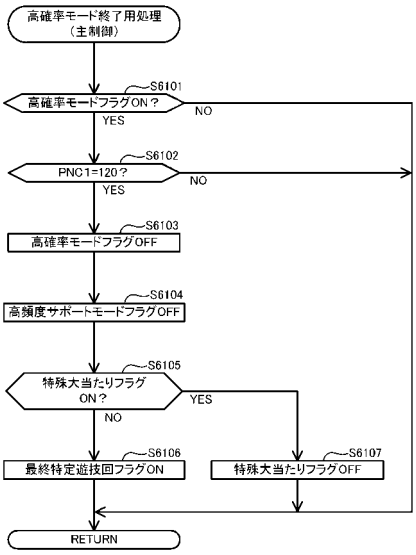
【図１３２】



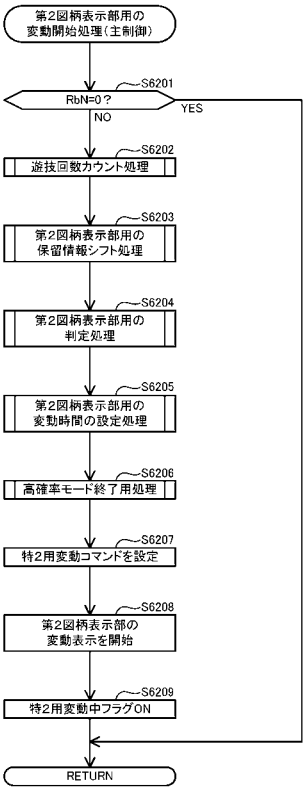
【図１３３】



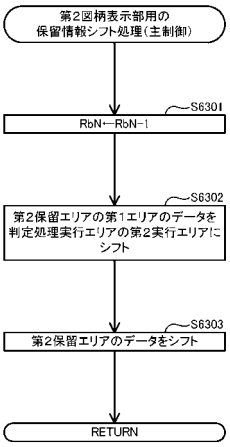
【図１３４】



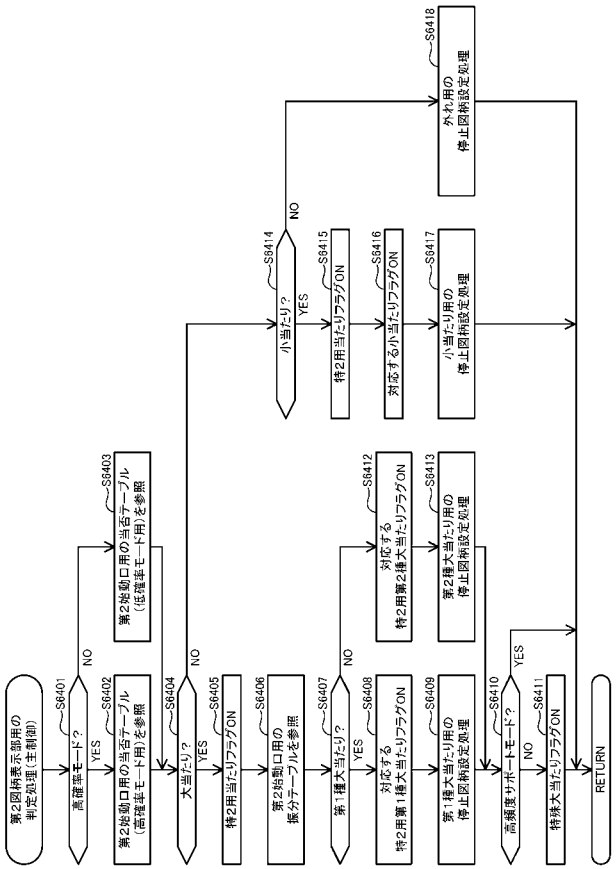
【図１３５】



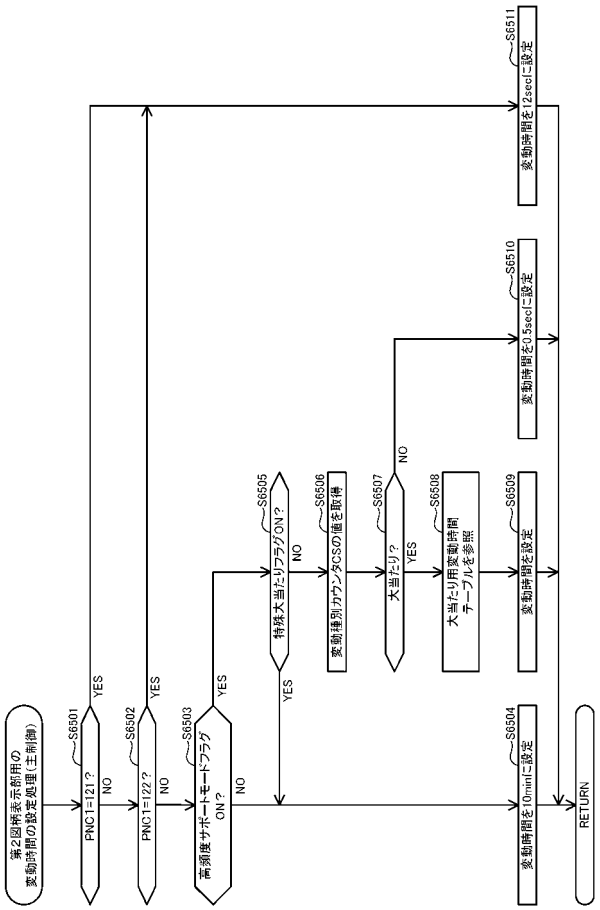
【図１３６】



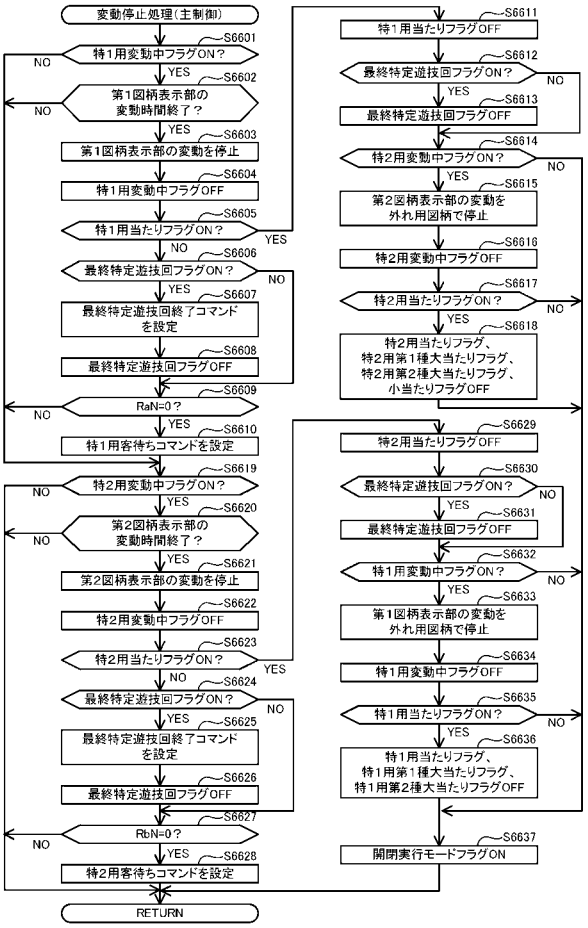
【図１３７】



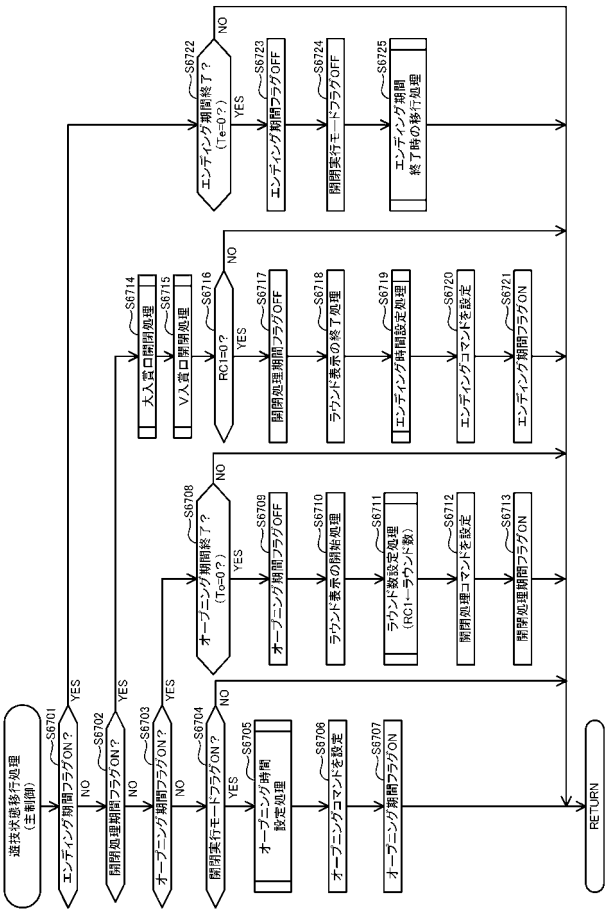
【図１３８】



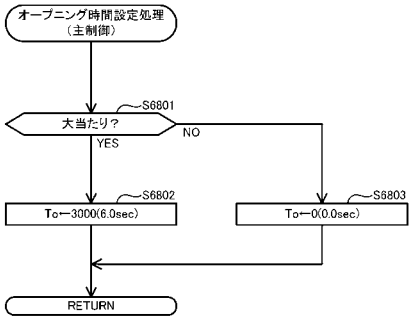
【図１３９】



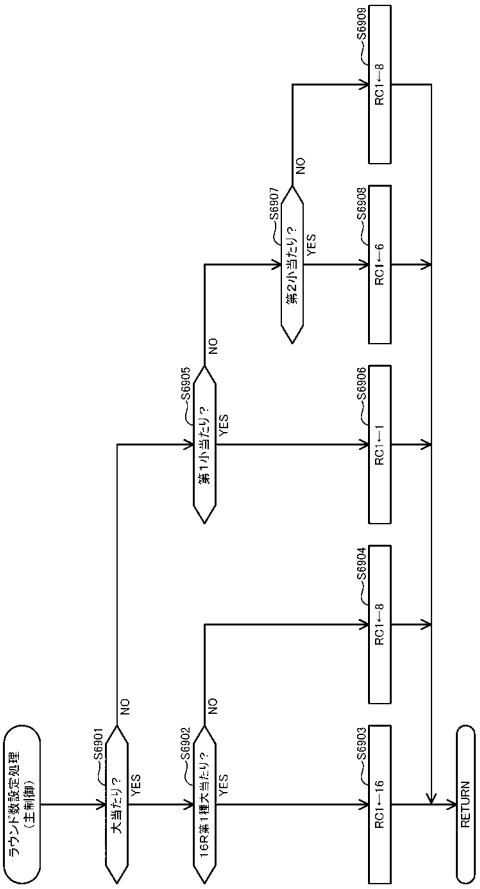
【図１４０】



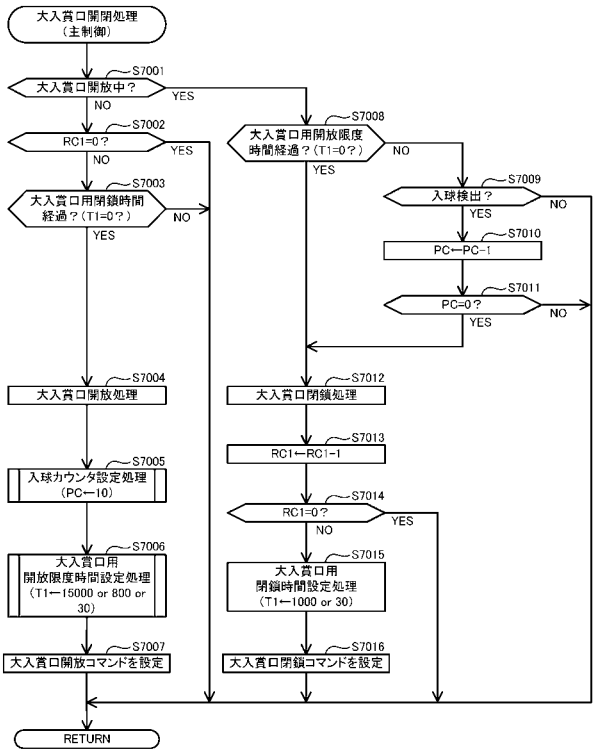
【図１４１】



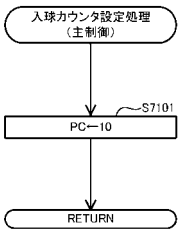
【図１４２】



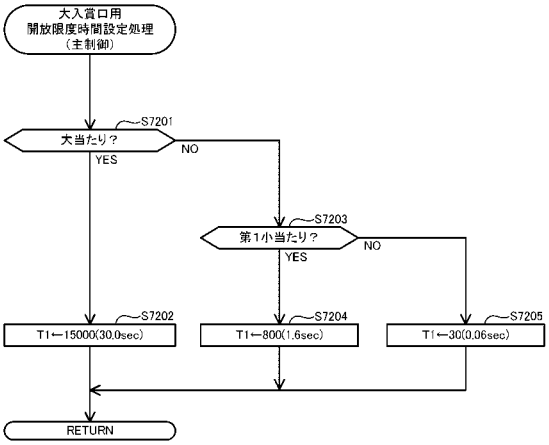
【図１４３】



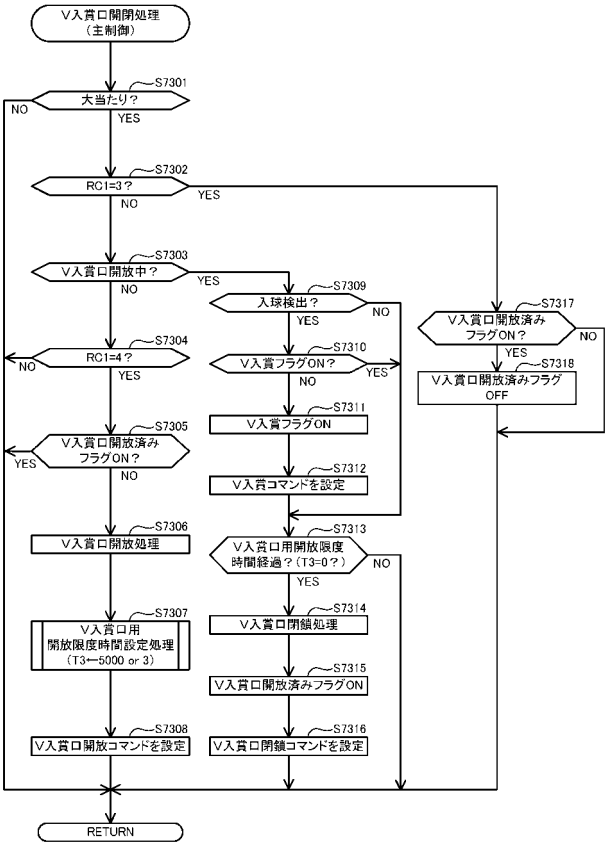
【図１４４】



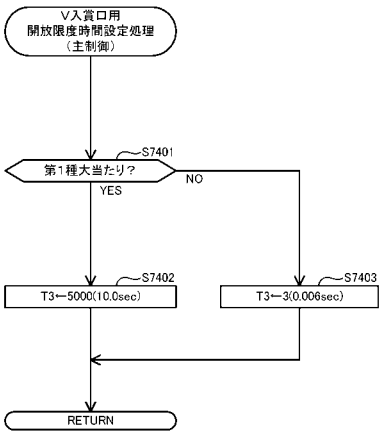
【図１４５】



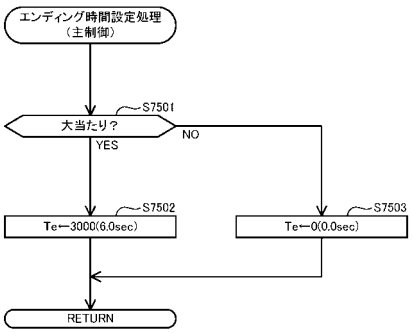
【図１４６】



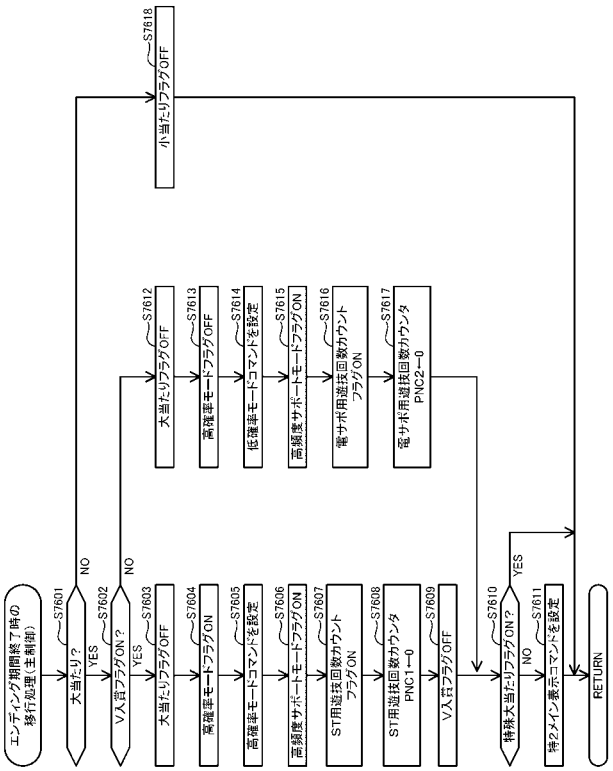
【図１４７】



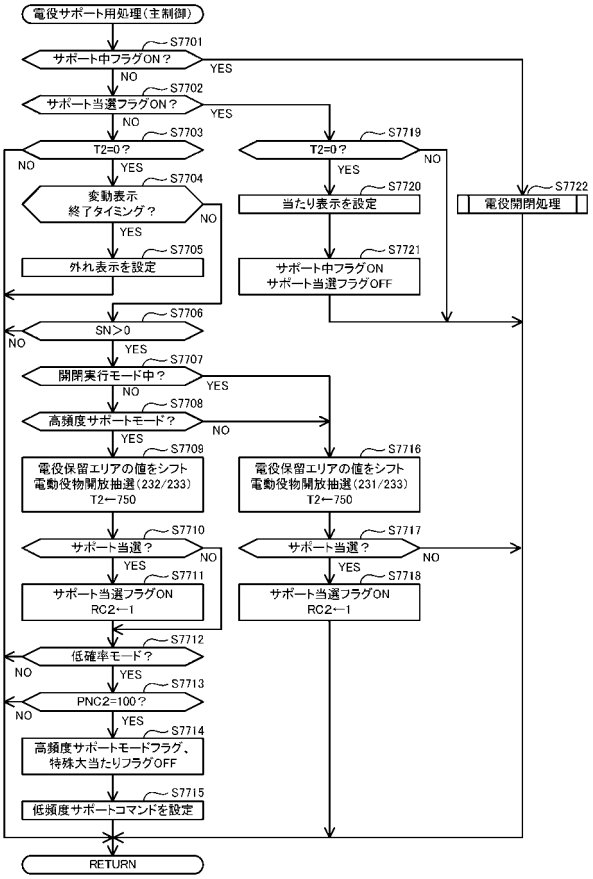
【図１４８】



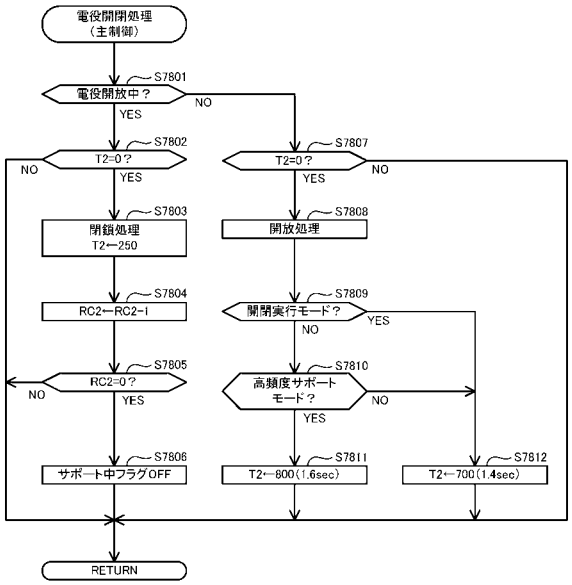
【図１４９】



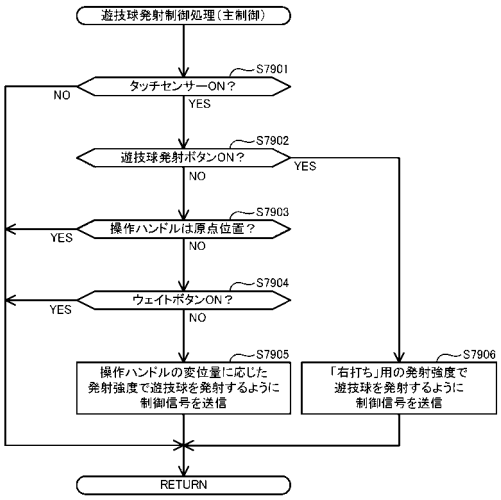
【図１５０】



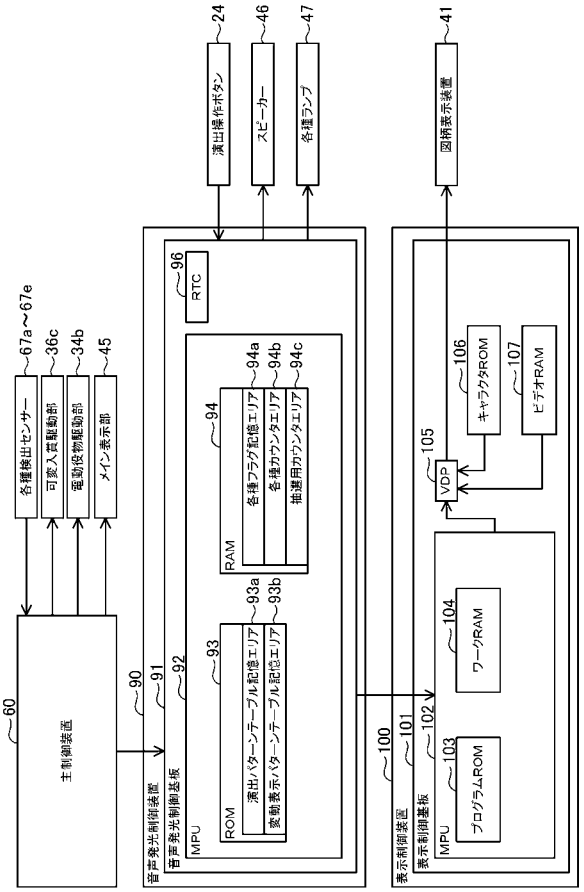
【図１５１】



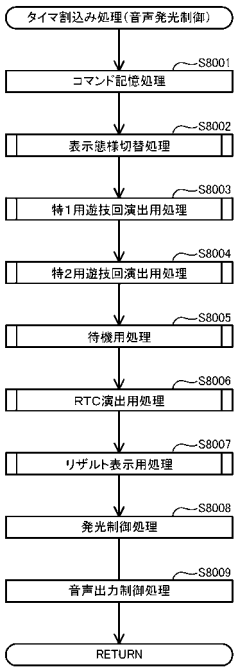
【図１５２】



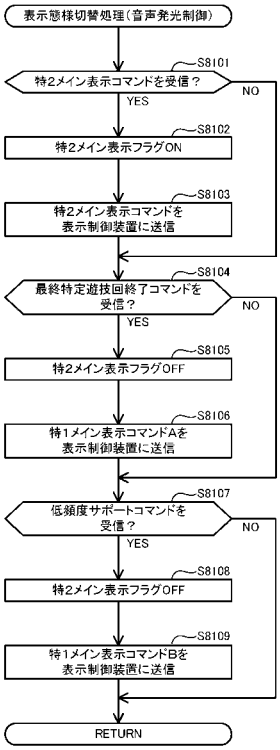
【図１５３】



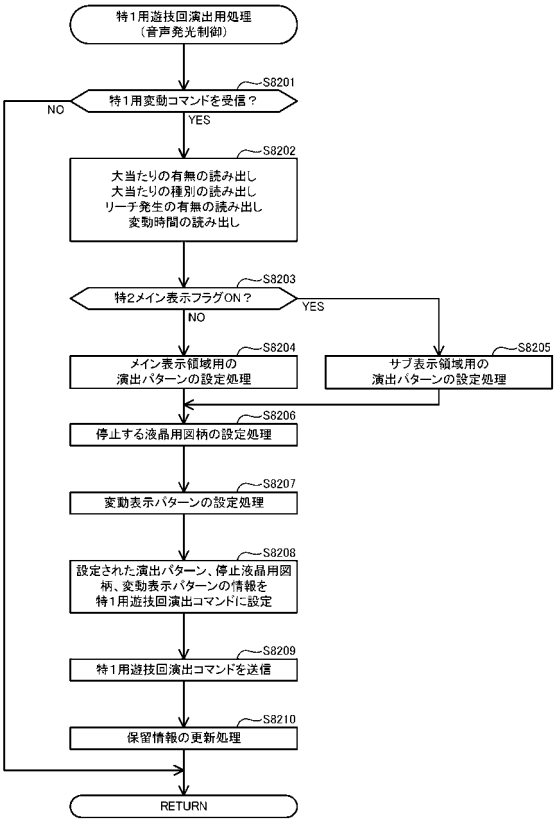
【図１５４】



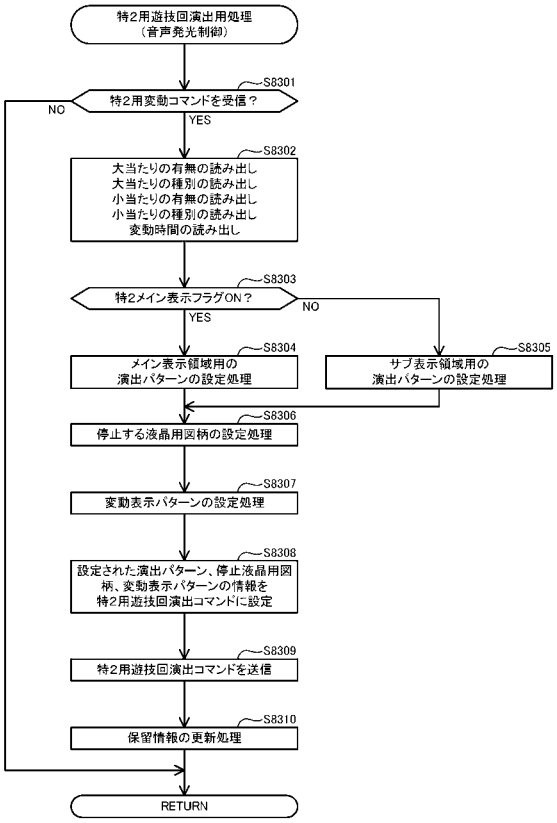
【図１５５】



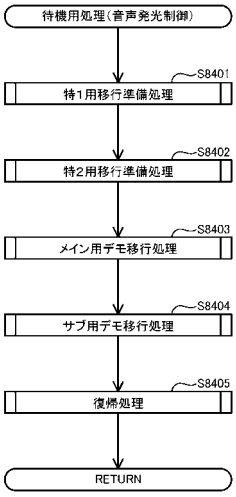
【図１５６】



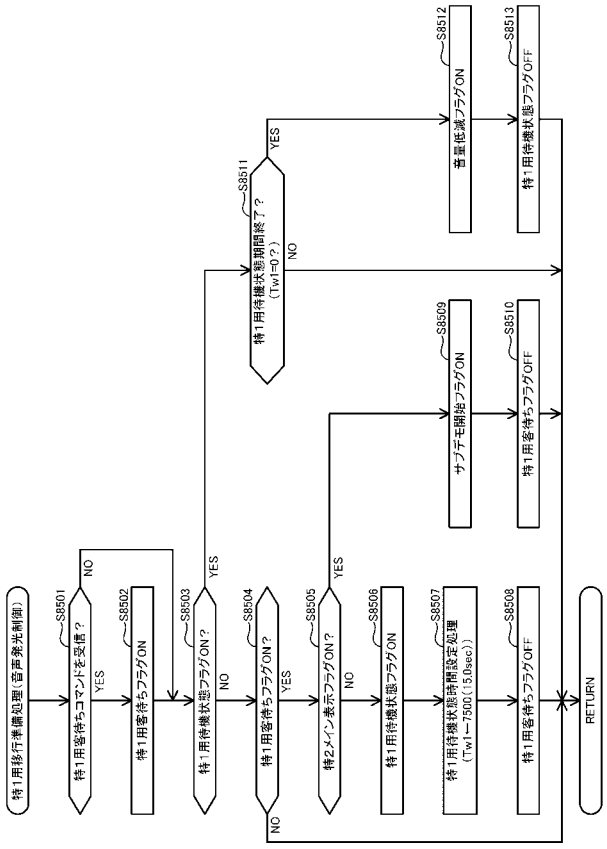
【図１５７】



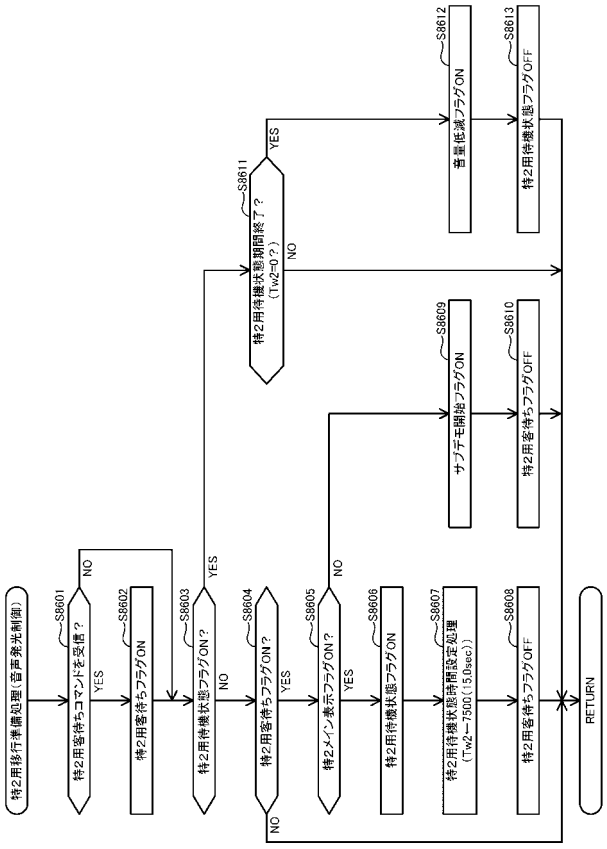
【図１５８】



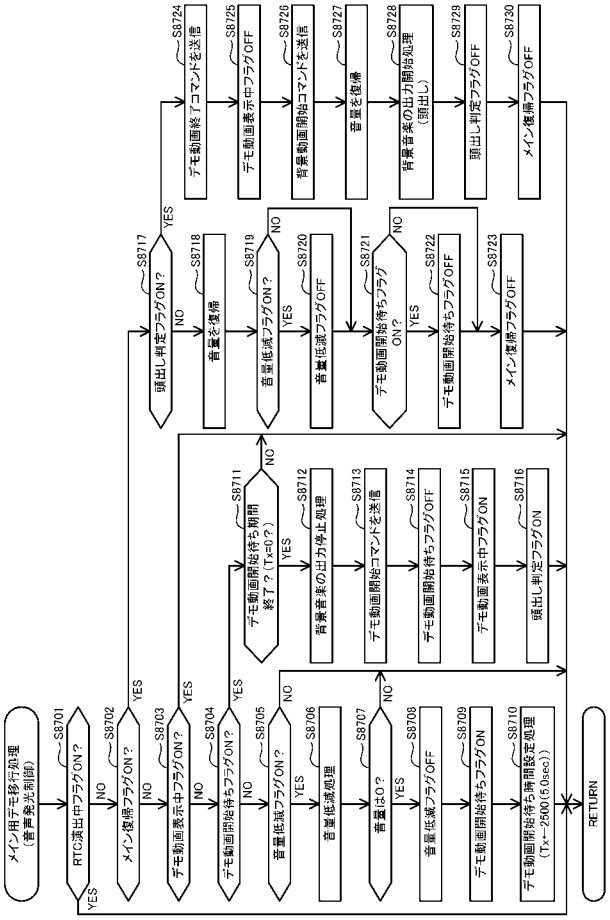
【図１５９】



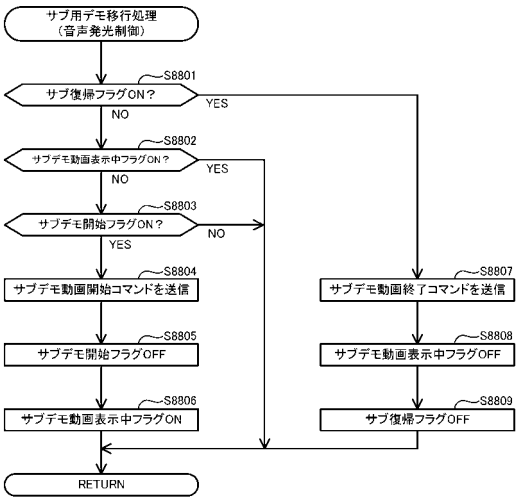
【図１６０】



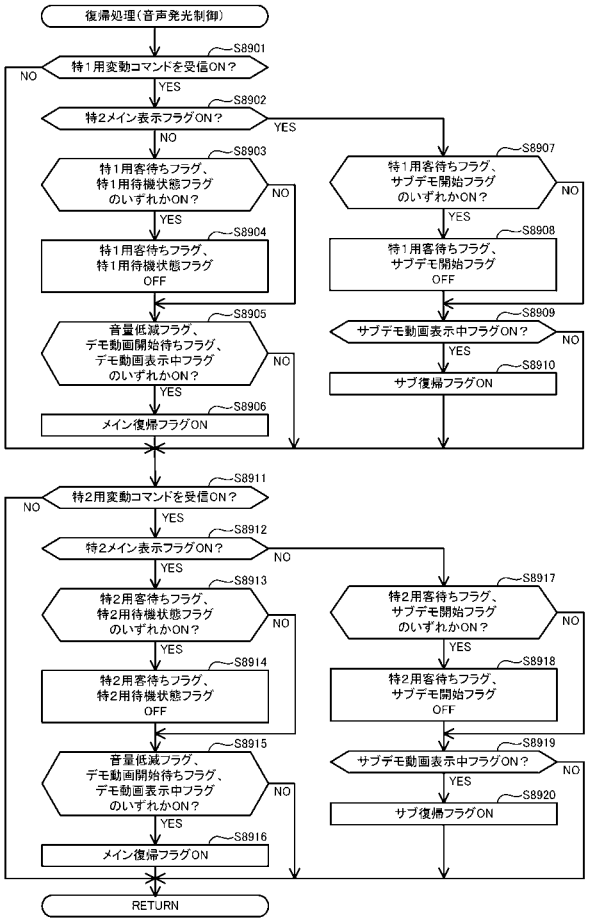
【図１６１】



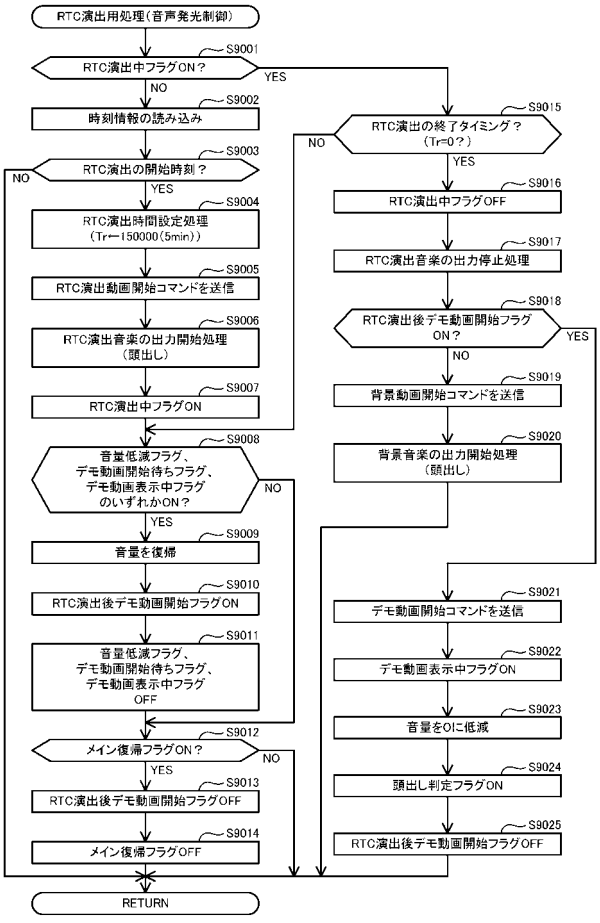
【図１６２】



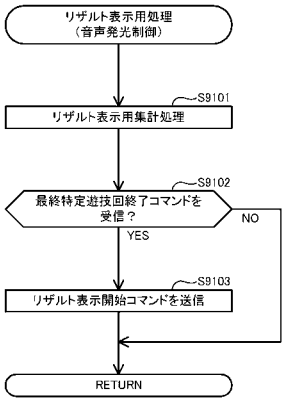
【図１６３】



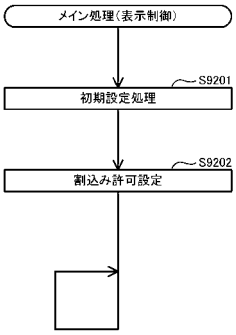
【図１６４】



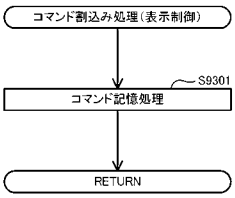
【図１６５】



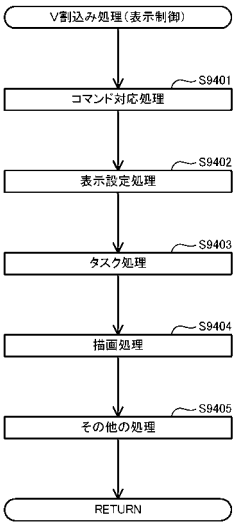
【図１６６】



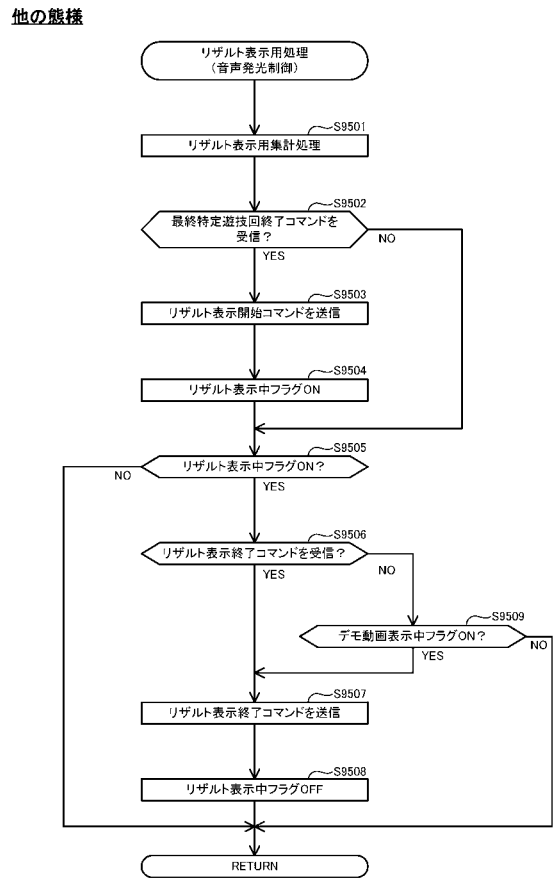
【図１６７】



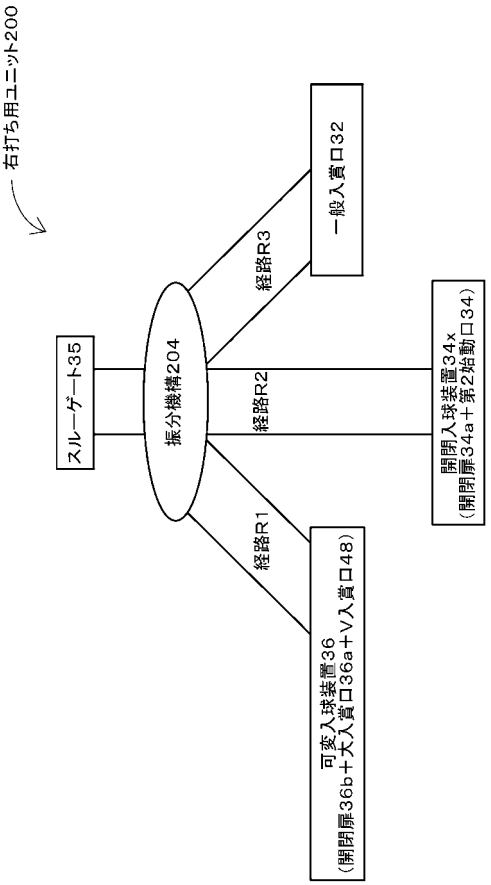
【図１６８】



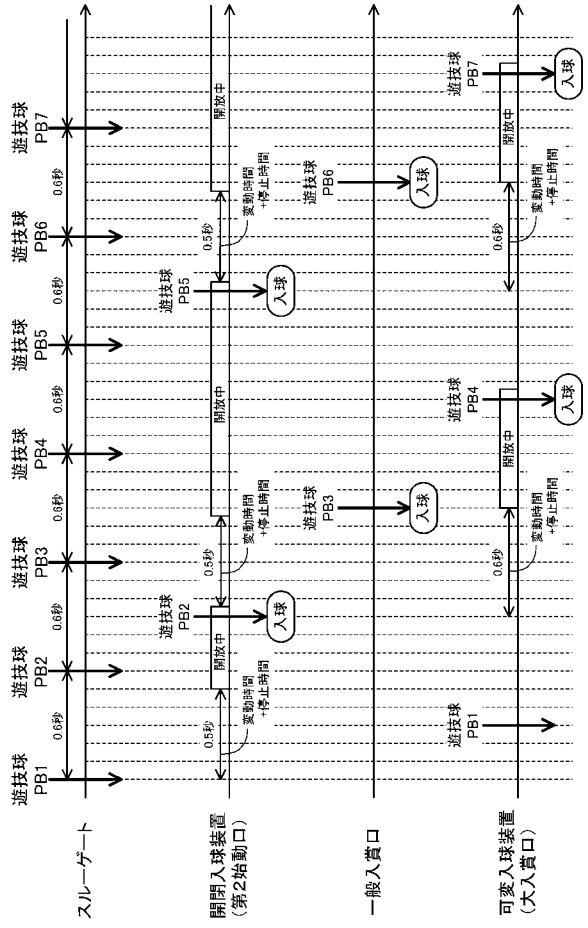
【図１６９】



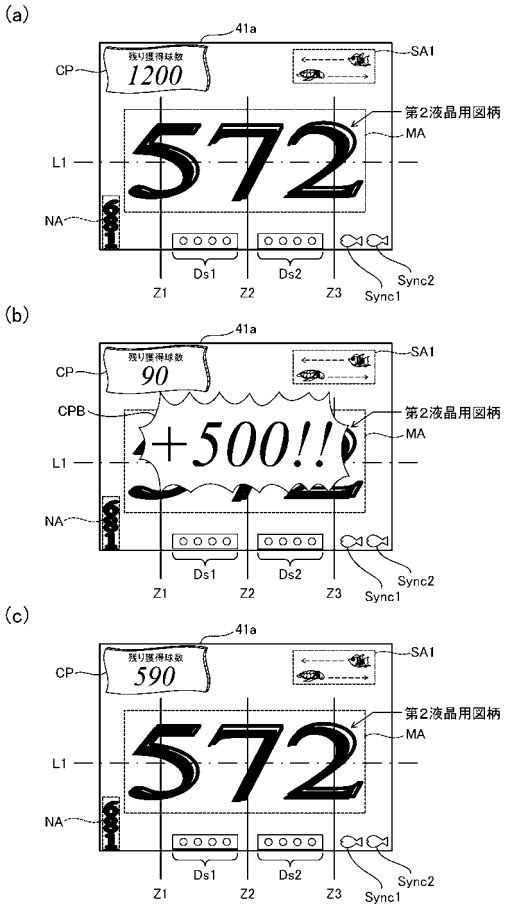
【図１７０】



【図１７１】



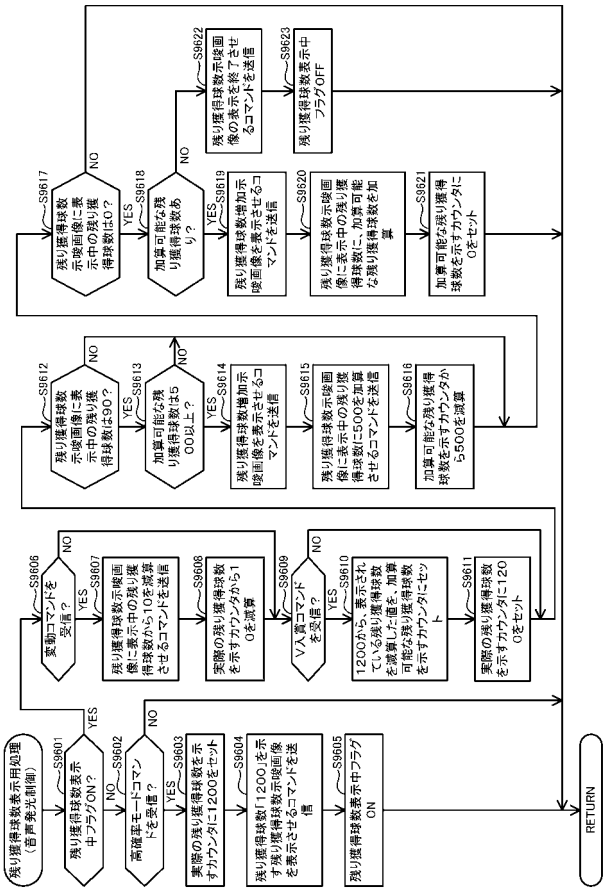
【図１７２】



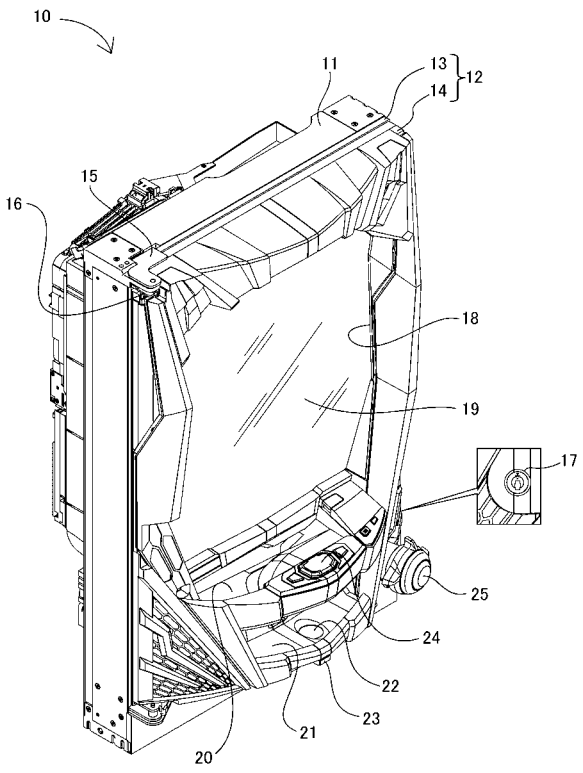
【図１７３】

高確率モードの終了までに実行可能な残りの大当たり抽選回数（遊技回数）	実際の残り獲得球数	「残り獲得球数示唆画像CP」に表示されている残り獲得球数	加算可能な残り獲得球数（実際−表示）	
120	1200	1200	0	高確率モード開始
119	1190	1190	0	
118	1180	1180	0	
：	：	：	：	
98	980	980	0	大当たりに当選
97	970	970	0	
96	960	960	0	
120	**1200**	**950**	**250**	
119	1190	940	250	
118	1180	930	250	
：	：	：	：	
45	450	200	250	大当たりに当選
44	440	190	250	
43	430	180	250	
120	**1200**	**170**	**1030**	
119	1190	160	1030	
118	1180	150	1030	
117	1170	140	1030	
116	1160	130	1030	
115	1150	120	1030	「+500!!」を表示
114	1140	110	1030	
113	1130	100	1030	
112	**1120**	**90→590**	**1030→530**	
111	1110	580	530	
110	1100	570	530	
109	1090	560	530	
108	1080	550	530	
：	：	：	：	
65	650	120	530	「+500!!」を表示
64	640	110	530	
63	630	100	530	
62	**620**	**90→590**	**530→30**	
61	610	580	30	
60	600	570	30	
59	590	560	30	
：	：	：	：	
7	70	40	30	「+30!!」を表示
6	60	30	30	
5	50	20	30	
4	40	10	30	
3	**30**	**0→30**	**30→0**	
2	20	20	0	
1	10	10	0	
0	0	0	0	

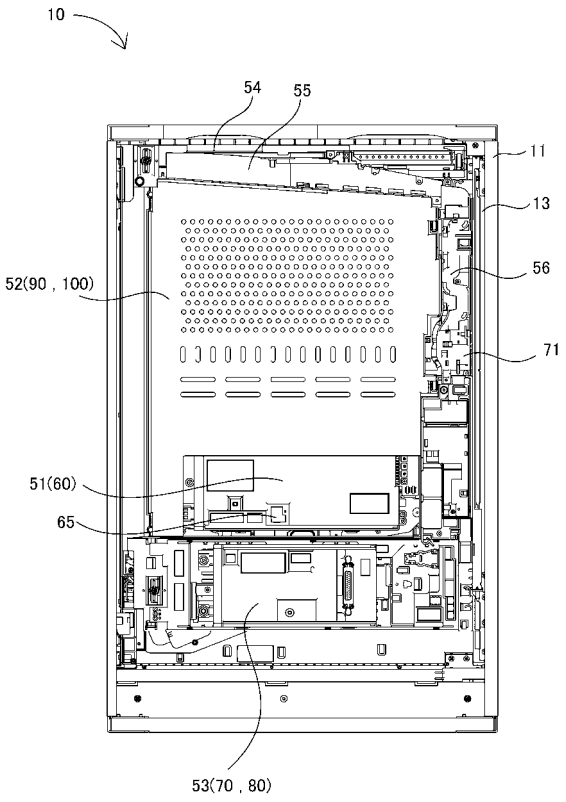
【図１７４】



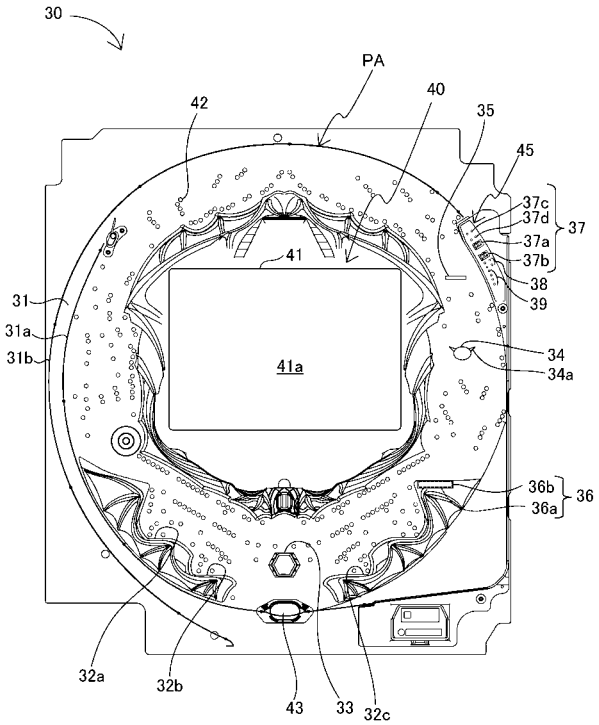
【図１７５】



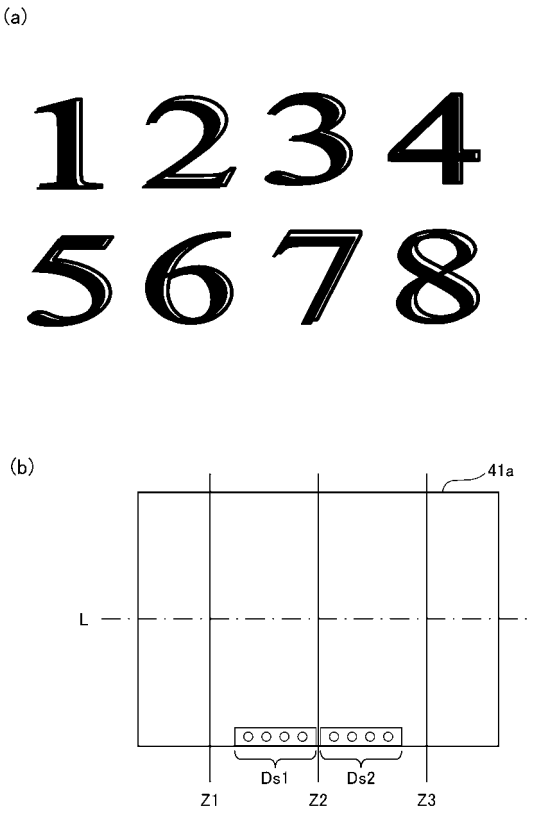
【図１７６】



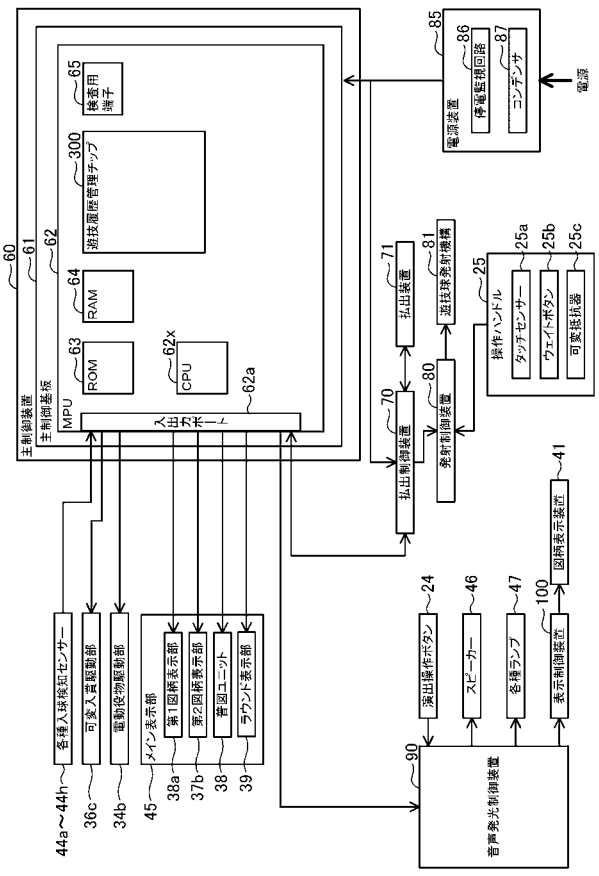
【図１７７】



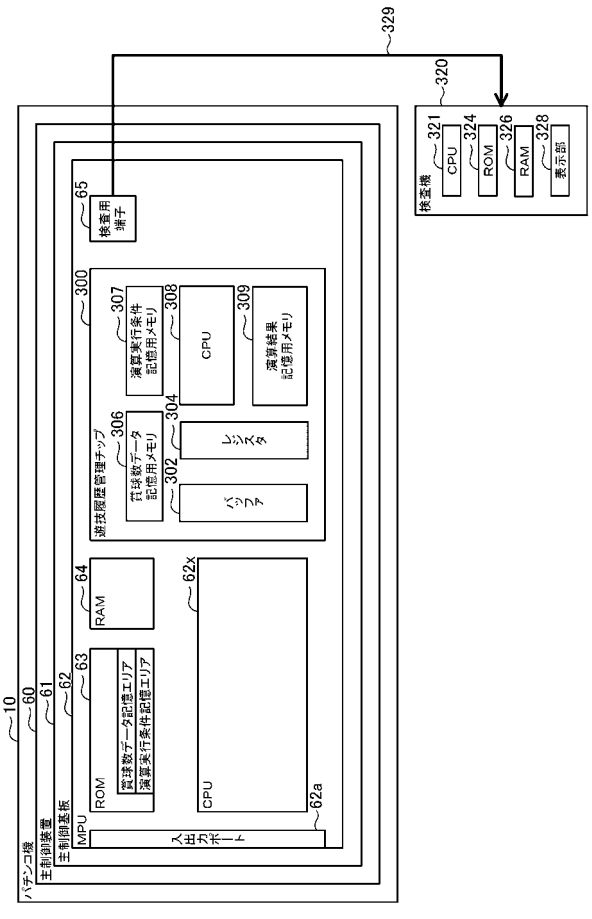
【図１７８】



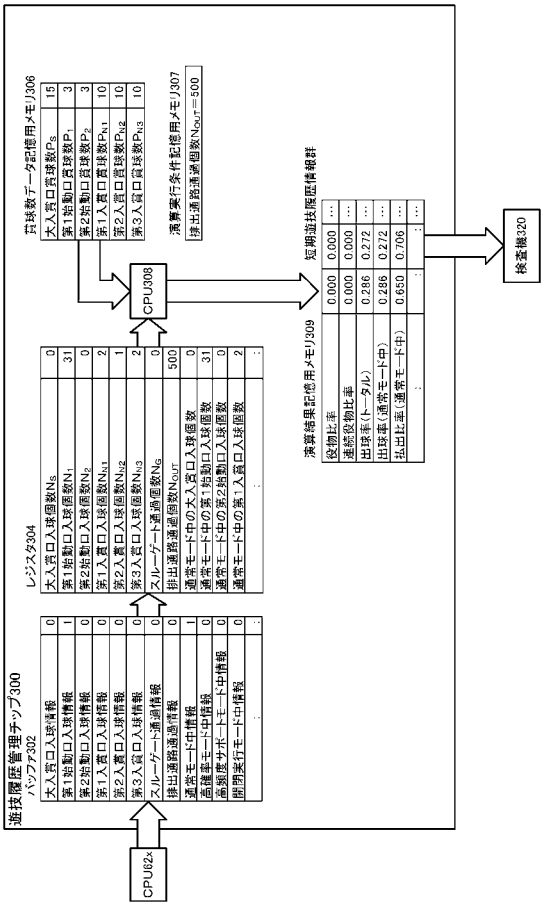
【図１７９】



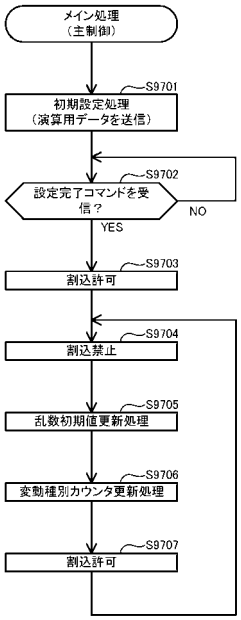
【図１８０】



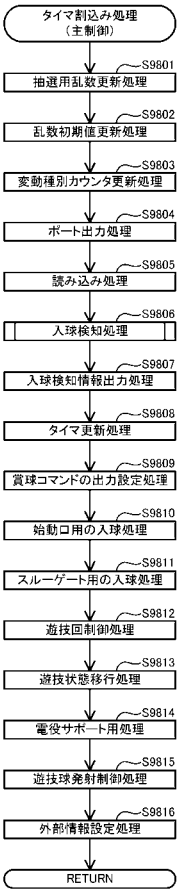
【図１８１】



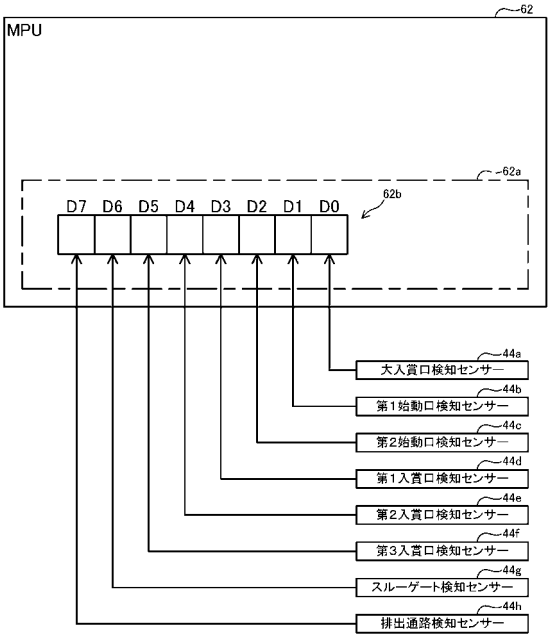
【図１８２】



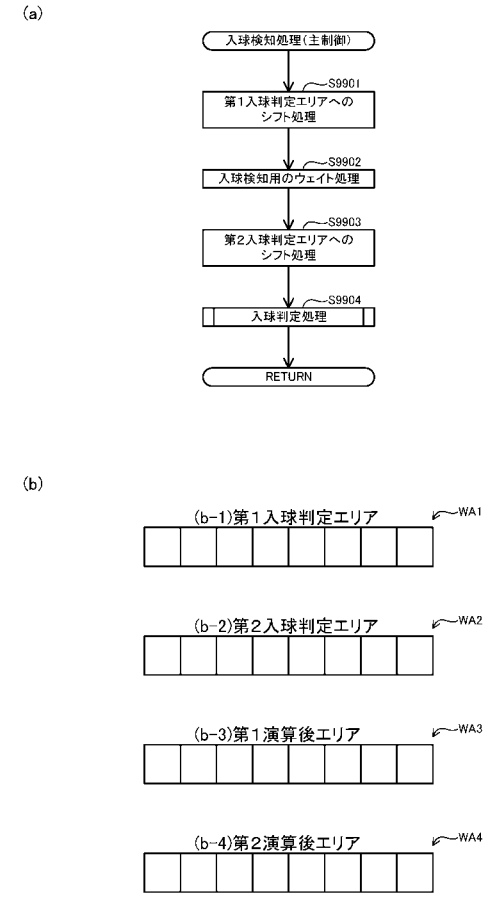
【図１８３】



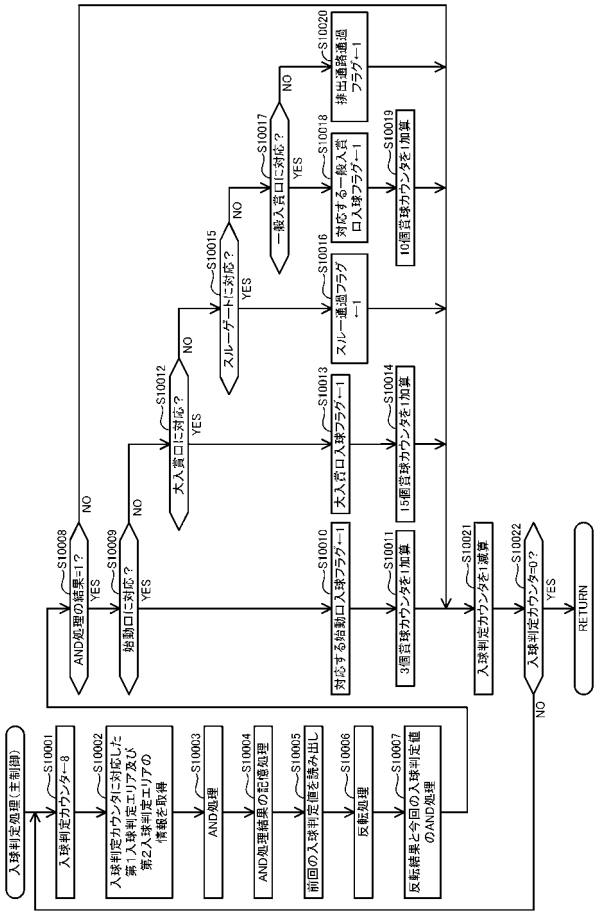
【図１８４】



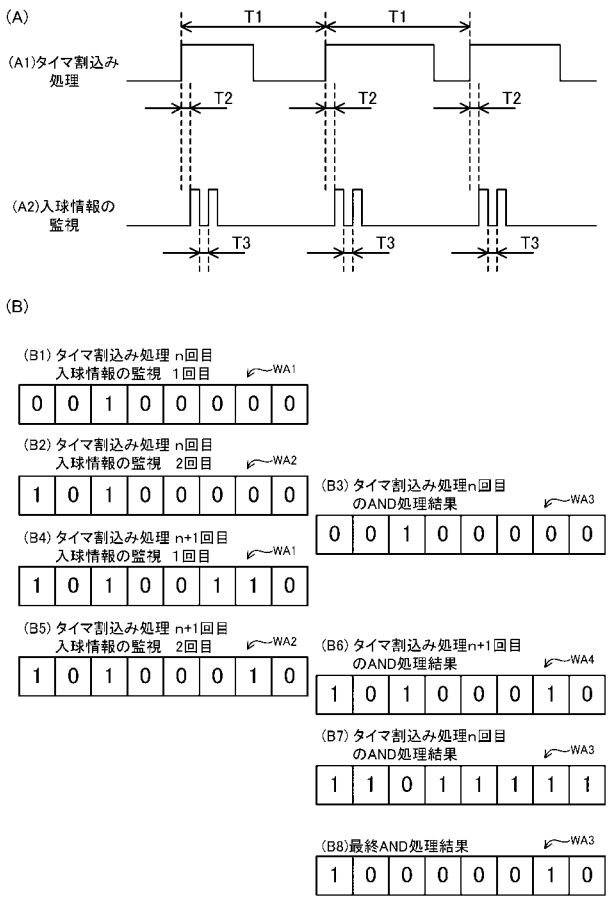
【図１８５】



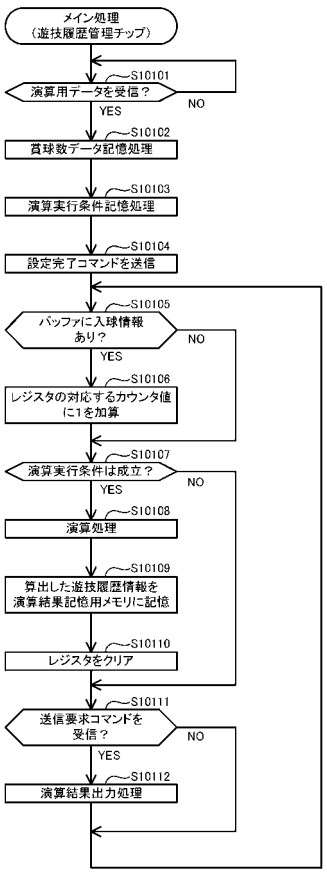
【図１８６】



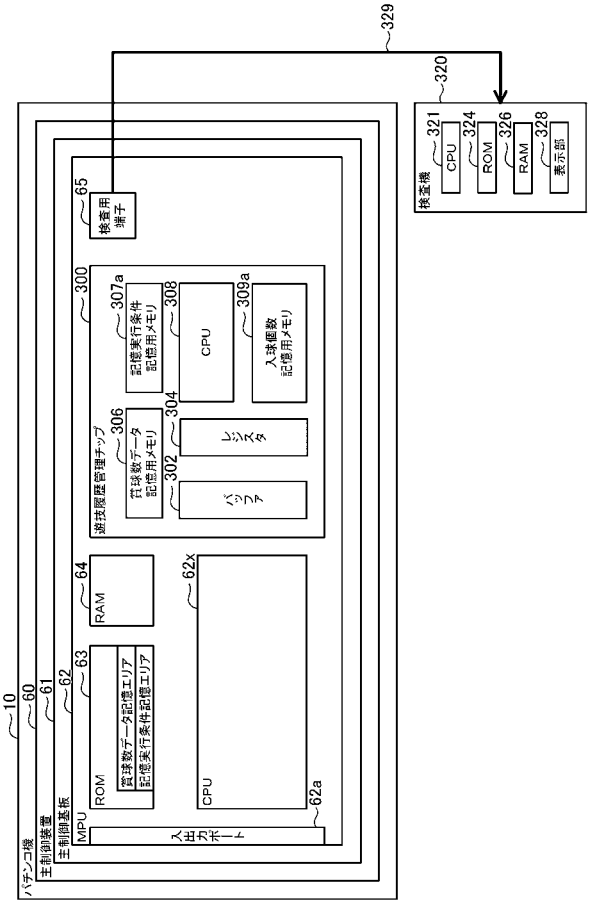
【図１８７】



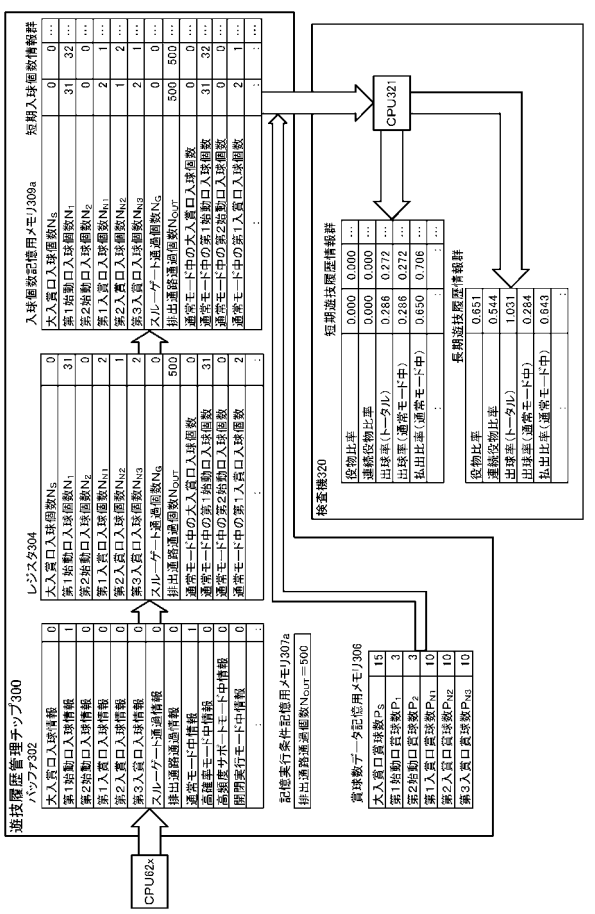
【図１８８】



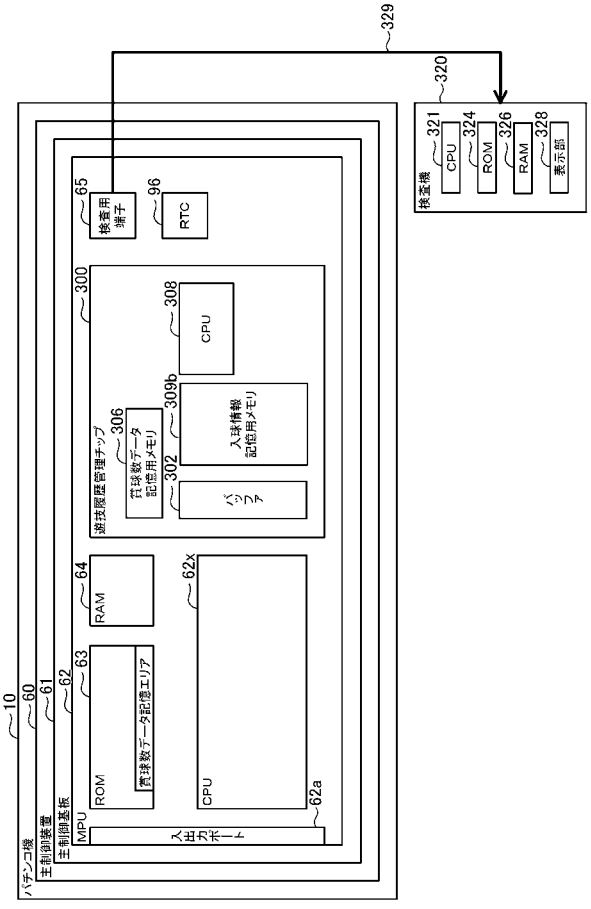
【図１８９】



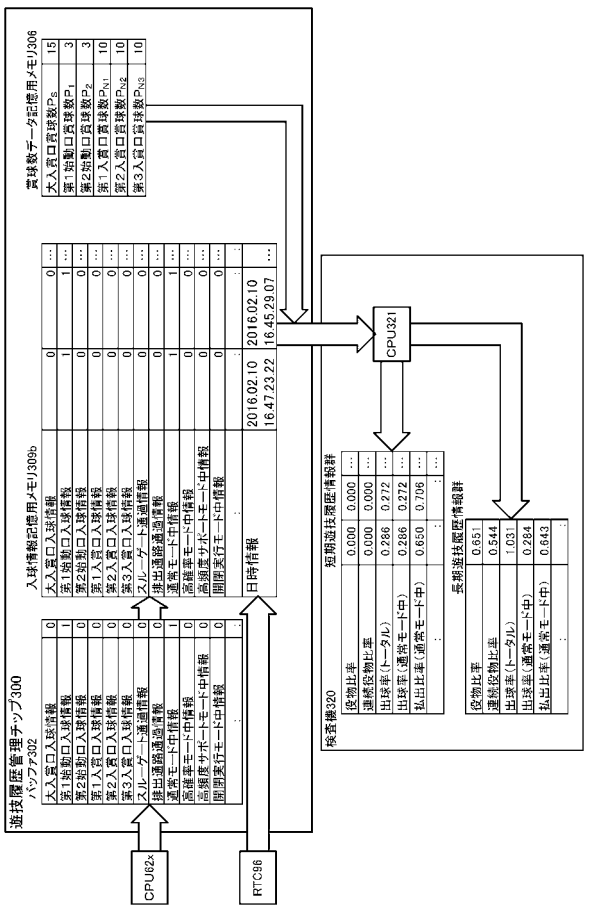
【図１９０】



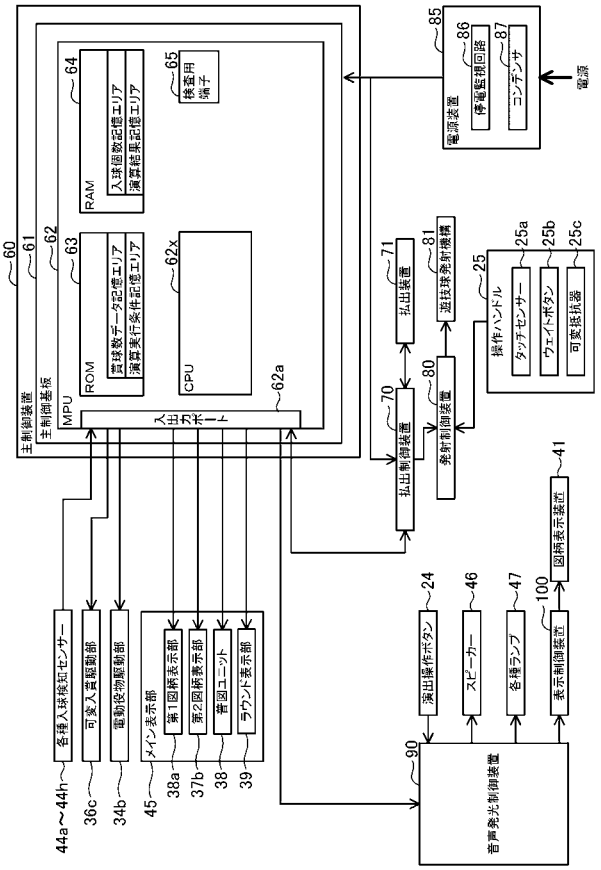
【図１９１】



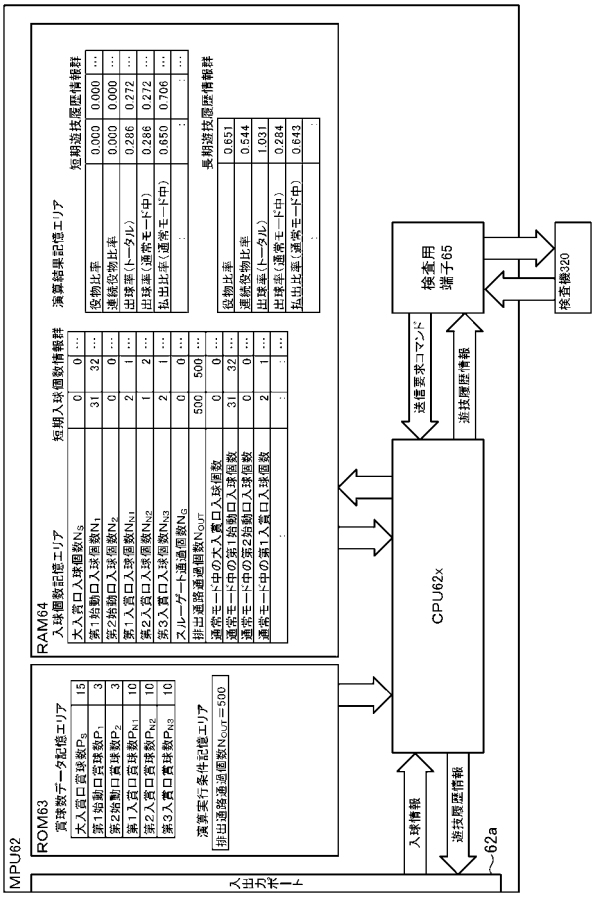
【図１９２】



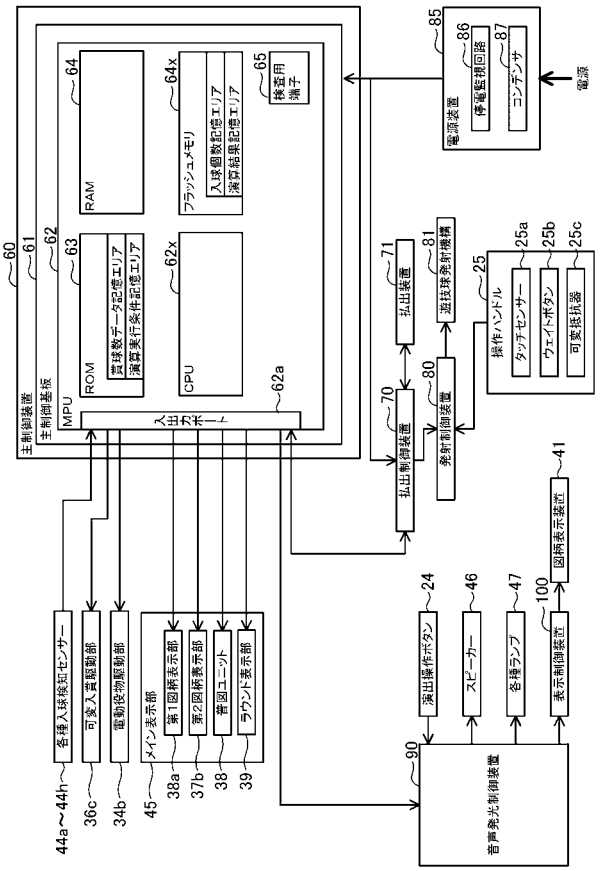
【図１９３】



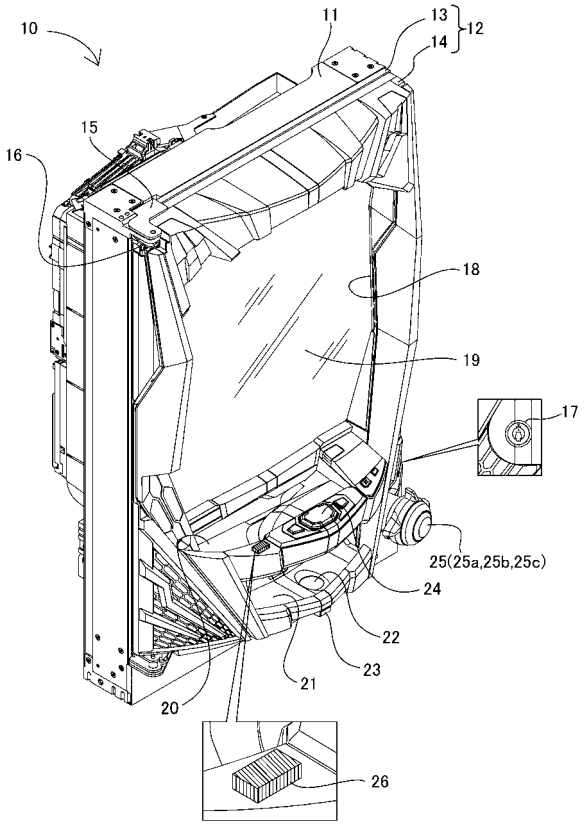
【図１９４】



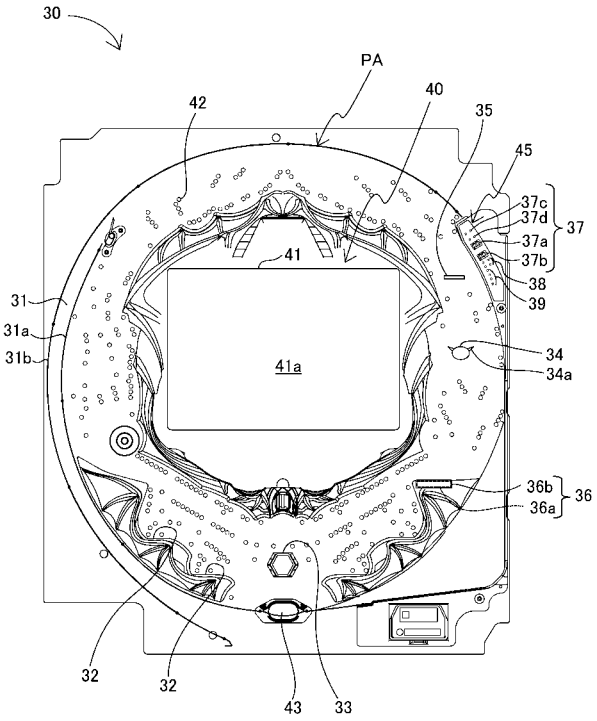
【図１９５】



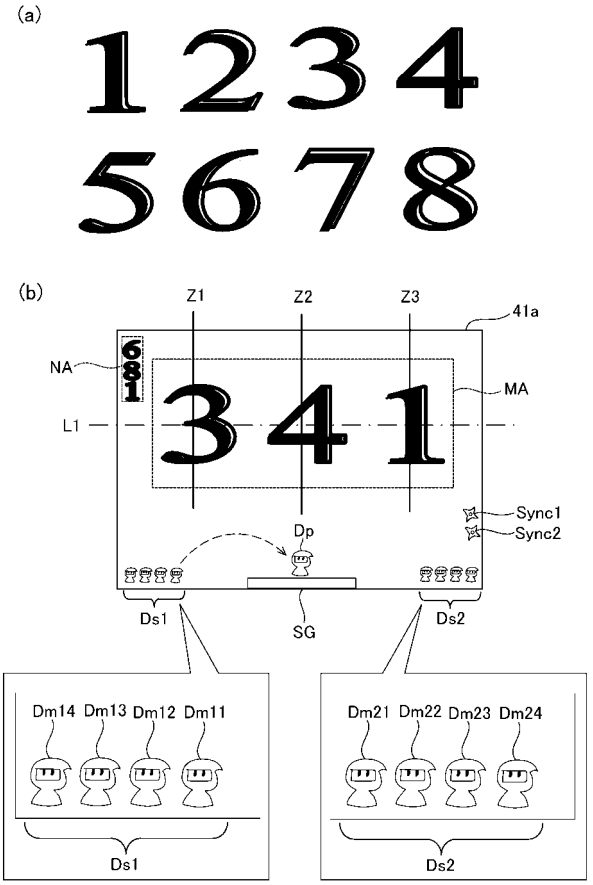
【図１９６】



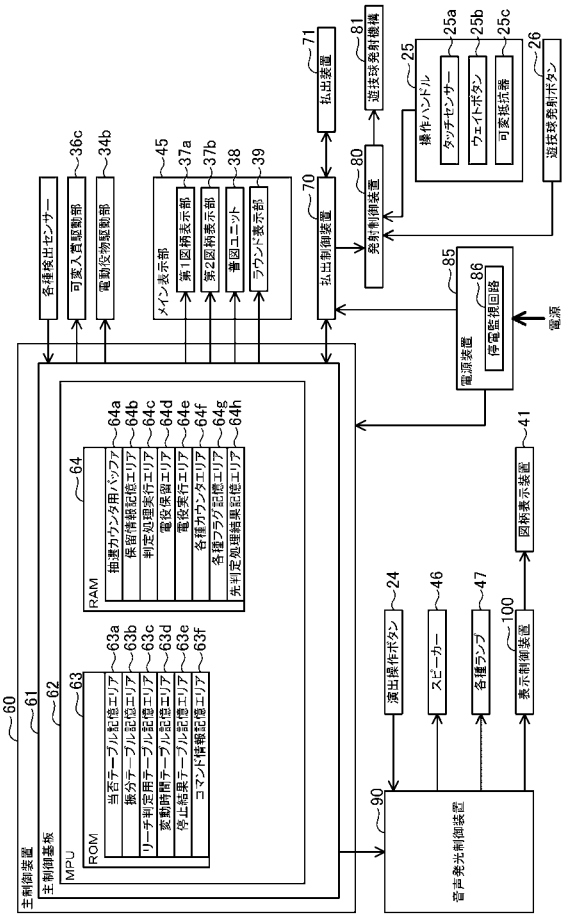
【図１９７】



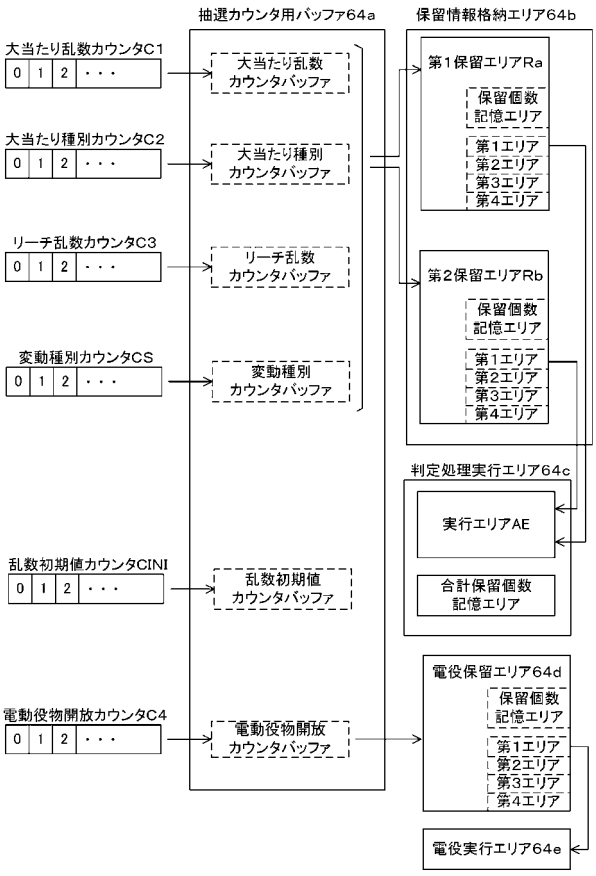
【図１９８】



【図１９９】



【図２００】



【図２０１】

(a)

第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図２０２】

(a)

第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図２０３】

(a)

第１始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～13	16R確変当たり
14～27	8R確変当たり
28～33	16R通常当たり
34～39	8R通常当たり

(b)

第２始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～27	16R確変当たり
28～39	8R通常当たり

【図２０４】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

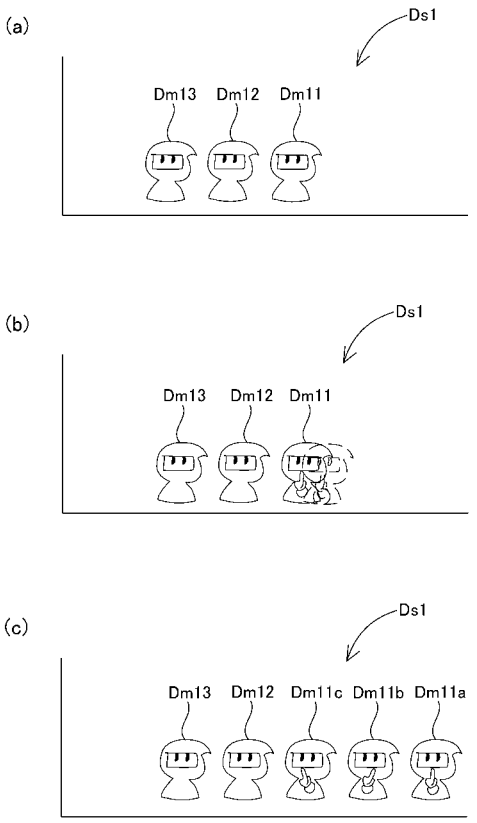
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

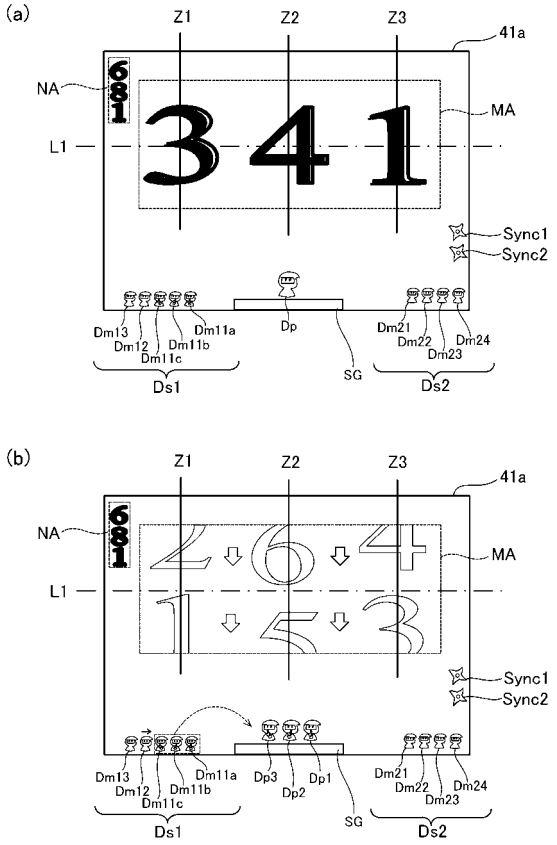
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

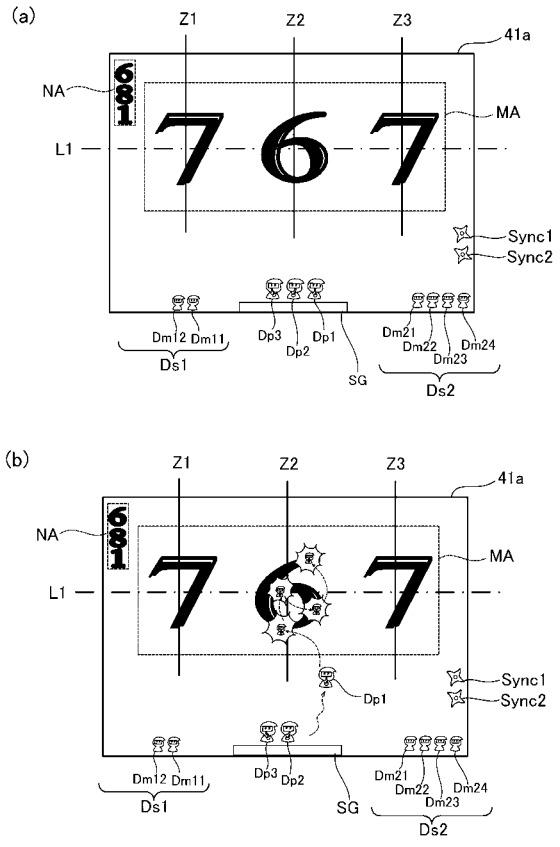
【図２０５】



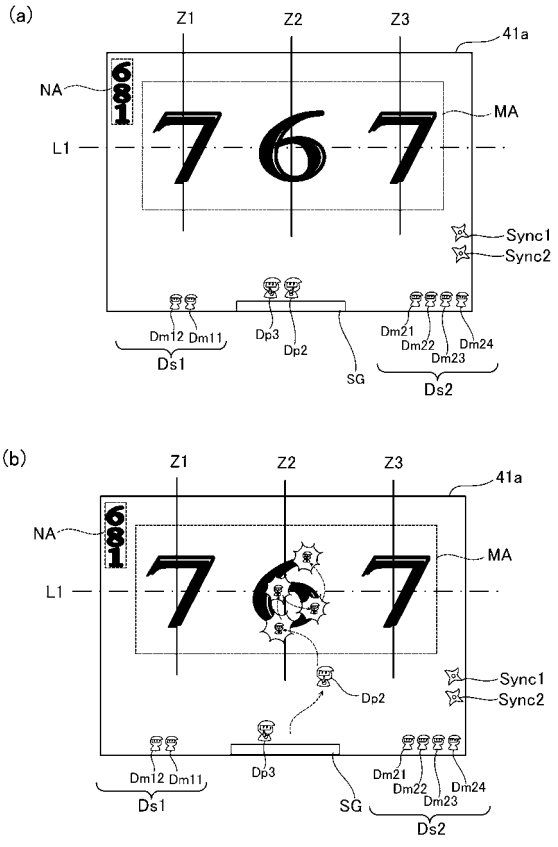
【図２０６】



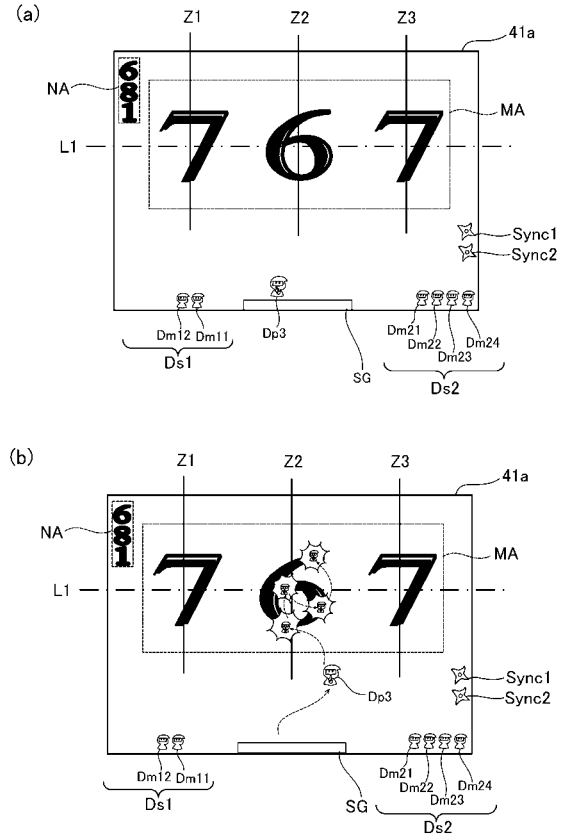
【図２０７】



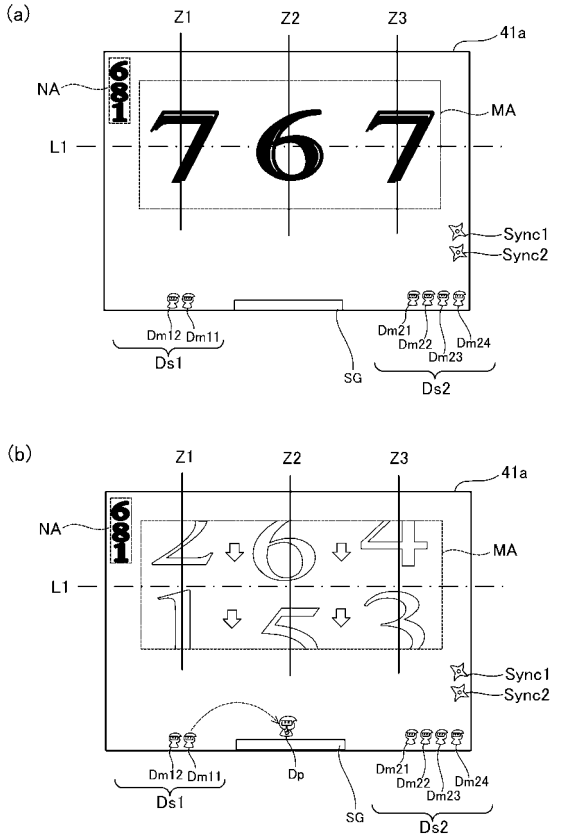
【図２０８】



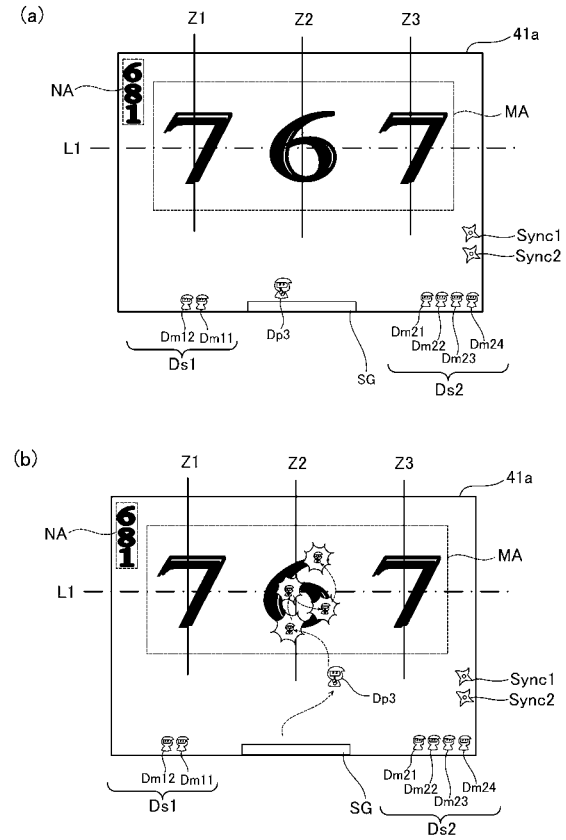
【図２０９】



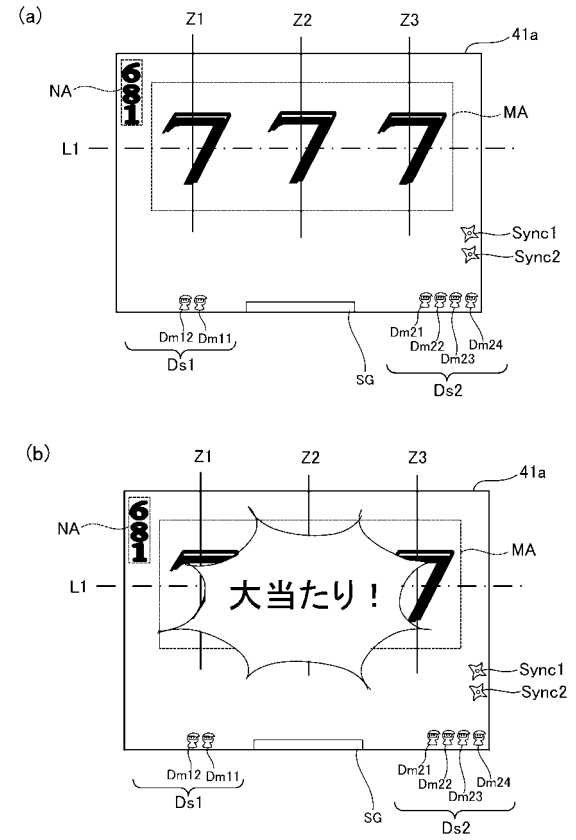
【図２１０】



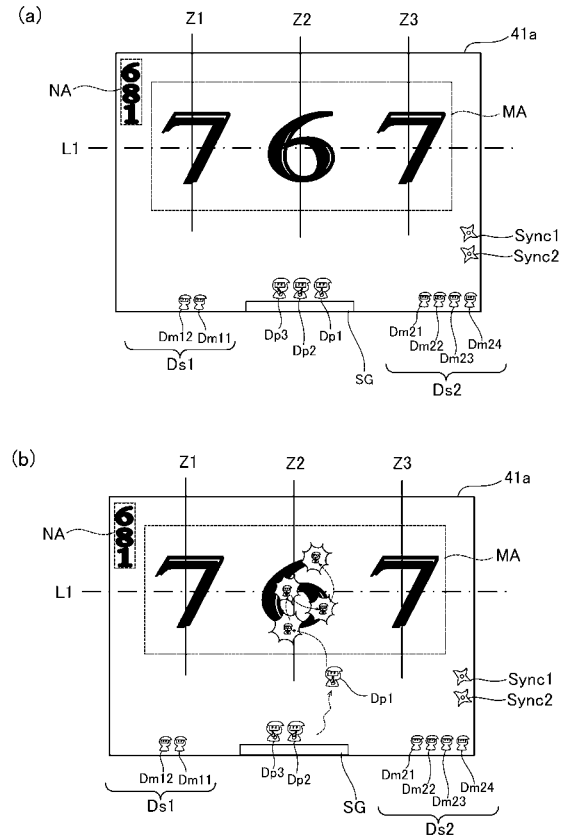
【図２１１】



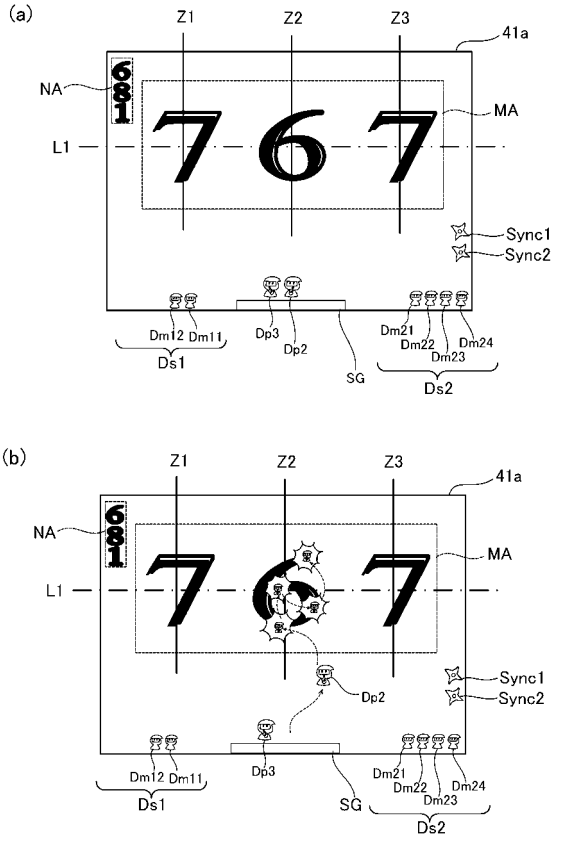
【図２１２】



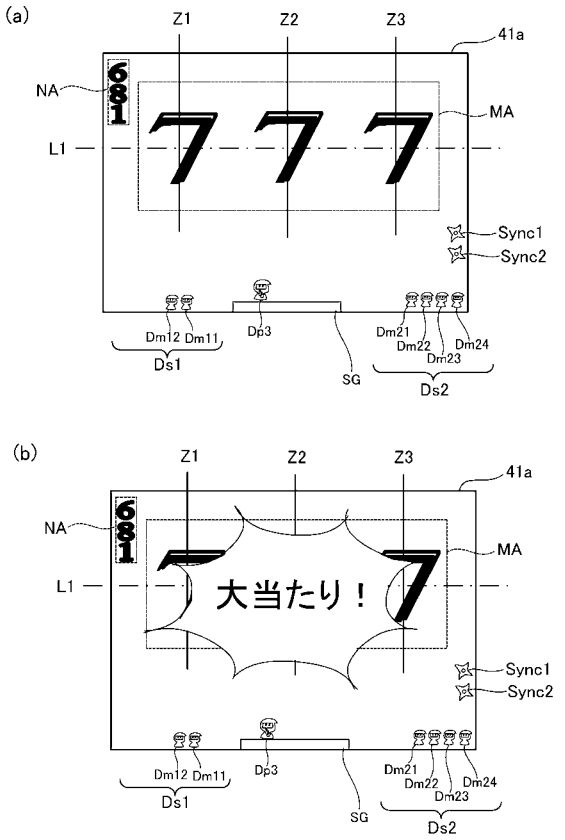
【図２１３】



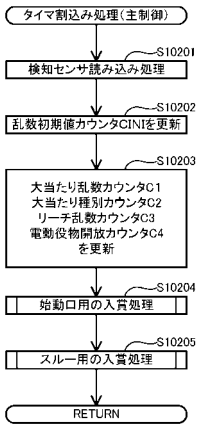
【図２１４】



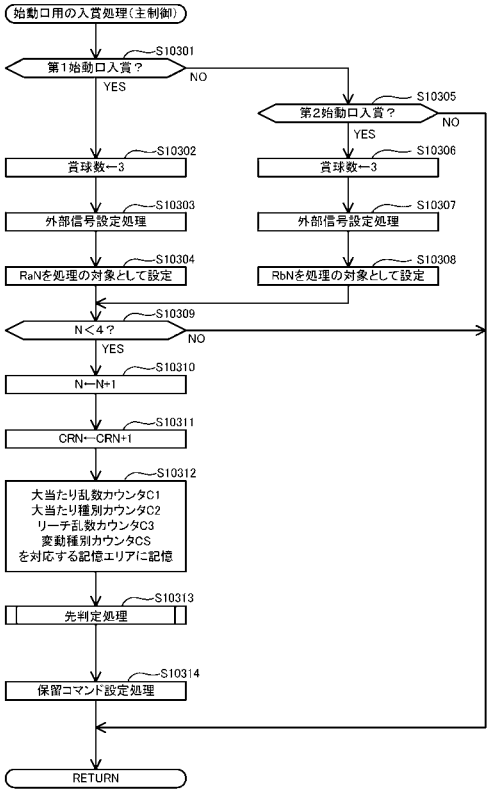
【図２１５】



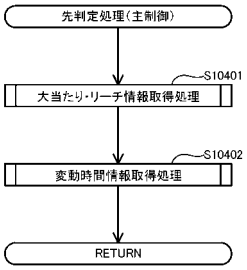
【図２１６】



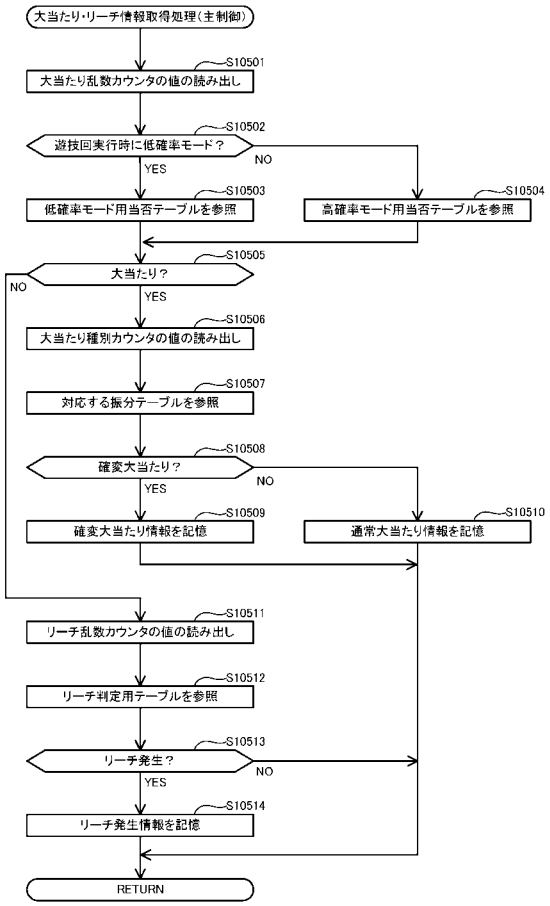
【図２１７】



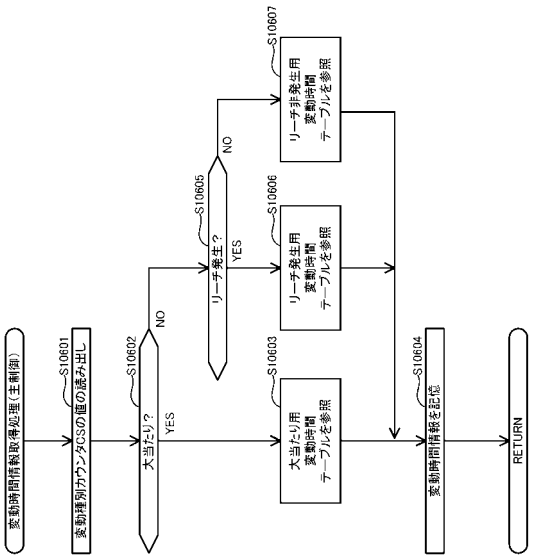
【図２１８】



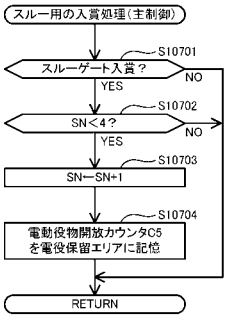
【図２１９】



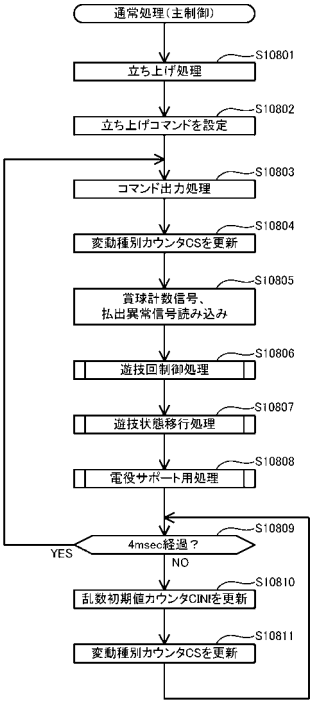
【図２２０】



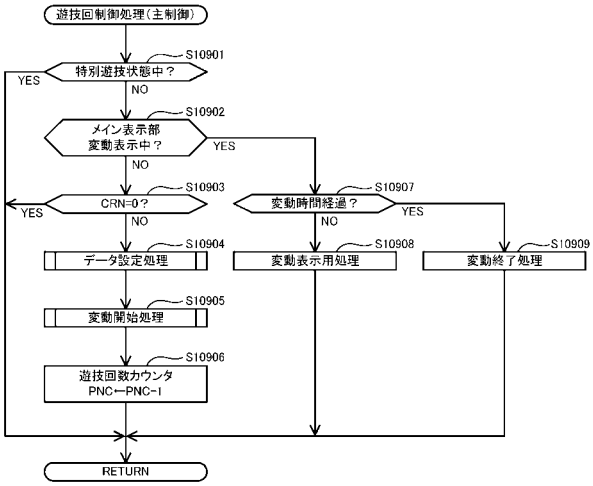
【図２２１】



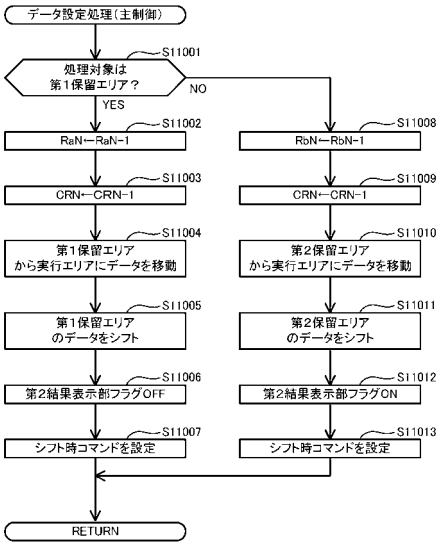
【図２２２】



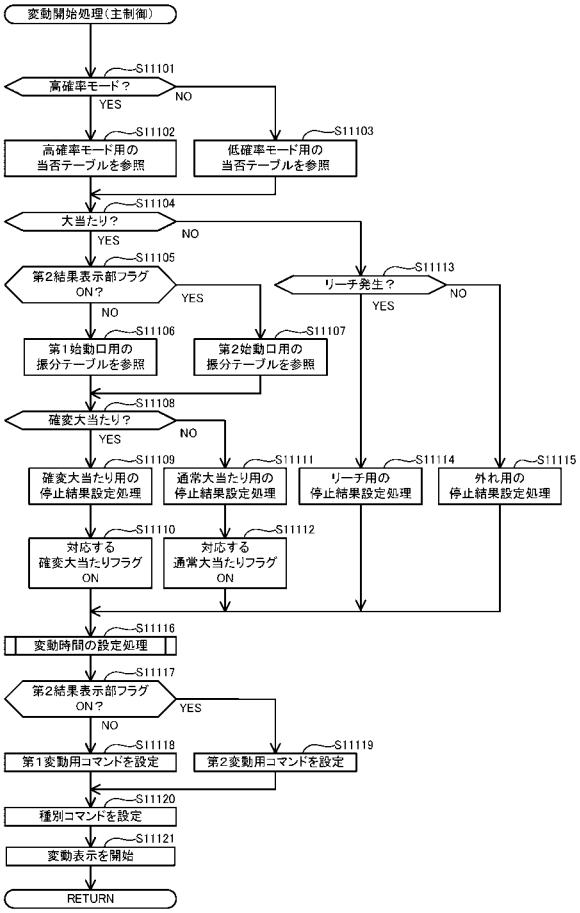
【図２２３】



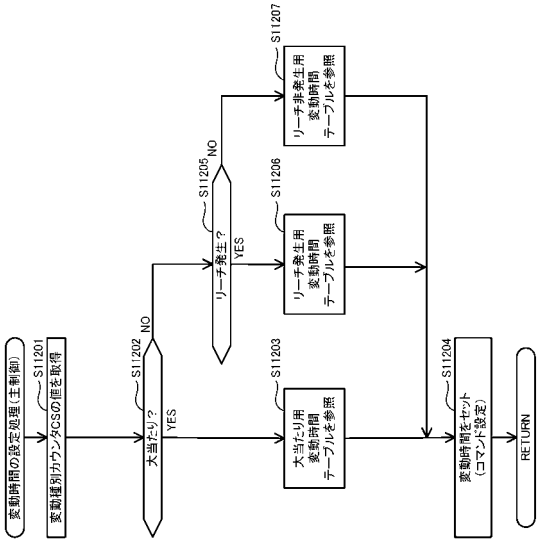
【図２２４】



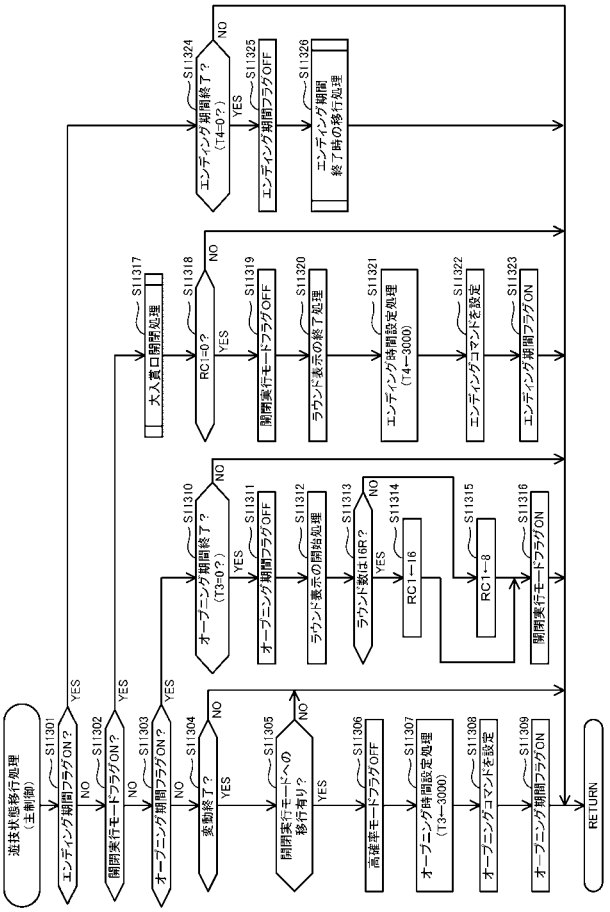
【図２２５】



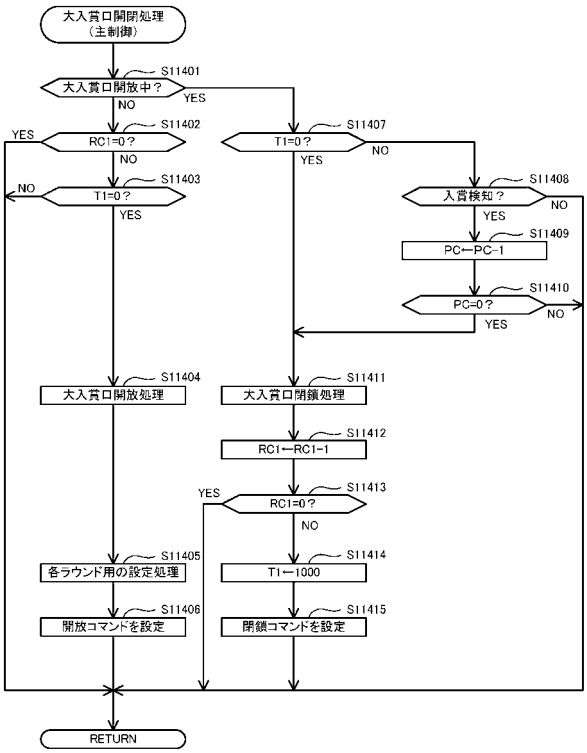
【図２２６】



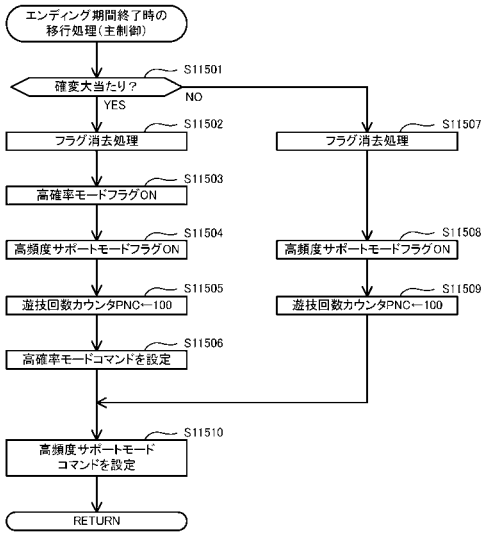
【図２２７】



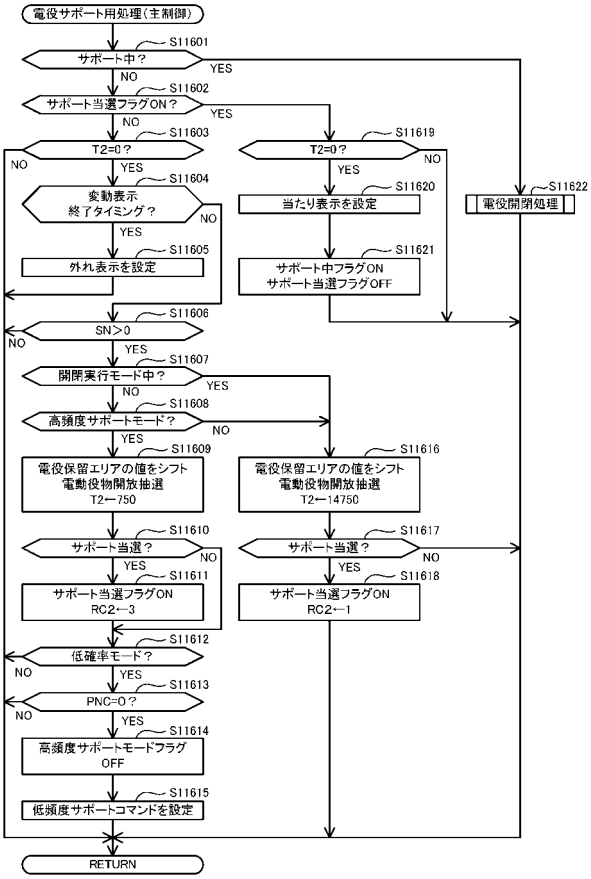
【図２２８】



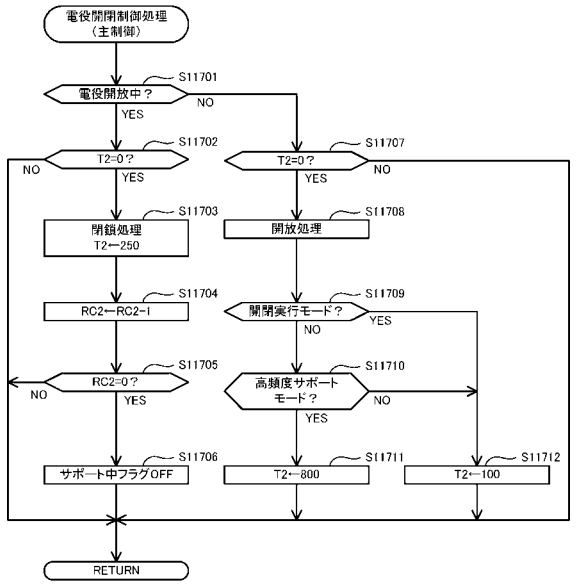
【図２２９】



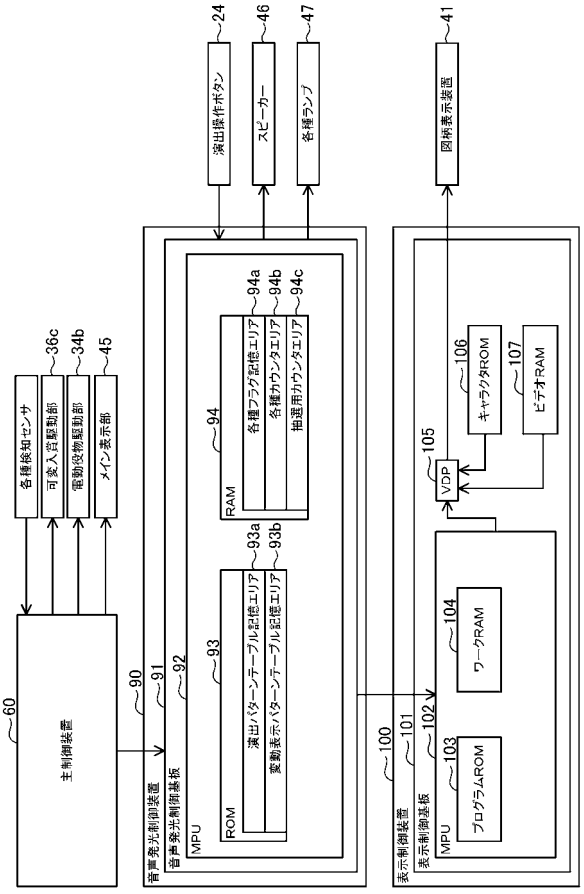
【図２３０】



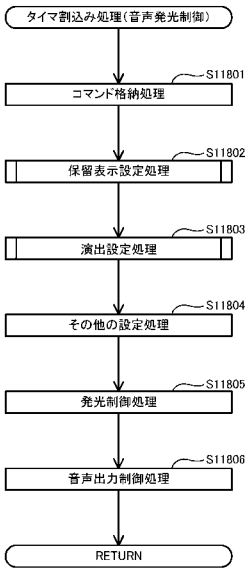
【図２３１】



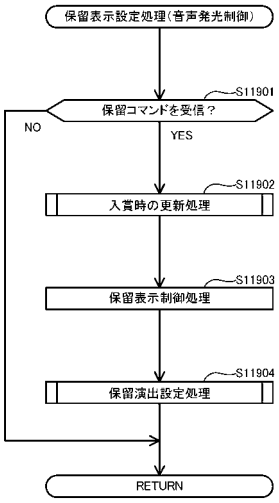
【図２３２】



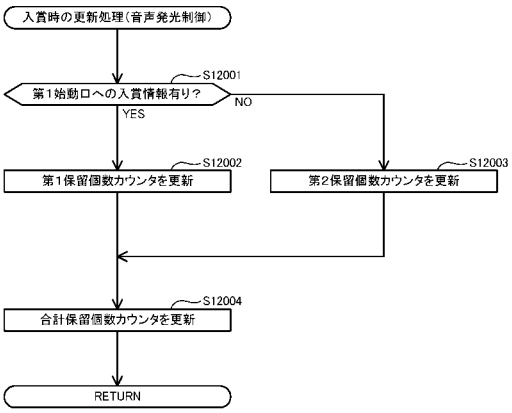
【図２３３】



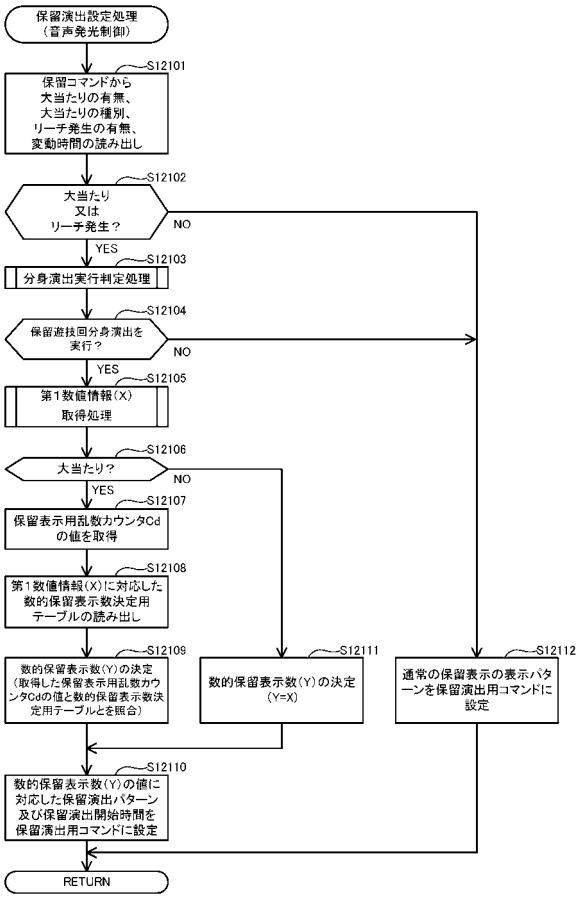
【図２３４】



【図２３５】



【図２３６】



【図２３７】

数的保留表示数(Y)決定用テーブル

(a) [X = 0]

Cd(0～99)	Y
0～49	2
50～89	3
90～99	4

(b) [X = 1]

Cd(0～99)	Y
0～39	1
40～69	2
70～89	3
90～99	4

(c) [X = 2]

Cd(0～99)	Y
0～49	2
50～79	3
80～99	4

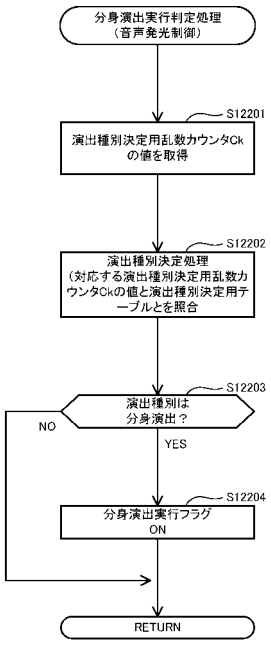
(d) [X = 3]

Cd(0～99)	Y
0～59	3
60～99	4

(e) [X = 4]

Cd(0～99)	Y
0～99	4

【図２３８】



【図２３９】

演出種別決定用テーブル

(a)

Ck(0～99)	演出種別
0～79	保留遊技回分身演出
80～99	非分身演出

(b)

Ck(0～99)	演出種別
0～59	保留遊技回分身演出
60～99	非分身演出

【図２４０】

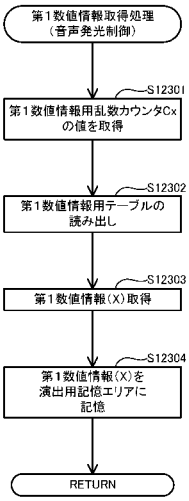
(a) 第１演出用記憶エリア

第1始動口用の保留遊技回(n)[対応する保留表示]	1 [Dm11]	2 [Dm12]	3 [Dm13]	4 [Dm14]
分身演出実行フラグ	OFF	OFF	ON	
第1数値情報(X)			2	

(b) 第２演出用記憶エリア

第2始動口用の保留遊技回(n)[対応する保留表示]	1 [Dm21]	2 [Dm22]	3 [Dm23]	4 [Dm24]
分身演出実行フラグ	OFF	OFF	OFF	ON
第1数値情報(X)				3

【図２４１】

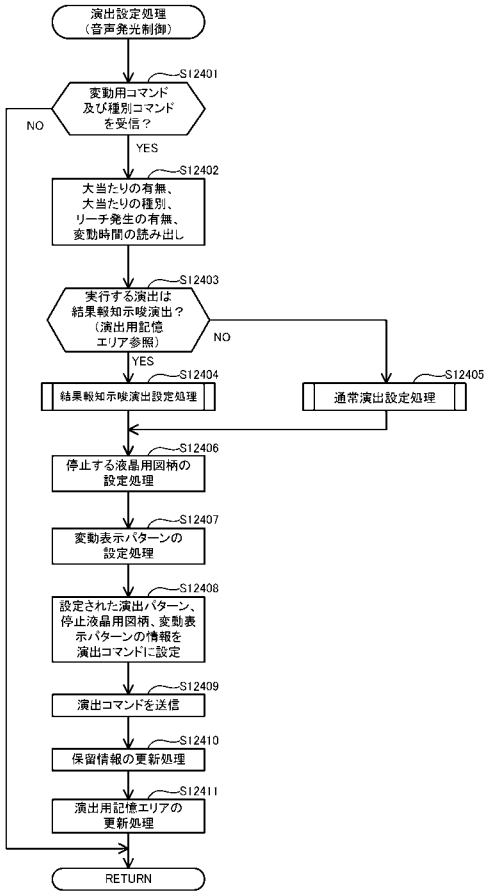


【図２４２】

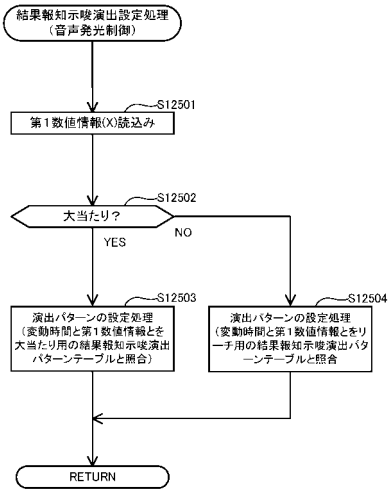
第１数値情報用テーブル

Cx(0～99)	X
0～9	1
10～29	2
30～69	3
70～99	4

【図２４３】

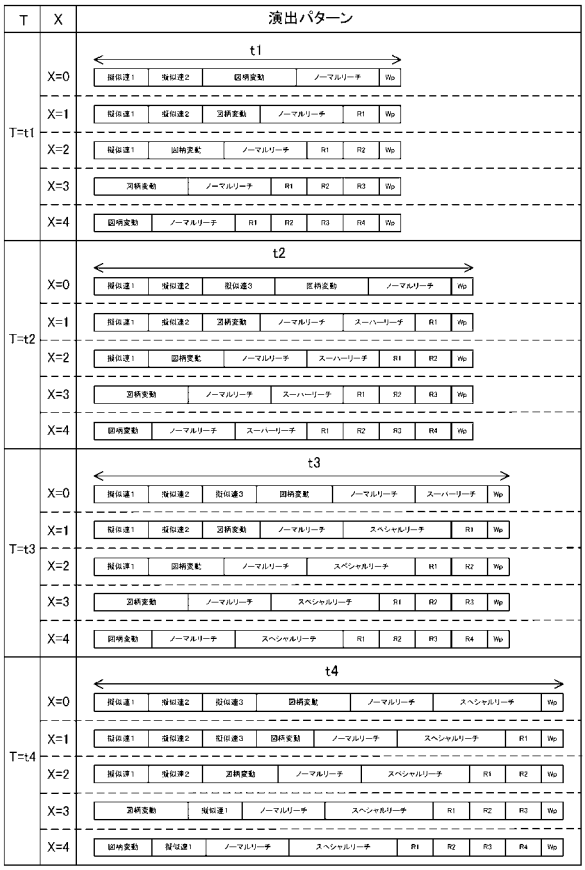


【図２４４】



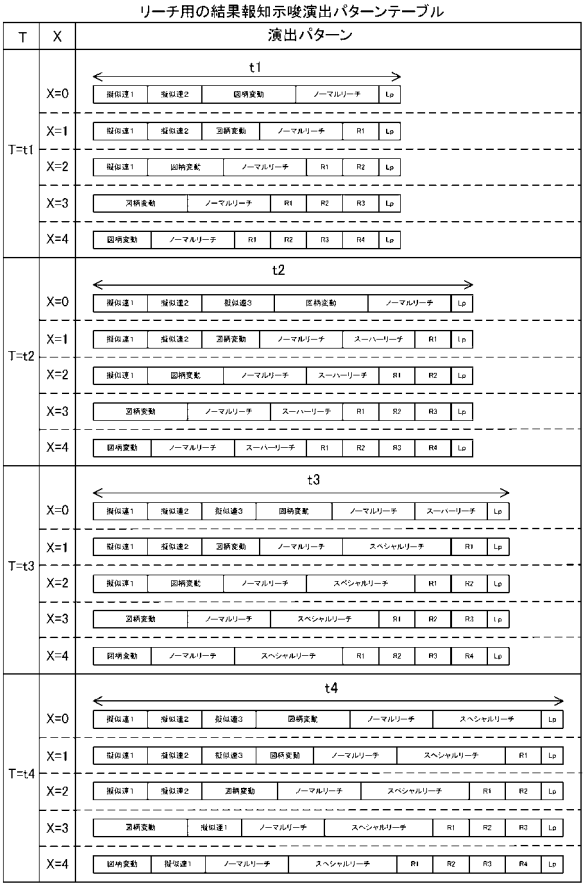
【図２４５】

大当たり用の結果報知示唆演出パターンテーブル

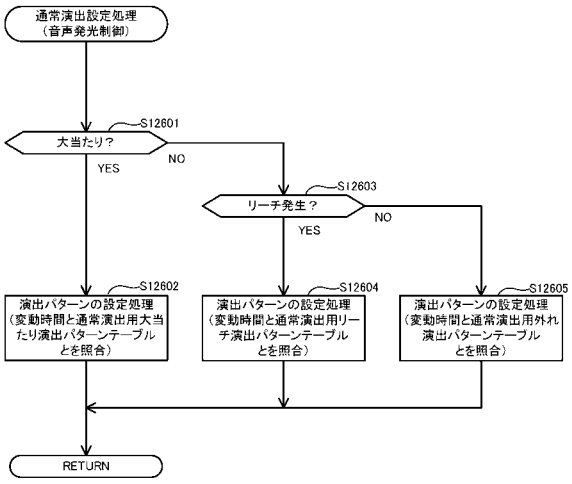


【図２４６】

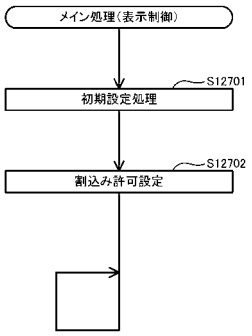
リーチ用の結果報知示唆演出パターンテーブル



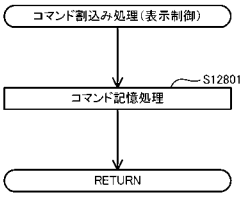
【図２４７】



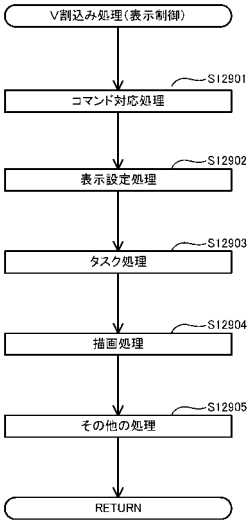
【図２４８】



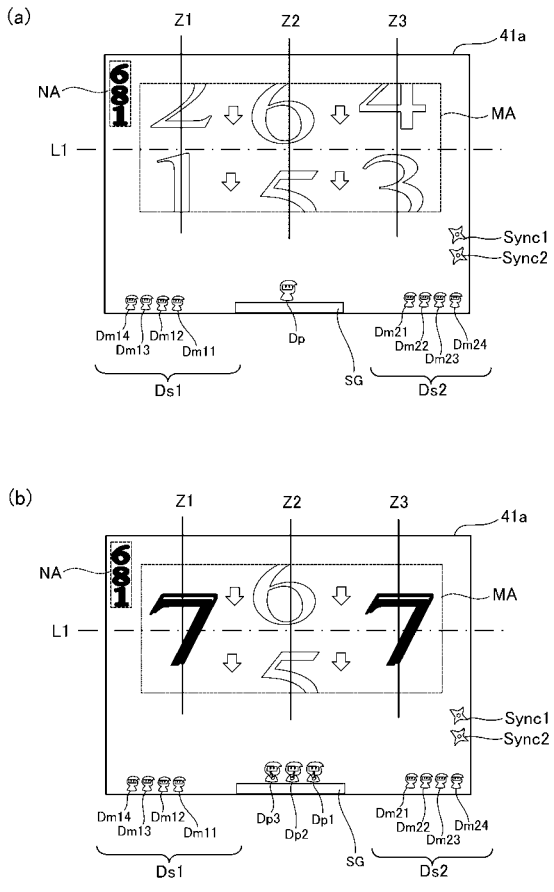
【図２４９】



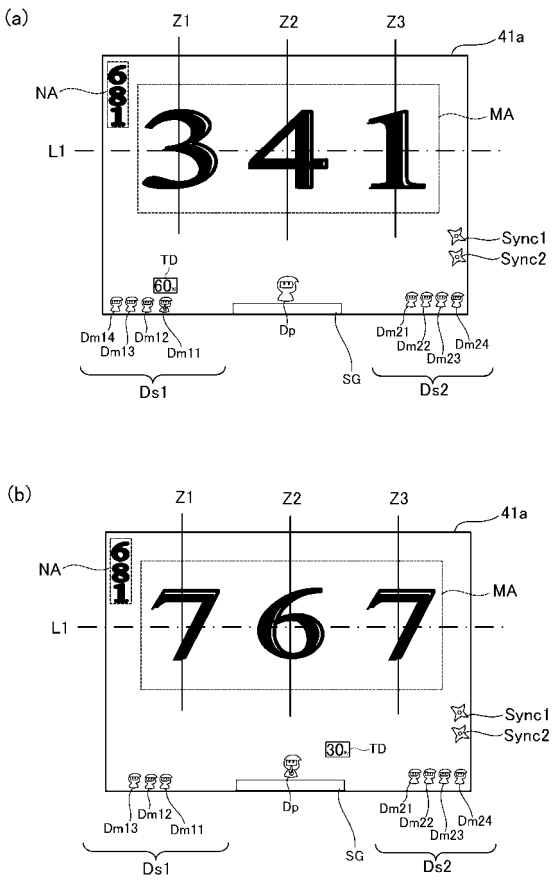
【図２５０】



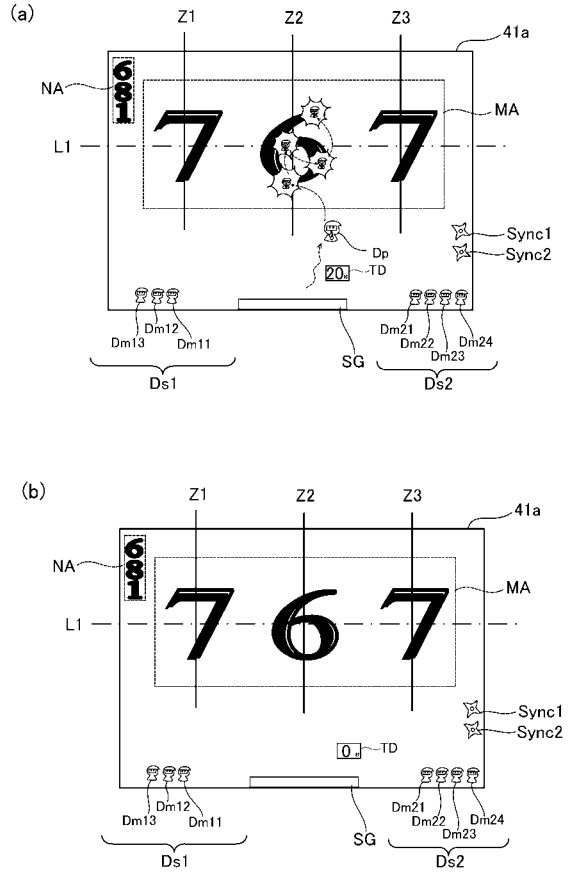
【図２５１】



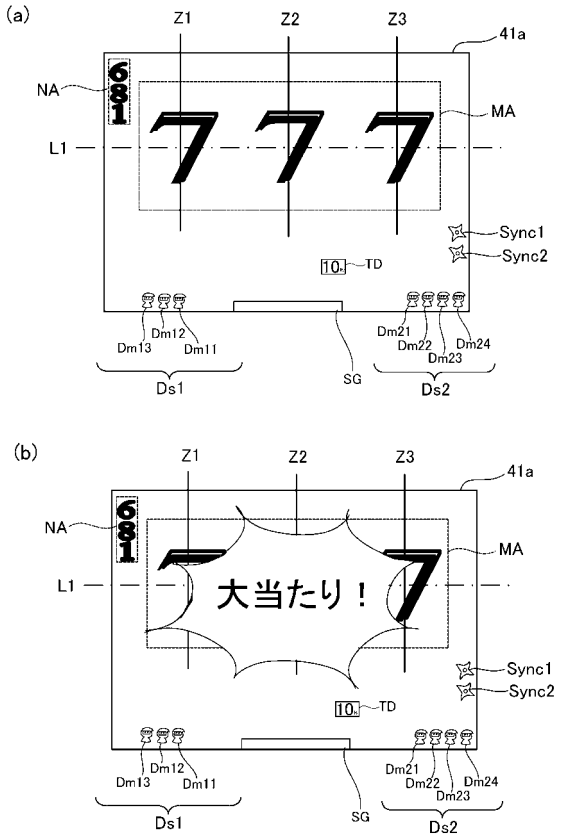
【図２５２】



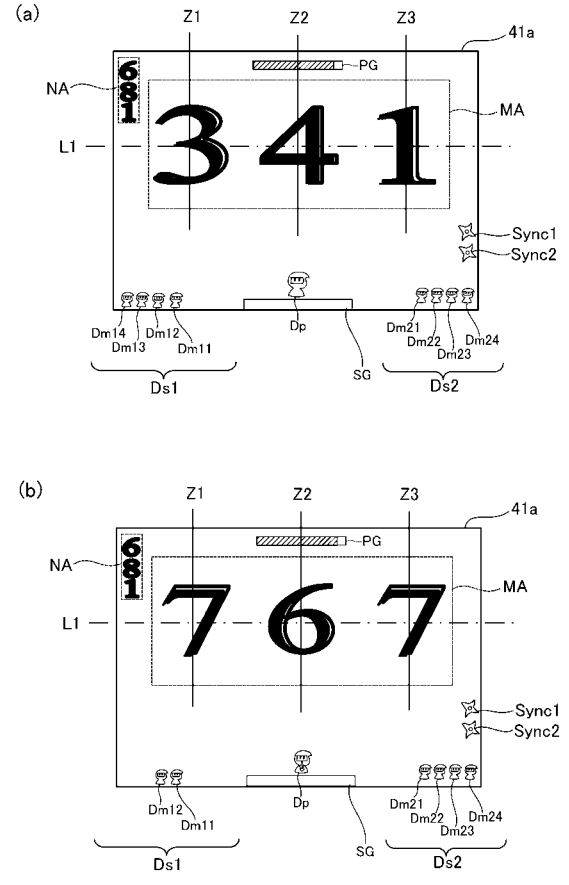
【図２５３】



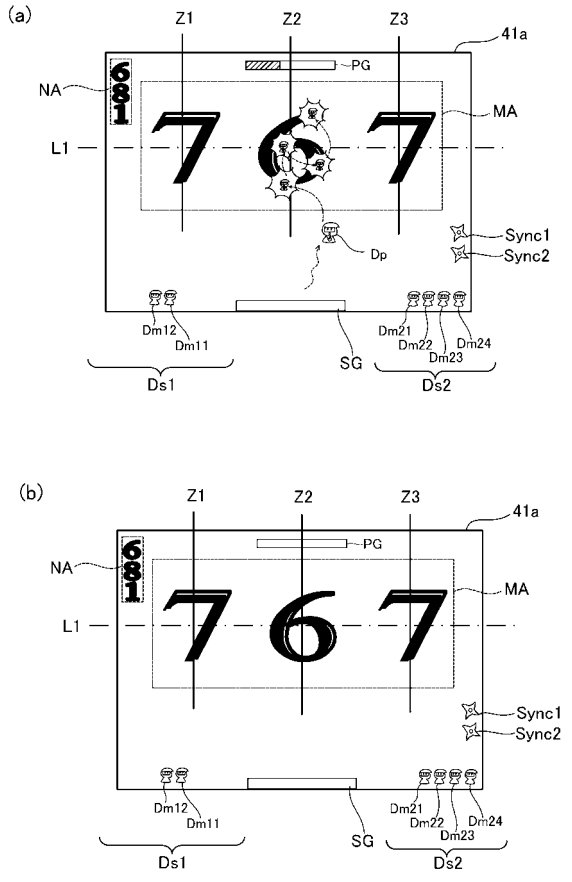
【図２５４】



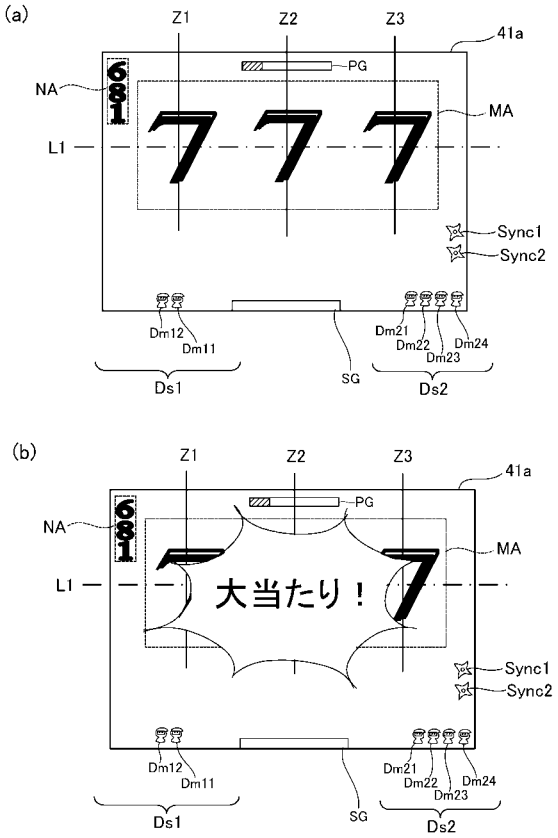
【図２５５】



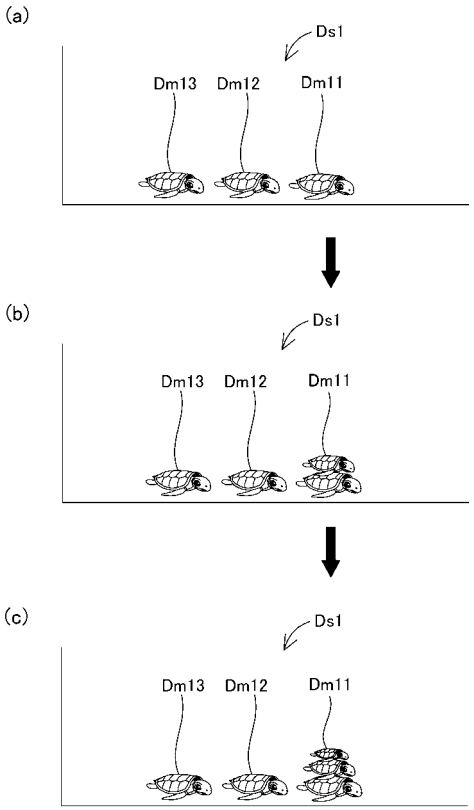
【図２５６】



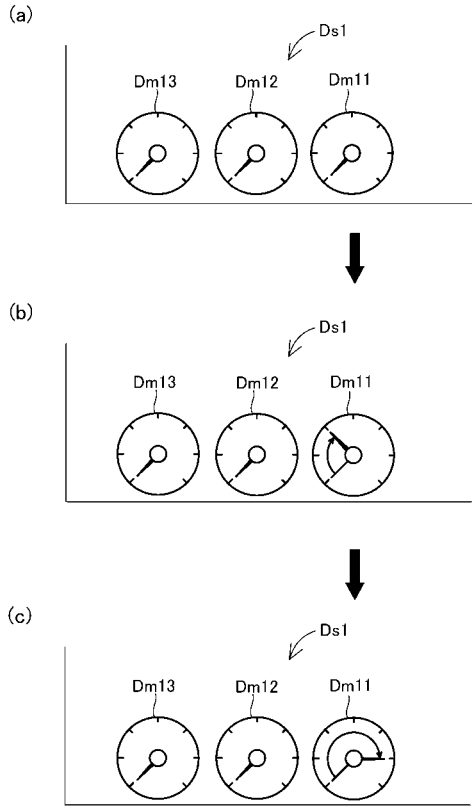
【図２５７】



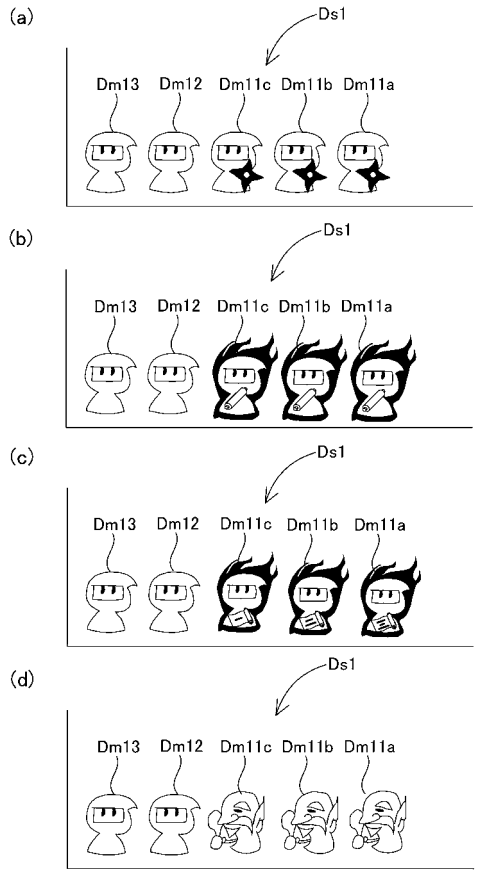
【図２５８】



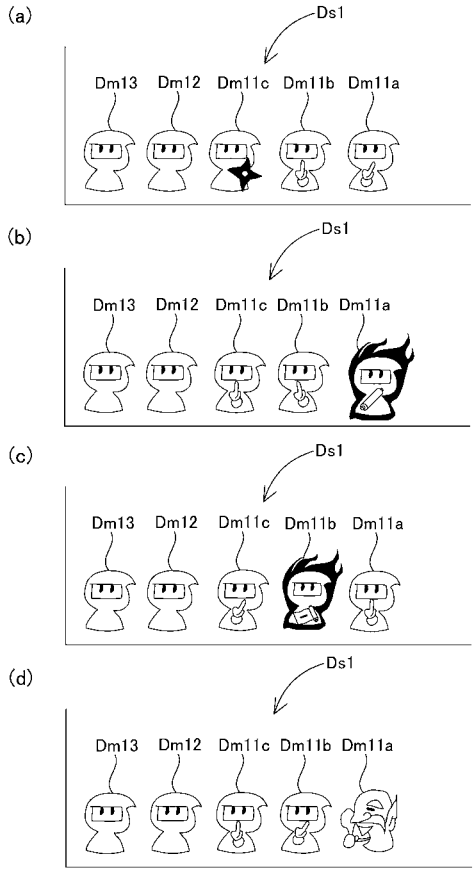
【図２５９】



【図２６０】



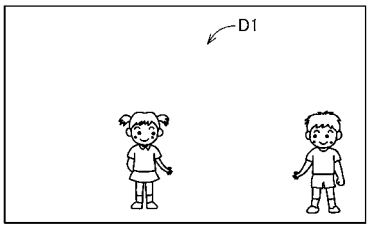
【図２６１】



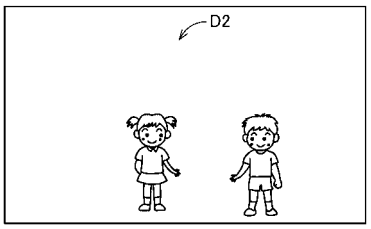
【図２６２】

<オブジェクトD>

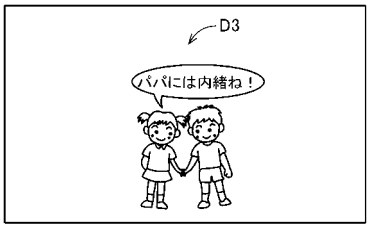
(a) 画像D1



(b) 画像D2



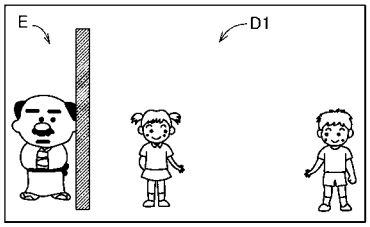
(c) 画像D3



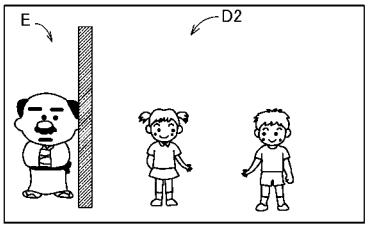
【図２６３】

オブジェクトD+画像E

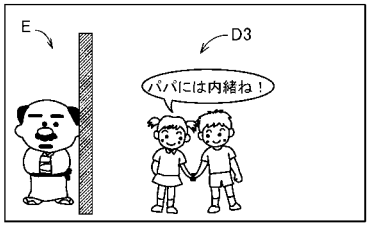
(a) 画像D1＋画像E



(b) 画像D2＋画像E



(c) 画像D3＋画像E



フロントページの続き

(72)発明者　北田　昇平
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内

Ｆターム(参考) 2C088 BC31 DA21 EA10
2C333 AA11 DA02