(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7218532号
(P7218532)

(45)発行日　令和5年2月7日(2023.2.7)

(24)登録日　令和5年1月30日(2023.1.30)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　4　（全209頁）

(21)出願番号　特願2018-189958(P2018-189958)
(22)出願日　平成30年10月5日(2018.10.5)
(65)公開番号　特開2020-58438(P2020-58438A)
(43)公開日　令和2年4月16日(2020.4.16)
審査請求日　令和3年7月9日(2021.7.9)

(73)特許権者　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　100158850
弁理士　明坂 正博
(72)発明者　橋本 一樹
愛知県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
審査官　森川 能匡

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球が転動する遊技領域を有した遊技盤と、
前記遊技領域の特定領域を前記遊技球が通過することに基づいて、遊技者にとって有利な当たり遊技状態へ移行するか否かの抽選を行う抽選手段と、
前記抽選手段の結果に応じて、遊技状態として、前記当たり遊技状態となる抽選確率を有利とさせる第１遊技状態と、前記当たり遊技状態となる抽選確率を前記第１遊技状態よりも低い確率とさせる第２遊技状態とを制御する状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
演出実行手段により実行される演出に基づいて、音を出力する音出力手段と、
前記音出力手段の出力音量の設定を受け付ける音量設定受付部と、
前記音量設定受付部で受け付けられた設定に基づいて、前記音出力手段の音量を調節する音量調節手段と、
前記音量設定受付部で受け付けられた設定に基づいて、前記演出実行手段に異なる演出を実行させる演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記音量設定受付部で受け付けられた設定に基づいて、前記演出実行手段に前記遊技状態が前記第１遊技状態又は前記第２遊技状態のいずれであるかを識別可能な異なる態様で示唆させることを特徴とする遊技機。
【請求項２】

請求項１に係る遊技機において、
前記遊技機は、
第１演出と、前記第１演出よりも音出力手段による演出が相対的に少ない第２演出とを有し、
前記演出制御手段は、
前記音量設定受付部で受け付けられた設定に基づいて、前記演出実行手段に前記第１演出と前記第２演出とを切り替えて実行させることを特徴とする遊技機。
【請求項３】
請求項２に係る遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記音量設定受付部で受け付けられた出力音量の設定が所定値以上である場合、前記演出実行手段に前記第１演出を実行させることを特徴とする遊技機。
【請求項４】
請求項２又は請求項３に係る遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記音量設定受付部で受け付けられた出力音量の設定が所定値未満である場合、前記演出実行手段に前記第２演出を実行させ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、弾球遊技機や回胴式遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
代表的な遊技機であるパチンコ機では、遊技盤に設けた始動入賞口への遊技球の入賞を契機に遊技者に有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの内部抽選が行われるとともに、遊技領域に設けられた表示装置にて図柄の変動表示を開始する。そして、遊技機は、上記内部抽選に当選した場合、特定図柄の組み合わせを最終停止して遊技者に報知し、遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行する。特定遊技状態では、例えば、遊技領域に設けられた可変入賞装置（いわゆるアタッカ）への入球が可能な状態へと制御され、可変入球装置への入球数（入賞数）に応じた賞球の払出が実行される。
【０００３】
このような遊技機では、一般的に、大当たり確率が高確率と低確率の２種類に設定され、入賞に基づく抽選の結果、作動確率の値のうち低いものから高いものへの変動する機能、いわゆる確率変動（以下、単に「確変」ともいう）機能を搭載した機種が存在する（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【文献】特開２００８－０００３６９号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、従来の遊技機では、遊技者の興趣性を好適に高めることができなかった。
【０００６】
本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者の興趣性を好適に高めることができる遊技機を提供することを目的とするものである。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
本発明に係る遊技機は、遊技球が転動する遊技領域を有した遊技盤と、前記遊技領域の特定領域を前記遊技球が通過することに基づいて、遊技者にとって有利な当たり遊技状態

へ移行するか否かの抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段の結果に応じて、遊技状態として、前記当たり遊技状態となる抽選確率を有利とさせる第１遊技状態と、前記当たり遊技状態となる抽選確率を前記第１遊技状態よりも低い確率とさせる第２遊技状態とを制御する状態制御手段と、演出を実行する演出実行手段と、演出実行手段により実行される演出に基づいて、音を出力する音出力手段と、前記音出力手段の出力音量の設定を受け付ける音量設定受付部と、前記音量設定受付部で受け付けられた設定に基づいて、前記音出力手段の音量を調節する音量調節手段と、前記音量設定受付部で受け付けられた設定に基づいて、前記演出実行手段に異なる演出を実行させる演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記音量設定受付部で受け付けられた設定に基づいて、前記演出実行手段に前記遊技状態が前記第１遊技状態又は前記第２遊技状態のいずれであるかを識別可能な異なる態様で示唆させることを特徴とする。

【発明の効果】

【０００８】

本発明によれば、遊技者の興趣性を好適に高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】第１実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図２】第１実施形態に係る遊技機の主要な構成を展開して示す斜視図である。

【図３】第１実施形態に係る遊技機の主要な構成を展開して示す斜視図である。

【図４】第１実施形態に係る遊技機の構成を示す背面図である。

【図５】第１実施形態に係る遊技機の前扉枠の構成を示す背面図である。

【図６】第１実施形態に係る遊技機の内枠の構成を示す正面図である。

【図７】第１実施形態に係る遊技機の遊技盤の正面図である。

【図８】第１実施形態に係る遊技機の図柄表示装置の表示画面を示す図である。

【図９】第１実施形態に係る遊技機の内枠の構成を示す背面図である。

【図１０】第１実施形態に係る遊技機の遊技盤の背面構成を示す斜視図である。

【図１１】第１実施形態に係る遊技機の遊技盤から主制御装置ユニットを取り外した状態を示す背面図である。

【図１２】第１実施形態に係る遊技機の主制御装置ユニットの構成を示す斜視図である。

【図１３】第１実施形態に係る遊技機の裏パックユニットの構成を示す正面図である。

【図１４】第１実施形態に係る遊技機の前方から見た第１監視装置の分解斜視図である。

【図１５】第１実施形態に係る遊技機の後方から見た第１監視装置の分解斜視図である。

【図１６】第１実施形態に係る遊技機の電気的構成を示すブロック図である。

【図１７】第１実施形態に係る遊技機の操作ボタンを示す平面図である。

【図１８】第１実施形態に係る遊技機の内部抽選に用いられる各カウンタの内容を示す図である。

【図１９】第１実施形態に係る遊技機の大当たり発生に当選する乱数の値を記憶した当否テーブルを示す図である。

【図２０】第１実施形態に係る遊技機の大当たりの種別の振分先に係る乱数の値を記憶した振分テーブルを示す図である。

【図２１】第１実施形態に係る遊技機のタイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

【図２２】第１実施形態に係る遊技機の始動口用の入賞処理のフローチャートを示す図である。

【図２３】第１実施形態に係る遊技機の通常処理のフローチャートを示す図である。

【図２４】第１実施形態に係る遊技機のメイン処理のフローチャートを示す図である。

【図２５】第１実施形態に係る遊技機の遊技回制御処理のフローチャートを示す図である。

【図２６】第１実施形態に係る遊技機のデータ設定処理のフローチャートを示す図である。

【図２７】第１実施形態に係る遊技機の変動開始処理のフローチャートを示す図である。

【図２８】第１実施形態に係る遊技機の表示継続時間の設定処理のフローチャートを示す

図である。
【図２９】第１実施形態に係る遊技機の遊技状態移行処理のフローチャートを示す図である。
【図３０】第１実施形態に係る遊技機の大入賞口開閉処理のフローチャートを示す図である。
【図３１】第１実施形態に係る遊技機の大入賞口開放処理のフローチャートを示す図である。
【図３２】第１実施形態に係る遊技機の開閉実行モード終了時の移行処理のフローチャートを示す図である。
【図３３】第１実施形態に係る遊技機の前扉枠開放監視処理のフローチャートを示す図である。
【図３４】第１実施形態に係る遊技機の音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図３５】第１実施形態に係る遊技機のＲＯＭに格納されるデータ構成を示す図であり、（ａ）はＲＯＭ４１２に格納されるデータ構成を示す図、（ｂ）は共通用ＲＯＭ４０４に格納されるデータ構成を示す図である。
【図３６】第１実施形態に係る遊技機の音出力ＬＳＩが備えるレジスタ９５２の構成を説明するための概念図である。
【図３７】第１実施形態に係る遊技機の音出力ＬＳＩが備えるＤＡＣ及びスピーカ部との接続関係を説明するための概念図である。
【図３８】第１実施形態に係る遊技機の音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。
【図３９】第１実施形態に係る遊技機の演出決定処理のフローチャートを示す図である。
【図４０】第１実施形態に係る遊技機の遊技結果と、遊技状態等との関係を示す図である。
【図４１】第１実施形態に係る遊技機の遊技結果と、演出等との関係を示す図である。
【図４２】第１実施形態に係る遊技機の示唆演出処理（時短中に示唆）のフローチャートを示す図である。
【図４３】第１実施形態に係る遊技機のリザルト表示処理のフローチャートを示す図である。
【図４４】第１実施形態の変形例１に係る遊技機の示唆演出処理（リザルト表示時に示唆）のフローチャートを示す図である。
【図４５】第１実施形態の変形例２に係る遊技機の示唆演出処理（時短後の大当たり中に示唆）のフローチャートを示す図である。
【図４６】第１実施形態の変形例３に係る遊技機の示唆演出処理（操作受付がある場合に示唆）のフローチャートを示す図である。
【図４７】第１実施形態の変形例４に係る遊技機の示唆演出処理（操作受付がある場合に示唆）のフローチャートを示す図である。
【図４８】第１実施形態の変形例５に係る遊技機の示唆演出処理（操作受付がある場合に示唆）のフローチャートを示す図である。
【図４９】第１実施形態に係る遊技機の異常時報知処理のフローチャートを示す図である。
【図５０】第１実施形態に係る遊技機において展開されるゲームフローについて説明する図である。
【図５１】第１実施形態に係る遊技機の特別図柄の変動表示及び停止表示に対応させた演出画像の例を示す連続図である。
【図５２】第１実施形態に係る遊技機の通常状態にて「最有利結果」に該当した場合に実行されるモード移行演出の演出例を示す連続図である。
【図５３】第１実施形態に係る遊技機の大当たり時（開閉実行モード）における演出例を示す連続図である。
【図５４】第１実施形態に係る遊技機の演出種類（演出種別）選択処理のフローチャートを示す図である。

【図５５】第１実施形態に係る遊技機の演出種類（演出種別）選択処理の他の例におけるフローチャートを示す図である。
【図５６】第１実施形態に係る遊技機の第４モードＭ４への移行処理を説明する図である。
【図５７】第１実施形態に係る遊技機の第４モードＭ４への移行処理のフローチャートを示す図である。
【図５８】第１実施形態に係る遊技機の演出ＭＡへの移行処理のフローチャートを示す図である。
【図５９】第１実施形態に係る遊技機の演出ＭＢへの移行処理のフローチャートを示す図である。
【図６０】第１実施形態に係る遊技機の演出ＭＣへの移行処理のフローチャートを示す図である。
【図６１】第１実施形態に係る遊技機の異常時報知処理の他の例のフローチャートを示す図である。
【図６２】第２実施形態に係る遊技機の大当たり発生に当選する乱数の値を記憶した当否テーブルを示す図である。
【図６３】第２実施形態に係る遊技機の変動開始処理のフローチャートを示す図である。
【図６４】第２実施形態に係る遊技機の示唆演出処理（転落時に示唆）のフローチャートを示す図である。
【図６５】第２実施形態の変形例１に係る遊技機の示唆演出処理（リザルト表示時に示唆）のフローチャートを示す図である。
【図６６】第２実施形態の変形例２に係る遊技機の示唆演出処理（時短後の大当たり中に示唆）のフローチャートを示す図である。
【図６７】第２実施形態の変形例３に係る遊技機の示唆演出処理（操作受付がある場合に示唆）のフローチャートを示す図である。
【図６８】第２実施形態の変形例４に係る遊技機の示唆演出処理（操作受付がある場合に示唆）のフローチャートを示す図である。
【図６９】第２実施形態の変形例５に係る遊技機の示唆演出処理（操作受付がある場合に示唆）のフローチャートを示す図である。
【図７０】第３実施形態に係る遊技機の遊技盤の正面図である。
【図７１】第３実施形態に係る遊技機の音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図７２】第３実施形態に係る遊技機の音出力ＬＳＩが備えるＤＡＣ及びスピーカ部との接続関係を説明するための概念図である。
【図７３】第３実施形態に係る遊技機の異常時報知処理のフローチャートを示す図である。
【図７４】第３実施形態の変形例に係る遊技機の正面図である。
【図７５】第３実施形態の変形例に係る遊技機の音出力ＬＳＩが備えるＤＡＣ及びスピーカ部との接続関係を説明するための概念図である。
【図７６】第４実施形態に係る遊技機が備えるスピーカ部及びカバー部材の概略構成図であり、（ａ）は、スピーカ部がカバー部材によりカバーされていない状態の正面図、（ｂ）は、スピーカ部がカバー部材によりカバーされている状態の正面図、（ｃ）は、（ｂ）の線分Ｘ－Ｘにおける断面図、（ｄ）は、（ｂ）の線分Ｙ－Ｙにおける断面図である。
【図７７】第４実施形態に係る遊技機の原点検出センサの概略構成を示した図である。
【図７８】第４実施形態に係る遊技機の音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図７９】第４実施形態に係る遊技機の音出力ＬＳＩが備えるＤＡＣ及びスピーカ部との接続関係を説明するための概念図である。
【図８０】第４実施形態に係る遊技機の異常時報知処理のフローチャートを示す図である。
【図８１】第５実施形態に係る遊技機の正面図である。
【図８２】第５実施形態に係る遊技機が備えるスピーカ部及びその周辺構造を示す概略構成図であり、（ａ）は、スピーカ部が遊技機の正面を向いている第１状態を示す一部断面

平面図、（ｂ）は、スピーカ部の向きが遊技機の正面から右側面へ変化している途中を示す一部断面平面図、（ｃ）は、スピーカ部が遊技機の右側面を向いている第２状態を示す一部断面平面図である。
【図８３】第５実施形態に係る遊技機の音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図８４】第５実施形態に係る遊技機の異常時報知処理のフローチャートを示す図である。
【図８５】第６実施形態に係る遊技機の音出力ＬＳＩが備えるＤＡＣ及びスピーカ部との接続関係を説明するための概念図である。
【図８６】第６実施形態に係る遊技機のスピーカ部の再生音量の時間変化の概念図である。
【図８７】第６実施形態に係る遊技機の異常時報知処理のフローチャートを示す図である。
【図８８】第６実施形態に係る遊技機の音データ再生処理のフローチャートを示す図である。
【図８９】第７実施形態に係る遊技機の演出モードと音量設定との関係を示す図である 。
【図９０】第７実施形態に係る遊技機の音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図である 。
【図９１】第７実施形態に係る遊技機の音量設定処理（図９０のステップＳ４３０２）のフローチャートを示す図である。
【図９２】第７実施形態に係る遊技機の演出モード決定処理（図９０のステップＳ４３０３）のフローチャートを示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
以下、本発明の各実施形態を図面に基づき説明する。なお、遊技機としては、一般的なパチンコ機を例にして説明する。また、以下の説明において、特に指示しない限りはパチンコ機１０の正面視を基準に上下左右等の方向を特定する。例えば、図１の手前側を前側、奥側を後側とする。
【００１１】
［第１実施形態］
＜パチンコ機＞
図１に示すように、本実施形態に係る遊技機１０（以下、パチンコ機１０）は、外殻を形成する矩形状の外枠１１と、この外枠１１に対して前方に回転可能に取り付けられた遊技機本体１２とを備える。
【００１２】
外枠１１は、前後に開口する矩形枠状に形成されて遊技店の設置枠台（いわゆる島設備）に縦置き姿勢で設置される固定枠である。図２及び図３に示すように、遊技機本体１２は、外枠１１に前方側（遊技者側）へ回転可能に支持される内枠１３（枠体）と、内枠１３に前方側（遊技者側）へ回転可能に支持される前扉枠１４（枠体）と、内枠１３に後方側（遊技者から遠い側）へ回転可能に支持される裏パックユニット１５（箱状体）とを備え、施錠装置１３１（図３参照）により施錠される構成を有する。なお、外枠１１の左側には、プリペイドカード式の球貸装置（ＣＲユニット）（不図示）が設けられている。
【００１３】
内枠１３は、右側部又は左側部の一方を支持側として外枠１１の右側部又は左側部の一方に支持されている。前扉枠１４は、右側部又は左側部の一方（図２及び図３では、左側部）を支持側として、内枠１３の右側部又は左側部の一方（図２及び図３では、左側部）に支持されている。裏パックユニット１５は、右側部又は左側部の一方を支持側として、内枠１３の右側部又は左側部の一方（図２及び図３では、左側部）に支持されている。施錠装置１３１は、遊技機本体１２の右側部又は左側部の下部に設けられた（図１では右側下部）シリンダ錠７５を有し、内枠１３（遊技機本体１２）を外枠１１に対して開放不能とする機能及び前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能とする機能を有する。パチンコ機１０では、シリンダ錠７５（図７参照）にキーを差し込んだのち右回転させると、内枠１３を外枠１１に対して開放不能とする機能が解除され、左回転させると、前扉枠１４を内

枠１３に対して開放不能とする機能が解除される。施錠装置１３１の詳細については、後述する。

【００１４】

前扉枠１４は、内枠１３の前面側を覆うようにして設けられ、厚み方向に開口する楕円形状の窓部２１と、この窓部２１にはめ込まれる透視可能なガラス板や合成樹脂材等により形成された窓パネル２２とを有する（図２参照）。

【００１５】

また、前扉枠１４は、窓部２１の右側部に配設される発光手段としての表示ランプ装置２３Ａと、窓部２１の左側部に配設される発光手段としての表示ランプ装置２３Ｂと、パチンコ機１０の最上部に設けられたエラー表示ランプ部２４と、遊技機本体１２の上部右側（スピーカ部２６Ａ）及び上部左側（スピーカ部２６Ｂ）と、下部左側（スピーカ部２６Ｃ）とに配設される音声出力手段及びナビゲーション手段としてのスピーカ部２６Ａ～２６Ｃとを備える。なお、本実施形態では、パチンコ機１０は、３つのスピーカ部２６Ａ～２６Ｃを備えるが、スピーカ部は１以上備えていればよく、例えば、４つ以上備えていても良い。表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂは、ＬＥＤ（発光ダイオード）やフィラメント、放電素子などの発光素子をガラスの球殻に封入した電球等の発光体（不図示）を有し、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。エラー表示ランプ部２４は、所定のエラー時に点灯する。また、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃは、音声や効果音等を出力できる。そして、後述する図柄表示装置９１での図柄変動演出に合わせて表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂを点灯・点滅したり（発光演出）、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから音声や効果音を出力する（音声演出）ことで、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂやスピーカ部２６Ａ～２６Ｃが演出実行手段として機能するよう構成されている。

【００１６】

また、前扉枠１４は、窓部２１の下側に、前方側（遊技者側）へと膨出する上側膨出部３１及び下側膨出部３２とを有する。上側膨出部３１及び下側膨出部３２は、上下方向に並設されている。上側膨出部３１は、上向きに開口するようにして内部に設けられ、遊技球を貯留する受け皿となる上皿３３を有している。また、下側膨出部３２は、上向きに開口するようにして内部に設けられ、遊技球を貯留する受け皿となる下皿３４を有している。上皿３３は、底面が左側から右側からに向かって緩やかに傾斜するとともに右側部において先細りとなるように構成されており、貯留されている遊技球を一球ずつ整列させながら遊技球発射機構１１０（図６参照）へと導く機能を有する。

【００１７】

上皿３３にて遊技球が余剰となると、遊技球は下皿３４に排出される。つまり、下皿３４は、上皿３３にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有する。また、下側膨出部３２には、左右方向にスライド動作可能なレバーが設けられており、遊技者がレバーをスライド動作させることで下皿３４に貯留された遊技球が下皿３４の下部から排出されるように構成されている。なお、本実施形態では、上側膨出部３１及び下側膨出部３２は、前扉枠１４の下部位置に前扉枠１４と一体的に成形されており、前扉枠１４の開閉に合わせて上側膨出部３１及び下側膨出部３２も開閉するよう構成される。

【００１８】

また、パチンコ機１０は、遊技機本体１２の右下方位置に発射手段としての発射ハンドル４１を備える。発射ハンドル４１は、反時計回り（左回り）に付勢されており、遊技者が発射ハンドル４１を時計回り（右回り）するよう回転操作することで遊技球発射機構１１０が作動されて、上皿３３に貯留された遊技球が遊技盤８１（図７参照）の遊技領域１０４に向けて１球ずつ発射される。本実施形態では、遊技球発射機構１１０による遊技球の発射動作は、所定の周期（例えば、０．６ｓｅｃ）で行われる。また、本実施形態では、遊技球発射機構１１０による遊技球の発射数が１分間に１００球を超えないよう制御される。

【００１９】

発射ハンドル４１は、その回転量に応じて遊技球発射機構１１０による遊技球の打球力が変化するように構成されており、遊技者が発射ハンドル４１を時計回り（右回り）に回転させるにしたがって遊技球発射機構１１０による遊技球の打球力が漸増し、遊技者が発射ハンドル４１を反時計回り（左回り）に回転させるにしたがって遊技球発射機構１１０による遊技球の打球力が漸減するように構成されている。すなわち、遊技者が発射ハンドル４１を時計回り（右回り）に回転させるに従い、遊技球発射機構１１０により打ち出される遊技球の遊技盤８１における到達位置が左側から右側へと移っていくこととなる。

【００２０】

また、発射ハンドル４１には、遊技者がハンドルに触れていることを検知するタッチセンサ４１ａや遊技球の発射を一時的に停止する発射停止スイッチ４１ｂが設けられている。遊技球発射機構１１０による遊技球の発射は、発射ハンドル４１が回転操作されてタッチセンサ４１ａがオンで、かつ発射停止スイッチ４１ｂがオフのときに行われ、タッチセンサ４１ａがオフ又は発射停止スイッチ４１ｂがオンの場合には遊技球は発射されない。

【００２１】

また、上側膨出部３１の上面には、操作手段としての操作ボタン３５が設けられている。操作ボタン３５は、演出種類（演出種別）の選択等に際にして用いられ、遊技者は、操作ボタン３５を操作することで、演出種類を選択することができる。操作ボタン３５は、図１７に示すように、中央に配置された決定ボタン３５ａと、決定ボタン３５ａの左側に配置された左方向ボタン３５ｂと、決定ボタン３５ａの右側に配置された右方向ボタン３５ｃとを備えている。遊技者は、演出種類の選択時において、左方向ボタン３５ｂ、右方向ボタン３５ｃを押下操作して演出種類を選択し、中央に配置された決定ボタン３５ａを押下操作することで演出種類を決定することができる。さらに、上側膨出部３１の上面には、ＣＲユニットに挿入されたカードの価値残高（有価残高）の範囲内で遊技球の貸し出しを指示するための球貸ボタン（不図示）及びＣＲユニットに挿入されているカードの返却を指示するための返却ボタン（不図示）が配設されている。

【００２２】

前扉枠１４の背面には、図２及び図５に示すように、通路形成ユニット５０が取り付けられている。通路形成ユニット５０は、合成樹脂により形成されており、上皿３３に通じる前扉側上皿通路５１と、下皿３４に通じる前扉側下皿通路５２とが形成されている。通路形成ユニット５０において、その上側隅部には後方に突出し上方に開放された受口部５３が形成されており、当該受口部５３を仕切壁５４によって左右に仕切ることで前扉側上皿通路５１と前扉側下皿通路５２の入口部分とが形成されている。前扉側上皿通路５１及び前扉側下皿通路５２は上流側が後述する遊技球分配部２２５に通じており、前扉側上皿通路５１に入った遊技球は上皿３３に導かれ、前扉側下皿通路５２に入った遊技球は下皿３４に導かれる。

【００２３】

前扉枠１４の背面における回動基端側（図５の右側）には、その上端部及び下端部に突起軸６１，６２が設けられている。これら突起軸６１，６２は内枠１３に対する組付機構を構成する。また、前扉枠１４の背面における回動先端側（図５の左側）には、図２に示すように、後方に延びる鉤金具６３が上下方向に複数並設されている。これら鉤金具６３は内枠１３に対する施錠機構を構成する。

【００２４】

次に、内枠１３について図６を参照して説明する。

内枠１３は、外形が外枠１１とほぼ同一形状をなす樹脂ベース７１を主体に構成されている。樹脂ベース７１の前面における回動基端側（図６の左側）には、その上端部及び下端部に支持金具７２，７３が取り付けられている。図示は省略するが、支持金具７２，７３には軸孔が形成されており、それら軸孔に前扉枠１４の突起軸６１，６２が挿入されることにより、内枠１３に対して前扉枠１４が回動可能に支持されている。

【００２５】

樹脂ベース７１の前面における回動先端側（図６の右側）には、前扉枠１４の背面に設

けられた鉤金具６３を挿入するための挿入孔７４がそれぞれ設けられている。パチンコ機１０では、内枠１３や前扉枠１４を施錠状態とするための施錠装置が内枠１３の背面側に隠れて配置される構成となっている。したがって、鉤金具６３が挿入孔７４を介して施錠装置に係止されることによって、前扉枠１４が内枠１３に対して開放不能に施錠される。

【００２６】

樹脂ベース７１の右下隅部には、施錠装置の解錠操作を行うためのシリンダ錠７５が設置されている。シリンダ錠７５は施錠装置に一体化されており、シリンダ錠７５の鍵穴に差し込んだキーを左に回すと内枠１３に対する前扉枠１４の施錠が解かれるようになっている。なお、シリンダ錠７５の鍵穴に差し込んだキーを右に回すと外枠１１に対する内枠１３の施錠が解かれるようになっている。樹脂ベース７１の右上隅部、すなわち前扉枠１４の回動先端側には、内外（すなわち前後方向）に貫通する略矩形状の開口部７１ｂが形成されている。この開口部７１ｂには前扉枠１４の開放を監視する第１監視装置２５０が設けられている。

【００２７】

樹脂ベース７１の中央部には略楕円形状の窓孔７６が形成されている。樹脂ベース７１には遊技盤８１が着脱可能に取り付けられている。遊技盤８１は合板よりなり、遊技盤８１の前面に形成された遊技領域１０４（図７参照）が樹脂ベース７１の窓孔７６を通じて内枠１３の前面側に露出した状態となっている。

【００２８】

＜遊技盤８１＞

図７に示すように、遊技盤８１は、ベニヤ材や合成樹脂材により形成された略矩形状の板部材である。遊技盤８１は、正面（遊技者側）に設けられた略円形状に湾曲形成した２本のレール（内レール１０１及び外レール１０２）からなるガイド部１０３（以下、誘導レールともいう）を有する。誘導レール１０３は、遊技球発射機構１１０により打ち出される遊技球を遊技盤８１の左上部へと案内する機能を有する。遊技者は、発射ハンドル４１を操作して、該誘導レール１０３により画成される略円形の遊技領域１０４へと遊技球を打ち出すことで遊技を行う。また、誘導レール１０３の端部には、遊技領域１０４へと打ち出された遊技球が誘導レール１０３内へと戻らないように返し部１０３ａが設けられている。なお、遊技領域１０４内に打ち込まれた遊技球は、裏パックユニット１５（不図示）に設けられた検知センサ（不図示）により検知され、該検知センサの球検出信号がホールコンピュータ（不図示）に出力されるよう構成されている。本実施形態では、検知センサを裏パックユニット１５に設けているが、他の場所、例えば、遊技盤８１に設けるようにしてもよい。

【００２９】

また、遊技盤８１は、ルータ加工が施されることによって、板厚方向に貫通する大小複数の開口部が適宜位置に形成されている。また、遊技盤８１の各開口部には、一般入賞口８２、第１始動口８４ａ、第２始動口８４ｂ、可変入賞装置８３及びアウト口８７が設けられている。なお、遊技盤８１の遊技領域１０４に形成される開口部の位置及び数は、必要に応じて適宜変更できる。遊技盤８１には、中央部左側及び中央部右側にスルーゲート８５が設けられている。遊技盤８１の遊技者が視認できる位置に主表示装置９８が設けられている。遊技盤８１の中央部には、可変表示ユニット８６が設けられている。遊技盤８１には、遊技領域１０４内に多数の遊技釘８９が設けられるとともに、遊技盤８１の右側に回転案内部材８８（いわゆる「風車」）が配設されている。回転案内部材８８は、遊技領域１０４を流下する遊技球の接触により自在に回転するよう遊技盤８１に配設されている。このため、遊技領域１０４を流下する遊技球が遊技釘８９や回転案内部材８８に接触することで、遊技球の流下方向が不規則（ランダム）に変化する。

【００３０】

なお、本実施形態では、入球とは、開口部を遊技球が通過することをいい、開口部を通過した後に遊技領域１０４から排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域１０４から排出されずに遊技領域１０４の流下を継続する態様も含む。また、アウト口

８７への遊技球の入球と明確に区別するために、各種入賞口への遊技球の入球のことを入賞ともいう。また、スルーゲート８５への入球とは、遊技領域１０４に設けられたゲートを通過した後に遊技領域１０４から排出されずに遊技領域１０４の流下を継続することをいう。このスルーゲート８５への入球についても各種入賞口への入球と同様に入賞ともいう。また、遊技球が、遊技釘８９及び／又は回転案内部材８８等に接触しながら遊技領域１０４を流下することを転動ともいう。

【００３１】

＜始動入賞口＞

図７に示すように、第１始動口８４ａ及び第２始動口８４ｂは、上下の位置関係、すなわち上下方向に並設されている。ここで、上側に位置する第１始動口８４ａは、遊技領域１０４内で常に上方へ開口する常時開放タイプの入賞口である。また、下側に位置する第２始動口８４ｂを挟む左右両側には、第２始動口８４ｂを開閉可能に構成された一対の開閉部材８４ｂ１からなる電動役物（いわゆる電動チューリップ（電チュー））が設けられている。一対の開閉部材８４ｂ１には、駆動手段としての電動役物駆動部８４ｂ２が連結されており、電動役物駆動部８４ｂ２の駆動に伴って一対の開閉部材８４ｂ１が第２始動口８４ｂを閉鎖する閉鎖位置と開放する開放位置とに変位するよう構成されている。本実施形態では、第２始動口８４ｂを開閉する一対の開閉部材８４ｂ１が第２始動口８４ｂを挟む左右側部に配置されて、電動役物駆動部８４ｂ２の駆動に伴い一対の開閉部材８４ｂ１の相互位置が近接及び離間するよう駆動される。

【００３２】

すなわち、本実施形態において第１始動口８４ａは、遊技領域１０４を流下する遊技球が常時一定の確率で入賞可能に構成され、第２始動口８４ｂは、電動役物駆動部８４ｂ２を駆動することで遊技球の入賞確率が可変するよう構成されている。ここで、第２始動口８４ｂを挟む左右両側に設けられた開閉部材８４ｂ１が閉鎖位置に変位した状態（以下、電役閉鎖状態）では、第２始動口８４ｂへの遊技球の入賞が阻止されて、第１始動口８４ａへ遊技球が入賞する確率よりも第２始動口８４ｂへ遊技球が入賞する確率が低くなる。また、開閉部材８４ｂ１が開放位置に変位した状態（以下、電役開放状態）では、開閉部材８４ｂ１で受止められた遊技球が第２始動口８４ｂに案内されて、第１始動口８４ａへ遊技球が入賞する確率よりも第２始動口８４ｂへ遊技球が入賞する確率が高くなる。

【００３３】

なお、電動役物は、前述した電役閉鎖状態及び電役開放状態に代えて、第２始動口８４ｂに遊技球が入賞しにくい状態（電役閉鎖状態とは異なり遊技球の入球は可能な状態）と、第２始動口８４ｂに遊技球が入賞しやすい状態とを切り換える構成としてもよい。

【００３４】

＜可変入賞装置＞

図７に示すように、可変入賞装置８３は、遊技領域１０４に開口する特別入賞手段としての特別入賞口８３ａ（以下、大入賞口）を開閉自在に開閉する矩形板状に形成された開閉扉（開閉部材，開閉手段）８３ｂを備えており、駆動手段としての可変入賞駆動部８３ｃの駆動に伴って開閉扉８３ｂが閉鎖する閉鎖状態と開放する開放状態に変位するよう構成されている。なお、本実施形態では、開閉扉８３ｂが前後方向へ揺動することで特別入賞口を開閉するよう構成されており、図７では、該開閉扉８３ｂにより大入賞口８３ａが閉鎖された状態を示している。

【００３５】

本実施形態では、開閉扉８３ｂは、通常状態では、遊技球が入賞できない閉鎖状態に設定されている。そして、内部抽選において開閉実行モードへの移行に当選し、開閉実行モードに移行した場合、開閉扉８３ｂは、遊技球が入賞できる開放状態に設定される。なお、開閉実行モード（特定制御状態）とは、開閉扉８３ｂを開放状態に設定し、大入賞口８３ａに遊技球を入球可能とするモードをいう。また、本実施形態では、開閉実行モードにおいて、開閉扉８３ｂを開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでを１回のラウンド遊技としているが、１回のラウンド遊技における開閉扉８３ｂの開閉回数は任意で

ある。例えば、１回のラウンド遊技における開閉扉８３ｂの開閉回数を複数回（２回以上）としてもよく、この場合、１回のラウンド遊技において開閉扉８３ｂの開放状態と閉鎖状態が複数回設定されることとなる。

【００３６】

遊技者は、発射ハンドル４１の回転操作量を最大とし、遊技領域１０４の上部における遊技球の到達位置を誘導レール１０３の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせる（いわゆる右打ちする）ことによって、可変表示ユニット８６等を避けて可変入賞装置８３に遊技球を導くことができる。

【００３７】

＜検知センサ＞

遊技盤８１は、設けられた一般入賞口８２、第１始動口８４ａ、第２始動口８４ｂ及び可変入賞装置８３の大入賞口８３ａの各種入賞口の近傍に、遊技球の入球を検知する検知センサ１５２～１５４ｂを備える（図１６参照）。また、これら検知センサ１５２～１５４ｂは、遊技盤８１の背面側に配設され、検知センサ１５２は一般入賞口８２への遊技球の入球を検知し、検知センサ１５４ａは第１始動口８４ａへの遊技球の入球を検知し、検知センサ１５４ｂは第２始動口８４ｂへの遊技球の入球を検知し、検知センサ１５３は可変入賞装置８３の大入賞口８３ａへの遊技球の入球を検知する。検知センサ１５２～１５４ｂは、パチンコ機１０の裏側に配設された主制御基板３０１に配線接続されており、各検知センサ１５２～１５４ｂによる遊技球の検出（一般入賞口８２、第１始動口８４ａ、第２始動口８４ｂ及び可変入賞装置８３の大入賞口８３ａの各種入賞口への遊技球の入賞）を契機として所定数の賞球（入賞により得る遊技球のこと）が払い出されるよう構成されている。

【００３８】

本実施形態では、パチンコ機１０は、検知センサ１５２により一般入賞口８２への入球が検知された場合、１０個の賞球を払い出し、検知センサ１５４ａにより第１始動口８４ａへの入球が検知された場合、３個の賞球を払い出し、検知センサ１５４ｂにより第２始動口８４ｂへの入球が検知された場合、２個の賞球を払い出し、検知センサ１５３により可変入賞装置８３の大入賞口８３ａへの入球が検知された場合、１３個の賞球を払い出す。なお、各種入賞口への遊技球の入賞による賞球の払い出し数は、これらに限られるものではなく、適宜、変更できる。例えば、第１始動口８４ａへの遊技球の入賞により払い出される賞球の数と、第２始動口８４ｂへの遊技球の入賞により払い出される賞球の数とを同数としてもよい。また、遊技盤８１の遊技領域１０４に複数（２以上）の可変入賞装置８３を設け、これら複数の可変入賞装置８３の大入賞口８３ａへの入賞ごとに払い出される賞球の数を異ならせてもよく、例えば、可変入賞装置８３を２つ設けた場合、それぞれの可変入賞装置８３の大入賞口８３ａへの入賞により払い出される賞球数をそれぞれ１３と１４としてもよい。

【００３９】

アウト口８７は、遊技盤８１の遊技領域１０４の最下部に設けられており、各種入賞口等に入球しなかった遊技球は、このアウト口８７を通って遊技領域１０４から排出される。アウト口８７は、遊技盤８１の背面側に配設され、遊技球の入球を検知する検知センサ１５６を備える（図１６参照）。

【００４０】

また、各スルーゲート８５は、遊技盤８１の背面側に配設され、遊技球の入球を検知する検知センサ１５５を備える（図１６参照）。検知センサ１５５及び１５６は、パチンコ機１０の裏側に配設された主制御基板３０１に配線接続されているが、パチンコ機１０は、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、アウト口８７及び各スルーゲート８５への入球が発生した場合、賞球の払い出しは行わない。

【００４１】

なお、各検知センサ１５２～１５６は、各種入賞口への遊技球の入球を個別に検知することができればよく、例えば、電磁誘導センサや透過型フォトセンサ等を使用することが

できる。
【００４２】
＜図柄表示＞
主表示装置９８は、メイン表示部９３と、役物用表示部９４と、ラウンド表示部９７とを有し、複数のセグメント発光部を所定の態様で配列したセグメント表示器や、ドット表示器などの複数の表示装置を配置して構成されている。主表示装置９８は、その前面側に設けられた窓パネル２２に向かって膨出するようにして遊技盤８１に設けられており、窓パネル２２を介してパチンコ機１０の前方から視認可能となっている。また、主表示装置９８と、窓パネル２２との間の距離（隙間）は、遊技球の外径よりも狭くなっている。このため、主表示装置９８と、窓パネル２２との隙間、すなわち主表示装置９８の前方を遊技球が流下するのが防止されている。
【００４３】
＜メイン表示部９３＞
メイン表示部９３は、第１始動口８４ａへの入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第１結果表示部９３ａと、第２始動口８４ｂへの入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第２結果表示部９３ｂとを備える（図１６参照）。
【００４４】
＜第１結果表示部９３ａ＞
第１結果表示部９３ａは、第１始動口８４ａへの入賞をトリガとして図柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、第１始動口８４ａへの入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。具体的には、第１始動口８４ａへの遊技球の入賞を契機として、第１結果表示部９３ａが順次点灯・消灯する点滅変動する変動表示が行われ、最終的に第１結果表示部９３ａが確定的に点灯した点灯位置（停止結果）により複数種類（種別）の特別図柄を表示するようになっている。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合、第１結果表示部９３ａは、所定の停止結果を表示し、その後、パチンコ機１０は、開閉実行モードへ移行する。
【００４５】
＜第２結果表示部９３ｂ＞
第２結果表示部９３ｂは、第２始動口８４ｂへの入賞をトリガとして図柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、第２始動口８４ｂへの入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。具体的には、第２始動口８４ｂへの遊技球の入賞を契機として、第２結果表示部９３ｂが順次点灯・消灯する点滅変動する変動表示が行われ、最終的に第２結果表示部９３ｂが確定的に点灯した点灯位置（停止結果）により複数種類（種別）の特別図柄（以下、特図ともいう）を表示するようになっている。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合、第２結果表示部９３ｂは、所定の停止結果を表示し、その後、パチンコ機１０は、開閉実行モードへ移行する。
【００４６】
ここで、特図は、大当たり（特定遊技）か否かなどの内部抽選の結果を示す報知用の図柄であり、第１結果表示部９３ａ及び第２結果表示部９３ｂでは、ＬＥＤ等の点灯位置により複数種類の特図を表示し得るようになっている。具体的には、第１結果表示部９３ａ及び第２結果表示部９３ｂにおいて表示し得る特図としては、大当たりを認識し得る大当たり表示結果としての複数種類の特図と、外れを認識し得る外れ表示結果としての１種類の特図とが設定されている。そして、特図当たり抽選の結果に応じて１つの特図が決定され、変動表示の停止結果として、先に決定された特図が第１結果表示部９３ａ又は第２結果表示部９３ｂに停止表示される。
【００４７】
なお、以下の説明では、第１結果表示部９３ａで行われる変動表示を「特図１変動表示」といい、該特図１変動表示の結果、第１結果表示部９３ａに確定停止表示される特図を特図１ともいう。また同様に、第２結果表示部９３ｂで行われる変動表示を「第２特図変動表示」といい、第２特図変動表示の結果、第２結果表示部９３ｂに確定停止表示される

特図を特図２ともいう。
【００４８】
＜役物用表示部９４＞
役物用表示部９４は、各スルーゲート８５への入賞をトリガとして図柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、各スルーゲート８５への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。具体的には、各スルーゲート８５への遊技球の入賞を契機として、役物用表示部９４が順次点灯・消灯する点滅変動する変動表示が行われ、最終的に役物用表示部９４が確定的に点灯した点灯位置（停止結果）により複数種類の普通図柄（以下、普図ともいう）を表示するようになっている。役物用表示部９４は、内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した結果であった場合、所定の停止結果を表示し、その後、パチンコ機１０は、電役開放状態へ移行する。この電役開放状態では、第２始動口８４ｂに設けられた電動役物の開閉部材８４ｂ１は開放状態となる。
【００４９】
＜ラウンド表示部９７＞
また、本実施形態に係るパチンコ機１０では、大当たり判定に当選した場合に、後述する複数種類の大当たり遊技（特定遊技）の中から１つの大当たり遊技が決定される。この大当たり遊技には、ラウンド回数が異なる複数種類のものが設定されており、当選した大当たり遊技のラウンド数がラウンド表示部９７により報知される。本実施形態では、大当たり遊技のラウンド数として、「１５回」及び「２回」の２種類が設定されており、ラウンド表示部９７が備えるＬＥＤの点灯パターンによりラウンド数が報知される。本実施形態では、ラウンド表示部９７は、左右に配列された２つのＬＥＤを備え、左側のＬＥＤが点灯することで、ラウンド数が「１５回」の大当たり遊技であることが報知され、右側のＬＥＤが点灯することで、ラウンド数が「２回」の大当たり遊技であることが報知される。
【００５０】
なお、本実施形態では、メイン表示部９３及び役物用表示部９４は、セグメント表示器や、ドット表示器などの複数の表示装置を配置して構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ、ドットマトリックス等の他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、メイン表示部９３及び役物用表示部９４に変動表示させる図柄としては、複数種の文字を変動表示させる構成、複数種の記号を変動表示させる構成、複数種のキャラクタを変動表示させる構成、又は複数種の色を切り換えて表示させる構成などを採用できる。また、本実施形態では、ラウンド表示部９７は、ＬＥＤを用いた発光表示によりラウンド遊技の回数を報知しているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ、ドットマトリックス等の他のタイプの表示装置によってラウンド遊技の回数を報知するようにしてもよい。なお、メイン表示部９３、役物用表示部９４及びラウンド表示部９７の表示領域は、図柄表示装置９１で実行される後述の報知演出等の表示領域に比較して極めて小さく設定されており、図柄表示装置９１で実行されている各種演出に注目している遊技者にとっては、メイン表示部９３、役物用表示部９４、ラウンド表示部９７での点灯状態で各情報を簡単には認識し難くなっている。
【００５１】
また、可変表示ユニット８６は、図柄の一種である図柄を変動表示（可変表示又は切換表示）する図柄表示装置９１を備える。また、可変表示ユニット８６は、図柄表示装置９１を囲むようにして配設されたセンターフレーム９２を備える。このセンターフレーム９２の上部は、その前面側に設けられた窓パネル２２に向かって膨出するようにして設けられている。これによって、パチンコ機１０は、図柄表示装置９１の表示画面Ｇの前方を遊技球が落下していくのを防止し、遊技球の落下によって表示画面Ｇの視認性が低下するといった不都合を生じない構成となっている。
【００５２】
＜図柄表示装置９１＞
図柄表示装置９１は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成され、図柄表

示装置９１の表示画面Ｇが遊技盤８１の前面側（遊技者側）に臨むようにして該遊技盤８１に着脱可能に組み付けられている。この図柄表示装置９１は、所定条件の成立（第１始動口８４ａ又は第２始動口８４ｂへの遊技球の入賞）を契機として演出用の装飾図柄（以下、飾図ともいう）の変動表示を開始する。すなわち、図柄表示装置９１は、メイン表示部９３の第１結果表示部９３ａにて変動表示を実行する場合及びメイン表示部９３の第２結果表示部９３ｂにて変動表示を実行する場合、それに合わせて変動表示を実行する。なお、図柄表示装置９１は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ等の他、ドラム式の図柄表示装置やドットマトリックス式の図柄表示装置等の各種図柄を停止及び変動表示可能な従来公知の各種の表示装置を採用し得る。

【００５３】

本実施形態に係る図柄表示装置９１には、図８に示すように、飾図を変動表示可能な図柄表示列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が複数列設定されており、第１始動口８４ａ又は第２始動口８４ｂへの入賞を契機として、各図柄表示列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３において飾図が変動開始されるようになっている。また、各図柄表示列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３には、飾図の有効停止位置がそれぞれ設定されており、図柄変動演出により、各図柄表示列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３の有効停止位置を組み合わせた停止図柄有効ラインＬに停止表示される飾図の図柄組み合わせを導出するようになっている。なお、本実施形態に係る図柄表示装置９１には、３列の図柄表示列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が左右横並び状に設定されるとともに、各図柄表示列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３毎に飾図の有効停止位置が１箇所ずつ定められており、３列の飾図からなる図柄変動演出が行われるようになっている。すなわち、本実施形態に係る図柄表示装置９１には、１つの停止図柄有効ラインＬが設定されている。以下の説明では、左側から順に図柄表示列Ｚ１、図柄表示列Ｚ２、図柄表示列Ｚ３という場合がある。

【００５４】

また、図柄表示装置９１の各図柄表示列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３における飾図の表示領域は、第１結果表示部９３ａ及び第２結果表示部９３ｂに比較して大きな領域で構成されており、特図に比較して飾図が遥かに大きく表示されるようになっている。このため、遊技者は、図柄表示装置９１の停止図柄有効ラインＬに停止表示された図柄組み合わせから大当たりであるか、外れであるかを視認できる。

【００５５】

図柄表示装置９１は、図柄変動演出の開始とともに予め定めた変動方向（本実施形態では上から下の縦方向）に沿って飾図が移動するようにして変動表示が行うように構成されており、変動表示されている飾図が各図柄表示列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３の有効停止位置に予め定められた停止順序で停止表示されるようになっている。また、図柄表示装置９１は、図柄変動演出が終了する前に各図柄表示列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３の有効停止位置に飾図を一時的に仮停止表示し、各図柄表示列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３の飾図を停止表示することで１回の図柄変動演出が終了する。すなわち、図柄変動演出（特図１変動表示及び第２特図変動表示）は、１つの始動保留情報に基づいて行われる飾図（特図１及び特図２）の変動開始から確定停止までを１回として実行されるようになっている。

【００５６】

ここで、「変動表示」とは、各図柄表示列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３において、有効停止位置に表示される飾図が所定順序で変化している状態のことである。また、飾図の「確定停止」とは、各図柄表示列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３において有効停止位置に飾図が所定の特図変動インターバル時間（例えば、６００ｍｓ（ミリ秒））の間、継続して停止表示された状態のことである。また、飾図の「仮停止」とは、各図柄表示列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３において有効停止位置に留まるよう表示された飾図が特図変動インターバル時間の間、継続して停止していない状態である。すなわち、飾図の仮停止には、有効停止位置において飾図がゆれ変動状態で表示されている状態や、特図変動インターバル時間より短い時間で停止表示されている状態が含まれる。

【００５７】

また、第１結果表示部９３ａと図柄表示装置９１では、特図１変動表示と該特図１変動表示に関する図柄変動演出が開始され、特図１と飾図とが確定停止表示される。同様に、第２結果表示部９３ｂと図柄表示装置９１では、第２特図変動表示と該第２特図変動表示に関する図柄変動演出が開始され、特図２と飾図とが確定停止表示される。なお、第１結果表示部９３ａ及び第２結果表示部９３ｂは、特図変動表示が同時に行われることはなく、第１結果表示部９３ａ又は第２結果表示部９３ｂのどちらか一方で特図変動表示が行われている場合、他方の特図変動表示は行われない。

【００５８】

ここで、本実施形態に係る図柄表示装置９１には、各図柄表示列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３に「０」～「９」の１０種類の数字が基本の飾図として設定されており、該飾図が各図柄表示列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３で順番に変動表示されるようになっている。なお、図柄表示装置９１における図柄の変動表示の態様は、これに限定されることはなく任意である。例えば、図柄列の列数、各図柄列のスクロールの方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、各図柄列の図柄は、数字のみの態様に代えて、絵と数字とを組み合わせた態様としてもよく、絵のみの態様としてもよい。また、飾図には、大当たり遊技の終了後に確変状態（後述）を付与することを確定的に遊技者が認識可能な第１の識別図柄と、大当たり遊技終了後に確変状態を付与される可能性のあることを非確定的に認識可能な第２の識別図柄に分類されている。

【００５９】

ここで、第１の識別図柄としては、基本となる飾図の中から適宜に設定しても、基本となる飾図以外に定めた特別な飾図を用いることもできる。例えば、「１」、「３」、「５」、「７」、「９」の奇数図柄や「０」、「２」、「４」、「６」、「８」の偶数図柄を第１の識別図柄とし、「０」、「２」、「４」、「６」、「８」の偶数図柄を第２の識別図柄とすることもできる。このように、遊技者は、図柄表示装置９１における各図柄表示列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３の有効停止位置（停止図柄有効ラインＬ）に確定停止表示された各図柄表示列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３の飾図によって当たり遊技が付与されるか否かを把握し得るようになっている。本実施形態では、当たりの図柄組み合わせとして、各図柄表示列の有効停止位置に同じ飾図が確定停止表示される図柄組み合わせ（例えば、「１・１・１」、「２・２・２」等）が設定されている。

【００６０】

この大当たりを認識できる飾図の図柄組み合わせが、当たり表示結果となり、図柄変動演出の終了後に遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。一方で、図柄表示装置９１の有効停止位置に確定停止表示された全列の図柄が１つでも異なる種類の場合、その図柄組み合わせから、原則的には大当たり遊技が付与されない「外れ」であることを認識できる。この外れを認識できる飾図の図柄組み合わせが、外れ表示結果となる。

【００６１】

また、図柄表示装置９１には、第１結果表示部９３ａ及び第２結果表示部９３ｂでの特図変動表示の結果、表示される特図に応じた飾図の図柄組み合わせが表示される。すなわち、第１結果表示部９３ａ及び第２結果表示部９３ｂに表示される特図と、図柄表示装置９１に表示される飾図の図柄組み合わせとがそれぞれ対応しており、図柄変動演出が終了すると、第１結果表示部９３ａ及び第２結果表示部９３ｂに特図が確定停止されるとともに、図柄表示装置９１の各図柄表示列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３に飾図が確定停止表示されるようになっている。なお、必ずしも特別図柄に対する飾図の図柄組み合わせを一対一とする必要はなく、１つの特別図柄に対して複数の飾図による図柄組み合わせを対応させるようにしてもよい。

【００６２】

センターフレーム９２は、図柄表示装置９１の左下側の領域に設けられた第１保留ランプ部９５ａと、図柄表示装置９１の右下側の領域に設けられた第２保留ランプ部９５ｂと、図柄表示装置９１の上側の領域に設けられた第３保留ランプ部９６とを備えている。

【００６３】

＜保留ランプ＞
第１保留ランプ部９５ａは、第１始動口８４ａに入賞した遊技球の保留個数を表示するＬＥＤを備え、遊技球の保留個数と同じ数だけＬＥＤが点灯する。パチンコ機１０は、遊技球を最大４個まで保留することができる。このため、第１保留ランプ部９５ａが備えるＬＥＤの数も、遊技球の最大保留個数と同じ４つとなっている。また、第１保留ランプ部９５ａは、第１結果表示部９３ａ及び図柄表示装置９１の変動表示に対応している。つまり、第１保留ランプ部９５ａで表示される保留数は、第１始動口８４ａへ遊技球が入賞することで１加算され、第１結果表示部９３ａの変動表示が行われる毎に１減算される。
【００６４】
第２保留ランプ部９５ｂは、第２始動口８４ｂに入賞した遊技球の保留個数を表示するＬＥＤを備え、遊技球の保留個数と同じ数だけＬＥＤが点灯する。パチンコ機１０は、遊技球を最大４個まで保留することができる。このため、第２保留ランプ部９５ｂが備えるＬＥＤの数も、遊技球の最大保留個数と同じ４つとなっている。また、第２保留ランプ部９５ｂは、第２結果表示部９３ｂ及び図柄表示装置９１の変動表示に対応している。つまり、第２保留ランプ部９５ｂで表示される保留数は、第２始動口８４ｂへ遊技球が入賞することで１加算され、第２結果表示部９３ｂの変動表示が行われる毎に１減算される。
【００６５】
第３保留ランプ部９６は、各スルーゲート８５に入賞した遊技球の保留個数を表示するＬＥＤを備え、遊技球の保留個数に応じてＬＥＤが点灯する。この第３保留ランプ部９６は、パチンコ機１０は、遊技球を最大４個まで保留することができる。このため、第３保留ランプ部９６が備えるＬＥＤの数も、遊技球の最大保留個数と同じ４つとなっている。また、第２保留ランプ部９５ｂは、役物用表示部９４の変動表示に対応している。つまり、第３保留ランプ部９６で表示される保留数は、各スルーゲート８５へ遊技球が入賞することで１加算され、役物用表示部９４の変動表示が行われる毎に１減算される。
【００６６】
なお、パチンコ機１０は、各保留ランプ部９５ａ，９５ｂ，９６のＬＥＤを点灯させることにより、遊技球の保留数を報知するように構成されているが、図柄表示装置９１に画像として、第１始動口８４ａ、第２始動口８４ｂ及び各スルーゲート８５に入賞した遊技球の保留数を報知する等の他の構成であってもよい。また、パチンコ機１０は、各保留ランプ部９５ａ～９６が各々備えるＬＥＤ数は、最大保留数４に対応して４つとしているが、例えば、２つのＬＥＤを並設し、保留数が「１」～「２」の場合ＬＥＤを左又は右から順に「点灯」し、保留数が「３」～「４」の場合左又は右から順に「点滅」することで、保留数を遊技者へ報知するようにしてもよい。
【００６７】
遊技球発射機構１１０は、図６に示すように、樹脂ベース７１における窓孔７６の下方に取り付けられている。遊技球発射機構１１０は、電磁式のソレノイド１１１と、発射レール１１２と、球送り機構１１３とからなり、ソレノイド１１１への電気的な信号の入力により当該ソレノイド１１１の出力軸が伸縮方向に移動し、球送り機構１１３によって発射レール１１２上に置かれた遊技球を遊技領域に向けて打ち出す。
【００６８】
発射レール１１２と遊技盤８１に取り付けられた内，外レール１０１，１０２との間には所定間隔の隙間があり、この隙間より下方には前扉枠１４の通路形成ユニット５０に形成されたファール球通路５５が配設されている（図５参照）。したがって、仮に遊技球発射機構１１０から発射された遊技球が遊技領域の上部に到達せずに、内，外レール１０１，１０２によって構成される誘導レールを逆戻りする場合には、そのファール球がファール球通路５５内に入る。ファール球通路５５は前扉側下皿通路５２に通じており、ファール球通路５５に入った遊技球は下皿３４に排出される。
【００６９】
樹脂ベース７１において発射レール１１２の下方には、内外（すなわち前後方向）に貫通する略矩形状の開口部７１ｃが形成されている（図４参照）。この開口部７１ｃには内

枠１３の開放を監視する第２監視装置２９０が嵌まっている。第２監視装置２９０についての詳細は後述する。

【００７０】

樹脂ベース７１において発射レール１１２の左方には、樹脂ベース７１を前後方向に貫通させて通路形成部（図２参照）１２１が設けられている。通路形成部１２１には図９に示すように本体側上皿通路１２２と本体側下皿通路１２３とが形成されている。本体側上皿通路１２２及び本体側下皿通路１２３の上流側は、後述する遊技球分配部２２５に通じている。また、通路形成部１２１の下方には前扉枠１４に取り付けられた通路形成ユニット５０の受口部５３が入り込んでおり、本体側上皿通路１２２の下方には前扉側上皿通路５１が配置され、本体側下皿通路１２３の下方には前扉側上皿通路５１が配置されている（図５参照）。

【００７１】

樹脂ベース７１において通路形成部１２１の下方には、本体側上皿通路１２２及び本体側下皿通路１２３を開閉する開閉部材１２４（図９参照）が取り付けられている。開閉部材１２４はその下端に設けられた支軸により前後方向に回動可能に支持されており、さらに本体側上皿通路１２２及び本体側下皿通路１２３を閉鎖する前方位置に付勢する図示しない付勢部材が設けられている。したがって、前扉枠１４を内枠１３に対して開いた状態では開閉部材１２４が図示の如く起き上がり、本体側上皿通路１２２及び本体側下皿通路１２３を閉鎖する。これにより、本体側上皿通路１２２又は本体側下皿通路１２３に遊技球が貯留されている状態で前扉枠１４を開放した場合、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が防止できる。これに対し、前扉枠１４を閉じた状態では、前扉枠１４の通路形成ユニット５０に設けられた受口部５３により付勢力に抗して開閉部材１２４が押し開けられる。この状態では、本体側上皿通路１２２と前扉側上皿通路５１とが連通し、さらに本体側下皿通路１２３と前扉側下皿通路５２とが連通している。

【００７２】

次に、内枠１３の背面構成について説明する。図９は内枠１３の背面図である。

樹脂ベース７１の背面における回動先端側（図９の左側）には、施錠装置１３１が設けられており、シリンダ錠７５におけるキー操作に対して施錠装置１３１が連動し、内枠１３及び前扉枠１４の解錠が行われる。また図３及び図９に示すように、内枠１３の背面の左上側部には、裏パックユニット１５の開放を検出する裏パックユニット開放検出器２８９が設けられている。

【００７３】

樹脂ベース７１の背面における回動基端側（図９の右側）には、軸受け金具１３２が取り付けられている。軸受け金具１３２には、上下に離間させて軸受け部１３３が形成されており、これら軸受け部１３３により内枠１３に対して裏パックユニット１５が回動可能に取り付けられている。また、樹脂ベース７１の背面には、裏パックユニット１５を内枠１３に締結するための被締結孔１３４が設けられている。

【００７４】

樹脂ベース７１の背面には、係止金具１３５が複数設けられており、これら係止金具１３５によって上述したように樹脂ベース７１に対して遊技盤８１が取り付けられている。ここで、遊技盤８１の背面の構成を説明する。図１０は遊技盤８１を後方より見た斜視図、図１１は遊技盤８１から主制御装置ユニット１６０を取り外した状態を示す背面図である。

【００７５】

遊技盤８１の中央に配置される可変表示ユニット８６には、センターフレーム９２を背後から覆う合成樹脂製のフレームカバー１４１が後方に突出させて設けられており、フレームカバー１４１に対して後側から上述した図柄表示装置９１が取り付けられるとともに、その図柄表示装置を駆動するための表示制御装置が取り付けられている（不図示）。これら図柄表示装置９１及び表示制御装置は前後方向に重ねて配置され（図柄表示装置が前、表示制御装置が後）、さらにその後方に音声ランプ制御装置ユニット１４２が搭載され

ている。音声ランプ制御装置ユニット１４２は、音声発光制御装置４００（図９～図１１では不図示）と、取付台１４４とを具備する構成となっており、取付台１４４上に音声発光制御装置４００が装着されている。

【００７６】

音声発光制御装置４００は、後述する主制御装置３００からの指示に従い音声やランプ表示、及び表示制御装置５００の制御を司る音声ランプ制御基板を具備しており、音声ランプ制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス１４５に収容されて構成されている。

【００７７】

遊技盤８１の背面には、可変表示ユニット８６の下方に集合板ユニット（不図示）が設けられている。集合板ユニットには、各種入賞口に入賞した遊技球を回収するための遊技球回収機構や、各種入賞口等への遊技球の入賞を検知するための入賞検知機構などが設けられている。

【００７８】

遊技球回収機構について図７を参照して説明すると、集合板ユニットには、前記一般入賞口８２、可変入賞装置８３、作動口８４（第１，第２始動口８４ａ，８４ｂ）の遊技盤開口部に対応して且つ下流側で１カ所に集合する回収通路１５１が形成されている。したがって、一般入賞口８２等に入賞した遊技球はいずれも回収通路１５１を介して遊技盤８１の下方に集合する。遊技盤８１の下方には後述する排出通路があり、回収通路１５１により遊技盤８１の下方に集合した遊技球は排出通路内に導出される。なお、アウト口８７も同様に排出通路に通じており、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球もアウト口８７を介して排出通路内に導出される。

【００７９】

同様に入賞検知機構について図１１を参照して説明すると、集合板ユニットには、遊技盤８１表側の各一般入賞口８２と対応する位置にそれぞれ検知センサ１５２が設けられている。また、可変入賞装置８３と対応する位置に検知センサ１５３が設けられ、第１，第２始動口８４ａ，８４ｂに対応する位置に検知センサ１５４ａ，１５４ｂが設けられている。これら検知センサ１５２～１５４ｂにより遊技球の入賞がそれぞれ検知される。また、集合板ユニット外における可変表示ユニット８６の右側には、スルーゲート８５を通過する遊技球を検知する検知センサ１５５が設けられている。また、アウト口８７と対応する位置に検知センサ１５６が設けられている。

【００８０】

図１０に示すように遊技盤８１の背面には、集合板ユニットを後側から覆うようにして主制御装置ユニット１６０が搭載されている。主制御装置ユニット１６０の構成について図１２を用いて説明する。図１２は主制御装置ユニット１６０の構成を示す斜視図である。

主制御装置ユニット１６０は、合成樹脂製の取付台１６１を有し、取付台１６１に後述する主制御装置３００（図１２では不図示）が搭載されている。主制御装置３００は、遊技の主たる制御を司る機能（主制御回路）と、電源を監視する機能（停電監視回路）とを有する主制御基板を具備しており、当該主制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス１６３に収容されて構成されている。

【００８１】

基板ボックス１６３は、略直方体形状のボックスベース（表ケース体）とこのボックスベースの開口部を覆うボックスカバー（裏ケース体）とを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは封印手段としての封印部１６４によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス１６３が封印されている。封印部１６４は、基板ボックス１６３の長辺部に複数設けられ、そのうち少なくとも一つが用いられて封印処理が行われる。

【００８２】

封印部１６４はボックスベースとボックスカバーとを開封不能に結合する構成であれば任意の構成が適用できるが、封印部１６４を構成する長孔に係止爪を挿入することでボックスベースとボックスカバーとが開封不能に結合されるようになっている。封印部１６４による封印処理は、その封印後の不正な開封を防止し、また万一不正開封が行われてもそ

のような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開封した後でも再度封印処理を行うこと自体は可能である。すなわち、複数の封印部１６４のうち、少なくとも一つの長孔に係止爪を挿入することにより封印処理が行われる。そして、収容した主制御基板の不具合発生の際や主制御基板の検査の際など基板ボックス１６３を開封する場合には、係止爪が挿入された封印部と他の封印部との連結部分を切断する。これにより、基板ボックス１６３のボックスベースとボックスカバーとが分離され、内部の主制御基板を取り出すことができる。その後、再度封印処理する場合は他の封印部の長孔に係止爪を挿入する。基板ボックス１６３の開封を行った旨の履歴を当該基板ボックス１６３に残しておけば、基板ボックス１６３を見ることで不正な開封が行われた旨が容易に発見できる。

【００８３】

基板ボックス１６３の一方の短辺部には、その側方に突出するようにして複数の結合片１６５が設けられている。これら結合片１６５は、取付台１６１に形成された複数の被結合片１６６と１対１で対応しており、結合片１６５と被結合片１６６とにより基板ボックス１６３と取付台１６１との間で封印処理が行われる。

【００８４】

次に、裏パックユニット１５について説明する。図１３は裏パックユニット１５の正面図である。

裏パックユニット１５は、裏パック２０１を備えており、当該裏パック２０１に対して、払出機構部２０２、排出通路盤２０３（図３参照）、及び制御装置集合ユニット２０４が取り付けられている。裏パック２０１は透明性を有する合成樹脂により成形されており、払出機構部２０２などが取り付けられるベース部２１１と、パチンコ機１０後方に突出し略直方体形状をなす保護カバー部２１２とを有する。保護カバー部２１２は左右側面及び上面が閉鎖され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくとも可変表示ユニット８６を囲むのに十分な大きさを有する。

【００８５】

ベース部２１１にはパチンコ機１０後方からみて右端部に上下一対の掛止ピン２１４が設けられており、掛止ピン２１４を内枠１３に設けられた軸受け部１３３に挿通させることで、裏パックユニット１５が内枠１３に対して回動可能に支持されている。また、ベース部２１１には、内枠１３に設けられた被締結孔１３４に対して締結するための締結具２１５が設けられており、当該締結具２１５を被締結孔１３４に嵌め込むことで内枠１３に対して裏パックユニット１５が固定されている。

【００８６】

ベース部２１１には、保護カバー部２１２を迂回するようにして払出機構部２０２が配設されている。すなわち、裏パック２０１の最上部には上方に開口したタンク２２１が設けられており、タンク２２１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２２１の下方には、下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール２２２が連結され、タンクレール２２２の下流側には上下方向に延びるケースレール２２３が連結されている。ケースレール２２３の最下流部には払出装置２２４が設けられている。払出装置２２４より払い出された遊技球は、当該払出装置２２４の下流側に設けられた図示しない払出通路を通じて、裏パック２０１のベース部２１１に設けられた遊技球分配部２２５に供給される。

【００８７】

遊技球分配部２２５は、払出装置２２４より払い出された遊技球を上皿３３、下皿３４又は後述する排出通路のいずれかに振り分けるための機能を有し、内側の開口部が上述した本体側上皿通路１２２及び前扉側上皿通路５１を介して上皿３３に通じ、中央の開口部が本体側下皿通路１２３及び前扉側下皿通路５２を介して下皿３４に通じ、外側の開口部が排出通路に通じるように形成されている。

【００８８】

払出機構部２０２には、裏パック基板（電力受入部又は外部電力受入部）２２９が設置されている。裏パック基板２２９には、例えば交流２４ボルトの主電源が供給され、電源

スイッチ２２９ａの切替操作により電源ＯＮ又は電源ＯＦＦとされるようになっている。
【００８９】
ベース部２１１の下端部には、当該下端部を前後に挟むようにして排出通路盤２０３（図３参照）及び制御装置集合ユニット２０４が取り付けられている。排出通路盤２０３は、制御装置集合ユニット２０４と対向する面に後方に開放された排出通路が形成されており、当該排出通路の開放部は制御装置集合ユニット２０４によって塞がれている。排出通路は、遊技ホールの島設備等へ遊技球を排出するように形成されており、上述した回収通路１５１等から排出通路に導出された遊技球は当該排出通路を通ることでパチンコ機１０外部に排出される。
【００９０】
制御装置集合ユニット２０４は、横長形状をなす取付台２４１を有し、取付台２４１に払出制御装置２４２と電源及び発射制御装置２４３（以下、電源・発射制御装置２４３ともいう）とが搭載されている。これら払出制御装置２４２と電源・発射制御装置２４３とは、払出制御装置２４２がパチンコ機１０後方となるように前後に重ねて配置されている。
【００９１】
払出制御装置２４２は、基板ボックス２４４内に払出装置２２４を制御する払出制御基板が収容されている。なお、払出制御装置２４２から払出装置２２４への払出指令の信号は上述した裏パック基板２２９により中継される。また、払出制御装置２４２には状態復帰スイッチ２４５が設けられている。例えば、払出装置２２４における球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ２４５が押されると、球詰まりの解消が図られるようになっている。
【００９２】
基板ボックス２４４の右側には、外部端子板２１３が設けられている。外部端子板２１３には、パチンコ機１０に発生した各種のエラー情報を出力するための出力端子、内枠１３の開放時に信号出力するための出力端子、及び前扉枠１４の開放時に信号出力するための出力端子等が設けられている。そして、これらの出力端子を通じて、遊技ホール側の管理制御装置（又はホールコンピュータ）に対して枠側の状態に関する信号が出力される。
【００９３】
電源・発射制御装置２４３は、基板ボックス２４６内に電源及び発射制御基板が収容されており、当該基板により、各種制御装置等で要する所定の電力が生成されて出力され、さらに遊技者による発射ハンドル４１の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる。また、電源・発射制御装置２４３にはＲＡＭ消去スイッチ２４７が設けられている。本パチンコ機１０は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。したがって、例えば遊技ホールの営業終了の場合のように通常手順で電源を遮断すると遮断前の状態が記憶保持されるが、ＲＡＭ消去スイッチ２４７を押しながら電源を投入すると、ＲＡＭデータが初期化されるようになっている。
【００９４】
図２や図９等に示すように、内枠１３の樹脂ベース７１には、第１監視装置２５０及び第２監視装置２９０が装着されている。また、図３及び図９に示すように、内枠１３の背面の左上側部には、裏パックユニット１５の開放を検出する裏パックユニット開放検出器２８９が設けられている。第１監視装置２５０は内枠１３の開閉先端側の上部に配置されており、この第１監視装置２５０によって前扉枠１４の開放が監視されている。一方、第２監視装置２９０は内枠１３の下部に配置されている。詳しくは、裏パックユニット１５の閉状態で当該裏パックユニット１５の下端縁よりも下方に配置されており、パチンコ機１０の後方から視認可能となっている（図４参照）。この第２監視装置２９０により内枠１３の開放が監視される。また、裏パックユニット開放検出器２８９により裏パックユニット１５の開放が検出される。
【００９５】
図２や図９等に示すように、第１監視装置２５０及び第２監視装置２９０は、内枠１３

の樹脂ベース７１に装着されている。第１監視装置２５０は内枠１３の開閉先端側の上部に配置されており、この第１監視装置２５０によって前扉枠１４の開放が監視されている。一方、第２監視装置２９０は内枠１３の下部に配置されている。具体的には、第２監視装置２９０は、裏パックユニット１５の閉状態で当該裏パックユニット１５の下端縁よりも下方に配置されており、遊技機本体１２の開放、換言すると内枠１３の開放が監視されている。

【００９６】

第１監視装置２５０及び第２監視装置２９０は、同一の構成を有し、その取り付け方向及び付随して設けられている構成が相違している。したがって、ここでは、第１監視装置２５０の構成についてのみ説明し、第２監視装置２９０の構成については省略する。

第１監視装置２５０は、図１４及び図１５に示すように、収容ケース体２５１と蓋用ケース体２８０とを備え、両ケース体２５１，２８０がビス等の締結具によって固定されていることによりハウジング２５２が形成される。ハウジング２５２（両ケース体２５１，２８０）は、光透過性を有する透明な合成樹脂材料等の材料からなり、ハウジング２５２内が視認可能となっている。このため、第１監視装置２５０の内部を容易に確認することができ、メンテナンス等の容易化が図られている。このように、第１監視装置２５０内部の確認が容易であるため、第１監視装置２５０の監視機能を阻害するなどの不正行為の発見が容易となっている。

【００９７】

第１監視装置２５０は、収容ケース体２５１を前側、蓋用ケース体２８０を後側として樹脂ベース７１の上側隅部に配置されている。このように配置された状態で、ボルト等の締結具によって樹脂ベース７１の背面に固定されている。

収容ケース体２５１は、天板部２５３，底板部２５４，前板部２５５，左側板部２５６及び右側板部２５７を有し、内枠１３の開閉先端側の上部に取り付けられた際にパチンコ機１０の後方側が開放された箱状に形成されている。前板部２５５は樹脂ベース７１の背面と略平行をなしている。前板部２５５には、天板部２５３との境界から上方に延びる上側延出部２５８と、底板部２５４との境界から下方に延びる下側延出部２５９とが形成されており、両延出部２５８，２５９が樹脂ベース７１の背面に当接している。

【００９８】

両延出部２５８，２５９には、樹脂ベース７１に形成された円柱状のボス部が嵌まる丸孔２５８ａ，２５９ａがそれぞれ設けられている。そして丸孔２５８ａ，２５９ａにそれぞれ円柱状のボス部が嵌まることで第１監視装置２５０の上下及び左右方向の位置決めがなされる。

【００９９】

また、前板部２５５の下部には前方に段差状に張り出した張出部２６０が形成されており、樹脂ベース７１には、張出部２６０に対応する開口部７１ｂが形成されている。また、開口部７１ｂは前後方向に貫通した貫通孔であり、その内周形状は張出部２６０の外周形状と略同一となっている。張出部２６０が開口部７１ｂに嵌まることで、樹脂ベース７１と第１監視装置２５０との境界部位がクランク状をなす構成となっている。これにより、開口部７１ｂと張出部２６０の境界部位から不正具等が挿入されるといった不都合を抑制している。さらに、樹脂ベース７１の前面と張出部２６０の前面とはほぼ同一面上になるようにそれぞれの寸法が設定されており、張出部２６０は樹脂ベース７１よりも前方に突出しない構成となっている。このため、メンテナンス作業等の際に張出部２６０が引っ掛かることで、第１監視装置２５０の配置位置がずれるといった不都合が防止される。

【０１００】

ハウジング２５２の内部（より具体的には、収容ケース体２５１の内部）には、前扉枠１４の開閉状態を検出する検出装置２６５と、電力が供給されることで継続的に動作する動作機構２７５とが設置されている。

【０１０１】

検出装置２６５は、樹脂ベース７１の開口部７１ｂの後方、すなわち張出部２６０の後

方に配置されている。より具体的には、収容ケース体２５１の内部における前扉枠１４の回動先端側に配置されている。検出装置２６５は、光を射出する発光素子２６６（フォトダイオード）と、発光素子２６６からの光を受ける受光素子２６７（フォトトランジスタ）と、発光素子２６６及び受光素子２６７を収容する収容体２６８とを備えている。

【０１０２】

収容体２６８は、略直方体状の本体部２６９と、本体部２６９の下部にて左右方向に突出する突出部２６９ａ，２６９ｂとを有する。収容体２６８は、前面が前板部２５５と平行となるように配置されている。各突出部２６９ａ，２６９ｂは、底板部２５４と平行な板状に形成されており、収容ケース体２５１に形成された第１ガイド溝２７０に各突出部２６９ａ，２６９ｂが嵌まる（挿入される）ことで検出装置２６５が収容ケース体２５１に装着される。

第１ガイド溝２７０は、互いに対向するとともに前後方向に延びており、その後端部においてはパチンコ機１０の後方に開放されており、この第１ガイド溝２７０に突出部２６９ａ，２６９ｂが挿入されることで、突出部２６９ａ，２６９ｂの外周面と第１ガイド溝２７０の内周面とが接触し、検出装置２６５の上下方向及び左右方向の移動が規制される。

【０１０３】

また、第１ガイド溝２７０の前部には収容体２６８が当たる当接部２７１が設けられている。当接部２７１は、収容ケース体２５１の内方に隆起しており、底板部２５４の内面に平行な上側当接面２７１ａ及び前板部２５５の内面に平行な後側当接面２７１ｂを有している。第１ガイド溝２７０に沿って検出装置２６５が押し込まれた際には、収容体２６８と後側当接面２７１ｂとが当接する。これにより、検出装置２６５の前方への移動が規制される。このように前方への移動が規制なされた状態においては、収容ケース体２５１の前板部２５５と検出装置２６５との間に所定の隙間が確保されている。収容体２６８は、上述の如く前方，左右方向，上下方向の各方向への移動が規制された状態で、収容ケース体２５１にビス等の締結具によって固定される。

【０１０４】

収容体２６８の本体部２６９には前後方向に貫通する貫通孔２６９ｃ，２６９ｄが所定の間隔を隔てた状態で左右に並設されている。各貫通孔２６９ｃ，２６９ｄには、それぞれ発光素子２６６及び受光素子２６７が発光部位及び受光部位を前方に向けた状態で嵌め込まれている。各貫通孔２６９ｃ，２６９ｄは、当接部２７１によって各素子２７２，２７３間での光の通過が遮られないように、上側当接面２７１ａ（当接部２７１）よりも上方に配置されている。より具体的には、発光素子２６６から発せられた光は、当接部２７１によって遮られることなく収容ケース体２５１から射出され、前扉枠１４の背面に向かって照射される。また、貫通孔２６９ｃ，２６９ｄの中心軸線は前板部２５５と直交しており、両素子２６６，２６７の中心軸線も前板部２５５と直交している。このため、発光素子２６６からの光が前板部２５５に入射することで、屈折したり反射したりしにくくなっている。

【０１０５】

図５に示すように、検出装置２６５の前方、すなわち前扉枠１４の背面側には、発光素子２６６からの光を受光素子２６７に向かって反射する光反射部材２７４が設けられている。光反射部材２７４は、前扉枠１４に形成された収容凹部１４ａに収容された状態で、ビス等の締結具によって前扉枠１４に固定されており、前扉枠１４の背面からの突出が抑えられている。

光反射部材２７４は光透過性を有するガラス製のプリズムにより構成されている。前扉枠１４が開放されていない状態、換言すると前扉枠１４が閉まっている状態では、発光素子２６６からの光は、光反射部材２７４により反射され、その反射光は受光素子２６７により受光される。

一方、前扉枠１４が開放された状態、換言すると前扉枠１４が閉まっていない状態では、前扉枠１４が開放されることにより光反射部材２７４の位置がずれる。このたため、発光素子２６６からの光は、光反射部材２７４により反射される方向がずれ、その反射光は

受光素子２６７により受光されない。

【０１０６】

次に、動作機構２７５について詳細に説明する。図１４及び図１５に示すように、動作機構２７５は、検出装置２６５の側方に配置されており、その主要な構成として、動作機構２７５の動力源として設けられたソレノイド２７６と、そのソレノイド２７６に挿通された動作軸２７７とを備えている。

【０１０７】

ソレノイド２７６は、上下方向に延びる略円筒状に形成され、その上部には収容ケース体２５１への取付部２７８が設けられている。取付部２７８は、収容ケース体２５１の天板部２５３と平行な板状に形成され、天板部２５３及び左側板部２５６に形成された第２ガイド溝２７９に嵌まっている。これら第２ガイド溝２７９は、互いに対向するとともに前後方向に延びており、その後端部がパチンコ機１０の後方に開放されている。第２ガイド溝２７９の後端側から取付部２７８を挿入し、ソレノイド２７６を押し込むことで、動作機構２７５の装着がなされる。このように、取付部２７８が第２ガイド溝２７９に挿入されることで、取付部２７８の外周面と第２ガイド溝２７９の内周面とが接触する。これにより、動作機構２７５の上下方向及び左右方向の移動が規制されている。動作機構２７５を第２ガイド溝２７９に沿って押し込むことで、取付部２７８と収容ケース体２５１の前板部２５５とが当接し、パチンコ機１０前方への移動が規制される。動作機構２７５は、このように各方向への移動が規制された状態で、ビス等の締結具によって収容ケース体２５１に固定されている。なお、本実施形態においては、動作機構２７５の装着作業性向上のため、第２ガイド溝２７９を設ける構成としたが、これらを設けない構成としてもよい。

【０１０８】

動作軸２７７は上下方向に延びる鉄製の円柱部２７７ａを有している。その円柱部２７７ａの大部分がソレノイド２７６の内部に収容された状態となっている。円柱部２７７ａの中心軸線とソレノイド２７６の中心軸線とが重なっており、動作軸２７７はソレノイド２７６の中心軸線方向に移動可能となっている。動作軸２７７の下端部はソレノイド２７６の外部に突出しており、その下端部には板状の遮蔽部２７７ｂと、動作軸２７７から遮蔽部２７７ｂをパチンコ機１０の前方にオフセットするクランク部２７７ｃとが一体成形されている。なお、本実施形態においては動作軸２７７の円柱部２７７ａ、遮蔽部２７７ｂ及びクランク部２７７ｃを一体成形したが、それらを個々に成形することも可能である。例えば、円柱部２７７ａのみを鉄製とし、遮蔽部２７７ｂ及びクランク部２７７ｃを合成樹脂製とするとよい。

【０１０９】

遮蔽部２７７ｂは、前板部２５５と略平行に形成されており、動作軸２７７の上下動に追従して、前板部２５５と平行に移動する。また、遮蔽部２７７ｂはクランク部２７７ｃによって検出装置２６５よりも前側となるように配置されており、検出装置２６５と前板部２５５との間に形成された空間によってその作動のための隙間隙（作動隙）が確保されている。遮蔽部２７７ｂの下端部は、その下限位置において前記上側当接面２７１ａと当接する。このような当接状態では、遮蔽部２７７ｂは、パチンコ機１０の正面視において、受光素子２６７と重なる構成となっている。換言すると、受光素子２６７の前側を覆った状態となっている。一方、遮蔽部２７７ｂが上限位置にある状態では、遮蔽部２７７ｂの下端部は、受光素子２６７よりも上方となるように設定されている。換言すると、受光素子２６７の前側を覆わない状態となっている。他の光源からの光が遮蔽部２７７ｂにて反射し、受光素子２６７に到達するといった不具合が生じないように、遮蔽部２７７ｂには光を吸収する塗料（光反射率の低い塗料）が塗付されている。なお、本実施形態においては、遮蔽部２７７ｂが受光素子２６７にのみ重なる構成としたが、発光素子２６６に重なる構成としてもよいし、受光素子２６７及び発光素子２６６の両素子に重なる構成としてもよい。

【０１１０】

本実施形態では、動作軸２７７はソレノイド２７６に電力が供給されている状態では動作範囲の上限位置、換言すると検出装置２６５の前面を覆わない位置（以下、第１位置ともいう）にて保持される。ここで、ソレノイド２７６の出力は、通電状態において動作軸２７７を重力に抗して持ち上げることができる程度に大きく設定されている。一方、電力の供給が停止されている状態では動作軸２７７が自重で下がり、動作範囲の下限位置、換言すると検出装置２６５の前面を覆う位置（以下、第２位置ともいう）にて保持される。より具体的には、遮蔽部２７７ｂが上側当接面２７１ａに当接することで、動作軸２７７は第２位置にて保持された状態となる。すなわち、動作軸２７７においては電力供給の有無により、第１位置と第２位置との間でその保持位置が変化する。換言すれば、動作軸２７７の位置切り替えに伴い、遮蔽部２７７ｂの位置が第１位置及び第２位置間で切り替わる。

【０１１１】

第１位置における遮蔽部２７７ｂの下端部と、第２位置における遮蔽部２７７ｂの上端部との間には所定の隙間領域が設定されている。換言すると、動作軸２７７の動作距離寸法は遮蔽部２７７ｂの軸線方向の長さ寸法よりも大きく設定されており、その隙間領域とパチンコ機１０の正面視において重なる前板部２５５（詳しくは張出部２６０）の一部には、内外（すなわちパチンコ機１０の前後方向）に貫通する挿通孔２６０ａが形成されている。前扉枠１４の背面には、図５に示すように、その挿通孔２６０ａに挿通可能な突起１４ｂが設けられている。突起１４ｂは前扉枠１４と一体成形されており、パチンコ機１０の後方に延出している。突起１４ｂの先端は遮蔽部２７７ｂの後端部よりも若干後方に位置している。上述の如く突起１４ｂは前扉枠１４に設けられているため、前扉枠１４の回動に伴って移動する。すなわち、突起１４ｂは、前扉枠１４が内枠１３に閉じた状態では挿通孔２６０ａに挿通された状態となり、前扉枠１４が所定量以上開放された状態では挿通孔２６０ａに挿通されていない状態となる。

【０１１２】

突起１４ｂが挿通孔２６０ａに挿通された状態、すなわち前扉枠１４が閉じている状態では、遮蔽部２７７ｂと突起１４ｂとが当たることで、遮蔽部２７７ｂの第１位置及び第２位置の両位置間での移動が規制される。より具体的には、遮蔽部２７７ｂが第１位置にある状態で、突起１４ｂが挿通孔２６０ａ挿入されている場合、遮蔽部２７７ｂの第２位置への移動は規制される。また、遮蔽部２７７ｂが第２位置にある状態で、突起１４ｂが挿入されている場合、遮蔽部２７７ｂの第１位置への移動が規制される。

【０１１３】

なお、上述のように前扉枠１４は内枠１３に対して回動可能に設けられている。このため、前扉枠１４の鉤金具６３と軸受け金具１３２とが係止状態となる前の段階では、突起１４ｂと遮蔽部２７７ｂ及び挿通孔２６０ａとの相対位置がばらつく可能性がある。このため、それら突起１４ｂ等が引っ掛かることで、前扉枠１４の閉作業が妨げられることが懸念されるが、突起１４ｂは両位置にある状態での遮蔽部２７７ｂと所定の隙間を有しているとともに、挿通孔２６０ａはパチンコ機１０の前方に向かって幅広となるテーパ形状を有している。この結果、突起１４ｂ挿入時の引っ掛かりが抑制され、前扉枠１４閉時の作業性が担保されている。

【０１１４】

次に、突起１４ｂと遮蔽部２７７ｂとの相対関係について詳細に説明する。前扉枠１４が閉じている状態において、突起１４ｂの後端は遮蔽部２７７ｂの後端部よりも若干後方に突出している。このため、前扉枠１４の前後方向位置が若干ばらついたとしても突起１４ｂの機能が担保される構成となっている。前扉枠１４を開放する際には、所定の角度以上に開放することで、突起１４ｂが遮蔽部２７７ｂとパチンコ機１０の平面視で重ならない位置まで移動する。これにより遮蔽部２７７ｂの移動制限（規制）が解除される。

【０１１５】

また、内枠１３の周縁部にはパチンコ機１０の前方、すなわち前扉枠１４に向かって延びる開口フランジ１３ａが一体成形されている。この開口フランジ１３ａによって、内枠

１３の周縁部と前扉枠１４の周縁部とがパチンコ機１０の側面視及び平面視において重なる構成となっている。このように両者が重なる構成とすることで、内枠１３と前扉枠１４との境界部位から不正具等が挿入されるといった不都合を抑制している。なお、突起１４ｂと遮蔽部２７７ｂとの重なり量は、開口フランジ１３ａと前扉枠１４との重なり量よりも小さく設定されている。より具体的には、遮蔽部２７７ｂの前面から突起１４ｂの後端部までの前後方向の距離寸法は、開口フランジ１３ａの前端縁から前扉枠１４の後端縁までの前後方向の距離寸法よりも、小さく設定されている。このため、前扉枠１４が回動し、突起１４ｂと遮蔽部２７７ｂとが重ならない状態に移行した際には、開口フランジ１３ａによって内枠１３と前扉枠１４との境界部位が露出しない。すなわち、内枠１３と前扉枠１４との境界部位から内枠１３の前面が視認可能となる位置では、突起１４ｂによる遮蔽部２７７ｂの移動制限が解除された状態となるように構成されている。

【０１１６】

次に図１４及び図１５を用いて、前記蓋用ケース体２８０の主要な構成について説明する。蓋用ケース体２８０は、天板部２８１，底板部２８２，背板部２８３，左側板部２８４及び右側板部２８５を有し、パチンコ機１０の前方に開放された箱形状となっている。蓋用ケース体２８０の開放された部位には、収容ケース体２５１の後端開口縁が収容されている。蓋用ケース体２８０の内部には、検出装置２６５等とハーネス（不図示）によって電気的に接続された中継基板２８６が配置されている。中継基板２８６は背板部２８３と平行な略板状をなし、背板部２８３の内面にビス等の締結具によって固定されている。

【０１１７】

中継基板２８６の後方、すなわち背板部２８３における中継基板２８６と対向する部位には、内外に貫通する連通孔２８７が形成されている。この連通孔２８７の後方にはコネクタ２８８が配置されている。換言すると、連通孔２８７を挟んで中継基板２８６とコネクタ２８８とが対向して設けられており、それら中継基板２８６及びコネクタ２８８がハーネス等（不図示）により電気的に接続されている。コネクタ２８８はその挿入口をパチンコ機１０の後方に向けた状態でビス等の締結具によって背板部２８３の背面に固定されている。そして、コネクタ２８８を介してハーネス（不図示）により第１監視装置２５０と主制御装置３００とが電気的に接続されている。なお、本実施形態においては上述のように蓋用ケース体２８０が光透過性を有する構成とすることで、第１監視装置２５０に対する不正等の確認を容易なものとしている。しかしながら、蓋用ケース体２８０が、光透過性を有さない構成とすることも可能である。この場合、蓋用ケース体２８０を、例えば不透明性を有する合成樹脂材料や、アルミ等の軽金属材料によって形成するとよい。

【０１１８】

次に、パチンコ機１０に電力が供給されている状態での前扉枠１４の開放検出について説明する。

第１監視装置２５０に電力が供給されている状態、すなわちソレノイド２７６が通電されている状態においては、ソレノイド２７６が励磁される。これにより、動作軸２７７が第１位置に保持された状態となっている。かかる状態においては、受光素子２６７の前方に遮蔽部２７７ｂが存在せず、発光素子２６６から発せられた光は光反射部材２７４を介して受光素子２６７に到達する。受光素子２６７に光が到達することで受光信号が中継基板２８６に出力される、この受光信号を読み取ることで前扉枠１４が閉じた状態にあることが検出される。

【０１１９】

第１監視装置２５０に電力が供給されている状態で前扉枠１４を開放すると、両素子２６６，２６７と光反射部材２７４との相対位置が変化する。この場合、発光素子２６６から射出された光は光反射部材２７４に到達しなくなるか、仮に光反射部材２７４に到達したとしても、その反射光が受光素子２６７以外の部位に向かって射出される。このため、発光素子２６６からの光は受光素子２６７に届かなくなる。故に、所定の受光信号が出力されなくなる。そして、この受光信号の変化を読み取ることで前扉枠１４が閉じた状態にあることが検出される。

【０１２０】
このように、電力が供給されている状態における前扉枠１４の開放を検出可能とすることで遊技ホールの営業中に行なわれる前扉枠１４の不正開放を抑制することができる。結果、パチンコ機１０に対する不正の抑制に貢献することができる。
【０１２１】
また、閉店や停電等により第１監視装置２５０に対する電力の供給が停止すると、ソレノイド２７６への電力の供給が止まるため励磁状態が解除される。この場合、動作軸２７７及び遮蔽部２７７ｂが自重により下方に移動し、突起１４ｂに当接する。遮蔽部２７７ｂは突起１４ｂに当接することで、その下方への移動が制限された状態となり、第２位置への移動が規制される。この状態のまま、再び電力の供給が開始されると、ソレノイド２７６が励磁状態となり、自重作用に勝ることで動作軸２７７は上方へ持ち上げられる。この場合、発光素子２６６からの光は受光素子２６７に到達可能であるため、前扉枠１４が閉じた状態にあることを検出することができる。このようにして、電力供給が停止している間に前扉枠１４が開放されなかったことが検出される。
【０１２２】
次に、電力の供給が停止している間に前扉枠１４が開閉された場合について説明する。
前扉枠１４の開放に伴い突起１４ｂが第１監視装置２５０から離間することで、遮蔽部２７７ｂは支えを失い自重により下方（すなわち第２位置）へと移動する。遮蔽部２７７ｂは下方へ移動した際に上側当接面２７１ａに当接し、それ以上の下向への移動が制限される。この状態で前扉枠１４が再び閉じられると、突起１４ｂが元の位置（突起１４ｂが挿通孔２６０ａに挿通された状態）に復帰するため遮蔽部２７７ｂの上方への移動が規制される。この状態では、遮蔽部２７７ｂは受光素子２６７の前方に位置しているとともに、突起１４ｂ及び上側当接面２７１ａによってその上下方向の移動が規制された状態となる。このように遮蔽部２７７ｂを第２位置から移動不能とすることで、前扉枠１４の開放が行われた事実が機械的に保存される。
【０１２３】
遮蔽部２７７ｂの第２位置からの移動が規制されている状態で電源の供給が開始されると、ソレノイド２７６が励磁され、遮蔽部２７７ｂが上方（すなわち第１位置）に移動しようとする。しかしながら、遮蔽部２７７ｂは突起１４ｂに当たり、その移動が妨げられる。すなわち、遮蔽部２７７ｂによって受光素子２６７が覆われたままの状態が継続される。電力の供給が開始されることで、発光素子２６６が発光を開始する。発光素子２６６から発せられた光は、光反射部材２７４を介して受光素子２６７に向かって照射される。しかしながら、受光素子２６７の前方に位置している遮蔽部２７７ｂによって、受光素子２６７への光の到達が遮られる。このため、受光信号の出力が抑えられ、前扉枠１４が開放された状態にあることが検出される。実際には、前扉枠１４は閉じた状態であるが、電源遮断時に開放されたことが検出される。
【０１２４】
上述の如く、前扉枠１４の電力遮断時の開放を検出した状態において、再び前扉枠１４を開放することで、突起１４ｂが第１監視装置２５０から離間し、遮蔽部２７７ｂが第１位置に移動する。すなわち、遮蔽部２７７ｂの移動規制が解除される。このように前扉枠１４を操作することで、不正開放検出状態が解除され通常の状態に復帰する。また、このような構成とすることで、前扉枠１４の開放により不正開放検出状態がリセットされるため、リセットスイッチ等を設ける必要が無く構成の簡略化に貢献できる。また、前扉枠１４の開放は所定の操作（施解錠操作）によっておこなわれるため、不正開放検出状態が不正に解除されるといった不都合を抑制できる。
【０１２５】
なお、第２監視装置２９０も第１監視装置２５０と同様に、収容ケース体２５１，蓋用ケース体２８０，検出装置２６５，動作機構２７５，中継基板２８６及びコネクタ２８８を備えており、第２監視装置２９０に対応する突起及び光反射部材が外枠１１に設けられている。

【０１２６】
上記説明では、第１監視装置２５０及び第２監視装置２９０は、電力が供給されていない電源遮断時においても前扉枠１４及び内枠１３が開放されたことが検出される構成（具体的には、動作機構２７５を備えている）となっている、しかしながら、電力が供給されていない電源遮断時に前扉枠１４及び内枠１３が開放されたことが検出される構成は本実施形態に必須の構成ではなく、電力が供給されている状態において前扉枠１４及び内枠１３が開放されたことが検出される構成となっていればよい。具体的には、本実施形態においては、第１監視装置２５０及び第２監視装置２９０は、前扉枠１４若しくは内枠１３の開閉状態を検出する検出装置２６５を備えていればよい。
【０１２７】
なお、上記説明では、検出装置２６５が発光素子２６６と受光素子２６７とを備え、発光素子２６６が発光した光を光反射部材２７４で反射し、この反射光を受光素子２６７で受光できるか否かにより、前扉枠１４及び内枠１３の開閉状態を検出する構成となっている。しかしながら、本実施形態では、前扉枠１４及び内枠１３の開閉状態を検出することができればよい。このため、例えば、発光素子２６６と受光素子２６７とをそれぞれ樹脂ベース７１及び前扉枠１４の背面側の対向する位置に設け、前扉枠１４を閉じた状態では、発光素子２６６が発光した光を受光素子２６７で受光でき、前扉枠１４を開放した状態では、発光素子２６６が発光した光を受光素子２６７で受光できないように構成してもよい。なお、内枠１３の開閉の検出についても同様に、発光素子２６６と受光素子２６７とをそれぞれ樹脂ベース７１及び内枠１３の前面側の対向する位置に設け、内枠１３を閉じた状態では、発光素子２６６が発光した光を受光素子２６７で受光でき、内枠１３を開放した状態では、発光素子２６６が発光した光を受光素子２６７で受光できないように構成してもよい。
【０１２８】
さらに、本実施形態では、発光素子２６６及び受光素子２６７の光学素子を利用して前扉枠１４及び内枠１３の開閉を検出しているが、他の手法により、前扉枠１４及び内枠１３の開閉を検出するようにしてもよい。例えば、発光素子２６６の代わりに超音波発振素子を設け、受光素子２６７の代わりに超音波受信素子を設けて、前扉枠１４及び内枠１３の開閉を検出するようにしてもよい。さらに、発光素子２６６の代わりに磁石を設け、受光素子２６７の代わりに磁気センサを設けて、前扉枠１４及び内枠１３の開閉を検出するようにしてもよい。また、図３及び図９に示すように、本実施形態に係るパチンコ機１０には、裏パックユニット１５の開放を検出する裏パックユニット開放検出器２８９が設けられているが、裏パックユニット１５の開放を検出する仕組みは種々のものを採用することができる。例えば、第１監視装置２５０及び第２監視装置２９０と同様に、発光素子２６６及び受光素子２６７の光学素子を利用して裏パックユニット１５の開閉を検出してもよいし、発光素子２６６の代わりに超音波発振素子を設け、受光素子２６７の代わりに超音波受信素子を設けて、裏パックユニット１５の開閉を検出するようにしてもよい。さらに、発光素子２６６の代わりに磁石を設け、受光素子２６７の代わりに磁気センサを設けて、裏パックユニット１５の開閉を検出するようにしてもよいし、機械式の接触センサを設けるようにしてもよい。
【０１２９】
＜電気的構成＞
図１６は、パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
パチンコ機１０は、図１６に示すように、主制御装置３００と、音声発光制御装置４００と、表示制御装置５００とを備える。これらの装置は、内枠１３の背面側に搭載されている。また、パチンコ機１０は、前述した払出装置２２４に遊技球の払い出しをさせる払出制御を実行する払出制御装置２４２、パチンコ機１０へ必要な電力を供給するとともに、遊技球発射機構１１０を制御する電源・発射制御装置２４３とを備え、これらの装置は、裏パックユニット１５に搭載されている。
【０１３０】

主制御装置３００は、パチンコ機１０の主な制御（主制御）を司る主制御基板３０１と、電源を監視する停電監視基板３０３とを備えている。なお、主制御装置３００は、主制御基板３０１などを収容する基板ボックスを備えている。この基板ボックスは、その開放に際して痕跡を残す痕跡構造を備えていてもよい。具体的には、痕跡手段としては、複数のケース体を結合することによって基板ボックスを構成し、各ケース体の分離に際して所定部位の破壊を要する結合部（カシメ部）を設ける構成や、引き剥がしに際して粘着層が接着対象に残ることで剥がされたことの痕跡を残す封印シールを複数のケース体間の境界を跨ぐようにして貼り付ける構成などを採用することができる。また、痕跡構造としては、これらのケース体間の境界に対して接着剤を塗布する構成などを採用することができる。

【０１３１】

主制御基板３０１は、主制御基板３０１に実装されたＭＰＵ（Ｍｉｃｒｏ－Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ　Ｕｎｉｔ）３０２と、このＭＰＵ３０２を構成しているＲＯＭ（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ）３１２及びＲＡＭ（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ）３１３とを備えている。ＭＰＵ３０２は、ＲＯＭ３１２及びＲＡＭ３１３の他、ＣＰＵ、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、及び乱数発生器としてのカウンタ回路などを１チップ化した半導体素子であり、いわゆるワンチップマイコンと呼ばれるものである。なお、本実施形態では、ＲＯＭ３１２及びＲＡＭ３１３は、ＭＰＵ３０２に対して１チップ化されているが、ＲＯＭ３１２、ＲＡＭ３１３が個別にチップ化された構成としてもよい。また、ＲＯＭ３１２とＲＡＭ３１３とは、物理的に分離された個別のメモリとしているが、物理的に分離していない一つのメモリとし、論理アドレスによりＲＯＭ３１２の領域とＲＡＭ３１３の領域を設けるようにしてもよい。この場合、例えば、ＲＡＭ内の特定領域を書き込み禁止としてＲＯＭの機能を持たせるようにしてもよい。主制御装置３００以外の他の制御装置のＭＰＵについても同様である。

【０１３２】

ＲＯＭ３１２は、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、ＭＰＵ３０２の主記憶装置として利用される。ＲＯＭ３１２は、記憶している情報（データ）の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性メモリであり、書き込みを行うことができない半導体素子である。このＲＯＭ３１２は、論理アドレスにより論理的に分離された複数のエリア（領域）を有しており、例えば、当否テーブル記憶エリア、振分テーブル記憶エリア、リーチ用テーブル記憶エリア、変動用テーブル記憶エリアなどの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。

【０１３３】

ＲＡＭ３１３は、任意に情報の書き込み及び消去が可能な半導体メモリである。ＲＡＭ３１３は、ＲＯＭ３１２に記憶された制御プログラムを読み出して実行する際に、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性メモリである。このＲＡＭ３１３は、論理アドレスにより論理的に分離された複数のエリア（領域）を有しており、例えば、各種カウンタエリア、保留球格納エリア、電役保留エリア、停止結果格納エリアなどの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。なお、本実施形態では、ＲＡＭ３１３として、ＤＲＡＭ（Ｄｙｎａｍｉｃ　Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ）やＳＲＡＭ（Ｓｔａｔｉｃ　Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ）等の揮発性メモリを用いているが、ＲＡＭ３１３としてＭＲＡＭ（Ｍａｇｎｅｔｏｒｅｓｉｓｔｉｖｅ　Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ）等の不揮発性メモリを用いるようにしてもよい。なお、本実施形態では、ＲＡＭ３１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源・発射制御装置２４３に設けられた電源・発射制御基板からデータ記憶保持用電力が供給されてデータが保持される構成となっている。

【０１３４】

ＭＰＵ３０２は、入力ポート（不図示）及び出力ポート（不図示）を備えている。ＭＰＵ３０２の入力ポートは、主制御装置３００に設けられた停電監視基板３０３と、複数の検知センサ１５２～１５６とに接続されている。ＭＰＵ３０２の出力ポートは、停電監視

基板３０３と、払出制御装置２４２と、音声発光制御装置４００とに接続されている。この音声発光制御装置４００と、音声発光制御装置４００に接続される表示制御装置５００については後に詳細に説明する。また、ＭＰＵ３０２の出力ポートは、第２始動口８４ｂの開閉部材８４ｂ１を開閉動作させる電動役物駆動部８４ｂ２と、可変入賞装置８３の開閉扉８３ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部８３ｃと、メイン表示部９３と、役物用表示部９４とに接続されている。

【０１３５】

ここで、主制御基板３０１は、ドライバ回路（不図示）を有しており、ＭＰＵ３０２は、このドライバ回路を通じて各種駆動部などの駆動制御を実行する。具体的には、電役開放状態では、ＭＰＵ３０２は、電動役物駆動部８４ｂ２の駆動制御を実行して開閉部材８４ｂ１を開閉させる。また、開閉実行モードでは、ＭＰＵ３０２は、可変入賞駆動部８３ｃの駆動制御を実行して可変入賞装置８３の開閉扉８３ｂを開閉させる。また、各遊技回では、ＭＰＵ３０２は、メイン表示部９３の表示制御を実行して各始動口８４ａ，８４ｂへの入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。さらに、ＭＰＵ３０２は、役物用表示部９４の表示制御を実行して各スルーゲート８５への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。

【０１３６】

停電監視基板３０３は、主制御基板３０１と、動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置２４３とを中継し、電源・発射制御装置２４３から出力される直流安定２４ボルトの電圧を監視する。ＭＰＵ３０２は、停電監視基板３０３を介して電力（ＤＣ２４Ｖ）を受給する。また、ＭＰＵ３０２は、検知センサ１５２～１５６の検知結果に基づいて、各種入賞口８２～８４ｂや、アウト口８７や、各スルーゲート８５への入賞判定（入球判定）を行っている。ＭＰＵ３０２は、第１始動口８４ａ又は第２始動口８４ｂへの入賞判定に基づいて、内部抽選を実行する。

【０１３７】

払出制御装置２４２は、主制御装置３００から送信されるコマンド（制御命令）に基づいて、払出装置２２４に賞球（入賞により得る遊技球のこと）や貸し球（遊技者に貸し出される遊技球）の払い出しをさせる払出制御を実行する。

【０１３８】

電源・発射制御装置２４３は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。電源・発射制御装置２４３は、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板３０１や払出制御装置２４２等に対して各々に必要な動作電力を生成するＡＣ－ＤＣコンバータを備え、その生成した動作電力を各装置へ供給する。なお、電源・発射制御装置２４３は、バックアップ用コンデンサなどの電断時用電源部を備えている。この電断時用電源部は、パチンコ機１０への電力供給が遮断された電断時において、主制御装置３００のＲＡＭ３１３に記憶保持用の電力を供給する。

【０１３９】

電源・発射制御装置２４３は、遊技球発射機構１１０に遊技球を発射させる発射制御を実行する。ここで、遊技球発射機構１１０は、遊技盤８１の誘導レール１０３に向けて延びる発射レールと、上皿３３に貯留されている遊技球を発射レール上に供給する球送り装置と、発射レール上に供給された遊技球を誘導レール１０３に向けて発射させる電動アクチュエータであるソレノイドとを備えている。電源・発射制御装置２４３、所定の発射条件（発射ハンドル４１が回転操作されており、タッチセンサ４１ａがオンで、かつ発射停止スイッチ４１ｂがオフのとき）が整っている場合に、このソレノイドに対して駆動信号（発射許可信号）を供給し、遊技球を発射させる。

【０１４０】

なお、本実施形態では、パチンコ機１０の遊技球発射機構１１０は、プランジャー型ソレノイドの直線的な伸縮動作によって遊技球を打ち出す方式を採用しているが、ロータリーソレノイドの回転軸に直結された打球槌が動作して遊技球を打ち出す形式であってもよいし、モータの回転に対して、別位置に支持された打球槌が動作して遊技球を打ち出す形

式であってもよい。具体的には、モータにより遊技球を打ち出す方式では、モータと打球槌は別位置で支持されており、モータに接続されたカムが回転することで打球槌を動作させる。モータ（カム）によって動作した打球槌は、接続されたスプリング等の弾性によって逆方向に動作することで遊技球を打球して遊技盤８１の遊技領域１０４へと打ち出す。また、ロータリーソレノイドにより遊技球を打ち出す方式では、電源・発射制御装置２４３からのパルスに応答して回転軸を回転させることによって遊技球を打球し、遊技盤８１の遊技領域１０４へと遊技球が発射される。ロータリーソレノイドの回転軸に直結された打球槌は、遊技球の支持位置まで回転することで発射レール上の遊技球を打球し、遊技球が発射される。打球後はロータリーソレノイドのトルクが消失し、打球槌はストッパーに衝突した反動と、自重によって逆方向に回転し、ストッパーによって動作前の位置で停止する。また、プランジャー型ソレノイドにより遊技球を打ち出す方式では、プランジャー型ソレノイドの可動鉄芯に、直接打球槌を接続し、これの直線往復動作によって遊技球を打球し、遊技盤８１の遊技領域１０４へと遊技球が発射される。また、プランジャー型ソレノイドは、ソレノイドへの通電によって打球槌を打ち出すタイプと、通電によって打球槌を後退させることでスプリングを圧縮し、スプリングの弾性によって打球槌を前進させ、遊技球を打球するもののどちらを用いるようにしてもよい。

【０１４１】

また、遊技球発射機構１１０の球送り装置は、メカ式又はマグネット式のどちらあっても構わない。メカ式の場合、打球槌を駆動するモータの動力を使用して球送り装置を動作させる。メカ式の場合、打球槌と球送り装置の駆動源が同一となっているため、簡易な構造で、打球のタイミングに応じて発射レールへと１球ずつ遊技球を発射レール上に供給することが可能である。また、マグネット式の場合、打球槌の動作とは別に、独立したソレノイドによって球送りを動作させ、１球ずつ球技球を発射レール上へと供給する。マグネット式は、遊技球発射機構１１０がロータリーソレノイドやプランジャー型ソレノイドを用いて遊技球を発射する場合に採用することが好ましい。

【０１４２】

第１監視装置２５０、第２監視装置２９０及び裏パックユニット開放検出器２８９は、内蔵された中継基板（不図示）を介して主制御基板３０１に接続されている。第１監視装置２５０、第２監視装置２９０及び裏パックユニット開放検出器２８９は、主制御基板３０１から電力の供給を受けて作動する。

【０１４３】

＜内部抽選＞

図１８は、内部抽選に用いられる各カウンタの内容を示す図である。「内部抽選」とは、遊技盤に設けた始動入賞口（第１，第２始動口８４ａ，８４ｂ）への遊技球の入賞を契機に遊技者に有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの抽選のことである。ＭＰＵ３０２は、図１８に示すように、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４の値（情報）を用いることによって内部抽選などを実行する。具体的には、ＭＰＵ３０２は、大当たり発生の抽選に大当たり乱数カウンタＣ１を使用し、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選に大当たり種別カウンタＣ２を使用し、リーチ表示を発生させるか否かの抽選にリーチ乱数カウンタＣ３を使用する。また、ＭＰＵ３０２は、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に乱数初期値カウンタＣＩＮＩを使用し、メイン表示部９３及び図柄表示装置９１における表示継続時間の決定に変動種別カウンタＣＳを使用する。さらに、ＭＰＵ３０２は、第２始動口８４ｂの開閉部材８４ｂ１を開放状態とするか否かの抽選に電動役物開放カウンタＣ４を使用する。なお、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、ＲＡＭ３１３の各種カウンタエリア（図１８参照）に設けられている。

【０１４４】

各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、更新の都度、前回値に１が加算（インクリメント）され、所定の最大値に達した後、０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、定期的（例えば、４ｍｓｅｃ毎）に更新される。更新された値は、ＲＡＭ

３１３の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納される。抽選カウンタ用バッファに格納された値のうち、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、の各値は、第１始動口８４ａ又は第２始動口８４ｂに遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１３に取得情報記憶手段として設けられた保留球格納エリア（図１８参照）に格納される。また、抽選カウンタ用バッファに格納された値のうち、電動役物開放カウンタＣ４の値は、各スルーゲート８５に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１３の電役保留エリア（図１８参照）に格納される。

【０１４５】

保留球格納エリアは、第１結果表示部用保留エリアＲａと、第２結果表示部用保留エリアＲｂと、実行エリアＡＥとを備えている。

【０１４６】

第１取得情報記憶手段として設けられた第１結果表示部用保留エリアＲａは、第１エリアＲａ１～第４エリアＲａ４の４つの記憶エリアを備えている。各エリアＲａ１～Ｒａ４は、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の各値の組をそれぞれ１組ずつ格納可能な記憶容量に設定されている。ＭＰＵ３０２は、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の各値の組を保留情報として第１始動口８４ａへの遊技球の入賞に合わせて各エリアＲａ１～Ｒａ４に時系列的、すなわち先に取得した値から各エリアＲａ１～Ｒａ４に順次に格納していく。具体的には、ＭＰＵ３０２は、第１始動口８４ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリアＲａ１→第２エリアＲａ２→第３エリアＲａ３→第４エリアＲａ４の順に保留情報を格納する。

【０１４７】

本実施形態では、第１結果表示部用保留エリアＲａは、４つの記憶エリアを備えているので、第１始動口８４ａへの遊技球の入賞は、最大４個まで保留されるようになっている。また、第１結果表示部用保留エリアＲａは、保留されてい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の各値の組の数である保留個数を書き込むための記憶エリアが設けられている。なお、第１始動口８４ａに係る保留個数は、４個に限定されることはなく任意であり、例えば、１～３個のいずれか、又は５個以上であってもよい。

【０１４８】

第２取得情報記憶手段として設けられた第２結果表示部用保留エリアＲｂは、第１エリアＲｂ１～第４エリアＲｂ４の４つの記憶エリアを備えている。各エリアＲｂ１～Ｒｂ４は、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の各値の組をそれぞれ１組ずつ格納可能な記憶容量に設定されている。ＭＰＵ３０２は、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の各値の組を保留情報として第２始動口８４ｂへの遊技球の入賞に合わせて各エリアＲｂ１～Ｒｂ４に時系列的、すなわち先に取得した値から各エリアＲｂ１～Ｒｂ４に順次に格納していく。具体的には、ＭＰＵ３０２は、第２始動口８４ｂへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリアＲｂ１→第２エリアＲｂ２→第３エリアＲｂ３→第４エリアＲｂ４の順に保留情報を時系列的に格納していく。

【０１４９】

本実施形態では、第２結果表示部用保留エリアＲｂは、４つの記憶エリアを備えているので、第２始動口８４ｂへの遊技球の入賞は、最大４個まで保留されるようになっている。また、第２結果表示部用保留エリアＲｂは、保留されてい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の各値の組の数である保留個数を書き込むための記憶エリアが設けられている。なお、第２始動口８４ｂに係る保留個数は、４個に限定されることはなく任意であり、例えば、１～３個のいずれか、又は５個以上であってもよい。

【０１５０】

実行エリアＡＥは、各結果表示部４６１，４６２の変動表示を開始する際に、第１結果

表示部用保留エリアＲａ又は第２結果表示部用保留エリアＲｂの記憶エリアに格納された保留情報を移動させるためのエリアである。

【０１５１】

電役保留エリアは、４つの記憶エリアを備えているので、各スルーゲート８５への遊技球の入賞は、最大４個まで保留されるようになっている。なお、パチンコ機１０は、２つのスルーゲート８５を備えているが、どちらのスルーゲート８５に入賞したかに関係なく、一方のスルーゲート８５に入賞すれば電役保留エリアにスルーゲート８５への遊技球の入賞が保留される。なお、第２始動口８４ｂに係る保留個数は、４個に限定されることはなく任意であり、例えば、１～３個のいずれか、又は５個以上であってもよい。

【０１５２】

＜各カウンタの説明＞

次に、各カウンタの詳細について説明する。

＜電動役物開放カウンタＣ４＞

初めに、電動役物開放カウンタＣ４について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、その更新の都度、前回値に１が加算され、最大値２５０に達した後、０に戻ることによって、０～２５０の範囲内でループするループカウンタとなっている。電動役物開放カウンタＣ４は、定期的（例えば、４ｍｓｅｃ毎）に更新され、その更新された値は、各スルーゲート８５に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介してＲＡＭ３１３の電役保留エリアに格納される。ＭＰＵ３０２は、電役保留エリアに格納された電動役物開放カウンタＣ４の値に基づいて、第２始動口８４ｂの開閉部材８４ｂ１を開放状態とするか否かの抽選（電動役物開放抽選）を実行する。

【０１５３】

＜サポートモード＞

ここで、パチンコ機１０は、第２始動口８４ｂへの遊技球の入賞が可能となる開閉部材８４ｂ１の開放状態となる頻度が互いに異なる複数のモード（以下、サポートモード）を有している。具体的には、パチンコ機１０は、開閉部材８４ｂ１を開放状態に設定する頻度が相対的に低い低頻度サポートモードと、開閉部材８４ｂ１を開放状態に設定する頻度が相対的に高い高頻度サポートモードとを有している。

【０１５４】

低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードは、電動役物開放抽選において、電役開放状態に当選する確率は同一（例えば、共に４／５）であるが、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して、電役開放状態に当選した際に、開閉部材８４ｂ１を開放状態に設定する回数が多く、開閉部材８４ｂ１を開放状態に設定する１回あたりの開放時間も長くなっている。また、高頻度サポートモードでは、１回の電役開放状態における各回の開放の間に、開閉部材８４ｂ１を閉鎖状態に設定する閉鎖時間は、１回あたりの開放時間よりも短くなっている。さらに、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して、電動役物開放抽選を終えてから次回の電動役物開放抽選を行うまでに待機する時間として最低限確保される確保時間（役物用表示部９４における１回の変動表示の継続時間）が短くなっている。

【０１５５】

高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードと比較して、遊技球は、第２始動口８４ｂに入賞しやすい状態となる。つまり、低頻度サポートモードでは、遊技球は、第２始動口８４ｂよりも第１始動口８４ａに入賞する確率が高く、高頻度サポートモードでは、遊技球は、第１始動口８４ａよりも第２始動口８４ｂに入賞する確率が高い状態となる。また、第２始動口８４ｂへの入賞が検知センサ１５４ｂにより検知された場合、所定数（例えば、２個）の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技球をほとんど減らさずに遊技することができる。

【０１５６】

なお、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードは、上記に限定されることはない。例えば、高頻度サポートモードは、電動役物開放抽選にて電役開放状態に当選する確

率を低頻度サポートモードと比較して高くするように構成してもよい。また、例えば、複数種類の確保時間を用意し、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して、短い確保時間を選択し易いように構成してもよく、選択される確保時間の平均を短くするように構成してもよい。さらに、開閉部材８４ｂ１を開放状態に設定する回数、開放時間、及び確保時間の各条件を組み合わせることによって、高頻度サポートモードは、開閉部材８４ｂ１を開放状態に設定する頻度を低頻度サポートモードと比較して相対的に高くするように構成してもよい。また、サポートモードの種類は、２種類に限定されることはなく任意であり、例えば、３種類以上であってもよい。

【０１５７】

＜大当たり乱数カウンタ＞

次に、大当たり乱数カウンタＣ１について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、その更新の都度、前回値に１が加算され、最大値５９９に達した後、０に戻ることによって、０～５９９の範囲内でループするループカウンタとなっている。また、大当たり乱数カウンタＣ１は、１周ループするごとに、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値を初期値として読み込む。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様に０～５９９の範囲内でループするループカウンタである。

【０１５８】

つまり、パチンコ機１０は、大当たり乱数カウンタＣ１と乱数初期値カウンタＣＩＮＩとを用いることにより、乱数の数列の最終値が発現したときの次の値（初期値）を偶発性のある値によって定めるプラス方式により大当たり抽選を行う。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１は、電源投入によって初期値である０から乱数が進行していき、最大値である５９９までカウントが進行すると、次の値が０とはならず、乱数初期値カウンタＣＩＮＩから取得された値が初期値となる。ここで初期値として１００が乱数初期値カウンタＣＩＮＩから取得されたとすると、大当たり乱数カウンタＣ１は、１００，１０１，１０２とカウントを進行していき５９９までカウントすると０に戻って９９までカウントを進行すると、初期値を再度乱数初期値カウンタＣＩＮＩランダムから取得する。つまり、この方式では、大当たり乱数カウンタＣ１が１周する毎に初期値が変更されることから、特定の乱数が出現するタイミングに周期性は表れないこととなる。

【０１５９】

大当たり乱数カウンタＣ１は、定期的（例えば、４ｍｓｅｃ毎）に更新され、その更新された値は、第１始動口８４ａ又は第２始動口８４ｂに遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介してＲＡＭ３１３の保留球格納エリアに格納される。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口８４ａに遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１３の第１結果表示部用保留エリアＲａに格納され、第２始動口８４ｂに遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１３の第２結果表示部用保留エリアＲｂに格納される。そして、ＭＰＵ３０２は、保留球格納エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）を実行する。

【０１６０】

図１９は、大当たり発生に当選する乱数の値を示す図である。大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たり発生に当選する乱数の値は、図１９に示すように、当否情報群記憶手段として設けられたＲＯＭ３１２の当否テーブル記憶エリアに当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。

【０１６１】

ここで、パチンコ機１０は、大当たり発生に当選しにくい低確率モード（以下、通常状態ともいう）と、大当たり発生に当選しやすい高確率モード（以下、確変状態ともいう）との２つの当否抽選モードを有している。また、当否テーブルは、図１９（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブル（低確率（通常）用当否情報群）と、図１９（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブル（高確率（確変）用当否情報群）とを備えている。ＭＰＵ３０２は、これらの当否テーブルと、保留球格納エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値とを比較することによって、大当たり発生の抽選を実行する。

【０１６２】
これらの当否テーブルは、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、及び「通常外れ結果」の複数の大当たり発生の抽選の結果（当否結果）を有している。具体的には、大当たり発生の抽選に際して低確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態（通常状態）下では、図１９（ａ）に示すように、「大当たり当選」となる乱数の値は２個である。また、大当たり発生の抽選に際して高確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態（確変状態）下では、図１９（ｂ）に示すように、「大当たり当選」となる乱数の値は２１個である。ここで、低確率モード用の当否テーブルに記憶された大当たり当選となる乱数の値は、高確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値に含まれている。

【０１６３】
なお、各当否テーブルに記憶される乱数の値や個数は任意であり、高確率モードは、低確率モードと比較して「大当たり当選」となる確率が高ければよい。また、高確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値は、低確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値を含んでいなくてもよく、低確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値の一部を含んでいてもよい。

【０１６４】
また、各当否抽選モードにおいて、「大当たり当選」となる乱数の値以外は、大当たり発生に当選せずに外れ結果となる。ここで、パチンコ機１０は、前述したように、「特別外れ結果（小当たり結果）」と、「通常外れ結果」との２種類の外れ結果を有している。これらの外れ結果は、いずれも当否抽選モードや、サポートモードの移行契機とはならない点で共通している。しかしながら、「特別外れ結果」は、開閉実行モードへの移行契機となるのに対して、「通常外れ結果」は、開閉実行モードへの移行契機とはならない点で異なっている。

【０１６５】
次に、大当たり種別カウンタＣ２について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、例えば、その更新の都度、前回値に１が加算され、最大値２９に達した後、０に戻ることによって、０～２９の範囲内でループするループカウンタとなっている。大当たり種別カウンタＣ２は、定期的（例えば、４ｍｓｅｃ毎）に更新され、その更新された値は、第１始動口８４ａ又は第２始動口８４ｂに遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介してＲＡＭ３１３の保留球格納エリアに格納される。具体的には、大当たり種別カウンタＣ２の値は、第１始動口８４ａに遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１３の第１結果表示部用保留エリアＲａに格納され、第２始動口８４ｂに遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１３の第２結果表示部用保留エリアＲｂに格納される。そして、ＭＰＵ３０２は、保留球格納エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選（振分抽選）を実行する。

【０１６６】
図２０は、大当たりの種別の振分先に係る乱数の値を示す図である。大当たりの種別の振分先に係る乱数の値は、図２０に示すように、振分情報群記憶手段として設けられたＲＯＭ３１２の振分テーブル記憶エリア（図１６参照）に振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。振分テーブルは、図２０（ａ）に示す第１振分テーブル（第１振分情報群）と、図２０（ｂ）に示す第２振分テーブル（第２振分情報群）とを備えている。
ＭＰＵ３０２は、これらの振分テーブルと、保留球格納エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値とを比較することによって、大当たりの種別の抽選を実行する。

【０１６７】
第１振分テーブルは、第１結果表示部用保留エリアＲａから実行エリアＡＥにシフトされた大当たり種別カウンタＣ２の値、すなわち第１始動口８４ａへの入賞に基づく大当たり種別カウンタＣ２の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照されるテーブルである。第１振分テーブルは、図２０（ａ）に示すように、「低確結果（低確率対応の特

別振分結果）」、「少ラウンド高確結果（少ラウンド対応の高確率結果）」、「少ラウンド低確結果（少ラウンド対応の低確率結果）」、及び「最有利結果（高確率対応の特別振分結果）」の複数の振分結果を振分先としている。具体的には、第１振分テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２９」のうち、「０～９」（確率１／３）を「低確結果」に振り分け、「１０～１４」（確率１／６）を「少ラウンド高確結果」に振り分け、「１５～１９」（確率１／６）を「少ラウンド低確結果」に振り分け、「２０～２９」（確率１／３）を「最有利結果」に振り分けている。

【０１６８】

第２振分テーブルは、第２結果表示部用保留エリアＲｂから実行エリアＡＥにシフトされた大当たり種別カウンタＣ２の値、すなわち第２始動口８４ｂへの入賞に基づく大当たり種別カウンタＣ２の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照されるテーブルである。第２振分テーブルは、図２０（ｂ）に示すように、「低確結果」及び「最有利結果」の２つの振分結果を振分先としている。具体的には、第２振分テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２９」のうち、「０～９」（確率１／３）を「低確結果」に振り分け、「１０～２９」（確率２／３）を「最有利結果」に振り分けている。

【０１６９】

各振分結果は、以下の（１）～（３）の条件の少なくともいずれかに差異を有している。

（１）開閉実行モード終了後の当否抽選モード

（２）開閉実行モード終了後のサポートモード

（３）開閉実行モードにおける可変入賞装置８３の開閉制御の態様

【０１７０】

まず、（１）の当否抽選モードの相違について説明する。「低確結果」及び「少ラウンド低確結果」は、開閉実行モード終了前の当否抽選モードに関わらず開閉実行モード終了後に当否抽選モードが低確率モードに設定される振分結果である。この低確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。「少ラウンド高確結果」及び「最有利結果」は、開閉実行モード終了前の当否抽選モードに関わらず開閉実行モード終了後に当否抽選モードが高確率モードに設定される振分結果である。この高確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【０１７１】

次に、（２）のサポートモードの相違について説明する。「低確結果」は、開閉実行モード終了前のサポートモードに関わらず開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに設定される振分結果である。この高頻度サポートモードは、遊技回が終了基準回数（具体的には、１００回）に達した場合、低頻度サポートモードに移行する。

【０１７２】

「少ラウンド高確結果」及び「少ラウンド低確結果」は、開閉実行モード終了前のサポートモードに関わらず開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに設定される振分結果である。この高頻度サポートモードは、遊技回が終了基準回数（具体的には、１００回）に達した場合、低頻度サポートモードに移行する。「最有利結果」は、開閉実行モード終了前のサポートモードに関わらず開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに設定される振分結果である。この高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【０１７３】

なお、（３）の開閉実行モードにおける可変入賞装置８３の開閉制御の態様の相違については後に詳細に説明する。

【０１７４】

＜リーチ乱数カウンタ＞

次に、リーチ乱数カウンタＣ３について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば、その更新の都度、前回値に１が加算され、最大値２３８に達した後、０に戻ることによって、０～２３８の範囲内でループするループカウンタとなっている。リーチ乱数カウンタＣ３は、定期的（例えば、４ｍｓｅｃ毎）に更新され、その更新された値は、第１始動

口８４ａ又は第２始動口８４ｂに遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介してＲＡＭ３１３の保留球格納エリアに格納される。具体的には、リーチ乱数カウンタＣ３の値は、第１始動口８４ａに遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１３の第１結果表示部用保留エリアＲａに格納され、第２始動口８４ｂに遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１３の第２結果表示部用保留エリアＲｂに格納される。そして、ＭＰＵ３０２は、保留球格納エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいて、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）を実行する。

【０１７５】

ＭＰＵ３０２は、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「通常外れ結果」となった場合に、リーチ用テーブルと、保留球格納エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値とを比較することによって、リーチ表示を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選においてリーチ表示を発生させるとなった場合にリーチ表示を発生させる。なお、リーチ用テーブルは、リーチ表示の発生に係る乱数の値の情報であり、ＲＯＭ３１２のリーチ用テーブル記憶エリア（図１６参照）に記憶されている。

【０１７６】

ここで、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「最有利結果」に振り分けられた場合、図柄表示装置９１は、停止結果として、同一の奇数の数字（例えば、「１・１・１」）又は同一の偶数の数字（例えば、「２・２・２」）を有する図柄の組み合わせを停止図柄有効ラインＬ上に停止表示する。また、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「低確結果」に振り分けられた場合、図柄表示装置９１は、停止結果として、同一の偶数の数字（例えば、「２・２・２」）を有する図柄の組み合わせを停止図柄有効ラインＬ上に停止表示する。また、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「少ラウンド高確結果」又は「少ラウンド低確結果」に振り分けられた場合、図柄表示装置９１は、停止結果として、同一の偶数の数字（例えば、「４・４・４」）を有する図柄の組み合わせを停止図柄有効ラインＬ上に停止表示する。さらに、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合、図柄表示装置９１は、停止結果として、同一の数字を有する図柄の組み合わせではなく、当否抽選において「通常外れ結果」となった場合に選択されることのない互いに異なる数字を有する特別な図柄の組み合わせ（例えば、「３・４・１」）を停止図柄有効ラインＬ上に停止表示する。

【０１７７】

リーチ表示は、同一の数字を有する図柄の組み合わせを最終的に停止表示させる場合（当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「最有利結果」、「低確結果」、「少ラウンド高確結果」又は「少ラウンド低確結果」に振り分けられた場合）には、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関わらず発生する。また、リーチ表示は、特別な図柄の組み合わせを最終的に停止表示させる場合（当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合）には、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関わらず発生しない。

【０１７８】

リーチ表示の態様は、図柄表示装置９１の表示画面Ｇに表示される複数の図柄表示列Ｚ１～Ｚ３のうち、特定の図柄表示列（本実施形態では、図柄表示列Ｚ１及び図柄表示列Ｚ３）の停止図柄有効ラインＬ上に停止表示させ、かつ残りの図柄表示列（本実施形態では、図柄表示列Ｚ２）が変動表示された表示（リーチ表示）となることで、リーチ状態（リーチ）が生起されたことを遊技者が認識し得るよう構成されている。具体的には、リーチ表示は、図柄表示列Ｚ１及び図柄表示列Ｚ３に同じ飾図が停止表示された図柄組み合わせ、例えば、「１・↓・１」、「２・↓・２」（「↓」は変動中であることを表している）等となる。また、リーチ表示を形成する特定の図柄表示列（図柄表示列Ｚ１及び図柄表示列Ｚ３）の図柄は、仮停止表示の状態とされ、残りの図柄表示列（図柄表示列Ｚ２）に飾図が停止表示（仮停止表示）された後に、全ての図柄表示列の飾図が確定停止表示される。

【０１７９】

パチンコ機１０は、リーチ表示を発生させることによって、図柄表示装置９１にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示する前に、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「低確結果」、「最有利結果」、「少ラウンド低確結果」又は「少ラウンド高確結果」に振り分けられたのではないかと遊技者に期待させることができる。なお、リーチ表示の態様は、これに限定されることはなく、一部の図柄列を停止表示させた上で残りの図柄列を変動表示させるとともに、所定のキャラクタなどを動画として背景に表示してもよく、各図柄列を縮小表示又は非表示にした上で所定のキャラクタなどを動画として表示画面Ｇの略全体に表示してもよい。

【０１８０】

なお、本実施形態では、主制御装置３００の主制御基板３０１がリーチ乱数カウンタＣ３を備え、ＭＰＵ３０２が、ＲＯＭ３１２のリーチ用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ用テーブルと、保留球格納エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値とを比較することによって、リーチ表示を発生させるか否かの抽選を実行している。すなわち、本実施形態では、リーチ表示を発生させるか否かの抽選は、主制御装置３００にて実行されているが、このリーチ表示を発生させるか否かの抽選を、音声発光制御装置４００にて実行されるように構成してもよい。

【０１８１】

＜期待演出＞

なお、パチンコ機１０は、図柄表示装置９１の変動表示の一種として期待演出を有している。期待演出とは、図柄表示装置９１にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示する前に、当否抽選において「大当たり当選」となったのではないかと遊技者に期待させるような演出をいう。前述したリーチ表示も、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「通常外れ結果」となった場合に発生する期待演出であり、パチンコ機１０は、前述したリーチ表示と、予告表示との２種類の期待演出を有している。リーチ表示については、すでに説明したため、以下、予告表示について説明する。

【０１８２】

＜予告表示＞

予告表示は、当否抽選において「大当たり当選」となった場合や、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合に、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「通常外れ結果」となった場合よりも演出を発生しやすくする期待演出である。この予告表示は、演出を発生しやすくする代わりに、出現率の低い演出を選択しやすくするようにしてもよく、これらを組み合わせるようにしてもよい。なお、本実施形態では、リーチ表示を発生させるか否かの抽選は、主制御装置３００にて実行されるのに対し、予告表示を発生させるか否かの抽選は、音声発光制御装置４００にて実行される。

【０１８３】

予告表示の態様は、図柄表示装置９１の表示画面Ｇに表示される複数の図柄表示列Ｚ１～Ｚ３のうち、全ての図柄表示列Ｚ１～Ｚ３を変動表示させている、又は一部の図柄列（例えば、図柄表示列Ｚ１）を停止図柄有効ラインＬ上に停止表示させた上で複数の図柄列（例えば、図柄表示列Ｚ２，Ｚ３）を変動表示させている状況において、所定のキャラクタなどを動画として表示画面Ｇに表示する。この予告表示は、リーチ表示を発生させる場合及びリーチ表示を発生させない場合のいずれの場合においても発生するが、リーチ表示を発生させない場合よりもリーチ表示を発生させる場合に発生しやすくなるように設定されている。なお、予告表示は、これに限定されることはなく、例えば、背景を変更して表示してもよく、図柄表示列Ｚ１～Ｚ３の形態を変更して表示してもよい。

【０１８４】

最後に、変動種別カウンタＣＳについて説明する。変動種別カウンタＣＳは、例えば、その更新の都度、前回値に１が加算され、最大値１９８に達した後、０に戻ることによって、０～１９８の範囲内でループするループカウンタとなっている。変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理の実行ごとに少なくとも１回更新され、その更新の都度、抽選カ

ウンタ用バッファに格納される。そして、ＭＰＵ３０２は、変動用テーブルと、抽選カウンタ用バッファに格納された変動種別カウンタＣＳの値との比較に基づいて、メイン表示部９３における図柄の表示継続時間と、図柄表示装置９１における図柄の表示継続時間とを決定する。なお、変動用テーブルは、表示継続時間に係る乱数の値の情報であり、前述したようにＲＯＭ３１２の変動用テーブル記憶エリア（図１６参照）に記憶されている。

【０１８５】

なお、本実施形態に係るパチンコ機１０では、乱数の生成を乱数生成用ＩＣであるカウンタ回路（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４）により行っているが、ソフトウェアによるプログラム制御（いわゆるソフト乱数）と比較して極めて高速にカウントすることが可能となる。また、ソフト乱数の場合、遊技機のプログラム制御の一部として処理されるため、限られたメモリスペースの下ではソフト上の負担となるが、ハード乱数の場合は、ハードウェアで乱数を生成することによって、ソフト上の負担をかけずにソフト乱数の数倍のカウント値を持った乱数を生成することができる。

【０１８６】

＜主制御装置３００にて実行される各種処理について＞

主制御装置３００のＭＰＵ３０２は、遊技を進行させるタイマ割込み処理及び通常処理や、電源投入に伴って起動するメイン処理を実行する。以下、タイマ割込み処理、通常処理、及びメイン処理について順に説明する。なお、ＭＰＵ３０２は、タイマ割込み処理、通常処理、及びメイン処理の他、ＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力によって起動するＮＭＩ割込み処理を実行するが、この処理についての説明は省略する。

【０１８７】

＜タイマ割込み処理＞

図２１は、タイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。タイマ割込み処理では、ＭＰＵ３０２は、図２１に示すように、ステップＳ１０１～Ｓ１０８を定期的（例えば、２ｍｓｅｃ周期）に実行する。

【０１８８】

ステップＳ１０１では、ＭＰＵ３０２は、複数の検知センサ１５２～１５６の状態（検知状態）を読み込み、その状態を判定して入賞検知情報としてＲＡＭ３１３に記憶する。ＭＰＵ３０２は、一般入賞口８２、第１始動口８４ａ、第２始動口８４ｂ及び大入賞口８３ａの各種入賞口に設けられた検知センサ１５２～１５４ｂが遊技球の入賞を検知していると判定した場合、賞球の払い出しを指示する賞球コマンドを設定し、この設定したコマンドを払出制御装置２４２に送信する。例えば、ＭＰＵ３０２は、可変入賞装置８３に対応した検知センサ１５３が遊技球の入賞を検知していると判定した場合、１３個の賞球の払い出しを指示する賞球コマンドを払出制御装置２４２に送信する。

また、ステップＳ１０１では、ＭＰＵ３０２は、第１監視装置２５０、第２監視装置２９０及び裏パックユニット開放検出器２８９から入力した信号（受光信号）の読み込みを行う。この読み込まれた信号の情報は、ＭＰＵ３０２のレジスタに記憶保持される。この場合、ＭＰＵ３０２には第１レジスタ～第３レジスタが少なくとも設けられており、第１監視装置２５０の信号の情報は第１レジスタに記憶保持され、第２監視装置２９０の信号の情報は第２レジスタに記憶保持され、裏パックユニット開放検出器２８９の信号は第３レジスタに記憶保持される。これは、ＭＰＵ３０２のレジスタに関する以下の説明においても同様である。

【０１８９】

ステップＳ１０２では、前扉枠開放監視処理を実行する。前扉枠開放監視処理では、第１監視装置２５０からの入力信号に基づいて、外部電源からの電力供給が行われている状況における前扉枠１４の開放の監視に関する処理を実行する。なお、前扉枠開放監視処理についての詳細は後述する。

【０１９０】

ステップＳ１０３では、内枠開放監視処理を実行する。内枠開放監視処理では、第２監視装置２９０からの入力信号に基づいて、外部電源からの電力供給が行われている状況に

おける遊技機本体１２、換言すると内枠１３の開放の監視に関する処理を実行する。なお、内枠開放監視処理についての詳細は後述する。

【０１９１】

ステップＳ１０４では、裏パック開放検出処理を実行する。裏パック開放検出処理では、裏パックユニット開放検出器２８９からの入力信号に基づいて、外部電源からの電力供給が行われている状況における裏パックユニット１５の開放の検出処理を実行する。具体的には、裏パックユニット開放検出器２８９からの入力信号(入力電圧)がＬＯＷ又はＨＩＧＨのいずれであるかを判定する。なお本実施形態に係るパチンコ機１０では、裏パックユニット１５が開放されていない場合、裏パックユニット開放検出器２８９からの入力信号はＬＯＷとなり、裏パックユニット１５が開放されている場合、裏パックユニット開放検出器２８９からの入力信号はＨＩＧＨとなるが異なる方式でもよい。例えば、裏パックユニット１５が開放されていない場合、裏パックユニット開放検出器２８９からの入力信号がＨＩＧＨとなり、裏パックユニット１５が開放されている場合、裏パックユニット開放検出器２８９からの入力信号がＬＯＷとなるようにしてもよい。なお、ステップＳ１０４にて裏パックユニット１５の開放が検出されると、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３に裏パックユニット開放コマンドをセットする。ＲＡＭ３１３にセットされた裏パックユニット開放コマンドは、主制御装置３００（ＭＰＵ３０２）から音声発光制御装置４００（ＭＰＵ４０２）へと送信される。

【０１９２】

ステップＳ１０５では、ＭＰＵ３０２は、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを更新する。具体的には、ＭＰＵ３０２は、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの前回値に１を加算して更新するとともに、更新後の値をＲＡＭ３１３の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに記憶する。なお、ＭＰＵ３０２は、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの前回値に１を加算する際に最大値に達していた場合、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値を０に戻す。

【０１９３】

ステップＳ１０６では、ＭＰＵ３０２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を更新する。具体的には、ＭＰＵ３０２は、前述したように、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、及び電動役物開放カウンタＣ４の前回値にそれぞれ１を加算して更新するとともに、更新後の値をＲＡＭ３１３の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、ＭＰＵ３０２は、各カウンタＣ１～Ｃ４の前回値にそれぞれ１を加算する際に最大値に達していた場合、各カウンタＣ１～Ｃ４の値を０に戻す。また、大当たり乱数カウンタＣ１は、１周ループするごとに、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値を初期値として読み込む。

【０１９４】

ステップＳ１０７では、ＭＰＵ３０２は、スルー用の入賞処理を実行する。具体的には、ＭＰＵ３０２は、各スルーゲート８５に設けられた検知センサ１５５が遊技球の入賞を検知していると判定した場合、ステップＳ１０６にて更新した電動役物開放カウンタＣ４の値を電役保留エリアに格納する。また、ＭＰＵ３０２は、役物用表示部９４の図柄の変動表示を実行するコマンドを設定し、各スルーゲート８５への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を役物用表示部９４に表示させる。役物用表示部９４では、ＭＰＵ３０２でのコマンド指示に基づいて、順次点灯・消灯する点滅変動する変動表示が行われ、最終的に役物用表示部９４が確定的に点灯した点灯位置（停止結果）により普図が表示される。また、ＭＰＵ３０２は、第３保留ランプ部９６の点灯を指示するコマンドを設定し、この設定したコマンドを音声発光制御装置４００に送信する。なお、音声発光制御装置４００は、ＭＰＵ３０２から送信されるコマンドに基づいて、第３保留ランプ部９６を点灯させる。スルーゲート８５に入賞した遊技球の保留個数は、最大４個であり、第３保留ランプ部９６は、保留個数と同数点灯する。

【０１９５】

ステップＳ１０８では、ＭＰＵ３０２は、始動口用の入賞処理を実行する。以下、始動

口用の入賞処理について詳細に説明する。
【０１９６】
＜始動口用の入賞処理＞
図２２は、始動口用の入賞処理のフローチャートを示す図である。
ステップＳ２０１では、ＭＰＵ３０２は、第１始動口８４ａに設けられた検知センサ１５４ａが遊技球の入球を検知したかどうかに基づいて、第１始動口８４ａに遊技球が入賞（始動入賞）したか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ２０１にて第１始動口８４ａに遊技球が入賞したと判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ２０２において、第１結果表示部用保留エリアＲａに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第１始動保留記憶数ＲａＮとして第１結果表示部用保留エリアＲａにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ２０５以降のステップを処理する。
【０１９７】
ＭＰＵ３０２は、ステップＳ２０１にて第１始動口８４ａに遊技球が入賞していないと判定した場合（ＮＯ）、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ２０３において、第２始動口８４ｂに設けられた検知センサ１５４ｂが遊技球の入球を検知したかどうかに基づいて、第２始動口８４ｂに遊技球が入賞（始動入賞）したか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ２０３にて第２始動口８４ｂに遊技球が入賞していないと判定した場合（ＮＯ）、始動口用の入賞処理を終了する。また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ２０３にて第２始動口８４ｂに遊技球が入賞したと判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ２０４において、第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第２始動保留記憶数ＲｂＮとして第２結果表示部用保留エリアＲｂにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ２０５以降のステップを処理する。
【０１９８】
ステップＳ２０２又はステップＳ２０４の処理を実行した後、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ２０５において、ステップＳ２０２又はステップＳ２０４にてセットした始動保留記憶数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。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ２０５にて始動保留記憶数Ｎが上限値未満でないと判定した場合（ＮＯ）、始動口用の入賞処理を終了する。また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ２０５にて始動保留記憶数Ｎが上限値未満であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ２０６において、始動保留記憶数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）の値に１を加算して更新する。
【０１９９】
ステップＳ２０７では、ＭＰＵ３０２は、タイマ割込み処理のステップＳ１０３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、及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値の組を結果表示部用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Ｓ２０６にて更新した始動保留記憶数Ｎと対応する記憶エリアに保留情報として格納する。
【０２００】
例えば、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ２０２にて第１始動保留記憶数ＲａＮをセットした場合、タイマ割込み処理のステップＳ１０３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、及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値の組を第１結果表示部用保留エリア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Ｓ２０６にて更新した第１始動保留記憶数ＲａＮと対応する記憶エリアに保留情報として格納する。例えば、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ２０２にて第１始動保留記憶数ＲａＮに「３」をセットした場合、ステップＳ２０６にて更新した第１始動保留記憶数ＲａＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＲａ４に保留情報を格納する。
【０２０１】
また、例えば、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ２０４にて第２始動保留記憶数ＲｂＮをセットした場合、タイマ割込み処理のステップＳ１０３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、及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値の組を第２結果表示部用保留エリア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Ｓ２

０６にて更新した第２始動保留記憶数ＲｂＮと対応する記憶エリアに保留情報として格納する。例えば、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ２０４にて第２始動保留記憶数ＲｂＮに「３」をセットした場合、ステップＳ２０６にて更新した第２始動保留記憶数ＲｂＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＲｂ４に保留情報を格納する。

【０２０２】

また、ステップＳ２０７では、ＭＰＵ３０２は、第１保留ランプ部９５ａ又は第２保留ランプ部９５ｂの点灯を指示するコマンドを設定し、この設定したコマンドを音声発光制御装置４００に送信する。その後、ＭＰＵ３０２は、始動口用の入賞処理を終了する。なお、音声発光制御装置４００は、ＭＰＵ３０２から送信されるコマンドに基づいて、第１保留ランプ部９５ａ又は第２保留ランプ部９５ｂを点灯させる。また、本実施形態では、第１始動口８４ａ又は第２始動口８４ｂに入賞した遊技球の保留個数は、最大４個である。また、第１保留ランプ部９５ａ又は第２保留ランプ部９５ｂは、保留個数と同じ（対応する）数だけ点灯する。

【０２０３】

＜通常処理＞

図２３は、通常処理のフローチャートを示す図である。通常処理は、遊技を進行させるための主要な処理である。具体的には、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３０１～Ｓ３０９を４ｍｓｅｃ周期で定期的に実行し、残余時間が発生した場合にステップＳ３０８～Ｓ３１１を繰り返し実行し、ステップＳ３０８の判定結果に応じてステップＳ３１２以降を実行する。なお、「残余時間」とは、周期時間（４ｍｓｅｃ）からステップＳ３０１～Ｓ３０９の処理にかかった時間を減算した残り時間のことである。

【０２０４】

ステップＳ３０１では、ＭＰＵ３０２は、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンドをサブ側の各制御装置に送信する外部出力処理を実行する。具体的には、ＭＰＵ３０２は、賞球コマンドが設定されているか否かを判定し、賞球コマンドが設定されていると判定した場合、その賞球コマンドを音声発光制御装置４００や払出制御装置２４２に送信する。また、本実施形態では、ＭＰＵ３０２は、遊技回用の演出に対応したコマンドや、開閉実行モード用の演出に対応したコマンドなどの演出用のコマンドが設定されているか否かを判定し、演出用のコマンドが設定されていると判定した場合、その演出用のコマンドを音声発光制御装置４００に送信する。

【０２０５】

ステップＳ３０２では、ＭＰＵ３０２は、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ３０２は、変動種別カウンタＣＳの前回値に１を加算して更新するとともに、更新後の値をＲＡＭ３１３の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、ＭＰＵ３０２は、変動種別カウンタＣＳの前回値に１を加算する際に最大値に達していた場合、変動種別カウンタＣＳの値を０に戻す。

【０２０６】

ステップＳ３０３では、ＭＰＵ３０２は、遊技回を進行させるための遊技回制御処理を実行する。具体的には、ＭＰＵ３０２は、当否抽選及び振分抽選を実行するとともに、図柄表示装置９１に最終的に停止表示させる図柄に係る情報の決定及びメイン表示部９３に最終的に停止表示させる図柄に係る情報の決定などを実行する。

【０２０７】

ステップＳ３０４では、ＭＰＵ３０２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。具体的には、ＭＰＵ３０２は、開閉実行モード、高確率モード、及び高頻度サポートモードなどの各遊技状態への移行処理を実行する。なお、ステップＳ３０３の遊技回制御処理及びステップＳ３０４の遊技状態移行処理については後に詳細に説明する。

【０２０８】

ステップＳ３０５では、ＭＰＵ３０２は、デモ表示実行判定処理を実行する。具体的には、ＭＰＵ３０２は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されることなく予め定められたデモ開始用の開始待ち期間（例えば、３ｓｅｃ）を経過したか否かを判定し、開始待ち

期間を経過していると判定した場合、デモ表示を開始させるためのデモコマンドを音声発光制御装置４００に送信する。なお、音声発光制御装置４００は、ＭＰＵ３０２から送信されるデモコマンドに基づいて、デモ表示実行処理を開始する。このデモ表示実行処理については後に詳細に説明する。

【０２０９】

ここで、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３０５の処理の実行回数をカウントすることによって開始待ち期間が経過したか否かを判定する。例えば、開始待ち期間を３ｓｅｃとし、ステップＳ３０５の処理を繰り返し実行する間隔が０．１ｍｓｅｃである場合、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３０５の処理の実行回数をカウントして３０００回に達したときに開始待ち期間を経過したと判定する。なお、開始待ち期間を測定する構成は任意であり、例えば、リアルタイムクロック（ＲＴＣ）を用いて開始待ち期間を測定してもよい。また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３０５の処理の実行回数をカウントしているときに新たな遊技回を開始した場合、そのカウントの値をリセットする。

【０２１０】

ステップＳ３０６では、ＭＰＵ３０２は、第２始動口８４ｂに設けられた開閉部材８４ｂ１の開閉制御を実行する処理（以下、電役サポート用処理）を実行する。具体的には、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３の電役保留エリアに格納された電動役物開放カウンタＣ４の値に基づいて、電動役物開放抽選を実行するとともに、電動役物開放抽選に当選した場合、開閉部材８４ｂ１の開閉処理を実行する。また、ＭＰＵ３０２は、電動役物開放抽選の結果を表示するように、役物用表示部９４の表示制御を実行する。

【０２１１】

ステップＳ３０７では、ＭＰＵ３０２は、遊技球発射制御処理を実行する。具体的には、ＭＰＵ３０２は、遊技者が発射ハンドル４１を時計回り（右回り）するよう遊技者が回転操作したことに基づいて、電源・発射制御装置２４３に遊技球を発射させる発射制御を実行させる。より具体的には、電源・発射制御装置２４３は、所定の周期（例えば、０．６ｓｅｃ）で遊技球発射機構１１０のソレノイドを励磁して、遊技球発射機構１１０に遊技球を発射させる。なお、ソレノイドは、発射ハンドル４１の回転操作量に応じた発射強度で遊技球を発射するように励磁される。具体的には、発射ハンドル４１の回転操作量が多いほど、強く励磁されるため、遊技球の発射強度が強くなる。電源・発射制御装置２４３は、所定の発射条件（発射ハンドル４１が回転操作されており、タッチセンサ４１ａがオンで、かつ発射停止スイッチ４１ｂがオフのとき）が整っている場合に、遊技球発射機構１１０のソレノイドに対して駆動信号を出力して遊技球を発射させる。

【０２１２】

ステップＳ３０８では、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３の停電フラグ格納エリア（図示略）に停電フラグがセットされているか否かを判定する。停電フラグは、ＭＰＵ３０２のＮＭＩ端子に対して停電監視基板３０３から停電信号が入力されることによってＲＡＭ３１３にセットされる。停電監視基板３０３は、停電の発生を確認した場合に、この停電信号を出力する。なお、この停電フラグは、次回のメイン処理の実行時にクリアされる。

【０２１３】

ここで、パチンコ機１０は、ＲＡＭ３１３等の所定のエリアに１を代入することによって各種のフラグをセットし、０を代入することによって各種のフラグをクリアする。例えば、パチンコ機１０は、ＲＡＭ３１３の停電フラグ格納エリアに１を代入することによって停電フラグをセットし、ＲＡＭ３１３の停電フラグ格納エリアに０を代入することによって停電フラグをクリアする。

【０２１４】

ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３０８にて停電フラグがセットされていると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ３０９以降の処理を実行することなく、ステップＳ３１２以降の電断時処理を実行する。具体的には、ステップＳ３１２では、ＭＰＵ３０２は、タイマ割込み処理の発生を禁止する。ステップＳ３１３では、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ判定値（ＲＡＭ３１３のチェックサム）を算出して記憶する。ステップＳ３１４では、ＭＰＵ３０２

は、ＲＡＭ３１３へのアクセスを禁止する。その後、ＭＰＵ３０２は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

【０２１５】

ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３０８にて停電フラグがセットされていないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ３０９において、次回の通常処理を実行するタイミングに至ったか否か、すなわち現在の通常処理を開始したときから所定時間（例えば、４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３０９にて次回の通常処理を実行するタイミングに至っていないと判定した場合（ＮＯ）、すなわち周期時間である４ｍｓｅｃが経過しておらず残余時間が発生している場合、ステップＳ３１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行し、ステップＳ３１１において、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。なお、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３０９にて次回の通常処理を実行するタイミングに至った（周期時間である４ｍｓｅｃが経過した）と判定するまでステップＳ３０８～Ｓ３１１の処理を繰り返し実行する。

【０２１６】

ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３０９にて次回の通常処理を実行するタイミングに至ったと判定した場合（ＹＥＳ）、すなわち周期時間である４ｍｓｅｃが経過しており残余時間が発生していない場合、ステップＳ３０１を再び実行することによって、次回の通常処理を開始する。

【０２１７】

＜メイン処理＞

図２４は、メイン処理のフローチャートを示す図である。

ステップＳ４０１では、ＭＰＵ３０２は、電源投入に伴って立ち上げ処理を実行する。この立ち上げ処理には、サブ側の制御基板（音声発光制御装置４００の制御基板等）が動作可能な状態になるのを待つための待時間が設けられている。具体的には、ＭＰＵ３０２は、電源投入後、所定の時間（例えば、５００ｍｓｅｃ程度）が経過するまで待機する。

【０２１８】

ステップＳ４０２では、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３へのアクセスを禁止する期間（以下、許可禁止用期間）である１ｓｅｃが経過したか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ４０２にて１ｓｅｃが経過したと判定するまでステップＳ４０２の処理を繰り返し実行する。すなわち、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ４０２にて１ｓｅｃが経過したと判定しない場合、ステップＳ４０２の処理を繰り返し実行し、ステップＳ４０２にて１ｓｅｃが経過したと判定した場合、ステップＳ４０３以降の処理を実行する。

【０２１９】

本実施形態では、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ４０２の処理の実行回数をカウントすることによって１ｓｅｃが経過したか否かを判定する。例えば、ステップＳ４０２の処理を繰り返し実行する間隔が０．１ｍｓｅｃである場合、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ４０２の処理の実行回数をカウントして１００００回に達したときに１ｓｅｃが経過したと判定する。なお、許可禁止用期間を測定する構成は任意であり、例えば、リアルタイムクロック（ＲＴＣ）を用いて許可禁止用期間を測定してもよい。

【０２２０】

ステップＳ４０３では、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３へのアクセスを許可する。ステップＳ４０４では、ＭＰＵ３０２は、電源・発射制御装置２４３に設けられたＲＡＭ消去スイッチ（図示略）がオンになっているか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ４０４にてＲＡＭ消去スイッチがオンになっていると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ４０９以降の処理を実行する。また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ４０４にてＲＡＭ消去スイッチがオンになっていないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ４０５において、ＲＡＭ３１３の停電フラグ格納エリアに停電フラグがセットされているか否かを判定する。

【０２２１】

ＭＰＵ３０２は、ステップＳ４０５にて停電フラグがセットされていないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ４０９以降の処理を実行する。また、ＭＰＵ３０２は、ステップ

Ｓ４０５にて停電フラグがセットされていると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ４０６において、ＲＡＭ判定値（チェックサム）を算出する。ステップＳ４０７では、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ４０６にて算出したＲＡＭ判定値が正常であるか否かを判定することによって、ＲＡＭ３１３に記憶されたデータの有効性を確認する。具体的には、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ４０６にて算出したＲＡＭ判定値（チェックサム）と、通常処理のステップＳ３１３（電断時処理）にて記憶されたＲＡＭ判定値（チェックサム）とを比較し、これらが一致した場合、ＲＡＭ判定値は正常であると判定し、一致しない場合、ＲＡＭ判定値は異常であると判定する。

【０２２２】

ＭＰＵ３０２は、ステップＳ４０７にてＲＡＭ判定値が正常でないと判定した場合（ＮＯ）、すなわちチェックサムの値が一致しないと判定した場合、ステップＳ４０９以降の処理を実行する。また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ４０７にてＲＡＭ判定値が正常であると判定した場合（ＹＥＳ）、すなわちチェックサムの値が一致すると判定した場合、ステップＳ４０８において、ＲＡＭ３１３の停電フラグ格納エリアに格納されている停電フラグをクリアする。

【０２２３】

本実施形態では、チェックサムを利用して、ＲＡＭ３１３に記憶されたデータの有効性を確認しているが、ＲＡＭ３１３に記憶されたデータの有効性は、チェックサムの値の整合性を確認する方法とは異なる方法によって判定してもよい。例えば、電断時処理にてＲＡＭ３１３の所定のエリアにキーワードを書き込み、このキーワードが正常に書き込まれているか否かをメイン処理にて判定することによって、ＲＡＭ３１３に記憶されたデータの有効性を確認してもよい。また、ＣＲＣ（巡回冗長検査）やＭＤ５（ハッシュ関数）のハッシュ値を、ＲＡＭ３１３に記憶されたデータの有効性を確認するために利用するようにしてもよい。なお、チェックサムの算出方法は非常に簡単であり、例えば、ワード列の個々のワードの総計の下位１ワードをそのまま符号値としてもよい。このため、チェックサムによるデータ確認の有効性は、他の誤り検出符号と比べて信頼性は低いが、アルゴリズムが非常に簡易であるため、限られたメモリスペースの下でもＭＰＵ３０２へ負担をかけずに算出することができる。

【０２２４】

ＭＰＵ３０２は、ステップＳ４０４にてＲＡＭ消去スイッチがオンになっていると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ４０５にて停電フラグがセットされていないと判定した場合（ＮＯ）、又はステップＳ４０７にてＲＡＭ判定値が正常でないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ４０９以降の処理を実行する。

【０２２５】

ステップＳ４０９では、ＭＰＵ３０２は、音声発光制御装置４００に音声ランプ初期化コマンドを出力する。これにより、ＲＡＭデータの初期化やＲＡＭ判定値により記憶保持されたデータの異常等が報知される。

ステップＳ４１０では、ＭＰＵ３０２は、従側の制御基板となる払出制御基板等を初期化するために、払出初期化コマンド等を出力する。

ステップＳ４１１では、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３の作業領域をクリアし、ステップＳ４１２において、ＲＡＭ３１３の初期化（初期設定）を実行する。

【０２２６】

したがって、例えば、遊技場の管理者は、遊技場の営業開始時にＲＡＭ消去スイッチを押下しながらパチンコ機１０の電源を投入することによって、ＲＡＭ３１３に記憶されたデータを初期化することができる。また、パチンコ機１０は、停電監視基板３０３にて停電の発生を確認していない場合や、ＲＡＭ判定値が異常であった場合にも、ＲＡＭ３１３に記憶されたデータを初期化する。

【０２２７】

ステップＳ４０８又はステップＳ４１２の処理を実行した後、ＭＰＵ３０２は、復電時用開放監視処理を実行する。具体的には、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ４１３にて検知状

態把握処理を実行する。検知状態把握処理では、タイマ割込み処理（図２１）のステップＳ１０１の信号読み込み処理と同様に、第１監視装置２５０、第２監視装置２９０及び裏パックユニット開放検出器２８９から入力した信号の読み込みが行われ、この読み込まれた信号の情報がＭＰＵ３０２のレジスタに記憶保持される。

【０２２８】

ステップＳ４１４では、比較処理を実行する。比較処理では、上記検知状態把握処理にてＭＰＵ３０２のレジスタに記憶した第１監視装置２５０の信号の値と、ＲＯＭ３１２に格納されている判定基準値とを比較する。また、比較処理では、上記検知状態把握処理にてＭＰＵ３０２のレジスタに記憶した第２監視装置２９０の信号の値と、ＲＯＭ３１２に格納されている判定基準値とを比較する。

【０２２９】

ステップＳ４１５では、比較処理にて比較した第１監視装置２５０の信号の値が判定基準値を上回っているか否かを判定するとともに、第２監視装置２９０の信号の値が判定基準値を上回っているか否かを判定する。その結果、両方がそれぞれ判定基準値以上の場合には、ステップＳ４１７の処理へ移行する。いずれか一方でも判定基準値よりも小さい場合には、電源遮断中において前扉枠１４又は内枠１３が開放されたことを意味するため、ステップＳ４１６の処理へ移行する。

【０２３０】

ステップＳ４１６では、復電時用報知処理を実行する。復電時用報知処理では、音声発光制御装置４００に復電時報知用コマンドを出力する。これにより、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃからの報知音の出力、エラー表示ランプ部２４の点灯、及び図柄表示装置９１での報知表示が行われる。なお、これらの報知態様は通常時報知用コマンドに基づく報知の態様とは異なっていてもよい。また、音声発光制御装置４００では、内枠１３や前扉枠１４が開閉されるといった報知解除操作が行われるまで各種報知を継続させる（報知解除操作が行われると主制御装置３００（ＭＰＵ３０２）から扉開放報知解除コマンドが音声発光制御装置４００（ＭＰＵ４０２）へ送信される）。つまり、通常時と復電時とでは、報知の態様だけでなく、報知解除の態様も異なっている。なお、これに限定されることはなく、報知の態様や報知解除の態様が通常時と復電時とで同一であってもよい。

【０２３１】

また、復電時用報知処理では、遊技ホールに設けられたホールコンピュータに外部端子板２１３を介して復電時報知用信号を出力する。この場合、ホールコンピュータでは復電時報知用信号をパチンコ機１０から入力した日時やパチンコ機１０の台番号といった識別情報を履歴として記憶する処理や、遊技ホールに設けられた監視カメラを対象となるパチンコ機１０に向けるといった処理を実行する。

上記復電時用報知処理が実行されることにより、電源遮断中に前扉枠１４又は内枠１３が開放操作されていた場合には、それを遊技ホールの管理者等に報知することができ、仮にそれが不正開放である場合にはそれに対処させることができる。

【０２３２】

なお、復電時用報知処理において前扉枠１４が開放操作されていた場合と内枠１３が開放操作されていた場合とで、電断時報知用コマンド又は電断時開放検知信号の情報形態を異ならせてもよい。この場合、前扉枠１４が電源遮断中に開放された場合と内枠１３が電源遮断中に開放された場合とで、パチンコ機１０自身又はホールコンピュータにおいて報知の態様を異ならせることができ、遊技ホールの管理者等に対して適切に対処させることが可能となる。また、復電時用報知処理は、上記のものに限定されることはなく、復電時報知用コマンド又は復電時報知用信号のいずれか一方のみを出力する構成としてもよい。また、復電時報知用コマンドの出力に基づく処理として、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃからの報知音の出力、エラー表示ランプ部２４の点灯、又は図柄表示装置９１での報知表示のうち一部のみを実行する構成としてもよい。

【０２３３】

ステップＳ４１７では、ＭＰＵ３０２は、タイマ割込み処理の発生を許可する。その後

、ＭＰＵ３０２は、図２３を参照して説明した通常処理に移行する。これにより、電源遮断前の状態に復帰する。

【０２３４】

＜遊技回制御処理＞

図２５は、遊技回制御処理のフローチャートを示す図である。

ステップＳ５０１では、ＭＰＵ３０２は、開閉実行モード中であるか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ５０１にて開閉実行モード中であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ５０２以降の処理を実行することなく、遊技回制御処理を終了する。つまり、開閉実行モード中であると判定した場合、ＭＰＵ３０２は、各始動口８４ａ，８４ｂへの遊技球の入賞を検知しているか否かに関わらず遊技回の進行を開始しない。

【０２３５】

ここで、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３に記憶されている開閉実行モード中フラグを参照することによって、開閉実行モード中であるか否かを判定する。以下の各ステップにおいても同様である。また、ＭＰＵ３０２は、開閉実行モードへの移行時に開閉実行モード中フラグをセットし、開閉実行モードの終了時に開閉実行モード中フラグをクリアする。

【０２３６】

ＭＰＵ３０２は、ステップＳ５０１にて開閉実行モード中でないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ５０２において、メイン表示部９３が変動表示中であるか否か、すなわち遊技回を進行中であるか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ５０２にてメイン表示部９３が変動表示中でないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ５０３～Ｓ５０５の遊技回開始用処理を実行する。また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ５０２にてメイン表示部９３が変動表示中であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ５０６～Ｓ５０９の遊技回進行用処理を実行する。

【０２３７】

ステップＳ５０３では、ＭＰＵ３０２は、第１結果表示部用保留エリアＲａに記憶されている保留個数と、第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶されている保留個数とを認識し、これらの保留個数の合計数ＣＲＮが「０」以下であるか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ５０３にて合計数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合（ＹＥＳ）、遊技回制御処理を終了する。

【０２３８】

また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ５０３にて合計数ＣＲＮが「０」以下でないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ５０４において、第１結果表示部用保留エリアＲａ又は第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を遊技回の消化用に設定するためのデータ設定処理を実行する。その後、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ５０５において、メイン表示部９３及び図柄表示装置９１に変動表示を開始させて遊技回を消化するための変動開始処理を実行し、遊技回制御処理を終了する。なお、ステップＳ５０４のデータ設定処理については図２６を、ステップＳ５０５の変動開始処理について図２７を、それぞれ参照して後述する。

【０２３９】

ＭＰＵ３０２は、ステップＳ５０２において、メイン表示部９３が変動表示中であるか否かを判定し、メイン表示部９３が変動表示中であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ５０６～Ｓ５０９の遊技回進行用処理を実行する。

【０２４０】

ステップＳ５０６では、ＭＰＵ３０２は、後述する変動開始処理（図２７参照）のステップＳ７１６にてセットした表示継続時間が経過したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３の表示継続時間カウンタにセットされた値が「０」以下になったか否かを判定する。なお、この表示継続時間カウンタの値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。

【０２４１】

ＭＰＵ３０２は、ステップＳ５０６にて表示継続時間が経過していないと判定した場合

（ＮＯ）、ステップＳ５０７において、変動表示用処理を実行する。この変動表示用処理では、ＭＰＵ３０２は、変動表示中のメイン表示部９３の表示を更新する。その後、ＭＰＵ３０２は、遊技回制御処理を終了する。

【０２４２】

また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ５０６にて表示継続時間が経過していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ５０８において、変動終了処理を実行する。この変動終了処理では、ＭＰＵ３０２は、後述する変動開始処理（図２７参照）のステップＳ７１０、ステップＳ７１３、及びステップＳ７１５のいずれかの処理においてＲＡＭ３１３に記憶した情報（メイン表示部９３に最終的に停止表示させる図柄に係る情報）を特定する。そして、ＭＰＵ３０２は、遊技回の終了に際し、この特定した情報に対応した図柄を変動表示中のメイン表示部９３に表示させるようにメイン表示部９３の表示制御を実行する。

【０２４３】

ここで、メイン表示部９３に最終的に停止表示させる図柄は、遊技結果の種類ごとに異なっている。したがって、遊技場の管理者などは、遊技回の終了に際してメイン表示部９３を目視することによって、遊技結果を確認することができる。これによれば、遊技場の管理者などは、例えば、大当たり発生の抽選に当選した場合と同様の挙動をパチンコ機１０に行わせようとする不正行為が行われているか否かの確認を簡易的に行うことができる。

【０２４４】

メイン表示部９３は、図柄表示装置９１の表示画面Ｇと比較して表示領域が狭く、メイン表示部９３に停止表示させる図柄は、図柄表示装置９１の表示画面Ｇに停止表示させる図柄表示列Ｚ１～Ｚ３と比較して遊技者にとって認識しにくいものとなっている。したがって、遊技者は、遊技回の終了に際し、メイン表示部９３ではなく図柄表示装置９１の表示画面Ｇを確認することによって、大当たり発生に当選したか否か等を判断することになるので、表示画面Ｇへの注目度が高まる。

【０２４５】

ステップＳ５０９では、ＭＰＵ３０２は、変動終了コマンドを設定する。ＭＰＵ３０２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ５０９にて設定した変動終了コマンドを音声発光制御装置４００に送信する。その後、ＭＰＵ３０２は、遊技回制御処理を終了する。なお、音声発光制御装置４００は、ＭＰＵ３０２から送信される変動終了コマンドに基づいて、その遊技回の演出を終了させるための処理を実行する。ここで、音声発光制御装置４００は、変動終了コマンドの受信を必要とすることなく、独自に遊技回の演出を終了するように構成されていてもよい。

【０２４６】

＜データ設定処理＞

次に、図２５のステップＳ５０４のデータ設定処理について詳細に説明する。図２６は、データ設定処理のフローチャートを示す図である。

ステップＳ６０１では、ＭＰＵ３０２は、前述した始動口用の入賞処理（図２２参照）のステップＳ２０４にてセットされた第２結果表示部用保留エリアＲｂの第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」以下であるか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ６０１にて第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」以下であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ６０２～Ｓ６０６の第１結果表示部用（第１始動口８４ａ用）のデータ設定処理を実行し、ステップＳ６０１にて第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」以下でないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ６０７～Ｓ６１１の第２結果表示部用（第２始動口８４ｂ用）のデータ設定処理を実行する。

【０２４７】

初めに、ステップＳ６０２～Ｓ６０６の第１結果表示部用のデータ設定処理について説明する。ステップＳ６０２では、ＭＰＵ３０２は、第１結果表示部用保留エリアＲａの第１始動保留記憶数ＲａＮの値から１を減算し、第１結果表示部用保留エリアＲａに記憶されている第１始動保留記憶数ＲａＮの値を更新する。ステップＳ６０３では、ＭＰＵ３０２は、第１結果表示部用保留エリアＲａの第１エリアＲａ１に格納された保留情報を実行

エリアＡＥに移動する。
【０２４８】
ステップＳ６０４では、ＭＰＵ３０２は、第１結果表示部用保留エリアＲａの記憶エリアに格納された保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリアＲａ１～Ｒａ４に格納されている保留情報を第１エリアＲａ１側に順にシフトする処理である。具体的には、ＭＰＵ３０２は、第２エリアＲａ２の保留情報を第１エリアＲａ１にシフトし、第３エリアＲａ３の保留情報を第２エリアＲａ２にシフトし、第４エリアＲａ４の保留情報を第３エリアＲａ３にシフトする。つまり、ステップＳ６０３及びＳ６０４では、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ，　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式により第１結果表示部用保留エリアＲａに記憶されているデータのシフト処理が実行される。
【０２４９】
ステップＳ６０５では、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３に記憶された第２結果表示部フラグをクリアする。この第２結果表示部フラグは、遊技回の消化に際して第１結果表示部９３ａ及び第２結果表示部９３ｂのうち、どちらのメイン表示部９３に変動表示を開始させているかを特定するためのフラグである。このステップＳ６０５では、ＭＰＵ３０２は、第２結果表示部フラグをクリアしているので、遊技回の消化に際し、第１始動口８４ａへの遊技球の入賞に基づいて、第１結果表示部９３ａに変動表示を開始させることを示している。
【０２５０】
ステップＳ６０６では、ＭＰＵ３０２は、保留情報のシフトを実行したことを認識させるためのシフト時コマンドを設定し、この設定したシフト時コマンドを音声発光制御装置４００に送信し、データ設定処理を終了する。このシフト時コマンドは、第１始動口８４ａへの遊技球の入賞に基づいて第１結果表示部用保留エリアＲａに記憶された保留情報を対象として保留情報のシフトを実行したことを音声発光制御装置４００に認識させるための情報を含んでいる。
【０２５１】
なお、音声発光制御装置４００は、ＭＰＵ３０２から送信されるシフト時コマンドに基づいて、第１保留ランプ部９５ａの点灯状態を変更する。具体的には、音声発光制御装置４００は、第１始動口８４ａに入賞した遊技球の保留個数の減少、すなわち、第１結果表示部用保留エリアＲａに記憶されている第１始動保留記憶数ＲａＮの減少に伴い、第１保留ランプ部９５ａの点灯個数を減少させる。
【０２５２】
次に、ステップＳ６０７～Ｓ６１１の第２結果表示部用のデータ設定処理について説明する。ステップＳ６０７では、ＭＰＵ３０２は、第２結果表示部用保留エリアＲｂの第２始動保留記憶数ＲｂＮの値から１を減算し、第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶されている第２始動保留記憶数ＲｂＮの値を更新する。ステップＳ６０８では、ＭＰＵ３０２は、第２結果表示部用保留エリアＲｂの第２エリアＲｂ２に格納された保留情報を実行エリアＡＥに移動する。
【０２５３】
ステップＳ６０９では、ＭＰＵ３０２は、第２結果表示部用保留エリアＲｂの記憶エリアに格納された保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリアＲｂ１～Ｒｂ４に格納されている保留情報を第１エリアＲｂ１側に順にシフトする処理である。具体的には、ＭＰＵ３０２は、第２エリアＲｂ２の保留情報を第１エリアＲｂ１にシフトし、第３エリアＲｂ３の保留情報を第２エリアＲｂ２にシフトし、第４エリアＲｂ４の保留情報を第３エリアＲｂ３にシフトする。つまり、ステップＳ６０８及びＳ６０９では、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ，　ＦＩＦＯ）方式により第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶されているデータのシフト処理が実行される。
【０２５４】
ステップＳ６１０では、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３に第２結果表示部フラグをセッ

トする。このステップＳ６１０では、ＭＰＵ３０２は、第２結果表示部フラグをセットしているので、遊技回の消化に際し、第２始動口８４ｂへの遊技球の入賞に基づいて、第２結果表示部９３ｂに変動表示を開始させることを示している。

【０２５５】

ステップＳ６１１では、ＭＰＵ３０２は、保留情報のシフトを実行したことを認識させるためのシフト時コマンドを設定し、この設定したシフト時コマンドを音声発光制御装置４００に送信し、データ設定処理を終了する。このシフト時コマンドは、第２始動口８４ｂへの遊技球の入賞に基づいて第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶された保留情報を対象として保留情報のシフトを実行したことを音声発光制御装置４００に認識させるための情報を含んでいる。なお、音声発光制御装置４００は、ＭＰＵ３０２から送信されるシフト時コマンドに基づいて、第２保留ランプ部９５ｂの点灯状態を変更する。具体的には、音声発光制御装置４００は、第２始動口８４ｂに入賞した遊技球の保留個数の減少、すなわち第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶されている第２始動保留記憶数ＲｂＮの減少に伴って、第２保留ランプ部９５ｂの点灯個数を減少させる。

【０２５６】

以上のように、図２６におけるデータ設定処理では、第１結果表示部用保留エリアＲａに記憶された保留情報を遊技回の消化用に設定する第１結果表示部用（第１始動口８４ａ用）のデータ設定処理（Ｓ６０２～Ｓ６０６）と、第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶された保留情報を遊技回の消化用に設定する第２結果表示部用（第２始動口８４ｂ用）のデータ設定処理（Ｓ６０７～Ｓ６１１）とを有している。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ６０１にて第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」以下でないと判定した場合、第１結果表示部用のデータ設定処理を実行することなく、第２結果表示部用のデータ設定処理を実行する。ＭＰＵ３０２は、第２始動口８４ｂへの遊技球の入賞に基づいて第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶された保留情報があると判定した場合、第１始動口８４ａへの遊技球の入賞に基づいて第１結果表示部用保留エリアＲａに記憶された保留情報があるか否かに関わらず第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶された保留情報を優先的に遊技回の消化用に設定する。

【０２５７】

＜変動開始処理＞

次に、図２５のステップＳ５０５の変動開始処理について詳細に説明する。図２７は、変動開始処理のフローチャートを示す図である。

ステップＳ７０１では、ＭＰＵ３０２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。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ７０１にて当否抽選モードが高確率モードでないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ７０２において、低確率モード用の当否テーブル（図１９（ａ）参照）をＲＯＭ３１２の当否テーブル記憶エリアから読み出す。また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ７０１にて当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ７０３において、高確率モード用の当否テーブル（図１９（ｂ）参照）をＲＯＭ３１２の当否テーブル記憶エリアから読み出す。

【０２５８】

ステップＳ７０２又はステップＳ７０３の処理を実行した後、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ７０４において、当否判定処理を実行する。具体的には、ＭＰＵ３０２は、実行エリアＡＥに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値と、ステップＳ７０２で読みだした低確率モード用の当否テーブル又はステップＳ７０３にて読み出した高確率モード用の当否テーブルとの比較により、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。なお、当否結果は、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、及び「通常外れ結果」のいずれかであり、低確率モードであっても高確率モードであっても当否結果は、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、及び「通常外れ結果」のいずれかとなる。

【０２５９】

ステップＳ７０５では、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ７０４にて判定した当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ７０５にて当否結

果が「大当たり当選」であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ７０６以降の処理を実行し、ステップＳ７０５にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ７１２以降の処理を実行する。

【０２６０】

ＭＰＵ３０２は、ステップＳ７０５にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ７０６において、ＲＡＭ３１３に第２結果表示部フラグがセットされているか否かを判定する。

【０２６１】

ここで、ＲＡＭ３１３に第２結果表示部フラグがセットされていない場合、第１始動口８４ａへの遊技球の入賞に基づく第１結果表示部９３ａに変動表示を開始させることを示している。このため、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ７０６にてＲＡＭ３１３に第２結果表示部フラグがセットされていないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ７０７において、第１振分テーブル（図２０（ａ）参照）をＲＯＭ３１２の振分テーブル記憶エリアから読み出す。

【０２６２】

また、ＲＡＭ３１３に第２結果表示部フラグがセットされている場合、第２始動口８４ｂへの遊技球の入賞に基づく第２結果表示部９３ｂに変動表示を開始させることを示している。このため、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ７０６にてＲＡＭ３１３に第２結果表示部フラグがセットされていると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ７０８において、第２振分テーブル（図２０（ｂ）参照）をＲＯＭ３１２の振分テーブル記憶エリアから読み出す。

【０２６３】

ステップＳ７０７又はステップＳ７０８の処理を実行した後、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ７０９において、振分判定処理を実行する。この振分判定処理では、ＭＰＵ３０２は、実行エリアＡＥに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値と、ステップＳ７０７又はステップＳ７０８にて読み出した振分テーブルとを比較することによって、振分抽選の結果（振分結果）を判定する。

【０２６４】

ステップＳ７１０では、ＭＰＵ３０２は、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。この大当たり結果用の停止結果設定処理では、ＭＰＵ３０２は、メイン表示部９３の第１結果表示部９３ａ又は第２結果表示部９３ｂに最終的に停止表示させる図柄に係る情報を決定し、決定した情報、すなわち停止表示させる図柄に係る情報をＲＡＭ３１３に記憶させる。ここで、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ７０９にて判定した振分結果と、ＲＯＭ３１２に予め記憶された大当たり結果用の停止結果テーブルとの比較によって、メイン表示部９３に最終的に停止表示させる図柄に係る情報を決定する。この大当たり結果用の停止結果テーブルは、メイン表示部９３に停止表示させる図柄の態様を振分結果ごとに相違させて規定している。

【０２６５】

ステップＳ７１１では、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ７０９にて判定した振分結果に応じたフラグをＲＡＭ３１３にセットする。具体的には、ＭＰＵ３０２は、振分結果が「低確結果」であることを特定した場合、低確結果フラグをセットし、「少ラウンド高確結果」であることを特定した場合、少ラウンド高確結果フラグをセットし、「少ラウンド低確結果」であることを特定した場合、少ラウンド低確結果フラグをセットし、「最有利結果」であることを特定した場合、最有利結果フラグをセットする。その後、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ７１６以降の処理を実行する。なお、以下の各ステップの処理において、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３にセットされたフラグの有無を参照して振分結果を判定する。

【０２６６】

ＭＰＵ３０２は、ステップＳ７０５にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ７１２において、ステップＳ７０４にて判定した当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ７１２にて当否結

果が「特別外れ結果」であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ７１３以降の処理を実行し、ステップＳ７１２にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ７１５以降の処理を実行する。

【０２６７】

ステップＳ７１３では、ＭＰＵ３０２は、特別外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。この特別外れ結果用の停止結果設定処理では、ＭＰＵ３０２は、メイン表示部９３の第１結果表示部９３ａ又は第２結果表示部９３ｂに最終的に停止表示させる図柄に係る情報を決定し、決定した情報、すなわち停止表示させる図柄に係る情報をＲＡＭ３１３に記憶させる。ここで、ＭＰＵ３０２は、ＲＯＭ３１２に予め記憶された特別外れ結果用の停止結果テーブルを参照することによって、メイン表示部９３に最終的に停止表示させる図柄に係る情報を決定する。この特別外れ結果用の停止結果テーブルに設定された図柄の態様は、大当たり結果用の停止結果テーブルに設定された図柄の態様とは異なっている。ステップＳ７１４では、ＭＰＵ３０２は、特別外れフラグをＲＡＭ３１３にセットする。なお、以下の各処理において、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３にセットされた特別外れフラグの有無を参照して、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

【０２６８】

ステップＳ７１５では、ＭＰＵ３０２は、通常外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。この通常外れ結果用の停止結果設定処理では、ＭＰＵ３０２は、メイン表示部９３の第１結果表示部９３ａ又は第２結果表示部９３ｂに最終的に停止表示させる図柄に係る情報を決定し、その決定した情報をＲＡＭ３１３に記憶させる。ここで、ＭＰＵ３０２は、ＲＯＭ３１２に予め記憶された通常外れ結果用の停止結果テーブルを参照することによって、メイン表示部９３に最終的に停止表示させる図柄に係る情報を決定する。なお、通常外れ結果用の停止結果テーブルに設定された図柄の態様は、大当たり結果用の停止結果テーブル及び特別外れ結果用の停止結果テーブルに設定された図柄の態様とは異なる。

【０２６９】

ステップＳ７１１、ステップＳ７１４、及びステップＳ７１５のいずれかの処理を実行した後、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ７１６において、表示継続時間（表示継続期間）の設定処理を実行する。なお、表示継続時間（表示継続期間）の設定処理については後に詳細に説明する。

【０２７０】

ステップＳ７１７では、ＭＰＵ３０２は、変動用コマンド及び種別コマンドを設定する。ＭＰＵ３０２は、前述した通常処理（図２３参照）のステップＳ３０１において、ステップＳ７１７にて設定した変動用コマンド及び種別コマンドを音声発光制御装置４００に送信する。音声発光制御装置４００は、ＭＰＵ３０２から送信される変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて所定の処理を実行するが、該処理については後に詳細に説明する。

【０２７１】

なお、変動用コマンドには、表示継続時間に係る情報が含まれているが、リーチ表示が発生するか否かの情報は含まれていない。また、種別コマンドには、当否結果に係る情報及び振分結果に係る情報が含まれている。より詳細には、種別コマンドには、当否結果に係る情報として、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、及び「通常外れ結果」に係る各情報が含まれている。また、種別コマンドには、振分結果に係る情報として、「低確結果」、「少ラウンド高確結果」、「少ラウンド低確結果」、及び「最有利結果」に係る各情報が含まれている。なお、以下の説明では、当否結果及び振分結果を総称して遊技結果ともいう。すなわち、種別コマンドには、遊技結果に係る情報が含まれることとなる。

【０２７２】

ステップＳ７１８では、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３に第２結果表示部フラグがセットされているか否かを判定し、その判定結果に基づいてメイン表示部９３に変動表示を開始させる。ここで、ＲＡＭ３１３に第２結果表示部フラグがセットされていない場合、遊技回の消化に際し、第１始動口８４ａへの遊技球の入賞に基づいて、第１結果表示部９３ａに変動表示を開始させることを示している。

【０２７３】
このため、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３に第２結果表示部フラグがセットされていないと判定した場合、ステップＳ７１８において、第１結果表示部９３ａに変動表示を開始させる。また、ＲＡＭ３１３に第２結果表示部フラグがセットされている場合、遊技回の消化に際し、第２始動口８４ｂへの遊技球の入賞に基づいて、第２結果表示部９３ｂに変動表示を開始させることを示している。このため、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３に第２結果表示部フラグがセットされていると判定した場合、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ７１８において、第２結果表示部９３ｂに変動表示を開始させる。
【０２７４】
＜表示継続時間の設定処理＞
図２８は、表示継続時間の設定処理のフローチャートを示す図である。
ステップＳ８０１では、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３の抽選カウンタ用バッファの変動種別用カウンタ用バッファに格納された変動種別カウンタＣＳの値を取得する。また、ＭＰＵ３０２は、図柄表示装置９１にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ８０２において、ステップＳ７０９にて判定した振分結果が「特別外れ結果」であるかを判定する。
【０２７５】
ステップＳ８０２では、ＭＰＵ３０２は、振分結果が「特別外れ結果」でない場合（ＮＯ）、ステップＳ８０３において、図２７のステップＳ７０４にて判定した当否結果が「通常外れ結果」であるかを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ８０３にて当否結果が「通常外れ結果」であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ８０４において、ＲＯＭ３１２に予め記憶されたリーチ用テーブルと、保留球格納エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値との比較により、リーチ発生抽選を実行する。
【０２７６】
ステップＳ８０５では、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ８０４でのリーチ発生抽選でリーチ表示が発生するか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ８０５にてリーチ表示が発生すると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ８０６において、ＲＯＭ３１２に記憶されたリーチ発生用表示継続時間テーブルを参照する。また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ８０２にて振分結果が「特別外れ結果」であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ８０３にて当否結果が「通常外れ結果」でないと判定した場合（ＮＯ）、又はステップＳ８０５にてリーチ抽選に当選していない、換言するとリーチ表示が発生しないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ８０７において、ＲＯＭ３１２に記憶されたリーチ非発生用表示継続時間テーブルを参照する。
【０２７７】
ステップＳ８０８では、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ８０６又はステップＳ８０７の処理を実行した後、表示継続時間を決定する。具体的には、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ８０６で参照したリーチ発生用表示継続時間テーブル又はステップＳ８０７で参照したリーチ非発生用表示継続時間テーブルに基づいて、動種別カウンタ用バッファから取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した表示継続時間を決定する。また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ８０７で決定した表示継続時間をＲＡＭ３１３の各種カウンタエリアに設けられた表示継続時間カウンタにセットする。
【０２７８】
本実施形態では、図２８のステップＳ８０４～Ｓ８０８を参照して説明したように、ＭＰＵ３０２が、ＲＯＭ３１２のリーチ用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ用テーブルと、保留球格納エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値とを比較することによって、リーチ表示を発生させるか否かの抽選を実行しているが、このリーチ表示を発生させるか否かの抽選を音声発光制御装置４００で実行するように構成してもよい。
【０２７９】
ここで、本実施形態では、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、保留個数が多くなるほど表示継続時間を短くするように設定されている。つまり、第１始動口８４ａに係る

保留情報を消化する際の表示継続時間は、第１始動口８４ａに係る保留個数が多くなるほど短くなるように設定されている。また、第２始動口８４ｂに係る保留情報を消化する際の表示継続時間は、第２始動口８４ｂに係る保留個数が多くなるほど短くなるように設定されている。保留個数の最大値（４個）を超えて第１始動口８４ａ又は第２始動口８４ｂに入賞した場合、賞球の払い出しは受けることはできるが大当たりの抽選は受けることができない。しかし、本実施形態に係るように、保留個数が多くなるほど表示継続時間を短くし、遊技回の消化を早くすることで、保留個数の最大値を超えて入賞する状態（賞球の払い出しは受けることはできるが大当たりの抽選は受けることができない状態）が生じるのを抑制でき、遊技者にとって有利な遊技状態を提供することができる。

【０２８０】

また、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、サポートモードが高頻度サポートモードである場合、低頻度サポートモードである場合と比較して、表示継続時間が短く設定されている。すなわち、保留個数が同じである場合、高頻度サポートモードの表示継続時間は、低頻度サポートモードの表示継続時間よりも短く設定されている。さらに、リーチ発生用表示継続時間テーブルとリーチ非発生用表示継続時間テーブルとでは、表示継続時間が互いに異なるように設定されている。

【０２８１】

このように、本実施形態では、リーチ発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間と、リーチ非発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間とは互いに異なっている。したがって、リーチ表示が発生するか否かの情報が変動用コマンドに含まれていない場合でも、表示継続時間に係る情報に基づいて、サブ側の制御装置である音声発光制御装置４００にてリーチ表示が発生するか否かを判定することができる。この意味では、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を間接的に含んでいるとも言える。なお、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を直接的に含んでいてもよい。

【０２８２】

なお、本実施形態では、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、保留個数が多くなるほど表示継続時間が短くなっているが、保留個数が多くなるほど表示継続時間が長くなる等のように本実施形態とは逆の関係に設定されていてもよく、保留個数やサポートモードに応じて表示継続時間が変動（変化）しないよう構成されていてもよい。また、リーチ発生用表示継続時間テーブル及びリーチ非発生用表示継続時間テーブルを同一としてもよい。この場合、リーチ発生の有無にかかわらず、同一の表示継続時間テーブルを参照して、動種別カウンタ用バッファから取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した表示継続時間を決定し、ＲＡＭ３１３の各種カウンタエリアに設けられた表示継続時間カウンタにセットすればよい。さらに、当否結果及び振分結果のそれぞれに対して個別に表示継続時間テーブルを設定してもよい。

【０２８３】

＜遊技状態移行処理＞

図２９は、遊技状態移行処理のフローチャートを示す図である。

ステップＳ９０１では、ＭＰＵ３０２は、開閉実行モード中であるか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ９０１にて開閉実行モード中でないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ９０２～Ｓ９１０の処理を実行する。また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ９０１にて開閉実行モード中であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ９１１～Ｓ９１４の処理を実行する。

【０２８４】

ＭＰＵ３０２は、ステップＳ９０１にて開閉実行モード中でないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ９０２において、メイン表示部９３の変動表示が終了したか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ９０２にてメイン表示部９３の変動表示が終了していないと判定した場合（ＮＯ）、遊技状態移行処理を終了する。また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ９０２にてメイン表示部９３の変動表示が終了したと判定した場合（ＹＥＳ）、ス

テップＳ９０３において、当否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、ＭＰＵ３０２は、当否結果が「大当たり当選」又は「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

【０２８５】

ＭＰＵ３０２は、ステップＳ９０３にて当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものでないと判定した場合（ＮＯ）、すなわち当否結果が「通常外れ結果」であると判定した場合、遊技状態移行処理を終了する。また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ９０３にて当否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（ＹＥＳ）、ＲＡＭ３１３に開閉実行モード中フラグをセットした後、ステップＳ９０４において、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

【０２８６】

ＭＰＵ３０２は、ステップＳ９０４にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ９０５において、ＲＡＭ３１３の各種カウンタエリアに設けられた開閉カウンタＳＯＣに「２」をセットする。この開閉カウンタＳＯＣは、開閉実行モードへの移行に際して可変入賞装置８３の大入賞口８３ａを開閉する総回数をＭＰＵ３０２にて特定するためのカウンタである。また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ９０４にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合（ＮＯ）、すなわち当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合、ステップＳ９０６において、振分結果が少ラウンド結果（「少ラウンド高確結果」又は「少ラウンド低確結果」）であるか否かを判定する。

【０２８７】

ＭＰＵ３０２は、ステップＳ９０６にて振分結果が少ラウンド結果であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ９０７において、ＲＡＭ３１３の各種カウンタエリアに設けられたラウンドカウンタＲＣに「２」をセットする。また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ９０６にて振分結果が少ラウンド結果でないと判定した場合（ＮＯ）、すなわち振分結果が「低確結果」又は「最有利結果」であると判定した場合、ステップＳ９０８において、ラウンドカウンタＲＣに「１５」をセットする。このラウンドカウンタＲＣは、開閉実行モードへの移行に際してラウンド遊技の回数をＭＰＵ３０２にて特定するためのカウンタである。

【０２８８】

本実施形態では、パチンコ機１０は、終了条件が互いに異なる複数の開閉実行モードを有している。具体的には、パチンコ機１０は、開閉実行モードとして、当否結果が「大当たり当選」である場合に移行するラウンド数規定モードと、当否結果が「特別外れ結果」である場合に移行する開閉数規定モードとを有している。

【０２８９】

ラウンド数規定モードは、予め定められた回数のラウンド遊技を実行したことを条件として終了する。ここで、ラウンド遊技の回数は、ラウンドカウンタＲＣにセットした値に対応している。開閉数規定モードは、予め定められた総回数の大入賞口８３ａの開閉を実行したこと、又は予め定められた個数の遊技球が大入賞口８３ａに入賞したことを条件として終了する。ここで、大入賞口８３ａの開閉の総回数は、開閉カウンタＳＯＣにセットした値に対応している。この開閉数規定モードは、ラウンド遊技の実行回数を条件として終了することはない。

【０２９０】

なお、本実施形態では、パチンコ機１０は、１回のラウンド遊技につき、１回の大入賞口８３ａの開閉を実行する。また、１回のラウンド遊技は、以下の２つの条件（１）、条件（２）のうち、一方の条件を満たすまで継続する。すなわち、本実施形態では、パチンコ機１０は、開閉扉８３ｂを開放状態に設定した後、以下の２つの条件（１）、条件（２）のうち、一方の条件を満たすことによって、開閉扉８３ｂを再び閉鎖状態に設定する。

（１）予め定められた上限継続時間（上限継続期間）が経過すること

（２）大入賞口８３ａへの遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数に達すること

【０２９１】

ＭＰＵ３０２は、ステップＳ９０５、ステップＳ９０７、又はステップＳ９０８のいずれかの処理を実行した後、ステップＳ９０９において、ＲＡＭ３１３の各種カウンタエリアに設けられたタイマカウンタＴにオープニング用の待機時間（待機期間）として「１０００」をセットする。このタイマカウンタＴにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。ここで、タイマ割込み処理は２ｍｓｅｃ周期で行われる。したがって、オープニング用の待機時間は２ｓｅｃとなる。なお、オープニング用の待機時間は、これに限定されることはなく遊技状態と当たり図柄（特図）の組み合わせに応じて任意に決定できる。

【０２９２】

このように、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ９０３にて当否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、遊技結果の種類に関わらずタイマカウンタＴにオープニング用の待機時間をセットする。換言すれば、オープニング用の待機時間は、遊技結果の種類に関わらず同一である。なお、オープニング用の待機時間は、これに限定されることはなく、例えば、遊技者には同様と認識される程度に遊技結果の種類に応じて微妙に相違させる構成としてもよい。また、例えば、オープニング用の待機時間は、「低確結果」又は「最有利結果」の遊技結果である場合と、これら以外の遊技結果である場合とで大きく相違する等のように、遊技結果の種類に応じて大きく相違させる構成としてもよい。

【０２９３】

ステップＳ９１０では、ＭＰＵ３０２は、オープニングコマンドを設定する。その後、ＭＰＵ３０２は、遊技状態移行処理を終了する。ここで、オープニングコマンドは、開閉実行モードへの移行の契機となった遊技結果の情報を含んでおり、ＭＰＵ３０２は、前述した通常処理（図２３参照）のステップＳ３０１において、ステップＳ９１０にて設定したオープニングコマンドを音声発光制御装置４００に送信する。なお、音声発光制御装置４００は、ＭＰＵ３０２から送信されるオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードへの移行を認識し、所定の処理を実行する。この処理については、後に詳細に説明する。

【０２９４】

また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ９０１にて開閉実行モード中であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ９１１において、大入賞口開閉処理を実行する。なお、ステップＳ９１１の大入賞口開閉処理については、後に詳細に説明する。

【０２９５】

ステップＳ９１２では、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ９１１の大入賞口開閉処理を実行した後、開閉カウンタＳＯＣの値が「０」以下であり、かつラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。

【０２９６】

ＭＰＵ３０２は、ステップＳ９１２にて開閉カウンタＳＯＣの値及びラウンドカウンタＲＣの値の少なくともいずれか一方が「０」以下ではないと判定した場合（ＮＯ）、遊技状態移行処理を終了する。また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ９１２にて開閉カウンタＳＯＣの値及びラウンドカウンタＲＣの値の双方が「０」以下であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ９１３において、タイマカウンタＴの値が「０」以下であるか否かを判定する。

【０２９７】

ＭＰＵ３０２は、ステップＳ９１３にてタイマカウンタＴの値が「０」以下でないと判定した場合（ＮＯ）、遊技状態移行処理を終了する。また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ９１３にてタイマカウンタＴの値が「０」以下であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ９１４において、ＲＡＭ３１３に記憶された開閉実行モード中フラグをクリアした後、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。その後、ＭＰＵ３０２は、遊技状態移行処理を終了する。

【０２９８】

次に、図２９のステップＳ９１１の大入賞口開閉処理について詳細に説明する。

図３０は、大入賞口開閉処理のフローチャートを示す図である。
ステップＳ１００１では、ＭＰＵ３０２は、大入賞口８３ａが開放中であるか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１００１にて大入賞口８３ａが開放中でないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ１００２以降の処理を実行する。また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１００１にて大入賞口８３ａが開放中であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ１００６以降の処理を実行する。
【０２９９】
ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１００１にて大入賞口８３ａが開放中でないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ１００２において、開閉カウンタＳＯＣの値が「０」以下であり、かつラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１００２にて開閉カウンタＳＯＣの値及びラウンドカウンタＲＣの値の双方が「０」以下であると判定した場合（ＹＥＳ）、大入賞口開閉処理を終了する。
【０３００】
また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１００２にて開閉カウンタＳＯＣの値及びラウンドカウンタＲＣの値の少なくとも一方が「０」以下ではないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ１００３において、タイマカウンタＴの値が「０」以下であるか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１００３にてタイマカウンタＴの値が「０」以下ではないと判定した場合（ＮＯ）、大入賞口開閉処理を終了する。
【０３０１】
また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１００３にてタイマカウンタＴの値が「０」以下であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ１００４において、大入賞口開放処理を実行する。なお、大入賞口開放処理については、後に図３１を参照して詳述する。
【０３０２】
ステップＳ１００５では、ＭＰＵ３０２は、開放コマンドを設定する。また、ＭＰＵ３０２は、前述した通常処理（図２３参照）のステップＳ３０１において、ステップＳ１００５にて設定した開放コマンドを音声発光制御装置４００に送信する。その後、ＭＰＵ３０２は、大入賞口開閉処理を終了する。なお、音声発光制御装置４００は、ＭＰＵ３０２から送信される開放コマンドに基づいて、開閉扉８３ｂを開放状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。
【０３０３】
ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１００１において、大入賞口８３ａが開放中であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ１００６において、タイマカウンタＴの値が「０」以下であるか否か、すなわち、大入賞口開放処理（図３１参照）のステップＳ１１０３又はステップＳ１１０６にてタイマカウンタＴにセットされた上限継続時間が経過したか否かを判定する。
【０３０４】
ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１００６において、タイマカウンタＴの値が「０」以下でないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ１００７において、大入賞口８３ａへの入賞が発生したか否かを判定する。なお、大入賞口８３ａへの入賞が発生したか否かの判定は、大入賞口８３ａに対応した検知センサ１５３の検知結果に基づいて実行される。
【０３０５】
ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１００７にて大入賞口８３ａへの入賞が発生していないと判定した場合（ＮＯ）、大入賞口開閉処理を終了する。また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１００７にて大入賞口８３ａへの入賞が発生したと判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ１００８において、入賞カウンタＰＣの値から１を減算して更新する。
【０３０６】
ステップＳ１００９では、ＭＰＵ３０２は、入賞カウンタＰＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１００９にて入賞カウンタＰＣの値が「０」以下でないと判定した場合（ＮＯ）、大入賞口開閉処理を終了する。また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１００９にて入賞カウンタＰＣの値が「０」以下であると判定した場

合（ＹＥＳ）、ステップＳ１０１０において、閉鎖実行処理を実行する。この閉鎖実行処理では、ＭＰＵ３０２は、可変入賞駆動部８３ｃの駆動制御を実行することによって、開閉扉８３ｂを閉鎖状態に設定する。

【０３０７】

ステップＳ１０１１では、ＭＰＵ３０２は、閉鎖コマンドを設定する。ＭＰＵ３０２は、前述した通常処理（図２３参照）のステップＳ３０１において、ステップＳ１０１１にて設定した閉鎖コマンドを音声発光制御装置４００に送信する。なお、音声発光制御装置４００は、ＭＰＵ３０２から送信される閉鎖コマンドに基づいて、開閉扉８３ｂを閉鎖状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

【０３０８】

ステップＳ１０１２では、ＭＰＵ３０２は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１０１２にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合（ＹＥＳ）、後述するステップＳ１０１８以降の処理を実行する。

【０３０９】

また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１０１２にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ１０１３以降の処理を実行する。ステップＳ１０１３では、ＭＰＵ３０２は、ラウンドカウンタＲＣの値から１を減算して更新する。また、ステップＳ１０１４では、ＭＰＵ３０２は、ラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１０１４にてラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下でないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ１０１５において、タイマカウンタＴの値に「５００」をセットする。その後、ＭＰＵ３０２は、大入賞口開閉処理を終了する。

【０３１０】

ここで、ステップＳ１０１５にてタイマカウンタＴにセットされた値は、開閉扉８３ｂを開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定してから再び開閉扉８３ｂを開放状態に設定するまでの開放待機時間を規定している。本実施形態では、開放待機時間を１ｓｅｃに設定しているが、開閉実行モードの種類や進行状況に関わらず開放待機時間は同一である。

【０３１１】

また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１０１４にてラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ１０１６以降の処理を実行する。ステップＳ１０１６では、ＭＰＵ３０２は、タイマカウンタＴにエンディング用の待機時間（待機期間）として「２０００」をセットする。このタイマカウンタＴにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値から１を減算して更新される。ここで、タイマ割込み処理は２ｍｓｅｃ周期で行われる。したがって、エンディング用の待機時間は４ｓｅｃとなる。なお、エンディング用の待機時間は、これに限定されることはなく遊技状態と当たり図柄（特図）の組み合わせに応じて任意に決定できる。

【０３１２】

エンディング用の待機時間は、オープニング用の待機時間と同様に、遊技結果の種類に関わらず同一である。すなわち、このエンディング用の待機時間は、開閉実行モードの種類に関わらず同一である。なお、エンディング用の待機時間は、これに限定されることはなく、例えば、遊技者には同様と認識される程度に遊技結果の種類に応じて微妙に相違させる構成としてもよい。また、例えば、エンディング用の待機時間は、「低確結果」又は「最有利結果」の遊技結果である場合と、これら以外の遊技結果である場合とで大きく相違する等のように、遊技結果の種類に応じて大きく相違させる構成としてもよい。

【０３１３】

ステップＳ１０１７では、ＭＰＵ３０２は、エンディングコマンドを設定する。ＭＰＵ３０２は、前述した通常処理（図２３参照）のステップＳ３０１において、ステップＳ１０１７にて設定したエンディングコマンドを音声発光制御装置４００に送信する。その後、ＭＰＵ３０２は、大入賞口開閉処理を終了する。なお、音声発光制御装置４００は、ＭＰＵ３０２から送信されるエンディングコマンドに基づいて、開閉実行モードの終了を認

識し、所定の処理を実行する。
【０３１４】
　また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１００６にてタイマカウンタＴの値が「０」以下であると判定した場合（ＹＥＳ）、前述したステップＳ１０１０以降の処理を実行する。また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１０１２にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ１０１８において、開閉カウンタＳＯＣの値から１を減算して更新する。
【０３１５】
　ステップＳ１０１９では、ＭＰＵ３０２は、開閉カウンタＳＯＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１０１９にて開閉カウンタＳＯＣの値が「０」以下でないと判定した場合（ＮＯ）、前述したステップＳ１０１５以降の処理を実行する。また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１０１９において、開閉カウンタＳＯＣの値が「０」以下であると判定した場合（ＹＥＳ）、前述したＳ１０１６以降の処理を実行する。
【０３１６】
　次に、図３０のステップＳ１００４の大入賞口開放処理について詳細に説明する。
　図３１は、大入賞口開放処理のフローチャートを示す図である。
　ステップＳ１１０１では、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３の各種カウンタエリアに設けられた入賞カウンタＰＣに「８」をセットする。ステップＳ１１０２では、ＭＰＵ３０２は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１１０２にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ１１０３において、タイマカウンタＴに「８５」をセットする。前述したように、ＭＰＵ３０２は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値から１を減算してタイマカウンタＴを更新する。ここで、タイマ割込み処理は、２ｍｓｅｃ周期で実行される。したがって、タイマカウンタＴにセットされた時間は０．１７ｓｅｃとなる。
【０３１７】
　また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１１０２にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ１１０４において、タイマカウンタＴに「１５０００」をセットする。前述したように、タイマカウンタＴは、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値から１を減算して更新される。ここで、タイマ割込み処理は、２ｍｓｅｃ周期で実行される。したがって、タイマカウンタＴにセットされた時間は３０ｓｅｃとなる。
【０３１８】
　ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１１０３又はステップＳ１１０４の処理を実行した後、ステップＳ１１０５において、大入賞口８３ａの開放実行処理を実行する。この開放実行処理では、ＭＰＵ３０２は、可変入賞駆動部８３ｃの駆動制御を実行することによって、開閉扉８３ｂを開放状態に設定する。その後、ＭＰＵ３０２は、大入賞口開放処理を終了する。
【０３１９】
　なお、ステップＳ１１０１にて入賞カウンタＰＣにセットされた値は、大入賞口８３ａへの遊技球の総入賞個数の上限を規定している。また、ステップＳ１１０３又はステップＳ１１０４にてタイマカウンタＴにセットされた値は、開閉扉８３ｂを開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでの上限継続時間を規定している。したがって、ＭＰＵ３０２は、前述したように、タイマカウンタＴに「８５」又は「１５０００」をセットすることによって、長さの異なる２種類の上限継続時間を設定している。具体的には、ＭＰＵ３０２は、上限継続時間を３０ｓｅｃに設定した長時間態様と、上限継続時間を長時間態様のそれよりも短い０．１７ｓｅｃに設定した短時間態様とを設定している。
【０３２０】
　本実施形態では、パチンコ機１０は、０．６ｓｅｃの周期で遊技球発射機構１１０のソレノイドを励磁することによって、遊技球発射機構１１０に遊技球を発射させる。また、ＭＰＵ３０２は、入賞カウンタＰＣに「８」をセットすることによって、大入賞口８３ａ

への遊技球の総入賞個数の上限を８個に設定している。したがって、長時間態様の上限継続時間（３０ｓｅｃ）は、大入賞口８３ａへの遊技球の総入賞個数の上限と、遊技球の発射周期との積よりも十分に長いので、上限である８個の遊技球を大入賞口８３ａに入賞させることは容易である。これに対し、短時間態様の上限継続時間（０．１７ｓｅｃ）は、遊技球の発射周期よりも短いので、遊技球を大入賞口８３ａに入賞させることは困難である。なお、タイミングによっては１，２個程度の遊技球を大入賞口８３ａに入賞させることは可能である。

【０３２１】

次に、図２９のステップＳ９１４の開閉実行モード終了時の移行処理について詳細に説明する。

図３２は、開閉実行モード終了時の移行処理のフローチャートを示す図である。

ステップＳ１２０１では、ＭＰＵ３０２は、振分結果が「最有利結果」であるか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１２０１にて振分結果が「最有利結果」であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ１２０２において、高頻度サポートフラグをＲＡＭ３１３にセットする。ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３に既に高頻度サポートフラグがセットされている場合、これを維持する。これによって、ＭＰＵ３０２は、サポートモードを高頻度サポートモードに設定又は維持する。

【０３２２】

ステップＳ１２０３では、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３に記憶された回数制限フラグをクリアする。

ここで、高頻度サポートモードは、ＲＡＭ３１３に高頻度サポートフラグがセットされているとともに、回数制限フラグがセットされていない場合、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続される。

【０３２３】

ステップＳ１２０４では、ＭＰＵ３０２は、高確率モードフラグをＲＡＭ３１３にセットする。ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３に既に高確率モードフラグがセットされている場合、これを維持する。これによって、ＭＰＵ３０２は、当否抽選モードを高確率モードに設定又は維持する。この高確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続される。その後、ＭＰＵ３０２は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【０３２４】

なお、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する際には、ＭＰＵ３０２は、振分結果に応じてＲＡＭ３１３にセットしたフラグ（低確結果フラグ、少ラウンド高確結果フラグ、少ラウンド低確結果フラグ、及び最有利結果フラグ）や、特別外れフラグをクリアする。また、前述した変動開始処理（図２７参照）のステップＳ７０１では、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３に高確率モードフラグがセットされているか否かを判定することによって、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定している。

【０３２５】

また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１２０１にて振分結果が「最有利結果」でないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ１２０５において、振分結果が「少ラウンド高確結果」であるか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１２０５にて振分結果が「少ラウンド高確結果」であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ１２０６において、高頻度サポートフラグをＲＡＭ３１３にセットする。ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３に既に高頻度サポートフラグがセットされている場合、これを維持する。これによって、ＭＰＵ３０２は、サポートモードを高頻度サポートモードに設定又は維持する。

【０３２６】

ステップＳ１２０７では、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３の各種カウンタエリアに設けられた遊技回数カウンタの値に「１００」をセットする。ステップＳ１２０８では、ＭＰＵ３０２は、回数制限フラグをＲＡＭ３１３にセットする。ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３に既に回数制限フラグがセットされている場合、これを維持する。

【０３２７】
ここで、高頻度サポートモードは、ＲＡＭ３１３に高頻度サポートフラグがセットされているとともに、回数制限フラグがセットされている場合、遊技回数カウンタにセットされた終了基準回数である１００回の遊技回を消化するまで継続する。ＭＰＵ３０２は、１００回の遊技回を消化した場合、高頻度サポートフラグ及び回数制限フラグをクリアする。これによって、ＭＰＵ３０２は、サポートモードを低頻度サポートモードに設定する。なお、ＭＰＵ３０２は、これらの処理を前述した通常処理（図２３参照）のステップＳ３０６において、電役サポート用処理として実行するが、詳細な説明は省略する。
【０３２８】
ステップＳ１２０９では、ＭＰＵ３０２は、高確率モードフラグをＲＡＭ３１３にセットする。ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３に既に高確率モードフラグがセットされている場合、これを維持する。これによって、ＭＰＵ３０２は、当否抽選モードを高確率モードに設定又は維持する。この高確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続される。その後、ＭＰＵ３０２は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。
【０３２９】
また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１２０５にて振分結果が「少ラウンド高確結果」でないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ１２１０において、振分結果が「少ラウンド低確結果」であるか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１２１０にて振分結果が「少ラウンド低確結果」であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ１２１１において、高確率モードフラグをクリアする。これによって、ＭＰＵ３０２は、当否抽選モードを低確率モードに設定する。この低確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となって、振分結果が「少ラウンド低確結果」又は「低確結果」以外になるまで継続される。
【０３３０】
ステップＳ１２１２では、ＭＰＵ３０２は、高頻度サポートフラグをＲＡＭ３１３にセットする。ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３に既に高頻度サポートフラグがセットされている場合、これを維持する。これによって、ＭＰＵ３０２は、サポートモードを高頻度サポートモードに設定又は維持する。ステップＳ１２１３では、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３の各種カウンタエリアに設けられた遊技回数カウンタの値に「１００」をセットする。ステップＳ１２１４では、ＭＰＵ３０２は、回数制限フラグをＲＡＭ３１３にセットする。ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３に既に回数制限フラグがセットされている場合、これを維持する。その後、ＭＰＵ３０２は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。
【０３３１】
ここで、高頻度サポートモードは、ＲＡＭ３１３に高頻度サポートフラグがセットされているとともに、回数制限フラグがセットされている場合、遊技回数カウンタにセットされた終了基準回数である１００回の遊技回を消化するまで継続する。ＭＰＵ３０２は、１００回の遊技回を消化した場合、高頻度サポートフラグ及び回数制限フラグをクリアする。これによって、ＭＰＵ３０２は、サポートモードを低頻度サポートモードに設定する。なお、ＭＰＵ３０２は、これらの処理を前述した通常処理（図２３参照）のステップＳ３０６において、電役サポート用処理として実行するが、詳細な説明は省略する。
【０３３２】
ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１２１０にて振分結果が「少ラウンド低確結果」でないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ１２１５において、振分結果が「低確結果」であるか否かを判定する。
【０３３３】
ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１２１５にて振分結果が「低確結果」でないと判定した場合（ＮＯ）、すなわち、当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。
また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ１２１５にて振分結果が「低確結果」であると判定

した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ１２１６において、高確率モードフラグをクリアする。これによって、ＭＰＵ３０２は、当否抽選モードを低確率モードに設定する。この低確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となって、振分結果が「最有利結果」又は「少ラウンド高確結果」となるまで継続される。

【０３３４】

ステップＳ１２１７では、ＭＰＵ３０２は、高頻度サポートフラグをＲＡＭ３１３にセットする。ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３に既に高頻度サポートフラグがセットされている場合、これを維持する。これによって、ＭＰＵ３０２は、サポートモードを高頻度サポートモードに設定又は維持する。ステップＳ１２１８では、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３の各種カウンタエリアに設けられた遊技回数カウンタの値に「１００」をセットする。ステップＳ１２１９では、ＭＰＵ３０２は、回数制限フラグをＲＡＭ３１３にセットする。ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３に既に回数制限フラグがセットされている場合、これを維持する。その後、ＭＰＵ３０２は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【０３３５】

ここで、高頻度サポートモードは、ＲＡＭ３１３に高頻度サポートフラグがセットされているとともに、回数制限フラグがセットされている場合、遊技回数カウンタにセットされた終了基準回数である１００回の遊技回を消化するまで継続する。ＭＰＵ３０２は、１００回の遊技回を消化した場合、高頻度サポートフラグ及び回数制限フラグをクリアする。これによって、ＭＰＵ３０２は、サポートモードを低頻度サポートモードに設定する。なお、ＭＰＵ３０２は、これらの処理を前述した通常処理（図２３参照）のステップＳ３０６において、電役サポート用処理として実行するが、詳細な説明は省略する。

【０３３６】

このように、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「最有利結果」又は「少ラウンド高確結果」となった場合、遊技状態は、現在の遊技状態に関わらず開閉実行モード（すなわち、ラウンド数規定モード）の終了後に、高確率モードに移行するとともに、高頻度サポートモードに移行する。ここで、振分抽選において振分結果が「最有利結果」である場合、高確率モード及び高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。また、振分抽選において振分結果が「少ラウンド高確結果」である場合、高確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続し、高頻度サポートモードは、規定回数（１００回）となるまで継続する。

【０３３７】

また、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「低確結果」又は「少ラウンド低確結果」となった場合、遊技状態は、現在の遊技状態に関わらず開閉実行モード（すなわち、ラウンド数規定モード）の終了後に、低確率モードに移行するとともに、高頻度サポートモードに移行する。低確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続し、高頻度サポートモードは、当否抽選において「大当たり当選」となることなく、１００回の遊技回を消化した場合、低頻度サポートモードに移行する。

【０３３８】

また、当否抽選において「大当たり当選」とならなかった場合、すなわち当否抽選において当否結果が「特別外れ結果」又は「通常外れ結果」となった場合、遊技状態は移行しない。

【０３３９】

次に、図２１のステップＳ１０２の前扉枠開放監視処理について図３３のフローチャートを用いて説明する。図３３は、前扉枠開放監視処理のフローチャートを示す図である。

【０３４０】

前扉枠開放監視処理では、先ずステップＳ１３０１にて比較処理を実行する。比較処理では、上記信号読み込み処理にてＭＰＵ３０２のレジスタに記憶した検知状態の情報（受光信号）と、ＲＯＭ３１２に格納されている判定基準値とを比較する。続くステップＳ１

３０２では比較処理にて比較した信号の値が判定基準値を上回っているか否かを判定する。
【０３４１】
ステップＳ１３０２において信号の値が判定基準値よりも小さい場合（ＮＯ）、前扉枠１４が内枠１３に対して開放されたことを意味する。このように信号の値が判定基準値に満たない場合には、外部電源から電力供給が行われている状況で前扉枠１４が内枠１３に対して開放操作されたことを報知すべく、ステップＳ１３０３にて通常時用報知処理を実行する。
【０３４２】
通常時用報知処理では、通常時報知用コマンドをセットする。このセットされた通常時用報知コマンドは通常処理（図２３）の外部出力処理にて音声発光制御装置４００に出力される。音声発光制御装置４００では、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから報知音を出力させ、エラー表示ランプ部２４を点灯させ、さらに図柄表示装置９１にて報知表示を行わせる。音声発光制御装置４００では、内枠１３や前扉枠１４が開閉されるといった報知解除操作が行われるまで各種報知を継続させる（報知解除操作が行われると扉開放報知解除コマンドがＭＰＵ４０２へ送信される）。なお、音声発光制御装置４００では、予め定められた報知時間（報知期間）だけ上記各種報知を継続させた後にそれら各種報知を停止させるようにしてもよい。この報知時間としては例えば１０ｓｅｃなどが考えられる。
【０３４３】
また、通常時用報知処理では、遊技ホールに設けられたホールコンピュータに外部端子板２１３を介して通常時報知用信号を出力する。この場合、ホールコンピュータでは通常時報知用信号をパチンコ機１０から入力した日時やパチンコ機１０の台番号といった識別情報を履歴として記憶する処理や、遊技ホールに設けられた監視カメラを対象となるパチンコ機１０に向けるといった処理を実行する。
【０３４４】
外部電源から電力供給が行われている状況においては、前扉枠１４が閉鎖されたタイミングではなく、前扉枠１４が開放されたタイミングで上記のような通常時用報知処理が実行されれば、遊技ホールの管理者等に対して前扉枠１４の不正開放に対処させることが可能である。
【０３４５】
なお、通常時用報知処理は、上記のものに限定されることはなく、通常時報知用コマンド又は通常時報知用信号のいずれか一方のみを出力する構成としてもよい。また、通常時報知用コマンドの出力に基づく処理として、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃからの報知音の出力、エラー表示ランプ部２４の点灯、又は図柄表示装置９１での報知表示のうち一部のみを実行する構成としてもよい。ステップＳ１３０３にて通常時用報知処理を実行した後、本前扉枠開放監視処理を終了する。
【０３４６】
一方、ステップＳ１３０２において信号の値が判定基準値以上の場合（ＹＥＳ）、ステップＳ１３０４では、通常時報知用コマンドがすでにセットされているかを判定する。
ステップＳ１３０４において、通常時報知用コマンドがすでにセットされている場合（ＹＥＳ）、ステップＳ１３０５にて報知解除処理を実行する。
ステップＳ１３０２において信号の値が判定基準値以上の場合、前扉枠１４が内枠１３に対して閉鎖されていることを意味する。また、ステップＳ１３０４において通常時報知用コマンドがすでにセットされている場合、報知が行われていることを意味する。このように信号の値が判定基準値以上であり、通常時報知用コマンドがすでにセットされている場合には、外部電源から電力供給が行われている状況で前扉枠１４が内枠１３に対して閉鎖操作（報知解除操作）されたことを意味するため、ステップＳ１３０５にて報知解除処理が実行される。
【０３４７】
ステップＳ１３０６では、セットされた通常時報知用コマンドを解除、換言すると通常時報知用コマンドのフラグをクリア（値を０と）する。

なお、タイマ割込み処理（図２１）では、ステップＳ１０２にて前扉枠開放監視処理を実行した後は、ステップＳ１０３にて、外部電源からの電力供給が行われている状況における第２監視装置２９０を介した内枠１３の監視処理として内枠開放監視処理及び裏パックユニット開放検出器２８９を介した裏パックユニット１５の開放検出を実行する。

【０３４８】

内枠開放監視処理では、信号読み込み処理にて把握した第２監視装置２９０の検知状態の情報（受光信号）が、ＲＯＭ３１２に格納されている判定基準値よりも小さい場合に、上記通常時用報知処理を実行するとともに検知状態の情報の更新を実行する。また、信号読み込み処理にて把握した第２監視装置２９０の検知状態の情報（受光信号）が、ＲＯＭ３１２に格納されている判定基準値以上である場合には、通常時報知用コマンドがすでにセットされているかを判定し、通常時報知用コマンドがすでにセットされている場合、報知解除処理を行う。この具体的な処理構成については、前扉枠開放監視処理と同様であるため重複する説明を省略する。また、裏パックユニット１５の開放検出では、裏パックユニット開放検出器２８９からの出力信号（Ｈｉｇｈ　ｏｒ　Ｌｏｗ）に基づいて、裏パックユニット１５が開放されているか否かを判定する。

【０３４９】

＜音声発光制御装置４００及び表示制御装置５００の電気的構成＞

図３４は、音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。音声発光制御装置４００は、図３４に示すように、音声発光制御基板４０１と、この音声発光制御基板４０１に実装されたＭＰＵ４０２と、このＭＰＵ４０２を構成しているＲＯＭ４１２及びＲＡＭ４１３とを備えている。ここで、ＭＰＵ４０２は、ＲＯＭ４１２及びＲＡＭ４１３の他、ＣＰＵ、割込回路、タイマ回路（ＲＴＣ）、及びデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。

【０３５０】

ＲＯＭ４１２は、ＮＯＲ型フラッシュメモリやＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）を、読み出し専用として利用するように構成されている。ＲＯＭ４１２は、論理アドレスにより論理的に分離された複数のエリア（領域）を有しており、各エリアに各種の制御プログラムやそのプログラムに応じた処理の実行に際して利用される固定値データを記憶している。ＭＰＵ４０２は、ＲＯＭ４１２に記憶されている制御プログラムに従って処理を実行することで、主制御装置３００からの指示に基づく演出の実行を制御する。ＲＯＭ４１２は、ＣＰＵとチップ化されて内部バスにより接続されているため、そのデータ容量を増大化することが比較的困難であり、具体的にはそのデータ容量は２Ｍバイトとなっている。

【０３５１】

ＲＡＭ４１３は、ＳＲＡＭやＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）を読み書き両用として利用するように構成されており、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合にＲＯＭ４１２よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。ＲＡＭ４１３は、論理アドレスにより論理的に分離された複数のエリア（領域）を有しており、例えば、各種カウンタエリアや、各種フラグ格納エリアなどの各種エリアを有している。ＲＡＭ４１３は、ＲＯＭ４１２内に記憶されている制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶する。なお、ＭＰＵ４０２に対してＲＯＭ４１２及びＲＡＭ４１３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。

【０３５２】

音声発光制御基板４０１は、入力ポート（不図示）及び出力ポート（不図示）を備えている。音声発光制御基板４０１の入力ポートは、主制御装置３００に接続されている。また、音声発光制御基板４０１の入力ポートは、操作ボタン３５に接続されている。音声発光制御基板４０１の出力ポートは、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂやエラー表示ランプ部２４、第１～第３保留ランプ部９５ａ～９６、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃ、表示制御装置５００等に接続されている。ＭＰＵ４０２は、主制御装置３００から送信されるコマンド

に基づいて、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂやエラー表示ランプ部２４、第１～第３保留ランプ部９５ａ～９６、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃなどの駆動制御を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、主制御装置３００から送信されるコマンドを解析して所定期間における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容に応じたコマンドを表示制御装置５００に送信する。このコマンド送信には、ＭＰＵ４０２とＭＰＵ５０２とを接続するように設けられた信号経路が利用される。なお、音声発光制御装置４００は、信号線の両端にコネクタが設けられたハーネスなどのコネクタユニット（接続ユニット）を介して表示制御装置５００と電気的に接続されている。

【０３５３】

ＭＰＵ４０２は、所定期間における演出の内容を決定した場合、表示制御装置５００だけでなく表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光制御を実行する。この場合、図３４では、音声発光制御基板４０１と表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂとが直接接続されているように記載されているが、これに限定されることはなく、音声発光制御基板４０１と表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂとの間に中継基板が介在していてもよい。

【０３５４】

ＭＰＵ４０２は、所定期間における演出の内容を決定した場合、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの駆動制御を実行する。スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの駆動制御に際しては、音出力ＬＳＩ４０３及び共通用ＲＯＭ４０４が利用される。

【０３５５】

共通用ＲＯＭ４０４は、ＮＯＲ型フラッシュメモリやＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）を、読み出し専用として利用するように構成されている。当該共通用ＲＯＭ４０４は、ＭＰＵ４０２に直接接続されているのではなく、音出力ＬＳＩ４０３に対して外付けされていることに起因して、そのデータ容量を増大化することはＲＯＭ４１２に比べて容易であり、具体的にはそのデータ容量は１Ｇバイトとなっている。但し、このデータ容量は任意であり、５００Ｍバイトや、４Ｇバイトであってもよい。

【０３５６】

音出力ＬＳＩ４０３は、Ｉ／Ｆ４０３ａと、レジスタ４０３ｂと、音データ処理部４０３ｃと、ＤＡＣ４０３ｄと、データ転送部４０３ｅとを備えている。音出力ＬＳＩ４０３は、ＭＰＵ４０２から送信されるデータに従ってスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから音を出力するための制御を実行する。

【０３５７】

Ｉ／Ｆ４０３ａは、双方向通信用の信号経路群として設けられたバスＢ１を介してＭＰＵ４０２との間で音出力ＬＳＩ４０３が通信を行うためのインターフェースである。このＩ／Ｆ４０３ａに接続されたバスＢ１は８本の信号経路から構成されており、各信号経路を介して、ＭＰＵ４０２と音出力ＬＳＩ４０３との間でデータの送受信が行われる。

【０３５８】

レジスタ４０３ｂは、音出力ＬＳＩ４０３にて利用される各種データを一時的に記憶するための記憶手段としての機能を有しており、記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリを読み書き両用として利用するように構成されている。また、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に、ＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。

【０３５９】

当該レジスタ４０３ｂは、複数のデータを同時に記憶保持可能なように、多数バイトのデータ容量を有しており、キロバイト又はメガバイトの単位のデータ容量を有している。具体的には、１０キロバイト程度のデータ容量を有している。

【０３６０】

音データ処理部４０３ｃは、ＭＰＵ４０２から送信されレジスタ４０３ｂに記憶されているシーケンスデータ及びパラメータデータを音の出力を行う上で利用可能なように変換するとともに、その変換結果の内容と共通用ＲＯＭ４０４から読み出された音データとを

利用してデジタル楽音データを作成する機能を有する。シーケンスデータには、一連の音の出力開始タイミングや出力順序を示す時間データが含まれており、パラメータデータには、所定のタイミングにおける音の音高、音量及び音色などを定めるデータが含まれている。

【０３６１】

また、音データ処理部４０３ｃは、同時に複数の異なる音を出力可能とするように複数の発音チャンネルの機能を有しており、発音チャンネル毎に作成したデジタル楽音データを合成してデジタル合成楽音データを作成する機能を有する。なお、複数の発音チャンネルとして、１６チャンネル分の機能を有しているが、このチャンネル数は任意である。また、仮想トラックを利用することにより、実際の発音チャンネル数よりも多い数のトラック（例えば６４トラック）を利用可能となっているが、仮想トラックを利用しない構成としてもよい。

【０３６２】

ＤＡＣ４０３ｄは、デジタル／アナログコンバータであり、アナログ信号の増幅回路を備える。ＤＡＣ４０３ｄでは、音データ処理部４０３ｃにて作成されたデジタル楽音データ又はデジタル合成楽音データをアナログ信号に変換したアナログ音声信号を増幅後にスピーカ部２６Ａ～２６Ｃへ出力する機能を有している。

【０３６３】

データ転送部４０３ｅは、双方向通信用の信号経路群として設けられたバスＢ２を介して共通用ＲＯＭ４０４と接続されており、当該共通用ＲＯＭ４０４から読み出したデータをレジスタ４０３ｂに転送する機能を有している。このデータ転送部４０３ｅと共通用ＲＯＭ４０４との間に設けられたバスＢ２は１６本の信号経路から構成されており、その信号経路の数はＭＰＵ４０２とＩ／Ｆ４０３ａとの間のバスＢ１よりも多い数となっている。そして、データ転送部４０３ｅと共通用ＲＯＭ４０４との間のデータの通信速度は、ＭＰＵ４０２とＩ／Ｆ４０３ａとの間のデータの通信速度よりも速いものとなっている。データ転送部４０３ｅでは、音データ処理部４０３ｃにおいてシーケンスデータ及びパラメータデータから変換されたデータに基づき、音の出力に必要な音データを共通用ＲＯＭ４０４から読み出し、レジスタ４０３ｂに記憶させる。

【０３６４】

ここで、データ転送部４０３ｅは、音データ処理部４０３ｃにおいて必要な音データをレジスタ４０３ｂに転送する機能だけでなく、ＭＰＵ４０２において必要なデータを共通用ＲＯＭ４０４から読み出してレジスタ４０３ｂに記憶させるとともに、そのレジスタ４０３ｂに記憶させたデータをＭＰＵ４０２に転送する機能を有している。データ転送に係る構成について以下に説明する。

【０３６５】

＜ＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４のデータ構成＞

先ず、ＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４のデータ構成について、図３５を参照しながら説明する。図３５（ａ）はＲＯＭ４１２のデータ構成を説明するための説明図であり、図３５（ｂ）は共通用ＲＯＭ４０４のデータ構成を説明するための説明図である。

【０３６６】

図３５（ａ）に示すように、ＲＯＭ４１２には、ＭＰＵ４０２にて演出制御用及び異常報知用の処理を実行するためのプログラム及び処理用データ（１），プログラム及び処理用データ（２），・・・，プログラム及び処理用データ（Ｐ）が予め記憶されている。これらプログラム及び処理用データには、各演出を実行するために利用されるデータテーブルや、音出力ＬＳＩ４０３に提供するためのシーケンスデータ及びパラメータデータを含む。当該ＭＰＵ４０２にて演出制御用の処理を実行するために必要なプログラム及び処理用データは、ＲＯＭ４１２に全て記憶されている。なお、異常報知用の処理を実行するためのプログラム及び処理用データは、図２４の復電時用報知処理で使用されるプログラム及び処理用データと、図３３の通常時用報知処理で使用されるプログラム及び処理用データとは異なっている。このため、復電時用報知処理と通常時用報知処理とでは異なる態様

で後述の音データが再生される。
【０３６７】
ＲＯＭ４１２には、プログラム及び処理用データ（１），プログラム及び処理用データ（２），・・・，プログラム及び処理用データ（Ｐ）だけでなく、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂ及びエラー表示ランプ部２４の発光制御を行うために利用される発光データ（１），発光データ（２），・・・，発光データ（Ｑ）が予め記憶されている。これら各発光データには、所定の演出の期間において、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂのうち点灯対象となる発光部の種類、点灯期間、及び点灯順序の情報が設定されており、これらの発光パターンの内容が各発光データの種類に応じて異なっている。ＲＯＭ４１２に記憶されている各発光データは、対象となる発光制御の期間が相違しているとともに、発光パターンの内容が異なっている。
【０３６８】
一方、図３５（ｂ）に示すように、共通用ＲＯＭ４０４には、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから所定の音を出力するために利用される音データ（１），音データ（２），・・・，音データ（Ｓ）が予め記憶されている。これら各音データは、各種の音色に対応する楽器によって実際に発音させたメロディや音をサンプリングして得られた波形データを含むとともに、歌詞付きのメロディについては各種の音色に対応する楽器によって発音させたメロディの他に、音声をサンプリングして得られた波形データを含む。音データは、共通用ＲＯＭ４０４に全て記憶されている。なお、共通用ＲＯＭ４０４に記憶されている音データには、後述する図４１の演出Ａ～Ｄで使用される音楽（ＢＧＭ）及び音声に対応する音データ（音楽データ及び音声データ）の他、図２４の復電時用報知処理及び図３３の通常時用報知処理で使用される異常報知（例えば、復電時であれば「電源遮断中に扉が開けられました！」、通常時であれば「扉が開いています！」、扉開放からの復帰時であれば「扉が閉まりました！」など）に対応する音データ（音楽データ及び音声データ）、図５０の第１モードＭ１～第５モードＭ５の演出で使用される音楽及び音声に対応する音データ（音楽データ及び音声データ）、図５６の第４モードの演出ＭＡ～ＭＣで使用される音楽及び音声に対応する音データ（音楽データ及び音声データ）等が含まれている。
【０３６９】
音データは、アナログ信号を、パルス符号変調（ＰＣＭ）により、所定のサンプリング周波数及び所定の量子化信号数でパルス列に変換されたデジタル信号のデータである。具体的には、サンプリング周波数は４４．１ｋＨｚであるとともに、量子化信号数は１６ｂｉｔである。したがって、１ｓｅｃ間のアナログ信号からなる音の波形データは、１×４４．１ｋ×１６ｂｉｔのデータ量となる。ちなみに、この場合のサンプリング周期Ｔ１は、２２．７μｓｅｃとなる。
【０３７０】
音データは、パルス符号変調された１パルス分のデータ、すなわち１サンプル分のデータ毎に共通用ＲＯＭ４０４から読み出し可能に設定されている。つまり、１サンプル分のデータ毎にアドレス設定がなされており、音出力ＬＳＩ４０３のデータ転送部４０３ｅは１サンプル分のデータ単位で共通用ＲＯＭ４０４からのデータ転送を行うことができるようになっている。
【０３７１】
なお、サンプリング周波数は、良好な標本化を実現できるのであれば、４４．１ｋＨｚに限定されることはなく、例えば３２ｋＨｚ、４８ｋＨｚ又は９６ｋＨｚであってもよい。また、量子化信号数も１６ｂｉｔに限定されることはなく、良好な量子化を実現できるのであれば、１６ｂｉｔ以外のビット数であってもよい。
【０３７２】
また、共通用ＲＯＭ４０４には、音データ（１），音データ（２），・・・音データ（Ｓ）だけでなく、発光データ（Ｑ＋１），発光データ（Ｑ＋２），・・・，発光データ（Ｒ）が予め記憶されている。ここで、共通用ＲＯＭ４０４に記憶されている発光データには、図２４の復電時用報知処理及び図３３の通常時用報知処理で使用される表示ランプ装

置２３Ａ，２３Ｂ及びエラー表示ランプ部２４の発光制御を行うために利用される発光データが含まれている。これら各発光データは、対象となる発光制御の期間が相違しているとともに、発光パターンの内容が異なっている。

【０３７３】

ここで、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光パターンは、図２４の復電時用報知処理（ステップＳ４１６）及び図３３の通常時用報知処理（ステップＳ１３０３）では、異なっている。具体的には、復電時用報知処理では、パチンコ機１０が備える表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光するのに対して、通常時用報知処理では、パチンコ機１０が備える表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光しないように発光データが規定されている。つまり、本実施形態に係るパチンコ機１０では、通常時用報知処理において、内枠１３又は前扉枠１４が開放された状態では、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光しないように、換言すると消灯するように発光データが規定されている。

【０３７４】

なお、本実施形態では、図２４の復電時用報知処理及び図３３の通常時用報知処理で、異なる発光データを用いることで、通常時用報知処理において、内枠１３又は前扉枠１４が開放された状態では、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光しないように構成されているが、図２４の復電時用報知処理及び図３３の通常時用報知処理で同一の発光データを用いながら、通常時用報知処理では、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光しないように、表示ランプ装置２３Ａ，２３ＢのＬＥＤ（発光ダイオード）やフィラメント、放電素子などの発光素子をガラスの球殻に封入した電球等の発光体への発光用電力の供給を停止する構成としてもよい。この場合、復電時用報知処理と通常時用報知処理とで異なる発光データを記憶保持する必要がないため、発光データを記憶させるための容量を削減することができる。

【０３７５】

このようにパチンコ機１０は、通常時用報知処理において、内枠１３又は前扉枠１４が開放されたことを報知する際に表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光しないように構成されている。このため、隣席で遊技を行う遊技者が表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光を煩わしく思う虞が低減される。この結果、隣席で遊技を行う遊技者が爽快感や没入感を失い、興ざめする虞が低減される。なお、内枠１３又は前扉枠１４が開放されたことを報知する際に表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂのうち、内枠１３又は前扉枠１４の開放側の表示ランプ装置が発光しないように構成してもよい。この場合にも、通常時用報知処理の発光データを内枠１３又は前扉枠１４の開放側の表示ランプ装置が発光しないように規定しても良いし、内枠１３又は前扉枠１４の開放側の表示ランプ装置のＬＥＤ（発光ダイオード）やフィラメント、放電素子などの発光素子をガラスの球殻に封入した電球等の発光体への発光用電力の供給を停止する構成としてもよい。

【０３７６】

上記のようにＭＰＵ４０２にて利用される発光データは、当該ＭＰＵ４０２に対してバスを介して直接接続されたＲＯＭ４１２だけではなく、音出力ＬＳＩ４０３に接続された共通用ＲＯＭ４０４にも記憶されている。換言すれば、発光データは、ＲＯＭ４１２と、共通用ＲＯＭ４０４とに分配して記憶されている。

【０３７７】

このように共通用ＲＯＭ４０４に対して発光データを記憶させておくことで、ＲＯＭ４１２の記憶容量を増加させなくても、発光データのデータ容量を増加させることが可能となる。特に、ＲＯＭ４１２は、既に説明したとおり、ＭＰＵ４０２内の内部バスを介して接続されていることに起因して、そのデータ容量を増大化することが比較的困難であり、データ容量を増大化しようとするとその内部バス幅の拡張を要することとなり、それへの対応は容易なものではない。これに対して、共通用ＲＯＭ４０４は、既に説明したとおり、ＭＰＵ４０２に直接接続されているのではなく、音出力ＬＳＩ４０３に対して外付けされていることに起因して、そのデータ容量を増大化することは比較的容易である。そして、当該共通用ＲＯＭ４０４に発光データを記憶させることで、発光データのデータ容量の

増大化に良好に対処することが可能となる。

【０３７８】

また、基本的にＲＯＭへのデータ設定に際しては、全データ容量の数％程度（例えば２％程度）がブランク（未使用の領域）となっている。この場合に、例えば共通用ＲＯＭ４０４のデータ容量が１Ｇバイトであると仮定した場合、ブランクは２０Ｍバイトとなる。このデータ容量は、ＲＯＭ４１２のデータ容量である２Ｍバイトに比べて大きなデータ容量である。本構成によれば、このようなブランクを利用して発光データを分配して保存しておくことが可能となる。

【０３７９】

さらにまた、音データは所定期間分のメロディや音声に対応したものであるため、一連の出力を行うためのデータ容量は比較的大きなものとなる。そうすると、音データはデータ容量の融通がききづらいものとなり、この点からも共通用ＲＯＭ４０４にブランクが生じ易くなる。そして、本構成によれば、このようなブランクを利用して発光データを分配して保存しておくことが可能となる。

【０３８０】

共通用ＲＯＭ４０４に記憶されている発光データは、ＭＰＵ４０２にて利用されるものであり、当該ＭＰＵ４０２にて利用する必要が生じた際に、ＭＰＵ４０２からの転送指示に応じて音出力ＬＳＩ４０３にて共通用ＲＯＭ４０４からの発光データの読み出しが行われ、その読み出された発光データがＭＰＵ４０２に転送される。そして、この転送に際しては、ＭＰＵ４０２と音出力ＬＳＩ４０３とを接続するバスＢ１が利用される。つまり、ＭＰＵ４０２から音出力ＬＳＩ４０３、又は音出力ＬＳＩ４０３からＭＰＵ４０２へデータ転送を行うための信号経路を利用して、共通用ＲＯＭ４０４に分配して記憶されている発光データがＭＰＵ４０２に転送される。これにより、例えばＲＯＭ４１２とは別のＲＯＭをＭＰＵ４０２に対して外付けし、且つそのＲＯＭに余剰となる発光データを記憶させる構成に比べて、信号経路の数を増加させることなく余剰となる発光データを記憶しておくことが可能となる。

【０３８１】

ＭＰＵ４０２にて利用されるプログラム及び処理用データと、発光データとのうち、プログラム及び処理用データはその全てをＲＯＭ４１２に記憶させておき、発光データの一部を共通用ＲＯＭ４０４に記憶させておく構成とすることにより、データの配分を良好に行うことが可能となる。つまり、プログラム及び処理用データを共通用ＲＯＭ４０４へ配分してしまうと、そのプログラム及び処理用データをＭＰＵ４０２のＲＡＭ４１３に転送してくるためのプログラム及び処理用データが別途必要になりプログラムの設計が煩雑なものとなる。これに対して、発光データは、元々、その発光データが記憶されているアドレスを把握して、そのアドレスに基づき発光データを読み出して転送させ、それを利用可能なように展開するという方式であるため、発光データを配分したとしてもプログラムの設計が煩雑なものとなりにくい。

【０３８２】

また、ＭＰＵ４０２は、主制御装置３００から演出系のコマンドが送信された場合、先ずプログラムを利用してそのコマンドに対応した所定の処理を実行し、その所定の処理の実行過程で発光データを利用して表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂを制御する。つまり、プログラムは主制御装置３００からのコマンドの受信に対して突発的に読み出す必要があり読み出されるタイミングの任意性が高いのに対して、発光データは所定の処理の実行過程で利用されるため読み出されるタイミングの任意性が低い。また、プログラムを利用した所定の処理の実行を前提として発光データが利用されるため、読み出しの優先度はプログラムの方が高く、プログラムの読み出しが遅延されてしまうと処理待ち状態となってしまう。このような事情において、プログラムはＲＯＭ４１２に記憶されており、発光データの少なくとも一部が共通用ＲＯＭ４０４に記憶されていることで、プログラムは音出力ＬＳＩ４０３の状態に関係なくＭＰＵ４０２にて独自に読み出すことができるようにしながら、プログラムに比べてデータ量が大きくなり易い発光データについてデータ量の増大化

を良好に実現することが可能となる。
【０３８３】
さらにまた、発光データの全てを共通用ＲＯＭ４０４に記憶させるのではなく、発光データの一部をＲＯＭ４１２に記憶させるとともに、残りを共通用ＲＯＭ４０４に記憶させる構成であるため、共通用ＲＯＭ４０４のデータ容量を極端に増加させることを抑制しながら、既に説明したような優れた効果を奏することができる。
【０３８４】
＜音出力ＬＳＩ４０３のレジスタ４０３ｂの構成＞
次に、ＭＰＵ４０２から音出力ＬＳＩ４０３に音の出力指示を行うとともに、共通用ＲＯＭ４０４に記憶された音データを音出力ＬＳＩ４０３からＭＰＵ４０２に転送するために利用されるレジスタ４０３ｂの構成について、図３６を参照しながら説明する。図３６は、レジスタ４０３ｂの構成を説明するための概念図である。
【０３８５】
図３６に示すように、音出力ＬＳＩ４０３のレジスタ４０３ｂには、ＭＰＵ４０２による音出力ＬＳＩ４０３への音の出力指示を行う際にデータ設定が行われるエリア９５２３ａ～９５２３ｅと、ＭＰＵ４０２からのデータ転送指示に基づき共通用ＲＯＭ４０４から読み出したデータを一時的に記憶保持しておくためのバッファ９５２４ａ～９５２４ｅと、音出力ＬＳＩ４０３に対してデータ転送指示を行う際にデータ設定が行われる転送指示用エリア９５２５と、音出力ＬＳＩ４０３の内部状態をＭＰＵ４０２において認識するためのフラグ用エリア９５２６と、がそれぞれ別に設けられている。
【０３８６】
上記各エリア９５２３ａ～９５２６について詳細には、音の出力指示を行う際にデータ設定が行われるエリアとして、第１パラメータ用のエリア９５２３ａ、第２パラメータ用のエリア９５２３ｂ、第３パラメータ用のエリア９５２３ｃ及び第４パラメータ用のエリア９５２３ｄといったパラメータ用のエリア９５２３ａ～９５２３ｄを複数備えている。また、その他に、シーケンスデータ用のエリア９５２３ｅを備えている。
【０３８７】
各パラメータ用のエリア９５２３ａ～９５２３ｄには、メロディや効果音の出力を行う上で必要なパラメータデータが格納されるとともに、音声の出力を行う上で必要なパラメータデータが格納される。このようにパラメータ用のエリア９５２３ａ～９５２３ｄが複数設けられていることにより、複数の音を同時発音可能となっている。また、シーケンスデータ用のエリア９５２３ｅには、既に説明したシーケンスデータが格納される。
【０３８８】
ちなみに、音出力ＬＳＩ４０３は、１６チャンネル分の機能を有しているため、１のパラメータ用のエリアには複数（具体的には４個）のチャンネル分のパラメータデータが格納される。また、仮想トラックを利用する構成においては、１のパラメータ用のエリアにより多くの数のパラメータが格納されるようにしてもよい。
【０３８９】
ＭＰＵ４０２から音出力ＬＳＩ４０３へのデータ転送指示を行う際にデータ設定が行われるエリアとして、転送指示用エリア９５２５が設けられている。転送指示用エリア９５２５には、ＭＰＵ４０２において必要な発光データのアドレスデータが格納されるとともに、共通用ＲＯＭ４０４から音出力ＬＳＩ４０３に読み出された発光データのＭＰＵ４０２への転送指示を与えるデータが格納される。
【０３９０】
ＭＰＵ４０２からのデータ転送指示に基づき共通用ＲＯＭ４０４から読み出したデータを一時的に記憶保持しておくためのエリアとして、外部読み出し用のバッファ９５２４ａ～９５２４ｅが複数設けられている。ＭＰＵ４０２において必要な発光データは、外部読み出し用のバッファ９５２４ａ～９５２４ｅに一旦格納され、所定の読み出しタイミングとなった際にＭＰＵ４０２に転送される。
【０３９１】

音出力ＬＳＩ４０３の内部状態をＭＰＵ４０２において認識するためのエリアとして、フラグ用エリア９５２６が設けられている。フラグ用エリア９５２６としては、例えば読み出し完了フラグが設けられており、ＭＰＵ４０２からのデータ転送指示に対して、対応するデータの共通用ＲＯＭ４０４から外部読み出し用のバッファ９５２４ａ～９５２４ｅへの転送が完了した場合に、当該読み出し完了フラグに「１」が格納され、その事実がＭＰＵ４０２において把握される。

【０３９２】

上記各エリア９５２３ａ～９５２３ｅ，９５２５～９５２６及び各バッファ９５２４ａ～９５２４ｅはいずれもＭＰＵ４０２からアクセス可能なエリアであるが、それら各エリア９５２３ａ～９５２３ｅ，９５２５～９５２６やバッファ９５２４ａ～９５２４ｅに同時にアクセスされるのではなく、アクセス可能な対象が切り換えられる構成となっている。つまり、ＭＰＵ４０２において同時にアクセス可能なエリアの数は、ＭＰＵ４０２と音出力ＬＳＩ４０３との間のバスＢ１を構成する第１信号経路～第８信号経路（本実施形態では８本）の数に対応している。

【０３９３】

具体的には、バスＢ１を構成する第１信号経路に対応する第１エリア９５２１ａとして、第１パラメータ用のエリア９５２３ａ及び１の外部読み出し用のバッファ９５２４ａが割り当てられており、バスＢ１を構成する第２信号経路に対応する第２エリア９５２１ｂとして、第２パラメータ用のエリア９５２３ｂ及び１の外部読み出し用のバッファ９５２４ｂが割り当てられており、バスＢ１を構成する第３信号経路に対応する第３エリア９５２１ｃとして、第３パラメータ用のエリア９５２３ｃ及び１の外部読み出し用のバッファ９５２４ｃが割り当てられており、バスＢ１を構成する第４信号経路に対応する第４エリア９５２１ｄとして、第４パラメータ用のエリア９５２３ｄ及び１の外部読み出し用のバッファ９５２４ｄが割り当てられている。また、バスＢ１を構成する第５信号経路に対応する第５エリア９５２１ｅとして、シーケンスデータ用のエリア９５２３ｅ及び１の外部読み出し用のバッファ９５２４ｅが割り当てられている。

【０３９４】

バスＢ１を構成する第６信号経路に対応するエリアとして、転送指示用エリア９５２５が割り当てられており、バスＢ１を構成する第７信号経路に対応するエリアとして、フラグ用エリア９５２６が割り当てられている。

【０３９５】

レジスタ４０３ｂに対しては、第１エリア９５２１ａ～第５エリア９５２１ｅのそれぞれに対応させてセレクタ９５２２ａ～９５２２ｅが設けられており、当該セレクタ９５２２ａ～９５２２ｅにより第１エリア９５２１ａ～第５エリア９５２１ｅとしてＭＰＵ４０２がアクセス可能なエリアが切り換えられるようになっている。そして、この切り換えは、バスＢ１を構成する第８信号経路に対応させてレジスタ４０３ｂに設けられたセレクタ用エリア９５２７への二値の切り換えを通じて行われる。

【０３９６】

詳細には、セレクタ用エリア９５２７の情報が初期値である「０」である場合には、セレクタ９５２２ａ～９５２２ｅによるアクセス対象のエリアの設定により、第１エリア９５２１ａ～第５エリア９５２１ｅは音出力制御用のエリア９５２３ａ～９５２３ｅに対応したものとなる。つまり、セレクタ用エリア９５２７の情報が初期値である場合には、ＭＰＵ４０２は、各パラメータ用のエリア９５２３ａ～９５２３ｄと、シーケンスデータ用のエリア９５２３ｅとにアクセス可能であり、音出力ＬＳＩ４０３に対して音の出力指示を行うことが可能な状態となる。すなわち、音出力ＬＳＩ４０３はＭＰＵ４０２に対して第１の干渉状態となる。

【０３９７】

セレクタ用エリア９５２７の情報が切換実行値である「１」である場合には、セレクタ９５２２ａ～９５２２ｅによるアクセス対象のエリアの設定により、第１エリア９５２１ａ～第５エリア９５２１ｅは外部読み出し用のバッファ９５２４ａ～９５２４ｅに対応し

たものとなる。つまり、セレクタ用エリア９５２７の情報が切換実行値である場合には、ＭＰＵ４０２は、外部読み出し用のバッファ９５２４ａ～９５２４ｅにアクセス可能であり、転送指示を行ったデータの読み出しを行うことが可能な状態となる。すなわち、音出力ＬＳＩ４０３はＭＰＵ４０２に対して第２の干渉状態となる。

【０３９８】

一方、転送指示用エリア９５２５、フラグ用エリア９５２６及びセレクタ用エリア９５２７は、セレクタ９５２２ａ～９５２２ｅによる切換対象となっていない。したがって、音出力ＬＳＩ４０３がいずれの干渉状態であっても、ＭＰＵ４０２は転送指示用エリア９５２５、フラグ用エリア９５２６及びセレクタ用エリア９５２７にアクセス可能となっている。

【０３９９】

表示制御装置５００は、表示制御基板５０１と、ＭＰＵ５０２と、このＭＰＵ５０２を構成しているプログラムＲＯＭ５１２及びワークＲＡＭ５１３と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）５０５と、キャラクタＲＯＭ５０６と、ビデオＲＡＭ５０７とを備えている。ここで、ＭＰＵ５０２は、プログラムＲＯＭ５１２及びワークＲＡＭ５１３の他、ＣＰＵ、割込回路、タイマ回路、及びデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。なお、ＭＰＵ５０２、ＶＤＰ５０５、キャラクタＲＯＭ５０６、及びビデオＲＡＭ５０７は、表示制御基板５０１に実装されている。

【０４００】

ＭＰＵ５０２は、音声発光制御装置４００から送信されるコマンドに基づいてＶＤＰ５０５を制御する。具体的には、ＭＰＵ５０２は、音声発光制御装置４００から送信されるコマンドを解析し、この解析結果に基づいてＶＤＰ５０５に対するコマンドを生成することでＶＤＰ５０５を制御する。

【０４０１】

プログラムＲＯＭ５１２は、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、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性メモリであり、書き込みを行うことができない半導体素子である。このプログラムＲＯＭ５１２は、各種データ記憶エリアなどの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。

【０４０２】

ワークＲＡＭ５１３は、プログラムＲＯＭ５１２に記憶された制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性メモリである。このワークＲＡＭ５１３は、各種カウンタエリアや、各種フラグ格納エリアなどの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。なお、本実施形態では、ワークＲＡＭ５１３として、ＤＲＡＭやＳＲＡＭ等の揮発性メモリを用いているが、ＭＲＡＭ等の不揮発性メモリを用いるようにしてもよい。

【０４０３】

ＶＤＰ５０５は、図柄表示装置９１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描画回路の一種である。ＶＤＰ５０５は、ＩＣチップ化されているため、「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。このＶＤＰ５０５は、ＭＰＵ５０２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ５０６から画像データを読み出し、この画像データをビデオＲＡＭ５０７に記憶させる。

【０４０４】

キャラクタＲＯＭ５０６は、図柄表示装置９１に表示される図柄やキャラクタなどのスプライトデータ、背景データ、及び動画像データなどを含む各種画像データ（画像用情報）を予め記憶し、画像データライブラリとして機能する。このキャラクタＲＯＭ５０６は、各種図柄のビットマップ形式画像データや、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する色パレットテーブル等を保持している。ビデオＲＡＭ５０７は、図

柄表示装置９１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、図柄表示装置９１の表示内容は、このビデオＲＡＭ５０７の内容を書き替えることによって変更される。

【０４０５】

音声発光制御装置４００の説明に戻り、ＭＰＵ４０２は、主制御装置３００から送信された変動用コマンドを受信することで、遊技回用の演出を開始させる必要があることを認識し、遊技回用演出開始処理を実行する。また、主制御装置３００から送信される終了コマンドを受信することで、遊技回用の演出を終了させる必要があることを認識し、遊技回用演出終了処理を実行する。また、主制御装置３００から送信される大当たり演出用の各種コマンドを受信することで、大当たり演出を開始させる必要があること又は進行させる必要があることを認識し、大当たり演出用処理を実行する。また、主制御装置３００から送信されるデモ表示用のコマンドを受信することで、デモ表示を開始させる必要があることを認識し、デモ表示用処理を実行する。なお、ＭＰＵ４０２において主制御装置３００からのコマンド受信には、主制御装置３００からコマンドを直接受信する構成に限定されることはなく、中継基板で中継されたコマンドを受信する構成であってもよい。

【０４０６】

遊技回用演出開始処理では、変動用コマンド及び種別コマンドの両コマンドに基づいて、該当遊技回の変動表示時間（表示継続期間）を把握する変動表示時間の把握処理と、リーチ表示の有無を把握するリーチ表示把握処理と、大当たり結果の有無を把握する大当たり結果発生の把握処理と、大当たり結果が発生する場合における大当たり種別を把握する大当たり種別の把握処理と、を実行する。また、リーチ表示把握処理、大当たり結果発生の把握処理及び大当たり種別の把握処理における把握結果に基づいて、本遊技回において図柄表示装置９１の表示画面Ｇにて行う表示演出の種類を決定する表示演出把握処理を実行するとともに、本遊技回において図柄表示装置９１の表示画面Ｇに最終停止表示させる図柄の種類を決定する図柄種別把握処理を実行する。そして、これら各把握処理の結果に基づいて、変動表示時間の情報及び表示演出の種類の情報を含む変動パターンコマンドと、最終停止表示させる図柄の種類の情報を含む図柄指定コマンドを表示制御装置５００に送信する。

【０４０７】

また、遊技回用演出開始処理では、上記各把握処理の他に、予告表示を行うか否かの予告表示抽選処理を実行する。この場合、当該抽選処理では、予告表示の種別抽選についても実行される。そして、予告表示の発生当選である場合には、予告表示の種別の情報を含む予告コマンドを、表示制御装置５００に送信する。また、遊技回用演出開始処理では、上記各処理の処理結果に基づいて、遊技回用の発光データ（シーケンスデータ及びパラメータデータを含む）と遊技回用の音データ（シーケンスデータ及びパラメータデータとを含む）とをＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から読み出し、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂによる発光態様やスピーカ部２６Ａ～２６Ｃからの出力態様を規定する。

【０４０８】

遊技回用演出終了処理では、現状の遊技回における表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光制御及びスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの音声出力制御を終了する。また、当該遊技回用演出終了処理では、遊技回用演出を終了させるべき情報を含む終了コマンドを、表示制御装置５００に送信する。大当たり演出用処理では、受信している大当たり演出用の各種コマンドに基づいて、オープニング時、各ラウンド時、各ラウンド間及びエンディング時などの演出態様を把握し、その把握結果に対応した大当たり演出用のコマンドを表示制御装置５００に送信する。また、当該把握結果に基づいて、大当たり演出用の表示データと大当たり演出用のシーケンスデータ、パラメータデータ及び音データ、発光データをＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から読み出し、大当たり演出中における表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光態様やスピーカ部２６Ａ～２６Ｃからの音声の出力態様を規定する。

【０４０９】

デモ表示用処理では、受信しているデモ表示用のコマンドに基づいて、デモ表示の演出態様を把握し、その把握結果に対応したデモ表示用のコマンドを表示制御装置５００に送

信する。また、当該把握結果に基づいて、デモ表示用の発光データ（シーケンスデータ及びパラメータデータを含む）とデモ表示用の音データ（シーケンスデータ及びパラメータデータを含む）とをＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から読み出し、デモ表示中における表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光態様やスピーカ部２６Ａ～２６Ｃからの音声の出力態様を規定する。なお、主制御装置３００から送信されたコマンドに基づいてＭＰＵ４０２にて実行される処理は、上記処理以外にも、各種ランプ部９５～９７を発光制御するための処理が含まれる。

【０４１０】

また、ＭＰＵ４０２では、操作ボタン３５の操作部が操作されたことに基づき当該操作ボタン３５から送信される操作信号を受信することで、操作ボタン３５が操作されたことを認識し、操作対応処理を実行する。また、操作されている状態が解除された場合にも操作信号の立下りによってそれを認識し、操作対応処理を実行する。操作対応処理では、操作信号の種類に応じて操作態様を特定し、操作ボタン３５が操作されたことの情報及びその操作態様の情報を含む操作発生コマンドを表示制御装置５００に送信する。また、操作対応処理では、操作部の操作が解除（キャンセル）された場合に、操作解除コマンドを表示制御装置５００に送信する。また、操作対応処理では、上記コマンドの送信以外にも、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光態様やスピーカ部２６Ａ～２６Ｃからの音声の出力態様を操作ボタン３５の操作に対応したものとなるように規定する。

【０４１１】

次に、音出力ＬＳＩが備えるＤＡＣ４０３ｄとスピーカ部２６Ａ～２６Ｃとの接続関係について、図３７を参照しながら説明する。図３７は、音出力ＬＳＩが備えるＤＡＣ及びスピーカ部との接続関係を説明するための概念図である。

図３７に示すように、ＤＡＣ４０３ｄは、音データ処理部から入力されるデジタル信号をアナログ信号に変換するＤＡＣ回路４０３ｄ１と、ＤＡＣ回路４０３ｄ１で変換されたアナログ信号を増幅する増幅回路４０３ｄ２ａ～４０３ｄ２ｃを備える。ここで、増幅回路４０３ｄ２ａで増幅されたアナログ信号はスピーカ部２６Ａへと出力され、増幅回路４０３ｄ２ｂで増幅されたアナログ信号はスピーカ部２６Ｂへと出力され、増幅回路４０３ｄ２ｃで増幅されたアナログ信号はスピーカ部２６Ｃへと出力される。

すなわち、本実施形態に係るパチンコ機１０は、各スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力（再生）される音量の大きさを独立して制御可能となっている。

【０４１２】

ここで、図３４を参照して説明したようにＲＯＭ４１２に記憶されている異常報知用の処理を実行するためのプログラム及び処理用データは、復電時用報知処理と通常時用報知処理とでは異なっている。具体的には、パチンコ機１０が備える各スピーカ部２６Ａ～２６Ｃでの再生音量、換言すると増幅回路４０３ｄ２ａ～増幅回路４０３ｄ２ｃの増幅率を規定するパラメータデータが少なくとも異なる。より詳細には、復電時用報知処理における通常時用報知処理とでは異なっている。具体的には、パチンコ機１０が備える各スピーカ部２６Ａ～２６Ｃでの再生音量、換言すると増幅回路４０３ｄ２ａ～増幅回路４０３ｄ２ｃの増幅率を規定するパラメータデータが少なくとも異なる。

【０４１３】

より詳細には、復電時用報知処理では、パチンコ機１０が備える各スピーカ部２６Ａ～２６Ｃでの再生音量、換言すると増幅回路４０３ｄ２ａ～増幅回路４０３ｄ２ｃの増幅率が同じとなるようにパラメータデータが規定されているのに対して、通常時用報知処理では、パチンコ機１０が備えるスピーカ部２６Ａでの再生音量が他のスピーカ部２６Ｂ，２６Ｃでの再生音量よりも小さくなるように、換言すると増幅回路４０３ｄ２ａの増幅率が他の増幅回路４０３ｄ２ｂ，４０３ｄ２ｃの増幅率よりも小さくなるようにパラメータデータが規定されている。つまり、本実施形態に係るパチンコ機１０では、内枠１３又は前扉枠１４が開放された状態では、スピーカ部２６Ａでの再生音量が他のスピーカ部２６Ｂ，２６Ｃよりも小さくなるように設定されている。なお、本発明において、再生音量が小さくなる、とは、再生音量がゼロ又は略ゼロである態様を含むものとする。

【０４１４】
このようにパチンコ機１０は、内枠１３又は前扉枠１４が開放されたことを報知する際に複数のスピーカ部２６Ａ～２６Ｃのうちスピーカ部２６Ａの再生音量を小さくするので、隣席で遊技を行う遊技者が報知音を煩わしく思う虞が低減される。また、遊技している遊技機から出力される音楽や音声が、異常報知により聞き取りづらくなることを抑制できるので、遊技機から出力される音楽や音声から生じる爽快感や没入感が失われて遊技者が興ざめする虞が低減される。
【０４１５】
さらに、パチンコ機１０は、枠体（内枠１３又は前扉枠１４）の支持側とは異なる側、換言すると、枠体を開いた際に隣席に座る遊技者にとって近い側に配置されたスピーカ部２６Ａの再生音量を小さくする。このため、隣席に座る遊技者が報知音を煩わしく思うことがより効果的に低減される。また、遊技している遊技機から出力される音楽や音声が、異常報知により聞き取りづらくなることをより効果的に抑制でき、遊技機から出力される音楽や音声から生じる爽快感や没入感が失われて遊技者が興ざめする虞がさらに低減される。
また、パチンコ機１０は、枠体（内枠１３又は前扉枠１４）の支持側、換言すると、枠体を開いた際に隣席に座る遊技者にとって遠い側に配置されたスピーカ部２６Ｂ及びスピーカ部２６Ｃの再生音量を小さくしない。このため、隣席に座る遊技者が報知音を煩わしく思う虞を低減しつつ、ホールの運営者や従業員が異常報知を聞き逃す虞を低減することができる。
【０４１６】
＜音声発光制御装置４００にて実行されるタイマ割込み処理について＞
図３８は、音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２は、遊技を進行させるタイマ割込み処理を実行する。このタイマ割込み処理では、ＭＰＵ４０２は、図３８のタイマ割込み処理を定期的（例えば、２ｍｓｅｃ周期）に実行する。
【０４１７】
ステップＳ１４０１では、ＭＰＵ４０２は、コマンド格納処理を実行する。このコマンド格納処理では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２からコマンドを受信した場合、この受信したコマンドをＲＡＭ４１３に格納する。具体的には、ＲＡＭ４１３は、ＭＰＵ３０２から受信したコマンドの格納及び読み出しをするためのリングバッファを有し、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から受信した順序にしたがってコマンドをリングバッファに格納していく。なお、ＭＰＵ４０２は、リングバッファに格納した順序にしたがってリングバッファからコマンドを読み出す。
【０４１８】
例えば、ＭＰＵ３０２は、大当たり抽選の結果（大当たりかハズレかの抽選結果、大当たりならばその大当たり種別）、作動保留球数情報、特別図柄の変動時間等の遊技に必要となる基本情報を含む演出制御コマンド（種別コマンド、変動パターンコマンドや装飾図柄指定コマンド）を送信し、音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２はこれを受信する。また、ＭＰＵ３０２は、所定時間（特別図柄変動時間）経過後に、演出停止を指示する演出制御コマンド（演出停止コマンド）を送信し、ＭＰＵ４０２はこれを受信する。さらに、遊技状態を指定する情報に関しては、ＭＰＵ３０２は、所定のタイミング（例えば、遊技状態の移行が生じたタイミング）で、その情報を含む演出制御コマンド（遊技状態指定コマンドや大当たり中コマンド）を送信し、ＭＰＵ４０２はこれを受信する。これによりＭＰＵ４０２、換言すると音声発光制御装置４００側で現在の遊技状態が把握され、所定の演出モードに移行制御される。
【０４１９】
ステップＳ１４０２では、ＭＰＵ４０２は、主制御装置３００のＭＰＵ３０２から受信したコマンドに基づいて演出決定処理を実行する。演出決定処理では、ＭＰＵ４０２は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行する。ステップＳ１４０３では、

ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から受信したコマンドに基づいてデモ表示実行処理を実行する。デモ表示実行処理では、ＭＰＵ４０２は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されることなく予め定められたデモ開始用の開始待ち期間（例えば、３ｓｅｃ）を経過した場合にデモ表示を実行する。なお、ステップＳ１４０２の演出決定処理については後に詳細に説明する。

【０４２０】

ステップＳ１４０４では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１４０２の演出決定処理及びステップＳ１４０３のデモ表示実行処理の内容に基づいて、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂ、第１～第３保留ランプ部９５ａ～９６を発光制御するための発光制御処理を実行する。ステップＳ１４０５では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１４０２の演出決定処理及びステップＳ１４０３のデモ表示実行処理の内容に基づいて、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃを音声制御するための音声制御処理を実行する。

【０４２１】

ステップＳ１４０６では、ＭＰＵ４０２は、メイン処理（図２４参照）の復電時用報知処理（ステップＳ４１６）及び前扉枠開放監視処理（図３３）の通常時用報知処理（ステップＳ１３０３）の内容に基づいて、異常時報知処理を行う。この異常時報知処理の詳細については後述する。

【０４２２】

ステップＳ１４０７では、ＭＰＵ４０２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、確変状態における大当たり抽選において大当たりに当選せずに高頻度サポートモード（時短）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。

【０４２３】

ステップＳ１４０８では、ＭＰＵ４０２は、示唆演出処理を実行する。示唆演出処理では、ＭＰＵ４０２は、パチンコ機１０の状態が確変状態の可能性を示唆する演出を所定のタイミングで実行する。なお、このステップＳ１４０８の示唆演出処理の詳細については後述する。

その後、ＭＰＵ４０２は、タイマ割込み処理を終了する。

【０４２４】

＜音声発光制御装置４００にて実行される演出決定処理について＞

図３９は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。

【０４２５】

ステップＳ１５０１では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から送信された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。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１５０１にて各コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ１５０９以降の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１５０１にて各コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ１５０２において、種別コマンドの内容に基づいて、遊技結果が「外れ結果」（「特別外れ結果」、「少ラウンド高確結果」、「少ラウンド低確結果」、「最有利結果」、「低確結果」以外）であるか否かを判定する。

【０４２６】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１５０２にて遊技結果が「外れ結果」でないと判定した場合（ＮＯ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１５０３にて遊技結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１５０３にて遊技結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ１５０４において、遊技結果の種類に対応した図柄決定処理を実行する。この図柄決定処理では、ＭＰＵ４０２は、遊技結果が「最有利結果」であると判定した場合、停止図柄有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の奇数の数字又は同一の偶数の数字を有する図柄（例えば「１・１・１」又は「２・２・２」）の組み合わせに係る情報を決定する。なお、奇数及び偶数の数

字は、抽選などによってランダムに決定される。また、ＭＰＵ４０２は、遊技結果が「少ラウンド高確結果」又は「少ラウンド低確結果」であると判定した場合、停止図柄有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の偶数の数字を有する図柄（例えば「４・４・４」）の組み合わせに係る情報を決定する。さらに、ＭＰＵ４０２は、遊技結果が「低確結果」であると判定した場合、停止図柄有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の偶数の数字を有する図柄（例えば「２・２・２」）の組み合わせに係る情報を決定する。

【０４２７】

また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１５０３にて遊技結果が「特別外れ結果」であると判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１５０５において、共通用の図柄決定処理を実行する。この共通用の図柄決定処理では、ＭＰＵ４０２は、停止図柄有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果として特別な図柄の組み合わせに係る情報を決定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、同一の数字を有する図柄の組み合わせではなく、当否抽選において「通常外れ結果」となった場合に選択されることのない互いに異なる数字を有する特別な図柄の組み合わせ（例えば「３・４・１」）を決定する。なお、この特別な図柄の組み合わせは、遊技結果の種類に関わらず同一である。

【０４２８】

また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１５０２にて遊技結果が「外れ結果」であると判定した場合（ＹＥＳ）、換言すると「通常外れ結果」であると判定した場合、ステップＳ１５０６において、通常外れ用の図柄決定処理を実行する。この通常外れ用の図柄決定処理では、ＭＰＵ４０２は、変動用コマンドの内容に基づいて、リーチ表示が発生するか否かを判定する。

【０４２９】

ＭＰＵ４０２は、リーチ表示が発生すると判定した場合、停止図柄有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果としてリーチ表示の図柄の組み合わせに係る情報を決定する。なお、リーチ表示の図柄の組み合わせは、抽選などによってランダムに決定される。また、ＭＰＵ４０２は、リーチ表示が発生しないと判定した場合、停止図柄有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果として前述した各図柄の組み合わせとは異なる図柄の組み合わせに係る情報を決定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、同一の数字を有する図柄の組み合わせ、特別な図柄の組み合わせ、及びリーチ表示の図柄の組み合わせのいずれとも異なる組み合わせの図柄を抽選などによってランダムに決定する。

【０４３０】

ステップＳ１５０４、ステップＳ１５０５、又はステップＳ１５０６のいずれかの処理を実行した後、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１５０７において、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ４０２は、ＲＯＭ４１２に予め記憶されたデータを参照することによって、変動用コマンド及び種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）及び演出の内容を選択する。また、ＭＰＵ４０２は、選択した演出パターンに基づいて、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光制御を実行するとともに、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの音声制御を実行する。

【０４３１】

ステップＳ１５０８では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１５０３、ステップＳ１５０５、又はステップＳ１５０６のいずれかの処理にて決定した停止結果に係る情報を含む停止結果コマンドと、ステップＳ１５０７にて選択した演出パターンを含むパターンコマンドとを表示制御装置５００に送信する。表示制御装置５００のＭＰＵ５０２は、ＭＰＵ４０２から送信された停止結果コマンド及びパターンコマンドに基づいて、遊技回用の演出を図柄表示装置９１にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ５１２の各種データ記憶エリアから読み出す。そして、ＭＰＵ５０２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ５０５に対してコマンドを出力する。これによって、図柄表示装置９１は、音声発光制御装

置４００のＭＰＵ４０２にて選択された演出パターンに基づく遊技回用の演出を実行するとともに、ＭＰＵ４０２にて決定された停止結果を停止図柄有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる。

【０４３２】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１５０８の処理を実行した後、又はステップＳ１５０１に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（ＮＯ）、ステップＳ１５０９以降の処理を実行する。ステップＳ１５０９では、ＭＰＵ４０２は、開閉実行モード処理を行う。ステップＳ１５０９の開閉実行モード処理では、ＭＰＵ４０２は、オープニングコマンドを受信しているか否かを判定し、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、ステップＳ１５１０以降の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、オープニングコマンドを受信していると判定した場合、オープニングコマンドの内容に基づいて、遊技結果の種類を判定し、判定した遊技結果の種類に対応する開閉実行モード用の演出の決定処理を実行する。

【０４３３】

開閉実行モード用の演出の決定処理では、ＭＰＵ４０２は、遊技結果が「特別外れ結果」であると判定した場合、開閉実行モード用の演出として演出Ａを選択する。また、ＭＰＵ４０２は、遊技結果が「少ラウンド高確結果」又は「少ラウンド低確結果」であると判定した場合、開閉実行モード用の演出として演出Ｂを選択する。また、ＭＰＵ４０２は、遊技結果が「最有利結果」であると判定した場合、開閉実行モード用の演出として演出Ｃを選択する。また、ＭＰＵ４０２は、遊技結果が「低確結果」であると判定した場合、開閉実行モード用の演出として演出Ｄを選択する。なお、演出Ａの継続時間は、開閉実行モードに際して大入賞口８３ａの開閉を短時間態様で２回実行する場合の時間と対応している。また、演出Ｂの継続時間は、開閉実行モードに際して大入賞口８３ａの開閉を長時間態様で２回実行する場合の時間と対応している。また、演出Ｃ及び演出Ｄの継続時間は、開閉実行モードに際して大入賞口８３ａの開閉を長時間態様で１５回実行する場合の時間と対応している。

【０４３４】

次いで、ＭＰＵ４０２は、演出Ａ～演出Ｄの選択結果に基づいて、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光制御を実行するとともにスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの音声制御を実行する。次いで、ＭＰＵ４０２は、判定した遊技結果の種類に対応する開閉実行モード用の演出に係る情報を含む開閉実行モード用コマンドを表示制御装置５００に送信する。表示制御装置５００のＭＰＵ５０２は、ＭＰＵ４０２から送信された開閉実行モード用コマンドに基づいて、開閉実行モード用の演出を図柄表示装置９１にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ５１２から読み出す。そして、ＭＰＵ５０２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ５０５に対してコマンドを出力する。これによって、図柄表示装置９１は、音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２にて選択された開閉実行モード用の演出を実行する。

【０４３５】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１５０９の処理を実行した後、ステップＳ１５１０において、大当たり遊技終了後のモード演出を遊技者に選択させる演出種類選択処理を発生させるか否かを判定し、判定結果に応じて演出種類選択処理を実行する。この演出種類選択処理については後に詳細に説明する。

【０４３６】

ステップＳ１５１１では、ＭＰＵ４０２は、演出移行処理を実行する。演出移行処理では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１５１０で選択された大当たり遊技終了後のモード演出への移行処理を行う。なお、このステップＳ１５１１の演出移行処理の詳細については後述する。

【０４３７】

ステップＳ１５１２では、ＭＰＵ４０２は、その他の処理を実行する。その他の処理で

は、ＭＰＵ４０２は、例えば、ＭＰＵ３０２から送信された開放コマンド、閉鎖コマンド及びエンディングコマンドに基づいて、開閉実行モード用の演出及び開閉実行モード終了後の演出を進行させるための処理を実行する。その後、ＭＰＵ４０２は、演出決定処理を終了する。

【０４３８】

＜遊技結果と遊技状態等との関係について＞

以下、遊技結果と、各種処理の実行に基づく遊技状態等との関係について説明する。図４０は、遊技結果と、遊技状態等との関係を示す図である。具体的には、図４０は、「通常外れ結果」を除く遊技結果と、遊技状態等との関係を示す図であり、遊技結果を列方向に並べ、遊技状態等を行方向に並べている。パチンコ機１０は、図４０に示すように、「通常外れ結果」を除く遊技結果として、「大当たり当選」及び「特別外れ結果」の当否結果と、「少ラウンド高確結果」、「少ラウンド低確結果」、「最有利結果」、及び「低確結果」の振分結果とを有している。

【０４３９】

ここで、「特別外れ結果」は、図４０の表２列目に示すように、当否抽選において「大当たり当選」とならなかった場合（図中記号×）に選択される遊技結果である。また、振分結果は、当否抽選において「大当たり当選」となった場合（図中記号○）に選択される遊技結果である。以下、「通常外れ結果」を除く遊技結果と、遊技状態等との関係について説明する。なお、本実施形態では、パチンコ機１０は、遊技結果と、遊技状態等との関係を以下のように設定しているが、遊技結果と、遊技状態等との組み合わせ、遊技結果の内容、及び遊技状態等の内容については任意である。

【０４４０】

「特別外れ結果」では、開閉実行モードは、ラウンド数規定モードではなく、開閉数規定モードに移行し、大入賞口８３ａの開閉は、短時間態様で２回実行される。また、「特別外れ結果」では、当否抽選モードに移行しない。また、「特別外れ結果」では、停止結果は、特別な図柄の組み合わせとなる（例えば、「３・４・１」）。また、「特別外れ結果」では、サポートモードへは移行しない。

【０４４１】

「少ラウンド高確結果」では、開閉実行モードは、２回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口８３ａの開閉は、長時間態様で２回実行される。また、「少ラウンド高確結果」では、当否抽選モードは、高確率モードに移行する。また、「少ラウンド高確結果」では、停止結果は、同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせとなる（例えば、「４・４・４」）。また、「少ラウンド高確結果」では、サポートモードは、回数制限１００回の高頻度サポートモードに移行する。また、開閉実行モード終了後の遊技回では、図柄表示装置９１は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面Ｇに表示しない。

【０４４２】

「少ラウンド低確結果」では、開閉実行モードは、２回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口８３ａの開閉は、長時間態様で２回実行される。また、「少ラウンド低確結果」では、当否抽選モードは、低確率モードに移行する。また、「少ラウンド低確結果」では、停止結果は、同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせとなる（例えば、「４・４・４」）。また、「少ラウンド低確結果」では、サポートモードは、回数制限１００回の高頻度サポートモードに移行する。

【０４４３】

「最有利結果」では、開閉実行モードは、１５回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口８３ａの開閉は、長時間態様で１５回実行される。また、「最有利結果」では、停止結果は、同一の奇数の数字又は同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせとなるとともに（例えば、「１・１・１」や「２・２・２」）、当否抽選モードは、高確率モードに移行する。また、「最有利結果」では、サポートモードは、回数制限無しの高頻度サポートモードに移行する。

【０４４４】
「低確結果」では、開閉実行モードは、１５回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口８３ａの開閉は、長時間態様で１５回実行される。ここで、「最有利結果」では、停止結果は、同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせとなる。また、「低確結果」では、サポートモードは、回数制限１００回の高頻度サポートモードに移行する。
【０４４５】
図４１は、第１実施形態に係る遊技機の遊技結果と、演出等との関係を示す図である。
「特別外れ結果」で選択される演出は、演出Ａとなる。演出Ａには、開閉実行モードのオープニング用の演出Ａ１と、開閉実行モードの可変入賞装置を開放及び閉鎖させている状況の演出Ａ２と、開閉実行モードのエンディング中の演出Ａ３とが含まれている。
【０４４６】
「少ラウンド高確結果」で選択される演出は、演出Ｂとなる。演出Ｂには、開閉実行モードのオープニング用の演出Ｂ１と、可変入賞装置を開放及び閉鎖させている状況の演出Ｂ２と、開閉実行モードのエンディング中の演出Ｂ３と、高頻度サポートモード中の演出Ｂ４とが含まれている。
【０４４７】
「少ラウンド低確結果」で選択される演出は、「少ラウンド高確結果」と同じ演出Ｂとなる。演出Ｂには、開閉実行モードのオープニング用の演出Ｂ１と、可変入賞装置を開放及び閉鎖させている状況の演出Ｂ２と、開閉実行モードのエンディング中の演出Ｂ３と、高頻度サポートモード中の演出Ｂ４とが含まれている。
【０４４８】
「最有利結果」で選択される演出は、演出Ｃとなる。演出Ｃには、開閉実行モードのオープニング用の演出Ｃ１と、可変入賞装置を開放及び閉鎖させている状況の演出Ｃ２と、開閉実行モードのエンディング中の演出Ｃ３と、高頻度サポートモード中の演出Ｃ４とが含まれている。
【０４４９】
「低確結果」で選択される演出は、演出Ｄとなる。演出Ｄには、開閉実行モードのオープニング用の演出Ｄ１と、可変入賞装置を開放及び閉鎖させている状況の演出Ｄ２と、開閉実行モードのエンディング中の演出Ｄ３と、高頻度サポートモード中の演出Ｄ４とが含まれている。
【０４５０】
以上のように、「少ラウンド高確結果」及び「少ラウンド低確結果」は、当否抽選モードが高確率モードに移行するか、低確率モードに移行するかで異なるが、大入賞口８３ａの開閉が長時間態様で２回実行される点、サポートモードが回数制限１００回の高頻度サポートモードに移行する点、演出が演出Ｂとなる点において共通する。また、「少ラウンド高確結果」では、図柄表示装置９１は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面Ｇに表示しない。したがって、遊技者は、停止結果（「少ラウンド高確結果」の停止結果が同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせである場合）を確認することによって、遊技結果が「少ラウンド高確結果」及び「少ラウンド低確結果」のいずれであるかを把握することはできない。換言すれば、「少ラウンド高確結果」は、潜伏確変となっており、振分抽選において「少ラウンド高確結果」となって高確率モードに移行した場合であっても、図柄表示装置９１は、開閉実行モード終了後の遊技回では、当否抽選モードは移行していないかのごとく偽装を施す。このため、遊技者は、当否抽選モードが高確率モードに移行したか否かの予測を楽しみながら遊技を行うことができる。
【０４５１】
しかしながら、高確率モードであるにも関わらず、その旨を報知しない潜確モードは、現在のモードが高確率モードであるかどうかの見極めがし難いモードであるがゆえ、遊技者によっては、大当たりへの期待感がすぐに減退し、潜確モードになっているにもかかわらず遊技を中止してしまうことがある。このため、後述するように、本実施形態に係るパ

チンコ機１０では、潜伏確変状態の可能性を示唆する演出を所定のタイミングで実行する。これにより、遊技者は、遊技状態の推移を正確に把握することができ、ストレスなく遊技を楽しむことができる。また、どのタイミングで潜伏確変状態の可能性を示唆する演出が出現するか楽しみながら遊技することができる。

【０４５２】

なお、本実施形態では、各演出におけるオープニング演出の演出時間は同一である。また、本実施形態では、各演出におけるエンディング演出の演出時間は同一である。しかし、オープニング演出の演出時間及びエンディング演出の演出時間をどの程度の時間行うかは任意であり、オープニング演出の演出時間とエンディング演出の演出とが異なる時間であってもよい。また、遊技結果ごと（少ラウンド高確結果及び少ラウンド低確結果を除く）、すなわちオープニング演出ごとに演出時間が頃なっていてもよいし、一部のオープニング演出のみ演出時間が異なっていてもよい。さらに、遊技結果ごと（少ラウンド高確結果及び少ラウンド低確結果を除く）、すなわちエンディング演出ごとに演出時間が頃なっていてもよいし、一部のエンディング演出のみ演出時間が異なっていてもよい。

【０４５３】

なお、本実施形態に係るパチンコ機１０の演出は、必ずしも一連の演出として構成されている必要はない。例えば、遊技機の機種によっては、「昇格演出」や「ステップアップ予告演出」を行う場合がある。昇格演出を行う場合、可変入賞装置８３の動作中（開閉実行モード中）に昇格演出として昇格発生演出が行われる。また、ステップアップ予告演出を行う場合、どこまでステップアップを行うかにより演出内容が異なる。このように、昇格演出やステップアップ演出を行う場合、演出の少なくとも一部が異なってくるため、必ずしも一連の演出とする必要はない。

【０４５４】

「昇格演出」は、大当たり結果となる遊技回において低確結果となる場合及び最有利結果となる場合のいずれであっても偶数図柄による大当たり結果の組合せが一の有効ライン上に停止表示される停止結果としながら、その後に発生する開閉実行モード中に当該開閉実行モード後の当否抽選モードが高確率モードとなるか否かを示す演出が含まれる。例えば、最有利結果となった後の開閉実行モードでは昇格演出として昇格発生演出が行われ、低確結果又は少ラウンド低確結果となった後の開閉実行モードでは昇格演出として昇格非発生演出が行われる。

【０４５５】

また、「ステップアップ予告演出」とは、予告内容や予告の信頼度を変化させつつ大当り予告を段階的に行うものである。具体的には、ステップアップ予告演出では、図柄表示装置９１への演出画像の表示を含む所定の演出ステップが、大当たり信頼度に応じて複数段階（例えば５段階）のうちの所定段階まで実行される。つまり、ステップアップ予告演出では、演出ステップの段階が進むほど大当たり信頼度が高くなるように設定されている。

【０４５６】

＜音声発光制御装置４００にて実行される示唆演出処理について＞

図４２～図４８（図４３を除く）は、本実施形態に係るパチンコ機１０の示唆演出処理（図３８のＳ１４０８）のフローチャートを示す図である。上述したように、パチンコ機１０は、大当たり遊技の抽選結果が「少ラウンド高確結果」（潜確）又は「少ラウンド低確結果」（ガセ）のいずれであるかを把握することはできないよう構成されているが、遊技者によっては、大当たりへの期待感がすぐに減退し、潜確モード（潜伏確変状態）になっているにもかかわらず遊技を中止してしまうことがある。このため、本実施形態に係るパチンコ機１０では、潜伏確変状態の可能性を示唆する演出（示唆演出）を所定のタイミングで実行するよう構成されている。以下、図４２～図４８（図４３を除く）を参照して、本実施形態に係るパチンコ機１０による示唆演出について説明する。

【０４５７】

図４２は、高頻度サポートモード中（時短中）に示唆演出を実行する際のフローチャートを示す図である。以下、図４２を参照して、高頻度サポートモード中に示唆演出を実行

する場合における音声発光制御装置４００の動作について説明する。なお、示唆演出は、高頻度サポートモード中（特定遊技状態）における変動回数が規定回数（１００回）に達する前に実行されるが、ここでは、ｎ回目（ｎは、０以上１００未満の整数）に示唆演出が実行されるものとして説明する。

【０４５８】

ステップＳ１６０１では、ＭＰＵ４０２は、「少ラウンド高確結果」の種別コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに「少ラウンド高確結果」に対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１６０１にて「少ラウンド高確結果」の種別コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０４５９】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１６０１にて「少ラウンド高確結果」の種別コマンドを受信したと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１６０２において、大当たり遊技終了後の高頻度サポートモードが開始されたかどうかを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに「高頻度サポートモード」に対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１６０２において、高頻度サポートモードが開始されていないと判定した場合（ＮＯ）、ＭＰＵ４０２は、示唆演出の実行処理を終了する。

【０４６０】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１６０２にて、高頻度サポートモードが開始されたと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１６０３にて、高頻度サポートモードでの変動回数を計測するためのカウンタをセットする。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種カウンタエリアに設けられた変動数カウンタＦＣに「ｎ」（ｎは、０以上１００未満の整数）をセットする。この変動数カウンタＦＣは、遊技結果が「少ラウンド高確結果」である場合に、大当たり遊技後に移行する高頻度サポートでの変動回数をＭＰＵ４０２にて特定するためのカウンタである。

【０４６１】

ステップＳ１６０４では、ＭＰＵ４０２は、変動終了コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに変動終了コマンドに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１６０４にて変動終了コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０４６２】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１６０４にて、変動終了コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１６０５において変動数カウンタＦＣの値から１を減算して更新する。

ステップＳ１６０６では、ＭＰＵ４０２は、変動数カウンタＦＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１６０６にて変動数カウンタＦＣの値が「０」以下でないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出処理を終了する。

【０４６３】

また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１６０６にて変動数カウンタＦＣの値が「０」以下であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ１６０７において、示唆演出の処理を実行する。示唆演出の例として、ＭＰＵ４０２は、音声、発光、映像及び可動役物のいずれか１つ又は組み合わせにより実行する。例えば、音声を出力する場合、ＭＰＵ４０２は、音出力ＬＳＩ４０３へ潜伏確変であることを示唆する音データを共通用ＲＯＭ４０４から読み出して再生するように指示する。音出力ＬＳＩ４０３は、ＭＰＵ４０２の指示に基づいて、潜伏確変であることを示唆する音データを共通用ＲＯＭ４０４から読み出して再生する（スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力させる）。

【０４６４】

また、発光により、潜伏確変であることを示唆する場合、ＭＰＵ４０２は、潜伏確変で

あることを示唆する発光データをＲＯＭ４１２又は共通用ＲＯＭ４０４から読み出して、読み出した発光データに基づいて表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂを発光させる。また、映像により潜伏確変であることを示唆する場合、ＭＰＵ４０２は、潜伏確変であることを示唆する映像（画像を含む）を表示させるための潜確示唆コマンドを表示制御装置５００に送信する。表示制御装置５００は、音声発光制御装置４００（ＭＰＵ４０２）から送信される潜確示唆コマンドに基づいて、潜伏確変であることを示唆する映像（画像を含む）を表示画面Ｇに表示させる。なお、映像（画像）にて潜伏確変であることを示唆する場合、図４１で説明した少ラウンド高確結果と少ラウンド低確結果とのの高頻度サポートモードの時の演出Ｂ４を、例えば、背景色や表示されるキャラクタ等、少しだけ異ならせるようにしてもよい。また、この場合、後述する図５３（Ｈ）を参照して説明するバトル演出において、遊技者側のキャラクタと敵キャラクタとがバトルを行い、バトルに勝利することで潜伏確変であることを遊技者に示唆するようにしてもよい。

【０４６５】

なお、上記説明では、ＭＰＵ４０２が示唆演出を実行するタイミングは、固定（ｎ回目の変動後）となっているが、ＭＰＵ４０２が示唆演出を実行するタイミングを抽選により決定するようにしてもよい。この場合、ステップＳ１６０３の前に１～９９の数値を抽選（該抽選にはカウンタを利用してもよい）で決定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１６０３にて、ＲＡＭ４１３の各種カウンタエリアに設けられた変動数カウンタＦＣに抽選により決定した値をセットする。また、ＭＰＵ４０２が示唆演出を実行するか否かの抽選を、高頻度サポートモード中（時短中）の遊技（変動）の度に行い、高頻度サポートモード中（時短中）の遊技回数（変動回数と同じ）が規定回数である１００回までの間に上記抽選に当選した場合、示唆演出を実行し、高頻度サポートモード中（時短中）の遊技回数が規定回数である１００回までの間に上記抽選に当選しなかった場合、最終遊技時（１００回目の変動）において示唆演出を実行するようにしてもよい。また、示唆演出を実行するか否かの抽選に当選した遊技回数に応じて、示唆演出の内容を変化させるようにしてもよい。この場合、示唆演出を実行するか否かの抽選にいつ当選するかによって示唆演出の内容が異なるため、遊技者に種々の示唆演出を見ようとする楽しみを与えることができる。

【０４６６】

以上のように、本実施形態に係る遊技機１０は、遊技結果が「少ラウンド高確結果」及び「少ラウンド低確結果」のいずれであるかを把握することはできないようになっているが、本実施形態に係るパチンコ機１０では、潜伏確変状態の可能性を示唆する演出を所定のタイミング（高頻度サポートモード中（時短中））で実行する。これにより、遊技者は、遊技状態の推移を正確に把握することができ、ストレスなく遊技を楽しむことができる。また、時短中のどのタイミングで潜伏確変状態の可能性を示唆する演出が出現するか楽しみながら遊技することができる。

【０４６７】

次に、高頻度サポートモード後のリザルト画面表示時に示唆演出を実行する場合における音声発光制御装置４００の動作について説明する。なお、以下の説明では、示唆演出は、高頻度サポートモード後の獲得賞球数等の提示画面（リザルト画面）において示唆演出が実行される形態について説明するため、図３８のステップＳ１４０７のリザルト表示用処理について説明した後、高頻度サポートモード後（リザルト画面表示時）に示唆演出を実行する場合における音声発光制御装置４００の動作について説明する。

【０４６８】

なお、リザルト画面とは、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面である。例えば、大当たりに当選し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面として図柄表示装置９１に表示される。

【０４６９】

図４３は、第１実施形態に係るパチンコ機１０のリザルト表示処理のフローチャートを示す図である。以下、図４３を参照して、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３８のステップＳ１４０７）として音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２によって実行される。

【０４７０】

ステップＳ１７０１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３００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、リザルト画面を表示する場合に必要となる情報を算出する。

【０４７１】

ステップＳ１７０２では、主制御装置３００のＭＰＵ３０２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Ｓ１７０２において、ＭＰＵ３０２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（ＹＥＳ）、ステップＳ１７０３に進み、表示制御装置５００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５００は、リザルト画面を図柄表示装置９１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Ｓ１７０２において、ＭＰＵ３０２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（ＮＯ）、ステップＳ１７０３を実行することなく、本リザルト表示用処理を終了する。

【０４７２】

図４４は、高頻度サポートモード後のリザルト画面表示時に示唆演出を実行する際のフローチャートを示す図である。以下、図４４を参照して、高頻度サポートモード後のリザルト画面表示時に示唆演出を実行する場合における音声発光制御装置４００の動作について説明する。

【０４７３】

ステップＳ１８０１では、ＭＰＵ４０２は、「少ラウンド高確結果」の種別コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに「少ラウンド高確結果」に対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１８０１にて「少ラウンド高確結果」の種別コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０４７４】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１８０１にて「少ラウンド高確結果」の種別コマンドを受信したと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１８０２において、表示制御装置５００にリザルト表示開始コマンドを送信したかを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１８０２にてリザルト表示開始コマンドを送信したと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１８０３において、示唆演出の処理を実行する。なお、示唆演出の例については、図４２のステップＳ１６０７で説明したので重複する説明は省略する。

【０４７５】

なお、映像により潜伏確変であることを示唆する場合、ＭＰＵ４０２は、潜伏確変であることを示唆する映像（画像を含む）を表示させるための潜確示唆コマンドを表示制御装置５００に送信する。表示制御装置５００は、音声発光制御装置４００（ＭＰＵ４０２）から送信される潜確示唆コマンドに基づいて、潜伏確変であることを示唆する映像（画像を含む）をリザルト画面に重畳して表示画面Ｇに表示させる。また、前記説明では、ＭＰＵ４０２が示唆演出を実行するタイミングは、リザルト表示開始コマンドを送信したと判定された後、換言すると表示画面Ｇにリザルト画面が表示された直後となっているが、ＭＰＵ４０２が示唆演出を実行するタイミングは、表示画面Ｇにリザルト画面が表示されている間であればよい。また、ＭＰＵ４０２が示唆演出を実行するタイミングをリザルト画面表示後としてもよい。この場合、図４４のステップＳ１８０２にて、ＭＰＵ４０２は、表示制御装置５００にリザルト画面の表示を終了させる「リザルト表示停止コマンド」を

送信したか否かを判定し、表示制御装置５００に「リザルト表示停止コマンド」を送信している場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１８０３において、示唆演出の処理を実行するように構成すればよい。

【０４７６】

なお、高頻度サポートモード後のリザルト画面では、大当たり遊技の継続回数（いわゆる連荘数）、各大当たり遊技の種別（大当り遊技のラウンド数や名称）、獲得賞球総数等を表示画面Ｇに表示するようにしてもよい。また、リザルト画面において、各大当たり遊技の種別（大当り遊技のラウンド数や名称）を表示する際に、示唆演出として確変状態で抽選に当選したのか又は通常状態で抽選に当選したのかを大当たり遊技毎に表示画面Ｇに表示するようにしてもよい。さらに、連荘数が多い場合、リザルト画面に表示される情報量も多くなる。このため、連荘数に応じてリザルト画面を表示画面Ｇに表示する時間を変化させるようにしてもよい。例えば、連荘数が１回増えるたびにリザルト画面を表示画面Ｇに表示する時間を所定時間（例えば１秒～２秒）長くしてもよい。

【０４７７】

図４５は、高頻度サポートモード後の大当たり遊技（次回大当たり）中に示唆演出処理を実行するフローチャートを示す図である。以下、図４５を参照して、高頻度サポートモード後の大当たり遊技（次回大当たり）中に示唆演出を実行する場合における音声発光制御装置４００の動作について説明する。

【０４７８】

ステップＳ１９０１では、ＭＰＵ４０２は、「少ラウンド高確結果」の種別コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに「少ラウンド高確結果」に対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１９０１にて「少ラウンド高確結果」の種別コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０４７９】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１９０１にて「少ラウンド高確結果」の種別コマンドを受信したと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１９０２において、大当たり遊技終了後の高頻度サポートモードが開始されたか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに「高頻度サポートモード」に対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１９０２において、高頻度サポートモードが開始されていないと判定した場合（ＮＯ）、ＭＰＵ４０２は、示唆演出の実行処理を終了する。

【０４８０】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１９０２にて、高頻度サポートモードが開始されたと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１９０３にて、大当たりに当選したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに大当たりに対応する「少ラウンド高確結果」、「少ラウンド低確結果」、「最有利結果」、「低確結果」のいずれかに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１９０３にて大当たりに当選していないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０４８１】

ステップＳ１９０４では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１９０３で大当たりに当選したと判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ１９０３での大当たり当選が高頻度サポートモードの終了前であるか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの高頻度サポートモードに対応するフラグが格納されているか、換言すると高頻度サポートモードに対応するフラグがクリアされていないか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１９０４にて高頻度サポートモードが終了前でない、換言すると高頻度サポートモードに対応するフラグがクリアされていると判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０４８２】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１９０４にて、高頻度サポートモードが終了前である、換言すると高頻度サポートモードに対応するフラグがクリアされてないと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１９０５において、示唆演出の処理を実行する。なお、示唆演出の例については、図４２のステップＳ１６０７で説明したので重複する説明は省略する。

【０４８３】

なお、上記説明では、ＭＰＵ４０２が示唆演出を実行するタイミングは、大当たりに当選した際となっているが、ＭＰＵ４０２が示唆演出を実行するタイミングを抽選により決定するようにしてもよい。この場合、ステップＳ１９０３で当選した大当たり遊技のいずれのラウンドで示唆演出を実行するかを抽選（該抽選にはカウンタを利用してもよい）で決定する。ＭＰＵ４０２は、抽選により決定したラウンド遊技時においてステップＳ１９０５の示唆演出を実行する。また、ＭＰＵ４０２が示唆演出を実行するか否かの抽選をラウンドごとに行い、エンディングコマンドを受信するまで又は当選した大当たり遊技の最終ラウンド（第２ラウンド）までの間に上記抽選に当選した場合、示唆演出を実行し、エンディングコマンドを受信するまで又は当選した大当たり遊技の最終ラウンドまで上記抽選に当選しなかった場合、大当たり遊技のエンディング期間又は当選した大当たり遊技の最終ラウンドにおいて示唆演出を実行するようにしてもよい。また、示唆演出を実行するか否かの抽選に当選したラウンド数に応じて、示唆演出の内容を変化させるようにしてもよい。この場合、示唆演出を実行するか否かの抽選にいつ当選するかによって示唆演出の内容が異なるため、遊技者に種々の示唆演出を見ようとする楽しみを与えることができる。

【０４８４】

また、上記説明では、高頻度サポートモード後の大当たり遊技（次回大当たり）中に示唆演出処理を実行しているが、大当たり遊技中に示唆演出処理を実行するようにしてもよい。具体的には、ステップＳ１９０１にて、ＭＰＵ４０２は、「少ラウンド高確結果」の種別コマンドを受信したか否かを判定し、ステップＳ１９０１にて「少ラウンド高確結果」の種別コマンドを受信したと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１９０５の示唆演出の処理を実行するように構成してもよい。

【０４８５】

この場合においても、ＭＰＵ４０２が示唆演出を実行するタイミングは、大当たりに当選した際であってもよいし、ＭＰＵ４０２が示唆演出を実行するタイミングを抽選により決定するようにしてもよい。この場合、大当たり遊技のいずれのラウンドで示唆演出を実行するかを抽選（該抽選にはカウンタを利用してもよい）で決定する。ＭＰＵ４０２は、抽選により決定したラウンド遊技時においてステップＳ１９０５の示唆演出を実行する。また、ＭＰＵ４０２が示唆演出を実行するか否かの抽選をラウンドごとに行い、エンディングコマンドを受信するまで又は当選した大当たり遊技の最終ラウンド（第２ラウンド）までの間に上記抽選に当選した場合、示唆演出を実行し、エンディングコマンドを受信するまで又は当選した大当たり遊技の最終ラウンドまで上記抽選に当選しなかった場合、大当たり遊技のエンディング期間又は当選した大当たり遊技の最終ラウンドにおいて示唆演出を実行するようにしてもよい。また、示唆演出を実行するか否かの抽選に当選したラウンド数に応じて、示唆演出の内容を変化させるようにしてもよい。この場合、示唆演出を実行するか否かの抽選にいつ当選するかによって示唆演出の内容が異なるため、遊技者に種々の示唆演出を見ようとする楽しみを与えることができる。

【０４８６】

図４６～図４８は、第１実施形態の変形例に係る遊技機の示唆演出処理（操作受付がある場合に示唆）のフローチャートを示す図である。ここでは、遊技者の操作が受け付けられた場合に、示唆演出処理を実行する形態について説明する。初めに、図４６を参照して、高頻度サポートモード中に遊技者の操作が受け付けられた場合に示唆演出を実行する場合における音声発光制御装置４００の動作について説明する。

【０４８７】

ステップＳ２００１では、ＭＰＵ４０２は、「少ラウンド高確結果」の種別コマンドを

受信したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに「少ラウンド高確結果」に対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２００１にて「少ラウンド高確結果」の種別コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０４８８】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２００１にて「少ラウンド高確結果」の種別コマンドを受信したと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２００２において、大当たり遊技終了後の高頻度サポートモードが開始されたかどうかを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに「高頻度サポートモード」に対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２００２において、高頻度サポートモードが開始されていないと判定した場合（ＮＯ）、ＭＰＵ４０２は、示唆演出の実行処理を終了する。

【０４８９】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２００２にて、高頻度サポートモードが開始されたと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２００３にて、高頻度サポートモードでの変動回数を計測するためのカウンタをセットする。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種カウンタエリアに設けられた変動数カウンタＦＣに規定回数である「１００」をセットする。この変動数カウンタＦＣは、遊技結果が「少ラウンド高確結果」である場合に、大当たり遊技後に移行する高頻度サポートでの変動回数をＭＰＵ４０２にて特定するためのカウンタである。

【０４９０】

ステップＳ２００４では、ＭＰＵ４０２は、遊技者の操作を受け付けたか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、操作手段としての操作ボタン３５のいずれかのボタン（３５ａ～３５ｃ）が押し下げられたか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２００４にて遊技者の操作を受け付けていると判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２００５において、示唆演出の処理を実行する。なお、示唆演出の例については、図４２のステップＳ１６０７で説明したので重複する説明は省略する。

【０４９１】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２００４にて遊技者の操作を受け付けていないと判定した場合（ＮＯ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２００６において変動終了コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに変動終了コマンドに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２００６にて変動終了コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０４９２】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２００６にて、変動終了コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２００７において変動数カウンタＦＣの値から１を減算して更新する。

ステップＳ２００８では、ＭＰＵ４０２は、変動数カウンタＦＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２００８にて変動数カウンタＦＣの値が「０」以下でないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出処理を終了する。

【０４９３】

また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２００８にて変動数カウンタＦＣの値が「０」以下であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ２００５において、示唆演出の処理を実行する。なお、示唆演出の例については既に説明したので、重複する説明を省略する。

【０４９４】

以上のように、本実施形態に係る遊技機１０は、遊技結果が「少ラウンド高確結果」及び「少ラウンド低確結果」のいずれであるかを明確に把握することはできないようになっているが、本実施形態に係るパチンコ機１０では、遊技者の操作が受け付けられると潜伏確変状態の可能性を示唆する演出を実行する。これにより、遊技者は、遊技状態の推移を

正確に把握することができ、ストレスなく遊技を楽しむことができる。また、遊技者の操作が受け付けられない場合でも高頻度サポートモード終了時に潜伏確変状態の可能性を示唆する演出を実行するので、遊技者は、遊技状態の推移を確実に把握することができる。なお、遊技者の操作が受け付けられない場合、高頻度サポードモード（時短）の終了時に潜伏確変状態の可能性を示唆する演出を実行することなく示唆演出処理を終了するようにしてもよい。また、図４６を参照した説明では、変動回数が規定回数となったことで高頻度サポートモードの終了を検出しているが、主制御装置３００から送信される高頻度サポートモードの終了を示す高頻度サポートモード終了コマンドを受信して高頻度サポートモードの終了を検出するようにしてもよい。

【０４９５】

次に、図４７を参照して、リザルト画面の表示中に遊技者の操作が受け付けられた場合に示唆演出を実行する場合における音声発光制御装置４００の動作について説明する。

ステップＳ２１０１では、ＭＰＵ４０２は、「少ラウンド高確結果」の種別コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに「少ラウンド高確結果」に対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２１０１にて「少ラウンド高確結果」の種別コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０４９６】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２１０１にて「少ラウンド高確結果」の種別コマンドを受信したと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２１０２において、表示制御装置５００にリザルト表示開始コマンドを送信したかを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２１０２にてリザルト表示開始コマンドを送信したと判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ２１０３では、ＭＰＵ４０２は、遊技者の操作を受け付けたか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、操作手段としての操作ボタン３５のいずれかのボタン（３５ａ～３５ｃ）が押し下げられたか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２１０３にて遊技者の操作を受け付けていると判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２１０４において、示唆演出の処理を実行する。なお、示唆演出の例については、図４２のステップＳ１６０７で説明したので重複する説明は省略する。

【０４９７】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２１０３にて遊技者の操作を受け付けていないと判定した場合（ＮＯ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２１０５において、リザルト表示終了コマンドを送信したか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２１０５にてリザルト表示開始コマンドを送信したと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、示唆演出の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２１０５にてリザルト表示開始コマンドを送信していないと判定した場合（ＮＯ）、ＭＰＵ４０２は、示唆演出の処理を実行する。

【０４９８】

以上のように、本実施形態に係る遊技機１０は、遊技結果が「少ラウンド高確結果」及び「少ラウンド低確結果」のいずれであるかを把握することはできないようになっているが、本実施形態に係るパチンコ機１０では、遊技者の操作が受け付けられると潜伏確変状態の可能性を示唆する演出を実行する。これにより、遊技者は、遊技状態の推移を正確に把握することができ、ストレスなく遊技を楽しむことができる。また、遊技者の操作が受け付けられない場合でもリザルト画面表示終了時に潜伏確変状態の可能性を示唆する演出を実行するので、遊技者は、遊技状態の推移を確実に把握することができる。なお、遊技者の操作が受け付けられない場合、高頻度サポードモード（時短）の終了時に潜伏確変状態の可能性を示唆する演出を実行することなく示唆演出処理を終了するようにしてもよい。

【０４９９】

次に、図４８を参照して、高頻度サポートモード後の大当たり遊技（次回大当たり）中に遊技者の操作が受け付けられると示唆演出を実行する場合における音声発光制御装置４００の動作について説明する。図４８は、パチンコ機１０の示唆演出処理（操作受付がある場合に示唆）のフローチャートを示す図である。以下、図４８を参照して、高頻度サポ

ートモード後の大当たり遊技（次回大当たり）中に遊技者の操作が受け付けられると示唆演出を実行する場合における音声発光制御装置４００の動作について説明する。

【０５００】

ステップＳ２２０１では、ＭＰＵ４０２は、「少ラウンド高確結果」の種別コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに「少ラウンド高確結果」に対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２２０１にて「少ラウンド高確結果」の種別コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０５０１】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２２０１にて「少ラウンド高確結果」の種別コマンドを受信したと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２２０２において、大当たり遊技終了後の高頻度サポートモードが開始されたか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに「高頻度サポートモード」に対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２２０２において、高頻度サポートモードが開始されていないと判定した場合（ＮＯ）、ＭＰＵ４０２は、示唆演出の実行処理を終了する。

【０５０２】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２２０２にて、高頻度サポートモードが開始されたと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２２０３にて、大当たりに当選したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに大当たりに対応する「少ラウンド高確結果」、「少ラウンド低確結果」、「最有利結果」、「低確結果」のいずれかに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２２０３にて大当たりに当選していないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０５０３】

ステップＳ２２０４では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２２０３で大当たりに当選したと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、遊技者の操作を受け付けたか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、操作手段としての操作ボタン３５のいずれかのボタン（３５ａ～３５ｃ）が押し下げられたか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２２０４で、遊技者の操作を受け付けていないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０５０４】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２２０４にて遊技者の操作を受け付けていると判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２２０５において、大当たり当選が高頻度サポートモードの終了前であるか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの高頻度サポートモードに対応するフラグが格納されているか、換言すると高頻度サポートモードに対応するフラグがクリアされていないか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２２０５にて高頻度サポートモードが終了前でない、換言すると高頻度サポートモードに対応するフラグがクリアされていると判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０５０５】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２２０５にて、高頻度サポートモードが終了前である、換言すると高頻度サポートモードに対応するフラグがクリアされてないと判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ２２０６では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２２０６において、示唆演出の処理を実行する。なお、示唆演出の例については、図４２で説明した示唆演出の例と同じであるため重複する説明を省略する。

【０５０６】

なお、上記図４６～図４８では、ＭＰＵ４０２は、操作手段としての操作ボタン３５のいずれかのボタン（３５ａ～３５ｃ）が押し下げられたか否かを判定し、操作ボタン３５のいずれかのボタン（３５ａ～３５ｃ）が押し下げられた場合に示唆演出を実行している

が、ＭＰＵ４０２は、操作ボタン３５のボタン３５ａ～３５ｃが所定順序で押し下げられた場合に示唆演出を実行するようにしてもよい。この場合、遊技者は、どのような操作で潜伏確変状態である可能性を示唆する演出が実行されるのかを探求する楽しみが得られ、興趣性が向上する。また、遊技者のより積極的な介入を促すことができる。また、本実施形態１０に操作ボタン３５以外の操作受付手段、例えば、タッチセンサ等を備えるようにし、この操作受付手段（タッチセンサ）の操作が受け付けられた場合に潜伏確変状態である可能性を示唆する演出が実行されるように構成してもよい。

【０５０７】

また、上記図４２～図４８（図４３を除く）で説明した示唆演出処理では、ＭＰＵ４０２は、受信した種別コマンドが「少ラウンド高確結果」である場合、示唆演出を実行しているが、受信した種別コマンドが「少ラウンド低確結果」である場合、高確結果に当選しなかった、換言すると低確結果であることを示唆する演出を実行するようにしてもよい。また、ＭＰＵ４０２は、受信した種別コマンドが「少ラウンド高確結果」又は「少ラウンド低確結果」のいずれであるかを判定し、受信した種別コマンドが「少ラウンド高確結果」である場合、高確結果に当選したことを示唆する演出を実行し、受信した種別コマンドが「少ラウンド低確結果」である場合、高確結果に当選しなかった、換言すると低確結果であることを示唆する演出を実行するようにしてもよい。

【０５０８】

また、図４６～図４８を参照して説明した第１実施形態の変形例に係る遊技機の示唆演出処理において、操作受付を促す演出を行うようにしてもよい。具体的には、図４６を参照して説明した示唆演出処理ではステップＳ２００３以降、図４７を参照して説明した示唆演出処理ではステップＳ２１０７以降、図４８を参照して説明した示唆演出処理ではステップＳ２２０３以降に、遊技者へ操作受付を促す演出を行う。この遊技者へ操作受付を促す演出では、例えば、操作ボタン３５を操作するように促す画像又は映像を表示画面Ｇへ表示する（例えば、操作ボタン３５の画像とともに「押せ！」の文字を表示させる）ようにしてもよいし、「ボタンを押せ」という音声をスピーカ２６Ａ～２６Ｃの少なくとも一つから出力するようにしてもよい。また、操作ボタン３５を操作するように促す画像又は映像を表示画面Ｇへ表示するとともに、「ボタンを押せ」という音声をスピーカ２６Ａ～２６Ｃの少なくとも一つから出力するようにしてもよい。

【０５０９】

＜音声発光制御装置４００にて実行される異常時報知処理について＞

図４９は、異常時報知処理のフローチャートを示す図である。音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２は、パチンコ機１０に異常が発生した場合に、該異常を報知するために異常時報知処理を実行する。ここでは、監視装置２５０、２９０により内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方が開放された場合の異常時報知処理について説明し、その他の異常時の報知については説明を省略する。

【０５１０】

ステップＳ２３０１では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から送信された復電時報知用コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの復電時報知用コマンドに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２３０１にて復電時報知用コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ２３０４以降の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２３０１にて復電時報知用コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ２３０２において、表示制御装置５００へ復電時報知用コマンドを送信する。表示制御装置５００では、受信した復電時報知用コマンドに基づいて図柄表示装置９１での報知表示が行われる。

【０５１１】

具体的には、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２は、ＭＰＵ４０２から送信された復電時報知用コマンドに基づいて、復電時報知用表示を図柄表示装置９１にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ５１２の各種データ記憶エリアから読み出す。そして

、ＭＰＵ５０２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ５０５に対してコマンドを出力する。これによって、図柄表示装置９１は、音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２から送信された復電時報知用コマンドに基づく復電時報知用表示を実行する。

【０５１２】

ステップＳ２３０３では、ＭＰＵ４０２は、復電時報知用のデータの読み出しを開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から復電時報知用のプログラム及び処理用データ、発光データ及び音データの読み出しを開始する。ここで、復電時における異常報知は、内枠１３及び前扉枠１４が閉鎖（閉じた）状態で行われる。すなわち、前扉枠１４が隣席で遊技する遊技者の上半身の右側もしくは左側に対向するようにして開いた状態ではないため、隣席で遊技する遊技者にとって異常報知が煩わしく感じられる虞が少ない。このため、この復電時報知用のプログラム及び処理用データでは、扉が開いていた旨の異常を報知する際のスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量が同一もしくは略同一、換言すると増幅回路４０３ｄ２ａ～４０３ｄ２ｃの増幅率が同一もしくは略同一となるようにパラメータが規定されている。

【０５１３】

ステップＳ２３０４では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から送信された通常時報知用コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの通常時報知用コマンドに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２３０４にて通常時報知用コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、後述するステップＳ２３０９以降の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２３０４にて通常時報知用コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ２３０５において、表示制御装置５００へ通常時報知用コマンドを送信する。表示制御装置５００では、受信した通常時報知用コマンドに基づいて図柄表示装置９１での報知表示が行われる。

【０５１４】

具体的には、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２は、ＭＰＵ４０２から送信された通常時報知用コマンドに基づいて、通常時報知用表示を図柄表示装置９１にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ５１２の各種データ記憶エリアから読み出す。そして、ＭＰＵ５０２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ５０５に対してコマンドを出力する。これによって、図柄表示装置９１は、音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２から送信された通常時報知用コマンドに基づく通常時報知用表示を実行する。

【０５１５】

ステップＳ２３０６では、ＭＰＵ４０２は、通常時報知用のデータの読み出しを開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から通常時報知用のプログラム及び処理用データ、発光データ及び音データの読み出しを開始する。この通常時報知用のプログラム及び処理用データでは、扉が開いている旨の異常を報知する際のスピーカ部２６Ａの再生音量が他のスピーカ部２６Ｂ，２６Ｃでの再生音量よりも小さくなるように、換言すると増幅回路４０３ｄ２ａの増幅率が他の増幅回路４０３ｄ２ｂ，４０３ｄ２ｃの増幅率よりも小さくなるようにパラメータが規定されている。また、パチンコ機１０が備える表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光しないように発光データが規定されている。換言すると、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが消灯するように発光データが規定されている。このため、通常時報知時においては、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光が停止される。

【０５１６】

ステップＳ２３０７では、ＭＰＵ４０２は、ＢＧＭ（演出用の音楽や音声を含む）の停止処理を行う。このＢＧＭの停止処理では、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力中のＢＧＭを停止又はミュートする処理を行う。ＢＧＭを停止する場合、ＭＰＵ４０２は、扉開放報知解除時にＢＧＭの再生を再開するために、ＢＧＭの再生を停止したデータのアドレス

をＲＡＭ４１３へ記憶させる。扉開放報知解除時にＢＧＭの再生を再開する際には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３へ記憶されたアドレスを読み出し、該アドレスからＢＧＭの再生を開始することで、ＢＧＭを停止した位置から再生を再開することができる。

また、ＢＧＭをミュートする場合、ＭＰＵ４０２は、ＢＧＭの再生自体は停止せずに、音が出力されないようにＢＧＭをミュートするように音出力ＬＳＩ４０３へ指示する。音出力ＬＳＩ４０３は、ＭＰＵ４０２の指示に基づいて、ＢＧＭを再生するが、音がスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力されないようにＢＧＭの再生音をミュートする。

【０５１７】

ステップＳ２３０８では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２３０３又はステップＳ２３０６で読み出しを開始した音データの再生（出力）及び発光を開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２３０３又はステップＳ２３０６で読み出しを開始したプログラム及び処理用データのシーケンスデータ及びパラメータデータと、音データを音出力ＬＳＩ４０３のレジスタ４０３ｂに設定し、音データがスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力されるよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。これにより、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから異常報知（例えば、復電時であれば「電源遮断中に扉が開けられました！」、通常時であれば「扉が開いています！」等の音声及び警告音の出力）が開始される。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２３０３又はステップＳ２３０６で読み出しを開始したプログラム、処理用データ及び発光データに基づいて、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂ及びエラー表示ランプ部２４を発光させる。ここで、通常時報知用の発光データにおいては、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが消灯するように発光データが規定されているため表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光は停止する。

【０５１８】

ステップＳ２３０９では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から送信された裏パックユニット開放コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの裏パックユニット開放コマンドに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２３０９にて裏パックユニット開放コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ２３１１以降の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２３０９にて裏パックユニット開放コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ２３１０にて、ＭＰＵ４０２は、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力される異常報知（「扉が開いています！」等の音声及び警告音の出力）の再生音量を小さくするよう音出力ＬＳＩ４０３へ指示する。音出力ＬＳＩ４０３は、ＭＰＵ４０２からの指示に基づいて、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力される異常報知等の再生音量を小さくする制御を行う。

【０５１９】

ここで、ステップＳ２３１０におけるスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力される異常報知等の再生音量を小さくする制御は、全てのスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を小さくするように制御しても良いし、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃのうち特定のスピーカ部、例えば、前扉枠１４又は内枠１３を開放した場合に左隣席で遊技する遊技者の耳に最も近くなるスピーカ部２６Ａの再生音量だけを小さくするように制御しても良い。なお、ステップＳ２３１０において、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を小さくするように制御する際は、音出力ＬＳＩ４０３は、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を規定するパラメータを裏パックユニット１５が開放された場合のパラメータに更新して、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの増幅回路４０３ｄ２ａ～４０３ｄ２ｃの増幅率を小さくすることでスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を小さくする。なお、スピーカ部２６Ａの再生音量だけを小さくするように制御する場合には、音出力ＬＳＩ４０３は、スピーカ部２６Ａの増幅回路４０３ｄ２ａの増幅率を小さくすることで、スピーカ部２６Ａの再生音量だけを小さくするように制御する。

【０５２０】

ステップＳ２３１１では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から送信された扉開放の報知を解除する扉開放報知解除コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ＭＰ

Ｕ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの扉開放報知解除コマンドに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２３１１にて扉開放報知解除コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ２３１２以降の処理を実行せずに、異常時報知処理を終了する。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２３１１にて、扉開放報知解除コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ２３１２以降の処理を実行する。

ステップ１６１２では、ＭＰＵ４０２は、表示制御装置５００へ扉開放報知解除コマンドを送信する。表示制御装置５００では、受信した扉開放報知解除コマンドに基づいて図柄表示装置９１での報知表示が解除され、通常状態へと復帰する。

【０５２１】

ステップＳ２３１３では、ＭＰＵ４０２は、扉開放報知解除コマンドに基づいて、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃからの異常報知（例えば、復電時であれば「電源遮断中に扉が開けられました！」、通常時であれば「扉が開いています！」等の音声及び警告音の出力）を停止する。また、ＭＰＵ４０２は、扉開放報知解除コマンドに基づいて、エラー表示ランプ部２４の発光を停止させる。

また、ステップＳ２３１３では、ＭＰＵ４０２は、共通用ＲＯＭ４０４に記憶されている音声データ「扉が閉まりました！」を読み出して再生するよう音出力ＬＳＩ４０３に指示する。音出力ＬＳＩ４０３は、共通用ＲＯＭ４０４から音声データ「扉が閉まりました！」を読み出して再生する。これにより、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから「扉が閉まりました！」の音声が出力される。

【０５２２】

ステップＳ２３１４では、ＭＰＵ４０２は、扉開放報知解除コマンドに基づいてＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの復電時報知用コマンド及び通常時報知用コマンドに対応するフラグをクリア、換言するとフラグの値を０とする。ステップＳ２３１５では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２３０７で停止又はミュートしたＢＧＭの再生を再開するよう音出力ＬＳＩ４０３へ指示する。音出力ＬＳＩ４０３は、ＭＰＵ４０２からの指示に基づいて、ＢＧＭの再生を再開する。ここで、ステップＳ２３０７でＢＧＭが停止されていた場合、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３へ記憶されたアドレスを読み出し、該アドレスからＢＧＭの再生を再開するように音出力ＬＳＩ４０３へ指示することで、ＢＧＭを停止した位置から再生が再開される。また、ステップＳ２３０７でＢＧＭがミュートされていた場合、ＭＰＵ４０２は、音出力ＬＳＩ４０３へＢＧＭのミュートを解除するように指示する。音出力ＬＳＩ４０３へＢＧＭのミュートを解除し、スピーカ部２６Ａ～２６ＣからＢＧＭが出力される。その後、ＭＰＵ４０２は、異常時報知処理を終了する。

【０５２３】

なお、上記説明では、ステップＳ２３０７において、ＢＧＭ（演出用の音楽や音声を含む）を停止又はミュートする処理を行っているが、ＢＧＭを停止せずに再生を継続した状態で漸減的又は段階的に再生音量を所定値まで下げる処理を行うようにしてもよい。この場合、ステップＳ２３０８において、ステップＳ２３０３又はステップＳ２３０６で読み出しを開始した音データの再生（出力）を行う際に、音声や警告音の再生音量が漸減的又は段階的に所定値まで上がるように処理してもよい。さらに、ステップＳ２３０７において、ＢＧＭを停止せずに再生を継続した状態で漸減的又は段階的に音量を下げる処理を行っている場合は、ステップＳ２３１３において、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃからの異常報知の再生音量を音量がゼロ又は略ゼロとなるまで漸減的又は段階的に小さくし、ステップＳ２３１５において、ＢＧＭの再生を再開する際に、ＢＧＭの再生音量を所定値まで漸減的又は段階的に音量を上げるようにしてもよい。このように構成することで、ＢＧＭが急に停止され、警告音に替わることによる違和感を生ずることなく報知を行うことができる。また、警告音が急に停止され、ＢＧＭに替わることによる違和感を生ずることなく復帰を行うことができる。

【０５２４】

また、上記説明では、ステップＳ２３０９において、裏パックユニット開放コマンドを

受信しているか否かを判定し、裏パックユニット開放コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ２３１０の処理を実行して、警告音等の再生音量を小さくする構成としている。これは、裏パックユニット１５は、内枠１３を開放した後、裏パックユニット１５を開放しなければならず、裏パックユニット１５を開放するには時間を要することから、内枠１３を開扉して内部に配された装置や部品を誤作動させる等して不正な利益を得るいわゆるゴト行為ではなくメンテナンス等による開放の可能性が高いこと、及び裏パックユニット１５を開放してメンテナンス等を行う場合には時間を要することから、本実施形態に係るパチンコ機１０では、裏パックユニット開放コマンドを受信していると判定した場合、換言すると裏パックユニット１５が開放されていると判定される場合には、警告音等を小さくする構成（２段階制御）としている。これにより、時間を要するメンテナンス等の間、いつまでも大音量の警告音を聞く必要がなく、隣席で遊技を行う遊技者が異常報知音を煩わしく思う虞がさらに低減される。なお、裏パックユニット１５の開放は、メンテナンス等ではなく不正が行われている可能性も考えられることから、完全に警告音等の出力を止めてしまうことは好ましくない。なお、ステップＳ２３０９及びＳ２３１０の処理を行わない、換言すると、裏パックユニット１５が開放されているか否かを判定しない構成としてもよい（この場合、１段階制御となる）。この場合、パチンコ機１０に裏パックユニット１５の開放を検出する裏パックユニット開放検出器２８９を設ける必要はない。

【０５２５】

＜ゲームフロー＞

図５０は、パチンコ機１０において展開されるゲームフローについて説明する図である。パチンコ機１０で遊技を開始する場合、通常モード（以下、「第１モードＭ１」ともいう）から遊技が開始される。「第１モード」は、当否抽選モードが低確率モード、かつ、サポートモードがない遊技状態となるモードである。第１モードＭ１では、第１始動口８４ａに遊技球を入球させることにより、特図１が変動を開始して遊技が進行していく。

【０５２６】

第１モードＭ１にて、大当たりに当選すると、振分抽選により「少ラウンド高確結果」、「少ラウンド低確結果」、「低確結果」、「最有利結果」のいずれかに移行する。「少ラウンド高確結果」（以下、「第２モードＭ２」ともいう）は、当否抽選モードが高確率モード、かつ、サポートモードが１００回までの回数制限ありの遊技状態となるモードである。すなわち第２モードＭ２では、サポートモードが回数制限である１００回までに再度大当たりに当選しない場合、高頻度サポートが終了するが、当否抽選モードは高確率モードのままとなる。

【０５２７】

また、「少ラウンド低確結果」（以下、「第３モードＭ３」ともいう）は、当否抽選モードが低確率モード、かつ、サポートモードが１００回までの回数制限ありの遊技状態となるモードである。すなわち第３モードＭ３では、次回大当たりが確約されておらず、サポートモードが回数制限である１００回までに再度大当たりに当選しない場合、高頻度サポートが終了して、当否抽選モードが低確率モード、かつ、サポートモードがない第１モードＭ１に移行する。

【０５２８】

また、「低確結果」（以下、「第５モードＭ５（リベンジモード）」ともいう）は、当否抽選モードが低確率モード、かつ、サポートモードが回数制限１００回までの高頻度サポートモードとなる遊技状態のモードである。第５モードＭ５では、次回大当たりが確約されておらず、サポートモードが回数制限である１００回までに再度大当たりに当選すれば、リベンジ成功となるが、サポートモードが回数制限である１００回までに再度大当たりに当選しない場合、リベンジ失敗となり、高頻度サポートが終了して、当否抽選モードが低確率モード、かつ、サポートモードがない第１モードＭ１に移行する。

【０５２９】

また、「最有利結果」（以下、「第４モードＭ４（ＲＵＳＨモード）」ともいう）は、

当否抽選モードが高確率モード、かつ、サポートモードが回数制限なしの遊技状態となるモードである。第４モードＭ４は、次回大当たりが確約されたモードであり、次回大当たりまで高確率モード及びサポートモードが継続する。本実施形態では、パチンコ機１０は、第４モードＭ４（ＲＵＳＨモード）の演出として、演出内容の異なる複数種類の演出ＭＡ～ＭＣ（本実施形態では３種類）を有している。

【０５３０】

本実施形態では、「最有利結果」の開閉実行モードの演出中、より具体的にはラウンド遊技中に、第４モードＭ４での演出種類を選択する演出種類選択演出が実行され、第４モードＭ４の演出を選択するための画像が表示画面Ｇに表示される。遊技者が操作ボタン３５を操作して、表示画面Ｇに表示された演出ＭＡ～ＭＣの中から好みの演出を選択すると「最有利結果」の遊技後に移行する第４モードＭ４での演出が選択された演出となる。

【０５３１】

なお、図５０に示すゲームフローは、代表的なゲームフローの一例を示したものであり、本実施形態に係るパチンコ機１０の遊技の流れをすべて網羅しているものではない。例えば、本実施形態では、特別外れ結果（小当たり）についてはモード移行を行っていないが、前述したように、パチンコ機１０は、「特別外れ結果（小当たり結果）」を有しており、「特別外れ結果」は、当否抽選モードやサポートモードの移行契機とはならないが開閉実行モードへの移行契機となる。このため「特別外れ結果」に当選した場合にモード移行するように構成してもよい。

【０５３２】

＜演出画像の例＞

次に、パチンコ機１０の図柄表示装置９１の表示画面Ｇに表示される演出画像について、例を挙げて説明する。パチンコ機１０において大当たりの内部抽選が行われると、主制御装置３００のＭＰＵ３０２により変動パターン（変動時間）が決定され、メイン表示部９３において変動表示が行われるが、前述したようにメイン表示部９３の表示領域は、極めて小さく設定されており、図柄表示装置９１で実行されている各種演出に注目している遊技者にとっては、点灯状態で各情報を簡単には認識し難くなっている。そこでパチンコ機１０では、図８を参照して説明したように、図柄表示装置９１の表示画面Ｇにおいて演出図柄である飾図を用いた変動表示演出が行われる。なお、以下で説明する図５１では背景画像の図示を省略している。

【０５３３】

＜変動表示前＞

図５１（Ａ）：特図１が変動を開始する前の状態（デモ演出中でない状態）で表示画面Ｇの画面内には演出図柄である飾図の列が大きく表示されている。このとき特図１又は特図２の停止表示に合わせて、図柄表示列Ｚ１～Ｚ３の飾図も停止図柄有効ラインＬ上に停止表示された状態にある。

【０５３４】

＜変動表示演出開始＞

図５１（Ｂ）：特図１の変動開始に同期して、表示画面Ｇの表示画面上で図柄表示列Ｚ１～Ｚ３がスクロール変動することで変動表示演出が開始される。すなわち、特図１又は特図２の変動開始に同期して、表示画面Ｇの表示画面内で図柄表示列Ｚ１～Ｚ３の各飾図が縦方向にスクロールする（流れる）ようにして変動表示演出が開始される。なお、図５１中、各図柄表示列Ｚ１～Ｚ３の変動表示は下向きの矢印で示されている。また、変動表示中、個々の演出図柄が透けた状態で表示（透過表示）されることにより、このとき表示画面内には演出図柄の背景となる画像（背景画像）が視認しやすい状態で表示される。

【０５３５】

この場合の背景画像は、例えば、飛行場等の風景を表現したものである。このような背景画像は、演出上での滞在モードが、例えば「第１モード」であることを表現している。本実施形態に係るパチンコ機１０において、「第１モード」は、前述したように、当否抽選モードが低確率モード、かつ、サポートモードがない遊技状態（通常モード）である。

パチンコ機１０は、この他にも各種の演出モードが設けられており、演出モードごとに異なる背景画像が用意されている。これらモードの違いは、内部的な「当否抽選モード」や「サポートモード」の違いに対応するものである。図５１では特に図示はしていないが、この後、例えば表示画面内に特定のキャラクタやアイテム等の画像を表示させることで予告演出が行われる態様であってもよい。

【０５３６】

＜図柄表示列Ｚ１の停止表示＞

図５１（Ｃ）：所定時間（例えば、変動時間の半分程度）が経過すると、最初に図柄表示列Ｚ１が変動表示を停止する。この例では、停止図柄有効ラインＬに数字の「８」を表す飾図が停止表示されたことを表している。

【０５３７】

＜図柄表示列Ｚ３の停止表示＞

図５１（Ｄ）：図柄表示列Ｚ１に続いて、その後に図柄表示列Ｚ３が変動表示を停止する。この例では、停止図柄有効ラインＬに数字の「３」を表す飾図が停止表示されたことを表している。この時点で既にリーチ状態が発生しないことは確定しているので、今回の変動が非リーチ（通常）変動であるということが見た目上でほとんど明らかとなっている。なお、ここではすべりパターン等によるリーチ変動を除くものとする。「すべりパターン」とは、例えば一旦は数字の「７」を表す飾図が仮停止表示された後、図柄表示列が１図柄分すべって数字の「８」を表す飾図が停止表示され、それによってリーチに発展するというものである。あるいは、一旦は数字の「９」を表す飾図が仮停止表示された後、飾図が逆向きに１図柄分すべって数字の「８」を表す飾図が停止表示され、それによってリーチに発展するパターンも考えられる。また、その他にも例えば「５」等の全くかけ離れた数字を表す演出図柄が仮停止表示された後、画面上にキャラクタが出現して図柄表示列Ｚ３の変動表示を再開させると、数字の「８」を表す飾図が停止表示されてリーチに発展するといったパターンも考えられる。

【０５３８】

＜停止表示演出＞

図５１（Ｅ）：特図１又は特図２の停止表示に同期して、最後の図柄表示列Ｚ２が変動表示を停止する。今回の内部抽選の結果が非当選であって、特図１が非当選（はずれ）の態様で停止表示される場合、飾図も同様に非当選（はずれ）の組み合わせが停止表示される。すなわち、図５１（Ｅ）に示す例では、停止図柄有効ラインＬに数字の「１」を表す飾図が停止表示されたことを表しており、この場合、飾図の組み合わせは「８・１・３」のはずれ目となるため、今回の変動では通常の「はずれ」に該当したことが演出上で表現されている。

【０５３９】

以上、図５１を参照して、１回の変動ごとに飾図を用いて行われる変動表示と停止表示（非当選時）の一例について説明した。このような図柄表示装置９１の表示画面Ｇに表示される演出を通じて、遊技者に対して大当たりの当否に対する期待感を抱かせるとともに、最終的に内部抽選の結果を演出上で明確に教示することができる。

【０５４０】

＜変動表示の演出例＞

図５２及び図５３は、第１モードＭ１（当否抽選モードが低確率モード、かつ、サポートモードがない遊技状態）において、当否抽選において大当たりに当選し、「最有利結果」に振分けられた場合（いわゆる初当たりした場合）に実行される演出Ｃの演出例を示す連続図である。なお、以下の説明では、前述した演出例と共通する事項については説明を省略する。なお、この図５２及び図５３では背景画像の図示を省略している。

【０５４１】

＜変動表示演出開始前＞

図５２（Ａ）：表示画面Ｇには図柄表示列Ｚ１～Ｚ３が大きく表示されている。各図柄表示列Ｚ１～Ｚ３には、数字の「９・１・３」を表す飾図の組み合わせが停止表示されて

いる。
【０５４２】
＜変動表示演出開始＞
　図５２（Ｂ）：表示画面Ｇにて図柄表示列Ｚ１～Ｚ３がスクロール変動することで変動表示演出が開始される。
【０５４３】
＜図柄表示列Ｚ１の停止表示＞
　図５２（Ｃ）：表示画面Ｇにて図柄表示列Ｚ１が停止表示される。図５２（Ｃ）では、数字の「１」を表す飾図が停止表示されている。
【０５４４】
＜図柄表示列Ｚ３の停止表示＞
　図５２（Ｄ）：表示画面Ｇにて図柄表示列Ｚ３が停止表示される。図５２（Ｄ）では、数字の「１」を表す飾図が停止表示されている。
【０５４５】
＜停止表示演出＞
　図５２（Ｅ）：特図１又は特図２の停止表示に同期して、図柄表示列Ｚ２が停止表示される。通常、特別図柄がはずれ図柄で停止表示されていれば、表示画面Ｇに表示される演出図柄である飾図も同様にはずれの態様で停止表示が行われる。ただし、図５２（Ｅ）では「最有利結果」の態様で特別図柄が停止表示されており、図柄表示列Ｚ２には、数字の「１」を表す飾図が停止表示されている。
【０５４６】
＜開閉実行モード時の演出＞
　表示画面Ｇに大当たりの飾図の組み合わせが停止表示された場合、その後、開閉実行モードとなり、大当たりの抽選結果に応じた開閉実行モードの演出が表示画面Ｇ上で実行される。具体的には、内部抽選の結果である「最有利結果」の開閉実行モードの演出として演出Ｃが実行される。
【０５４７】
　図５３（Ｆ）：開閉実行モードに移行するとオープニング演出が実行される。このオープニング演出では、例えば、表示画面Ｇに表示される背景画像を大きく変更して、「ＢＯＮＵＳ！」等の文字画像Ｇ１が表示画面Ｇ上に大きく表示され、遊技者に大当たりに当選したことが報知される。なお、大当たりに当選したことを遊技者に報知できれば、他の態様（例えば、音声の出力）により報知するようにしてもよい。
【０５４８】
　図５３（Ｇ）：次に、右打ちによる遊技を行うことを遊技者に報知するために、例えば「右打ちだ！」の文字画像Ｇ２と、右向きの矢印が表示画面Ｇ上に大きく表示される。このとき右打ち遊技を行うことが強調されるように、右向きの矢印が「右打ちだ！」の文字画像Ｇ３の右隣に表示される。また、表示画面Ｇ上への右打ち遊技の報知に合わせて、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃからは、例えば、「右打ちだ！」の音声が出力される。パチンコ機１０では、図１及び図７に示すように可変入賞装置８３が遊技盤８１の右側に設けられており、可変入賞装置８３の大入賞口８３ａへ遊技球を入賞させるためには、発射ハンドル４１の回転操作量を最大とし、遊技領域１０４の上部における遊技球の到達位置を誘導レール１０３の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせる（いわゆる右打ちする）ことが必要となるため、図５３（Ｇ）に示すように、右打ち遊技を行うことが遊技者に報知される。なお、右向きの矢印及び「右打ちだ！」の文字画像Ｇ３が画面左側から画面右側へと流れるように表示されるようにしてもよい。これにより、日本語を理解できない遊技者であっても直感的に右打ち遊技を行うことを理解することができる。また、以下の説明では、大当たり遊技状態での右打ち遊技の示唆である右打ちナビを大当たり遊技用右打ちナビともいう。
【０５４９】
　図５３（Ｈ）：オープニング演出に次いで、可変入賞装置を開放及び閉鎖させている状

況の演出が実行される。この演出では、例えば、バトル演出が行われる。このバトル演出では、遊技者側のキャラクタと敵キャラクタとがバトルを行い、バトルに勝利することで大当たり遊技後に高確率モードへ移行することを遊技者に示唆するようにしてもよい。また、表示画面Ｇの上端側には、右打ち遊技を継続することを示すために、「右打ち」の文字及び右向きの矢印「→」が複数表示される。また、「右打ち」の文字及び右向きの矢印「→」が表示画面Ｇの左端から右端に向かって流れるように表示される演出を行うようにしてもよい。

【０５５０】

図５３（Ｉ）：また、可変入賞装置を開放及び閉鎖させている状況の演出中には、図３９のステップＳ１５１０で説明した、開閉実行モード終了後の演出モードを遊技者に選択させる演出種類選択演出が実行される。この演出種類選択演出では、遊技者は、操作ボタン３５の左方向ボタン３５ｂ及び／又は右方向ボタン３５ｃを押下げ操作して、表示画面Ｇに表示された演出種類を示す画像ＧＡ～ＧＣから好みの演出種類を示す画像を選択する。図５３（Ｉ）に示す例では、画像ＧＡは演出ＭＡを表す画像であり、画像ＧＢは演出ＭＢを表す画像であり、画像ＧＣは演出ＭＣを表す画像である。遊技者が操作ボタン３５を押下げ操作して画像ＧＡ～ＧＣのいずれかを選択すると、選択された画像が他の選択されていない画像よりも大きく表示画面Ｇ上に表示され、選択されたことが明示されるように構成されている。遊技者が、好みの演出を選択したのち、操作ボタン３５の決定ボタン３５ａを押下げ操作すると選択されている画像に対応する演出が第４モードＭ４の演出として決定される。

【０５５１】

なお、本実施形態では、遊技者が所定の時間内、具体的には、最終ラウンドである第１５ラウンドまでに好みの演出を選択・決定しない場合、初期設定により予め決められた演出（本実施形態では、演出ＭＡ）が第４モードＭ４における演出として自動的に選択される。なお、遊技者が所定の時間内に演出モードを選択・決定しない場合、所定の時間経過時に表示画面Ｇで選択中の画像に対応する演出が第４モードＭ４における演出として自動的に選択されるようにしてもよい。図５３（Ｉ）に示す例では、選択されている画像ＧＢ（表示画面Ｇ上に他の画像よりも大きく表示されている画像ＧＢ）に対応する演出ＭＢが第４モードＭ４における演出として自動的に選択される。

【０５５２】

また、図５３（Ｉ）に示す例では、選択されている画像が他の画像よりも大きく表示画面Ｇに表示される形態であったが、遊技者が、操作ボタン３５の左方向ボタン３５ｂ及び／又は右方向ボタン３５ｃを押下げ操作すると、演出ＭＡ～ＭＣに各々対応する画像ＧＡ～ＧＣが表示画面Ｇの中央に移動する形態としてもよい。図５３（Ｊ）に示す例では、演出ＭＢに対応する画像ＧＢが選択されているため、画像ＧＢが表示画面Ｇの中央に配置されている。なお、図５３（Ｊ）に示す例では、遊技者に対して、選択されている画像を明確に示すために選択中の画像ＧＢが表示画面Ｇを中央に配置するとともに、他の選択されていない画像ＧＡ及びＧＣ上に重ねて（重畳して）表示することで画像ＧＢを最表面に表示し、画像ＧＢが選択されていることを明示している。なお、遊技者に対して、選択されている画像をより明確に示すために選択中の画像ＧＢを他の選択されていない画像ＧＡ及びＧＣよりも大きく表示するようにしてもよい。

【０５５３】

また、図５３（Ｊ）に示すように、演出ＭＡ～ＭＣの選択が可能な時間をゲージ表示するようにしてもよい。例えば、演出ＭＡ～ＭＣの選択が可能な時間を示すゲージ画像Ｇ４を画像ＧＢの下側に表示し、演出ＭＡ～ＭＣの選択が可能な残時間を赤色で示し、時間の経過とともにゲージ画像Ｇ４の赤色領域Ｇ４ａ（図５３（Ｊ）の斜線領域）が減少する構成、具体的には、赤色領域Ｇ４ａ（網掛部分）と白色領域Ｇ４ｂ（白抜部分）との境界線Ｌ１が時間の経過とともに表示画面Ｇに向かって左側へと移動する構成としてもよい。また、時間の経過とともにゲージ画像Ｇ４の赤色領域Ｇ４ａ（図５３（Ｊ）の網掛部分）が増加する構成、具体的には、赤色領域Ｇ４ａ（網掛部分）と白色領域Ｇ４ｂ（白抜部分）

との境界線Ｌ１が時間の経過とともに表示画面Ｇに向かって右側へと移動する構成としてもよい。さらに、選択中の演出の詳細、例えば、選択されている演出がどのような演出であるかの説明、が表示画面Ｇに表示されるようにしてもよい。この場合、各演出内容が記載された属性情報（メタデータ）をＲＯＭ４１２等に記憶させておき、ＭＰＵ４０２は、操作ボタン３５の操作信号に基づいて選択中の演出の属性情報（メタデータ）をＲＯＭ４１２から読み出し、この読み出した属性情報を表示画面Ｇに表示させるように表示制御装置５００に指示するコマンドを送信する。また、上記演出の属性情報をプログラムＲＯＭ５１２の各種データ記憶エリアに記憶しておき、音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２が、操作ボタン３５の操作信号に基づいて選択中の演出の属性情報（メタデータ）をプログラムＲＯＭ５１２の各種データ記憶エリアから読み出して表示画面Ｇに表示させるように表示制御装置５００に指示するコマンドを送信してもよい。また、選択中の演出で使用される音楽をスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力するようにしてもよい。この際、現状の演出で出力されている音楽を一旦ストップして、選択中の演出で使用される音楽をスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力する。このように、選択中の演出の詳細を遊技者に提示することで、遊技者は、自分の好みに合う演出を選択しやすくなり興趣性が高まる。

【０５５４】

＜演出種類（種別）選択処理＞

図５４は、演出種類（種別）選択処理のフローチャートを示す図である。音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２は、前述したように、図３９の演出決定処理のステップＳ１５１０において、演出種類選択処理を実行する。

ステップＳ２４０１では、ＭＰＵ４０２は、図３９のステップＳ１５０１で受信した種別コマンドの内容に基づいて、遊技結果が「最有利結果」であるか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２４０１にて遊技結果が「最有利結果」でないと判定した場合（ＮＯ）、演出種類選択処理を終了する。

【０５５５】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２４０１にて遊技結果が「最有利結果」であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ２４０２において、オープニングコマンドの受信から所定時間が経過しているか否かを判定する。なお、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２４０２の処理の実行回数をカウントすることによって所定時間が経過したか否かを判定する。例えば、所定時間が１０ｓｅｃであり、ステップＳ２４０２の処理を繰り返し実行する間隔が２ｍｓｅｃである場合、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２４０２の処理の実行回数をカウントして５０００回に達したときに１０ｓｅｃが経過したと判定する。なお、所定時間を測定する構成は任意であり、例えば、リアルタイムクロック（ＲＴＣ）を用いて所定時間を測定してもよい。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２４０２にてオープニングコマンドの受信から所定時間が経過していないと判定した場合（ＮＯ）、演出種類選択処理を終了する。

【０５５６】

また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２４０２にて所定時間が経過している場合（ＹＥＳ）、ステップＳ２４０３において、演出種類選択演出を開始するよう表示制御装置５００を制御する。表示制御装置５００では、ＭＰＵ４０２からの指示に基づいて、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２がＶＤＰ５０５を制御して演出種類選択演出 の画像を表示画面Ｇに表示する。前述したように、演出種類選択演出は、遊技者に、当否抽選において大当たりに当選し、「最有利結果」に振り分けられた際に移行する第４モードＭ４の演出を、種類が異なる３つの演出種類モードＭＡ、ＭＢ、ＭＣから選択させるものである。遊技者は、この演出種類選択演出 において操作ボタン３５を操作して好みの演出モードの選択を行うこととなる。

【０５５７】

ステップＳ２４０４では、ＭＰＵ４０２は、遊技者による操作ボタン３５による演出種類モードＭＡ、ＭＢ、ＭＣの選択を受け付ける。遊技者は、操作ボタン３５の左方向ボタン３５ｂ及び／又は右方向ボタン３５ｃを押下げ操作し、表示画面Ｇに表示された画像ＧＡ～ＧＣから好みの演出ＭＡ～ＭＣに対応する画像を選択する。このステップＳ２４０４

では、ＭＰＵ４０２は、遊技者が操作ボタン３５を操作して画像ＧＡを選択した場合、選択されている画像ＧＡを他の画像ＧＢ及びＧＣよりも大きく表示するよう表示制御装置５００を制御する。表示制御装置５００では、ＭＰＵ４０２からの指示に基づいて、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２がＶＤＰ５０５を制御して選択されている画像ＧＡを他の画像ＧＢ及びＧＣよりも大きく表示させる。

【０５５８】

また、ＭＰＵ４０２は、遊技者が操作ボタン３５を操作して画像ＧＢを選択した場合、選択されている画像ＧＢを他の画像ＧＡ及びＧＣよりも大きく表示するよう表示制御装置５００を制御する。表示制御装置５００では、ＭＰＵ４０２からの指示に基づいて、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２がＶＤＰ５０５を制御して選択されている画像ＧＢを他の画像ＧＡ及びＧＣよりも大きく表示させる。また、ＭＰＵ４０２は、遊技者が操作ボタン３５を操作して画像ＧＣを選択した場合、選択されている画像ＧＣを他の画像ＧＡ及びＧＢよりも大きく表示するよう表示制御装置５００を制御する。表示制御装置５００では、ＭＰＵ４０２からの指示に基づいて、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２がＶＤＰ５０５を制御して選択されている画像ＧＣを他の画像ＧＡ及びＧＢよりも大きく表示させる。

【０５５９】

ステップＳ２４０５では、ＭＰＵ４０２は、遊技者が操作ボタン３５を操作して演出を決定したか、すなわち、決定ボタン３５ａの押下操作が受け付けられたか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２４０５において、決定ボタン３５ａの押下操作が受け付けられたと判定される場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、選択されている画像に対応する演出を第４モードＭ４の演出として設定する。具体的には、ステップＳ２４０５において、ＭＰＵ４０２は、画像ＧＡが選択された状態で決定操作が受け付けられた場合、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２４０６において、演出ＭＡを第１モードＭ１後に移行する第４モードＭ４の演出として設定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種設定フラグ格納エリアに第４モードＭ４の演出として演出ＭＡのフラグを設定する。

【０５６０】

また、ステップＳ２４０５において、ＭＰＵ４０２は、画像ＧＢが選択された状態で決定操作が受け付けられた場合、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２４０６において、演出ＭＢを第１モードＭ１後に移行する第４モードＭ４の演出として設定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種設定フラグ格納エリアに第４モードＭ４の演出として演出ＭＢのフラグを設定する。また、ステップＳ２４０５において、ＭＰＵ４０２は、画像ＧＣが選択された状態で決定操作が受け付けられた場合、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２４０６において、演出ＭＣを第１モードＭ１後に移行する第４モードＭ４の演出として設定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種設定フラグ格納エリアに第４モードＭ４の演出として演出ＭＣのフラグを設定する。

【０５６１】

また、ステップＳ２４０５において、決定ボタン３５ａの押下操作が受け付けられていないと判定される場合（ＮＯ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２４０７において、所定時間が経過しているかを判定する。なお、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２４０７の処理の実行回数をカウントすることによって所定時間が経過したか否かを判定する。例えば、所定時間が１０ｓｅｃであり、ステップＳ２４０７の処理を繰り返し実行する間隔が２ｍｓｅｃである場合、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２４０７の処理の実行回数をカウントして５０００回に達したときに１０ｓｅｃが経過したと判定する。また、所定時間を測定する構成は任意であり、例えば、リアルタイムクロック（ＲＴＣ）を用いて所定時間を測定してもよい。

【０５６２】

ステップＳ２４０７において、所定時間が経過している場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２４０８において、初期設定により予め決められた演出（本実施形態では、演出ＭＡ）を第４モードＭ４での演出として設定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種設定フラグ格納エリアに第４モードＭ４の演出として演出ＭＡのフラ

グを設定する。なお、前述したように、ステップＳ２４０７において、所定時間が経過している場合、表示画面Ｇで選択中の画像に対応する演出が第４モードＭ４における演出として自動的に決定されるようにしてもよい。

【０５６３】

また、ステップＳ２４０７において、所定時間が経過していない場合（ＮＯ）、ＭＰＵ４０２は、演出種類選択処理を終了する。

【０５６４】

＜演出種類選択処理の他の例＞

なお、図５４のステップＳ２４０２及びステップＳ２４０７で所定時間を計測する代わりに、大当たり遊技のラウンド数に基づいて、Ｓ２４０２及びステップＳ２４０７の判定処理を行うようにしてもよい。例えば、図３０のステップＳ１００５の開放コマンドやラウンド開始コマンド（以下、開放コマンド等ともいう）の受信数に基づいて大当たり遊技のラウンド数をカウントすることができる。この場合、ステップＳ２４０２において、ＭＰＵ４０２は、開放コマンド等の受信数が３（３ラウンド目）であるかどうかを判定し、開放コマンド等の受信数が３であれば、ステップＳ２４０３の演出種類選択演出を開始し、ステップＳ２４０７において、ＭＰＵ４０２は、開放コマンド等の受信数が１５（最終ラウンドである１５ラウンド目）であるかどうかを判定し、開放コマンド等の受信数が１５であれば、ステップＳ２４０８の初期設定の演出をセットするようにしてもよい。

【０５６５】

図５５は、演出種類選択処理の他の例におけるフローチャートを示す図である。音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２は、前述したように、図３９の演出決定処理のステップＳ１５１０において、演出種類選択処理を実行する。

ステップＳ２５０１では、ＭＰＵ４０２は、図３９のステップＳ１５０１で受信した種別コマンドの内容に基づいて、遊技結果が「最有利結果」であるか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２５０１にて遊技結果が「最有利結果」でないと判定した場合（ＮＯ）、演出種類選択処理を終了する。

【０５６６】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２５０１にて遊技結果が「最有利結果」であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ２５０２において、オープニングコマンドの受信後に受信する開放コマンド等の数を計測するためにカウンタをセットする。

【０５６７】

ステップＳ２５０２では、ＭＰＵ４０２は、遊技状態が大当たり遊技の３ラウンド目であるかどうかを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、オープニングコマンドの受信後、開放コマンド等の受信を受信する度にカウンタをインクリメントし、開放コマンド等の受信数が３（３ラウンド目）となったかどうかを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２５０３にて、開放コマンド等の受信数が３以上でないと判定した場合（ＮＯ）、演出種類選択処理を終了する。

【０５６８】

また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２５０３にて開放コマンド等の受信数が３以上である場合（ＹＥＳ）、ステップＳ２５０４において、演出種類選択演出を開始するよう表示制御装置５００を制御する。表示制御装置５００では、ＭＰＵ４０２からの指示に基づいて、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２がＶＤＰ５０５を制御して演出種類選択演出 の画像、具体的には図５３（Ｉ）に示す画像を表示画面Ｇに表示する。

【０５６９】

ステップＳ２５０５では、ＭＰＵ４０２は、遊技者による操作ボタン３５による演出種類モードＭＡ、ＭＢ、ＭＣの選択を受け付ける。遊技者は、操作ボタン３５の左方向ボタン３５ｂ及び／又は右方向ボタン３５ｃを押下げ操作し、表示画面Ｇに表示された画像ＧＡ～ＧＣから好みの演出ＭＡ～ＭＣに対応する画像を選択する。このステップＳ２５０５では、ＭＰＵ４０２は、遊技者が操作ボタン３５を操作して画像ＧＡを選択した場合、選択されている画像ＧＡを他の画像ＧＢ及びＧＣよりも大きく表示するよう表示制御装置５

００を制御する。表示制御装置５００では、ＭＰＵ４０２からの指示に基づいて、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２がＶＤＰ５０５を制御して選択されている画像ＧＡを他の画像ＧＢ及びＧＣよりも大きく表示させる。

【０５７０】

また、ＭＰＵ４０２は、遊技者が操作ボタン３５を操作して画像ＧＢを選択した場合、選択されている画像ＧＢを他の画像ＧＡ及びＧＣよりも大きく表示するよう表示制御装置５００を制御する。表示制御装置５００では、ＭＰＵ４０２からの指示に基づいて、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２がＶＤＰ５０５を制御して選択されている画像ＧＢを他の画像ＧＡ及びＧＣよりも大きく表示させる。また、ＭＰＵ４０２は、遊技者が操作ボタン３５を操作して画像ＧＣを選択した場合、選択されている画像ＧＣを他の画像ＧＡ及びＧＢよりも大きく表示するよう表示制御装置５００を制御する。表示制御装置５００では、ＭＰＵ４０２からの指示に基づいて、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２がＶＤＰ５０５を制御して選択されている画像ＧＣを他の画像ＧＡ及びＧＢよりも大きく表示させる。

【０５７１】

ステップＳ２５０６では、ＭＰＵ４０２は、遊技者が操作ボタン３５を操作して演出を決定したか、すなわち、決定ボタン３５ａの押下操作が受け付けられたか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２５０６において、決定ボタン３５ａの押下操作が受け付けられたと判定される場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、選択されている画像に対応する演出を第４モードＭ４の演出として設定する。つまり、ステップＳ２５０６において、ＭＰＵ４０２は、画像ＧＡが選択された状態で決定操作が受け付けられた場合、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２５０７において、演出ＭＡを第１モードＭ１後に移行する第４モードＭ４の演出として設定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種設定フラグ格納エリアに第４モードＭ４の演出として演出ＭＡのフラグを設定する。

【０５７２】

また、ステップＳ２５０６において、ＭＰＵ４０２は、画像ＧＢが選択された状態で決定操作が受け付けられた場合、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２５０７において、演出ＭＢを第１モードＭ１後に移行する第４モードＭ４の演出として設定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種設定フラグ格納エリアに第４モードＭ４の演出として演出ＭＢのフラグを設定する。また、ステップＳ２５０６において、ＭＰＵ４０２は、画像ＧＣが選択された状態で決定操作が受け付けられた場合、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２５０７において、演出ＭＣを第１モードＭ１後に移行する第４モードＭ４の演出として設定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種設定フラグ格納エリアに第４モードＭ４の演出として演出ＭＣのフラグを設定する。

【０５７３】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２５０８において、開放コマンド等を受信したか否かを判定する。ステップＳ２５０８において、開放コマンド等を受信していないと判定される場合（ＮＯ）、ＭＰＵ４０２は、演出種類選択処理を終了する。また、ステップＳ２５０８において、開放コマンド等を受信したと判定される場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２５０９において、遊技状態が大当たり遊技の最終ラウンド、すなわち１５ラウンド目であるかどうかを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、オープニングコマンドの受信後、開放コマンド等を受信する度にカウンタをインクリメントし、開放コマンド等の受信数が最終ラウンドである１５以上（１５ラウンド目）となったかどうかを判定する。

【０５７４】

ステップＳ２５０９において、開放コマンド等の受信数が最終ラウンドである１５以上（１５ラウンド目）でないと判定される場合（ＮＯ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２５１０において、遊技者に対して決定した演出をキャンセルするかを確認する報知を行うよう指示する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、表示画面Ｇに「演出をキャンセルしますか？」等の決定した演出をキャンセルするかを確認する文字画像を表示するように表示制御装置５００を制御する。表示制御装置５００では、ＭＰＵ４０２からの指示に基づいて、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２がＶＤＰ５０５を制御して表示画面Ｇに「演出をキャン

セルしますか？」等の文字画像を表示する。また、ＭＰＵ４０２は、「演出をキャンセルしますか？」の音声がスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力されるように制御する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＯＭ４１２の共通用ＲＯＭ４０４に記憶されている「演出をキャンセルしますか？」の音声に対応するシーケンスデータ、パラメータデータ及び音データを読み出して音出力ＬＳＩ４０３のレジスタ４０３ｂに設定し、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから「演出をキャンセルしますか？」の音声が出力されるように音出力ＬＳＩ４０３を制御する。また、ステップＳ２５０９において、開放コマンド等の受信数が最終ラウンドである１５以上（１５ラウンド目）であると判定される場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、演出種類選択演出処理を終了する。

【０５７５】

ステップＳ２５１１では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２５０６で決定した演出がキャンセルされたか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、遊技者の操作ボタン３５の操作に基づいて演出がキャンセルされたか否かを判定する。ステップＳ２５１１において、演出がキャンセルされたと判定される場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２５０５の動作へ戻る。また、ステップＳ２５１１において、演出がキャンセルされていないと判定される場合（ＮＯ）、ＭＰＵ４０２は、演出種類選択演出処理を終了する。

【０５７６】

また、ステップＳ２５０６において、決定ボタン３５ａの押下操作が受け付けられていないと判定される場合（ＮＯ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２５１２において、開放コマンド等を受信したか否かを判定する。ステップＳ２５１２において、開放コマンド等を受信していないと判定される場合（ＮＯ）、ＭＰＵ４０２は、演出種類選択処理を終了する。また、ステップＳ２５１２において、開放コマンド等を受信したと判定される場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２５１３において、遊技状態が大当たり遊技の最終ラウンド、すなわち１５ラウンド目であるかどうかを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、オープニングコマンドの受信後、開放コマンド等の受信を受信する度にカウンタをインクリメントし、開放コマンド等の受信数が最終ラウンドである１５以上（１５ラウンド目）となったかどうかを判定する。

【０５７７】

ステップＳ２５１３において、１５ラウンド目であると判定される場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２５１４において、初期設定により予め決められた演出（本実施形態では、演出ＭＡ）を第４モードＭ４での演出として設定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種設定フラグ格納エリアに第４モードＭ４の演出として演出ＭＡのフラグを設定する。なお、ステップＳ２５１３において、最終ラウンド（１５ラウンド目）であると判定される場合（ＹＥＳ）、表示画面Ｇで選択中の画像に対応する演出が第４モードＭ４における演出として自動的に決定されるようにしてもよい。なお、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２５１４において演出を設定すると演出種類選択演出処理を終了する。

【０５７８】

また、ステップＳ２５１３において、最終ラウンド（１５ラウンド目）であると判定されない場合（ＮＯ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２５１５において、遊技者に対して演出の選択・決定を促す報知を行うよう指示する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、表示画面Ｇに「演出を決定しろ！」、「演出を決定してね！」等の演出の選択・決定を促す文字画像を表示するように表示制御装置５００を制御する。表示制御装置５００では、ＭＰＵ４０２からの指示に基づいて、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２がＶＤＰ５０５を制御して表示画面Ｇに「演出を決定しろ！」、「演出を決定してね！」等の演出の選択・決定を促す文字画像を表示する。また、ＭＰＵ４０２は、「演出を決定しろ！」、「演出を決定してね！」等の音声がスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力されるように制御する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＯＭ４１２の共通用ＲＯＭ４０４に記憶されている「演出を決定しろ！」、「演出を決定してね！」等の音声に対応するシーケンスデータ、パラメータデータ及び音データを読み出して音出力ＬＳＩ４０３のレジスタ４０３ｂに設定し、スピ

ーカ部２６Ａ～２６Ｃから「演出を決定しろ！」、「演出を決定してね！」等の音声が出力されるように音出力ＬＳＩ４０３を制御する。

【０５７９】

なお、どのタイミングで演出種類選択演出を開始するかは任意であり、例えば、開放コマンド等の受信数が１（１ラウンド目）以上１５以下（１５ラウンド目）であればよい。また、演出種類選択演出を開始するラウンド数をＲＡＭ４１３に格納されているカウンタを用いてランダムに決定するようにしてもよい。また、上記説明では、大当たり遊技のラウンド数に応じて演出のキャンセルが可能（具体的には、１４ラウンド目まで演出のキャンセルが可能）な構成としているが、所定時間やラウンド数が経過するまで演出のキャンセルが可能な構成としてもよい。

【０５８０】

＜演出移行処理＞

次に、当否抽選において大当たりに当選し、振分結果が「最有利結果」となった場合の第４モードＭ４（ＲＵＳＨモード）への移行処理について説明する。通常であれば、当否抽選において大当たりに当選した場合、振分結果に応じた開閉実行モードの演出が実行されてエンディング期間が終了した後、次のモードの演出が開始される。しかしながら、本実施形態に係るパチンコ機では、当否抽選において大当たりに当選し、振分結果が「最有利結果」となった場合、最有利結果に応じた開閉実行モードの演出Ｃが実行される。そして、この演出Ｃのエンディング期間中に第４モードＭ４の演出が開始される。

【０５８１】

具体的には、最有利結果に対応する演出Ｃのエンディング期間中に第４モードＭ４の演出で使用される音楽の出力が開始されるように制御される。本実施形態では、図５４の演出種類選択処理のステップＳ２４０６又はＳ２４０８で設定された演出種類に応じて、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから音楽及び音声の出力を開始するタイミングが変化する。なお、以下の説明では、第４モードＭ４の演出において、音楽の演出を音楽演出、表示画面Ｇに表示する映像の演出を映像演出ともいう。

【０５８２】

以下、図５６を参照して、第４モードＭ４への移行処理について詳細に説明する。なお、本実施形態では、第４モードＭ４の演出が演出ＭＡ～ＭＣの３種類あり、演出ＭＡ～ＭＣごとに移行処理が異なる。以下では、各演出ＭＡ～ＭＣの移行処理の詳細について説明する。なお、以下の説明では、第４モード（ＲＵＳＨモード）移行時における右打ち遊技の示唆である右打ちナビをＲＵＳＨ用右打ちナビともいう。

【０５８３】

＜演出ＭＡへの移行処理：図５６（ａ）＞

初めに、第４モードＭ４の演出として演出ＭＡが設定されている場合について説明する。演出ＭＡへの移行処理では、「最有利結果」に対応する演出Ｃのエンディング期間の開始時Ｔ１から、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから第４モードＭ４の演出ＭＡで使用される音楽のイントロ部分の出力が開始されるよう制御される。ここで、演出ＭＡでは、演出Ｃのエンディング期間と、第４モードＭ４の演出ＭＡで使用される音楽のイントロ部分の期間とが同じ長さ（時間）となっている。このため、エンディング期間の終了時Ｔ２にイントロ部分の出力が終了する。また、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃからは、音楽のイントロ部分の出力終了後にイントロ部分に続くＡメロ部分が続けて出力されるよう制御される。

【０５８４】

また、演出ＭＡへの移行処理では、イントロ部分の出力期間中にスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから「Ａ　ＲＵＳＨ突入」の音声が出力されるよう制御される。具体的には、「Ａ　ＲＵＳＨ突入」の音声の出力は、エンディング期間の開始時Ｔ１から音声開始時間ＴＷ１後に開始され、イントロ部分の出力終了と同時もしくは略同時に「Ａ　ＲＵＳＨ突入」の音声の出力が終了するよう制御される。ここで、音声開始時間ＴＷ１は、エンディング期間もしくはイントロ部分の出力期間から「Ａ　ＲＵＳＨ突入」の音声の出力時間を引いた時間となる。例えば、エンディング期間もしくはイントロ部分の出力期間が１０ｓｅｃで、

「Ａ　ＲＵＳＨ突入」の音声の出力時間が２ｓｅｃである場合、音声開始時間ＴＷ１は、８ｓｅｃとなる。この場合、エンディング期間の開始時Ｔ１から８ｓｅｃ後に「Ａ　ＲＵＳＨ突入」の音声の出力が開始されるよう制御される。

【０５８５】

なお、エンディング期間の終了時Ｔ２には、右打ち遊技を示唆するための「右打ちだ」の音声が出力され、ＲＵＳＨ用右打ちナビがスタートするよう制御される。すなわち、「右打ちだ」の音声の出力は、エンディング期間の終了時、換言すると、第４モードＭ４（ＲＵＳＨモード）の開始時に開始されるよう制御される。また、エンディング期間の終了時Ｔ２には、演出ＭＡの映像演出が開始されるよう制御される。なお、エンディング期間の終了時Ｔ２に、右打ち遊技を示唆するための「右打ちしてください」等の文字が表示画面Ｇに表示されるように制御してもよい。この場合、「右打ちだ」の音声出力に加えて「右打ちしてください」等の文字が、エンディング期間の終了時、換言すると、第４モードＭ４（ＲＵＳＨモード）の開始時に表示されるよう制御される。

【０５８６】

＜演出ＭＢへの移行処理：図５６（ｂ）＞

次に、第４モードＭ４の演出として演出ＭＢが設定されている場合について説明する。演出ＭＢへの移行処理では、「最有利結果」に対応する演出Ｃのエンディング期間の開始時Ｔ１から、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから第４モードＭ４の演出ＭＢで使用される音楽のイントロ部分の出力が開始されるよう制御される。ここで、演出ＭＢでは、演出Ｃのエンディング期間よりも第４モードＭ４の演出ＭＢで使用される音楽のイントロ部分の期間が長くなっている。このため、エンディング期間の終了時Ｔ２以降もイントロ部分の出力が継続する。また、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃからは、音楽のイントロ部分の出力終了後に、イントロ部分に続くＡメロ部分が続けて出力されるよう制御される。

【０５８７】

また、演出ＭＢへの移行処理では、イントロ部分の出力期間中にスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから「Ｂ　ＲＵＳＨ突入」の音声が出力されるよう制御される。具体的には、「Ｂ　ＲＵＳＨ突入」の音声の出力は、エンディング期間の開始時Ｔ１から音声開始時間ＴＷ２後に開始され、イントロ部分の出力終了と同時もしくは略同時に「Ｂ　ＲＵＳＨ突入」の音声の出力が終了するよう制御される。ここで、音声開始時間ＴＷ２は、イントロ部分の出力期間から「Ｂ　ＲＵＳＨ突入」の音声の出力時間を引いた時間となる。例えば、イントロ部分の出力期間が１１ｓｅｃで、「Ｂ　ＲＵＳＨ突入」の音声の出力時間が２ｓｅｃである場合、音声開始時間ＴＷ２は、９ｓｅｃとなる。この場合、エンディング期間の開始時Ｔ１から９ｓｅｃ後に「Ｂ　ＲＵＳＨ突入」の音声の出力が開始されるよう制御される。

【０５８８】

ここで、この演出ＭＢへの移行処理では、エンディング期間の終了時Ｔ２にまたがって「Ｂ　ＲＵＳＨ突入」の音声のスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力される。このため、エンディング期間の終了時Ｔ２に右打ち遊技を示唆するための「右打ちだ」の音声が出力されると、「Ｂ　ＲＵＳＨ突入」の音声と「右打ちだ」の音声が重なって出力される。そこで、この演出ＭＢへの移行処理では、「右打ちだ」の音声を出力せずに、エンディング期間の終了時Ｔ２に、右打ち遊技を示唆するための「右打ちしてください」等の文字が表示画面Ｇに表示され、ＲＵＳＨ用右打ちナビがスタートするよう制御される。すなわち、「右打ちしてください」等の文字の表示画面Ｇへの表示は、エンディング期間の終了時、換言すると、第４モードＭ４（ＲＵＳＨモード）の開始時に開始されるよう制御される。また、エンディング期間の終了時Ｔ２には、演出ＭＢの映像演出が開始されるよう制御される。

【０５８９】

＜演出ＭＣへの移行処理：図５６（ｃ）＞

次に、第４モードＭ４の演出として演出ＭＣが設定されている場合について説明する。演出ＭＣへの移行処理では、「最有利結果」に対応する演出Ｃのエンディング期間の開始時Ｔ１から、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから第４モードＭ４の演出ＭＣで使用される音楽

のイントロ部分の出力が開始されるよう制御される。ここで、演出ＭＣでは、演出Ｃのエンディング期間よりも第４モードＭ４の演出ＭＣで使用される音楽のイントロ部分の期間が短くなっている。このため、エンディング期間の終了時Ｔ２よりも前にイントロ部分の出力が終了する。また、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃからは、音楽のイントロ部分の出力終了後に、イントロ部分に続くＡメロ部分が続けて出力されるよう制御される。

【０５９０】

また、演出ＭＣへの移行処理では、イントロ部分の出力期間中にスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから「Ｃ　ＲＵＳＨ突入」の音声が出力されるよう制御される。具体的には、「Ｃ　ＲＵＳＨ突入」の音声の出力は、エンディング期間の開始時Ｔ１から音声開始時間ＴＷ３後に開始され、イントロ部分の出力終了と同時もしくは略同時に「Ｃ　ＲＵＳＨ突入」の音声の出力が終了するよう制御される。ここで、音声開始時間ＴＷ３は、イントロ部分の出力期間から「Ｃ　ＲＵＳＨ突入」の音声の出力時間を引いた時間となる。例えば、イントロ部分の出力期間が６ｓｅｃで、「Ｃ　ＲＵＳＨ突入」の音声の出力時間が２ｓｅｃである場合、音声開始時間ＴＷ３は、４ｓｅｃとなる。この場合、エンディング期間の開始時Ｔ１から４ｓｅｃ後に「Ｃ　ＲＵＳＨ突入」の音声の出力が開始されるよう制御される。

【０５９１】

また、演出ＭＣでは、「Ｃ　ＲＵＳＨ突入」の音声の出力に続けて、右打ち遊技を示唆するための「右打ちして下さい」の音声が出力され、エンディング期間の終了時Ｔ２と同時もしくは略同時に「右打ちして下さい」の音声の出力が終了するように制御される。つまり、「右打ちして下さい」の音声の出力時間は、エンディング期間からイントロ部分の出力期間を引いた時間となる。また、演出ＭＣへの移行処理では、エンディング期間の終了時、換言すると第４モードＭ４の開始時に、右打ち遊技を示唆するための「右打ちしてください」等の文字が表示画面Ｇに表示され、ＲＵＳＨ用右打ちナビがスタートするよう制御される。

【０５９２】

＜演出データ＞

次に、第４モードＭ４の演出への移行処理に用いられるデータについて説明する。第４モードＭ４の各演出ＭＡ～ＭＣで使用される音楽データ及び音声データは、図３５で説明したようにシーケンスデータ、パラメータデータ及び音データとして音声発光制御装置４００のＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４に各々格納されている。具体的には、ＲＯＭ４１２には、演出ＭＡ～ＭＣで各々使用される音楽データＡ～Ｃに対応するシーケンスデータ及びパラメータデータが格納されており、共通用ＲＯＭ４０４には、演出ＭＡ～ＭＣで各々使用される音楽データＡ～Ｃに対応する音データが格納されている。そして、ＭＰＵ４０２は、必要に応じて音楽データＡ～Ｃに対応するシーケンスデータ及びパラメータデータをＲＯＭ４１２から、音データを共通用ＲＯＭ４０４から読み出してスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力するよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。より具体的には、読み出した音楽データＡ～Ｃに対応するシーケンスデータ、パラメータデータ、音データを音出力ＬＳＩ４０３のレジスタ４０３ｂに設定し、音楽データＡ～ＣがスピーカＡ部２６Ａ～２６Ｃから出力（再生）されるよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。

【０５９３】

ここで、ＲＯＭ４１２に格納されたデータテーブルにより音楽データＡは演出ＭＡに対応づけられており、音楽データＢは演出ＭＢに対応づけられており、音楽データＣは演出ＭＣに対応づけられている。このため、ＭＰＵ４０２は、図５４の演出種類選択処理のステップＳ２４０６又はＳ２４０８で設定された演出種類が演出ＭＡである場合には、音楽データＡに対応するシーケンスデータ、パラメータデータ及び音データをＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から読み出して音出力ＬＳＩ４０３のレジスタ４０３ｂに設定し、音楽データＡがスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力（再生）されるよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。また、ＭＰＵ４０２は、図５４の演出種類選択処理のステップＳ２４０６又はＳ２４０８で設定された演出種類が演出ＭＢである場合には、音楽データＢに対応するシーケンスデータ、パラメータデータ及び音データをＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４

０４から読み出して音出力ＬＳＩ４０３のレジスタ４０３ｂに設定し、音楽データＢがスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力（再生）されるよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。また、ＭＰＵ４０２は、図５４の演出種類選択処理のステップＳ２４０６又はＳ２４０８で設定された演出種類が演出ＭＣである場合には、音楽データＣに対応するシーケンスデータ、パラメータデータ及び音データをＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から読み出して音出力ＬＳＩ４０３のレジスタ４０３ｂに設定し、音楽データＣがスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力（再生）されるよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。

【０５９４】

また、音楽データＡ～Ｃは、それぞれイントロ部分（前奏）、Ａメロ部分（曲の最初のメロディ）、Ｂメロ部分（Ａメロの次に来るメロディ）、サビ部分（コーラス）、間奏、アウトロ（後奏）など複数の節から構成されている。一般的な音楽構成の例を以下に示す。なお、以下の例Ａ及び例Ｂは、あくまで一例であり、本実施形態で使用される音楽の構成は、下記に示す例に限られない。

例Ａ）イントロ→Ａメロ→Ｂメロ→サビ→間奏→Ａメロ→Ｂメロ→サビ→間奏→Ｃメロ→サビ→アウトロ

例Ｂ）イントロ→Ａメロ→Ｂメロ→サビ→間奏→Ｂメロ→サビ→Ｃメロ→アウトロ

【０５９５】

また、共通用ＲＯＭ４０４及びＲＯＭ４１２には、各々音声データＡ～Ｅ及び図５６を参照して説明した音声開始時間ＴＷ１～ＴＷ３が格納されている。ここで、音声データＡ～Ｃと音声開始時間ＴＷ１～ＴＷ３とは互いに対応づけられている。ＭＰＵ４０２は、必要に応じて共通用ＲＯＭ４０４に格納されている音声データ読み出してスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力するよう音出力ＬＳＩ４０３を制御するが、ここで音声データＡは「ＡＲＵＳＨ突入」、音声データＢは「Ｂ　ＲＵＳＨ突入」、音声データＣは「Ｃ　ＲＵＳＨ突入」、音声データＤは「右打ちだ」、音声データＥは「右打ちしてください」の音声を音声データとしたものである。

【０５９６】

また、ＲＯＭ４１２には、図５６を参照して説明したエンディング期間に対応する時間ＴＥが格納されている。ＭＰＵ４０２は、エンディング期間が終了したか否かを判定する際に、このＲＯＭ４１２に格納されているエンディング期間に対応する時間ＴＥを参照する。

【０５９７】

また、ＲＯＭ４１２に格納されたデータテーブルにより、音声データＡは演出ＭＡに対応づけられており、音声データＢは演出ＭＢに対応づけられており、音声データＣは演出ＭＣに対応づけられている。また、音声データＤは演出ＭＡに対応づけられており、音声データＥは演出ＭＣに対応づけられている。このため、ＭＰＵ４０２は、図５４の演出種類選択処理のステップＳ２４０６又はＳ２４０８で設定された演出種類が演出ＭＡである場合には、音声データＡ及び音声データＤを読み出してスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力するよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。より具体的には、音声データＡ及び音声データＤに対応するシーケンスデータ、パラメータデータ及び音データをＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から読み出して音出力ＬＳＩ４０３のレジスタ４０３ｂに設定し、音声データＡ及び音声データＤがスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力（再生）されるよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。

また、ＭＰＵ４０２は、図５４の演出種類選択処理のステップＳ２４０６又はＳ２４０８で設定された演出種類が演出ＭＢである場合には、音声データＢを読み出してスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力するよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。より具体的には、音声データＢに対応するシーケンスデータ、パラメータデータ及び音データをＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から読み出して音出力ＬＳＩ４０３のレジスタ４０３ｂに設定し、音声データＢがスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力（再生）されるよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。

また、ＭＰＵ４０２は、図５４の演出種類選択処理のステップＳ２４０６又はＳ２４０

８で設定された演出種類が演出ＭＣである場合には、音声データＣ及び音声データＥを読み出してスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力するよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。より具体的には、音声データＣ及び音声データＥに対応するシーケンスデータ、パラメータデータ及び音データをＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から読み出して音出力ＬＳＩ４０３のレジスタ４０３ｂに設定し、音声データＣ及び音声データＥがスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力（再生）されるよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。

【０５９８】

なお、ＭＰＵ４０２は、音声開始時間ＴＷ１～ＴＷ３に基づいて、音声データＡ～Ｃに対応する音データを共通用ＲＯＭ４０４から読み出してスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力するよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、音声データＡを出力する際は、エンディング期間の開始時Ｔ１から音声開始時間ＴＷ１経過後（図５６参照）に音声データＡに対応するシーケンスデータ、パラメータデータ及び音データをＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から読み出してスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力するよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。また、ＭＰＵ４０２は、音声データＢを出力する際は、エンディング期間の開始時Ｔ１から音声開始時間ＴＷ２経過後（図５６参照）に音声データＢに対応するシーケンスデータ、パラメータデータ及び音データをＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から読み出してスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力するよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。さらに、ＭＰＵ４０２は、音声データＣを出力する際は、エンディング期間の開始時Ｔ１から音声開始時間ＴＷ３経過後（図５６参照）に音声データＣに対応するシーケンスデータ、パラメータデータ及び音データをＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から読み出してスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力するよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。

【０５９９】

また、第４モードＭ４の各演出で使用される映像データは、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２が有するプログラムＲＯＭ５１２の演出用データ記憶エリア１０３２に格納されている。具体的には、演出用データ記憶エリア１０３２には、映像データＡ～Ｄが格納されている。ＭＰＵ５０２は、ＭＰＵ４０２からの指示に従い、演出用データ記憶エリア１０３２に格納されている映像データ読み出してＶＤＰ５２に表示画面Ｇに表示するよう指示する。

【０６００】

ここで、データテーブルにより映像データＡは演出ＭＡに対応づけられており、映像データＢは演出ＭＢに対応づけられており、映像データＣは演出ＭＣに対応づけられている。このため、ＭＰＵ５０２は、図５４の演出種類選択処理のステップＳ２４０６又はＳ２４０８で設定された演出種類が演出ＭＡである場合には、映像データＡを読み出してＶＤＰ５２に表示画面Ｇに表示するよう指示する。また、ＭＰＵ５０２は、図５４の演出種類選択処理のステップＳ２４０６又はＳ２４０８で設定された演出種類が演出ＭＢである場合には、映像データＢを読み出してＶＤＰ５２に表示画面Ｇに表示するよう指示する。また、ＭＰＵ５０２は、図５４の演出種類選択処理のステップＳ２４０６又はＳ２４０８で設定された演出種類が演出ＭＣである場合には、映像データＣを読み出してＶＤＰ５２に表示画面Ｇに表示するよう指示する。

【０６０１】

また、映像データＤは、ＲＵＳＨ用右打ちナビ用の画像データである。ＭＰＵ５０２は、ＲＵＳＨ用右打ちナビを行う際に、演出用データ記憶エリア１０３２から映像データＤを読み出してＶＤＰ５２に表示画面Ｇに表示するよう指示する。なお、このＲＵＳＨ用右打ちナビ用の映像データＤをキャラクタＲＯＭ５０６に格納し、ＲＵＳＨ用右打ちナビを行う際に、ＭＰＵ５０２は、キャラクタＲＯＭ５０６から映像データＤを読み出して表示画面Ｇに表示するようＶＤＰ５２に指示してもよい。

【０６０２】

＜第４モード（ＲＵＳＨモード）への移行処理＞

次に、第４モードＭ４への移行処理について、図５７～図６０を参照して詳細に説明す

る。図５７は、第４モード（ＲＵＳＨモード）への移行処理のフローチャートを示す図である。ここでは、図５６を参照して説明した第４モード（ＲＵＳＨモード）への移行処理の音声発光制御装置４００の動作について説明する。

【０６０３】

ステップＳ２６０１では、ＭＰＵ４０２は、エンディングコマンドを受信したか否かを判定する。該判定では、ＭＰＵ４０２は、各種フラグ格納エリアにエンディングコマンドが格納されているかを確認する。ステップＳ２６０１において、ＭＰＵ４０２は、エンディングコマンドを受信したと判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ２６０２で、第４モードＭ４の演出種類を判別する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、図５４のステップＳ２４０６又はステップＳ２４０８で各種設定フラグ格納エリアに設定されたフラグの種類に基づいて、第４モードＭ４の演出種類を判別する。また、ステップＳ２６０１において、ＭＰＵ４０２は、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（ＮＯ）、演出種類選択処理を終了する。

【０６０４】

ステップＳ２６０２の判別結果が演出ＭＡである場合、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２６０３において演出ＭＡへの移行処理を実行する。なお、ステップＳ２６０３の演出ＭＡへの移行処理については、図５８を参照して説明する。また、ステップＳ２６０２の判別結果が演出ＭＢである場合、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２６０４において演出ＭＢへの移行処理を実行する。なお、ステップＳ２６０４の演出ＭＢへの移行処理については、図５９を参照して説明する。さらに、ステップＳ２６０２の判別結果が演出ＭＣである場合、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２６０５において演出ＭＣへの移行処理を実行する。なお、ステップＳ２６０５の演出ＭＣへの移行処理については、図６０を参照して説明する。

【０６０５】

ステップＳ２６０６では、ＭＰＵ４０２は、図５４のステップＳ２４０６又はステップＳ２４０８で各種設定フラグ格納エリアに設定されたフラグをクリアする。

【０６０６】

＜演出ＭＡへの移行処理＞

次に、図５７のステップＳ２６０３の演出ＭＡへの移行処理について、図５８を参照して詳細に説明する。図５８は、演出ＭＡ設定時の移行処理のフローチャートを示す図である。

ステップＳ２７０１では、ＭＰＵ４０２は、後述するステップＳ２７０４の時間を計測するためにＲＡＭ４１３の各種カウンタエリアに設けられたタイマカウンタをセットする。具体的には、ＲＯＭ４１２を参照し、音声開始時間ＴＷ１に対応する値を計測時間としてセットする。例えば、タイマ割込み処理の周期が２ｍｓｅｃであり、ＴＷ１に「２ｓｅｃ」を設定する場合、ＭＰＵ４０２は、タイマカウンタにＴＷ１用の待機時間（待機期間）として「１０００」をセットする。このタイマカウンタにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。

【０６０７】

ステップＳ２７０２では、ＭＰＵ４０２は、後述するステップＳ２７０６の時間を計測するためにＲＡＭ４１３の各種カウンタエリアに設けられたタイマカウンタをセットする。具体的には、ＲＯＭ４１２を参照し、エンディング期間ＴＥに対応する値をセットする。このタイマカウンタにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。

【０６０８】

ステップＳ２７０３では、ＭＰＵ４０２は、演出ＭＡ用の音楽（ＢＧＭ）の出力を開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、演出ＭＡ用の音楽データＡに対応するシーケンスデータ、パラメータデータ及び音データをＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から読み出して音出力ＬＳＩ４０３のレジスタ４０３ｂに設定し、音楽データＡがスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力されるよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。これにより、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから音楽データＡのイントロ部分の出力（再生）が開始される。

【０６０９】
ステップＳ２７０４では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２７０１でセットしたタイマカウンタの値に基づいてエンディングコマンドを受信してから音声開始時間ＴＷ１が経過したか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、音声開始時間ＴＷ１が経過したと判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ２７０５にて演出ＭＡ用の音声の出力を開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、演出ＭＡ用の音声データＡ「Ａ　ＲＵＳＨ突入」に対応するシーケンスデータ、パラメータデータ及び音データをＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から読み出して音出力ＬＳＩ４０３のレジスタ４０３ｂに設定し、音声データＡがスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力されるよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。これにより、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから音声データＡ「Ａ　ＲＵＳＨ突入」の出力（再生）が開始される。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２７０４にて音声開始時間ＴＷ１が経過していないと判定した場合（ＮＯ）、演出ＭＡへの移行処理を終了する。
【０６１０】
ステップＳ２７０６では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２７０２でセットしたタイマカウンタの値に基づいてエンディング期間が終了したか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、エンディング期間が終了したと判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ２７０７にてＲＵＳＨ用右打ち方ナビを開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、演出ＭＡ用の音声データＤ「右打ちだ」に対応するシーケンスデータ、パラメータデータ及び音データをＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から読み出して音出力ＬＳＩ４０３のレジスタ４０３ｂに設定し、音声データＤがスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力されるよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。これにより、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから音声データＤ「右打ちだ」の出力（再生）が開始され、ＲＵＳＨ用右打ちナビが開始される。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２７０６にてエンディング期間が経過していないと判定した場合（ＮＯ）、演出ＭＡへの移行処理を終了する。
【０６１１】
ステップＳ２７０８では、ＭＰＵ４０２は、表示制御装置５００に演出ＭＡの映像演出を開始するよう指示する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２に、演出用データ記憶エリア１０３２に格納されている映像データＡを読み出して再生するよう指示する。表示制御装置５００のＭＰＵ５０２は、ＭＰＵ４０２からの指示に基づいて、演出用データ記憶エリア１０３２から映像データＡを読み出してＶＤＰ５０５に表示画面Ｇに表示させるよう制御する。
【０６１２】
なお、ステップＳ２７０４及びステップＳ２７０６の時間を計測する構成は任意であり、例えば、リアルタイムクロック（ＲＴＣ）を用いて測定してもよい。
【０６１３】
＜演出ＭＢへの移行処理＞
次に、図５７のステップＳ２６０４の演出ＭＢへの移行処理について、図５９を参照して詳細に説明する。図５９は、演出ＭＢ設定時の移行処理のフローチャートを示す図である。
ステップＳ２８０１では、ＭＰＵ４０２は、後述するステップＳ２８０４の時間を計測するためにＲＡＭ４１３の各種カウンタエリアに設けられたタイマカウンタをセットする。具体的には、ＲＯＭ４１２を参照し、音声開始時間ＴＷ２に対応する値を計測時間としてセットする。例えば、タイマ割込み処理の周期が２ｍｓｅｃであり、ＴＷ２に「３ｓｅｃ」を設定する場合、ＭＰＵ４０２は、タイマカウンタにＴＷ２用の待機時間（待機期間）として「１５００」をセットする。このタイマカウンタにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。
【０６１４】
ステップＳ２８０２では、ＭＰＵ４０２は、後述するステップＳ２８０６の時間を計測するためにＲＡＭ４１３の各種カウンタエリアに設けられたタイマカウンタをセットする。具体的には、ＲＯＭ４１２を参照し、エンディング期間ＴＥに対応する値をセットする

。このタイマカウンタにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。

【０６１５】

ステップＳ２８０３では、ＭＰＵ４０２は、演出ＭＢ用の音楽（ＢＧＭ）の出力を開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、演出ＭＢ用の音楽データＢに対応するシーケンスデータ、パラメータデータ及び音データをＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から読み出して音出力ＬＳＩ４０３のレジスタ４０３ｂに設定し、音楽データＢがスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力されるよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。これにより、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから音楽データＢのイントロ部分の出力（再生）が開始される。

【０６１６】

ステップＳ２８０４では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２８０１でセットしたタイマカウンタの値に基づいてエンディングコマンドを受信してから音声開始時間ＴＷ２が経過したか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、音声開始時間ＴＷ２が経過したと判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ２８０５にて演出ＭＢ用の音声の出力を開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、演出ＭＢ用の音声データＢ「Ｂ　ＲＵＳＨ突入」に対応するシーケンスデータ、パラメータデータ及び音データをＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から読み出して音出力ＬＳＩ４０３のレジスタ４０３ｂに設定し、音声データＢがスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力されるよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。これにより、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから音声データＢ「Ｂ　ＲＵＳＨ突入」の出力（再生）が開始される。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２８０４にて音声開始時間ＴＷ２が経過していないと判定した場合（ＮＯ）、演出ＭＢへの移行処理を終了する。

【０６１７】

ステップＳ２８０６では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２８０２でセットしたタイマカウンタの値に基づいてエンディング期間が終了したか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、エンディング期間が終了したと判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ２８０７にて打ち方ナビを開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２に演出用データ記憶エリア１０３２に格納されている映像データＤを読み出して再生するよう指示する。表示制御装置５００のＭＰＵ５０２は、ＭＰＵ４０２からの指示に基づいて、演出用データ記憶エリア１０３２から映像データＤを読み出してＶＤＰ５０５に表示画面Ｇに表示させるよう制御し、ＲＵＳＨ用右打ちナビが開始される。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２８０６にてエンディング期間が経過していないと判定した場合（ＮＯ）、演出ＭＢへの移行処理を終了する。

【０６１８】

ステップＳ２８０８では、ＭＰＵ４０２は、表示制御装置５００に演出ＭＢの映像演出を開始するよう指示する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２に、演出用データ記憶エリア１０３２に格納されている映像データＢを読み出して再生するよう指示する。表示制御装置５００のＭＰＵ５０２は、ＭＰＵ４０２からの指示に基づいて、演出用データ記憶エリア１０３２から映像データＢを読み出してＶＤＰ５０５に表示画面Ｇに表示させるよう制御する。

【０６１９】

なお、ステップＳ２８０４及びステップＳ２８０６の時間を計測する構成は任意であり、例えば、リアルタイムクロック（ＲＴＣ）を用いて測定してもよい。

【０６２０】

＜演出ＭＣへの移行処理＞

次に、図５７のステップＳ２６０５の演出ＭＣへの移行処理について、図６０を参照して詳細に説明する。図６０は、演出ＭＣ設定時の移行処理のフローチャートを示す図である。

ステップＳ２９０１では、ＭＰＵ４０２は、後述するステップＳ２９０４の時間を計測するためにＲＡＭ４１３の各種カウンタエリアに設けられたタイマカウンタをセットする。具体的には、ＲＯＭ４１２を参照し、音声開始時間ＴＷ３に対応する値を計測時間とし

てセットする。例えば、タイマ割込み処理の周期が２ｍｓｅｃであり、ＴＷ３に「１ｓｅｃ」を設定する場合、ＭＰＵ４０２は、タイマカウンタにＴＷ３用の待機時間（待機期間）として「５００」をセットする。このタイマカウンタにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。

【０６２１】

ステップＳ２９０２では、ＭＰＵ４０２は、後述するステップＳ２９０６の時間を計測するためにＲＡＭ４１３の各種カウンタエリアに設けられたタイマカウンタをセットする。具体的には、ＲＯＭ４１２を参照し、エンディング期間ＴＥに対応する値をセットする。このタイマカウンタにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。

【０６２２】

ステップＳ２９０３では、ＭＰＵ４０２は、演出ＭＣ用の音楽（ＢＧＭ）の出力を開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、演出ＭＣ用の音楽データＣに対応するシーケンスデータ、パラメータデータ及び音データをＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から読み出して音出力ＬＳＩ４０３のレジスタ４０３ｂに設定し、音楽データＣがスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力されるよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。これにより、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから音楽データＣのイントロ部分の出力（再生）が開始される。

【０６２３】

ステップＳ２９０４では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２９０１でセットしたタイマカウンタの値に基づいてエンディングコマンドを受信してから音声開始時間ＴＷ３が経過したか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、音声開始時間ＴＷ３が経過したと判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ２９０５にて演出ＭＣ用の音声の出力を開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、演出ＭＣ用の音声データＣ「Ｃ　ＲＵＳＨ突入」に対応するシーケンスデータ、パラメータデータ及び音データをＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から読み出して音出力ＬＳＩ４０３のレジスタ４０３ｂに設定し、音声データＣがスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力されるよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。これにより、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから音声データＣ「Ｃ　ＲＵＳＨ突入」の出力（再生）が開始される。

【０６２４】

また、ステップＳ２９０５では、演出ＭＣ用の音声データＣ「Ｃ　ＲＵＳＨ突入」の出力後、ＭＰＵ４０２は、音声データＥ「右打ちしてください」に対応するシーケンスデータ、パラメータデータ及び音データをＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から読み出して音出力ＬＳＩ４０３のレジスタ４０３ｂに設定し、音声データＥがスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力されるよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。これにより、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから音声データＥ「右打ちしてください」の出力（再生）が開始される。なお、ＭＰＵ４０２は、音声データＣ「Ｃ　ＲＵＳＨ突入」の出力後、続けて音声データＥ「右打ちしてください」が出力されるよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。このため、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃからは、「Ｃ　ＲＵＳＨ突入」の音声が出力された後、続けて「右打ちしてください」の音声が出力される。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２９０４にて音声開始時間ＴＷ３が経過していないと判定した場合（ＮＯ）、演出ＭＣへの移行処理を終了する。

【０６２５】

ステップＳ２９０６では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２９０２でセットしたタイマカウンタの値に基づいてエンディング期間が終了したか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、エンディング期間が終了したと判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ２９０７にて打ち方ナビを開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２に演出用データ記憶エリア１０３２に格納されている映像データＤを読み出して再生するよう指示する。表示制御装置５００のＭＰＵ５０２は、ＭＰＵ４０２からの指示に基づいて、演出用データ記憶エリア１０３２から映像データＤを読み出してＶＤＰ５０５に表示画面Ｇに表示させるよう制御し、ＲＵＳＨ用右打ちナビが開始される。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ２９０６にてエンディング期間が経過していないと判定した場合（ＮＯ）、

演出ＭＣへの移行処理を終了する。

【０６２６】

ステップＳ２９０８では、ＭＰＵ４０２は、表示制御装置５００に演出ＭＢの映像演出を開始するよう指示する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２に、演出用データ記憶エリア１０３２に格納されている映像データＣを読み出して再生するよう指示する。表示制御装置５００のＭＰＵ５０２は、ＭＰＵ４０２からの指示に基づいて、演出用データ記憶エリア１０３２から映像データＣを読み出してＶＤＰ５０５に表示画面Ｇに表示させるよう制御する。

【０６２７】

なお、ステップＳ２９０４及びステップＳ２９０６の時間を計測する構成は任意であり、例えば、リアルタイムクロック（ＲＴＣ）を用いて測定してもよい。

【０６２８】

なお、本実施形態では、第４モードＭ４（ＲＵＳＨモード）の演出種類が演出ＭＡ、ＭＢ、ＭＣの３種類であるとして各演出ＭＡ～ＭＣへの移行処理について説明したが、第４モードＭ４の演出種類は上記３種類に限られず、任意であり、２種類、もしくは４種類以上であっても構わない。

【０６２９】

また、本実施形態に係るパチンコ機１０は、前扉枠１４は、内枠１３の左側部を支持側として内枠１３の左側部に支持されており、内枠１３は、外枠１１の左側部を支持側として外枠１１の左側部に支持されている。パチンコ機１０の前扉枠１４及び内枠１３を開放する際には、この支持側を回転軸として前方側（遊技者側）へ回転するようにして開く。このため、前扉枠１４又は内枠１３を開放した場合、左隣席で遊技する遊技者の上半身の右側に対向するようにして開くことになり、スピーカ部２６Ａが左隣席で遊技する遊技者の耳に最も近くなる。そこで、本実施形態に係るパチンコ機１０では、扉が開いている旨の異常を報知する際にスピーカ部２６Ａの再生音量を小さくしている。なお、スピーカ部２６Ａの再生音量がゼロとなるように、換言すると増幅回路４０３ｄ２ａの増幅率がゼロとなるようにパラメータが規定されていてもよい。また、スピーカ部２６Ａの再生音量がゼロとなるように、スピーカ部２６Ａの再生がミュートされるようにしてもよい。ミュートを行う場合、増幅回路４０３ｄ２ａの出力をショート（ＧＮＤへ接続）する出力ショート型の回路としてもよいし、セレクタ等により増幅回路４０３ｄ２ａへの入力を切断する出力オープン型の回路としてもよい。

【０６３０】

しかしながら、前扉枠１４が内枠１３の右側部を支持側として内枠１３の右側部に支持されており、内枠１３が外枠１１の右側部を支持側として外枠１１の右側部に支持されている場合、換言すると、上記パチンコ機１０の前扉枠１４及び内枠１３が反対側に開放される場合、右隣席で遊技する遊技者の上半身の左側に対向するようにして開くことになり、スピーカ部２６Ｂが右隣席で遊技する遊技者の耳に最も近くなる。この場合には、扉が開いている旨の異常を報知する際にスピーカ部２６Ｂの再生音量が他のスピーカ部２６Ａ，２６Ｃでの再生音量よりも小さくなるように、換言すると増幅回路４０３ｄ２ｂの増幅率が他の増幅回路４０３ｄ２ａ，４０３ｄ２ｃの増幅率よりも小さくなるように、音声発光制御基板４０１のＲＯＭ４１２に記憶されているプログラム及び処理用データのパラメータを規定するようにすればよい。

【０６３１】

また、前扉枠１４が内枠１３の右側部及び左側部（以下、両側部ともいう）を支持側として内枠１３の両側部に支持されており、内枠１３が外枠１１の両側部を支持側として外枠１１の両側部に支持されている場合、換言すると、上記パチンコ機１０の前扉枠１４及び内枠１３が両開き構造となっている場合、前扉枠１４の開放を検出する第１監視装置２５０及び内枠１３の開放を検出する第２監視装置２９０に加えて、前扉枠１４及び内枠１３がそれぞれどちら側に開いたかを検出する検出器を備え、この検出器での検出結果に基づいて、スピーカ部２６Ａ又はスピーカ部２６Ｂのどちらかの音量を小さくするように構

成してもよい。
【０６３２】
　より具体的には、検出器が前扉枠１４又は内枠１３が左側部を支持側として開放されたことを検出した場合、左隣席で遊技する遊技者の上半身の右側に対向するようにして開くことになり、スピーカ部２６Ａが左隣席で遊技する遊技者の耳に最も近くなる。このため、扉が開いている旨の異常を報知する際にスピーカ部２６Ａの再生音量が他のスピーカ部２６Ｂ，２６Ｃでの再生音量よりも小さくなるように、換言すると増幅回路４０３ｄ２ａの増幅率が他の増幅回路４０３ｄ２ｂ，４０３ｄ２ｃの増幅率よりも小さくなるようにパラメータが規定されたプログラム及び処理用データを音声発光制御基板４０１のＲＯＭ４１２から読み出して異常を知らせる警報音及び音声を再生するようにすればよい。なお、スピーカ部２６Ａの再生音量がゼロとなるように、換言すると増幅回路４０３ｄ２ａの増幅率がゼロとなるようにパラメータが規定されていてもよい。また、スピーカ部２６Ａの再生音量がゼロとなるように、スピーカ部２６Ａの再生がミュートされるようにしてもよい。ミュートを行う場合、増幅回路４０３ｄ２ａの出力をショート（ＧＮＤへ接続）する出力ショート型の回路としてもよいし、セレクタ等により増幅回路４０３ｄ２ａへの入力を切断する出力オープン型の回路としてもよい。
【０６３３】
　また、検出器が前扉枠１４又は内枠１３が右側部を支持側として開放されたことを検出した場合、右隣席で遊技する遊技者の上半身の左側に対向するようにして開くことになり、スピーカ部２６Ｂが右隣席で遊技する遊技者の耳に最も近くなる。このため、扉が開いている旨の異常を報知する際にスピーカ部２６Ｂの再生音量が他のスピーカ部２６Ａ，２６Ｃでの再生音量よりも小さくなるように、換言すると増幅回路４０３ｄ２ｂの増幅率が他の増幅回路４０３ｄ２ａ，４０３ｄ２ｃの増幅率よりも小さくなるようにパラメータが規定されたプログラム及び処理用データを音声発光制御基板４０１のＲＯＭ４１２から読み出して異常を知らせる警報音及び音声を再生するようにすればよい。なお、スピーカ部２６Ｂの再生音量がゼロとなるように、換言すると増幅回路４０３ｄ２ｂの増幅率がゼロとなるようにパラメータが規定されていてもよい。また、スピーカ部２６Ｂの再生音量がゼロとなるように、スピーカ部２６Ａの再生がミュートされるようにしてもよい。ミュートを行う場合、増幅回路４０３ｄ２ｂの出力をショート（ＧＮＤへ接続）する出力ショート型の回路としてもよいし、セレクタ等により増幅回路４０３ｄ２ｂへの入力を切断する出力オープン型の回路としてもよい。
【０６３４】
＜音声発光制御装置４００にて実行される異常時報知処理の他の例について＞
　図６１は、パチンコ機１０の前扉枠１４及び内枠１３が両開き構造となっている場合の異常時報知処理のフローチャートを示す図である。音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２は、パチンコ機１０に異常が発生した場合に、該異常を報知するために異常時報知処理を実行する。ここでは、監視装置２５０、２９０により内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方が開放された場合の異常時報知処理について説明し、その他の異常時の報知については説明を省略する。
【０６３５】
　ステップＳ３００１では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から送信された復電時報知用コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの復電時報知用コマンドに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３００１にて復電時報知用コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ３００４以降の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３００１にて復電時報知用コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ３００２において、表示制御装置５００へ復電時報知用コマンドを送信する。表示制御装置５００では、受信した復電時報知用コマンドに基づいて図柄表示装置９１での報知表示が行われる。
【０６３６】

具体的には、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２は、ＭＰＵ４０２から送信された復電時報知用コマンドに基づいて、復電時報知用表示を図柄表示装置９１にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ５１２の各種データ記憶エリアから読み出す。そして、ＭＰＵ５０２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ５０５に対してコマンドを出力する。これによって、図柄表示装置９１は、音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２から送信された復電時報知用コマンドに基づく復電時報知用表示を実行する。

【０６３７】

ステップＳ３００３では、ＭＰＵ４０２は、復電時報知用のデータの読み出しを開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から復電時報知用のプログラム及び処理用データ、発光データ及び音データの読み出しを開始する。この復電時報知用のプログラム及び処理用データでは、扉が開いている旨の異常を報知する際のスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量が同一もしくは略同一、換言すると増幅回路４０３ｄ２ａ～４０３ｄ２ｃの増幅率が同一もしくは略同一となるようにパラメータが規定されている。

【０６３８】

ステップＳ３００４では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から送信された通常時報知用コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの通常時報知用コマンドに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３００４にて通常時報知用コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、後述するステップＳ３０１１以降の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３００４にて通常時報知用コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ３００５において、表示制御装置５００へ通常時報知用コマンドを送信する。表示制御装置５００では、受信した通常時報知用コマンドに基づいて図柄表示装置９１での報知表示が行われる。

【０６３９】

具体的には、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２は、ＭＰＵ４０２から送信された通常時報知用コマンドに基づいて、通常時報知用表示を図柄表示装置９１にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ５１２の各種データ記憶エリアから読み出す。そして、ＭＰＵ５０２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ５０５に対してコマンドを出力する。これによって、図柄表示装置９１は、音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２から送信された通常時報知用コマンドに基づく通常時報知用表示を実行する。

【０６４０】

ステップＳ３００６では、ＭＰＵ４０２は、検出器が前扉枠１４又は内枠１３の左側部を支持側として開放されたこと、換言すると検出器が前扉枠１４又は内枠１３の右側部が開放されたことを検出したか否かを判定する。

【０６４１】

ステップＳ３００６にて、右側部が開放されていると判定された場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３００７では、ＭＰＵ４０２は、右側部開放用の通常時報知用のデータの読み出しを開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から右側部開放用の通常時報知用のプログラム及び処理用データ、発光データ及び音データの読み出しを開始する。この右側部開放用の通常時報知用のプログラム及び処理用データでは、扉が開いている旨の異常を報知する際のスピーカ部２６Ａの再生音量が他のスピーカ部２６Ｂ，２６Ｃでの再生音量よりも小さくなるように、換言すると増幅回路４０３ｄ２ａの増幅率が他の増幅回路４０３ｄ２ｂ，４０３ｄ２ｃの増幅率よりも小さくなるようにパラメータが規定されている。なお、スピーカ部２６Ａの再生音量がゼロとなるように、換言すると増幅回路４０３ｄ２ａの増幅率がゼロとなるようにパラメータが規定されていてもよい。また、スピーカ部２６Ａの再生音量がゼロとなるように、スピーカ部２６Ａの再生がミュートされるようにしてもよい。ミュートを行う場合、増幅回路

４０３ｄ２ａの出力をショート（ＧＮＤへ接続）する出力ショート型の回路としてもよいし、セレクタ等により増幅回路４０３ｄ２ａへの入力を切断する出力オープン型の回路としてもよい。また、パチンコ機１０が備える表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光しないように発光データが規定されている。換言すると、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが消灯するように発光データが規定されている。このため、通常時報知時においては、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光が停止される。

【０６４２】

一方、ステップＳ３００６にて、右側部が開放されていないと判定された場合（ＮＯ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３００８では、ＭＰＵ４０２は、左側部開放用の通常時報知用のデータの読み出しを開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から左側部開放用の通常時報知用のプログラム及び処理用データ、発光データ及び音データの読み出しを開始する。この左側部開放用の通常時報知用のプログラム及び処理用データでは、扉が開いている旨の異常を報知する際のスピーカ部２６Ｂの再生音量が他のスピーカ部２６Ａ，２６Ｃでの再生音量よりも小さくなるように、換言すると増幅回路４０３ｄ２ｂの増幅率が他の増幅回路４０３ｄ２ａ，４０３ｄ２ｃの増幅率よりも小さくなるようにパラメータが規定されている。なお、スピーカ部２６Ｂの再生音量がゼロとなるように、換言すると増幅回路４０３ｄ２ｂの増幅率がゼロとなるようにパラメータが規定されていてもよい。また、スピーカ部２６Ｂの再生音量がゼロとなるように、スピーカ部２６Ｂの再生がミュートされるようにしてもよい。ミュートを行う場合、増幅回路４０３ｄ２ｂの出力をショート（ＧＮＤへ接続）する出力ショート型の回路としてもよいし、セレクタ等により増幅回路４０３ｄ２ｂへの入力を切断する出力オープン型の回路としてもよい。また、パチンコ機１０が備える表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光しないように発光データが規定されている。換言すると、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが消灯するように発光データが規定されている。このため、通常時報知時においては、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光が停止される。

【０６４３】

ステップＳ３００９では、ＭＰＵ４０２は、ＢＧＭ（演出用の音楽や音声を含む）の停止処理を行う。このＢＧＭの停止処理では、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力中のＢＧＭを停止又はミュートする処理を行う。ＢＧＭを停止する場合、ＭＰＵ４０２は、扉開放報知解除時にＢＧＭの再生を再開するために、ＢＧＭの再生を停止したデータのアドレスをＲＡＭ４１３へ記憶させる。扉開放報知解除時にＢＧＭの再生を再開する際には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３へ記憶されたアドレスを読み出し、該アドレスからＢＧＭの再生を開始することで、ＢＧＭを停止した位置から再生を再開することができる。

また、ＢＧＭをミュートする場合、ＭＰＵ４０２は、ＢＧＭの再生自体は停止せずに、音が出力されないようにＢＧＭをミュートするように音出力ＬＳＩ４０３へ指示する。音出力ＬＳＩ４０３は、ＭＰＵ４０２の指示に基づいて、ＢＧＭを再生するが、音がスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力されないようにＢＧＭの再生音をミュートする。

【０６４４】

ステップＳ３０１０では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３００３、ステップＳ３００７又はステップＳ３００８で読み出しを開始した音データの再生（出力）及び発光を開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３００３、ステップＳ３００７又はステップＳ３００８で読み出しを開始したプログラム及び処理用データのシーケンスデータ及びパラメータデータと、音データを音出力ＬＳＩ４０３のレジスタ４０３ｂに設定し、音データがスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから再生（出力）されるよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。これにより、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから異常報知（例えば、復電時であれば「電源遮断中に扉が開けられました！」、通常時であれば「扉が開いています！」等の音声及び警告音の出力）が開始される。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３００３、ステップＳ３００７又はステップＳ３００８で読み出しを開始したプログラム、処理用データ及び発光データに基づいて、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂ及びエラー表示ランプ部２４を発光させる。ここで、通常時報知用の発光データにおいては、表示ランプ装置２３Ａ，２

３Ｂが消灯するように発光データが規定されているため表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光は停止する。

【０６４５】

ステップＳ３０１１では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から送信された裏パックユニット開放コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの裏パックユニット開放コマンドに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３０１１にて裏パックユニット開放コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ３０１３以降の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３０１１にて裏パックユニット開放コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ３０１２にて、ＭＰＵ４０２は、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力される異常報知（通常時報知用の「扉が開いています！」等の音声及び警告音の出力）の再生音量を小さくするよう音出力ＬＳＩ４０３へ指示する。音出力ＬＳＩ４０３は、ＭＰＵ４０２からの指示に基づいて、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力される異常報知等の再生音量を小さくする制御を行う。

【０６４６】

ここで、ステップＳ３０１２におけるスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力される異常報知等の再生音量を小さくする制御は、全てのスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を小さくするように制御しても良いし、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃのうち特定のスピーカ部、例えば、前扉枠１４又は内枠１３を開放した場合に隣席で遊技する遊技者の耳に最も近くなるスピーカ部２６Ａ又はスピーカ部２６Ｂの再生音量だけを小さくするように制御しても良い。ここで、ステップＳ３００６において、右側部が開放されていれば、音出力ＬＳＩ４０３は、スピーカ部２６Ａの再生音量だけを小さくするように制御し、音出力ＬＳＩ４０３は、左側部が開放されていれば、スピーカ部２６Ｂの再生音量だけを小さくするように制御する。

【０６４７】

なお、ステップＳ３０１２において、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を小さくするように制御する際は、音出力ＬＳＩ４０３は、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を規定するパラメータを裏パックユニット１５が開放された場合のパラメータに更新して、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの増幅回路の増幅率を小さくすることでスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を小さくする。なお、スピーカ部２６Ａの再生音量だけを小さくするように制御する場合には、音出力ＬＳＩ４０３は、スピーカ部２６Ａの増幅回路の増幅率を小さくすることで、スピーカ部２６Ａの再生音量だけを小さくするように制御する。さらに、スピーカ部２６Ｂの再生音量だけを小さくするように制御する場合には、音出力ＬＳＩ４０３は、スピーカ部２６Ｂの増幅回路の増幅率を小さくすることで、スピーカ部２６Ｂの再生音量だけを小さくするように制御する。

【０６４８】

ステップＳ３０１３では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から送信された扉開放の報知を解除する扉開放報知解除コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの扉開放報知解除コマンドに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３０１３にて扉開放報知解除コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ３０１４以降の処理を実行せずに、異常時報知処理を終了する。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３０１３にて、扉開放報知解除コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ３０１４以降の処理を実行する。

ステップ２３１４では、ＭＰＵ４０２は、表示制御装置５００へ扉開放報知解除コマンドを送信する。表示制御装置５００では、受信した扉開放報知解除コマンドに基づいて図柄表示装置９１での報知表示が解除され、通常状態へと復帰する。

【０６４９】

ステップＳ３０１５では、ＭＰＵ４０２は、扉開放報知解除コマンドに基づいて、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃからの異常報知（例えば、復電時であれば「電源遮断中に扉が開け

られました！」、通常時であれば「扉が開いています！」等の音声及び警告音の出力）を停止する。また、ＭＰＵ４０２は、扉開放報知解除コマンドに基づいて、エラー表示ランプ部２４の発光を停止させる。

また、ステップＳ３０１５では、ＭＰＵ４０２は、共通用ＲＯＭ４０４に記憶されている音声データ「扉が閉まりました！」を読み出して再生するよう音出力ＬＳＩ４０３に指示する。音出力ＬＳＩ４０３は、共通用ＲＯＭ４０４から音声データ「扉が閉まりました！」を読み出して再生する。これにより、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから「扉が閉まりました！」の音声が出力される。

【０６５０】

ステップＳ３０１６では、ＭＰＵ４０２は、扉開放報知解除コマンドに基づいてＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの復電時報知用コマンド及び通常時報知用コマンドに対応するフラグをクリア、換言するとフラグの値を０とする。ステップＳ３０１７では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３００９で停止又はミュートしたＢＧＭの再生を再開するよう音出力ＬＳＩ４０３へ指示する。音出力ＬＳＩ４０３は、ＭＰＵ４０２からの指示に基づいて、ＢＧＭの再生を再開する。ここで、ステップＳ３００９でＢＧＭが停止されていた場合、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３へ記憶されたアドレスを読み出し、該アドレスからＢＧＭの再生を再開するように音出力ＬＳＩ４０３へ指示することで、ＢＧＭを停止した位置から再生が再開される。また、ステップＳ３００９でＢＧＭがミュートされていた場合、ＭＰＵ４０２は、音出力ＬＳＩ４０３へＢＧＭのミュートを解除するように指示する。音出力ＬＳＩ４０３へＢＧＭのミュートを解除し、スピーカ部２６Ａ～２６ＣからＢＧＭが出力される。その後、ＭＰＵ４０２は、異常時報知処理を終了する。

【０６５１】

なお、上記説明では、ステップＳ３００９において、ＢＧＭ（演出用の音楽や音声を含む）を停止又はミュートする処理を行っているが、ＢＧＭを停止せずに再生を継続した状態で漸減的又は段階的に再生音量を所定値まで下げる処理を行うようにしてもよい。この場合、ステップＳ３０１０において、ステップＳ３００３、ステップＳ３００７又はＳ３００８で読み出しを開始した音データの再生（出力）を行う際に、音声や警告音の再生音量が漸減的又は段階的に所定値まで上がるように処理してもよい。さらに、ステップＳ３００９において、ＢＧＭを停止せずに再生を継続した状態で漸減的又は段階的に音量を下げる処理を行っている場合は、ステップＳ３０１５において、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃからの異常報知の再生音量を音量がゼロ又は略ゼロとなるまで漸減的又は段階的に小さくし、ステップＳ３０１７において、ＢＧＭの再生を再開する際に、ＢＧＭの再生音量を所定値まで漸減的又は段階的に音量を上げるようにしてもよい。このように、構成することで、ＢＧＭが急に停止され、警告音に替わることによる違和感を生ずることなく報知を行うことができる。また、警告音が急に停止され、ＢＧＭに替わることによる違和感を生ずることなく復帰を行うことができる。

【０６５２】

また、上記説明では、ステップＳ３０１１において、裏パックユニット開放コマンドを受信しているか否かを判定し、裏パックユニット開放コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ３０１２の処理を実行して、警告音等の再生音量を小さくする構成としている。これは、裏パックユニット１５は、内枠１３を開放した後、裏パックユニット１５を開放しなければならず、裏パックユニット１５を開放するには時間を要することから、内枠１３を開扉して内部に配された装置や部品を誤作動させる等して不正な利益を得るいわゆるゴト行為ではなくメンテナンス等による開放の可能性が高いこと、及び裏パックユニット１５を開放してメンテナンス等を行う場合には時間を要することから、本実施形態に係るパチンコ機１０では、裏パックユニット開放コマンドを受信していると判定した場合、換言すると裏パックユニット１５が開放されていると判定される場合には、警告音等を小さくする構成（２段階制御）としている。これにより、時間を要するメンテナンス等の間、いつまでも大音量の警告音を聞く必要がなく、隣席で遊技を行う遊技者が異常報知音を煩わしく思う虞がさらに低減される。なお、裏パックユニット１５の開

放は、メンテナンス等ではなく不正が行われている可能性も考えられることから、完全に警告音等の出力を止めてしまうことは好ましくない。なお、ステップＳ３０１１及びＳ３０１２の処理を行わない、換言すると、裏パックユニット１５が開放されているか否かを判定しない構成としてもよい（この場合、１段階制御となる）。この場合、パチンコ機１０に裏パックユニット１５の開放を検出する裏パックユニット開放検出器２８９を設ける必要はない。

【０６５３】

なお、本実施形態では、復電時用報知処理及び通常時用報知処理で、異なる発光データを用いることで、通常時用報知処理において、内枠１３又は前扉枠１４が開放された状態では、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光しないように構成されているが、復電時用報知処理及び通常時用報知処理で同一の発光データを用いながら、通常時用報知処理では、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光しないように、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光体への発光用電力の供給を停止する構成としてもよい。この場合、復電時用報知処理と通常時用報知処理とで異なる発光データを記憶保持する必要がないため、発光データを記憶させるための容量を削減することができる。

【０６５４】

また、内枠１３又は前扉枠１４が開放されたことを報知する際に表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂのうちの一方、好ましくは、内枠１３又は前扉枠１４の開放側の表示ランプ装置が発光しないように構成してもよい。この場合にも、通常時用報知処理の発光データを内枠１３又は前扉枠１４の開放側の表示ランプ装置が発光しないように発光データを規定しても良いし、内枠１３又は前扉枠１４の開放側の表示ランプ装置の発光体への発光用電力の供給を停止する構成としてもよい。このようにパチンコ機１０は、通常時用報知処理において、内枠１３又は前扉枠１４が開放されたことを報知する際に表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光しないように構成されているため、隣席で遊技を行う遊技者が表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光を煩わしく思う虞が低減される。この結果、隣席で遊技を行う遊技者が爽快感や没入感を失い、興ざめする虞が低減される。

【０６５５】

また、本実施形態及び変形例では、大当たり遊技後に付与される高頻度サポートモードは、遊技回数（変動回数と同じ）が終了基準回数（具体的には、１００回）に達した場合、低頻度サポートモードに移行する。換言すると、本実施形態及び変形例では、高頻度サポートモードは、遊技回数が１００回で終了する。しかしながら、高頻度サポートモードの遊技回数は、１００回に限られない。例えば、高頻度サポートモードは、遊技回数が１００回未満でもよいし、１０１回以上であってもよい。

【０６５６】

このような本実施形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

（１）パチンコ機１０は、遊技球が転動する遊技領域を有した遊技盤８１と、遊技領域１０４の特定領域（第１始動口８４ａ、第２始動口８４ｂ）を遊技球が通過すると、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態へ移行するか否かの大当たり抽選を行う大当たり抽選手段（ＭＰＵ３０２）と、遊技の結果に応じて、遊技状態として、大当たり抽選手段の抽選確率が有利な確変状態と、大当たり抽選手段の抽選確率が確変状態よりも低い通常状態とを制御する遊技状態制御手段（ＭＰＵ３０２）と、遊技状態が確変状態中であるにもかかわらず、その旨を遊技者に報知していない潜伏確変状態において、潜伏確変状態の可能性を示唆する演出を所定のタイミングで実行する演出制御手段（ＭＰＵ４０２、音声発光制御装置４００、表示制御装置５００等）とを備える。そして、遊技状態制御手段は、大当たり遊技状態終了後、装飾図柄の変動回数が予め定められた規定回数に到達するまで、前記装飾図柄の変動時間が通常よりも短い特定遊技状態（時短）へと遊技状態を移行させる。このため、遊技者は、演出により遊技状態が有利な確変状態であるのか通常状態であるのかを知ることができる。このため、確変状態であることを明示せずに潜伏させつつも遊技者の期待感を高め、つぎの大当たりに対する期待感を高めることができる。この結果、確変状態であるにもかかわらず大当たりに対する遊技者の期待感を持続させることができ

ず退屈した遊技者が遊技をやめてしまうこと抑制することができる。また、遊技者は、遊技状態の推移を正確に把握することができる。

【０６５７】

（２）パチンコ機１０の演出制御手段（ＭＰＵ４０２、音声発光制御装置４００、表示制御装置５００等）は、特定遊技状態（時短）における変動回数が規定回数（本実施形態では１００回）に達する前に、潜伏確変状態である可能性を示唆する演出を実行する。このため、大当たり遊技状態終了後の特定遊技状態（時短）まで遊技者のつぎの大当たりに対する期待感を高めて遊技を継続させることができる。また、大当たり遊技終了後から潜伏確変状態である可能性を示唆する演出を実行するまでの期間が比較的短いため、遊技者も確変状態か否かがわからずにストレスを感じる期間が短いため、遊技者に遊技を継続させる効果が高い。また、遊技者は、遊技状態の推移を正確に把握することができる。

【０６５８】

（３）パチンコ機１０の演出制御手段（ＭＰＵ４０２、音声発光制御装置４００、表示制御装置５００等）は、特定遊技状態における変動回数（時短）が規定回数（本実施形態では１００回）に達した後に、潜伏確変状態である可能性を示唆する演出を実行する。このため、大当たり遊技状態終了後の特定遊技状態（時短）が終了するまで遊技者のつぎの大当たりに対する期待感を高めて遊技を継続させることができる。また、遊技者は、遊技状態の推移を正確に把握することができる。

【０６５９】

［第２実施形態］

第２実施形態では、転落抽選機能を有するパチンコ機１０について説明する。転落抽選とは、抽選により大当たり抽選手段の抽選確率が有利な確変状態から確変状態よりも低い通常状態へと遊技状態が移行することをいう。換言すると、本実施形態に係るパチンコ機１０は、確変状態中は、大当たり抽選とともに上記転落抽選が行われ、転落抽選に当選すると、確変状態から転落して低確状態へとなる。そして、従来のパチンコ機１０には、転落抽選に当選して確変状態から低確状態に転落したか否かを報知しないものがある。この場合、遊技者は、現在の遊技状態が確変状態か低確状態かがわからない。このため、遊技者によっては、大当たりへの期待感がすぐに減退し、確変状態であるにもかかわらず遊技を中止してしまうことがある。このため、本実施形態に係るパチンコ機１０では、転落したことを示唆する演出を所定のタイミングで実行するよう構成されている。以下、第２実施形態に係るパチンコ機１０について説明するが、転落抽選の結果を報知する処理についてのみ説明する。また、第１実施形態に係るパチンコ機１０と異なる構成について説明し、同一の構成については重複する説明を省略する。

【０６６０】

図６２は、第２実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置３００の当否情報群記憶手段として設けられたＲＯＭ３１２の当否テーブル記憶エリアに当否テーブル（当否情報群）として記憶されている大当たり発生に当選する乱数の値を示す図である。図６２に示すように、低確率モード当否テーブルは、図６２（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブル（低確率（通常）用当否情報群）と、図６２（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブル（高確率（高確）用当否情報群）とを備えている。ＭＰＵ３０２は、これらの当否テーブルと、保留球格納エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値とを比較することによって、大当たり発生の抽選を実行する。

【０６６１】

ここで、本実施形態に係るパチンコ機１０は、主制御装置３００のＲＯＭ３１２に記憶された当否テーブルが、高確率モード用の当否テーブルにおいて「転落結果」を有している点が第１実施形態に係るパチンコ機１０と異なる。具体的には、大当たり発生の抽選に際して低確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態（通常状態）下では、図６２（ａ）に示すように、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、及び「通常外れ結果」の複数の大当たり発生の抽選の結果（当否結果）を有している。また、大当たり発生の抽選に際して高確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態（通常状態

）下では、図６２（ｂ）に示すように、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、「転落結果」及び「通常外れ結果」の複数の大当たり発生の抽選の結果（当否結果）を有している。本実施形態では、図６２に示すように、「転落結果」となる乱数の値は２個である。

【０６６２】

なお、各当否テーブルに記憶される乱数の値や個数は任意であり、高確率モードは、低確率モードと比較して「大当たり当選」となる確率が高ければよい。また、高確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値は、低確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値を含んでいなくてもよく、低確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値の一部を含んでいてもよい。また、「転落結果」についても乱数の値や個数は任意である。

【０６６３】

「転落結果」に当選すると、ＭＰＵ３０２は、抽選確率が有利な確変状態から確変状態よりも低い通常状態へと遊技状態が移行させる。具体的には、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３の高確率モードフラグ格納エリア（図示略）にセットされている高確率モードフラグをクリアし、パチンコ機１０の遊技状態と抽選確率が有利な確変状態から確変状態よりも低い通常状態へと移行させる。

【０６６４】

＜変動開始処理＞

次に、第２実施形態に係るパチンコ機の変動開始処理について詳細に説明する。図６３は、変動開始処理のフローチャートを示す図である。

ステップＳ３１０１では、ＭＰＵ３０２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。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３１０１にて当否抽選モードが高確率モードでないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ３１０２において、低確率モード用の当否テーブル（図６２（ａ）参照）をＲＯＭ３１２の当否テーブル記憶エリアから読み出す。また、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３１０１にて当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ３１０３において、高確率モード用の当否テーブル（図６２（ｂ）参照）をＲＯＭ３１２の当否テーブル記憶エリアから読み出す。

【０６６５】

ステップＳ３１０２又はステップＳ３１０３の処理を実行した後、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３１０４において、当否判定処理を実行する。具体的には、ＭＰＵ３０２は、実行エリアＡＥに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値と、ステップＳ３１０２で読みだした低確率モード用の当否テーブル又はステップＳ３１０３にて読み出した高確率モード用の当否テーブルとの比較により、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。なお、当否結果は、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、「転落結果」及び「通常外れ結果」のいずれかであり、高確率モードの当否テーブルは、「転落結果」を有していることが低確率モードの当否テーブルと異なる。

【０６６６】

ステップＳ３１０５では、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３１０４にて判定した当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３１０５にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ３１０６以降の処理を実行し、ステップＳ３１０５にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ３１１２以降の処理を実行する。

【０６６７】

ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３１０５にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ３１０６において、ＲＡＭ３１３に第２結果表示部フラグがセットされているか否かを判定する。

【０６６８】

ここで、ＲＡＭ３１３に第２結果表示部フラグがセットされていない場合、第１始動口８４ａへの遊技球の入賞に基づく第１結果表示部９３ａに変動表示を開始させることを示している。このため、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３１０６にてＲＡＭ３１３に第２結果

表示部フラグがセットされていないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ３１０７において、第１振分テーブル（図２０（ａ）参照）をＲＯＭ３１２の振分テーブル記憶エリアから読み出す。

【０６６９】

また、ＲＡＭ３１３に第２結果表示部フラグがセットされている場合、第２始動口８４ｂへの遊技球の入賞に基づく第２結果表示部９３ｂに変動表示を開始させることを示している。このため、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３１０６にてＲＡＭ３１３に第２結果表示部フラグがセットされていると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ３１０８において、第２振分テーブル（図２０（ｂ）参照）をＲＯＭ３１２の振分テーブル記憶エリアから読み出す。

【０６７０】

ステップＳ３１０７又はステップＳ３１０８の処理を実行した後、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３１０９において、振分判定処理を実行する。この振分判定処理では、ＭＰＵ３０２は、実行エリアＡＥに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値と、ステップＳ３１０７又はステップＳ３１０８にて読み出した振分テーブルとを比較することによって、振分抽選の結果（振分結果）を判定する。

【０６７１】

ステップＳ３１１０では、ＭＰＵ３０２は、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。この大当たり結果用の停止結果設定処理では、ＭＰＵ３０２は、メイン表示部９３の第１結果表示部９３ａ又は第２結果表示部９３ｂに最終的に停止表示させる図柄に係る情報を決定し、決定した情報、すなわち停止表示させる図柄に係る情報をＲＡＭ３１３に記憶させる。ここで、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３１０９にて判定した振分結果と、ＲＯＭ３１２に予め記憶された大当たり結果用の停止結果テーブルとの比較によって、メイン表示部９３に最終的に停止表示させる図柄に係る情報を決定する。この大当たり結果用の停止結果テーブルは、メイン表示部９３に停止表示させる図柄の態様を振分結果ごとに相違させて規定している。

【０６７２】

ステップＳ３１１１では、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３１０９にて判定した振分結果に応じたフラグをＲＡＭ３１３にセットする。具体的には、ＭＰＵ３０２は、振分結果が「低確結果」であることを特定した場合、低確結果フラグをセットし、「少ラウンド高確結果」であることを特定した場合、少ラウンド高確結果フラグをセットし、「少ラウンド低確結果」であることを特定した場合、少ラウンド低確結果フラグをセットし、「最有利結果」であることを特定した場合、最有利結果フラグをセットする。その後、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３１１９以降の処理を実行する。なお、以下の各ステップの処理において、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３にセットされたフラグの有無を参照して振分結果を判定する。

【０６７３】

ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３１０５にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ３１１２において、ステップＳ３１０４にて判定した当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３１１２にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ３１１３以降の処理を実行し、ステップＳ３１１２にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合（ＮＯ）、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３１１５にて当否結果が「転落結果」であるか否かを判定する。

ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３１１５にて当否結果が「転落結果」でないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ３１１６以降の処理を実行し、ステップＳ３１１５にて当否結果が「転落結果」であると判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３１１７以降の処理を実行する。

【０６７４】

ステップＳ３１１３では、ＭＰＵ３０２は、特別外れ結果用の停止結果設定処理を実行

する。この特別外れ結果用の停止結果設定処理では、ＭＰＵ３０２は、メイン表示部９３の第１結果表示部９３ａ又は第２結果表示部９３ｂに最終的に停止表示させる図柄に係る情報を決定し、決定した情報、すなわち停止表示させる図柄に係る情報をＲＡＭ３１３に記憶させる。ここで、ＭＰＵ３０２は、ＲＯＭ３１２に予め記憶された特別外れ結果用の停止結果テーブルを参照することによって、メイン表示部９３に最終的に停止表示させる図柄に係る情報を決定する。この特別外れ結果用の停止結果テーブルに設定された図柄の態様は、大当たり結果用の停止結果テーブルに設定された図柄の態様とは異なっている。ステップＳ３１１４では、ＭＰＵ３０２は、特別外れフラグをＲＡＭ３１３にセットする。なお、以下の各処理において、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３にセットされた特別外れフラグの有無を参照して、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

【０６７５】

ステップＳ３１１６では、ＭＰＵ３０２は、通常外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。この通常外れ結果用の停止結果設定処理では、ＭＰＵ３０２は、メイン表示部９３の第１結果表示部９３ａ又は第２結果表示部９３ｂに最終的に停止表示させる図柄に係る情報を決定し、その決定した情報をＲＡＭ３１３に記憶させる。ここで、ＭＰＵ３０２は、ＲＯＭ３１２に予め記憶された通常外れ結果用の停止結果テーブルを参照することによって、メイン表示部９３に最終的に停止表示させる図柄に係る情報を決定する。なお、通常外れ結果用の停止結果テーブルに設定された図柄の態様は、大当たり結果用の停止結果テーブル及び特別外れ結果用の停止結果テーブルに設定された図柄の態様とは異なる。

【０６７６】

ステップＳ３１１７では、ＭＰＵ３０２は、転落結果用の停止結果設定処理を実行する。この転落結果用の停止結果設定処理では、ＭＰＵ３０２は、メイン表示部９３の第１結果表示部９３ａ又は第２結果表示部９３ｂに最終的に停止表示させる図柄に係る情報を決定し、その決定した情報をＲＡＭ３１３に記憶させる。ここで、ＭＰＵ３０２は、ＲＯＭ３１２に予め記憶された転落結果用の停止結果テーブルを参照することによって、メイン表示部９３に最終的に停止表示させる図柄に係る情報を決定する。なお、本実施形態では、転落結果用の停止結果テーブルに設定された図柄の態様は、通常外れ結果用の停止結果テーブルに設定された図柄の態様と同一となっている。このため、ＭＰＵ３０２は、転落結果用の停止結果設定処理を実行する場合、通常外れ結果用の停止結果テーブルを参照するようにしてもよい。「転落結果」及び「通常外れ結果」の際にＭＰＵ３０２が参照するテーブルを同一とすることでメモリ容量を節約することができる。

【０６７７】

ステップＳ３１１８では、ＭＰＵ３０２は、転落結果用の処理を実行する。具体的には、ＭＰＵ３０２は、ＲＡＭ３１３の高確率モードフラグ格納エリア（図示略）にセットされている高確率モードフラグをクリアし、パチンコ機１０の遊技状態と抽選確率が有利な確変状態から確変状態よりも低い通常状態へと移行させる。

【０６７８】

ステップＳ３１１１、ステップＳ３１１４、ステップＳ３１１６、及びステップＳ３１１８のいずれかの処理を実行した後、ＭＰＵ３０２は、ステップＳ３１１９において、表示継続時間（表示継続期間）の設定処理を実行する。なお、表示継続時間（表示継続期間）の設定処理については、第１実施形態において説明したため重複する説明を省略する。

【０６７９】

ステップＳ３１２０では、ＭＰＵ３０２は、変動用コマンド及び種別コマンドを設定する。ＭＰＵ３０２は、前述した通常処理（図２３参照）のステップＳ３０１において、ステップＳ３１２０にて設定した変動用コマンド及び種別コマンドを音声発光制御装置４００に送信する。音声発光制御装置４００は、ＭＰＵ３０２から送信される変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて所定の処理（ステップＳ３１２１の変動表示の開始）を実行するが、該処理については後に詳細に説明する。

【０６８０】

なお、変動用コマンドには、表示継続時間に係る情報が含まれているが、リーチ表示が

発生するか否かの情報は含まれていない。また、種別コマンドには、当否結果に係る情報及び振分結果に係る情報が含まれている。より詳細には、種別コマンドには、当否結果に係る情報として、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、「通常外れ結果」及び「転落結果」に係る各情報が含まれている。また、種別コマンドには、振分結果に係る情報として、「低確結果」、「少ラウンド高確結果」、「少ラウンド低確結果」、「最有利結果」及び「転落結果」に係る各情報が含まれている。なお、以下の説明では、当否結果及び振分結果を総称して遊技結果ともいう。すなわち、種別コマンドには、遊技結果に係る情報が含まれることとなる。

【０６８１】

＜音声発光制御装置４００にて実行される演出決定処理について＞

次に、第２実施形態に係る遊技機１０の演出決定処理について説明する。なお、第２実施形態に係る遊技機１０の演出決定処理と第２実施形態に係る遊技機１０の演出決定処理は、一部のみが異なるため、図３９を参照して第２実施形態に係る遊技機１０の演出決定処理について説明する。

【０６８２】

ステップＳ１５０１では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から送信された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。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１５０１にて各コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ１５０９以降の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１５０１にて各コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ１５０２において、種別コマンドの内容に基づいて、遊技結果が「外れ結果」（「特別外れ結果」、「少ラウンド高確結果」、「少ラウンド低確結果」、「最有利結果」、「低確結果」以外）であるか否かを判定する。

【０６８３】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１５０２にて遊技結果が「外れ結果」でないと判定した場合（ＮＯ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１５０３にて遊技結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１５０３にて遊技結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ１５０４において、遊技結果の種類に対応した図柄決定処理を実行する。この図柄決定処理では、ＭＰＵ４０２は、遊技結果が「最有利結果」であると判定した場合、停止図柄有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の奇数の数字又は同一の偶数の数字を有する図柄（例えば「１・１・１」又は「２・２・２」）の組み合わせに係る情報を決定する。なお、奇数及び偶数の数字は、抽選などによってランダムに決定される。また、ＭＰＵ４０２は、遊技結果が「少ラウンド高確結果」又は「少ラウンド低確結果」であると判定した場合、停止図柄有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の偶数の数字を有する図柄（例えば「４・４・４」）の組み合わせに係る情報を決定する。さらに、ＭＰＵ４０２は、遊技結果が「低確結果」であると判定した場合、停止図柄有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の偶数の数字を有する図柄（例えば「２・２・２」）の組み合わせに係る情報を決定する。

【０６８４】

また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１５０３にて遊技結果が「特別外れ結果」であると判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１５０５において、共通用の図柄決定処理を実行する。この共通用の図柄決定処理では、ＭＰＵ４０２は、停止図柄有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果として特別な図柄の組み合わせに係る情報を決定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、同一の数字を有する図柄の組み合わせではなく、当否抽選において「通常外れ結果」となった場合に選択されることのない互いに異なる数字を有する特別な図柄の組み合わせ（例えば「３・４・１」）を決定する。なお、この特別な図柄の組み合わせは、遊技結果の種類に関わらず同一である。

【０６８５】

また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ１５０２にて遊技結果が「外れ結果」であると判定した場合（ＹＥＳ）、換言すると「通常外れ結果」又は「転落結果」であると判定した場

合、ステップＳ１５０６において、通常外れ用の図柄決定処理を実行する。この通常外れ用の図柄決定処理では、ＭＰＵ４０２は、変動用コマンドの内容に基づいて、リーチ表示が発生するか否かを判定する。

【０６８６】

なお、ステップＳ１５０６以降のステップ処理については、第１実施形態に係るパチンコ機１０と同じであるため重複する説明を省略する。また、図４１を参照して説明したように第１実施形態に係るパチンコ機１０は、「少ラウンド高確結果」で選択される演出と「少ラウンド低確結果」で選択される演出がどちらも演出Ｂで同一となっていたが、本実施形態に係るパチンコ機１０では、「少ラウンド高確結果」で選択される演出と「少ラウンド低確結果」で選択される演出とが同一であってもよいし異なっていてもよい。また、ステップＳ１５０４の図柄決定において、ＭＰＵ４０２は、遊技結果が「少ラウンド高確結果」であると判定した場合、停止図柄有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の奇数の数字又は同一の偶数の数字を有する図柄（例えば「１・１・１」又は「２・２・２」）の組み合わせに係る情報を決定するようにしてもよい。

【０６８７】

＜音声発光制御装置４００にて実行される示唆演出処理について＞

図６４～図６９は、本実施形態に係るパチンコ機１０の示唆演出処理（図３８のＳ１４０８）のフローチャートを示す図である。なお、以下の説明では、示唆演出処理において転落抽選の結果を報知する場合について説明し、その他の説明については省略する。

【０６８８】

図６４は、転落時に示唆演出を実行（転落抽選の結果を報知）する際のフローチャートを示す図である。以下、図６４を参照して、転落時に示唆演出を実行する場合における音声発光制御装置４００の動作について説明する。

【０６８９】

ステップＳ３２０１では、ＭＰＵ４０２は、「少ラウンド高確結果」又は「最有利結果」の種別コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに「少ラウンド高確結果」又は「最有利結果」に対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３２０１にて「少ラウンド高確結果」又は「最有利結果」の種別コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０６９０】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３２０１にて「少ラウンド高確結果」又は「最有利結果」の種別コマンドを受信したと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３２０２において、「転落結果」の種別コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに「転落結果」に対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３２０２にて「転落結果」の種別コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０６９１】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３２０２にて「転落結果」の種別コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ３２０３では、ＭＰＵ４０２は、示唆演出の処理を実行する。示唆演出の例として、ＭＰＵ４０２は、音声、発光、映像及び可動役物のいずれか１つ又は組み合わせにより実行する。例えば、音声を出力する場合、ＭＰＵ４０２は、音出力ＬＳＩ４０３へ高確状態から通常状態へと転落したことを示唆する音データを共通用ＲＯＭ４０４から読み出して再生するように指示する。音出力ＬＳＩ４０３は、ＭＰＵ４０２の指示に基づいて、転落したことを示唆する音データを共通用ＲＯＭ４０４から読み出して再生する（スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力させる）。

【０６９２】

また、発光により、転落したことを示唆する場合、ＭＰＵ４０２は、転落したことを示唆する発光データをＲＯＭ４１２又は共通用ＲＯＭ４０４から読み出して、読み出した発

光データに基づいて表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂを発光させる。また、映像により転落したことを示唆する場合、ＭＰＵ４０２は、転落したことを示唆する映像（画像を含む）を表示させるための転落示唆コマンドを表示制御装置５００に送信する。表示制御装置５００は、音声発光制御装置４００（ＭＰＵ４０２）から送信される転落示唆コマンドに基づいて、転落したことを示唆する映像（画像を含む）を表示画面Ｇに表示させる。

【０６９３】

以上のように、本実施形態に係る遊技機１０は、確変状態から通常状態へと転落した時に、転落したことを示唆する演出を実行する。これにより、遊技者は、遊技状態の推移を正確に把握することができ、ストレスなく遊技を楽しむことができる。なお、高確状態から通常状態へと転落した際の変動回数を提示（示唆）するようにしてもよい。

【０６９４】

図６５は、高頻度サポートモード後のリザルト画面表示時に示唆演出を実行する際のフローチャートを示す図である。以下、図６５を参照して、高頻度サポートモード後のリザルト画面表示時に示唆演出を実行する場合における音声発光制御装置４００の動作について説明する。

【０６９５】

ステップＳ３３０１では、ＭＰＵ４０２は、「少ラウンド高確結果」又は「最有利結果」の種別コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに「少ラウンド高確結果」又は「最有利結果」に対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３３０１にて「少ラウンド高確結果」又は「最有利結果」の種別コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０６９６】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３３０１にて「少ラウンド高確結果」又は「最有利結果」の種別コマンドを受信したと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３３０２において、「転落結果」の種別コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに「転落結果」に対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３３０２にて「転落結果」の種別コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０６９７】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３３０２にて「転落結果」の種別コマンドを受信したと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３３０３において、表示制御装置５００にリザルト表示開始コマンドを送信したかを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３３０３にてリザルト表示開始コマンドを送信したと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３３０４において、示唆演出の処理を実行する。なお、示唆演出の例については、図６４のステップＳ３２０３で説明したので重複する説明は省略する。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３３０３にてリザルト表示開始コマンドを送信していないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０６９８】

なお、映像により転落したことを示唆する場合、ＭＰＵ４０２は、転落したことを示唆する映像（画像を含む）を表示させるための転落示唆コマンドを表示制御装置５００に送信する。表示制御装置５００は、音声発光制御装置４００（ＭＰＵ４０２）から送信される転落示唆コマンドに基づいて、転落確変であることを示唆する映像（画像を含む）をリザルト画面に重畳して表示画面Ｇに表示させる。また、上記説明では、ＭＰＵ４０２が転落演出を実行するタイミングは、リザルト表示開始コマンドを送信したと判定された後、換言すると表示画面Ｇにリザルト画面が表示された直後となっているが、ＭＰＵ４０２が示唆演出を実行するタイミングは、表示画面Ｇにリザルト画面が表示されている間であればよい。また、ＭＰＵ４０２が示唆演出を実行するタイミングをリザルト画面表示後としてもよい。この場合、図６５のステップＳ３３０３にて、ＭＰＵ４０２は、表示制御装置

５００にリザルト画面の表示を終了させる「リザルト表示停止コマンド」を送信したか否かを判定し、表示制御装置５００に「リザルト表示停止コマンド」を送信している場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３３０４において、示唆演出の処理を実行するように構成すればよい。なお、リザルト画面にて、高確状態から通常状態へと転落した際の変動回数を提示（示唆）するようにしてもよい。

【０６９９】

図６６は、高頻度サポートモード後の大当たり遊技（次回大当たり）中に示唆演出処理を実行するフローチャートを示す図である。以下、図６６を参照して、高頻度サポートモード後の大当たり遊技（次回大当たり）中に示唆演出を実行する場合における音声発光制御装置４００の動作について説明する。

【０７００】

ステップＳ３４０１では、ＭＰＵ４０２は、「少ラウンド高確結果」又は「最有利結果」の種別コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに「少ラウンド高確結果又は「最有利結果」に対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３４０１にて「少ラウンド高確結果」又は「最有利結果」の種別コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０７０１】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３４０１にて「少ラウンド高確結果」又は「最有利結果」の種別コマンドを受信したと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３４０２において、大当たり遊技終了後の高頻度サポートモードが開始されたか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに「高頻度サポートモード」に対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３４０２において、高頻度サポートモードが開始されていないと判定した場合（ＮＯ）、ＭＰＵ４０２は、示唆演出の実行処理を終了する。

【０７０２】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３４０２にて、高頻度サポートモードが開始されたと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３４０３において、「転落結果」の種別コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに「転落結果」に対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３４０３にて「転落結果」の種別コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０７０３】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３４０３にて「転落結果」の種別コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３４０４にて、大当たりに当選したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに大当たりに対応する「少ラウンド高確結果」、「少ラウンド低確結果」、「最有利結果」、「低確結果」のいずれかに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３４０４にて大当たりに当選していないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０７０４】

ステップＳ３４０５では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３４０４で大当たりに当選したと判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ３４０４での大当たり当選が高頻度サポートモードの終了前であるか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの高頻度サポートモードに対応するフラグが格納されているか、換言すると高頻度サポートモードに対応するフラグがクリアされていないか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３４０５にて高頻度サポートモードが終了前でない、換言すると高頻度サポートモードに対応するフラグがクリアされていると判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０７０５】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３４０５にて、高頻度サポートモードが終了前である、換言すると高頻度サポートモードに対応するフラグがクリアされてないと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３４０６において、示唆演出の処理を実行する。なお、示唆演出の例については、図６４のステップＳ３２０３で説明したので重複する説明は省略する。

【０７０６】

なお、上記説明では、ＭＰＵ４０２が示唆演出を実行するタイミングは、大当たりに当選した際となっているが、ＭＰＵ４０２が示唆演出を実行するタイミングを抽選により決定するようにしてもよい。この場合、ステップＳ３４０４で当選した大当たり遊技のいずれのラウンドで示唆演出を実行するかを抽選（該抽選にはカウンタを利用してもよい）で決定する。ＭＰＵ４０２は、抽選により決定したラウンドにおいてステップＳ３４０６の示唆演出を実行する。また、ＭＰＵ４０２が示唆演出を実行するか否かの抽選をラウンドごとに行い、エンディングコマンドを受信するまで又は当選した大当たり遊技の最終ラウンド（第２ラウンド又は第１５ラウンド）までの間に上記抽選に当選した場合、示唆演出を実行し、エンディングコマンドを受信するまで又は当選した大当たり遊技の最終ラウンドまで上記抽選に当選しなかった場合、大当たり遊技のエンディング期間又は最終ラウンドにおいて示唆演出を実行するようにしてもよい。また、示唆演出を実行するか否かの抽選に当選したラウンド数に応じて、示唆演出の内容を変化させるようにしてもよい。この場合、示唆演出を実行するか否かの抽選にいつ当選するかによって示唆演出の内容が異なるため、遊技者に種々の示唆演出を見ようとする楽しみを与えることができる。

【０７０７】

図６７～図６９は、第２実施形態の変形例に係る遊技機の示唆演出処理（操作受付がある場合に示唆）のフローチャートを示す図である。ここでは、遊技者の操作が受け付けられた場合に、示唆演出処理を実行する形態について説明する。初めに、図６７を参照して、高頻度サポートモード中に遊技者の操作が受け付けられた場合に示唆演出を実行する場合における音声発光制御装置４００の動作について説明する。

【０７０８】

ステップＳ３５０１では、ＭＰＵ４０２は、「少ラウンド高確結果」又は「最有利結果」の種別コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに「少ラウンド高確結果」又は「最有利結果」に対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３５０１にて「少ラウンド高確結果」又は「最有利結果」の種別コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０７０９】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３５０１にて「少ラウンド高確結果」又は「最有利結果」の種別コマンドを受信したと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３５０２において、「転落結果」の種別コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに「転落結果」に対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３５０２にて「転落結果」の種別コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０７１０】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３５０２にて、「転落結果」の種別コマンドを受信したと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３５０３において、遊技者の操作を受け付けたか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、操作手段としての操作ボタン３５のいずれかのボタン（３５ａ～３５ｃ）が押し下げられたか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３５０３にて遊技者の操作を受け付けていると判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３５０４において、示唆演出の処理を実行する。なお、示唆演出の例については、図６４のステップＳ３２０３で説明したので重複する説明は省略する。

【０７１１】
ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３５０３にて遊技者の操作を受け付けていないと判定した場合（ＮＯ）、ＭＰＵ４０２は、示唆演出の実行処理を終了する。
【０７１２】
以上のように、本実施形態に係る遊技機１０は、遊技者の操作が受け付けられると転落した可能性を示唆する演出を実行する。これにより、遊技者は、遊技状態の推移を正確に把握することができ、ストレスなく遊技を楽しむことができる。なお、高頻度サポートモードにおける高確状態から通常状態へと転落した際の変動回数（遊技回数）を提示（示唆）するようにしてもよい。
【０７１３】
次に、図６８を参照して、リザルト画面の表示中に遊技者の操作が受け付けられた場合に示唆演出を実行する場合における音声発光制御装置４００の動作について説明する。
ステップＳ３６０１では、ＭＰＵ４０２は、「少ラウンド高確結果」又は「最有利結果」の種別コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに「少ラウンド高確結果」又は「最有利結果」に対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３６０１にて「少ラウンド高確結果」又は「最有利結果」の種別コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。
【０７１４】
ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３６０１にて「少ラウンド高確結果」又は「最有利結果」の種別コマンドを受信したと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３６０２において、「転落結果」の種別コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに「転落結果」に対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３６０２にて「転落結果」の種別コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。
【０７１５】
ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３６０２において、「転落結果」の種別コマンドを受信したと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３６０３において、表示制御装置５００にリザルト表示開始コマンドを送信したかを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３６０３にてリザルト表示開始コマンドを送信していないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。
【０７１６】
ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３６０３にてリザルト表示開始コマンドを送信したと判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ３６０４では、ＭＰＵ４０２は、遊技者の操作を受け付けたか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、操作手段としての操作ボタン３５のいずれかのボタン（３５ａ～３５ｃ）が押し下げられたか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３６０４にて遊技者の操作を受け付けていると判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３６０５において、示唆演出の処理を実行する。なお、示唆演出の例については、図６４のステップＳ３２０３で説明したので重複する説明は省略する。
【０７１７】
ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３６０４にて遊技者の操作を受け付けていないと判定した場合（ＮＯ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３６０６において、リザルト表示終了コマンドを送信したか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３６０６にてリザルト表示開始コマンドを送信したと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、示唆演出の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３６０６にてリザルト表示開始コマンドを送信していないと判定した場合（ＮＯ）、ＭＰＵ４０２は、示唆演出の処理を実行する。
【０７１８】
以上のように、本実施形態に係る遊技機１０は、遊技者の操作が受け付けられると転落

の可能性を示唆する演出を実行する。これにより、遊技者は、遊技状態の推移を正確に把握することができ、ストレスなく遊技を楽しむことができる。また、遊技者の操作が受け付けられない場合でもリザルト画面表示終了時に転落の可能性を示唆する演出を実行するので、遊技者は、遊技状態の推移を確実に把握することができる。なお、リザルト画面にて高確状態から通常状態へと転落した際の変動回数を提示（示唆）するようにしてもよい。

【０７１９】

次に、図６９を参照して、高頻度サポートモード後の大当たり遊技（次回大当たり）中に遊技者の操作が受け付けられると示唆演出を実行する場合における音声発光制御装置４００の動作について説明する。図６９は、パチンコ機１０の示唆演出処理（操作受付がある場合に示唆）のフローチャートを示す図である。以下、図６９を参照して、高頻度サポートモード後の大当たり遊技（次回大当たり）中に遊技者の操作が受け付けられると示唆演出を実行する場合における音声発光制御装置４００の動作について説明する。

【０７２０】

ステップＳ３７０１では、ＭＰＵ４０２は、「少ラウンド高確結果」又は「最有利結果」の種別コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに「少ラウンド高確結果」又は「最有利結果」に対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３７０１にて「少ラウンド高確結果」又は「最有利結果」の種別コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０７２１】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３７０１にて「少ラウンド高確結果」又は「最有利結果」の種別コマンドを受信したと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３７０２において、大当たり遊技終了後の高頻度サポートモードが開始されたか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに「高頻度サポートモード」に対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３７０２において、高頻度サポートモードが開始されていないと判定した場合（ＮＯ）、ＭＰＵ４０２は、示唆演出の実行処理を終了する。

【０７２２】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３７０２にて、高頻度サポートモードが開始されたと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３７０３において、「転落結果」の種別コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに「転落結果」に対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３７０３にて「転落結果」の種別コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０７２３】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３７０３において、「転落結果」の種別コマンドを受信したと判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３７０４にて、大当たりに当選したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに大当たりに対応する「少ラウンド高確結果」、「少ラウンド低確結果」、「最有利結果」、「低確結果」のいずれかに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３７０４にて大当たりに当選していないと判定した場合（ＮＯ）、示唆演出の実行処理を終了する。

【０７２４】

ステップＳ３７０５では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３７０４で大当たりに当選したと判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ３７０４での大当たり当選が高頻度サポートモードの終了前であるか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの高頻度サポートモードに対応するフラグが格納されているか、換言すると高頻度サポートモードに対応するフラグがクリアされていないか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３７０５にて高頻度サポートモードが終了前でない、換言すると高頻度サポートモードに対応するフラグがクリアされていると判定した場合（ＮＯ）、

示唆演出の実行処理を終了する。

【０７２５】

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３７０５にて、高頻度サポートモードが終了前である、換言すると高頻度サポートモードに対応するフラグがクリアされてないと判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ３７０６では、ＭＰＵ４０２は、遊技者の操作を受け付けたか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、操作手段としての操作ボタン３５のいずれかのボタン（３５ａ～３５ｃ）が押し下げられたか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３７０６にて遊技者の操作を受け付けていると判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３７０７において、示唆演出の処理を実行する。なお、示唆演出の例については、図６４のステップＳ３２０３で説明したので重複する説明は省略する。

【０７２６】

なお、上記図６７～図６９では、ＭＰＵ４０２は、操作手段としての操作ボタン３５のいずれかのボタン（３５ａ～３５ｃ）が押し下げられたか否かを判定し、操作ボタン３５のいずれかのボタン（３５ａ～３５ｃ）が押し下げられた場合に示唆演出を実行しているが、ＭＰＵ４０２は、操作ボタン３５のボタン３５ａ～３５ｃが所定順序で押し下げられた場合に示唆演出を実行するようにしてもよい。この場合、遊技者は、どのような操作で転落の可能性を示唆する演出が実行されるのかを探求する楽しみが得られ、興趣性が向上する。また、遊技者のより積極的な介入を促すことができる。また、本実施形態１０に操作ボタン３５以外の操作受付手段、例えば、タッチセンサ等を備えるようにし、この操作受付手段（タッチセンサ）の操作が受け付けられた場合に転落の可能性を示唆する演出が実行されるように構成してもよい。

【０７２７】

また、上記図６４～図６９で説明した示唆演出処理では、ＭＰＵ４０２は、「転落結果」の種別コマンドを受信した場合、換言すると確変状態から通常状態へと転落した場合に示唆演出を実行しているが、「転落結果」の種別コマンドを受信しない場合、換言すると確変状態から通常状態へと転落していない場合に示唆演出を実行するようにしてもよい。

【０７２８】

また、図６７～図６９を参照して説明した第２実施形態の変形例に係る遊技機の示唆演出処理において、操作受付を促す演出を行うようにしてもよい。具体的には、図６７を参照して説明した示唆演出処理ではステップＳ３５０２以降、図６８を参照して説明した示唆演出処理ではステップＳ３６０３以降、図６９を参照して説明した示唆演出処理ではステップＳ３７０５以降に、遊技者へ操作受付を促す演出を行う。この遊技者へ操作受付を促す演出では、例えば、操作ボタン３５を操作するように促す画像又は映像を表示画面Ｇへ表示する（例えば、操作ボタン３５の画像とともに「押せ！」の文字を表示させる）ようにしてもよいし、「ボタンを押せ」という音声をスピーカ２６Ａ～２６Ｃの少なくとも一つから出力するようにしてもよい。また、操作ボタン３５を操作するように促す画像又は映像を表示画面Ｇへ表示するとともに、「ボタンを押せ」という音声をスピーカ２６Ａ～２６Ｃの少なくとも一つから出力するようにしてもよい。

【０７２９】

[第２実施形態の他の変形例]

なお、上記第２実施形態では、主制御装置３００のＲＯＭ３１２の当否テーブル記憶エリアに記憶されている高確率モード用の当否テーブル（図６２（ｂ）参照）に「転落結果」を追加することにより転落抽選を行う実施形態について説明したが、転落抽選用の転落乱数カウンタＣ５をＲＡＭ３１３の各種カウンタエリアに設け、ＭＰＵ３０２は、各カウンタＣ１～Ｃ５，ＣＩＮＩ，ＣＳの値（情報）を用いることによって内部抽選（大当たり抽選や転落抽選など）などを実行するようにしてもよい。カウンタＣ５は、更新の都度、前回値に１が加算（インクリメント）され、所定の最大値に達した後、０に戻るループカウンタとなっている。なお、転落乱数カウンタＣ５の初期値設定に乱数初期値カウンタＣＩＮＩを使用するようにしてもよい。ここで、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＩＮＩ，ＣＳについては、第１実施形態で説明したので重複する説明を省略する。

【０７３０】
本実施形態の変形例では、転落乱数カウンタＣ５は、定期的（例えば、４ｍｓｅｃ毎）に更新される。更新された値は、ＲＡＭ３１３の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納される。抽選カウンタ用バッファに格納された値のうち、転落乱数カウンタＣ５の値は、第１始動口８４ａ又は第２始動口８４ｂに遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１３に取得情報記憶手段として設けられた保留球格納エリア（図１８参照）に格納され、保留球格納エリアに格納された転落乱数カウンタＣ５の値に基づいて、確変状態から通常状態への転落抽選を実行する。なお、本実施形態においても、転落に当選する乱数の値は、当否情報群記憶手段として設けられたＲＯＭ３１２の当否テーブル記憶エリアに当否テーブル（当否情報群）として記憶される。

【０７３１】
また、本実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置３００のＭＰＵ３０２は、転落抽選に当選するとＲＡＭ３１３の各種フラグ格納エリアの確変フラグをクリアすることにより、パチンコ機１０の遊技状態を確変状態から通常状態へと移行させるとともに、転落したことを示す転落コマンドを音声発光制御装置４００へと送信する。音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２は、主制御装置３００のＭＰＵ３０２から送信される転落コマンドに基づいて、パチンコ機１０の状態が確変状態から通常状態へと転落した可能性を示唆する演出を所定のタイミングで実行する。なお、音声発光制御装置４００における示唆演出については、図６４～図６９を参照して説明した各示唆演出処理において、「転落結果の種別コマンドを受信？」のステップ処理を、「転落コマンドを受信？」（主制御装置３００から送信される転落コマンドを受信したか否か）と読み替えることで実現することができる。

【０７３２】
なお、転落抽選用の転落乱数カウンタＣ５をＲＡＭ３１３の各種カウンタエリアに設け、ＭＰＵ３０２は、各カウンタＣ１～Ｃ５，ＣＩＮＩ，ＣＳの値（情報）を用いることによって内部抽選（大当たり抽選や転落抽選など）などを実行する場合、大当たり抽選前に転落抽選を行うようにしてもよいし、大当たり抽選後に転落抽選を行うようにしてもよい。大当たり抽選前に転落抽選を行う場合、転落抽選に当選すると遊技状態が確変状態から通常状態となった後に大当たり抽選が行われる。このため、遊技者は遊技状態が通常状態へ転落しないか心配をしながら遊技を行うこととなりハラハラ感を得ることができる。一方、大当たり抽選後に転落抽選を行う場合、遊技状態が有利な確変状態で大当たり抽選が行われたのち転落抽選が行われるため遊技者に非常に有利な遊技形態となる。

【０７３３】
また、本実施形態及び変形例では、大当たり遊技後に付与される高頻度サポートモードは、遊技回数（変動回数と同じ）が終了基準回数（具体的には、１００回）に達した場合、低頻度サポートモードに移行する。換言すると、本実施形態及び変形例では、高頻度サポートモードは、遊技回数が１００回で終了する。しかしながら、高頻度サポートモードの遊技回数は、１００回に限られない。例えば、高頻度サポートモードは、遊技回数が１００回未満でもよいし、１０１回以上であってもよい。

【０７３４】
また、大当たり遊技後に付与される高頻度サポートモードにおいて遊技回数（変動回数と同じ）が１００回を超えていても、転落抽選に当選するまでは、高頻度サポートモードを継続するようにしてもよい。この場合、遊技回数が１００回を超えた状態で、転落抽選に当選すると高頻度サポートモードが終了する。すなわち、転落抽選に当選するまで高頻度サポートモードを継続する場合、遊技者は、高頻度サポートモードが終了したことで、転落抽選に当選し、遊技状態が高確状態から通常状態へと転落したことを認識することができる。このため、大当たり遊技後に付与される高頻度サポートモードにおいて遊技回数が１００回を超えて超えた状態で、転落抽選に当選した場合は、遊技状態が確変状態から通常状態へと転落したことを示唆する示唆演出を実行しないように構成することが好ましい。

【０７３５】
遊技者が、遊技状態が高確状態から通常状態へと転落したことを認識することができるにも関わらず、上記示唆演出を実行すると、却って遊技者が心情的に傷ついたり、苛立ちを覚えることになるため（傷に塩を塗る行為となる）好ましくない。また、遊技者が心情的に傷ついたり、苛立ちを覚えると遊技を中止する虞がある。しかしながら、上記のように、大当たり遊技後に付与される高頻度サポートモードにおいて遊技回数が１００回を超えて超えた状態で、転落抽選に当選した場合は、遊技状態が確変状態から通常状態へと転落したことを示唆する示唆演出を実行しないように構成することで、遊技者が心情的に傷ついたり、苛立ちを覚えることを抑制し、遊技者に気分よく遊技を継続してもらうことができる。

【０７３６】
このような本実施形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。
（１）パチンコ機１０は、遊技球が転動する遊技領域を有した遊技盤８１と、遊技領域１０４の特定領域（第１始動口８４ａ、第２始動口８４ｂ）を遊技球が通過すると、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態へ移行するか否かの大当たり抽選を行う大当たり抽選手段（ＭＰＵ３０２）と、遊技の結果に応じて、遊技状態として、大当たり抽選手段の抽選確率が有利な確変状態と、大当たり抽選手段の抽選確率が確変状態よりも低い通常状態とを制御する遊技状態制御手段（ＭＰＵ３０２）と、大当たり抽選を行うたびに、確変状態を通常状態とする転落抽選を行う転落抽選手段（ＭＰＵ３０２）と、転落抽選の結果を示唆する演出を所定のタイミングで実行する演出制御手段（ＭＰＵ４０２、音声発光制御装置４００、表示制御装置５００等）と、を備える。このため、遊技者は、演出により遊技状態が有利な確変状態であるのか通常状態であるのかを知ることができる。このため、確変状態であるにもかかわらず大当たりに対する遊技者の期待感を持続させることができず退屈した遊技者が遊技をやめてしまうこと抑制することができる。また、通常状態へ転落した場合は、遊技者は通常状態であることを認識することができるので、変に期待を持たせることなく遊技を行わせることができる。このように遊技者は、遊技状態の推移を正確に把握することができる。

【０７３７】
（２）パチンコ機１０の演出制御手段（ＭＰＵ４０２、音声発光制御装置４００、表示制御装置５００等）は、転落抽選手段（ＭＰＵ３０２）による転落抽選に当選すると転落抽選の結果を示唆する演出を実行する。このため、遊技者は、即時に転落したことを知ることができる。このため、遊技者は、転落抽選に当選して抽選確率が有利な確変状態でないにもかかわらず、その後も遊技を続けるか否かを判断することができる。また、即時に転落したことを知ることができることから、遊技者は、遊技を続けない場合には、無駄に遊技球を消費することを抑制できる。また、遊技者は、遊技を続ける場合には、抽選確率が有利な確変状態でない通常状態であることを分かった上で遊技を継続することができ納得感が高いものとなる。

【０７３８】
［第３実施形態］
上記第１実施形態では、パチンコ機１０は、内枠１３及び前扉枠１４が開放されたことを報知する際に、複数のスピーカ部２６Ａ～２６Ｃのうちのいずれか１以上の報知音の再生音量を他の音響装置の報知音再生音量よりも小さくする（第１実施形態では、スピーカ部２６Ａの再生音量を小さくしている）ことで、隣席で遊技を行う遊技者が異常報知音を煩わしく思う虞が低減されるようにしている。本実施形態では、内枠１３及び前扉枠１４が開放されたことを報知する専用のスピーカ部を備えたパチンコ機１０について説明する。以下、本実施形態に係るパチンコ機１０について説明するが、第１実施形態に係るパチンコ機１０と同一の構成には同一の符号を付して重複する説明を省略する。

【０７３９】
＜遊技盤８１＞
図７０は、本実施形態に係るパチンコ機の遊技盤の正面図である。本実施形態では、パ

チンコ機１０は、遊技盤８１の前面側の右上部に前扉枠１４が開放されたことを報知するためのスピーカ部２６Ｄを備える。図７０に示すようにスピーカ部２６Ｄは、遊技の障害とならないように該誘導レール１０３により画成される略円形の遊技領域１０４の外側に設けられている。また、パチンコ機１０は、内枠１３の後方側（具体的には、遊技盤８１の裏面側（裏パックユニット１５が設けられた側））の裏パックユニット１５と干渉しない位置に内枠１３が開放されたことを報知するためのスピーカ部２６Ｅを備える。その他の構成については図７を参照して説明した第１実施形態に係るパチンコ機１０が備える遊技盤８１と同じであるため重複する説明を省略する。

【０７４０】

なお、スピーカ部２６Ｄは、前扉枠１４を開放する際に前扉枠１４の回転にともなって移動することがなければよい。換言すると、前扉枠１４を開放した際にスピーカ部２６Ｄの音声を出力する向きが、隣席で遊技を行う遊技者の上半身の右側もしくは左側に対向する向きとならなければよい。したがって、スピーカ部２６Ｄを設ける場所は、遊技盤８１の右上部に限られず、遊技盤８１の左上部や左下部に設けるようにしてもよい。なお、この場合でも遊技の障害とならないよう該誘導レール１０３により画成される略円形の遊技領域１０４の外側に設けることが好ましい。その他、スピーカ部２６Ｄを内枠１３の樹脂ベース７１の前面に設けるようにしてもよい。

【０７４１】

また、スピーカ部２６Ｅは、内枠１３（遊技盤８１）の裏面側に設けられているため、内枠１３を開放した際に内枠１３の回転にともなって移動するもののスピーカ部２６Ｅの音声を出力する向きが、隣席で遊技を行う遊技者の上半身の右側もしくは左側に対向する向きとならない。したがって、隣席で遊技を行う遊技者が異常報知音を煩わしく思う虞を低減することができる。なお、スピーカ部２６Ｅを設ける場所は、遊技盤８１の裏面側の右上部に限られず、遊技盤８１の裏面側の左上部や左下部に設けるようにしてもよい。なお、この場合でも遊技盤８１の裏面に支持された裏パックユニット１５等と干渉しない位置に設けることが好ましい。

【０７４２】

＜音声発光制御装置４００及び表示制御装置５００の電気的構成＞

図７１は、本実施形態に係るパチンコ機１０の音声発光制御装置４００及び表示制御装置５００の電気的構成を示すブロック図である。本実施形態に係るパチンコ機１０は、上述したように内枠１３及び前扉枠１４が開放されたことを報知するためのスピーカ部２６Ｄ，２６Ｅをさらに備えるが、このスピーカ部２６Ｄ，２６Ｅは、音声発光制御基板４０１の出力ポートに接続されている。より具体的には、スピーカ部２６Ｄ，２６Ｅは、音声発光制御基板４０１備える音出力ＬＳＩ４０３のＤＡＣ４０３ｄの出力ポートに接続されている。ＤＡＣ４０３ｄは、音データ処理部４０３ｃにて作成されたデジタル楽音データ又はデジタル合成楽音データをアナログ信号に変換して増幅した後、スピーカ部２６Ｄ，２６Ｅへと出力する。

【０７４３】

図７２は、本実施形態に係るパチンコ機１０の音出力ＬＳＩ４０３が備えるＤＡＣ４０３ｄ及びスピーカ部２６Ａ～２６Ｅとの接続関係を説明するための概念図である。

図７２（ａ）に示す例では、ＤＡＣ４０３ｄは、音データ処理部から入力されるデジタル信号をアナログ信号に変換するＤＡＣ回路４０３ｄ１と、ＤＡＣ回路４０３ｄ１で変換されたアナログ信号を増幅する３つの増幅回路４０３ｄ２ａ、増幅回路４０３ｄ２ｄ及び増幅回路４０３ｄ２ｅを備える。ここで、増幅回路４０３ｄ２ａで増幅されたアナログ信号はスピーカ部２６Ａ～２６Ｃへと出力され、増幅回路４０３ｄ２ｄで増幅されたアナログ信号はスピーカ部２６Ｄへと出力され、増幅回路４０３ｄ２ｅで増幅されたアナログ信号はスピーカ部２６Ｅへと出力される。

【０７４４】

図７２（ａ）に示す例では、本実施形態に係るパチンコ機１０は、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃへ出力するアナログ信号の増幅を共通の増幅回路４０３ｄ２ａで行っている。これ

により、高価な増幅回路（オペアンプ）の数を減らすことができ、パチンコ機１０の製造コストを低減することができる。
　また、図７２（ａ）に示す例では、増幅回路４０３ｄ２ａで増幅されたアナログ信号は、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃへ出力され、増幅回路４０３ｄ２ｄで増幅されたアナログ信号は、スピーカ部２６Ｄへ出力され、増幅回路４０３ｄ２ｅで増幅されたアナログ信号はスピーカ部２６Ｅへと出力されるというようにスピーカ部２６Ａ～２６Ｃと、スピーカ部２６Ｄと、スピーカ部２６Ｅとで異なる増幅回路を備える構成となっているが、図７２（ｂ）に示す例のように、ＤＡＣ４０３ｄが備える増幅回路を一つとし、増幅回路４０３ｄ２の後段にセレクタ４０３ｆを配置して、増幅回路４０３ｄ２で増幅されたアナログ信号の出力先をスピーカ部２６Ａ～２６Ｃ、スピーカ部２６Ｄ又はスピーカ部２６Ｅに切り替えるように構成してもよい。これにより、高価な増幅回路（オペアンプ）の数をさらに減らすことができ、パチンコ機１０の製造コストをさらに低減することができる。
【０７４５】
　本実施形態では、ＲＯＭ４１２に記憶されている異常報知用の処理を実行するためのプログラム及び処理用データの各スピーカ部２６Ａ～２６Ｃ、スピーカ部２６Ｄ及びスピーカ部２６Ｅでの再生音量、換言すると増幅回路４０３ｄ２ａ、増幅回路４０３ｄ２ｄ及び増幅回路４０３ｄ２ｅの増幅率を規定するパラメータデータを同一としても良いし、ホールの運営者や従業員が異常報知を聞き逃す虞を抑制するためにスピーカ部２６Ｄ，２６Ｅの増幅回路４０３ｄ２ｄ，４０３ｄ２ｅの増幅率をスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの増幅回路４０３ｄ２ａの増幅率よりも大きくなるようパラメータデータを規定してもよい。
【０７４６】
　このようにパチンコ機１０は、前扉枠１４が開放されたことを報知する専用のスピーカ部２６Ｄを内枠１３に取り付けられた遊技盤８１に備えているため、前扉枠１４が開放された際にスピーカ部２６Ｄの向きが、隣席で遊技を行う遊技者の上半身の右側もしくは左側に対向する向きとならない。また、パチンコ機１０は、内枠１３が開放されたことを報知する専用のスピーカ部２６Ｅを内枠１３に取り付けられた遊技盤８１の裏面側に備えており、内枠１３が開放された際にスピーカ部２６Ｅの向きが、隣席で遊技を行う遊技者の上半身の右側もしくは左側に対向する向きとならない。したがって、スピーカ部２６Ｄ，２６Ｅから前扉枠１４及び内枠１３が開放されたことを報知する際に、専用のスピーカ部２６Ｄ，２６Ｅの再生音量を小さくする必要がなく、かつ、遊技者が異常報知音を煩わしく思う虞が低減される。また、遊技している遊技機から出力される音楽や音声が、異常報知により聞き取りづらくなることを抑制できるので、遊技機から出力される音楽や音声から生じる爽快感や没入感が失われて遊技者が興ざめする虞が低減される。
【０７４７】
＜音声発光制御装置４００にて実行される異常時報知処理について＞
　図７３は、本実施形態に係るパチンコ機１０の異常時報知処理のフローチャートを示す図である。本実施形態に係るパチンコ機１０の異常時報知処理の動作は、第１実施形態での異常時報知処理の動作と略同じであるが、異なる部分もあるため図７３を参照して本実施形態に係るパチンコ機１０の異常時報知処理の動作について説明する。
【０７４８】
　音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２は、パチンコ機１０に異常が発生した場合に、該異常を報知するために異常時報知処理を実行する。ここでは、監視装置２５０，２９０により前扉枠１４又は内枠１３が開放された場合の異常時報知処理について説明し、その他の異常時の報知については説明を省略する。
【０７４９】
　ステップＳ３８０１では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から送信された復電時報知用コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの復電時報知用コマンドに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３８０１にて復電時報知用コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ３８０４以降の処理を実行する。また、Ｍ

ＰＵ４０２は、ステップＳ３８０１にて復電時報知用コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ３８０２において、表示制御装置５００へ復電時報知用コマンドを送信する。表示制御装置５００では、受信した復電時報知用コマンドに基づいて図柄表示装置９１での報知表示が行われる。

【０７５０】

具体的には、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２は、ＭＰＵ４０２から送信された復電時報知用コマンドに基づいて、復電時報知用表示を図柄表示装置９１にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ５１２の各種データ記憶エリアから読み出す。そして、ＭＰＵ５０２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ５０５に対してコマンドを出力する。これによって、図柄表示装置９１は、音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２から送信された復電時報知用コマンドに基づく復電時報知用表示を実行する。

【０７５１】

ステップＳ３８０３では、ＭＰＵ４０２は、復電時報知用のデータの読み出しを開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から復電時報知用のプログラム及び処理用データ、発光データ及び音データの読み出しを開始する。ここで、復電時における異常報知は、内枠１３及び前扉枠１４が閉鎖（閉じた）状態で行われるため、スピーカ部２６Ｄ，２６Ｅから出力される音量がパチンコ機１０外部では小さくなる。このため、復電時における異常報知は、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから行われることが好ましい。そこで、本実施形態に係るパチンコ機１０では、復電時における異常報知がスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから行われるようにパラメータが規定されている。具体的には、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量が所定の値となるよう、増幅回路４０３ｄ２ａの増幅率が所定値となるようにパラメータが規定されている一方、スピーカ部２６Ｄ，２６Ｅの再生音量がゼロとなるよう、増幅回路４０３ｄ２ｄ，４０３ｄ２ｅの増幅率がゼロとなるようにパラメータが規定されている。

【０７５２】

なお、スピーカ部２６Ｄ，２６Ｅの再生音量がゼロとなるように、スピーカ部２６Ｄ，２６Ｅの再生がミュートされるようにしてもよい。ミュートを行う場合、増幅回路４０３ｄ２ｄ，４０３ｄ２ｅの出力をショート（ＧＮＤへ接続）する出力ショート型の回路としてもよいし、セレクタ等により増幅回路４０３ｄ２ｄ，４０３ｄ２ｅへの入力を切断する出力オープン型の回路としてもよい。

【０７５３】

なお、スピーカ部２６Ｄ，２６Ｅから異常報知を行う場合、上述のように、復電時における異常報知は、内枠１３及び前扉枠１４が閉鎖（閉じた）状態で行われるため、スピーカ部２６Ｄ，２６Ｅから出力される音量がパチンコ機１０外部では小さくなる。そこで、復電時の異常報知におけるスピーカ部２６Ｄ，２６Ｅの再生音量を大きくして行うようにしてもよい。この場合、復電時の異常報知におけるスピーカ部２６Ｄ，２６Ｅの増幅回路４０３ｄ２ｄ，４０３ｄ２ｅの増幅率が、通常時の異常報知におけるスピーカ部２６Ｄ，２６Ｅの増幅回路４０３ｄ２ｄ，４０３ｄ２ｅの増幅率よりも大きくなるようにパラメータを規定する等すればよい。

【０７５４】

ステップＳ３８０４では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から送信された通常時報知用コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの通常時報知用コマンドに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３８０４にて通常時報知用コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、後述するステップＳ３８１１以降の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３８０４にて通常時報知用コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ３８０５において、表示制御装置５００へ通常時報知用コマンドを送信する。表示制御装置５００では、受信した通常時報知用コマンドに基づいて図柄表示装置９１での報知表示が行われる。

【０７５５】
具体的には、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２は、ＭＰＵ４０２から送信された通常時報知用コマンドに基づいて、通常時報知用表示を図柄表示装置９１にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ５１２の各種データ記憶エリアから読み出す。そして、ＭＰＵ５０２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ５０５に対してコマンドを出力する。これによって、図柄表示装置９１は、音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２から送信された通常時報知用コマンドに基づく通常時報知用表示を実行する。
【０７５６】
ステップＳ３８０６では、ＭＰＵ４０２は、受信した通常時報知用コマンドが前扉枠１４の開放によるものかを判定する。ステップＳ３８０６における判定結果が、前扉枠１４の開放によるものである場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３８０７にて、前扉枠開放用の通常時報知用のデータの読み出しを開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から前扉枠開放用の通常時報知用のプログラム及び処理用データ、発光データ及び音データの読み出しを開始する。ここで、本実施形態では、前扉枠１４が開放されている場合、異常報知がスピーカ部２６Ｄから行われるようにパラメータが規定されている。具体的には、スピーカ部２６Ｄの再生音量が所定の値となるよう、増幅回路４０３ｄ２ｄの増幅率が所定値となるようにパラメータが規定されている一方、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃ、２６Ｅの再生音量がゼロとなるよう、増幅回路４０３ｄ２ａ及び増幅回路４０３ｄ２ｅの増幅率がゼロとなるようにパラメータが規定されている。また、パチンコ機１０が備える表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光しないように発光データが規定されている。換言すると、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが消灯するように発光データが規定されている。このため、通常時報知時においては、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光が停止される。
【０７５７】
なお、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃ，２６Ｅの再生音量がゼロとなるように、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃ，２６Ｅの再生がミュートされるようにしてもよい。ミュートを行う場合、増幅回路４０３ｄ２ａ及び増幅回路４０３ｄ２ｅの出力をショート（ＧＮＤへ接続）する出力ショート型の回路としてもよいし、セレクタ等により増幅回路４０３ｄ２ａ及び増幅回路４０３ｄ２ｅへの入力を切断する出力オープン型の回路としてもよい。また、図７２（ｂ）に示す例のように、増幅回路を一つとした場合、セレクタ４０３ｆにより増幅回路４０３ｄ２の出力先をスピーカ部２６Ｄとしてもよい。
【０７５８】
また、ステップＳ３８０６における判定結果が、前扉枠１４の開放によるものでない場合（ＮＯ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３８０８にて、内枠開放用の通常時報知用のデータの読み出しを開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から内枠開放用の通常時報知用のプログラム及び処理用データ、発光データ及び音データの読み出しを開始する。ここで、本実施形態では、内枠１３が開放されている場合、異常報知がスピーカ部２６Ｅから行われるようにパラメータが規定されている。具体的には、スピーカ部２６Ｅの再生音量が所定の値となるよう、増幅回路４０３ｄ２ｅの増幅率が所定値となるようにパラメータが規定されている一方、スピーカ部２６Ａ～２６Ｄの再生音量がゼロとなるよう、増幅回路４０３ｄ２ａ及び増幅回路４０３ｄ２ｄの増幅率がゼロとなるようにパラメータが規定されている。また、パチンコ機１０が備える表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光しないように発光データが規定されている。換言すると、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが消灯するように発光データが規定されている。このため、通常時報知時においては、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光が停止される。
【０７５９】
なお、スピーカ部２６Ａ～２６Ｄの再生音量がゼロとなるように、スピーカ部２６Ａ～２６Ｄの再生がミュートされるようにしてもよい。ミュートを行う場合、増幅回路４０３ｄ２ａ及び増幅回路４０３ｄ２ｄの出力をショート（ＧＮＤへ接続）する出力ショート型

の回路としてもよいし、セレクタ等により増幅回路４０３ｄ２ａ及び増幅回路４０３ｄ２ｄへの入力を切断する出力オープン型の回路としてもよい。また、図７２（ｂ）に示す例のように、増幅回路を一つとした場合、セレクタ４０３ｆにより増幅回路４０３ｄ２の出力先をスピーカ部２６Ｅとしてもよい。

【０７６０】

ステップＳ３８０９では、ＭＰＵ４０２は、ＢＧＭ（演出用の音楽や音声を含む）の停止処理を行う。このＢＧＭの停止処理では、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力中のＢＧＭを停止又はミュートする処理を行う。ＢＧＭを停止する場合、ＭＰＵ４０２は、扉開放報知解除時にＢＧＭの再生を再開するために、ＢＧＭの再生を停止したデータのアドレスをＲＡＭ４１３へ記憶させる。扉開放報知解除時にＢＧＭの再生を再開する際には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３へ記憶されたアドレスを読み出し、該アドレスからＢＧＭの再生を開始することで、ＢＧＭを停止した位置から再生を再開することができる。

また、ＢＧＭをミュートする場合、ＭＰＵ４０２は、ＢＧＭの再生自体は停止せずに、音が出力されないようにＢＧＭをミュートするように音出力ＬＳＩ４０３へ指示する。音出力ＬＳＩ４０３は、ＭＰＵ４０２の指示に基づいて、ＢＧＭを再生するが、音がスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力されないようにＢＧＭの再生音をミュートする。

【０７６１】

ステップＳ３８１０では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３８０３、ステップＳ３８０７又はステップＳ３８０８で読み出しを開始した音データの再生（出力）及び発光を開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３８０３、ステップＳ３８０７又はステップＳ３８０８で読み出しを開始したプログラム及び処理用データのシーケンスデータ及びパラメータデータと、音データを音出力ＬＳＩ４０３のレジスタ４０３ｂに設定し、音データがスピーカ部２６Ａ～２６Ｃ、スピーカ部２６Ｄ又はスピーカ部２６Ｅから出力されるよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。これにより、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃ、スピーカ部２６Ｄ又はスピーカ部２６Ｅから異常報知（例えば、復電時であれば「電源遮断中に扉が開けられました！」、通常時であれば「扉が開いています！」等の音声及び警告音の出力）が開始される。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３８０３、ステップＳ３８０７又はステップＳ３８０８で読み出しを開始したプログラム、処理用データ及び発光データに基づいて、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂ及びエラー表示ランプ部２４を発光させる。ここで、通常時報知用の発光データにおいては、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが消灯するように発光データが規定されているため表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光は停止する。

【０７６２】

ステップＳ３８１１では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から送信された裏パックユニット開放コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの裏パックユニット開放コマンドに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３８１１にて裏パックユニット開放コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ３８１３以降の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３８１１にて裏パックユニット開放コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ３８１２にて、ＭＰＵ４０２は、スピーカ部２６Ｄ（前扉枠１４が開放された場合）又はスピーカ部２６Ｅ（内枠１３が開放された場合）から出力される異常報知（通常時報知用の「扉が開いています！」等の音声及び警告音の出力）の再生音量を小さくするよう音出力ＬＳＩ４０３へ指示する。音出力ＬＳＩ４０３は、ＭＰＵ４０２からの指示に基づいて、スピーカ部２６Ｄ又はスピーカ部２６Ｅから出力される異常報知等の再生音量を小さくする制御を行う。

【０７６３】

ステップＳ３８１３では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から送信された扉開放の報知を解除する扉開放報知解除コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの扉開放報知解除コマンドに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３８１１にて扉

開放報知解除コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ３８１４以降の処理を実行せずに、異常時報知処理を終了する。

【０７６４】

また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３８１３にて、扉開放報知解除コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３８１４において、表示制御装置５００へ扉開放報知解除コマンドを送信する。表示制御装置５００では、受信した扉開放報知解除コマンドに基づいて図柄表示装置９１での報知表示が解除され、通常状態へと復帰する。

ステップＳ３８１５では、ＭＰＵ４０２は、扉開放報知解除コマンドに基づいて、スピーカ部２６Ｄ又はスピーカ部２６Ｅからの異常報知（例えば、復電時であれば「電源遮断中に扉が開けられました！」、通常時であれば「扉が開いています！」等の音声及び警告音の出力）を停止する。また、ＭＰＵ４０２は、扉開放報知解除コマンドに基づいて、エラー表示ランプ部２４の発光を停止させる。

また、ステップＳ３８１５では、ＭＰＵ４０２は、共通用ＲＯＭ４０４に記憶されている音声データ「扉が閉まりました！」を読み出して再生するよう音出力ＬＳＩ４０３に指示する。音出力ＬＳＩ４０３は、共通用ＲＯＭ４０４から音声データ「扉が閉まりました！」を読み出して再生する。これにより、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから「扉が閉まりました！」の音声が出力される。

【０７６５】

ステップＳ３８１６では、ＭＰＵ４０２は、扉開放報知解除コマンドに基づいてＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの復電時報知用コマンド及び通常時報知用コマンドに対応するフラグをクリア、換言するとフラグの値を０とする。ステップＳ３８１７では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３８０９で停止又はミュートしたＢＧＭの再生を再開するよう音出力ＬＳＩ４０３へ指示する。音出力ＬＳＩ４０３は、ＭＰＵ４０２からの指示に基づいて、ＢＧＭの再生を再開する。ここで、ステップＳ３８０９でＢＧＭが停止されていた場合、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３へ記憶されたアドレスを読み出し、該アドレスからＢＧＭの再生を再開するように音出力ＬＳＩ４０３へ指示することで、ＢＧＭを停止した位置から再生が再開される。また、ステップＳ３８０９でＢＧＭがミュートされていた場合、ＭＰＵ４０２は、音出力ＬＳＩ４０３へＢＧＭのミュートを解除するように指示する。音出力ＬＳＩ４０３へＢＧＭのミュートを解除し、スピーカ部２６Ａ～２６ＣからＢＧＭが出力される。その後、ＭＰＵ４０２は、異常時報知処理を終了する。

【０７６６】

なお、上記説明では、ステップＳ３８０９において、ＢＧＭ（演出用の音楽や音声を含む）を停止又はミュートする処理を行っているが、ＢＧＭを停止せずに再生を継続した状態で漸減的又は段階的に再生音量を所定値まで下げる処理を行うようにしてもよい。この場合、ステップＳ３８１０において、ステップＳ３８０３、ステップＳ３８０７又はＳ３８０８で読み出しを開始した音データの再生（出力）を行う際に、音声や警告音の再生音量が漸減的又は段階的に所定値まで上がるように処理してもよい。さらに、ステップＳ３８０９において、ＢＧＭを停止せずに再生を継続した状態で漸減的又は段階的に音量を下げる処理を行っている場合は、ステップＳ３８１５において、スピーカ部Ｄ又はスピーカ部２６Ｅからの異常報知の再生音量を音量がゼロ又は略ゼロとなるまで漸減的又は段階的に小さくし、ステップＳ３８１７において、ＢＧＭの再生を再開する際に、ＢＧＭの再生音量を所定値まで漸減的又は段階的に音量を上げるようにしてもよい。このように、構成することで、ＢＧＭが急に停止され、警告音に替わることによる違和感を生ずることなく報知を行うことができる。また、警告音が急に停止され、ＢＧＭに替わることによる違和感を生ずることなく復帰を行うことができる。

【０７６７】

また、上記説明では、ステップＳ３８１１において、裏パックユニット開放コマンドを受信しているか否かを判定し、裏パックユニット開放コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ３８１２の処理を実行して、スピーカ部Ｄ又はスピーカ部２

６Ｅからの警告音等の再生音量を小さくする構成としている。これは、裏パックユニット１５は、内枠１３を開放した後、裏パックユニット１５を開放しなければならず、裏パックユニット１５を開放するには時間を要することから、内枠１３を開扉して内部に配された装置や部品を誤作動させる等して不正な利益を得るいわゆるゴト行為ではなくメンテナンス等による開放の可能性が高いこと、及び裏パックユニット１５を開放してメンテナンス等を行う場合には時間を要することから、本実施形態に係るパチンコ機１０では、裏パックユニット開放コマンドを受信していると判定した場合、換言すると裏パックユニット１５が開放されていると判定される場合には、警告音等を小さくする構成としている（２段階制御）。これにより、時間を要するメンテナンス等の間、いつまでも大音量の警告音を聞く必要がなく、隣席で遊技を行う遊技者やメンテナンスの作業者が異常報知音を煩わしく思う虞がさらに低減される。なお、裏パックユニット１５の開放は、メンテナンス等ではなく不正が行われている可能性も考えられることから、完全に警告音等の出力を止めてしまうことは好ましくない。なお、ステップＳ３８１１及びＳ３８１２の処理を行わない、換言すると、裏パックユニット１５が開放されているか否かを判定しない構成としてもよい（この場合、１段階制御となる）。この場合、パチンコ機１０に裏パックユニット１５の開放を検出する裏パックユニット開放検出器２８９を設ける必要はない。

【０７６８】

［第３実施形態の変形例］

上記第３実施形態に係るパチンコ機１０は、前扉枠１４が開放されたことを報知するスピーカ部２６Ｄを備えているが、スピーカ部２６Ｄを前扉枠１４が開放されたことを報知するスピーカ部としてだけでなく、スピーカ部２６Ａとの兼用スピーカ部としてもよい。

図７４は、第３実施形態の変形例に係る遊技機の正面図である。スピーカ部２６Ｄを前扉枠１４が開放されたことを報知するスピーカ部としてだけでなく、スピーカ部２６Ａとの兼用スピーカ部とする場合、図７４に示すように、前扉枠１４を閉じた（閉鎖した）際にスピーカ部２６Ｄに対向する位置の前扉枠１４の領域（図７４のメッシュ部）に貫通孔が複数設けられた領域１４ｃを設けるなど、スピーカ部２６Ｄで再生された音が減衰しにくいようにすることが好ましい。

【０７６９】

図７５は、本実施形態の変形例に係る遊技機の音出力ＬＳＩが備えるＤＡＣ及びスピーカ部との接続関係を説明するための概念図である。

本実施形態の変形例では、図７５に示すように、ＤＡＣ４０３ｄは、音データ処理部から入力されるデジタル信号をアナログ信号に変換するＤＡＣ回路４０３ｄ１と、ＤＡＣ回路４０３ｄ１で変換されたアナログ信号を増幅する３つの増幅回路４０３ｄ２ａ、増幅回路４０３ｄ２ｄ及び増幅回路４０３ｄ２ｅを備える。ここで、増幅回路４０３ｄ２ａで増幅されたアナログ信号はスピーカ部２６Ｂ，２６Ｃへと出力され、増幅回路４０３ｄ２ｄで増幅されたアナログ信号はスピーカ部２６Ｄへと出力され、増幅回路４０３ｄ２ｅで増幅されたアナログ信号はスピーカ部２６Ｅへと出力される。

【０７７０】

そして、図７３で説明した通常時の異常報知において、前扉枠１４が開放されている場合には、異常報知がスピーカ部２６Ｄから行われるようにするため、本実施形態の変形例では、増幅回路４０３ｄ２ｄの増幅率が所定値となるようにＲＯＭ４１２に記憶されている異常報知用の処理を実行するためのプログラム及び処理用データのパラメータが規定されている一方、スピーカ部２６Ｂ，２６Ｃ、２６Ｅの再生音量がゼロとなるよう、増幅回路４０３ｄ２ａ及び増幅回路４０３ｄ２ｅの増幅率がゼロとなるようにＲＯＭ４１２に記憶されている異常報知用の処理を実行するためのプログラム及び処理用データのパラメータが規定されている。

【０７７１】

なお、スピーカ部２６Ｂ，２６Ｃ，２６Ｅの再生音量がゼロとなるように、スピーカ部２６Ｂ，２６Ｃ，２６Ｅの再生がミュートされるようにしてもよい。ミュートを行う場合、増幅回路４０３ｄ２ａ及び増幅回路４０３ｄ２ｅの出力をショート（ＧＮＤへ接続）す

る出力ショート型の回路としてもよいし、セレクタ等により増幅回路４０３ｄ２ａ及び増幅回路４０３ｄ２ｅへの入力を切断する出力オープン型の回路としてもよい。

【０７７２】

また、図７３で説明した通常時の異常報知において、内枠１３が開放されている場合には、異常報知がスピーカ部２６Ｅから行われるようにするため、本実施形態の変形例では、増幅回路４０３ｄ２ｅの増幅率が所定値となるようにＲＯＭ４１２に記憶されている異常報知用の処理を実行するためのプログラム及び処理用データのパラメータが規定されている一方、スピーカ部２６Ｂ，２６Ｃ、２６Ｄの再生音量がゼロとなるよう、増幅回路４０３ｄ２ａ及び増幅回路４０３ｄ２ｄの増幅率がゼロとなるようにＲＯＭ４１２に記憶されている異常報知用の処理を実行するためのプログラム及び処理用データのパラメータが規定されている。

【０７７３】

なお、スピーカ部２６Ｂ，２６Ｃ，２６Ｄの再生音量がゼロとなるように、スピーカ部２６Ｂ，２６Ｃ，２６Ｄの再生がミュートされるようにしてもよい。ミュートを行う場合、増幅回路４０３ｄ２ａ及び増幅回路４０３ｄ２ｄの出力をショート（ＧＮＤへ接続）する出力ショート型の回路としてもよいし、セレクタ等により増幅回路４０３ｄ２ａ及び増幅回路４０３ｄ２ｄへの入力を切断する出力オープン型の回路としてもよい。

【０７７４】

なお、本実施形態では、復電時用報知処理及び通常時用報知処理で、異なる発光データを用いることで、通常時用報知処理において、内枠１３又は前扉枠１４が開放された状態では、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光しないように構成されているが、復電時用報知処理及び通常時用報知処理で同一の発光データを用いながら、通常時用報知処理では、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光しないように、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光体への発光用電力の供給を停止する構成としてもよい。この場合、復電時用報知処理と通常時用報知処理とで異なる発光データを記憶保持する必要がないため、発光データを記憶させるための容量を削減することができる。

【０７７５】

また、内枠１３又は前扉枠１４が開放されたことを報知する際に表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂのうちの一方、好ましくは、内枠１３又は前扉枠１４の開放側の表示ランプ装置が発光しないように構成してもよい。この場合にも、通常時用報知処理の発光データを内枠１３又は前扉枠１４の開放側の表示ランプ装置が発光しないように発光データを規定しても良いし、内枠１３又は前扉枠１４の開放側の表示ランプ装置の発光体への発光用電力の供給を停止する構成としてもよい。このようにパチンコ機１０は、通常時用報知処理において、内枠１３又は前扉枠１４が開放されたことを報知する際に表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光しないように構成されているため、隣席で遊技を行う遊技者が表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光を煩わしく思う虞が低減される。この結果、隣席で遊技を行う遊技者が爽快感や没入感を失い、興ざめする虞が低減される。

【０７７６】

このような本実施形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

（１）パチンコ機１０は、固定枠（外枠１１）に対し開閉可能に支持された第１枠体（内枠１３）と、第１枠体に対し開閉可能に支持された第２枠体（前扉枠１４）と、第１枠体に設けられた第１音響装置（スピーカ部２６Ｄ，２６Ｅ）と、第２枠体に設けられた複数の第２音響装置（スピーカ部２６Ａ～２６Ｃ）と、第１，第２枠体の開放を検出する検出装置（第１，第２監視装置２５０，２９０）と、検出装置により前記第１枠体又は第２枠体の開放が検出されると前記第１音響装置を制御して異常を報知する異常報知手段（ＭＰＵ４０２、音出力ＬＳＩ４０３）とを備える。つまり、第１音響装置は、第１枠体に設けられており、開放される第２枠体とともに回転動作することがない。このため、第１音響装置からの異常報知音が隣席で遊技を行う遊技者に向かって出力されない。結果、遊技者が異常報知音を煩わしく思う虞が低減される。また、遊技している遊技機から出力される音楽や音声が、異常報知により聞き取りづらくなることを抑制できるので、遊技機から出

力される音楽や音声から生じる爽快感や没入感が失われて遊技者が興ざめする虞が低減される。
【０７７７】
（２）パチンコ機１０の検出装置（第１，第２監視装置２５０，２９０）は、第１枠体（内枠１３）の開放を検出する第１検出装置（第２監視装置２９０）と、第２枠体（前扉枠１４）の開放を検出する第２検出装置（第１監視装置２５０）とを備える。このため、第１，第２枠体のいずれが開放された場合でも、その開放を検出して異常を報知することができる。
【０７７８】
（３）パチンコ機１０の第１枠体（内枠１３）は、遊技球が流下する遊技盤（遊技盤８１）を有し、第１音響装置（スピーカ部２６Ｄ，２６Ｅ）は、第１枠体（内枠１３）の遊技盤に設けられている。このため、第１音響装置の配置位置（レイアウト）の自由度が向上する。また、遊技盤に取り付けるので第１音響装置の取り付けが容易となる。
【０７７９】
［第４実施形態］
上記第１実施形態では、パチンコ機１０は、内枠１３及び前扉枠１４が開放されたことを報知する際に、複数のスピーカ部２６Ａ～２６Ｃのうちのいずれか１以上の報知音の再生音量を他の音響装置の報知音再生音量よりも小さくする（第１実施形態では、スピーカ部２６Ａの再生音量を小さくしている）ことで、隣席で遊技を行う遊技者が異常報知音を煩わしく思う虞が低減されるようにしている。本実施形態では、内枠１３及び前扉枠１４が開放されたことを報知する際に、報知音を減衰させるカバー部材を備え、このカバー部材により複数のスピーカ部２６Ａ～２６Ｃのうちのいずれか１以上の報知音の再生音量を他の音響装置の報知音再生音量よりも小さくすることで、隣席で遊技を行う遊技者が異常報知音を煩わしく思う虞が低減されるようにしたパチンコ機１０について説明する。以下、本実施形態に係るパチンコ機１０について説明するが、第１実施形態に係るパチンコ機１０と同一の構成には同一の符号を付して重複する説明を省略する。
【０７８０】
＜遊技機が備えるスピーカ部及びカバー部材の概略構成＞
図７６は、本実施形態に係るパチンコ機１０が備えるスピーカ部２６Ａ及びカバー部材２７の概略構成図であり、図７６（ａ）は、スピーカ部２６Ａがカバー部材２７によりカバーされていない状態（以下、第１状態ともいう）の正面図、図７６（ｂ）は、スピーカ部２６Ａがカバー部材２７によりカバーされている状態（以下、第２状態ともいう）の正面図、図７６（ｃ）は、図７６（ｂ）の線分Ｘ－Ｘにおける断面図、図７６（ｄ）は、図７６（ｂ）の線分Ｙ－Ｙにおける断面図である。
【０７８１】
カバー部材２７は、パチンコ機１０に取り付けられた状態で、スピーカ部２６Ａに対して対向する板状の第１部材２７ａ（表面部材）と、第１部材２７ａの下辺側から裏面側（背面側）へ方向に延出した板状の第２部材２７ｂ（下側面部材）と、第１部材２７ａの上辺側から裏面側（背面側）へ方向に延出し、上記第２部材２７ｂと対向する板状の第３部材２７ｃ（上側面部材）と、第１部材２７ａの左辺側から裏面側（背面側）へ方向に延出し、上記第２部材２７ｂと第３部材２７ｃの左辺側同士を連結する板状の第４部材２７ｄ（左側面部材）とで構成され、右辺側が開放された箱状部材である。また、カバー部材２７の第２部材２７ｂには、後述するカバー部材駆動部３０の駆動ギア３０ａと噛合うスライドギア２７ｅが設けられている。
【０７８２】
また、カバー部材２７の第２部材２７ｂの左端部には、原点検出センサ２８用の原点用突起２７ｆ１が設けられ、カバー部材２７の第２部材２７ｂの右端部には、最大点検出センサ２９用の最大点用突起２７ｆ２が設けられている。ここで、カバー部材２７が第１状態（原点位置）にあるときのカバー部材２７の第２部材２７ｂの原点用突起２７ｆ１の位置に、原点検出センサ２８が設けられている。また、カバー部材２７が第２状態（最大点

位置）にあるときのカバー部材２７の第２部材２７ｂの最大点用突起２７ｆ２の位置に、最大点検出センサ２９が設けられている。

【０７８３】

本実施形態では、カバー部材２７を駆動させるための構成として、ラック・アンド・オピニオン方式を採用しており、カバー部材２７の近傍には、カバー部材２７を、スピーカ部２６Ａがカバー部材２７によりカバーされていない第１状態（原点位置）と、スピーカ部２６Ａがカバー部材２７によりカバーされている第２状態（最大点位置）とを変化させるためのカバー部材駆動部３０が設けられている。

カバー部材駆動部３０は、カバー部材駆動用モータ（不図示）と、歯車である駆動ギア３０ａとを備え、カバー部材駆動用モータが駆動されると、カバー部材２７のスライドギア２７ｅと噛合った駆動ギア３０ａが回転してカバー部材２７が駆動され、カバー部材２７の位置が第１状態と第２状態との間で変化する。

【０７８４】

カバー部材駆動用モータは、例えば、ステッピングモータであり、図示しないドライバから印加されるパルス信号により駆動され、所定のステップ角度で駆動ギア３０ａを駆動回転させる。なお、ステッピングモータに変えて回転量を検出するエンコーダ付きのＤＣモータ等を用いるようにしてもよい。ステッピングモータに比して安価にカバー部材２７の駆動機構を構成することができる。

【０７８５】

スライドギア２７ｅは、カバー部材２７の第２部材に歯切りをしたものであり、駆動ギア３０ａに歯合連結し、駆動ギア３０ａの回転に伴って、左右方向に往復移動が可能になっている。このため、カバー部材駆動用モータにより、駆動ギア３０ａをステップ単位で駆動回転させることによって、スライドギア２７ｅがステップ単位で左右方向に移動し、これに伴って、カバー部材２７を原点位置から最大点位置までの範囲で駆動させることができる。

【０７８６】

また、前扉枠１４のスピーカ部２６Ａの右側には、前面側に突出するように形成された２本のリブ部１４ｂ１，１４ｂ２が形成されている。２本のリブ部１４ｂ１，１４ｂ２は、スピーカ部２６Ａの外径よりも少し広い幅だけ離間して形成されている。この２本のリブ部１４ｂ１，１４ｂ２は、カバー部材２７と協働して、スピーカ部２６Ａから出力される再生音を前扉枠１４の右側面に形成された開口部１４ｄまで誘導する誘導路１４ｅとして機能する。すなわち、スピーカ部２６Ａがカバー部材２７によりカバーされていない第１状態では、スピーカ部２６Ａから出力される再生音は、前扉枠１４の前面側に設けられた領域１４ｃから前扉枠１４の前方に向かって放射される。一方、スピーカ部２６Ａがカバー部材２７によりカバーされている第２状態では、スピーカ部２６Ａから出力される再生音は、カバー部材２７及びリブ部１４ｂ１，１４ｂ２により形成される誘導路１４ｅにより前扉枠１４の右側面に形成された開口部１４ｄへと誘導され、前扉枠１４の開口部１４ｄから前扉枠１４の右側に向かって放射される。

【０７８７】

＜原点検出センサの概略構成＞

図７７は、原点検出センサの概略構成を示した図である。

次に、図７７を参照して、原点検出センサ２８の構成について説明する。図７７は、原点検出センサ２８の概略構成を示した図である。なお、最大点検出センサ２９は、原点検出センサ２８と同一の構成であるので、説明を省略する。

【０７８８】

原点検出センサ２８は、発光素子（図示せず）が取り付けられた発光素子取付部２８ａと、受光素子（図示せず）が取り付けられた受光素子取付部２８ｂと、発光素子取付部２８ａの一端と受光素子取付部２８ｂの一端とを、発光素子と受光素子とが所定距離だけ離れて対向配置されるように連結する連結部２８ｃとによって構成されたコの字形状のセンサであり、発光素子取付部２８ａと受光素子取付部２８ｂと連結部２８ｃとによって検出

溝２８ｄを形成している。
【０７８９】
検出溝２８ｄに何ら挿入物（原点用突起２７ｆ１）がない場合、発光素子取付部２８ａに取り付けられた発光素子から照射された光は、そのまま受光素子取付部２８ｂに取り付けられた受光素子によって受光される。一方、検出溝２８ｄに挿入物が挿入された場合、発光素子取付部２８ａに取り付けられた発光素子から照射された光が遮断され、該光を受光素子取付部２８ｂに取り付けられた受光素子が受光できない。原点検出センサ２８は、該受光素子において光を受光した場合にオフ信号、受光しなかった場合にオン信号を出力することにより、その信号を受信した音声発光制御装置４００において、検出溝２８ｄに何らかの挿入物が挿入されたか否かを判断できる。
【０７９０】
この原点検出センサ２８は、発光素子取付部２８ａが正面視前面側、受光素子取付部２８ｂが正面視後面側、連結部２８ｃが正面視下側に配置され、カバー部材２７が原点位置にあり、カバー部材２７の第２部材２７ｂの左側端に設けられた原点用突起２７ｆ１が検出溝２８ｄ内部に挿入されることにより、発光素子から受光素子へ照射される光が遮断されるように取り付けられている。よって、原点検出センサ２８において、発光素子から受光素子へ照射される光が遮断されたことが検出された場合に、原点検出センサ２８からオン信号を出力することによって、音声発光制御装置４００は、カバー部材２７が原点位置に到達していることを判断できる。
【０７９１】
また、最大点検出センサ２９は、原点検出センサ２８と同じ向きに配置され、カバー部材２７が最大点位置にあり、カバー部材２７の第２部材２７ｂの右側端部に設けられた最大点用突起２７ｆ２が、最大点検出センサ２９の検出溝内部に挿入されることにより、発光素子から受光素子へ照射される光が遮断されるように取り付けられている。このため、最大点検出センサ２９において、発光素子から受光素子へ照射される光が遮断されたことが検出された場合に、最大点検出センサ２９からオン信号を出力することによって、音声発光制御装置４００は、カバー部材２７が最大点位置に到達していることを判断できる。
【０７９２】
＜音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成＞
図７８は、本実施形態に係るパチンコ機１０の音声発光制御装置４００及び表示制御装置５００の電気的構成を示すブロック図である。上述したように、本実施形態に係るパチンコ機１０は、原点検出センサ２８及び最大点検出センサ２９を備える。原点検出センサ２８及び最大点検出センサ２９は、音声発光制御基板４０１の入力ポートに接続されており、原点検出センサ２８及び最大点検出センサ２９から出力されるオン信号は、音声発光制御基板４０１へと入力される。ＭＰＵ４０２は、原点検出センサ２８及び最大点検出センサ２９から出力されるオン信号により、カバー部材２７が原点位置、換言するとスピーカ部２６Ａがカバー部材２７によりカバーされていない状態（第１状態）にあるのか、カバー部材２７が最大点位置、換言するとスピーカ部２６Ａがカバー部材２７によりカバーされている状態（第２状態）であるかを判定する。
【０７９３】
また、カバー部材駆動部３０は、音声発光制御基板４０１の出力ポートに接続されている。カバー部材駆動部３０は、音声発光制御基板４０１の出力ポートを介して入力されるＭＰＵ４０２からの制御信号に基づいて、カバー部材２７を原点位置と最大点位置の間で駆動し、スピーカ部２６Ａがカバー部材２７によりカバーされていない第１状態と、スピーカ部２６Ａがカバー部材２７によりカバーされている第２状態とを変化させる。
【０７９４】
なお、本実施形態では、カバー部材２７によりスピーカ部２６Ａから出力される再生音を減衰させるため、第１実施形態と異なり、ＲＯＭ４１２に記憶されているＤＡＣ４０３ｄが備える増幅回路の増幅率を規定するパラメータの値がスピーカ部２６Ａと、スピーカ部２６Ｂ，２６Ｃとで異なる値となっていない。換言すると、ＲＯＭ４１２に記憶されて

いるＤＡＣ４０３ｄが備える増幅回路の増幅率を規定するパラメータの値がスピーカ部２６Ａ～２６Ｃで同値又は略同値となっている。

【０７９５】

＜音出力ＬＳＩが備えるＤＡＣ及びスピーカ部との接続関係＞

図７９は、本実施形態に係るパチンコ機１０の音出力ＬＳＩ４０３が備えるＤＡＣ４０３ｄ及びスピーカ部２６Ａ～２６Ｃとの接続関係を説明するための概念図である。

図７９に示す例では、ＤＡＣ４０３ｄは、音データ処理部から入力されるデジタル信号をアナログ信号に変換するＤＡＣ回路４０３ｄ１と、ＤＡＣ回路４０３ｄ１で変換されたアナログ信号を増幅する増幅回路４０３ｄ２ａとを備える。ここで、増幅回路４０３ｄ２ａで増幅されたアナログ信号はスピーカ部２６Ａ～２６Ｃへと出力される。

【０７９６】

本実施形態に係るパチンコ機１０は、カバー部材２７によりスピーカ部２６Ａから出力される再生音を減衰させるためスピーカ部２６Ａ～２６Ｃへ出力するアナログ信号の増幅を共通の増幅回路４０３ｄ２で行うことができ、第１実施形態のようにスピーカ部２６Ａ～２６Ｃで異なる増幅回路を用意する必要がない。これにより、高価な増幅回路（オペアンプ）の数を減らすことができ、また、複数の増幅回路ごとに制御を行う必要がないためＭＰＵ４０２の演算処理の負荷を低減することができる。

【０７９７】

このように本実施形態では、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃへ出力するアナログ信号の増幅を共通の増幅回路４０３ｄ２で行っているので、ＲＯＭ４１２に記憶されている異常報知用の処理を実行するためのプログラム及び処理用データの各スピーカ部２６Ａ～２６Ｃでの再生音量を規定するパラメータデータをスピーカ部２６Ａ～２６Ｃごとに用意する必要がない。

【０７９８】

このように本実施形態では、第１，第２監視装置２５０，２９０により内枠１３及び前扉枠１４の開放が検出されると、複数のスピーカ部２６Ａ～２６Ｃのうちのいずれか１以上（本実施形態ではスピーカ部２６Ａ）もしくはその近傍に設けられたカバー部材２７が第１状態から第２状態へと変化する。このため、スピーカ部２６Ａから前方へと出力される異常報知音がカバー部材２７により減衰されて小さくなる。この結果、隣席で遊技を行う遊技者が異常報知音を煩わしく思う虞が低減される。また、遊技しているパチンコ機１０から出力される音楽や音声が、異常報知により聞き取りづらくなることを抑制できるので、パチンコ機１０から出力される音楽や音声から生じる爽快感や没入感が失われて遊技者が興ざめする虞が低減される。

【０７９９】

＜音声発光制御装置４００にて実行される異常時報知処理について＞

図８０は、異常時報知処理のフローチャートを示す図である。音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２は、パチンコ機１０に異常が発生した場合に、該異常を報知するために異常時報知処理を実行する。ここでは、監視装置２５０、２９０により内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方が開放された場合の異常時報知処理について説明し、その他の異常時の報知については説明を省略する。

【０８００】

ステップＳ３９０１では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から送信された復電時報知用コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの復電時報知用コマンドに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３９０１にて復電時報知用コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ３９０４以降の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３９０１にて復電時報知用コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ３９０２において、表示制御装置５００へ復電時報知用コマンドを送信する。表示制御装置５００では、受信した復電時報知用コマンドに基づいて図柄表示装置９１での報知表示が行われる。

【０８０１】
具体的には、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２は、ＭＰＵ４０２から送信された復電時報知用コマンドに基づいて、復電時報知用表示を図柄表示装置９１にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ５１２の各種データ記憶エリアから読み出す。そして、ＭＰＵ５０２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ５０５に対してコマンドを出力する。これによって、図柄表示装置９１は、音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２から送信された復電時報知用コマンドに基づく復電時報知用表示を実行する。
【０８０２】
ステップＳ３９０３では、ＭＰＵ４０２は、復電時報知用のデータの読み出しを開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から復電時報知用のプログラム及び処理用データ、発光データ及び音データの読み出しを開始する。ここで、復電時における異常報知は、内枠１３及び前扉枠１４が閉鎖（閉じた）状態で行われる。すなわち、前扉枠１４が隣席で遊技する遊技者の上半身の右側もしくは左側に対向するようにして開いた状態ではないため、隣席で遊技する遊技者にとって異常報知が煩わしく感じられる虞が少ない。このため、この復電時の異常報知では、ＭＰＵ４０２は、カバー部材２７を原点位置から最大点位置へと駆動させることなく異常報知を行う。換言すると、ＭＰＵ４０２は、スピーカ部２６Ａがカバー部材２７によりカバーされていない第１状態で異常報知を行う。これにより、スピーカ部２６Ａの再生音、すなわち異常報知が前扉枠１４の前方に向かって放射される状態となる。
【０８０３】
ステップＳ３９０４では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から送信された通常時報知用コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの通常時報知用コマンドに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３９０４にて通常時報知用コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、後述するステップＳ３９１０以降の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３９０４にて通常時報知用コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ３９０５において、カバー部材駆動部３０を制御して、カバー部材２７の位置を原点位置から最大点位置まで駆動させる。換言すると、ＭＰＵ４０２は、カバー部材駆動部３０を制御して、スピーカ部２６Ａがカバー部材２７によりカバーされていない第１状態からスピーカ部２６Ａがカバー部材２７によりカバーされている第２状態へと変化させる。これにより、スピーカ部２６Ａの再生音、すなわち異常報知が前扉枠１４の右側に向かって放射される状態となる。
【０８０４】
ステップＳ３９０６では、ＭＰＵ４０２は、表示制御装置５００へ通常時報知用コマンドを送信する。表示制御装置５００では、受信した通常時報知用コマンドに基づいて図柄表示装置９１での報知表示が行われる。
具体的には、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２は、ＭＰＵ４０２から送信された通常時報知用コマンドに基づいて、通常時報知用表示を図柄表示装置９１にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ５１２の各種データ記憶エリアから読み出す。そして、ＭＰＵ５０２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ５０５に対してコマンドを出力する。これによって、図柄表示装置９１は、音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２から送信された通常時報知用コマンドに基づく通常時報知用表示を実行する。
【０８０５】
ステップＳ３９０７では、ＭＰＵ４０２は、通常時報知用のデータの読み出しを開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から通常時報知用のプログラム及び処理用データ、発光データ及び音データの読み出しを開始する。ここで、パチンコ機１０が備える表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光しないように発光データが規定されている。換言すると、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが消灯するように発光

データが規定されている。このため、通常時報知時においては、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光が停止される。

【０８０６】

ステップＳ３９０８では、ＭＰＵ４０２は、ＢＧＭ（演出用の音楽や音声を含む）の停止処理を行う。このＢＧＭの停止処理では、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力中のＢＧＭを停止又はミュートする処理を行う。ＢＧＭを停止する場合、ＭＰＵ４０２は、扉開放報知解除時にＢＧＭの再生を再開するために、ＢＧＭの再生を停止したデータのアドレスをＲＡＭ４１３へ記憶させる。扉開放報知解除時にＢＧＭの再生を再開する際には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３へ記憶されたアドレスを読み出し、該アドレスからＢＧＭの再生を開始することで、ＢＧＭを停止した位置から再生を再開することができる。

また、ＢＧＭをミュートする場合、ＭＰＵ４０２は、ＢＧＭの再生自体は停止せずに、音が出力されないようにＢＧＭをミュートするように音出力ＬＳＩ４０３へ指示する。音出力ＬＳＩ４０３は、ＭＰＵ４０２の指示に基づいて、ＢＧＭを再生するが、音がスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力されないようにＢＧＭの再生音をミュートする。

【０８０７】

ステップＳ３９０９では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３９０３又はステップＳ３９０７で読み出しを開始した音データの再生（出力）及び発光を開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３９０３又はステップＳ３９０７で読み出しを開始したプログラム及び処理用データのシーケンスデータ及びパラメータデータと、音データを音出力ＬＳＩ４０３のレジスタ４０３ｂに設定し、音データがスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力されるよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。これにより、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから異常報知（例えば、復電時であれば「電源遮断中に扉が開けられました！」、通常時であれば「扉が開いています！」等の音声及び警告音の出力）が開始される。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３９０３又はステップＳ３９０７で読み出しを開始したプログラム、処理用データ及び発光データに基づいて、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂ及びエラー表示ランプ部２４を発光させる。ここで、通常時報知用の発光データにおいては、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが消灯するように発光データが規定されているため表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光は停止する。

【０８０８】

ステップＳ３９１０では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から送信された裏パックユニット開放コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの裏パックユニット開放コマンドに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３９１０にて裏パックユニット開放コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ３９１２以降の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３９１０にて裏パックユニット開放コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ３９１１にて、ＭＰＵ４０２は、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力される異常報知（通常時報知用の「扉が開いています！」等の音声及び警告音の出力）の再生音量を小さくするよう音出力ＬＳＩ４０３へ指示する。音出力ＬＳＩ４０３は、ＭＰＵ４０２からの指示に基づいて、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力される異常報知等の再生音量を小さくする制御を行う。

【０８０９】

ここで、ステップＳ３９１１におけるスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力される異常報知等の再生音量を小さくする制御は、全てのスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を小さくするように制御しても良いし、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃのうち特定のスピーカ部、例えば、前扉枠１４又は内枠１３を開放した場合に左隣席で遊技する遊技者の耳に最も近くなるスピーカ部２６Ａの再生音量だけを小さくするように制御しても良い。なお、ステップＳ３９１１において、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を小さくするように制御する際は、音出力ＬＳＩ４０３は、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を規定するパラメータを裏パックユニット１５が開放された場合のパラメータに更新して、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの増幅回路の増幅率を小さくすることでスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量

を小さくする。なお、スピーカ部２６Ａの再生音量だけを小さくするように制御する場合には、音出力ＬＳＩ４０３は、スピーカ部２６Ａの増幅回路の増幅率を小さくすることで、スピーカ部２６Ａの再生音量だけを小さくするように制御する（この場合、スピーカ部２６Ａに専用の増幅回路を設けてやる）。

【０８１０】

ステップＳ３９１２では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から送信された扉開放の報知を解除する扉開放報知解除コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの扉開放報知解除コマンドに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３９１２にて扉開放報知解除コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ３９１３以降の処理を実行せずに、異常時報知処理を終了する。

また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３９１２にて、扉開放報知解除コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３９１３において、カバー部材駆動部３０を制御して、カバー部材２７の位置を最大点位置から原点位置まで駆動させる。換言すると、ＭＰＵ４０２は、カバー部材駆動部３０を制御して、スピーカ部２６Ａがカバー部材２７によりカバーされている第２状態からスピーカ部２６Ａがカバー部材２７によりカバーされていない第１状態へと変化させる。これにより、スピーカ部２６Ａの再生音、すなわち異常報知が前扉枠１４の前方に向かって放射される状態となる。

【０８１１】

ステップＳ３９１４では、ＭＰＵ４０２は、表示制御装置５００へ扉開放報知解除コマンドを送信する。表示制御装置５００では、受信した扉開放報知解除コマンドに基づいて図柄表示装置９１での報知表示が解除され、通常状態へと復帰する。

【０８１２】

ステップＳ３９１５では、ＭＰＵ４０２は、扉開放報知解除コマンドに基づいて、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃからの異常報知（例えば、復電時であれば「電源遮断中に扉が開けられました！」、通常時であれば「扉が開いています！」等の音声及び警告音の出力）を停止する。また、ＭＰＵ４０２は、扉開放報知解除コマンドに基づいて、エラー表示ランプ部２４の発光を停止させる。

また、ステップＳ３９１５では、ＭＰＵ４０２は、共通用ＲＯＭ４０４に記憶されている音声データ「扉が閉まりました！」を読み出して再生するよう音出力ＬＳＩ４０３に指示する。音出力ＬＳＩ４０３は、共通用ＲＯＭ４０４から音声データ「扉が閉まりました！」を読み出して再生する。これにより、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから「扉が閉まりました！」の音声が出力される。

【０８１３】

ステップＳ３９１６では、ＭＰＵ４０２は、扉開放報知解除コマンドに基づいてＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの復電時報知用コマンド及び通常時報知用コマンドに対応するフラグをクリア、換言するとフラグの値を０とする。ステップＳ３９１７では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ３９０８で停止又はミュートしたＢＧＭの再生を再開するよう音出力ＬＳＩ４０３へ指示する。音出力ＬＳＩ４０３は、ＭＰＵ４０２からの指示に基づいて、ＢＧＭの再生を再開する。ここで、ステップＳ３９０８でＢＧＭが停止されていた場合、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３へ記憶されたアドレスを読み出し、該アドレスからＢＧＭの再生を再開するように音出力ＬＳＩ４０３へ指示することで、ＢＧＭを停止した位置から再生が再開される。また、ステップＳ３９０８でＢＧＭがミュートされていた場合、ＭＰＵ４０２は、音出力ＬＳＩ４０３へＢＧＭのミュートを解除するように指示する。音出力ＬＳＩ４０３へＢＧＭのミュートを解除し、スピーカ部２６Ａ～２６ＣからＢＧＭが出力される。その後、ＭＰＵ４０２は、異常時報知処理を終了する。

【０８１４】

なお、上記説明では、ステップＳ３９０８において、ＢＧＭ（演出用の音楽や音声を含む）を停止又はミュートする処理を行っているが、ＢＧＭを停止せずに再生を継続した状態で漸減的又は段階的に再生音量を所定値まで下げる処理を行うようにしてもよい。この

場合、ステップＳ３９０９において、ステップＳ３９０３又はステップＳ３９０７で読み出しを開始した音データの再生（出力）を行う際に、音声や警告音の再生音量が漸減的又は段階的に所定値まで上がるように処理してもよい。さらに、ステップＳ３９０８において、ＢＧＭを停止せずに再生を継続した状態で漸減的又は段階的に音量を下げる処理を行っている場合は、ステップＳ３９１５において、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃからの異常報知の再生音量を音量がゼロ又は略ゼロとなるまで漸減的又は段階的に小さくし、ステップＳ３９１７において、ＢＧＭの再生を再開する際に、ＢＧＭの再生音量を所定値まで漸減的又は段階的に音量を上げるようにしてもよい。このように、構成することで、ＢＧＭが急に停止され、警告音に替わることによる違和感を生ずることなく報知を行うことができる。また、警告音が急に停止され、ＢＧＭに替わることによる違和感を生ずることなく復帰を行うことができる。

【０８１５】

また、上記説明では、ステップＳ３９１０において、裏パックユニット開放コマンドを受信しているか否かを判定し、裏パックユニット開放コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ３９１１の処理を実行して、警告音等の再生音量を小さくする構成としている。これは、裏パックユニット１５は、内枠１３を開放した後、裏パックユニット１５を開放しなければならず、裏パックユニット１５を開放するには時間を要することから、内枠１３を開扉して内部に配された装置や部品を誤作動させる等して不正な利益を得るいわゆるゴト行為ではなくメンテナンス等による開放の可能性が高いこと、及び裏パックユニット１５を開放してメンテナンス等を行う場合には時間を要することから、本実施形態に係るパチンコ機１０では、裏パックユニット開放コマンドを受信していると判定した場合、換言すると裏パックユニット１５が開放されていると判定される場合には、警告音等を小さくする構成（２段階制御）としている。これにより、時間を要するメンテナンス等の間、いつまでも大音量の警告音を聞く必要がなく、隣席で遊技を行う遊技者が異常報知音を煩わしく思う虞がさらに低減される。なお、裏パックユニット１５の開放は、メンテナンス等ではなく不正が行われている可能性も考えられることから、完全に警告音等の出力を止めてしまうことは好ましくない。なお、ステップＳ３９１０及びＳ３９１１の処理を行わない、換言すると、裏パックユニット１５が開放されているか否かを判定しない構成としてもよい（この場合、１段階制御となる）。この場合、パチンコ機１０に裏パックユニット１５の開放を検出する裏パックユニット開放検出器２８９を設ける必要はない。

【０８１６】

本実施形態に係るパチンコ機１０は、前扉枠１４は、内枠１３の左側部を支持側として内枠１３の左側部に支持されており、内枠１３は、外枠１１の左側部を支持側として外枠１１の左側部に支持されている。パチンコ機１０の前扉枠１４及び内枠１３を開放する際には、この支持側を回転軸として前方側（遊技者側）へ回転するようにして開く。このため、前扉枠１４又は内枠１３を開放した場合、左隣席で遊技する遊技者の上半身の右側に対向するようにして開くことになり、スピーカ部２６Ａが左隣席で遊技する遊技者の耳に最も近くなる。そこで、本実施形態に係るパチンコ機１０では、扉が開いている旨の異常を報知する際にスピーカ部２６Ａがカバー部材２７で覆われた第２の状態としている。

【０８１７】

しかしながら、前扉枠１４が内枠１３の右側部を支持側として内枠１３の右側部に支持されており、内枠１３が外枠１１の右側部を支持側として外枠１１の右側部に支持されている場合、換言すると、上記パチンコ機１０の前扉枠１４及び内枠１３が反対側に開放される場合、右隣席で遊技する遊技者の上半身の左側に対向するようにして開くことになり、スピーカ部２６Ｂが右隣席で遊技する遊技者の耳に最も近くなる。この場合には、スピーカ部２６Ｂの近傍にカバー部材２７、カバー部材駆動部３０、原点検出センサ２８及び最大点検出センサ２９を設けるとともに、誘導路１４ｅを構成するリブ部１４ｂ１，１４ｂ２を形成して、扉が開いている旨の異常を報知する際にスピーカ部２６Ｂがカバー部材２７で覆われた第２の状態となるように構成する。また、この場合には、前扉枠１４の左

側面に開口部１４ｄを形成し、前扉枠１４の左側面から報知音が放射されるように構成する。

【０８１８】

また、前扉枠１４が内枠１３の右側部及び左側部（以下、両側部ともいう）を支持側として内枠１３の両側部に支持されており、内枠１３が外枠１１の両側部を支持側として外枠１１の両側部に支持されている場合、換言すると、上記パチンコ機１０の前扉枠１４及び内枠１３が両開き構造となっている場合、前扉枠１４の開放を検出する第１監視装置２５０及び内枠１３の開放を検出する第２監視装置２９０に加えて、前扉枠１４及び内枠１３がそれぞれどちら側に開いたかを検出する検出器を備え、この検出器での検出結果に基づいて、スピーカ部２６Ａ又はスピーカ部２６Ｂのどちらかがカバー部材２７で覆われた第２状態となるように構成してもよい。

【０８１９】

より具体的には、検出器が前扉枠１４又は内枠１３が左側部を支持側として開放されたことを検出した場合、左隣席で遊技する遊技者の上半身の右側に対向するようにして開くことになり、スピーカ部２６Ａが左隣席で遊技する遊技者の耳に最も近くなる。このため、扉が開いている旨の異常を報知する際にスピーカ部２６Ａをカバー部材２７で覆われた第２状態として異常を知らせる警報音及び音声を再生するようにすればよい。

また、検出器が前扉枠１４又は内枠１３が右側部を支持側として開放されたことを検出した場合、右隣席で遊技する遊技者の上半身の左側に対向するようにして開くことになり、スピーカ部２６Ｂが右隣席で遊技する遊技者の耳に最も近くなる。このため、扉が開いている旨の異常を報知する際にスピーカ部２６Ｂをカバー部材２７で覆われた第２状態として異常を知らせる警報音及び音声を再生するようにすればよい。

【０８２０】

また、本実施形態では、スピーカ部２６Ａの右側に誘導路１４ｅを形成し、スピーカ部２６Ａで再生される異常報知音が前扉枠１４の右側に向かって放射される構成としているが、スピーカ部２６Ａで再生される異常報知音が放射される方向は前扉枠１４の前面以外の方向であればよく、例えば、スピーカ部２６Ａの上側に誘導路１４ｅを形成し、スピーカ部２６Ａで再生される異常報知音が前扉枠１４の上側に向かって放射される構成としてもよい。なお、前扉枠１４又は内枠１３が右側部を支持側として開放される場合には、スピーカ部２６Ｂの左側に誘導路１４ｅを形成し、スピーカ部２６Ｂで再生される異常報知音が前扉枠１４の左側に向かって放射される構成としてもよく、スピーカ部２６Ｂの上側に誘導路１４ｅを形成し、スピーカ部２６Ｂで再生される異常報知音が前扉枠１４の上側に向かって放射される構成としてもよい。

【０８２１】

なお、本実施形態では、復電時用報知処理及び通常時用報知処理で、異なる発光データを用いることで、通常時用報知処理において、内枠１３又は前扉枠１４が開放された状態では、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光しないように構成されているが、復電時用報知処理及び通常時用報知処理で同一の発光データを用いながら、通常時用報知処理では、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光しないように、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光体への発光用電力の供給を停止する構成としてもよい。この場合、復電時用報知処理と通常時用報知処理とで異なる発光データを記憶保持する必要がないため、発光データを記憶させるための容量を削減することができる。

【０８２２】

また、内枠１３又は前扉枠１４が開放されたことを報知する際に表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂのうちの一方、好ましくは、内枠１３又は前扉枠１４の開放側の表示ランプ装置が発光しないように構成してもよい。この場合にも、通常時用報知処理の発光データを内枠１３又は前扉枠１４の開放側の表示ランプ装置が発光しないように発光データを規定しても良いし、内枠１３又は前扉枠１４の開放側の表示ランプ装置の発光体への発光用電力の供給を停止する構成としてもよい。このようにパチンコ機１０は、通常時用報知処理において、内枠１３又は前扉枠１４が開放されたことを報知する際に表示ランプ装置２３Ａ

，２３Ｂが発光しないように構成されているため、隣席で遊技を行う遊技者が表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光を煩わしく思う虞が低減される。この結果、隣席で遊技を行う遊技者が爽快感や没入感を失い、興ざめする虞が低減される。

【０８２３】

このような本実施形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

（１）パチンコ機１０は、固定枠（外枠１１）に対し開閉可能に支持された枠体（内枠１３、前扉枠１４）と、枠体に設けられた複数の音響装置（スピーカ部２６Ａ～２６Ｃ）と、枠体の開放を検出する検出装置（第１，第２監視装置２５０，２９０）と、検出装置により枠体の開放が検出されると複数の音響装置から異常を報知する異常報知手段（ＭＰＵ４０２，音出力ＬＳＩ４０３）と、複数の音響装置のうちのいずれか１以上もしくはその近傍に設けられ、音響装置を覆わない第１状態と、音響装置を覆う第２状態とを有するカバー部材（カバー部材２７）と、検出装置により枠体の開放が検出されると、カバー部材を第１状態から第２状態へと変化させる駆動手段（カバー部材駆動部３０）とを備える。このため、音響装置（スピーカ部２６Ａ）から前方へと出力される異常報知音がカバー部材（カバー部材２７）により減衰されて小さくなる。この結果、隣席で遊技を行う遊技者が異常報知音を煩わしく思う虞が低減される。また、遊技している遊技機から出力される音楽や音声が、異常報知により聞き取りづらくなることを抑制できるので、遊技機から出力される音楽や音声から生じる爽快感や没入感が失われて遊技者が興ざめする虞が低減される。

【０８２４】

（２）パチンコ機１０は、音響装置（スピーカ部２６Ａ）を覆う第２状態にある場合、音響装置（スピーカ部２６Ａ又はスピーカ部２６Ｂ，２６Ｃ）から出力される異常報知音を枠体（内枠１３、前扉枠１４）の前方以外の方向に誘導する誘導路（１４ｂ）を有する。このため、カバー部材（カバー部材２７）が音響装置を覆う第２状態にある場合、音響装置から出力される異常報知音が誘導路により枠体の前方以外の方向、例えば、パチンコ機１０の側方（側面側）、上方（上面側）、下方（底面側）に誘導される。このため、パチンコ機１０の枠体を開放した際に、前方に位置する遊技者に対しては異常報知音を煩わしく思う虞が低減される。また、誘導された異常報知音は、枠体の前方以外の方向から出力されるので、ホールの運営者や従業員が異常報知を聞き逃す虞を低減することができる。

【０８２５】

（３）パチンコ機１０の枠体（内枠１３、前扉枠１４）は、右側部又は左側部の一方を支持側として前記固定枠（外枠１１）の右側部又は左側部の一方に支持され、前記カバー部材（カバー部材２７）は、複数の音響装置（スピーカ部２６Ａ～２６Ｃ）のうち支持側とは異なる側に配置された音響装置（スピーカ部２６Ａ又はスピーカ部２６Ｂ，２６Ｃ）もしくはその近傍に設けられている。このため、枠体の支持側とは異なる側、換言すると、枠体を開いた際に隣席に座る遊技者にとって近い側に配置された音響装置の音量がカバー部材２７により小さくなる。このため、隣席に座る遊技者が異常報知音を煩わしく思うことがより効果的に低減される。また、遊技している遊技機から出力される音楽や音声が、異常報知により聞き取りづらくなることをより効果的に抑制でき、遊技機から出力される音楽や音声から生じる爽快感や没入感が失われて遊技者が興ざめする虞がさらに低減される。

【０８２６】

［第５実施形態］

上記第１実施形態では、パチンコ機１０は、内枠１３及び前扉枠１４が開放されたことを報知する際に、複数のスピーカ部２６Ａ～２６Ｃのうちのいずれか１以上の報知音の再生音量を他の音響装置の報知音再生音量よりも小さくする（第１実施形態では、スピーカ部２６Ａの再生音量を小さくしている）ことで、隣席で遊技を行う遊技者が異常報知音を煩わしく思う虞が低減されるようにしている。本実施形態では、内枠１３及び前扉枠１４が開放されたことを報知する際に、スピーカ部の向きを変化させることで、複数のスピーカ部２６Ａ～２６Ｃのうちのいずれか１以上から出力される再生音の放射方向を変化させ

る。これにより、隣席で遊技を行う遊技者が異常報知音を煩わしく思う虞が低減されるようにしたパチンコ機１０について説明する。以下、本実施形態に係るパチンコ機１０について説明するが、第１実施形態に係るパチンコ機１０と同一の構成には同一の符号を付して重複する説明を省略する。

【０８２７】

＜遊技機が備えるスピーカ部及びカバー部材の概略構成＞

図８１は、第５実施形態に係るパチンコ機１０の正面図である。図８２は、図８１の線分Ｚ－Ｚにおける一部断面図であり、第５実施形態に係るパチンコ機１０が備えるスピーカ部及びその周辺構造を示す概略構成図を示している。図８２（ａ）は、スピーカ部２６Ａがパチンコ機１０の正面を向いている第１状態を示す一部断面平面図、図８２（ｂ）は、スピーカ部２６Ａの向きがパチンコ機１０（前扉枠１４）の正面から右側面へ変化している途中を示す一部断面平面図、図８２（ｃ）は、スピーカ部２６Ａがパチンコ機１０（前扉枠１４）の右側面を向いている第２状態を示す一部断面平面図である。スピーカ部２６Ａは、図８２に示すように、コーン紙２６ａ及びコーン紙振動部２６ｂを備え、スピーカ部駆動部２６ｄにより回転軸２６ｃを中心として回転可能に構成されている。

【０８２８】

異常が発生することなく遊技が行われている場合又は復電時の異常報知では、図８２（ａ）に示すように、スピーカ部２６Ａは、コーン紙２６ａが前扉枠１４の前方（前面側）を向いた状態（第１状態）となっており、スピーカ部２６Ａに対向する前扉枠１４の前面側の領域に形成された領域１４ｃを通じてＢＧＭや効果音、異常報知（例えば、「電源遮断中に扉が開けられました！」など）等が前扉枠１４の前方（遊技者）に向けて出力される。

【０８２９】

一方、通常時の異常報知では、その旨を示す通常時報知用コマンドが主制御装置３００から音声発光制御装置４００に出力される。音声発光制御装置４００では、通常時報知用コマンドを受信したことに基づいて、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃに異常報知を発生させる信号を出力するとともに、スピーカ部駆動部２６ｄに駆動信号を出力して、スピーカ部２６Ａを回転軸２６ｃを中心として反時計回り（ＣＣＷ）に回動し、前扉枠１４の右側面側を向くように制御する。これにより、図８２（ｂ）に示すように、スピーカ部２６Ａは、回転軸２６ｃを中心に反時計回りに回転し、最終的に、図８２（ｃ）に示すように、スピーカ部２６Ａは、約９０度回転した状態、換言すると、スピーカ部２６Ａが前扉枠１４の右側面を向いた状態（第２状態）となる。この状態では、スピーカ部２６Ａに対向する前扉枠１４の右側面の領域に形成された開口部１４ｄを通じて常報知（例えば、「電源遮断中に扉が開いています！」など）が前扉枠１４の右側方（遊技者がいない方向）に向けて出力される。

【０８３０】

ここで、スピーカ部駆動部２６ｄは、例えば、ステッピングモータにより構成され、図示しないドライバから印加されるパルス信号により駆動され、所定のステップ角度でスピーカ部２６Ａを駆動回転させる。なお、ステッピングモータに変えて回転量を検出するエンコーダ付きのＤＣモータ等を用いるようにしてもよい。ステッピングモータに比して安価にスピーカ部２６Ａの駆動機構を構成することができる。

【０８３１】

なお、本実施形態に係るパチンコ機１０においても、第４実施形態に係るパチンコ機と同様に前扉枠１４のスピーカ部２６Ａの右側に、パチンコ機１０の前面側に突出するように形成された２本のリブ部を形成し、スピーカ部２６Ａから出力される再生音を前扉枠１４の右側面に形成された開口部１４ｄまで誘導する誘導路を設けるようにしてもよい。このように誘導路を設けることで、通常時の異常報知においてスピーカ部２６Ａから出力される再生音のうち前扉枠１４の前面側へ放射される成分を減ずることができる。

【０８３２】

＜音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成＞

図８３は、本実施形態に係るパチンコ機１０の音声発光制御装置４００及び表示制御装置５００の電気的構成を示すブロック図である。上述したように、本実施形態に係るパチンコ機１０は、スピーカ部２６Ａの向きを変化させるスピーカ部駆動部２６ｄを備える。スピーカ部駆動部２６ｄは、音声発光制御基板４０１の出力ポートに接続されている。スピーカ部駆動部２６ｄは、音声発光制御基板４０１の出力ポートを介して入力されるＭＰＵ４０２からの制御信号に基づいて、スピーカ部２６Ａの向きを前扉枠１４の前方を向いた第１状態と前扉枠１４の前方以外を向いた第２状態との間で変化させる。

【０８３３】

なお、本実施形態では、スピーカ部駆動部２６ｄによりスピーカ部２６Ａの向きを前扉枠１４の前方を向いた第１状態から前扉枠１４の前方以外を向いた第２状態へと変化させるため、第１実施形態と異なり、ＲＯＭ４１２に記憶されているＤＡＣ４０３ｄが備える増幅回路の増幅率を規定するパラメータの値がスピーカ部２６Ａと、スピーカ部２６Ｂ，２６Ｃとで異なる値となっていない。換言すると、ＲＯＭ４１２に記憶されているＤＡＣ４０３ｄが備える増幅回路の増幅率を規定するパラメータの値がスピーカ部２６Ａ～２６Ｃで同値又は略同値となっている。

【０８３４】

＜音出力ＬＳＩが備えるＤＡＣ及びスピーカ部との接続関係＞

本実施形態に係るパチンコ機１０は、スピーカ部駆動部２６ｄによりスピーカ部２６Ａから出力される再生音の放射方向を変えるため、第１実施形態のようにスピーカ部２６Ａ～２６Ｃで異なる増幅回路を用意する必要がない。このため、本実施形態に係るパチンコ機１０では、図７９を参照して説明した第４実施形態に係るパチンコ機１０と同様の構成を有し、ＤＡＣ４０３ｄは、音データ処理部から入力されるデジタル信号をアナログ信号に変換するＤＡＣ回路４０３ｄと、ＤＡＣ回路４０３ｄで変換されたアナログ信号を増幅する増幅回路４０３ｄ２ａとを備え、増幅回路４０３ｄ２ａで増幅されたアナログ信号はスピーカ部２６Ａ～２６Ｃへと出力される。このため、第１実施形態のようにスピーカ部２６Ａ～２６Ｃで異なる増幅回路を用意する必要がない。これにより、高価な増幅回路（オペアンプ）の数を減らすことができ、また、複数の増幅回路ごとに制御を行う必要がないためＭＰＵ４０２の演算処理の負荷を低減することができる。

【０８３５】

また、本実施形態では、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃへ出力するアナログ信号の増幅を共通の増幅回路４０３ｄ２ａで行っているので、ＲＯＭ４１２に記憶されている異常報知用の処理を実行するためのプログラム及び処理用データの各スピーカ部２６Ａ～２６Ｃでの再生音量を規定するパラメータデータをスピーカ部２６Ａ～２６Ｃごとに用意する必要がない。

【０８３６】

このように本実施形態では、第１，第２監視装置２５０，２９０により内枠１３及び前扉枠１４の開放が検出されると、スピーカ部駆動部２６ｄにより複数のスピーカ部２６Ａ～２６Ｃのうちのいずれか１以上（本実施形態ではスピーカ部２６Ａ）の向きを前扉枠１４の前方を向いた第１状態から前扉枠１４の前方以外（本実施形態では右側）を向いた第２状態へと変化させる。このため、枠体の前方に位置する遊技者、換言すると、隣席で遊技を行う遊技者に向かって異常報知音が出力されなくなる。このため遊技者が異常報知音を煩わしく思う虞が低減される。また、遊技している遊技機から出力される音楽や音声が、異常報知により聞き取りづらくなることを抑制できるので、遊技機から出力される音楽や音声から生じる爽快感や没入感が失われて遊技者が興ざめする虞が低減される。

【０８３７】

＜音声発光制御装置４００にて実行される異常時報知処理について＞

図８４は、異常時報知処理のフローチャートを示す図である。音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２は、パチンコ機１０に異常が発生した場合に、該異常を報知するために異常時報知処理を実行する。ここでは、監視装置２５０、２９０により内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方が開放された場合の異常時報知処理について説明し、その他の異常

時の報知については説明を省略する。

【０８３８】

ステップＳ４００１では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から送信された復電時報知用コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの復電時報知用コマンドに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４００１にて復電時報知用コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ４００４以降の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４００１にて復電時報知用コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ４００２において、表示制御装置５００へ復電時報知用コマンドを送信する。表示制御装置５００では、受信した復電時報知用コマンドに基づいて図柄表示装置９１での報知表示が行われる。

【０８３９】

具体的には、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２は、ＭＰＵ４０２から送信された復電時報知用コマンドに基づいて、復電時報知用表示を図柄表示装置９１にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ５１２の各種データ記憶エリアから読み出す。そして、ＭＰＵ５０２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ５０５に対してコマンドを出力する。これによって、図柄表示装置９１は、音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２から送信された復電時報知用コマンドに基づく復電時報知用表示を実行する。

【０８４０】

ステップＳ４００３では、ＭＰＵ４０２は、復電時報知用のデータの読み出しを開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から復電時報知用のプログラム及び処理用データ、発光データ及び音データの読み出しを開始する。ここで、復電時における異常報知は、内枠１３及び前扉枠１４が閉鎖（閉じた）状態で行われる。すなわち、前扉枠１４が隣席で遊技する遊技者の上半身の右側もしくは左側に対向するようにして開いた状態ではないため、隣席で遊技する遊技者にとって異常報知が煩わしく感じられる虞が少ない。このため、この復電時の異常報知では、ＭＰＵ４０２は、スピーカ部２６Ａの向きを第１状態から第２状態へと変化させることなく異常報知を行う。これにより、スピーカ部２６Ａの再生音、すなわち異常報知が前扉枠１４の前方に向かって放射される状態となる。

【０８４１】

ステップＳ４００４では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から送信された通常時報知用コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの通常時報知用コマンドに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４００４にて通常時報知用コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、後述するステップＳ４０１０以降の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４００４にて通常時報知用コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ４００５において、スピーカ部駆動部２６ｄを制御して、スピーカ部２６Ａの向きを前扉枠１４の前方を向いた第１状態から前扉枠１４の前方以外（本実施形態では右側）を向いた第２状態へと変化させる。これにより、スピーカ部２６Ａの再生音、すなわち異常報知が前扉枠１４の右側に向かって放射される状態となる。

【０８４２】

ステップＳ４００６では、ＭＰＵ４０２は、表示制御装置５００へ通常時報知用コマンドを送信する。表示制御装置５００では、受信した通常時報知用コマンドに基づいて図柄表示装置９１での報知表示が行われる。

具体的には、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２は、ＭＰＵ４０２から送信された通常時報知用コマンドに基づいて、通常時報知用表示を図柄表示装置９１にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ５１２の各種データ記憶エリアから読み出す。そして、ＭＰＵ５０２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）と

なる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ５０５に対してコマンドを出力する。これによって、図柄表示装置９１は、音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２から送信された通常時報知用コマンドに基づく通常時報知用表示を実行する。

【０８４３】

ステップＳ４００７では、ＭＰＵ４０２は、通常時報知用のデータの読み出しを開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から通常時報知用のプログラム及び処理用データ、発光データ及び音データの読み出しを開始する。ここで、パチンコ機１０が備える表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光しないように発光データが規定されている。換言すると、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが消灯するように発光データが規定されている。このため、通常時報知時においては、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光が停止される。

【０８４４】

ステップＳ４００８では、ＭＰＵ４０２は、ＢＧＭ（演出用の音楽や音声を含む）の停止処理を行う。このＢＧＭの停止処理では、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力中のＢＧＭを停止又はミュートする処理を行う。ＢＧＭを停止する場合、ＭＰＵ４０２は、扉開放報知解除時にＢＧＭの再生を再開するために、ＢＧＭの再生を停止したデータのアドレスをＲＡＭ４１３へ記憶させる。扉開放報知解除時にＢＧＭの再生を再開する際には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３へ記憶されたアドレスを読み出し、該アドレスからＢＧＭの再生を開始することで、ＢＧＭを停止した位置から再生を再開することができる。

また、ＢＧＭをミュートする場合、ＭＰＵ４０２は、ＢＧＭの再生自体は停止せずに、音が出力されないようにＢＧＭをミュートするように音出力ＬＳＩ４０３へ指示する。音出力ＬＳＩ４０３は、ＭＰＵ４０２の指示に基づいて、ＢＧＭを再生するが、音がスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力されないようにＢＧＭの再生音をミュートする。

【０８４５】

ステップＳ４００９では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４００３又はステップＳ４００７で読み出しを開始した音データの再生（出力）及び発光を開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４００３又はステップＳ４００７で読み出しを開始したプログラム及び処理用データのシーケンスデータ及びパラメータデータと、音データを音出力ＬＳＩ４０３のレジスタ４０３ｂに設定し、音データがスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力されるよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。これにより、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから異常報知（例えば、復電時であれば「電源遮断中に扉が開けられました！」、通常時であれば「扉が開いています！」等の音声及び警告音の出力）が開始される。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４００３又はステップＳ４００７で読み出しを開始したプログラム、処理用データ及び発光データに基づいて、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂ及びエラー表示ランプ部２４を発光させる。ここで、通常時報知用の発光データにおいては、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが消灯するように発光データが規定されているため表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光は停止する。

【０８４６】

ステップＳ４０１０では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から送信された裏パックユニット開放コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの裏パックユニット開放コマンドに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４０１０にて裏パックユニット開放コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ４０１２以降の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４０１０にて裏パックユニット開放コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ４０１１にて、ＭＰＵ４０２は、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力される異常報知（通常時報知用の「扉が開いています！」等の音声及び警告音の出力）の再生音量を小さくするよう音出力ＬＳＩ４０３へ指示する。音出力ＬＳＩ４０３は、ＭＰＵ４０２からの指示に基づいて、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力される異常報知等の再生音量を小さくする制御を行う。

【０８４７】

ここで、ステップＳ４０１１におけるスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力される異常報知等の再生音量を小さくする制御は、全てのスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を小さくするように制御しても良いし、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃのうち特定のスピーカ部、例えば、前扉枠１４又は内枠１３を開放した場合に左隣席で遊技する遊技者の耳に最も近くなるスピーカ部２６Ａの再生音量だけを小さくするように制御しても良い。なお、ステップＳ４０１１において、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を小さくするように制御する際は、音出力ＬＳＩ４０３は、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を規定するパラメータを裏パックユニット１５が開放された場合のパラメータに更新して、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの増幅回路の増幅率を小さくすることでスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を小さくする。なお、スピーカ部２６Ａの再生音量だけを小さくするように制御する場合には、音出力ＬＳＩ４０３は、スピーカ部２６Ａの増幅回路の増幅率を小さくすることで、スピーカ部２６Ａの再生音量だけを小さくするように制御する。

【０８４８】

ステップＳ４０１２では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から送信された扉開放の報知を解除する扉開放報知解除コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの扉開放報知解除コマンドに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４０１２にて扉開放報知解除コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ４０１３以降の処理を実行せずに、異常時報知処理を終了する。

【０８４９】

また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４０１２にて、扉開放報知解除コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４０１３において、スピーカ部駆動部２６ｄを制御して、前扉枠１４の前方以外を向いた第２状態からスピーカ部２６Ａの向きを前扉枠１４の前方を向いた第１状態へと変化（復帰）させる。これにより、スピーカ部２６Ａの再生音、すなわち異常報知が前扉枠１４の前方に向かって放射される状態となる。

【０８５０】

ステップＳ４０１４では、ＭＰＵ４０２は、表示制御装置５００へ扉開放報知解除コマンドを送信する。表示制御装置５００では、受信した扉開放報知解除コマンドに基づいて図柄表示装置９１での報知表示が解除され、通常状態へと復帰する。

【０８５１】

ステップＳ４０１５では、ＭＰＵ４０２は、扉開放報知解除コマンドに基づいて、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃからの異常報知（例えば、復電時であれば「電源遮断中に扉が開けられました！」、通常時であれば「扉が開いています！」等の音声及び警告音の出力）を停止する。また、ＭＰＵ４０２は、扉開放報知解除コマンドに基づいて、エラー表示ランプ部２４の発光を停止させる。

また、ステップＳ４０１５では、ＭＰＵ４０２は、共通用ＲＯＭ４０４に記憶されている音声データ「扉が閉まりました！」を読み出して再生するよう音出力ＬＳＩ４０３に指示する。音出力ＬＳＩ４０３は、共通用ＲＯＭ４０４から音声データ「扉が閉まりました！」を読み出して再生する。これにより、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから「扉が閉まりました！」の音声が出力される。

【０８５２】

ステップＳ４０１７では、ＭＰＵ４０２は、扉開放報知解除コマンドに基づいてＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの復電時報知用コマンド及び通常時報知用コマンドに対応するフラグをクリア、換言するとフラグの値を０とする。ステップＳ４０１８では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４００８で停止又はミュートしたＢＧＭの再生を再開するよう音出力ＬＳＩ４０３へ指示する。音出力ＬＳＩ４０３は、ＭＰＵ４０２からの指示に基づいて、ＢＧＭの再生を再開する。ここで、ステップＳ４００８でＢＧＭが停止されていた場合、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３へ記憶されたアドレスを読み出し、該アドレスからＢＧＭの再生を再開するように音出力ＬＳＩ４０３へ指示することで、ＢＧＭを停止した位

置から再生が再開される。また、ステップＳ４００８でＢＧＭがミュートされていた場合、ＭＰＵ４０２は、音出力ＬＳＩ４０３へＢＧＭのミュートを解除するように指示する。音出力ＬＳＩ４０３へＢＧＭのミュートを解除し、スピーカ部２６Ａ～２６ＣからＢＧＭが出力される。その後、ＭＰＵ４０２は、異常時報知処理を終了する。

【０８５３】

なお、上記説明では、ステップＳ４００８において、ＢＧＭ（演出用の音楽や音声を含む）を停止又はミュートする処理を行っているが、ＢＧＭを停止せずに再生を継続した状態で漸減的又は段階的に再生音量を所定値まで下げる処理を行うようにしてもよい。この場合、ステップＳ４００９において、ステップＳ４００３又はステップＳ４００７で読み出しを開始した音データの再生（出力）を行う際に、音声や警告音の再生音量が漸減的又は段階的に所定値まで上がるように処理してもよい。さらに、ステップＳ４００８において、ＢＧＭを停止せずに再生を継続した状態で漸減的又は段階的に音量を下げる処理を行っている場合は、ステップＳ４０１５において、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃからの異常報知の再生音量を音量がゼロ又は略ゼロとなるまで漸減的又は段階的に小さくし、ステップＳ４０１７において、ＢＧＭの再生を再開する際に、ＢＧＭの再生音量を所定値まで漸減的又は段階的に音量を上げるようにしてもよい。このように、構成することで、ＢＧＭが急に停止され、警告音に替わることによる違和感を生ずることなく報知を行うことができる。また、警告音が急に停止され、ＢＧＭに替わることによる違和感を生ずることなく復帰を行うことができる。

【０８５４】

また、上記説明では、ステップＳ４０１０において、裏パックユニット開放コマンドを受信しているか否かを判定し、裏パックユニット開放コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ４０１１の処理を実行して、警告音等の再生音量を小さくする構成としている。これは、裏パックユニット１５は、内枠１３を開放した後、裏パックユニット１５を開放しなければならず、裏パックユニット１５を開放するには時間を要することから、内枠１３を開扉して内部に配された装置や部品を誤作動させる等して不正な利益を得るいわゆるゴト行為ではなくメンテナンス等による開放の可能性が高いこと、及び裏パックユニット１５を開放してメンテナンス等を行う場合には時間を要することから、本実施形態に係るパチンコ機１０では、裏パックユニット開放コマンドを受信していると判定した場合、換言すると裏パックユニット１５が開放されていると判定される場合には、警告音等を小さくする構成（２段階制御）としている。これにより、時間を要するメンテナンス等の間、いつまでも大音量の警告音を聞く必要がなく、隣席で遊技を行う遊技者が異常報知音を煩わしく思う虞がさらに低減される。なお、裏パックユニット１５の開放は、メンテナンス等ではなく不正が行われている可能性も考えられることから、完全に警告音等の出力を止めてしまうことは好ましくない。なお、ステップＳ４０１０及びＳ４０１１の処理を行わない、換言すると、裏パックユニット１５が開放されているか否かを判定しない構成としてもよい（この場合、１段階制御となる）。この場合、パチンコ機１０に裏パックユニット１５の開放を検出する裏パックユニット開放検出器２８９を設ける必要はない。

【０８５５】

本実施形態に係るパチンコ機１０は、前扉枠１４は、内枠１３の左側部を支持側として内枠１３の左側部に支持されており、内枠１３は、外枠１１の左側部を支持側として外枠１１の左側部に支持されている。パチンコ機１０の前扉枠１４及び内枠１３を開放する際には、この支持側を回転軸として前方側（遊技者側）へ回転するようにして開く。このため、前扉枠１４又は内枠１３を開放した場合、左隣席で遊技する遊技者の上半身の右側に対向するようにして開くことになり、スピーカ部２６Ａが左隣席で遊技する遊技者の耳に最も近くなる。そこで、本実施形態に係るパチンコ機１０では、扉が開いている旨の異常を報知する際にスピーカ部２６Ａの向きを前扉枠１４の前方を向いた第１状態から前扉枠１４の前方以外を向いた第２状態へと変化させている。

【０８５６】

しかしながら、前扉枠１４が内枠１３の右側部を支持側として内枠１３の右側部に支持されており、内枠１３が外枠１１の右側部を支持側として外枠１１の右側部に支持されている場合、換言すると、上記パチンコ機１０の前扉枠１４及び内枠１３が反対側に開放される場合、右隣席で遊技する遊技者の上半身の左側に対向するようにして開くことになり、スピーカ部２６Ｂが右隣席で遊技する遊技者の耳に最も近くなる。この場合には、スピーカ部２６Ｂの向きを前扉枠１４の前方を向いた第１状態から前扉枠１４の前方以外を向いた第２状態へと変化させるように構成する。

【０８５７】

また、前扉枠１４が内枠１３の右側部及び左側部（以下、両側部ともいう）を支持側として内枠１３の両側部に支持されており、内枠１３が外枠１１の両側部を支持側として外枠１１の両側部に支持されている場合、換言すると、上記パチンコ機１０の前扉枠１４及び内枠１３が両開き構造となっている場合、前扉枠１４の開放を検出する第１監視装置２５０及び内枠１３の開放を検出する第２監視装置２９０に加えて、前扉枠１４及び内枠１３がそれぞれどちら側に開いたかを検出する検出器を備え、この検出器での検出結果に基づいて、スピーカ部２６Ａ又はスピーカ部２６Ｂの向きを前扉枠１４の前方を向いた第１状態から前扉枠１４の前方以外を向いた第２状態へと変化させる。

【０８５８】

より具体的には、検出器が前扉枠１４又は内枠１３が左側部を支持側として開放されたことを検出した場合、左隣席で遊技する遊技者の上半身の右側に対向するようにして開くことになり、スピーカ部２６Ａが左隣席で遊技する遊技者の耳に最も近くなる。このため、扉が開いている旨の異常を報知する際にスピーカ部２６Ａの向きを前扉枠１４の前方を向いた第１状態から前扉枠１４の前方以外を向いた第２状態へと変化させる。

また、検出器が前扉枠１４又は内枠１３が右側部を支持側として開放されたことを検出した場合、右隣席で遊技する遊技者の上半身の左側に対向するようにして開くことになり、スピーカ部２６Ｂが右隣席で遊技する遊技者の耳に最も近くなる。このため、扉が開いている旨の異常を報知する際にスピーカ部２６Ｂの向きを前扉枠１４の前方を向いた第１状態から前扉枠１４の前方以外を向いた第２状態へと変化させる。

【０８５９】

また、本実施形態では、スピーカ部２６Ａの向きを前扉枠１４の右側面に変化させることで、スピーカ部２６Ａで再生される異常報知音が前扉枠１４の右側に向かって放射される構成としているが、スピーカ部２６Ａで再生される異常報知音が放射される方向は前扉枠１４の前面以外の方向であればよく、例えば、スピーカ部２６Ａの向きを前扉枠１４の上側に変化させることで、スピーカ部２６Ａで再生される異常報知音が前扉枠１４の上側に向かって放射される構成としてもよい。なお、前扉枠１４又は内枠１３が右側部を支持側として開放される場合には、スピーカ部２６Ｂの向きを前扉枠１４の左側面に変化させることで、スピーカ部２６Ｂで再生される異常報知音が前扉枠１４の左側に向かって放射される構成としてもよく、スピーカ部２６Ｂの向きを前扉枠１４の上側に変化させることで、スピーカ部２６Ｂで再生される異常報知音が前扉枠１４の上側に向かって放射される構成としてもよい。

【０８６０】

なお、本実施形態では、復電時用報知処理及び通常時用報知処理で、異なる発光データを用いることで、通常時用報知処理において、内枠１３又は前扉枠１４が開放された状態では、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光しないように構成されているが、復電時用報知処理及び通常時用報知処理で同一の発光データを用いながら、通常時用報知処理では、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光しないように、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光体への発光用電力の供給を停止する構成としてもよい。この場合、復電時用報知処理と通常時用報知処理とで異なる発光データを記憶保持する必要がないため、発光データを記憶させるための容量を削減することができる。

【０８６１】

また、内枠１３又は前扉枠１４が開放されたことを報知する際に表示ランプ装置２３Ａ

，２３Ｂのうちの一方、好ましくは、内枠１３又は前扉枠１４の開放側の表示ランプ装置が発光しないように構成してもよい。この場合にも、通常時用報知処理の発光データを内枠１３又は前扉枠１４の開放側の表示ランプ装置が発光しないように発光データを規定しても良いし、内枠１３又は前扉枠１４の開放側の表示ランプ装置の発光体への発光用電力の供給を停止する構成としてもよい。このようにパチンコ機１０は、通常時用報知処理において、内枠１３又は前扉枠１４が開放されたことを報知する際に表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光しないように構成されているため、隣席で遊技を行う遊技者が表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光を煩わしく思う虞が低減される。この結果、隣席で遊技を行う遊技者が爽快感や没入感を失い、興ざめする虞が低減される。

【０８６２】

このような本実施形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

（１）パチンコ機１０は、固定枠（外枠１１）に対し開閉可能に支持された枠体（内枠１３、前扉枠１４）と、枠体に設けられた複数の音響装置（スピーカ部２６Ａ～２６Ｃ）と、枠体の開放を検出する検出装置（第１，第２監視装置２５０，２９０）と、検出装置により枠体の開放が検出されると複数の音響装置から異常を報知する異常報知手段（ＭＰＵ４０２、音出力ＬＳＩ４０３）と、検出装置により枠体の開放が検出されると、複数の音響装置のうちのいずれか１以上の向きを枠体の前方を向いた第１状態から枠体の前方以外を向いた第２状態へと変化させる駆動手段（スピーカ部駆動部２６ｄ）とを備える。

すなわち検出装置により枠体の開放が検出されると、複数の音響装置のうちのいずれか１以上の向きが第１状態から第２状態へと変化し、枠体の前方に位置する遊技者、換言すると、隣席で遊技を行う遊技者に向かって異常報知音が出力されなくなる。このため遊技者が異常報知音を煩わしく思う虞が低減される。また、遊技している遊技機から出力される音楽や音声が、異常報知により聞き取りづらくなることを抑制できるので、遊技機から出力される音楽や音声から生じる爽快感や没入感が失われて遊技者が興ざめする虞が低減される。

【０８６３】

（２）パチンコ機１０は、音響装置（スピーカ部２６Ａ～２６Ｃ）が前記第２状態にある場合、音響装置から出力される異常報知音を前記枠体の前方以外の方向に誘導する誘導路を備える。このため、音響装置が第２状態にある場合、音響装置から出力される異常報知音が誘導路により枠体の前方以外の方向、例えば、遊技機の側方（側面側）、上方（上面側）、下方（底面側）に誘導される。このため、遊技機の枠体を開放した際に、前方に位置する遊技者に対しては異常報知音を煩わしく思う虞が低減される。また、誘導された異常報知音は、枠体の前方以外の方向から出力されるので、ホールの運営者や従業員が異常報知を聞き逃す虞を低減することができる。

【０８６４】

（３）パチンコ機１０の枠体（内枠１３、前扉枠１４）の枠体（内枠１３、前扉枠１４）は、右側部又は左側部の一方を支持側として前記固定枠（外枠１１）の右側部又は左側部の一方に支持され、駆動手段（スピーカ部駆動部２６ｄ）は、複数の音響装置（スピーカ部２６Ａ～２６Ｃ）のうち前記支持側とは異なる側に配置された音響装置（スピーカ部２６Ａ又はスピーカ部２６Ｂ，２６Ｃ）の向きを変化させる。このため、隣席に座る遊技者が異常報知音を煩わしく思うことがより効果的に低減される。また、遊技している遊技機から出力される音楽や音声が、異常報知により聞き取りづらくなることをより効果的に抑制でき、遊技機から出力される音楽や音声から生じる爽快感や没入感が失われて遊技者が興ざめする虞がさらに低減される。

【０８６５】

［第６実施形態］

上記第１実施形態では、パチンコ機１０は、内枠１３及び前扉枠１４が開放されたことを報知する際に、複数のスピーカ部２６Ａ～２６Ｃのうちのいずれか１以上の報知音の再生音量を他の音響装置の報知音再生音量よりも小さくする（第１実施形態では、スピーカ部２６Ａの再生音量を小さくしている）ことで、隣席で遊技を行う遊技者が異常報知音を

煩わしく思う虞が低減されるようにしている。本実施形態では、内枠１３及び前扉枠１４が開放されたことを報知する際に、複数のスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの報知音の再生音量を段階的又は漸減的に小さくする。これにより、隣席で遊技を行う遊技者が異常報知音を煩わしく思う虞が低減されるようにしたパチンコ機１０について説明する。以下、本実施形態に係るパチンコ機１０について説明するが、第１実施形態に係るパチンコ機１０と同一の構成には同一の符号を付して重複する説明を省略する。

【０８６６】

＜音出力ＬＳＩが備えるＤＡＣ及びスピーカ部との接続関係＞

本実施形態では、内枠１３及び前扉枠１４が開放されたことを報知する際に、複数のスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの報知音の再生音量を段階的又は漸減的に小さくするため、第１実施形態と異なり、ＲＯＭ４１２に記憶されているＤＡＣ４０３ｄが備える増幅回路の増幅率を規定するパラメータの値がスピーカ部２６Ａと、スピーカ部２６Ｂ，２６Ｃとで異なる値となっていない。換言すると、ＲＯＭ４１２に記憶されているＤＡＣ４０３ｄが備える増幅回路の増幅率を規定するパラメータの値がスピーカ部２６Ａ～２６Ｃで同値となっている。

【０８６７】

図８５は、本実施形態に係るパチンコ機１０の音出力ＬＳＩ４０３が備えるＤＡＣ４０３ｄ及びスピーカ部２６Ａ～２６Ｃとの接続関係を説明するための概念図である。

図８５に示す例では、ＤＡＣ４０３ｄは、音データ処理部から入力されるデジタル信号をアナログ信号に変換するＤＡＣ回路４０３ｄ１と、ＤＡＣ回路４０３ｄ１で変換されたアナログ信号を増幅する増幅回路４０３ｄ２ａとを備える。ここで、増幅回路４０３ｄ２ａで増幅されたアナログ信号はスピーカ部２６Ａ～２６Ｃへと出力される。

【０８６８】

本実施形態に係るパチンコ機１０は、内枠１３及び前扉枠１４が開放されたことを報知する際に、複数のスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの報知音の再生音量を段階的又は漸減的に小さくするため、第１実施形態のようにスピーカ部２６Ａ～２６Ｃで異なる増幅回路を備えていない。これにより、高価な増幅回路（オペアンプ）の数を減らすことができ、また、複数の増幅回路ごとに制御を行う必要がないためＭＰＵ４０２の演算処理の負荷を低減することができる。

【０８６９】

このように本実施形態では、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃへ出力するアナログ信号の増幅を共通の増幅回路４０３ｄ２ａで行っているので、ＲＯＭ４１２に記憶されている異常報知用の処理を実行するためのプログラム及び処理用データの各スピーカ部２６Ａ～２６Ｃでの再生音量を規定するパラメータデータをスピーカ部２６Ａ～２６Ｃごとに用意していない。

【０８７０】

このように本実施形態では、内枠１３及び前扉枠１４が開放されたことを報知する際に、複数のスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの報知音の再生音量を段階的又は漸減的に小さくする。このため、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから前方へと出力される異常報知音が段階的又は漸減的に小さくなる。この結果、隣席で遊技を行う遊技者が異常報知音を煩わしく思う虞が低減される。また、遊技しているパチンコ機１０から出力される音楽や音声が、異常報知により聞き取りづらくなることを抑制できるので、パチンコ機１０から出力される音楽や音声から生じる爽快感や没入感が失われて遊技者が興ざめする虞が低減される。

【０８７１】

＜スピーカ部の再生音量の時間変化について＞

図８６は、本実施形態に係るパチンコ機１０のスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量の時間変化の概念図である。上述のように、パチンコ機１０のＭＰＵ４０２は、内枠１３及び前扉枠１４が開放されたことを報知する際に、複数のスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの報知音の再生音量が段階的又は漸減的に小さくなるように制御する。このため、図８６に示すように、所定の時間間隔Ｔ（例えば、５ｓｅｃ）毎に複数のスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの

報知音の再生音量が一定の割合で（例えば、１ｄｂずつ）小さくなる。
【０８７２】
なお、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を小さくする時間間隔Ｔは、５ｓｅｃに限定されることはなく任意であるが、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を小さくする時間間隔Ｔが長すぎると、隣席に座る遊技者が異常報知音を煩わしく思う虞があるため長くなりすぎないことが好ましい。また、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を時間間隔ではなく、異常報知（例えば、「扉が開いています！」等）の音声が再生される毎にスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を小さくするようにしてもよい。
【０８７３】
＜音声発光制御装置４００にて実行される異常時報知処理について＞
図８７は、異常時報知処理のフローチャートを示す図である。音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２は、パチンコ機１０に異常が発生した場合に、該異常を報知するために異常時報知処理を実行する。ここでは、監視装置２５０、２９０により内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方が開放された場合の異常時報知処理について説明し、その他の異常時の報知については説明を省略する。
【０８７４】
ステップＳ４１０１では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から送信された復電時報知用コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの復電時報知用コマンドに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４１０１にて復電時報知用コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ４１０５以降の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４１０１にて復電時報知用コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ４１０２において、表示制御装置５００へ復電時報知用コマンドを送信する。表示制御装置５００では、受信した復電時報知用コマンドに基づいて図柄表示装置９１での報知表示が行われる。
【０８７５】
具体的には、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２は、ＭＰＵ４０２から送信された復電時報知用コマンドに基づいて、復電時報知用表示を図柄表示装置９１にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ５１２の各種データ記憶エリアから読み出す。そして、ＭＰＵ５０２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ５０５に対してコマンドを出力する。これによって、図柄表示装置９１は、音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２から送信された復電時報知用コマンドに基づく復電時報知用表示を実行する。
【０８７６】
ステップＳ４１０３では、ＭＰＵ４０２は、復電時報知用のデータの読み出しを開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から復電時報知用のプログラム及び処理用データ、発光データ及び音データの読み出しを開始する。ここで、復電時における異常報知は、内枠１３及び前扉枠１４が閉鎖（閉じた）状態で行われる。すなわち、前扉枠１４が隣席で遊技する遊技者の上半身の右側もしくは左側に対向するようにして開いた状態ではないため、隣席で遊技する遊技者にとって異常報知が煩わしく感じられる虞が少ない。このため、この復電時報知用のプログラム及び処理用データでは、扉が開いていた旨の異常を報知する際のスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を段階的又は漸減的に小さくする処理は行わない。
【０８７７】
ステップＳ４１０４では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４１０３で読み出しを開始した音データの再生（出力）及び発光を開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４１０３で読み出しを開始したプログラム及び処理用データのシーケンスデータ及びパラメータデータと、音データを音出力ＬＳＩ４０３のレジスタ４０３ｂに設定し、音データがスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力されるよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。これにより、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから異常報知（例えば、「電源遮断中に扉が開けられま

した！」等の音声及び警告音の出力）が開始される。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４１０３で読み出しを開始したプログラム、処理用データ及び発光データに基づいて、エラー表示ランプ部２４を発光させる。

【０８７８】

ステップＳ４１０５では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から送信された通常時報知用コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの通常時報知用コマンドに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４１０５にて通常時報知用コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、後述するステップＳ４１１２以降の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４１０５にて通常時報知用コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ４１０６において、表示制御装置５００へ通常時報知用コマンドを送信する。表示制御装置５００では、受信した通常時報知用コマンドに基づいて図柄表示装置９１での報知表示が行われる。

【０８７９】

具体的には、表示制御装置５００のＭＰＵ５０２は、ＭＰＵ４０２から送信された通常時報知用コマンドに基づいて、通常時報知用表示を図柄表示装置９１にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ５１２の各種データ記憶エリアから読み出す。そして、ＭＰＵ５０２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ５０５に対してコマンドを出力する。これによって、図柄表示装置９１は、音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２から送信された通常時報知用コマンドに基づく通常時報知用表示を実行する。

【０８８０】

ステップＳ４１０７では、ＭＰＵ４０２は、通常時報知用のデータの読み出しを開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＯＭ４１２及び共通用ＲＯＭ４０４から通常時報知用のプログラム及び処理用データ、発光データ及び音データの読み出しを開始する。ここで、パチンコ機１０が備える表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光しないように発光データが規定されている。換言すると、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが消灯するように発光データが規定されている。このため、通常時報知時においては、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光が停止される。

【０８８１】

ステップＳ４１０８では、ＭＰＵ４０２は、ＢＧＭ（演出用の音楽や音声を含む）の停止処理を行う。このＢＧＭの停止処理では、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力中のＢＧＭを停止又はミュートする処理を行う。ＢＧＭを停止する場合、ＭＰＵ４０２は、扉開放報知解除時にＢＧＭの再生を再開するために、ＢＧＭの再生を停止したデータのアドレスをＲＡＭ４１３へ記憶させる。扉開放報知解除時にＢＧＭの再生を再開する際には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３へ記憶されたアドレスを読み出し、該アドレスからＢＧＭの再生を開始することで、ＢＧＭを停止した位置から再生を再開することができる。

また、ＢＧＭをミュートする場合、ＭＰＵ４０２は、ＢＧＭの再生自体は停止せずに、音が出力されないようにＢＧＭをミュートするように音出力ＬＳＩ４０３へ指示する。音出力ＬＳＩ４０３は、ＭＰＵ４０２の指示に基づいて、ＢＧＭを再生するが、音がスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力されないようにＢＧＭの再生音をミュートする。

【０８８２】

ステップＳ４１０９では、ＭＰＵ４０２は、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を小さくした回数を計測するためにカウンタを設定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種カウンタエリアに設けられたカウンタに再生音量を小さくする回数を設定する。例えば、カウンタに「４」を設定すると５段階でスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量が小さくなる。このカウンタにセットされた値は、後述する図８８で説明する所定時間が経過するたびに１が減算され、その値がゼロとなるとスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を小さくする処理が停止される。

【０８８３】

上述したように、本実施形態では、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を段階的又は漸減的に小さくするが、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量が小さくなりすぎると異常報知の意味をなさなくなる。このため、本実施形態では、ステップＳ４１０９にてカウンタを設定することで、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を小さくする回数に制限を設け、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量が小さくなりすぎて異常報知の意味をなさなくなることを防止している。なお、ステップＳ４１０９で設定するカウンタの値に制限はないが、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量が小さくなりすぎない値とすることが好ましい。

【０８８４】

ステップＳ４１１０では、ＭＰＵ４０２は、音データ再生処理を行う。このステップＳ４１１０の音データ再生処理では、ＭＰＵ４０２は、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力される異常報知の音量が段階的又は漸減的に小さくなるように制御する。なお、このステップＳ４１１０の音データ再生処理の詳細については、後述する図８８を参照して説明する。

【０８８５】

ステップＳ４１１１では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４１０７で読み出しを開始したプログラム、処理用データ及び発光データに基づいて、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂ及びエラー表示ランプ部２４を発光させる。ここで、通常時報知用の発光データにおいては、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが消灯するように発光データが規定されているため表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光は停止する。

【０８８６】

ステップＳ４１１２では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から送信された扉開放の報知を解除する扉開放報知解除コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの扉開放報知解除コマンドに対応するフラグが格納されているか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４１１２にて扉開放報知解除コマンドを受信していないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ４１１３以降の処理を実行せずに、異常時報知処理を終了する。

【０８８７】

また、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４１１２にて、扉開放報知解除コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ４１１３において、表示制御装置５００へ扉開放報知解除コマンドを送信する。表示制御装置５００では、受信した扉開放報知解除コマンドに基づいて図柄表示装置９１での報知表示が解除され、通常状態へと復帰する。

【０８８８】

ステップＳ４１１４では、ＭＰＵ４０２は、扉開放報知解除コマンドに基づいて、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃからの異常報知（例えば、復電時であれば「電源遮断中に扉が開けられました！」、通常時であれば「扉が開いています！」等の音声及び警告音の出力）を停止する。また、ＭＰＵ４０２は、扉開放報知解除コマンドに基づいて、エラー表示ランプ部２４の発光を停止させる。

また、ステップＳ４１１４では、ＭＰＵ４０２は、共通用ＲＯＭ４０４に記憶されている音声データ「扉が閉まりました！」を読み出して再生するよう音出力ＬＳＩ４０３に指示する。音出力ＬＳＩ４０３は、共通用ＲＯＭ４０４から音声データ「扉が閉まりました！」を読み出して再生する。これにより、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから「扉が閉まりました！」の音声が出力される。

【０８８９】

ステップＳ４１１５では、ＭＰＵ４０２は、扉開放報知解除コマンドに基づいてＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアの復電時報知用コマンド及び通常時報知用コマンドに対応するフラグをクリア、換言するとフラグの値を０とする。ステップＳ４１１６では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４１０８で停止又はミュートしたＢＧＭの再生を再開するよう音出力ＬＳＩ４０３へ指示する。音出力ＬＳＩ４０３は、ＭＰＵ４０２からの指示に基づいて、ＢＧＭの再生を再開する。ここで、ステップＳ４１０８でＢＧＭが停止されていた場

合、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３へ記憶されたアドレスを読み出し、該アドレスからＢＧＭの再生を再開するように音出力ＬＳＩ４０３へ指示することで、ＢＧＭを停止した位置から再生が再開される。また、ステップＳ４１０８でＢＧＭがミュートされていた場合、ＭＰＵ４０２は、音出力ＬＳＩ４０３へＢＧＭのミュートを解除するように指示する。音出力ＬＳＩ４０３へＢＧＭのミュートを解除し、スピーカ部２６Ａ～２６ＣからＢＧＭが出力される。その後、ＭＰＵ４０２は、異常時報知処理を終了する。

【０８９０】

なお、上記説明では、ステップＳ４１０８において、ＢＧＭ（演出用の音楽や音声を含む）を停止又はミュートする処理を行っているが、ＢＧＭを停止せずに再生を継続した状態で漸減的又は段階的に再生音量を所定値まで下げる処理を行うようにしてもよい。さらに、ステップＳ４１０８において、ＢＧＭを停止せずに再生を継続した状態で漸減的又は段階的に音量を下げる処理を行っている場合は、ステップＳ４１１４において、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃからの異常報知の再生音量を音量がゼロ又は略ゼロとなるまで漸減的又は段階的に小さくし、ステップＳ４１１６において、ＢＧＭの再生を再開する際に、ＢＧＭの再生音量を所定値まで漸減的又は段階的に音量を上げるようにしてもよい。このように、構成することで、ＢＧＭが急に停止され、警告音に替わることによる違和感を生ずることなく報知を行うことができる。また、警告音が急に停止され、ＢＧＭに替わることによる違和感を生ずることなく復帰を行うことができる。

【０８９１】

なお、本実施形態に係るパチンコ機１０では、後述する図８８を参照して説明するように、時間経過とともにスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量が段階的又は漸減的に小さくなる構成となっている。このため、裏パックユニット開放コマンドを受信しているか否かを判定は、行っていない。この場合、本実施形態に係るパチンコ機１０に裏パックユニット１５の開放を検出する裏パックユニット開放検出器２８９を設ける必要はない。なお、本実施形態においても他の実施形態と同様に、裏パックユニット開放コマンドを受信しているか否かを判定し、裏パックユニット開放コマンドを受信していると判定した場合（ＹＥＳ）、警告音等の再生音量を小さくする構成（２段階制御）としてもよい。これにより、時間を要するメンテナンス等の間、隣席で遊技を行う遊技者が異常報知音を煩わしく思う虞がさらに低減される。なお、裏パックユニット１５の開放は、メンテナンス等ではなく不正が行われている可能性も考えられることから、完全に警告音等の出力を止めてしまうことは好ましくない。

【０８９２】

＜音声発光制御装置４００にて実行される音データ再生処理について＞

図８８は、図８７の音データ再生処理（ステップＳ４１１０の処理）のフローチャートを示す図である。

ステップＳ４２０１では、ＭＰＵ４０２は、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を小さくする時間間隔を計測するためにタイマカウンタを設定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種カウンタエリアに設けられたタイマカウンタにスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を小さくする時間間隔として「２５００」をセットする。このタイマカウンタにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。ここで、タイマ割込み処理は２ｍｓｅｃ周期で行われる。したがって、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を小さくする時間間隔は５ｓｅｃとなる。なお、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を小さくする時間間隔は、これに限定されることはなく任意であるが、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を小さくする時間間隔が長すぎると、隣席に座る遊技者が異常報知音を煩わしく思う虞があるため、長くなりすぎないことが好ましい。

【０８９３】

ステップＳ４２０２では、ＭＰＵ４０２は、図８７のステップＳ４１０７で読み出しを開始した音データの再生（出力）を開始する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４１０７で読み出しを開始したプログラム及び処理用データのシーケンスデータ及びパラ

メータデータと、音データを音出力ＬＳＩ４０３のレジスタ４０３ｂに設定し、音データがスピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力されるよう音出力ＬＳＩ４０３を制御する。これにより、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから異常報知（例えば、「扉が開いています！」等の音声及び警告音の出力）が開始される。

【０８９４】

ステップＳ４２０３では、ＭＰＵ４０２は、図８７のステップＳ４１０９で設定したカウンタの値を１減算する。例えば、図８７のステップＳ４１０９で、ＲＡＭ４１３の各種カウンタエリアに設けられたカウンタの値を４に設定している場合であれば、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種カウンタエリアに設けられたカウンタの値を３に更新する。

【０８９５】

ステップＳ４２０４では、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４１０９で設定したタイマカウンタの値がゼロであるか否かを判定する。ステップＳ４２０４で、タイマカウンタの値がゼロでない場合（ＮＯ）、ＭＰＵ４０２は、以降の処理を行わずに、音データ再生処理を終了する。ステップＳ４２０４で、タイマカウンタの値がゼロである場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を小さくする。より具体的には、ＭＰＵ４０２は、増幅回路４０３ｄ２ａの増幅率を規定するパラメータの値を変更してスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を小さくする（ステップＳ４２０５）。

【０８９６】

ステップＳ４２０６では、ＭＰＵ４０２は、図８７のステップＳ４１０９で設定したカウンタの値がゼロであるか否かを判定する。ステップＳ４２０６で、カウンタの値がゼロでない場合（ＮＯ）、ＭＰＵ４０２は、以降の処理を行わずに、音データ再生処理を終了する。ステップＳ４２０６で、カウンタの値がゼロである場合（ＹＥＳ）、ＭＰＵ４０２は、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量がこれ以上小さくならないようにする。より具体的には、ＭＰＵ４０２は、以降の処理において増幅回路４０３ｄ２ａの増幅率を規定するパラメータの値を固定とする。

【０８９７】

［第６実施形態の他の例］

なお、上記説明では、パチンコ機１０が備える全てのスピーカ部２６Ａ～２６Ｃの再生音量を段階的又は漸減的に小さくするようにしているが、各スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力（再生）される音量の大きさを独立して制御可能となるように構成してもよい。換言すると、図３７に示す第１実施形態に係るパチンコ機１０のように、ＤＡＣ４０３ｄは、音データ処理部から入力されるデジタル信号をアナログ信号に変換するＤＡＣ回路４０３ｄ１と、ＤＡＣ回路４０３ｄ１で変換されたアナログ信号を増幅する増幅回路４０３ｄ２ａ～４０３ｄ２ｃを備え、増幅回路４０３ｄ２ａで増幅されたアナログ信号はスピーカ部２６Ａへと出力され、増幅回路４０３ｄ２ｂで増幅されたアナログ信号はスピーカ部２６Ｂへと出力され、増幅回路４０３ｄ２ｃで増幅されたアナログ信号はスピーカ部２６Ｃへと出力されるように構成してもよい。

この場合、図８８を参照して説明した音声データ再生処理（図８７のステップＳ４１１０の処理）では、スピーカ部２６Ａへアナログ信号を出力する増幅回路４０３ｄ２ａの音量パラメータだけを所定時間毎もしくは所定報知回数毎に変化させてスピーカ部２６Ａから出力される異常報知の再生音量が段階的又は漸減的に小さくなるよう制御される。

【０８９８】

なお、本実施形態に係るパチンコ機１０は、前扉枠１４は、内枠１３の左側部を支持側として内枠１３の左側部に支持されており、内枠１３は、外枠１１の左側部を支持側として外枠１１の左側部に支持されているため、パチンコ機１０の前扉枠１４及び内枠１３を開放する際には、この支持側を回転軸として前方側（遊技者側）へ回転するようにして開く。このため、前扉枠１４又は内枠１３を開放した場合、左隣席で遊技する遊技者の上半身の右側に対向するようにして開くことになり、スピーカ部２６Ａが左隣席で遊技する遊技者の耳に最も近くなる。このため、本実施形態に係るパチンコ機１０では、上述のように各スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力（再生）される音量の大きさを独立して制御可能

となるように構成した場合には、スピーカ部２６Ａへアナログ信号を出力する増幅回路４０３ｄ２ａの音量パラメータだけを所定時間毎もしくは所定報知回数毎に変化させてスピーカ部２６Ａから出力される異常報知の再生音量が段階的又は漸減的に小さくなるよう制御すればよい。

【０８９９】

しかしながら、前扉枠１４が内枠１３の右側部を支持側として内枠１３の右側部に支持されており、内枠１３が外枠１１の右側部を支持側として外枠１１の右側部に支持されている場合、換言すると、上記パチンコ機１０の前扉枠１４及び内枠１３が反対側に開放される場合、右隣席で遊技する遊技者の上半身の左側に対向するようにして開くことになり、スピーカ部２６Ｂが右隣席で遊技する遊技者の耳に最も近くなる。この場合には、スピーカ部２６Ｂ，２６Ｃへアナログ信号を出力する増幅回路４０３ｄ２ｂの音量パラメータを所定時間毎もしくは所定報知回数毎に変化させてスピーカ部２６Ｂから出力される異常報知の再生音量が段階的又は漸減的に小さくなるよう制御を行うようにすればよい。

【０９００】

また、前扉枠１４が内枠１３の右側部及び左側部（以下、両側部ともいう）を支持側として内枠１３の両側部に支持されており、内枠１３が外枠１１の両側部を支持側として外枠１１の両側部に支持されている場合、換言すると、上記パチンコ機１０の前扉枠１４及び内枠１３が両開き構造となっている場合、前扉枠１４の開放を検出する第１監視装置２５０及び内枠１３の開放を検出する第２監視装置２９０に加えて、前扉枠１４及び内枠１３がそれぞれどちら側に開いたかを検出する検出器を備え、この検出器での検出結果に基づいて、スピーカ部２６Ａ又はスピーカ部２６Ｂのどちらかから出力される異常報知の再生音量が段階的又は漸減的に小さくなるよう制御を行うようにすればよい。

【０９０１】

より具体的には、検出器が前扉枠１４又は内枠１３が左側部を支持側として開放されたことを検出した場合、左隣席で遊技する遊技者の上半身の右側に対向するようにして開くことになり、スピーカ部２６Ａが左隣席で遊技する遊技者の耳に最も近くなる。このため、扉が開いている旨の異常を報知する際にスピーカ部２６Ａから出力される異常報知の再生音量が段階的又は漸減的に小さくなるよう制御を行う。

また、検出器が前扉枠１４又は内枠１３が右側部を支持側として開放されたことを検出した場合、右隣席で遊技する遊技者の上半身の左側に対向するようにして開くことになり、スピーカ部２６Ｂが右隣席で遊技する遊技者の耳に最も近くなる。このため、扉が開いている旨の異常を報知する際にスピーカ部２６Ｂから出力される異常報知の再生音量が段階的又は漸減的に小さくなるよう制御を行うようにすればよい。

【０９０２】

なお、本実施形態では、復電時用報知処理及び通常時用報知処理で、異なる発光データを用いることで、通常時用報知処理において、内枠１３又は前扉枠１４が開放された状態では、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光しないように構成されているが、復電時用報知処理及び通常時用報知処理で同一の発光データを用いながら、通常時用報知処理では、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂが発光しないように、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光体への発光用電力の供給を停止する構成としてもよい。この場合、復電時用報知処理と通常時用報知処理とで異なる発光データを記憶保持する必要がないため、発光データを記憶させるための容量を削減することができる。

【０９０３】

また、内枠１３又は前扉枠１４が開放されたことを報知する際に表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂのうちの一方、好ましくは、内枠１３又は前扉枠１４の開放側の表示ランプ装置が発光しないように構成してもよい。この場合にも、通常時用報知処理の発光データを内枠１３又は前扉枠１４の開放側の表示ランプ装置が発光しないように発光データを規定しても良いし、内枠１３又は前扉枠１４の開放側の表示ランプ装置の発光体への発光用電力の供給を停止する構成としてもよい。このようにパチンコ機１０は、通常時用報知処理において、内枠１３又は前扉枠１４が開放されたことを報知する際に表示ランプ装置２３Ａ

，２３Ｂが発光しないように構成されているため、隣席で遊技を行う遊技者が表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの発光を煩わしく思う虞が低減される。この結果、隣席で遊技を行う遊技者が爽快感や没入感を失い、興ざめする虞が低減される。

【０９０４】

このような本実施形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

（１）パチンコ機１０は、固定枠（外枠１１）に対し開閉可能に支持された枠体（内枠１３、前扉枠１４）と、枠体に設けられた複数の音響装置（スピーカ部２６Ａ～２６Ｃ）と、枠体の開放を検出する検出装置（第１，第２監視装置２５０，２９０）と、検出装置により前記枠体の開放が検出されると前記複数の音響装置を制御して異常を報知する異常報知手段（ＭＰＵ４０２、音出力ＬＳＩ４０３）とを備える。異常報知手段は、異常を報知する際に、複数の音響装置の音量を段階的又は漸減的に小さくする。すなわち、最初は大きな音量で報知が行われるが、段階的又は漸減的に音量が小さくなるので、効果的に隣席に座る遊技者が異常報知音を煩わしく思う虞を低減しつつ、ホールの運営者や従業員が異常報知を聞き逃す虞を低減することができる。

【０９０５】

（２）パチンコ機１０の異常報知手段（ＭＰＵ４０２、音出力ＬＳＩ４０３）は、複数の音響装置（スピーカ部２６Ａ～２６Ｃ）のうちのいずれか１以上の音量を他の音響装置の音量よりも段階的又は漸減的に小さくする。すなわち、異常を報知する際に複数の音響装置のうちのいずれか１以上の音量を小さくするが、その他の音響装置から出力される音量は小さくしないので、遊技機から出力される音楽や音声から生じる爽快感や没入感が失われて遊技者が興ざめする虞が低減されるとともに、より効果的にホールの運営者や従業員が異常報知を聞き逃す虞を低減することができる。

【０９０６】

（３）パチンコ機１０の枠体（内枠１３、前扉枠１４）は、右側部又は左側部の一方を支持側として固定枠（外枠１１）の右側部又は左側部の一方に支持され、異常報知手段（ＭＰＵ４０２、音出力ＬＳＩ４０３）は、複数の音響装置（スピーカ部２６Ａ～２６Ｃ）のうち支持側とは異なる側に配置された音響装置（スピーカ部２６Ａ又はスピーカ部２６Ｂ，２６Ｃ）の音量を他の音響装置（スピーカ部２６Ｂ，２６Ｃ又はスピーカ部２６Ａ）の音量よりも段階的又は漸減的に小さく（再生音量をゼロ又は略ゼロとする態様が含まれる）する。このため、隣席に座る遊技者が異常報知音を煩わしく思うことがより効果的に低減される。また、遊技している遊技機から出力される音楽や音声が、異常報知により聞き取りづらくなることをより効果的に抑制でき、遊技機から出力される音楽や音声から生じる爽快感や没入感が失われて遊技者が興ざめする虞がさらに低減される。

【０９０７】

［第７実施形態］

パチンコ機やスロット機などの遊技機が設置される遊技ホールでは、遊技ホールに設けられたスピーカからＢＧＭを大音量で流すところがある。また、パチンコ機やスロットマシンなどの遊技機では、遊技者による音量の設定が可能となっており、大音量で遊技することを好み、遊技機の音量設定を大きくして遊技を楽しむ遊技者もいる。このように遊技ホールは、音量が非常に大きい状態であるのが通常である。一方で、大音量で遊技することを好まず、遊技機の音量設定を小さくして遊技をする遊技者もいる。しかしながら、上述のように遊技ホール内は、音量が非常に大きい状態であるのが通常である。このため、遊技機の音量設定を小さくすると、遊技機のＢＧＭやセリフ等が聞こえ難いことが考えられ、遊技者が遊技機の演出を十分に楽しむことができない虞がある。本実施形態では、上記例示した事情等に鑑みて、遊技者の興趣性を好適に高めることができる遊技機の実施形態について説明する。なお、以下では、遊技機としてパチンコ機を例に本実施形態について説明するが、本発明は、パチンコ機以外にもスロットマシンなど種々の遊技機に適用できる。また、上記第１～第６実施形態で説明した構成と同じ構成には同一の符号を付して重複する説明を省略する。

【０９０８】

本実施形態に係るパチンコ機１０は、スピーカ２６Ａ～２６Ｃからの出力音量の大小に応じて異なる演出を実行する。より具体的には、パチンコ機１０が備えるスピーカ２６Ａ～２６Ｃの音量設定に基づいて異なる演出を実行する。ここで、演出には、音出力手段であるスピーカ２６Ａ～２６Ｃから音声（セリフ）、ＢＧＭ、効果音を出力する演出（以下、音声演出ともいう）、表示手段である図柄表示装置９１の表示画面Ｇに表示される演出（以下、画像演出ともいう）、発光手段である表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの点灯・点滅による演出（以下、発光演出ともいう）などが含まれる。また、本実施形態に係るパチンコ機１０は備えていないが、上記演出に可動役物による演出（以下、役物演出ともいう）や振動による演出（以下、バイブ演出ともいう）などを加えてもよい。ここで、役物演出及びバイブ演出は、音演出以外の演出に含まれる。

【０９０９】

本実施形態に係る遊技機１０では、操作ボタン３５によりスピーカ２６Ａ～２６Ｃの出力音量の設定が可能となっている。なお、スピーカ２６Ａ～２６Ｃの出力音量の設定するための操作ボタンを操作ボタン３５とは別に設けるようにしてもよい。また、本実施形態では、パチンコ機１０のスピーカ２６Ａ～２６Ｃの出力音量の設定数を５段階として説明するが、設定できる出力音量の設定数は５段階に限られず、例えば、出力音量の設定数を２段階以上としてもよい。なお、本実施形態に係る遊技機１０では、スピーカ２６Ａ～２６Ｃの出力音量の設定は、設定５＞設定４＞設定３＞設定２＞設定１（＞は音量の大小関係を示している）となっている。換言すると、本実施形態に係る遊技機１０では、設定５の音量が最も大きく、設定１の音量が最も小さく設定されている。また、設定５から設定１へと音量設定を変更するに従い、段階的に音量が小さくなるように設定されている。

【０９１０】

図８９は、第７実施形態に係る遊技機の演出モードと音量設定との関係を示す図である。図８９に示すように、本実施形態に係る遊技機１０では、スピーカ２６Ａ～２６Ｃの出力音量の設定に応じて異なる演出モードとなるように、音量設定１～５のそれぞれに異なる演出モードＤＭＡ～ＤＭＥが対応付けてられている。

具体的には、音量設定「１」には演出モードＤＭＡが対応付けられている。また、音量設定「２」には演出モードＤＭＢが対応付けられている。また、音量設定「３」には演出モードＤＭＣが対応付けられている。また、音量設定「４」には演出モードＤＭＤが対応付けられている。また、音量設定「５」には演出モードＤＭＥが対応付けられている。ここで各演出モードＤＭＡ～ＤＭＥは、それぞれ音声演出、画像演出、発光演出を有し、これら演出単体又は演出の組み合わせ（例えば、音声演出と画像演出の組み合わせなど）によりリーチ演出、予告演出、先読み演出、潜伏示唆演出など種々の演出が行われる。

【０９１１】

次に、各演出モードＤＭＡ～ＤＭＥの演出内容について説明する。

演出モードＤＭＡ（音量設定「１」に対応）は、演出モードＤＭＢ（音量設定「２」に対応）よりも音声演出以外の演出（画像演出、発光演出）が多い演出モードである。逆に言うと、演出モードＤＭＢは、演出モードＤＭＡよりも音声演出以外の演出（画像演出、発光演出）が少ない演出モードである。

演出モードＤＭＢ（音量設定「２」に対応）は、演出モードＤＭＣ（音量設定「３」に対応）よりも音声演出以外の演出（画像演出、発光演出）が多い演出モードである。逆に言うと、演出モードＤＭＣは、演出モードＤＭＢよりも音声演出以外の演出（画像演出、発光演出）が少ない演出モードである。

演出モードＤＭＣ（音量設定「３」に対応）は、演出モードＤＭＤ（音量設定「４」に対応）よりも音声演出以外の演出（画像演出、発光演出）が多い演出モードである。逆に言うと、演出モードＤＭＤは、演出モードＤＭＣよりも音声演出以外の演出（画像演出、発光演出）が少ない演出モードである。

演出モードＤＭＤ（音量設定「４」に対応）は、演出モードＤＭＥ（音量設定「５」に対応）よりも音声演出以外の演出（画像演出、発光演出）が多い演出モードである。逆に言うと、演出モードＤＭＥは、演出モードＤＭＤよりも音声演出以外の演出（画像演出、

発光演出）が少ない演出モードである。
【０９１２】
　換言すると、本実施形態に係るパチンコ機１０は、音量設定が「１」～「５」へと変更され、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの出力音量が大きくなるほど、音声演出以外の演出（画像演出、発光演出）が少なくなるように構成されている。逆に言うと、音量設定が「５」～「１」へと変更され、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの出力音量が小さくなるほど、音声演出以外の演出（画像演出、発光演出）が多くなるように構成されている。
【０９１３】
　なお、音声演出以外の演出（画像演出、発光演出）が多いとは、例えば、音量設定が大きい場合（例えば、音量設定が「５」や「４」）では、潜伏確変を示唆するセリフをスピーカ２６Ａ～２６Ｃから音声として出力するだけであるが（潜伏確変の示唆演出を音演出だけで行う）、音量設定が小さい場合（例えば、音量設定が「１」～「３」）では、潜伏確変を示唆するセリフをスピーカ２６Ａ～２６Ｃから音声として出力するだけでなく、図柄表示装置９１の表示画面Ｇ上に潜伏確変を示唆するセリフを字幕として表示（潜伏確変の示唆演出を画像演出でも行う）するようにしてもよい。また、潜伏確変を示唆するセリフをスピーカ２６Ａ～２６Ｃから音声として出力するだけでなく、発光手段である表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂの点灯・点滅による発光演出、可動役物による役物演出、振動によるバイブ演出などの演出を加えるようにしてもよい。なお、上記セリフは、潜伏確変を示唆するものに限られない。
　このようにすれば、音量設定が小さい場合に、遊技者がスピーカ２６Ａ～２６Ｃから出力されるセリフを聞き逃す虞を気にすることなく遊技をすることができ、興趣性が向上する。
【０９１４】
＜音声発光制御装置４００にて実行されるタイマ割込み処理について＞
　図９０は、本実施形態に係るパチンコ機１０の音声発光制御装置４００にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図である 。
　音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２は、遊技を進行させるタイマ割込み処理を実行する。このタイマ割込み処理では、ＭＰＵ４０２は、図９０のタイマ割込み処理を定期的（例えば、２ｍｓｅｃ周期）に実行する。
【０９１５】
（ステップＳ４３０１）
　ＭＰＵ４０２は、コマンド格納処理を実行する。このコマンド格納処理では、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２からコマンドを受信した場合、この受信したコマンドをＲＡＭ４１３に格納する。具体的には、ＲＡＭ４１３は、ＭＰＵ３０２から受信したコマンドの格納及び読み出しをするためのリングバッファを有し、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から受信した順序にしたがってコマンドをリングバッファに格納していく。なお、ＭＰＵ４０２は、リングバッファに格納した順序にしたがってリングバッファからコマンドを読み出す。
【０９１６】
　例えば、ＭＰＵ３０２は、大当たり抽選の結果（大当たりかハズレかの抽選結果、大当たりならばその大当たり種別）、作動保留球数情報、特別図柄の変動時間等の遊技に必要となる基本情報を含む演出制御コマンド（種別コマンド、変動パターンコマンドや装飾図柄指定コマンド）を送信し、音声発光制御装置４００のＭＰＵ４０２はこれを受信する。また、ＭＰＵ３０２は、所定時間（特別図柄変動時間）経過後に、演出停止を指示する演出制御コマンド（演出停止コマンド）を送信し、ＭＰＵ４０２はこれを受信する。さらに、遊技状態を指定する情報に関しては、ＭＰＵ３０２は、所定のタイミング（例えば、遊技状態の移行が生じたタイミング）で、その情報を含む演出制御コマンド（遊技状態指定コマンドや大当たり中コマンド）を送信し、ＭＰＵ４０２はこれを受信する。これによりＭＰＵ４０２、換言すると音声発光制御装置４００側で現在の遊技状態が把握される。
【０９１７】
（ステップＳ４３０２）

ＭＰＵ４０２は、音量設定処理を実行する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、操作手段としての操作ボタン３５により音量設定が行われた場合、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力される音量を受け付けた音量設定に制御する処理を実行する。これにより、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから出力される音量が、遊技者が設定した音量に制御される。なお、音量設定処理の詳細については後述する。

【０９１８】

（ステップＳ４３０３）

ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４３０２での音量設定に基づいて演出モード決定処理を実行する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４３０２での音量設定に基づいて、演出モードＤＭＡ～ＤＭＥのいずれのモードで演出を実行するかを決定する。なお、演出モード決定処理の詳細については後述する。

【０９１９】

（ステップＳ４３０４）

ＭＰＵ４０２は、主制御装置３００のＭＰＵ３０２から受信したコマンドに基づいて演出決定処理を実行する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から受信したコマンドに基づいて、ステップＳ４３０３で決定した演出モードに対応するリーチ演出、予告演出、先読み演出、潜伏示唆演出など種々の演出を実行する。

【０９２０】

（ステップＳ４３０５）

ＭＰＵ４０２は、ＭＰＵ３０２から受信したコマンドに基づいてデモ表示実行処理を実行する。デモ表示実行処理では、ＭＰＵ４０２は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されることなく予め定められたデモ開始用の開始待ち期間（例えば、３ｓｅｃ）を経過した場合にデモ表示を実行する。

【０９２１】

（ステップＳ４３０６）

ＭＰＵ４０２は、表示ランプ装置２３Ａ，２３Ｂ、第１～第３保留ランプ部９５ａ～９６を発光制御するための発光制御処理を実行する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４３０３の演出モード決定処理及びステップＳ４３０４での演出決定処理の結果に基づいて、主制御装置３００から送信されるコマンドに対応する発光演出を実行する。

【０９２２】

（ステップＳ４３０７）

ＭＰＵ４０２は、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃから音を出力するための音声制御処理を実行する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４３０３の演出モード決定処理及びステップＳ４３０４での演出決定処理の結果に基づいて、主制御装置３００から送信されるコマンドに対応する音演出（ＢＧＭ、音声（セリフ）、効果音などの出力）を実行する。

【０９２３】

（ステップＳ４３０８）

ＭＰＵ４０２は、表示画面Ｇに演出画像を表示するための画像制御処理を実行する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４３０３の演出モード決定処理及びステップＳ４３０４での演出決定処理の結果に基づいて、画像演出を実行させるためのコマンドを表示制御装置５００へ送信する。表示制御装置５００は、音声発光制御装置４００から送信されるコマンドに基づいて、図柄表示装置９１の表示画面Ｇへ演出のための画像を表示する。

【０９２４】

（ステップＳ４３０９）

ＭＰＵ４０２は、メイン処理（図２４参照）の復電時用報知処理（ステップＳ４１６）及び前扉枠開放監視処理（図３３）の通常時用報知処理（ステップＳ１３０３）の内容に基づいて、異常時報知処理を行う。なお、異常時報知処理の詳細については既に述べため重複する説明を省略する。

【０９２５】

（ステップＳ４３１０）

ＭＰＵ４０２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、確変状態における大当たり抽選において大当たりに当選せずに高頻度サポートモード（時短）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。なお、リザルト表示用処理の詳細については既に述べため重複する説明を省略する。

【０９２６】

（ステップＳ４３１１）

ＭＰＵ４０２は、示唆演出処理を実行する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ステップＳ４３０３の演出モード決定処理及びステップＳ４３０４での演出決定処理の結果に基づいて、示唆演出（パチンコ機１０の状態が確変状態の可能性を示唆する演出）を所定のタイミングで実行する。なお、示唆演出処理を実行するタイミングについては既に述べたので重複する説明を省略する。その後、ＭＰＵ４０２は、タイマ割込み処理を終了する。

【０９２７】

＜音声発光制御装置４００にて実行される音量設定処理について＞

図９１は、本実施形態に係るパチンコ機１０の音量設定処理（図９０のステップＳ４３０２）のフローチャートを示す図である。

【０９２８】

（ステップＳ４４０１）

ＭＰＵ４０２は、遊技者の操作を受け付けたか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、操作手段としての操作ボタン３５のいずれかのボタン（３５ａ～３５ｃ）が押し下げられたか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、遊技者の操作を受け付けていると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ４４０２の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、遊技者の操作を受け付けていないと判定した場合（ＮＯ）、音量設定処理を終了する。

【０９２９】

（ステップＳ４４０２）

ＭＰＵ４０２は、操作ボタン３５の左方向ボタン３５ｂが押し下げられたか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、左方向ボタン３５ｂが押し下げられたと判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ４４０３の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、左方向ボタン３５ｂが押し下げられていないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ４４０５の処理を実行する。

【０９３０】

（ステップＳ４４０３）

ＭＰＵ４０２は、音量設定が「１」（最小）であるか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに格納された音量設定フラグが「１」（最小）に対応したものであるか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに格納された音量設定フラグが「１」（最小）に対応したものであると判定した場合（ＹＥＳ）、音量設定処理を終了する。ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに格納された音量設定フラグが「１」（最小）に対応したものでないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ４４０４の処理を実行する。

【０９３１】

（ステップＳ４４０４）

ＭＰＵ４０２は、音量設定を１つ繰り下げる。具体的には、ＭＰＵ４０２は、音量設定が「５」であれば「４」とし、音量設定が「４」であれば「３」とし、音量設定が「３」であれば「２」とし、音量設定が「２」であれば「１」とする。

【０９３２】

（ステップＳ４４０５）

ＭＰＵ４０２は、操作ボタン３５の右方向ボタン３５ｃが押し下げられたか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、右方向ボタン３５ｃが押し下げられたと判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ４４０６の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、右方向ボタン３５ｃが押し下げられていないと判定した場合（ＮＯ）、音量設定処理を終了する。

【０９３３】

（ステップＳ４４０６）

ＭＰＵ４０２は、音量設定が「５」（最大）であるか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに格納された音量設定フラグが「５」（最大）に対応したものであるか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに格納された音量設定フラグが「５」（最大）に対応したものであると判定した場合（ＹＥＳ）、音量設定処理を終了する。ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに格納された音量設定フラグが「５」（最大）に対応したものでないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ４４０７の処理を実行する。

【０９３４】

（ステップＳ４４０７）

ＭＰＵ４０２は、音量設定を１つ繰り上げる。具体的には、ＭＰＵ４０２は、音量設定が「１」であれば「２」とし、音量設定が「２」であれば「３」とし、音量設定が「３」であれば「４」とし、音量設定が「４」であれば「５」とする。

【０９３５】

（ステップＳ４４０８）

ＭＰＵ４０２は、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの出力音量をステップＳ４４０４又はステップＳ４４０７で設定された音量にセットする。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに格納された音量設定フラグを、ステップＳ４４０４又はステップＳ４４０７での音量設定に対応するものに変更する（書き換える）。これにより、スピーカ部２６Ａ～２６Ｃの出力音量が、遊技者が設定した音量となる。

【０９３６】

なお、上記説明では、操作ボタン３５の左右方向ボタン３５ｂ，３５ｃにより音量設定を行うようになっているが、音量設定するための操作ボタンを操作ボタン３５とは別に設けるようにしてもよい。また、上記説明では、操作ボタン３５の左方向ボタン３５ｂを押し下げすると音量設定が１段階小さくなり、操作ボタン３５の右方向ボタン３５ｃを押し下げすると音量設定が１段階大きくなる構成となっているが、操作ボタン３５の左方向ボタン３５ｂを押し下げすると音量設定が１段階大きくなり、操作ボタン３５の右方向ボタン３５ｃを押し下げすると音量設定が１段階小さくなる構成であってもよい。

【０９３７】

＜音声発光制御装置４００にて実行される演出モード決定処理について＞

図９２は、本実施形態に係るパチンコ機１０の演出モード決定処理（図９０のステップＳ４３０３）のフローチャートを示す図である。

【０９３８】

（ステップＳ４５０１）

ＭＰＵ４０２は、音量設定が「１」であるか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに格納された音量設定フラグが「１」に対応したものであるか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに格納された音量設定フラグが「１」に対応したものであると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ４５０２の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに格納された音量設定フラグが「１」に対応したものでないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ４５０３の処理を実行する。

【０９３９】

（ステップＳ４５０２）

ＭＰＵ４０２は、パチンコ機１０の演出モードを音量設定フラグ「１」に対応する演出モードＤＭＡに決定する。

【０９４０】

（ステップＳ４５０３）

ＭＰＵ４０２は、音量設定が「２」であるか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに格納された音量設定フラグが「２」に対応したものであるか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに格納された音量設定フラグが「２」に対応したものであると判定した場合（ＹＥＳ）

、ステップＳ４５０４の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに格納された音量設定フラグが「２」に対応したものでないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ４５０５の処理を実行する。

【０９４１】

（ステップＳ４５０４）

ＭＰＵ４０２は、パチンコ機１０の演出モードを音量設定フラグ「２」に対応する演出モードＤＭＢに決定する。

【０９４２】

（ステップＳ４５０５）

ＭＰＵ４０２は、音量設定が「３」であるか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに格納された音量設定フラグが「３」に対応したものであるか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに格納された音量設定フラグが「３」に対応したものであると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ４５０６の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに格納された音量設定フラグが「３」に対応したものでないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ４５０７の処理を実行する。

【０９４３】

（ステップＳ４５０６）

ＭＰＵ４０２は、パチンコ機１０の演出モードを音量設定フラグ「３」に対応する演出モードＤＭＣに決定する。

【０９４４】

（ステップＳ４５０７）

ＭＰＵ４０２は、音量設定が「４」であるか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに格納された音量設定フラグが「４」に対応したものであるか否かを判定する。ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに格納された音量設定フラグが「４」に対応したものであると判定した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ４５０８の処理を実行する。また、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに格納された音量設定フラグが「４」に対応したものでないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ４５０９の処理を実行する。

【０９４５】

（ステップＳ４５０８）

ＭＰＵ４０２は、パチンコ機１０の演出モードを音量設定フラグ「４」に対応する演出モードＤＭＤに決定する。

【０９４６】

（ステップＳ４５０９）

ＭＰＵ４０２は、パチンコ機１０の演出モードを音量設定フラグ「５」に対応する演出モードＤＭＥに決定する。

【０９４７】

（ステップＳ４５１０）

ＭＰＵ４０２は、演出モードをステップＳ４５０２、Ｓ４５０４、Ｓ４５０６、Ｓ４５０８又はＳ４５０９で設定されたモードにセットする。具体的には、ＭＰＵ４０２は、ＲＡＭ４１３の各種フラグ格納エリアに格納された演出モードフラグを、ステップＳ４５０２、Ｓ４５０４、Ｓ４５０６、Ｓ４５０８又はＳ４５０９で決定された演出モードに対応するものに変更する（書き換える）。これにより、パチンコ機１０の演出モードが設定音量に対応したものとなる。

【０９４８】

［第７実施形態の他の形例］

なお、上記第７実施形態では、スピーカ２６Ａ～２６Ｃからの出力音量の大小、すなわち音量設定に応じて異なる演出（演出モードＤＭＡ～ＤＭＥ）を実行するように構成されているが、上記演出モードＤＭＡ～ＤＭＥを遊技者が選択できるように構成してもよい。

この場合、スピーカ２６Ａ～２６Ｃからの出力音量の大小、すなわち音量設定に関わらず、遊技者は、演出モードＤＭＡ～ＤＭＥを選択できるので、遊技者の選択肢が増える。この結果、遊技者のパチンコ機１０への充足性や満足度が向上する。

【０９４９】

また、遊技機１０に集音装置（例えば、マイク）を備え、集音装置（例えば、マイク）で集音される遊技ホールの周辺環境音量とパチンコ機１０の設定音量との差に応じて異なる演出を実行するように構成してもよい。より具体的には、遊技機１０の集音装置で集音される遊技ホールの周辺環境音量Ｖα（ｄｂ）とパチンコ機１０の設定音量Ｖβ（ｄｂ）との差Ｖβ-Ｖα（ｄｂ）に応じて、演出モードＤＭＡ～ＤＭＥのいずれかを実行するようにしてもよい。この場合、音量の差Ｖβ-Ｖα（ｄｂ）が大きいほど、音声演出以外の演出（画像演出、発光演出）が多い演出モード（例えば、演出モードＤＭＡやＤＭＢなど）を実行する。なお、音量の差Ｖβ-Ｖα（ｄｂ）がマイナスの場合、周辺環境音量Ｖαよりも設定音量Ｖβの方が大きいことを意味するため、音量の差Ｖβ-Ｖα（ｄｂ）がマイナスの場合は、演出モードＤＭＥを実行する。

【０９５０】

このような本実施形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

（１）パチンコ機１０は、演出を実行する演出実行手段（ＭＰＵ４０２、）と、演出実行手段により実行される演出に基づいて、音を出力する音出力手段（スピーカ部２６Ａ～２６Ｃ）と、音出力手段の出力音量の設定を受け付ける音量設定受付部（操作ボタン３５、ＭＰＵ４０２）と、音量設定受付部で受け付けられた設定に基づいて、前記音出力手段の音量を調節する音量調節手段（ＭＰＵ４０２）と、音量設定受付部で受け付けられた設定に基づいて、演出実行手段に異なる演出を実行させる演出制御手段（ＭＰＵ４０２）とを備える。このようなパチンコ機１０よれば、出力音量の設定に基づいて、演出実行手段に異なる演出を実行させるので、出力音量の設定により異なる演出を楽しむことができる。この結果、興趣性が向上する。

【０９５１】

（２）パチンコ機１０は、第１演出と、第１演出よりも音出力手段による演出が相対的に少ない第２演出とを有している。そして、演出制御手段は、音量設定受付部で受け付けられた設定に基づいて、演出実行手段に第１演出と第２演出とを切り替えて実行させる。このようなパチンコ機１０によれば、音量設定受付部で受け付けられた設定に基づいて、音出力手段による演出が相対的に多い第１演出と、音出力手段による演出が相対的に少ない第２演出とを切り替えて実行させるので、音による演出割合の異なる演出を楽しむことができ、興趣性が向上する。

【０９５２】

（３）パチンコ機１０の演出制御手段は、音量設定受付部で受け付けられた出力音量の設定が所定値以上である場合、演出実行手段に第１演出を実行させる。このようなパチンコ機１０によれば、出力音量の設定が所定値以上である場合、前記音出力手段による演出が相対的に多い第１演出を実行させるので、出力音量が大きい場合には、周りがうるさい状況であっても遊技者は音が聞き取りやすい。このため音による演出の割合を増やしても遊技者は音による演出を楽しむことができる。また、出力音量を大きくする遊技者は、音による演出を楽しみたいと考えていると考えられ、音による演出の割合を増やすことは遊技者の嗜好性にも適合する。この結果、興趣性が向上する。

【０９５３】

［各実施形態から抽出される発明群］

以下、前記各実施形態から抽出される発明の特徴を説明する。なお、本発明群の特徴のうち、前記各実施形態において対応する構成を括弧書きで示すが、本発明群の特徴は、前記各実施形態に限定されるものではなく、本発明群の特徴の目的を達成できる範囲での変形、改良等、各特徴の組み合わせは本発明群の特徴に含まれるものである。例えば、上記の各実施形態では、ＲＯＭ４１２に記憶されているパラメータによりスピーカ部２６Ａ～２６Ｅの音量、換言すると増幅器の増幅率を変化させているが、ボリューム設定によりス

ピーカ部２６Ａ～２６Ｅの音量を変化させるように構成してもよい。
【０９５４】
＜特徴Ａ群＞
特徴Ａ１．
特徴Ａ１に係る遊技機は、
遊技球が転動する遊技領域を有した遊技盤と、
前記遊技領域の特定領域を前記遊技球が通過すると、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態へ移行するか否かの大当たり抽選を行う大当たり抽選手段と、
前記遊技の結果に応じて、遊技状態として、前記大当たり抽選手段の抽選確率が有利な確変状態と、前記大当たり抽選手段の抽選確率が前記確変状態よりも低い通常状態とを制御する遊技状態制御手段と、
前記遊技状態が前記確変状態中であるにもかかわらず、その旨を遊技者に報知していない潜伏確変状態において、前記潜伏確変状態の可能性を示唆する演出を所定のタイミングで実行する演出制御手段と、を備え、
前記遊技状態制御手段は、
前記大当たり遊技状態終了後、装飾図柄の変動回数が予め定められた規定回数に到達するまで、前記装飾図柄の変動時間が通常よりも短い特定遊技状態（時短）へと前記遊技状態を移行させることを特徴とする。
【０９５５】
特徴Ａ１に係る遊技機によれば、遊技状態が前記確変状態中であるにもかかわらず、その旨を遊技者に報知していない潜伏確変状態において、潜伏確変状態の可能性を示唆する演出を所定のタイミングで実行する演出制御手段を備えているため、遊技者は、演出により遊技状態が有利な確変状態であるのか通常状態であるのかを知ることができる。このため、確変状態であることを明示せずに潜伏させつつも遊技者の期待感を高め、つぎの大当たりに対する期待感を高めることができる。この結果、確変状態であるにもかかわらず大当たりに対する遊技者の期待感を持続させることができず退屈した遊技者が遊技をやめてしまうこと抑制することができる。また、遊技者は、遊技状態の推移を正確に把握することができる。
【０９５６】
特徴Ａ２に係る遊技機は、特徴Ａ１に係る遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記特定遊技状態における変動回数が前記規定回数に達する前に、前記潜伏確変状態である可能性を示唆する演出を実行することを特徴とする。
【０９５７】
特徴Ａ２に係る遊技機によれば、特定遊技状態における変動回数が規定回数に達する前に、潜伏確変状態である可能性を示唆する演出を実行する。このため、大当たり遊技状態終了後の特定遊技状態（時短）まで遊技者のつぎの大当たりに対する期待感を高めて遊技を継続させることができる。また、大当たり遊技終了後から潜伏確変状態である可能性を示唆する演出を実行するまでの期間が比較的短いため、遊技者も確変状態か否かがわからずにストレスを感じる期間が短いため、遊技者に遊技を継続させる効果が高い。また、遊技者は、遊技状態の推移を正確に把握することができる。
【０９５８】
特徴Ａ３に係る遊技機は、特徴Ａ１に係る遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記特定遊技状態における変動回数が前記規定回数に達した後に、前記潜伏確変状態である可能性を示唆する演出を実行することを特徴とする。
【０９５９】
特徴Ａ３に係る遊技機によれば、特定遊技状態における変動回数が規定回数に達した後に、潜伏確変状態である可能性を示唆する演出を実行する。このため、大当たり遊技状態終了後の特定遊技状態（時短）が終了するまで遊技者のつぎの大当たりに対する期待感を

高めて遊技を継続させることができる。また、遊技者は、遊技状態の推移を正確に把握することができる。

【０９６０】

特徴Ａ４に係る遊技機は、特徴Ａ３に係る遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態における変動回数が前記規定回数に達した後、前記特定遊技状態において獲得した遊技球数を提示する演出を実行し、前記獲得した遊技球数を提示する演出中又は前記獲得した遊技球数を提示する演出後に前記潜伏確変状態である可能性を示唆する演出を実行することを特徴とする。

【０９６１】

特徴Ａ４に係る遊技機によれば、特定遊技状態における変動回数が規定回数に達した後に、特定遊技状態において獲得した遊技球数を提示する演出中又は獲得した遊技球数を提示する演出後に潜伏確変状態である可能性を示唆する演出を実行する。このため、大当たり遊技状態終了後の特定遊技状態（時短）が終了し、特定遊技状態において獲得した遊技球数を提示する演出中又は獲得した遊技球数を提示する演出後まで遊技者のつぎの大当たりに対する期待感を高めて遊技を継続させることができる。また、遊技者は、遊技状態の推移を正確に把握することができる。

【０９６２】

特徴Ａ５に係る遊技機は、特徴Ａ１に係る遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態における変動回数が前記規定回数に達する前に、前記大当たり抽選手段により前記大当たり遊技に当選した場合、該大当たり遊技において、前記潜伏確変状態である可能性を示唆する演出を実行することを特徴とする。

【０９６３】

特徴Ａ５に係る遊技機によれば、変動回数が規定回数に達する前に、大当たり抽選手段により大当たり遊技に当選した場合、該大当たり遊技において、潜伏確変状態である可能性を示唆する演出を実行する。このため、大当たり遊技状態終了後の特定遊技状態（時短）が終了する前に、大当たり遊技に当選した場合にでも、遊技者は、確変状態で大当たり遊技に当選したのか、通常状態で大当たり遊技に当選したのかを知ることができる。これにより、遊技者は、遊技状態の推移を正確に把握することができる。

【０９６４】

特徴Ａ６に係る遊技機は、特徴Ａ１乃至Ａ５のいずれかに係る遊技機において、

遊技者の操作を受け付ける操作受付手段を備え、

前記演出制御手段は、

前記操作受付手段で操作が受け付けられた場合、前記潜伏確変状態である可能性を示唆する演出を実行することを特徴とする。

【０９６５】

特徴Ａ６に係る遊技機によれば、遊技者の操作を受け付ける操作受付手段を備え、操作受付手段で操作が受け付けられた場合、潜伏確変状態である可能性を示唆する演出を実行する。このため、遊技者の積極的な介入を促すことができる。

【０９６６】

特徴Ａ７に係る遊技機は、特徴Ａ６に係る遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記操作受付手段で所定の操作が受け付けられた場合、前記潜伏確変状態である可能性を示唆する演出を実行することを特徴とする。

【０９６７】

特徴Ａ７に係る遊技機によれば、操作受付手段で所定の操作が受け付けられた場合に潜伏確変状態である可能性を示唆する演出を実行する。このため、遊技者は、どのような操作で潜伏確変状態である可能性を示唆する演出が実行されるのかを探求する楽しみが得られ、興趣性が向上する。また、遊技者のより積極的な介入を促すことができる。

【０９６８】
特徴Ａ８に係る遊技機は、特徴Ａ１乃至特徴Ａ７のいずれかに係る遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記潜伏確変状態である可能性を示唆する演出を音声、発光、映像及び可動役物のいずれか１つ又は組み合わせにより実行することを特徴とする。
【０９６９】
特徴Ａ８に係る遊技機によれば、潜伏確変状態である可能性を示唆する演出を音声、発光、映像及び可動役物のいずれか１つ又は組み合わせにより実行する。このため、潜伏確変状態である可能性を示唆する演出を実行するタイミングや遊技状態に応じて、音声のみの演出としたり、発光のみの演出としたり、音声・発光・映像等を組み合わせた演出とする等、遊技者は種々の演出を楽しむことができ興趣性が向上する。
【０９７０】
特徴Ａ９に係る遊技機は、特徴Ａ１乃至特徴Ａ８のいずれかに係る遊技機において、
前記潜伏確変状態である可能性を示唆する演出を実行するタイミングの抽選を行う演出実行タイミング抽選手段を備え、
前記演出制御手段は、
前記演出実行タイミング抽選手段での抽選結果に応じて、前記潜伏確変状態である可能性を示唆する演出を実行することを特徴とする。
【０９７１】
特徴Ａ９に係る遊技機によれば、潜伏確変状態である可能性を示唆する演出を実行するタイミングの抽選を行う演出実行タイミング抽選手段を備え、演出実行タイミング抽選手段での抽選結果に応じて、潜伏確変状態である可能性を示唆する演出を実行する。このため、遊技者は、潜伏確変状態である可能性を示唆する演出がいつ実行されるかを予想する楽しみを得ることができる。また、潜伏確変状態である可能性を示唆する演出がいつ実行されるか、ドキドキ感を味わうことができる。
【０９７２】
特徴Ａ１０に係る遊技機は、特徴Ａ１乃至特徴Ａ９のいずれかに係る遊技機において、
前記遊技機は、
前記大当たり抽選手段の抽選確率が有利な確変状態となる第１の大当たり遊技状態と、前記第１の大当たり遊技状態と大当たり遊技終了後に移行する特定遊技状態における変動回数及び演出が同一で、前記大当たり抽選手段の抽選確率が前記確変状態よりも低い通常状態となる第２の大当たり遊技状態とを有することを特徴とする。
【０９７３】
特徴Ａ１０に係る遊技機によれば、大当たり抽選手段の抽選確率が有利な確変状態となる第１の大当たり遊技状態と、第１の大当たり遊技状態と大当たり遊技終了後に移行する特定遊技状態における変動回数及び演出が同一で、大当たり抽選手段の抽選確率が確変状態よりも低い通常状態となる第２の大当たり遊技状態とを有している。第１の大当たり状態及び第２の大当たり状態は、その後に移行する特定遊技状態における変動回数及び演出が同一であるため、見分けることは困難であるが、本発明では、潜伏確変状態の可能性を示唆する演出が所定のタイミングで実行されるため、遊技者は、演出により遊技状態が有利な確変状態であるのか通常状態であるのかを知ることができ、遊技状態の推移を正確に把握することができる。
【０９７４】
このような本発明の特徴Ａ群によれば、遊技状態が確変状態中であるにもかかわらず、その旨を遊技者に報知していない潜伏確変状態において、潜伏確変状態の可能性を示唆する演出を所定のタイミングで実行するので、次のような課題を解決することができる。
【０９７５】
従来の遊技機では、潜伏確変状態が報知されないため、遊技者は、遊技状態が有利な確変状態であるのか通常状態であるのかを知り得なかった。このため、遊技者はフラストレーションを抱かえながら遊技を行っていた。このような場合、確変状態であるにもかかわ

らず大当たりに対する遊技者の期待感を持続させることができず退屈した遊技者が遊技をやめてしまう場合もあった。また、遊技状態の推移を正確に把握することができなかった。

【０９７６】

＜特徴Ｂ群＞

特徴Ｂ１．

特徴Ｂ１に係る遊技機は、

遊技球が転動する遊技領域を有した遊技盤と、

前記遊技領域の特定領域を前記遊技球が通過すると、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態へ移行するか否かの大当たり抽選を行う大当たり抽選手段と、

前記遊技の結果に応じて、遊技状態として、前記大当たり抽選手段の抽選確率が有利な確変状態と、前記大当たり抽選手段の抽選確率が前記確変状態よりも低い通常状態とを制御する遊技状態制御手段と、

前記大当たり抽選を行うたびに、前記確変状態を前記通常状態とする転落抽選を行う転落抽選手段と、

前記転落抽選の結果を示唆する演出を所定のタイミングで実行する演出制御手段と、

を備えることを特徴とする。

【０９７７】

特徴Ｂ１に係る遊技機によれば、確変状態を前記通常状態とする転落抽選を行う転落抽選手段を備える遊技機において、転落抽選の結果を示唆する演出を所定のタイミングで実行するので、遊技者は、演出により遊技状態が有利な確変状態であるのか通常状態であるのかを知ることができる。このため、確変状態であるにもかかわらず大当たりに対する遊技者の期待感を持続させることができず退屈した遊技者が遊技をやめてしまうこと抑制することができる。また、通常状態へ転落した場合は、遊技者は通常状態であることを認識することができるので、変に期待を持たせることなく遊技を行わせることができる。このように遊技者は、遊技状態の推移を正確に把握することができる。

【０９７８】

特徴Ｂ２に係る遊技機は、特徴Ｂ１に係る遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記転落抽選手段による転落抽選に当選すると前記転落抽選の結果を示唆する演出を実行することを特徴とする。

【０９７９】

特徴Ｂ２に係る遊技機によれば、転落抽選手段による転落抽選に当選すると転落抽選の結果を示唆する演出を実行する。このため、遊技者は、即時に転落したことを知ることができる。このため、遊技者は、転落抽選に当選して抽選確率が有利な確変状態でないにもかかわらず、その後も遊技を続けるか否かを判断することができる。また、即時に転落したことを知ることができることから、遊技者は、遊技を続けない場合には、無駄に遊技球を消費することを抑制できる。また、遊技者は、遊技を続ける場合には、抽選確率が有利な確変状態でない通常状態であることを分かった上で遊技を継続することができ納得感が高いものとなる。

【０９８０】

特徴Ｂ３に係る遊技機は、特徴Ｂ２に係る遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態における変動回数が前記規定回数に達した後、前記特定遊技状態において獲得した遊技球数を提示する演出を実行し、前記獲得した遊技球数を提示する演出中又は前記獲得した遊技球数を提示する演出後に前記転落抽選の結果を示唆する演出を実行することを特徴とする。

【０９８１】

特徴Ｂ３に係る遊技機によれば、特定遊技状態における変動回数が規定回数に達した後に、特定遊技状態において獲得した遊技球数を提示する演出中又は獲得した遊技球数を提示する演出後に転落抽選の結果を示唆する演出を実行する。このため、大当たり遊技状態

終了後の特定遊技状態（時短）が終了し、特定遊技状態において獲得した遊技球数を提示する演出中又は獲得した遊技球数を提示する演出後まで遊技者のつぎの大当たりに対する期待感を高めて遊技を継続させることができる。また、遊技者は、遊技状態の推移を正確に把握することができる。

【０９８２】

特徴Ｂ４に係る遊技機は、特徴Ｂ１に係る遊技機において、

遊技状態制御手段は、

前記大当たり遊技状態終了後、装飾図柄の変動回数が予め定められた規定回数に到達するまで、前記装飾図柄の変動時間が通常よりも短い特定遊技状態へと前記遊技状態を移行させ、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態における変動回数が前記規定回数に達する前に、前記大当たり抽選手段により前記大当たり遊技に当選した場合、該大当たり遊技において、前記転落抽選の結果を示唆する演出を実行することを特徴とする。

【０９８３】

特徴Ｂ４に係る遊技機によれば、変動回数が規定回数に達する前に、大当たり抽選手段により大当たり遊技に当選した場合、該大当たり遊技において、転落抽選の結果を示唆する演出を実行する。このため、大当たり遊技状態終了後の特定遊技状態（時短）が終了する前に、大当たり遊技に当選した場合にでも、遊技者は、確変状態で大当たり遊技に当選したのか、通常状態で大当たり遊技に当選したのかを知ることができる。これにより、遊技者は、遊技状態の推移を正確に把握することができる。

【０９８４】

特徴Ｂ５に係る遊技機は、特徴Ｂ２乃至特徴Ｂ４のいずれかに係る遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記転落抽選手段により高確状態から通常状態へと転落した際の変動回数を示唆することを特徴とする。

【０９８５】

特徴Ｂ５に係る遊技機によれば、演出制御手段は、転落抽選手段により高確状態から通常状態へと転落した際の変動回数を示唆する。このため、遊技者は、いつ高確状態から低確状態へと転落したのかを正確に知ることができ、遊技状態の推移を正確に把握することができる。

【０９８６】

特徴Ｂ６に係る遊技機は、特徴Ｂ１乃至特徴Ｂ５のいずれかに係る遊技機において、

遊技者の操作を受け付ける操作受付手段を備え、

前記演出制御手段は、

前記操作受付手段で操作が受け付けられた場合、前記転落抽選の結果を示唆する演出を実行することを特徴とする。

【０９８７】

特徴Ｂ６に係る遊技機によれば、遊技者の操作を受け付ける操作受付手段を備え、操作受付手段で操作が受け付けられた場合、転落抽選の結果を示唆する演出を実行する。このため、遊技者の積極的な介入を促すことができる。

【０９８８】

特徴Ｂ７に係る遊技機は、特徴Ｂ６に係る遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記操作受付手段で所定の操作が受け付けられた場合、前記転落抽選の結果を示唆する演出を実行することを特徴とする。

【０９８９】

特徴Ｂ７に係る遊技機によれば、操作受付手段で所定の操作が受け付けられた場合に、転落抽選の結果を示唆する演出を実行する。このため、遊技者は、どのような操作で潜伏確変状態である可能性を示唆する演出が実行されるのかを探求する楽しみが得られ、興趣

性が向上する。また、遊技者のより積極的な介入を促すことができる。
【０９９０】
特徴Ｂ８に係る遊技機は、特徴Ｂ１乃至特徴Ｂ７のいずれかに係る遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記転落抽選の結果を示唆する演出を音声、発光、映像及び可動役物のいずれか１つ又は組み合わせにより実行することを特徴とする。
【０９９１】
特徴Ｂ８に係る遊技機によれば、転落抽選の結果を示唆する演出を音声、発光、映像及び可動役物のいずれか１つ又は組み合わせにより実行する。このため、転落抽選の結果を示唆する演出を実行するタイミングや遊技状態に応じて、音声のみの演出としたり、発光のみの演出としたり、音声・発光・映像等を組み合わせた演出とする等、遊技者は種々の演出を楽しむことができ興趣性が向上する。
【０９９２】
特徴Ｂ９に係る遊技機は、特徴Ｂ１乃至特徴Ｂ８のいずれかに係る遊技機において、
前記転落抽選の結果を示唆する演出を実行するタイミングの抽選を行う演出実行タイミング抽選手段を備え、
前記演出制御手段は、
前記演出実行タイミング抽選手段での抽選結果に応じて、前記転落抽選の結果を示唆する演出を実行することを特徴とする。
【０９９３】
特徴Ｂ９に係る遊技機によれば、転落抽選の結果を示唆する演出を実行するタイミングの抽選を行う演出実行タイミング抽選手段を備え、演出実行タイミング抽選手段での抽選結果に応じて、転落抽選の結果を示唆する演出を実行する。このため、遊技者は、転落抽選の結果を示唆する演出がいつ実行されるかを予想する楽しみを得ることができる。また、転落抽選の結果を示唆する演出がいつ実行されるか、ドキドキ感を味わうことができる。
【０９９４】
このような本発明の特徴Ｂ群によれば、遊技状態が確変状態から通常状態へ転落しているにもかかわらず、その旨を遊技者に報知していない状態において、転落抽選の結果を示唆する演出を所定のタイミングで実行するので、次のような課題を解決することができる。
【０９９５】
従来の転落抽選式の遊技機では、転落抽選の結果が報知されないため、遊技者は、遊技状態が有利な確変状態であるのか通常状態であるのかを知り得なかった。このため、遊技者はフラストレーションを抱かえながら遊技を行っていた。このような場合、確変状態であるにもかかわらず大当たりに対する遊技者の期待感を持続させることができず退屈した遊技者が遊技をやめてしまう場合もあった。また、遊技状態の推移を正確に把握することができなかった。
【０９９６】
＜特徴Ｃ群＞
特徴Ｃ１．
特徴Ｃ１に係る遊技機は、
遊技球が転動する遊技領域を有した遊技盤と、
前記遊技領域の特定領域を前記遊技球が通過すると、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態へ移行するか否かの大当たり抽選を行う大当たり抽選手段と、
前記遊技の結果に応じて、遊技状態として、前記大当たり抽選手段の抽選確率が有利な確変状態と、前記大当たり抽選手段の抽選確率が前記確変状態よりも低い通常状態とを制御する遊技状態制御手段と、
前記大当たり抽選手段による抽選の結果、前記大当り遊技状態へ移行する前の遊技状態が前記確変状態又は前記通常状態のいずれであったかを示唆する演出を所定のタイミングで実行する演出制御手段と、
を備えることを特徴とする。

【０９９７】
特徴Ｃ１に係る遊技機によれば、遊技者は、大当たり抽選手段による抽選の結果、大当り遊技状態へ移行する前の遊技状態が確変状態又は通常状態のいずれであったかを示唆する演出（以下、示唆演出）が所定のタイミングで実行される。このため、遊技者は、遊技状態を正確に把握することができる。この結果、遊技者は、遊技を継続するか中止するかを容易に判断することができる。
【０９９８】
特徴Ｃ２に係る遊技機は、特徴Ｃ１に係る遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記大当り遊技状態の所定のタイミングで前記演出を実行することを特徴とする。
【０９９９】
特徴Ｃ２に係る遊技機によれば、大当たり抽選手段による抽選の結果、大当たり遊技状態へ移行すると、該大当たり遊技状態の所定のタイミングで演出が実行される。このため、遊技者は、確変状態又は通常状態のいずれの状態で大当たり遊技に当選したのかを大当り遊技状態中に知ることができる。また、通常、遊技者が大当り遊技中に遊技を中止することはなく、本発明では、大当たり遊技状態の所定のタイミングで示唆演出を実行するので、遊技者に遊技を継続させる強い動機を与えることができ、示唆演出が行われたのち直ぐに遊技者が遊技を中止することを抑制できる。また、大当たり遊技状態中に示唆演出を実行するので、遊技者がまさに知りたいと思っているタイミングで示唆演出を実行することができる。
【１０００】
特徴Ｃ３に係る遊技機は、特徴Ｃ２に係る遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記大当たり遊技状態において、所定のラウンド数に達すると、前記演出を実行することを特徴とする。
【１００１】
特徴Ｃ３に係る遊技機によれば、
前記大当たり遊技状態において、所定のラウンド数に達すると、示唆演出を実行する。つまり、大当たり遊技状態においてすぐに示唆演出を実行するのではなく、所定ラウンド数に達してから示唆演出を実行するので、それまでの間、遊技者は、確変状態での大当たりか通常状態での大当たりか考えることになり、遊技者に考える楽しみを与えるとともに、遊技者の期待感を高めることができる。
【１００２】
特徴Ｃ４に係る遊技機は、特徴Ｃ３に係る遊技機において、
前記演出を実行するラウンドの抽選を行う演出実行タイミング抽選手段を備え、
前記演出制御手段は、
前記演出実行タイミング抽選手段での抽選結果に応じて、前記演出を実行することを特徴とする。
【１００３】
特徴Ｃ４に係る遊技機によれば、示唆演出をどのラウンドで実行するかの抽選を行う演出実行タイミング抽選手段を備え、演出実行タイミング抽選手段での抽選結果に応じて、示唆演出を実行する。このため、遊技者は、示唆演出がいつ実行されるかを予想する楽しみを得ることができる。また、示唆演出がいつ実行されるか、ドキドキ感を味わうことができる。
【１００４】
特徴Ｃ５に係る遊技機は、特徴Ｃ１乃至特徴Ｃ４のいずれかに係る遊技機において、
遊技者の操作を受け付ける操作受付手段を備え、
前記演出制御手段は、
前記操作受付手段で操作が受け付けられた場合、前記演出を実行することを特徴とする。
【１００５】

特徴Ｃ５に係る遊技機によれば、遊技者の操作を受け付ける操作受付手段を備え、操作受付手段で操作が受け付けられた場合、示唆演出を実行する。このため、遊技者の積極的な介入を促すことができる。

【１００６】

特徴Ｃ６に係る遊技機は、特徴Ｃ５に係る遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記操作受付手段で所定の操作が受け付けられた場合、前記演出を実行することを特徴とする。

【１００７】

特徴Ｃ６に係る遊技機によれば、操作受付手段で所定の操作が受け付けられた場合に示唆演出を実行する。このため、遊技者は、どのような操作で示唆演出が実行されるのかを探求する楽しみが得られ、興趣性が向上する。また、遊技者のより積極的な介入を促すことができる。

【１００８】

特徴Ｃ７に係る遊技機は、特徴Ｃ１乃至特徴Ｃ６のいずれかに係る遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記演出を音声、発光、映像及び可動役物のいずれか１つ又は組み合わせにより実行することを特徴とする。

【１００９】

特徴Ｃ７に係る遊技機によれば、示唆演出を音声、発光、映像及び可動役物のいずれか１つ又は組み合わせにより実行する。このため、示唆演出を実行するタイミングや遊技状態に応じて、音声のみの演出としたり、発光のみの演出としたり、音声・発光・映像等を組み合わせた演出とする等、遊技者は種々の演出を楽しむことができ興趣性が向上する。

【１０１０】

特徴Ｃ８に係る遊技機は、特徴Ｃ１乃至特徴Ｃ７のいずれかに係る遊技機において、

前記遊技機は、

前記大当たり抽選手段の抽選確率が有利な確変状態となる第１の大当たり遊技状態と、前記第１の大当たり遊技状態と大当たり遊技終了後に移行する特定遊技状態における変動回数及び演出が同一で、前記大当たり抽選手段の抽選確率が前記確変状態よりも低い通常状態となる第２の大当たり遊技状態とを有することを特徴とする。

【１０１１】

特徴Ｃ８に係る遊技機によれば、大当たり抽選手段の抽選確率が有利な確変状態となる第１の大当たり遊技状態と、第１の大当たり遊技状態と大当たり遊技終了後に移行する特定遊技状態における変動回数及び演出が同一で、大当たり抽選手段の抽選確率が確変状態よりも低い通常状態となる第２の大当たり遊技状態とを有している。第１の大当たり状態及び第２の大当たり状態は、その後に移行する特定遊技状態における変動回数及び演出が同一であるため、見分けることは困難であるが、本発明では、示唆演出が所定のタイミングで実行されるため、遊技者は、演出により遊技状態が有利な確変状態であるのか通常状態であるのかを知ることができ、遊技状態の推移を正確に把握することができる。

【１０１２】

このような本発明の特徴Ｃ群によれば、大当たり抽選手段による抽選の結果、大当り遊技状態へ移行する前の遊技状態が確変状態又は通常状態のいずれであったかを示唆する演出を所定のタイミングで実行するので、次のような課題を解決することができる。

【１０１３】

大当たり抽選手段による抽選の結果、大当り遊技状態へ移行すると、遊技者は。大当り遊技状態へ移行する前の遊技状態が確変状態であるのか通常状態であるのか知りたいと思い、フラストレーションを抱かえながら遊技を行っていた。また、遊技者は、遊技状態の推移を正確に把握することができなかった。

【１０１４】

＜特徴Ｄ群＞

特徴Ｄ１．
　特徴Ｄ１に係る遊技機は、
　演出を実行する演出実行手段と、
　演出実行手段により実行される演出に基づいて、音を出力する音出力手段と、
　前記音出力手段の出力音量の設定を受け付ける音量設定受付部と、
　前記音量設定受付部で受け付けられた設定に基づいて、前記音出力手段の音量を調節する音量調節手段と、
　前記音量設定受付部で受け付けられた設定に基づいて、前記演出実行手段に異なる演出を実行させる演出制御手段と、
　を備えることを特徴とする。
【１０１５】
　特徴Ｄ１に係る遊技機によれば、出力音量の設定に基づいて、演出実行手段に異なる演出を実行させるので、出力音量の設定により異なる演出を楽しむことができる。この結果、興趣性が向上する。
【１０１６】
　特徴Ｄ２に係る遊技機は、特徴Ｄ１に係る遊技機において、
　前記遊技機は、
　第１演出と、前記第１演出よりも音出力手段による演出が相対的に少ない第２演出とを有し、
　前記演出制御手段は、
　前記音量設定受付部で受け付けられた設定に基づいて、前記演出実行手段に前記第１演出と前記第２演出とを切り替えて実行させることを特徴とする。
【１０１７】
　特徴Ｄ２に係る遊技機によれば、音量設定受付部で受け付けられた設定に基づいて、音出力手段による演出が相対的に多い第１演出と、音出力手段による演出が相対的に少ない第２演出とを切り替えて実行させる。このため音による演出割合の異なる演出を楽しむことができ、興趣性が向上する。
【１０１８】
　特徴Ｄ３に係る遊技機は、特徴Ｄ２に係る遊技機において、
　前記演出制御手段は、
　前記音量設定受付部で受け付けられた出力音量の設定が所定値以上である場合、前記演出実行手段に前記第１演出を実行させることを特徴とする。
【１０１９】
　特徴Ｄ３に係る遊技機によれば、出力音量の設定が所定値以上である場合、前記音出力手段による演出が相対的に多い第１演出を実行させる。出力音量が大きい場合には、周りがうるさい状況であっても遊技者は音が聞き取りやすい。このため音による演出の割合を増やしても遊技者は音による演出を楽しむことができる。また、出力音量を大きくする遊技者は、音による演出を楽しみたいと考えていると考えられ、音による演出の割合を増やすことは遊技者の嗜好性にも適合する。この結果、興趣性が向上する。
【１０２０】
　特徴Ｄ４に係る遊技機は、特徴Ｄ２又は特徴Ｄ３に係る遊技機において、
　前記演出制御手段は、
　前記音量設定受付部で受け付けられた出力音量の設定が所定値未満である場合、前記演出実行手段に前記第２演出を実行させることを特徴とする。
【１０２１】
　特徴Ｄ４に係る遊技機によれば、出力音量の設定が所定値未満である場合、前記音出力手段による演出が相対的に少ない第２演出を実行させる。出力音量が小さい場合には、周りがうるさい状況であると遊技者は音が聞き取り難い。このため音による演出の割合を増やしても遊技者は音による演出を楽しむことができない可能性がある。また、出力音量を小さくする遊技者は、音による演出よりは他の演出（例えば、画像・発光・触覚による演

出）を楽しみたいと考えていると考えられ、音による演出の割合を減らすことは遊技者の嗜好性にも適合する。この結果、興趣性が向上する。

【１０２２】

特徴Ｄ５に係る遊技機は、特徴Ｄ１乃至特徴Ｄ４のいずれかに係る遊技機において、

前記遊技機は、

第３演出と、前記第３演出よりも音出力手段以外の他の演出手段による演出が相対的に多い第４演出とを有し、

前記演出制御手段は、

前記音量設定受付部で受け付けられた設定に基づいて、前記演出実行手段に前記第３演出と前記第４演出とを切り替えて実行させることを特徴とする。

【１０２３】

特徴Ｄ５に係る遊技機によれば、音量設定受付部で受け付けられた設定に基づいて、他の演出手段による演出が相対的に少ない第３演出と、他の演出手段による演出が相対的に多い第４演出とを切り替えて実行させる。このため音以外の演出割合の異なる演出を楽しむことができ、興趣性が向上する。

【１０２４】

特徴Ｄ６に係る遊技機は、特徴Ｄ５に係る遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記音量設定受付部で受け付けられた出力音量の設定が所定値以上である場合、前記他の演出手段に前記第３演出を実行させることを特徴とする。

【１０２５】

特徴Ｄ６に係る遊技機によれば、出力音量の設定が所定値未満である場合、前記他の演出手段による演出が相対的に少ない第３演出を実行させる。出力音量を大きくする遊技者は、音による演出を楽しみたいと考えていると考えられ、音以外の演出の割合を減らすことは遊技者の嗜好性にも適合する。この結果、興趣性が向上する。

【１０２６】

特徴Ｄ７に係る遊技機は、特徴Ｄ５又は特徴Ｄ６に係る遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記音量設定受付部で受け付けられた出力音量の設定が所定値未満である場合、前記他の演出手段に前記第４演出を実行させることを特徴とする。

【１０２７】

特徴Ｄ７に係る遊技機によれば、出力音量の設定が所定値未満である場合、前記他の演出手段による演出が相対的に多い第４演出を実行させる。出力音量が小さい場合には、周りがうるさい状況であると遊技者は音が聞き取り難い。このため音以外の演出の割合を増やすことで遊技者は演出を楽しむことができる。また、出力音量を小さくする遊技者は、音による演出よりは他の演出（例えば、画像・発光・触覚による演出）を楽しみたいと考えていると考えられ、音以外の演出の割合を増やすことは遊技者の嗜好性にも適合する。この結果、興趣性が向上する。

【１０２８】

特徴Ｄ８に係る遊技機は、特徴Ｄ５乃至特徴Ｄ７のいずれかに係る遊技機において、

他の演出手段は、演出実行手段により実行される演出に基づいて、演出画像を表示する表示手段であり、

前記遊技機は、

第５演出と、前記第５演出よりも表示手段による演出が相対的に多い第６演出とを有し、

前記演出制御手段は、

前記音量設定受付部で受け付けられた設定に基づいて、前記演出実行手段に前記第５演出と前記第６演出とを切り替えて実行させることを特徴とする。

【１０２９】

特徴Ｄ８に係る遊技機によれば、音量設定受付部で受け付けられた設定に基づいて、表示手段による演出が相対的に少ない第３演出と、表示手段による演出が相対的に多い第４

演出とを切り替えて実行させる。このため画像演出の割合の異なる演出を楽しむことができ、興趣性が向上する。

【１０３０】

特徴Ｄ９に係る遊技機は、特徴Ｄ８に係る遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記音量設定受付部で受け付けられた出力音量の設定が所定値以上である場合、前記表示手段に前記第５演出を実行させることを特徴とする。

【１０３１】

特徴Ｄ９に係る遊技機によれば、出力音量の設定が所定値未満である場合、前記表示手段による演出が相対的に少ない第５演出を実行させる。出力音量を大きくする遊技者は、音による演出を楽しみたいと考えていると考えられ、画像による演出の割合を減らすことは遊技者の嗜好性にも適合する。この結果、興趣性が向上する。

【１０３２】

特徴Ｄ１０に係る遊技機は、特徴Ｄ８又は特徴Ｄ９に係る遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記音量設定受付部で受け付けられた出力音量の設定が所定値未満である場合、前記表示手段に前記第６演出を実行させることを特徴とする。

【１０３３】

特徴Ｄ１０に係る遊技機によれば、出力音量の設定が所定値未満である場合、前記表示手段による演出が相対的に多い第６演出を実行させる。出力音量が小さい場合には、周りがうるさい状況であると遊技者は音が聞き取り難い。このため画像演出の割合を増やすことで遊技者は演出を楽しむことができる。また、出力音量を小さくする遊技者は、音による演出よりは画像演出を楽しみたいと考えていると考えられ、画像演出の割合を増やすことは遊技者の嗜好性にも適合する。この結果、興趣性が向上する。

【１０３４】

特徴Ｄ１１に係る遊技機は、特徴Ｄ１乃至特徴Ｄ１０のいずれかに係る遊技機において、

遊技球が転動する遊技領域を有した遊技盤と、

前記遊技領域の特定領域を前記遊技球が通過すると、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態へ移行するか否かの大当たり抽選を行う大当たり抽選手段と、

前記遊技の結果に応じて、遊技状態として、前記大当たり抽選手段の抽選確率が有利な確変状態と、前記大当たり抽選手段の抽選確率が前記確変状態よりも低い通常状態とを制御する遊技状態制御手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記音量設定受付部で受け付けられた設定に基づいて、前記演出実行手段に前記遊技状態が前記確変状態か前記通常状態であるかの示唆を異なる演出で実行させることを特徴とする。

【１０３５】

特徴Ｄ１１に係る遊技機によれば、音量設定受付部で受け付けられた設定に基づいて、遊技状態が確変状態か通常状態であるかの示唆を異なる演出で実行させる。このため、出力音量の設定により異なる示唆演出を楽しむことができる。

【１０３６】

特徴Ｄ１２に係る遊技機は、特徴Ｄ１１に係る遊技機において、

前記遊技機は、

前記示唆を音演出により実行する第１示唆と、前記示唆を音演出以外の演出により実行する第２示唆とを有し、

前記演出制御手段は、

前記音量設定受付部で受け付けられた設定に基づいて、前記演出実行手段に前記第１示唆と前記第２示唆とを切り替えて実行させることを特徴とする。

【１０３７】

特徴Ｄ１２に係る遊技機によれば、音量設定受付部で受け付けられた設定に基づいて、第１示唆と第２示唆とを切り替えて実行させる。このため音量設定による種々の示唆演出を楽しむことができ、興趣性が向上する。

【１０３８】

特徴Ｄ１３に係る遊技機は、特徴Ｄ１２に係る遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記音量設定受付部で受け付けられた出力音量の設定が所定値以上である場合、前記演出実行手段に前記第１示唆を実行させることを特徴とする。

【１０３９】

特徴Ｄ１３に係る遊技機によれば、出力音量の設定が所定値以上である場合、演出実行手段に第１示唆を実行させる。出力音量が大きい場合には、周りがうるさい状況であっても遊技者は音が聞き取りやすい。このため音による示唆演出を行っても遊技者は聞き取ることができ、音による示唆演出を楽しむことができる。また、出力音量を大きくする遊技者は、音による演出を楽しみたいと考えていると考えられ、音による示唆演出を実行することは遊技者の嗜好性にも適合する。この結果、興趣性が向上する。

【１０４０】

特徴Ｄ１４に係る遊技機は、特徴Ｄ１２又は特徴Ｄ１３に係る遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記音量設定受付部で受け付けられた出力音量の設定が所定値未満である場合、前記演出実行手段に前記第２示唆を実行させることを特徴とする。

【１０４１】

特徴Ｄ１４に係る遊技機によれば、出力音量の設定が所定値未満である場合、演出実行手段に第２示唆を実行させる。出力音量が小さい場合には、周りがうるさい状況であると遊技者は音が聞き取り難い。このため音による示唆演出を実行しても遊技者は聞き取ることができず、ストレスを感じることが考えられる。また、出力音量を小さくする遊技者は、音による演出よりは他の演出（例えば、画像・発光・触覚による演出）を楽しみたいと考えていると考えられ、音以外の示唆演出を実行することは遊技者の嗜好性にも適合する。この結果、興趣性が向上する。

【１０４２】

このような本発明の特徴Ｄ群によれば、出力音量の設定に基づいて、演出実行手段に異なる演出を実行させるので、次のような課題を解決することができる。

【１０４３】

遊技ホール内は、音量が非常に大きい状態であるのが通常である。このため、遊技機の音量設定によっては、遊技者が遊技機の演出を十分に楽しむことができない虞がある。

【１０４４】

以上のように、本発明は、パチンコ機やスロットマシン等の遊技機に好適に利用することができる。

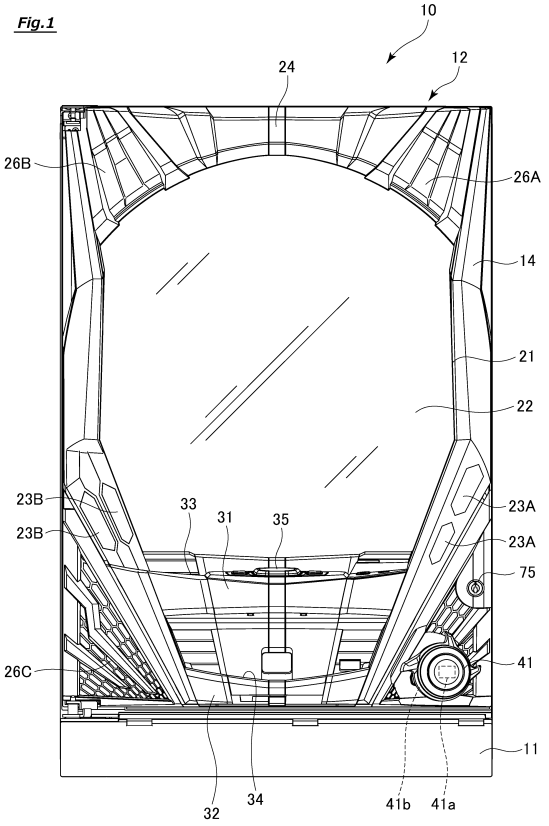
【１０４５】

１０…パチンコ機（遊技機）、１１…外枠、１２…遊技機本体、１３…内枠、１４…前扉枠、２１…窓部、２２…窓パネル、２３…表示ランプ装置、２４…エラー表示ランプ部、２６Ａ～２６Ｅ…スピーカ部、３０…カバー部材駆動部、３１…上側膨出部、３２…下側膨出部、３３…上皿、３４…下皿、３５…操作ボタン、４１…発射ハンドル、８１…遊技盤、８２…一般入賞口（賞球１０個）、８３…可変入賞装置、８５…スルーゲート、８６…可変表示ユニット、８７…アウト口、８８…回転案内部材、８９…遊技釘、９１…図柄表示装置、２５０…第１監視装置、２９０…第２監視装置、３００…主制御装置、４００…音声発光制御装置、５００…表示制御装置

【図面】

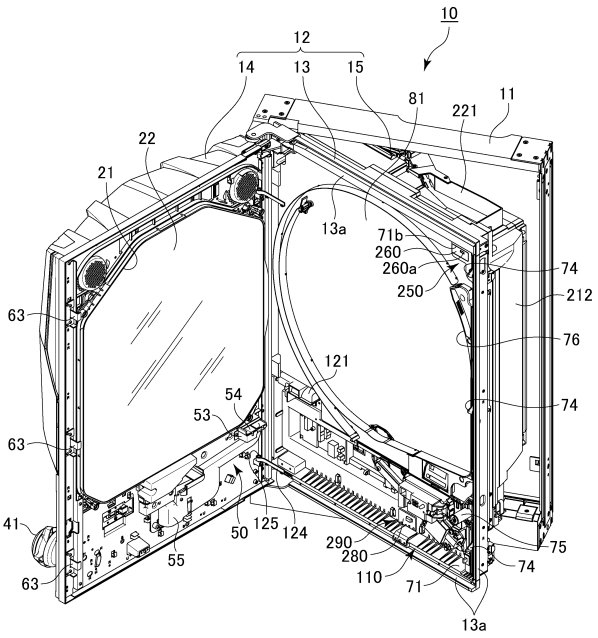
【図１】

Fig.1



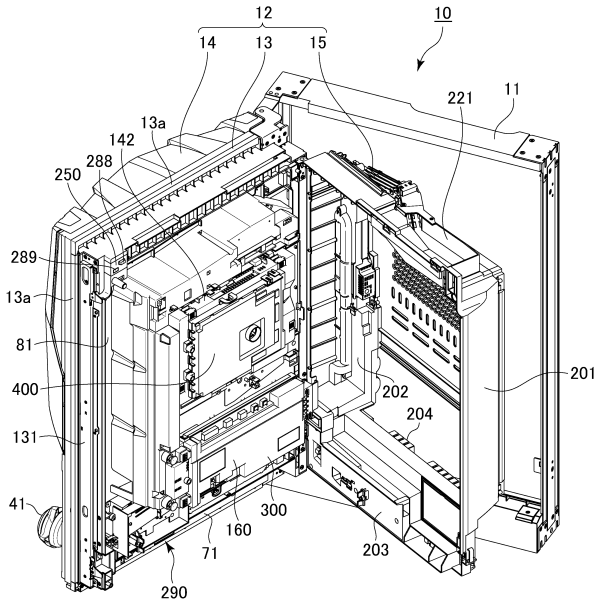
【図２】

Fig.2



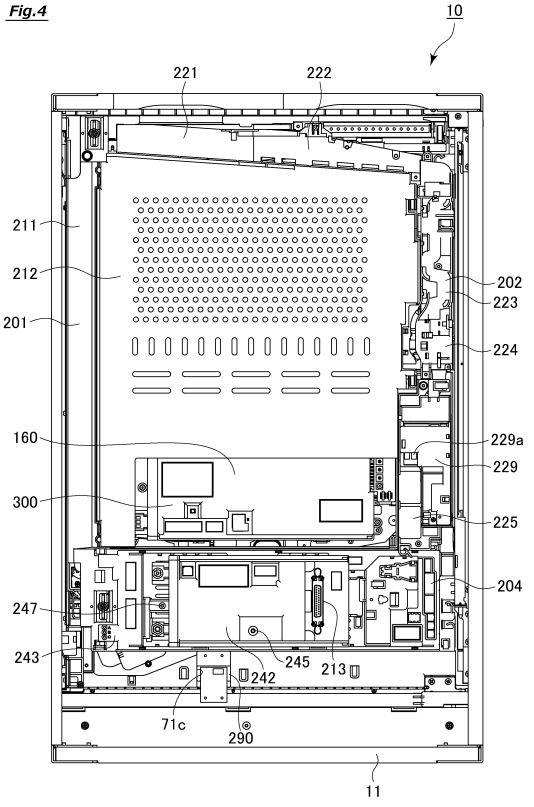
【図３】

Fig.3



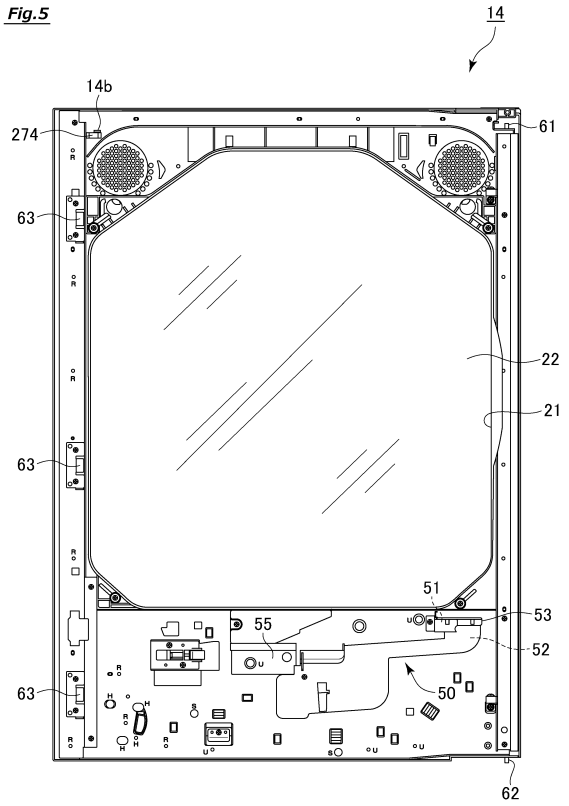
【図４】

Fig.4



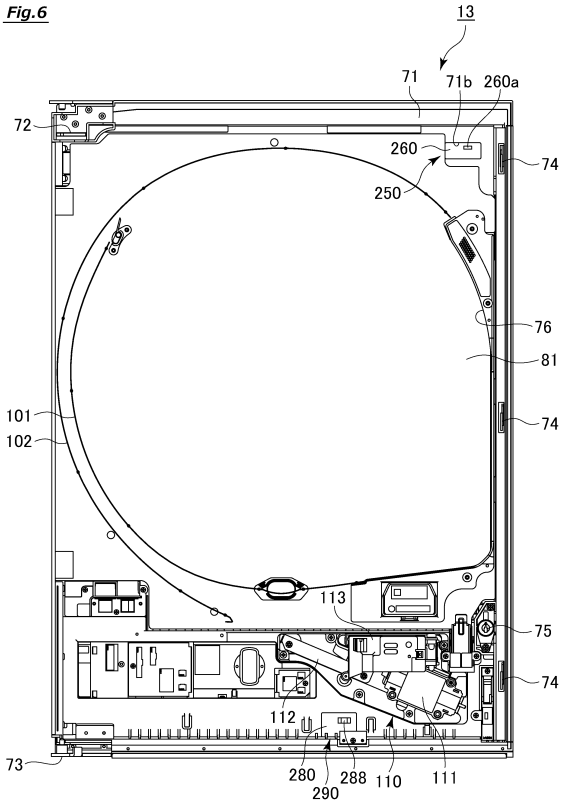
【図５】

Fig.5



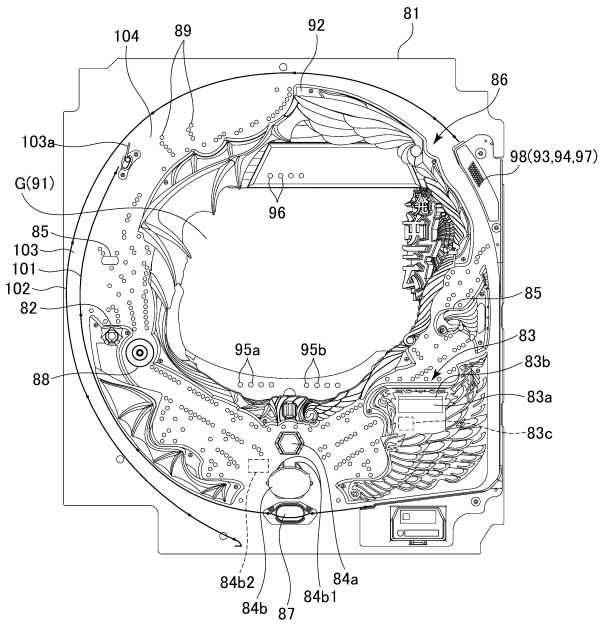
【図６】

Fig.6



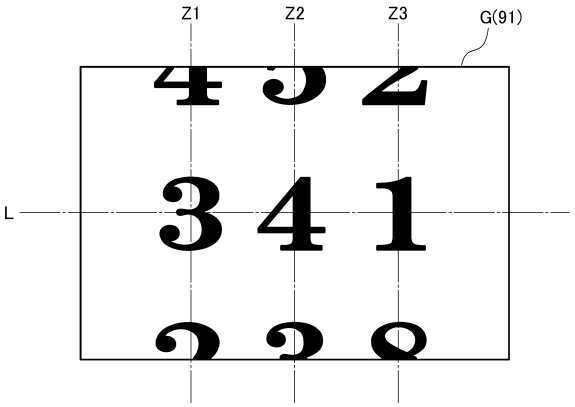
【図７】

Fig.7



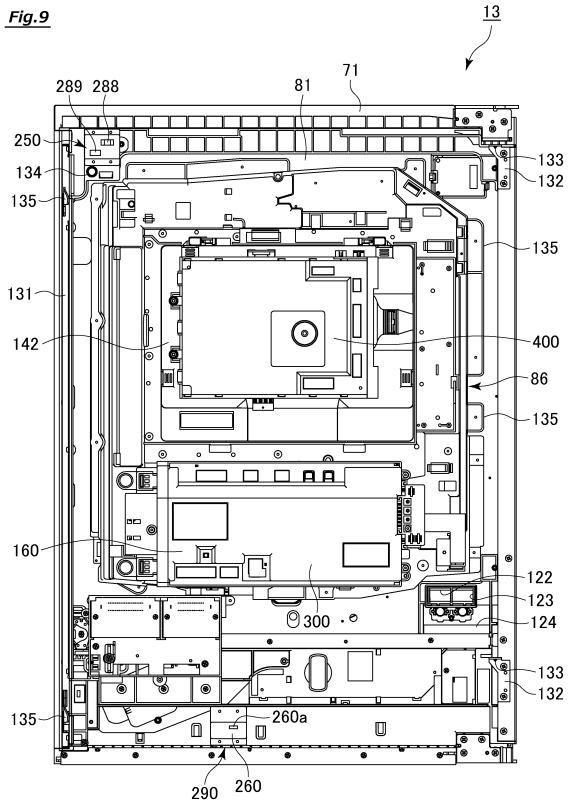
【図８】

Fig.8



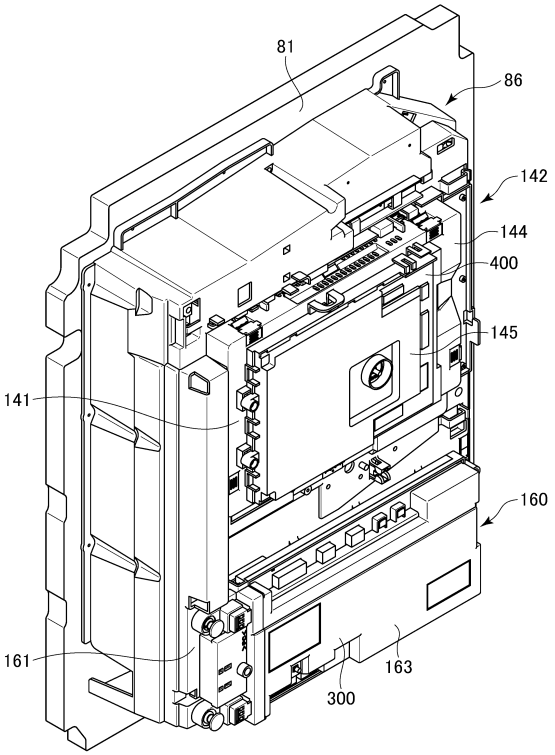
【図９】

Fig.9



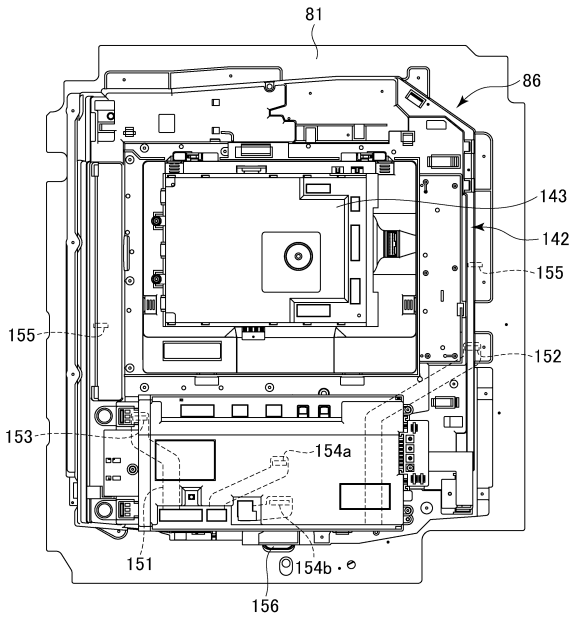
【図１０】

Fig.10



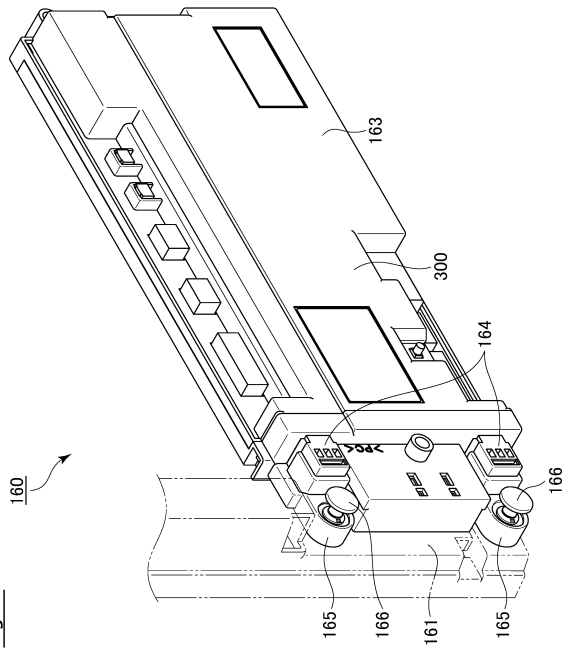
【図１１】

Fig.11



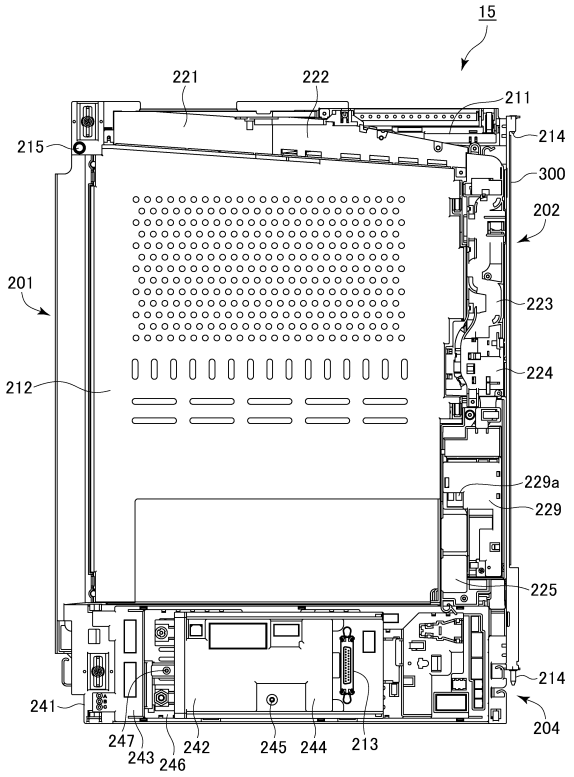
【図１２】

Fig.12



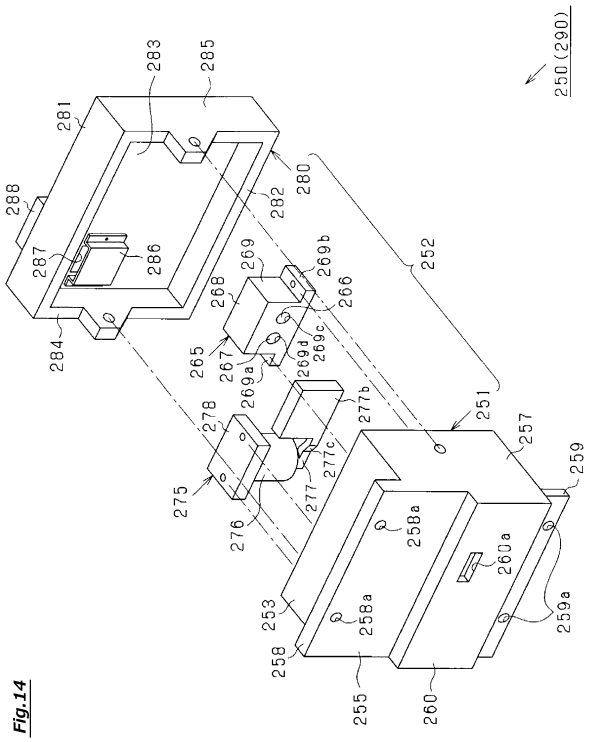
【図１３】

Fig.13



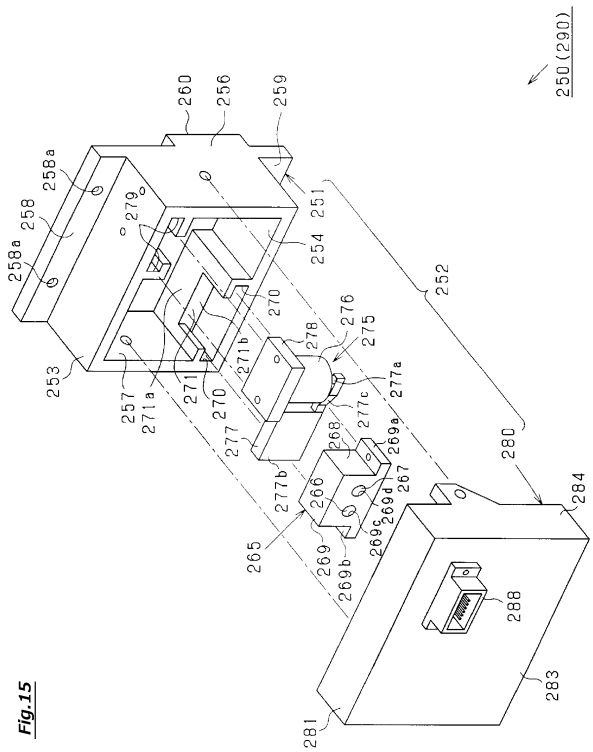
【図１４】

Fig.14



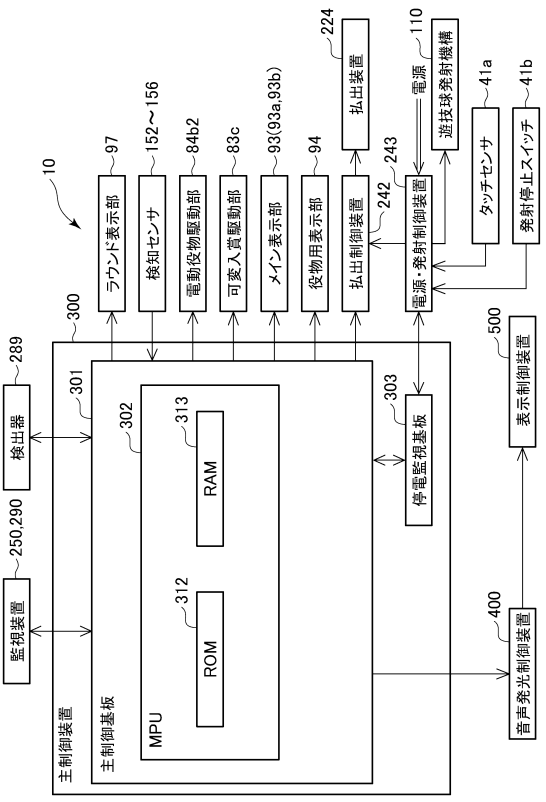
【図１５】

Fig.15



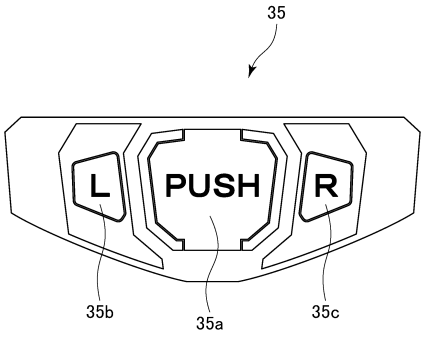
【図１６】

Fig.16



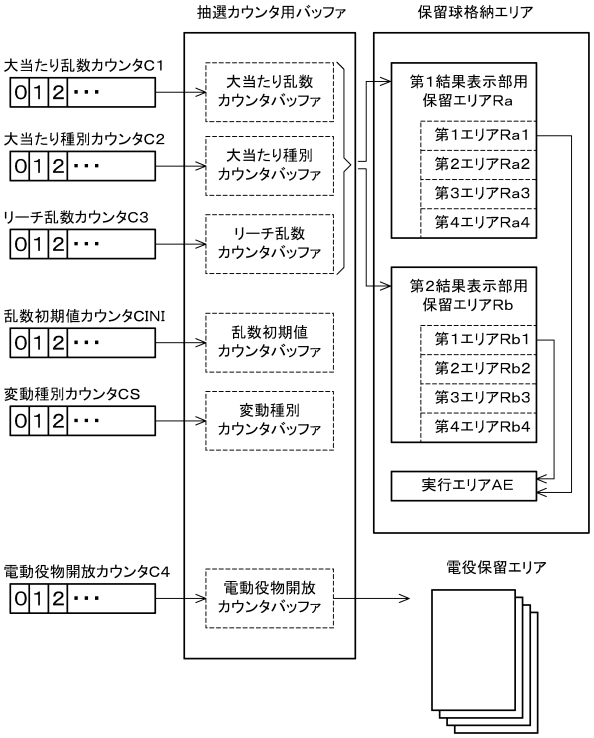
【図１７】

Fig.17



【図１８】

Fig.18



【図１９】

Fig.19

（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
7＆307	大当たり当選
157＆457	特別外れ結果
その他	通常外れ結果

（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
7＆36＆67＆100＆131＆164＆195＆223＆241＆272＆307＆335＆362＆395＆423＆468＆493＆525＆557＆572＆598	大当たり当選
157	特別外れ結果
その他	通常外れ結果

【図２０】

Fig.20

（a） 第1振分テーブル

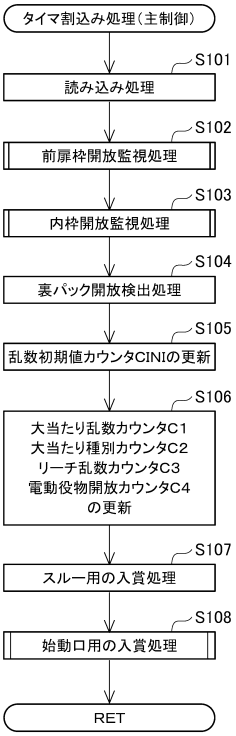
大当たり種別カウンタC2	振分結果
0～9	低確結果
10～14	少ラウンド高確結果
15～19	少ラウンド低確結果
20～29	最有利結果

（b） 第2振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振分結果
0～9	低確結果
10～29	最有利結果

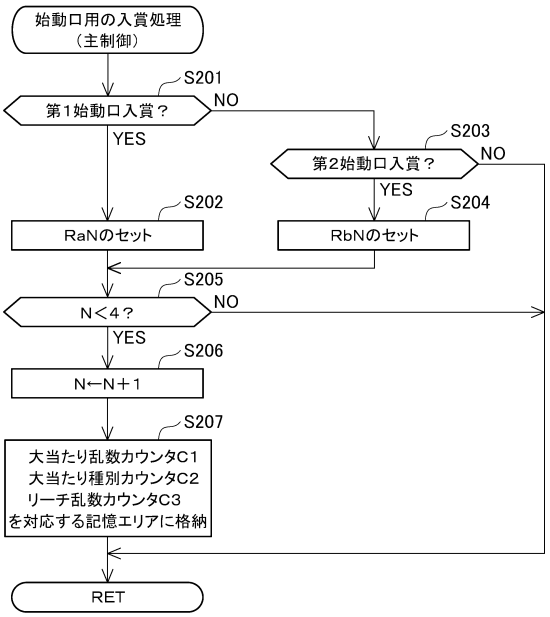
【図２１】

Fig.21



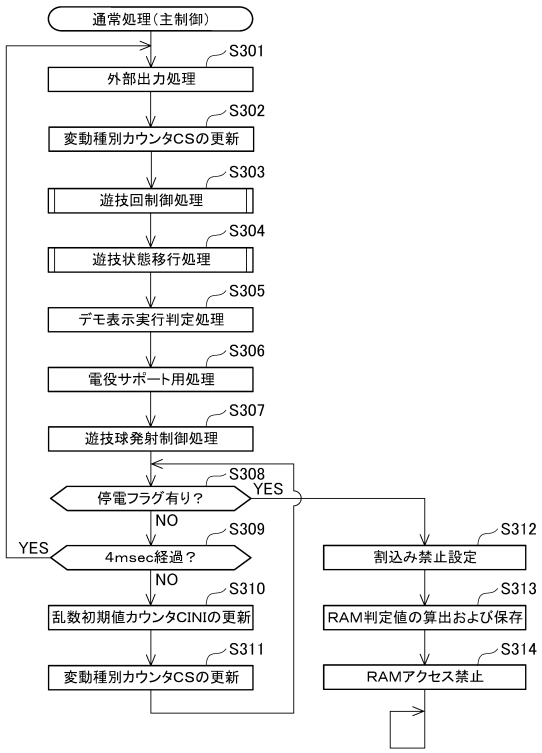
【図２２】

Fig.22



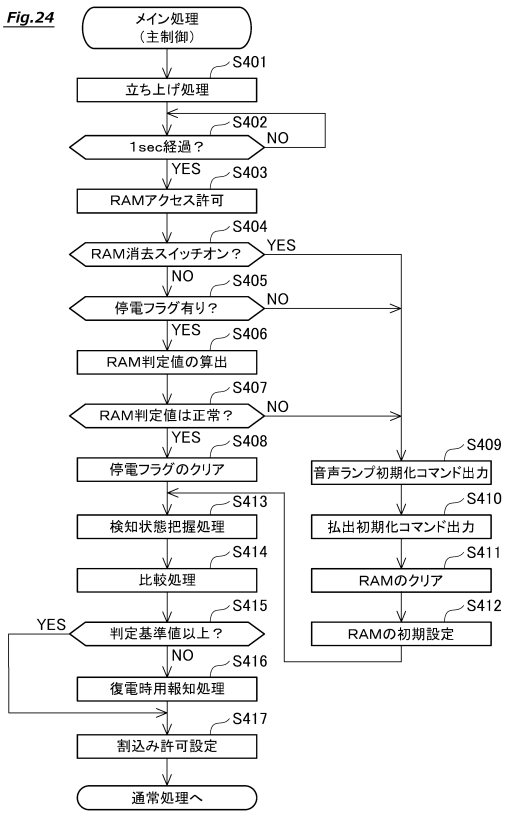
【図２３】

Fig.23



【図２４】

Fig.24



【図２５】

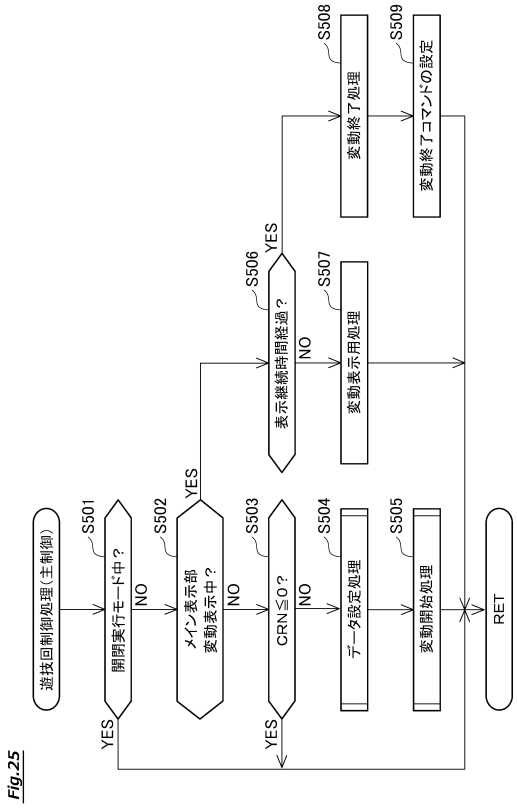
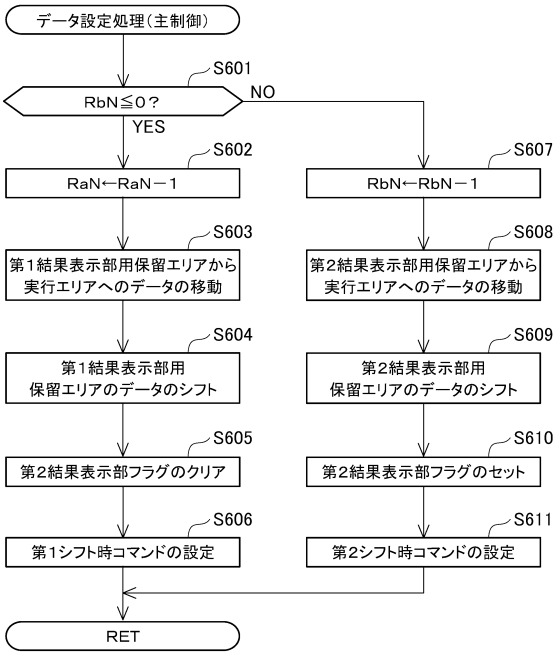


Fig.25

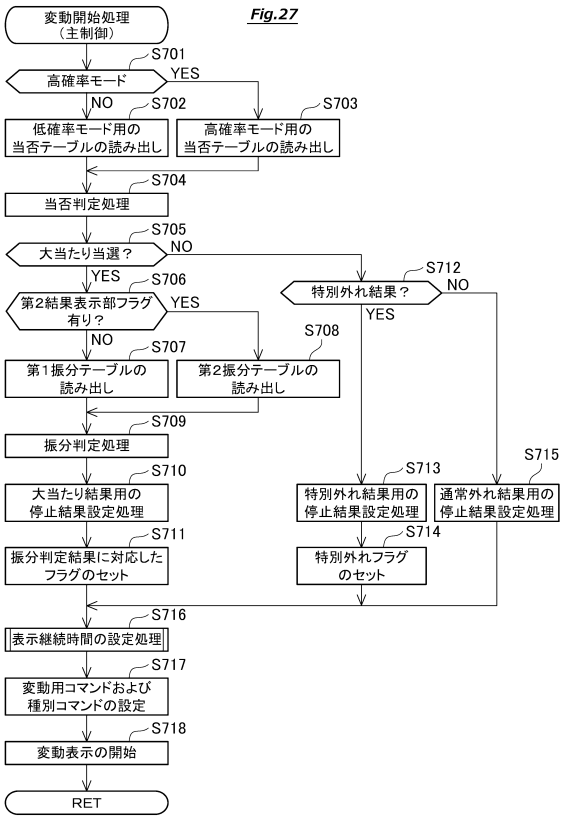
【図２６】

Fig.26



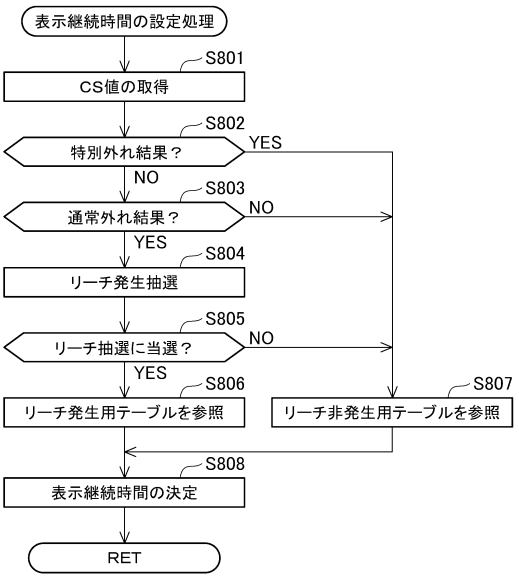
【図２７】

Fig.27



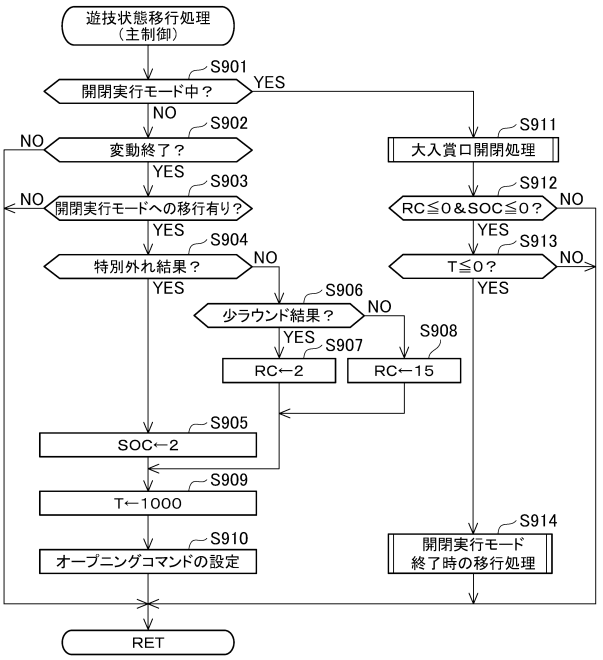
【図２８】

Fig.28



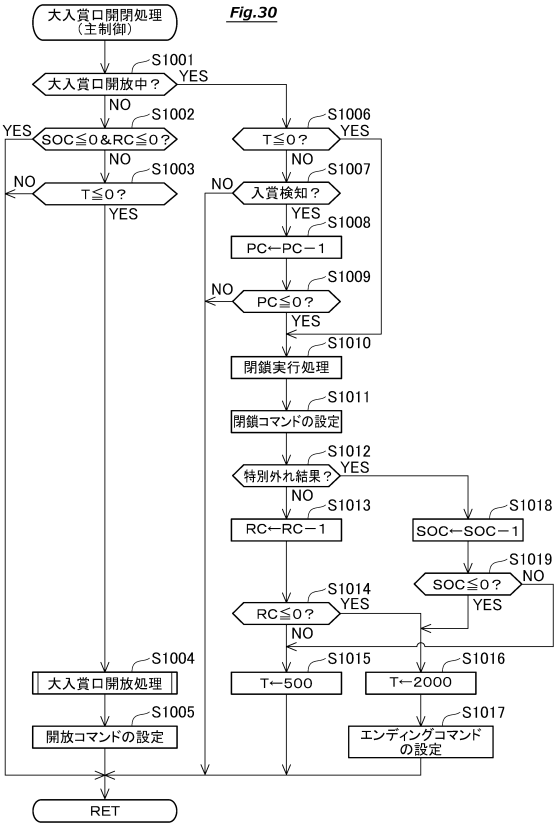
【図２９】

Fig.29



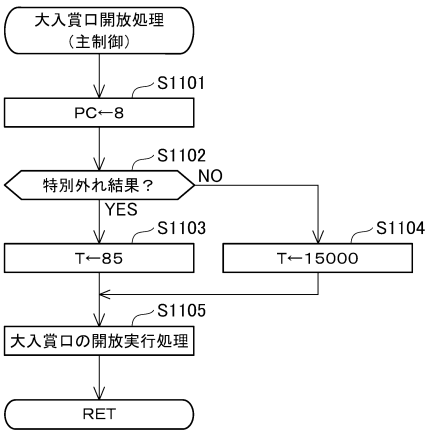
【図３０】

Fig.30



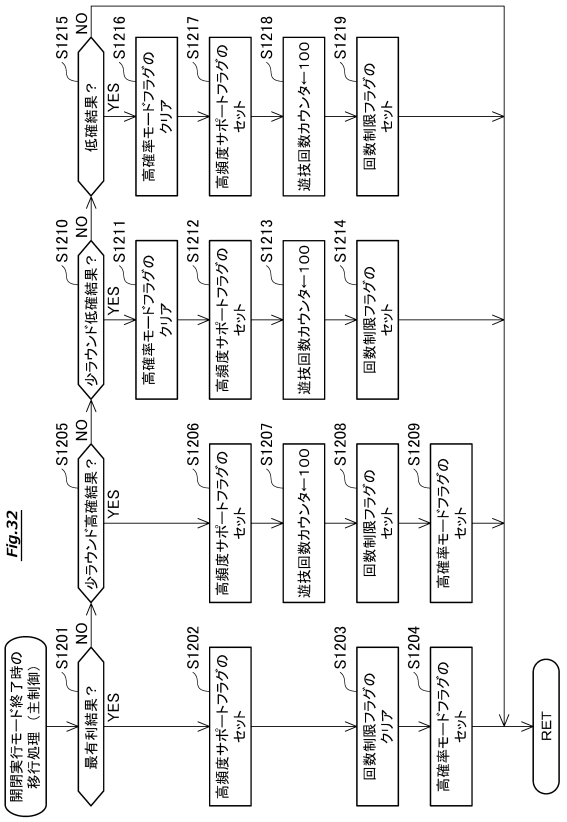
【図３１】

Fig.31



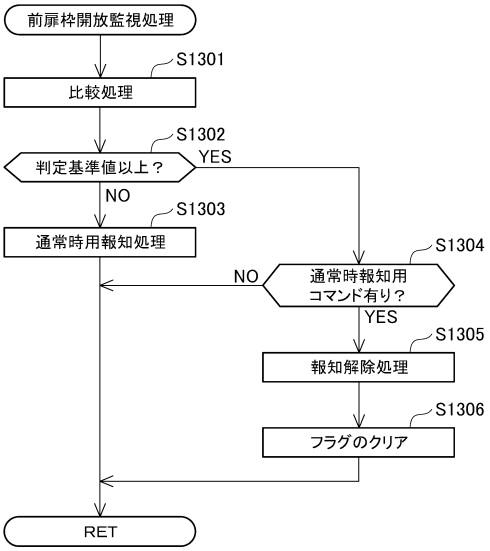
【図３２】

Fig.32



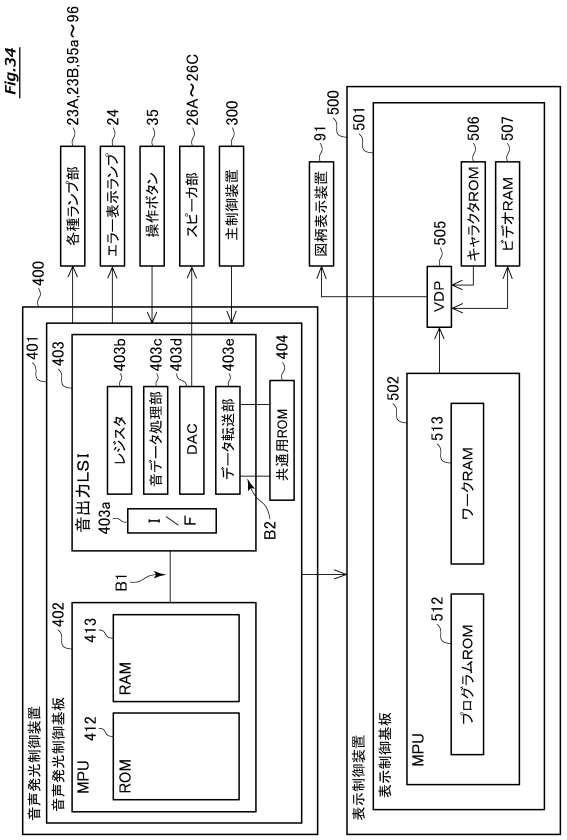
【図３３】

Fig.33



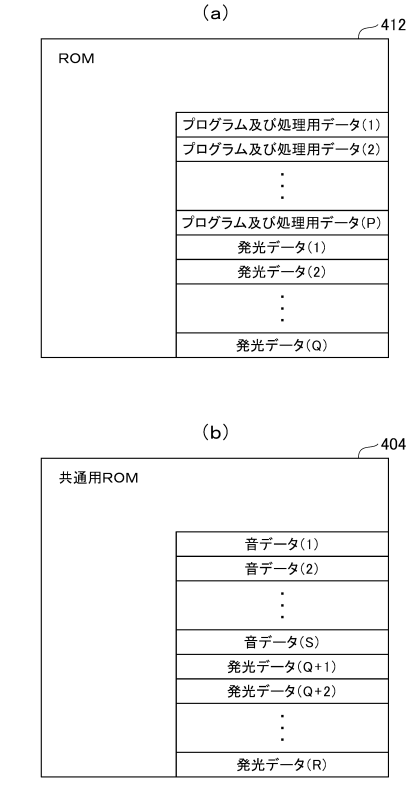
【図３４】

Fig.34



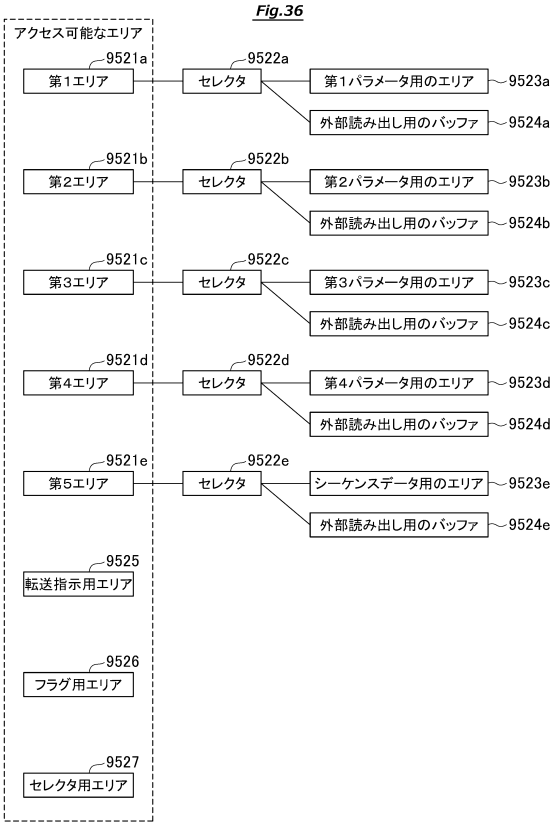
【図３５】

Fig.35



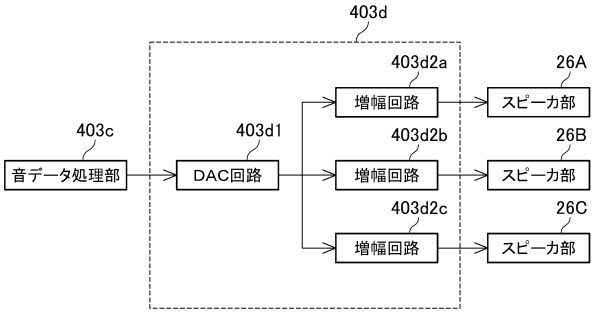
【図３６】

Fig.36



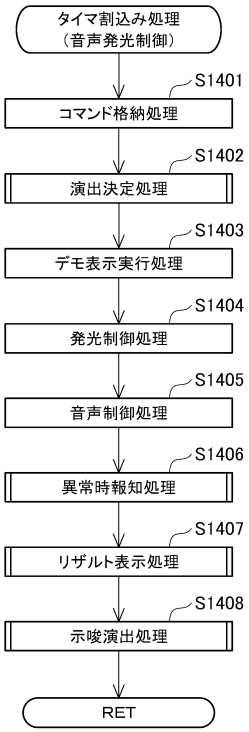
【図３７】

Fig.37



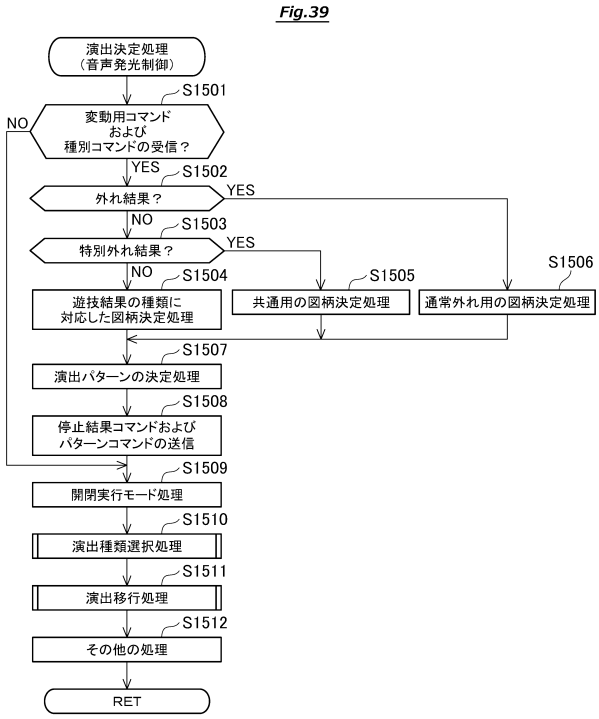
【図３８】

Fig.38



【図３９】

Fig.39



【図４０】

Fig.40

遊技結果	当否抽選	当否抽選モード	サポートモード	ラウンド数	開閉実行モード	停止結果
特別外れ結果	×	モード移行無し	モード移行無し	–	短時間態様2回	「3・4・1」
少ラウンド高確結果	○	高確率モード	回数制限100回の高頻度サポートモード	2R	長時間態様2回	「4・4・4」等
少ラウンド低確結果	○	低確率モード	回数制限100回の高頻度サポートモード	2R	長時間態様2回	「4・4・4」等
最有利結果	○	高確率モード	回数制限無しの高頻度サポートモード	15R	長時間態様15回	「1・1・1」等
低確結果	○	低確率モード	回数制限100回の高頻度サポートモード	15R	長時間態様15回	「2・2・2」等

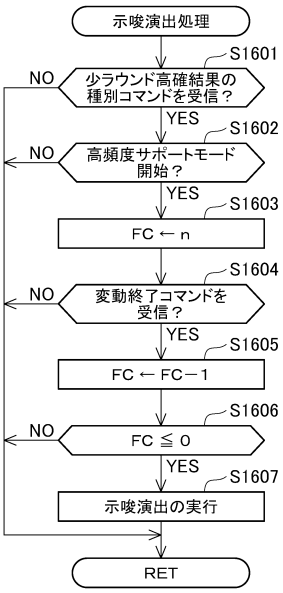
【図４１】

Fig.41

遊技結果	選択演出	オープニング用演出	可変入賞装置動作中の演出	エンディング用演出	高頻度サポートモード用演出
特別外れ結果	A	A1	A2	A3	—
少ラウンド高確結果	B	B1	B2	B3	B4
少ラウンド低確結果					
最有利結果	C	C1	C2	C3	C4
低確結果	D	D1	D2	D3	D4

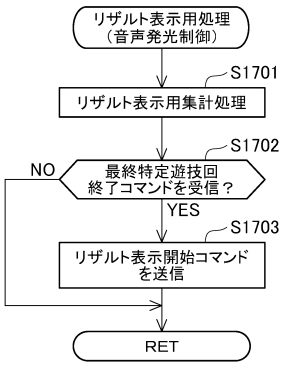
【図４２】

Fig.42



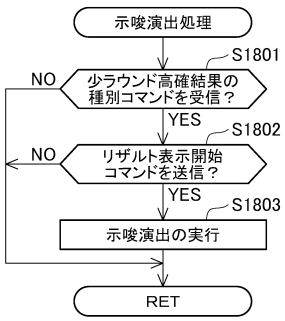
【図４３】

Fig.43



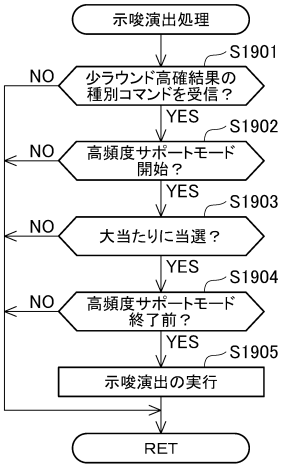
【図４４】

Fig.44



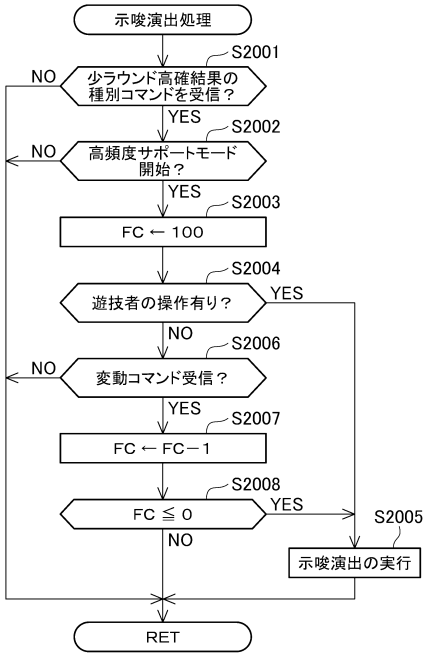
【図４５】

Fig.45



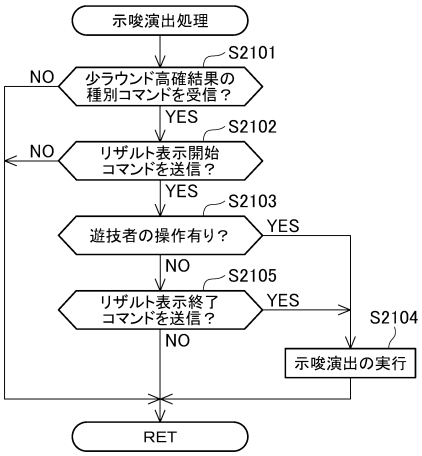
【図４６】

Fig.46



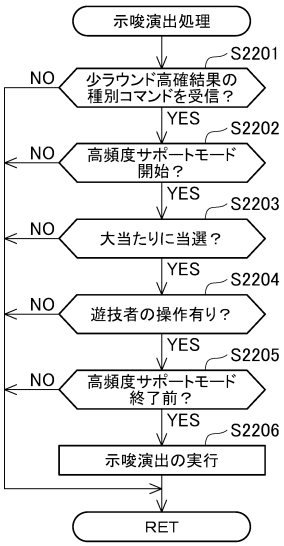
【図４７】

Fig.47

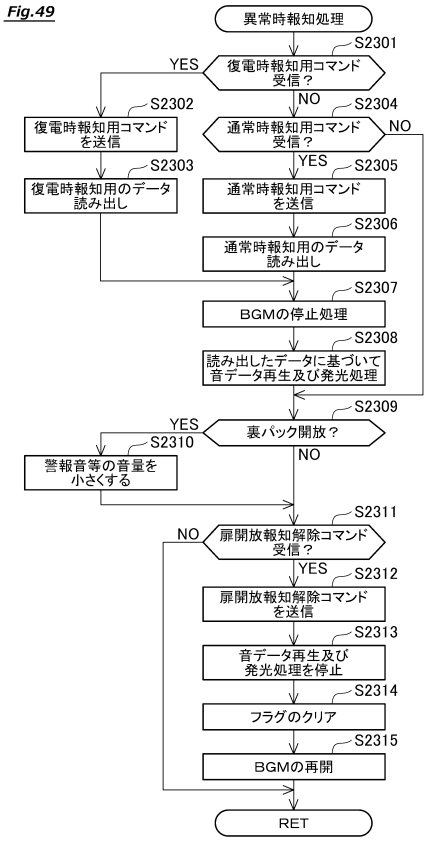


【図４８】

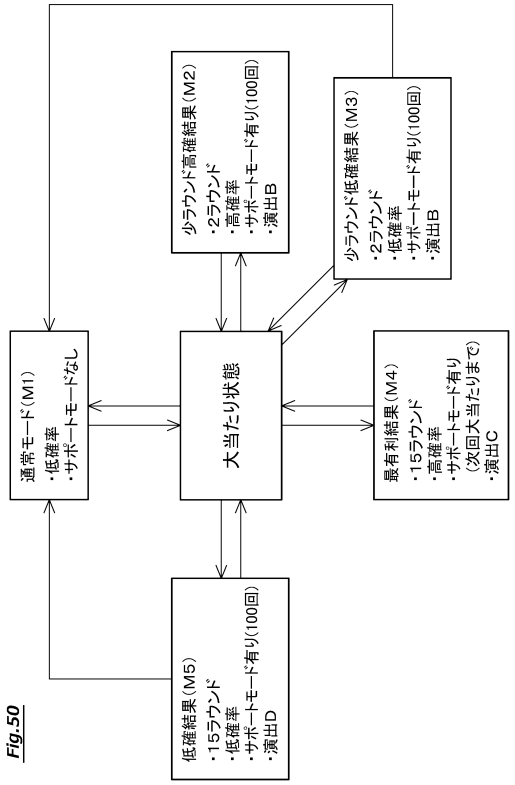
Fig.48



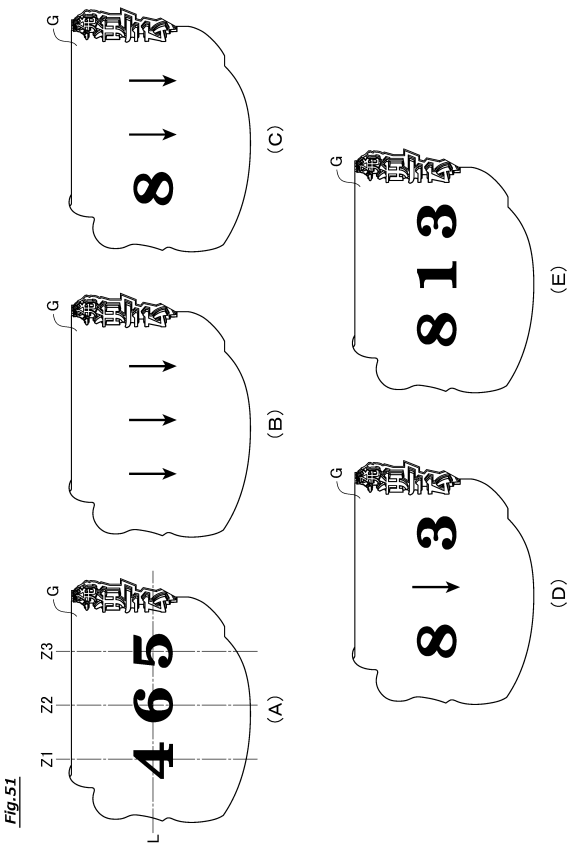
【図４９】



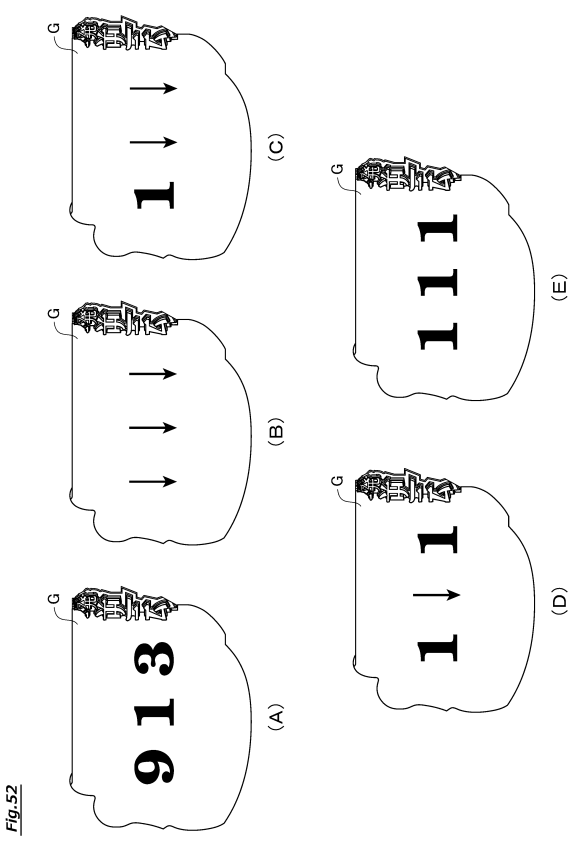
【図５０】



【図５１】



【図５２】



【図５３】

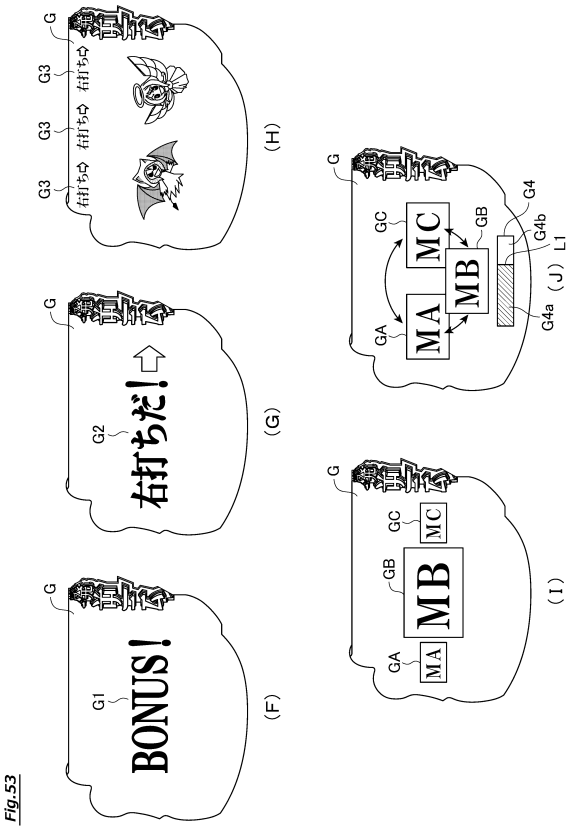
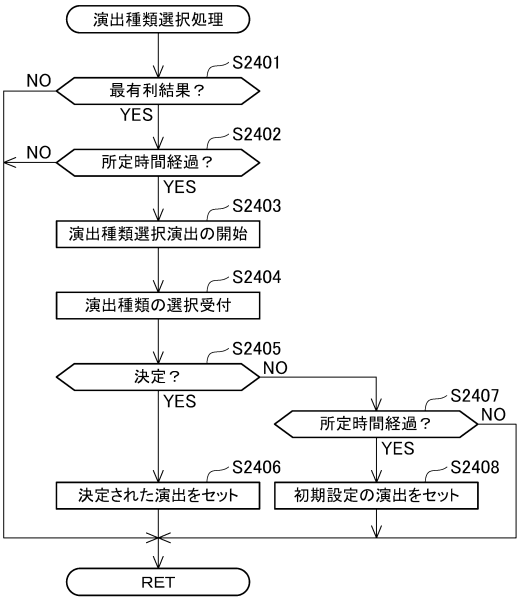


Fig.53

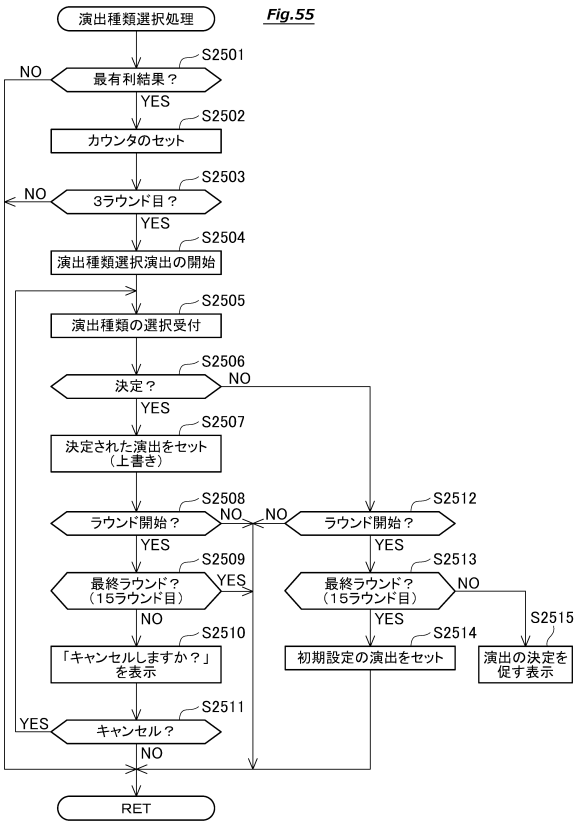
【図５４】

Fig.54



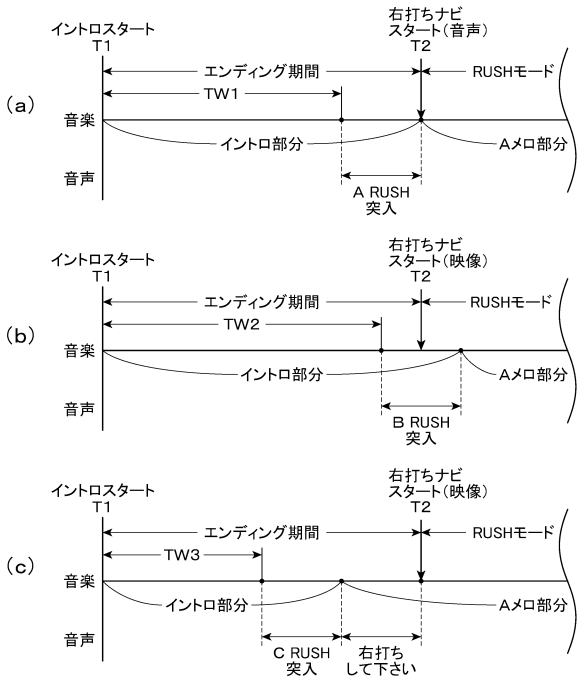
【図５５】

Fig.55



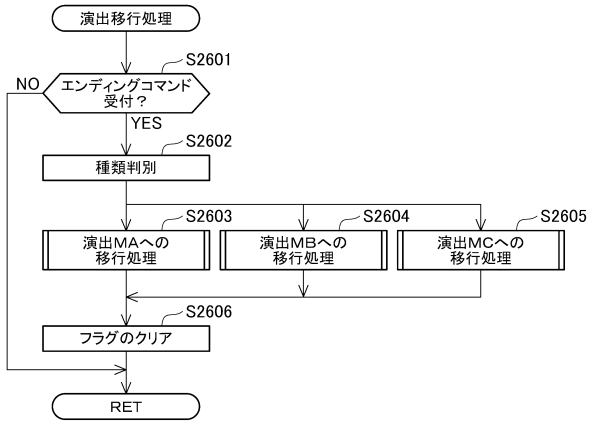
【図５６】

Fig.56



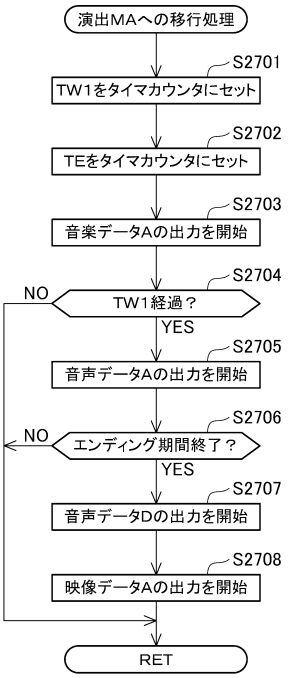
【図５７】

Fig.57



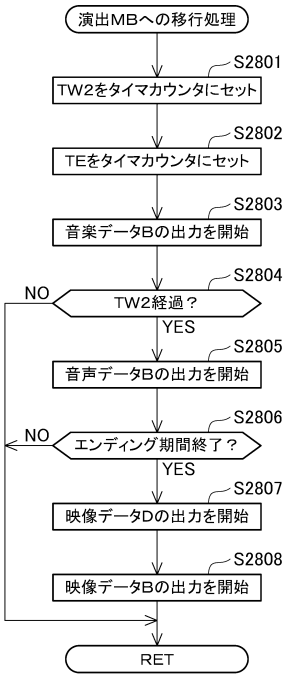
【図５８】

Fig.58



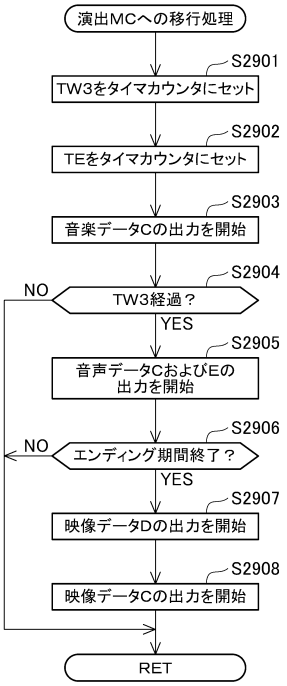
【図５９】

Fig.59



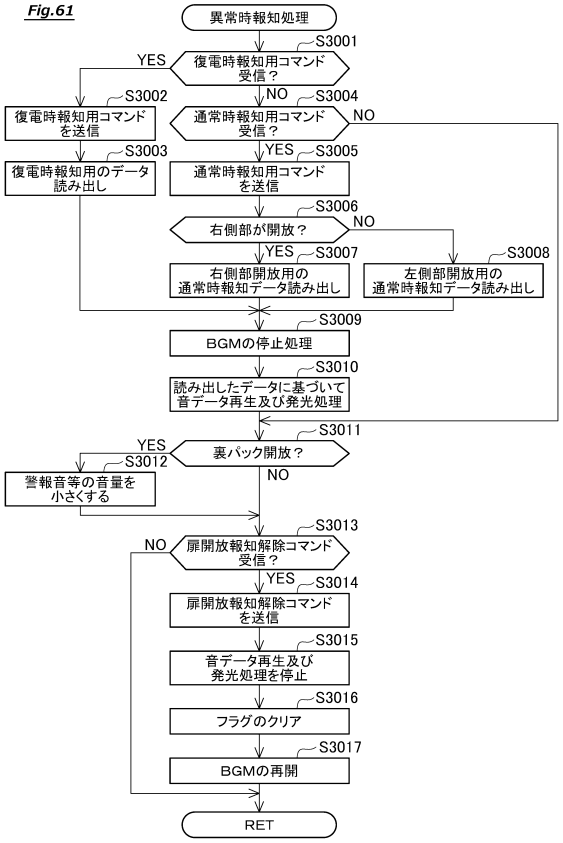
【図６０】

Fig.60



【図６１】

Fig.61



【図６２】

Fig.62

（a） 低確率モード用の当否テーブル

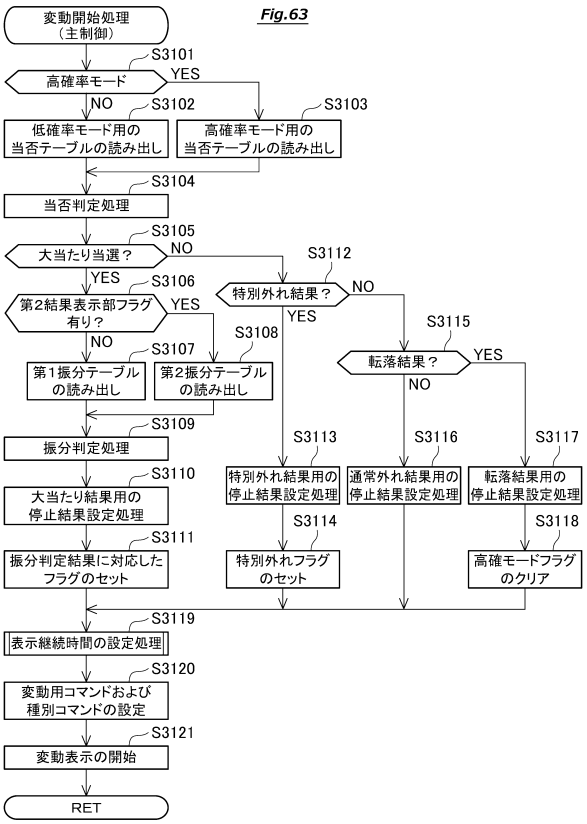
大当たり乱数カウンタC1	当否結果
7＆307	大当たり当選
157＆457	特別外れ結果
その他	通常外れ結果

（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
7＆36＆67＆100＆131＆164＆195＆223＆241＆272＆307＆335＆362＆395＆423＆468＆493＆525＆557＆572＆598	大当たり当選
157	特別外れ結果
300＆599	転落結果
その他	通常外れ結果

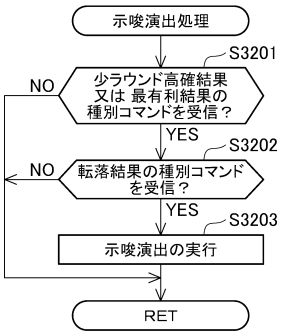
【図６３】

Fig.63



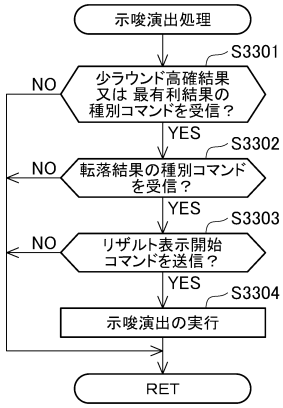
【図６４】

Fig.64



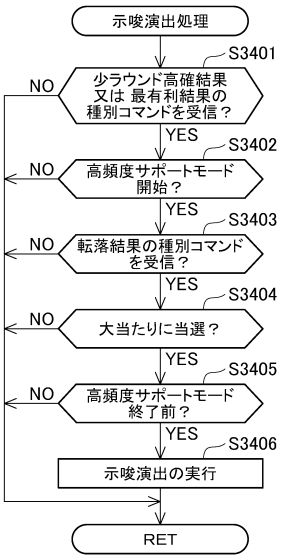
【図６５】

Fig.65



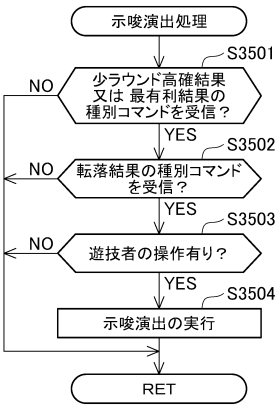
【図６６】

Fig.66



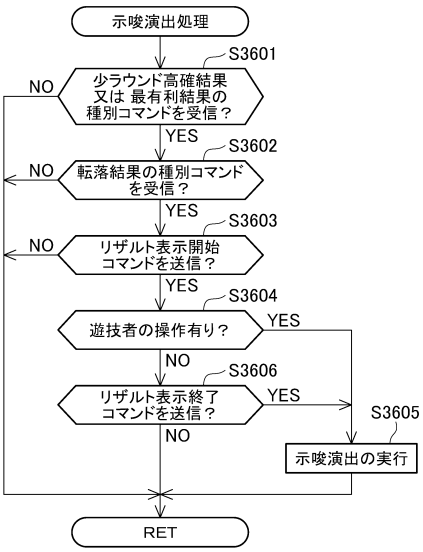
【図６７】

Fig.67



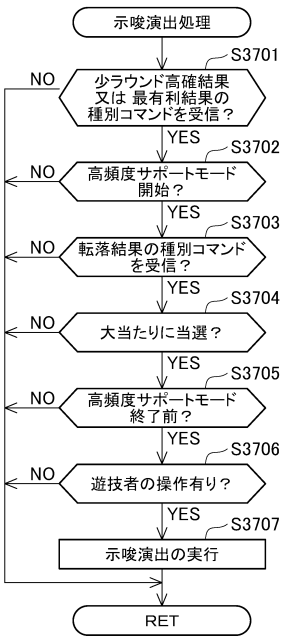
【図６８】

Fig.68



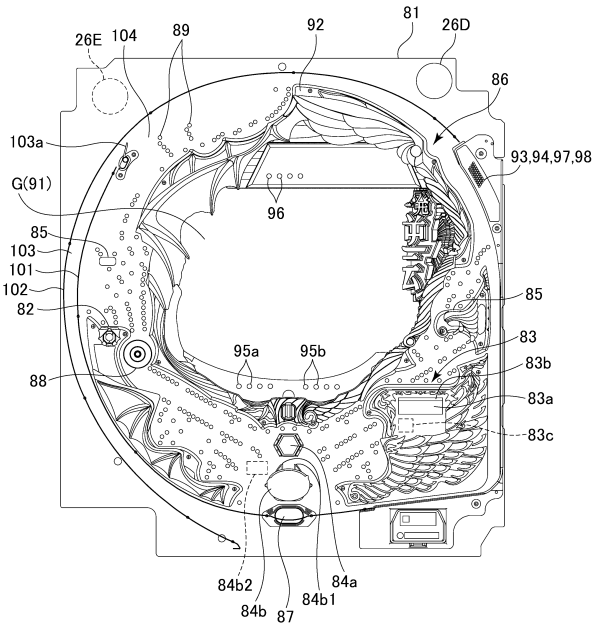
【図６９】

Fig.69



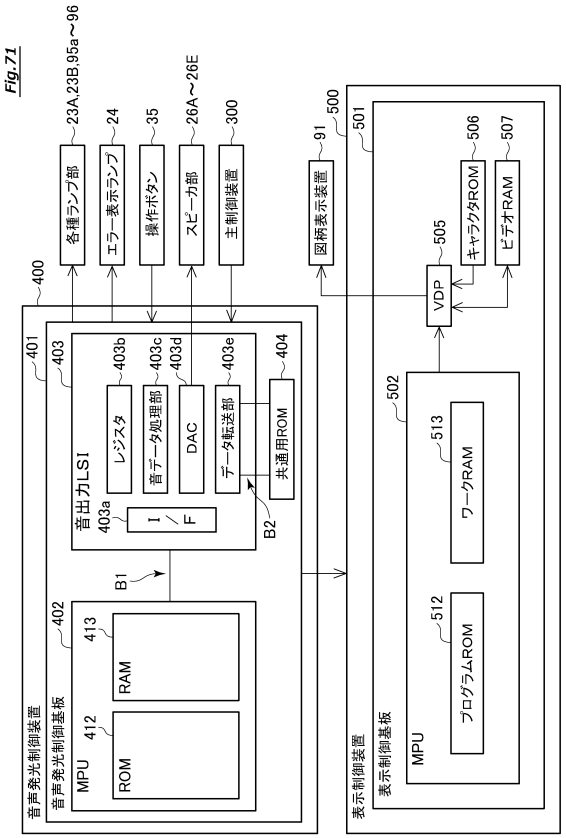
【図７０】

Fig.70



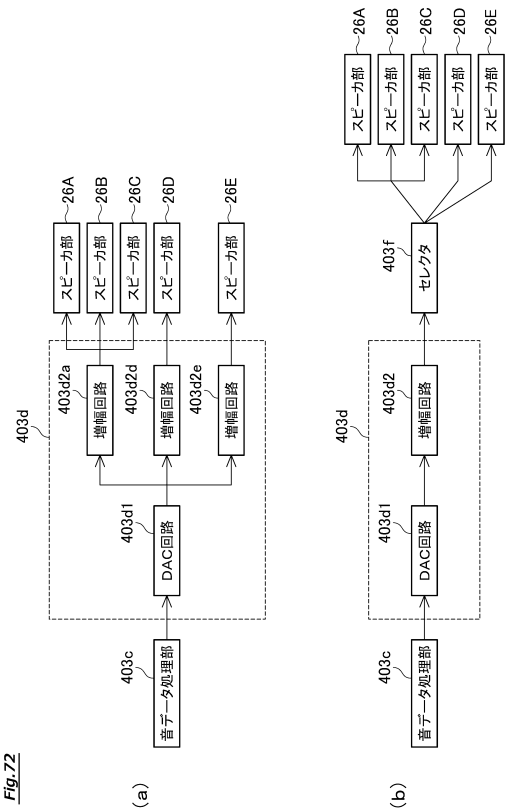
【図７１】

Fig.71



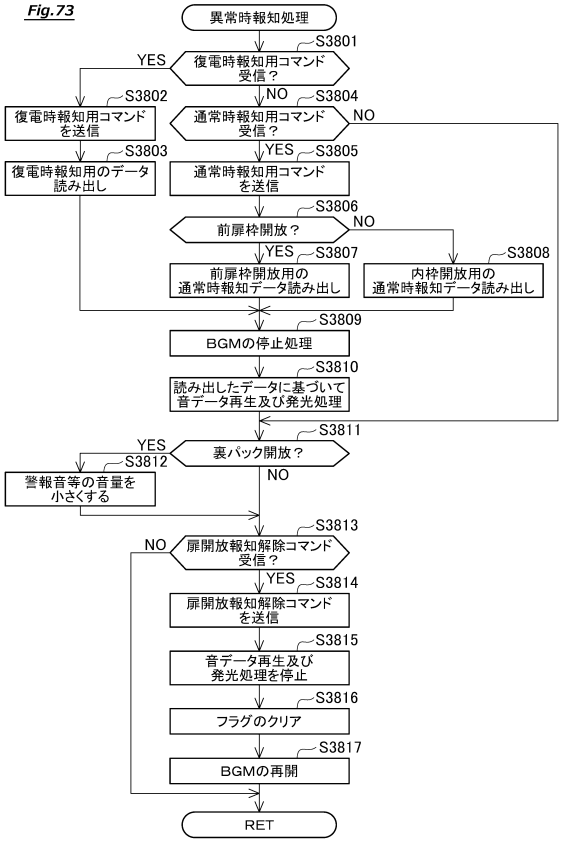
【図７２】

Fig.72



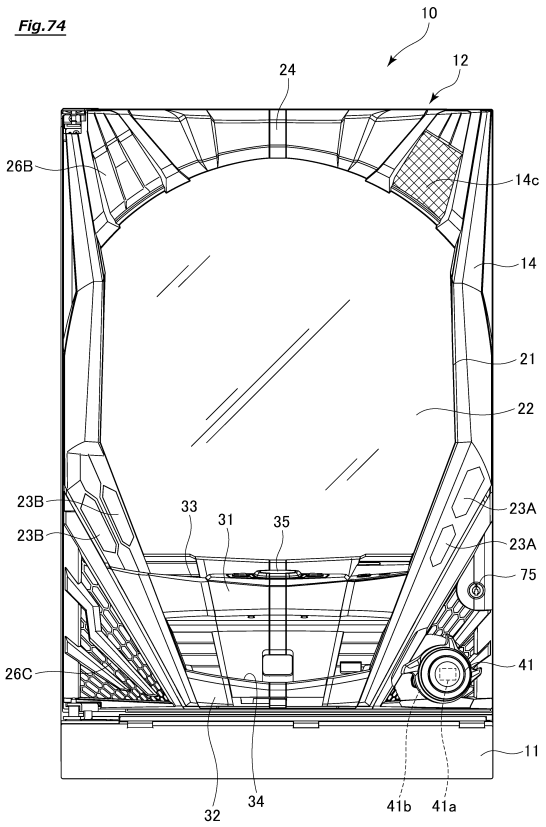
【図７３】

Fig.73



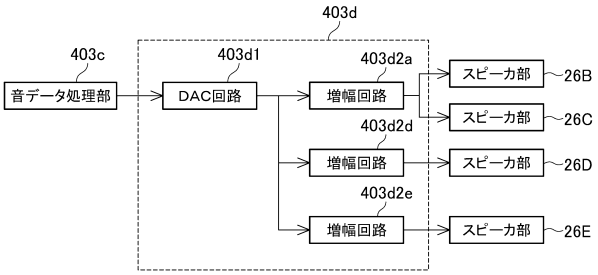
【図７４】

Fig.74



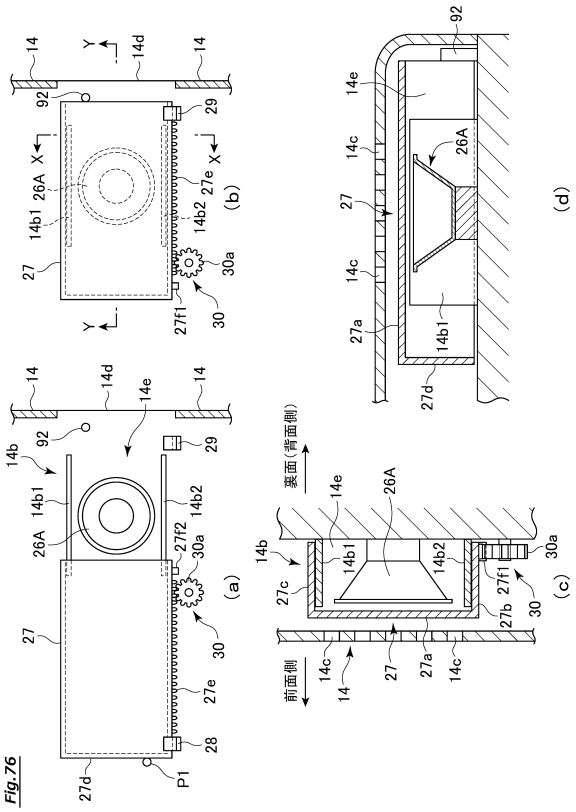
【図７５】

Fig.75



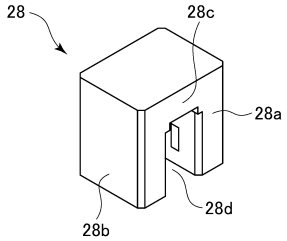
【図７６】

Fig.76



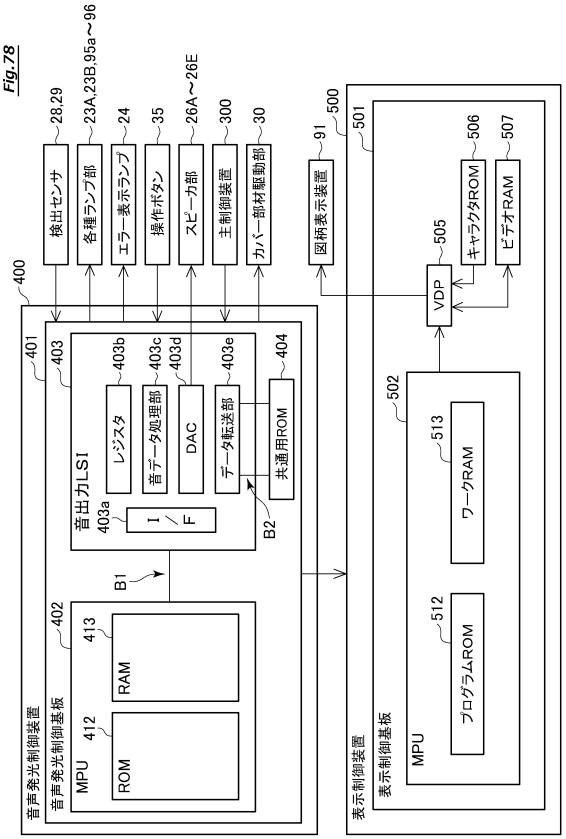
【図７７】

Fig.77



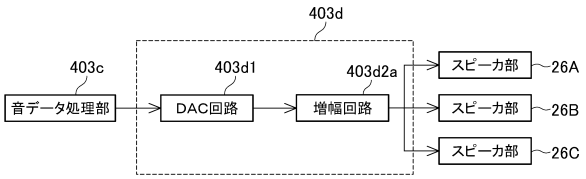
【図７８】

Fig.78



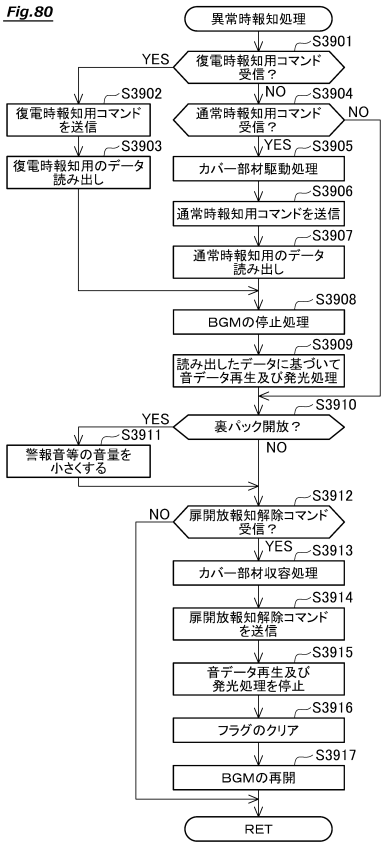
【図７９】

Fig.79



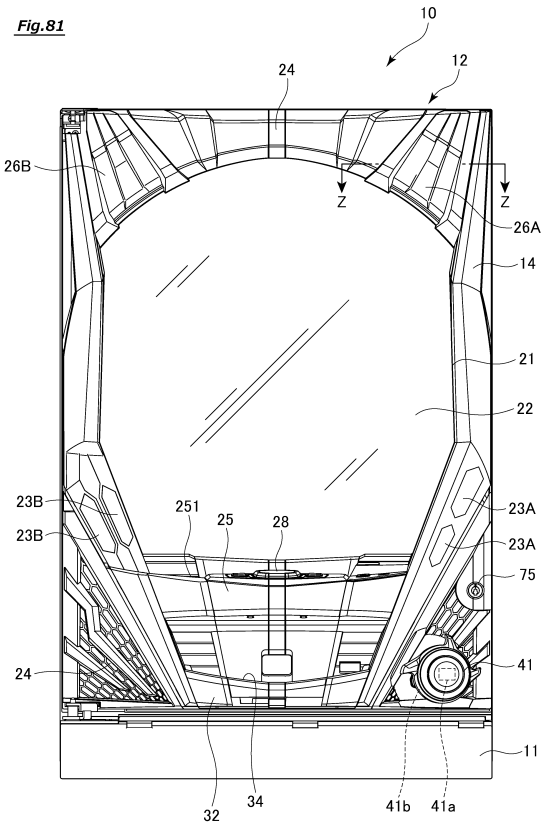
【図８０】

Fig.80



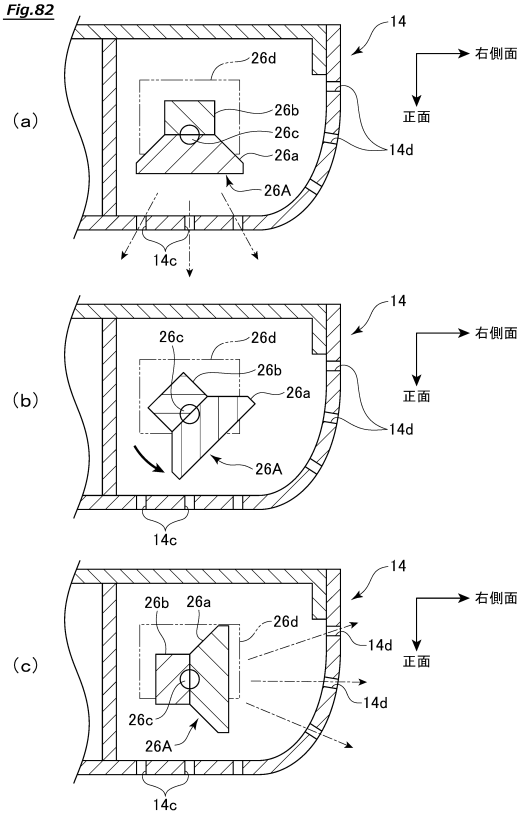
【図８１】

Fig.81



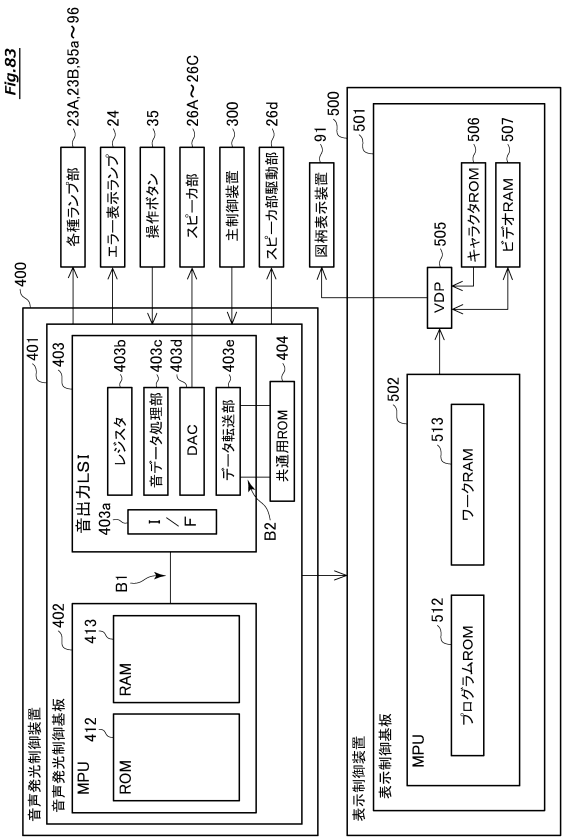
【図８２】

Fig.82



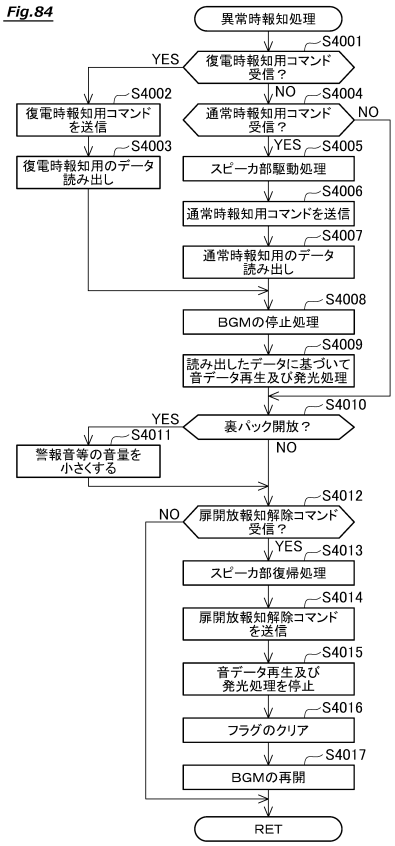
【図８３】

Fig.83



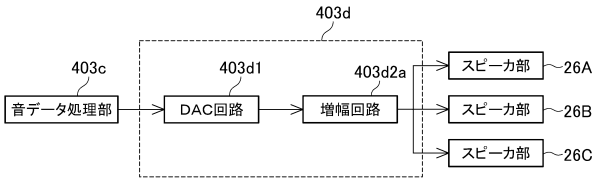
【図８４】

Fig.84



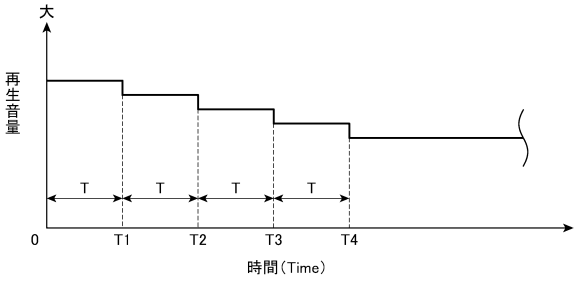
【図８５】

Fig.85



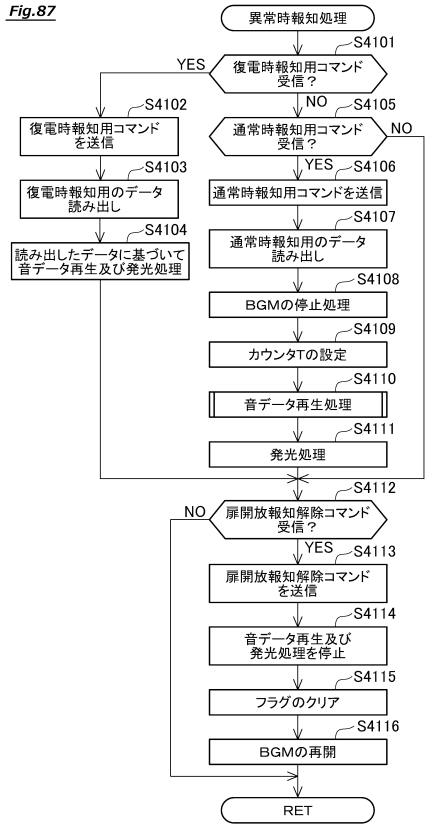
【図８６】

Fig.86



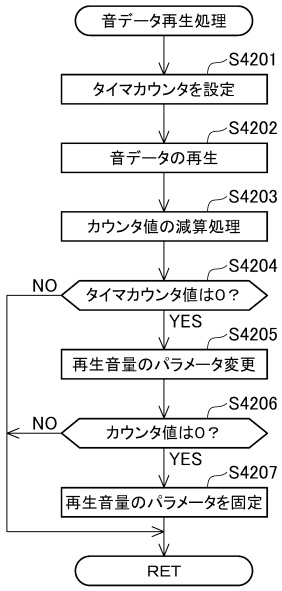
【図８７】

Fig.87



【図８８】

Fig.88



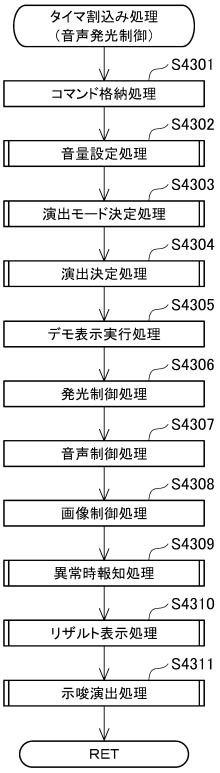
【図８９】

Fig.89

音量設定	演出モード
1	DMA
2	DMB
3	DMC
4	DMD
5	DME

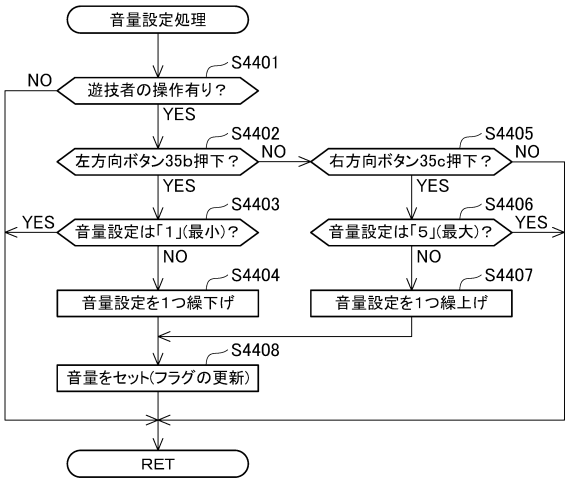
【図９０】

Fig.90



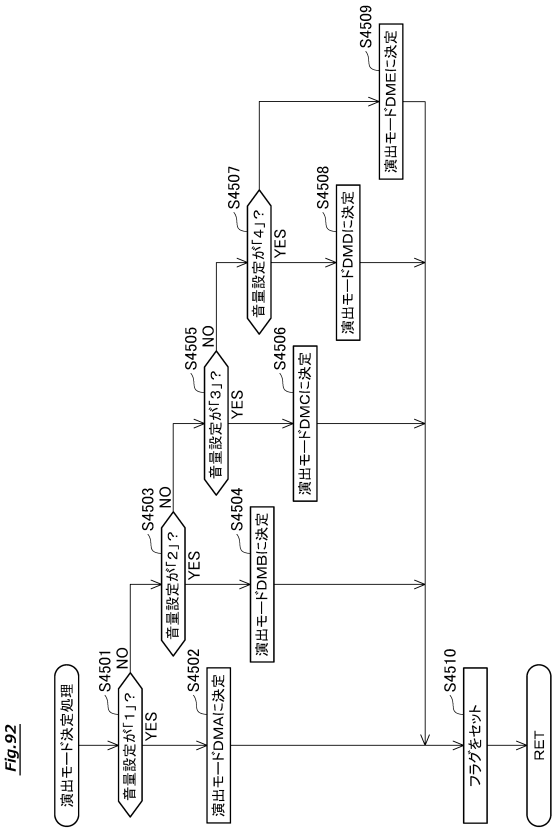
【図９１】

Fig.91



【図９２】

Fig.92



フロントページの続き

(56)参考文献　　特開２０１４－２３６７９７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－２２１７５０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０７９９９８（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２