(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6683121号
(P6683121)
(45)発行日　令和2年4月15日(2020.4.15)　(24)登録日　令和2年3月30日(2020.3.30)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320

請求項の数 1　(全 362 頁)

(21)出願番号　特願2016-257229(P2016-257229)
(22)出願日　平成28年12月29日(2016.12.29)
(62)分割の表示　特願2016-22276(P2016-22276)の分割
原出願日　平成28年2月8日(2016.2.8)
(65)公開番号　特開2017-140367(P2017-140367A)
(43)公開日　平成29年8月17日(2017.8.17)
審査請求日　平成31年2月7日(2019.2.7)

早期審査対象出願

(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　110003052
特許業務法人勇智国際特許事務所
(74)代理人　100187436
弁理士　寺脇　歩
(74)代理人　100155136
弁理士　伊藤　陽一
(72)発明者　岡村　鉉
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段の判定よりも先のタイミングで実行され、少なくとも前記特別情報の判定を含む先行判定を行う先行判定手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報に対応する保留表示を、前記判定手段によって先に前記特別情報が判定される第１の保留表示と前記第１の保留表示より後に前記特別情報が判定される第２の保留表示とを識別可能に所定の表示態様で表示するとともに、表示されている前記保留表示の表示態様を変化可能な保留表示手段と、
前記判定手段の判定結果に対応した演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記保留表示手段が前記保留表示の表示態様を変化させることに先立って、前記保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段を備え、

前記保留表示の前記表示態様は、
当該保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されており、前記保留表示の前記表示態様が前記複数の段階の上位になるにつれて、前記保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性が高いことを示唆し、
前記保留表示手段は、
前記保留表示の前記表示態様を、少なくとも当該保留表示に対応する特別情報の前記先行判定の結果に基づいて決定する決定手段と、
前記第１の保留表示の１回の表示態様の変化における変化前と変化後との間の前記表示態様の複数の段階における変化幅よりも、前記第２の保留表示の１回の表示態様の変化における変化前と変化後との間の前記表示態様の複数の段階における変化幅の方が大きくなる態様にのみ、前記保留表示の表示態様を変化させる手段とを備え、
前記第２の保留表示の表示態様の方が、前記第１の保留表示の表示態様よりも、下位の段階の表示態様になる場合があり、
前記示唆演出実行手段は、
前記示唆演出として複数種類の示唆演出を実行可能であり、表示されている前記保留表示のうち、表示態様を変化させる対象に応じて、複数種類の前記示唆演出の中から実行する示唆演出を選択する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、より健全な遊技の提供を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１１－１７２９８８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、より健全な遊技の提供を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の形態として実現することが可能である。
【０００６】
［形態］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段の判定よりも先のタイミングで実行され、少なくとも前記特別情報の判定を含む先行判定を行う先行判定手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報に対応する保留表示を、前記判定手段によって先に前記特別情報が判定される第１の保留表示と前記第１の保留表示より後に前記特別情報が判定される第２の保留表示とを識別可能に所定の表示態様で表示するとともに、表示されている前記保留表示の表示態様を変化可能な保留表示手段と、
前記判定手段の判定結果に対応した演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記保留表示手段が前記保留表示の表示態様を変化させることに先立って、前記保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段を備え、
前記保留表示の前記表示態様は、
当該保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されており、前記保留表示の前記表示態様が前記複数の段階の上位になるにつれて、前記保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性が高いことを示唆し、
前記保留表示手段は、
前記保留表示の前記表示態様を、少なくとも当該保留表示に対応する特別情報の前記先行判定の結果に基づいて決定する決定手段と、
前記第１の保留表示の１回の表示態様の変化における変化前と変化後との間の前記表示態様の複数の段階における変化幅よりも、前記第２の保留表示の１回の表示態様の変化における変化前と変化後との間の前記表示態様の複数の段階における変化幅の方が大きくなる態様にのみ、前記保留表示の表示態様を変化させる手段とを備え、
前記第２の保留表示の表示態様の方が、前記第１の保留表示の表示態様よりも、下位の段階の表示態様になる場合があり、
前記示唆演出実行手段は、
前記示唆演出として複数種類の示唆演出を実行可能であり、表示されている前記保留表示のうち、表示態様を変化させる対象に応じて、複数種類の前記示唆演出の中から実行する示唆演出を選択する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】
【０００７】
上記形態の遊技機によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】パチンコ遊技機の斜視図である。
【図２】パチンコ機の背面図である。
【図３】遊技盤の正面図である。
【図４】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図５】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図６】各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図７】当否テーブル記憶エリアに記憶されている当否テーブルについて示す説明図である。
【図８】パチンコ機に設定されている振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図９】パチンコ機が実行する処理の一例を説明するタイムチャートである。
【図１０】示唆演出、特定終了演出、特定開始演出の一例を示す説明図である。
【図１１】パチンコ機が待機状態において実行する処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図１２】背景音楽の音量がゼロになった後であってデモ動画の表示が開始される前に復

帰条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図１３】背景音楽の音量を低減中に復帰条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図１４】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１５】始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図１６】先判定処理を示すフローチャートである。
【図１７】スルー用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図１８】通常処理を示すフローチャートである。
【図１９】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２０】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図２１】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２２】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図２３】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２４】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２５】条件判定処理を示すフローチャートである。
【図２６】エンディング時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２７】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２８】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図２９】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図３０】待機用処理を示すフローチャートである。
【図３１】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図３２】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３３】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図３４】立ち上げコマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図３５】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図３６】入賞時の更新処理を示すフローチャートである。
【図３７】演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３８】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図３９】オープニング演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４０】エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４１】待機状態移行処理を示すフローチャートである。
【図４２】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４３】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図４４】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４５】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図４６】第２実施形態におけるパチンコ機が実行する処理を示すタイムチャートである。
【図４７】先行遊技回において示唆演出を実行する際の図柄表示装置の表示の態様を示す説明図である。
【図４８】第３実施形態におけるパチンコ機が実行する処理を示すタイムチャートである。
【図４９】第４実施形態におけるパチンコ機が実行する処理を示すタイムチャートである。
【図５０】演出種別の設定処理の概要を示す説明図である。
【図５１】オブジェクト画像であるオブジェクトＡを示す説明図である。

【図５２】オブジェクト画像であるオブジェクトＢを示す説明図である。
【図５３】オブジェクト画像であるオブジェクトＣを示す説明図である。
【図５４】オブジェクトＡ用表示パターンテーブルを示す説明図である。
【図５５】配置・タイミング設定テーブルを示す説明図である。
【図５６】複数のオブジェクトが組み合わされた予告演出の一例を示す説明図である。
【図５７】演出種別の設定処理を示すフローチャートである。
【図５８】第６実施形態における演出種別の設定処理の概要を示す説明図である。
【図５９】表示オブジェクトテーブルの一例を示す説明図である。
【図６０】ＡＣ用表示パターンテーブルを示す説明図である。
【図６１】表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
【図６２】Ａ用表示パターンテーブルを示す説明図である。
【図６３】Ｂ用表示パターンテーブルを示す説明図である。
【図６４】Ｃ用表示パターンテーブルを示す説明図である。
【図６５】ＡＢ用表示パターンテーブルを示す説明図である。
【図６６】表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
【図６７】表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
【図６８】表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
【図６９】ＢＣ用表示パターンテーブルを示す説明図である。
【図７０】表示パターン（Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
【図７１】表示パターン（Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
【図７２】表示パターン（Ｂ１／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
【図７３】ＡＢＣ用表示パターンテーブルを示す説明図である。
【図７４】表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
【図７５】表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｂ１－Ｂ２／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
【図７６】表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
【図７７】第６実施形態における演出種別の設定処理を示すフローチャートである。
【図７８】リーチ演出として実行する続編演出の一例を示す説明図である。
【図７９】第７実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図８０】図柄表示装置が背景動画を表示中にＲＴＣ演出開始条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図８１】図柄表示装置がデモ動画を表示中にＲＴＣ演出開始条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図８２】図柄表示装置がＲＴＣ演出動画を表示中に移行条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図８３】図柄表示装置がＲＴＣ演出動画を表示中に復帰条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図８４】第７実施形態の音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図８５】第７実施形態の音光側ＭＰＵにおいて実行されるＲＴＣ演出用処理を示すフローチャートである。

【図８６】第７実施形態の音光側ＭＰＵにおいて実行される待機状態移行処理を示すフローチャートである。
【図８７】第７実施形態の表示側ＭＰＵにおいて実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図８８】第８実施形態におけるパチンコ機が実行する処理の概要を説明する説明図である。
【図８９】第８実施形態におけるパチンコ機が実行する示唆演出を説明する説明図である。
【図９０】第８実施形態におけるパチンコ機が実行する示唆演出を説明する説明図である。
【図９１】第８実施形態における入賞時の更新処理を示すフローチャートである。
【図９２】第８実施形態における保留演出用記憶エリアを説明する説明図である。
【図９３】第８実施形態における保留演出用パラメータ設定処理を示すフローチャートである。
【図９４】第８実施形態における表示レベル上限値設定処理を示すフローチャートである。
【図９５】第８実施形態における上限値テーブルを示す説明図である。
【図９６】第８実施形態における演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９７】第８実施形態における保留演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９８】第８実施形態における保留演出内容決定処理を示すフローチャートである。
【図９９】第８実施形態における保留演出決定用テーブルを説明する説明図である。
【図１００】第９実施形態におけるパチンコ機が実行する示唆演出を説明する説明図である。
【図１０１】第９実施形態における保留演出用記憶エリアを説明する説明図である。
【図１０２】第９実施形態における保留演出用パラメータ設定処理を示すフローチャートである。
【図１０３】第９実施形態における保留演出設定処理を示すフローチャートである
【図１０４】第９実施形態における保留演出内容決定処理を示すフローチャートである。
【図１０５】第１０実施形態（別例１）におけるパチンコ機が実行する示唆演出を示す説明図である。
【図１０６】第１０実施形態（別例１）における保留演出用記憶エリアである。
【図１０７】第１０実施形態（別例２）におけるパチンコ機が実行する示唆演出を示す説明図である。
【図１０８】第１０実施形態（別例３）におけるパチンコ機が実行する示唆演出を示す説明図である。
【図１０９】第１０実施形態（別例４）におけるパチンコ機が実行する示唆演出を示す説明図である。
【図１１０】第１１実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。
【図１１１】第１１実施形態における遊技盤の正面図である。
【図１１２】第１１実施形態における図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図１１３】第１１実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１１４】第１１実施形態における大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図１１５】第１１実施形態における第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１６】第１１実施形態における第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１７】第１１実施形態における振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１８】第１１実施形態における電動役物開放抽選を実行する際に用いられる電動役

物開放抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１９】第１１実施形態におけるパチンコ機が実行する処理の一例を説明するタイムチャートである。
【図１２０】第１１実施形態の図柄表示装置におけるリザルト画像の表示態様を示す説明図である。
【図１２１】第１１実施形態におけるパチンコ機が実行する処理の他の例を説明するタイムチャートである。
【図１２２】第１１実施形態におけるパチンコ機が表示するデモ画像の表示態様について説明する説明図である。
【図１２３】第１１実施形態におけるＲＴＣ演出動画とデモ動画との関係について説明する説明図である。
【図１２４】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１２５】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１２６】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行するスルーゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１２７】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する通常処理を示すフローチャートである。
【図１２８】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図１２９】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する第１図柄表示部用の変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１３０】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する遊技回数カウント処理を示すフローチャートである。
【図１３１】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する第１図柄表示部用の保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図１３２】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する第１図柄表示部用の判定処理を示すフローチャートである。
【図１３３】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する第１図柄表示部用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図１３４】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する高確率モード終了用処理を示すフローチャートである。
【図１３５】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する第２図柄表示部用の変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１３６】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する第２図柄表示部用の保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図１３７】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する第２図柄表示部用の判定処理を示すフローチャートである。
【図１３８】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する第２図柄表示部用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図１３９】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１４０】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図１４１】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行するオープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１４２】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行するラウンド数設定処理を示すフローチャートである。
【図１４３】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する大入賞口開閉処理を示すフロ

ーチャートである。
【図１４４】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する入球カウンタ設定処理を示すフローチャートである。
【図１４５】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する大入賞口用開放限度時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１４６】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行するＶ入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図１４７】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行するＶ入賞口用開放限度時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１４８】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行するエンディング時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１４９】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行するエンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１５０】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図１５１】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図１５２】第１１実施形態における主側ＭＰＵが実行する遊技球発射制御処理を示すフローチャートである。
【図１５３】第１１実施形態における音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図１５４】第１１実施形態における音光側ＭＰＵが実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１５５】第１１実施形態における音光側ＭＰＵが実行する表示態様切替処理を示すフローチャートである。
【図１５６】第１１実施形態における音光側ＭＰＵが実行する特１用遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
【図１５７】第１１実施形態における音光側ＭＰＵが実行する特２用遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
【図１５８】第１１実施形態における音光側ＭＰＵが実行する待機用処理を示すフローチャートである。
【図１５９】第１１実施形態における音光側ＭＰＵが実行する特１用移行準備処理を示すフローチャートである。
【図１６０】第１１実施形態における音光側ＭＰＵが実行する特２用移行準備処理を示すフローチャートである。
【図１６１】第１１実施形態における音光側ＭＰＵが実行するメイン用デモ移行処理を示すフローチャートである。
【図１６２】第１１実施形態における音光側ＭＰＵが実行するサブ用デモ移行処理を示すフローチャートである。
【図１６３】第１１実施形態における音光側ＭＰＵが実行する復帰処理を示すフローチャートである。
【図１６４】第１１実施形態における音光側ＭＰＵが実行するＲＴＣ演出用処理を示すフローチャートである。
【図１６５】第１１実施形態における音光側ＭＰＵが実行するリザルト表示用処理を示すフローチャートである。
【図１６６】第１１実施形態における表示側ＭＰＵが実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図１６７】第１１実施形態における表示側ＭＰＵが実行するコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図１６８】第１１実施形態における表示側ＭＰＵが実行するＶ割込み処理を示すフロー

チャートである。
【図１６９】第１１実施形態の態様１２における音光側ＭＰＵが実行するリザルト表示用処理を示すフローチャートである。
【図１７０】第１２実施形態のパチンコ機が備える右打ち用ユニットの構成を模式的に示す説明図である。
【図１７１】第１２実施形態の右打ち用ユニットに到達した遊技球の挙動を示すタイムチャートである。
【図１７２】高確率モード中かつ高頻度サポートモード中において図柄表示装置に表示される画像を示す説明図である。
【図１７３】高確率モード中の大当り抽選において大当りに当選した場合における残り獲得球数の変遷を示す説明図である。
【図１７４】第１２実施形態における音光側ＭＰＵ９２が実行する残り獲得球数表示用処理を示すフローチャートである。
【図１７５】予告演出に用いることが可能なオブジェクトＤを示す説明図である。
【図１７６】オブジェクトＤに画像Ｅを組み合わせた画像（オブジェクトＤ＋画像Ｅ）を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
本発明にかかる遊技機の実施の形態について、図面を参照しながら以下の順序で説明する。
Ａ．第１実施形態：
Ａ１．遊技機の構造：
Ａ２．遊技機の電気的構成：
Ａ３．遊技機による処理の概要：
Ａ４．待機状態における処理の概要：
Ａ５．主制御装置において実行される各種処理：
Ａ６．音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
Ａ７．音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
Ｂ．第２実施形態：
Ｃ．第３実施形態：
Ｄ．第４実施形態：
Ｅ．第５実施形態（演出種別の設定処理の一例）：
Ｆ．第６実施形態（演出種別の設定処理の他の例）：
Ｇ．第７実施形態（ＲＴＣを備える構成）：
Ｈ．第８実施形態：
Ｉ．第９実施形態：
Ｊ．第１０実施形態：
Ｋ．第１１実施形態：
Ｌ．第１２実施形態：
Ｍ．変形例：
Ｎ．上記各実施形態等から抽出される発明群について：
【００１０】
Ａ．第１実施形態：
Ａ１．遊技機の構造：
図１は、本発明の一実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によっ

て回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【００１１】

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

【００１２】

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

【００１３】

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

【００１４】

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

【００１５】

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

【００１６】
図２は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３とを備えている。具体的には、これら機構部は内枠１３の背面に設けられている。
【００１７】
第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能と電源を監視する機能とを有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。
【００１８】
第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。
【００１９】
第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。
【００２０】
次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。
【００２１】
図３は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。
【００２２】
遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び、可変入賞装置３６が設けられている。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。
【００２３】
図示するように、一般入賞口３２は、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入賞すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。
【００２４】

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

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

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

【００２９】

特図ユニット３７は、さらに、第１結果表示部３７ａ及び第２結果表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入賞した遊技球は、最大４個まで保留され

る。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

図４（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図４（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図４（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始

動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による大当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

Ａ２．遊技機の電気的構成：

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

【００３９】

図５は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【００４０】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力側には、各種検知センサ６７ａ～６７ｅと、払出制御装置７０と、電源装置

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

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

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

を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。
【００４６】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。
【００４７】
図６は、大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が大当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、大当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ抽選にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。
【００４８】
大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１結果表示部３７ａ及び第２結果表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。
【００４９】
各カウンタＣ１～Ｃ３、ＣＩＮＩ、ＣＳ、Ｃ４は、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。
【００５０】
ＲＡＭ６４には保留情報記憶エリア６４ｂが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂは、第１保留エリアＲａと、第２保留エリアＲｂと、実行エリアＡＥと、合計保留個数記憶エリアとから構成されている。第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が順次入賞すると、入賞のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂに時系列的に記憶される。
【００５１】
大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように大当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～５９９）。
【００５２】
大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、遊技球が第１始動口３３又は第２始動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂに記憶される。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１の更新値は、第１始動口３３に遊技球が入賞したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、

第２始動口３４に遊技球が入賞したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに当否テーブルとして記憶されている。

【００５３】

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

【００５４】

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

【００５５】

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

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【００５６】

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

【００５７】

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

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

開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、係る確保時間の平均時間を短くする、及び当選確率を高くするのうち、いずれか１つ又は任意の組み合わせの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。

【００６５】

上述したように、パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することが可能である。本実施形態では、大当たり抽選において大当たりに当選した場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、複数種類の大当たりの種別を振分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たりの種別の振分先は、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【００６６】

図８は、パチンコ機１０に設定されている振分テーブルの内容を説明する説明図である。図８（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図８（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。

【００６７】

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

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】

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

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】
このように、第１始動口３３と第２始動口３４との大当たり種別の振分態様は、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は、第１始動口３３及び第２始動口３４のうち、第２始動口３４への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うことになる。なお、当否抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、当否抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。
【００７４】
上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて大当たり抽選を行なうとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１結果表示部３７ａ及び第２結果表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【００７５】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、遊技球が第１始動口３３又は第２始動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂに記憶される。具体的には、第１始動口３３に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタＣ３の更新値がＲＡＭ６４の第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタＣ３の更新値がＲＡＭ６４の第２保留エリアＲｂに記憶される。そして、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、実行エリアＡＥに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチを発生させるか否かが決定される。但し、大当たり抽選の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生の決定を行う。
【００７６】
リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、図４（ｂ）の表示面４１ａにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。
【００７７】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。
【００７８】
次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、例え

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

【００７９】

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

【００８０】

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

【００８１】

Ａ３．遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

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

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】

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

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】

特別遊技状態再現演出を実行した後、パチンコ機１０は、特定終了演出を実行する。図１０（ｂ）は、特定終了演出の一例を示している。図示するように、本実施形態における特定終了演出は、女性キャラクターが、特別遊技状態再現演出が終了したことを示唆する内容の演出である。

【００９１】

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

【００９２】
次に、ケースａ２について説明する。図９（ｂ）は、ケースａ２として、第１の遊技回において大当たり抽選に当選するとともに、第２の遊技回においても大当たり抽選に当選する場合に、パチンコ機１０が実行する処理を示している。
【００９３】
図９（ｂ）に示すように、第１の遊技回において大当たり抽選に当選した場合、パチンコ機１０は、予告演出およびリーチ演出を実行する。そして、リーチ演出を実行後、パチンコ機１０は、第１の遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果を遊技者に報知する結果告知演出を実行する。第１の遊技回では、結果告知演出として、大当たりの告知を行う。
【００９４】
その後、パチンコ機１０は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。図示するように、パチンコ機１０は、特別遊技状態において、オープニング演出、開閉実行モード、エンディング演出を実行する。パチンコ機１０は、オープニング演出として、開閉実行モードを開始することを示唆する演出を実行する。その後、パチンコ機１０は、開閉扉３６ｂの開放と閉鎖とを繰り返す開閉実行モードを実行する。開閉実行モードの終了後、パチンコ機１０は、エンディング期間においてエンディング演出を実行する。
【００９５】
ケースａ２の場合、ケースａ１と異なり、パチンコ機１０は、エンディング期間において示唆演出のみ実行する。示唆演出の内容は、ケースａ１において実行する示唆演出の内容と同じである。パチンコ機１０は、示唆演出の終了とともに、特別遊技状態を終了する。すなわち、ケースａ２の場合のエンディング期間は、ケースａ１の場合のエンディング期間より短い。
【００９６】
パチンコ機１０は、示唆演出の終了とともに、特別遊技状態を終了する。その後、第２の遊技回を実行する。ケースａ２においては、第２の遊技回においても大当たり抽選に当選する。パチンコ機１０は、第２の遊技回における演出として、遊技回再現演出を実行する。遊技回再現演出は、遊技回において、既に実行された演出の少なくとも一部を再現する演出である。本実施形態においては、遊技回再現演出として、第１の遊技回において実行した演出の再現をする。すなわち、第１の遊技回において実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出（大当たり告知）を実行する。この場合、この結果告知演出（大当たり告知）が、遊技回再現演出の一部としての機能を有すると共に、第２の遊技回の大当たり抽選についての結果告知としての機能を有する。そして、遊技回再現演出の終了とともに、第２の遊技回を終了する。
【００９７】
なお、後にフローチャートを用いて説明するが、本実施形態においては、大当たり抽選に当選した遊技回の変動時間は一定である。すなわち、ケースａ２の場合、第１の遊技回と第２の遊技回とは、いずれも大当たり抽選に当選した遊技回であるので、第１の遊技回の変動時間と第２の遊技回の変動時間は同じである。従って、第１の遊技回で実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出を、第２の遊技回において遊技回再現演出として実行することができる。
【００９８】
なお、本実施形態においては、大当たり抽選に当選した遊技回の変動時間はいずれも一定になるように制御するが、大当たり抽選に当選した遊技回の変動時間を、乱数を用いて設定することにより、大当たり時の遊技回の変動時間が毎回異なっているとしてもよい。この場合、第１の遊技回より第２の遊技回の方が長い場合には、第２の遊技回の開始時に、第２の遊技回と第１の遊技回の各変動時間の差分の時間（余剰時間）を用いて、予め用意した示唆演出を行うとしてもよい。余剰時間の長さ毎に、複数種類の示唆演出を用意することによって、余剰時間が毎回異なる場合であっても、第２の遊技回の開始時に示唆演出を実行することができる。余剰時間を用いて実行する示唆演出は、第１の遊技回後の特別遊技状態において実行する示唆演出後に実行されることになる。従って、特別遊技状態

において実行する示唆演出と、余剰時間を用いて実行する示唆演出とが、連続性を持った内容になるように、余剰時間を用いて実行する示唆演出の内容を設定するとしてもよい。このようにすることで、第１の遊技回より第２の遊技回の方が長い場合でも、第２の遊技回において遊技回再現演出を遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。

【００９９】

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

【０１００】

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

【０１０１】

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

【０１０２】

以上、パチンコ機１０が実行する処理について、ケースａ１、ケースａ２の２つのケースを用いて説明した。ケースａ１で説明したように、第２の遊技回に係る大当たり抽選が外れの場合には、示唆演出の後に実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出は、第１の遊技回で実行した演出を再現する特別遊技状態再現演出として実行され、遊技者も既に実行された演出を再現する演出であると認識する。一方、ケースａ２のように、第２の遊技回に係る大当たり抽選が当選している場合には、示唆演出の後に実行される予告演出、リーチ演出および結果告知演出は、演出上は既に実行された演出を再現する演出として実行されるが、実際には、第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行された遊技回再現演出である。先にケースａ１における特別遊技状態再現演出を鑑賞していた場合、遊技者は、ケースａ２の第２の遊技回における遊技回再現演出を、ケースａ１と同様に、第１の遊技回において実行された演出の再現にすぎないと認識するとともに、第２の遊技回に係る大当たり抽選において当選していることを予期しにくい。このような状態において、第２の遊技回において予告演出およびリーチ演出が実行された後に、結果告知演出によって第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選していることが告知されると、遊技者は、その時点ではじめて、第２の遊技回において実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出が、単なる第１の遊技回で実行された演出が再現されたものではなく、第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行されたものであることを認識する。このようにケースａ１における特別遊技状態再現演出およびケースａ２における遊技回再現演出を実行することによって、遊技に意外性を付与するとともに、第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する演出について、遊技者に期待感を付与することができる。また、ケースａ２における第２の遊技回を、遊技者の

予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０１０３】

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

【０１０４】

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

【０１０５】

Ａ４．待機状態における処理の概要：

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

【０１０６】

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

【０１０７】

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

【０１０８】

音声の出力内容に記載されている「０１」等の数字は、音楽データの時間的位置を示しており、「０１」は、音楽データの先頭位置を示している。音楽データの時間的位置とは、時間的長さをもって出力される音楽の各時間に対応した音楽データの位置であり、音楽データを時間的な長さでとらえた場合における音楽の時間的位置に対応した音楽データの位置である。音楽データの時間的位置として、例えば、音楽データに記録されたタイムコードを用いることができる。本実施形態では、背景音楽の音楽データは、「３０」の時間的位置まで出力されると、再び「０１」の時間的位置に戻って先頭から出力される。

【０１０９】

表示制御装置１００は、大当たり抽選の結果に対応した表示を行なう遊技回において背景動画を図柄表示装置４１に表示させるとともに、遊技回が終了した後の待機状態においても、図柄表示装置４１に背景動画を継続して表示させる。背景動画は、図柄表示装置４

１において図柄の背景側に表示される動画であり、上述した予告演出やリーチ演出等の画像や動画が表示された場合には、これらの画像や動画の背景側に表示される。本実施形態の背景動画は、後述する背景音楽のリズムに合わせてキャラクターが踊っている動画である。

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

つ、図柄表示装置４１の表示態様が背景動画の連続性が断たれた態様に移行した場合にＯＮにされる。

【０１１５】

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

【０１１６】

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

【０１１７】

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

【０１１８】

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

【０１１９】

図１３は、背景音楽の音量を低減中に復帰条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。図１３に示すように、背景音楽の音量を低減中（時刻ｔ３）に復帰条件が成立した場合には、頭出し判定フラグがＯＦＦであるため、表示制御装置１００は、図柄表示装置４１に背景動画を表示する態様を継続させ、音声発光制御装置９０は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行する。このようにして、図柄表示装置４１の表示態様および音声の出力態様は、移行条件が成立する前の態様に復帰する。

【０１２０】

以上説明したように、本実施形態によれば、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始された後に復帰条件が成立した場合（図１１）には、表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示態様を、デモ動画を表示する態様から背景動

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

【０１２１】

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

【０１２２】

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

【０１２３】

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

【０１２４】

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

に低減させることができる。
【０１２５】
さらに、本実施形態によれば、待機状態において遊技回が開始される場合に復帰条件が成立したと判定し、図柄表示装置４１の表示態様が背景動画を表示する態様に復帰するとともに、音声の出力態様が遊技者によって予め設定された音量で背景音楽を出力する態様に復帰するので、遊技回が開始されたという期待感を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【０１２６】
Ａ５．主制御装置において実行される各種処理：
次に、ケースａ１およびケースａ２に示した処理をパチンコ機１０において実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【０１２７】
各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。
【０１２８】
＜タイマ割込み処理＞
図１４は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。
【０１２９】
ステップＳ１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。その後、ステップＳ１０２に進む。
【０１３０】
ステップＳ１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ１０３に進む。
【０１３１】
ステップＳ１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ１０４に進む。
【０１３２】
ステップＳ１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入賞に伴う始動口用の入賞処理を実行する。ステップＳ１０４の始動口用の入賞処理の詳細については後述する。ステップＳ１０４を実行した後、ステップＳ１０５に進む。
【０１３３】
ステップＳ１０５では、スルーゲート３５への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。ステップＳ１０５におけるスルー用の入賞処理の詳細については後述する。ステップＳ１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【０１３４】

＜始動口用の入賞処理＞
次に、始動口用の入賞処理について説明する。始動口用の入賞処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１４：Ｓ１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０１３５】
図１５は、始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０１では、遊技球が第１始動口３３に入賞（始動入賞）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳ２０１において、遊技球が第１始動口３３に入賞したと判定した場合には（Ｓ２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ２０３に進む。
【０１３６】
ステップＳ２０３では、第１始動口３３に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ２０４に進む。
【０１３７】
ステップＳ２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ２０９に進む。
【０１３８】
ステップＳ２０１において、遊技球が第１始動口３３に入賞していないと判定した場合には（Ｓ２０１：ＮＯ）、ステップＳ２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入賞したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。
【０１３９】
ステップＳ２０５において、遊技球が第２始動口３４に入賞したと判定した場合には（Ｓ２０５：ＹＥＳ）、ステップＳ２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を４個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ２０７に進む。一方、ステップＳ２０５において、遊技球が第２始動口３４に入賞していないと判定した場合には（Ｓ２０５：ＮＯ）、本始動口用の入賞処理を終了する。
【０１４０】
ステップＳ２０７では、第２始動口３４に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ２０８に進む。
【０１４１】
ステップＳ２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ２０９に進む。
【０１４２】
ステップＳ２０９では、上述したステップＳ２０４又はステップＳ２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳ２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓ２０９：ＮＯ）、本始動口用の入賞処理を終了する。
【０１４３】
一方、ステップＳ２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓ２０９：ＹＥＳ）、ステップＳ２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳ２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳ２１２に進む。

【０１４４】
ステップＳ２１２では、ステップＳ１０３（図１４）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳ２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ１０３（図１４）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ１０３（図１４）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳ２１２を実行した後、ステップＳ２１３に進む。
【０１４５】
ステップＳ２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、大当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳ２１３を実行した後、ステップＳ２１４に進む。
【０１４６】
ステップＳ２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。
【０１４７】
保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞が発生したこと及び当該入賞に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図１８：ステップＳ５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。
【０１４８】
また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入賞に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入賞に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。
【０１４９】
主側ＭＰＵ６２は、ステップＳ２１４を実行した後、本始動口用の入賞処理を終了する。
【０１５０】
＜先判定処理＞
次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入賞処理のサブルーチ

ン（図１５：Ｓ２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０１５１】
図１６は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、大当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。
【０１５２】
ステップＳ３０１では、始動口用の入賞処理（図１５）における始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳ３０２に進み、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入賞よりも前の入賞によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入賞による大当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を判定することによって、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。
【０１５３】
ステップＳ３０２において、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓ３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳ３０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【０１５４】
一方、ステップＳ３０２において、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ３０２：ＮＯ）、ステップＳ３０４に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップＳ３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【０１５５】
ステップＳ３０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ３０５：ＹＥＳ）、ステップＳ３０６に進み、今回の始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタＣ２の値を読み出す。その後、ステップＳ３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入賞に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入賞に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳ３０７を実行した後、ステップＳ３０８に進む。
【０１５６】
ステップＳ３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳ３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ３０８：ＹＥＳ）、ステップＳ３０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ３０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ３０８：ＮＯ）、ステップＳ３１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。
【０１５７】
ステップＳ３０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ３０５：ＮＯ）、ステップＳ３１１に進み、今回の始動口への入賞によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読

み出す。その後、ステップＳ３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳ３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【０１５８】

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

【０１５９】

＜スルー用の入賞処理＞

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

【０１６０】

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

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

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

【０１６４】

＜通常処理＞

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

【０１６５】

図１８は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳ５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳ５０２に進む。

【０１６６】

ステップＳ５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳ５０３に進む。

【０１６７】
ステップＳ５０３では、ステップＳ５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳ５０３を実行した後、ステップＳ５０４に進む。
【０１６８】
ステップＳ５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ５０５に進む。
【０１６９】
ステップＳ５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳ５０６に進む。ステップＳ５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、大当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１結果表示部３７ａ，第２結果表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳ５０６を実行した後、ステップＳ５０７に進む。
【０１７０】
ステップＳ５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ５０８に進む。
【０１７１】
ステップＳ５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ５０９に進む。
【０１７２】
ステップＳ５０９では、待機状態が所定時間経過した場合にサブ側の各制御装置にデモ動画を開始させるための待機用処理を実行する。待機用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ５１０に進む。
【０１７３】
ステップＳ５１０では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳ５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳ５１０において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓ５１０：ＮＯ）、ステップＳ５１１及びステップＳ５１２において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳ５１１において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳ５１２において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップＳ５１０において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓ５１０：ＹＥＳ）、ステップＳ５０３に戻り、ステップＳ５０３からステップＳ５０８までの各処理を実行する。

【０１７４】
なお、ステップＳ５０３からステップ５０７の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。
【０１７５】
＜遊技回制御処理＞
次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図１８：Ｓ５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０１７６】
図１９は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ６０１では、特別遊技状態中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのオープニング期間フラグ、開閉実行モードフラグ、エンディング期間フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉実行モードの終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。
【０１７７】
ステップＳ６０１においてオープニング期間フラグ、開閉実行モードフラグ、エンディング期間フラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６０１：ＹＥＳ）、特別遊技状態中であると判定し、ステップＳ６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、特別遊技状態中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳ６０１において、特別遊技状態中でないと判定した場合には（Ｓ６０１：ＮＯ）、ステップＳ６０２に進む。
【０１７８】
ステップＳ６０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。
【０１７９】
ステップＳ６０２において、メイン表示部４５が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓ６０２：ＮＯ）、ステップＳ６０３～ステップＳ６０５の遊技回開始用処理に進む。ステップＳ６０３では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳ６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓ６０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳ６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓ６０３：ＮＯ）、ステップＳ６０４に進む。
【０１８０】
ステップＳ６０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップＳ６０５に進む。データ設定処理の詳細は後述する。
【０１８１】

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

【０１８２】

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

【０１８３】

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

【０１８４】

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

【０１８５】

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

【０１８６】

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

【０１８７】

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

【０１８８】

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

【０１８９】

ステップＳ６１１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓ６１１：ＮＯ）、ステップＳ６１２に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る結果表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳ６１２を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【０１９０】

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

ップＳ６１３を実行した後、ステップＳ６１４に進む。
【０１９１】
ステップＳ６１４では、待機状態フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６１５に進み、待機状態時間設定処理を実行する。具体的には、各種カウンタエリア６４ｄに記憶されている待機状態タイマカウンタＴｗに「７５００」（すなわち、１５．０ｓｅｃ）をセットする。待機状態タイマカウンタＴｗは、待機状態が開始されてからの経過時間を計測するためのカウンタであり、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳ６１５を実行した後、遊技回制御処理を終了する。
【０１９２】
＜データ設定処理＞
次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１９：Ｓ６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０１９３】
図２０は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ７０１では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図６）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図６）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａ（図６）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂ（図６）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳ７０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。
【０１９４】
ステップＳ７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳ７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７０２～ステップＳ７０７の第１保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップＳ７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ７０１：ＮＯ）、ステップＳ７０８～ステップＳ７１３の第２保留エリア用のデータ設定処理を実行する。
【０１９５】
ステップＳ７０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳ７０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳ７０４に進む。ステップＳ７０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ７０５に進む。
【０１９６】
ステップＳ７０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ７０５を実行した後、ステップＳ７０６に進む。
【０１９７】
ステップＳ７０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｅの第２結果表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２結果表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳ７０７

へ進む。

【０１９８】

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

【０１９９】

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

【０２００】

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

【０２０１】

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

【０２０２】

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

【０２０３】

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

【０２０４】

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

【０２０５】

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

の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【０２０６】
＜変動開始処理＞
次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１９：Ｓ６０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０２０７】
図２１は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳ８０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、その後に通常大当たりに当選した場合にＯＦＦにされる。ステップＳ８０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓ８０１：ＹＥＳ）、ステップＳ８０２に進む。
【０２０８】
ステップＳ８０２では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図７（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ８０４に進む。一方、ステップＳ８０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓ８０１：ＮＯ）、ステップＳ８０３に進む。
【０２０９】
ステップＳ８０３では、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図７（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ８０４に進む。
【０２１０】
ステップＳ８０４では、ステップＳ８０２又はステップＳ８０３における当否判定（大当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳ８０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓ８０４：ＹＥＳ）、ステップＳ８０５～ステップＳ８１２において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。
【０２１１】
ステップＳ８０５では、ＲＡＭ６４の第２結果表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８０５において、第２結果表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８０５：ＮＯ）、ステップＳ８０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図８（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。
【０２１２】
一方、ステップＳ８０５において、第２結果表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８０５：ＹＥＳ）、ステップＳ８０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図８（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳ８０６又はステップＳ８０７の処理を実行した後。ステップＳ８０８に進む。
【０２１３】
ステップＳ８０８では、ステップＳ８０６又はステップＳ８０７において振り分けた大

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

【０２１４】

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

【０２１５】

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

【０２１６】

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

【０２１７】

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

【０２１８】

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

【０２１９】

ステップＳ８０４において、ステップＳ８０２又はステップＳ８０３における大当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓ８０４：ＮＯ）、ステップＳ８１３に進み、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ８１３を実行した後、ステップＳ８１４に進む。

【０２２０】

ステップＳ８１４では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示

部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳ８１４を実行した後、ステップＳ８１５に進む。

【０２２１】

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

【０２２２】

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

【０２２３】

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

【０２２４】

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

【０２２５】

＜変動時間の設定処理＞

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

【０２２６】

図２２は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ９０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳ９０２に進む。

【０２２７】

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

【０２２８】

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

【０２２９】

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

【０２３０】

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

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】
さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、確変大当たり用の変動時間テーブル、通常大当たり用の変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。
【０２３５】
＜遊技状態移行処理＞
次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図１８：Ｓ５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０２３６】
図２３は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ１００１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉実行モードの終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、図９で説明したように、特別遊技状態においてエンディング演出を実行するための期間である。
【０２３７】
ステップＳ１００１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１００１：ＮＯ）、ステップＳ１００２に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、開閉実行モードフラグは、遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。
【０２３８】
ステップＳ１００２において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１００２：ＮＯ）、ステップＳ１００３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。
【０２３９】
ステップＳ１００３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１００３：ＮＯ）、ステップＳ１００４に進み、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ１００４において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Ｓ１００４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【０２４０】
ステップＳ１００４において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Ｓ１００４：ＹＥＳ）、ステップＳ１００５に進み、今回の遊技回の遊技結果（大当たり抽選の結果）が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６Ｒ通常フラグ、８Ｒ通常フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。上記各フラグのいずれもがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１００５：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。
【０２４１】
ステップＳ１００５において、今回の遊技回の遊技結果（大当たり抽選の結果）が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には（Ｓ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳ１００６に進み、待機状態フラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ１００７に進み、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ１００８に進む。
【０２４２】
ステップＳ１００８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を

決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種タイマカウンタエリア６４ｄに設けられている。ステップＳ１００８を実行した後、ステップＳ１００９に進む。

【０２４３】

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

【０２４４】

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

【０２４５】

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

【０２４６】

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

【０２４７】

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

【０２４８】

一方、ステップＳ１０１４において、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグが８Ｒ確変フラグ又は８Ｒ通常フラグであると判定した場合には（Ｓ１０１４：ＮＯ）、ステップＳ１０１６に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「８」をセットする。ステップＳ１０１５又はステップＳ１０１６を実行した後、ステップＳ１０１７に進む。

【０２４９】

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

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

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

【０２５５】

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

【０２５６】

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

【０２５７】

ステップＳ１００１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳ１０２６に進む。

【０２５８】

ステップＳ１０２６では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓ１０２３）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４の値は、後述するエンディング時間設定処理（図２５）において設

定される。ステップＳ１０２６において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１０２６：ＹＥＳ）、ステップＳ１０２７に進む。

【０２５９】

ステップＳ１０２７では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ１０２８に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳ１０２８を実行した後、ステップＳ１０２９に進む。

【０２６０】

ステップＳ１０２９では、待機状態フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ１０３０に進み、待機状態時間設定処理を実行する。具体的には、各種カウンタエリア６４ｄに記憶されている待機状態タイマカウンタＴｗに「７５００」（すなわち、１５．０ｓｅｃ）をセットする。ステップＳ１０３０を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０２６１】

一方、ステップＳ１０２６において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ１０２６：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【０２６２】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２３：１０１７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２６３】

図２４は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳ１１０１では、大入賞口３６ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳ１１０１において、大入賞口３６ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ１１０１：ＮＯ）、ステップＳ１１０２に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ１１０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１１０２：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ１１０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１１０２：ＮＯ）、ステップＳ１１０３に進む。

【０２６４】

ステップＳ１１０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ１１０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１１０３：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ１１０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１１０３：ＹＥＳ）、ステップＳ１１０４に進み、大入賞口３６ａを開放するために可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とする。その後、ステップＳ１１０５に進む。

【０２６５】

ステップＳ１１０５では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態におけるパチンコ機１０の場合、設定されている入賞モードは全て高頻度入賞モードであるので、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１５０００」（すなわち３０ｓｅｃ）をセットする。さらに、大入賞口３６ａへの遊技球の入賞数をカウントするために、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた入賞カウンタエリアＰＣに「１０」をセットする。第１タイマカウンタエリアＴ１にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都

度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。なお、仮にパチンコ機１０に低頻度入賞モードが設定されている場合には、例えば、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットするとともに、入賞カウンタエリアＰＣに「６」をセットしてもよい。ステップＳ１１０５を実行した後、ステップＳ１１０６に進む。

【０２６６】

ステップＳ１１０６では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口３６ａの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理の外部出力処理（図１８：ステップＳ５０３）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

【０２６７】

ステップＳ１１０１において、大入賞口３６ａが開放中であると判定した場合には（ステップＳ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１１０７に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳ１１０７において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１１０７：ＮＯ）、ステップＳ１１０８に進む。

【０２６８】

ステップＳ１１０８では、大入賞口３６ａに遊技球が入賞したか否かを、可変入賞装置３６に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳ１１０８において、入賞が発生していないと判定した場合には（Ｓ１１０８：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ１１０８において、入賞が発生していると判定した場合には（Ｓ１１０８：ＹＥＳ）、ステップＳ１１０９に進み、入賞カウンタエリアＰＣの値を１減算する。その後、ステップＳ１１１０に進む。

【０２６９】

ステップＳ１１１０では、入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ１１１０において、入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１１１０：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【０２７０】

ステップＳ１１０７において第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１１０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ１１１０において入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１１１０：ＹＥＳ）、ステップＳ１１１１に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａを閉鎖するために可変入賞駆動部３６ｃを非駆動状態とする。その後、ステップＳ１１１２に進む。

【０２７１】

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

いられる。ステップＳ１１１４を実行した後、ステップＳ１１１５に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。

【０２７２】

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

【０２７３】

＜条件判定処理＞

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

【０２７４】

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

【０２７５】

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

【０２７６】

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

【０２７７】

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

【０２７８】

ステップＳ１２０３では、通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。当該処理を実行することによって、次の遊技回に係る大当たり抽選が高確率モードにおいて実行されるのか、低確率モードにおいて実行されるのかを判定する。

【０２７９】

ステップＳ１２０３において、通常大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳ１２０４に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳ１２０６に

進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【０２８０】

一方、ステップＳ１２０３において、通常大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１２０３：ＮＯ）、ステップＳ１２０５に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている高確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳ１２０６に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【０２８１】

ステップＳ１２０６において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ１２０６：ＹＥＳ）、ステップＳ１２０７に進む。

【０２８２】

ステップＳ１２０７では、演出重複回避フラグがＯＮであるか否かを判定する。演出重複回避フラグは、ケースａ２（図９）の場合に、第２の遊技回の後の特別遊技状態のエンディング期間において、第２の遊技回で実行した遊技回再現演出を、さらに再現して実行しないようにするために用いられるフラグである。ステップＳ１２０７において、演出重複回避フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１２０７：ＮＯ）、ステップＳ１２０８に進み、条件成立フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ１２０９に進む。

【０２８３】

ステップＳ１２０９では、条件成立コマンドを設定する。条件成立コマンドは、条件成立フラグがＯＮであることをサブ側である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。条件成立コマンドは、通常処理の外部出力処理（図１８：ステップＳ５０３）によって、音声発光制御装置９０に送信される。その後、条件判定処理を終了する。

【０２８４】

一方、ステップＳ１２０６において今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ１２０６：ＮＯ）、または、ステップＳ１２０７において演出重複回避フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１２０７：ＹＥＳ）、そのまま本条件判定処理を終了する。

【０２８５】

＜エンディング時間設定処理＞

次に、エンディング時間設定処理について説明する。エンディング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２３：Ｓ１０２３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２８６】

図２６は、エンディング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ１３０１では、演出重複回避フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０２８７】

ステップＳ１３０１において、演出重複回避フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１３０１：ＮＯ）、ステップＳ１３０２に進み、条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ１３０２において、条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ１３０３に進む。

【０２８８】

ステップＳ１３０３では、エンディング時間のタイマである第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（６ｓｅｃ）をセットする。ステップＳ１３０３の処理は、図９のケースａ２の場合の第１の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング時間を設定する処理である。ケースａ２の場合は、エンディング期間で示唆演出のみを実行し、第１の遊技回で実行した演出の再現は実行しない。よって本実施形態では、示唆演出の実行に必要なエンディング時間として６秒を確保する。ステップＳ１３０３を実行した後、ステップＳ

１３０４に進み、条件成立フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ１３０５に進む。
【０２８９】
ステップＳ１３０５では、演出重複回避フラグをＯＮにする。その後、本エンディング時間設定処理を終了する。
【０２９０】
一方、ステップＳ１３０２において、条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１３０２：ＮＯ）、ステップＳ１３０６に進む。
【０２９１】
ステップＳ１３０６では、第４タイマカウンタエリアＴ４に「１５０００」（３０ｓｅｃ）をセットする。ステップＳ１３０６の処理は、図９のケースａ１の場合の第１の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング時間を設定する処理である。ケースａ１の場合は、エンディング期間で示唆演出および特別遊技状態再現演出を実行する。よって本実施形態では、示唆演出および特別遊技状態再現演出の実行に必要なエンディング時間として３０秒を確保する。なお、本実施形態においては、示唆演出に必要な時間は６秒で一定であり、特別遊技状態再現演出に必要な時間は２４秒で一定である。ステップＳ１３０３を実行した後、本エンディング時間設定処理を終了する。
【０２９２】
ステップＳ１３０１において、演出重複回避フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１３０７に進み、演出重複回避コマンドを設定する。演出重複回避コマンドは、演出重複回避フラグがＯＮであることをサブ側である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。演出重複回避コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１８：ステップＳ５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳ１３０７を実行した後、ステップＳ１３０８に進む。
【０２９３】
ステップＳ１３０８では、第４タイマカウンタエリアＴ４に「４０００」（８ｓｅｃ）をセットする。ステップＳ１３０８の処理は、図９のケースａ２の場合の、第２の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング時間を設定する処理である。ケースａ２の場合は、エンディング期間で、通常のエンディング演出を実行する。よって本実施形態では、通常エンディング演出の実行に必要なエンディング時間として８秒を確保する。
【０２９４】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２３：Ｓ１０２８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０２９５】
図２７は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ１４０１では、ＲＡＭ６４に、大当たり種別フラグとして確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【０２９６】
ステップＳ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１４０２に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６通常フラグ、８Ｒ通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。ステップＳ１４０２を実行した後、ステップＳ１４０３に進む。
【０２９７】
ステップＳ１４０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳ１４０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポ

ートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップＳ１４０５に進む。

【０２９８】

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

【０２９９】

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

【０３００】

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

【０３０１】

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

【０３０２】

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

【０３０３】

＜電役サポート用処理＞

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

【０３０４】

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

【０３０５】

ステップＳ１５０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１５０２:ＮＯ）、ステップＳ１５０３に進む。

【０３０６】

ステップＳ１５０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして

用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【０３０７】

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

【０３０８】

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

【０３０９】

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

【０３１０】

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

【０３１１】

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

【０３１２】

ステップＳ１５１２では、当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。ステップＳ１５１２において、当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合には（Ｓ１５１２：ＹＥＳ）、ステップＳ１５１３に進む。一方、ステップＳ１５１２において、当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ１５１２：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

【０３１３】

ステップＳ１５１３では、遊技回数カウンタエリアが「０」となっているか否かを判定

する。遊技回数カウンタは、低確率モードであって高頻度サポートモードである場合に１の遊技回が終了する度に１減算される。ステップＳ１５１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」でないと判定した場合には（Ｓ１５１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ１５１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」であると判定した場合には、ステップＳ１５１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ１５１５に進む。

【０３１４】

ステップＳ１５１５では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。

【０３１５】

ステップＳ１５１５にて設定された低頻度サポートコマンドは、通常処理の外部出力処理（図１８：ステップＳ５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、低頻度サポートコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。

【０３１６】

ステップＳ１５０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ１５０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ１５１８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓ１５０８：ＮＯ）、ステップＳ１５１６に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳ１５１７に進む。

【０３１７】

ステップＳ１５１７では、ステップＳ１５１６の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ１５１７において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓ１５１７：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ１５１７において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓ１５１７：ＹＥＳ）、ステップＳ１５１８に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【０３１８】

ステップＳ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ１５１９に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ１５１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１５１９：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ１５１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１５１９：ＹＥＳ）、ステップＳ１５２０に進む。

【０３１９】

ステップＳ１５２０では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳ１５２１に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【０３２０】

ステップＳ１５０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１５２２に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための

電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【０３２１】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図２８：Ｓ１５２２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３２２】

図２９は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ１６０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１６０２に進む。

【０３２３】

ステップＳ１６０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１６０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【０３２４】

ステップＳ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ１６０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳ１６０３を実行した後、ステップＳ１６０４に進む。

【０３２５】

ステップＳ１６０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳ１６０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１６０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳ１６０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【０３２６】

ステップＳ１６０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ１６０１：ＮＯ）、ステップＳ１６０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓ１６０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ１５０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓ１６０７：ＹＥＳ）、ステップＳ１６０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳ１６０９に進む。

【０３２７】

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

【０３２８】
ステップＳ１６１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓ１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳ１６１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【０３２９】
一方、ステップＳ１６０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ１６０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ１６１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓ１６１０：ＮＯ）、ステップＳ１６１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【０３３０】
＜待機用処理＞
次に、待機用処理について説明する。待機用処理は、通常処理のサブルーチン（図１８：Ｓ５０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０３３１】
図３０は、待機用処理を示すフローチャートである。ステップＳ１７０１では、待機状態フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ１７０１において、待機状態フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１７０２に進む。一方、ステップＳ１７０１において、待機状態フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１７０１：ＮＯ）、本待機用処理を終了する。
【０３３２】
ステップＳ１７０２では、待機状態フラグがＯＮになってから１５秒が経過したか否かを判定する。具体的には、待機状態タイマカウンタＴｗの値が０であるか否かを判定し、待機状態タイマカウンタＴｗの値が０であれば、待機状態フラグがＯＮになってから１５秒が経過したと判定する。ステップＳ１７０２において、待機状態フラグがＯＮになってから１５秒が経過したと判定した場合には、ステップＳ１７０３に進む。一方、ステップＳ１７０２において、待機状態フラグがＯＮになってから１５秒が経過していないと判定した場合には、本待機用処理を終了する。
【０３３３】
ステップＳ１７０３では、待機状態フラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ１７０４に進み、移行条件成立フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ１７０５に進み、移行条件成立コマンドを設定する。移行条件成立コマンドは、待機状態が開始されてから１５秒が経過したこと、すなわち移行条件が成立したことをサブ側の各制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップＳ１７０５を実行した後、本待機用処理を終了する。
【０３３４】
Ａ６．音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【０３３５】
図３１は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。
【０３３６】
ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。
【０３３７】

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

【０３３８】

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

【０３３９】

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

【０３４０】

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

【０３４１】

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

【０３４２】

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

【０３４３】

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

【０３４４】

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

【０３４５】

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

【０３４６】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【０３４７】
Ａ７．音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【０３４８】
＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞
＜タイマ割込み処理＞
最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【０３４９】
図３２は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【０３５０】
ステップＳ１８０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳ１８０１を実行した後、ステップＳ１８０２に進む。
【０３５１】
ステップＳ１８０２では、受信したコマンドに対応した処理を行うためのコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳ１８０２を実行した後、ステップＳ１８０３に進む。
【０３５２】
ステップＳ１８０３では、待機状態において音声の出力レベル（音量）を低減したり、デモ動画を開始させるための待機状態移行処理を実行する。待機状態移行処理の詳細については後述する。ステップＳ１８０３を実行した後、ステップＳ１８０４に進む。
【０３５３】
ステップＳ１８０４では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳ１８０２のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳ１８０４を実行した後、ステップＳ１８０５に進む。
【０３５４】
ステップＳ１８０５では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳ１８０２のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳ１８０５を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【０３５５】
＜コマンド対応処理＞
次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３２：Ｓ１８０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【０３５６】

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

【０３５７】

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

【０３５８】

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

【０３５９】

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

【０３６０】

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

【０３６１】

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

【０３６２】

ステップＳ１９０９では、開閉実行モード演出設定処理を実行する。開閉実行モード演出設定処理では、オープニングコマンドに含まれているラウンド数の情報や大当たり種別の情報に基づいて、開閉実行モードにおいて実行する演出の内容を設定する。ステップＳ１９０９を実行した後、ステップＳ１９１０に進む。

【０３６３】

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

【０３６４】

ステップＳ１９１０では、主側ＭＰＵ６２から条件成立コマンドを受信しているか否か

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

【０３６５】

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

【０３６６】

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

【０３６７】

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

【０３６８】

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

【０３６９】

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

【０３７０】
ステップＳ１９２０では、その他の設定処理を実行する。その他の設定処理では、例えば、高頻度サポートモードコマンド、低頻度サポートモードコマンド、開放コマンド及び閉鎖コマンドに対応した演出内容の設定を行う。また、演出操作ボタン２４が押下された場合には、演出操作ボタン２４が押下されたことを認識させるための演出操作コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。ステップＳ１９２０を実行した後、本コマンド対応処理を終了する。
【０３７１】
＜立ち上げコマンド対応処理＞
次に、立ち上げコマンド対応処理について説明する。立ち上げコマンド対応処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図３３：Ｓ１９０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【０３７２】
図３４は、立ち上げコマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、立ち上げコマンド対応処理は、主側ＭＰＵ６２から立ち上げコマンドを受信している場合に実行される処理である。以下、立ち上げコマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【０３７３】
ステップＳ２００１では、デモ動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。デモ動画開始コマンドは、表示側ＭＰＵ１０２にデモ動画の表示を開始させるためのコマンドである。デモ動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、デモ動画を図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。ステップＳ２００１を実行した後、ステップＳ２００２に進む。
【０３７４】
ステップＳ２００２では、デモ動画表示中フラグをＯＮにする。デモ動画表示中フラグは、デモ動画が図柄表示装置４１に表示されていることを示すフラグであり、デモ動画の表示が開始された場合にＯＮにされ、デモ動画の表示が終了した場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ２００２を実行した後、ステップＳ２００３に進む。
【０３７５】
ステップＳ２００３では、頭出し判定フラグをＯＮにする。頭出し判定フラグは、上述したように、復帰条件が成立して背景音楽の出力および背景動画の表示を開始する際に、背景音楽および背景動画の時間的な先頭位置から出力および表示を開始するか否かを判定するためのフラグである。復帰条件が成立したタイミングにおいて頭出し判定フラグがＯＮの場合には、背景音楽の出力および背景動画の表示を開始する際に、背景音楽および背景動画の時間的な先頭位置から出力および表示を開始する。ステップＳ２００３を実行した後、本立ち上げコマンド対応処理を終了する。
【０３７６】
＜保留コマンド対応処理＞
次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図３３：Ｓ１９０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【０３７７】
図３５は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、保留コマンド対応処理は、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信している場合に実行される処理である。以下、保留コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【０３７８】
ステップＳ２１０１では、入賞時の更新処理を実行する。入賞時の更新処理では、第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９

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

【０３７９】

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

【０３８０】

＜入賞時の更新処理＞

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

【０３８１】

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

【０３８２】

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

【０３８３】

ステップＳ２２０２及びステップＳ２２０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア

又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【０３８４】

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

【０３８５】

＜演出設定処理＞

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

【０３８６】

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

【０３８７】

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

【０３８８】

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

【０３８９】

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

【０３９０】

ステップＳ２３０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、又は、８Ｒ通常大当たりである場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となって

いるが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【０３９１】

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

【０３９２】

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

【０３９３】

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

【０３９４】

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

【０３９５】

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

【０３９６】

ステップＳ２３０８では、前回の遊技回に係る演出設定処理のステップＳ２３０７で記憶された演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報を読み出す。その後、ステップＳ２３０９に進む。

【０３９７】

ステップＳ２３０９では、ステップＳ２３０８で読み出した演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報に基づいて、演出種別の設定処理を実行する。すなわち、前回の遊技回において実行された演出と同じ内容の演出を設定する。その後、ステップＳ２３１０に進む。

【０３９８】

ステップＳ２３１０では、ステップＳ２３０８で読み出した演出種別、停止図柄、変動

表示パターンの情報に基づいて、停止図柄の設定処理を実行する。すなわち、前回の遊技回において表示した停止図柄と同じ内容の停止図柄を設定する。その後、ステップＳ２３１１に進む。

【０３９９】

ステップＳ２３１１では、ステップＳ２３０８で読み出した演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報に基づいて、変動表示パターンの設定処理を実行する。すなわち、前回の遊技回において表示した変動表示パターンと同じ内容の変動表示パターンを設定する。その後、ステップＳ２３１２に進む。

【０４００】

ステップＳ２３１２では、今回の遊技回において設定された演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳ２３１３に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳ２３１３を実行した後、ステップＳ２３１４に進み、変動開始時の更新処理を実行した後、演出設定処理を終了する。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。

【０４０１】

＜変動開始時の更新処理＞

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、演出設定処理のサブルーチン（図３７：Ｓ２３１４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０４０２】

図３８は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳ２４０１では、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドであるか否かを判定する。ステップＳ２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドであると判定した場合には（Ｓ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２４０２に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第１保留個数カウンタを１減算する。その後、ステップＳ２４０４に進む。

【０４０３】

一方、ステップＳ２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドではないと判定した場合には（Ｓ２４０１：ＮＯ）、ステップＳ２４０３に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第２保留個数カウンタを１減算する。その後、ステップＳ２４０４に進む。

【０４０４】

ステップＳ２４０４では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【０４０５】

＜オープニング演出設定処理＞

次に、オープニング演出設定処理について説明する。オープニング演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図３３：Ｓ１９０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０４０６】

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

【０４０７】

ステップＳ２５０２では、通常の開始演出をオープニング演出として設定する。本実施形態においては、図９のケースａ２において説明したように、特別遊技状態におけるオープニング演出として、特定開始演出（図１０（ｃ）参照）のように特別な場合にのみ実行

するオープニング演出を用意している。ステップＳ２５０２においては、このようなケースａ２のような特別な場合以外に実行する開始演出（通常の開始演出）をオープニング演出として設定する。ステップＳ２５０２を実行した後、ステップＳ２５０５に進む。

【０４０８】

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

【０４０９】

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

【０４１０】

＜エンディング演出設定処理＞

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

【０４１１】

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

【０４１２】

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

【０４１３】

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

【０４１４】

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

【０４１５】

一方、ステップＳ２６０２において、音光側条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ２６０６に進む。すなわち、図９のケースａ２の第１の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング期間に相当する演出（示唆演出）を実行すると判定した場合に、ステップＳ２６０６に進む。

【０４１６】

ステップＳ２６０６では、示唆演出をエンディング演出として設定する。その後、ステップＳ２６０９に進む。

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

声発光制御装置９０において記憶する処理に代えて、音声発光制御装置９０から表示制御装置１００に対して、第１の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンの組み合わせに対応したパターン用データテーブルを一時的に記憶しておくことを指示するコマンドを送信する。表示制御装置１００は、当該コマンドに従って、第１の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンの組み合わせに対応したパターン用データテーブルを一時的に記憶する。

【０４２４】

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

【０４２５】

＜待機状態移行処理＞

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

【０４２６】

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

【０４２７】

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

【０４２８】

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

【０４２９】

ステップＳ２７０４では、音量低減フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ２７０４において、音量低減フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２７０４：ＹＥＳ）、ステップＳ２７０５に進む。一方、ステップＳ２７０４において、音量低減フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２７０４：ＮＯ）、本待機状態移行処理を終了する。

【０４３０】

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

【０４３１】
ステップＳ２７０６では、音声の出力レベル（音量）がゼロになったか否かを判定する。ステップＳ２７０６において、音声の出力レベル（音量）がゼロになったと判定した場合には（Ｓ２７０６：ＹＥＳ）、ステップＳ２７０７に進み、音量低減フラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ２７０８に進み、デモ動画開始待ちフラグをＯＮにする。その後、ステップＳ２７０９に進む。一方、ステップＳ２７０６において、音声の出力レベル（音量）がゼロになっていないと判定した場合には（Ｓ２７０６：ＮＯ）、本待機状態移行処理を終了する。
【０４３２】
ステップＳ２７０９では、デモ動画開始待ち時間設定処理を実行する。具体的には、各種カウンタエリア９４ｂに記憶されているデモ動画開始待ちタイマカウンタＴｘに「２５００」（すなわち、５．０ｓｅｃ）をセットする。デモ動画開始待ちタイマカウンタＴｘは、音声の出力レベル（音量）がゼロになってからの経過時間を計測するためのカウンタであり、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳ２７０９を実行した後、本待機状態移行処理を終了する。
【０４３３】
ステップＳ２７０３において、デモ動画開始待ちフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２７０３：ＹＥＳ）、ステップＳ２７１０に進む。
【０４３４】
ステップＳ２７１０では、５秒間のデモ動画開始待ち期間が終了したか否かを判定する。具体的には、デモ動画開始待ちタイマカウンタＴｘの値が０であるか否かを判定し、デモ動画開始待ちタイマカウンタＴｘの値が０であれば、５秒間のデモ動画開始待ち期間が終了したと判定する。ステップＳ２７１０において、デモ動画開始待ち期間が終了したと判定した場合には、ステップＳ２７１１に進む。一方、ステップＳ２７１０において、デモ動画開始待ち期間が終了していないと判定した場合には、本待機状態移行処理を終了する。
【０４３５】
ステップＳ２７１１では、背景音楽の出力停止処理を実行する。その後、ステップＳ２７１２に進み、デモ動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。デモ動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、デモ動画を図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。ステップＳ２７１２を実行した後、ステップＳ２７１３に進む。
【０４３６】
ステップＳ２７１３では、デモ動画開始待ちフラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ２７１４に進み、デモ動画表示中フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ２７１５に進み、頭出し判定フラグをＯＮにして、本待機状態移行処理を終了する。
【０４３７】
ステップＳ２７０１において、復帰条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２７１６に進み、頭出し判定フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ２７１６において、頭出し判定フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２７１６：ＮＯ）、ステップＳ２７１７に進み、音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された値に復帰させる。本実施形態では、遊技者によって予め設定された値は最大値であるので、音声の出力レベル（音量）を最大値に復帰させる。ステップＳ２７１７を実行した後、ステップＳ２７１８に進む。
【０４３８】
ステップＳ２７１８では、音量低減フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ２７１８において、音量低減フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２７１８：ＹＥＳ）、ステップＳ２７１９に進み、音量低減フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ２７２０に進む。一方、ステップＳ２７１８において、音量低減フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２７１８：ＮＯ）、ステップＳ２７１９を実行せずにステップＳ２７２０に進む。

【０４３９】
ステップＳ２７２０では、デモ動画開始待ちフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ２７２０において、デモ動画開始待ちがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２７２０：ＹＥＳ）、ステップＳ２７２１に進み、デモ動画開始待ちフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ２７２２に進み、復帰条件成立フラグをＯＦＦにする。一方、ステップＳ２７２０において、デモ動画開始待ちフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２７２０：ＮＯ）、ステップＳ２７２１を実行せずにステップＳ２７２２に進み、復帰条件成立フラグをＯＦＦにする。ステップＳ２７２２を実行した後、本待機状態移行処理を終了する。

【０４４０】
ステップＳ２７１６において、頭出し判定フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２７１６：ＹＥＳ）、ステップＳ２７２３に進み、デモ動画終了コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。デモ動画終了コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、デモ動画の表示を終了させるための処理を実行する。ステップＳ２７２３を実行した後、ステップＳ２７２４に進み、デモ動画表示中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ２７２５に進む。

【０４４１】
ステップＳ２７２５では、背景動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。背景動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、背景動画を時間的な先頭位置から図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。その後、ステップＳ２７２６に進む。

【０４４２】
ステップＳ２７２６では、音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された値に復帰させる。本実施形態では、遊技者によって予め設定された値は最大値であるので、音声の出力レベル（音量）を最大値に復帰させる。ステップＳ２７２６を実行した後、ステップＳ２７２７に進む。

【０４４３】
ステップＳ２７２７では、背景音楽の出力開始処理を実行する。具体的には、頭出し判定フラグがＯＮであるため、背景音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。その後、ステップＳ２７２８に進み、頭出し判定フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ２７２９に進み、復帰条件成立フラグをＯＦＦにして、本待機状態移行処理を終了する。

【０４４４】
＜表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。

【０４４５】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【０４４６】
ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【０４４７】
＜メイン処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明

する。
【０４４８】
図４２は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【０４４９】
ステップＳ２８０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳ２８０２に進む。
【０４５０】
ステップＳ２８０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【０４５１】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【０４５２】
図４３は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳ２９０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【０４５３】
＜Ｖ割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【０４５４】
図４４は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【０４５５】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画

像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【０４５６】

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

【０４５７】

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

【０４５８】

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

【０４５９】

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

【０４６０】

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

【０４６１】

ステップＳ３００４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓ３００３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳ３００５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。

【０４６２】

＜コマンド対応処理＞

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

される。

【０４６３】

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

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】

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

【０４６７】

ステップＳ３１０９では、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにデモ動画終了コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ３１０９において、デモ動画終了コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップＳ３１１０に進み、デモ動画の表示を終了させる処理を実行する。その後、ステップＳ３１１１に進む。一方、ステップＳ３１０９において、デモ動画終了コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ３１１０を実行せずにステップＳ３１１１に進む。

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

として実行される場合と、演出上は既に実行された演出の再現として実行されるが、実際には、第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行される場合との、少なくとも３つの場合を設定することができる。従って、リーチ演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

【０４７３】

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

【０４７４】

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

【０４７５】

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

【０４７６】

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

【０４７７】

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

【０４７８】
さらに、本実施形態によれば、待機状態において遊技回が開始される場合に復帰条件が成立したと判定し、図柄表示装置４１の表示態様が背景動画を表示する態様に復帰するとともに背景音楽を出力する態様が遊技者によって予め設定された音量で背景音楽を出力する態様に復帰するので、遊技回が開始されたという期待感を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【０４７９】
Ｂ．第２実施形態：
図４６は、第２実施形態におけるパチンコ機１０が実行する処理を示すタイムチャートである。第１実施形態の図９（ｂ）に示したケースａ２では、第１の遊技回において大当たり抽選に当選するとともに、第２の遊技回においても大当たり抽選に当選し、かつ、第１の遊技回と第２の遊技回とが連続している場合にパチンコ機１０が実行する処理について説明した。
【０４８０】
一方、第２実施形態においては、図４６（ａ）に示したケースｂ１として、第１の遊技回において大当たり抽選に当選するとともに、第２の遊技回においても大当たり抽選に当選し、かつ、第１の遊技回と第２の遊技回との間に他の遊技回（以下、先行遊技回とも呼ぶ）が存在する場合にパチンコ機１０が実行する処理について説明する。なお、先行遊技回における大当たり抽選は外れである。
【０４８１】
図４６（ａ）に示すように、第１の遊技回において大当たり抽選に当選した場合、パチンコ機１０は、予告演出およびリーチ演出を実行する。リーチ演出を実行後、パチンコ機１０は、第１の遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果を遊技者に報知する結果告知演出を実行する。第１の遊技回では、結果告知演出として、大当たりの告知を行う。
【０４８２】
その後、パチンコ機１０は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。特別遊技状態では、オープニング演出、開閉実行モードおよびエンディング演出を実行する。本実施形態においては、第１の遊技回後の特別遊技状態においては、オープニング演出は特別遊技状態の始まりを示唆するオープニング演出（通常のオープニング演出）、エンディング演出は特別遊技状態の終了を示唆するエンディング演出（通常のエンディング演出）を実行する。すなわち、図９（ｂ）のケースａ２のように特別遊技状態のエンディング演出として示唆演出は実行しない。
【０４８３】
特別遊技状態を終了すると、先行遊技回を実行する。本実施形態では、先行遊技回において、示唆演出を実行する。
【０４８４】
図４７は、先行遊技回において示唆演出を実行する際の、図柄表示装置４１の表示の態様を説明する説明図である。図に示すように、示唆演出が実行されるときには、表示面４１ａは、表示領域４１ａＳと表示領域４１ａＬとに区分される。そして、表示領域４１ａＳでは、図柄の変動表示及び停止表示が実行される。具体的には、単位遊技時間のうち、変動時間においては図柄の変動表示が実行され、停止時間においては図柄の停止表示が実行される。一方、表示領域４１ａＬでは、示唆演出が実行される。このように、図柄の変動表示及び停止表示を表示面４１ａのうちの小さい領域に表示することによって、先行遊技回において遊技者に違和感を与えることなく示唆演出を実行することができる。また、図柄の変動表示及び停止表示を表示面４１ａに表示しないとしてもよいし、図柄の変動表示および停止表示と同期して表示される所定のマークやキャラクターを点滅表示および点灯表示させるとしてもよい。このようにしても、先行遊技回において遊技者に違和感を与えることなく示唆演出を実行することができる。
【０４８５】
図４６（ａ）に示すように、パチンコ機１０は、先行遊技回を実行した後、第２の遊技

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

【０４８６】

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

【０４８７】

第２実施形態は、例えば、以下に示す処理によって実現することができる。

【０４８８】

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

【０４８９】

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

【０４９０】

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

【０４９１】

また、先行遊技回の数は１つに限らず、第１の遊技回と第２の遊技回との間に、複数回の先行遊技回が連続して存在する場合、第１の遊技回と第２の遊技回との間の先行遊技回として許容される遊技回の個数の上限値を設定してもよい。

【０４９２】

図４６（ｂ）は、第１の遊技回と第２の遊技回との間に、複数回の先行遊技回が連続して存在する場合の処理の一例について説明するタイムチャートである。図示するように、例えば、第１の遊技回において大当たり抽選に当選してから、大当たり抽選の抽選結果が外れである先行遊技回が５回以下の数で存在する場合には（図４６（ｂ））、その後に大当たり抽選に当選する第２の遊技回において、第１の遊技回で実行した演出を再現する遊技回再現演出を実行し、先行遊技回が６回以上の数で存在する場合には（図示省略）、そ

の後に大当たり抽選に当選する第２の遊技回において遊技回再現演出を実行しないとしてもよい。処理としては、第１の遊技回において大当たり抽選に当選した場合に、上記第１実施形態で実行した処理と同様に（図４６：Ｓ２３０７）、第１の遊技回で実行した演出（本実施形態においては、予告演出、リーチ演出および結果告知演出）を音光側ＲＡＭ９４に記憶する。

【０４９３】

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

【０４９４】

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

【０４９５】

Ｃ．第３実施形態：

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

【０４９６】

図４８（ａ）は、ケースｃ１として、第１の遊技回において大当たり抽選に当選し、第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回において大当たり抽選に外れた場合に、パチンコ機１０が実行する処理を示している。なお、図示するように、大当たり抽選に当選する第１の遊技回の前には、大当たり抽選の抽選結果が外れである第１先行遊技回が存在する。

【０４９７】

図４８（ａ）に示すように、ケースｃ１においては、パチンコ機１０は、第１先行遊技回と第１の遊技回とに亘って一連の連続演出を実行する。本実施形態においては、当該連続演出は、第１の遊技回において大当たり抽選に当選することを予告する演出である。連

続演出を実行後、パチンコ機１０は、第１の遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果を遊技者に報知する結果告知演出を実行する。第１の遊技回では、結果告知演出として、大当たりの告知を行う。

【０４９８】

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

【０４９９】

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

【０５００】

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

【０５０１】

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

【０５０２】

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

【０５０３】

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

【０５０４】

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

【０５０５】

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

【０５０６】

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

【０５０７】

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

【０５０８】

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

【０５０９】

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

【０５１０】

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

【０５１１】

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

【０５１２】

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

【０５１３】

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

【０５１４】

Ｄ．第４実施形態：

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

【０５１５】

図４９（ａ）は、ケースｄ１として、第１の遊技回において大当たり抽選に外れ、第１

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

【０５１６】

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

【０５１７】

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

【０５１８】

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

【０５１９】

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

【０５２０】

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

【０５２１】

第１始動口３３への入賞が発生する度に先判定処理を実行することによって、保留されている遊技回に係る大当たり抽選の当否を判定する。そして、２つ以上先に保留されている遊技回における大当たり抽選が当選していることを特定した場合に、当該大当たり抽選に当選している遊技回（ケースｄ１の第２の遊技回に相当）の１つ前に保留されている遊技回（第１の遊技回に相当）において予告演出およびリーチ演出を実行すると共に、実行した当該予告演出およびリーチ演出を記憶する。上述のように、記憶する情報としては、実行した予告演出およびリーチ演出そのもののデータに限ることなく、実行した予告演出およびリーチ演出を再度読み出し可能な情報であれば、他の情報であってもよい。

【０５２２】

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

現することができる。このような処理を実行することによって第４実施形態におけるケースｄ１を実現することができる。

【０５２３】

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

【０５２４】

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

【０５２５】

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

【０５２６】

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

【０５２７】

Ｅ．第５実施形態（演出種別の設定処理の一例）：

次に、第５実施形態として、第１実施形態において説明した演出種別の設定処理（図３７：Ｓ２３０３）において実行される処理の一例について説明する。演出種別の設定処理は、遊技回で実行する演出の内容を、音声発光制御装置９０（音光側ＭＰＵ９２）において設定する処理である。本説明においては、先に、本実施形態において音光側ＭＰＵ９２が実行する演出種別の設定処理の概要について説明する。その後、処理の詳細をフローチャートを用いて説明する。

【０５２８】
図５０は、演出種別の設定処理の概要を示す説明図である。音光側ＭＰＵ９２は、演出種別の設定処理を開始すると、予告演出の内容を決定するために、オブジェクトＡ用表示パターン乱数カウンタＣ１１、オブジェクトＢ用表示パターン乱数カウンタＣ１２、オブジェクトＣ用表示パターン乱数カウンタＣ１３の各乱数カウンタから、所定のタイミングでカウンタ値を取得する。
【０５２９】
各表示パターン乱数カウンタＣ１１～Ｃ１３は、各遊技回における予告演出を構成する複数のオブジェクト画像の組み合わせ方を決定するために用いられる乱数カウンタである。各表示パターン乱数カウンタＣ１１～Ｃ１３は、更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタ値は短時間の間隔で更新される。各表示パターン乱数カウンタＣ１１～Ｃ１３は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【０５３０】
本実施形態においては、各遊技回における予告演出は、３種類のオブジェクト画像を組み合わせることによって構成される。オブジェクトＡ用表示パターン乱数カウンタＣ１１、オブジェクトＢ用表示パターン乱数カウンタＣ１２、オブジェクトＣ用表示パターン乱数カウンタＣ１３は、この３種類のオブジェクト画像の表示態様を決定するための乱数である。演出種別の設定処理では、この３種類のオブジェクト画像の組み合わせ方、表示面４１ａ上の配置位置、表示のタイミングが決定され、予告演出として設定される。ここで、本実施形態における予告演出を構成する３種類のオブジェクト画像について説明する。
【０５３１】
図５１は、予告演出を構成するオブジェクト画像であるオブジェクトＡを示す説明図である。図示するように、オブジェクトＡは、人物を表現したキャラクターの動作の様子を示しており、画像Ａ１、画像Ａ２、画像Ａ３の３つの画像から構成される。図５１（ａ）は画像Ａ１を示し、図５１（ｂ）は画像Ａ２を示し、図５１（ｃ）は画像Ａ３を示している。オブジェクトＡは、この３つの画像Ａ１、画像Ａ２、画像Ａ３の少なくとも２つの画像が所定の順番で表示されることによって経時変化する画像、すなわち、動画のオブジェクト画像として表示される場合と、この３つの画像Ａ１、画像Ａ２、画像Ａ３のいずれかが所定期間、継続的に表示されることによって静止画として表示される場合とがある。
【０５３２】
図５２は、予告演出を構成するオブジェクト画像であるオブジェクトＢを示す説明図である。図示するように、オブジェクトＢは、天候が変化する様子を示しており、画像Ｂ１、画像Ｂ２、画像Ｂ３の３つの画像から構成される。図５２（ａ）は画像Ｂ１を示し、図５２（ｂ）は画像Ｂ２を示し、図５２（ｃ）は画像Ｂ３を示している。オブジェクトＢは、この３つの画像Ｂ１、画像Ｂ２、画像Ｂ３の少なくとも２つの画像が所定の順番で表示されることによって経時変化する画像、すなわち、動画のオブジェクト画像として表示される場合と、この３つの画像Ｂ１、画像Ｂ２、画像Ｂ３のいずれかが所定期間、継続的に表示されることによって静止画として表示される場合とがある。
【０５３３】
図５３は、予告演出を構成するオブジェクト画像であるオブジェクトＣを示す説明図である。図示するように、オブジェクトＣは、箱の中に入っている犬の動作の様子を示しており、画像Ｃ１、画像Ｃ２、画像Ｃ３の３つの画像から構成される。図５３（ａ）は画像Ｃ１を示し、図５３（ｂ）は画像Ｃ２を示し、図５３（ｃ）は画像Ｃ３を示している。オブジェクトＣは、この３つの画像Ｃ１、画像Ｃ２、画像Ｃ３の少なくとも２つの画像が所定の順番で表示されることによって経時変化する画像、すなわち、動画のオブジェクト画像として表示される場合と、この３つの画像Ｃ１、画像Ｃ２、画像Ｃ３のいずれかが所定期間、継続的に表示されることによって静止画として表示される場合とがある。
【０５３４】
上述のように、本実施形態における演出種別の設定処理では、図５１～図５３で説明し

た３種類のオブジェクト画像（オブジェクトＡ～Ｃ）を組み合わせて予告演出を設定する。

【０５３５】

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

【０５３６】

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

【０５３７】

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

【０５３８】

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

【０５３９】

本実施形態においては、オブジェクトＡ、オブジェクトＢ、オブジェクトＣの各々の表示パターンテーブルは、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の各場合における乱数の値の振り分け方が異なっており、オブジェクトＡのステップアップ演出によって示す大当たりの期待度と、オブジェクトＢのステップアップ演出によって示す大当たりの期待度と、オブジェクトＣのステップアップ演出によって示す大当たりの期待度は各々異なる。例えば、オブジェクトＢにおいては、外れ（リーチ無）の場合の遊技回では表示されず、外れ（リーチ有）および大当たりの場合に表示されるように、オブジェクトＢ用表

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

【０５４０】

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

【０５４１】

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

【０５４２】

図５５は、配置・タイミング設定テーブルを示す説明図である。図示するように、配置・タイミング設定テーブルは、表示されることが決定した表示オブジェクトと、表示される各オブジェクトの表示面４１ａにおける配置位置の座標と、各オブジェクトの表示面４１ａに表示を開始するタイミングとが、各々対応付けて設定されている。乱数カウンタを用いた処理におい決定された表示パターンが、例えば、オブジェクトＡについては表示パターン（Ａ１－Ａ２）、オブジェクトＢについては表示パターン（非表示）、オブジェクトＣについては表示パターン（Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）であった場合には、表示されるオブジェクトはオブジェクトＡとオブジェクトＣであるので、配置・タイミング設定テーブルの左欄の「Ａ・Ｃ」を参照する。そして、この場合、配置・タイミング設定テーブルの中欄に示すように、オブジェクトＡおよびオブジェクトＣの配置座標は、オブジェクトＡについては表示面４１ａの（Ｘａ２，Ｙａ２）にオブジェクトＡの中心座標が位置するように表示し、オブジェクトＣについては表示面４１ａの（Ｘｃ１，Ｙｃ１）にオブジェクトＣの中心座標が位置するように表示するように、各々設定されている。さらに、この場合、配置・タイミング設定テーブルの右欄に示すように、オブジェクトＡについては、遊技回が開始されてからｔａ２秒後に表示を開始し、オブジェクトＣについては、遊技回が開始されてからｔｃ１秒後に表示を開始するように設定されている。

【０５４３】

なお、図５５の配置・タイミング設定テーブルにおける各オブジェクトの配置を示す座

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

【０５４４】

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

【０５４５】

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

【０５４６】

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

【０５４７】

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

【０５４８】

図５６では、オブジェクトＡを用いた表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３）の画像Ａ３のみ、画像枠を表示しない処理を実行したが、表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３）として表示される画像Ａ１、画像Ａ２、画像Ａ３の一部または全部の画像枠を表示しない構成としてもよい。また、他のオブジェクト画像に対しても同様の処理を実行するとしてもよい。

【０５４９】

音光側ＭＰＵ９２は、このようにして各オブジェクトの配置位置と、各オブジェクトの

表示のタイミングとを設定し、予告演出を設定する。
【０５５０】
次に、上記説明した演出種別の設定処理を、フローチャートによって説明する。
【０５５１】
図５７は、演出種別の設定処理を示すフローチャートである。演出種別の設定処理は、演出設定処理のサブルーチン（図３７：Ｓ２３０３）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。
【０５５２】
ステップＳ３２０１では、各表示パターン乱数カウンタＣ１１～Ｃ１３から、各々、カウンタ値を取得する。その後、ステップＳ３２０２に進み、予告演出を設定する対象である遊技回が、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）のいずれであるかを確認する。ステップＳ３２０２を実行した後、ステップＳ３２０３に進む。
【０５５３】
ステップＳ３２０３では、オブジェクトＡ～Ｃ用の各表示パターンテーブルを参照し、各オブジェクトの表示パターンを決定する。その後、ステップＳ３２０４に進む。
【０５５４】
ステップＳ３２０４では、各オブジェクトにおいて表示パターンを設定した際に、当該遊技回の予告演出においてオブジェクト表示が無しか否かを判定する。すなわち、オブジェクトＡ～Ｃの全てのオブジェクトの表示パターンが「非表示」であるか否かを判定する。
【０５５５】
ステップＳ３２０４において、当該遊技回における予告演出においてオブジェクト表示が無し（非表示）ではないと判定した場合には（Ｓ３２０４：ＮＯ）、ステップＳ３２０５に進み、配置・タイミング設定テーブルを参照し、表示される各オブジェクトの表示面４１ａにおける配置位置の座標と、表示面４１ａに表示を開始するタイミングとを決定する。その後、ステップＳ３２０６に進む。
【０５５６】
一方、ステップＳ３２０４において、当該遊技回の予告演出においてオブジェクト表示が無し（非表示）であると判定した場合には（Ｓ３２０４：ＹＥＳ）、ステップＳ３２０５を実行せずにステップＳ３２０６に進む。
【０５５７】
ステップＳ３２０６では、予告演出を設定する。具体的には、決定した表示オブジェクト、各オブジェクトの表示面４１ａにおける配置位置の座標、各オブジェクトの表示を開始するタイミングを、当該遊技回における予告演出に設定する。その後、ステップＳ３２０７に進む。
【０５５８】
ステップＳ３２０７では、当該遊技回が大当たり又は外れ（リーチ有）であるか否かを判定する。すなわち、当該遊技回において予告演出を実行した後にリーチ演出を実行するか否かを判定する。
【０５５９】
ステップＳ３２０７において、当該遊技回が大当たり又は外れ（リーチ有）であると判定した場合には（Ｓ３２０７：ＹＥＳ）、ステップＳ３２０８に進み、リーチ演出設定処理を実行する。その後、ステップＳ３２０９に進む。
【０５６０】
一方、ステップＳ３２０７において、当該遊技回が大当たり又は外れ（リーチ有）ではないと判定した場合には（Ｓ３２０７：ＮＯ）、ステップＳ３２０８を実行せずにステップＳ３２０９に進む。
【０５６１】
ステップＳ３２０９では、ステップＳ３２０６およびステップＳ３２０８で設定した予告演出およびリーチ演出を演出コマンドに設定する。その後、当該演出種別の設定処理を

終了する。

【０５６２】

以上説明したように、本実施形態においては、各オブジェクトは、予告演出として同じ期間に表示される場合には、互いに関連性を有した態様で表示面４１ａに表示されるので、各オブジェクトが同じ期間に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。また、各オブジェクトは、他のオブジェクトと同じ期間に表示される場合と、同じ期間に表示されない場合（すなわち各オブジェクトが単体で表示される場合）とがあるので、各オブジェクトを用いて複数種類の演出を実行することができ、オブジェクトを有効活用することができる。

【０５６３】

さらに、図５６で示したように、複数のオブジェクト画像が同じ期間に表示される場合には、各オブジェクト画像が関連して物語性を有する態様で表示されるので、複数のオブジェクト画像が同じ期間に表示されることによって実行される演出を、遊技者にとって違和感のない演出にすることができる。また、複数のオブジェクト画像が同じ期間に表示されることによって実行される演出が物語性を有することによって遊技の興趣向上を図ることができる。

【０５６４】

また、本実施形態においては、オブジェクトＡ、オブジェクトＢ、オブジェクトＣの各々の表示パターンテーブルは、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の各場合における乱数の振り分け方が異なっており、オブジェクトＡ、オブジェクトＢ、およびオブジェクトＣの各オブジェクト画像によるステップアップ演出によって示される遊技の有利・不利の度合いや大当たりの期待度は、各々異なる。すなわち、各オブジェクトが表示される場合であっても、他のオブジェクトも同じ期間に表示されているか否かによって遊技の有利・不利の度合いが異なるので、演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

【０５６５】

さらに、上述のように、本実施形態においては、表示パターンテーブルの設定の態様によって、例えば、オブジェクトＢの表示パターンテーブルにおける大当たりの区分を、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりに区分することによって、オブジェクトＢによる演出を、確変大当たりの期待度を示すステップアップ演出として機能させることができる。すなわち、各オブジェクトによる演出を、異なる種類の遊技の有利・不利の度合いを示す演出として機能させることができる。従って、各オブジェクトを用いて、多様な種類の遊技の有利・不利の度合いを示唆することができる。

【０５６６】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、各オブジェクト画像が同じ期間に表示される場合には、オブジェクト間で互いに相対的な位置が予め定められた配置位置で表示面４１ａに表示されるので、同じ期間に表示面４１ａに表示された複数のオブジェクトがなんら関連性なく重畳されて表示されることがない。具体的には、一つの予告演出に２つ以上のオブジェクトが表示される場合には、各オブジェクト間における相対的な位置が考慮され、かつ、各オブジェクトが関連性があるように、配置・タイミング設定テーブルにおける表示オブジェクトの配置および表示開始のタイミングが設定されている。また、表示面４１ａに同じ期間に表示される各オブジェクトが互いに重畳しないように、配置・タイミング設定テーブルにおける表示オブジェクトの配置および表示開始のタイミングが設定されている。従って、複数のオブジェクトが同じ期間に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。また、各オブジェクト画像が同じ期間に表示される場合と、同じ期間に表示されない場合（すなわち各オブジェクトが単体で表示される場合）とがあるので、各オブジェクト画像を用いて複数の演出を実行することができ、オブジェクト画像を有効活用することができる。

【０５６７】

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

【０５６８】

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

【０５６９】

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

【０５７０】

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

【０５７１】

Ｆ．第６実施形態（演出種別の設定処理の他の例）：

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

【０５７２】

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

【０５７３】

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

【０５７４】

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

【０５７５】

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

【０５７６】

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

【０５７７】

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

【０５７８】

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

【０５７９】

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

【０５８０】

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

【０５８１】

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

【０５８２】

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

【０５８３】

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

【０５８４】

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

【０５８５】

図６２は、Ａ用表示パターンテーブルを示す説明図である。Ａ用表示パターンテーブルの場合、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の３つの場合において、各々、非表示、表示パターン（Ａ１）、表示パターン（Ａ１－Ａ２）、表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３）（図５１参照）の４つの表示パターンが割り振られている。図示するように、Ａ用表示パターンテーブルは、外れ（リーチ無）の場合には、上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ａ１）が最も表示される頻度が高く、外れ（リーチ有）の場合には、上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ａ１－Ａ２）が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には、上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３）が最も表示される頻度が高くなるように、０～９９の表示パターン乱数カウンタＣ２２の値が割り振られている。このように表示パターン乱数カウンタＣ２２の値が割り振られ

ることによって、遊技者は、表示面４１ａに画像Ａ１が表示されたときよりも、その後に、表示面４１ａに画像Ａ２が表示されたときの方が、大当たり抽選の当選に対する期待が高まり、表示面４１ａに画像Ａ１の後に画像Ａ２が表示されたときよりも、その後に、表示面４１ａに画像Ａ３が表示されたときの方が、大当たり抽選の当選に対する期待が高まる。

【０５８６】

次に、Ｂ用表示パターンテーブルについて説明する。

【０５８７】

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

【０５８８】

次に、Ｃ用表示パターンテーブルについて説明する。

【０５８９】

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

【０５９０】

次に、ＡＢ用表示パターンテーブルについて説明する。

【０５９１】

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

示パターンのうち表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１）が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３）が最も表示される頻度が高くなるように、０～９９の表示パターン乱数カウンタＣ２２の値が割り振られている。

【０５９２】

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

【０５９３】

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

【０５９４】

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

【０５９５】

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

【０５９６】

図６８は、ＡＢ用表示パターンテーブルによって表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図６８（ａ）、図６８（ｂ）、図６８（ｃ）の順に、表示面４１ａに表示される。図示するように、当該予告演出は、天候が晴れ、曇り、雨と変化する中、歩いていた人物が天候の変化に気付き、傘をさして、天候の悪化に適切に対応することができた様子が表現されている。

【０５９７】

図６８（ａ）に示す画像Ａ１と画像Ｂ１からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、晴れた日に歩いている人物が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図６８（ｂ）に示す画像Ａ２と画像Ｂ２からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、晴れから曇りに天候が変化したことに人物が気付いた様子が表現されており、一般的に図６８（ａ）に示す画像と比較して良いとは言えない印象を与えるため、遊技者に対して、図６８（ａ）の画像と比較して遊技の状況に関して有利とは言えない認識を与える。その後、図６８（ｃ）に示す画像Ａ３と画像Ｂ３からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、傘をさして天候の悪化に適切に対応することができた人物が表現されており、一般的に良い印象は与え、遊技の状況に関して有利な認識を与える。すなわち、表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３）による予告演出は、図６８（ａ）の画像において遊技者に対し、遊技の状況に関して不利とは言えない認識を与え、その後、図６８（ｂ）の画像において遊技者に対し、遊技の状況に関して有利とは言えない認識を与え、その後、図６８（ｃ）の画像において遊技者に対し、遊技の状況に関して有利な認識を与える。このような予告演出を表示することで、遊技者の遊技に対する期待感に抑揚を与えることができる。

【０５９８】

図６６、図６７、図６８に示したように、ＡＢ用表示パターンテーブルによって設定されている演出は、当該予告演出が進むにつれて、遊技者に対して、遊技の状況が有利または不利な認識を与えるように構成されている。特に、図６６において説明した表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３）による予告演出と、図６８において説明した（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３）による予告演出を比較した場合、図６６（ａ）と図６８（ａ）が同じ画像であり、図６６（ｂ）と図６８（ｂ）とが同じ画像であり、いずれの予告演出も、途中までは同じ画像であるため、遊技者に対して、図６６の予告演出と図６８の予告演出のいずれに変化するのかといった緊迫感を付与することができる。より具体的には、天候の変化に気付いた人物が、最後に傘をさすか否かといった変化に対して、遊技者に緊迫感を付与することができ、予告演出に対する遊技者の注目度を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０５９９】

次に、ＢＣ用表示パターンテーブルについて説明する。

【０６００】

図６９は、ＢＣ用表示パターンテーブルを示す説明図である。ＢＣ用表示パターンテーブルの場合、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の３つの場合において、各々、非表示、表示パターン（Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ３）、表示パターン（Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ３）、表示パターン（Ｂ１／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）の４つの表示パターンが割り振られている。図示するように、ＢＣ用表示パターンテーブルは、外れ（リーチ無）の場合には、上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ３）が最も表示される頻度が高く、外れ（リーチ有）の場合には上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ３）が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ｂ１／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）が最も表示される頻度が高くなるように、０～９９の表示パターン乱数カウンタＣ２２の値が割り振られている。

【０６０１】

図７０は、ＢＣ用表示パターンテーブルによって表示パターン（Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図７０（ａ）、図７０（ｂ）、図７０（ｃ）の順に、表示面４１ａに表示される。図示するように、当該予告演出は、天候が曇りから雨に変化する一方で、箱の中からは、犬が顔を出し、犬が雨に濡れてしまう様子が表現されている。

【０６０２】

図７０（ａ）に示す画像Ｂ２と画像Ｃ１からなる画像が表示面４１ａに表示された場合

、当該画像には、曇りの中、箱が置かれている様子が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図７０（ｂ）に示す画像Ｂ３と画像Ｃ１からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、雨の中、箱が置かれている様子が表現されており、当該画像も、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。しかしながら、その後に、図７０（ｃ）に示す画像Ｂ３と画像Ｃ３からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、箱の中から大きく顔を出した犬が雨に濡れる様子が表現されており、一般的に悪い印象を与え、遊技者に対して、遊技の状況に関して不利な認識を与える。すなわち、表示パターン（Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ３）による予告演出は、図７０（ｃ）の画像を表示したときに、遊技者に対し、遊技の状況に関して不利な認識を与える。

【０６０３】

図７１は、ＢＣ用表示パターンテーブルによって表示パターン（Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図７１（ａ）、図７１（ｂ）、図７１（ｃ）の順に、表示面４１ａに表示される。図示するように、当該予告演出は、天候が曇りから雨に変化するとともに、そのような天候の中、箱が置かれている様子が表現されている。

【０６０４】

図７１（ａ）に示す画像Ｂ１と画像Ｃ１からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、曇りの中、箱が置かれている様子が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図７１（ｂ）に示す画像Ｂ３と画像Ｃ１からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、雨の中、箱が置かれている様子が表現されており、当該画像も、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。そして、図７１（ｃ）に示す画像Ｂ３と画像Ｃ１からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像は、図７１（ｂ）の画像から変化しておらず、当該画像も、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。このように、表示パターン（Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１）は、遊技者に対して、遊技の状況に関して不利な認識は与えない。

【０６０５】

図７２は、ＢＣ用表示パターンテーブルによって表示パターン（Ｂ１／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図７２（ａ）、図７２（ｂ）、図７２（ｃ）の順に、表示面４１ａに表示される。図示するように、当該予告演出は、晴れた日に、箱の中から犬が顔を出す様子が表現されている。

【０６０６】

図７２（ａ）に示す画像Ｂ１と画像Ｃ１からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、晴れた中、箱が置かれている様子が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図７２（ｂ）に示す画像Ｂ１と画像Ｃ２からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、晴れた中、箱の中から犬が顔を出す様子が表現されており、図７２（ａ）と比較して、遊技者に対して遊技の状況に関して有利な認識を与える。図６４のＣ用表示パターンテーブルによる予告演出が設定されている場合には、当該予告演出が画像Ｃ１から画像Ｃ２、画像Ｃ３と変化する方が大当たり抽選に当選する確率が高いため、図７２に示したオブジェクトＢとオブジェクトＣによる予告演出においても、図７２（ａ）から図７２（ｂ）に画像が進む際に、オブジェクトＣによる画像が画像Ｃ１から画像Ｃ２に変化することによって、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与える。その後、図７２（ｃ）に示す画像Ｂ１と画像Ｃ３からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、晴れた中、箱の中から犬が大きく顔を出す様子が表現されており、一般的に良い印象は与えるため、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与える。このように、表示パターン（Ｂ１／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）による演出は、図６４のＣ用表示パターンテーブルによる予告演出と同様、オブジェクトＣが画像Ｃ１から画像Ｃ２、画像Ｃ３と変化するとともに、その他に悪い印象を与えるような画像が表示されないため、当該

予告演出が進むにつれて、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与えることができる。

【０６０７】

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

【０６０８】

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

【０６０９】

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

【０６１０】

しかしながら、画像Ｃ１および画像Ｃ３に対して画像Ｂ３を組み合わせた場合には、画像Ｃ１が画像Ｂ３と組み合わされて表示面４１ａに表示された場合（図７１（ｃ））の方が、画像Ｃ３が画像Ｂ１と組み合わされて表示面４１ａに表示された場合（図７０（ｃ））よりも、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与える。

【０６１１】

すなわち、画像Ｃ１および画像Ｃ３の各々に画像Ｂ３（雨の画像）を組み合わせない場合には、画像Ｃ１（箱の画像）が表示面４１ａに表示された場合よりも、画像Ｃ３（箱の中の犬の画像）が表示面４１ａに表示された場合の方が、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与えるにも関わらず、画像Ｃ１および画像Ｃ３の各々に画像Ｂ３（雨の画像）を組み合わせる場合には、画像Ｃ１（箱の画像）が表示面４１ａに表示された場合の方が、画像Ｃ３（箱の中の犬の画像）が表示面４１ａに表示された場合よりも、遊技者

に対して遊技の状況について有利な認識を与える。

【０６１２】

従って、画像の組み合わせ方によって、遊技者に対して遊技の状況についての種々の認識を与えることができる。本実施形態の場合、大当たり抽選に当選している確率や期待度が高いほどステップアップする演出画像に対して、所定の画像を組み合わせた場合には、遊技の状況について、全く異なる認識を遊技者に与えることができる。遊技者は、表示面４１ａに表示された画像Ｃ１（箱の画像）や画像Ｃ３（箱の中の犬の画像）を認識した場合であっても、画像Ｂ３（雨の画像）の表示の有無によって遊技の状況が異なると認識する。従って、表示面４１ａに表示される画像に対する遊技者の注目度を向上させることができる。

【０６１３】

また、図６４のＣ用表示パターンテーブルにおいて説明したように、本実施形態の場合、画像Ｃ１（箱の画像）を画像Ｂ３（雨の画像）と組み合わせずに表示した場合よりも、画像Ｃ３（箱の中の犬の画像）を画像Ｂ３（雨の画像）と組み合わせずに表示した場合の方が、大当たり抽選に当選している確率が高いにも関わらず、画像Ｃ１（箱の画像）を画像Ｂ３（雨の画像）と組み合わせて表示した場合の方が、画像Ｃ３（箱の中の犬の画像）を画像Ｂ３（雨の画像）と組み合わせて表示した場合よりも、大当たり抽選に当選している確率が高い。従って、画像Ｃ１（箱の画像）や画像Ｃ３（箱の中の犬の画像）などオブジェクトＣ又はその一部の画像が表示された場合に、画像Ｂ３（雨の画像）の表示の有無についての遊技者の注目度を向上させることができる。

【０６１４】

通常、ステップアップするほど（例えば、演出画像が画像Ｐ１→画像Ｐ２→画像Ｐ３と進行するほど）大当たり抽選に当選している確率が高くなる演出画像は、画像Ｐ１より画像Ｐ２、画像Ｐ２より画像Ｐ３の方が、遊技者に良い印象を与える画像となるように構成されている。つまり、画像Ｐ１、画像Ｐ２、画像Ｐ３において、大当たり抽選に当選する確率の高低の順番と、遊技者に与える印象の良し悪しの順番とがそろうように構成されている。このような構成とすることで、演出画像がステップアップ（進行）するにつれて、遊技者の期待感を向上させることができる。そのような通常の演出画像に対して、他の画像（例えば画像Ｑ）を組み合わせて、[画像Ｐ１+画像Ｑ]、[画像Ｐ２+画像Ｑ]、[画像Ｐ３+画像Ｑ]を表示させることにしても、[画像Ｐ１+画像Ｑ]より[画像Ｐ２+画像Ｑ]、[画像Ｐ２+画像Ｑ]より[画像Ｐ３+画像Ｑ]の方が、遊技者に良い印象を与える画像となるように構成される。すなわち、画像Ｐ２より画像Ｐ３の方が遊技者に良い印象を与える場合に、単に、画像Ｑを組み合わせても、[画像Ｐ３+画像Ｑ]より[画像Ｐ２+画像Ｑ]の方が遊技者に良い印象を与える画像にすることは困難である。本実施形態においては、ステップアップする演出画像として表示する画像の内容、および、組み合わせる画像の内容を工夫することによって、このような課題を解決している。本実施形態においては、画像Ｐ１、画像Ｐ２、画像Ｐ３および画像Ｑの内容を工夫することによって、画像Ｐ２より画像Ｐ３の方が遊技者に良い印象を与えるにも関わらず、画像Ｑを組み合わせた場合には、[画像Ｐ３+画像Ｑ]より[画像Ｐ２+画像Ｑ]の方が遊技者に良い印象を与えることを可能にしている。

【０６１５】

このようにすることで、遊技者に対して次のような認識を与える演出を実行することが可能となる。すなわち、画像Ｑと組み合わせない演出画像においては、画像Ｐ１→画像Ｐ２→画像Ｐ３と進行するほど遊技の状況が有利であるという認識を与え、画像Ｑと組み合わせた演出画像においては、[画像Ｐ１＋画像Ｑ]→[画像Ｐ２＋画像Ｑ]→[画像Ｐ３＋画像Ｑ]と進行するほど遊技の状況が不利であるという認識を与えることが可能となる。

【０６１６】

図７３は、ＡＢＣ用表示パターンテーブルを示す説明図である。ＡＢＣ用表示パターンテーブルの場合、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の３つの場合において、各々、非表示、表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）、

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

【０６１７】

次に、ＡＣ用表示パターンテーブルについて説明する。

【０６１８】

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

【０６１９】

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

【０６２０】

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

【０６２１】

図７５（ａ）に示す画像Ａ１と画像Ｂ１と画像Ｃ１からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、晴れた中、歩いている人物と、箱が置かれている様子が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図７５（ｂ）に示す画像Ａ２と画像Ｂ２と画像Ｃ２からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、当該画像には、晴れから曇りに変化した天候の中、天候の変化に気付く人物と、箱の中から犬が少しだけ顔を出す様子が表現されており、当該画像も、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。そして、図７５（ｃ）に示す画像Ａ２と画像Ｂ２と画像Ｃ３からなる画像が表示面４１ａに表示された場合、曇りの中、人物と、箱から大きく顔を出す犬とが表現されており、当該画像は、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。このように、表示パターン（Ａ１－Ａ２／Ｂ１－Ｂ２／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）は、遊技者に対して、遊技の状況に関し

て不利な認識は与えない。

【０６２２】

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

【０６２３】

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

【０６２４】

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

【０６２５】

この２つの予告演出は、途中の画像までは同じ画像となっている。具体的には、図７４（ａ）と図７６（ａ）とは同じ画像であり、図７４（ｂ）と図７６（ｂ）とは同じ画像である。従って、この２つ予告演出のいずれが表示された場合であっても、途中までは、遊技者に与える遊技の状況に対する認識は同じである。しかしながら、その後に表示される画像によって、遊技者に与える遊技の状況に対する認識は、この２つの予告演出の間で大きく異なる。図７４（ｃ）の画像は、画像Ａ２と画像Ｂ３と画像Ｂ３とが組み合わされた画像であり、人物と犬が雨に濡れる画像は一般的に悪い印象を与える画像であるため、遊技者に対して、遊技の状況について不利な認識を与える。一方で、図７６（ｃ）の画像は、画像Ａ３と画像Ｂ３と画像Ｃ３とが組み合わされた画像であり、雨の中、犬が雨に濡れないように人物が傘をさしてあげている画像は良い印象を与える画像であるため、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与える。換言すれば、画像Ａ２と画像Ｂ２と画像Ｃ２とが組み合わされた画像が表示された状態において、その後に、画像Ａ２が変化しなかった場合には、当該画像は図７４（ｃ）であるため、遊技者に対して、遊技の状況について不利な認識を与え、その一方で、画像Ａ２と画像Ｂ２と画像Ｃ２とが組み合わされた画像が表示された状態において、その後に、画像Ａ２が画像Ａ３に変化した場合には、当該画像は図７６（ｃ）であるため、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与える。従って、図７４に示す予告演出または図７６に示す予告演出を実行し、画像Ａ２と画像Ｂ２と画像Ｃ２とが組み合わされた画像を表示することで、画像Ａ２が画像Ａ３に変化するか否かという点に遊技者の注目を集めることができるとともに、遊技者に緊迫感を付与することができる。

【０６２６】

また、図７６に示した表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ

２－Ｃ３）による予告演出は、以下の特性を備える。
【０６２７】
上記の図６３のＢ用表示パターンテーブルによる予告演出においては、画像Ｂ１、画像Ｂ２、画像Ｂ３と演出画像が進行するにつれて、天候が悪化している様子が表現されているため、演出画像が進行するにつれて、遊技者に対して遊技の状況について不利な認識を与える。また、図６３のＢ用表示パターンテーブルによる予告演出が設定されている場合には、当該予告演出が画像Ｂ１から画像Ｂ２、画像Ｂ３と変化する方が大当たり抽選に当選する確率が低く設定されているため、画像Ｂ１、画像Ｂ２、画像Ｂ３と演出画像が進行するにつれて、さらに、遊技者に対して遊技の状況について不利な認識を与える。すなわち、オブジェクトＢは、画像Ｂ１、画像Ｂ２、画像Ｂ３の順に画像を進行させることによって遊技者に不利な認識を与える。
【０６２８】
しかしながら、オブジェクトＢを、画像Ａ１、画像Ａ２、画像Ａ３の順に画像が進行するオブジェクトＡと、画像Ｃ１、画像Ｃ２、画像Ｃ３の順に画像が進行するオブジェクトＣと組み合わせ、表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）として表示させることによって、遊技者に感動を与える内容の演出画像に変化させることができるとともに、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与える画像に変化させることができる。このように、本実施形態におけるオブジェクトＡ、オブジェクトＢ、オブジェクトＣとして構成される各画像は、画像の内容を工夫することによって、１つのオブジェクトとして表示した場合と、他のオブジェクトと組み合わせて表示した場合とで、画像が与える印象を大きく変化させることが可能であるとともに、遊技者に対して与える遊技の状況についての認識を大きく変化させることができる。
【０６２９】
なお、本実施形態においては、オブジェクトＡ、オブジェクトＢ、オブジェクトＣによる予告演出、または、これらの組み合わせからなる予告演出を、大当たり抽選に当選しているか否かを示唆する演出として用いた。すなわち、これらの予告演出を、大当たりの期待度を示す演出として用いたが、確変大当たりの期待度や、確変状態であることの期待度を遊技者に示す演出として用いてもよい。この場合においても、本実施形態と同様に、各オブジェクトの画像の組み合わせ方によって、遊技の状況が有利であるという認識または不利であるという認識を遊技者に与えることができる。
【０６３０】
次に、上記説明した第６実施形態における演出種別の設定処理を、フローチャートによって説明する。
【０６３１】
図７７は、第６実施形態における演出種別の設定処理を示すフローチャートである。演出種別の設定処理は、演出設定処理のサブルーチン（図３７：Ｓ２３０３）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。
【０６３２】
ステップＳ３３０１では、表示オブジェクト乱数カウンタＣ２１からカウンタ値を取得する。その後、ステップＳ３３０２に進み、表示オブジェクトテーブルを参照し、取得した表示オブジェクト乱数カウンタＣ２１のカウンタ値との照合を実行し、予告演出として表示するオブジェクトの組み合わせを決定する。ステップＳ３３０２を実行した後、ステップＳ３３０３に進む。
【０６３３】
ステップＳ３３０３では、表示パターン乱数カウンタＣ２２からカウンタ値を取得する。その後、ステップＳ３３０４に進み、予告演出を設定する対象である遊技回が、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）のいずれであるかを確認する。ステップＳ３３０４を実行した後、ステップＳ３３０５に進む。
【０６３４】
ステップＳ３３０５では、予告演出として表示するオブジェクトの組み合わせに対応し

た表示パターンテーブルを参照し、取得した表示パターン乱数カウンタＣ２２のカウンタ値との照合を実行し、表示パターンを決定する。その後、ステップＳ３３０６に進み、決定した表示パターンを予告演出に設定する。ステップＳ３３０６を実行した後、ステップＳ３３０７に進む。

【０６３５】

ステップＳ３３０７では、当該遊技回が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ３３０７において、当該遊技回が大当たりであると判定した場合には（Ｓ３３０７：ＹＥＳ）、ステップＳ３３０８に進む。

【０６３６】

ステップＳ３３０８では、ステップＳ３３０６で設定した予告演出の表示パターンがフル表示パターンであるか否かを判定する。ここで、フル表示パターンとは、予告演出として表示されるオブジェクトの組み合わせが、オブジェクトＡ、オブジェクトＢ、オブジェクトＣの３つであり、かつ、表示パターンが（Ａ１－Ａ２－Ａ３／Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）である表示パターンをいう。すなわち、図５６において示した表示パターンをいう。ステップＳ３３０８において、設定した予告演出の表示パターンがフル表示パターンであると判定した場合には（Ｓ３３０８：ＹＥＳ）、ステップＳ３３０９に進む。

【０６３７】

ステップＳ３３０９では、リーチ演出の設定処理として、フル表示パターンの予告演出の後に実行するリーチ演出を、フル表示パターンにおいて表現された演出の続編を表現した続編演出に設定する。

【０６３８】

図７８は、リーチ演出として実行する続編演出の一例を示す説明図である。当該続編演出は、図７８（ａ）、図７８（ｂ）、図７８（ｃ）の順に、表示面４１ａに表示される。図示するように、続編演出は、雨の中を、人物が犬を傘下に入れて歩く様子を示す演出である。このような続編演出を実行することにより、遊技者に、大当たりである確率が高いことを示し、遊技者の期待感を向上させることができる。

【０６３９】

説明を図７７に戻す。ステップＳ３３０９において、リーチ演出として続編演出を設定した後、ステップＳ３３１０に進む。

【０６４０】

ステップＳ３３０７において、当該遊技回が大当たりではないと判定した場合には（Ｓ３３０７：ＮＯ）、ステップＳ３３１１に進む。

【０６４１】

ステップＳ３３１１では、当該遊技回がリーチであるか、すなわち、外れ（リーチ有）であるか否かを判定する。ステップＳ３３１１において当該遊技回がリーチであると判定した場合（Ｓ３３１１：ＹＥＳ）、または、ステップＳ３３０８において設定した予告演出の表示パターンがフル表示パターンではないと判定した場合には（Ｓ３３０８：ＮＯ）、ステップＳ３３１２に進む。

【０６４２】

ステップＳ３３１２では、リーチ演出の設定処理として、通常のリーチ演出を設定する。その後、ステップＳ３３１０に進む。

【０６４３】

一方、ステップＳ３３１１において、当該遊技回がリーチではないと判定した場合には（Ｓ３３１１：ＮＯ）、ステップＳ３３１２を実行せずにステップＳ３３１０に進む。

【０６４４】

ステップＳ３３１０では、ステップＳ３３０６で設定した予告演出およびステップＳ３３０９で設定したリーチ演出を、演出コマンドに設定する。その後、演出種別の設定処理を終了する。

【０６４５】

以上説明したように、本実施形態においては、各オブジェクトの組み合わせ方によって、遊技者に与える遊技の状況についての有利・不利に関する認識を変えることができるので、各オブジェクトを用いた多様な演出を実行することが可能であり、各オブジェクト画像を有効利用することができる。例えば、オブジェクトＡが表示される場合であっても、他のオブジェクトとの組み合わせ方、または、他のオブジェクトと同じ期間に表示されているか否かによって、遊技者に与える遊技の状況についての有利・不利に関する認識が異なるので、各オブジェクト画像を用いた多様な演出を実行することが可能であり、各オブジェクト画像を有効利用することができる。また、各オブジェクト画像の組み合わせから成る種々の表示パターンごとに、当該表示パターンが表示された場合の大当たり抽選に当選する確率が異なるので、各表示パターンによって構成される演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

【０６４６】

さらに、各オブジェクト画像を組み合わせて表示する場合に、遊技の状況（例えば、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無））に応じて、各オブジェクトの相対的な配置位置を変更した表示パターンを設定するので、配置位置を調整することによって、遊技の有利・不利について種々の認識を遊技者に与えることができる。さらに、各オブジェクト画像を組み合わせて表示する場合に、遊技の状況に応じて、各オブジェクトの表示を開始するタイミングを変更した表示パターンを設定するので、各オブジェクトの表示開始のタイミングを調整することによって、遊技の有利・不利について種々の認識を遊技者に与えることができる。

【０６４７】

Ｇ．第７実施形態：

図７９は、第７実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。本実施形態と上述した第１～第６実施形態との違いは、年月日情報及び時刻情報を出力するＲＴＣ９６（ＲＴＣ：Ｒｅａｌ‐Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）が音声発光制御装置９０に設けられている点である。ＲＴＣ９６は、バックアップ電源を備えており、パチンコ機１０の電源遮断時においても年月日情報及び時刻情報を更新することができる。

【０６４８】

音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、ＲＴＣ９６から出力された年月日情報及び時刻情報を取得するとともに、取得した年月日情報及び時刻情報に基づいた演出であるＲＴＣ演出を実行する。本実施形態では、音声発光制御装置９０は、取得した時刻情報がＲＴＣ演出開始条件として設定されている所定の時刻と一致するか否かを判定し、一致すると判定した場合には、ＲＴＣ演出を実行するための処理を開始する。本実施形態のＲＴＣ演出は、３００秒間のＲＴＣ演出動画と、当該ＲＴＣ演出動画に対応したＲＴＣ演出音楽とによって構成されており、毎時００分に実行される。

【０６４９】

図８０は、図柄表示装置４１が背景動画を表示中にＲＴＣ演出開始条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。図中に示したＲＴＣ演出中フラグは、ＲＴＣ演出開始条件が成立してＲＴＣ演出が開始される際にＯＮにされ、ＲＴＣ演出が終了する際にＯＦＦにされるフラグである。

【０６５０】

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

【０６５１】

表示制御装置１００は、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間（本実施形態では３

００秒）が終了した場合には（時刻ｔ２）、図柄表示装置４１の表示態様を、ＲＴＣ演出動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に移行させる。そして、表示制御装置１００は、背景動画を表示する態様に移行させる際に、背景動画の時間的な先頭位置「０１」から表示を開始させる。また、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示態様が、背景動画を表示する態様に移行する際には（時刻ｔ２）、ＲＴＣ演出音楽の出力を停止するとともに、遊技者によって予め設定された音声の出力レベル（音量）を維持したまま、背景音楽の時間的な先頭位置「０１」から出力を開始する。

【０６５２】

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

【０６５３】

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

【０６５４】

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

【０６５５】

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

【０６５６】

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

【０６５７】

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

【０６５８】
表示制御装置１００は、図柄表示装置４１がＲＴＣ演出動画を表示中にメイン表示部４５における図柄の変動が停止し（時刻ｔ２）、図柄の変動が停止してから１５秒が経過して移行条件が成立した場合には（時刻ｔ３）、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間（本実施形態では３００秒）が終了した後に、図柄表示装置４１の表示態様を、デモ動画を表示する態様に移行させる（時刻ｔ４）。そして、表示制御装置１００は、デモ動画を表示する態様に移行させる際に、デモ動画の時間的な先頭位置「０１」から表示を開始させる。また、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示態様が、デモ動画を表示する態様に移行する際には（時刻ｔ４）、ＲＴＣ演出音楽の出力を停止するとともに、音声の出力レベル（音量）を０に低減する。

【０６５９】
図８３は、図柄表示装置４１がＲＴＣ演出動画を表示中に復帰条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。なお、復帰条件は、上述したように、図柄表示装置４１の表示態様を、背景動画を表示する態様に復帰させるとともに、音声の出力態様を、予め設定された音量で背景音楽が出力されている態様に復帰させる条件である。

【０６６０】
表示制御装置１００は、図柄表示装置４１がデモ動画を表示中に時刻が００分になってＲＴＣ演出開始条件が成立した場合には（時刻ｔ１）、図柄表示装置４１の表示態様を、デモ動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行させる。また、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示態様が、デモ動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行する際には（時刻ｔ１）、ＲＴＣ演出音楽の時間的な先頭位置「０１」から出力を開始するとともに、音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された出力レベルに復帰させる。

【０６６１】
表示制御装置１００は、図柄表示装置４１がＲＴＣ演出動画を表示中にメイン表示部４５における図柄の変動が開始して復帰条件が成立した場合には（時刻ｔ２）、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間（本実施形態では３００秒）が終了した後に、図柄表示装置４１の表示態様を、背景動画を表示する態様に復帰させる（時刻ｔ３）。また、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示態様が、背景動画を表示する態様に復帰する際には（時刻ｔ３）、ＲＴＣ演出音楽の出力を停止するとともに、遊技者によって予め設定された音声の出力レベル（音量）を維持したまま、背景音楽の時間的な先頭位置「０１」から出力を開始する。

【０６６２】
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の一例を説明する。以下では、上記の第１実施形態と異なる処理について説明し、上記の第１実施形態と同一の処理については説明を省略する。

【０６６３】
図８４は、第７実施形態の音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。第１実施形態の音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理（図３２）との違いは、コマンド対応処理（ステップＳ１８０２）を実行した後であって、待機状態移行処理（ステップＳ１８０３）を実行する前に、ＲＴＣ演出用処理（ステップＳ１８０２ａ）を実行する点であり、他の処理は第１実施形態と同じである。ＲＴＣ演出用処理では、ＲＴＣ演出を実行するための処理を実行する。ＲＴＣ演出用処理の詳細について以下に説明する。

【０６６４】
図８５は、第７実施形態の音光側ＭＰＵ９２において実行されるＲＴＣ演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳ３４０１では、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＲＴＣ演出中フラグは、ＲＴＣ演出が実行されているか否かを音光側ＭＰＵ９２が認識するためのフラグである。ステップＳ３４０１において、ＲＴＣ演出中フ

ラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ３４０１：ＮＯ）、ステップＳ３４０２に進み、ＲＴＣ９６から出力された時刻情報を読み込む。その後、ステップＳ３４０３に進む。

【０６６５】

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

【０６６６】

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

【０６６７】

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

【０６６８】

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

【０６６９】

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

【０６７０】

ステップＳ３４０９では、低減されていた音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された値に復帰させる。その後、ステップＳ３４１０に進み、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグをＯＮにする。ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグは、ＲＴＣ演出が終了した後にデモ動画を開始させるためのフラグであり、ＲＴＣ演出の開始前に移行条件が成立している場合や、ＲＴＣ演出の実行中に移行条件が成立した場合にＯＮにされるフラグである。ステップＳ３４１０を実行した後、ステップＳ３４１１に進み、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのうち、ＯＮになっていたフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ３４１２に進む。一方、ステップＳ３４０８において、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグの全てがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓ３４０８：ＮＯ）、ステップＳ３４０９からステップＳ３４１１の処理を実行することなく、ステップＳ３４１２に進む。

【０６７１】
ステップＳ３４１２では、復帰条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ３４１２において、復帰条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３４１２：ＹＥＳ）、ステップＳ３４１３に進み、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ３４１４に進み、復帰条件成立フラグをＯＦＦにする。一方、ステップＳ３４１２において、復帰条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ３４１２：ＮＯ）、ステップＳ３４１３及びステップＳ３４１４の処理を実行することなく、そのまま本ＲＴＣ演出用処理を終了する。
【０６７２】
ステップＳ３４０１において、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであると判定した場合（Ｓ３４０１：ＹＥＳ）、すなわち、ＲＴＣ演出が実行されている場合には、ステップＳ３４１５に進む。
【０６７３】
ステップＳ３４１５では、ＲＴＣ演出が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、ステップＳ３４０３においてセットされたＲＴＣ演出時間タイマカウンタＴｒが０であるか否かを判定する。ステップＳ３４１５において、ＲＴＣ演出が終了するタイミングであると判定した場合には（Ｓ３４１５：ＹＥＳ）、ステップＳ３４１６に進み、ＲＴＣ演出が終了する場合における処理に進む。一方、ステップＳ３４１５において、ＲＴＣ演出が終了するタイミングではないと判定した場合には（Ｓ３４１５：ＮＯ）、上述したステップＳ３４０８からステップＳ３４１４の処理に進む。この理由は、ＲＴＣ演出が実行されている期間中においても、移行条件や復帰条件が成立する可能性があり、ステップＳ３４０８からステップＳ３４１４の処理を実行する必要があるためである。
【０６７４】
ステップＳ３４１６では、ＲＴＣ演出中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ３４１７に進み、ＲＴＣ演出音楽の出力停止処理を実行する。その後、ステップＳ３４１８に進む。
【０６７５】
ステップＳ３４１８では、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ３４１８において、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ３４１８：ＮＯ）、ステップＳ３４１９に進み、背景動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。背景動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、背景動画を時間的な先頭位置から図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。その後、ステップＳ３４２０に進み、背景音楽の出力開始処理を実行する。具体的には、背景音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。その後、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。
【０６７６】
ステップＳ３４１８において、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３４１８：ＹＥＳ）、ステップＳ３４２１に進み、デモ動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。デモ動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、デモ動画を時間的な先頭位置から図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。その後、ステップＳ３４２２に進み、デモ動画表示中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ３４２３に進む。
【０６７７】
ステップＳ３４２３では、音声の出力レベル（音量）を０に低減する。本実施形態では、デモ動画と共に出力する音楽は設定されていないからである。ステップＳ３４２３を実行した後、ステップＳ３４２４に進み、頭出し判定フラグをＯＮにする。この処理によって、デモ動画の表示中において頭出し判定フラグをＯＮにすることができる。ステップＳ３４２４を実行した後、ステップＳ３４２５に進み、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグをＯＦＦにする。その後、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。
【０６７８】

図８６は、第７実施形態の音光側ＭＰＵ９２において実行される待機状態移行処理を示すフローチャートである。第１実施形態の音光側ＭＰＵ９２において実行される待機状態移行処理（図４１）との違いは、復帰条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する処理（ステップＳ２７０１）を実行する前に、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであるか否かを判定する処理（ステップＳ２７００）を実行する点であり、他の処理は第１実施形態と同じである。

【０６７９】

ステップＳ２７００では、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２７００：ＹＥＳ）、そのまま本待機状態移行処理を終了する。すなわち、ＲＴＣ演出が実行されている期間中は待機状態に移行しないように構成されている。一方、ステップＳ２７００において、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２７００：ＮＯ）、ステップＳ２７０１に進み、復帰条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。以下の処理は、第１実施形態と同じであるので、説明を省略する。

【０６８０】

図８７は、第７実施形態の表示側ＭＰＵ１０２において実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。第１実施形態の表示側ＭＰＵ１０２において実行されるコマンド対応処理（図４５）との違いは、背景動画の表示を開始させる処理（ステップＳ３１１２）を実行した後であって、その他の処理（ステップＳ３１１３）を実行する前に、後述するステップＳ３１１２ａ及びステップＳ３１１２ｂの処理を実行する点であり、他の処理は第１実施形態と同じである。

【０６８１】

ステップＳ３１１２ａでは、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにＲＴＣ演出動画開始コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ３１１２ａにおいて、ＲＴＣ演出動画開始コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップＳ３１１２ｂに進み、ＲＴＣ演出動画の表示を開始させる処理を実行する。具体的には、ＲＴＣ演出動画が時間的な先頭位置から図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。ステップＳ３１１２ｂを実行した後、ステップＳ３１１３に進む。一方、ステップＳ３１１２ａにおいて、ＲＴＣ演出動画開始コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ３１１２ｂを実行せずにステップＳ３１１３に進む。以下の処理は、第１実施形態と同じであるので、説明を省略する。

【０６８２】

以上説明したように、本実施形態によれば、図８０に示したように、背景動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行し、その後、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間が終了した場合には、ＲＴＣ演出動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に移行するとともに、背景動画を表示する態様に移行する際に、背景動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する。したがって、背景動画を表示する態様に移行する際に背景動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、制御を簡易化することができる。なお、背景動画を表示する態様に移行する際に背景動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間が終了した場合に、ＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行する直前のタイミングにおいて表示されていた背景動画の時間的位置から当該背景動画の表示を開始する構成や、ＲＴＣ演出動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に移行させる際に、表示を開始する背景動画の時間的位置をＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、背景動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行した後においても背景動画の再生を内部処理として継続するとともに、ＲＴＣ演出動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に移行する際には内部処理として継続して再生している背景動画を図柄表示装置４１に表示させる構成等が挙げられる。

【０６８３】

さらに、本実施形態によれば、図８１に示したように、デモ動画を表示する態様からＲ

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

【０６８４】

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

【０６８５】

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

【０６８６】

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

【０６８７】

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

遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６８８】

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

【０６８９】

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

【０６９０】

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

【０６９１】

さらに、本実施形態によれば、図８１および図８２に示したように、ＲＴＣ演出動画の表示期間が終了してデモ動画を表示する態様に移行する際に、デモ動画の時間的な先頭位置から表示を開始するので、デモ動画を表示する態様に移行してデモ動画を表示する際にデモ動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、デモ動画を表示する態様に移行してデモ動画を表示する際にデモ動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成を採用すると、遊技者は、デモ動画を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、デモ動画のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、本実施形態によれば、当該遊技者に対してデモ動画を時間的な先頭位置

から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、デモ動画を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６９２】

Ｈ．第８実施形態：

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

【０６９３】

Ｈ１．遊技機による処理の概要：

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

【０６９４】

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

【０６９５】

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

【０６９６】

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

【０６９７】

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

【０６９８】

本実施形態においては、各実表示レベルＬｖｒに対応する表示態様は、色で表現される。具体的には、実表示レベルＬｖｒ５が黄、実表示レベルＬｖｒ４が赤、実表示レベルＬｖｒ３が緑、実表示レベルＬｖｒ２が青、実表示レベルＬｖｒ１が白の表示態様で表現される。なお、各実表示レベルＬｖｒに対応する表示態様は、色で表現された態様に限らず、例えば、模様で表現された態様や、キャラクターで表現された態様など、遊技者が認識

可能な態様で各実表示レベルＬｖｒの差異が表現されていれば種々の表示態様を採用することができる。

【０６９９】

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

【０７００】

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

【０７０１】

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

【０７０２】

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

【０７０３】

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

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

【０７０４】

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

【０７０５】

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

【０７０６】

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

【０７０７】

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

【０７０８】

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

【０７０９】

図９０（ａ）は、保留表示Ｄｍ１２または保留表示Ｄｍ１３の表示態様を変化させることに先立って実行される示唆演出（パターン３）を示している。示唆演出（パターン３）においては、射程距離が銃Ｗ２より長い大砲を備えた戦車Ｗ３が表示面４１ａに表示される。そして、戦車Ｗ３の大砲から砲弾が発射され、保留表示Ｄｍ１２または保留表示Ｄｍ１３に当たる。その後、砲弾が当たった保留表示（保留表示Ｄｍ１２または保留表示Ｄｍ１３)の表示態様が変化する。換言すれば、示唆演出として戦車Ｗ３が表示された場合、表示態様を変化させる対象となる保留表示は、保留表示Ｄｍ１２または保留表示Ｄｍ１３である。

【０７１０】

図９０（ｂ）は、保留表示Ｄｍ１２、保留表示Ｄｍ１３または保留表示Ｄｍ１４のいずれかの保留表示の表示態様を変化させることに先立って実行される示唆演出（パターン４

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

【０７１１】

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

【０７１２】

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

【０７１３】

以下、本実施形態を実現するための処理の一例について詳細に説明する。

【０７１４】

Ｈ２．処理の詳細：

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

【０７１５】

＜入賞時の更新処理＞

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

【０７１６】

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

【０７１７】

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

【０７１８】

ここで、保留演出用パラメータ設定処理に用いられる保留演出用記憶エリアについて説明する。保留演出用パラメータ設定処理によって設定されたパラメータは、本実施形態に

おけるパチンコ機１０が備える保留演出用記憶エリアに記憶される。保留演出用記憶エリアは、音声発光制御装置９０が備える音光側ＲＡＭ９４に設けられた記憶エリアである。

【０７１９】

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

【０７２０】

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

【０７２１】

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

【０７２２】

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

【０７２３】

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

【０７２４】

一方、表示レベル上限値Ｌｖｍおよび実表示レベルＬｖｒは、各保留遊技回における大当たり乱数カウンタＣ１などの各種パラメータと紐付けされており、遊技回が実行される毎に、記憶されるエリアが隣の保留遊技回の記憶エリアにシフトする。例えば、図９２（ａ）および図９２（ｂ）に示したように、第１始動口の保留遊技回（ｎ＝４）の記憶エリアに記憶されていた表示レベル上限値Ｌｖｍおよび実表示レベルＬｖｒの各パラメータは、遊技回が１回実行されると、第１保留演出用記憶エリアにおける第１始動口の保留遊技回（ｎ＝３）の記憶エリアにシフトし、さらに遊技回が１回実行されると、第１保留演出用記憶エリアにおける第１始動口の保留遊技回（ｎ＝２）の記憶エリアにシフトする。

【０７２５】

表示レベル上限値Ｌｖｍは、保留表示の表示態様を変化させる場合に、実表示レベルＬ

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

【０７２６】

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

【０７２７】

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

【０７２８】

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

【０７２９】

＜保留演出用パラメータ設定処理＞

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

【０７３０】

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

【０７３１】

ステップＳ３６０２では、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回の実表示レベルＬｖｒに１を設定する。本保留演出用パラメータ設定処理は、始動口に遊技球が入球する毎に実行される処理であり、ステップＳ３６０２では、始動口へ遊技球が入球する度に、保留演出用記憶エリアの第１保留演出用記憶エリアまたは第２保留演出用記憶エリアにおける、当該入球に対応する保留遊技回の記憶エリアの実表示レベルＬｖｒに１を設定する。本処理では、入球に対応する保留遊技回の実表示レベルＬｖｒに１を設定するので、表示態様は、実表示レベルＬｖｒの１に対応する白色に設定される。なお、本実施形態においては、遊技球が始動口に入球した際に、当該入球に対応する保留遊技回の記憶エリアの実表示レベルＬｖｒに１を設定するが、例えば、当該入球によって取得されたリーチ乱数カウンタＣ３がリーチ判定用テーブルによってリーチ演出を実行することが予定されている場合には、実表示レベルＬｖｒを２に設定したり、当該入球によって取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり抽選に該当する値である場合には、実表示レベルＬｖｒを２以上の値に設定するなど、始動口への入球によって取得された各種カウンターの値に基づいて実表示レベルＬｖｒを決定してもよい。ステップＳ３６０２を実行した後、ステップＳ３６０３に進む。

【０７３２】

ステップＳ３６０３では、付加レベルＬｖａを設定する。上述のように、付加レベルＬｖａは、各保留遊技回に対応して値が固定されている。従って、今回の遊技球の入球に対応

する保留遊技回が、保留遊技回（ｎ＝１）である場合には、付加レベルＬｖａとして１が設定され、保留遊技回（ｎ＝２）である場合には、付加レベルＬｖａとして２が設定され、保留遊技回（ｎ＝３）である場合には、付加レベルＬｖａとして３が設定され、保留遊技回（ｎ＝４）である場合には、付加レベルＬｖａとして４が設定される。

【０７３３】

ステップＳ３６０３を実行した後、本保留演出用パラメータ設定処理を終了する。

【０７３４】

＜表示レベル上限値設定処理＞

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

【０７３５】

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

【０７３６】

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

【０７３７】

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

【０７３８】

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

【０７３９】

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

【０７４０】

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

【０７４１】

図示するように、大当たり用上限値テーブルは、上限値設定用カウンタＣｍの値として２０～９９の８０個の値が表示レベル上限値Ｌｖｍ＝５に対応し、上限値設定用カウンタＣｍの値として１０～１９の１０個の値が表示レベル上限値Ｌｖｍ＝４に対応し、上限値設定用カウンタＣｍの値として５～９の５個の値が表示レベル上限値Ｌｖｍ＝３に対応し、上限値設定用カウンタＣｍの値として０～４の５個の値が表示レベル上限値Ｌｖｍ＝２に対応し、０個の上限値設定用カウンタＣｍの値が表示レベル上限値Ｌｖｍ＝１に対応して設定されている。すなわち、大当たり抽選に当選している保留遊技回においては、表示レベル上限値Ｌｖｍが５となる確率が最も高くなるように構成されている。

【０７４２】

図９５（ｂ）には、リーチ用上限値テーブルを示した。リーチ用上限値テーブルは、後

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

【０７４３】

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

【０７４４】

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

【０７４５】

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

【０７４６】

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

【０７４７】

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

【０７４８】

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

【０７４９】

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

【０７５０】

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

【０７５１】

ステップＳ３７０７では、ステップＳ３７０３、ステップＳ３７０５、または、ステップＳ３７０６のいずれかにおいて抽出した表示レベル上限値Ｌｖｍの値を、第１保留演出用記憶エリアまたは第２保留演出用記憶エリアにおける、今回の保留遊技回に該当する表示レベル上限値Ｌｖｍの記憶エリアに設定する。その後、本表示レベル上限値設定処理を終了する。

【０７５２】

＜演出設定処理＞

次に、演出設定処理について説明する。

【０７５３】

図９６は、第８実施形態における演出設定処理を示すフローチャートである。演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図３３：Ｓ１９０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０７５４】

演出設定処理において、本実施形態と第１実施形態（図３７）との異なる点は、本実施形態においては、ステップＳ３８０１として、保留演出設定処理が追加されている点である。本実施形態の演出設定処理におけるステップＳ３８０２～ステップＳ３８１５と、上記第１実施形態の演出設定処理（図３７）におけるステップＳ２３０１～ステップＳ２３１４とは、同じ処理である。従って、ステップＳ３８０２～ステップＳ３８１５の処理については説明を省略する。

【０７５５】

ステップＳ３８０１における保留演出設定処理は、保留演出（示唆演出および保留表示の表示態様を変化させる演出）を実行する対象となる保留遊技回の決定、および、保留演出の内容の設定をするために実行されるサブルーチンである。以下、保留演出設定処理の詳細について説明する。

【０７５６】

＜保留演出設定処理＞

図９７は、第８実施形態における保留演出設定処理を示すフローチャートである。保留演出設定処理は、演出設定処理のサブルーチン（図９６：Ｓ３８０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０７５７】

ステップＳ３９０１では、保留演出実行抽選処理を実行する。保留演出実行抽選処理は、保留演出を実行するか否かを抽選によって決定する処理である。具体的には、抽選用の乱数カウンタから値を取得し、予め設定された抽選用のテーブルデータに記憶された複数の数字の中に、取得した乱数カウンタの値に該当する数字があるか否かを判定する。テーブルデータに記憶された複数の数字の中に、取得した乱数の値に該当する数字がある場合には保留演出を実行すると決定し、取得した乱数の値に該当する数字がない場合には保留演出を実行しないと決定する。ステップＳ３９０１を実行した後、ステップＳ３９０２に進む。

【０７５８】

ステップＳ３９０２では、上記保留演出実行抽選処理の結果に基づいて、保留演出を実行するか否かを判定する。ステップＳ３９０２において、保留演出を実行すると判定した場合には（Ｓ３９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３９０３に進む。一方、ステップＳ３９０２において、保留演出を実行しないと判定した場合には（Ｓ３９０２：ＮＯ）、本保留演出設定処理を終了する。

【０７５９】

ステップＳ３９０３では、各保留遊技回の表示レベル上限値Ｌｖｍを読み込む。具体的には、第１保留演出用記憶エリア（図９２（ａ）参照）および第２保留演出用記憶エリア（図９２（ｂ）参照）に記憶されている各保留遊技回の表示レベル上限値Ｌｖｍを読み込む。ステップＳ３９０３を実行後、ステップＳ３９０４に進む。

【０７６０】

ステップＳ３９０４では、各保留遊技回の実表示レベルＬｖｒを読み込む。具体的には、第１保留演出用記憶エリアおよび第２保留演出用記憶エリアに記憶されている各保留遊技回の実表示レベルＬｖｒを読み込む。ステップＳ３９０４を実行後、ステップＳ３９０５に進む。

【０７６１】

ステップＳ３９０５では、各保留遊技回の実表示レベルＬｖｒに付加レベルＬｖａを加算し、各保留遊技回における加算値を記憶する。その後、ステップＳ３９０６に進む。

【０７６２】
ステップＳ３９０６では、表示レベル上限値Ｌｖｍ≧実表示レベルＬｖｒ＋付加レベルＬｖａである保留遊技回を抽出する。具体的には、ステップＳ３９０５で算出した実表示レベルＬｖｒと付加レベルＬｖａの加算値と、表示レベル上限値Ｌｖｍの値との大小の比較を各保留遊技回において実行し、当該加算値が表示レベル上限値Ｌｖｍ以下の保留遊技回を抽出する。すなわち、実表示レベルＬｖｒが、予め定めた上限値（表示レベル上限値Ｌｖｍ）まで達しておらず、実表示レベルＬｖｒを各保留遊技回毎で定められたレベル値（付加レベルＬｖａ）だけ上位に変化させる余地がある保留遊技回を抽出する。なお、上記の抽出方法に限らず、実表示レベルＬｖｒが、予め定めた上限値（表示レベル上限値Ｌｖｍ）まで達しておらず、実表示レベルＬｖｒを各保留遊技回毎で定められたレベル値（付加レベルＬｖａ）だけ上位に変化させる余地がある保留遊技回を抽出することができれば、他の抽出方法を用いてもよい。ステップＳ３９０６を実行した後、ステップＳ３９０７に進む。
【０７６３】
ステップＳ３９０７では、表示レベル上限値Ｌｖｍ≧実表示レベルＬｖｒ＋付加レベルＬｖａである保留遊技回の保留変化可能フラグをＯＮにする。すなわち、保留表示の表示態様を変化させることが可能である保留遊技回の保留変化可能フラグをＯＮにする。ステップＳ３９０７を実行した後、ステップＳ３９０８に進む。
【０７６４】
ステップＳ３９０８では、保留演出内容決定処理を実行する。保留演出内容決定処理は、保留演出の内容を決定する処理である。保留演出内容決定処理の詳細は後述する。ステップＳ３９０８を実行した後、ステップＳ３９０９に進む。
【０７６５】
ステップＳ３９０９では、保留演出コマンドを送信する。具体的には、ステップＳ３９０８で決定した保留演出の内容に関する情報をコマンドとして設定し、表示側ＭＰＵ１０２に送信する。その後、本保留演出設定処理を終了する。
【０７６６】
＜保留演出内容決定処理＞
図９８は、保留演出内容決定処理を示すフローチャートである。保留演出内容決定処理は、保留演出設定処理のサブルーチン（図９７：Ｓ３９０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【０７６７】
ステップＳ４００１では、保留変化可能フラグがＯＮである保留遊技回が有るか否かを判定する。具体的には、第１保留演出用記憶エリアおよび第２保留演出用記憶エリアの各保留遊技回のうちのいずれかの保留遊技回において、保留変化可能フラグがＯＮになっているか否かを判定する。
【０７６８】
ステップＳ４００１において、保留変化可能フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４００１：ＮＯ）、本保留演出内容決定処理を終了する。一方、ステップＳ４００１において、保留変化可能フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４００１：ＹＥＳ）、ステップＳ４００２に進む。
【０７６９】
ステップＳ４００２では、第１保留演出用記憶エリアのいずれかの保留遊技回において、保留変化可能フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ４００２において、第１保留演出用記憶エリアのいずれかの保留遊技回において、保留変化可能フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４００２：ＹＥＳ）ステップＳ４００３に進む。
【０７７０】
ステップＳ４００３では、第１保留演出用記憶エリアにおいて保留変化可能フラグがＯＮである保留遊技回のうち、最先に実行される保留遊技回を保留表示の表示態様を変化させる対象に決定する。すなわち、本実施形態においては、保留表示の表示態様を変化させ

る場合には、できるだけ先に実行される保留遊技回に対応した保留表示の表示態様を変化させる。ステップＳ４００３を実行した後、ステップＳ４００５に進む。

【０７７１】

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

【０７７２】

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

【０７７３】

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

【０７７４】

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

【０７７５】

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

【０７７６】

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

【０７７７】

図９９（ｂ）は、保留表示を変化させる対象として決定された遊技回が、第１始動口用の保留遊技回（ｎ＝２）または第２始動口用の保留遊技回（ｎ＝２）である場合、すなわち、図８８（ａ）に示した保留表示Ｄｍ１２または保留表示Ｄｍ２２の表示態様を変化させる場合に用いられる保留演出決定用テーブルである。ｎ＝２の場合、示唆演出のパターン２（図８９（ｂ）参照）が選択され保留演出用カウンタＣｅの値として、３０～９９の７０個の値が設定されている。示唆演出のパターン３（図９０（ａ）参照）が選択され保留演出用カウンタＣｅの値として、１０～２９の２０個の値が設定されている。また、示唆演出のパターン４（図９０（ｂ）参照）が選択され保留演出用カウンタＣｅの値として、０～９の１０個の値が設定されている。すなわち、図８８（ａ）に示した保留表示Ｄｍ１２または保留表示Ｄｍ２２の表示態様を変化させる場合には、示唆演出パターン２が実行される確率が最も高く、次いで、示唆演出パターン３が実行される確率が高い。

【０７７８】

図９９（ｃ）は、保留表示を変化させる対象として決定された遊技回が、第１始動口用の保留遊技回（ｎ＝３）（図９２（ａ）参照）または第２始動口用の保留遊技回（ｎ＝３）（図９２（ｂ）参照）である場合、すなわち、図８８（ａ）に示した保留表示Ｄｍ１３または保留表示Ｄｍ２３の表示態様を変化させる場合に用いられる保留演出決定用テーブ

ルである。ｎ＝３の場合、示唆演出のパターン３（図９０（ａ）参照）が選択される保留演出用カウンタＣｅの値として、２０～９９の８０個の値が設定されている。また、示唆演出のパターン４（図９０（ｂ）参照）が選択される保留演出用カウンタＣｅの値として、０～１９の２０個の値が設定されている。すなわち、図８８（ａ）に示した保留表示Ｄｍ１３または保留表示Ｄｍ２３の表示態様を変化させる場合には、示唆演出パターン３が実行される確率が高い。

【０７７９】

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

【０７８０】

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

【０７８１】

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

【０７８２】

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

【０７８３】

ステップＳ４００６を実行した後、ステップＳ４００７に進む。

【０７８４】

ステップＳ４００７では、決定した保留演出の内容を保留演出コマンドに設定する。例えば、保留表示Ｄｍ１３の表示態様を変化させることが決定している場合には、実行する示唆演出が示唆演出（パターン３）であり、保留表示Ｄｍ１３の表示態様を白から青に変更するという内容を特定可能な情報をコマンドとして設定する。その後、ステップＳ４００８へ進む。

【０７８５】

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

【０７８６】

ステップＳ４００９では、表示態様を変化させる対象の保留遊技回の実表示レベルＬｖ

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

【０７８７】

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

【０７８８】

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

【０７８９】

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

【０７９０】

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

【０７９１】

より具体的には、本実施形態におけるパチンコ機１０は、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化させる対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、表示態様を変化させる対象の保留表示の変化後の表示態様を決定する。よって、表示態様を変化させる対象の保留表示を用いて、他の保留表示に対応する保留遊技回ついての情報を遊技者に対して示唆することができる。

【０７９２】

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

【０７９３】
例えば、保留表示の表示態様を決定する際に、表示態様を決定する対象の保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が、当該大当たり乱数カウンタＣ１より先に大当たり抽選の対象となる大当たり乱数カウンタＣ１の値よりも遊技者に有利である場合に、表示態様を決定する対象である保留表示の表示態様を、特定の表示態様に決定するなど、表示態様が決定された保留表示自身の情報に加え、他の保留表示についての情報を遊技者に示唆することができる。その結果、遊技者は、一つの保留表示の表示態様を認識することによって、当該保留表示に対応する１回の保留遊技回についての帰趨を推測するに留まらず、その前後等に実行される他の保留遊技回の帰趨についても種々の推測をする。従って、保留表示の表示態様を用いて新たな遊技性を創出することができ、従来に比べてより一層、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる。
【０７９４】
また、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化させる対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、表示態様を変化させる対象の保留表示の変化後の表示態様を決定する処理の他の例として、以下のような処理を実行することも可能である。
【０７９５】
例えば、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応した保留遊技回よりも先に実行される保留遊技回の保留表示に対応した大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて、表示態様を変化させる対象の保留表示の変化後の表示態様を決定することができる。その結果、以下のような遊技性を実現することができる。例えば、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１より先に判定手段による判定の対象となる大当たり乱数カウンタＣ１に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様（遊技者に有利である表示態様）に変化させることができる。このように、種々の新たな遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【０７９６】
さらに、本実施形態におけるパチンコ機１０は、保留表示の表示態様を変化させることに先立って、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行するので、保留表示の表示態様の変化に対して、遊技者を注目させることができるとともに期待感を付与することができる。換言すれば、示唆演出と、保留表示の表示態様の変化との間に相関があることを遊技者に認識させることができ、示唆演出の実行を利用して、保留表示の表示態様の変化に対して遊技者を注目させることができる。すなわち、期待感や緊迫感の付与といった示唆演出を実行することによる効果と、後続の遊技回に対する期待感や緊迫感の付与といった保留表示の表示態様を変化させることによる効果とに加え、示唆演出の後に保留表示の表示態様を変化させることで、保留表示の表示態様の変化に対して相乗的に遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、相乗的な遊技の興趣向上を図ることができる。
【０７９７】
また、本実施形態におけるパチンコ機１０は、表示されている保留表示のうち、表示態様を変化させる対象に応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択するので、遊技者に示唆演出の内容について注目させることができるとともに、表示態様が変化する対象となる保留表示がいずれであるのかといった期待感を遊技者に付与することができる。
【０７９８】
なお、本実施形態において、示唆演出を実行する場合に、変化させる保留表示の変化前と変化後との間における、設定された表示態様の複数の段階における段階的な幅（表示態様の変化前と変化後との間における実表示レベルＬｖｒの差）の大きさに応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択する処理を採用してもよい。こ

のようにすることで、保留表示の表示態様の変化に対して遊技者に期待感を付与することができることに加え、保留表示の表示態様が変化する前に、示唆演出として実行される演出の種類に対しても遊技者に期待感を付与することができる。

【０７９９】

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

【０８００】

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

【０８０１】

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

【０８０２】

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

【０８０３】

また、本実施形態においては、表示レベル上限値Ｌｖｍおよび実表示レベルＬｖｒは、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて決定したが、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳの値など、各保留遊技回に紐付けされている各種パラメータに基づいて決定してもよい。また、これらの各種パラメータのうち、複数のパラメータに基づいて表示レベル上限値Ｌｖｍおよび実表示レベルＬｖｒを決定しても

よい。例えば、表示レベル上限値Ｌｖｍおよび実表示レベルＬｖｒの値を、大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて、大当たりの場合の方が外れの場合よりも高い値に設定する確率が高くなるようにし、大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、確変大当たりの場合は通常大当たりの場合より高く設定してもよい。また、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいて、リーチ発生の場合には、リーチ非発生の場合よりも、表示レベル上限値Ｌｖｍおよび実表示レベルＬｖｒの値を高く設定してもよい。

【０８０４】

Ｉ．第９実施形態：

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

【０８０５】

Ｉ１．遊技機による処理の概要：

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

【０８０６】

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

【０８０７】

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

【０８０８】

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

【０８０９】

他の例としては、保留表示Ｄｍ１１の表示態様が青、保留表示Ｄｍ１２の表示態様が緑、保留表示Ｄｍ１３の表示態様が白であった場合、保留表示Ｄｍ１３の表示態様を変化させる場合には、保留表示Ｄｍ１３より先に実行される保留遊技回の保留表示である保留表示Ｄｍ１１の表示態様である青、および、保留表示Ｄｍ１２の表示態様である緑よりも上位の表示態様に変化させる。すなわち、保留表示Ｄｍ１３の表示態様を変化させる場合には、青および緑より上位の表示態様である赤または黄の表示態様に変化させる。

【０８１０】

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

【０８１１】
さらに、本実施形態におけるパチンコ機１０は、上記第８実施形態と同様に、保留表示の表示態様を変化させることに先立って、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行する。本実施形態におけるパチンコ機１０においては、表示されている保留表示のうち、表示態様を変化させる対象に応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択する。
【０８１２】
図１００は、本実施形態におけるパチンコ機１０が実行する示唆演出を説明する説明図である。
【０８１３】
図１００には、保留表示Ｄｍ１１、保留表示Ｄｍ１２、保留表示Ｄｍ１３、保留表示Ｄｍ１４の各表示態様を変化させることに先立って実行される示唆演出（パターン１）、示唆演出（パターン２）、示唆演出（パターン３）、示唆演出（パターン４）を示している。
【０８１４】
本示唆演出は、走り幅跳びを模した演出である。例えば、保留表示Ｄｍ１１の表示態様を変化させる場合には、示唆演出（パターン１）が実行される。示唆演出（パターン１）は、キャラクターＣｈが助走をした後にジャンプをし、保留表示Ｄｍ１１の上に降り立つ演出である。示唆演出（パターン１）が実行された後、保留表示Ｄｍ１１の表示態様が変化する。他の例としては、保留表示Ｄｍ１４の表示態様を変化させる場合には、示唆演出（パターン４）が実行される。示唆演出（パターン４）は、キャラクターＣｈが助走をした後にジャンプをし、保留表示Ｄｍ１４の上に降り立つ演出である。示唆演出（パターン４）が実行された後、保留表示Ｄｍ１４の表示態様が変化する。
【０８１５】
なお、第２保留表示領域Ｄｓ２に表示されている保留表示Ｄｍ２１～Ｄｍ２４の表示態様を変化させる場合も、上記説明した示唆演出と同様の演出が実行され、その後、保留表示Ｄｍ２１、保留表示Ｄｍ２２、保留表示Ｄｍ２３、又は、保留表示Ｄｍ２４の表示態様が変化する。
【０８１６】
上記示唆演出は、キャラクターＣｈが助走した後のジャンプの飛距離によって、表示態様を変化させる保留表示が決定される演出である。従って、例えば、キャラクターＣｈがジャンプした後の滞空時間を長くすることによって、遊技者に対して、どの保留表示に着地するのかといった推測をさせるとともに、期待感や緊張感を付与することができる。
【０８１７】
以下、本実施形態を実現するための処理の一例について詳細に説明する。
【０８１８】
Ｉ２．処理の詳細：
本説明においては、上記第８実施形態における処理との相違点について説明する。
【０８１９】
図１０１は、第９実施形態における保留演出用記憶エリアを説明する説明図である。第９実施形態における保留演出用記憶エリアは、第８実施形態と同様に、第１保留演出用記憶エリアと第２保留演出用記憶エリアとを備える。図１０１（ａ）には第１保留演出用記憶エリアを示し、図１０１（ｂ）には第２保留演出用記憶エリアを示した。
【０８２０】
本実施形態と第８実施形態との異なる点は、本実施形態の第１保留演出用記憶エリアおよび第２保留演出用記憶エリアは、付加レベルＬｖａを記憶する記憶エリアを備えない。本実施形態では、付加レベルＬｖａは、各保留遊技回に固定された値ではなく、保留表示の表示態様を変化させる一連の処理の過程において、当該表示態様を変化させる保留表示の保留遊技回に対して決定される（図１０４：ステップＳ４３０５参照）。第９実施形態の保留演出用記憶エリアについて、その他の点は第８実施形態と同様であるので説明は省

略する。
【０８２１】
＜保留演出用パラメータ設定処理＞
図１０２は、第９実施形態における保留演出用パラメータ設定処理を示すフローチャートである。保留演出用パラメータ設定処理は、入賞時の更新処理のサブルーチン（図９１：Ｓ３５０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【０８２２】
本実施形態における保留演出用パラメータ設定処理と、第８実施形態における保留演出用パラメータ設定処理との異なる点は、本実施形態における保留演出用パラメータ設定処理には、第８実施形態において実行した付加レベルＬｖａを保留情報記憶エリア６４ｂに設定する処理（図９３：Ｓ３６０３）が無いことである。上記説明したように、本実施形態においては、付加レベルＬｖａは、保留情報記憶エリア６４ｂにおける各保留遊技回に固定された値ではなく、保留表示の表示態様を変化させる一連の処理の過程において決定される。従って、本実施形態における保留演出用パラメータ設定処理においては、付加レベルＬｖａを設定する処理は実行しない。
【０８２３】
その他の処理については、第８実施形態における保留演出用パラメータ設定処理と同じであるので説明は省略する。なお、ステップＳ４１０１で実行するサブルーチンである表示レベル上限値設定処理の処理内容も同じであるので、説明は省略する。
【０８２４】
＜保留演出設定処理＞
図１０３は、第９実施形態における保留演出設定処理を示すフローチャートである。保留演出設定処理は、演出設定処理のサブルーチン（図９６：Ｓ３８０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【０８２５】
本実施形態における保留演出設定処理のステップＳ４２０１～ステップＳ４２０４と、第８実施形態における保留演出設定処理（図９７）のステップＳ３９０１～ステップＳ３９０４の処理とは同じ処理である。従って、ステップＳ４２０５以降の処理について説明する。
【０８２６】
ステップＳ４２０５～ステップＳ４２０９の処理は、表示態様を変化させることが可能な保留表示を抽出するために実行される処理である。すなわち、表示態様を変化させる対象の保留表示より先に実行される保留遊技回の保留表示の表示態様よりも、上位の保留表示に変化させることが可能な保留表示を抽出する処理である。
【０８２７】
ステップＳ４２０５では、第１保留演出用記憶エリアおよび第２保留演出用記憶エリアに記録されている各保留遊技回の実表示レベルＬｖｒおよび表示レベル上限値Ｌｖｍを読み込み、先に実行されるいずれの保留遊技回の実表示レベルＬｖｒの値より大きい値の表示レベル上限値Ｌｖｍが記録されている保留遊技回を抽出する。
【０８２８】
図１０１（ａ）に示した第１保留演出記録エリアを例にして説明すると、保留遊技回（ｎ＝３）（保留表示Ｄｍ１３）の表示レベル上限値Ｌｖｍ（＝４）は、保留遊技回（ｎ＝３）より先に実行されるいずれの保留遊技回の実表示レベルＬｖｒの値より大きいので、ステップＳ４２０５における条件を満たす。従って、保留遊技回（ｎ＝３）はステップＳ４２０５によって抽出される遊技回である。
【０８２９】
一方、保留遊技回（ｎ＝２）（保留表示Ｄｍ１２）の表示レベル上限値Ｌｖｍ（＝１）は、保留遊技回（ｎ＝２）より先に実行される保留遊技回（ｎ＝１）の実表示レベルＬｖｒ（＝２）より小さいので、ステップＳ４２０５における条件を満たさない。従って、保留遊技回（ｎ＝２）はステップＳ４２０５では抽出されない遊技回である。

【０８３０】
なお、保留遊技回の中で、保留表示Ｄｍ１１および保留表示Ｄｍ２１に対応する保留遊技回より先に実行される遊技回は存在しない。すなわち、第１保留演出記憶エリアの中で、保留遊技回（ｎ＝１）より先に実行される遊技回は存在しない。また、第２保留演出記憶エリアの中で、保留遊技回（ｎ＝１）より先に実行される遊技回は存在しない。従って、保留表示Ｄｍ１１および保留表示Ｄｍ２１に対応する保留遊技回については、ステップＳ４２０５の条件を満たすか否かの判定ができない。そこで本実施形態においては、保留表示Ｄｍ１１および保留表示Ｄｍ２１に対応する保留遊技回においては、当該保留遊技回が存在する場合には、自動的にステップＳ４２０５における条件を満たしているものとみなして、当該処理において抽出する。ステップＳ４２０５を実行した後、ステップＳ４２０６に進む。
【０８３１】
ステップＳ４２０６では、ステップＳ４２０５で抽出された保留遊技回の中から、表示レベル上限値Ｌｖｍ＞実表示レベルＬｖｒである保留遊技回を抽出する。すなわち、表示態様を変化させる余地がある保留遊技回を抽出する。
【０８３２】
図１０１（ａ）に示した第１保留演出記録エリアを例にして説明すると、保留遊技回（ｎ＝３）（保留表示Ｄｍ１３）の実表示レベルＬｖｒ（＝１）は表示レベル上限値Ｌｖｍ（＝４）より小さい。従って、この場合、保留遊技回（ｎ＝３）は、ステップＳ４２０６における条件を満たし、当該処理によって抽出される。
【０８３３】
ステップＳ４２０６を実行した後、ステップＳ４２０７に進む。
【０８３４】
ステップＳ４２０７では、ステップＳ４２０６の処理において抽出された保留遊技回の保留変化可能フラグをＯＮにする。ステップＳ４２０７を実行した後、ステップＳ４２０８に進む。
【０８３５】
ステップＳ４２０８では、保留演出内容決定処理を実行する。保留演出内容決定処理は、保留演出の内容を決定する処理である。保留演出内容決定処理の詳細は後述する。ステップＳ４２０８を実行した後、ステップＳ４２０９に進む。
【０８３６】
ステップＳ４２０９では、保留演出コマンドを送信する。具体的には、ステップＳ４２０８で決定した保留演出の内容に関する情報をコマンドとして設定し、表示側ＭＰＵ１０２に送信する。その後、本保留演出設定処理を終了する。
【０８３７】
＜保留演出内容決定処理＞
図１０４は、第９実施形態における保留演出内容決定処理を示すフローチャートである。保留演出内容決定処理は、保留演出用パラメータ設定処理のサブルーチン（図１０３：Ｓ４２０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【０８３８】
ステップＳ４３０１では、保留変化可能フラグがＯＮである保留遊技回が有るか否かを判定する。具体的には、第１保留演出用記憶エリアおよび第２保留演出用記憶エリアの各保留遊技回のうちのいずれかの保留遊技回において、保留変化可能フラグがＯＮになっているか否かを判定する。
【０８３９】
ステップＳ４３０１において、保留変化可能フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４３０１：ＮＯ）、本保留演出内容決定処理を終了する。一方、ステップＳ４３０１において、保留変化可能フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４３０２に進む。
【０８４０】

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

【０８４１】

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

【０８４２】

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

【０８４３】

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

【０８４４】

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

【０８４５】

具体的には、表示態様を変化させる対象である保留表示に対応する保留遊技回における表示レベル上限値Ｌｖｍと実表示レベルＬｖｒとの差分値を算出し、差分値の中から一の値を決定する。例えば、図１０１（ａ）の第１保留演出用記録エリアに示した保留表示Ｄｍ１３に対応する保留遊技回を表示態様を変化させる対象に決定した場合、保留表示Ｄｍ１３の表示レベル上限値Ｌｖｍ（＝４）と実表示レベルＬｖｒ（＝１）との差分値（＝３）を算出する。そして、１から差分値である３までの値の中から一の値を決定し、当該決定した値を付加表示レベルＬｖａに決定する。一の値を決定する方法としては、乱数を用いて決定してもよいし、常に、取り得る値の最大値（本具体例においては３）を採用してもよい。このようにして付加表示レベルＬｖａを決定する。ステップＳ４３０５を実行した後、ステップＳ４３０６に進む。

【０８４６】

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

【０８４７】

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

【０８４８】

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

【０８４９】

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

【０８５０】

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

【０８５１】

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

【０８５２】

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

【０８５３】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、所定の保留表示の表示態様を変化させる場合には、所定の保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１より先に大当たり抽選の対象となる大当たり乱数カウンタＣ１に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様に変化させる。従って、仮に、遊技者の希望に反して、遊技者が表示態様の変化を希望する保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１より後に大当たり抽選の対象となる大当たり乱数カウンタＣ１に対応する保留表示の表示態様が変化した場合であっても、表示

態様が変化した保留表示は、遊技者が表示態様の変化を希望した保留表示の表示態様よりも上位の表示態様に変化するので、遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、むしろ、より一層の期待感を付与することができる。

【０８５４】

また、本実施形態におけるパチンコ機１０は、上記第８実施形態と同様に、保留表示の表示態様を決定する際に、表示態様を決定する対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて、保留表示の表示態様を決定する。よって、表示態様が決定された対象の保留表示を用いて、他の保留表示に対応する保留遊技回についての情報を遊技者に対して示唆することができる。

【０８５５】

より具体的には、本実施形態におけるパチンコ機１０は、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化させる対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、表示態様を変化させる対象の保留表示の変化後の表示態様を決定する。よって、表示態様を変化させる対象の保留表示を用いて、他の保留表示に対応する保留遊技回についての情報を遊技者に対して示唆することができる。

【０８５６】

さらに、本実施形態におけるパチンコ機１０は、上記第８実施形態と同様に、保留表示の表示態様を変化させることに先立って、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行するので、保留表示の表示態様の変化に対して、遊技者に注目させることができるとともに期待感を付与することができる。換言すれば、示唆演出と、保留表示の表示態様の変化との間に相関があることを遊技者に認識させることができ、示唆演出の実行を利用して、保留表示の表示態様の変化に対して遊技者を注目させることができる。すなわち、期待感や緊迫感の付与といった示唆演出を実行することによる効果と、後続の遊技回に対する期待感や緊迫感の付与といった保留表示の表示態様を変化させることによる効果とに加え、示唆演出の後に保留表示の表示態様を変化させることで、保留表示の表示態様の変化に対して相乗的に遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、相乗的な遊技の興趣向上を図ることができる。

【０８５７】

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

【０８５８】

Ｊ．第１０実施形態：

上記第８実施形態および第９実施形態と異なる示唆演出を採用することも可能である。以下、採用し得るその他の示唆演出について説明する。

【０８５９】

＜示唆演出の別例１＞

図１０５は、示唆演出の別例１としてパチンコ機１０が実行する示唆演出を示す説明図である。図１０５（ａ）に示すように、本別例の示唆演出においては、表示態様を変化させる対象となる保留表示を遊技者が選択する。具体的には、遊技回が開始されると同時に、制限時間内に表示態様を変化させたい保留表示を演出操作ボタン２４の操作によって選択することを遊技者に促す表示を、表示面４１ａに表示する。制限時間は、例えば、実行される遊技回の変動時間より１秒短い時間に設定するなど、実行中の遊技回の変動時間内に遊技者に保留表示を選択させることを可能にする時間に設定する。

【０８６０】

遊技者が演出操作ボタン２４を操作する毎に、保留表示の上に表示された矢印ＹＪが一

つ左に移動し、存在する保留表示の最後まで矢印ＹＪが移動した後に演出操作ボタン２４が操作された場合には、再び、保留表示Ｄｍ１１の上に矢印ＹＪを移動させる。

【０８６１】

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

【０８６２】

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

【０８６３】

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

【０８６４】

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

【０８６５】

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

【０８６６】

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

【０８６７】

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

【０８６８】

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

【０８６９】

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

は当該保留表示を変化させないと言う処理を適用してもよい。
【０８７０】
そして、別例１の示唆演出を適用し、制限時間が終了したタイミングで、矢印の下に位置する保留表示を一時的に他のオブジェクト（図１０５（ｂ）では「煙」のオブジェクトＸ１）を表示することによって遊技者から当該保留表示を視認できないようにする。
【０８７１】
その後、表示態様を変化させることが可能な場合には、図１０５（ｃ）に示すように、変化後の表示態様で保留表示を表示する。
【０８７２】
一方、表示態様を変化させることができない場合には、表示態様を変化させることなく、変化前と同じ表示態様で保留表示を表示する。
【０８７３】
このようにすることで、遊技者に表示態様を変化させたい保留表示を選択させるという新たな遊技性が創出されるとともに、遊技者が選択した保留表示の表示態様が変化可能であるか否かといった緊迫感を遊技者に付与することができる。さらに、遊技者が選択した保留表示の表示態様が変化可能である場合には、存在する保留表示の中で遊技者が選択した当該保留表示が大当たり抽選の対象となる順が後である場合ほど、表示態様が変化する対象である当該保留表示における表示態様の変化前と変化後との間における表示態様のランクアップする段数が大きくなり、上記第８実施形態と同様の効果を奏するとともに、遊技者に期待感を付与することができる。
【０８７４】
次に、別例１における示唆演出を上記の第９実施形態に適用した場合について説明する。上述した第９実施形態においては、表示態様を変化させる保留表示を決定する際にステップＳ４３０３またはステップＳ４３０４（図１０４）において、保留変化可能フラグがＯＮである保留遊技回のうち、第１保留演出用記憶エリアまたは第２保留演出用記憶エリアの最も後に実行される保留遊技回に対応した保留表示を、表示態様を変化させる対象に決定したが、当該処理に代えて、遊技者が演出操作ボタン２４の操作によって選択した保留表示の保留変化可能フラグがＯＮである場合に当該保留表示を変化させ、遊技者が演出操作ボタン２４の操作によって選択した保留表示の保留変化可能フラグがＯＮではない場合には当該保留表示を変化させないと言う処理を適用してもよい。
【０８７５】
そして、別例１の示唆演出を適用し、制限時間が終了したタイミングで、矢印の下に位置する保留表示を一時的に他のオブジェクト（図１０５（ｂ）では「煙」のオブジェクトＸ１）を表示することによって遊技者から当該保留表示を視認できないようにする。
【０８７６】
その後、表示態様を変化させることが可能な場合には、図１０５（ｃ）に示すように、変化後の表示態様で保留表示を表示する。
【０８７７】
一方、表示態様を変化させることができない場合には、表示態様を変化させることなく、変化前と同じ表示態様で保留表示を表示する。
【０８７８】
このようにすることで、遊技者に表示態様を変化させたい保留表示を選択させるという新たな遊技性が創出されるとともに、遊技者が選択した保留表示の表示態様が変化可能であるか否かといった緊迫感を遊技者に付与することができる。さらに、遊技者が選択した保留表示の表示態様が変化可能である場合には、表示態様を変化させる対象の保留表示より先に実行される保留遊技回の保留表示の表示態様よりも、上位の保留表示に変化させるので、上記第９実施形態と同様の効果を奏するとともに、遊技者に期待感を付与することができる。
【０８７９】
以上説明したように、別例１のパチンコ機１０は、示唆演出において、遊技者に保留表

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

【０８８０】

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

【０８８１】

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

【０８８２】

＜示唆演出の別例２＞

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

【０８８３】

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

【０８８４】

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

【０８８５】

例えば、図１０６において、表示態様を変化させる対象となる保留表示が保留表示Ｄｍ１３であった場合、保留表示Ｄｍ１３は、表示レベル上限値Ｌｖｍ＞実表示レベルＬｖｒであるので、第８実施形態の図９０（ｂ）に示した示唆演出（パターン４）と同様の示唆演出を実行し、その後、保留表示Ｄｍ１３の表示態様を、表示レベル上限値Ｌｖｍ（＝４）に対応する表示態様に変化させる。すなわち、表示態様を変化させる前の保留表示Ｄｍ１

３の実表示レベルＬｖｒ（＝１）に対応する表示態様「白」から、表示レベル上限値Ｌｖｍ（＝４）に対応する表示態様「赤」に表示態様を変化させる。そして、表示態様を変化させた後、保留表示Ｄｍ１３の実表示レベルＬｖｒを１から４に更新する。

【０８８６】

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

【０８８７】

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

【０８８８】

＜示唆演出の別例３＞

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

【０８８９】

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

【０８９０】

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

【０８９１】

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

【０８９２】

一方、表示態様を変化させる対象となる保留表示に対応する保留遊技回において、表示レベル上限値Ｌｖｍ＞実表示レベルＬｖｒではなかった場合には、本別例３に図１０８（ａ）おける示唆演出を実行する。

【０８９３】

このような別例３における示唆演出を、上記第８実施形態において実行される示唆演出と組み合わせて実行することによって、示唆演出が実行された後には保留表示の表示態様

が変化するといった遊技者の認識を覆すことができ、遊技に意外性を付与することができる。さらに、示唆演出が実行された場合に、その後に保留表示の表示態様が変化するか否かといった緊迫感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０８９４】

＜示唆演出の別例４＞

示唆演出を実行した後に、隣接する２つ以上の保留表示の表示態様を変化させるとしてもよい。例えば、図１０６に示した第１保留演出用記憶エリアおよび第２保留演出用記憶エリアにおいて、隣接する２つ以上の保留遊技回において、表示レベル上限値Ｌｖｍ＞実表示レベルＬｖｒである場合に、当該隣接する２つ以上の保留表示の表示態様を略同時に変化させる。

【０８９５】

また、隣接する２つ以上の保留表示の表示態様を変化させることに先立って、例えば、以下のような示唆演出を実行することができる。

【０８９６】

図１０９は、示唆演出の別例４としてパチンコ機１０が実行する示唆演出を示す説明図である。図１０９（ａ）は、本別例における示唆演出の様子を示している。図１０９（ｂ）は、本別例における示唆演出が終了した後に表示面４１ａに表示される保留表示を示している。

【０８９７】

図１０９（ａ）に示すように、本別例の示唆演出は、ミサイルＷ５が表示態様を変化させる対象である保留表示に向けて発射される示唆演出である。本別例の示唆演出においては、ミサイルＷ５が表示態様を変化させる対象である保留表示に向けて発射され、隣接する２つの保留表示に当たる。その後、図１０９（ｂ）に示すように、隣接する２つの保留表示の表示態様が変化する、

【０８９８】

このような示唆演出を実行することによって、示唆演出が実行された後に、いくつの保留表示の表示態様が変化するのかといった期待感を、遊技者に付与することができる。

【０８９９】

Ｋ．第１１実施形態：

Ｋ１．遊技機の構造：

本実施形態における遊技機の構造について説明する。なお、上記実施形態と同じ機能を備える構成要素には同じ符号を用いて説明する。

【０９００】

図１１０は、第１１実施形態におけるパチンコ機１０の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【０９０１】

前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。前扉枠１４の窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光

手段は、パチンコ機１０によって行われる大当たり抽選時、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【０９０２】

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

【０９０３】

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

【０９０４】

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

【０９０５】

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

タン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【０９０６】

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

【０９０７】

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

【０９０８】

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

【０９０９】

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

【０９１０】

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

【０９１１】

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

【０９１２】

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

【０９１３】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａと、当該大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂとを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞

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

【０９１４】

Ｖ入賞口４８は、遊技球が入球可能な入球口であり、高確率モードを作動させる条件となる入球口である。Ｖ入賞口４８には、開閉扉４８ａが設けられている。開閉扉４８ａは、大当たり抽選によって大当たりに当選後、当該大当たり抽選を契機として実行される開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技における所定のタイミングで閉鎖状態から開放状態となり、一定時間の経過後に閉鎖状態に戻る。開閉扉４８ａが開放状態である期間に遊技球がＶ入賞口４８に入球すると、ラウンド遊技の終了後に抽選モードが高確率モードに移行する。本実施形態におけるパチンコ機１０は、高確率モードの遊技状態で１２０回の遊技回を実行すると、その後、抽選モードを高確率モードから低確率モードに移行する。なお、図示は省略したが、開閉扉４８ａからＶ入賞口４８までの遊技球が流通する経路上には振分片が設けられている。開閉扉４８ａから入球した遊技球は、振分片によって、Ｖ入賞口４８に入球する経路と、Ｖ入賞口４８に入球しない経路とに振分けられる。内部制御として開閉扉４８ａを開放制御し、かつ、Ｖ入賞口４８に入球する方向に振分片を制御した場合以外の場合にＶ入賞口４８に遊技球が入球したことを検知した場合には、不正入賞と判定し、不正入賞が発生した旨を報知する。本実施形態においては、報知音を出力するとともに、ＬＥＤランプを点滅させる。

【０９１５】

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

【０９１６】

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

【０９１７】

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

【０９１８】

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

とも呼ぶ。
【０９１９】
ここで、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。
【０９２０】
特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃおよび第２保留表示部３７ｄを備えている。
【０９２１】
第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。
【０９２２】
第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。
【０９２３】
普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。
【０９２４】
ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了した場合に終了する。
【０９２５】
なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、及びラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。
【０９２６】
可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、可変表示ユニット４０が備える表示装置の構成は、図柄表示装置４１に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置によって構成されてもよい。
【０９２７】
図柄表示装置４１は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表

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

【０９２８】

図１１２は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図１１２（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される第１液晶用図柄または第２液晶用図柄を示す説明図である。第１液晶用図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄に対応した図柄である。第２液晶用図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した図柄である。

【０９２９】

図１１２（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、第１液晶用図柄または第２液晶用図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【０９３０】

図１１２（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡと、第１サブ表示領域ＳＡ１とが表示される。メイン表示領域ＭＡには、第１液晶用図柄の画像が表示される場合と、第２液晶用図柄の画像が表示される場合とがある。同様に、第１サブ表示領域ＳＡ１には、メイン表示領域ＭＡと同様に、第１液晶用図柄の画像が表示される場合と、第２液晶用図柄の画像が表示される場合とがある。具体的には、メイン表示領域ＭＡに第１液晶用図柄が表示されている場合には、第１サブ表示領域ＳＡ１に第２液晶用図柄が表示され、メイン表示領域ＭＡに第２液晶用図柄が表示されている場合には、第１サブ表示領域ＳＡ１に第１液晶用図柄が表示される。すなわち、メイン表示領域ＭＡに表示される液晶用図柄と、第１サブ表示領域ＳＡ１に表示される液晶用図柄は、所定の場合に切り替わって表示される。

【０９３１】

メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図１１２（ａ）に示した第１液晶用図柄または第２液晶用図柄として数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図１１２（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。

【０９３２】

具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による大当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、メイン表示領域ＭＡにおける第１液晶用図柄および第２液晶用図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、メイン表示領域ＭＡにおける図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第１液晶用図柄および第２液晶用図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【０９３３】

第１サブ表示領域ＳＡ１には、左、中、右の３つの図柄列Ｚ４、Ｚ５、Ｚ６が表示される。各図柄列Ｚ４～Ｚ６には、図１１２（ａ）に示した第１液晶用図柄または第２液晶用図柄として数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図１１２（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ２上に停止した状態で表示される。

【０９３４】

具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ４～Ｚ６の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ４、図柄列Ｚ６、図柄列Ｚ５の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ４～Ｚ６に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による大当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ２上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ２上に形成される。なお、第１サブ表示領域ＳＡ１における第１液晶用図柄および第２液晶用図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、第１サブ表示領域ＳＡ１における図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第１液晶用図柄および第２液晶用図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【０９３５】

なお、本実施形態においては、第１液晶用図柄および第２液晶用図柄として、同じ種類の図柄を採用した。具体的には、第１液晶用図柄および第２液晶用図柄として数字の１～８を示す図柄を採用した。このように、第１液晶用図柄として表示される図柄と第２液晶用図柄として表示される図柄の種類を同じにすることで、例えば、第１液晶用図柄および第２液晶用図柄の表示される表示領域を、メイン表示領域ＭＡと第１サブ表示領域ＳＡ１との間で入れ替えた場合に、液晶用図柄の表示切替に対して遊技者に違和感を与えないようにすることができる。また、遊技者に対して、メイン表示領域ＭＡおよび第１サブ表示領域ＳＡ１で変動表示している液晶用図柄が、第１液晶用図柄と第２液晶用図柄のいずれであるのかの見分けをつきにくくすることができる。このようにすることで、例えば、メイン表示領域ＭＡに第１液晶用図柄が表示されており第１サブ表示領域ＳＡ１に第２液晶用図柄が表示されている状態から、メイン表示領域ＭＡに第２液晶用図柄が表示され第１サブ表示領域ＳＡ１に第１液晶用図柄が表示される状態に切り替える場合に、遊技者に違和感を与えずに自然な表示切替を実行することができる。また、遊技者に対して、メイン表示領域ＭＡおよび第１サブ表示領域ＳＡ１で変動表示している液晶用図柄の見分けをつきにくくすることで、メイン表示領域ＭＡおよび第１サブ表示領域ＳＡ１に表示されている図柄の種類（第１液晶用図柄または第２液晶用図柄）に関わらず、メイン表示領域ＭＡに表示されている液晶用図柄に遊技者を集中させることや、メイン表示領域ＭＡまたは第１サブ表示領域ＳＡ１に表示されている液晶用図柄が、第１液晶用図柄と第２液晶用図柄のいずれであるのかを遊技者に推測させる遊技性を付加することができる。

【０９３６】

また、第１液晶用図柄と第２液晶用図柄との間で、異なる種類の図柄を採用することもできる。例えば、第１液晶用図柄として数字の１～８を示す８個の図柄を採用し、第２液晶用図柄としてアルファベットのＡ～Ｈを示す８個の図柄を採用してもよい。このようにすることで、メイン表示領域ＭＡおよび第１サブ表示領域ＳＡ１の各々には、第１液晶用図柄および第２液晶用図柄のいずれの液晶用図柄が表示されているのかを遊技者に識別しやすくすることができる。その結果、遊技者に対して遊技の状況を把握しやすくすることができる。

【０９３７】

また、メイン表示領域ＭＡと第１サブ表示領域ＳＡ１との間で、異なる種類の図柄を採用することもできる。例えば、メイン表示領域ＭＡに表示する液晶用図柄として数字の１

～８を示す８個の図柄を採用し、第１サブ表示領域ＳＡ１に表示する液晶用図柄としてアルファベットのＡ～Ｈを示す８個の図柄を採用してもよい。さらに、第１液晶用図柄と第２液晶用図柄との間で異なる種類の図柄（数字１～８の図柄と、アルファベットのＡ～Ｈの図柄）を表示する表示態様と、メイン表示領域ＭＡと第１サブ表示領域ＳＡ１との間で異なる種類の図柄を表示する表示態様とを組み合わせてもよい。このように、メイン表示領域ＭＡおよび第１サブ表示領域ＳＡ１に表示する液晶用図柄の表示態様として、種々の表示態様を採用することができる。

【０９３８】

図１１２（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、液晶用普図表示領域ＮＡが表示される。液晶用普図表示領域ＮＡには、普図ユニット３８に対応する図柄が表示される。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過したことを契機として行われた電動役物開放抽選の抽選結果に対応する図柄の表示を行う。本実施形態においては、液晶用普図表示領域ＮＡには、１～８の数字が、縦に３つ表示される。縦に並んだ３つの数字は、周期性をもって変動する。変動表示の後、縦に３つ１組の数字の図柄が停止した状態で表示される。

【０９３９】

図１１２（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、第１始動口３３及び第２始動口３４に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【０９４０】

また、図１１２（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【０９４１】

なお、本実施形態においては、表示面４１ａは、メイン表示領域ＭＡ、第１サブ表示領域ＳＡ１、第１同期表示部Ｓｙｎｃ１、および、第２同期表示部Ｓｙｎｃ２を表示する構成としたが、表示面４１ａがこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

【０９４２】

Ｋ２．遊技機の電気的構成：

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

【０９４３】

図１１３は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている

。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【０９４４】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板６１の入力側には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６、Ｖ入賞口４８などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検出センサーが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検出センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選を実行する。

【０９４５】

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

【０９４６】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部４４ｂの駆動制御を実行する。また、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく抽選において所定の抽選結果となった場合には、ラウンド遊技中における所定のタイミングで、Ｖ入賞口４８を開放・閉鎖する開閉扉４８ａが開閉されるように開閉扉駆動部４８ｂの駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【０９４７】

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

【０９４８】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５が接続されている。上述のように、操作ハンドル２５は、タッチセンサー２５ａと、ウェイトボタン２５ｂと、可変抵抗器２５ｃとを備える。遊技者が操作ハンドル２５を握ることによって、タッ

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

【０９４９】

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

【０９５０】

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

【０９５１】

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

【０９５２】

図１１４は、大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が大当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、大当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【０９５３】

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

【０９５４】

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

【０９５５】

また、ＲＡＭ６４には保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲ

ｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３または第１始動口４４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【０９５６】

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

【０９５７】

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

【０９５８】

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

【０９５９】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１始動口３３に遊技球が入球した場合に、第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに移動して、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合し、大当たりとなるか否かの判定を行う処理と、第２始動口３４に遊技球が入球した場合に、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに移動して、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合し、大当たりとなるか否かの判定を行う処理とを、並列的に実行する。以下では、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理とを並列的に実行するとともに、第１図柄表示部３７ａの変動表示と第２図柄表示部３７ｂの変動表示とを並列的に実行することが可能なパチンコ機を同時変動機とも呼ぶ。

【０９６０】

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

【０９６１】

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

【０９６２】

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

【０９６３】

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

【０９６４】

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

【０９６５】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図１１２（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【０９６６】

その他の具体例としては、図１１２（ｂ）の表示面４１ａの第１サブ表示領域ＳＡ１において、最初に図柄列Ｚ４において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ６においてＺ４と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ５において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ５に停止表示される。

【０９６７】

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

演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【０９６８】

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

【０９６９】

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

【０９７０】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電動役物用実行エリア６４ｅに移動した後、電動役物用実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０～４６３であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝４６４，４６５であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に維持する。

【０９７１】

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

【０９７２】

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

【０９７３】

図１１５は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図１１５（ａ）

は第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図１１５（ｂ）は第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【０９７４】

図１１５（ａ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図１１５（ｂ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、大当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【０９７５】

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

【０９７６】

図１１６は、第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図１１６（ａ）は第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図１１６（ｂ）は第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【０９７７】

図１１６（ａ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として０～４の５個の値が設定されている。また、第１小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として５～５０４の５００個の値が設定され、第２小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として５０５～５５４の５０個の値が設定され、第３小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として５５５～６０４の５０個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～６０４の６０５個の値以外の値が外れである。

【０９７８】

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

【０９７９】

上述のように、本実施形態においては、小当たりとして、第１小当たり、第２小当たり、及び、第３小当たりが設定されている。第１小当たりは、開閉実行モードとして、開放期間が１．６ｓｅｃの可変入賞装置３６の開放が１回発生する。第２小当たりは、開閉実行モードとして、開放期間が６０ｍｓｅｃの可変入賞装置３６の開放が６回発生する。第３小当たりは、開閉実行モードとして、開放期間が６０ｍｓｅｃの可変入賞装置３６の開放が８回発生する。

【０９８０】

図１１６（ｂ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として０～１５の１６個の値が設定されている。また、第１小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として１６～５１５の５００個の値が設定され、第２小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として５１６～５６５の５０個の値が設定され、第３小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として５６６～６１５の５０個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～６１５の６１６個の値以外の値が外れである。

【０９８１】
このように、第２始動口用の当否テーブルにおいても、第１始動口用の当否テーブルと同様に、高確率モードは、低確率モードに比べて、大当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。さらに、第２始動口用の当否テーブルにおいては、低確率モード用の当否テーブルおよび高確率モード用の当否テーブルのいずれにおいても、小当たり（第１小当たり、第２小当たり、第３小当たり）となる大当たり乱数カウンタＣ１の値が５００個設定されており、第２始動口に遊技球が入球したことを契機として大当たり抽選が実行された場合には、５００／１２００の確率で小当たりとなるように設定されている。
【０９８２】
次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。
（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉回数（ラウンド数）
（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様
（３）開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モード（低確率モード又は高確率モード）
【０９８３】
上記の（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への遊技球の入球（入賞）の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。本実施形態では、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放は３０秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの遊技球の入球個数が１０個となるまで継続するように設定される。一方、低頻度入賞モードは、２種類設定されている。１つ目は、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放が１．６秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するよう設定されている低頻度入賞モードである。２つ目は、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放が０．０６秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するよう設定されている低頻度入賞モードである。
【０９８４】
なお、開閉扉３６ｂの１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入賞が発生しない構成としてもよい。
【０９８５】
本実施形態では、大当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。
【０９８６】
図１１７は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図１１７（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図１１７（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の際に参照される。

【０９８７】
図１１７（ａ）に示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、８Ｒ第１種大当たり、及び、８Ｒ第２種大当たりが設定されている。
【０９８８】
８Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ第１種大当たりは、ラウンド遊技の５ラウンド目にＶ入賞口４８が１０秒間開放する大当たりである。開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。但し、高確率モード時において実行される遊技回の回数は１２０回に制限されており、高確率モードにおいて実行される第１始動口用遊技回および第２始動口用遊技回の実行回数の合計回数が１２０回に達すると、大当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。なお、高確率モード時に実行された遊技回において、さらに大当たりに当選し、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入賞した場合には、それまでに実行された高確率モードにおける遊技回の回数はリセットされ、当該大当たりを契機として実行されるラウンド遊技を経て、その後に実行される高確率モードにおける遊技回から改めて１２０回の遊技回のカウントが実行される。よって、高確率モード時に大当たりに当選した場合には、高確率モードにおける遊技回が１２０回以上継続して実行される場合がある。
【０９８９】
８Ｒ第２種大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ第２種大当たりは、ラウンド遊技の５ラウンド目にＶ入賞口４８が０．００６秒間開放する大当たりである。Ｖ入賞口４８に遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなるが、Ｖ入賞口４８の開放時間が０．００６秒であるため、遊技球がＶ入賞口４８に入賞する確率は極めて低い。従って、８Ｒ第２種大当たりは、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが、実質的に低確率モードとなる大当たりである。
【０９９０】
このように、第１種大当たりは、第２種大当たりと比較して、ラウンド遊技中におけるＶ入賞口４８の開放時間が長く、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球しやすいため、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が高い。一方、第２種大当たりは、第１種大当たりと比較して、ラウンド遊技中におけるＶ入賞口４８の開放時間が短く、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球しにくいため、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が非常に低い。
【０９９１】
第１始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～１９」が８Ｒ第１種大当たりに対応し、「２０～３９」が８Ｒ第２種大当たりに対応するように設定されている。
【０９９２】
図１１７（ｂ）に示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ第１種大当たり、及び、８Ｒ第１種大当たりが設定されている。
【０９９３】
１６Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉回数が１６回（１６ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、１６Ｒ第１種大当たりは、ラウンド遊技の１３ラウンド目にＶ入賞口４８が１０秒間開放する大当たりである。開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モード

が高確率モードとなる。但し、高確率モード時において実行される遊技回の回数は１２０回に制限されており、高確率モードにおいて実行される第１始動口用遊技回および第２始動口用遊技回の実行回数の合計回数が１２０回に達すると、大当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。なお、高確率モード時に実行された遊技回において、さらに大当たりに当選し、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入賞した場合には、それまでに実行された高確率モードにおける遊技回の回数はリセットされ、当該大当たりを契機として実行されるラウンド遊技を経て、その後に実行される高確率モードにおける遊技回から改めて１２０回の遊技回のカウントが実行される。よって、高確率モード時に大当たりに当選した場合には、高確率モードにおける遊技回が１２０回以上継続して実行される場合がある。

【０９９４】

８Ｒ第１種大当たりは、上述のように、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ第１種大当たりは、ラウンド遊技の５ラウンド目にＶ入賞口４８が１０秒間開放し、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球したことを条件として、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる大当たりである。但し、高確率モード時において実行される遊技回の回数は１２０回に制限されており、高確率モードにおいて実行される第１始動口用遊技回および第２始動口用遊技回の実行回数の合計回数が１２０回に達すると、大当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。

【０９９５】

第２始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～１９」が１６Ｒ第１種大当たりに対応し、「２０～３９」が８Ｒ第１種大当たりに対応するように設定されている。

【０９９６】

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

【０９９７】

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

【０９９８】

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

【０９９９】

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

【１０００】

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

【１００１】

図１１８は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【１００２】

図１１８（ａ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図１１８（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６３の４６４個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６４，４６５の２個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３２／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。

【１００３】

図１１８（ｂ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図１１８（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【１００４】

Ｋ３．遊技機の遊技性：

次に、本実施形態におけるパチンコ機１０の遊技性について説明する。図１１４において説明したように、本実施形態におけるパチンコ機１０は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理とを、並列的に実行する同時変動機である。よって、遊技者が操作ハンドル２５を操作することによって発射された遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機とする遊技回（第１始動口用遊技回）と、遊技球が第２始動口３４に入球したことを契機とする遊技回（第２始動用遊技回）とが並列的に実行される。

【１００５】

また、上述のように、遊技球がスルーゲート３５を通過した場合には電動役物開放抽選が実行され、高頻度サポートモード時は２３２／２３３の確率で電役開放当選し、低頻度サポートモード時は２３１／２３３の確率で電役開放当選する。よって、遊技盤３０の右側に遊技球を流通させ、遊技球がスルーゲート３５を通過した場合には、高い確率で電動役物３４ａが開放する。すなわち、遊技球を遊技盤３０の右側に流通させた場合には、高い確率で第２始動口３４に遊技球を入球させることが可能である。従って、遊技者は、操作ハンドル２５を用いて遊技球の発射強度を調整し、遊技盤３０（図１１１参照）の左側に遊技球を流通させて第１始動口３３に遊技球を入球させるとともに、遊技盤３０（図１１１参照）の右側に遊技球を流通させて第２始動口３４に遊技球を入球させ、第１始動口用遊技回と第２始動口用遊技回とを並列的に実行させることが可能である。

【１００６】

しかし、本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時は、第２始動口用遊技回の変動時間は第１始動口用遊技回の変動時間と比較して非常に長くなるよう

に設定されている。具体的には、低頻度サポートモード時は、第１始動口用遊技回の１遊技回の変動時間は５秒～２分の範囲であり、第２始動口用遊技回の１遊技回の変動時間は１０分に設定されている。

【１００７】

一方、高頻度サポートモード時は、第２始動口用遊技回の変動時間は第１始動口用遊技回の変動時間と比較して短くなるように設定されている。具体的には、高頻度サポートモード時は、第１始動口用遊技回の１遊技回の変動時間は１分であり、第２始動口用遊技回の１遊技回の変動時間は０．５秒である。

【１００８】

従って、本実施形態のパチンコ機１０は、低頻度サポートモード時は、遊技盤３０の左側に遊技球を流通させ第１始動口３３に遊技球を入球させて第１始動口用遊技回を実行させ、一方、高頻度サポートモード時は、遊技盤３０の右側に遊技球を流通させ第２始動口３４に遊技球を入球させて第２始動口用遊技回を実行させる遊技の流れが、遊技者にとって有利になる遊技性を備えている。

【１００９】

また、図１１６（ｂ）の第２始動口用の当否テーブルに示したように、第２始動口への遊技球の入球を契機として実行される大当たり抽選においては、１／２の確率で小当たり（第１小当たり、第２小当たり、第３小当たり）に当選する。小当たりに当選した場合には、開閉実行モードが実行され開閉扉３６ｂが開放し、遊技球が大入賞口３６ａに入球し遊技者に賞球が払い出される。従って、高頻度サポートモード時には、遊技者は、遊技盤３０の右側に遊技球を流通させることによって、第２始動口３４への入球に基づく賞球に加え、小当たり（第１小当たり、第２小当たり、第３小当たり）によって開放された大入賞口３６ａへの入球に基づく賞球を得ることができる場合がある。

【１０１０】

以上、説明したように、本実施形態のパチンコ機１０での標準的な遊技の流れは以下のようになる。

【１０１１】

低確率モード時かつ低頻度サポートモード時には遊技盤３０の左側に遊技球を流通させて第１始動口３３に遊技球を入球させる。

【１０１２】

第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり抽選に当選し、当該大当たりが第２種大当たりの場合には、ラウンド遊技を経た後に、高頻度サポートモードで１００回の遊技回を実行可能である。この場合には、遊技盤３０の右側に遊技球を流通させ、スルーゲート３５の遊技球の通過に基づく電役開放当選を発生させ、電動役物３４ａが開放した状態の第２始動口３４に遊技球を入球させ、第２始動口への遊技球の入球に基づく大当たり抽選を実行させる。第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選において大当たりとならない場合でも、当該抽選結果が小当たりであれば開閉扉３６ｂが開放するため、大入賞口３６ａに遊技球を入球させ賞球を得ることができる場合がある。

【１０１３】

高頻度サポートにおける１００回の遊技回中に大当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合には、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。なお、抽選モードは低確率モードである。低頻度サポートモードに移行した場合には、再び、遊技盤３０の左側に遊技球を流通させて第１始動口３３に遊技球を入球させる。

【１０１４】

低確率モード時かつ低頻度サポートモード時に遊技盤３０の左側に遊技球を流通させて第１始動口３３に遊技球を入球させ、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり抽選に当選し、当該大当たりが第１種大当たりの場合であって、ラウンド遊技中に遊技球がＶ入賞口４８に入球した場合には、当該ラウンド遊技を経た後に、高確率モードかつ高頻度サポートモードで１２０回の遊技回を実行可能である。この場合には、遊技盤３０の右側に遊技球を流通させ、スルーゲート３５の遊技球の通過に基づく電役開放当選を発生

させ、電動役物３４ａが開放した状態の第２始動口３４に遊技球を入球させ、第２始動口への遊技球の入球に基づく大当たり抽選を実行させる。第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選において大当たりとならない場合でも、当該抽選結果が小当たりであれば開閉扉３６ｂが開放するため、大入賞口３６ａに遊技球を入球させ賞球を得ることができる場合がある。

【１０１５】

高確率モードかつ高頻度サポートモードにおける１２０回の遊技回中に大当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合には、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するとともに、高確率モードから低確率モードに移行する。低確率モードかつ低頻度サポートモードに移行した場合には、再び、遊技盤３０の左側に遊技球を流通させて第１始動口３３に遊技球を入球させる。

【１０１６】

高確率モードかつ高頻度サポートモードにおける１２０回の遊技回中に大当たり抽選において大当たりに当選し、当該大当たりが第１種大当たりである場合であって、ラウンド遊技中に遊技球がＶ入賞口４８に入球した場合には、当該ラウンド遊技を経た後に、改めて高確率モードかつ高頻度サポートモードで１２０回の遊技回を実行可能である。

【１０１７】

高確率モードかつ高頻度サポートモードにおける１２０回の遊技回中に大当たり抽選において大当たりに当選し、当該大当たりが第２種大当たりである場合には、ラウンド遊技を経た後に、低確率モードかつ高頻度サポートモードで１００回の遊技回を実行可能である。

以上、本遊技機の遊技性について説明した。

【１０１８】

Ｋ４．処理の概要：

＜リザルト画像＞

図１１９は、パチンコ機１０が実行する処理の一例を説明するタイムチャートである。本タイムチャートには、第１始動口用遊技回、第２始動口用遊技回、特２メイン表示フラグ、高確率モードフラグ、及び、図柄表示装置４１における表示態様が示されている。

【１０１９】

第１始動口用遊技回の実行を示す波形の凸部、および、第２始動口用遊技回の実行を示す波形の凸部に示した数字（１１５～１２５）は、直近の第１種大当たりを契機として高確率モードが開始されてから実行された遊技回の回数（以下、確変後遊技回実行回数とも呼ぶ）を示している。すなわち、図１１９のタイムチャートは、高確率モードかつ高頻度サポートモードにおける１２０回の遊技回が終了し（時刻Ｔｍ４）、低確率モードかつ低頻度サポートモードに移行する様子を示している。

【１０２０】

図１１９のタイムチャートに示した例においては、高確率モードかつ高頻度サポートモード時には遊技者は第２始動口３４に遊技球を入球させることによって第２始動口用遊技回を実行させ（図１１９の確変後遊技回実行回数が１１５～１２０の遊技回）、低確率モードかつ低頻度サポートモードへの移行とともに第１始動口３３に遊技球を入球させることによって第１始動口用遊技回を実行させている（図１１９の確変後遊技回実行回数が１２１～１２５の遊技回）。上記の遊技機の遊技性において説明したように、確変後遊技回実行回数が１１５～１２０までの第２始動口用遊技回の変動時間は０．５秒である（例：時刻Ｔｍ１～Ｔｍ２＝０．５秒）。

【１０２１】

特２メイン表示フラグは、メイン表示領域ＭＡに表示する液晶用図柄と第１サブ表示領域ＳＡ１に表示する液晶用図柄の切り替えを実行するために用いられるフラグである。特２メイン表示フラグは、高頻度サポートモードの開始とともにＯＮになり、低頻度サポートモードの開始とともにＯＦＦになる。但し、本実施形態においては、低頻度サポートモード時に第２始動口３４に遊技球を入球させることによって第２始動口用遊技回を実行さ

せ大当たり抽選に当選したこと（以下、「特殊大当たり」とも呼ぶ）を契機として高頻度サポートモードが開始された場合は、特２メイン表示フラグはＯＮにしない。

【１０２２】

図１１９に示した特２メイン表示フラグと図柄表示装置４１の表示態様との対応関係から分かるように、特２メイン表示フラグがＯＮの場合には、メイン表示領域ＭＡに第２始動口用遊技回に対応した図柄である第２液晶用図柄が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１に第１始動口用遊技回に対応した図柄である第１液晶用図柄が表示される。一方、特２メイン表示フラグがＯＦＦの場合には、メイン表示領域ＭＡに第１始動口用遊技回に対応した図柄である第１液晶用図柄が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１に第２始動口用遊技回に対応した図柄である第２液晶用図柄が表示される。

【１０２３】

上記の遊技機の遊技性において説明したように、本実施形態のパチンコ機１０は、低確率モードかつ低頻度サポートモード時は、遊技盤３０の左側に遊技球を流通させて遊技球を第１始動口３３に入球させて第１始動口用遊技回を実行させ、高確率モード時および高頻度サポートモード時（低確率モード時を含む）は、遊技盤３０の右側に遊技球を流通させて遊技球を第２始動口３４に入球させて第２始動口用遊技回を実行させる遊技の流れが、遊技者にとって有利になる遊技性を備えている。そこで、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技者が本遊技機の遊技性に従って第１始動口用遊技回および第２始動口用遊技回を実行させる場合には、当該遊技性に沿って実行される遊技回に対応した液晶用図柄（第１液晶用図柄又は第２液晶用図柄）がメイン表示領域ＭＡに表示される。なお、図１１９に示した図柄表示装置の表示態様を示すチャートには、第２サブ表示領域ＳＡ２が示されているが、第２サブ表示領域ＳＡ２については後述する。

【１０２４】

また、本実施形態のパチンコ機１０においては、高確率モードの終了前に実行する最後の遊技回（以下、最終特定遊技回とも呼ぶ）を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回における変動時間を、予め定めた時間である１２秒に設定する。図１１９を用いて具体的に説明すると、高確率モードの終了前に実行する最後の遊技回（確変後遊技回実行回数が１２０回目の第２始動口用遊技回）を開始した後の直近に実行する遊技回である確変後遊技回実行回数が１２１回の遊技回の変動時間（時刻Ｔｍ５～Ｔｍ７）と、確変後遊技回実行回数が１２２回の遊技回の変動時間（時刻Ｔｍ８～Ｔｍ９）とを、１２秒に設定する。

【１０２５】

そして、パチンコ機１０は、変動時間が１２秒に設定された２回の遊技回の実行中に、高確率モード時に遊技者に付与した特典に関する情報を示す画像であるリザルト画像を、メイン表示領域ＭＡに１０秒間表示する。

【１０２６】

図１２０は、図柄表示装置４１におけるリザルト画像の表示態様を示す説明図である。図１２０（ａ）は、確変後遊技回実行回数が１２０回目の遊技回が終了するまでの図柄表示装置４１の表示態様を示している。図１２０（ｂ）は、高確率モードの終了前に実行する最後の遊技回（以下、最終特定遊技回）を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回が実行される期間であってリザルト画像が表示されている期間における図柄表示装置４１の表示態様を示している。図１２０（ｃ）は、リザルト画像の表示が終了した後の図柄表示装置４１の表示態様を示している。図１２０と図１１９のタイムチャートとの対応関係としては、図１２０（ａ）は時刻Ｔｍ４（図１１９）までの図柄表示装置４１の表示態様に対応し、図１２０（ｂ）は時刻Ｔｍ４から時刻Ｔｍ６までの図柄表示装置４１の表示態様に対応し、図１２０（ｃ）は時刻Ｔｍ６以後の図柄表示装置４１の表示態様に対応している。

【１０２７】

図１２０（ａ）に示すように、確変後遊技回実行回数が１２０回までは、図柄表示装置４１（表示面４１ａ）のメイン表示領域ＭＡには、第２始動口用遊技回に対応する図柄で

ある第２液晶用図柄が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１には、第１始動口用遊技回に対応する図柄である第１液晶用図柄が表示される。

【１０２８】

また、図柄表示装置４１には、案内表示ＧＤ１が表示されている。案内表示ＧＤ１は、遊技球を遊技盤３０の右側に流通させた方が遊技者にとって有利であることを示す案内表示である。上述したように、確変後遊技回実行回数が１２０回までは高頻度サポートモード状態であり、遊技球を遊技盤３０の右側に流通させた方が遊技者にとって有利であることから、図柄表示装置４１に案内表示ＧＤ１を表示する。案内表示ＧＤ１を表示することで、遊技者にとって有利となる遊技方法を遊技者に案内することができる。

【１０２９】

図１２０（ｂ）に示すように、最終特定遊技回（本実施形態においては確変後遊技回実行回数が１２０回目の遊技回）を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回が実行される期間であってリザルト画像が表示されている期間においては、図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡにはリザルト画像が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１には、第２始動口用遊技回に対応する図柄である第２液晶用図柄が表示される。図１１９で説明したように、最終特定遊技回（確変後遊技回実行回数が１２０回目の遊技回）の終了とともに特２メイン表示フラグがＯＦＦになっているので、メイン表示領域ＭＡには、第１始動口用遊技回に対応する図柄である第１液晶用図柄が表示されるのが原則的な処理である。しかし、メイン表示領域ＭＡにはリザルト画像が表示されるため、本実施形態のパチンコ機１０においては、表示面４１ａの左端の上部に第２サブ表示領域ＳＡ２が設けられ、当該第２サブ表示領域ＳＡ２に第１液晶用図柄が表示される。このようにすることで、リザルト画像が表示される際の、第１液晶用図柄の視認性の低下を抑制することができる。

【１０３０】

また、図柄表示装置４１には、案内表示ＧＤ２が表示されている。案内表示ＧＤ２は、遊技球を遊技盤３０の左側に流通させた方が遊技者にとって有利であることを示す案内表示である。上述したように、確変後遊技回実行回数が１２０回目の遊技回が終了した以降は、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。よって、遊技球を遊技盤３０の左側に流通させた方が遊技者にとって有利であることから、図柄表示装置４１に案内表示ＧＤ２を表示する。案内表示ＧＤ２を表示することで、遊技者にとって有利となる遊技方法を遊技者に案内することができる。

【１０３１】

図１２０（ｃ）に示すように、リザルト画像の表示が終了した後は、図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに第1液晶用図柄が表示され、図柄表示装置４１の第１サブ表示領域ＳＡ１に第２液晶用図柄が表示される。

【１０３２】

ここで、リザルト画像について説明する。上述のように、リザルト画像は、高確率モード時に遊技者に付与した特典に関する情報を示す画像である。例えば、第１種大当たりによって高確率モードに移行した場合に、当該高確率モード中に再び第１種大当たりに当選し、高確率モードが継続する場合がある。このような高確率モード中に再び第１種大当たりに当選し高確率モードとなった回数や、大当たりに当選したことによって払い出された賞球に関する情報など、高確率モード時に遊技者に付与した特典に関する情報がリザルト画像として図柄表示装置４１に表示される。

【１０３３】

次に、パチンコ機１０が実行する処理の他の例について説明する。

【１０３４】

図１２１は、パチンコ機１０が実行する処理の他の例を説明するタイムチャートである。図１２１に示したタイムチャートは、確変後遊技回実行回数が１２０回目の第２始動口用遊技回が終了し高確率モードが終了したにも関わらず、確変後遊技回実行回数が１２１回目の遊技回として第２始動口用遊技回が実行された場合を示している。このようなタイムチャートとなるのは、確変後遊技回実行回数が１２０回目の第２始動口用遊技回が終了

した時点において第２始動口用の保留遊技回が残っている場合や、確変後遊技回実行回数が１２０回目の第２始動口用遊技回が終了の前後において遊技球が第２始動口３４に入球した場合である。

【１０３５】

上述のようにパチンコ機１０は第１始動口用遊技回と第２始動用用遊技回とが並列的に実行される同時変動機であるので、図１２１のタイムチャートのように、確変後遊技回実行回数が１２１回目の第２始動口用遊技回の実行中に、並列的に、確変後遊技回実行回数が１２２回目の第１始動口用遊技回が実行される場合がある。

【１０３６】

このような場合であっても、図１１９において説明した例と同様に、高確率モードの終了前に実行する最後の遊技回（最終特定遊技回）を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回における変動時間を予め定めた時間である１２秒に設定する。すなわち、確変後遊技回実行回数が１２１回目の第２始動口用遊技回と、確変後遊技回実行回数が１２２回目の第１始動口用遊技回の変動時間を１２秒に設定する。そして、最終特定遊技回の終了後に、図柄表示装置４１にリザルト画像を１０秒間表示する。

【１０３７】

すなわち、図１２１のタイムチャートにおける図柄表示装置４１の表示態様に示すように、確変後遊技回実行回数が１２０回（最終特定遊技回）までは、図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡには、第２始動口用遊技回に対応する図柄である第２液晶用図柄が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１には、第１始動口用遊技回に対応する図柄である第１液晶用図柄が表示される。

【１０３８】

そして、最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回が実行される期間であってリザルト画像が表示されている期間においては、図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡにはリザルト画像が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１には、第２始動口用遊技回に対応する図柄である第２液晶用図柄が表示される。

【１０３９】

リザルト画像の表示が終了した後は、図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに第1液晶用図柄が表示され、図柄表示装置４１の第１サブ表示領域ＳＡ１に第２液晶用図柄が表示される。

【１０４０】

このように、本実施形態のパチンコ機１０は、高確率モードが終了した場合に、高確率モード時に遊技者に付与した特典に関する情報を示すリザルト画像を図柄表示装置４１に表示する。遊技者が、リザルト画像として表示されている情報を視認して表示内容を理解するためには数秒の時間が必要であるため、本実施形態のパチンコ機１０は、リザルト画像を１０秒間の一定時間表示する。

【１０４１】

そのために、本実施形態におけるパチンコ機１０は、リザルト画像を図柄表示装置４１に表示するために、最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回における変動時間を予め定めた時間である１２秒に設定する。

【１０４２】

同時変動機の場合、第１始動口用遊技回または第２始動口用遊技回のいずれか一方を実行する期間に、第１始動口用遊技回または第２始動口用遊技回のいずれか他方を実行する場合がある。従って、リザルト画像が図柄表示装置４１に表示されている期間中に、例えば、第１始動口用遊技回が終了し新たな第１始動口用遊技回が開始されたり、第２始動口用遊技回が終了し新たな第２始動口用遊技回が開始されたりする場合がある。以下、遊技回の開始のタイミングや、遊技回の終了のタイミングを、「遊技回の区切れ」とも呼ぶ。

【１０４３】

リザルト画像が図柄表示装置４１に表示されている期間中に「遊技回の区切れ」が発生すると、遊技者に煩雑な印象を与えてしまう虞がある。また、各遊技回における大当たり

抽選の結果に対して、遊技者が集中できない虞がある。

【１０４４】

本実施形態のパチンコ機１０は、図柄表示装置４１にリザルト画像を表示する場合には、連続または並行して実行される複数の遊技回の変動時間を、リザルト画像を表示する時間（本実施形態では１０秒）以上の時間（１２秒）に設定するので、図柄表示装置４１にリザルト画像が表示されている期間における遊技回の区切れの発生を抑制することができる。

【１０４５】

また、変動時間を予め定めた時間である１２秒に設定する遊技回を最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回としているので、図柄表示装置４１にリザルト画像が表示されている期間における遊技回の区切れの発生を抑制しつつ、リザルト画像が表示されている時間以上の変動時間に設定する遊技回の回数を最小限に抑えることができる。

【１０４６】

＜デモ画像＞

図１２２は、本実施形態におけるパチンコ機１０が表示するデモ画像の表示態様について説明する説明図である。デモ画像は、予め設定された所定の期間遊技回が開始されない場合に、図柄表示装置４１に表示される画像である。本実施形態においては、デモ画像として動画（以下、デモ動画とも呼ぶ）を図柄表示装置４１に表示する。本実施形態におけるパチンコ機１０は、第１始動口遊技回または第２始動口用遊技回が所定期間以上開始されない場合に、図柄表示装置４１にデモ動画を表示する。

【１０４７】

具体的には、第１始動口遊技回が所定期間以上開始されない場合には、その時点において第１始動口用遊技回に対応する図柄（第１液晶用図柄）を表示している表示領域（メイン表示領域ＭＡまたは第１サブ表示領域ＳＡ１）に、当該領域用のデモ動画を表示する。また、第２始動口遊技回が所定期間以上開始されない場合には、その時点において第２始動口用遊技回に対応する図柄（第２液晶用図柄）を表示している表示領域（メイン表示領域ＭＡまたは第１サブ表示領域ＳＡ１）に、当該領域用のデモ動画を表示する。

【１０４８】

通常、パチンコ機においては、第１始動口用遊技回と第２始動口用遊技回のいずれの遊技回も所定期間以上開始されない場合に、図柄表示装置４１の表示面４１ａ全体にデモ動画が表示されたが、本実施形態におけるパチンコ機１０においては、第１始動口用遊技回および第２始動口用遊技回は、別々にデモ動画が表示されるまでの時間が設定されると共に、メイン表示領域ＭＡおよび第１サブ表示領域ＳＡ１には、各々にデモ動画が表示される。

【１０４９】

図１２２（ａ）は、メイン表示領域ＭＡにデモ動画が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１に当該第１サブ表示領域ＳＡ１に対応する遊技回（第１始動口用遊技回または第２始動口用遊技回）の図柄（第１液晶用図柄または第２液晶用図柄）が表示されている様子を示している。

【１０５０】

特２メイン表示フラグがＯＦＦの場合に図１２２（ａ）のような状態になるのは、以下のような場合である。メイン表示領域ＭＡに第１始動口用遊技回に対応する第１液晶用図柄が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１に第２始動口用遊技回に対応する第２液晶用図柄が表示されている場合において、第１始動口３３に遊技球が入球せず第１始動口用遊技回が所定期間開始されない場合に、メイン表示領域ＭＡに、当該メイン表示領域ＭＡ用に設定されたデモ動画が図１２２（ａ）のように表示される。このとき、第２始動口用遊技回が実行されている場合には、第１サブ表示領域ＳＡ１に第２始動口用遊技回に対応する第２液晶用図柄が表示される。

【１０５１】

特２メイン表示フラグがＯＮの場合に図１２２（ａ）のような状態になるのは、以下のような場合である。メイン表示領域ＭＡに第２始動口用遊技回に対応する第２液晶用図柄が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１に第１始動口用遊技回に対応する第１液晶用図柄が表示されている場合において、第２始動口３４に遊技球が入球せず第２始動口用遊技回が所定期間開始されない場合に、メイン表示領域ＭＡに、当該メイン表示領域ＭＡ用に設定されたデモ動画が図１２２（ａ）のように表示される。このとき、第１始動口用遊技回が実行されている場合には、第１サブ表示領域ＳＡ１に第１始動口用遊技回に対応する第１液晶用図柄が表示される。

【１０５２】

図１２２（ｂ）は、メイン表示領域ＭＡに当該メイン表示領域ＭＡに対応する遊技回（第１始動口用遊技回または第２始動口用遊技回）の図柄（第１液晶用図柄または第２液晶用図柄）が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１にデモ動画が表示されている様子を示している。

【１０５３】

特２メイン表示フラグがＯＦＦの場合に図１２２（ｂ）のような状態になるのは、以下のような場合である。メイン表示領域ＭＡに第１始動口用遊技回に対応する第１液晶用図柄が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１に第２始動口用遊技回に対応する第２液晶用図柄が表示される場合において、第２始動口３４に遊技球が入球せず第２始動口用遊技回が間開始されない場合に、第１サブ表示領域ＳＡ１に、当該第１サブ表示領域ＳＡ１用に設定されたデモ動画が図１２２（ｂ）のように表示される。このとき、第１始動口用遊技回が実行されている場合には、メイン表示領域ＭＡに第１始動口用遊技回に対応する第１液晶用図柄が表示される。

【１０５４】

特２メイン表示フラグがＯＮの場合に図１２２（ｂ）のような状態になるのは、以下のような場合である。メイン表示領域ＭＡに第２始動口用遊技回に対応する第２液晶用図柄が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１に第１始動口用遊技回に対応する第１液晶用図柄が表示される場合において、第１始動口３３に遊技球が入球せず第１始動口用遊技回が開始されない場合に、第１サブ表示領域ＳＡ１に、当該第１サブ表示領域ＳＡ１用に設定されたデモ動画が図１２２（ｂ）のように表示される。このとき、第２始動口用遊技回が実行されている場合には、メイン表示領域ＭＡに第２始動口用遊技回に対応する第２液晶用図柄が表示される。

【１０５５】

なお、図１２２（ａ）および図１２２（ｂ）においては、メイン表示領域ＭＡまたは第１サブ表示領域ＳＡ１のいずれか一方にデモ動画が表示され、いずれか他方に当該表示領域に対応する図柄が表示されている例を示したが、両方の表示領域に対応する遊技回の各々が所定期間以上開始されない場合には、メイン表示領域ＭＡおよび第１サブ表示領域ＳＡ１の両方に、当該表示領域に対応したデモ動画が表示される。すなわち、メイン表示領域ＭＡには図１２２（ａ）に示したメイン表示領域ＭＡ用のデモ動画が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１には図１２２（ｂ）に示した第１サブ表示領域ＳＡ１用のデモ動画が表示される。

【１０５６】

また、デモ動画の表示中に、当該デモ動画が表示されている表示領域に対応する遊技回が開始された場合には、当該表示領域は、デモ動画の表示から遊技回に対応した図柄の表示に復帰する。

【１０５７】

図１２３は、ＲＴＣ（ＲＴＣ：Ｒｅａｌ‐Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）演出動画とデモ動画との関係について説明する説明図である。

【１０５８】

図１２３（ａ）は、メイン表示領域ＭＡおよび第１サブ表示領域ＳＡ１のいずれにも、当該表示領域に対応する図柄が表示されている場合に、ＲＴＣ演出動画が表示される場合

を示している。この場合、図柄表示装置４１には、メイン表示領域ＭＡおよび第１サブ表示領域ＳＡ１に対応する図柄が、ＲＴＣ演出動画に対応するレイヤー画像よりも上位のレイヤー画像として表示される。

【１０５９】

図１２３（ｂ）は、メイン表示領域ＭＡおよび第１サブ表示領域ＳＡ１にデモ動画が表示され得る状態において、ＲＴＣ動画演出が開始された場合を示している。本実施形態のパチンコ機１０においては、メイン表示領域ＭＡは、デモ動画が表示され得る状態であっても、ＲＴＣ演出動画が表示される場合には、当該ＲＴＣ演出動画が優先して表示され、ＲＴＣ演出動画の終了後にデモ動画の表示が開始される。一方、第１サブ表示領域ＳＡ１は、ＲＴＣ演出動画が表示される場合であっても、デモ動画が優先して表示される。

【１０６０】

図１２３（ｂ）に示した状態において、仮に、メイン表示領域ＭＡに対応する遊技回が開始された場合には、図１２３（ａ）に示すメイン表示領域ＭＡのように、メイン表示領域ＭＡに対応する遊技回の図柄が、ＲＴＣ演出動画のレイヤー画像よりも上位のレイヤー画像として表示される。この場合において、第１サブ表示領域ＳＡ１に対応する遊技回が開始されない場合には、第１サブ表示領域ＳＡ１は、デモ動画が表示された状態が維持される。

【１０６１】

図１２３（ｂ）に示した状態において、仮に、第１サブ表示領域ＳＡ１に対応する遊技回が開始された場合には、図１２３（ａ）に示す第１サブ表示領域ＳＡ１のように、第１サブ表示領域ＳＡ１に対応する遊技回の図柄が、ＲＴＣ演出動画のレイヤー画像よりも上位のレイヤー画像として表示される。この場合において、メイン表示領域ＭＡに対応する遊技回が開始されない場合には、メイン表示領域ＭＡは、ＲＴＣ演出動画が、デモ動画よりも優先して表示される状態を維持し、ＲＴＣ演出動画の終了後にデモ動画の表示が開始される。

【１０６２】

Ｋ５．主制御装置において実行される各種処理：

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

【１０６３】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【１０６４】

＜タイマ割込み処理＞

図１２４は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【１０６５】

ステップＳ５１０１では、各種検出センサーの読み込み処理を実行する。具体的には、主制御装置６０に接続されている各種検出センサーの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入球検出情報）を保存する。その後、ステップＳ５１０２に進む。

【１０６６】

ステップＳ５１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ５１０３に進む。

【１０６７】

ステップＳ５１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ５１０４に進む。

【１０６８】

ステップＳ５１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳ５１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳ５１０４を実行した後、ステップＳ５１０５に進む。

【１０６９】

ステップＳ５１０５では、スルーゲート３５への遊技球の入球（通過）に伴うスルーゲート用の入球処理を実行する。ステップＳ５１０５におけるスルーゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳ５１０５を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【１０７０】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１２４：Ｓ５１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０７１】

図１２５は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳ５２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入賞）したか否かを、第１始動口３３に対応した検出センサーの検出状態により判定する。ステップＳ５２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓ５２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドを設定する。その後、ステップＳ５２０３に進む。

【１０７２】

ステップＳ５２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを示す信号を遊技ホール側の管理制御装置に対して出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ５２０４に進む。

【１０７３】

ステップＳ５２０４では、第１始動保留個数ＲａＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳ５２０４において、第１始動保留個数ＲａＮが上限値未満でない場合には（Ｓ５２０４：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【１０７４】

一方、ステップＳ５２０４において、第１始動保留個数ＲａＮが上限値未満である場合には（Ｓ５２０４：ＹＥＳ）、ステップＳ５２０５に進み、第１保留エリアの第１始動保留個数ＲａＮに１を加算する。その後、ステップＳ５２０６に進む。

【１０７５】

ステップＳ５２０６では、ステップＳ５１０３（図１２５）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳ５２０５において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮの値に対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳ５２０６を実行した後、ステップＳ５２０７に進む。

【１０７６】

ステップＳ５２０７では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、大当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの

発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選（判定処理）の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップＳ５２０７を実行した後、ステップＳ５２０８に進む。

【１０７７】

ステップＳ５２０８では、第１保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を第１保留コマンドとして設定する。

【１０７８】

第１保留コマンドは、第１始動口３３への遊技球の入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図１２７：ステップＳ５４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。

【１０７９】

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

【１０８０】

ステップＳ５２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓ５２０１：ＮＯ）、ステップＳ５２０９に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検出センサーの検出状態により判定する。

【１０８１】

ステップＳ５２０９において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓ５２０９：ＹＥＳ）、ステップＳ５２１０に進み、払出制御装置７０に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ５２１１に進む。一方、ステップＳ５２０９において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓ５２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【１０８２】

ステップＳ５２１１では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを示す信号を遊技ホール側の管理制御装置に対して出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ５２１２に進む。

【１０８３】

ステップＳ５２１２では、第２始動保留個数ＲｂＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳ５２１２において、第２始動保留個数ＲｂＮが上限値未満でない場合には（Ｓ５２１２：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【１０８４】

一方、ステップＳ５２１２において、第２始動保留個数ＲｂＮが上限値未満である場合には（Ｓ５２１２：ＹＥＳ）、ステップＳ５２１３に進み、第２保留エリアの第２始動保留個数ＲｂＮに１を加算する。その後、ステップＳ５２１４に進む。

【１０８５】

ステップＳ５２１４では、ステップＳ５１０３（図１２５）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳ５２１３において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮの値に対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳ５２１４を実行した後、ステップＳ５２１５に進む。

【１０８６】

ステップＳ５２１５では、先判定処理を実行する。先判定処理は、上述したように、大

当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、大当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選（判定処理）の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップＳ５２１５を実行した後、ステップＳ５２１６に進む。

【１０８７】

ステップＳ５２１６では、第２保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を第２保留コマンドとして設定する。

【１０８８】

第２保留コマンドは、第２始動口３４への遊技球の入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図１２７：ステップＳ５４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。

【１０８９】

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

【１０９０】

ステップＳ５２１６を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【１０９１】

＜スルーゲート用の入球処理＞

次に、スルーゲート用の入球処理について説明する。スルーゲート用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１２４：Ｓ５１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０９２】

図１２６は、スルーゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳ５３０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球（通過）したか否かを判定する。ステップＳ５３０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓ５３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５３０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。

【１０９３】

ステップＳ５３０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓ５３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５３０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳ５３０４に進む。

【１０９４】

ステップＳ５３０４では、ステップＳ５１０３（図１２４）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルーゲート用の入球処理を終了する。

【１０９５】

一方、ステップＳ５３０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合（Ｓ５３０１：ＮＯ）、および、ステップＳ５３０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満ではないと判定した場合には（Ｓ５３０２：ＮＯ）、電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶することなく、本スルーゲ

ート用の入球処理を終了する。
【１０９６】
＜通常処理＞
次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。
【１０９７】
図１２７は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳ５４０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳ５４０２に進む。
【１０９８】
ステップＳ５４０２では、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、後述する変動コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳ５４０２を実行した後、ステップＳ５４０３に進む。
【１０９９】
ステップＳ５４０３では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ５４０４に進む。
【１１００】
ステップＳ５４０４では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳ５４０５に進む。ステップＳ５４０５では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、大当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳ５４０５を実行した後、ステップＳ５４０６に進む。
【１１０１】
ステップＳ５４０６では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ５４０７に進む。
【１１０２】
ステップＳ５４０７では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ５４０８に進む。
【１１０３】
ステップＳ５４０８では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理は、遊技者によって操作ハンドル２５または遊技球発射ボタン２６が操作された際に遊技球を遊技領域ＰＡに発射するために実行する処理である。遊技球発射制御処理の詳細は後述する。ステップＳ５４０８を実行した後、ステップＳ５４０９に進む。
【１１０４】
ステップＳ５４０９では、今回の通常処理の開始（２巡目以降では、ステップＳ５４０２のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。
【１１０５】

ステップＳ５４０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓ５４０９：ＮＯ）、ステップＳ５４１０及びステップＳ５４１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳ５４１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳ５４１１おいて、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。

【１１０６】

一方、ステップＳ５４０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓ５４０９：ＹＥＳ）、ステップＳ５４０２に戻り、ステップＳ５４０２からステップＳ５４０８までの各処理を実行する。

【１１０７】

なお、ステップＳ５４０２からステップＳ５４０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【１１０８】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図１２７：Ｓ５４０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１０９】

図１２８は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ５５０１では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされるフラグである。

【１１１０】

ステップＳ５５０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓ５５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５５０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳ５５０１において、開閉実行モード中ではないと判定した場合には（Ｓ５５０１：ＮＯ）、ステップＳ５５０２に進む。

【１１１１】

ステップＳ５５０２では、特１用変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。特１用変動中フラグは、第１図柄表示部３７ａにおいて図柄が変動中であるか否かを判定するためのフラグであり、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として第１図柄表示部３７ａの図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、当該図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされる。ステップＳ５５０２において、特１用変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５５０２：ＮＯ）、ステップＳ５５０３に進む。

【１１１２】

ステップＳ５５０３では、第１図柄表示部用の変動開始処理を実行する。第１図柄表示部用の変動開始処理は、第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動を開始させるための処理である。第１図柄表示部用の変動開始処理の詳細については後述する。ステップＳ５５０３を実行した後、ステップＳ５５０４に進む。

【１１１３】

一方、ステップＳ５５０２において、特１用変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５５０３における第１図柄表示部用の変動開始処理を実行することなく、ステップＳ５５０４に進む。

【１１１４】

ステップＳ５５０４では、特２用変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。特２用変動中フラグは、第２図柄表示部３７ｂにおいて図柄が変動中であるか否かを判定するためのフラグであり、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として第２図柄表示部３７ｂの図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、当該図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ５５０４において、特２用変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５５０４：ＮＯ）、ステップＳ５５０５に進む。

【１１１５】

ステップＳ５５０５では、第２図柄表示部用の変動開始処理を実行する。第２図柄表示部用の変動開始処理は、第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動を開始させるための処理である。第２図柄表示部用の変動開始処理の詳細については後述する。ステップＳ５５０５を実行した後、ステップＳ５５０６に進む。

【１１１６】

一方、ステップＳ５５０４において、特２用変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５５０４：ＹＥＳ）、ステップＳ５５０５における第２図柄表示部用の変動開始処理を実行することなく、ステップＳ５５０６に進む。

【１１１７】

ステップＳ５５０６では、変動停止処理を実行する。変動停止処理は、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動を停止させるための処理である。変動停止処理の詳細については後述する。ステップＳ５５０６を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【１１１８】

＜第１図柄表示部用の変動開始処理＞

次に、第１図柄表示部用の変動開始処理について説明する。第１図柄表示部用の変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１２８：Ｓ５５０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１１９】

図１２９は、第１図柄表示部用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳ５６０１では、第１始動保留個数ＲａＮの値が０であるか否かを判定する。ステップＳ５６０１において、第１始動保留個数ＲａＮの値が０ではないと判定した場合には（Ｓ５６０１：ＮＯ）、ステップＳ５６０２に進む。一方、ステップＳ５６０１において、第１始動保留個数ＲａＮの値が０であると判定した場合には（Ｓ５６０１：ＹＥＳ）、本第１図柄表示部用の変動開始処理を終了する。

【１１２０】

ステップＳ５６０２では、遊技回数カウント処理を実行する。遊技回数カウント処理は、高確率モードまたは高頻度サポートモードが開始された後に実行された遊技回（図柄の変動）の回数をカウントするための処理である。遊技回数カウント処理の詳細については後述する。ステップＳ５６０２を実行した後、ステップＳ５６０３に進む。

【１１２１】

ステップＳ５６０３では、第１図柄表示部用の保留情報シフト処理を実行する。第１図柄表示部用の保留情報シフト処理は、第１保留エリアＲａに記憶された保留情報をシフトさせる処理である。第１図柄表示部用の保留情報シフト処理の詳細については後述する。ステップＳ５６０３を実行した後、ステップＳ５６０４に進む。

【１１２２】

ステップＳ５６０４では、第１図柄表示部用の判定処理を実行する。第１図柄表示部用の判定処理では、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された特別情報に基づいて大当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに記憶された大

当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいて、大当たりや小当たりの有無を判定する当否判定、大当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第１図柄表示部用の判定処理の詳細については後述する。ステップＳ５６０４を実行した後、ステップＳ５６０５に進む。

【１１２３】

ステップＳ５６０５では、第１図柄表示部用の変動時間の設定処理を実行する。第１図柄表示部用の変動時間の設定処理では、第１図柄表示部の図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間を設定する。第１図柄表示部用の変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳ５６０５を実行した後、ステップＳ５６０６に進む。

【１１２４】

ステップＳ５６０６では、高確率モード終了処理を実行する。高確率モード終了処理では、高確率モードに移行してから所定回数（本実施形態では１２０回）の判定処理（大当たり抽選）が実行された場合に、高確率モードを終了させる処理である。高確率モード終了処理の詳細については後述する。ステップＳ５６０６を実行した後、ステップＳ５６０７に進む。

【１１２５】

ステップＳ５６０７では、特１用変動コマンドを設定する。特１用変動コマンドには、今回開始される遊技回が第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、大当たりの有無の情報、大当たりの種別の情報、リーチ発生の有無の情報及びステップＳ５６０４において設定された変動時間の情報が含まれている。なお、設定された特１用変動コマンドは、通常処理（図１２７）におけるコマンド出力処理（ステップＳ５４０２）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した特１用変動コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ５６０７を実行した後、ステップＳ５６０８に進む。

【１１２６】

ステップＳ５６０８では、第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動表示を開始させる。その後、ステップＳ５６０９に進み、特１用変動中フラグをＯＮにする。ステップＳ５６０９を実行した後、本第１図柄表示部用の変動開始処理を終了する。

【１１２７】

＜遊技回数カウント処理＞

次に、遊技回数カウント処理について説明する。遊技回数カウント処理は、第１図柄表示部用の変動開始処理のサブルーチン（図１２９：Ｓ５６０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１２８】

図１３０は、遊技回数カウント処理を示すフローチャートである。ステップＳ５７０１では、ＳＴ用遊技回数カウントフラグがＯＮであるか否かを判定する。ＳＴ用遊技回数カウントフラグは、高確率モードが開始された後の遊技回の回数をカウントする必要があるか否かを判定するために参照されるフラグである。ステップＳ５７０１において、ＳＴ用遊技回数カウントフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５７０２に進み、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値に１を加算する。その後、ステップＳ５７０３に進む。一方、ステップＳ５７０１において、ＳＴ用遊技回数カウントフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５７０１：ＮＯ）、ステップＳ５７０２～Ｓ５７０４の処理を実行することなく、ステップＳ５７０５に進む。

【１１２９】

ステップＳ５７０３では、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が１２３であるか否かを判定する。ステップＳ５７０３において、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が１２３であると判定した場合には（Ｓ５７０３：ＹＥＳ）、ステップＳ５７０４に進み、ＳＴ用遊技回数カウントフラグをＯＦＦにする。この理由は、本実施形態では、高確率モード

が開始された後の遊技回の回数は、１２３回以降はカウントする必要がないからである。ステップＳ５７０４を実行した後、ステップＳ５７０５に進む。一方、ステップＳ５７０３において、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が１２３ではないと判定した場合には（Ｓ５７０３：ＮＯ）、ステップＳ５７０４を実行することなく、ステップＳ５７０５に進む。

【１１３０】

ステップＳ５７０５では、電サポ用遊技回数カウントフラグがＯＮであるか否かを判定する。電サポ用遊技回数カウントフラグは、高確率モードへの移行を伴わずに高頻度サポートモードが開始された場合において、高頻度サポートモードが開始された後の遊技回の回数をカウントする必要があるか否かを判定するために参照されるフラグである。ステップＳ５７０５において、電サポ用遊技回数カウントフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５７０５：ＹＥＳ）、ステップＳ５７０６に進み、電サポ用遊技回数カウンタＰＮＣ２の値に１を加算する。その後、ステップＳ５７０７に進む。一方、ステップＳ５７０５において、電サポ用遊技回数カウントフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５７０５：ＮＯ）、ステップＳ５７０６～Ｓ５７０８の処理を実行することなく、本遊技回数カウント処理を終了する。

【１１３１】

ステップＳ５７０７では、電サポ用遊技回数カウンタＰＮＣ２の値が１００であるか否かを判定する。ステップＳ５７０７において、電サポ用遊技回数カウンタＰＮＣ２の値が１００であると判定した場合には（Ｓ５７０７：ＹＥＳ）、ステップＳ５７０８に進み、電サポ用遊技回数カウントフラグをＯＦＦにする。この理由は、本実施形態では、高確率モードへの移行を伴わずに高頻度サポートモードが開始された場合において、高頻度サポートモードが開始された後の遊技回の回数は、１００回以降はカウントする必要がないからである。ステップＳ５７０８を実行した後、本遊技回数カウント処理を終了する。一方、ステップＳ５７０７において、電サポ用遊技回数カウンタＰＮＣ２の値が１００ではないと判定した場合には（Ｓ５７０７：ＮＯ）、ステップＳ５７０８を実行することなく、本遊技回数カウント処理を終了する。

【１１３２】

＜第１図柄表示部用の保留情報シフト処理＞

次に、第１図柄表示部用の保留情報シフト処理について説明する。第１図柄表示部用の保留情報シフト処理は、第１図柄表示部用の変動開始処理のサブルーチン（図１２９：Ｓ５６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１３３】

図１３１は、第１図柄表示部用の保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳ５８０１では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮの値から１を減算する。その後、ステップＳ５８０２に進む。

【１１３４】

ステップＳ５８０２では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに移動させる。その後、ステップＳ５８０３に進む。

【１１３５】

ステップＳ５８０３では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ５８０３を実行した後、本第１図柄表示部用の保留情報シフト処理を終了する。

【１１３６】

＜第１図柄表示部用の判定処理＞

次に、第１図柄表示部用の判定処理について説明する。第１図柄表示部用の判定処理は

、第１図柄表示部用の変動開始処理のサブルーチン（図１２９：Ｓ５６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１３７】

図１３２は、第１図柄表示部用の判定処理を示すフローチャートである。ステップＳ５９０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、大当たりの当選に係る開閉実行モードにおいてＶ入賞口４８に遊技球が入球した場合に、当該開閉実行モードが終了する際にＯＮにされ、大当たりの当選に係る開閉実行モードにおいてＶ入賞口４８に遊技球が入球しなかった場合、または、高確率モード中における大当たり抽選において大当たりに当選せずに１２０回の大当たり抽選の実行が終了した場合にＯＦＦにされる。ステップＳ５９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓ５９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５９０２に進む。

【１１３８】

ステップＳ５９０２では、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ５９０４に進む。一方、ステップＳ５９０１において、高確率モードではないと判定した場合には（Ｓ５９０１：ＮＯ）、ステップＳ５９０３に進む。

【１１３９】

ステップＳ５９０３では、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ５９０４に進む。

【１１４０】

ステップＳ５９０４では、ステップＳ５９０２又はステップＳ５９０３における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ５９０４において、当否判定の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓ５９０４：ＹＥＳ）、ステップＳ５９０５に進む。

【１１４１】

ステップＳ５９０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの特１用当たりフラグをＯＮにする。特１用当たりフラグは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行された大当たり抽選の抽選結果が「大当たり」である場合にＯＮにされるフラグである。ステップＳ５９０５を実行した後、ステップＳ５９０６に進む。

【１１４２】

ステップＳ５９０６では、第１始動口用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、いずれの大当たり種別の数値範囲に含まれているかを判定する。ステップＳ５９０６を実行した後、ステップＳ５９０７に進む。

【１１４３】

ステップＳ５９０７では、ステップＳ５９０６における振分判定の結果（大当たり種別）が第１種大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ５９０７において、振り分けた大当たり種別が第１種大当たりであると判定した場合には（Ｓ５９０７：ＹＥＳ）、ステップＳ５９０８に進む。

【１１４４】

ステップＳ５９０８では、ステップＳ５９０７において振り分けた大当たり種別に対応した特１用第１種大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。本実施形態では

、設定されている第１種大当たりの種別は８Ｒ第１種大当たりのみであるので、特１用８Ｒ第１種大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳ５９０８を実行した後、ステップＳ５９０９に進む。

【１１４５】

ステップＳ５９０９では、第１種大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。第１種大当たり用の停止図柄設定処理では、第１種大当たりとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている第１種大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳ５９０７において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ５９０９を実行した後、ステップＳ５９１０に進む。

【１１４６】

ステップＳ５９１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの特殊大当たりフラグがＯＮである場合には特殊大当たりフラグをＯＦＦにする。その後、本第１図柄表示部用の判定処理を終了する。なお、後述するように、特殊大当たりフラグは、サポートモードが低頻度サポートモードである期間中に、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選において大当たりに当選した場合にＯＮにされるフラグである。

【１１４７】

ステップＳ５９０７において、振り分けた大当たり種別が第１種大当たりではないと判定した場合には（Ｓ５９０７：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たり種別が第２種大当たりである場合には、ステップＳ５９１１に進む。

【１１４８】

ステップＳ５９１１では、ステップＳ５９０７において振り分けた大当たり種別に対応した特１用第２種大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。本実施形態では、設定されている第２種大当たりの種別は８Ｒ第２種大当たりのみであるので、特１用８Ｒ第２種大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳ５９１１を実行した後、ステップＳ５９１２に進む。

【１１４９】

ステップＳ５９１２では、第２種大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。第２種大当たり用の停止図柄設定処理では、第２種大当たりとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている第２種大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳ５９０７において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ５９１２を実行した後、上述したステップＳ５９１０に進み、ＯＮの状態である特殊大当たりフラグは当該処理においてＯＦＦにする。その後、本第１図柄表示部用の判定処理を終了する。

【１１５０】

ステップＳ５９０４において、ステップＳ５９０２又はステップＳ５９０３における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓ５９０４：ＮＯ）、ステップＳ５９１３に進み、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照して、リーチが発生するか否かのリーチ判定を行なう。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、参照したリーチ判定用テーブルにおいてリーチ発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。このステップＳ５９１３の処理は、上記ステップＳ５９０４における当否判定（大当たり抽選）の結果が大当たりでない場合に実行される。すなわち、ステップＳ５９１３においては、当否判定の結果が大当たりではない遊技回のうち、リーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。ステップＳ５９１３を実行し

た後、ステップＳ５９１４に進む。
【１１５１】
ステップＳ５９１４では、ステップＳ５９１３におけるリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップＳ５９１４において、リーチ発生であると判定した場合には（Ｓ５９１４：ＹＥＳ）、ステップＳ５９１５に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの特１用リーチ発生フラグをＯＮにする。ステップＳ５９１５を実行した後、ステップＳ５９１６に進む。一方、ステップＳ５９１４において、リーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓ５９１４：ＮＯ）、ステップＳ５９１５を実行せずに、ステップＳ５９１６に進む。
【１１５２】
ステップＳ５９１６では、外れ用の停止図柄設定処理を実行する。外れ用の停止図柄設定処理では、外れとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することによって、判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ５９１６を実行した後、本第１図柄表示部用の判定処理を終了する。
【１１５３】
＜第１図柄表示部用の変動時間の設定処理＞
次に、第１図柄表示部用の変動時間の設定処理について説明する。第１図柄表示部用の変動時間の設定処理は、第１図柄表示部用の変動開始処理のサブルーチン（図１２９：Ｓ５６０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１１５４】
図１３３は、第１図柄表示部用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ６００１では、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が「１２１」であるか否かを判定する。ステップＳ６００１において、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が「１２１」ではないと判定した場合には、ステップＳ６００２に進み、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が「１２２」であるか否かを判定する。ステップＳ６００２において、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が「１２２」ではないと判定した場合には、ステップＳ６００３に進む。
【１１５５】
ステップＳ６００３では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６００３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６００３：ＮＯ）、ステップＳ６００４に進む。
【１１５６】
ステップＳ６００４では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳ６００５に進む。
【１１５７】
ステップＳ６００５では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、特１用８Ｒ第１種大当たりフラグ又は特１用８Ｒ第２種大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓ６００５：ＹＥＳ）、ステップＳ６００６に進む。
【１１５８】
ステップＳ６００６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳ６００６を実行した後、ステップＳ６０１０に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第１図柄表示部用の変動時間の設定処理を

終了する。
【１１５９】
ステップＳ６００５において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓ６００５：ＮＯ）、ステップＳ６００７に進み、今回の遊技回に係るリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。具体的には、リーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定し、リーチ発生フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６００７：ＹＥＳ）、ステップＳ６００８に進む。
【１１６０】
ステップＳ６００８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳ６００８を実行した後、ステップＳ６０１０に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第１図柄表示部用の変動時間の設定処理を終了する。
【１１６１】
ステップＳ６００７において、今回の遊技回に係るリーチ判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓ６００７：ＮＯ）、ステップＳ６００９に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。ステップＳ６００９を実行した後、ステップＳ６０１０に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第１図柄表示部用の変動時間の設定処理を終了する。
【１１６２】
ステップＳ６００３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６００３：ＹＥＳ）、ステップＳ６０１１に進み、特殊大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６０１１において、特殊大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６０１１：ＹＥＳ）、上述したステップＳ６００４に進む。一方、ステップＳ６０１１において、特殊大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６０１１：ＮＯ）、ステップＳ６０１２に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアに１ｍｉｎに対応する値をセットする。その後、本第１図柄表示部用の変動時間の設定処理を終了する。
【１１６３】
ステップＳ６００１において、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が「１２１」であると判定した場合（Ｓ６００１：ＹＥＳ）、及びステップＳ６００２において、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が「１２２」であると判定した場合（Ｓ６００２：ＹＥＳ）には、ステップＳ６０１３に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアに１２ｓｅｃに対応する値をセットする。その後、本第１図柄表示部用の変動時間の設定処理を終了する。
【１１６４】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。但し、これに限定されることはなく、例えば、第１始動保留個数ＲａＮの数に依存しない構成としてもよく、第１始動保留個数ＲａＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。
【１１６５】
さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、第１種大当たり用の変動時間テーブル、第２種大当たり用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。
【１１６６】

＜高確率モード終了用処理＞
次に、高確率モード終了用処理について説明する。高確率モード終了用処理は、第１図柄表示部用の変動開始処理のサブルーチン（図１２９：Ｓ５６０６）として主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２によって実行される。
【１１６７】
図１３４は、高確率モード終了用処理を示すフローチャートである。ステップＳ６１０１では、高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６１０１において、高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６１０１：ＮＯ）、本高確率モード終了用処理を終了する。一方、ステップＳ６１０１において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６１０２に進む。
【１１６８】
ステップＳ６１０２では、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が１２０であるか否かを判定する。ステップＳ６１０２において、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が１２０ではないと判定した場合には（Ｓ６１０２：ＮＯ）、本高確率モード終了用処理を終了する。一方、ステップＳ６１０２において、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が１２０であると判定した場合には（Ｓ６１０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６１０３に進み、高確率モードフラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ６１０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６１０５に進む。
【１１６９】
ステップＳ６１０５では、特殊大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６１０５において、特殊大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６１０５：ＮＯ）、ステップＳ６１０６に進み、最終特定遊技回フラグをＯＮにする。最終特定遊技回フラグは、高確率モード中の最後の大当たり抽選に係る遊技回（１２０回目の遊技回）であることを特定するためのフラグである。ステップＳ６１０６を実行した後、本高確率モード終了用処理を終了する。一方、ステップＳ６１０５において、特殊大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６１０５：ＹＥＳ）、ステップＳ６１０７に進み、特殊大当たりフラグをＯＦＦにする。その後、本高確率モード終了用処理を終了する。
【１１７０】
＜第２図柄表示部用の変動開始処理＞
次に、第２図柄表示部用の変動開始処理について説明する。第２図柄表示部用の変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１２８：Ｓ５５０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１１７１】
図１３５は、第２図柄表示部用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳ６２０１では、第２始動保留個数ＲｂＮの値が０であるか否かを判定する。ステップＳ６２０１において、第２始動保留個数ＲａＮの値が０ではないと判定した場合には（Ｓ６２０１：ＮＯ）、ステップＳ６２０２に進む。一方、ステップＳ６２０１において、第２始動保留個数ＲａＮの値が０であると判定した場合には（Ｓ６２０１：ＹＥＳ）、本第２図柄表示部用の変動開始処理を終了する。
【１１７２】
ステップＳ６２０２では、遊技回数カウント処理を実行する。遊技回数カウント処理は、上述したように、高確率モードまたは高頻度サポートモードが開始された後に実行された遊技回（図柄の変動）の回数をカウントするための処理である。ステップＳ６２０２を実行した後、ステップＳ６２０３に進む。
【１１７３】
ステップＳ６２０３では、第２図柄表示部用の保留情報シフト処理を実行する。第２図柄表示部用の保留情報シフト処理は、第２保留エリアＲａに記憶された保留情報をシフトさせる処理である。第２図柄表示部用の保留情報シフト処理の詳細については後述する。

ステップＳ６２０３を実行した後、ステップＳ６２０４に進む。
【１１７４】
ステップＳ６２０４では、第２図柄表示部用の判定処理を実行する。第２図柄表示部用の判定処理では、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された特別情報に基づいて大当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいて、大当たりや小当たりの有無を判定する当否判定、大当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第２図柄表示部用の判定処理の詳細については後述する。ステップＳ６２０４を実行した後、ステップＳ６２０５に進む。
【１１７５】
ステップＳ６２０５では、第２図柄表示部用の変動時間の設定処理を実行する。第２図柄表示部用の変動時間の設定処理では、第２図柄表示部の図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間を設定する。第２図柄表示部用の変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳ６２０５を実行した後、ステップＳ６２０６に進む。
【１１７６】
ステップＳ６２０６では、高確率モード終了処理を実行する。高確率モード終了処理では、上述したように、高確率モードに移行してから所定回数（本実施形態では１２０回）の判定処理（大当たり抽選）が実行された場合に、高確率モードを終了させる処理である。高確率モード終了処理の詳細については後述する。ステップＳ６２０６を実行した後、ステップＳ６２０７に進む。
【１１７７】
ステップＳ６２０７では、特２用変動コマンドを設定する。特２用変動コマンドには、今回開始される遊技回が第２始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、大当たりの有無の情報、大当たりの種別の情報、リーチ発生の有無の情報及びステップＳ６２０４において設定された変動時間の情報が含まれている。なお、設定された特２用変動コマンドは、通常処理（図１２７）におけるコマンド出力処理（ステップＳ５４０２）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した特２用変動コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ６２０７を実行した後、ステップＳ６２０８に進む。
【１１７８】
ステップＳ６２０８では、第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動表示を開始させる。その後、ステップＳ６２０９に進み、特２用変動中フラグをＯＮにする。ステップＳ６２０９を実行した後、本第２図柄表示部用の変動開始処理を終了する。
【１１７９】
＜第２図柄表示部用の保留情報シフト処理＞
次に、第２図柄表示部用の保留情報シフト処理について説明する。第２図柄表示部用の保留情報シフト処理は、第２図柄表示部用の変動開始処理のサブルーチン（図１３５：Ｓ６２０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１１８０】
図１３６は、第２図柄表示部用の保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳ６３０１では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮの値から１を減算する。その後、ステップＳ６３０２に進む。
【１１８１】
ステップＳ６３０２では、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに移動させる。その後、ステップＳ６３０３に進む。
【１１８２】
ステップＳ６３０３では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータを

シフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ６３０３を実行した後、本第２図柄表示部用の保留情報シフト処理を終了する。

【１１８３】

＜第２図柄表示部用の判定処理＞

次に、第２図柄表示部用の判定処理について説明する。第２図柄表示部用の判定処理は、第２図柄表示部用の変動開始処理のサブルーチン（図１３５：Ｓ６２０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１８４】

図１３７は、第２図柄表示部用の判定処理を示すフローチャートである。ステップＳ６４０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６４０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓ６４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６４０２に進む。

【１１８５】

ステップＳ６４０２では、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ６４０４に進む。一方、ステップＳ６４０１において、高確率モードではないと判定した場合には（Ｓ６４０１：ＮＯ）、ステップＳ６４０３に進む。

【１１８６】

ステップＳ６４０３では、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ６４０４に進む。

【１１８７】

ステップＳ６４０４では、ステップＳ６４０２又はステップＳ６４０３における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ６４０４において、当否判定の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓ６４０４：ＹＥＳ）、ステップＳ６４０５に進む。

【１１８８】

ステップＳ６４０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの特２用当たりフラグをＯＮにする。特２用当たりフラグは、第２始動口３３への遊技球の入球を契機として実行された大当たり抽選の抽選結果が「大当たり」又は「小当たり」である場合にＯＮにされるフラグである。ステップＳ６４０５を実行した後、ステップＳ６４０６に進む。

【１１８９】

ステップＳ６４０６では、第２始動口用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、いずれの大当たり種別の数値範囲に含まれているかを判定する。ステップＳ６４０６を実行した後、ステップＳ６４０７に進む。

【１１９０】

ステップＳ６４０７では、ステップＳ６４０６における振分判定の結果（大当たり種別）が第１種大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ６４０７において、振り分けた大当たり種別が第１種大当たりであると判定した場合には（Ｓ６４０７：ＹＥＳ）、ステップＳ６４０８に進む。

【１１９１】

ステップＳ６４０８では、ステップＳ６４０７において振り分けた大当たり種別に対応した特２用第１種大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。本実施形態では、振分けた大当たり種別が８Ｒ第１種大当たりである場合には特２用８Ｒ第１種大当たりフラグをＯＮにし、振分けた大当たり種別が１６Ｒ第１種大当たりである場合には特２用１６Ｒ第１種大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳ６４０８を実行した後、ステップＳ６４０９に進む。

【１１９２】

ステップＳ６４０９では、第１種大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。第１種大当たり用の停止図柄設定処理では、第１種大当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている第１種大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳ６４０７において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ６４０９を実行した後、ステップＳ６４１０に進む。

【１１９３】

ステップＳ６４１０では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６４１０において、高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓ６４１０：ＮＯ）、ステップＳ６４１１に進み、特殊大当たりフラグをＯＮにする。すなわち、上述したように、特殊大当たりフラグは、サポートモードが低頻度サポートモードである期間中に、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選において大当たりに当選した場合にＯＮにされるフラグである。ステップＳ６４１１を実行した後、本第２図柄表示部用の判定処理を終了する。一方、ステップＳ６４１０において、サポートモードが高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓ６４１０：ＹＥＳ）、ステップＳ６４１１を実行することなく、本第２図柄表示部用の判定処理を終了する。

【１１９４】

ステップＳ６４０７において、振り分けた大当たり種別が第１種大当たりではないと判定した場合には（Ｓ６４０７：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たり種別が第２種大当たりである場合には、ステップＳ６４１２に進む。なお、本実施形態では、第２始動口用の当否テーブルには第２種大当たりが設定されていないので、以下に説明するステップＳ６４１２及びステップＳ６４１３の処理は実行されない。

【１１９５】

ステップＳ６４１２では、ステップＳ６４０７において振り分けた大当たり種別に対応した特２用第２種大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳ６４１２を実行した後、ステップＳ６４１３に進む。

【１１９６】

ステップＳ６４１３では、第２種大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。第２種大当たり用の停止図柄設定処理では、第２種大当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている第２種大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳ６４０７において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ６４１３を実行した後、上述したステップＳ６４１０に進み、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳ６４１０において、高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓ６４１０：ＮＯ）、ステップＳ６４１１に進み、特殊大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳ６４１１を実行した後、本第２図柄表示部用の判定処理を終了する。一方、ステップＳ６４１０において、サポートモードが

高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓ６４１０：ＹＥＳ）、ステップＳ６４１１を実行することなく、本第２図柄表示部用の判定処理を終了する。

【１１９７】

ステップＳ６４０４において、ステップＳ６４０２又はステップＳ６４０３における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓ６４０４：ＮＯ）、ステップＳ６４１４に進み、ステップＳ６４０２又はステップＳ６４０３における当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。ステップＳ６４１４において、当否判定の結果が小当たりであると判定した場合には（Ｓ６４１４：ＹＥＳ）、ステップＳ６４１５に進み、特２用当たりフラグをＯＮにする。その後、ステップＳ６４１６に進み、当否判定の結果に対応する小当たりフラグをＯＮにする。具体的には、本実施形態では、当否判定の結果が第１小当たりである場合には第１小当たりフラグをＯＮにし、当否判定の結果が第２小当たりである場合には第２小当たりフラグをＯＮにし、当否判定の結果が第３小当たりである場合には第３小当たりフラグをＯＮにする。ステップＳ６４１６を実行した後、ステップＳ６４１７に進む。

【１１９８】

ステップＳ６４１７では、小当たり用の停止図柄設定処理を実行する。小当たり用の停止図柄設定処理では、小当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている小当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳ６４０２又はステップＳ６４０３における当否判定の結果に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ６４１７を実行した後、本第２図柄表示部用の判定処理を終了する。

【１１９９】

ステップＳ６４１４において、当否判定の結果が小当たりではないと判定した場合には（Ｓ６４１４：ＮＯ）、ステップＳ６４１８に進む。

【１２００】

ステップＳ６４１８では、外れ用の停止図柄設定処理を実行する。外れ用の停止図柄設定処理では、外れとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することによって、判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ６４１８を実行した後、本第２図柄表示部用の判定処理を終了する。

【１２０１】

＜第２図柄表示部用の変動時間の設定処理＞

次に、第２図柄表示部用の変動時間の設定処理について説明する。第２図柄表示部用の変動時間の設定処理は、第２図柄表示部用の変動開始処理のサブルーチン（図１３５：Ｓ６２０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２０２】

図１３８は、第２図柄表示部用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ６５０１では、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が「１２１」であるか否かを判定する。ステップＳ６５０１において、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が「１２１」ではないと判定した場合には（Ｓ６５０１：ＮＯ）、ステップＳ６５０２に進み、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が「１２２」であるか否かを判定する。ステップＳ６５０２において、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が「１２２」ではないと判定した場合には（Ｓ６５０２：ＮＯ）、ステップＳ６５０３に進む。

【１２０３】

ステップＳ６５０３では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する

。ステップＳ６５０３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６５０３：ＮＯ）、ステップＳ６５０４に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアに１０ｍｉｎに対応する値をセットする。その後、本第２図柄表示部用の変動時間の設定処理を終了する。

【１２０４】

ステップＳ６５０３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６５０３：ＹＥＳ）、ステップＳ６５０５に進み、特殊大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６５０５において、特殊大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６５０５：ＹＥＳ）、上述したステップＳ６５０４に進む。一方、ステップＳ６５０５において、特殊大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６５０５：ＮＯ）、ステップＳ６５０６に進む。

【１２０５】

ここで、ステップＳ６５０５において、特殊大当たりフラグがＯＮであると判定した場合に（Ｓ６５０５：ＹＥＳ）、ステップＳ６５０４に進む理由は、以下の通りである。低頻度サポートモード時に遊技盤３０の右側に遊技球を流通させ、第２始動口３４に遊技球を入球させることによって第２始動口用遊技回を実行させ大当たり抽選に当選した場合に特殊大当たりとなる。本遊技機の遊技性上、低頻度サポートモード時は、遊技盤３０の左側に遊技球を流通させる方が遊技者にとって有利となるため、低頻度サポートモード時は、遊技盤３０の左側に遊技球を流通させるように遊技者を誘導することが望ましい。よって、低頻度サポートモード時に遊技盤３０の右側に遊技球を流通させ第２始動口３４に遊技球を入球させることによって第２始動口用遊技回を実行させ大当たり抽選に当選した場合よりも、低頻度サポートモード時に遊技盤３０の左側に遊技球を流通させ第１始動口３３に遊技球を入球させることによって第１始動口用遊技回を実行させ大当たり抽選に当選した場合の方が有利となるような設定にすることが望ましい。従って、低頻度サポートモード時に遊技盤３０の右側に遊技球を流通させ第２始動口３４に遊技球を入球させることによって第２始動口用遊技回を実行させ大当たり抽選に当選（特殊大当たり）した場合に、内部制御としては高頻度サポートモードに移行しているが、遊技盤３０の右側に遊技球を流通させ第２始動口３４に遊技球を入球させることによって実行される第２始動口用遊技回の変動時間を１０分とすることで、低頻度サポートモード中に遊技盤３０の右側に遊技球を流通させ第２始動口３４に遊技球を入球させる遊技行為が有利とならないようにしている。また、特殊大当たりを契機として高頻度サポートモードに移行した場合における図柄表示装置４１における演出や音声は、低頻度サポートモード時と変化がないものに設定することによって、遊技者に誤って遊技球を遊技盤３０の右側に流通させないようにしてもよい。

【１２０６】

ステップＳ６５０６では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳ６５０７に進む。

【１２０７】

ステップＳ６５０７では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、特２用８Ｒ第１種大当たりフラグ又は特２用１６Ｒ第１種大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓ６５０７：ＹＥＳ）、ステップＳ６５０８に進む。

【１２０８】

ステップＳ６５０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳ６５０８を実行した後、ステップＳ６５０９に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第２図柄表示部用の変動時間の設定処理を終了する。

【１２０９】
ステップＳ６５０７において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓ６５０７：ＮＯ）、ステップＳ６５１０に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアに０．５ｓｅｃに対応する値をセットする。その後、本第２図柄表示部用の変動時間の設定処理を終了する。
【１２１０】
ステップＳ６５０１において、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が「１２１」であると判定した場合（Ｓ６５０１：ＹＥＳ）、及びステップＳ６５０２において、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１の値が「１２２」であると判定した場合（Ｓ６５０２：ＹＥＳ）には、ステップＳ６５１１に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアに１２ｓｅｃに対応する値をセットする。その後、本第２図柄表示部用の変動時間の設定処理を終了する。
【１２１１】
＜変動停止処理＞
次に、変動停止処理について説明する。変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１２８：Ｓ５５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１２１２】
図１３９は、変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳ６６０１では、特１用変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、第１図柄表示部３７ａにおいて図柄が変動表示中であるか否かを判定する。ステップＳ６６０１において、特１用変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６６０２に進む。一方、ステップＳ６６０１において、特１用変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６６０１：ＮＯ）、後述するステップＳ６６１９に進む。
【１２１３】
ステップＳ６６０２では、第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動時間が終了したか否かを判定する。ステップＳ６６０２において、第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓ６６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６６０３に進み、第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動を停止する。その後、ステップＳ６６０４に進む。一方、ステップＳ６６０２において、第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓ６６０２：ＮＯ）、後述するステップＳ６６２０に進む。
【１２１４】
ステップＳ６６０４では、特１用変動中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６６０５に進み、特１用当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動表示に対応する大当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ６６０５において、特１用当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６６０５：ＮＯ）、ステップＳ６６０６に進む。
【１２１５】
ステップＳ６６０６では、最終特定遊技回フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６６０６において、最終特定遊技回フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６０６：ＹＥＳ）、ステップＳ６６０７に進み、最終特定遊技回終了コマンドを設定する。最終特定遊技回終了コマンドは、高確率モードにおける最後の遊技回（本実施形態では高確率モードに移行してから１２０回目の遊技回）が終了することをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。設定された最終特定遊技回終了コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１２７：ステップＳ５４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳ６６０７を実行した後、ステップＳ６６０８に進み、最終特定遊技回フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６６０９に進む。一方、ステップＳ６６０６において、最終特定遊技回フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６６０６：ＮＯ）、ステップＳ６６０７およびステップＳ６６０８を実行することなく、ステップＳ６６０９に進む。

【１２１６】
ステップＳ６６０９では、第１始動保留個数ＲａＮの値が０であるか否かを判定する。ステップＳ６６０９において、第１始動保留個数ＲａＮの値が０であると判定した場合には（Ｓ６６０９：ＹＥＳ）、ステップＳ６６１０に進み、特１用客待ちコマンドを設定する。特１用客待ちコマンドは、第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動が停止し、第１始動保留個数ＲａＮの値が０になったことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。設定された特１用客待ちコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１２７：ステップＳ５４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳ６６１０を実行した後、後述するステップＳ６６１９に進む。一方、ステップＳ６６０９において、第１始動保留個数ＲａＮの値が０ではないと判定した場合には（Ｓ６６０９：ＮＯ）、ステップＳ６６１０を実行することなく、後述するステップＳ６６１９に進む。

【１２１７】
ステップＳ６６０５において、特１用当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６０６：ＹＥＳ）、ステップＳ６６１１に進み、特１用当たりフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６６１２に進む。

【１２１８】
ステップＳ６６１２では、最終特定遊技回フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６６１２において、最終特定遊技回フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６１２：ＹＥＳ）、ステップＳ６６１３に進み、最終特定遊技回フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６６１４に進む。一方、ステップＳ６６１２において、最終特定遊技回フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６６１２：ＮＯ）、ステップＳ６６１３を実行することなく、ステップＳ６６１４に進む。

【１２１９】
ステップＳ６６１４では、特２用変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、第２図柄表示部３７ｂにおいて図柄が変動表示中であるか否かを判定する。ステップＳ６６１４において、特２用変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６１４：ＹＥＳ）、ステップＳ６６１５に進む。一方、ステップＳ６６１４において、特２用変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６６１４：ＮＯ）、ステップＳ６６３７に進み、開閉実行モードフラグをＯＮにし、その後、本変動停止処理を終了する。

【１２２０】
ステップＳ６６１５では、第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動を外れ用図柄で停止する。その後、ステップＳ６６１６に進み、特２用変動中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６６１７に進む。

【１２２１】
ステップＳ６６１７では、特２用当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動表示に対応する大当たり抽選の抽選結果が大当たり又は小当たりであるか否かを判定する。ステップＳ６６１７において、特２用当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６１７：ＹＥＳ）、ステップＳ６６１８に進み、特２用当たりフラグをＯＦＦにするとともに、特２用第１種大当たりフラグ又は小当たりフラグのうち、ＯＮになっているフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６６３７に進み、開閉実行モードフラグをＯＮにし、その後、本変動停止処理を終了する。一方、ステップＳ６６１７において、特２用当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６６１７：ＮＯ）、ステップＳ６６１８を実行することなく、ステップＳ６６３７に進み、開閉実行モードフラグをＯＮにし、その後、本変動停止処理を終了する。

【１２２２】
上述したように、ステップＳ６６０１において、特１用変動中フラグがＯＮではないと判定した場合（Ｓ６６０１：ＮＯ）、ステップＳ６６０２において、第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動時間が終了していないと判定した場合（Ｓ６６０２：ＮＯ）、ステップＳ６６０９において、第１始動保留個数ＲａＮの値が０ではないと判定した場合（Ｓ６６０９：ＮＯ）、及び、ステップＳ６６１０において、特１用客待ちコマンドを設定し

た後には、次に説明するステップＳ６６１９に進む。
【１２２３】
ステップＳ６６１９では、特２用変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、第２図柄表示部３７ｂにおいて図柄が変動表示中であるか否かを判定する。ステップＳ６６１９において、特２用変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６１９：ＹＥＳ）、ステップＳ６６２０に進む。一方、ステップＳ６６１９において、特２用変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６６１９：ＮＯ）、本変動停止処理を終了する。
【１２２４】
ステップＳ６６２０では、第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動時間が終了したか否かを判定する。ステップＳ６６２０において、第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓ６６２０：ＹＥＳ）、ステップＳ６６２１に進み、第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動を停止する。その後、ステップＳ６６２２に進む。一方、ステップＳ６６２０において、第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓ６６２０：ＮＯ）、本変動停止処理を終了する。
【１２２５】
ステップＳ６６２２では、特２用変動中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６６２３に進み、特２用当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動表示に対応する大当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ６６２３において、特２用当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６６２３：ＮＯ）、ステップＳ６６２４に進む。
【１２２６】
ステップＳ６６２４では、最終特定遊技回フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６６２４において、最終特定遊技回フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６２４：ＹＥＳ）、ステップＳ６６２５に進み、最終特定遊技回終了コマンドを設定する。最終特定遊技回終了コマンドは、高確率モードにおける最後の遊技回（本実施形態では高確率モードに移行してから１２０回目の遊技回）が終了することをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。設定された最終特定遊技回終了コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１２７：ステップＳ５４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳ６６２５を実行した後、ステップＳ６６２６に進み、最終特定遊技回フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６６２７に進む。一方、ステップＳ６６２４において、最終特定遊技回フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６６２４：ＮＯ）、ステップＳ６６２５およびステップＳ６６２６を実行することなく、ステップＳ６６２７に進む。
【１２２７】
ステップＳ６６２７では、第２始動保留個数ＲｂＮの値が０であるか否かを判定する。ステップＳ６６２７において、第２始動保留個数ＲｂＮの値が０であると判定した場合には（Ｓ６６２７：ＹＥＳ）、ステップＳ６６２８に進み、特２用客待ちコマンドを設定する。特２用客待ちコマンドは、第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動が停止し、第２始動保留個数ＲｂＮの値が０になったことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。設定された特２用客待ちコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１２７：ステップＳ５４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳ６６２８を実行した後、本変動停止処理を終了する。一方、ステップＳ６６２７において、第２始動保留個数ＲｂＮの値が０ではないと判定した場合には（Ｓ６６２７：ＮＯ）、ステップＳ６６２８を実行することなく、本変動停止処理を終了する。
【１２２８】
ステップＳ６６２３において、特２用当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６２３：ＹＥＳ）、ステップＳ６６２９に進み、特２用当たりフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６６３０に進む。

【１２２９】
ステップＳ６６３０では、最終特定遊技回フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６６３０において、最終特定遊技回フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６３０：ＹＥＳ）、ステップＳ６６３１に進み、最終特定遊技回フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６６３２に進む。一方、ステップＳ６６３０において、最終特定遊技回フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６６３０：ＮＯ）、ステップＳ６６３１を実行することなく、ステップＳ６６３２に進む。
【１２３０】
ステップＳ６６３２では、特１用変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、第１図柄表示部３７ａにおいて図柄が変動表示中であるか否かを判定する。ステップＳ６６３２において、特１用変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６３２：ＹＥＳ）、ステップＳ６６３３に進む。一方、ステップＳ６６３２において、特１用変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６６３２：ＮＯ）、ステップＳ６６３７に進み、開閉実行モードフラグをＯＮにし、その後、本変動停止処理を終了する。
【１２３１】
ステップＳ６６３３では、第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動を外れ用図柄で停止する。その後、ステップＳ６６３４に進み、特１用変動中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６６３５に進む。
【１２３２】
ステップＳ６６３５では、特１用当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動表示に対応する大当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ６６３５において、特１用当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６３５：ＹＥＳ）、ステップＳ６６３６に進み、特１用当たりフラグをＯＦＦにするとともに、特１用第１種大当たりフラグ又は特１用第２種大当たりフラグのうち、ＯＮになっているフラグをＯＦＦにする。その後、本変動停止処理を終了する。一方、ステップＳ６６３５において、特１用当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６６３５：ＮＯ）、ステップＳ６６３６を実行することなく、ステップＳ６６３７に進み、開閉実行モードフラグをＯＮにし、その後、本変動停止処理を終了する。
【１２３３】
本処理において説明したように、本実施形態の変動停止処理では、ステップＳ６６１４において特２用変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６１４：ＹＥＳ）、ステップＳ６６１５において第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動を外れ用図柄で停止する。また、ステップＳ６６３２において特１用変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６３２：ＹＥＳ）、ステップＳ６６３３において第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動を外れ用図柄で停止する。すなわち、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれもが変動表示中である場合において、この２つの図柄表示部のうち一方の図柄表示部の方が他方よりも先に停止表示する場合であって、当該一方の図柄表示部に対応する遊技回における大当たり抽選の結果が大当たりまたは小当たりである場合には、他方の図柄表示部の変動を外れ図柄で停止させる。よって、先に図柄の変動が停止する図柄表示部に対応する抽選結果が優先される場合がある。このようにすることで、以下のような課題を解決することができる。
【１２３４】
通常、同時変動機においては、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれもが変動が開始された場合において、いずれか一方の図柄表示部に対応する大当たり抽選の結果が大当たりまたは小当たりであると判定した場合には、他方の図柄表示部に対応する大当たり抽選は実行せずに、自動的に外れ用の図柄で他方の図柄表示部を停止表示させる。しかしながら、当該処理を実行した場合、以下の問題が生じる。
【１２３５】
高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、遊技者が、遊技球を遊技盤

３０の右側に流通させていた遊技から遊技球を遊技盤３０の左側に流通させる遊技に切り替えた場合、高頻度サポートモードの終了間際に第２始動口３４に遊技球を入球させて残存している第２始動口用遊技回に対応する保留遊技回は、低頻度サポートモードに移行後であっても実行される。遊技者は、遊技球を遊技盤３０の右側に流通させていた遊技から遊技球を遊技盤３０の左側に流通させる遊技に切り替え、第１始動口３３に遊技球を入球させ第１始動口用遊技回を実行させるが、仮に、先に、保留遊技回の第２始動口用遊技回が実行され大当たり抽選において大当たりまたは小当たりに当選していた場合、上記した通常の同時変動機の処理を実行した場合、第１始動口用遊技回の大当たり抽選は実行されない。このとき、すでにサポートモードは低頻度サポートモードに移行しているため、第２始動口用遊技回の変動時間は１０分である。その結果、第２図柄表示部３７ｂが大当たり用または小当たり用の図柄で停止するまでの１０分間、遊技者が第１始動口３３に遊技球を入球させて第１始動口用遊技回を実行させても、大当たり抽選自体が実行されない状態となってしまう。すなわち、遊技者は、第２図柄表示部３７ｂが大当たり用または小当たり用の図柄で停止するまでの１０分間、実質的に、遊技の中断を余儀なくされてしまうこととなり、遊技者に大きな不利益を与えてしまう。

【１２３６】

その点、本実施形態のように、先に図柄の変動が停止する図柄表示部に対応する抽選結果が優先される処理を採用した場合、保留遊技回の第２始動口用遊技回が実行され大当たり抽選において大当たりまたは小当たりに当選しており、かつ、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が１０分に設定されている場合であっても、その後に第１始動口３３に遊技球が入球すると、第１始動口用遊技回としての大当たり抽選は実行される。そして、当該大当たり抽選の結果が大当たりであって、かつ、第１図柄表示部３７ａの図柄の変動が、第２図柄表示部３７ｂの図柄の変動よりも先に停止する場合には、第１始動口用遊技回の抽選結果が優先され、第１図柄表示部３７ａの図柄が大当たり用の図柄で停止し、同時に、第２図柄表示部３７ｂの図柄が外れ用の図柄で停止する。すなわち、第２図柄表示部３７ｂは当初設定された変動時間である１０分よりも早く図柄を停止させる。よって、通常の同時変動機の処理を採用した場合のように、遊技者が、第２図柄表示部３７ｂが大当たり用または小当たり用の図柄で停止するまでの間（１０分間）、遊技の中断を余儀なくされてしまうといった問題を回避することができる。

【１２３７】

このような理由から、本実施形態における変動停止処理では、ステップＳ６６１４において特２用変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６１４：ＹＥＳ）、ステップＳ６６１５において第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動を外れ用図柄で停止し、ステップＳ６６３２において特１用変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６６３２：ＹＥＳ）、ステップＳ６６３３において第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動を外れ用図柄で停止する処理を採用している。

【１２３８】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図１２７：Ｓ５４０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２３９】

図１４０は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ６７０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、エンディング期間であるか否かを判定するために参照されるフラグであり、開閉実行モードにおけるエンディング期間の開始時にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【１２４０】

ステップＳ６７０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６７０１：ＮＯ）、ステップＳ６７０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであ

るか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉処理期間であるか否かを判定するために参照されるフラグであり、開閉処理期間の開始時にＯＮにされ、開閉処理期間の終了時にＯＦＦにされる。開閉処理期間は、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉処理を実行するための期間である。

【１２４１】

ステップＳ６７０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６７０２：ＮＯ）、ステップＳ６７０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間であるか否かを判定するために参照されるフラグであり、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。オープニング期間は、開閉実行モードにおいてオープニング演出を実行するための期間である。

【１２４２】

ステップＳ６７０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６７０３：ＮＯ）、ステップＳ６７０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６７０４において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６７０４：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。一方、ステップＳ６７０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６７０４：ＹＥＳ）、ステップＳ６７０５に進む。

【１２４３】

ステップＳ６７０５では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、オープニング期間の残り時間を示すタイマカウンタエリアＴｏに「３０００」（すなわち、６．０ｓｅｃ）又は「０」（すなわち、０．０ｓｅｃ）をセットする。なお、タイマカウンタエリアＴｏは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられており、タイマカウンタエリアＴｏにセットされた値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。オープニング時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳ６７０５を実行した後、ステップＳ６７０６に進む。

【１２４４】

ステップＳ６７０６では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図１２７）におけるステップＳ５４０２において、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定されたオープニング時間の情報が含まれる。音声発光制御装置９０は、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容の演出が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ６７０６を実行した後、ステップＳ６７０７に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１２４５】

ステップＳ６７０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６７０３：ＹＥＳ）、ステップＳ６７０８に進む。

【１２４６】

ステップＳ６７０８では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、タイマカウンタエリアＴｏの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ６７０８において、オープニング期間が終了していないと判定した場合には（Ｓ６７０８：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。一方、ステップＳ６７０８において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓ６７０８：ＹＥＳ）、ステップＳ６７０９に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６７１０に進む。

【１２４７】

ステップＳ６７１０では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６

３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳ６７１０を実行した後、ステップＳ６７１１に進む。

【１２４８】

ステップＳ６７１１では、今回の開閉実行モードのラウンド数を設定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ（特１用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特１用８Ｒ第２種大当たりフラグ、特２用１６Ｒ第１種大当たりフラグ、特２用８Ｒ第１種大当たりフラグ）や小当たりフラグ（第１小当たりフラグ、第２小当たりフラグ、第３小当たりフラグ）を確認するとともに、フラグに対応するラウンド数を、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１にセットする。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１は、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。ラウンド数設定処理の詳細については後述する。Ｓ６７１１を実行した後、ステップＳ６７１２に進む。

【１２４９】

ステップＳ６７１２では、開閉処理コマンドを設定する。設定された開閉処理コマンドは、通常処理（図１２７）におけるステップＳ５４０２において、音声発光制御装置９０に送信される。この開閉処理コマンドには、今回の開閉処理期間において実行されるラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０は、受信した開閉処理コマンドに基づいて、ラウンド数に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ６７１２を実行した後、ステップＳ６７１３に進む。

【１２５０】

ステップＳ６７１３では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１２５１】

ステップＳ６７０２において、開閉処理期間フラグがＯＮである判定した場合には（Ｓ６７０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６７１４に進み、大入賞口開閉処理を実行する。具体的には、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが閉鎖中である場合には、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１が「１」以上であることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とすることで開閉扉３６ｂを開放させる。また、開閉扉３６ｂが開放中である場合には、当該開閉扉３６ｂの開放から開放限度時間が経過していること又は開放限度個数の遊技球が入球していることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態を停止し、開閉扉３６ｂを閉鎖させる。大入賞口開閉処理の詳細については後述する。ステップＳ６７１４を実行した後、ステップＳ６７１５に進む。

【１２５２】

ステップＳ６７１５では、Ｖ入賞口開閉処理を実行する。具体的には、所定のラウンドにおいてＶ入賞口４８に設けられた開閉扉４８ａを１回開放させる処理を実行する。Ｖ入賞口開閉処理の詳細については後述する。ステップＳ６７１５を実行した後、ステップＳ６７１６に進む。

【１２５３】

ステップＳ６７１６では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ６７１６：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。一方、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６７１６：ＹＥＳ）、ステップＳ６７１７に進み、開閉処理期間フラグをＯＦＦにする。ステップＳ６７１７を実行した後、ステップＳ６７１８に進む。

【１２５４】

ステップＳ６７１８では、ラウンド表示の終了処理を実行する。ラウンド表示の終了処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯するように当該ラウンド表

示部３９を制御する。ステップＳ６７１８を実行した後、ステップＳ６７１９に進む。
【１２５５】
ステップＳ６７１９では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、エンディング期間の残り時間を示すタイマカウンタエリアＴｅに「３０００」（すなわち、６．０ｓｅｃ）又は「０」（すなわち、０ｓｅｃ）をセットする。なお、タイマカウンタエリアＴｅは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられており、タイマカウンタエリアＴｅにセットされた値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。エンディング時間設定処理については後述する。ステップＳ６７１９を実行した後、ステップＳ６７２０に進む。
【１２５６】
ステップＳ６７２０では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図１２７）におけるステップＳ５４０２において、音声発光制御装置９０に送信される。このエンディングコマンドには、設定されたエンディング時間の情報が含まれる。音声発光制御装置９０は、受信したエンディングコマンドに基づいて、開閉処理期間に対応した演出を終了させるとともに、エンディング時間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容の演出が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ６７２０を実行した後、ステップＳ６７２１に進む。
【１２５７】
ステップＳ６７２１では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【１２５８】
ステップＳ６７０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６７２２に進む。
【１２５９】
ステップＳ６７２２では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓ６７１９）においてエンディング時間として設定されたタイマカウンタエリアＴｅの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ６７２２において、エンディング時間として設定されたタイマカウンタエリアＴｅの値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ６７２２：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。一方、ステップＳ６７２２において、エンディング時間として設定されたタイマカウンタエリアＴｅの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６７２２：ＹＥＳ）、ステップＳ６７２３に進む。
【１２６０】
ステップＳ６７２３では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６７２４に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６７２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、エンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細については後述する。ステップＳ６７２５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【１２６１】
＜オープニング時間設定処理＞
次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１４０：Ｓ６７０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１２６２】
図１４１は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ６８０１では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ（特１用８Ｒ第１種大当たり

フラグ、特１用８Ｒ第２種大当たりフラグ、特２用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特２用１６Ｒ第１種大当たりフラグ）のいずれかがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。

【１２６３】

ステップＳ６８０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には（Ｓ６８０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６８０２に進み、タイマカウンタエリアＴｏに「３０００」（すなわち、６．０ｓｅｃ）をセットする。その後、本オープニング時間設定処理を終了する。

【１２６４】

一方、ステップＳ６８０１において今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合（Ｓ６８０１：ＹＥＳ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が小当たりである場合には、ステップＳ６８０３に進む。

【１２６５】

ステップＳ６８０３では、タイマカウンタエリアＴｏに「０」（すなわち、０．０ｓｅｃ）をセットする。すなわち、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として今回の開閉実行モードへの移行が行われた場合であって、当該入球を契機として実行された大当たり抽選の抽選結果が小当たりである場合には、実質、オープニング演出は行わない。ステップＳ６８０３を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了する。

【１２６６】

＜ラウンド数設定処理＞

次に、ラウンド数設定処理について説明する。ラウンド数設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１４０：Ｓ６７１１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２６７】

図１４２は、ラウンド数設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ６９０１では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ（特１用８Ｒ第1種大当たりフラグ、特１用８Ｒ第２種大当たりフラグ、特２用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特２用１６Ｒ第１種大当たりフラグ）のいずれかがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。

【１２６８】

ステップＳ６９０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には（Ｓ６９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６９０２に進み、今回の開閉実行モードへの移行の契機が１６Ｒ第１種大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている特２用１６Ｒ第1種大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１２６９】

ステップＳ６９０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が１６Ｒ第１種大当たりであると判定した場合には（Ｓ６９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６９０３に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１６」をセットする。その後、本ラウンド数設定処理を終了する。

【１２７０】

一方、ステップＳ６９０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が１６Ｒ第１種大当たりではないと判定した場合（Ｓ６９０２：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が８Ｒ第１種大当り又は８Ｒ第２種大当たりである場合には、ステップＳ６９０４に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「８」をセットする。その後、本ラウンド数設定処理を終了する。

【１２７１】

ステップＳ６９０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合（Ｓ６９０１：ＹＥＳ）、すなわち、第２始動口３４への遊技球の入球

を契機として今回の開閉実行モードへの移行が行われた場合であって、当該入球を契機として実行された大当たり抽選の抽選結果が小当たりである場合には、ステップＳ６９０５に進む。

【１２７２】

ステップＳ６９０５では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第１小当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている第１小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６９０５において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第１小当たりであると判定した場合には（Ｓ６９０５：ＹＥＳ）、ステップＳ６９０６に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１」をセットする。その後、本ラウンド数設定処理を終了する。一方、ステップＳ６９０５において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第１小当たりではないと判定した場合には（Ｓ６９０５：ＮＯ）、ステップＳ６９０７に進む。

【１２７３】

ステップＳ６９０７では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第２小当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている第２小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６９０７において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第２小当たりであると判定した場合には（Ｓ６９０７：ＹＥＳ）、ステップＳ６９０８に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「６」をセットする。その後、本ラウンド数設定処理を終了する。一方、ステップＳ６９０７において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第２小当たりではないと判定した場合（Ｓ６９０７：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第３小当たりである場合には、ステップＳ６９０９に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「８」をセットする。その後、本ラウンド数設定処理を終了する。

【１２７４】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１４０：Ｓ６７１４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２７５】

図１４３は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳ７００１では、大入賞口３６ａに設けられた開閉扉３６ｂが開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳ７００１において、大入賞口３６ａに設けられた開閉扉３６ｂが開放中ではないと判定した場合には（Ｓ７００１：ＮＯ）、ステップＳ７００２に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ７００２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ７００２：ＹＥＳ）、本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ７００２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ７００２：ＮＯ）、ステップＳ７００３に進む。

【１２７６】

ステップＳ７００３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａに設けられた開閉扉３６ｂの閉鎖時間の残時間を計測するためのカウンタとして用いられる。なお、この第１タイマカウンタエリアＴ１にセットされた値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【１２７７】

ステップＳ７００３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ７００３：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ７００３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判

定した場合には（Ｓ７００３：ＹＥＳ）、ステップＳ７００４に進み、大入賞口３６ａに設けられた開閉扉３６ｂを開放するために可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とする。その後、ステップＳ７００５に進む。

【１２７８】

ステップＳ７００５では、入球カウンタ設定処理を実行する。入球カウンタ設定処理では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた入球カウンタエリアＰＣに、大入賞口３６ａの１回の開放中（１ラウンド中）に遊技球の入球を許可する値をセットする。入球カウンタ設定処理の詳細については後述する。ステップＳ７００５を実行した後、ステップＳ７００６に進む。

【１２７９】

ステップＳ７００６では、大入賞口用開放限度時間設定処理を実行する。大入賞口用開放限度時間設定処理では、大入賞口３６ａに設けられた開閉扉３６ｂの１回の開放時間の限度である開放限度時間を設定する。具体的には、第１タイマカウンタエリアＴ１に開放限度時間に対応する値をセットする。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａに設けられた開閉扉３６ｂの開放限度時間の残時間を計測するためのカウンタとして用いられる。上述したように、第１タイマカウンタエリアＴ１にセットされた値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。大入賞口用開放限度時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳ７００６を実行した後、ステップＳ７００７に進む。

【１２８０】

ステップＳ７００７では、大入賞口開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、大入賞口開放コマンドは、大入賞口３６ａに設けられた開閉扉３６ｂの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図１２７：ステップＳ５４０２）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した大入賞口開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の開閉扉３６ｂの開放が開始されたことを認識するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、開閉扉３６ｂの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記大入賞口開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した大入賞口開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の開閉扉３６ｂの開放が開始されたことを認識するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、開閉扉３６ｂの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

【１２８１】

ステップＳ７００１において、大入賞口３６ａに設けられた開閉扉３６ｂが開放中であると判定した場合には（ステップＳ７００１：ＹＥＳ）、ステップＳ７００８に進み、大入賞口用開放限度時間が経過したか否かを判定する。具体的には、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａに設けられた開閉扉３６ｂの開放限度時間の残時間を計測するためのカウンタとして用いられる。ステップＳ７００８において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ７００８：ＮＯ）、ステップＳ７００９に進む。

【１２８２】

ステップＳ７００９では、大入賞口３６ａに遊技球が入球したか否かを、可変入賞装置３６に対応した検出センサーの検出状態により判定する。ステップＳ７００９において、遊技球の入球が発生していないと判定した場合には（Ｓ７００９：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ７００９において、遊技球の入球が発生していると判定した場合には（Ｓ７００９：ＹＥＳ）、ステップＳ７０１０に進み、入球カウンタエリアＰＣの値を１減算する。その後、ステップＳ７０１１に進む。

【１２８３】

ステップＳ７０１１では、入球カウンタエリアＰＣの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ７０１１において、入球カウンタエリアＰＣの値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ７０１１：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【１２８４】

ステップＳ７００８において第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合（Ｓ７００８：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ７０１１において入球カウンタエリアＰＣの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ７０１１：ＹＥＳ）、ステップＳ７０１２に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａに設けられた開閉扉３６ｂを閉鎖するために可変入賞駆動部３６ｃを非駆動状態とする。その後、ステップＳ７０１３に進む。

【１２８５】

ステップＳ７０１３では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算する。その後、ステップＳ７０１４に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ７０１４において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ７０１４：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ７０１４において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ７０１４：ＮＯ）、ステップＳ７０１５に進む。

【１２８６】

ステップＳ７０１５では、大入賞口用閉鎖時間設定処理を実行する。大入賞口用閉鎖時間設定処理は、大入賞口３６ａの閉鎖時間を設定するための処理であり、具体的には、第１タイマカウンタエリアＴ１に閉鎖時間に対応する値をセットする。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａに設けられた開閉扉３６ｂの閉鎖時間の残時間を計測するためのカウンタとして用いられる。本実施形態では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１０００」（２ｓｅｃ）をセットする。また、今回の開閉実行モードへの移行の契機が小当たりであると判定した場合には、第１タイマカウンタエリアＴ１に「３０」（すなわち、０．０６ｓｅｃ）をセットする。ステップＳ７０１５を実行した後、ステップＳ７０１６に進む。

【１２８７】

ステップＳ７０１６では、大入賞口閉鎖コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、大入賞口閉鎖コマンドは、大入賞口３６ａに設けられた開閉扉３６ｂの開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図１２７：ステップＳ５４０２）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した大入賞口閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の開閉扉３６ｂの開放が終了したことを認識するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、開閉扉３６ｂの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記大入賞口閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した大入賞口閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の開閉扉３６ｂの開放が終了したことを認識するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、開閉扉３６ｂの開放が終了したことに対応する内容に更新する。

【１２８８】

＜入球カウンタ設定処理＞

次に、入球カウンタ設定処理について説明する。入球カウンタ設定処理は、大入賞口開閉処理のサブルーチン（図１４３：Ｓ７００５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２８９】

図１４４は、入球カウンタ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ７１０１

では、入球カウンタエリアＰＣに「１０」をセットする。その後、本入球カウンタ設定処理を終了する。

【１２９０】

＜大入賞口用開放限度時間設定処理＞

次に、大入賞口用開放限度時間設定処理について説明する。大入賞口用開放限度時間設定処理は、大入賞口開閉処理のサブルーチン（図１４３：Ｓ７００６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２９１】

図１４５は、大入賞口用開放限度時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ７２０１では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ（特１用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特１用８Ｒ第２種大当たりフラグ、特２用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特２用１６Ｒ第１種大当たりフラグ）のいずれかがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。

【１２９２】

ステップＳ７２０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には（Ｓ７２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７２０２に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１５０００」（すなわち、３０．０ｓｅｃ）をセットする。その後、本大入賞口用開放限度時間設定処理を終了する。

【１２９３】

一方、ステップＳ７２０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合には（Ｓ７２０１：ＮＯ）、ステップＳ７２０３に進み、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第１小当たりであるか否かを判定する。具体的には、第１小当たりフラグがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第１小当たりであると判定する。

【１２９４】

ステップＳ７２０３において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第１小当たりであると判定した場合には（Ｓ７２０３：ＹＥＳ）、ステップＳ７２０４に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１に「８００」（すなわち、１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本大入賞口用開放限度時間設定処理を終了する。一方、ステップＳ７２０３において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第１小当たりではないと判定した場合（Ｓ７２０３：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第２小当たり又は第３小当たりである場合には、ステップＳ７２０５に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１に「３０」（すなわち、０．０６ｓｅｃ）をセットする。その後、本大入賞口用開放限度時間設定処理を終了する。

【１２９５】

＜Ｖ入賞口開閉処理＞

次に、Ｖ入賞口開閉処理について説明する。Ｖ入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１４０：Ｓ６７１５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２９６】

図１４６は、Ｖ入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳ７３０１では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ（特１用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特１用８Ｒ第２種大当たりフラグ、特２用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特２用１６Ｒ第１種大当たりフラグ）のいずれかがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。

【１２９７】

ステップＳ７３０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合（Ｓ７３０１：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契

機が小当たりである場合には、Ｖ入賞口４８に設けられた開閉扉４８ａを開放しないので、本Ｖ入賞口開閉処理を終了する。一方、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には（Ｓ７３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７３０２に進む。

【１２９８】

ステップＳ７３０２では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「３」であるか否かを判定する。ステップＳ７３０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「３」ではないと判定した場合には（Ｓ７３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７３０３に進む。

【１２９９】

ステップＳ７３０３では、Ｖ入賞口４８に設けられた開閉扉４８ａが開放中であるか否かを判定する。具体的には、開閉扉駆動部４８ｂの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳ７３０３において、Ｖ入賞口４８に設けられた開閉扉４８ａが開放中ではないと判定した場合には（Ｓ７３０１：ＮＯ）、ステップＳ７３０４に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「４」であるか否かを判定する。ステップＳ７３０４において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「４」ではないと判定した場合には（Ｓ７３０４：ＮＯ）、本Ｖ入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ７３０４において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「４」であると判定した場合には（Ｓ７３０４：ＹＥＳ）、ステップＳ７３０５に進む。

【１３００】

ステップＳ７３０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅに記憶されたＶ入賞口開放済みフラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｖ入賞口開放済みフラグは、今回の開閉実行モードにおいて、Ｖ入賞口４８に設けられた開閉扉４８ａが既に開放済みであるか否かを認識するためのフラグである。本実施形態では、開閉扉４８ａは、１回の開閉実行モードにおいて１回のみ開放するように構成されている。ステップＳ７３０５において、Ｖ入賞口開放済みフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７３０５：ＮＯ）、ステップＳ７３０６に進み、Ｖ入賞口４８に設けられた開閉扉４８ａを開放するために開閉扉駆動部４８ｂを駆動状態とする。その後、ステップＳ７３０７に進む。一方、ステップＳ７３０５において、Ｖ入賞口開放済みフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７３０５：ＹＥＳ）、本Ｖ入賞口開閉処理を終了する。

【１３０１】

ステップＳ７３０７では、Ｖ入賞口用開放限度時間設定処理を実行する。Ｖ入賞口用開放限度時間設定処理では、Ｖ入賞口４８に設けられた開閉扉４８ａの１回の開放時間の限度である開放限度時間を設定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３に開放限度時間に対応する値をセットする。この場合、第３タイマカウンタエリアＴ３は、Ｖ入賞口４８に設けられた開閉扉４８ａの開放限度時間の残時間を計測するためのカウンタとして用いられる。第３タイマカウンタエリアＴ３にセットされた値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。Ｖ入賞口用開放限度時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳ７３０７を実行した後、ステップＳ７３０８に進む。

【１３０２】

ステップＳ７３０８では、Ｖ入賞口開放コマンドを設定する。その後、本Ｖ入賞口開閉処理を終了する。なお、Ｖ入賞口開放コマンドは、Ｖ入賞口４８に設けられた開閉扉４８ａの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図１２７：ステップＳ５４０２）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したＶ入賞口開放コマンドに基づいて、開閉扉４８ａの開放が開始されたことを認識するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、開閉扉４８ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記Ｖ入賞口開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信したＶ入賞口開放コマンドに基づいて、開

閉扉４８ａの開放が開始されたことを認識するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、開閉扉４８ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

【１３０３】

ステップＳ７３０３において、Ｖ入賞口４８に設けられた開閉扉４８ａが開放中であると判定した場合には（ステップＳ７３０３：ＹＥＳ）、ステップＳ７３０９に進み、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球したか否かをＶ入賞口４８に対応した検出センサーの検出状態により判定する。ステップＳ７３０９において、遊技球の入球が発生していると判定した場合には（Ｓ７３０９：ＹＥＳ）、ステップＳ７３１０に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅに記憶されたＶ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１３０４】

ステップＳ７３１０において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７３１０：ＮＯ）、ステップＳ７３１１に進み、Ｖ入賞フラグをＯＮにするとともに、ステップＳ７３１２に進み、Ｖ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図１２７：ステップＳ５４０２）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したＶ入賞コマンドに基づいて、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球したことを認識するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球したことに対応する内容に更新する。ステップＳ７３１２を実行した後、ステップＳ７３１３に進む。一方、ステップＳ７３０９において、遊技球の入球が発生していないと判定した場合（Ｓ７３０９：ＮＯ）、及び、ステップＳ７３１０において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７３１０：ＹＥＳ）、ステップＳ７３１１及びステップＳ７３１２を実行することなく、ステップＳ７３１３に進む。

【１３０５】

ステップＳ７３１３では、Ｖ入賞口用開放限度時間が経過したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ７３１３において、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ７３１３：ＮＯ）、本Ｖ入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ７３１３において、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ７３１３：ＹＥＳ）、ステップＳ７３１４に進む。

【１３０６】

ステップＳ７３１４では、Ｖ入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、Ｖ入賞口４８を閉鎖するために開閉扉駆動部４８ｂを非駆動状態とする。その後、ステップＳ７３１５に進み、Ｖ入賞口開放済みフラグをＯＮにする。その後、ステップＳ７３１６に進む。

【１３０７】

ステップＳ７３１６では、Ｖ入賞口閉鎖コマンドを設定する。その後、本Ｖ入賞口開閉処理を終了する。なお、Ｖ入賞口閉鎖コマンドは、Ｖ入賞口４８に設けられた開閉扉４８ａの開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図１２７：ステップＳ５４０２）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したＶ入賞口閉鎖コマンドに基づいて、開閉扉４８ａの開放が終了したことを認識するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、開閉扉４８ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記Ｖ入賞口閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信したＶ入賞口閉鎖コマンドに基づいて、開閉扉４８ａの開放が終了したことを認識するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、開閉扉４８ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。

【１３０８】

ステップＳ７３０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「３」であると判定した場合には（Ｓ７３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７３１７に進み、Ｖ入賞口開放

済みフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ７３１７において、Ｖ入賞口開放済みフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７３１７：ＹＥＳ）、ステップＳ７３１８に進み、Ｖ入賞口開放済みフラグをＯＦＦにする。一方、ステップＳ７３１７において、Ｖ入賞口開放済みフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７３１７：ＮＯ）、ステップＳ７３１８を実行することなく、本Ｖ入賞口開閉処理を終了する。

【１３０９】

＜Ｖ入賞口用開放限度時間設定処理＞

次に、Ｖ入賞口用開放限度時間設定処理について説明する。Ｖ入賞口用開放限度時間設定処理は、Ｖ入賞口開閉処理のサブルーチン（図１４６：Ｓ７３０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１３１０】

図１４７は、Ｖ入賞口用開放限度時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ７４０１では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第１種大当たりであるか否かを判定する。具体的には、特１用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特２用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特２用１６Ｒ第１種大当たりフラグのいずれかがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第１種大当たりであると判定する。

【１３１１】

ステップＳ７４０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第１種大当たりであると判定した場合には（Ｓ７４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７４０２に進み、第３タイマカウンタエリアＴ３に「５０００」（すなわち、１０．０ｓｅｃ）をセットする。その後、本Ｖ入賞口用開放限度時間設定処理を終了する。

【１３１２】

一方、ステップＳ７４０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第１種大当たりではないと判定した場合（Ｓ７４０１：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第２種大当たりである場合には、ステップＳ７４０３に進み、第３タイマカウンタエリアＴ３に「３」（すなわち、０．００６ｓｅｃ）をセットする。このため、本実施形態では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第２種大当たりである場合には、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球することは実質的に不可能となっている。ステップＳ７４０３を実行した後、本Ｖ入賞口用開放限度時間設定処理を終了する。

【１３１３】

＜エンディング時間設定処理＞

次に、エンディング時間設定処理について説明する。エンディング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１４０：Ｓ６７１９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１３１４】

図１４８は、エンディング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ７５０１では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ（特１用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特１用８Ｒ第２種大当たりフラグ、特２用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特２用１６Ｒ第１種大当たりフラグ）のいずれかがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。

【１３１５】

ステップＳ７５０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には（Ｓ７５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７５０２に進み、タイマカウンタエリアＴｅに「３０００」（すなわち、６．０ｓｅｃ）をセットする。その後、本エンディング時間設定処理を終了する。

【１３１６】

一方、ステップＳ７５０１において今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合（Ｓ７５０１：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が小当たりである場合には、ステップＳ７５０３に進む。

【１３１７】
ステップＳ７５０３では、タイマカウンタエリアＴｅに「０」（すなわち、０．０ｓｅｃ）をセットする。すなわち、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として今回の開閉実行モードへの移行が行われた場合であって、当該入球を契機として実行された大当たり抽選の抽選結果が小当たりである場合には、実質、エンディング演出は行わない。ステップＳ７５０３を実行した後、本エンディング時間設定処理を終了する。
【１３１８】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１４０：Ｓ６７２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１３１９】
図１４９は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ７６０１では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当り種別フラグ（特１用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特１用８Ｒ第２種大当たりフラグ、特２用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特２用１６Ｒ第１種大当たりフラグ）のいずれかがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。
【１３２０】
ステップＳ７６０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には（Ｓ７６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７６０２に進み、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ７６０２において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７６０３に進む。
【１３２１】
ステップＳ７６０３では、特１用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特１用８Ｒ第２種大当たりフラグ、特２用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特２用１６Ｒ第１種大当たりフラグのうち、ＯＮになっているフラグをＯＦＦにする。ステップＳ７６０３を実行した後、ステップＳ７６０４に進む。
【１３２２】
ステップＳ７６０４では、ＲＡＭ６４に記憶されている高確率モードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードに移行する。ステップＳ７６０４を実行した後、ステップＳ７６０５に進む。
【１３２３】
ステップＳ７６０５では、高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。高確率モードコマンドは、当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップＳ７６０５を実行した後、ステップＳ７６０６に進む。
【１３２４】
ステップＳ７６０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、高頻度サポートモードに移行する。その後、ステップＳ７６０７に進む。
【１３２５】
ステップＳ７６０７では、ＳＴ用遊技回数カウントフラグをＯＮにする。その後、ステップＳ７６０８に進み、ＳＴ用遊技回数カウンタＰＮＣ１に「０」をセットする。その後、ステップＳ７６０９に進み、Ｖ入賞フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ７６１０に進む。
【１３２６】
ステップＳ７６１０では、特殊大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ７６１０において、特殊大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７６１０：ＮＯ）、ステップＳ７６１１に進み、特２メイン表示コマンドを、音声発光制御装

置９０への送信対象のコマンドとして設定する。特２メイン表示コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく図柄の変動表示を図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに表示させ、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく図柄の変動表示を図柄表示装置４１の第１サブ表示領域ＳＡ１に表示させるように、表示制御装置１００にコマンドを送信する。ステップＳ７６１１を実行した後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。一方、ステップＳ７６１０において、特殊大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７６１０：ＹＥＳ）、ステップＳ７６１１を実行することなく、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【１３２７】

ステップＳ７６０２において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７６０２：ＮＯ）、ステップＳ７６１２に進み、特１用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特１用８Ｒ第２種大当たりフラグ、特２用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特２用１６Ｒ第１種大当たりフラグのうち、ＯＮになっているフラグをＯＦＦにする。ステップＳ７６１２を実行した後、ステップＳ７６１３に進む。

【１３２８】

ステップＳ７６１３では、ＲＡＭ６４に記憶されている高確率モードフラグがＯＮである場合には、当該高確率モードフラグをＯＦＦにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが低確率モードに移行する。ステップＳ７６１３を実行した後、ステップＳ７６１４に進む。

【１３２９】

ステップＳ７６１４では、低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。低確率モードコマンドは、当否抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップＳ７６１４を実行した後、ステップＳ７６１５に進む。

【１３３０】

ステップＳ７６１５では、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合には、当該高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、低頻度サポートモードに移行する。その後、ステップＳ７６１６に進む。

【１３３１】

ステップＳ７６１６では、電サポ用遊技回数カウントフラグをＯＮにする。その後、ステップＳ７６１７に進み、電サポ用遊技回数カウンタＰＮＣ２に「０」をセットする。その後、ステップＳ７６１０に進む。

【１３３２】

ステップＳ７６０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合（Ｓ７６０１：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が小当たりである場合には、ステップＳ７６１８に進み、第１小当たりフラグ、第２小当たりフラグ、第３小当たりフラグのうち、ＯＮになっているフラグをＯＦＦにする。ステップＳ７６１８を実行した後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【１３３３】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図１２７：Ｓ５４０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１３３４】

図１５０は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳ７７０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａの開閉処理を開始する場合にＯＮにされ、開閉処理を終了する場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ７７０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７７０１：ＮＯ）、ステップＳ７７０２に進む。

【１３３５】
ステップＳ７７０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされるフラグである。ステップＳ７７０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７７０２:ＮＯ）、ステップＳ７７０３に進む。
【１３３６】
ステップＳ７７０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【１３３７】
ステップＳ７７０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ７７０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ７７０３：ＹＥＳ）、ステップＳ７７０４に進む。
【１３３８】
ステップＳ７７０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ７７０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓ７７０４：ＹＥＳ）、ステップＳ７７０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳ７７０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓ７７０４：ＮＯ）、ステップＳ７７０６に進む。
【１３３９】
ステップＳ７７０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳ７７０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ７７０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ７７０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓ７７０６：ＹＥＳ）、ステップＳ７７０７に進む。
【１３４０】
ステップＳ７７０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳ７７０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳ７７０７において開閉実行モードではなく（Ｓ７７０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳ７７０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓ７７０８：ＹＥＳ）、ステップＳ７７０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６３であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。すなわち、本実施形態では、高頻度サポートモードでは、２３３分の２３２の確率で電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳ７７１０に進む。
【１３４１】
ステップＳ７７１０では、ステップＳ７７０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ７７１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓ７７１０：ＹＥＳ）、ステップＳ７７１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタ

エリアである。その後、ステップＳ７７１２に進む。一方、ステップＳ７７１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓ７７１０：ＮＯ）、ステップＳ７７１１の処理を実行することなく、ステップＳ７７１２に進む。

【１３４２】

ステップＳ７７１２では、当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。ステップＳ７７１２において、当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合には（Ｓ７７１２：ＹＥＳ）、ステップＳ７７１３に進む。一方、ステップＳ７７１２において、当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ７７１２：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

【１３４３】

ステップＳ７７１３では、電サポ用遊技回数カウンタＰＮＣ２の値が「１００」であるか否かを判定する。ステップＳ７７１３において、電サポ用遊技回数カウンタＰＮＣ２の値が「１００」ではないと判定した場合には（Ｓ７７１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ７７１３において、電サポ用遊技回数カウンタＰＮＣ２の値が「０」であると判定した場合には、ステップＳ７７１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにするとともに、特殊大当たりフラグがＯＮである場合には特殊大当たりフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ７７１５に進む。

【１３４４】

ステップＳ７７１５では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。

【１３４５】

ステップＳ７７１５にて設定された低頻度サポートコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１２７：ステップＳ５４０２）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、低頻度サポートコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。

【１３４６】

ステップＳ７７０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ７７０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ７７０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓ７７０８：ＮＯ）、ステップＳ７７１６に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。すなわち、本実施形態では、低頻度サポートモードでは、２３３分の２３１の確率で電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳ７７１７に進む。

【１３４７】

ステップＳ７７１７では、ステップＳ７７１６の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ７７１７において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓ７７１７：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ７７１７において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓ７７１７：ＹＥＳ）、ステップＳ７７１８に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【１３４８】

ステップＳ７７０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７７０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７７１９に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユ

ニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ７７１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ７７１９：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ７７１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ７７１９：ＹＥＳ）、ステップＳ７７２０に進む。

【１３４９】

ステップＳ７７２０では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳ７７２１に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１３５０】

ステップＳ７７０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７７２２に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１３５１】

＜電役開閉処理＞

次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図１５０：Ｓ７７２２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１３５２】

図１５１は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳ７８０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部４４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓ７８０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７８０２に進む。

【１３５３】

ステップＳ７８０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ７８０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ７８０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉処理を終了する。

【１３５４】

ステップＳ７８０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ７８０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７８０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳ７８０３を実行した後、ステップＳ７８０４に進む。

【１３５５】

ステップＳ７８０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳ７８０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ７８０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ７８０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳ７８０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ７８０５：ＹＥＳ）、ステップＳ７８０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【１３５６】

ステップＳ７８０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ７８０１：ＮＯ）、ステップＳ７８０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ７８０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓ７８０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳ７８０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓ７８０７：ＹＥＳ）、ステップＳ７８０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳ７８０９に進む。

【１３５７】

ステップＳ７８０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓ７８０９：ＮＯ）、ステップＳ７８１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【１３５８】

ステップＳ７８１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓ７８１０：ＹＥＳ）、ステップＳ７８１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【１３５９】

一方、ステップＳ７８０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ７８０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ７８１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓ７８１０：ＮＯ）、ステップＳ７８１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「７００」（すなわち１．４ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【１３６０】

＜遊技球発射制御処理＞

次に、遊技球発射制御処理について説明する。遊技球発射制御処理は、通常処理のサブルーチン（図１２７：Ｓ５４０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１３６１】

図１５２は、遊技球発射制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ７９０１では、タッチセンサー２５ａがＯＮになっているか否かを判定する。すなわち、遊技者が操作ハンドル２５に触っているか否かの判定をする。ステップＳ７９０１において、タッチセンサー２５ａがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ７９０２に進む。一方、ステップＳ７９０１において、タッチセンサー２５ａがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７９０１：ＮＯ）、本遊技球発射制御処理を終了する。

【１３６２】

ステップＳ７９０２では、遊技球発射ボタン２６がＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ７９０２において、遊技球発射ボタン２６がＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７９０２：ＮＯ）、ステップＳ７９０３に進む。

【１３６３】

ステップＳ７９０３では、操作ハンドル２５が原点位置であるか否かの判定を行う。すなわち、操作ハンドル２５の回動操作量が０であるか否かの判定を行う。ステップＳ７９０３において、操作ハンドル２５が原点位置であると判定した場合には（Ｓ７９０３：ＹＥＳ）、本遊技球発射制御処理を終了する。ステップＳ７９０３において、操作ハンドル２５が原点位置ではないと判定した場合には（Ｓ７９０３：ＮＯ）、ステップＳ７９０４に進む。

【１３６４】

ステップＳ７９０４では、ウェイトボタン２５ｂがＯＮであるか否かの判定を行う。ステップＳ７９０４において、ウェイトボタンがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７９０４：ＹＥＳ）、本遊技球発射制御処理を終了する。一方、ステップＳ７９０４において、

ウェイトボタンがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７９０４：ＮＯ）、ステップＳ７９０５に進む。

【１３６５】

ステップＳ７９０５では、操作ハンドル２５の変位量（回動操作量）に応じた発射強度で遊技球を発射するように発射制御装置８０に制御信号を送信する。発射制御装置８０は、主側ＭＰＵ６２から受信した制御信号に応じた発射強度で、遊技球を遊技領域ＰＡに発射する。ステップＳ７９０５を実行した後、本遊技球発射制御処理を終了する。

【１３６６】

ステップＳ７９０２において、遊技球発射ボタン２６がＯＮであると判定した場合には（Ｓ７９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７９０６に進む。ステップＳ７９０６では、右打ち用の発射強度で遊技球を発射するように発射制御装置８０に制御信号を送信する。本実施形態においては、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球を発射するように発射制御装置８０に制御信号を送信する。発射制御装置８０は、主側ＭＰＵ６２から受信した制御信号に応じた発射強度で、遊技球を遊技領域ＰＡに発射する。その後、本遊技球発射制御処理を終了する。

【１３６７】

Ｋ６．音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【１３６８】

図１５３は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２とＲＴＣ９６とが搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【１３６９】

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

【１３７０】

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

【１３７１】

ＲＴＣ９６（ＲＴＣ：Ｒｅａｌ‐Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）は、年月日情報及び時刻情報を出力する。ＲＴＣ９６は、バックアップ電源を備えており、パチンコ機１０の電源遮断時においても年月日情報及び時刻情報を更新することができる。ＭＰＵ９２は、ＲＴＣ９６から出力された年月日情報及び時刻情報を取得するとともに、取得した年月日情報及び時刻情報に基づいた演出であるＲＴＣ演出を実行する。本実施形態では、音声発光制御装置９０は、取得した時刻情報がＲＴＣ演出開始条件として設定されている所定の時刻と一致するか否かを判定し、一致すると判定した場合には、ＲＴＣ演出を実行するための処理を開始する。本実施形態のＲＴＣ演出は、３００秒間のＲＴＣ演出動画と、当該ＲＴＣ演出動画に対応したＲＴＣ演出音楽とによって構成されており、毎時００分に実行される。

【１３７２】

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

ンプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。
【１３７３】
表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【１３７４】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【１３７５】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【１３７６】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【１３７７】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。
【１３７８】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【１３７９】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【１３８０】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【１３８１】
Ｋ７．音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【１３８２】
＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞
＜タイマー割込み処理＞
最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【１３８３】
図１５４は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（本実施形態では４ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【１３８４】
ステップＳ８００１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳ８００１を実行した後、ステップＳ８００２に進む。
【１３８５】
ステップＳ８００２では、表示態様切替処理を実行する。表示態様切替処理では、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく図柄の変動をメイン表示領域ＭＡに表示するとともに第２始動口３４への遊技球の入球に基づく図柄の変動を第１サブ表示領域ＳＡ１に表示する表示態様（以下では、特１メイン表示態様とも呼ぶ）と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく図柄の変動をメイン表示領域ＭＡに表示するとともに第１始動口３３への遊技球の入球に基づく図柄の変動を第１サブ表示領域ＳＡ１に表示する表示態様（以下では、特２メイン表示態様とも呼ぶ）とを切り替えるための処理を実行する。表示態様切替処理の詳細については後述する。ステップＳ８００２を実行した後、ステップＳ８００３に進む。
【１３８６】
ステップＳ８００３では、特１用遊技回演出用処理を実行する。特１用遊技回演出用処理では、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく遊技回において実行する演出の内容を設定する処理である。特１用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳ８００３を実行した後、ステップＳ８００４に進む。
【１３８７】
ステップＳ８００４では、特２用遊技回演出用処理を実行する。特２用遊技回演出用処理では、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく遊技回において実行する演出の内容を設定する処理である。特２用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳ８００４を実行した後、ステップＳ８００５に進む。
【１３８８】
ステップＳ８００５では、デモ動画（メインデモ動画）やサブデモ動画の表示を表示制御装置１００に開始させるための待機用処理を実行する。待機用処理の詳細については後述する。ステップＳ８００５を実行した後、ステップＳ８００６に進む。
【１３８９】
ステップＳ８００６では、ＲＴＣ演出用処理を実行する。ＲＴＣ演出用処理では、ＲＴＣ演出に関する処理を実行する。ＲＴＣ演出用処理の詳細について以下に説明する。ステップＳ８００６を実行した後、ステップＳ８００７に進む。
【１３９０】
ステップＳ８００７では、リザルト表示用処理を実行する。リザルト表示用処理では、高確率モードにおける大当たり抽選において大当たりに当選せずに１２０回の遊技回が終了した場合にリザルト画面を表示するための処理を実行する。リザルト表示用処理の詳細については後述する。ステップＳ８００７を実行した後、ステップＳ８００８に進む。

【１３９１】
ステップＳ８００８では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳ８００２～Ｓ８００７の各種処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳ８００８を実行した後、ステップＳ８００９に進む。
【１３９２】
ステップＳ８００９では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳ８００２～Ｓ８００７の各種処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳ８００９を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【１３９３】
＜表示態様切替処理＞
次に、表示態様切替処理について説明する。表示態様切替処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１５４：Ｓ８００２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１３９４】
図１５５は、表示態様切替処理を示すフローチャートである。ステップＳ８１０１では、主側ＭＰＵ６２から特２メイン表示コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ８１０１において、特２メイン表示コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ８１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ８１０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されている特２メイン表示フラグをＯＮにする。特２メイン表示フラグは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく図柄の変動をメイン表示領域ＭＡに表示するとともに第１始動口３３への遊技球の入球に基づく図柄の変動を第１サブ表示領域ＳＡ１に表示する表示態様（特２メイン表示態様）であることを音光側ＭＰＵ９２において特定するためのフラグである。ステップＳ８１０２を実行した後、ステップＳ８１０３に進む。
【１３９５】
ステップＳ８１０３では、特２メイン表示コマンドを表示制御装置１００に送信する。特２メイン表示コマンドは、特１メイン表示態様から特２メイン表示態様に切り替えることを表示制御装置１００に指示するためのコマンドである。特２メイン表示コマンドを受信した表示制御装置１００は、特１メイン表示態様から特２メイン表示態様に切り替えるための処理を実行する。ステップＳ８１０３を実行した後、ステップＳ８１０４に進む。一方、ステップＳ８１０１において、特２メイン表示コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ８１０１：ＮＯ）、ステップＳ８１０２及びステップＳ８１０３を実行することなく、ステップＳ８１０４に進む。
【１３９６】
ステップＳ８１０４では、主側ＭＰＵ６２から最終特定遊技回終了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ８１０４において、最終特定遊技回終了コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ８１０４：ＹＥＳ）、ステップＳ８１０５に進み、特２メイン表示フラグをＯＦＦにする。ステップＳ８１０５を実行した後、ステップＳ８１０６に進む。
【１３９７】
ステップＳ８１０６では、特１メイン表示コマンドＡを表示制御装置１００に送信する。特１メイン表示コマンドＡは、特２メイン表示態様からリザルト画像の表示を経由して特１メイン表示態様に切り替えることを表示制御装置１００に指示するためのコマンドである。特１メイン表示コマンドＡを受信した表示制御装置１００は、特２メイン表示態様からリザルト画像の表示を経由して特１メイン表示態様に切り替えるための処理を実行する。ステップＳ８１０６を実行した後、ステップＳ８１０７に進む。一方、ステップＳ８１０４において、最終特定遊技回終了コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ８１０４：ＮＯ）、ステップＳ８１０５及びステップＳ８１０６を実行することなく、ス

テップＳ８１０７に進む。
【１３９８】
ステップＳ８１０７では、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ８１０７において、低頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ８１０７：ＹＥＳ）、ステップＳ８１０８に進み、特２メイン表示フラグをＯＦＦにする。ステップＳ８１０８を実行した後、ステップＳ８１０９に進む。
【１３９９】
ステップＳ８１０９では、特１メイン表示コマンドＢを表示制御装置１００に送信する。特１メイン表示コマンドＢは、高頻度サポートモードが開始されてから１００回目の遊技回における図柄の変動が終了した後に特２メイン表示態様から特１メイン表示態様に切り替えることを表示制御装置１００に指示するためのコマンドである。特１メイン表示コマンドＢを受信した表示制御装置１００は、高頻度サポートモードが開始されてから１００回目の遊技回における図柄の変動が終了した後に特２メイン表示態様から特１メイン表示態様に切り替えるための処理を実行する。ステップＳ８１０９を実行した後、本表示態様切替処理を終了する。一方、ステップＳ８１０７において、低頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ８１０７：ＮＯ）、ステップＳ８１０８及びステップＳ８１０９を実行することなく、本表示態様切替処理を終了する。
【１４００】
＜特１用遊技回演出用処理＞
次に、特１用遊技回演出用処理について説明する。特１用遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１５４：Ｓ８００３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１４０１】
図１５６は、特１用遊技回演出用処理を示すフローチャートである。特１用遊技回演出用処理は、特１用変動コマンドを受信した場合に、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行される遊技回における演出の内容を設定するための処理である。以下、特１用遊技回演出用処理の具体的な処理について説明する。
【１４０２】
ステップＳ８２０１では、主側ＭＰＵ６２から特１用変動コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ８２０１において、特１用変動コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ８２０１：ＮＯ）、以下に説明するステップＳ８２０２～Ｓ８２１０の処理を実行することなく、本特１用遊技回演出用処理を終了する。一方、ステップＳ８２０１において、特１用変動コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ８２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ８２０２に進む。
【１４０３】
ステップＳ８２０２では、今回受信した特１用変動コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳ８２０３に進む。
【１４０４】
ステップＳ８２０３では、特２メイン表示フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８２０３において、特２メイン表示フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８２０３：ＮＯ）、ステップＳ８２０４に進み、メイン表示領域用の演出パターンの設定処理を実行する。メイン表示領域用の演出パターンの設定処理では、ステップＳ８２０２において読み出した情報に基づいて、メイン表示領域ＭＡに表示する予告演出およびリーチ演出の内容を設定する。その後、ステップＳ８２０６に進む。一方、ステップＳ８２０３において、特２メイン表示フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８２０３：ＹＥＳ）、ステップＳ８２０５に進み、サブ表示領域用の演出パターンの設定処理を実行する。サブ表示領域用の演出パターンの設定処理では、ステップＳ８２０２において読み出し

た情報に基づいて、第１サブ表示領域ＳＡ１に表示する予告演出およびリーチ演出の内容を設定する。その後、ステップＳ８２０６に進む。

【１４０５】

ステップＳ８２０６では、停止する液晶用図柄の設定処理を実行する。液晶用図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ第１種大当たり、８Ｒ第１種大当たり、８Ｒ第２種大当たりである場合には、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ第１種大当たり又は８Ｒ第１種大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ第１種大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、８Ｒ第２種大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【１４０６】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れである場合には、特１用変動コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。ステップＳ８２０６を実行した後、ステップＳ８２０７に進む。

【１４０７】

ステップＳ８２０７では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している特１用変動コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳ８２０６において特定した液晶用図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。ステップＳ８２０７を実行した後、ステップＳ８２０８に進む。

【１４０８】

ステップＳ８２０８では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止液晶用図柄、変動表示パターンの情報を特１用遊技回演出コマンドに設定する。その後、ステップＳ８２０９に進み、当該特１用遊技回演出コマンドを表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００の表示側ＭＰＵ１０２は、受信した特１用遊技回演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳ８２０９を実行した後、ステップＳ８２１０に進む。

【１４０９】

ステップＳ８２１０では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側ＲＡＭ９４の第１保留個数カウンタエリアに記憶されている第１保留個数が１減算されるように、当該第１保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップＳ８２１０を実行した後、本特１用遊技回演出用処理を終了する。

【１４１０】

＜特２用遊技回演出用処理＞

次に、特２用遊技回演出用処理について説明する。特２用遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１５４：Ｓ８００４）として音声発光制御装置９０のＭＰ

Ｕ９２によって実行される。

【１４１１】

図１５７は、特２用遊技回演出用処理を示すフローチャートである。特２用遊技回演出用処理は、特２用変動コマンドを受信した場合に、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技回における演出の内容を設定するための処理である。以下、特２用遊技回演出用処理の具体的な処理について説明する。

【１４１２】

ステップＳ８３０１では、主側ＭＰＵ６２から特２用変動コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ８３０１において、特２用変動コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ８３０１：ＮＯ）、以下に説明するステップＳ８３０２～Ｓ８３１０の処理を実行することなく、本特２用遊技回演出用処理を終了する。一方、ステップＳ８３０１において、特２用変動コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ８３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ８３０２に進む。

【１４１３】

ステップＳ８３０２では、今回受信した特２用変動コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、小当たりの有無、小当たりの種別、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳ８３０３に進む。

【１４１４】

ステップＳ８３０３では、特２メイン表示フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８３０３において、特２メイン表示フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８３０３：ＹＥＳ）、ステップＳ８３０４に進み、メイン表示領域用の演出パターンの設定処理を実行する。メイン表示領域用の演出パターンの設定処理では、ステップＳ８３０２において読み出した情報に基づいて、メイン表示領域ＭＡに表示する予告演出の内容を設定する。その後、ステップＳ８３０６に進む。一方、ステップＳ８３０３において、特２メイン表示フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８３０３：ＮＯ）、ステップＳ８３０５に進み、サブ表示領域用の演出パターンの設定処理を実行する。サブ表示領域用の演出パターンの設定処理では、ステップＳ８３０２において読み出した情報に基づいて、第１サブ表示領域ＳＡ１に表示する予告演出の内容を設定する。その後、ステップＳ８３０６に進む。

【１４１５】

ステップＳ８３０６では、停止する液晶用図柄の設定処理を実行する。液晶用図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ第１種大当たり、８Ｒ第１種大当たり、８Ｒ第２種大当たりである場合には、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ第１種大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ第１種大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、８Ｒ第２種大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【１４１６】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れである場合には、特２用変動コマンドの内容から小当たりの有無を判定する。小当たりに対応していると判定した場合には、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上に所定の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、小当たりに対応していないと判定した

場合には、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。ステップＳ８３０６を実行した後、ステップＳ８３０７に進む。

【１４１７】

ステップＳ８３０７では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している特２用変動コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳ８３０６において特定した液晶用図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。ステップＳ８３０７を実行した後、ステップＳ８３０８に進む。

【１４１８】

ステップＳ８３０８では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止液晶用図柄、変動表示パターンの情報を特２用遊技回演出コマンドに設定する。その後、ステップＳ８３０９に進み、当該特２用遊技回演出コマンドを表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００の表示側ＭＰＵ１０２は、受信した特２用遊技回演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳ８３０９を実行した後、ステップＳ８３１０に進む。

【１４１９】

ステップＳ８３１０では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側ＲＡＭ９４の第２保留個数カウンタエリアに記憶されている第２保留個数が１減算されるように、当該第２保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップＳ８３１０を実行した後、本特２用遊技回演出用処理を終了する。

【１４２０】

＜待機用処理＞

次に、待機用処理について説明する。待機用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１５４：Ｓ８００５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１４２１】

図１５８は、待機用処理を示すフローチャートである。待機用処理は、特１用客待ちコマンドまたは特２用客待ちコマンドを受信した場合に、デモ動画（メインデモ動画）やサブデモ動画の表示を表示制御装置１００に開始させるための処理である。以下、待機用処理の具体的な処理について説明する。

【１４２２】

ステップＳ８４０１では、特１用移行準備処理を実行する。特１用移行準備処理は、特１用客待ちコマンドを受信した場合に、デモ動画（メインデモ動画）またはサブデモ動画を開始するための準備を実行する処理である。特１用移行準備処理の詳細については後述する。ステップＳ８４０１を実行した後、ステップＳ８４０２に進む。

【１４２３】

ステップＳ８４０２では、特２用移行準備処理を実行する。特２用移行準備処理は、特２用客待ちコマンドを受信した場合に、デモ動画（メインデモ動画）またはサブデモ動画を開始するための準備を実行する処理である。特２用移行準備処理の詳細については後述する。ステップＳ８４０２を実行した後、ステップＳ８４０３に進む。

【１４２４】

ステップＳ８４０３では、メイン用デモ移行処理を実行する。メイン用デモ移行処理は、メイン表示領域ＭＡにデモ動画（メインデモ動画）を表示させるための処理である。メイン用デモ移行処理の詳細については後述する。ステップＳ８４０３を実行した後、ステップＳ８４０４に進む。

【１４２５】

ステップＳ８４０４では、サブ用デモ移行処理を実行する。サブ用デモ移行処理は、第

１サブ表示領域ＳＡ１にサブデモ動画を表示させるための処理である。サブ用デモ移行処理の詳細については後述する。ステップＳ８４０４を実行した後、ステップＳ８４０５に進む。

【１４２６】

ステップＳ８４０５では、復帰処理を実行する。復帰処理は、特１用変動コマンドまたは特２用変動コマンドを受信した場合に、デモ動画（メインデモ動画）またはサブデモ動画を終了させて通常の状態に復帰させるための処理である。復帰処理の詳細については後述する。ステップＳ８４０５を実行した後、本待機用処理を終了する。

【１４２７】

＜特１用移行準備処理＞

次に、特１用移行準備処理について説明する。特１用移行準備処理は、待機用処理のサブルーチン（図１５８：Ｓ８４０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１４２８】

図１５９は、特１用移行準備処理を示すフローチャートである。特１用移行準備処理では、特１用客待ちコマンドを受信した場合には、特１用客待ちフラグをＯＮにする。特１用客待ちフラグがＯＮになった際に、特１メイン表示態様中である場合には、１５秒間の特１用待機状態に移行する。そして、１５秒間の特１用待機状態が終了した場合には、音量低減フラグをＯＮにし、スピーカー４６から出力される音量の低減処理を開始する。その後、音量がゼロになると、後述するメイン用デモ移行処理において、メイン表示領域ＭＡにおいてデモ動画（メインデモ動画）の表示が開始される。一方、特１用客待ちフラグがＯＮになった際に、特２メイン表示態様中である場合には、サブデモ開始フラグをＯＮにする。その後、後述するサブ用デモ移行処理において、第１サブ表示領域ＳＡ１においてサブデモ動画の表示が開始される。以下、特１用移行準備処理の具体的な処理について説明する。

【１４２９】

ステップＳ８５０１では、主側ＭＰＵ６２から特１用客待ちコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ８５０１において、特１用客待ちコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ８５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ８５０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されている特１用客待ちフラグをＯＮにする。その後、ステップＳ８５０３に進む。一方、ステップＳ８５０１において、特１用客待ちコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ８５０１：ＮＯ）、ステップＳ８５０２を実行することなく、ステップＳ８５０３に進む。

【１４３０】

ステップＳ８５０３では、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されている特１用待機状態フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８５０３において、特１用待機状態フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８５０３：ＮＯ）、ステップＳ８５０４に進み、特１用客待ちフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８５０４において、特１用客待ちフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８５０４：ＮＯ）、本特１用移行準備処理を終了する。一方、ステップＳ８５０４において、特１用客待ちフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８５０４：ＹＥＳ）、ステップＳ８５０５に進む。

【１４３１】

ステップＳ８５０５では、特２メイン表示フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８５０５において、特２メイン表示フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８５０５：ＮＯ）、ステップＳ８５０６に進み、特１用待機状態フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ８５０７に進み、特１用待機状態時間設定処理を実行する。具体的には、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに記憶されている特１用待機状態タイマカウンタＴｗ１に「７５００」（すなわち、１５．０ｓｅ）をセットする。特１用待機状態タイマカウンタＴｗ１は、特１用待機状態フラグがＯＮになってからの経過時間を計測

するためのカウンタであり、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳ８５０７を実行した後、ステップＳ８５０８に進み、特１用客待ちフラグをＯＦＦにする。その後、本特１用移行準備処理を終了する。

【１４３２】

ステップＳ８５０５において、特２メイン表示フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８５０５：ＹＥＳ）、ステップＳ８５０９に進み、サブデモ開始フラグをＯＮにする。これにより、後述するサブ用デモ移行処理が実行されることによって、第１サブ表示領域ＳＡ１においてサブデモ動画の表示が開始される。ステップＳ８５０９を実行した後、ステップＳ８５１０に進み、特１用客待ちフラグをＯＦＦにする。その後、本特１用移行準備処理を終了する。

【１４３３】

ステップＳ８５０３において、特１用待機状態フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８５０３：ＹＥＳ）、ステップＳ８５１１に進み、特１用待機状態期間が終了したか否かを判定する。具体的には、特１用待機状態タイマカウンタＴｗ１の値が０であるか否かを判定し、特１用待機状態タイマカウンタＴｗ１の値が０であれば、１５秒間の特１用待機状態期間が終了したと判定する。ステップＳ８５１１において、特１用待機状態期間が終了していないと判定した場合には（Ｓ８５１１：ＮＯ）、本特１用移行準備処理を終了する。一方、ステップＳ８５１１において、特１用待機状態期間が終了したと判定した場合には（Ｓ８５１１：ＹＥＳ）、ステップＳ８５１２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されている音量低減フラグをＯＮにする。これにより、後述するメイン用デモ移行処理が実行されることによって、スピーカー４６から出力される音量の低減処理が開始される。ステップＳ８５１２を実行した後、ステップＳ８５１３に進み、特１用待機状態フラグをＯＦＦにする。その後、本特１用移行準備処理を終了する。

【１４３４】

＜特２用移行準備処理＞

次に、特２用移行準備処理について説明する。特２用移行準備処理は、待機用処理のサブルーチン（図１５８：Ｓ８４０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１４３５】

図１６０は、特２用移行準備処理を示すフローチャートである。特２用移行準備処理では、特２用客待ちコマンドを受信した場合には、特２用客待ちフラグをＯＮにする。特２用客待ちフラグがＯＮになった際に、特２メイン表示態様中である場合には、１５秒間の特２用待機状態に移行する。そして、１５秒間の特２用待機状態が終了した場合には、音量低減フラグをＯＮにし、スピーカー４６から出力される音量の低減処理を開始する。その後、音量がゼロになると、後述するメイン用デモ移行処理において、メイン表示領域ＭＡにおいてデモ動画（メインデモ動画）の表示が開始される。一方、特２用客待ちフラグがＯＮになった際に、特１メイン表示態様中である場合には、サブデモ開始フラグをＯＮにする。その後、後述するサブ用デモ移行処理において、第１サブ表示領域ＳＡ１においてサブデモ動画の表示が開始される。以下、特２用移行準備処理の具体的な処理について説明する。

【１４３６】

ステップＳ８６０１では、主側ＭＰＵ６２から特２用客待ちコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ８６０１において、特２用客待ちコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ８６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ８６０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されている特２用客待ちフラグをＯＮにする。その後、ステップＳ８６０３に進む。一方、ステップＳ８６０１において、特２用客待ちコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ８６０１：ＮＯ）、ステップＳ８６０２を実行することなく、ステップＳ８６０３に進む。

【１４３７】

ステップＳ８６０３では、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されている特２用待機状態フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８６０３において、特２用待機状態フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８６０３：ＮＯ）、ステップＳ８６０４に進み、特２用客待ちフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８６０４において、特２用客待ちフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８６０４：ＮＯ）、本特２用移行準備処理を終了する。一方、ステップＳ８６０４において、特２用客待ちフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８６０４：ＹＥＳ）、ステップＳ８６０５に進む。

【１４３８】

ステップＳ８６０５では、特２メイン表示フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８６０５において、特２メイン表示フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８６０５：ＹＥＳ）、ステップＳ８６０６に進み、特２用待機状態フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ８６０７に進み、特２用待機状態時間設定処理を実行する。具体的には、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに記憶されている特２用待機状態タイマカウンタＴｗ２に「７５００」（すなわち、１５．０ｓｅ）をセットする。特２用待機状態タイマカウンタＴｗ２は、特２用待機状態フラグがＯＮになってからの経過時間を計測するためのカウンタであり、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳ８６０７を実行した後、ステップＳ８６０８に進み、特２用客待ちフラグをＯＦＦにする。その後、本特２用移行準備処理を終了する。

【１４３９】

ステップＳ８６０５において、特２メイン表示フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８６０５：ＮＯ）、ステップＳ８６０９に進み、サブデモ開始フラグをＯＮにする。これにより、後述するサブ用デモ移行処理が実行されることによって、第１サブ表示領域ＳＡ１においてサブデモ動画の表示が開始される。ステップＳ８６０９を実行した後、ステップＳ８６１０に進み、特２用客待ちフラグをＯＦＦにする。その後、本特２用移行準備処理を終了する。

【１４４０】

ステップＳ８６０３において、特２用待機状態フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８６０３：ＹＥＳ）、ステップＳ８６１１に進み、特２用待機状態期間が終了したか否かを判定する。具体的には、特２用待機状態タイマカウンタＴｗ２の値が０であるか否かを判定し、特２用待機状態タイマカウンタＴｗ２の値が０であれば、１５秒間の特２用待機状態期間が終了したと判定する。ステップＳ８６１１において、特２用待機状態期間が終了していないと判定した場合には（Ｓ８６１１：ＮＯ）、本特２用移行準備処理を終了する。一方、ステップＳ８６１１において、特２用待機状態期間が終了したと判定した場合には（Ｓ８６１１：ＹＥＳ）、ステップＳ８６１２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されている音量低減フラグをＯＮにする。これにより、後述するメイン用デモ移行処理が実行されることによって、スピーカー４６から出力される音量の低減処理が開始される。ステップＳ８６１２を実行した後、ステップＳ８６１３に進み、特２用待機状態フラグをＯＦＦにする。その後、本特２用移行準備処理を終了する。

【１４４１】

＜メイン用デモ移行処理＞

次に、メイン用デモ移行処理について説明する。メイン用デモ移行処理は、待機用処理のサブルーチン（図１５８：Ｓ８４０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。なお、以下では、メイン表示領域ＭＡに表示されるメインデモ動画を単にデモ動画とも呼ぶ。

【１４４２】

図１６１は、メイン用デモ移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ８７０１では、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８７０１において、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８７０１：ＹＥＳ）、本メイ

ン用デモ移行処理を終了する。すなわち、ＲＴＣ演出が実行されている期間中は、メイン表示領域ＭＡにデモ動画を表示する態様に移行しないように構成されている。一方、ステップＳ８７０１において、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８７０１：ＮＯ）、ステップＳ８７０２に進み、メイン復帰フラグがＯＮであるか否かを判定する。メイン復帰フラグは、後述する復帰処理において、特１用変動コマンドまたは特２用変動コマンドを受信した場合にＯＮになるフラグである。ステップＳ８７０２において、メイン復帰フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８７０２：ＮＯ）、ステップＳ８７０３に進む。

【１４４３】

ステップＳ８７０３では、デモ動画表示中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８７０３において、デモ動画表示中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８７０３：ＮＯ）、ステップＳ８７０４に進む。一方、ステップＳ８７０３において、デモ動画表示中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８７０３：ＹＥＳ）、本メイン用デモ移行処理を終了する。

【１４４４】

ステップＳ８７０４では、デモ動画開始待ちフラグがＯＮであるか否かを判定する。デモ動画開始待ちフラグは、デモ動画の開始を待機している期間であることを音声発光制御装置９０において特定するためのフラグであり、音声の出力レベル（音量）がゼロになったタイミングでＯＮにされ、音声の出力レベル（音量）がゼロになってから５秒が経過したタイミングにおいてＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ８７０４において、デモ動画開始待ちフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８７０４：ＮＯ）、ステップＳ８７０５に進む。

【１４４５】

ステップＳ８７０５では、音量低減フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８７０５において、音量低減フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８７０５：ＹＥＳ）、ステップＳ８７０６に進む。一方、ステップＳ８７０５において、音量低減フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８７０５：ＮＯ）、本メイン用デモ移行処理を終了する。

【１４４６】

ステップＳ８７０６では、音声の出力レベル（音量）を低減する処理を実行する。具体的には、本実施形態では、音声の出力レベル（音量）は３０００段階に設定されており、音声の出力レベルを１段階下げる処理を実行する。本実施形態では、２ｍｓｅｃ周期でメイン用デモ移行処理が実行されるので、音声の出力レベル（音量）は、６秒程度で最大値からゼロになる。ステップＳ８７０６を実行した後、ステップＳ８７０７に進む。

【１４４７】

ステップＳ８７０７では、音声の出力レベル（音量）がゼロになったか否かを判定する。ステップＳ８７０７において、音声の出力レベル（音量）がゼロになったと判定した場合には（Ｓ８７０７：ＹＥＳ）、ステップＳ８７０８に進み、音量低減フラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ８７０９に進み、デモ動画開始待ちフラグをＯＮにする。その後、ステップＳ８７１０に進む。一方、ステップＳ８７０７において、音声の出力レベル（音量）がゼロになっていないと判定した場合には（Ｓ８７０７：ＮＯ）、本メイン用デモ移行処理を終了する。

【１４４８】

ステップＳ８７１０では、デモ動画開始待ち時間設定処理を実行する。具体的には、各種カウンタエリア９４ｂに記憶されているデモ動画開始待ちタイマカウンタＴｘに「２５００」（すなわち、５．０ｓｅｃ）をセットする。デモ動画開始待ちタイマカウンタＴｘは、音声の出力レベル（音量）がゼロになってからの経過時間を計測するためのカウンタであり、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳ８７１０を実行した後、本メイン用デモ移行処理を終了する。

【１４４９】

ステップＳ８７０４において、デモ動画開始待ちフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８７０４：ＹＥＳ）、ステップＳ８７１１に進む。

【１４５０】

ステップＳ８７１１では、５秒間のデモ動画開始待ち期間が終了したか否かを判定する。具体的には、デモ動画開始待ちタイマカウンタＴｘの値が０であるか否かを判定し、デモ動画開始待ちタイマカウンタＴｘの値が０であれば、５秒間のデモ動画開始待ち期間が終了したと判定する。ステップＳ８７１１において、デモ動画開始待ち期間が終了したと判定した場合には、ステップＳ８７１２に進む。一方、ステップＳ８７１１において、デモ動画開始待ち期間が終了していないと判定した場合には、本メイン用デモ移行処理を終了する。

【１４５１】

ステップＳ８７１２では、背景音楽の出力停止処理を実行する。その後、ステップＳ８７１３に進み、デモ動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。デモ動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、デモ動画を図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。ステップＳ８７１３を実行した後、ステップＳ８７１４に進む。

【１４５２】

ステップＳ８７１４では、デモ動画開始待ちフラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ８７１５に進み、デモ動画表示中フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ８７１６に進み、頭出し判定フラグをＯＮにして、本メイン用デモ移行処理を終了する。

【１４５３】

ステップＳ８７０２において、メイン復帰フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８７０２：ＹＥＳ）、ステップＳ８７１７に進み、頭出し判定フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８７１７において、頭出し判定フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８７１７：ＮＯ）、ステップＳ８７１８に進み、音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された値に復帰させる。本実施形態では、遊技者によって予め設定された値は最大値であるので、音声の出力レベル（音量）を最大値に復帰させる。ステップＳ８７１８を実行した後、ステップＳ８７１９に進む。

【１４５４】

ステップＳ８７１９では、音量低減フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８７１９において、音量低減フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８７１９：ＹＥＳ）、ステップＳ８７２０に進み、音量低減フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ８７２１に進む。一方、ステップＳ８７１９において、音量低減フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８７１９：ＮＯ）、ステップＳ８７２０を実行せずにステップＳ８７２１に進む。

【１４５５】

ステップＳ８７２１では、デモ動画開始待ちフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８７２１において、デモ動画開始待ちがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８７２１：ＹＥＳ）、ステップＳ８７２２に進み、デモ動画開始待ちフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ８７２３に進み、メイン復帰フラグをＯＦＦにする。一方、ステップＳ８７２１において、デモ動画開始待ちフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８７２１：ＮＯ）、ステップＳ８７２２を実行せずにステップＳ８７２３に進み、メイン復帰フラグをＯＦＦにする。ステップＳ８７２３を実行した後、本メイン用デモ移行処理を終了する。

【１４５６】

ステップＳ８７１７において、頭出し判定フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８７１７：ＹＥＳ）、ステップＳ８７２４に進み、デモ動画終了コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。デモ動画終了コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、デモ動画の表示を終了させるための処理を実行する。ステップＳ８７２４を実行した後、ステップＳ８７２５に進み、デモ動画表示中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ８７２６に進む。

【１４５７】
ステップＳ８７２６では、背景動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。背景動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、背景動画を時間的な先頭位置から図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。その後、ステップＳ８７２７に進む。
【１４５８】
ステップＳ８７２７では、音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された値に復帰させる。本実施形態では、遊技者によって予め設定された値は最大値であるので、音声の出力レベル（音量）を最大値に復帰させる。ステップＳ８７２７を実行した後、ステップＳ８７２８に進む。
【１４５９】
ステップＳ８７２８では、背景音楽の出力開始処理を実行する。具体的には、頭出し判定フラグがＯＮであるため、背景音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。その後、ステップＳ８７２９に進み、頭出し判定フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ８７３０に進み、メイン復帰フラグをＯＦＦにして、本メイン用デモ移行処理を終了する。
【１４６０】
＜サブ用デモ移行処理＞
次に、サブ用デモ移行処理について説明する。サブ用デモ移行処理は、待機用処理のサブルーチン（図１５８：Ｓ８４０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１４６１】
図１６２は、サブ用デモ移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ８８０１では、サブ復帰フラグがＯＮであるか否かを判定する。サブ復帰フラグは、後述する復帰処理において、特１用変動コマンドまたは特２用変動コマンドを受信した場合にＯＮになるフラグである。ステップＳ８８０１において、サブ復帰フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８８０１：ＮＯ）、ステップＳ８８０２に進む。
【１４６２】
ステップＳ８８０２では、サブデモ動画表示中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８８０２において、サブデモ動画表示中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８８０２：ＮＯ）、ステップＳ８８０３に進む。一方、ステップＳ８８０２において、サブデモ動画表示中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８８０２：ＹＥＳ）、本サブ用デモ移行処理を終了する。
【１４６３】
ステップＳ８８０３では、サブデモ開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。サブデモ開始フラグは、上述した特１用移行準備処理（図１５９）または特２用移行準備処理（図１６０）においてＯＮにされるフラグである。ステップＳ８８０３において、サブデモ開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８８０３：ＹＥＳ）、ステップＳ８８０４に進む。一方、ステップＳ８８０３において、サブデモ開始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８８０３：ＮＯ）、本サブ用デモ移行処理を終了する。
【１４６４】
ステップＳ８８０４では、サブデモ動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。サブデモ動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、サブデモ動画を図柄表示装置４１の第１サブ表示領域ＳＡ１に表示させるための処理を開始する。ステップＳ８８０４を実行した後、ステップＳ８８０５に進む。
【１４６５】
ステップＳ８８０５では、サブデモ開始フラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ８８０６に進み、サブデモ動画表示中フラグをＯＮにする。その後、本サブ用デモ移行処理を終了する。
【１４６６】
ステップＳ８８０１において、サブ復帰フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８

８０１：ＹＥＳ）、ステップＳ８８０７に進み、サブデモ動画終了コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。サブデモ動画終了コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、サブデモ動画の表示を終了させるための処理を実行する。ステップＳ８８０７を実行した後、ステップＳ８８０８に進み、サブデモ動画表示中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ８８０９に進み、サブ復帰フラグをＯＮにして、本サブ用デモ移行処理を終了する。

【１４６７】

＜復帰処理＞

次に、復帰処理について説明する。復帰処理は、待機用処理のサブルーチン（図１５８：Ｓ８４０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１４６８】

図１６３は、復帰処理を示すフローチャートである。ステップＳ８９０１では、主側ＭＰＵ６２から特１用変動コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ８９０１において、主側ＭＰＵ６２から特１用変動コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ８９０１：ＮＯ）、後述するステップＳ８９１１に進む。一方、ステップＳ８９０１において、主側ＭＰＵ６２から特１用変動コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ８９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ８９０２に進む。

【１４６９】

ステップＳ８９０２では、特２メイン表示フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８９０２において、特２メイン表示フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８９０２：ＮＯ）、ステップＳ８９０３に進み、特１用客待ちフラグまたは特１用待機状態フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８９０３において、特１用客待ちフラグまたは特１用待機状態フラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８９０３：ＹＥＳ）、ステップＳ８９０４に進み、特１用客待ちフラグまたは特１用待機状態フラグのうち、ＯＮであるフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ８９０５に進む。一方、ステップＳ８９０３において、特１用客待ちフラグまたは特１用待機状態フラグのいずれもがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８９０３：ＮＯ）、ステップＳ８９０４を実行することなく、ステップＳ８９０５に進む。

【１４７０】

ステップＳ８９０５では、音量低減フラグ、デモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８９０５において、音量低減フラグ、デモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８９０５：ＹＥＳ）、ステップＳ８９０６に進み、メイン復帰フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ８９１１に進む。一方、ステップＳ８９０５において、音量低減フラグ、デモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれもがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８９０５：ＮＯ）、ステップＳ８９０６を実行することなく、ステップＳ８９１１に進む。

【１４７１】

ステップＳ８９０２において、特２メイン表示フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ８９０７に進み、特１用客待ちフラグまたはサブデモ開始フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８９０７において、特１用客待ちフラグまたはサブデモ開始フラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８９０７：ＹＥＳ）、ステップＳ８９０８に進み、特１用客待ちフラグまたはサブデモ開始フラグのうち、ＯＮであるフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ８９０９に進む。一方、ステップＳ８９０７において、特１用客待ちフラグまたはサブデモ開始フラグのいずれもがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８９０７：ＮＯ）、ステップＳ８９０８を実行することなく、ステップＳ８９０９に進む。

【１４７２】

ステップＳ８９０９では、サブデモ動画表示中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８９０９において、サブデモ動画表示中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８９０９：ＹＥＳ）、ステップＳ８９１０に進み、サブ復帰フラグをＯＮにする。

その後、ステップＳ８９１１に進む。一方、ステップＳ８９０９において、サブデモ動画表示中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８９０９：ＮＯ）、ステップＳ８９１０を実行することなく、ステップＳ８９１１に進む。

【１４７３】

ステップＳ８９１１では、主側ＭＰＵ６２から特２用変動コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ８９１１において、主側ＭＰＵ６２から特２用変動コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ８９１１：ＮＯ）、本復帰処理を終了する。一方、ステップＳ８９１１において、主側ＭＰＵ６２から特２用変動コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ８９１１：ＹＥＳ）、ステップＳ８９１２に進む。

【１４７４】

ステップＳ８９１２では、特２メイン表示フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８９１２において、特２メイン表示フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８９１２：ＹＥＳ）、ステップＳ８９１３に進み、特２用客待ちフラグまたは特２用待機状態フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８９１３において、特２用客待ちフラグまたは特２用待機状態フラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８９１３：ＹＥＳ）、ステップＳ８９１４に進み、特２用客待ちフラグまたは特２用待機状態フラグのうち、ＯＮであるフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ８９１５に進む。一方、ステップＳ８９１３において、特２用客待ちフラグまたは特２用待機状態フラグのいずれもがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８９１３：ＮＯ）、ステップＳ８９１４を実行することなく、ステップＳ８９１５に進む。

【１４７５】

ステップＳ８９１５では、音量低減フラグ、デモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８９１５において、音量低減フラグ、デモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８９１５：ＹＥＳ）、ステップＳ８９１６に進み、メイン復帰フラグをＯＦＦにする。その後、本復帰処理を終了する。一方、ステップＳ８９１５において、音量低減フラグ、デモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれもがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８９１５：ＮＯ）、ステップＳ８９１６を実行することなく、本復帰処理を終了する。

【１４７６】

ステップＳ８９１２において、特２メイン表示フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８９１２：ＮＯ）、ステップＳ８９１７に進み、特２用客待ちフラグまたはサブデモ開始フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８９１７において、特２用客待ちフラグまたはサブデモ開始フラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８９１７：ＹＥＳ）、ステップＳ８９１８に進み、特２用客待ちフラグまたはサブデモ開始フラグのうち、ＯＮであるフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ８９１９に進む。一方、ステップＳ８９１７において、特２用客待ちフラグまたはサブデモ開始フラグのいずれもがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８９１７：ＮＯ）、ステップＳ８９１８を実行することなく、ステップＳ８９１９に進む。

【１４７７】

ステップＳ８９１９では、サブデモ動画表示中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ８９１９において、サブデモ動画表示中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ８９１９：ＹＥＳ）、ステップＳ８９１０に進み、サブ復帰フラグをＯＮにする。その後、本復帰処理を終了する。一方、ステップＳ８９１９において、サブデモ動画表示中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ８９１９：ＮＯ）、ステップＳ８９１０を実行することなく、本復帰処理を終了する。

【１４７８】

＜ＲＴＣ演出用処理＞

次に、ＲＴＣ演出用処理について説明する。ＲＴＣ演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１５４：Ｓ８００６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によっ

て実行される。
【１４７９】
図１６４は、ＲＴＣ演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳ９００１では、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＲＴＣ演出中フラグは、ＲＴＣ演出が実行されているか否かを音光側ＭＰＵ９２が認識するためのフラグである。ステップＳ９００１において、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ９００１：ＮＯ）、ステップＳ９００２に進み、ＲＴＣ９６から出力された時刻情報を読み込む。その後、ステップＳ９００３に進む。
【１４８０】
ステップＳ９００３では、読み込んだ時刻情報がＲＴＣ演出の実行を開始する時刻として予め設定されている時刻と一致するか否かを判定する。本実施形態では、読み込んだ時刻情報が毎時００分と一致するか否かを判定する。ステップＳ９００３において、読み込んだ時刻情報がＲＴＣ演出の実行を開始する時刻として予め設定されている時刻と一致しないと判定した場合には（Ｓ９００３：ＮＯ）、そのまま本ＲＴＣ演出用処理を終了する。一方、ステップＳ９００３において、読み込んだ時刻情報がＲＴＣ演出の実行を開始する時刻として予め設定されている時刻と一致すると判定した場合には（Ｓ９００３：ＹＥＳ）、ステップＳ９００４に進む。
【１４８１】
ステップＳ９００４では、ＲＴＣ演出時間設定処理を実行する。具体的には、各種カウンタエリア９４ｂに記憶されているＲＴＣ演出時間タイマカウンタＴｒに「１５００００」（すなわち、５．０ｍｉｎ）をセットする。ＲＴＣ演出時間タイマカウンタＴｒは、ＲＴＣ演出が開始されてからの経過時間を計測するためのカウンタであり、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳ９００４を実行した後、ステップＳ９００５に進む。
【１４８２】
ステップＳ９００５では、ＲＴＣ演出動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。ＲＴＣ演出動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、ＲＴＣ演出動画を図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。ステップＳ９００５を実行した後、ステップＳ９００６に進む。
【１４８３】
ステップＳ９００６では、ＲＴＣ演出音楽の出力開始処理を実行する。具体的には、ＲＴＣ演出音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。なお、背景音楽を出力している場合には、当該背景音楽の出力を停止するとともに、ＲＴＣ演出音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。その後、ステップＳ９００７に進み、ＲＴＣ演出中フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ９００８に進む。
【１４８４】
ステップＳ９００８では、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかがＯＮである状況とは、音声の出力レベル（音量）が低減されている状況を意味している。ステップＳ９００８において、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓ９００８：ＹＥＳ）、ステップＳ９００９に進む。
【１４８５】
ステップＳ９００９では、低減されていた音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された値に復帰させる。その後、ステップＳ９０１０に進み、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグをＯＮにする。ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグは、ＲＴＣ演出が終了した後にデモ動画を開始させるためのフラグである。ステップＳ９０１０を実行した後、ステップＳ９０１１に進み、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのうち、ＯＮになっていたフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ９０１２に進む。一方、ステップＳ９００８において、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デ

モ動画表示中フラグの全てがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓ９００８：ＮＯ）、ステップＳ９００９からステップＳ９０１１の処理を実行することなく、ステップＳ９０１２に進む。

【１４８６】

ステップＳ９０１２では、メイン復帰フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ９０１２において、メイン復帰フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ９０１２：ＹＥＳ）、ステップＳ９０１３に進み、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ９０１４に進み、メイン復帰フラグをＯＦＦにする。一方、ステップＳ９０１２において、メイン復帰フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ９０１２：ＮＯ）、ステップＳ９０１３及びステップＳ９０１４の処理を実行することなく、そのまま本ＲＴＣ演出用処理を終了する。

【１４８７】

ステップＳ９００１において、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであると判定した場合（Ｓ９００１：ＹＥＳ）、すなわち、ＲＴＣ演出が実行されている場合には、ステップＳ９０１５に進む。

【１４８８】

ステップＳ９０１５では、ＲＴＣ演出が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、ステップＳ９００３においてセットされたＲＴＣ演出時間タイマカウンタＴｒが０であるか否かを判定する。ステップＳ９０１５において、ＲＴＣ演出が終了するタイミングであると判定した場合には（Ｓ９０１５：ＹＥＳ）、ステップＳ９０１６に進み、ＲＴＣ演出が終了する場合における処理に進む。一方、ステップＳ９０１５において、ＲＴＣ演出が終了するタイミングではないと判定した場合には（Ｓ９０１５：ＮＯ）、上述したステップＳ９００８からステップＳ９０１４の処理に進む。この理由は、ＲＴＣ演出が実行されている期間中においても、音量低減フラグやメイン復帰フラグがＯＮになる可能性があり、ステップＳ９００８からステップＳ９０１４の処理を実行する必要があるためである。

【１４８９】

ステップＳ９０１６では、ＲＴＣ演出中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ９０１７に進み、ＲＴＣ演出音楽の出力停止処理を実行する。その後、ステップＳ９０１８に進む。

【１４９０】

ステップＳ９０１８では、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ９０１８において、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ９０１８：ＮＯ）、ステップＳ９０１９に進み、背景動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。背景動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、背景動画を時間的な先頭位置から図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。その後、ステップＳ９０２０に進み、背景音楽の出力開始処理を実行する。具体的には、背景音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。その後、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。

【１４９１】

ステップＳ９０１８において、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ９０１８：ＹＥＳ）、ステップＳ９０２１に進み、デモ動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。デモ動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、デモ動画を時間的な先頭位置から図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。その後、ステップＳ９０２２に進み、デモ動画表示中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ９０２３に進む。

【１４９２】

ステップＳ９０２３では、音声の出力レベル（音量）を０に低減する。本実施形態では、デモ動画と共に出力する音楽は設定されていないからである。ステップＳ９０２３を実行した後、ステップＳ９０２４に進み、頭出し判定フラグをＯＮにする。この処理によっ

て、デモ動画の表示中において頭出し判定フラグをＯＮにすることができる。ステップＳ９０２４を実行した後、ステップＳ９０２５に進み、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグをＯＦＦにする。その後、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。

【１４９３】

＜リザルト表示用処理＞

次に、リザルト表示用処理について説明する。リザルト表示用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１５４：Ｓ８００７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１４９４】

図１６５は、リザルト表示用処理を示すフローチャートである。ステップＳ９１０１では、リザルト表示用集計処理を実行する。リザルト表示用集計処理は、主制御装置６０から送信された賞球コマンドや高確率モード中に大当たりに当選した回数を示すコマンド等に基づいて、リザルト画像を表示する場合に必要となる情報を算出する。ステップＳ９１０１を実行した後、ステップＳ９１０２に進む。

【１４９５】

ステップＳ９１０２では、主側ＭＰＵ６２から最終特定遊技回終了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ９１０２において、主側ＭＰＵ６２から最終特定遊技回終了コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ９１０２：ＹＥＳ）、ステップＳ９１０３に進み、表示制御装置１００にリザルト表示開始コマンドを送信する。リザルト表示開始コマンドを受信した表示制御装置１００は、リザルト画像を図柄表示装置４１に表示するための処理を実行する。その後、本リザルト表示用処理を終了する。一方、ステップＳ９１０２において、主側ＭＰＵ６２から最終特定遊技回終了コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ９１０２：ＮＯ）、ステップＳ９１０３を実行することなく、本リザルト表示用処理を終了する。

【１４９６】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【１４９７】

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

【１４９８】

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

【１４９９】

＜メイン処理＞

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

【１５００】

図１６６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【１５０１】

ステップＳ９２０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳ９２０２に進む。

【１５０２】

ステップＳ９２０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【１５０３】

＜コマンド割込み処理＞

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

【１５０４】

図１６７は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳ９３０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【１５０５】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【１５０６】

図１６８は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【１５０７】

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

【１５０８】

ステップＳ９４０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図１６７）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出

コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【１５０９】

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

【１５１０】

なお、コマンド対応処理（Ｓ９４０１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や液晶用図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【１５１１】

ステップＳ９４０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓ９４０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳ９４０３に進む。

【１５１２】

ステップＳ９４０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓ９４０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳ９４０４に進む。

【１５１３】

ステップＳ９４０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓ９４０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳ９４０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。

【１５１４】

Ｋ８．効果：

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０においては、特１用客待ちコマンドは、第１始動口用遊技回の保留遊技回の有無（第１始動保留個数ＲａＮが０か否か）に基づいて送信され、特２用客待ちコマンドは、第２始動口用遊技回の保留遊技回の有無（第２始動保留個数ＲｂＮが０か否か）に基づいて送信される。そして、図柄表示装置４１は、特１用客待ちコマンドに基づいて第１液晶用図柄を表示する態様とデモ動画を表示する態様とを切り替えるとともに、送信された特２用客待ちコマンドに基づいて第２液晶用図柄を表示する態様とデモ動画を表示する態様とを切り替える。

【１５１５】

よって、第１液晶用図柄と第２液晶用図柄とを、各々、図柄表示装置４１の異なる表示領域に表示する場合において、第１液晶用図柄を表示する態様とデモ動画を表示する態様

との切り替えを、第２始動口用遊技回の保留遊技回の有無（第２始動保留個数ＲｂＮが０か否か）とは独立した態様で、第１始動口用遊技回の保留遊技回の有無（第１始動保留個数ＲａＮが０か否か）に基づいて行うことができるとともに、第２液晶用図柄を表示する態様とデモ動画を表示する態様との切り替えを、第１始動口用遊技回の保留遊技回の有無（第１始動保留個数ＲａＮが０か否か）とは独立した態様で、第２始動口用遊技回の保留遊技回の有無（第２始動保留個数ＲｂＮが０か否か）に基づいて行うことができる。

【１５１６】

従って、図柄表示装置４１は、第１液晶用図柄を表示する態様とデモ動画を表示する態様との切り替えを、第２液晶用図柄を表示する態様とデモ動画を表示する態様との切り替えとは独立した態様で行うことができるとともに、第２液晶用図柄を表示する態様とデモ動画を表示する態様との切り替えを、第１液晶用図柄を表示する態様とデモ動画を表示する態様との切り替えとは独立した態様で行うことができる。

【１５１７】

その結果、メイン表示領域ＭＡの表示状態の移行について第１サブ表示領域ＳＡ１（第２サブ表示領域ＳＡ２）に表示している液晶用図柄に対応する遊技回と相関がある構成や、第１サブ表示領域ＳＡ１（第２サブ表示領域ＳＡ２）の表示状態の移行についてメイン表示領域ＭＡに表示している液晶用図柄に対応する遊技回と相関がある構成と比較して、各々の表示領域に表示している液晶用図柄に対応した遊技回（第１始動口用遊技回または第２始動口用遊技回）の有無（保留遊技回の有無）に関する情報を遊技者に対して明確に示すことができる。すなわち、遊技者は、遊技回が実行されている場合に、第１始動口用遊技回または第２始動口用遊技回のいずれの遊技回が実行されており、いずれの遊技回が実行されていないのかを容易に把握することができる。

【１５１８】

本実施形態におけるパチンコ機１０は、メイン表示領域ＭＡと第１サブ表示領域ＳＡ１とを、各々独立に、異なる表示状態に移行させることができる。よって、メイン表示領域ＭＡおよび第１サブ表示領域ＳＡ１に対して、各々が独立した表示制御を容易に実行することができる。

【１５１９】

本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技状態が移行した場合、すなわち、低頻度サポートモードから高頻度サポートモードへ移行した場合、または、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した場合には、第１液晶用図柄および第２液晶用図柄を表示する表示領域を遊技状態が移行する前と異なる表示領域に表示するので、遊技者に対して、遊技の状態が移行したことを容易に認識させることができる。

【１５２０】

さらに、遊技状態が移行した場合に、第１始動口用遊技回に対応する第１液晶用図柄および第２始動口用遊技回に対応する第２液晶用図柄の２つの液晶用図柄を表示する表示領域を、メイン表示領域ＭＡと第１サブ表示領域ＳＡ１（第２サブ表示領域ＳＡ２）との間で入れ替えるので、例えば、第１液晶用図柄および第２液晶用図柄について、遊技における役割に変更があったことを遊技者に推測させるなど、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１５２１】

本実施形態においては、パチンコ機１０は同時変動機であるので、遊技者に対して、第１始動口用遊技回および第２始動口用遊技回の２つの大当たり抽選の結果について、同時に期待感を付与することができる。

【１５２２】

本実施形態のパチンコ機１０においては、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回における変動時間を予め定めた１２秒に設定するので、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回の変動時間を考慮した制御を予め設定することができる。具体的には、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回において、予め実行時間が１０秒に設定された演出であるリ

ザルト画像を図柄表示装置４１に表示する演出を実行することができる。
【１５２３】
また、パチンコ機１０のような同時変動機の場合、第１始動口用遊技回または第２始動口用遊技回のいずれか一方を実行する期間に、第１始動口用遊技回または第２始動口用遊技回のいずれか他方を実行する場合があるので、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回における変動時間を予め定めた１２秒に設定したとしても、当該２回の遊技回のうち先に開始された遊技回の開始から後に開始された遊技回の終了までの時間は、変動時間が所定の時間である遊技回２回分の合計時間より短い場合がある。しかしながら、当該２回の遊技回のうち先に開始された遊技回の開始から後に開始された遊技回の終了までの時間として、少なくとも変動時間が１２秒である遊技回１回分の時間を確保することが可能である。すなわち、当該２回の遊技回の開始から終了までの時間として、少なくとも変動時間が１２秒である遊技回１回分の時間を確保することができ、当該確保した時間を考慮した制御を予め設定することができる。本実施形態においては、当該確保した時間を用いてリザルト画像を表示する演出を実行することができる。
【１５２４】
さらに、同時変動機の場合、第１始動口用遊技回または第２始動口用遊技回のいずれか一方を実行する期間に、第１始動口用遊技回または第２始動口用遊技回のいずれか他方を実行する場合がある。従って、所定の演出が実行されている期間中に、例えば、第１始動口用遊技回が終了し新たな第１始動口用遊技回が開始されたり、第２始動口用遊技回が終了し新たな第２始動口用遊技回が開始されたりする場合がある。上述のように、遊技回の開始のタイミングや、遊技回の終了のタイミングを、「遊技回の区切れ」とも呼ぶ。
【１５２５】
ここで、所定の演出の実行中に「遊技回の区切れ」が発生すると、実行している演出に対して、遊技者に煩雑な印象を与えてしまう虞がある。また、各遊技回における大当たり抽選の抽選結果に対して、遊技者が集中できない虞がある。
【１５２６】
そこで、本実施形態のパチンコ機１０は、リザルト画像を表示する演出を実行する場合には、連続または並行して実行される複数の遊技回の変動時間を、リザルト画像を表示する演出の実行に要する時間（１０秒）以上の時間（１２秒）に設定するので、リザルト画像を表示する演出が実行されている期間における遊技回の区切れの発生を抑制することができる。
【１５２７】
また、変動時間を１２秒に設定する遊技回の数を２回にすることで、リザルト画像を表示する演出が実行されている期間における遊技回の区切れの発生を抑制しつつ、リザルト画像を表示する演出の実行に要する時間（１０秒）以上の変動時間（１２秒）に設定する遊技回の回数を最小限に抑えることができる。
【１５２８】
遊技者に付与した特典に関する情報を報知する演出としてリザルト画像を表示する演出を実行するので、遊技者は、付与された特典の把握をしやすくなる。
【１５２９】
また、遊技者にとって、付与された特典に関する情報は、関心の高い情報である。本実施形態のパチンコ機１０は、遊技者にとって関心の高い情報を報知する演出の実行中に、遊技回の区切れが発生することを抑制することができる。
【１５３０】
さらに、本実施形態のパチンコ機１０は、リザルト画像を、高確率モードにおける最後の遊技回（確変後遊技回実行回数が１２０回目の遊技回）の終了後に表示する。すなわち、案内表示ＧＤ１の表示が終了した後に、リザルト画像を表示する。ここで、仮に、リザルト画像を高確率モードにおける最後の遊技回の終了前に表示する構成とした場合、リザルト画像は高確率モードが終了することを遊技者に認識させる画像であることから、遊技者は、遊技球を流通させる方向を遊技盤３０の右側から左側に変更して方がいいのではな

いか、といった認識を抱く。しかしながら、この構成では、リザルト画像が表示された時点で、遊技球を遊技盤３０の右側に流通させた方が遊技者にとって有利であることを示す案内表示ＧＤ１が表示されている。よって、リザルト画像と案内表示ＧＤ１とを同時に表示する構成とした場合、遊技者に懐疑的な感情を付与してしまう可能性がある。その点、本実施形態のパチンコ機１０は、リザルト画像が高確率モード中に表示されることがなく、遊技者が懐疑的な感情を抱くことを回避することができる。

【１５３１】

Ｋ９．第１１実施形態の他の態様：

＜態様１＞

第１１実施形態のパチンコ機１０において、リザルト画像表示中の大当たり用演出を、専用の演出動画（以下、リザルト専用大当たり演出とも呼ぶ）として備えてもよい。具体的には、図１２０（ｂ）に示すように、リザルト画像が表示された状態において、第２サブ表示領域ＳＡ２に表示している液晶用図柄に対応する第１始動口用遊技回、または、第１サブ表示領域ＳＡ１に表示している液晶用図柄に対応する第２始動口用遊技回のいずれか一方の大当たり抽選において大当たりに当選した場合には、メイン表示領域ＭＡに表示するリザルト画像を、予め設定されたリザルト画像の表示時間（１０秒）よりも短い時間で非表示にして、リザルト専用大当たり演出を実行する。遊技者は、リザルト画像の表示によって高確率モードが終了してしまったと認識した後に、リザルト専用大当たり演出によって大当たり抽選に当選したことを認識する。従って、遊技者に対して意外性を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１５３２】

また、第１１実施形態においては、最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回における変動時間を予め定めた時間である１２秒に設定したが、当該２回の遊技回のいずれかの大当たり抽選において大当たりであった場合には、変動時間を１２秒ではなく、特定の変動時間に設定する構成としてもよい。例えば、リザルト画像の表示、および、リザルト専用大当たり演出を実行するために必要な変動時間に設定する構成としてもよい。

【１５３３】

＜態様２＞

第１１実施形態のパチンコ機１０においては、最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回における変動時間を予め定めた時間である１２秒に設定したが、図１１９に示した例のように、最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回の1回目（最初）の遊技回において１０秒間のリザルト画像の表示が終了する場合には、２回目の遊技回の変動時間を１２秒に設定しない構成としてもよい。例えば、１０秒間のリザルト画像の表示が完了したことを意味するフラグを用意し、当該フラグを指標として、１２秒の変動時間の設定の適用、不適用を決定することによって実現することができる。このようにすることで、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回の実行時間として不要な時間を省略することができる。

【１５３４】

＜態様３＞

最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回における変動時間を予め定めた時間である１２秒に設定する処理として他の態様を採用してもよい。具体的には、高確率モードが開始されてから１２２回目までの遊技回と各遊技回における変動時間とが対応付けされたテーブルデータである変動パターンテーブルを用いて、最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回における変動時間を設定してもよい。変動パターンテーブルには、１２１回目および１２２回目の遊技回（最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回）に対応する変動時間として１２秒が記録されており、１２１回目と１２２回目以外の遊技回に対応する変動時間は変動種別カウンタＣＳと変動時間テーブルとによって設定される旨のコマンドが記録されている。このような変動パターンテーブルを、高確率モードの開始時に読出し、変動パターンテーブルに記録されて

いる変動時間の値またはコマンドを、遊技回が１つ進む毎に、1つずつシフトさせながら読み込むことによって変動時間の設定を実現することができる。よって、変動時間を設定するために高確率モードが開始されてから１２２回目までの遊技回の実行回数をカウントする処理を省略することができる。よって、変動パターンテーブルを用いることによって、特定の遊技回の変動時間を特定の値に設定する処理を簡易化することができる。

【１５３５】

＜態様４＞

第１１実施形態においては、最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する２回の遊技回における変動時間を予め定めた時間である１２秒に設定したが、１２秒に設定する遊技回の数は２回に制限されることなく、他の任意の回数を適用することができる。第１１実施形態のように遊技機が同時変動機である場合には、第１始動口用遊技回または第２始動口用遊技回のいずれか一方を実行する期間に、第１始動口用遊技回または第２始動口用遊技回のいずれか他方を実行する場合があるので、最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する遊技回であって変動時間を予め定めた時間である１２秒に設定する遊技回の数は２回以上であることが好ましい。このようにすることで、リザルト画像を表示する演出のように予め実行時間が設定された演出を、予め変動時間を設定した遊技回が実行される期間内で実行することができ、変動時間および演出を設定する制御を簡易化することができる。

【１５３６】

＜態様５＞

第１１実施形態においては、１回の第１種大当たりにおいて高確率モードに移行した場合に、高確率モードにおいて実行可能な遊技回の回数を１２０回としたが、１２０回に制限されることなく、他の任意の回数を設定してもよい。

【１５３７】

＜態様６＞

大当たり（第１種大当たり、および、第２種大当たり）に当選した場合に実行される開閉実行モードにおける、大入賞口３６ａおよびＶ入賞口４８の開閉制御を、予め設定された大入賞口３６ａおよびＶ入賞口４８の開放パターンのプログラムに基づいて実行してもよい。例えば、８Ｒ第１種大当たり、および、８Ｒ第２種大当たりにおける大入賞口３６ａおよびＶ入賞口４８を、以下のような開放パターンとして設定したプログラムに基づいて開閉制御することができる。下記開放パターンの例示においては、１ラウンド遊技で１つの（　）内の処理を実行する。

【１５３８】

・[８Ｒ第１種大当たり]：（大入賞口：３０秒開放）→（大入賞口：３０秒開放）→（大入賞口：３０秒開放）→（大入賞口：３０秒開放）→（Ｖ入賞口：３０秒開放）→（大入賞口：３０秒開放）→（大入賞口：３０秒開放）→（大入賞口：３０秒開放）

・［８Ｒ第２種大当たり］：（大入賞口：３０秒開放）→（大入賞口：３０秒開放）→（大入賞口：３０秒開放）→（大入賞口：３０秒開放）→（Ｖ入賞口：０．００６秒開放）→（大入賞口：３０秒開放）→（大入賞口：３０秒開放）→（大入賞口：３０秒開放）

【１５３９】

このように、各ラウンド遊技において開放させる対象となる入賞口と、当該入賞口の開放時間とを、各ラウンド遊技毎に設定した開放パターンプログラムを、開閉実行モード時に読み出して実行することによって、大入賞口３６ａおよびＶ入賞口４８の開閉制御を実現することができる。

【１５４０】

＜態様７＞

リザルト画像の表示は、遊技者に対して、高確率モードが終了する、または、終了した、と言う認識を与えることから、リザルト画像を用いて、種々の演出を実行することができる。例えば、高確率モード中に第１種大当たりに当選した場合に、大当たり時の演出の一つとして、最初にダミーのリザルト画像を表示し、その後、大当たり抽選に当選したこ

とを報知する演出を実行する。リザルト画像の表示によって遊技者に高確率モードが終了してしまったことを認識させた直後に、大当たりに当選したことを認識させるので、遊技者に対して意外性を付与することができるとともに、興趣の向上を図ることができる。

【１５４１】

＜態様８＞

リザルト画像の表示中は、大当たり抽選に当選したことを報知するために用いる報知音以外の音声を小さくする、または、消音状態にしてもよい。遊技者は、リザルト画像の表示中に出力された報知音や演出用の音声を認識すると、とっさに大当たり抽選に当選したと期待感を抱く。しかし当該報知音や演出用の音声が大当たり抽選に当選したことを報知する報知音ではなかった場合には、期待感を抱いた後に大きく意気消沈してしまい、遊技に対する意欲が低下してしまう。例えば、リザルト画像の表示中にＲＴＣ（ＲＴＣ：Ｒｅａｌ‐Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）演出動画が開始され急に大きな音声が出力された場合、遊技者は、音声を認識すると同時に、とっさに大当たり抽選に当選したと期待感を抱いてしまう。その後、当該音声がＲＴＣ演出動画の音声であることを認識すると、遊技者は大きく意気消沈してしまう。

【１５４２】

そこで、リザルト画像の表示中は、大当たり抽選に当選したことを報知するために用いる報知音以外の音声を小さくする、または、消音状態にすることで、遊技者に対して不要な期待感を付与することを抑制することができる。

【１５４３】

＜態様９＞

上述したように、遊技盤３０の右側に遊技球を流通させた方が遊技者にとって有利である場合には、遊技盤３０の右側に遊技球を流通させた方が遊技者にとって有利であることを示す案内表示である案内表示ＧＤ１を図柄表示装置４１に表示し、遊技盤３０の左側に遊技球を流通させた方が遊技者にとって有利である場合には、遊技盤３０の左側に遊技球を流通させた方が遊技者にとって有利であることを示す案内表示である案内表示ＧＤ２を図柄表示装置４１に表示した。すなわち、案内表示ＧＤ１および案内表示ＧＤ２は、遊技者に有利となる操作ハンドル２５の操作方法を案内していると言うことができる。具体的には、案内表示ＧＤ１における案内の内容は、遊技盤３０の右側に遊技球を流通させた方が遊技者にとって有利であることを示す内容であり、案内表示ＧＤ２における案内の内容は、遊技盤３０の左側に遊技球を流通させた方が遊技者にとって有利であることを示す内容である。

【１５４４】

このような案内の内容が異なる案内表示ＧＤ１および案内表示ＧＤ２を用いて、種々の演出を実行することができる。例えば、高頻度サポートモードが終了した後であっても、高頻度サポートモードが終了する直前に遊技盤３０の右側に遊技球を流通させていた遊技球が第２始動口３４に入球し、当該入球によって実行された大当たり抽選によって大当たり、または、小当たりに当選していた場合には、遊技盤３０の右側に遊技球を流通させた方が遊技者にとって有利であることから、案内表示ＧＤ２の表示を継続する。すなわち、案内表示ＧＤ１および案内表示ＧＤ２の表示の制御を、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果に基づいて制御する。

【１５４５】

遊技者は、高頻度サポートモードが終了したと認識したにも関わらず案内表示ＧＤ２が継続的に表示されていることを認識することで、期待感を抱く。当該大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、遊技者にとって期待通りの結果であるので遊技者の気持ちをさらに高揚させることができる。一方、当該大当たり抽選の結果が小当たり（第１小当たり、第２小当たり、第３小当たり）である場合には、遊技者の期待とは反する結果であるので、遊技者の高揚感は低下する。このように、高頻度サポートモードが終了した後であっても遊技盤３０の右側に遊技球を流通させた方が遊技者にとって有利である場合に、案内表示ＧＤ２の表示を継続することによって、大当たり抽選の結果が大当たりか、それと

も、小当たりかを推測させ、遊技者に緊迫感を付与することができる。結果として、案内表示ＧＤ１および案内表示ＧＤ２を、大当たり抽選の結果を示唆する示唆演出として用いることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１５４６】

また、案内表示ＧＤ１や案内表示ＧＤ２の表示態様として、大当たり抽選の結果を示唆する表示態様を採用してもよい。例えば、案内表示ＧＤ２の表示態様として、青色の案内表示ＧＤ２と赤色の案内表示ＧＤ２とを用いる。そして、高頻度サポートモードが終了する直前に遊技盤３０の右側に流通させていた遊技球が第２始動口３４に入球し、当該入球によって実行された大当たり抽選の結果が小当たりである場合には、高頻度サポートモードが終了した後に継続的に表示させる案内表示ＧＤ２の表示態様として、青色の案内表示ＧＤ２を表示させる頻度（確率）を高くする。一方、高頻度サポートモードが終了する直前に遊技盤３０の右側に流通させていた遊技球が第２始動口３４に入球し、当該入球によって実行された大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、高頻度サポートモードが終了した後に継続的に表示させる案内表示ＧＤ２の表示態様として、赤色の案内表示ＧＤ２を表示させる頻度（確率）を高くする。このように、案内表示ＧＤ１や案内表示ＧＤ２の表示態様として、大当たり抽選の結果を示唆する表示態様を採用することによって、案内表示ＧＤ１や案内表示ＧＤ２を、大当たり抽選の結果を示唆する示唆演出として用いることができる。

【１５４７】

遊技者は、案内表示ＧＤ１や案内表示ＧＤ２を操作ハンドル２５の操作方法や遊技方法を案内する表示と捉えるだけでなく、案内表示ＧＤ１や案内表示ＧＤ２の表示継続される期間や表示態様に注目するようになる。その結果、案内表示ＧＤ１や案内表示ＧＤ２を用いて遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、新たな遊技性を創出することができる。結果として、案内表示ＧＤ１を表示するか、案内表示ＧＤ２を表示するかといった案内表示の内容の制御や、案内表示ＧＤ１や案内表示ＧＤ２の表示形態の制御によって、案内表示ＧＤ１および案内表示ＧＤ２を示唆演出として用いることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、案内表示ＧＤ１や案内表示ＧＤ２の表示態様の制御としては、案内表示ＧＤ１や案内表示ＧＤ２の色や形状など、種々の形状を制御することができる。

【１５４８】

＜態様１０＞

上記実施形態においては、メイン表示領域ＭＡと第１サブ表示領域ＳＡ１とが独立して、液晶用図柄の表示とデモ動画の表示との切り替えを実行する態様であったが、他の態様を採用してもよい。例えば、メイン表示領域ＭＡと第１サブ表示領域ＳＡ１とは、液晶用図柄からデモ動画への移行は、各々独立して実行し、メイン表示領域ＭＡと第１サブ表示領域ＳＡ１の両方がデモ動画を表示している状態において、一方の表示領域がデモ動画の表示から液晶用図柄の表示に復帰することを契機として、他方の表示領域もデモ動画の表示から液晶用図柄の表示に復帰する態様を採用してもよい。

【１５４９】

＜態様１１＞

大当たり抽選の抽選結果が大当たりとなったことを契機として実行される開閉実行モード時の挙動と、大当たり抽選の抽選結果が小当たり（第１小当たり、第２小当たり、第３小当たり）となったことを契機として実行される開閉実行モード時の挙動とを、遊技者に見分けがつきにくくしてもよい。

【１５５０】

具体的には、大当たり抽選において大当たりに当選した場合に実行する大当たり用の演出と、小当たりに当選した場合に実行する小当たり用の演出とが遊技者に区別がつきにくい態様にする。さらに、大当たり抽選の抽選結果が大当たりであった場合に実行する開閉実行モードと、大当たり抽選の抽選結果が小当たりであった場合に実行する開閉実行モードとの、可変入賞装置３６の開放パターンの差異を遊技者が見分けが付きにくい態様にす

る。例えば、高確率モードかつ高頻度サポートモード時に第１種大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開放の態様を１．６秒開放を２回実行させる態様にすることで、可変入賞装置３６の１．６秒開放が１回である第１小当たりと見分けを付きにくくすることができる。さらに、第１種大当たりを契機として実行される開閉実行モードにおけるオープニング演出の期間（オープニング期間）と、エンディング演出の期間（エンディング期間）とを短くする（例えば、０秒にする）ことによって、より一層、大当たり抽選の抽選結果が大当たりとなったことを契機として実行される開閉実行モード時の挙動と、大当たり抽選の抽選結果が小当たりとなったことを契機として実行される開閉実行モード時の挙動とを、遊技者に見分けがつきにくくすることができる。

【１５５１】

このようにすることで、例えば、高確率モードかつ高頻度サポートモード時に、遊技者が遊技盤３０の右側に遊技球を流通させて第２始動口３４に遊技球を入球させることによって第２始動口用遊技回を連続的に実行させている状態においては、大当たり抽選の抽選結果が高い割合で小当たりとなるため、大当たり抽選の抽選結果が第１種大当たりであっても大当たりに当選したことを遊技者に認識しにくくすることができる。第１種大当たりに当選した場合、高確率モードかつ高頻度サポートモードで実行可能な遊技回の実行回数は、改めて１２０回となるため、高確率モードかつ高頻度サポートモードで実行可能な遊技回の回数は実質的に増加する。しかし、高確率モードかつ高頻度サポートモードにおける実行可能回数が増加したことは、最初に高確率モードかつ高頻度サポートモードが開始された時点から１２０回目の遊技回が終了する間際に遊技者に報知する。この場合、高確率モードかつ高頻度サポートモードで実行可能な遊技回の回数が上乗せされたように遊技者に対して認識させることができ、遊技者に意外性を付与することができる。

【１５５２】

＜態様１２＞

第１１実施形態においては、リザルト画像は、表示が開始されてから１０秒経過後に表示が終了する構成としたが、音声発光制御装置９０が主制御装置６０からリザルト画像の表示を終了するためのコマンド（以下、リザルト表示終了コマンドとも呼ぶ）を受信した場合に、当該リザルト画像の表示を終了する構成としてもよい。

【１５５３】

例えば、高確率モードの終了前に実行する最後の遊技回である最終特定遊技回（確変後遊技回実行回数が１２０回目の遊技回）の終了後にリザルト画像の表示を開始し、確変後遊技回実行回数が１２１回目の遊技回の終了時に、主制御装置６０が音声発光制御装置９０にリザルト表示終了コマンドを送信し、音声発光制御装置９０が受信したリザルト表示終了コマンドに基づいてリザルト画像の表示を終了する構成としてもよい。

【１５５４】

しかしながら、このような構成とした場合、高確率モードの終了前に実行する最後の遊技回である最終特定遊技回の終了と同時に遊技者が遊技を終了してしまうと、確変後遊技回実行回数が１２１回目の遊技回が開始および終了されないため、リザルト画像が継続的に表示されたまま維持されてしまう。すなわち、新たな遊技者が当該遊技機で遊技を開始し、確変後遊技回実行回数が１２１回目の遊技回が開始され当該遊技回が終了するときにはじめて主制御装置６０が音声発光制御装置９０にリザルト表示終了コマンドを送信し、音声発光制御装置９０が受信したリザルト表示終了コマンドに基づいてリザルト画像の表示を終了する。従って、新たな遊技者が当該遊技機で遊技を開始するときには、図柄表示装置４１には、前の遊技者の遊技結果を示すリザルト画像が表示された状態であり、遊技を開始する図柄表示装置４１の状態としては好ましくはない。

【１５５５】

そこで、音声発光制御装置９０は、リザルト表示終了コマンドを受信しない場合であっても、例えば、デモ動画が開始される状態に移行した場合には、リザルト画像の表示を終了する構成とする。具体的には、第１１実施形態におけるデモ動画開始中フラグがＯＮに

なったと判定した場合には、リザルト表示終了コマンドを受信しない場合であっても、リザルト画像の表示を終了する。以下、具体的な処理について説明する。

【１５５６】

図１６９は、第１１実施形態の態様１２における音光側ＭＰＵが実行するリザルト表示用処理を示すフローチャートである。リザルト表示用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１５４：Ｓ８００７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１５５７】

ステップＳ９５０１では、リザルト表示用集計処理を実行する。リザルト表示用集計処理は、主制御装置６０から送信された賞球コマンドや高確率モード中に大当たりに当選した回数を示すコマンド等に基づいて、リザルト画像を表示する場合に必要となる情報を算出する。ステップＳ９５０１を実行した後、ステップＳ９５０２に進む。

【１５５８】

ステップＳ９５０２では、主側ＭＰＵ６２から最終特定遊技回終了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ９５０２において、主側ＭＰＵ６２から最終特定遊技回終了コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ９５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ９５０３に進み、表示制御装置１００にリザルト表示開始コマンドを送信する。リザルト表示開始コマンドを受信した表示制御装置１００は、リザルト画像を図柄表示装置４１に表示するための処理を実行する。ステップＳ９５０３を実行した後、ステップＳ９５０４に進む。ステップＳ９５０４では、リザルト表示中フラグをＯＮにし、その後、ステップＳ９５０５に進む。

【１５５９】

一方、ステップＳ９５０２において、主側ＭＰＵ６２から最終特定遊技回終了コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ９５０２：ＮＯ）、ステップＳ９５０３およびステップＳ９５０４を実行することなく、ステップＳ９５０５に進む。

【１５６０】

ステップＳ９５０５では、リザルト表示中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ９５０５において、リザルト表示中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ９５０５：ＹＥＳ）、ステップＳ９５０６に進む。一方、ステップＳ９５０５において、リザルト表示中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ９５０５：ＮＯ）、本リザルト表示用処理を終了する。

【１５６１】

ステップＳ９５０６では、リザルト表示終了コマンドを主制御装置６０から受信したか否かを判定する。本態様においては、上述したように、リザルト表示終了コマンドは、確変後遊技回実行回数が１２１回目の遊技回の終了時に、主制御装置６０が音声発光制御装置９０に送信するコマンドである。

【１５６２】

ステップＳ９５０６において、リザルト表示終了コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ９５０６：ＹＥＳ）、ステップＳ９５０７に進み、リザルト表示終了コマンドを表示制御装置１００に送信する。すなわち、確変後遊技回実行回数が１２１回目の遊技回の終了時にリザルト表示終了コマンドが表示制御装置１００に送信される。リザルト表示終了コマンドを受信した表示制御装置１００は、リザルト画像の表示を終了する。その後、ステップＳ９５０８に進む。

【１５６３】

一方、ステップＳ９５０６において、リザルト表示終了コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ９５０６：ＮＯ）、ステップＳ９５０９に進み、デモ動画表示中フラグがＯＮであるか否かを判定する。デモ動画表示中フラグは、デモ動画が開始されるときにＯＮになり、デモ動画が終了するときにＯＦＦになるフラグである。デモ動画表示中フラグがＯＮになる場合には、パチンコ機１０の遊技者が遊技を停止し退席した可能性が高い。

【１５６４】
ステップＳ９５０９において、デモ動画表示中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ９５０９：ＹＥＳ）、ステップＳ９５０７に進み、リザルト表示終了コマンドを表示制御装置１００に送信する。すなわち、リザルト表示終了コマンドを受信しない場合であっても、リザルト表示終了コマンドを表示制御装置１００に送信し、リザルト画像の表示を終了する。より具体的には、高確率モードの終了前に実行する最後の遊技回である最終特定遊技回（確変後遊技回実行回数が１２０回目の遊技回）の終了後にリザルト画像の表示を開始し、その後、リザルト表示終了コマンドを受信しない場合であっても、確変後遊技回実行回数が１２１回目の遊技回が開始および終了されない場合には、リザルト画像の表示を終了する。その後、ステップＳ９５０８に進む。
【１５６５】
ステップＳ９５０８では、リザルト表示中フラグをＯＦＦにし、その後、本リザルト表示用処理を終了する。
【１５６６】
ステップＳ９５０９において、デモ動画表示中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ９５０９：ＮＯ）、ステップＳ９５０７およびステップＳ９５０８を実行しないで、本リザルト表示用処理を終了する。
【１５６７】
このような処理を実行することによって、例えば、高確率モードの終了と同時に遊技者が退席した場合など、音声発光制御装置９０が主制御装置６０からリザルト表示終了コマンドを受信していない場合であっても、リザルト画像の表示を終了することができる。よって、遊技の実行が中断された場合であっても、リザルト画像の表示が維持されてしまう事象を回避することができる。本態様においては、遊技回が実行されている遊技状態から遊技回が実行されていない遊技状態に移行した場合であっても、遊技回が実行されていない遊技状態への移行を契機として、リザルト画像の表示を終了する処理を実行することができる。
【１５６８】
その結果、新たな遊技者が当該遊技機で遊技を開始し、確変後遊技回実行回数が１２１回目の遊技回が開始される場合であっても、図柄表示装置４１のリザルト画像の表示は終了されており、通常の遊技開始時と同様の遊技状態で遊技を実行することができる。
【１５６９】
Ｌ．第１２実施形態：
Ｌ１．第１２実施形態の概要：
次に第１２実施形態について説明する。以下では、本実施形態と上記第１１実施形態との相違点について説明する。本実施形態において上記第１１実施形態と異なる点は、遊技盤３０の遊技領域ＰＡの右側領域に、後述する右打ち用ユニット２００が設けられている点である。
【１５７０】
以下の説明においては、主に、本実施形態のパチンコ機１０が備える右打ち用ユニット２００の構成、右打ち用ユニット２００に到達した遊技球の挙動、及び図柄表示装置４１の表示態様について説明する。なお、上記第１１実施形態と同一の構成および処理については説明を省略する。
【１５７１】
図１７０は、第１２実施形態のパチンコ機１０が備える右打ち用ユニット２００の構成を模式的に示す説明図である。本実施形態では、右打ち用ユニット２００は、遊技球発射機構８１から所定以上の発射強度で発射された遊技球の全てが、当該右打ち用ユニット２００の上端部に設けられたスルーゲート３５を通過するように構成されている。右打ち用ユニット２００は、遊技球が通過可能なスルーゲート３５と、スルーゲート３５の下流に設けられた振分機構２０４と、振分機構２０４の下流の左側に設けられた経路Ｒ１と、振分機構２０４の下流の中央に設けられた経路Ｒ２と、振分機構２０４の下流の右側に設け

られた経路Ｒ３とを備えている。そして、経路Ｒ１には、可変入球装置３６が設けられており、経路Ｒ２には、第２始動口３４を内部に含む開閉入球装置３４ｘが設けられており、経路Ｒ３には、一般入賞口３２が設けられている。

【１５７２】

振分機構２０４は、スルーゲート３５を通過して到達した遊技球を３つの経路Ｒ１～Ｒ３に順番に振り分ける機能を有しており、本実施形態では、経路Ｒ１→経路Ｒ２→経路Ｒ３→経路Ｒ１→経路Ｒ２→経路Ｒ３→経路Ｒ１...といった順序で、到達した遊技球を振り分ける。

【１５７３】

可変入球装置３６は、下部の回転軸を基点として前後に開閉動作する特別電動役物としての開閉扉３６ｂを備えるとともに、遊技球が入球可能な大入賞口３６ａ及びＶ入賞口４８を開閉扉３６ｂの内側に備えている。

【１５７４】

開閉入球装置３４ｘは、下部の回転軸を基点として前後に開閉動作する普通電動役物としての開閉扉３４ａを備えるとともに、遊技球が入球可能な第２始動口３４を開閉扉３４ａの内側に備えている。

【１５７５】

経路Ｒ１は、スルーゲート３５を通過して当該経路Ｒ１に振り分けられた遊技球が、スルーゲート３５を通過してから０．３秒後に可変入球装置３６に到達するように構成されているとともに、遊技球が到達したタイミングにおいて可変入球装置３６の開閉扉３６ｂが開放状態である場合には、当該遊技球が必ず、開閉扉３６ｂの内側に設けられた大入賞口３６ａに入球するように構成されている。

【１５７６】

経路Ｒ２は、スルーゲート３５を通過して当該経路Ｒ２に振り分けられた遊技球が、スルーゲート３５を通過してから０．３秒後に開閉入球装置３４ｘに到達するように構成されているとともに、遊技球が到達したタイミングにおいて開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａが開放状態である場合には、当該遊技球が必ず、開閉扉３４ａの内側に設けられた第２始動口３４に入球するように構成されている。

【１５７７】

経路Ｒ３は、スルーゲート３５を通過して当該経路Ｒ３に振り分けられた遊技球が、スルーゲート３５を通過してから０．３秒後に一般入賞口３２に到達するように構成されているとともに、当該遊技球が必ず、一般入賞口３２に入球するように構成されている。

【１５７８】

次に、本実施形態における電動役物開放抽選及び普図ユニット３８における図柄（以下では、普通図柄とも呼ぶ）の変動について説明する。上記第１１実施形態において説明したように、電動役物開放抽選は、遊技球がスルーゲート３５を通過したことを契機として実行される。

【１５７９】

本実施形態では、高頻度サポートモード中における普通図柄の変動時間と停止時間との合計は、０．５秒に設定されている。また、高頻度サポートモード中における電動役物開放抽選において電役開放に当選する確率は、２３３分の２３２に設定されている。すなわち、本実施形態では、高頻度サポートモード中に電動役物開放抽選が実行されれば、実質的に電役開放に当選することになる。

【１５８０】

また、電動役物開放抽選において電役開放に当選した場合における開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａの開放回数は１回、開放時間は１．８秒に設定されている。

【１５８１】

また、電役開放に当選した場合において、普通図柄の停止時間が経過してから開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａが開放を開始するまでの時間（いわゆるオープニング時間）は、０秒に設定されている。すなわち、電役開放に当選した場合には、開閉入球装置３４ｘ

の開閉扉３４ａは、普通図柄の停止時間が経過した直後に、開放を開始する。また、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａの１回の開放中に遊技球が第２始動口３４に入球可能な最大数（開放限度個数）は、１個に設定されている。すなわち、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａは、第２始動口３４に１個の遊技球が入球した直後に閉鎖状態となる。また、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａが閉鎖してから普通図柄の次の変動の開始が可能となるまでの時間（いわゆるエンディング時間）は、０秒に設定されている。すなわち、電動役物開放抽選が保留されている場合には、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａが閉鎖した直後に、普通図柄の次の変動が開始する。

【１５８２】

次に、本実施形態における大当たり抽選及び特図ユニット３７における図柄（以下では、特別図柄とも呼ぶ）の変動について説明する。上記第１１実施形態において説明したように、大当たり抽選は、遊技球が第１始動口３３又は第２始動口３４に入球したことを契機として実行される。本実施形態では、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選において大当たりに当選した場合には、全て２Ｒ第１種大当たりとなる。２Ｒ第１種大当たりとは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が２回（２ラウンド）であり、遊技球がＶ入賞口４８に入球することが可能となる大当たりである。Ｖ入賞口４８に遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる。

【１５８３】

本実施形態では、高確率モード中における特別図柄の変動時間と停止時間との合計は、０．６秒に設定されている。また、高確率モード中に第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選が実行された場合において小当たりに当選する確率は、７５分の７４に設定されている。また、高確率モード中に第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選が実行された場合において大当たり（２Ｒ第１種大当たり）に当選する確率は、７５分の１に設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中に第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選が実行されれば、実質的に小当たり又は大当たり（２Ｒ第１種大当たり）のいずれかに当選することになる。

【１５８４】

また、大当たり抽選において小当たりに当選した場合における可変入球装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は１回、開放時間は１．０秒に設定されている。また、大当たり抽選において大当たり（２Ｒ第１種大当たり）に当選した場合における可変入球装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は２回、１回目の開放時間は０．２秒、２回目の開放時間は０．６秒、１回目の開放と２回目の開放との間隔は０．２秒に設定されている。なお、第１種大当たりを契機として可変入球装置３６の開閉扉３６ｂが開放した場合のみ、可変入球装置３６の内部に設けられた振分片が動作し、可変入球装置３６に入球した遊技球は、Ｖ入賞口４８に入球することになる。一方、小当たりを契機として可変入球装置３６の開閉扉３６ｂが開放した場合には、可変入球装置３６の内部に設けられた振分片は動作せず、可変入球装置３６に入球した遊技球は、大入賞口３６ａに入球することになる。

【１５８５】

また、小当たり又は大当たりに当選した場合において、特別図柄の停止時間が経過してから可変入球装置３６の開閉扉３６ｂが開放を開始するまでの時間（いわゆるオープニング時間）は、０秒に設定されている。すなわち、小当たり又は大当たりに当選した場合には、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂは、特別図柄の停止時間が経過した直後に、開放を開始する。また、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂの１回の開放中に遊技球が大入賞口３６ａまたはＶ入賞口４８に入球可能な最大数（開放限度個数）は、１個に設定されている。すなわち、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂは、大入賞口３６ａまたはＶ入賞口４８に１個の遊技球が入球した直後に閉鎖状態となる。また、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂが閉鎖してから特別図柄の次の変動の開始が可能となるまでの時間（いわゆるエンディング時間）は、０秒に設定されている。すなわち、大当たり抽選が保留されている場合には

、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂが閉鎖した直後に、特別図柄の次の変動が開始する。
【１５８６】
図１７１は、右打ち用ユニット２００に到達した遊技球の挙動を示すタイムチャートである。図１７１において、遊技球を示す下向きの矢印とスルーゲート等を示す横軸とが交わるポイントは、当該横軸が示すスルーゲート等に当該矢印が示す遊技球が到達したことを意味している。また、図１７１に示されている縦の破線の間隔は、０．１秒である。
【１５８７】
図１７１に示した例では、抽選モードは高確率モードであり、サポートモードは高頻度サポートモードである。また、遊技球は、遊技球発射機構８１によって、遊技盤３０の右側に設けられた右打ち用ユニット２００に到達することができる一定の発射強度で、０．６秒間隔で連続して発射されている。したがって、遊技球は、０．６秒間隔で右打ち用ユニット２００のスルーゲート３５を通過する。
【１５８８】
１個目の遊技球ＰＢ１がスルーゲート３５を通過すると、当該遊技球ＰＢ１は、振分機構２０４によって経路Ｒ１に振り分けられ、スルーゲート３５を通過してから０．３秒後に可変入球装置３６に到達する。この図１７１に示した例では、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂは閉鎖状態であるため、当該遊技球ＰＢ１は、大入賞口３６ａに入球せずにそのまま通過する。
【１５８９】
遊技球ＰＢ１に続いて発射された２個目の遊技球ＰＢ２は、遊技球ＰＢ１の０．６秒後にスルーゲート３５を通過するとともに、振分機構２０４によって経路Ｒ２に振り分けられ、スルーゲート３５を通過してから０．３秒後に開閉入球装置３４ｘに到達する。ここで、図１７１に示した例では、１個目の遊技球ＰＢ１がスルーゲート３５を通過したことを契機とした電役開放抽選において電役開放に当選しているため、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａは、１個目の遊技球ＰＢ１がスルーゲート３５を通過してから０．５秒後に普通図柄の変動時間及び停止時間が終了し、開放を開始する。したがって、２個目の遊技球ＰＢ２が開閉入球装置３４ｘに到達したタイミングにおいては、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａは開放状態となっており、当該遊技球ＰＢ２は、第２始動口３４に入球する。本実施形態では、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａの１回の開放における開放限度個数は１個に設定されているため、第２始動口３４に遊技球ＰＢ２が入球すると、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａは閉鎖状態となる。そして、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として、１個の遊技球が賞球として払い出される。なお、２個目の遊技球ＰＢ２がスルーゲート３５を通過したことを契機とした電役開放抽選は保留される。
【１５９０】
遊技球ＰＢ２に続いて発射された３個目の遊技球ＰＢ３は、遊技球ＰＢ２の０．６秒後にスルーゲート３５を通過するとともに、振分機構２０４によって経路Ｒ３に振り分けられ、スルーゲート３５を通過してから０．３秒後に一般入賞口３２に入球する。そして、一般入賞口３２への遊技球の入球を契機として、３個の遊技球が賞球として払い出される。なお、３個目の遊技球ＰＢ３がスルーゲート３５を通過したことを契機とした電役開放抽選は保留される。
【１５９１】
遊技球ＰＢ３に続いて発射された４個目の遊技球ＰＢ４は、遊技球ＰＢ３の０．６秒後にスルーゲート３５を通過するとともに、振分機構２０４によって経路Ｒ１に振り分けられ、スルーゲート３５を通過してから０．３秒後に可変入球装置３６に到達する。ここで、図１７１に示した例では、２個目の遊技球ＰＢ２が第２始動口３４に入球したことを契機とした大当たり抽選において小当たりに当選しているため、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂは、２個目の遊技球ＰＢ２が第２始動口３４に入球してから０．６秒後に特別図柄の変動時間及び停止時間が終了し、開放を開始する。したがって、４個目の遊技球ＰＢ４が可変入球装置３６に到達したタイミングにおいては、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂは開放状態となっており、当該遊技球ＰＢ４は、大入賞口３６ａに入球する。本実施形態

では、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂの１回の開放における開放限度個数は１個に設定されているため、大入賞口３６ａに遊技球ＰＢ４が入球すると、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂは閉鎖状態となる。そして、大入賞口３６ａへの遊技球の入球を契機として、６個の遊技球が賞球として払い出される。なお、４個目の遊技球ＰＢ４がスルーゲート３５を通過したことを契機とした電役開放抽選は保留される。

【１５９２】

遊技球ＰＢ４に続いて発射された５個目の遊技球ＰＢ５は、遊技球ＰＢ４の０．６秒後にスルーゲート３５を通過するとともに、振分機構２０４によって経路Ｒ２に振り分けられ、スルーゲート３５を通過してから０．３秒後に開閉入球装置３４ｘに到達する。ここで、保留されていた電役開放抽選（２個目の遊技球ＰＢ２がスルーゲート３５を通過したことを契機とした電役開放抽選）は、２個目の遊技球ＰＢ２が第２始動口３４に入球して開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａが閉鎖状態となった直後に開始され、図１７１に示した例では、当該電役開放抽選において電役開放に当選しているため、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａは、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａが閉鎖状態となってから０．５秒後に開放を開始する。そして、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａの１回の開放時間は１．８秒に設定されているので、５個目の遊技球ＰＢ５が開閉入球装置３４ｘに到達したタイミングにおいては、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａは開放状態となっており、当該遊技球ＰＢ５は、第２始動口３４に入球する。第２始動口３４に遊技球ＰＢ５が入球すると、開閉入球装置３４ｘの開閉扉３４ａは閉鎖状態となる。そして、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として、１個の遊技球が賞球として払い出される。なお、５個目の遊技球ＰＢ５がスルーゲート３５を通過したことを契機とした電役開放抽選は保留される。

【１５９３】

遊技球ＰＢ５に続いて発射された６個目の遊技球ＰＢ６は、遊技球ＰＢ５の０．６秒後にスルーゲート３５を通過するとともに、振分機構２０４によって経路Ｒ３に振り分けられ、スルーゲート３５を通過してから０．３秒後に一般入賞口３２に入球する。そして、一般入賞口３２への遊技球の入球を契機として、３個の遊技球が賞球として払い出される。なお、６個目の遊技球ＰＢ６がスルーゲート３５を通過したことを契機とした電役開放抽選は保留される。

【１５９４】

遊技球ＰＢ６に続いて発射された７個目の遊技球ＰＢ７の挙動は、上述した遊技球ＰＢ４と同様の挙動となり、大入賞口３６ａに入球する。８個目の以降の遊技球は、上述した遊技球ＰＢ５から遊技球ＰＢ７までの入球パターンの繰り返しとなる。

【１５９５】

なお、この図１７１に示した例において、大当たり（２Ｒ第１種大当たり）に当選した場合には、遊技球は、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂの２回目の開放中に入球するとともに、内部に設けられた振分片が動作してＶ入賞口４８に入球することになる。

【１５９６】

以上のように構成された右打ち用ユニット２００によれば、高確率モードであり、かつ、高頻度サポートモードである期間中においては、右打ち用ユニット２００に向けて発射された遊技球の全てが、順番に、第２始動口３４、一般入賞口３２、大入賞口３６ａに入球することになる。そして、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて１個の遊技球が賞球として払い出され、一般入賞口３２への遊技球の入球に基づいて３個の遊技球が賞球として払い出され、大入賞口３６ａ又はＶ入賞口４８への遊技球の入球に基づいて６個の遊技球が賞球として払い出される。すなわち、高確率モードであり、かつ、高頻度サポートモードである期間中において、遊技球が右打ち用ユニット２００に向けて一定の発射強度で連続して発射されている場合には、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選（遊技回）が１回実行される毎に合計で１０個の遊技球が賞球として払い出されることになる。

【１５９７】

また、上記第１１実施形態において説明したように、本実施形態においても、高確率モ

ード中に実行された大当たり抽選（遊技回）の回数が、大当たりに当選することなく規定回数（本実施形態では１２０回）に達すると、高確率モードが終了する。そして、高確率モードの終了に伴って、高頻度サポートモードも終了する。そこで、本実施形態では、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選（遊技回）の残り回数に基づいて、高確率モードが終了するまでに遊技者に賞球として払い出される遊技球の残りの個数を算出する。そして、高確率モード中においては、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選（遊技回）の残り回数を表示することに代えて、高確率モードが終了するまでに遊技者に賞球として払い出される予定の残りの遊技球の個数を表示する。以下では、高確率モードが終了するまでに遊技者に賞球として払い出される予定の残りの遊技球の個数を、「残り獲得球数」とも呼ぶ。

【１５９８】

図１７２は、高確率モード中かつ高頻度サポートモード中において図柄表示装置４１に表示される画像を示す説明図である。図１７２（ａ）に示すように、本実施形態では、高確率モードが開始された直後に、表示面４１ａの左上部に、残り獲得球数を遊技者に示唆する残り獲得球数示唆画像ＣＰを表示する。本実施形態では、上述したように、右打ち用ユニット２００の第２始動口３４に遊技球が入球して１回の大当たり抽選（遊技回）が実行される間に、１０個の遊技球が賞球として払い出される。したがって、高確率モードが開始された直後は、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選（遊技回）の残り回数が１２０回であるため、当該１２０回の大当たり抽選（遊技回）において１回も大当たりに当選しなかった場合には、当該高確率モードが終了するまでに遊技者に賞球として払い出される予定の残りの遊技球の個数（残り獲得球数）は、１２００個となる。したがって、高確率モードが開始された直後における残り獲得球数示唆画像ＣＰには「１２００」が表示されている。そして、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選（遊技回）の残りの回数が減少するにしたがって、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示されている個数を減少させる。本実施形態では、大当たり抽選（遊技回）を１回実行する毎に、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示されている個数を「１０」ずつ減少させる。

【１５９９】

図１７３は、高確率モード中の大当り抽選において大当りに当選した場合における残り獲得球数の変遷を示す説明図である。この図１７３には、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選（遊技回）の残り回数と、実際の残り獲得球数と、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示されている個数と、後述する加算可能な残り獲得球数とが示されている。

【１６００】

図１７３に示した例では、高確率モードが開始された後、残り獲得球数示唆画像ＣＰに「９５０」が表示されているタイミングにおいて大当たり（２Ｒ第１種大当たり）に当選し、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選（遊技回）の残り回数が再び１２０回となっている。このため、実際の残り獲得球数は再び１２００個となるが、本実施形態では、残り獲得球数示唆画像ＣＰにはそのまま「９５０」を継続して表示する。このため、実際の残り獲得球数（１２００個）は、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示されている個数（９５０個）よりも２５０個多いことになる。すなわち、この２５０個分だけ、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示されている個数に加算することが可能となる。以下では、実際の残り獲得球数から残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示されている個数を引いた個数を、「加算可能な残り獲得球数」とも呼ぶ。なお、本実施形態では、残り獲得球数示唆画像ＣＰを表示中に大当たりに当選しても、遊技者に対して大当たりに当選したことを示唆する演出は実行しない。したがって、遊技者は、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選（遊技回）の残り回数が再び１２０回となっていることに気付くのが困難となっている。

【１６０１】

さらに、図１７３に示した例では、残り獲得球数示唆画像ＣＰに「１７０」が表示されているタイミングにおいて大当たり（２Ｒ第１種大当たり）に当選し、高確率モードが終

了するまでに実行可能な大当たり抽選（遊技回）の残り回数が再び１２０回となっている。このため、実際の残り獲得球数は再び１２００個となるが、本実施形態では、残り獲得球数示唆画像ＣＰにはそのまま「１７０」を継続して表示する。このため、実際の残り獲得球数（１２００個）は、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示されている個数（１７０個）よりも１０３０個多いことになる。したがって、加算可能な残り獲得球数は、１０３０個となる。

【１６０２】

本実施形態では、残り獲得球数示唆画像ＣＰに「９０」が表示されているタイミングにおいて、加算可能な残り獲得球数が５００個以上である場合には、残り獲得球数が５００個増加したことを示唆する残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢを表示面４１ａの中央部に表示するとともに（図１７２（ｂ））、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示されている個数（９０個）に５００個を加算する。したがって、残り獲得球数示唆画像ＣＰに「５９０」が表示される（図１７２（ｃ））。

【１６０３】

この図１７３に示した例では、残り獲得球数示唆画像ＣＰに「９０」が最初に表示されたタイミングにおいて、加算可能な残り獲得球数が１０３０個になっているので、残り獲得球数が５００個増加したことを示唆する残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢを表示面４１ａの中央部に表示するとともに（図１７２（ｂ））、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示されている個数（９０個）に５００個を加算する。したがって、残り獲得球数示唆画像ＣＰに「５９０」が表示される（図１７２（ｃ））。そして、加算可能な残り獲得球数は５３０個となる。

【１６０４】

その後、残り獲得球数示唆画像ＣＰに再び「９０」が表示されたタイミングにおいて、加算可能な残り獲得球数が５３０個になっているので、残り獲得球数が５００個増加したことを示唆する残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢを表示面４１ａの中央部に表示するとともに（図１７２（ｂ））、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示されている個数（９０個）に５００個を加算する。したがって、残り獲得球数示唆画像ＣＰに「５９０」が表示される（図１７２（ｃ））。そして、加算可能な残り獲得球数は３０個となる。

【１６０５】

また、本実施形態では、残り獲得球数示唆画像ＣＰに「０」が表示されているタイミングにおいて、加算可能な残り獲得球数が１個以上のＸ個である場合には、残り獲得球数がＸ個増加したことを示唆する残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢを表示面４１ａの中央部に表示するとともに、残り獲得球数示唆画像ＣＰに「Ｘ」を表示する。この図１７３に示した例では、残り獲得球数示唆画像ＣＰに「０」が表示されているタイミングにおいて、加算可能な残り獲得球数が３０個であるので、残り獲得球数が３０個増加したことを示唆する残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢを表示面４１ａの中央部に表示するとともに、残り獲得球数示唆画像ＣＰに「３０」を表示する。この時点において、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示されている個数が、実際の残り獲得球数と一致することになる。

【１６０６】

Ｌ２．音声発光制御装置において実行される処理：

＜残り獲得球数表示用処理＞

次に、残り獲得球数を表示するために音光側ＭＰＵ９２が実行する処理の一例について説明する。

【１６０７】

図１７４は、音光側ＭＰＵ９２が実行する残り獲得球数表示用処理を示すフローチャートである。この残り獲得球数表示用処理は、図１５４に示したタイマ割込み処理において実行される。したがって、本実施形態では、残り獲得球数表示用処理は、４ｍｓｅｃ毎に繰り返し実行される。

【１６０８】

ステップＳ９６０１では、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａにおける残

り獲得球数表示中フラグがＯＮであるか否かを判定する。残り獲得球数表示中フラグは、残り獲得球数示唆画像ＣＰが図柄表示装置４１に表示中であるか否かを判定するためのフラグである。ステップＳ９６０１において、残り獲得球数表示中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ９６０１：ＮＯ）、ステップＳ９６０２に進み、高確率モードコマンドを受信しているか否かを判定する。

【１６０９】

ステップＳ９６０２において、高確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ９６０２：ＮＯ）、本残り獲得球数表示用処理を終了する。一方、ステップＳ９６０２において、高確率モードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ９６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ９６０３に進み、実際の残り獲得球数を示すカウンタに１２００をセットする。その後、ステップＳ９６０４に進み、残り獲得球数として「１２００」が示された残り獲得球数示唆画像ＣＰを表示させるためのコマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。このコマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、残り獲得球数示唆画像ＣＰを図柄表示装置４１に表示させるための処理を実行する。ステップＳ９６０４を実行した後、ステップＳ９６０５に進み、残り獲得球数表示中フラグをＯＮにする。その後、本残り獲得球数表示用処理を終了する。

【１６１０】

ステップＳ９６０１において、残り獲得球数表示中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ９６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ９６０６に進み、変動コマンド（特１用変動コマンドまたは特２用変動コマンド）を受信しているか否かを判定する。ステップＳ９６０６において、変動コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ９６０６：ＹＥＳ）、ステップＳ９６０７に進み、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示中の残り獲得球数から１０を減算させるためのコマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。このコマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示中の残り獲得球数から１０を減算させるための処理を実行する。ステップＳ９６０７を実行した後、ステップＳ９６０８に進み、実際の残り獲得球数を示すカウンタから１０を減算する。その後、ステップＳ９６０９に進む。一方、ステップＳ９６０６において、変動コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ９６０６：ＮＯ）、ステップＳ９６０７及びステップＳ９６０８の処理を実行することなく、ステップＳ９６０９に進む。

【１６１１】

ステップＳ９６０９では、Ｖ入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ９６０９において、Ｖ入賞コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ９６０９：ＹＥＳ）、ステップＳ９６１０に進み、「１２００」から、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示されている残り獲得球数を減算した値を、加算可能な残り獲得球数を示すカウンタにセットする。その後、ステップＳ９６１１に進み、実際の残り獲得球数を示すカウンタに１２００をセットする。その後、ステップＳ９６１２に進む。一方、ステップＳ９６０９において、Ｖ入賞コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ９６０９：ＮＯ）、ステップＳ９６１０及びステップＳ９６１１の処理を実行することなく、ステップＳ９６１２に進む。

【１６１２】

ステップＳ９６１２では、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示中の残り獲得球数が９０であるか否かを判定する。ステップＳ９６１２において、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示中の残り獲得球数が９０であると判定した場合には（Ｓ９６１２：ＹＥＳ）、ステップＳ９６１３に進み、加算可能な残り獲得球数が５００以上であるか否かを判定する。ステップＳ９６１３において、加算可能な残り獲得球数が５００以上であると判定した場合には（Ｓ９６１３：ＹＥＳ）、ステップＳ９６１４に進み、獲得球数増加示唆画像ＣＰＢを表示させるためのコマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。このコマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、獲得球数増加示唆画像ＣＰＢを図柄表示装置４１に表示させるための処理を実行する。ステップＳ９６１４を実行した後、ステップＳ９６１５に進み、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示中の残り獲得球数に５００を加算させるためのコマンドを表示

側ＭＰＵ１０２に送信する。このコマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示中の残り獲得球数に５００を加算させるための処理を実行する。ステップＳ９６１５を実行した後、ステップＳ９６１６に進み、加算可能な残り獲得球数を示すカウンタから５００を減算する。その後、ステップＳ９６１７に進む。一方、ステップＳ９６１２において、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示中の残り獲得球数が９０ではないと判定した場合（Ｓ９６１２：ＮＯ）、及び、ステップＳ９６１３において、加算可能な残り獲得球数が５００以上ではないと判定した場合には（Ｓ９６１３：ＮＯ）、ステップＳ９６１４からステップＳ９６１６の処理を実行することなく、ステップＳ９６１７に進む。

【１６１３】

ステップＳ９６１７では、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示中の残り獲得球数が０であるか否かを判定する。ステップＳ９６１７において、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示中の残り獲得球数が０であると判定した場合には（Ｓ９６１７：ＹＥＳ）、ステップＳ９６１８に進み、加算可能な残り獲得球数があるか否かを判定する。ステップＳ９６１８において、加算可能な残り獲得球数があると判定した場合には（Ｓ９６１８：ＹＥＳ）、ステップＳ９６１９に進み、獲得球数増加示唆画像ＣＰＢを表示させるためのコマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。このコマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、獲得球数増加示唆画像ＣＰＢを図柄表示装置４１に表示させるための処理を実行する。ステップＳ９６１９を実行した後、ステップＳ９６２０に進み、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示中の残り獲得球数に、加算可能な残り獲得球数を示すカウンタの値を加算させるためのコマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。このコマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示中の残り獲得球数に、当該カウンタの値を加算させるための処理を実行する。ステップＳ９６２０を実行した後、ステップＳ９６２１に進み、加算可能な残り獲得球数を示すカウンタに０をセットする。その後、本残り獲得球数表示用処理を終了する。

【１６１４】

一方、ステップＳ９６１７において、残り獲得球数示唆画像ＣＰに表示中の残り獲得球数が０ではないと判定した場合には（Ｓ９６１７：ＮＯ）、ステップＳ９６１８からステップＳ９６２１の処理を実行することなく、本残り獲得球数表示用処理を終了する。また、ステップＳ９６１８において、加算可能な残り獲得球数がないと判定した場合（Ｓ９６１８：ＮＯ）、すなわち、加算可能な残り獲得球数を示すカウンタの値が０である場合には、ステップＳ９６２２に進み、残り獲得球数示唆画像ＣＰの表示を終了させるためのコマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。このコマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、残り獲得球数示唆画像ＣＰの表示を終了させるための処理を実行する。ステップＳ９６２２を実行した後、ステップＳ９６２３に進み、残り獲得球数表示中フラグをＯＦＦにする。その後、本残り獲得球数表示用処理を終了する。

【１６１５】

Ｌ３．第１２実施形態の効果：

以上説明したように、本実施形態によれば、残り獲得球数に対応した情報を示す残り獲得球数示唆画像ＣＰを表示するので、高確率モードが終了するまでに獲得することのできる遊技球の個数を遊技者に把握させることができる。また、例えば、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当り抽選の残りの回数を表示する構成と比較して、高確率モードに対してどの程度の期待感を持つことができるのかを遊技者に明確に認識させることができるので、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１６１６】

さらに、本実施形態によれば、大当たり抽選において第１種大当たりに当選し、遊技球がＶ入賞口４８に入球して残り獲得球数が増加した場合には、残り獲得球数示唆画像ＣＰが示す残り獲得球数を、加算可能な残り獲得球数を上限として更新するので、高確率モードが終了するまでに獲得することのできる遊技球が増加したことを遊技者に認識させることができ、高確率モードに対する遊技者の期待感を向上させることができる。

【１６１７】
さらに、本実施形態によれば、残り獲得球数が増加した場合には、残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢを表示するので、高確率モードが終了するまでに獲得することのできる遊技球の増加した個数を遊技者に明確に認識させることができ、高確率モードに対する遊技者の期待感を向上させることができる。
【１６１８】
さらに、本実施形態によれば、残り獲得球数が増加したことが決定したタイミング（本実施形態では、遊技球がＶ入賞口４８に入球したタイミング）とは異なるタイミングで、残り獲得球数示唆画像ＣＰが示す残り獲得球数を増加させるので、遊技に意外性を付与することができるとともに、どのようなタイミングで残り獲得球数示唆画像ＣＰが示す残り獲得球数が増加するのかといった新たな期待感を遊技者に提供することができる。
【１６１９】
さらに、本実施形態によれば、５００個の増加を１単位として、残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢが示す残り獲得球数を増加させるので、１回の増加に対する期待感を向上させることができる。なお、増加の１単位は５００個に限らず、３００個や１０００個等、任意の個数に設定してもよい。
【１６２０】
さらに、本実施形態によれば、加算可能な残り獲得球数が、増加の１単位である５００個未満である場合には、残り獲得球数示唆画像ＣＰが示す残り獲得球数が０個となったタイミングで、残り獲得球数示唆画像ＣＰが示す残り獲得球数に、当該５００個未満の個数を加算するので、残り獲得球数示唆画像ＣＰが示す残り獲得球数が０個となって期待感が減少していた遊技者に対して、５００個未満の残り獲得球数の増加であっても大きな期待感を与えることができる。
【１６２１】
さらに、本実施形態によれば、残り獲得球数が増加した場合であっても、所定期間は、残り獲得球数示唆画像ＣＰが示す残り獲得球数を増加させずに継続して表示するので、遊技者に対して、実際の残り獲得球数が、残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢが示す残り獲得球数よりも多い場合があるといった期待感を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１６２２】
さらに、本実施形態によれば、高確率モードにおいて、遊技球が右打ち用ユニット２００に達することのできる一定の発射強度で０．６秒間隔で連続して発射されている場合には、発射された遊技球の個数（３個）に占める大入賞口３６ａ（Ｖ入賞口４８）、第２始動口３４、一般入賞口３２に入球する遊技球の個数（３個）が一定となるように構成されているので、高確率モードが終了するまでに実際に払い出される遊技球の個数と、残り獲得球数とを一致させることが可能となる。
【１６２３】
Ｌ４．第１２実施形態の他の態様：
＜態様１＞
第１２実施形態では、小当たりに当選した場合における可変入球装置３６の開閉扉３６ｂの開放パターンは、２Ｒ第１種大当たりに当選した場合における可変入球装置３６の開閉扉３６ｂの開放パターンと異なる構成としたが、小当たりに当選した場合における可変入球装置３６の開閉扉３６ｂの開放パターンが２Ｒ第１種大当たりに当選した場合における可変入球装置３６の開閉扉３６ｂの開放パターンと同じである構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者は、２Ｒ第１種大当たりに当選したことに気付くことがさらに困難となる。したがって、残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢが表示された場合における遊技者の幸福感をより一層向上させることができる。
【１６２４】
＜態様２＞
加算可能な残り獲得球数が５００個以上となった場合において、残り獲得球数が５００

個増加したことを示唆する残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢを表示するタイミングを、抽選によって決定する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者は、残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢが表示されるタイミングを予測することが困難となるので、残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢが表示された場合における遊技者の幸福感をより一層向上させることができる。

【１６２５】

＜態様３＞

残り獲得球数示唆画像ＣＰが表示されている場合において、例えば、遊技者が操作ハンドル２５を操作することによって遊技球の発射間隔や発射強度を変更し、遊技球が入球する予定であった大入賞口３６ａや一般入賞口３２等に入球しなかった場合には、遊技球が予定通りに入球しなかったことを示唆する演出を実行する構成としてもよい。例えば、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「ミス！！」といった画像を表示する構成としてもよい。

【１６２６】

＜態様４＞

第２始動口３４への入球に基づく大当たり抽選において大当たりに当選した場合に振り分けられる大当たり種別として、２Ｒ第１種大当たり以外の大当たり種別が設定された構成としてもよい。例えば、１６Ｒ第１種大当たりが設定された構成としてもよい。この構成を採用した場合には、１６Ｒ第１種大当りを契機として実行された開閉実行モード中に払い出される遊技球の個数を、上述した加算可能な残り獲得球数にさらに追加する構成とすればよい。

【１６２７】

＜態様５＞

残り獲得球数示唆画像ＣＰに加えて、実際に払い出された遊技球の個数を表示する構成としてもよい。また、残り獲得球数示唆画像ＣＰに加えて又は獲得球数示唆画像ＣＰに代えて、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選（遊技回）の残りの回数を表示する構成としてもよい。このような構成において、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選（遊技回）の残りの回数が増加した場合であっても、所定期間は、表示中の大当たり抽選（遊技回）の残りの回数を増加させずに継続して表示する構成とすれば、遊技者に対して、高確率モードが終了するまでに実行可能な実際の大当たり抽選（遊技回）の残りの回数が、表示されている残りの回数よりも多い場合があるといった期待感を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１６２８】

Ｍ．変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。

【１６２９】

Ｍ１．変形例１：

上記第１実施形態から第４実施形態においては、特別遊技状態再現演出および遊技回再現演出を実行するよりも前に示唆演出を実行したが、そのような構成に限定されることなく、示唆演出を省略する構成としてもよい。示唆演出を省略する構成であっても、第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選しているにも関わらず、第２の遊技回において、第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する演出が実行されるので、第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選していることを遊技者に予期させにくい。また、示唆演出を省略する構成であっても、第２の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して遊技回再現演出を実行することによって、遊技者に驚きを与えるとともに、遊技に意外性を付与することができる。

【１６３０】

Ｍ２．変形例２：

上記説明した第１実施形態のケースａ２および第３実施形態のケースｃ２においては、

示唆演出をエンディング期間において実行したが、そのような構成に限定されない。例えば、第２の遊技回において、遊技回再現演出の前に示唆演出を実行する構成としてもよい。すなわち、既に実行された演出を再現するより前のタイミングであれば、任意のタイミングで示唆演出を実行することができる。このような構成を採用しても、特別遊技状態再現演出および遊技回再現演出を実行するよりも前に示唆演出が実行されるので、例えば、第２の遊技回において実行された演出が、既に実行された演出の再現であると遊技者に強く認識させることができる。

【１６３１】

Ｍ３．変形例３：

上記第１実施形態から第４実施形態において、特別遊技状態再現演出および遊技回再現演出における再現の対象は、大当たりとなった遊技回において実行した演出に限定されない。大当たりではない遊技回で実行した演出、例えば、外れ（リーチ有）の遊技回におけるリーチ演出を特別遊技状態再現演出および遊技回再現演出における再現の対象としてもよいし、外れ（リーチ無）の遊技回における予告演出を再現の対象としてもよい。

【１６３２】

Ｍ４．変形例４：

上記第１実施形態から第４実施形態において定義された第１の遊技回および第２の遊技回は、連続して実行される２つの遊技回に限定されない。例えば、第１の遊技回と第２の遊技回との間に他の遊技回が存在していてもよい。

【１６３３】

Ｍ５．変形例５：

上記第１実施形態から第３実施形態においては、特別遊技状態のエンディング期間において実行する演出を、当該特別遊技状態より後に実行される所定の遊技回に係る特別情報に基づいて決定する構成を採用した。例えば、第１実施形態においては、第１の遊技回の後に実行する特別遊技状態のエンディング期間において実行する演出が、ケースａ１（図９）に示すように示唆演出と特別遊技状態再現演出となるか、ケースａ２に示すように示唆演出となるかを、特別遊技状態より後に実行される第２の遊技回に係る特別情報に基づいて決定する構成としたが、そのような構成に限定されない。当該特別遊技状態より後に実行される所定の遊技回に係る特別情報に基づいて決定する対象である演出は、示唆演出や特別遊技状態再現演出に制限されず、他の任意の演出を採用してもよい。例えば、通常のリーチ演出（特別遊技状態再現演出の対象とはなっていないリーチ演出）や、所定の条件が満たされた場合にのみ実行される演出など、他の演出を採用してもよい。このような構成を採用しても、特別遊技状態より後に実行される所定の遊技回に係る特別情報を考慮した演出を、当該特別遊技状態において実行することができる。従って、例えば、当該特別遊技状態において、当該所定の遊技回に実行する演出と関連性のある演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１６３４】

Ｍ６．変形例６：

上記第１実施形態から第４実施形態において実行する処理を、併用する構成としてもよい。すなわち、第１実施形態において実行する処理であるケースａ１（図９（ａ））およびケースａ２（図９（ｂ））、第２実施形態において実行する処理（図４６（ａ）、（ｂ））、第３実施形態おいて実行する処理であるケースｃ１（図４８（ａ））およびケースｃ２（図４８（ｂ））、第４実施形態において実行する処理であるケースｄ１（図４９（ａ））およびケースｄ２（図４９（ｂ））の中から、適宜、複数の処理を選択して併用する構成としてもよい。これにより、その併用した処理による相乗的な効果を奏することが可能となる。例えば、特別遊技状態再現演出や遊技回再現演出など、既に実行された演出を再現する演出について、遊技者の注目度、期待度を向上させることができる。

【１６３５】

Ｍ７．変形例７：

上記第１実施形態から第６実施形態においては、特別情報が所定の条件を満たす場合と

して、大当たり抽選に当選する場合を例に説明をしたが、所定の条件は、大当たり抽選に当選することに限定されない。例えば、特別情報が所定の条件を満たす場合として、取得したリーチ乱数カウンタＣ３のカウンタ値に基づいてリーチ演出を実行する条件が満たされた場合を採用してもよい。このように、所定の条件として他の条件を設定しても、上記第１実施形態から第６実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。

【１６３６】

Ｍ８．変形例８：

上記第５実施形態および第６実施形態においては、予告演出に用いるオブジェクト画像としてオブジェクトＡ～Ｃの３種類の画像を採用したが、そのような構成に限定されない。例えば、予告演出に用いるオブジェクト画像として、２種類のオブジェト画像を採用してもよいし、４種類のオブジェト画像を採用してもよい。このように、任意の数のオブジェクト画像を採用しても、上記実施形態と同様に効果を得ることができる。また、各オブジェクトの内容についても、種々の内容を採用することができる。

【１６３７】

Ｍ９．変形例９：

上記第５実施形態および第６実施形態においては、予告演出として表示する各オブジェクトの画像の組み合わせ方によって、遊技の状況として、大当たりの期待度を遊技者に示したが、例えば、確変大当たりの期待度や、現在の遊技状態が確変状態であることの期待度など、遊技の状況として、種々の遊技の状況を遊技者に示す構成を採用してもよい。

【１６３８】

Ｍ１０．変形例１０：

上記第５実施形態においては、図５４に一例を示したように、オブジェクトＡ、オブジェクトＢ、オブジェクトＣの各々の表示パターンテーブルは、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の３つの場合に区分して、各表示パターン乱数を振り分けたが、例えば、オブジェクトＢの表示パターンテーブルにおける大当たりの区分を、さらに、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりに区分し、オブジェクトＢによる演出を、確変大当たりの期待度を示すステップアップ演出として機能させてもよい。その他、例えば、潜伏確変状態が存在する遊技機においては、オブジェクトＣによる演出を、現在の遊技回の確変状態の期待度を示すステップアップ演出として機能させてもよい。このように、オブジェクトＡ、オブジェクトＢ、オブジェクトＣは、表示パターンによって、遊技の有利・不利の度合いを示唆する機能を有していれば、各々のオブジェクトが、異なる種類（例えば、大当たり期待度や確変大当たりの期待度など）の遊技の有利・不利の度合いを示してもよい。

【１６３９】

Ｍ１１．変形例１１：

上記第５実施形態においては、図５５の配置・タイミング設定テーブルにおける各オブジェクトの配置を示す座標は固定座標として設定されているが、各オブジェクトの配置位置（座標）が経時変化するように設定されていてもよい。すなわち、オブジェクトの中心位置の動的な軌跡が設定されてもよい。この場合であっても、各オブジェクトが関連性を有する態様で表示面４１ａに表示されるように配置位置（座標）が経時変化し、かつ、表示面４１ａに同じ期間に表示される各オブジェクトが互いに重畳しないように、配置・タイミング設定テーブルにおける表示オブジェクトの配置および表示開始のタイミングが設定されている。

【１６４０】

Ｍ１２．変形例１２：

上記第５実施形態においては、図５６に示したように、オブジェクトＡを用いた表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３）の画像Ａ３のみ、画像枠を表示しない処理を実行したが、表示パターン（Ａ１－Ａ２－Ａ３）として表示される画像Ａ１、画像Ａ２、画像Ａ３の一部または全部の画像枠を表示しない構成としてもよい。また、他のオブジェクト画像に対しても同様の処理を実行する構成としてもよい。

【１６４１】
Ｍ１３．変形例１３：
上記第５実施形態において、パチンコ機１０は、図５５に示したように、配置・タイミング設定テーブルによって、予告演出として表示されるオブジェクト画像の組み合わせごとに配置と表示開始タイミングとを設定する構成であったが、他の構成を採用してもよい。例えば、オブジェクトＡとオブジェクトＢとが表示される予告演出においても、（Ａ１－Ａ２）と（Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３）を組み合わせた予告演出や、（Ａ１－Ａ２－Ａ３）と（Ｂ１）を組み合わせた予告演出など、複数種類の予告演出が存在する。これら複数種類の予告演出の各々に対して、各オブジェクト画像の配置と表示開始タイミングとを設定する構成であってもよい。このようにすることで、複数のオブジェクトが同じ期間に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。
【１６４２】
Ｍ１４．変形例１４：
上記第５実施形態および第６実施形態においては、１つの予告演出に２つ以上のオブジェクトが表示される場合には、各オブジェクト間における相対的な位置が考慮され、かつ、各オブジェクトが関連性を有する態様で表示面４１ａに表示されるように、各オブジェクト間の相対的な配置位置および表示のタイミングを設定する構成とした。具体的には、関連性を有する態様として物語性を有する態様で表示されるように設定したが、関連性を有する態様として、複数のオブジェクトが一つの観念を有する態様で表示されるように設定する構成や、複数のオブジェクトが所定の規則を有する態様で表示されるように設定する構成など、複数のオブジェクトが関連性を有する態様として種々の態様を採用することができる。
【１６４３】
Ｍ１５．変形例１５：
上記第５実施形態および第６実施形態において説明した表示パターンテーブルに設定されている各表示パターンは、上記実施形態において示した態様に限定されることなく、他の態様の表示パターンを採用することができる。例えば、ＢＣ用表示パターンテーブルに設定されている表示パターンとして表示パターン（Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）を採用してもよい。この場合、オブジェクトＣの表示パターン（Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）は、箱の中から犬が顔を出した様子を示す表示パターンであり、遊技の状況が有利であるという認識を遊技者に与える。一方、オブジェクトＣにオブジェクトＢを組み合わせた表示パターン（Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）は、天候が悪化することによって箱の中の犬が濡れる様子を示す表示パターンであり、遊技の状況が不利であるという認識を遊技者に与えることができ、各オブジェクトを組み合わせることによって多様な演出を実行することが可能であり、オブジェクトを有効利用することができる。
【１６４４】
Ｍ１６．変形例１６：
上記第６実施形態においては、予告演出に用いる画像として、オブジェクトＡ、オブジェクトＢ、オブジェクトＣ、またはこれらを組み合わせた画像を採用したが、他の画像を採用してもよい。
【１６４５】
図１７５は、予告演出に用いることが可能なオブジェクトＤを示す説明図である。オブジェクトＤは、画像Ｄ１、画像Ｄ２、画像Ｄ３の３つの画像から構成され、画像Ｄ１、画像Ｄ２、画像Ｄ３の順に経時変化する画像である。図１７５（ａ）は画像Ｄ１を示し、図１７５（ｂ）は画像Ｄ２を示し、図１７５（ｃ）は画像Ｄ３を示している。図示するように、オブジェクトＤは、男性キャラクターと女性キャラクターの恋愛模様を表現している。具体的には、画像Ｄ１には、男性キャラクターと女性キャラクターとが、ある程度の距離を隔てて見つめ合っている様子が表現されている。画像Ｄ２には、男性キャラクターと女性キャラクターとが、近距離で見つめあっている様子が表現されている。画像Ｄ３には

、男性キャラクターと女性キャラクターとが手をつなぎ、仲良くしている様子が表現されている。また、画像Ｄ３では、女性キャラクターが、男性キャラクターに対して、仲良くしていることを女性キャラクターの父親には内緒にするように話をしている様子が表現されている。

【１６４６】

このような内容の画像で構成されるオブジェクトＤには、画像Ｄ１、画像Ｄ２、画像Ｄ３の順に画像が進行するにつれて男女の恋愛が成就する様子が描かれており、画像Ｄ１より画像Ｄ２が、画像Ｄ２より画像Ｄ３が、一般的に良い印象を与える。すなわち、画像Ｄ１より画像Ｄ２、画像Ｄ２より画像Ｄ３が、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与える。また、オブジェクトＤは、画像Ｄ１、画像Ｄ２、画像Ｄ３と進行するにつれて大当たり抽選に当選する確率が高くなるように設定されるステップアップする演出画像として表示面４１ａに表示される。すなわち、変形例１６におけるパチンコ機は、表示パターンテーブルとしてＤ用表示パターンテーブルを備えており、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の３つの場合において、各々、非表示、表示パターン（Ｄ１）、表示パターン（Ｄ１－Ｄ２）、表示パターン（Ｄ１－Ｄ２－Ｄ３）の４つの表示パターンが割り振られている。Ｄ用表示パターンテーブルは、外れ（リーチ無）の場合には、上記４つの表示パターンのうち表示パターン表示パターン（Ｄ１）が最も表示される頻度が高く、外れ（リーチ有）の場合には上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ｄ１－Ｄ２）が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ｄ１－Ｄ２－Ｄ３）が最も表示される頻度が高くなるように、０～９９の表示パターン乱数カウンタＣ２２の値が割り振られている。

【１６４７】

本変形例におけるパチンコ機は、さらに、オブジェクトＤに他の画像として画像Ｅを組み合わせた予告演出を実行する。

【１６４８】

図１７６は、オブジェクトＤに画像Ｅを組み合わせた画像（オブジェクトＤ＋画像Ｅ）を示している。図示するように、オブジェクトＤに組み合わせる画像である画像Ｅは、女性キャラクターの父親を表現している。オブジェクトＤ＋画像Ｅは、［画像Ｄ１＋画像Ｅ］、［画像Ｄ２＋画像Ｅ］、［画像Ｄ３＋画像Ｅ］の３つの画像から構成され、［画像Ｄ１＋画像Ｅ］、［画像Ｄ２＋画像Ｅ］、［画像Ｄ３＋画像Ｅ］の順に経時変化する画像である。図１７６（ａ）は［画像Ｄ１＋画像Ｅ］を示し、図１７６（ｂ）は［画像Ｄ２＋画像Ｅ］を示し、図１７６（ｃ）は［画像Ｄ３＋画像Ｅ］を示している。図示するように、オブジェクトＤ＋画像Ｅは、男性キャラクターと女性キャラクターの恋愛模様を、柱の陰から女性キャラクターの父親が見ている様子を示している。具体的には、［画像Ｄ１＋画像Ｅ］には、男性キャラクターと女性キャラクターとが、ある程度の距離を隔てて見つめ合っている様子を、柱の陰から女性キャラクターの父親が見ている様子が表現されている。［画像Ｄ２＋画像Ｅ］には、男性キャラクターと女性キャラクターとが、近距離で見つめあっている様子を、柱の陰から女性キャラクターの父親が見ている様子が表現されている。［画像Ｄ３＋画像Ｅ］には、男性キャラクターと女性キャラクターとが手をつなぎ、女性キャラクターが、男性キャラクターに対して、仲良くしていることを女性キャラクターの父親には内緒にするように話をしている様子を、柱の陰から女性キャラクターの父親が見ている様子が表現されている。

【１６４９】

このような内容の画像で構成されるオブジェクトＤ＋画像Ｅは、［画像Ｄ１＋画像Ｅ］、［画像Ｄ２＋画像Ｅ］、［画像Ｄ３＋画像Ｅ］の順に画像が進行するにつれて、女性キャラクターと父親との親子関係が悪化することが推測される。従って、［画像Ｄ１＋画像Ｅ］、［画像Ｄ２＋画像Ｅ］、［画像Ｄ３＋画像Ｅ］の順に画像が進行するにつれて、一般的に悪い印象を与える。換言すれば、［画像Ｄ３＋画像Ｅ］より［画像Ｄ２＋画像Ｅ］が、［画像Ｄ２＋画像Ｅ］より［画像Ｄ１＋画像Ｅ］が、一般的に良い印象を与える。すなわち、［画像Ｄ３＋画像Ｅ］より［画像Ｄ２＋画像Ｅ］、［画像Ｄ２＋画像Ｅ］より［

画像Ｄ１＋画像Ｅ］が、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与える。

【１６５０】

また、オブジェクトＤ＋画像Ｅは、［画像Ｄ１＋画像Ｅ］、［画像Ｄ２＋画像Ｅ］、［画像Ｄ３＋画像Ｅ］と進行するにつれて大当たり抽選に当選する確率が低くなるように設定される演出画像として表示面４１ａに表示される。すなわち、変形例１６におけるパチンコ機は、表示パターンテーブルとしてＤＥ用表示パターンテーブルを備えており、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の３つの場合において、各々、非表示、表示パターン（Ｄ１／Ｅ）、表示パターン（Ｄ１－Ｄ２／Ｅ）、表示パターン（Ｄ１－Ｄ２－Ｄ３／Ｅ）の４つの表示パターンが割り振られている。ＤＥ用表示パターンテーブルは、外れ（リーチ無）の場合には、上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ｄ１－Ｄ２－Ｄ３／Ｅ）が最も表示される頻度が高く、外れ（リーチ有）の場合には上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ｄ１－Ｄ２／Ｅ）が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ｄ１／Ｅ）が最も表示される頻度が高くなるように、０～９９の表示パターン乱数カウンタＣ２２の値が割り振られている。

【１６５１】

このようにすることで、上記第６実施形態と同様の効果を得ることができる。すなわち、当該変形例によるパチンコ機は、画像Ｄ１が画像Ｅと組み合わされずに表示面４１ａ表示された場合よりも、画像Ｄ３が画像Ｅと組み合わされずに表示面４１ａに表示された場合の方が、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与えるにも関わらず、画像Ｄ１が画像Ｅと組み合わされて表示面４１ａに表示された場合の方が、画像Ｄ３が画像Ｅと組み合わされて表示面４１ａに表示された場合よりも、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与えることができる。従って、画像の組み合わせ方や、画像の内容を工夫することによって、遊技者に対して遊技の状況についての種々の認識を与えることができる。

【１６５２】

また、画像Ｄ１が画像Ｅと組み合わされずに表示面４１ａ表示された場合よりも、画像Ｄ３が画像Ｅと組み合わされずに表示面４１ａに表示された場合の方が、大当たり抽選に当選している確率が高いにも関わらず、画像Ｄ１が画像Ｅと組み合わされて表示面４１ａに表示された場合の方が、画像Ｄ３が画像Ｅと組み合わされて表示面４１ａに表示された場合よりも、大当たり抽選に当選している確率が高い。従って、大当たり抽選に当選している確率や期待度が高いほどステップアップする演出画像に対して、所定の画像を組み合わせた場合には、遊技の状況について、全く異なる認識を遊技者に与えることができる。遊技者は、表示面４１ａに表示された画像Ｄ１や画像Ｄ３を認識した場合であっても、画像Ｅの表示の有無によって遊技の状況が異なると認識する。従って、表示面４１ａに表示される画像に対する遊技者の注目度を向上させることができる。なお、上記効果は、画像Ｄ１と画像Ｄ３との間の関係を例に説明したが、画像Ｄ１と画像Ｄ２、画像Ｄ２と画像Ｄ３との間においても、上記効果を奏する。

【１６５３】

Ｍ１７．変形例１７：

上記実施形態では、移行条件が成立した場合に、音声の出力態様を、背景音楽の出力を継続しつつ当該背景音楽の音量を時間の経過と共に低減する態様を経て、背景音楽の音量がゼロである態様に移行させる構成としたが、この代わりに、移行条件が成立した場合に、音声の出力態様を、背景音楽の出力を継続しつつ当該背景音楽の音量を時間の経過と共に低減する態様を経ずに、背景音楽の音量がゼロである態様に移行させる構成としてもよい。

【１６５４】

また、上記実施形態では、移行条件が成立した場合に、図柄表示装置４１の表示態様を、背景音楽の音量がゼロになってから５秒経過後に、デモ動画を表示する態様に移行させる構成としたが、この代わりに、図柄表示装置４１の表示態様を、背景音楽の音量がゼロ

になったタイミングでデモ動画を表示する態様に移行させる構成としてもよい。
【１６５５】
また、上記実施形態では、背景音楽の音量がゼロになってから５秒が経過するまでは背景音楽の出力自体は継続し、５秒が経過した後に背景音楽の出力を停止する構成としたが、この代わりに、背景音楽の音量がゼロになったタイミングで背景音楽の出力を停止する構成としてもよい。
【１６５６】
Ｍ１８．変形例１８：
上記実施形態では、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始された後に復帰条件が成立した場合（図１１）には、背景動画の時間的な先頭位置「０１」から表示を開始させるとともに、背景音楽の時間的な先頭位置「０１」から出力を開始させる構成としたが、背景動画および背景音楽を時間的な先頭位置から表示および出力を開始させる構成に限定されない。例えば、背景動画および背景音楽を、予め定められた最も盛り上がる時間的位置（いわゆるサビの開始位置）から表示および出力を開始させる構成としてもよい。すなわち、背景動画の予め定められた時間的位置から表示を開始させ、背景音楽の予め定められた時間的位置であって背景動画の予め定められた時間的位置に対応した時間的位置から出力を開始させる構成とすればよい。このような構成としても、復帰条件が成立するタイミングに応じて背景動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、背景動画の表示と背景音楽の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１６５７】
Ｍ１９．変形例１９：
上記実施形態では、移行条件が成立した場合に、背景音楽の音量をゼロにする構成としたが、背景音楽の音量を完全にゼロにする構成でなくてもよい。例えば、移行条件が成立した場合に、背景音楽の音量を遊技者が認識することのできない大きさの音量以下にする構成としてもよい。このような構成としても、移行条件が成立したことを遊技者に認識させることができる。
【１６５８】
また、移行条件が成立する前における音声の出力態様を、背景音楽を第１の大きさの音量で出力する態様とし、移行条件が成立した後に移行する音声の出力態様を、背景音楽を第１の大きさの音量よりも小さい第２の大きさの音量で出力する態様としてもよい。このような構成としても、移行条件が成立したことを遊技者に認識させることができる。
【１６５９】
Ｍ２０．変形例２０：
上記実施形態では、移行条件が成立した場合に、図柄表示装置４１の表示態様を、背景動画を表示する態様からデモ動画を表示する態様に移行させる構成としたが、移行条件が成立する前における図柄表示装置４１の表示態様および移行条件が成立した後に移行する図柄表示装置４１の表示態様は、背景動画を表示する態様およびデモ動画を表示する態様に限定されない。例えば、移行条件が成立する前における図柄表示装置４１の表示態様が、所定の動画を表示する態様であった場合には、移行条件が成立した後に移行する図柄表示装置４１の表示態様は、当該所定の動画とは異なる画像を表示する態様または画像の表示を停止している態様であってもよい。例えば、移行条件が成立した後に移行する図柄表示装置４１の表示態様は、当該所定の動画とは異なる動画を表示する態様、当該所定の動画の少なくとも一部を停止して表示する態様、当該所定の動画を非表示とする態様、当該所定の動画とは異なる静止画像を表示する態様、または動画及び静止画像を非表示とする態様であってもよい。
【１６６０】
Ｍ２１．変形例２１：
上記実施形態において、遊技球が遊技盤３０に射出されたことを検出する検出センサー

を設け、当該検出センサーによって遊技球が所定時間（例えば３０秒）検出されない場合に、移行条件が成立したと判定する構成としてもよい。このようにすれば、遊技球が遊技盤３０に射出されていれば移行条件が成立しないので、遊技者が遊技中であるにも関わらず移行条件が成立してしまうといった遊技者にとって不快な状況の発生を低減することができる。

【１６６１】

さらに、移行条件が成立した後であって当該検出センサーによって遊技球が検出された場合に、復帰条件が成立したと判定する構成としてもよい。このようにすれば、移行条件が成立した後であっても、遊技球が遊技盤３０に射出されれば復帰条件が成立するので、遊技者が遊技を開始しているにも関わらず復帰条件が長時間（例えば、１分）に亘って成立しないといった遊技者にとって不快な状況を低減することができる。

【１６６２】

Ｍ２２．変形例２２：

上記実施形態において、複数種類の中から背景動画および当該背景動画に対応した背景音楽が選択される構成としてもよい。この場合には、抽選モードが高確率モードであるか否かや、遊技者の選択等によって背景動画および当該背景動画に対応した背景音楽が選択される構成としてもよい。

【１６６３】

Ｍ２３．変形例２３：

上記実施形態において具体的に設定された時間や数値等は、あくまで一例であり、適宜他の時間や数値等に設定することができる。例えば、図柄の変動が停止してから移行条件が成立するまでの時間は１５秒以外に設定されていてもよく、背景音楽の音量がゼロになってからデモ動画が開始されるまでの時間は５秒以外に設定されていてもよい。

【１６６４】

Ｍ２４．変形例２４：

上記実施形態では、図柄表示装置４１の表示態様がデモ動画を表示する態様である場合には、音声の出力態様は音楽が出力されず音量がゼロである態様となるように構成されているが、この代わりに、図柄表示装置４１の表示態様がデモ動画を表示する態様である場合には、音声の出力態様はデモ動画に対応した音楽であるデモ音楽を遊技者によって予め設定された出力レベル（音量）で出力する態様となるように構成されていてもよい。

【１６６５】

このような構成において、ＲＴＣ演出動画の表示期間が終了してデモ動画を表示する態様に移行する際に、デモ音楽の予め定められた時間的位置から出力を開始する構成としてもよい。このような構成とすれば、デモ音楽の出力を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、デモ動画の表示とデモ音楽の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、デモ音楽の予め定められた時間的位置を、デモ音楽の時間的な先頭位置としてもよい。このような構成によれば、デモ音楽の時間的な途中の位置から出力が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。

【１６６６】

Ｍ２５．変形例２５：

上記第７実施形態では、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、時刻に関する情報である時刻情報をＲＴＣ９６から取得するとともに、取得した時刻情報がＲＴＣ演出開始条件として設定されている所定の時刻と一致するか否かを判定し、一致すると判定した場合に、ＲＴＣ演出を実行するための処理を開始する構成としたが、この代わりに、音声発光制御装置９０は、ＲＴＣ演出を一度実行した後は、前回のＲＴＣ演出が開始されてからの経過時間を計測し、前回のＲＴＣ演出が開始されてから所定時間（例えば、１時間）が経過したか否かを判定し、所定時間が経過したと判定した場合に、ＲＴＣ演出を実行するための処理を開始する構成としてもよい。

【１６６７】

Ｍ２６．変形例２６：
上記第７実施形態では、音声発光制御装置９０は、遊技者によって予め設定された出力レベル（音量）でＲＴＣ演出音楽を出力する構成としたが、この代わりに、音声発光制御装置９０は、遊技者によって予め設定された出力レベル（音量）に関わらず、最大の出力レベル（音量）でＲＴＣ演出音楽を出力する構成としてもよい。このような構成によれば、ＲＴＣ演出の迫力や注目度を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１６６８】
Ｍ２７．変形例２７：
上記変形例２６の構成を採用した上で、最大の出力レベル（音量）によるＲＴＣ演出音楽の出力が終了して背景音楽を出力する際に、最大の出力レベル（音量）を維持する構成としてもよい。このような構成による効果について説明する。最大の出力レベル（音量）で出力されたＲＴＣ演出音楽を鑑賞した遊技者は、最大の出力レベル（音量）によって実行された演出の迫力に魅了されるため、ＲＴＣ演出が終了した後においても最大の出力レベル（音量）で遊技を継続したいといった要望を持つことがある。したがって、このような構成によれば、ＲＴＣ演出が終了した後においても最大の出力レベル（音量）で遊技を継続したいといった遊技者の要望を満たすことが可能となる。
【１６６９】
また、上記変形例２６の構成を採用した上で、最大の出力レベル（音量）によるＲＴＣ演出音楽の出力が終了して背景音楽を出力する際に、遊技者によって予め設定された出力レベル（音量）に復帰する構成としてもよい。このような構成によれば、実行されていたＲＴＣ演出の特別感をさらに際立たせることができるので、次回のＲＴＣ演出に対する期待感をさらに向上させることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１６７０】
また、上記変形例２６の構成を採用した上で、最大の出力レベル（音量）によるＲＴＣ演出音楽の出力が終了して背景音楽を出力する際に、音声の出力レベル（音量）を遊技者が設定するための音量設定画面を図柄表示装置４１に表示し、遊技者によって指定された音声の出力レベル（音量）で背景音楽を出力する構成としてもよい。このような構成による効果について説明する。最大の出力レベル（音量）で出力されたＲＴＣ演出音楽を鑑賞した遊技者は、大きい音量に慣れるため、ＲＴＣ演出音楽を鑑賞する前とは好みの出力レベル（音量）が変わることがある。このため、ＲＴＣ演出が終了した後に、音声の出力レベル（音量）を好みの出力レベルに設定し直したいといった要望を持つことがある。したがって、このような構成によれば、ＲＴＣ演出が終了した後のタイミングにおいて、音声の出力レベル（音量）を好みの出力レベルに設定し直したいといった遊技者の要望を満たすことが可能となる。
【１６７１】
Ｍ２８．変形例２８：
保留表示の表示態様の決定方法、および、保留表示の表示態様を、上記第８実施形態および第９実施形態と異なる態様としてもよい。具体的には、複数表示されている保留表示の中の一つの保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が、先判定処理によって大当たり抽選に当選すると判定された場合に、表示されている複数の保留表示の表示態様を特定のパターンの表示態様にすることによって、表示されている保留表示の中の一つの保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１が大当たり抽選に当選する可能性が高いことを、遊技者に対して示唆してもよい。例えば、第１保留表示領域Ｄｓ１に、保留表示Ｄｍ１１～保留表示Ｄｍ１４の４つの保留表示が表示されている場合であって、先判定処理によって保留表示Ｄｍ１４に対応する大当たり乱数カウンタＣ１が大当たり抽選に当選すると判定された場合に、保留表示Ｄｍ１１の表示態様を白、保留表示Ｄｍ１２の表示態様を赤、保留表示Ｄｍ１３の表示態様を白、保留表示Ｄｍ１４の表示態様を赤に、各々変化させる。すなわち、表示されている複数の保留表示の表示態様を「白・赤・白・赤」といった特定のパターンに変化させることによって、表示されている保留表示の中の一つの保

留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１が大当たり抽選に当選する可能性が高いことを、遊技者に対して示唆することができる。

【１６７２】

その他、所定の保留遊技回における大当たり乱数カウンタＣ１が大当たり抽選に当選すると先判定処理によって判定された場合に、当該所定の保留遊技回の保留表示、および、当該所定の保留遊技回が生成された以降に生成される保留遊技回の保留表示の表示パターンを、特定の表示パターンに決定することによって、表示されている保留表示の中の一つの保留表示に対応する大当たり乱数カウンタＣ１が大当たり抽選に当選する可能性が高いことを、遊技者に対して示唆してもよい。この場合、当該所定の保留遊技回が生成された後に、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球し、当該入球に対応する保留遊技回の保留表示の表示態様を決定する際に、表示態様を決定する対象の保留表示とは異なる他の保留表示（大当たり抽選に当選すると先判定処理によって判定された所定の保留遊技回の保留表示）に対応する大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて、保留表示の表示態様を決定することによって実現することができる。

【１６７３】

Ｍ２９．変形例２９：

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

【１６７４】

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

【１６７５】

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

【１６７６】

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

【１６７７】

Ｎ．上記各実施形態等から抽出される発明群について：

以下、上述した各実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記各実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【１６７８】

＜特徴Ａ群＞

特徴Ａ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

［特徴Ａ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を１遊技回毎に順次報知する報知手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、
前記演出実行手段（第１実施形態から第４実施形態におけるＭＰＵ６２、ＭＰＵ９２およびＭＰＵ１０２）は、
第１の遊技回よりも後に実行される第２の遊技回に係る特別情報が前記所定の条件を満たす場合には、
前記第２の遊技回において、前記第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する（第１実施形態におけるケースａ２の処理、第２実施形態における処理、第３実施形態におけるケースｃ２の処理、第４実施形態におけるケースｄ１の処理を実行する）
ことを特徴とする遊技機。
【１６７９】
特徴Ａ１によれば、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合であるにも関わらず、第２の遊技回において、第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現するので、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者に予期させにくい。その後、第２の遊技回に係る特別情報の判定の結果を報知手段によって報知してはじめて、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。すなわち、第２の遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１６８０】
［特徴Ａ２］
特徴Ａ１に記載の遊技機であって、さらに、
前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該所定の条件を満たす特別情報に係る遊技回の後に、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を開始させる特別遊技状態開始手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たすとともに、前記第２の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たさない第１の場合には、
前記第１の遊技回の後に実行される前記特別遊技状態の開始後であって前記第２の遊技回の開始前において、前記第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現し（第１実施形態におけるケースａ１の処理、第３実施形態におけるケースｃ１の処理を実行し）、
前記第１の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たすとともに、前記第２の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たす第２の場合には、
前記第２の遊技回において、前記第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する（第１実施形態におけるケースａ２の処理、第２実施形態における処理、第３実施形態におけるケースｃ２の処理を実行する）
ことを特徴とする遊技機。
【１６８１】
特徴Ａ２によれば、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たさない場合には、第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部の再現は、既に実行された演出を再現する役割として機能し、遊技者もそのように認識する。一方で、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合には、第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部の再現は、演出上は既に実行された演出の再現として実行されるが、実際には、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される。よって、第２の遊技回において再現が実行された後に、報知手段によって第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることが報知されると、その時点ではじめて、第２の遊技回において実行された再現が、単に第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現するものではなく、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行されものであることを遊技者が認識する。従って、遊技に意外性を付与す

るとともに、既に実行された演出の再現に対して、遊技者に期待感を付与することができる。

【１６８２】

［特徴Ａ３］

特徴Ａ１または特徴Ａ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する場合には、前記再現をするよりも前に、既に実行された演出を再現することを示唆する示唆演出（第１実施形態から第４実施形態において実行される示唆演出）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【１６８３】

特徴Ａ３によれば、第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現するよりも前に示唆演出が実行されるので、第２の遊技回において実行された演出が第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部の再現であると遊技者に強く認識させることができる。その後、第２の遊技回に係る特別情報の判定の結果を報知手段によって報知してはじめて、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことを遊技者に認識させることで、より一層、遊技に意外性を付与することができる。

【１６８４】

［特徴Ａ４］

特徴Ａ３に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第１の遊技回と前記第２の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合には、

前記他の遊技回において、前記示唆演出を実行する（第２実施形態において、先行遊技回で示唆演出を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【１６８５】

特徴Ａ４によれば、第１の遊技回と第２の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合であっても、当該他の遊技回において示唆演出を実行することによって、示唆演出および再現を、遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。

【１６８６】

［特徴Ａ５］

特徴Ａ１から特徴Ａ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記第１の遊技回より前の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を含むとともに、前記第１の遊技回において実行された前記演出の少なくとも一部を含む（第３実施形態におけるケースｃ１の処理、および、ケースｃ２の処理を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【１６８７】

特徴Ａ５によれば、第１の遊技回より前の遊技回から第１の遊技回に亘って連続的な演出が実行された場合であっても、その連続的な演出を再現することができる。

【１６８８】

［特徴Ａ６］

特徴Ａ１から特徴Ａ５のいずれか１つに記載の遊技機であって、

前記所定の条件は、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を開始するための条件であり、

前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記特別情報が前記所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆する演出であるリーチ演出を含む

ことを特徴とする遊技機。

【１６８９】

特徴Ａ６によれば、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合には、示唆

演出の後に実行されたリーチ演出は、演出上は第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部の再現として実行されるが、実際には、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される。従って、リーチ演出が実行される場合として、所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆するという本来的な機能として実行される場合と、第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部の再現として実行される場合と、演出上は第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部の再現として実行されるが、実際には、当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される場合との、少なくとも３つの場合を設定することができる。従って、リーチ演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

【１６９０】

＜特徴Ｂ群＞

特徴Ｂ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

［特徴Ｂ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を１遊技回毎に順次報知する報知手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特別情報が所定の条件を満たす遊技回である特定遊技回（第１実施形態から第３実施形態における第１の遊技回）より後に実行される遊技回（第１実施形態から第３実施形態における第２の遊技回）に係る前記特別情報に基づいて、前記特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現するタイミングを決定する

ことを特徴とする遊技機。

【１６９１】

特徴Ｂ１によれば、特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現するタイミングが特定遊技回より後に実行される遊技回に係る特別情報に基づいて決定されるので、当該再現に対して特別な意味を付与することができるとともに、当該再現に対する遊技者の注目度を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１６９２】

［特徴Ｂ２］

特徴Ｂ１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特別情報が所定の条件を満たす遊技回である特定遊技回より後に実行される遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの判定（ステップＳ１０２２）を前記判定手段より前に実行するとともに、

前記判定手段より前に実行した前記判定の結果に基づいて、前記特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現するタイミングを決定する（ステップＳ２３０２～Ｓ２３１２の処理を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【１６９３】

特徴Ｂ２によれば、特定遊技回より後に実行される遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすか否かの判定を判定手段より前に実行することで、特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現することが決定した遊技回よりも前に実行する遊技回における演出を、再現を実行する遊技回を考慮して決定することができる。従って、例えば、再現を実行することが決定した遊技回よりも前に実行する遊技回における演出として、再現と関連性のある演出を実行することができる。

【１６９４】

［特徴Ｂ３］

特徴Ｂ１または特徴Ｂ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特定遊技回より後に実行される遊技回のうち、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回（第１実施形態のケースａ２、第２実施形態および第３実施形態のケースｃ２における第２の遊技回）において前記特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現することを決定する
ことを特徴とする遊技機。
【１６９５】
特徴Ｂ３によれば、特別情報が所定の条件を満たす遊技回において、特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部が再現されるので、特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現が実行される当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者に予期させにくい。当該遊技回に係る特別情報の判定の結果を報知手段によって報知してはじめて、当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。すなわち、当該遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１６９６】
［特徴Ｂ４］
特徴Ｂ１から特徴Ｂ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現するより前に、既に実行された演出を再現することを示唆する示唆演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１６９７】
特徴Ｂ４によれば、既に実行された演出を再現することを示唆する示唆演出を実行するので、特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現に対して遊技者の注目度、関心度を向上させることができる。また、特別情報が所定の条件を満たす遊技回において特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現が実行される場合、示唆演出を実行することによって、さらに、再現が実行される当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者に予期させにくくすることができる。
【１６９８】
［特徴Ｂ５］
特徴Ｂ４に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特定遊技回と、当該特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現する遊技回との間に他の遊技回が存在する場合には、
前記他の遊技回において、前記示唆演出を実行する（第２実施形態において、先行遊技回で示唆演出を実行する）
ことを特徴とする遊技機。
【１６９９】
特徴Ｂ５によれば、特定遊技回と当該特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現する遊技回との間に他の遊技回が存在する場合であっても、他の遊技回において示唆演出を実行することによって、示唆演出および特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現を、遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。
【１７００】
［特徴Ｂ６］
特徴Ｂ１から特徴Ｂ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段が前記特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現する場合において、
前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記特定遊技回で実行した演出であって、前

記特別情報が前記所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆する演出であるリーチ演出を含む
ことを特徴とする遊技機。
【１７０１】
特徴Ｂ６によれば、演出上は特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現として実行されていたリーチ演出が、実際には、当該遊技回に係る特別情報に基づいて実行されていたことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。また、リーチ演出が実行される場合として、所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆するという本来的な機能として実行される場合と、特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現として実行される場合と、演出上は特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現として実行されるが、実際には、当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される場合との、少なくとも３つの場合を設定することができる。従って、リーチ演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。
【１７０２】
＜特徴Ｃ群＞
特徴Ｃ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。
［特徴Ｃ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を１遊技回毎に順次報知する報知手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を開始させる特別遊技状態開始手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特別遊技状態が実行される場合には、当該特別遊技状態において実行する演出を、当該特別遊技状態より後に実行される所定の遊技回に係る前記特別情報に基づいて決定する（第１実施形態におけるケースａ１とケースａ２、第２実施形態、および、第３実施形態におけるケースｃ１とケースｃ２において、第１の遊技回後の特別遊技状態における演出を第２の遊技回における大当たり抽選の当否によって決定する／Ｓ１２０１～Ｓ１２０９、Ｓ２６０１～Ｓ２６０９）
ことを特徴とする遊技機。
【１７０３】
特徴Ｃ１によれば、特別遊技状態より後に実行される所定の遊技回に係る特別情報を考慮した演出を、当該特別遊技状態において実行することができる。従って、例えば、当該特別遊技状態において、当該所定の遊技回に実行する演出と関連性のある演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１７０４】
［特徴Ｃ２］
特徴Ｃ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特別遊技状態が実行される場合であって、前記所定の遊技回に係る前記特別情報が、前記所定の条件を満たさない第１の場合には、所定の演出を、前記特別遊技状態において実行し（第１の施形態におけるケースａ１および第３実施形態におけるケースｃ１において、再現演出を第１の遊技回後の特別遊技状態において実行し）、
前記特別遊技状態が実行される場合であって、前記所定の遊技回に係る前記特別情報が、前記所定の条件を満たす第２の場合には、前記所定の演出を、前記所定の遊技回において実行する（第１実施形態におけるケースａ２、第２実施形態、および、第３実施形態に

おけるケースｃ２において、再現演出を第２の遊技回において実行する）
ことを特徴とする遊技機。
【１７０５】
特徴Ｃ２によれば、所定の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たさない場合に特別遊技状態において実行している所定の演出を、所定の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合には、当該所定の遊技回において実行することによって、所定の演出が実行されるタイミングに特別な意味があったことを遊技者に認識させることができる。よって、遊技に意外性を付与し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１７０６】
［特徴Ｃ３］
特徴Ｃ１または特徴Ｃ２に記載の遊技機であって、
前記所定の演出は、前記特別遊技状態よりも前に実行された遊技回において実行した演出の少なくとも一部を再現する演出であることを特徴とする遊技機。
【１７０７】
特徴Ｃ３によれば、所定の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすにも関わらず、当該所定の遊技回において、特別遊技状態よりも前に実行された遊技回において実行した演出の少なくとも一部が再現されるので、所定の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者に予期させにくい。所定の遊技回に係る特別情報の判定の結果が報知手段によって報知されてはじめて、所定の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。すなわち、所定の遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１７０８】
［特徴Ｃ４］
特徴Ｃ３に記載の遊技機であって、
前記特別遊技状態よりも前に実行される遊技回を第１の遊技回と定義し、前記特別遊技状態より後に実行される前記所定の遊技回を第２の遊技回と定義した場合に、
前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記第１の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たすことによって前記第１の遊技回において前記演出実行手段が実行した演出を含む（再現対象演出は、第１実施形態のケースａ１とケースａ２、第２実施形態、および、第３実施形態のケースｃ１とケースｃ２において、第１の遊技回に係る大当たり抽選に当選することによって第１の遊技回において実行された演出を含む）
ことを特徴とする遊技機。
【１７０９】
特徴Ｃ４によれば、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合に、第１の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことによって第１の遊技回において実行された演出を、第２の遊技回において再現する。従って、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを報知手段によって報知されてはじめて、演出上は第１の遊技回において実行された演出の再現として実行されている演出が、実際には、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行されていたことを遊技者に認識させ、遊技に意外性を付与することができる。また、再現に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。
【１７１０】
［特徴Ｃ５］
特徴Ｃ３または特徴Ｃ４に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記特別情報が前記所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆する演出であるリーチ演出を含む
ことを特徴とする遊技機。
【１７１１】
特徴Ｃ５によれば、所定の遊技回（第２の遊技回）に係る特別情報が所定の条件を満た

す場合に、特別遊技状態よりも前に実行される遊技回（第１の遊技回）において実行されたリーチ演出を、第２の遊技回において再現する。従って、第２の遊技回において、演出上は特別遊技状態よりも前に実行された遊技回において実行した演出の少なくとも一部の再現として実行されていたリーチ演出が、実際には、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行されていたことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。また、リーチ演出が実行される場合として、所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆するという本来的な機能として実行される場合と、特別遊技状態よりも前に実行された遊技回において実行した演出の少なくとも一部の再現として実行される場合と、演出上は特別遊技状態よりも前に実行された遊技回において実行した演出の少なくとも一部の再現として実行されるが、実際には、当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される場合との、少なくとも３つの場合を設定することができる。従って、リーチ演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

【１７１２】

［特徴Ｃ６］

特徴Ｃ２から特徴Ｃ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記所定の演出を実行する前に、当該所定の演出を実行することを示唆する示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【１７１３】

特徴Ｃ６によれば、所定の演出を実行する前に、当該所定の演出を実行することを示唆する示唆演出を実行することで、実行される所定の演出に対して、遊技者の注目度、関心度を向上させることができる。

【１７１４】

［特徴Ｃ７］

特徴Ｃ６に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特別遊技状態が実行される場合であって、前記所定の遊技回に係る前記特別情報が、前記所定の条件を満たすとともに、

前記特別遊技状態と前記所定の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合には、

前記示唆演出を、前記他の遊技回において実行するとともに（第２実施形態において、示唆演出を先行遊技回で実行するとともに）、

前記所定の演出を、前記所定の遊技回において実行する（第２実施形態において、遊技回再現演出を第２の遊技回で実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【１７１５】

特徴Ｃ７によれば、特別遊技状態と所定の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合であっても、当該他の遊技回において示唆演出を実行することによって、示唆演出および所定の演出を、遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。

【１７１６】

［特徴Ｃ８］

特徴Ｃ３から特徴Ｃ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記特別遊技状態よりも前に実行された連続した少なくとも２つの遊技回において実行した演出の少なくとも一部である

ことを特徴とする遊技機。

【１７１７】

特徴Ｃ８によれば、特別遊技状態よりも前に実行された連続した少なくとも２つの遊技回に亘って連続的な演出が実行された場合であっても、その連続的な演出を再現することができる。

【１７１８】
＜特徴Ｄ群＞
特徴Ｄ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。
［特徴Ｄ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を１遊技回毎に順次報知する報知手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を開始させる特別遊技状態開始手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記特別遊技状態開始手段は、
第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回に係る特別情報が前記所定の条件を満たすことを契機として第２特別遊技状態を開始させ、
前記演出実行手段は、
前記第２特別遊技状態において実行する演出を、前記第１の遊技回に係る前記特別情報に基づいて決定する（第１実施形態において、特別遊技状態において実行される演出を、ケースａ１の第１の遊技回の前に実行される遊技回［当該特徴群における第１の遊技回に対応］とケースａ１の第１の遊技回［当該特徴群における第２の遊技回に対応］との関係によって、第１の遊技回［当該特徴群における第２の遊技回に対応］後の特別遊技状態において実行される演出に決定する［Ｓ２６０１、Ｓ２６０２、Ｓ２６０３～Ｓ２６０５］／ケースａ２の第１の遊技回［当該特徴群における第１の遊技回に対応］とケースａ２の第２の遊技回［当該特徴群における第２の遊技回に対応］との関係によって第２の遊技回［当該特徴群における第２の遊技回に対応］後の特別遊技状態において実行される演出に決定する［Ｓ２６０１、Ｓ２６０７］）
ことを特徴とする遊技機。
【１７１９】
特徴Ｄ１によれば、特別情報が所定の条件を満たす第２の遊技回より前に実行される第１の遊技回の特別情報を考慮して、第２の遊技回の後に実行する第２特別遊技状態における演出を実行することができる。従って、第１の遊技回に係る特別情報と、第２特別遊技状態における演出との間に関連性を持たせることが可能となり、第１の遊技回から第２特別遊技状態にかけて、種々の演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１７２０】
［特徴Ｄ２］
特徴Ｄ１に記載の遊技機であって、
前記第２の遊技回に係る特別情報が前記所定の条件を満たすことによって前記第２特別遊技状態が実行される場合において、
前記演出実行手段は、
前記第１の遊技回に係る特別情報が前記所定の条件を満たす場合には（第１実施形態のケースａ２における第１の遊技回と第２の遊技回との関係となる場合には）、
前記第２の遊技回（第１実施形態のケースａ２の第２の遊技回）において、前記第１の遊技回（第１実施形態のケースａ２の第１の遊技回）において実行された演出の少なくとも一部を再現し（Ｓ２３０８、Ｓ２３０９の処理を実行し）、
前記第１の遊技回に係る特別情報が前記所定の条件を満たさない場合には（第１実施形態のケースａ１における第１の遊技回の前に実行される遊技回と第１の遊技回との関係となる場合には）、
前記第２特別遊技状態（第１実施形態のケースａ１の第１の遊技回後の特別遊技状態）において、前記第２の遊技回（第１実施形態のケースａ１の第１の遊技回）において実行

された演出の少なくとも一部を再現する（Ｓ２６０５の処理を実行する）
ことを特徴とする遊技機。
【１７２１】
特徴Ｄ２によれば、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすにも関わらず、第２の遊技回において、第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する。従って、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者に予期させにくい。第２の遊技回に係る特別情報の判定の結果が報知手段によって報知してはじめて、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。すなわち、第２の遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、第１の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たさない場合には、第２特別遊技状態において、第２の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現するので、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たした場合に実行された演出を、再度鑑賞したいという遊技者の要望を満たすことができる。
【１７２２】
［特徴Ｄ３］
特徴Ｄ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第２の遊技回において前記第１の遊技回で実行された演出の少なくとも一部を再現する場合には（第１実施形態のケースａ２における第１の遊技回と第２の遊技回との関係となる場合には）、当該再現をするより前に、既に実行された演出を再現することを示唆する第１示唆演出を実行し（Ｓ２６０６の処理を実行し）、
前記第２特別遊技状態において前記第２の遊技回で実行された演出の少なくとも一部を再現する場合には（第１実施形態のケースａ１における第１の遊技回の前に実行される遊技回と第１の遊技回との関係となる場合には）、当該再現をするより前に、既に実行された演出を再現することを示唆する第２示唆演出を実行する（Ｓ２６０５の処理を実行する）
ことを特徴とする遊技機。
【１７２３】
特徴Ｄ３によれば、第１の遊技回で実行された演出の少なくとも一部を再現するより前に第１示唆演出を実行し、第２の遊技回で実行された演出の少なくとも一部を再現するより前に第２示唆演出を実行するので、第１の遊技回で実行された演出の少なくとも一部の再現又は第２の遊技回で実行された演出の少なくとも一部の再現に対して、遊技者の注目度、関心度を向上させることができる。
【１７２４】
［特徴Ｄ４］
特徴Ｄ２またはＤ３に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第２の遊技回において前記第１の遊技回で実行された演出の少なくとも一部を再現する場合には（第１実施形態のケースａ２における第１の遊技回と第２の遊技回との関係となる場合には）、
第１の遊技回に係る特別情報が前記所定の条件を満たすことによって開始される第１特別遊技状態において、既に実行された演出を再現することを示唆する第１示唆演出を実行する（Ｓ２６０６の処理を実行する）
ことを特徴とする遊技機。
【１７２５】
特徴Ｄ４によれば、第１特別遊技状態において当該第１特別遊技状態より後の遊技回における演出の内容を示唆する演出を実行することによって、第１特別遊技状態が終了した後の遊技回に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。
【１７２６】

［特徴Ｄ５］
特徴Ｄ２から特徴Ｄ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記特別情報が前記所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆する演出であるリーチ演出を含む
ことを特徴とする遊技機。
【１７２７】
特徴Ｄ５によれば、演出上は第１の遊技回で実行された演出の少なくとも一部の再現として実行されていたリーチ演出が、実際には、第２の遊技回に係る特別情報に起因して実行されていたことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。また、第２の遊技回で実行された演出の少なくとも一部が再現される場合には、第２の遊技回におけるリーチ演出が第２特別遊技状態において実行されることになるので、第２の遊技回におけるリーチ演出を再度鑑賞したいという遊技者の要望を満たすことができる。さらに、リーチ演出が実行される場合として、所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆するという本来的な機能として実行される場合と、既に実行された演出の少なくとも一部の再現として実行される場合と、演出上は既に実行された演出の少なくとも一部の再現として実行されるが、実際には、当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される場合との、少なくとも３つの場合を設定することができる。従って、リーチ演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。
【１７２８】
＜特徴Ｅ群＞
特徴Ｅ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。
［特徴Ｅ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を１遊技回毎に順次報知する報知手段と、
前記各遊技回において演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
第１の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たさないとともに、前記第１の遊技回よりも後に実行される第２の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合（第４実施形態におけるケースｄ１の場合）には、
前記第２の遊技回において、前記第１の遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現し、
前記第１の遊技回における前記演出の実行後であって、かつ、前記第２の遊技回において前記第１の遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現するより前に、既に実行された演出を再現することを示唆する示唆演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１７２９】
特徴Ｅ１によれば、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合であるにも関わらず、第２の遊技回において、特別情報が所定の条件を満たさない第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現するので、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者に予期させにくい。また、第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現するより前に示唆演出を実行することで、第２の遊技回においては、第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部が再現されているにすぎないといった認識を遊技者により一層与えることができる。そして、第２の遊技回に係る特別情報の判定の結果が報知手段によって報知してはじめて、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。すなわち、第２の遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１７３０】
［特徴Ｅ２］
特徴Ｅ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第１の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たさないとともに前記第２の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に加えて、
前記第１の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たさないとともに前記第２の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合（第４実施形態におけるケースｄ２の場合）にも、
前記第２の遊技回において、前記第１の遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現し、
前記第１の遊技回における前記演出の実行後であって前記第２の遊技回における前記再現の前に、既に実行された演出を再現することを示唆する示唆演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１７３１】
特徴Ｅ２によれば、第１の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たさないとともに第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たさない場合にも、第２の遊技回において第１の遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現するので、再現が実行された遊技回に係る特別情報が必ずしも所定の条件を満たすとは限らないという認識を遊技者に付与することができる。その結果、第１の遊技回で実行した演出の少なくとも一部が再現された場合に、遊技者に対して心境の抑揚や期待感を付与するとともに、再現が実行される遊技回に対する遊技者の注目度を向上させることができる。
【１７３２】
［特徴Ｅ３］
特徴Ｅ１または特徴Ｅ２に記載の遊技機であって、さらに、
前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を開始させる特別遊技状態開始手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たすとともに、前記第２の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合（第１実施形態におけるケースａ２の場合）には、
前記第２の遊技回において、前記第１の遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現し、
前記第１の遊技回の後に実行される特別遊技状態の開始後であって前記第２の遊技回における前記再現の前に、前記示唆演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１７３３】
特徴Ｅ３によれば、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合に、第１の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことによって第１の遊技回において実行された演出を、第２の遊技回において再現する。従って、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを報知手段によって報知してはじめて、演出上は第１の遊技回において実行された演出の再現として実行されている演出が、実際には、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行されていたことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。また、演出の再現に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。さらに、第１の遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現が第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行された場合には、遊技者に特典を付与する特別遊技状態が開始されるので、演出の再現に対する遊技者の期待感をより一層向上させることができる。
【１７３４】
［特徴Ｅ４］

特徴Ｅ１から特徴Ｅ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定の条件は、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を開始するための条件であり、
前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記特別情報が前記所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆する演出であるリーチ演出を含む
ことを特徴とする遊技機。

【１７３５】

特徴Ｅ４によれば、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合に、第１の遊技回において実行されたリーチ演出を、第２の遊技回において再現する。従って、演出上は第１の遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現として実行されていたリーチ演出が、実際には、第２の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行されていたことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。また、リーチ演出が実行される場合として、所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆するという本来的な機能として実行される場合と、第１の遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現として実行される場合と、演出上は第１の遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現として実行されるが、実際には、当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される場合との、少なくとも３つの場合を設定することができる。従って、リーチ演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

【１７３６】

［特徴Ｅ５］

特徴Ｅ１から特徴Ｅ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第１の遊技回と前記第２の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合には、
前記他の遊技回において、前記示唆演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。

【１７３７】

特徴Ｅ５によれば、第１の遊技回と第２の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合であっても、他の遊技回において示唆演出を実行することによって、示唆演出および再現を、遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。

【１７３８】

［特徴Ｅ６］

特徴Ｅ１から特徴Ｅ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記第１の遊技回より前の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を含むとともに、前記第１の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を含む
ことを特徴とする遊技機。

【１７３９】

特徴Ｅ６によれば、第１の遊技回より前の遊技回から第１の遊技回に亘って連続的な演出が実行された場合であっても、その連続的な演出を再現することができる。

【１７４０】

なお、上記特徴Ａ群、特徴Ｂ群、特徴Ｃ群、特徴Ｄ群、特徴Ｅ群の発明は、以下の課題を解決する。

【１７４１】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣の向上を目的として、各種遊技状態に応じて様々な演出が行われる。これら演出の中には、例えば、低確率で実行されるリーチ演出や、大当たり抽選に当選した場合にのみ実行される演出のように、低い頻度で実行される演出が含まれる。このような低い頻度で実行される演出は、一度実行された後に、鑑賞を目的として遊技者が再現を望む場合がある。従来から、遊技者のこのような要望に応えるために、一度実行された演出を再現する演出を実行する遊技機が

知られている。
【１７４２】
ここで、上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【１７４３】
＜特徴Ｆ群＞
特徴Ｆ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。
［特徴Ｆ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を１遊技回毎に報知する報知手段と、
演出としての画像を表示する画像表示手段と、
前記画像表示手段を制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記制御手段は、
遊技者に対して遊技の有利・不利の度合いを示唆する第１の画像と、遊技者に対して遊技の有利・不利の度合いを示唆するとともに前記第１の画像とは異なる第２の画像と、を前記画像表示手段に表示し（第５実施形態、第６実施形態におけるオブジェクトＡ、オブジェクトＢ、オブジェクトＣを表示面４１ａに表示し）、
前記第１の画像を、前記第２の画像と重なる期間に表示する場合と、前記第２の画像と重ならない期間に表示する場合とがあり、
前記第１の画像を、前記第２の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第２の画像と関連性を有した態様で前記画像表示手段に表示する（第５実施形態のＳ３２０５において、配置・タイミングテーブルを参照することによって、各オブジェクトが関連性を有した態様で表示されるように設定し表示する／第６実施形態のＳ３３０５において、各オブジェクトが関連性を有した態様で表示されるように設定された各表示パターンテーブルに基づいて各オブジェクトを表示する）
ことを特徴とする遊技機。
【１７４４】
画像を画像表示手段に表示し、遊技者に対して、遊技の有利・不利の度合いを示唆する演出を実行する遊技機がある。通常、このような画像は複数種類用意されており、各画像が、各々、遊技の有利・不利の度合いを示唆する。また、これら画像は、各々、表示される条件が異なる。このような遊技機の場合、遊技の状態によっては、複数の画像の表示される条件が重なる場合があり、このような場合、重なる期間（同じ期間）に表示される他の画像との関連性を考慮することなく、複数の画像が各々の設定に従って表示される。結果として、画像表示手段に複数の画像がなんら関連性無く表示されたり、いくつもの画像が重畳して表示されたりする場合があり、煩雑な演出であるという印象を遊技者に与えてしまう。
【１７４５】
特徴Ｆ１によれば、第１の画像は、第２の画像と重なる期間に表示される場合には、第２の画像と関連性を有した態様で表示されるので、第１の画像と第２の画像とが重なる期間（同じ期間）に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。また、第１の画像は、第２の画像と重なる期間に表示される場合と、第２の画像と重ならない期間に表示される場合とがあるので、第１の画像を用いて複数の異なる態様の演出を実行することができ、第１の画像を有効活用することができる。
【１７４６】
［特徴Ｆ２］
特徴Ｆ１に記載の遊技機であって、

前記関連性を有した態様は、前記第１の画像と前記第２の画像とが関連して物語性を有する態様を含む
ことを特徴とする遊技機。
【１７４７】
特徴Ｆ２によれば、第１の画像は、第２の画像と重なる期間に表示される場合には、第１の画像と第２の画像とが関連して物語性を有する態様で表示されるので、第１の画像と第２の画像とが重なる期間（同じ期間）に表示されることによって実行される演出を、遊技者にとって違和感のない演出にすることができる。また、第１の画像と第２の画像とが重なる期間に表示されることによって実行される演出が物語性を有することによって遊技の興趣向上を図ることができる。
【１７４８】
［特徴Ｆ３］
特徴Ｆ１または特徴Ｆ２に記載の遊技機であって、
前記第２の画像と重ならない期間に表示される場合の前記第１の画像が示唆する前記遊技の有利・不利の度合いは、
前記第１の画像と前記第２の画像とが重なる期間に表示される場合の前記第１の画像および前記第２の画像が示唆する前記遊技の有利・不利の度合いと異なる（第５実施形態におけるＳ３２０３／第６実施形態におけるＳ３３０５）
ことを特徴とする遊技機。
【１７４９】
特徴Ｆ３によれば、第１の画像は、第２の画像と重なる期間に表示される場合と、第２の画像と重ならない期間に表示される場合とで異なる遊技の有利・不利の度合いを示唆するので、第１の画像を用いて複数の異なる態様の演出を実行することができ、第１の画像を有効活用することができる。また、第１の画像が表示される場合であっても、他の画像と重なる期間（同じ期間）に表示されているか否かによって有利・不利の度合いが異なるので、演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。
【１７５０】
［特徴Ｆ４］
特徴Ｆ１から特徴Ｆ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の画像と前記第２の画像とは、異なる種類の前記遊技の有利・不利の度合いを示唆する（第５実施形態のＳ３２０３の処理）
ことを特徴とする遊技機。
【１７５１】
特徴Ｆ４によれば、画像を用いて、多様な種類の遊技の有利・不利の度合いを示唆することができる。
【１７５２】
［特徴Ｆ５］
特徴Ｆ１から特徴Ｆ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記第１の画像を前記第２の画像と重ならない期間に表示する場合には、前記第１の画像を、当該第１の画像の領域を示す画像枠を付した態様で前記画像表示手段に表示し、
前記第１の画像を前記第２の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第１の画像を、前記画像枠が無い態様で前記画像表示手段に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【１７５３】
特徴Ｆ５によれば、第１の画像および第２の画像からなる演出を、遊技者に対して違和感のない演出にすることができる。
【１７５４】
［特徴Ｆ６］
特徴Ｆ１から特徴Ｆ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の画像と前記第２の画像の少なくとも一つは経時変化する画像である
ことを特徴とする遊技機。
【１７５５】
特徴Ｆ６によれば、経時変化する画像を用いることで、多様な演出を実行することができる。
【１７５６】
＜特徴Ｇ群＞
特徴Ｇ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。
［特徴Ｇ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を１遊技回毎に報知する報知手段と、
経時変化する画像である期待度画像を記憶する期待度画像記憶手段と、
演出としての前記期待度画像を表示する画像表示手段と、
前記画像表示手段を制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記期待度画像記憶手段は、
第１の期待度画像と、
第２の期待度画像と、
を記憶し、
前記制御手段は、
前記第１の期待度画像を前記画像表示手段に表示する場合と、
前記第２の期待度画像を前記画像表示手段に表示する場合と、
前記第１の期待度画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する画像を抽出した第１の部分画像と、前記第２の期待度画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する画像を抽出した第２の部分画像と、を関連性を有する態様で組み合わせた前記期待度画像である第３の期待度画を前記画像表示手段に表示する場合と、
があり、
前記制御手段によって前記第１の期待度画像が表示された場合の前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率を第１の確率と定義し、
前記制御手段によって前記第２の期待度画像が表示された場合の前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率を第２の確率と定義し、
前記制御手段によって前記第３の期待度画像が表示された場合の前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率を第３の確率と定義した場合において、
前記制御手段は、前記第３の確率が、前記第１の確率と異なり、かつ、前記第２の確率と異なるように、
前記第１の期待度画像、前記第２の期待度画像または前記第３の期待度画像を前記画像表示手段に表示する（第５実施形態における表示パターンテーブルを用いて表示する／第６実施形態における表示パターンテーブルを用いて表示する）
ことを特徴とする遊技機。
【１７５７】
特徴Ｇ１によれば、画像表示手段に表示する期待度画像として、第１の期待度画像、第２の期待度画像に加え、第１の部分画像と第２の部分画像とを関連性を有する態様で組み合わせた第３の期待度画像を画像表示手段に表示するので、第１の期待度画像および第２の期待度画像を有効に活用した演出を実行することができる。第３の期待度画像は、第１の部分画像と第２の部分画像とが関連性を有する態様で組み合わせた期待度画像であるので、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。また、第３の確率が、第１の確率と異なり、かつ、第２の確率と異なるように、第１の期待度画像、第２の期待度画像または第３の期待度画像を画像表示手段に表示するので、期待度

画像に対する遊技者の注目度を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１７５８】

［特徴Ｇ２］

特徴Ｇ１に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記第１の部分画像を前記第１の期待度画像から抽出するに際し、前記第１の期待度画像の時間軸方向に対して異なる期間の画像を抽出することによって、複数の異なる表示態様で前記第３の期待度画像を前記画像表示手段に表示し、

前記第３の確率は、前記第３の期待度画像の前記複数の異なる表示態様毎に異なる（第６実施形態における表示パターンテーブル）

ことを特徴とする遊技機。

【１７５９】

特徴Ｇ２によれば、第１の部分画像を第１の期待度画像から抽出するに際し、第１の期待度画像の時間軸方向に対して異なる期間の画像を抽出することによって、複数の異なる表示態様で第３の期待度画像を画像表示手段に表示することが可能であるので、第３の期待度画像を用いて種々の演出を実行することができる。また、第３の確率は、第３の期待度画像の複数の異なる表示態様毎に異なるので、第３の期待度画像に対する遊技者の注目度を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１７６０】

［特徴Ｇ３］

特徴Ｇ１または特徴Ｇ２に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記第１の部分画像を前記第１の期待度画像から抽出するに際し、前記第１の期待度画像の時間軸方向に対して異なる期間の画像を抽出することによって、複数の異なる表示態様で前記第３の期待度画像を前記画像表示手段に表示し、

前記第３の期待度画像として前記画像表示手段に表示する前記第１の部分画像と前記第２の部分画像との相対的な表示の位置は、

前記第３の期待度画像の前記複数の異なる表示態様毎に予め設定されている（第６実施形態における表示パターンテーブルによって、各オブジェクトの配置位置は各表示パターン毎に予め設定されている）

ことを特徴とする遊技機。

【１７６１】

特徴Ｇ３によれば、第３の期待度画像として画像表示手段に表示する第１の部分画像と第２の部分画像との相対的な表示の位置は、第３の期待度画像の複数の異なる表示態様毎に予め設定されているので、第３の期待度画像として第１の部分画像と第２の部分画像とがなんら関連性なく重畳されて画像表示手段に表示されることがない。従って、複数の異なる表示態様で第３の期待度画像が用いられた各々の演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。

【１７６２】

［特徴Ｇ４］

特徴Ｇ１から特徴Ｇ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記第１の部分画像を前記第１の期待度画像から抽出するに際し、前記第１の期待度画像の時間軸方向に対して異なる期間の画像を抽出することによって、複数の異なる表示態様で前記第３の期待度画像を前記画像表示手段に表示し、

前記第３の期待度画像として前記画像表示手段に表示する前記第１の部分画像と前記第２の部分画像との相対的な表示のタイミングは、前記第３の期待度画像の前記複数の異なる表示態様毎に予め設定されている（第６実施形態における表示パターンテーブルによって、各オブジェクトの表示のタイミングは各表示パターン毎に予め設定されている）

ことを特徴とする遊技機。
【１７６３】
特徴Ｇ４によれば、第３の期待度画像として画像表示手段に表示する第１の部分画像と第２の部分画像との相対的な表示のタイミングは、第３の期待度画像の複数の異なる表示態様毎に予め設定されているので、第３の期待度画像として第１の部分画像と第２の部分画像とがなんら関連性のないタイミングで画像表示手段に表示されることがない。従って、複数の異なる表示態様で第３の期待度画像が用いられた各々の演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。
【１７６４】
＜特徴Ｈ群＞
特徴Ｈ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。
［特徴Ｈ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を１遊技回毎に報知する報知手段と、
演出としての画像を表示する画像表示手段と、
前記画像表示手段を制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記制御手段は、
遊技者に対して遊技の有利・不利の度合いを示唆する第１の画像と、遊技者に対して遊技の有利・不利の度合いを示唆するとともに前記第１の画像とは異なる第２の画像と、を前記画像表示手段に表示し、
前記第１の画像を、前記第２の画像と重なる期間に表示する場合と、前記第２の画像と重ならない期間に表示する場合とがあり、
前記第１の画像を、前記第２の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第２の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置（第５実施形態における配置・タイミングテーブルで決定された配置位置／第６実施形態における表示パターンテーブルで設定された配置位置）で前記画像表示手段に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【１７６５】
画像を画像表示手段に表示し、遊技者に対して、遊技の有利・不利の度合いを示唆する演出を実行する遊技機がある。通常、このような画像は複数種類用意されており、各画像が、各々、遊技の有利・不利の度合いを示唆する。また、これら画像は、各々、表示される条件が異なる。このような遊技機の場合、遊技の状態によっては、複数の画像の表示される条件が重なる場合があり、このような場合、重なる期間（同じ期間）に表示される他の画像との関連性を考慮することなく、複数の画像が各々の設定に従って表示される。結果として、画像表示手段に複数の画像がなんら関連性無く表示されたり、いくつもの画像が重畳して表示されたりする場合があり、煩雑な演出であるという印象を遊技者に与えてしまう。
【１７６６】
特徴Ｈ１によれば、第１の画像は、第２の画像と重なる期間（同じ期間）に表示される場合には、第２の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置で画像表示手段に表示されるので、第１の画像と第２の画像とがなんら関連性なく重畳されて表示されることがない。従って、第１の画像と第２の画像とが重なる期間（同じ期間）に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。また、第１の画像は、第２の画像と重なる期間に表示される場合と、第２の画像と重ならない期間に表示される場合とがあるので、第１の画像を用いて複数の異なる態様の演出を実行することができ、第１の画像を有効活用することができる。
【１７６７】

［特徴Ｈ２］
特徴Ｈ１に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
異なる複数の表示態様で、前記第１の画像を、前記第２の画像と重なる期間に前記画像表示手段に表示するとともに、
前記異なる複数の表示態様の各々に応じて、前記第１の画像を、前記第２の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置（第６実施形態における表示・パターンテーブルで設定された配置位置）で前記画像表示手段に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【１７６８】
特徴Ｈ２によれば、異なる複数の表示態様で、第１の画像を、第２の画像と重なる期間（同じ期間）に表示するので、第１の画像と第２の画像とを用いた種々の演出を実行することができる。また、異なる複数の表示態様の各々に応じて、第１の画像を、第２の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置で画像表示手段に表示するので、各表示態様において、第１の画像と第２の画像とがなんら関連性なく重畳されて表示されることがない。従って、第１の画像と第２の画像とが重なる期間（同じ期間）に表示されることによって実行される種々の演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。
【１７６９】
［特徴Ｈ３］
特徴Ｈ１または特徴Ｈ２に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、前記第１の画像を、前記第２の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第２の画像との間で相対的に予め定められたタイミング（第５実施形態における配置・タイミングテーブルで決定された表示のタイミング／第６実施形態における表示パターンテーブルで設定された表示のタイミング）で前記画像表示手段に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【１７７０】
特徴Ｈ３によれば、第１の画像は、第２の画像と重なる期間（同じ期間）に表示される場合には、第２の画像との間で相対的に予め定められたタイミングで表示されるので、第１の画像と第２の画像とがなんら関連性のないタイミングで表示されることがない。従って、第１の画像と第２の画像とを重なる期間（同じ期間）に表示することによって実行する演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、さらに、演出の質を向上させることができる。
【１７７１】
［特徴Ｈ４］
特徴Ｈ１から特徴Ｈ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２の画像と重ならない期間に表示されない場合の前記第１の画像が示唆する前記遊技の有利・不利の度合いは、
前記第１の画像と前記第２の画像とが重なる期間に表示される場合の前記第１の画像および前記第２の画像が示唆する前記遊技の有利・不利の度合いと異なる（第５実施形態における表示パターンテーブル／第６実施形態における表示パターンテーブル）
ことを特徴とする遊技機。
【１７７２】
特徴Ｈ４によれば、第１の画像は、第２の画像と重なる期間に表示される場合と、第２の画像と重ならない期間に表示される場合とで異なる遊技の有利・不利の度合いを示唆するので、第１の画像を用いて、遊技の有利・不利の度合いの異なる複数の異なる態様の演出を実行することができ、第１の画像を有効活用することができる。また、第１の画像が表示される場合であっても、他の画像と重なる期間（同じ期間）に表示されているか否かによって有利・不利の度合いが異なるので、演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。そして、第２の画像と組み合わせた画像を表示する場合で

あっても、第２の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置で画像表示手段に表示されるので、質の高い演出を遊技者に提供することができる。

【１７７３】

［特徴Ｈ５］

特徴Ｈ１から特徴Ｈ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の画像と前記第２の画像とは、異なる種類の前記遊技の有利・不利の度合いを示唆する（第５実施形態における表示パターンテーブル）

ことを特徴とする遊技機。

【１７７４】

特徴Ｈ５によれば、第１の画像からなる演出、第２の画像からなる演出、第１の画像および第２の画像からなる演出の各々において、異なる種類の遊技の有利・不利の度合いを示唆することができる。従って、複数の画像の組み合わせ方によって、多様な種類の遊技の有利・不利の度合いを示唆することができる。

【１７７５】

［特徴Ｈ６］

特徴Ｈ１から特徴Ｈ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記第１の画像を前記第２の画像と重ならない期間に表示する場合には、前記第１の画像を、当該第１の画像の領域を示す画像枠を付した態様で前記画像表示手段に表示し、

前記第１の画像を前記第２の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第１の画像を、前記画像枠が無い態様で前記画像表示手段に表示する

ことを特徴とする遊技機。

【１７７６】

特徴Ｈ６によれば、第１の画像および第２の画像からなる演出を、遊技者に対して違和感のない演出にすることができる。

【１７７７】

［特徴Ｈ７］

特徴Ｈ１から特徴Ｈ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の画像と前記第２の画像の少なくとも一つは経時変化する画像である

ことを特徴とする遊技機。

【１７７８】

特徴Ｈ７によれば、経時変化する画像を用いることで、多様な演出を実行することができる。

【１７７９】

＜特徴Ｉ群＞

特徴Ｉ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

［特徴Ｉ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を１遊技回毎に報知する報知手段と、

演出としての画像を表示する画像表示手段と、

前記画像表示手段を制御する制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記制御手段は、

遊技者に対して遊技の有利・不利の度合いを示唆する第１の画像と、遊技者に対して遊技の有利・不利の度合いを示唆するとともに前記第１の画像とは異なる第２の画像と、を前記画像表示手段に表示し、

前記第１の画像を、前記第２の画像と重なる期間に表示する場合と、前記第２の画像と重ならない期間に表示する場合とがあり、

前記第１の画像を、前記第２の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第２の画像との間で相対的に予め定められたタイミング（第５実施形態における配置・タイミングテーブルで決定された表示のタイミング／第６実施形態における表示パターンテーブルで設定された表示のタイミング）で前記画像表示手段に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【１７８０】
画像を画像表示手段に表示し、遊技者に対して、遊技の有利・不利の度合いを示唆する演出を実行する遊技機がある。通常、このような画像は複数種類用意されており、各画像が、各々、遊技の有利・不利の度合いを示唆する。また、これら画像は、各々、表示される条件が異なる。このような遊技機の場合、遊技の状態によっては、複数の画像の表示される条件が重なる場合があり、このような場合、重なる期間（同じ期間）に表示される他の画像との関連性を考慮することなく、複数の画像が各々の設定に従って表示される。結果として、画像表示手段に複数の画像がなんら関連性無く表示されたり、いくつもの画像が重畳して表示されたりする場合があり、煩雑な演出であるという印象を遊技者に与えてしまう。なお、遊技の有利・不利の度合いは、特別情報に基づいて決定された遊技回の状態が、遊技者にとって有利であるか不利であるかの度合いを示すものである。例えば、パチンコ遊技機においては、大当たり抽選に当選することの期待度、確変大当たりであることの期待度、遊技回が確変状態であることの期待度など、遊技回の状態が遊技者にとって有利であるか不利であるかの度合いを示す。
【１７８１】
特徴Ｉ１によれば、第１の画像は、第２の画像と重なる期間に表示される場合には、第２の画像との間で相対的に予め定められたタイミングで表示されるので、第１の画像と第２の画像とがなんら関連性のないタイミングで表示されることがない。従って、第１の画像と第２の画像とを重なる期間（同じ期間）に表示することによって実行する演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、さらに、演出の質を向上させることができる。また、第１の画像は、第２の画像と重なる期間（同じ期間）に表示される場合と、第２の画像と重ならない期間に表示される場合とがあるので、第１の画像を用いて複数の異なる態様の演出を実行することができ、第１の画像を有効活用することができる。
【１７８２】
［特徴Ｉ２］
特徴Ｉ１に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、前記第１の画像を、前記第２の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置（第５実施形態における配置・タイミングテーブルで決定された配置位置／第６実施形態における表示パターンテーブルで設定された配置位置）で前記画像表示手段に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【１７８３】
特徴Ｉ２によれば、第１の画像は、第２の画像と重なる期間（同じ期間）に表示される場合には、第２の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置で画像表示手段に表示されるので、第１の画像と第２の画像とがなんら関連性なく重畳されて表示されることがない。従って、第１の画像と第２の画像とが重なる期間（同じ期間）に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。
【１７８４】
［特徴Ｉ３］
特徴Ｉ１または特徴Ｉ２に記載の遊技機であって、
前記第２の画像と重ならない期間に表示される場合の前記第１の画像が示唆する前記遊技の有利・不利の度合いは、
前記第１の画像と前記第２の画像とが重なる期間に表示される場合の前記第１の画像および前記第２の画像が示唆する前記遊技の有利・不利の度合いと異なる（第５実施形態に

おける表示パターンテーブル／第６実施形態における表示パターンテーブル）
ことを特徴とする遊技機。
【１７８５】
特徴Ｉ３によれば、第１の画像は、第２の画像と重なる期間に表示される場合と、第２の画像と重ならない期間に表示される場合とで遊技の有利・不利の異なる度合いを示唆するので、第１の画像を用いて、遊技の有利・不利の度合いの異なる複数の異なる態様の演出を実行することができ、第１の画像を有効活用することができる。また、第１の画像が表示される場合であっても、他の画像と重なる期間（同じ期間）に表示されているか否かによって有利・不利の度合いが異なるので、演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。そして、第２の画像と組み合わせた画像を表示する場合であっても、第２の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置で画像表示手段に表示されるので、質の高い演出を遊技者に提供することができる。
【１７８６】
［特徴Ｉ４］
特徴Ｉ１から特徴Ｉ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の画像と前記第２の画像とは、異なる種類の前記遊技の有利・不利の度合いを示唆する（第５実施形態における表示パターンテーブル）
ことを特徴とする遊技機。
【１７８７】
特徴Ｉ４によれば、第１の画像からなる演出、第２の画像からなる演出、第１の画像および第２の画像からなる演出の各々において、異なる種類の遊技の有利・不利の度合いを示唆することができる。従って、複数の画像の組み合わせ方によって、多様な種類の遊技の有利・不利の度合いを示唆することができる。
【１７８８】
［特徴Ｉ５］
特徴Ｉ１から特徴Ｉ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記第１の画像を前記第２の画像と重ならない期間に表示する場合には、前記第１の画像を、当該第１の画像の領域を示す画像枠を付した態様で前記画像表示手段に表示し、
前記第１の画像を前記第２の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第１の画像を、前記画像枠が無い態様で前記画像表示手段に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【１７８９】
特徴Ｉ５によれば、第１の画像および第２の画像からなる演出を、遊技者に対して違和感のない演出にすることができる。
【１７９０】
［特徴Ｉ６］
特徴Ｉ１から特徴Ｉ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の画像と前記第２の画像の少なくとも一つは経時変化する画像である
ことを特徴とする遊技機。
【１７９１】
特徴Ｉ６によれば、経時変化する画像を用いることで、多様な演出を実行することができる。
【１７９２】
＜特徴Ｊ群＞
特徴Ｊ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。
［特徴Ｊ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を１遊

技回毎に報知する報知手段と、
遊技の状況について有利・不利に関する認識を遊技者に与えることを可能とする画像を記憶する画像記憶手段と、
演出としての前記画像を表示する画像表示手段と、
前記画像表示手段を制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記制御手段は、
前記画像記憶手段に記憶されている第１の画像であって、遊技の状況について有利・不利に関する認識を遊技者に与えることを可能とする第１の画像を前記画像表示手段に表示し、
前記第１の画像を当該第１の画像とは異なる第２の画像と組み合わせた組み合わせ画像であって、遊技の状況についての有利・不利に関する認識であって前記第２の画像と組み合わせずに前記第１の画像を表示する場合に遊技者に与える前記認識とは異なる認識を遊技者に与えることを可能とする組み合わせ画像を前記画像表示手段に表示する（第５実施形態および第６実施形態において、オブジェクトＣの表示パターン（Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）は、箱の中から犬が顔を出した様子を示す表示パターンであり、遊技の状況が有利であるという認識を遊技者に与える。一方、オブジェクトＣにオブジェクトＢを組み合わせた表示パターン（Ｂ１－Ｂ２－Ｂ３／Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）は、天候が悪化することによって箱の中の犬が濡れる様子を示す表示パターンであり、遊技の状況が不利であるという認識を遊技者に与える／変形例１５）
ことを特徴とする遊技機。

【１７９３】
特徴Ｊ１によれば、第１の画像を第２の画像と組み合わせずに画像表示手段に表示した場合に遊技の有利・不利について遊技者に与える認識と、第１の画像を第２の画像と組み合わせて画像表示手段に表示した場合に遊技の有利・不利について遊技者に与える認識とを変えることができるので、第１の画像を用いた多様な演出を実行することが可能であり、第１の画像を有効利用することができる。なお、遊技の状況とは、例えば、特別情報が所定の条件を満たすか否かや、特別情報が所定の条件を満たす確率が相対的に高い状況であるか否かといった遊技の状態に基づいた状況をいう。

【１７９４】
［特徴Ｊ２］
特徴Ｊ１に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、前記第１の画像を前記第２の画像と組み合わせて表示する場合に、前記第１の画像と前記第２の画像との間の相対的な位置を前記遊技の状況に応じて設定（第５実施形態における配置・タイミングテーブルで決定された配置位置に設定／第６実施形態における表示パターンテーブルで設定された配置位置に設定）して、前記画像表示手段に表示する
ことを特徴とする遊技機。

【１７９５】
特徴Ｊ２によれば、第１の画像と第２の画像との間の相対的な位置を遊技の状況に応じて設定して画像表示手段に表示するので、第１の画像および第２の画像を用いて遊技の有利・不利について種々の認識を遊技者に与えることができる。

【１７９６】
［特徴Ｊ３］
特徴Ｊ１または特徴Ｊ２に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、前記第１の画像を前記第２の画像と組み合わせて表示する場合に、前記第１の画像と前記第２の画像との間で前記画像表示手段に表示する相対的なタイミングを前記遊技の状況に応じて設定（第５実施形態における配置・タイミングテーブルで決定された表示のタイミングに設定／第６実施形態における表示パターンテーブルで設定された表示のタイミングに設定）して、前記画像表示手段に表示する

ことを特徴とする遊技機。
【１７９７】
特徴Ｊ３によれば、第１の画像と第２の画像との間で画像表示手段に表示する相対的なタイミングを遊技の状況に応じて設定して画像表示手段に表示するので、第１の画像および第２の画像を用いて遊技の有利・不利について種々の認識を遊技者に与えることができる。
【１７９８】
［特徴Ｊ４］
特徴Ｊ１から特徴Ｊ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の画像または前記第２の画像の少なくとも一つは経時変化する画像である
ことを特徴とする遊技機。
【１７９９】
特徴Ｊ４によれば、経時変化する画像である画像を用いることで、多様な演出を実行することができる。
【１８００】
＜特徴Ｋ群＞
特徴Ｋ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。
［特徴Ｋ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を１遊技回毎に報知する報知手段と、
少なくとも、第１の画像と、第２の画像と、第３の画像とを記憶する画像記憶手段と、
前記画像記憶手段に記憶された画像を表示する画像表示手段と、
前記画像表示手段を制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記制御手段によって、前記第１の画像（第６実施形態における画像Ｃ１の箱の画像）が前記第３の画像と組み合わされずに前記画像表示手段に表示された場合よりも、前記第２の画像（第６実施形態における画像Ｃ３の箱から犬が顔を出す画像）が前記第３の画像と組み合わされずに前記画像表示手段に表示された場合の方が、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与えるにも関わらず、
前記制御手段によって、前記第１の画像（第６実施形態における画像Ｃ１の箱の画像）が前記第３の画像（第６実施形態における画像Ｂ３の雨の画像）と組み合わされて前記画像表示手段に表示された場合の方が、前記第２の画像（第６実施形態における画像Ｃ３の箱から犬が顔を出す画像）が前記第３の画像（第６実施形態における画像Ｂ３の雨の画像）と組み合わされて前記画像表示手段に表示された場合よりも、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与える
ことを特徴とする遊技機。
【１８０１】
特徴Ｋ１によれば、第１の画像を第３の画像と組み合わせずに表示した場合よりも、第２の画像を第３の画像と組み合わせずに表示した場合の方が、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与えるにも関わらず、第１の画像を第３の画像と組み合わせて表示した場合の方が、第２の画像を第３の画像と組み合わせて表示した場合よりも、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与える。従って、画像の組み合わせ方によって、多様な演出を実行することが可能である。また、遊技者は、画像表示手段に表示された第１の画像や第２の画像を認識した場合であっても、第３の画像の表示の有無によって遊技の状況が異なると認識する。従って、画像表示手段に表示される画像に対する遊技者の注目度を向上させることができる。
【１８０２】
［特徴Ｋ２］

特徴Ｋ１に記載の遊技機であって、
前記画像記憶手段は、経時変化する画像である第１の経時変化画像（画像Ｃ１、画像Ｃ２、画像Ｃ３の順に経時変化するオブジェクトＣ）を記憶し、
前記第１の画像（画像Ｃ１）および前記第２の画像（画像Ｃ３）は、前記第１の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像である
ことを特徴とする遊技機。
【１８０３】
特徴Ｋ２によれば、第１の画像および第２の画像は、第１の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像であるので、第１の経時変化画像から部分画像を抽出し、第３の画像と組み合わせることで、さらに、多様な演出を実行することができる。
【１８０４】
［特徴Ｋ３］
特徴Ｋ１または特徴Ｋ２に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記第１の画像を前記第３の画像と組み合わせずに前記画像表示手段に表示する第１の場合と、
前記第１の画像を前記第３の画像と組み合わせずに前記画像表示手段に表示した後に、前記第２の画像を前記第３の画像と組み合わせずに前記画像表示手段に表示する第２の場合とがある
ことを特徴とする遊技機。
【１８０５】
特徴Ｋ３によれば、第１の画像を第３の画像と組み合わせずに表示する場合において、その後に、第２の画像を第３の画像と組み合わせない画像を表示する場合と、表示しない場合とがあるので、第１の画像および第２の画像を用いた多用な演出を実行することができる。
【１８０６】
［特徴Ｋ４］
特徴Ｋ３に記載の遊技機であって、
前記第１の場合よりも、前記第２の場合の方が、前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率が高い（第６実施形態におけるＣ用表示パターンテーブルにおいて、表示パターン（Ｃ１）による予告演出が表示される場合より、表示パターン（Ｃ１－Ｃ２）または表示パターン（Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）による予告演出が表示される場合の方が、大当たり抽選に当選している確率が高い）
ことを特徴とする遊技機。
【１８０７】
特徴Ｋ４によれば、第１の画像を第３の画像と組み合わせずに表示する場合において、その後に、第２の画像を第３の画像と組み合わせない画像を表示しない場合（第１の場合）より、表示する場合（第２の場合）の方が、特別情報が所定の条件を満たしている確率が高い。従って、第１の画像が第３の画像と組み合わされずに表示された第１の場合に、その後に、第２の画像が第３の画像と組み合わされずに表示される第２の場合に状態が遷移することに対する期待感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、このような特性を備える第１の画像および第２の画像に対して、第３の画像を組み合わせて表示することで、さらに多様な演出を実行することができる。
【１８０８】
［特徴Ｋ５］
特徴Ｋ１から特徴Ｋ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記画像記憶手段は、経時変化する画像である第２の経時変化画像（画像Ｂ１、画像Ｂ２、画像Ｂ３の順に経時変化するオブジェクトＢ）を記憶し、
前記第３の画像（画像Ｂ３）は、前記第２の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一

部の期間を構成する部分画像である
ことを特徴とする遊技機。
【１８０９】
特徴Ｋ５によれば、第３の画像は、第２の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像であるので、第２の経時変化画像を用いて、多様な演出を実行することができる。例えば、第１の画像および第２の画像と、当該第２の経時変化画像を組み合わせて表示する場合に、第２の経時変化画像の一部である第３の画像が第１の画像や第２の画像と同じ期間に表示された場合には、遊技者に対して遊技の状況についての認識を変えることができる。
【１８１０】
＜特徴Ｌ群＞
特徴Ｌ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。
［特徴Ｌ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を１遊技回毎に報知する報知手段と、
少なくとも、第１の画像と、第２の画像と、第３の画像とを記憶する画像記憶手段と、
前記画像記憶手段に記憶された画像を表示する画像表示手段と、
前記画像表示手段を制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記制御手段によって、前記第１の画像（第６実施形態における画像Ｃ１の箱の画像）が前記第３の画像と組み合わされずに前記画像表示手段に表示された場合よりも、前記第２の画像（第６実施形態における画像Ｃ３の箱から犬が顔を出す画像）が前記第３の画像と組み合わされずに前記画像表示手段に表示された場合の方が、前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率が高いにも関わらず、
前記制御手段によって、前記第１の画像（第６実施形態における画像Ｃ１の箱の画像）が前記第３の画像（第６実施形態における画像Ｂ３の雨の画像）と組み合わされて前記画像表示手段に表示された場合の方が、前記第２の画像（第６実施形態における画像Ｃ３の箱から犬が顔を出す画像）が前記第３の画像（第６実施形態における画像Ｂ３の雨の画像）と組み合わされて前記画像表示手段に表示された場合よりも、前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率が高い
ことを特徴とする遊技機。
【１８１１】
特徴Ｌ１によれば、第１の画像を第３の画像と組み合わせずに表示した場合よりも、第２の画像を第３の画像と組み合わせずに表示した場合の方が、特別情報が所定の条件を満たしている確率が高いにも関わらず、第１の画像を第３の画像と組み合わせて表示した場合の方が、第２の画像を第３の画像と組み合わせて表示した場合よりも、特別情報が所定の条件を満たしている確率が高い。従って、第１の画像または第２の画像が表示された場合に、第３の画像の表示の有無についての遊技者の注目度を向上させることができる。
【１８１２】
［特徴Ｌ２］
特徴Ｌ１に記載の遊技機であって、
前記画像記憶手段は、経時変化する画像である第１の経時変化画像（画像Ｃ１、画像Ｃ２、画像Ｃ３の順に経時変化するオブジェクトＣ）を記憶し、
前記第１の画像（画像Ｃ１）および前記第２の画像（画像Ｃ３）は、前記第１の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像である
ことを特徴とする遊技機。
【１８１３】
特徴Ｌ２によれば、第１の画像および第２の画像は、第１の経時変化画像の時間軸方向

の少なくとも一部の期間を構成する部分画像であるので、第１の経時変化画像が表示された場合に、第３の画像の表示の有無についての遊技者の注目度を向上させることができる。

【１８１４】

［特徴Ｌ３］

特徴Ｌ１または特徴Ｌ２に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記第１の画像を前記第３の画像と組み合わせずに前記画像表示手段に表示する第１の場合と、

前記第１の画像を前記第３の画像と組み合わせずに前記画像表示手段に表示した後に、前記第２の画像を前記第３の画像と組み合わせずに前記画像表示手段に表示する第２の場合とがある

ことを特徴とする遊技機。

【１８１５】

特徴Ｌ４によれば、第１の画像を第３の画像と組み合わせずに表示する場合において、その後に、第２の画像を第３の画像と組み合わせない画像を表示する場合と、表示しない場合とがあるので、第１の画像および第２の画像を用いた多用な演出を実行することができる。

【１８１６】

［特徴Ｌ４］

特徴Ｌ３に記載の遊技機であって、

前記第１の場合よりも、前記第２の場合の方が、前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率が高い（第６実施形態におけるＣ用表示パターンテーブルにおいて、表示パターン（Ｃ１）による予告演出が表示される場合より、表示パターン（Ｃ１－Ｃ２）または表示パターン（Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）による予告演出が表示される場合の方が、大当たり抽選に当選している確率が高い）

ことを特徴とする遊技機。

【１８１７】

特徴Ｌ４によれば、第１の画像を第３の画像と組み合わせずに表示する場合において、その後に、第２の画像を第３の画像と組み合わせない画像を表示しない場合（第１の場合）より、表示する場合（第２の場合）の方が、特別情報が所定の条件を満たしている確率が高い。従って、第１の画像が第３の画像と組み合わされずに表示された第１の場合に、その後に、第２の画像が第３の画像と組み合わされずに表示される第２の場合に状態が遷移することに対する期待感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、このような特性を備える第１の画像および第２の画像に対して、第３の画像を組み合わせて表示することで、さらに多様な演出を実行することができる。

【１８１８】

［特徴Ｌ５］

特徴Ｌ１から特徴Ｌ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記画像記憶手段は、経時変化する画像である第２の経時変化画像（画像Ｂ１、画像Ｂ２、画像Ｂ３の順に経時変化するオブジェクトＢ）を記憶し、

前記第３の画像（画像Ｂ３）は、前記第２の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像である

ことを特徴とする遊技機。

【１８１９】

特徴Ｌ５によれば、第３の画像は、第２の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像であるので、第２の経時変化画像を用いて、多様な演出を実行することができる。例えば、第１の画像および第２の画像と、当該第２の経時変化画像を組み合わせて表示する場合に、第２の経時変化画像の一部である第３の画像が第１の画像や第２の画像と同じ期間に表示された場合には、遊技者に対して遊技の状況についての認

識を変えることができる。
【１８２０】
なお、上記特徴Ｆ群、特徴Ｇ群、特徴Ｈ群、特徴Ｉ群、特徴Ｊ群、特徴Ｋ群、特徴Ｌ群の発明は、以下の課題を解決する。
【１８２１】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣の向上を目的として、各種遊技状態に応じて様々な演出が行われる。例えば、オブジェクト画像を画像表示手段に表示し、遊技者に対して、遊技の有利・不利の度合いを示唆する演出を実行する遊技機がある。通常、このようなオブジェクト画像は複数種類用意されており、各オブジェクト画像が、各々、遊技の有利・不利の度合いを示唆する。
【１８２２】
ここで、上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【１８２３】
＜特徴Ｍ群＞
特徴Ｍ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。
［特徴Ｍ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する取得手段と、
前記取得手段によって取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
第１の表示態様として第１の動画（背景動画）を表示する画像表示手段と、
前記第１の動画に対応した音である動画対応音（背景音楽）を第１の出力態様（所定の音量で背景音楽を出力する態様）で出力する音出力手段と、
前記画像表示手段を前記第１の表示態様から第２の表示態様（デモ動画を表示する態様）に移行させるとともに前記音出力手段を前記第１の出力態様から第２の出力態様（背景音楽の出力を停止した態様）に移行させる条件である移行条件が成立したか否かを判定する移行条件判定手段と、
前記画像表示手段を前記第１の表示態様に復帰させるとともに前記音出力手段を前記第１の出力態様に復帰させる条件である復帰条件が成立したか否かを判定する復帰条件判定手段と、
を備える遊技機であって、
前記移行条件が成立した場合には、
前記画像表示手段は、前記第１の表示態様から前記第２の表示態様に移行し、
前記音出力手段は、前記第１の出力態様から前記第２の出力態様に移行し、
前記音出力手段が前記第２の出力態様に移行した後であって、かつ、前記画像表示手段が前記第２の表示態様に移行した後に前記復帰条件が成立した場合には、
前記画像表示手段は、前記第１の表示態様に復帰するとともに、前記第１の表示態様として前記第１の動画を表示する際に、当該第１の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始し、
前記音出力手段は、前記第１の出力態様に復帰するとともに、前記第１の出力態様で前記動画対応音を出力する際に、前記動画対応音の予め定められた時間的位置から出力を開始する
ことを特徴とする遊技機。
【１８２４】
特徴Ｍ１によれば、音出力手段が第２の出力態様に移行した後であって、かつ、画像表示手段が第２の表示態様に移行した後に復帰条件が成立した場合には、画像表示手段は、第１の表示態様に復帰して第１の動画を表示する際に、当該第１の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始し、音出力手段は、第１の出力態様に復帰して動画対応音を出力する際に、動画対応音の予め定められた時間的位置から出力を開始する。したがって、音出力手段が第２の出力態様に移行した後であって、かつ、画像表示手段が第２の表示態

様に移行した後において、復帰条件が成立するタイミングに応じて画像表示手段が第１の動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、第１の動画の表示と動画対応音の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、復帰条件が成立するタイミングに応じて画像表示手段が第１の動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、画像表示手段が第２の表示態様に移行した後に復帰条件が成立した場合に、第２の表示態様に移行する直前のタイミングにおいて表示されていた第１の動画の時間的位置から当該第１の動画の表示を開始する構成や、画像表示手段が第２の表示態様から第１の表示態様に復帰する際に、表示を開始する第１の動画の時間的位置を第２の表示態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、画像表示手段が第１の表示態様から第２の表示態様に移行した後においても第１の動画の再生を内部処理として継続するとともに、第２の表示態様から第１の表示態様に復帰する際には内部処理として継続して再生している第１の動画を表示する構成等が挙げられる。

【１８２５】

［特徴Ｍ２］

特徴Ｍ１に記載の遊技機であって、

前記移行条件が成立した場合には、

前記音出力手段は、前記第１の出力態様から、前記動画対応音の出力を継続しつつ当該動画対応音の音量を時間の経過と共に低減する低減態様を経て、前記第２の出力態様に移行し、

前記画像表示手段は、前記音出力手段が前記第２の出力態様に移行したタイミング以降に、前記第１の表示態様から前記第２の表示態様に移行し、

前記音出力手段が前記低減態様である期間中に前記復帰条件が成立した場合には、

前記画像表示手段は、前記第１の動画を表示する前記第１の表示態様を継続し、

前記音出力手段は、前記動画対応音の音量を前記第１の出力態様における音量に戻すことによって、前記第１の出力態様に復帰する

ことを特徴とする遊技機。

【１８２６】

特徴Ｍ２によれば、低減態様の期間中に復帰条件が成立した場合には、画像表示手段は第１の表示態様を継続するとともに、音出力手段は動画対応音の音量を戻して第１の出力態様に復帰するので、第１の動画の表示と動画対応音の出力との同期を維持したまま、移行条件が成立する前の態様に違和感なく自然な流れで復帰することができる。

【１８２７】

［特徴Ｍ３］

特徴Ｍ１または特徴Ｍ２に記載の遊技機であって、

前記移行条件が成立した場合には、

前記音出力手段は、前記動画対応音を第１の大きさの音量で出力する前記第１の出力態様から、前記動画対応音を前記第１の大きさの音量よりも小さい第２の大きさの音量で出力する前記第２の出力態様に移行し、

前記画像表示手段は、前記音出力手段が前記第２の出力態様に移行した後、所定時間経過後に前記第２の表示態様に移行し、

前記音出力手段が前記第２の出力態様に移行した後であって、かつ、前記画像表示手段が前記第２の表示態様に移行する前に前記復帰条件が成立した場合には、

前記画像表示手段は、前記第１の動画を表示する前記第１の表示態様を継続し、

前記音出力手段は、前記動画対応音の音量を前記第１の大きさの音量に戻すことによって、前記第１の出力態様に復帰する

ことを特徴とする遊技機。

【１８２８】

特徴Ｍ３によれば、音出力手段が第２の出力態様に移行した後であって、かつ、画像表示手段が第２の表示態様に移行する前に復帰条件が成立した場合には、画像表示手段は、

第１の動画を表示する第１の表示態様を継続し、音出力手段は、動画対応音の音量を第１の大きさの音量に戻すことによって、第１の出力態様に復帰するので、第１の動画の表示と動画対応音の出力との同期を維持したまま、移行条件が成立する前の態様に違和感なく自然な流れで復帰することができる。

【１８２９】

［特徴Ｍ４］

特徴Ｍ１から特徴Ｍ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の動画の前記予め定められた時間的位置は、前記第１の動画の時間的な先頭位置であり、

前記動画対応音の前記予め定められた時間的位置は、前記動画対応音の時間的な先頭位置である

ことを特徴とする遊技機。

【１８３０】

特徴Ｍ４によれば、音出力手段が第２の出力態様に移行した後であって、かつ、画像表示手段が第２の表示態様に移行した後に復帰条件が成立し、第１の表示態様および第１の出力態様にそれぞれ復帰する場合には、第１の動画の時間的な先頭位置から表示が開始され、動画対応音の時間的な先頭位置から出力が開始される。したがって、第１の動画の時間的な途中の位置から表示が開始され、動画対応音の時間的な途中の位置から出力が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、第１の動画の時間的な途中の位置から表示が開始され、動画対応音の時間的な途中の位置から出力が開始される構成を採用すると、遊技者は、復帰条件が成立した後、第１の動画および動画対応音を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、第１の動画および動画対応音のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、特徴Ｍ４によれば、当該遊技者に対して第１の動画および動画対応音を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、第１の動画および動画対応音を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８３１】

［特徴Ｍ５］

特徴Ｍ１から特徴Ｍ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２の表示態様は、前記第１の動画とは異なる第２の動画を表示する態様、前記第１の動画の少なくとも一部を停止して表示する態様、前記第１の動画を非表示とする態様、前記第１の動画とは異なる静止画像を表示する態様、または、動画および静止画像を非表示とする態様であり、

前記第１の出力態様は、前記動画対応音を第１の大きさの音量で出力する態様であり、

前記第２の出力態様は、前記動画対応音を前記第１の大きさの音量よりも小さい第２の大きさの音量で出力する態様、または、前記動画対応音の出力を停止した態様である

ことを特徴とする遊技機。

【１８３２】

特徴Ｍ５によれば、移行条件が成立して画像表示手段および音出力手段がそれぞれ第２の表示態様および第２の出力態様に移行済みであることを遊技者に認識させることができる。

【１８３３】

［特徴Ｍ６］

特徴Ｍ５に記載の遊技機であって、

前記第２の大きさの音量は、遊技者が認識することのできない大きさの音量以下である

ことを特徴とする遊技機。

【１８３４】

特徴Ｍ６によれば、音出力手段が第２の出力態様に移行すると、動画対応音の音量が遊

技者が認識することのできない大きさの音量以下となるので、移行条件が成立して音出力手段が第２の出力態様に移行済みであることを遊技者に明確に認識させることができる。
【１８３５】
［特徴Ｍ７］
特徴Ｍ１から特徴Ｍ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に遊技者にとって有利な特別遊技状態を開始する特別遊技状態開始手段を備え、
前記移行条件判定手段は、前記判定手段による前記判定の結果に対応した表示を行なう遊技回が終了した後、前記特別遊技状態および次の遊技回のいずれもが開始されずに所定時間が経過した場合に、前記移行条件が成立したと判定する
ことを特徴とする遊技機。
【１８３６】
遊技回が終了した後、特別遊技状態および次の遊技回のいずれもが開始されずに所定時間が経過した場合には、遊技者が当該遊技機において遊技を行なっていない可能性が高い。したがって、特徴Ｍ７によれば、遊技者が遊技を行なっていない可能性の高い状態において移行条件を成立させることができる。
【１８３７】
［特徴Ｍ８］
特徴Ｍ１から特徴Ｍ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が遊技盤に射出されたことを検出する検出手段を備え、
前記移行条件判定手段は、前記検出手段によって遊技球が所定時間検出されない場合に、前記移行条件が成立したと判定する
ことを特徴とする遊技機。
【１８３８】
特徴Ｍ８によれば、遊技球が遊技盤に射出されていれば移行条件が成立しないので、遊技者が遊技中であるにも関わらず移行条件が成立してしまうといった遊技者にとって不快な状況の発生を低減することができる。
【１８３９】
［特徴Ｍ９］
特徴Ｍ１から特徴Ｍ８のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記復帰条件判定手段は、前記移行条件が成立した後であって前記取得手段によって前記特別情報が取得された場合に、前記復帰条件が成立したと判定する
ことを特徴とする遊技機。
【１８４０】
特徴Ｍ９によれば、特別情報が取得された場合に画像表示手段が第１の表示態様に復帰するとともに音出力手段が第１の出力態様に復帰するので、特別情報が取得されたという期待感を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１８４１】
［特徴Ｍ１０］
特徴Ｍ１から特徴Ｍ９のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が遊技盤に射出されたことを検出する検出手段を備え、
前記復帰条件判定手段は、前記移行条件が成立した後であって前記検出手段によって遊技球が検出された場合に、前記復帰条件が成立したと判定する
ことを特徴とする遊技機。
【１８４２】
特徴Ｍ１０によれば、移行条件が成立した後であっても、遊技球が遊技盤に射出されれば復帰条件が成立するので、遊技者が遊技を開始しているにも関わらず復帰条件が長時間（例えば、１分）に亘って成立しないといった遊技者にとって不快な状況を低減することができる。
【１８４３】

＜特徴Ｎ群＞
特徴Ｎ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。
［特徴Ｎ１］
第１の表示態様として、所定の動画（背景動画）を表示する画像表示手段と、
第１の出力態様として、前記所定の動画に対応した動画対応音（背景音楽）を所定の出力レベルで出力する音出力手段と、
コマンドを受信するコマンド受信手段と、
を備える遊技機であって、
前記画像表示手段が前記所定の動画との連続性が断たれた他の表示態様（デモ動画を表示する態様）であり、かつ、前記音出力手段が前記動画対応音との連続性が断たれた他の出力態様（背景音楽の出力を停止した態様）である、特定態様であることを識別可能な識別情報（頭出し判定フラグ）を記憶する識別情報記憶手段と、
前記コマンド受信手段が特定のコマンド（復帰条件成立コマンド）を受信した場合に、前記識別情報記憶手段に記憶されている前記識別情報に基づいて、前記特定態様であるか否かを判定する判定手段と、
を備え、
前記コマンド受信手段が前記特定のコマンドを受信し、前記判定手段が前記識別情報に基づいて、前記特定態様であると判定した場合（図１１における時刻ｔ４から時刻ｔ５までの態様である場合）には、
前記画像表示手段は、前記第１の表示態様に復帰するとともに、前記所定の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始し（図１１）、
前記音出力手段は、前記第１の出力態様に復帰するとともに、予め定められた時間的位置から前記動画対応音の出力を開始する（図１１）
ことを特徴とする遊技機。
【１８４４】
特徴Ｎ１によれば、特定態様から、画像表示手段を第１の表示態様、音出力手段を第１の出力態様に各々復帰させる場合に、画像表示手段が表示を開始する所定の動画の時間位置および音出力手段が動画対応音の出力を開始する時間的位置が、各々、予め定められているので、所定の動画と動画対応音との同期を容易に行うことができる。
【１８４５】
［特徴Ｎ２］
特徴Ｎ１に記載の遊技機であって、
前記コマンド受信手段が前記特定のコマンドを受信し、前記判定手段が前記識別情報に基づいて前記特定態様ではないと判定した場合であって、前記画像表示手段が前記所定の動画との連続性が保たれた表示態様である場合（図１１における時刻ｔ２から時刻ｔ４までの態様である場合）には、
前記画像表示手段は、前記第１の表示態様に復帰するとともに、前記連続性を保った態様で前記所定の動画を継続して表示し（図１２、図１３）、
前記音出力手段は、前記第１の出力態様に復帰するとともに、前記連続性が保たれた前記所定の動画に対応した前記動画対応音を出力する（図１２、図１３）
ことを特徴とする遊技機。
【１８４６】
特徴Ｎ２によれば、所定の動画との連続性が保たれた表示態様から、画像表示手段を第１の表示態様、音出力手段を第１の出力態様に各々復帰させる場合に、画像表示手段が連続性を保った態様で所定の動画を継続して表示し、音出力手段が連続性が保たれた所定の動画に対応した動画対応音を出力するので、遊技者に違和感を与えることなく、画像表示手段を第１の表示態様、音出力手段を第１の出力態様に各々復帰させることができる。
【１８４７】
［特徴Ｎ３］
特徴Ｎ１または特徴Ｎ２に記載の遊技機であって、

前記所定の動画の前記予め定められた時間的位置は、前記所定の動画の時間的な先頭位置であり、
前記動画対応音の前記予め定められた時間的位置は、前記動画対応音の時間的な先頭位置である
ことを特徴とする遊技機。
【１８４８】
特徴Ｎ３によれば、特定態様から、画像表示手段を第１の表示態様、音出力手段を第１の出力態様に各々復帰させる場合に、画像表示手段が表示を開始する所定の動画の時間位置および音出力手段が動画対応音の出力を開始する時間的位置が、各々、時間的な先頭位置であるので、所定の動画の途中から表示が開始されるとともに動画対応音の途中から出力が開始される場合と比較して、画像表示手段および音出力手段が実行する処理が容易であるとともに、遊技者に与える違和感を低減することができる。
【１８４９】
［特徴Ｎ４］
特徴Ｎ１から特徴Ｎ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記他の表示態様は、前記画像表示手段が前記所定の動画とは異なる画像を表示している態様、または、画像の表示を停止している態様である
ことを特徴とする遊技機。
【１８５０】
特徴Ｎ４によれば、特定態様から画像表示手段を第１の表示態様に復帰させる場合に、第１の表示態様への復帰前の特定態様としての他の表示態様が、所定の動画とは異なる画像を表示している態様、または、画像の表示を停止している態様であるので、第１の表示態様へ復帰して所定の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始しても、遊技者に与える違和感を小さくすることができる。なお、画像には、動画及び静止画像が含まれる。
【１８５１】
［特徴Ｎ５］
特徴Ｎ１から特徴Ｎ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記他の出力態様は、前記音出力手段が前記動画対応音とは異なる他の音を出力している態様、前記音出力手段が遊技者が認識できない出力レベルで前記動画対応または前記他の音を出力している態様、または、前記音出力手段が出力を停止している態様である
ことを特徴とする遊技機。
【１８５２】
特徴Ｎ５によれば、特定態様から音出力手段を第１の出力態様に復帰させる場合に、第１の出力態様への復帰前の特定態様としての他の出力態様が、動画対応音とは異なる他の音を出力している態様、遊技者に認識できない出力レベルで動画対応または他の音を出力している態様、または、出力を停止している態様であるので、第１の出力態様へ復帰して、予め定められた時間的位置から表示が開始される所定の動画に対応した動画対応音の出力を開始しても、遊技者に与える違和感を小さくすることができる。
【１８５３】
＜特徴Ｏ群＞
特徴Ｏ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。
［特徴Ｏ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する取得手段と、
前記取得手段によって取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
所定時間が経過したか否かを判定する経過時間判定手段と、
第１の表示態様として第１の動画（図８０に示す例では背景動画、図８１に示す例ではデモ動画）を表示する画像表示手段と、
を備える遊技機であって、

前記画像表示手段は、
前記経過時間判定手段によって前記所定時間が経過したと判定された場合には、前記第１の表示態様から第２の表示態様（ＲＴＣ演出動画を表示する態様）に移行し（図８０、図８１）、
前記第２の表示態様の予め定められた表示期間が終了した場合には、前記第２の表示態様から前記第１の表示態様に移行するとともに、前記第１の表示態様に移行して前記第１の動画を表示する際に、前記第１の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する（図８０、図８１）
ことを特徴とする遊技機。
【１８５４】
特徴Ｏ１によれば、第２の表示態様の予め定められた表示期間が終了した場合には、第２の表示態様から第１の表示態様に移行するとともに、第１の表示態様に復帰して第１の動画を表示する際に、第１の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する。したがって、第１の表示態様に移行して第１の動画を表示する際に第１の動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、制御を簡易化することができる。なお、第１の表示態様に移行して第１の動画を表示する際に第１の動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、第２の表示態様の予め定められた表示期間が終了した場合に、第２の表示態様に移行する直前のタイミングにおいて表示されていた第１の動画の時間的位置から当該第１の動画の表示を開始する構成や、画像表示手段が第２の表示態様から第１の表示態様に移行する際に、表示を開始する第１の動画の時間的位置を第２の表示態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、画像表示手段が第１の表示態様から第２の表示態様に移行した後においても第１の動画の再生を内部処理として継続するとともに、第２の表示態様から第１の表示態様に移行する際には内部処理として継続して再生している第１の動画を表示する構成等が挙げられる。
【１８５５】
また、特徴Ｏ１の遊技機が複数台設置されている場合には、各遊技機において実質的に同時に第２の表示態様の表示期間が終了して第１の表示態様に移行するとともに、各遊技機は、第１の表示態様に移行して第１の動画を表示する際に、第１の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始するので、各遊技機において表示される第１の動画を同期させることができる。すなわち、各遊技機において表示される第１の動画が同期した壮観な状況を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１８５６】
［特徴Ｏ２］
特徴Ｏ１に記載の遊技機であって、
前記画像表示手段を第３の表示態様（デモ動画を表示する態様）に移行させる条件である移行条件が成立したか否かを判定する移行条件判定手段を備え、
前記画像表示手段は、
前記第１の表示態様中（背景動画を表示する態様中）に前記移行条件が成立した場合には、当該移行条件の成立を契機として前記第３の表示態様に移行し（図１１）、
前記第２の表示態様中（ＲＴＣ演出動画を表示する態様中）に前記移行条件が成立した場合には、前記第２の表示態様の前記予め定められた表示期間が終了したことを契機として前記第３の表示態様に移行し（図８２）、
前記第３の表示態様に移行して第３の動画（デモ動画）を表示する際に、前記第３の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する
ことを特徴とする遊技機。
【１８５７】
特徴Ｏ２によれば、第２の表示態様中に移行条件が成立した場合であっても、第２の表示態様が予め定められた表示期間の途中で中断せず、第２の表示態様の予め定められた表示期間が終了したことを契機として第３の表示態様に移行するので、遊技者に与える違和感を低減することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８５８】
　また、特徴Ｏ２の遊技機が複数台設置されている場合には、各遊技機において実質的に同時に第２の表示態様の表示期間が終了して第３の表示態様に移行するとともに、各遊技機は、第３の表示態様に移行して第３の動画を表示する際に、第３の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始するので、各遊技機において表示される第３の動画を同期させることができる。すなわち、各遊技機において表示される第３の動画が同期した壮観な状況を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１８５９】
［特徴Ｏ３］
　特徴Ｏ２に記載の遊技機であって、
　前記画像表示手段を前記第１の表示態様（背景動画を表示する態様）に復帰させる条件である復帰条件が成立したか否かを判定する復帰条件判定手段を備え、
　前記画像表示手段は、
　前記第３の表示態様中（デモ動画を表示する態様中）に前記復帰条件が成立した場合には、当該復帰条件の成立を契機として前記第１の表示態様に復帰し（図１１）、
　前記第２の表示態様中（ＲＴＣ演出動画を表示する態様中）に前記復帰条件が成立した場合には、前記第２の表示態様の前記予め定められた表示期間が終了したことを契機として前記第１の表示態様に復帰し（図８３）、
　前記第１の表示態様に復帰して前記第１の動画を表示する際に、前記第１の動画の前記予め定められた時間的位置から表示を開始する
　ことを特徴とする遊技機。
【１８６０】
　特徴Ｏ３によれば、第２の表示態様中に復帰条件が成立した場合であっても、第２の表示態様が予め定められた表示期間の途中で中断せず、第２の表示態様の予め定められた表示期間が終了したことを契機として第１の表示態様に復帰するので、遊技者に与える違和感を低減することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１８６１】
［特徴Ｏ４］
　特徴Ｏ１から特徴Ｏ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記第１の動画の前記予め定められた時間的位置は、前記第１の動画の時間的な先頭位置である
　ことを特徴とする遊技機。
【１８６２】
　特徴Ｏ４によれば、第１の表示態様に移行または復帰して第１の動画を表示する際に第１の動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、第１の表示態様に移行または復帰して第１の動画を表示する際に第１の動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成を採用すると、遊技者は第１の動画を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、第１の動画のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、特徴Ｏ４によれば、当該遊技者に対して第１の動画を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、第１の動画を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１８６３】
［特徴Ｏ５］
　特徴Ｏ１から特徴Ｏ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記画像表示手段によって表示される動画に対応した音である動画対応音を出力する音出力手段を備え、
　前記音出力手段は、前記画像表示手段が前記第１の動画の前記予め定められた時間的位置から表示を開始する場合には、前記第１の動画に対応した第１の動画対応音（背景音楽

）の予め定められた時間的位置から出力を開始する
ことを特徴とする遊技機。
【１８６４】
特徴Ｏ５によれば、第１の動画対応音の出力を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、第１の動画の表示と第１の動画対応音の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、第１の動画対応音の出力を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、第２の表示態様の予め定められた表示期間が終了し、画像表示手段が第１の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する場合に、画像表示手段が第２の表示態様に移行する直前のタイミングにおいて出力されていた第１の動画対応音の時間的位置から当該第１の動画対応音の出力を開始する構成や、第１の動画対応音を出力する態様に移行する際に、出力を開始する第１の動画対応音の時間的位置を画像表示手段が第２の表示態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、画像表示手段が第１の表示態様から第２の表示態様に移行した後においても第１の動画対応音の再生を内部処理として継続するとともに、画像表示手段が第２の表示態様から第１の表示態様に移行または復帰する際には内部処理として継続して再生している第１の動画対応音を出力する構成等が挙げられる。
【１８６５】
［特徴Ｏ６］
特徴Ｏ５に記載の遊技機であって、
前記第１の動画対応音の前記予め定められた時間的位置は、前記第１の動画対応音の時間的な先頭位置である
ことを特徴とする遊技機。
【１８６６】
特徴Ｏ６によれば、第１の動画対応音の時間的な途中の位置から出力が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、第１の動画対応音の時間的な途中の位置から出力が開始される構成を採用すると、遊技者は、第１の動画対応音を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、第１の動画対応音のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、特徴Ｏ６によれば、当該遊技者に対して第１の動画対応音を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、第１の動画対応音を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１８６７】
［特徴Ｏ７］
特徴Ｏ２から特徴Ｏ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第３の動画の前記予め定められた時間的位置は、前記第３の動画の時間的な先頭位置である
ことを特徴とする遊技機。
【１８６８】
特徴Ｏ７によれば、第３の表示態様に移行して第３の動画を表示する際に第３の動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、第３の表示態様に移行して第３の動画を表示する際に第３の動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成を採用すると、遊技者は第３の動画を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、第３の動画のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、特徴Ｏ７によれば、当該遊技者に対して第３の動画を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、第３の動画を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与え

ることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１８６９】
［特徴Ｏ８］
特徴Ｏ２から特徴Ｏ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記画像表示手段によって表示される動画に対応した音である動画対応音を出力する音出力手段を備え、
前記音出力手段は、前記画像表示手段が前記第３の動画の前記予め定められた時間的位置から表示を開始する場合には、前記第３の動画に対応した第３の動画対応音（デモ音楽）の予め定められた時間的位置から出力を開始する
ことを特徴とする遊技機。
【１８７０】
特徴Ｏ８によれば、第３の動画対応音の出力を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、第３の動画の表示と第３の動画対応音の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、第３の動画対応音の出力を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、第２の表示態様の予め定められた表示期間が終了し、画像表示手段が第３の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する場合に、画像表示手段が第２の表示態様に移行する直前のタイミングにおいて出力されていた第３の動画対応音の時間的位置から当該第３の動画対応音の出力を開始する構成や、第３の動画対応音を出力する態様に移行する際に、出力を開始する第３の動画対応音の時間的位置を画像表示手段が第２の表示態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、画像表示手段が第３の表示態様から第２の表示態様に移行した後においても第３の動画対応音の再生を内部処理として継続するとともに、画像表示手段が第２の表示態様から第３の表示態様に移行する際には内部処理として継続して再生している第３の動画対応音を出力する構成等が挙げられる。
【１８７１】
［特徴Ｏ９］
特徴Ｏ８に記載の遊技機であって、
前記第３の動画対応音の前記予め定められた時間的位置は、前記第３の動画対応音の時間的な先頭位置である
ことを特徴とする遊技機。
【１８７２】
特徴Ｏ９によれば、第３の動画対応音の時間的な途中の位置から出力が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、第３の動画対応音の時間的な途中の位置から出力が開始される構成を採用すると、遊技者は、第３の動画対応音を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、第３の動画対応音のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、特徴Ｏ９によれば、当該遊技者に対して第３の動画対応音を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、第３の動画対応音を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１８７３】
なお、上記特徴Ｍ群、特徴Ｎ群、特徴Ｏ群の発明は、以下の課題を解決する。
【１８７４】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣の向上を目的として様々な演出が行われる。例えば、液晶画面等の表示装置に動画を表示するとともに、当該動画に対応した音楽をスピーカーから出力する遊技機が知られている。
【１８７５】
ここで、上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【１８７６】
＜特徴Ｐ群＞
特徴Ｐ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。
【１８７７】
［特徴Ｐ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報の数と対応する数の保留表示（第８実施形態および第９実施形態における保留表示Ｄｍ１１～Ｄｍ１４と保留表示Ｄｍ２１～Ｄｍ２４）を所定の表示態様で表示するとともに、表示されている前記保留表示の表示態様を変化させる保留表示手段（第８実施形態および第９実施形態における保留演出内容決定処理）と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記保留表示手段が前記保留表示の表示態様を変化させることに先立って、前記保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出（図８９，図９０，図１００，図１０５）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１８７８】
従来から保留表示を表示することによって、遊技者に対して、実行される遊技回の数を示すことが行われてきた。しかし、保留表示に関し、遊技の興趣向上を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【１８７９】
特徴Ｐ１によれば、保留表示の表示態様を変化させることに先立って、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行するので、保留表示の表示態様の変化に対して、遊技者に注目させることができるとともに期待感を付与することができる。
【１８８０】
［特徴Ｐ２］
特徴Ｐ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、表示されている前記保留表示のうち前記保留表示手段が表示態様を変化させる対象に応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する前記示唆演出を選択する（第８実施形態および第９実施形態における保留演出内容決定処理）
ことを特徴とする遊技機。
【１８８１】
特徴Ｐ２によれば、表示態様が変化する対象となる保留表示に応じて実行する示唆演出を選択するので、遊技者に示唆演出の内容について注目させることができるとともに、表示態様が変化する対象となる保留表示がいずれであるのかといった期待感を遊技者に付与することができる。
【１８８２】
［特徴Ｐ３］
特徴Ｐ１または特徴Ｐ２に記載の遊技機であって、
前記保留表示の前記表示態様は、
当該保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されてお

り、前記保留表示の前記表示態様が前記複数の段階の上位になるにつれて、前記保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性が高いことを示唆し（図８８（ｂ））、
前記保留表示手段は、
前記保留表示の前記表示態様を、当該保留表示に対応する特別情報に基づいて決定するとともに、
保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示されている保留表示の中で前記判定手段によって判定される順が後の前記特別情報に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の、前記表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるように、前記保留表示の表示態様を変化させる（図９２，図９７，図９８，図９９）
ことを特徴とする遊技機。
【１８８３】
保留表示が表示されている場合、保留表示に対応する特別情報が判定手段によって判定されるまでの残時間が短くなるにつれて、表示態様が変化する機会が少なくなる。換言すれば、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が先の特別情報に対応する保留表示は、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示よりも、相対的に、表示される残時間が短く、表示態様が変化する可能性が低い。従って、保留表示の表示態様が変化する場合、遊技者は、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が先の特別情報に対応する保留表示から優先的に表示態様が変化することを希望する。しかしながら、遊技者の希望と反して、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示の表示態様が変化する場合がある。このような場合、遊技者の遊技に対する期待感が低下してしまう。
【１８８４】
特徴Ｐ３によれば、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるように、保留表示の表示態様を変化させる。従って、仮に、遊技者の希望と反して、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が相対的に後の保留表示の表示態様が変化する場合であっても、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるので、遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、むしろ、より一層の期待感を付与することができる。
【１８８５】
［特徴Ｐ４］
特徴Ｐ１または特徴Ｐ２に記載の遊技機であって、
前記保留表示の前記表示態様は、
当該保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されており、前記保留表示の前記表示態様が前記複数の段階の上位になるにつれて、前記保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性が高いことを示唆し（図８８（ｂ））、
前記保留表示手段は、
前記保留表示の前記表示態様を、当該保留表示に対応する特別情報に基づいて決定するとともに、
保留表示の表示態様を変化させる場合には、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応する特別情報より先に前記判定手段による前記判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様に変化させる（図１０１，図１０３，図１０４）

ことを特徴とする遊技機。
【１８８６】
既に表示態様が変化した保留表示があり、遊技者が、さらにその保留表示に対して上位の表示態様への変化を希望している場合など、遊技者が特定の保留表示の表示態様の変化を希望する場合がある。しかしながら、遊技者の希望と反して、遊技者が表示態様の変化を希望する保留表示に対応する特別情報より後に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様が変化する場合がある。このような場合、遊技者の遊技に対する期待感が低下してしまう。
【１８８７】
特徴Ｐ４によれば、保留表示の表示態様を変化させる場合には、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応する特別情報より先に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様に変化させる。従って、仮に、遊技者の希望に反して、遊技者が表示態様の変化を希望する保留表示に対応する特別情報より後に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様が変化した場合であっても、表示態様が変化した保留表示は、遊技者が表示態様の変化を希望した保留表示の表示態様よりも上位の表示態様に変化するので、遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、むしろ、より一層の期待感を付与することができる。
【１８８８】
［特徴Ｐ５］
特徴Ｐ３または特徴Ｐ４に記載の遊技機であって、
前記演出実行部は、
前記示唆演出を実行する場合に、前記保留表示手段が変化させる前記保留表示の変化前と変化後との間における、前記設定された表示態様の複数の段階における段階的な幅の大きさに応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択する（第８実施形態から第１０実施形態）
ことを特徴とする遊技機。
【１８８９】
特徴Ｐ５によれば、変化させる保留表示の変化前と変化後との間における、設定された表示態様の複数の段階における段階的な幅の大きさに応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択するので、保留表示の表示態様の変化に対して遊技者に期待感を付与することができることに加え、保留表示の表示態様が変化する前に、示唆演出として実行される演出の種類に対しても遊技者に期待感を付与することができる。
【１８９０】
＜特徴Ｑ群＞
特徴Ｑ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。
【１８９１】
［特徴Ｑ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報の数と対応する数の保留表示を所定の表示態様で表示する保留表示手段と、
を備える遊技機であって、
前記保留表示手段は、
保留表示の表示態様を決定する際に、表示態様を決定する対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する特別情報に基づいて、前記保留表示の表示態様を決定する（第８実

施形態から第１０実施形態、および、変形例２８）
ことを特徴とする遊技機。
【１８９２】
特徴Ｑ１によれば、保留表示の表示態様を決定する際に、表示態様を決定する対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する特別情報に基づいて、当該保留表示の表示態様を決定するので、表示態様が決定された対象の保留表示を用いて、他の保留表示に対応する遊技回（以下、保留遊技回とも呼ぶ）についての情報を遊技者に対して示唆することができる。例えば、保留表示の表示態様を決定する際に、表示態様を決定する対象の保留表示に対応する特別情報が、当該特別情報より先に判定手段による判定の対象となる特別情報よりも遊技者に有利である場合に、表示態様を決定する対象である保留表示の表示態様を、特定の表示態様に決定するなど、表示態様が決定された保留表示自身の情報に加え、他の保留表示についての情報を遊技者に示唆することができる。その結果、遊技者は、一つの保留表示の表示態様を認識することによって、当該保留表示に対応する１回の保留遊技回についての帰趨を推測するに留まらず、その前後等に実行される他の保留遊技回の帰趨についても種々の推測をする。従って、保留表示の表示態様を用いて新たな遊技性を創出することができ、従来に比べてより一層、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１８９３】
［特徴Ｑ２］
特徴Ｑ１に記載の遊技機であって、
前記保留表示手段は、
表示されている保留表示の表示態様を変化させることが可能であり、
保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化させる対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する特別情報に基づいて、前記表示態様を変化させる対象の保留表示の変化後の表示態様を決定する（第８実施形態から第１０実施形態）
ことを特徴とする遊技機。
【１８９４】
特徴Ｑ２によれば、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化させる対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する特別情報に基づいて、表示態様を変化させる対象の保留表示の変化後の表示態様を決定するので、表示態様を変化させる対象の保留表示を用いて、他の保留表示に対応する保留遊技回についての情報を遊技者に対して示唆することができる。例えば、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応した保留遊技回よりも先に実行される保留遊技回の保留表示に対応した特別情報に基づいて、表示態様を変化させる対象の保留表示の変化後の表示態様を決定することによって、以下のような遊技性を実現することができる。一例として、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応する特別情報より先に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様（遊技者に有利である表示態様）に変化させることができる。このように、特徴Ｑ２によれば、種々の新たな遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１８９５】
［特徴Ｑ３］
特徴Ｑ２に記載の遊技機であって、
前記保留表示の前記表示態様は、
当該保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されており、前記保留表示の前記表示態様が前記複数の段階の上位になるにつれて、前記保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性が高いことを示唆し（図８８（ｂ））、
前記保留表示手段は、
前記保留表示の前記表示態様を、当該保留表示に対応する特別情報に基づいて決定する

とともに、
保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示されている保留表示の中で前記判定手段によって判定される順が後の前記特別情報に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の、前記表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるように、前記保留表示の表示態様を変化させる（図９２，図９７，図９８，図９９）
ことを特徴とする遊技機。
【１８９６】
保留表示が表示されている場合、保留表示に対応する特別情報が判定手段によって判定されるまでの残時間が短くなるにつれて、表示態様が変化する機会が少なくなる。換言すれば、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が先の特別情報に対応する保留表示は、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示よりも、相対的に、表示される残時間が短く、表示態様が変化する可能性が低い。従って、保留表示の表示態様が変化する場合、遊技者は、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が先の特別情報に対応する保留表示から優先的に表示態様が変化することを希望する。しかしながら、遊技者の希望と反して、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示の表示態様が変化する場合がある。このような場合、遊技者の遊技に対する期待感が低下してしまう。
【１８９７】
特徴Ｑ３によれば、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるように、保留表示の表示態様を変化させる。従って、仮に、遊技者の希望と反して、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が相対的に後の保留表示の表示態様が変化する場合であっても、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるので、遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、むしろ、より一層の期待感を付与することができる。
【１８９８】
［特徴Ｑ４］
特徴Ｑ２に記載の遊技機であって、
前記保留表示の前記表示態様は、
当該保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されており、前記保留表示の前記表示態様が前記複数の段階の上位になるにつれて、前記保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性が高いことを示唆し（図８８（ｂ））、
前記保留表示手段は、
前記保留表示の前記表示態様を、当該保留表示に対応する特別情報に基づいて決定するとともに、
保留表示の表示態様を変化させる場合には、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応する特別情報より先に前記判定手段による前記判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様に変化させる（図１０１，図１０３，図１０４）
ことを特徴とする遊技機。
【１８９９】
既に表示態様が変化した保留表示があり、遊技者が、さらにその保留表示に対して上位の表示態様への変化を希望している場合など、遊技者が特定の保留表示の表示態様の変化を希望する場合がある。しかしながら、遊技者の希望と反して、遊技者が表示態様の変化

を希望する保留表示に対応する特別情報より後に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様が変化する場合がある。このような場合、遊技者の遊技に対する期待感が低下してしまう。

【１９００】

特徴Ｑ４によれば、保留表示の表示態様を変化させる場合には、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応する特別情報より先に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様に変化させる。従って、仮に、遊技者の希望に反して、遊技者が表示態様の変化を希望する保留表示に対応する特別情報より後に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様が変化した場合であっても、表示態様が変化した保留表示は、遊技者が表示態様の変化を希望した保留表示の表示態様よりも上位の表示態様に変化するので、遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、むしろ、より一層の期待感を付与することができる。

【１９０１】

［特徴Ｑ５］

特徴Ｑ２から特徴Ｑ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

演出を実行する演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、前記保留表示手段が前記保留表示の表示態様を変化させることに先立って、前記保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行する（図８９，図９０，図１００，図１０５）

ことを特徴とする遊技機。

【１９０２】

特徴Ｑ５によれば、保留表示の表示態様を変化させることに先立って、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行するので、保留表示の表示態様の変化に対して、遊技者に注目させることができるとともに期待感を付与することができる。

【１９０３】

［特徴Ｑ６］

特徴Ｑ５に記載の遊技機であって、

前記演出実行部は、

前記示唆演出を実行する場合に、前記保留表示手段が変化させる前記保留表示の変化前と変化後との間における、前記設定された表示態様の複数の段階における段階的な幅の大きさに応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択する（第８実施形態から第１０実施形態）

ことを特徴とする遊技機。

【１９０４】

特徴Ｑ６によれば、変化させる保留表示の変化前と変化後との間における、設定された表示態様の複数の段階における段階的な幅の大きさに応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択するので、保留表示の表示態様の変化に対して遊技者に期待感を付与することができることに加え、保留表示の表示態様が変化する前に、示唆演出として実行される演出の種類に対しても遊技者に期待感を付与することができる。

【１９０５】

＜特徴Ｒ群＞

特徴Ｒ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

【１９０６】

［特徴Ｒ１］

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、

前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定

手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報の数と対応する数の保留表示を所定の表示態様で表示するとともに、表示されている前記保留表示の表示態様を変化させる保留表示手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
所定の演出を実行する条件である演出実行条件を満たすか否かを判定する演出実行判定処理を実行し、
前記保留表示手段は、
前記保留表示の表示態様を変化させる条件である表示態様変化条件を満たすか否かを判定するとともに、
前記演出実行条件を満たし、かつ、前記表示態様変化条件を満たす場合には、前記所定の演出が実行された後に、前記保留表示の表示態様を変化させる（第８実施形態から第１０実施形態）
ことを特徴とする遊技機。
【１９０７】
演出実行条件を満たし、かつ、表示態様変化条件を満たすにも関わらず、所定の演出の実行と独立して保留表示の表示態様を変化させる場合には、遊技者に対して、所定の演出の実行と、保留表示の表示態様の変化との間に相関があることを認識させることができず、保留表示の表示態様の変化に対して遊技者を注目させることができない。換言すれば、所定の演出、および、保留表示の表示態様の変化は、各々、遊技者に対して別々の効果をもたらすものに過ぎず、これら二つが相乗的に機能しない。
【１９０８】
特徴Ｒ１によれば、演出実行条件を満たし、かつ、表示態様変化条件を満たす場合には、所定の演出が実行された後に、保留表示の表示態様を変化させるので、保留表示の表示態様の変化との間に相関があることを遊技者に認識させることができ、所定の演出の実行を利用して、保留表示の表示態様の変化に対して遊技者を注目させることができる。すなわち、期待感や緊迫感の付与といった所定の演出を実行することによる効果と、後続の遊技回に対する期待感や緊迫感の付与といった保留表示の表示態様を変化させることによる効果とに加え、所定の演出の後に保留表示の表示態様を変化させることで、保留表示の表示態様の変化に対して相乗的に遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、相乗的な遊技の興趣向上を図ることができる。
【１９０９】
［特徴Ｒ２］
特徴Ｒ１に記載の遊技機であって、
前記保留表示手段は、
前記演出実行条件を満たし、前記表示態様変化条件を満たさない場合には、前記所定の演出が実行されたにも関わらず、前記保留表示の表示態様を変化させない（第１０実施形態）
ことを特徴とする遊技機。
【１９１０】
特徴Ｒ２によれば、演出実行条件を満たし、表示態様変化条件を満たさない場合には、所定の演出が実行されたにも関わらず、保留表示の表示態様を変化させないので、所定の演出が実行された後には保留表示の表示態様が変化するといった遊技者の認識を覆すことができ、遊技に意外性を付与することができる。さらに、所定の演出が実行された場合に、その後に保留表示の表示態様が変化するか否かといった緊迫感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１９１１】
［特徴Ｒ３］

特徴Ｒ１または特徴Ｒ２に記載の遊技機であって、
遊技者が所定の保留表示を選択するための選択手段（演出操作ボタン２４）を備え、
前記保留表示手段は、
表示されている各保留表示の表示態様を変化させることが可能か否かを判定する変化可能判定処理を実行するとともに、
前記選択手段によって選択された前記所定の保留表示と、前記変化可能判定処理の判定結果とに基づいて、前記表示態様変化条件が満たされるか否かを判定する（第１０実施形態）
ことを特徴とする遊技機。

【１９１２】

特徴Ｒ３によれば、遊技者に保留表示を選択させるといった新たな遊技性を創出することができる。また、選択手段によって選択された所定の保留表示と、変化可能判定処理の判定結果とに基づいて、表示態様変化条件が満たされるか否かを判定するので、遊技者自身が選択した保留表示の表示態様が変化するか否かといった緊迫感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９１３】

［特徴Ｒ４］
特徴Ｒ１から特徴Ｒ３に記載の遊技機であって、
前記保留表示の前記表示態様は、
当該保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されており、前記保留表示の前記表示態様が前記複数の段階の上位になるにつれて、前記保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性が高いことを示唆し（図８８（ｂ））、
前記保留表示手段は、
前記保留表示の前記表示態様を、当該保留表示に対応する特別情報に基づいて決定するとともに、
保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示されている保留表示の中で前記判定手段によって判定される順が後の前記特別情報に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の、前記表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるように、前記保留表示の表示態様を変化させる（第８実施形態および第１０実施形態）
ことを特徴とする遊技機。

【１９１４】

保留表示が表示されている場合、保留表示に対応する特別情報が判定手段によって判定されるまでの残時間が短くなるにつれて、表示態様が変化する機会が少なくなる。換言すれば、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が先の特別情報に対応する保留表示は、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示よりも、相対的に、表示される残時間が短く、表示態様が変化する可能性が低い。従って、保留表示の表示態様が変化する場合、遊技者は、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が先の特別情報に対応する保留表示から優先的に表示態様が変化することを希望する。しかしながら、遊技者の希望と反して、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示の表示態様が変化する場合がある。このような場合、遊技者の遊技に対する期待感が低下してしまう。

【１９１５】

特徴Ｒ４によれば、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるように、保留表示の表示態様を変化させる。従っ

て、仮に、遊技者の希望と反して、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が相対的に後の保留表示の表示態様が変化する場合（または、遊技者が選択した保留表示の表示態様を変化させる場合）であっても、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるので、遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、むしろ、より一層の期待感を付与することができる。

【１９１６】

［特徴Ｒ５］

特徴Ｒ１から特徴Ｒ３に記載の遊技機であって、

前記保留表示の前記表示態様は、

当該保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されており、前記保留表示の前記表示態様が前記複数の段階の上位になるにつれて、前記保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性が高いことを示唆し（図８８（ｂ））、

前記保留表示手段は、

前記保留表示の前記表示態様を、当該保留表示に対応する特別情報に基づいて決定するとともに、

保留表示の表示態様を変化させる場合には、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応する特別情報より先に前記判定手段による前記判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様に変化させる（第９実施形態および第１０実施形態）

ことを特徴とする遊技機。

【１９１７】

既に表示態様が変化した保留表示があり、遊技者が、さらにその保留表示に対して上位の表示態様への変化を希望している場合など、遊技者が特定の保留表示の表示態様の変化を希望する場合がある。しかしながら、遊技者の希望と反して、遊技者が表示態様の変化を希望する保留表示に対応する特別情報より後に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様が変化する場合がある。このような場合、遊技者の遊技に対する期待感が低下してしまう。

【１９１８】

特徴Ｒ５によれば、保留表示の表示態様を変化させる場合には、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応する特別情報より先に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様に変化させる。従って、仮に、遊技者の希望に反して、遊技者が表示態様の変化を希望する保留表示に対応する特別情報より後に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様が変化した場合（または、遊技者が選択した保留表示の表示態様を変化させる場合）であっても、表示態様が変化した保留表示は、遊技者が表示態様の変化を希望した保留表示の表示態様よりも上位の表示態様に変化するので、遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、むしろ、より一層の期待感を付与することができる。

【１９１９】

なお、上記特徴Ｐ群、特徴Ｑ群、特徴Ｒ群の発明は、以下の課題を解決する。

【１９２０】

従来から保留表示を表示することによって、遊技者に対して、実行される遊技回の数を示すことが行われてきた。

【１９２１】

ここで、遊技の興趣向上を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【１９２２】

＜特徴Ｓ群＞

特徴Ｓ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主

に第１１実施形態から抽出される。
【１９２３】
［特徴Ｓ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な第１の入球部（第１始動口３３）と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な第２の入球部（第２始動口３４）と、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得するとともに、前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報、および、前記第２の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報を、各々、記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が、所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定の結果を示すための識別情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）と、
前記取得情報記憶手段における前記第１の特別情報の記憶の有無に基づいて、第１のコマンド（第１１実施形態における特１用客待ちコマンド）を送信する第１コマンド送信手段（第１１実施形態におけるＳ６６１０、Ｓ５４０２）と、
前記取得情報記憶手段における前記第２の特別情報の記憶の有無に基づいて、第２のコマンド（第１１実施形態における特２用客待ちコマンド）を送信する第２コマンド送信手段（第１１実施形態におけるＳ６６２８、Ｓ５４０２）と、
を備える遊技機であって、
前記表示手段は、
前記第１の特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報である第１識別情報（第１１実施形態における第１液晶用図柄）と、前記第２の特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報である第２識別情報（第１１実施形態における第２液晶用図柄）とを、各々、当該表示手段の異なる表示領域に表示するとともに、
前記送信された前記第１のコマンドに基づいて、前記第１識別情報が変動または停止している表示態様である第１識別情報表示態様と、前記第１識別情報が表示されない表示態様（第１１実施形態におけるデモ画像を表示した態様）である第１識別情報非表示態様とを切り替えるとともに、
前記送信された前記第２のコマンドに基づいて、前記第２識別情報が変動または停止している表示態様である第２識別情報表示態様と、前記第２識別情報が表示されない表示態様（第１１実施形態におけるデモ画像を表示した態様）である第２識別情報非表示態様とを切り替える
ことを特徴とする遊技機。
【１９２４】
特徴Ｓ１によれば、第１のコマンドは、取得情報記憶手段における第１の特別情報の記憶の有無に基づいて送信され、第２のコマンドは、取得情報記憶手段における第２の特別情報の記憶の有無に基づいて送信される。そして、表示手段は、送信された第１のコマンドに基づいて第１識別情報表示態様と第１識別情報非表示態様とを切り替えるとともに、送信された第２のコマンドに基づいて第２識別情報表示態様と第２識別情報非表示態様とを切り替える。従って、第１識別情報と第２識別情報とを、各々、表示手段の異なる表示領域に表示する表示手段において、第１識別情報表示態様と第１識別情報非表示態様との切り替えを、取得情報記憶手段における第２の特別情報の記憶の有無とは独立した態様で、取得情報記憶手段における第１の特別情報の記憶の有無に基づいて行うことができるとともに、第２識別情報表示態様と第２識別情報非表示態様との切り替えを、取得情報記憶手段における第１の特別情報の記憶の有無とは独立した態様で、取得情報記憶手段における第２の特別情報の記憶の有無に基づいて行うことができる。換言すれば、表示手段は、第１識別情報表示態様と第１識別情報非表示態様との切り替えを、第２識別情報表示態様と第２識別情報非表示態様との切り替えとは独立した態様で行うことができるとともに、

第２識別情報表示態様と第２識別情報非表示態様との切り替えを、第１識別情報表示態様と第１識別情報非表示態様との切り替えとは独立した態様で行うことができる。

【１９２５】

［特徴Ｓ２］

特徴Ｓ１に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、

遊技の状態が、第１の遊技状態から第２の遊技状態に移行（低頻度サポートモードから高頻度サポートモードへ移行、または、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行）した場合には、

前記第１識別情報（第１液晶用図柄）および前記第２識別情報（第２液晶用図柄）の少なくとも一方を、前記遊技状態が移行する前と異なる表示領域に表示する（図１２０）

ことを特徴とする遊技機。

【１９２６】

特徴Ｓ２によれば、遊技の状態が、第１の遊技状態から第２の遊技状態に移行した場合には、第１識別情報および第２識別情報の少なくとも一方を、遊技状態が移行する前と異なる表示領域に表示するので、遊技者に対して、遊技の状態が、第１の遊技状態から第２の遊技状態に移行したことを容易に認識させることができる。

【１９２７】

［特徴Ｓ３］

特徴Ｓ２に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、

遊技の状態が前記第１の遊技状態から前記第２の遊技状態に移行した場合には、

前記第１識別情報（第１液晶用図柄）を表示していた表示領域に前記第２識別情報（第２液晶用図柄）を表示するとともに、前記第２識別情報（第２液晶用図柄）を表示していた表示領域に前記第１識別情報（第１液晶用図柄）を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【１９２８】

特徴Ｓ３によれば、遊技の状態が第１の遊技状態から第２の遊技状態に移行した場合には、第１識別情報を表示していた表示領域に第２識別情報を表示するとともに、第２識別情報を表示していた表示領域に第１識別情報を表示するので、遊技者に対して、遊技の状態が、第１の遊技状態から第２の遊技状態に移行したことを認識させることができる。さらに、第１識別情報を表示していた表示領域に第２識別情報を表示するとともに、第２識別情報を表示していた表示領域に第１識別情報を表示することで、例えば、第１識別情報および第２識別情報について、遊技における役割に変更があったことを遊技者に推測させるなど、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９２９】

［特徴Ｓ４］

特徴Ｓ１から特徴Ｓ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、変動している表示態様の前記第１識別情報（第１液晶用図柄）と、変動している表示態様の前記第２識別情報（第２液晶用図柄）とを、同時に表示することが可能である（第１１実施形態における同時変動機である）

ことを特徴とする遊技機。

【１９３０】

第１識別情報は、第１の特別情報に基づく判定の結果を示すための識別情報である。第２識別情報は、第２の特別情報に基づく判定の結果を示すための識別情報である。特徴Ｓ４によれば、表示手段は、変動している表示態様の第１識別情報と、変動している表示態様の第２識別情報とを、同時に表示することが可能であるので、遊技者に対して、第１の特別情報および第２の特別情報の２つの特別情報の判定の結果について、同時に期待感を付与することができる。

【１９３１】
＜特徴Ｔ群＞
特徴Ｔ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態から抽出される。
【１９３２】
［特徴Ｔ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な第１の入球部（第１始動口３３）と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な第２の入球部（第２始動口３４）と、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得するとともに、前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報、および、前記第２の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報を、各々、記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が、所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定の結果を示すための識別情報を表示する表示手段（第１１実施形態における図柄表示装置４１）と、
を備える遊技機であって、
前記表示手段は、
前記第１の特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報である第１識別情報（第１１実施形態における第１液晶用図柄）と、前記第２の特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報である第２識別情報（第１１実施形態における第２液晶用図柄）とを、各々、当該表示手段の異なる表示領域に表示するとともに、
遊技の状態が、第１の遊技状態から第２の遊技状態に移行（低頻度サポートモードから高頻度サポートモードへ移行、または、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行）した場合には、
前記第１識別情報（第１１実施形態における第１液晶用図柄）および前記第２識別情報（第１１実施形態における第２液晶用図柄）の少なくとも一方を、前記遊技状態が移行する前と異なる表示領域に表示する（図１２０）
ことを特徴とする遊技機。
【１９３３】
特徴Ｔ１によれば、遊技の状態が、第１の遊技状態から第２の遊技状態に移行した場合には、第１識別情報および第２識別情報の少なくとも一方を、遊技状態が移行する前と異なる表示領域に表示するので、遊技者に対して、遊技の状態が、第１の遊技状態から第２の遊技状態に移行したことを容易に認識させることができる。
【１９３４】
［特徴Ｔ２］
特徴Ｔ１に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、
遊技の状態が、前記第１の遊技状態から前記第２の遊技状態に移行（低頻度サポートモードから高頻度サポートモードへ移行、または、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行）した場合には、
前記第１識別情報（第１液晶用図柄）を表示していた表示領域に前記第２識別情報（第２液晶用図柄）を表示するとともに、前記第２識別情報（第２液晶用図柄）を表示していた表示領域に前記第１識別情報（第１液晶用図柄）を表示する
ことを特徴とする遊技機。
【１９３５】
特徴Ｔ２によれば、遊技の状態が第１の遊技状態から第２の遊技状態に移行した場合には、第１識別情報を表示していた表示領域に第２識別情報を表示するとともに、第２識別

情報を表示していた表示領域に第１識別情報を表示するので、遊技者に対して、遊技の状態が、第１の遊技状態から第２の遊技状態に移行したことを認識させることができる。さらに、第１識別情報を表示していた表示領域に第２識別情報を表示するとともに、第２識別情報を表示していた表示領域に第１識別情報を表示することで、例えば、第１識別情報および第２識別情報について、遊技における役割に変更があったことを遊技者に推測させるなど、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９３６】

［特徴Ｔ３］

特徴Ｔ１または特徴Ｔ２に記載の遊技機であって、

前記取得情報記憶手段への前記第１の特別情報の記憶の有無に基づいて、第１のコマンド（第１１実施形態における特１用客待ちコマンド）を送信する第１コマンド送信手段（第１１実施形態におけるＳ６６１０、Ｓ５４０２）と、

前記取得情報記憶手段への前記第２の特別情報の記憶の有無に基づいて、第２のコマンド（第１１実施形態における特２用客待ちコマンド）を送信する第２コマンド送信手段（第１１実施形態におけるＳ６６２８、Ｓ５４０２）と、

を備え、

前記表示手段は、

前記送信された前記第１のコマンドに基づいて、前記第１識別情報（第１１実施形態における第１液晶用図柄）が変動または停止している表示態様である第１識別情報表示態様と、前記第１識別情報が表示されない表示態様（第１１実施形態におけるデモ画像を表示した態様）である第１識別情報非表示態様とを切り替えるとともに、

前記送信された前記第２のコマンドに基づいて、前記第２識別情報（第１１実施形態における第２液晶用図柄）が変動または停止している表示態様である第２識別情報表示態様と、前記第２識別情報が表示されない表示態様（第１１実施形態におけるデモ画像を表示した態様）である第２識別情報非表示態様とを切り替える

ことを特徴とする遊技機。

【１９３７】

特徴Ｔ３によれば、第１のコマンドは、取得情報記憶手段における第１の特別情報の記憶の有無に基づいて送信され、第２のコマンドは、取得情報記憶手段における第２の特別情報の記憶の有無に基づいて送信される。そして、表示手段は、送信された第１のコマンドに基づいて第１識別情報表示態様と第１識別情報非表示態様とを切り替えるとともに、送信された第２のコマンドに基づいて第２識別情報表示態様と第２識別情報非表示態様とを切り替える。従って、第１識別情報と第２識別情報とを、各々、表示手段の異なる表示領域に表示する表示手段において、第１識別情報表示態様と第１識別情報非表示態様との切り替えを、取得情報記憶手段における第２の特別情報の記憶の有無とは独立した態様で、取得情報記憶手段における第１の特別情報の記憶の有無に基づいて行うことができるとともに、第２識別情報表示態様と第２識別情報非表示態様との切り替えを、取得情報記憶手段における第１の特別情報の記憶の有無とは独立した態様で、取得情報記憶手段における第２の特別情報の記憶の有無に基づいて行うことができる。換言すれば、表示手段は、第１識別情報表示態様と第１識別情報非表示態様との切り替えを、第２識別情報表示態様と第２識別情報非表示態様との切り替えとは独立した態様で行うことができるとともに、第２識別情報表示態様と第２識別情報非表示態様との切り替えを、第１識別情報表示態様と第１識別情報非表示態様との切り替えとは独立した態様で行うことができる。

【１９３８】

［特徴Ｔ４］

特徴Ｔ１から特徴Ｔ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、変動している表示態様の前記第１識別情報と、変動している表示態様の前記第２識別情報とを、同時に表示することが可能である（第１１実施形態における同時変動機である）

ことを特徴とする遊技機。
【１９３９】
第１識別情報は、第１の特別情報に基づく判定の結果を示すための識別情報である。第２識別情報は、第２の特別情報に基づく判定の結果を示すための識別情報である。特徴Ｔ４によれば、表示手段は、変動している表示態様の第１識別情報と、変動している表示態様の第２識別情報とを、同時に表示することが可能であるので、遊技者に対して、第１の特別情報および第２の特別情報の２つの特別情報の判定の結果について、同時に期待感を付与することができる。
【１９４０】
＜特徴Ｕ群＞
特徴Ｕ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態から抽出される。
【１９４１】
［特徴Ｕ１］
第１の特別情報と第２の特別情報とを記憶する特別情報記憶手段と、
遊技の状態に応じて、前記第１の特別情報に基づく第１識別情報（第１１実施形態における第１液晶用図柄）と前記第２の特別情報に基づく第２識別情報（第１１実施形態における第２液晶用図柄）とのいずれか一方を表示する第１表示領域（メイン表示領域またはサブ表示領域）と、前記第１識別情報と前記第２識別情報のいずれか他方を表示する第２表示領域（メイン表示領域またはサブ表示領域）と、を有する表示手段と、
を備える遊技機であって、
前記表示手段は、
前記第１表示領域に表示している前記識別情報に対応する前記特別情報が前記特別情報記憶手段に記憶されているか否かに基づいて、前記第１表示領域の表示状態を異なる表示状態に移行する（第１１実施形態において液晶用図柄を表示する表示状態からデモ動画を表示する表示状態に移行する）とともに、
前記第２表示領域に表示している前記識別情報に対応する前記特別情報が前記特別情報記憶手段に記憶されているか否かに基づいて、前記第２表示領域の表示状態を異なる表示状態に移行する（第１１実施形態において液晶用図柄を表示する表示状態からデモ動画を表示する表示状態に移行する）
ことを特徴とする遊技機。
【１９４２】
特徴Ｕ１によれば、表示手段は、第１表示領域に表示している識別情報に対応する特別情報が特別情報記憶手段に記憶されているか否かに基づいて、第１表示領域の表示状態を異なる表示状態に移行するとともに、第２表示領域に表示している識別情報に対応する特別情報が特別情報記憶手段に記憶されているか否かに基づいて、第２表示領域の表示状態を異なる表示状態に移行するので、第１表示領域と第２表示領域を、各々独立に、異なる表示状態に移行させることができる。従って、第１表示領域の表示状態の移行について第２表示領域に表示している識別情報に対応する特別情報と相関がある構成や、第２表示領域の表示状態の移行について第１表示領域に表示している識別情報に対応する特別情報と相関がある構成と比較して、各々の表示領域に表示している識別情報に対応する特別情報の有無に関する情報を遊技者に対して明確に示すことができる。
【１９４３】
［特徴Ｕ２］
特徴Ｕ１に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、
前記第１表示領域（メイン表示領域）に表示している前記識別情報に対応する前記特別情報が前記特別情報記憶手段に記憶されている状態から前記特別情報記憶手段に記憶されていない状態になったことを契機として、前記第１表示領域の表示状態を、前記識別情報が表示される表示状態（液晶用図柄を表示する表示状態）から前記識別情報が表示されな

い表示状態（デモ動画を表示する表示状態）に移行する
ことを特徴とする遊技機。
【１９４４】
特徴Ｕ２によれば、表示手段は、第１表示領域に表示している識別情報に対応する特別情報が特別情報記憶手段に記憶されている状態から特別情報記憶手段に記憶されていない状態になったことを契機として、第１表示領域の表示状態を、識別情報が表示される表示状態から識別情報が表示されない表示状態に移行するので、第１表示領域に表示している識別情報に対応する特別情報が前記特別情報記憶手段に記憶されている状態から特別情報記憶手段に記憶されていない状態になったことを遊技者に明確に示すことができる。
【１９４５】
［特徴Ｕ３］
特徴Ｕ１または特徴Ｕ２に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、
前記第２表示領域（サブ表示領域）に表示している前記識別情報に対応する前記特別情報が前記特別情報記憶手段に記憶されている状態から前記特別情報記憶手段に記憶されていない状態になったことを契機として、前記第２表示領域の表示状態を、前記識別情報が表示される表示状態（液晶用図柄を表示する表示状態）から前記識別情報が表示されない表示状態（デモ動画を表示する表示状態）に移行する
ことを特徴とする遊技機。
【１９４６】
特徴Ｕ３によれば、表示手段は、第２表示領域に表示している識別情報に対応する特別情報が特別情報記憶手段に記憶されている状態から特別情報記憶手段に記憶されていない状態になったことを契機として、第２表示領域の表示状態を、識別情報が表示される表示状態から識別情報が表示されない表示状態に移行するので、第２表示領域に表示している識別情報に対応する特別情報が前記特別情報記憶手段に記憶されている状態から特別情報記憶手段に記憶されていない状態になったことを遊技者に明確に示すことができる。
【１９４７】
［特徴Ｕ４］
特徴Ｕ１から特徴Ｕ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記表示手段は、
遊技状態が所定の状態に移行した場合に、前記第１表示領域（メイン表示領域）に表示していた前記識別情報（第１液晶用図柄または第２液晶用図柄）を前記第２表示領域（サブ表示領域）に表示するとともに、前記第２表示領域（サブ表示領域）に表示していた前記識別情報（第１液晶用図柄または第２液晶用図柄）を前記第１表示領域（メイン表示領域）に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【１９４８】
特徴Ｕ４によれば、表示手段は、遊技状態が所定の状態に移行した場合に、第１表示領域に表示していた識別情報を第２表示領域に表示するとともに、第２表示領域に表示していた識別情報を第１表示領域に表示するので、遊技者に対して、遊技の状態が移行したことを認識させることができる。さらに、第１表示領域に表示していた識別情報を第２表示領域に表示するとともに、第２表示領域に表示していた識別情報を第１表示領域に表示するので、例えば、第１識別情報および第２識別情報について、遊技における役割に変更があったことを遊技者に推測させるなど、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１９４９】
［特徴Ｕ５］
特徴Ｕ１から特徴Ｕ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記表示手段は、変動している表示態様の前記第１識別情報（第１液晶用図柄）と、変動している表示態様の前記第２識別情報（第２液晶用図柄）とを、同時に表示することが

可能である（第１１実施形態における同時変動機である）
ことを特徴とする遊技機。
【１９５０】
特徴Ｕ５によれば、表示手段は、変動している表示態様の第１識別情報と、変動している表示態様の第２識別情報とを、同時に表示することが可能であるので、遊技者に対して、第１識別情報情報および第２識別情報の２つの識別情報について、同時に期待感を付与することができる。
【１９５１】
＜特徴Ｖ群＞
特徴Ｖ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態から抽出される。
【１９５２】
［特徴Ｖ１］
表示手段を備える遊技機であって、
前記表示手段（第１１実施形態における図柄表示装置４１）は、
第１の表示領域（メイン表示領域ＭＡ）と第２の表示領域（第１サブ領域ＳＡ１）とを有し、
前記第１の表示領域（メイン表示領域ＭＡ）の表示状態を、第１の遊技状態（低頻度サポートモード）においては第１の情報（第１始動口３３への遊技球の入球によって取得された特別情報）に基づいて変化させ、第２の遊技状態（高頻度サポートモード）においては第２の情報（第２始動口３４への遊技球の入球によって取得された特別情報）に基づいて変化させる
ことを特徴とする遊技機。
【１９５３】
特徴Ｖ１によれば、表示手段は、第１の表示領域と第２の表示領域とを有し、第１の表示領域の表示状態を、第１の遊技状態においては第１の情報に基づいて変化させ、第２の遊技状態においては第２の情報に基づいて変化させるので、例えば、第１の表示領域の表示状態の変化する様子が所定の遊技回の前後で変わった場合に、遊技者に対して、所定の遊技回の前後で遊技状態に変化があったことを推測させることができ、遊技者に対して期待感や抑揚を付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１９５４】
［特徴Ｖ２］
特徴Ｖ１に記載の遊技機であって、
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域において、前記遊技球を検知する検知手段（第１始動口３３および第２始動口３４）と、
を備え、
前記第１の情報および前記第２の情報は、前記検知手段が前記遊技球を検知したことを契機として取得された情報である
ことを特徴とする遊技機。
【１９５５】
特徴Ｖ２によれば、第１の情報および第２の情報は、検知手段が遊技球を検知したことを契機として取得された情報であるので、第１の表示領域の表示状態を、遊技状態の変化（第１の遊技状態から第２の遊技状態への変化や、第２の遊技状態から第１の遊技状態への変化）に応じて変化させることに加え、入球部への遊技球の入球の有無や、入球部へ遊技球が入球するタイミングによって変化させることができる。
【１９５６】
［特徴Ｖ３］
特徴Ｖ１または特徴Ｖ２に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、

前記第２の表示領域（第１サブ領域ＳＡ１）の表示状態を、前記第１の遊技状態（低頻度サポートモード）においては前記第２の情報（第２始動口３４への遊技球の入球によって取得された特別情報）に基づいて変化させ、前記第２の遊技状態（高頻度サポートモード）においては前記第１の情報（第１始動口３３への遊技球の入球によって取得された特別情報）に基づいて変化させる
ことを特徴とする遊技機。
【１９５７】
特徴Ｖ３によれば、表示手段は、第２の表示領域の表示状態を、第１の遊技状態においては第２の情報に基づいて変化させ、第２の遊技状態においては第１の情報に基づいて変化させるので、例えば、第２の表示領域の表示状態の変化する様子が所定の遊技回の前後で変わった場合に、遊技者に対して、所定の遊技回の前後で遊技状態に変化があったことを推測させることができ、遊技者に対して期待感や抑揚を付与することができる。また、このような表示状態の変化を、第１の表示領域と第２の表示領域の２つの表示領域で実行するので、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。
【１９５８】
＜特徴Ｗ群＞
特徴Ｗ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態から抽出される。
【１９５９】
［特徴Ｗ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とし、前記遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了するまでの時間を変動時間とした場合における、前記遊技回の実行を制御するとともに、前記変動時間を制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記制御手段は、
特定の遊技状態（第１１実施形態における高確率モードの遊技状態）において実行する遊技回である特定遊技回を実行するとともに、前記特定の遊技状態の終了前に実行する最後の特定遊技回である最終特定遊技回（第１１実施形態における確変後遊技回実行回数が１２０回目の遊技回）を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回における変動時間を、予め定めた所定の時間（第１１実施形態においては１２秒）に設定する
ことを特徴とする遊技機。
【１９６０】
特徴Ｗ１によれば、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回における変動時間を予め定めた所定の時間に設定するので、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回の変動時間を考慮した制御を予め設定することができる。例えば、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回において、予め実行時間が設定された演出を実行することができる。
【１９６１】
［特徴Ｗ２］
特徴Ｗ１に記載の遊技機であって、
前記入球部として第１の入球部（第１始動口３３）と、
前記入球部として第２の入球部（第２始動口３４）と、
を備え、
前記情報取得手段は、前記第１の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得するとともに、前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得

し、
前記判定手段は、前記第１の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報、および、前記第２の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報が、所定の条件を満たすか否かを判定し、
前記制御手段は、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことに基づく遊技回である第１入球部用遊技回（第１１実施形態における第１始動口用遊技回）における変動時間を制御し、
前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づく遊技回である第２入球部用遊技回（第１１実施形態における第２始動口用遊技回）における変動時間を制御し、
前記第１入球部用遊技回または前記第２入球部用遊技回のいずれか一方を実行する期間に、前記第１入球部用遊技回または前記第２入球部用遊技回のいずれか他方を実行する処理である並列実行処理を行うことが可能である（第１１実施形態における同時変動機である）
ことを特徴とする遊技機。
【１９６２】
特徴Ｗ２によれば、並列実行処理を行うことが可能である遊技機において、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回における変動時間を予め定めた所定の時間に設定する。並列実行処理を行う遊技機の場合、第１入球部用遊技回または第２入球部用遊技回のいずれか一方を実行する期間に、第１入球部用遊技回または第２入球部用遊技回のいずれか他方を実行する場合があるので、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回における変動時間を予め定めた所定の時間に設定したとしても、当該２回の遊技回のうち先に開始された遊技回の開始から後に開始された遊技回の終了までの時間は、変動時間が所定の時間である遊技回２回分の合計時間より短い場合がある。しかしながら、当該２回の遊技回のうち先に開始された遊技回の開始から後に開始された遊技回の終了までの時間として、少なくとも変動時間が所定の時間である遊技回１回分の時間を確保することが可能である。すなわち、当該２回の遊技回の開始から終了までの時間として、少なくとも変動時間が所定の時間である遊技回１回分の時間を考慮した制御を予め設定することができる。
【１９６３】
［特徴Ｗ３］
特徴Ｗ２に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記並列実行処理を実行している場合であって、規定の条件が満たされた場合（第１１実施形態においてリザルト画像を予め設定した１０秒間表示した場合）には、
前記最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の前記遊技回のうち、少なくとも１回の遊技回については、当該遊技回が開始されてから前記所定の長さの時間が経過する前であっても当該遊技回を終了する（第１１実施形態における他の態様（態様２））
ことを特徴とする遊技機。
【１９６４】
特徴Ｗ３によれば、並列実行処理を実行している場合であって、規定の条件が満たされた場合には、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回のうち、少なくとも１回の遊技回については、当該遊技回が開始されてから所定の長さの時間が経過する前であっても当該遊技回を終了するので、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回の実行時間として不要な時間を省略することができる。
【１９６５】
［特徴Ｗ４］
特徴Ｗ１から特徴Ｗ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記判定手段は、判定モードとして、前記所定の条件を満たす確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとを少なくとも有しており、
前記特定の遊技状態は、前記判定手段が前記高確率モードの状態である
ことを特徴とする遊技機。
【１９６６】
特徴Ｗ４によれば、判定手段が高確率モードである遊技状態の終了前に実行する最後の特定遊技回である最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回の変動時間を考慮した制御を予め設定することができる。例えば、高確率モードの終了前に実行する最後の特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回において、予め実行時間が設定されている演出を実行することができる。
【１９６７】
［特徴Ｗ５］
特徴Ｗ４に記載の遊技機であって、
前記判定手段が前記高確率モードである前記特定の遊技状態において継続して実行される特定遊技回の回数を規定数に制限するとともに、当該継続して実行される前記特定遊技回が前記規定数に達したことに基づいて前記特定の遊技状態を終了させる高確率モード遊技回数制限手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１９６８】
特徴Ｗ５によれば、継続して実行される回数が規定数に制限された特定遊技回うち最後の特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回の変動時間を考慮した制御を予め設定することができる。
【１９６９】
［特徴Ｗ６］
特徴Ｗ１から特徴Ｗ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２の入球部を、遊技球が入球しにくい又は入球が不可である非受入状態（電動役物３４ａが閉鎖された状態）と、前記非受入状態よりも遊技球が入球し易い受入状態（電動役物３４ａが開放された状態）とに切り換え可能な切換手段と、
前記切換手段を制御するとともに、当該切換手段を制御する制御モードとして、第１モード（低頻度サポートモード）と、当該第１モードよりも前記受入状態になり易い第２モード（高頻度サポートモード）とを有する切換制御手段と、
を備え、
前記特定の遊技状態は、前記切換制御手段が前記第２モード（高頻度サポートモード）の状態である
ことを特徴とする遊技機。
【１９７０】
特徴Ｗ６によれば、切換制御手段が第２モードである遊技状態の終了前に実行する最後の特定遊技回である最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回の変動時間を考慮した制御を予め設定することができる。例えば、第２モードの終了前に実行する最後の特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回において、予め実行時間が設定されている演出を実行することができる。
【１９７１】
［特徴Ｗ７］
特徴Ｗ１から特徴Ｗ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
演出を実行する演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、前記最終特定遊技回（第１１実施形態における確変後遊技回実行回数が１２０回目の遊技回）を開始した以降に実行する少なくとも最初の遊技回において、遊技者に付与された特典に関する情報を報知する演出を実行する（リザルト画像を表示する）
ことを特徴とする遊技機。

【１９７２】
特徴Ｗ７によれば、最終特定遊技回を開始した以降に実行する少なくとも最初の遊技回において、遊技者に付与された特典に関する情報を報知する演出を実行するので、遊技者は、付与された特典の把握をしやすくなる。さらに、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回における変動時間を、予め定めた所定の時間に設定する本遊技機において、遊技者に付与した特典に関する情報を報知する演出を、最終特定遊技回を開始した以降に実行する少なくとも最初の遊技回において実行するので、遊技者に付与した特典に関する情報を報知する演出を、予め実行時間が設定された演出として実行することができる。
【１９７３】
＜特徴Ｘ群＞
特徴Ｘ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態から抽出される。
【１９７４】
［特徴Ｘ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な第１の入球部（第１始動口３３）と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な第２の入球部（第２始動口３４）と、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得するとともに、前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報、および、前記第２の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報が、所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とし、前記遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了するまでの時間を変動時間とした場合における、前記遊技回の実行を制御するとともに、前記変動時間を制御する制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記制御手段は、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことに基づく遊技回である第１入球部用遊技回（第１１実施形態における第１始動口用遊技回）における変動時間を制御し、
前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づく遊技回である第２入球部用遊技回（第１１実施形態における第２始動口用遊技回）における変動時間を制御し、
前記第１入球部用遊技回または前記第２入球部用遊技回のいずれか一方を実行する期間に、前記第１入球部用遊技回または前記第２入球部用遊技回のいずれか他方を実行する処理である並列実行処理を行うことが可能（第１１実施形態における同時変動機）であり、
前記演出実行手段が所定の演出を実行する場合には、連続または並行して実行される複数の遊技回（第１１実施形態における確変後遊技回実行回数が１２１回目および１２２回目の遊技回）の変動時間を、前記所定の演出（リザルト画像を表示する演出）の実行に要する時間（第１１実施形態においては１０秒）以上の時間（第１１実施形態においては１２秒）に設定する第１の変動時間設定処理を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１９７５】
特徴Ｘ１によれば、並列実行処理を行う遊技機の場合、第１入球部用遊技回または第２入球部用遊技回のいずれか一方を実行する期間に、第１入球部用遊技回または第２入球部用遊技回のいずれか他方を実行する場合がある。従って、演出実行手段によって所定の演出が実行されている期間中に、例えば、第１入球部用遊技回が終了し新たな第１入球部用遊技回が開始されたり、第２入球部用遊技回が終了し新たな第２入球部用遊技回が開始されたりする場合がある。以下、遊技回の開始のタイミングや、遊技回の終了のタイミング

を、「遊技回の区切れ」とも呼ぶ。
【１９７６】
ここで、所定の演出の実行中に「遊技回の区切れ」が発生すると、実行している演出に対して、遊技者に煩雑な印象を与えてしまう虞がある。また、各遊技回における判定手段における判定結果に対して、遊技者が集中できない虞がある。
【１９７７】
特徴Ｘ１によれば、演出実行手段が所定の演出を実行する場合には、連続または並行して実行される複数の遊技回の変動時間を、前記所定の演出の実行に要する時間以上の時間に設定するので、所定の演出が実行されている期間における遊技回の区切れの発生を抑制することができる。
【１９７８】
［特徴Ｘ２］
特徴Ｘ１に記載の遊技機であって、
前記制御部は、
前記演出実行手段が所定の演出を実行する場合には、前記第１の変動時間設定処理として、連続または並行して実行される２回の遊技回（第１１実施形態における確変後遊技回実行回数が１２１回目および１２２回目の遊技回）の変動時間を、前記所定の演出の実行に要する時間以上の時間に設定する
ことを特徴とする遊技機。
【１９７９】
特徴Ｘ２によれば、並列実行処理を実行可能な遊技機において、所定の演出が実行されている期間における遊技回の区切れの発生を抑制しつつ、所定の演出の実行に要する時間以上の変動時間に設定する遊技回の回数を最小限に抑えることができる。
【１９８０】
［特徴Ｘ３］
特徴Ｘ１または特徴Ｘ２に記載の遊技機であって、
前記制御部は、
前記所定の演出の実行に要する時間以上の時間に設定された遊技回の実行回数を、所定の実行回数（第１１実施形態においては２回）に予め設定するとともに、
前記演出実行手段が所定の演出（リザルト画像を表示する演出）の実行を終了した時点において、前記所定の演出の実行に要する時間以上の時間に設定された遊技回の実行回数が前記所定の実行回数未満（第１１実施形態においては２回未満）である場合には、
前記演出実行手段が所定の演出の実行を終了した以降に開始する遊技回に対して、前記第１の変動時間設定処理（変動時間を１２秒に設定する処理）とは異なる第２の変動時間設定処理を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１９８１】
特徴Ｘ３によれば、演出実行手段が所定の演出の実行を終了した時点において、所定の演出の実行に要する時間以上の時間に設定された遊技回の実行回数が所定の実行回数未満である場合には、演出実行手段が所定の演出の実行を終了した以降に開始する遊技回に対して、第１の変動時間設定処理とは異なる第２の変動時間設定処理を実行するので、所定の演出の実行に要する時間以上の時間に設定された遊技回を不必要に実行することを回避することができる。その結果、演出実行手段が所定の演出の実行を終了した以降は、所定の演出の実行に要する時間より短い変動時間に設定することや、長い変動時間や短い変動時間をランダムに設定し変動時間に抑揚を付与することも可能となり、遊技の興趣を向上させるために種々の制御方法を採用することができる。
【１９８２】
［特徴Ｘ４］
特徴Ｘ１から特徴Ｘ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記判定手段は、判定モードとして、前記所定の条件を満たす確率が相対的に高低とな

る高確率モードと低確率モードとを少なくとも有しており、
前記演出実行手段は、前記高確率モードの終了を契機として、前記所定の演出（リザルト画像を表示する演出）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１９８３】
特徴Ｘ４によれば、高確率モードの終了を契機として実行される所定の演出の実行中に、遊技回の区切れが発生することを抑制することができる。
【１９８４】
[特徴Ｘ５]
特徴Ｘ１から特徴Ｘ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定の演出は、遊技者に付与した特典に関する情報を報知する演出（リザルト画像を表示する演出）である
ことを特徴とする遊技機。
【１９８５】
特徴Ｘ５によれば、所定の演出は、遊技者に付与された特典に関する情報を報知する演出であるので、遊技者は、付与された特典の把握をしやすくなる。また、遊技者にとって、付与された特典に関する情報は、関心の高い情報である。特徴Ｘ５によれば、遊技者にとって関心の高い情報を報知する演出の実行中に、遊技回の区切れが発生することを抑制することができる。
【１９８６】
＜特徴Ｙ群＞
特徴Ｙ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態から抽出される。
【１９８７】
［特徴Ｙ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域において、前記遊技球を検知する第１の検知手段（第１始動口３３）と、
前記遊技領域において、前記遊技球を検知する第２の検知手段（第２始動口３４）と、
前記第１の検知手段が遊技球を検知したことに基づいて第１の特別情報を取得する第１の情報取得手段と、
前記第２の検知手段が遊技球を検知したことに基づいて第２の特別情報を取得する第２の情報取得手段と、
第１の特別情報が第１の所定の条件を満たすか否かを判定するとともに、第２の特別情報が第２の所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定の結果を示すための識別情報を表示する表示手段（第１１実施形態における図柄表示装置４１）と、
を備える遊技機であって、
前記表示手段は、
前記特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報を表示可能な表示可能領域を少なくとも３つ有し（第１１実施形態におけるメイン表示領域ＭＡ、第１サブ表示領域ＳＡ１、第２サブ表示領域ＳＡ２）、
前記第１の特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報である第１識別情報（第１液晶用図柄）を、前記少なくとも３つの表示可能領域のうちの第１の表示可能領域に表示するとともに、
前記第２の特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報である第２識別情報（第２液晶用図柄）を、前記少なくとも３つの表示可能領域のうちの前記第１の表示可能領域とは異なる第２の表示可能領域に表示し、
所定の変更条件の成立に基づいて（高頻度サポートモードに移行したことに基づいて）、
前記第１識別情報と前記第２識別情報とのうちの少なくとも一方を、前記所定の変更条

件が成立する前に表示されていた前記表示可能領域とは異なる表示可能領域に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【１９８８】
特徴Ｙ１によれば、表示手段は識別情報を表示可能な表示可能領域を少なくとも３つ有するとともに、所定の変更条件に基づいて、第１識別情報と第２識別情報とのうちの少なくとも一方を、所定の変更条件が成立する前に表示されていた表示可能領域とは異なる表示可能領域に表示するので、例えば、遊技の状態が変更された場合に第１識別情報を表示する表示可能領域を変更することによって、遊技者に対して、遊技の状態が変化したことを容易に認識させることができる。また、第１識別情報および第２識別情報を、３つの表示可能領域の中から任意の２つの表示可能領域を選択して表示させることが可能である。一例として、遊技の状態によって、第１識別情報および第２識別情報を表示させる表示可能領域を変更したり、３つの表示可能領域のうちの１つの表示可能領域に識別情報とは異なる表示（例えば、演出画像を表示）をする場合であっても、残りの２つの表示可能領域に第１識別情報と第２識別情報とを表示させることができる。
【１９８９】
［特徴Ｙ２］
特徴Ｙ１に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、変動している表示態様の前記第１識別情報（第１液晶用図柄）と、変動している表示態様の前記第２識別情報（第２液晶用図柄）とを、同時に表示することが可能である（第１１実施形態における同時変動機である）
ことを特徴とする遊技機。
【１９９０】
特徴Ｙ２によれば、表示手段は、変動している表示態様の第１識別情報と、変動している表示態様の第２識別情報とを、同時に表示することが可能であるので、遊技者に対して、第１の特別情報および第２の特別情報の２つの特別情報の判定の結果について、同時に期待感を付与することができる。
【１９９１】
［特徴Ｙ３］
特徴Ｙ１または特徴Ｙ２に記載の遊技機であって、
前記所定の変更条件は、第１の遊技状態から第２の遊技状態への移行（低頻度サポートモードから高頻度サポートモードへ移行、または、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行）である
ことを特徴とする遊技機。
【１９９２】
特徴Ｙ３によれば、第１識別情報や第２識別情報を表示する表示可能領域を変更することで、遊技者に対して、遊技の状態に変化があったことを推測させることが可能であり、遊技の興趣向上を図ることができる。例えば、第１識別情報や第２識別情報を表示する表示可能領域を変更することで、遊技者に対して何らかを示唆する演出である示唆演出に適用することができる。このように、遊技状態の移行に基づいて、第１識別情報と第２識別情報とのうちの少なくとも一方を、遊技状態が移行する前に表示されていた表示可能領域とは異なる表示可能領域に表示する処理は、種々の演出に利用することができ、遊技機が実行する演出の表現の幅を、大幅に広げることができる。
【１９９３】
＜特徴Ｚ群＞
特徴Ｚ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態から抽出される。
【１９９４】
［特徴Ｚ１］
遊技者が操作可能な操作手段と、
遊技者による前記操作手段の操作に応じて遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段

と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記操作手段の操作に関する案内である案内表示（第１１実施形態の＜態様９＞における案内表示ＧＤ１および案内表示ＧＤ２）を表示する表示手段と、
を備える遊技機であって、
前記表示手段は、
前記判定手段による前記判定の結果（大当たり抽選の抽選結果）に基づいて、前記案内表示における案内の内容を制御する（案内表示ＧＤ１を表示するか案内表示ＧＤ２を表示するかの制御をする）
ことを特徴とする遊技機。
【１９９５】
特徴Ｚ１によれば、表示手段は、判定手段による前記判定の結果に基づいて、案内表示における案内の内容を制御するので、案内表示における案内の内容を、判定手段における判定の結果を反映したものにすることができる。その結果、案内表示における案内の内容を制御することによって、判定手段による判定の結果を示唆する示唆演出を実行することができる。
【１９９６】
［特徴Ｚ２］
特徴Ｚ１に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、
前記判定手段による前記判定の結果に基づいて、前記案内表示の表示態様（案内表示ＧＤ１または案内表示ＧＤ２の表示の色）を制御する
ことを特徴とする遊技機。
【１９９７】
特徴Ｚ２によれば、表示手段は、判定手段による判定の結果に基づいて、案内表示の表示態様を制御するので、案内表示の表示態様を、判定手段における判定の結果を反映したものにすることができる。その結果、案内表示の表示態様を制御することによって、判定手段による判定の結果を示唆する示唆演出を実行することができる。
【１９９８】
［特徴Ｚ３］
特徴Ｚ１または特徴Ｚ２に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、
前記判定手段による前記判定の結果に基づいて、前記案内表示の表示態様として前記案内表示（案内表示ＧＤ１および案内表示ＧＤ２）の色を制御する（青色にするか赤色にするかの制御をする）
ことを特徴とする遊技機。
【１９９９】
特徴Ｚ３によれば、表示手段は、判定手段による判定の結果に基づいて、案内表示の表示態様として案内表示の色を制御するので、案内表示の色を、判定手段における判定の結果を反映したものにすることができる。その結果、案内表示の色を制御することによって、判定手段による判定の結果を示唆する示唆演出を実行することができる。
【２０００】
［特徴Ｚ４］
特徴Ｚ１から特徴Ｚ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記案内表示は、遊技者に有利となる前記操作手段の操作方法を案内する表示である
ことを特徴とする遊技機。
【２００１】
特徴Ｚ４によれば、遊技者に有利となる操作手段の操作方法を案内する案内表示を用い

て、判定手段による判定の結果を示唆する示唆演出を実行することができる。
【２００２】
＜特徴αＡ群＞
特徴αＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態から抽出される。
【２００３】
［特徴αＡ１］
第１の遊技状態において、所定のコマンド（第１１実施形態＜態様１２＞におけるリザルト表示終了コマンド）を受信した場合に、前記所定のコマンドに基づいた特定の処理を実行する（リザルト画像の表示を終了する）特定処理実行手段を備える遊技機であって、
前記特定処理実行手段は、
前記遊技状態が前記第１の遊技状態（遊技回が実行されている状態）とは異なる第２の遊技状態（遊技回が実行されていない状態）においては、前記所定のコマンドを受信していないにも関わらず、前記特定の処理を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【２００４】
特徴αＡ１によれば、特定処理実行手段は、第１の遊技状態において、所定のコマンドを受信した場合に、所定のコマンドに基づいた特定の処理を実行し、遊技状態が第１の遊技状態とは異なる第２の遊技状態においては、所定のコマンドを受信していないにも関わらず、特定の処理を実行するので、第２の遊技状態においては所定のコマンドを送信コマンドとして設定する条件が満たされない場合、または、満たされる可能性が低い場合においても、特定の処理を実行することができる。
【２００５】
［特徴αＡ２］
特徴αＡ１に記載の遊技機であって、
前記特定処理実行手段は、
前記遊技状態が前記第１の遊技状態（遊技回が実行されている状態）から前記第２の遊技状態（遊技回が実行されていない状態）に移行した場合に、前記所定のコマンドを受信していないにも関わらず、前記特定の処理を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【２００６】
特徴αＡ２によれば、遊技状態が第１の遊技状態から前記第２の遊技状態に移行した場合に、所定のコマンドを受信していないにも関わらず、特定の処理を実行するので、第２の遊技状態においては所定のコマンドを送信コマンドとして設定する条件が満たされない場合、または、満たされる可能性が低い場合で、かつ、例えば、第１の遊技状態において特定の処理が実行されなかった場合であっても、第１の遊技状態から第２の遊技状態への移行にともなって特定の処理を実行することができる。
【２００７】
［特徴αＡ３］
特徴αＡ１または特徴αＡ２に記載の遊技機であって、
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１の遊技状態は、前記取得情報記憶手段に前記特別情報が記憶されている状態であり、
前記第２の遊技状態は、前記取得情報記憶手段に前記特別情報が記憶されていない状態である、
ことを特徴とする遊技機。

【２００８】
特徴αＡ３によれば、取得情報記憶手段に特別情報が記憶されている状態においては、所定のコマンドを受信した場合に、所定のコマンドに基づいた特定の処理を実行し、取得情報記憶手段に特別情報が記憶されていない状態においては、所定のコマンドを受信していないにも関わらず、特定の処理を実行するので、取得情報記憶手段に特別情報が記憶されていない状態においては所定のコマンドを送信コマンドとして設定する条件が満たされない場合、または、満たされる可能性が低い場合においても、特定の処理を実行することができる。例えば、遊技球が遊技領域に向けて発射されていない状態においては所定のコマンドを送信コマンドとして設定する条件が満たされない場合、または、満たされる可能性が低い場合においても、特定の処理を実行することができる。
【２００９】
［特徴αＡ４］
特徴αＡ１から特徴αＡ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
特定の画像（リザルト画像）を表示可能な表示手段を備え、
前記特定処理実行手段は、前記所定のコマンドを受信した場合に、前記特定の処理として、前記表示手段が表示している前記特定の画像の表示を終了する処理を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【２０１０】
特徴αＡ４によれば、表示手段が特定の画像を表示している場合には、第２の遊技状態においては所定のコマンドを送信コマンドとして設定する条件が満たされない場合、または、満たされる可能性が低い場合においても、表示手段は、特定の画像の表示を終了することができる。従って、特定の画像が、第２の遊技状態において表示することが好ましくない場合に、所定のコマンドを受信しない場合でも、当該特定の画像の表示を終了することができる。
【２０１１】
＜特徴αＢ群＞
特徴αＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態から抽出される。
【２０１２】
［特徴αＢ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球部（第１２実施形態における一般入賞口３２、第２始動口３４、大入賞口３６ａ、Ｖ入賞口４８）と、
所定の条件が成立した場合に第１の遊技状態（低確率モード）から第２の遊技状態（高確率モード）に移行させる遊技状態移行手段と、
前記入球部への遊技球の入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
前記第２の遊技状態（高確率モード）が終了するまでに払い出される予定の遊技球の個数である払出予定個数に対応した情報（第１２実施形態における残り獲得球数示唆画像ＣＰ）を表示する表示手段（図柄表示装置４１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【２０１３】
特徴αＢ１によれば、払出予定個数に対応した情報を表示するので、第２の遊技状態が終了するまでに獲得することのできる遊技球の個数を遊技者に把握させることができる。また、例えば、第２の遊技状態が終了するまでに実行可能な大当り抽選の残りの回数を表示する構成と比較して、第２の遊技状態に対してどの程度の期待感を持つことができるのかを遊技者に明確に認識させることができるので、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２０１４】
［特徴αＢ２］
特徴αＢ１に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記払出予定個数が増加した場合には、表示中の前記払出予定個数に対応した情報（第１２実施形態における残り獲得球数示唆画像ＣＰ（図１７２（ｂ））を、増加個数分を上限として増加させた後の前記払出予定個数に対応した情報（第１２実施形態における残り獲得球数示唆画像ＣＰ（図１７２（ｃ））に変更する
ことを特徴とする遊技機。

【２０１５】
特徴αＢ２によれば、表示中の払出予定個数に対応した情報を、増加個数分を上限として増加させた後の払出予定個数に対応した情報に変更するので、第２の遊技状態が終了するまでに獲得することのできる遊技球が増加したことを遊技者に認識させることができ、第２の遊技状態に対する遊技者の期待感を向上させることができる。

【２０１６】
［特徴αＢ３］
特徴αＢ２に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、前記払出予定個数が増加した場合には、当該払出予定個数が増加したことを示唆する増加示唆情報（第１２実施形態における残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢ）を表示するとともに、表示中の前記払出予定個数に対応した情報（第１２実施形態における残り獲得球数示唆画像ＣＰ（図１７２（ｂ））を、当該増加示唆情報が示唆する増加個数分を増加させた後の前記払出予定個数に対応した情報（第１２実施形態における残り獲得球数示唆画像ＣＰ（図１７２（ｃ））に変更する
ことを特徴とする遊技機。

【２０１７】
特徴αＢ３によれば、増加示唆情報を表示するので、第２の遊技状態が終了するまでに獲得することのできる遊技球の増加した個数を遊技者に明確に認識させることができ、第２の遊技状態に対する遊技者の期待感を向上させることができる。

【２０１８】
［特徴αＢ４］
特徴αＢ２または特徴αＢ３に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、前記払出予定個数が増加したことが決定したタイミング（大当たりに当選して遊技球がＶ入賞口に入球したタイミング）とは異なるタイミングで、前記表示中の前記払出予定個数に対応した情報を、増加させた後の前記払出予定個数に対応した情報に変更する
ことを特徴とする遊技機。

【２０１９】
特徴αＢ４によれば、払出予定個数が増加したことが決定したタイミングとは異なるタイミングで、表示中の払出予定個数に対応した情報を変更するので、遊技に意外性を付与することができるとともに、どのようなタイミングで表示中の払出予定個数に対応した情報が変更されるのかといった新たな期待感を遊技者に提供することができる。

【２０２０】
［特徴αＢ５］
特徴αＢ２から特徴αＢ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記表示手段は、所定個数（第１２実施形態では５００個）以上の増加を１単位として、前記表示中の前記払出予定個数に対応した情報を、増加させた後の前記払出予定個数に対応した情報に変更する
ことを特徴とする遊技機。

【２０２１】
特徴αＢ５によれば、所定個数以上の増加を１単位として、表示中の払出予定個数に対応した情報を、増加させた後の払出予定個数に対応した情報に変更するので、１回の変更に対する期待感を向上させることができる。

【２０２２】
［特徴αＢ６］

特徴αＢ４に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、表示中の前記払出予定個数に対応した情報が第２の所定個数以下（第１２実施形態では０個）となった場合に、前記表示中の前記払出予定個数に対応した情報を、前記所定個数（５００個）未満の個数を増加させた後の前記払出予定個数に対応した情報に変更する
ことを特徴とする遊技機。
【２０２３】
特徴αＢ６によれば、表示中の払出予定個数に対応した情報が第２の所定個数以下となった場合に、表示中の払出予定個数に対応した情報を、所定個数未満の個数を増加させた後の払出予定個数に対応した情報に変更するので、表示中の払出予定個数に対応した情報が第２の所定個数以下となって期待感が減少していた遊技者に対して、所定個数未満の払出予定個数の増加であっても大きな期待感を与えることができる。
【２０２４】
［特徴αＢ７］
特徴αＢ１から特徴αＢ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２の遊技状態において、遊技球が一定の発射強度で一定の間隔（０．６秒間隔）で連続して発射されている場合には、発射された遊技球の個数（第１２実施形態では３個）に占める前記入球部に入球する遊技球の個数（第１２実施形態では３個）が一定となるように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【２０２５】
特徴αＢ７によれば、遊技球が一定の発射強度で一定の間隔で連続して発射されている場合には、発射された遊技球の個数に占める入球部に入球する遊技球の個数が一定となるように構成されているので、第２の遊技状態が終了するまでに実際に払い出される遊技球の個数と、払出予定個数とを一致させることが可能となる。
【２０２６】
＜特徴αＣ群＞
特徴αＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態および第１２実施形態から抽出される。
【２０２７】
［特徴αＣ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する取得手段と、
前記特別情報に基づいて判定処理（大当たり抽選）を実行する判定手段と、
第１の遊技状態（低確率モード）において所定の条件（第１２実施形態では、大当たり抽選において２Ｒ第１種大当たりに当選してＶ入賞口４８に遊技球が入球すること）が成立した場合に、前記第１の遊技状態から第２の遊技状態（高確率モード）に移行させるとともに、前記第２の遊技状態に移行した後に実行した前記判定処理の回数が規定回数（第１２実施形態では１２０回）に達した場合に、前記第２の遊技状態から前記第１の遊技状態に移行させる移行手段と、
前記規定回数に達するまでに実行可能な前記判定処理の残りの回数である残り判定回数に基づいた情報（第１２実施形態では残り獲得球数示唆画像ＣＰ）を表示する表示手段と、
前記第２の遊技状態において前記所定の条件が成立した場合に、前記残り判定回数を増加させる増加手段と、
を備える遊技機であって、
前記表示手段は、前記残り判定回数が増加した場合であっても、表示中の前記残り判定回数に基づいた情報を、増加後の前記残り判定回数に基づいた情報に変更せずに継続して表示する場合がある

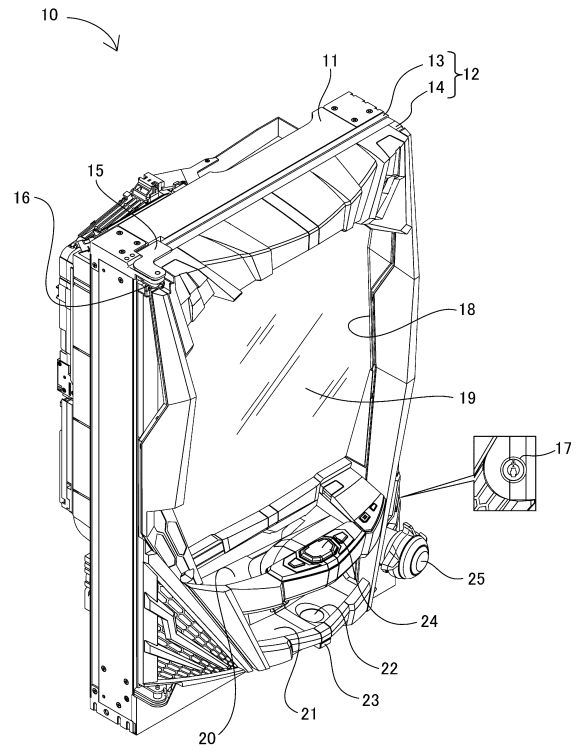
ことを特徴とする遊技機。
【２０２８】
特徴αＣ１によれば、残り判定回数が増加した場合であっても、表示中の残り判定回数に基づいた情報を、増加後の残り判定回数に基づいた情報に変更せずに継続して表示する場合があるので、遊技者に対して、実際の残り判定回数が表示されている残り判定回数よりも多い場合があるといった期待感を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２０２９】
［特徴αＣ２］
特徴αＣ１に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、前記残り判定回数が増加した場合には、前記第２の遊技状態において前記所定の条件が成立したタイミングとは異なるタイミングで、表示中の前記残り判定回数に基づいた情報を、増加後の前記残り判定回数に基づいた情報に変更する
ことを特徴とする遊技機。
【２０３０】
特徴αＣ２によれば、第２の遊技状態において所定の条件が成立したタイミングとは異なるタイミングで、表示中の残り判定回数に基づいた情報を、増加後の残り判定回数に基づいた情報に変更するので、遊技に意外性を付与することができるとともに、どのようなタイミングで残り判定回数が増加するのかといった新たな期待感を遊技者に提供することができる。
【２０３１】
［特徴αＣ３］
特徴αＣ１または特徴αＣ２に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、前記残り判定回数に基づいた情報として、前記判定処理の実行回数が前記規定回数に達するまでに払い出される予定の遊技球の個数である払出予定個数に対応した情報（第１２実施形態における残り獲得球数示唆画像ＣＰ）を表示する
ことを特徴とする遊技機。
【２０３２】
特徴αＣ３によれば、判定処理の実行回数が規定回数に達するまでに払い出される予定の遊技球の個数である払出予定個数に対応した情報を表示するので、判定処理の実行回数が規定回数に達して第２の遊技状態が終了するまでに獲得することのできる遊技球の個数を遊技者に把握させることができる。また、第２の遊技状態に対してどの程度の期待感を持つことができるのかを遊技者に明確に認識させることができるので、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２０３３】
［特徴αＣ４］
特徴αＣ１から特徴αＣ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２の遊技状態において、遊技球が一定の発射強度で一定の間隔（０．６秒間隔）で連続して発射されている場合には、発射された遊技球の個数（第１２実施形態では３個）に占める前記入球部に入球する遊技球の個数（第１２実施形態では３個）が一定となるように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【２０３４】
特徴αＣ４によれば、遊技球が一定の発射強度で一定の間隔で連続して発射されている場合には、発射された遊技球の個数に占める入球部に入球する遊技球の個数が一定となるように構成されているので、第２の遊技状態が終了するまでに実際に払い出される遊技球の個数と、払出予定個数とを一致させることが可能となる。
【２０３５】
なお、上記特徴Ｓ群～特徴Ｚ群および上記特徴αＡ群～特徴αＣ群の発明は、以下の課題を解決する。

【２０３６】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。
【２０３７】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【２０３８】
なお、上記特徴Ａ群から特徴Ｚ群および上記特徴αＡ群～特徴αＣ群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【２０３９】
以下に、以上の各特徴を適用し得る又は各特徴に適用される遊技機の基本構成を示す。
【２０４０】
パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部と、前記始動入球部に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記始動入球部に遊技球が入球した場合に前記情報取得手段が取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段とを備える遊技機。
【２０４１】
スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示装置を備え、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示が開始され、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより前記複数の絵柄の可変表示が停止され、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。
【２０４２】
本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。例えば、発明の概要の欄に記載した各形態中の技術的特徴に対応する実施形態、変形例中の技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。
【符号の説明】
【２０４３】
１０...パチンコ機
１１...外枠
１２...パチンコ機本体
１３...内枠
１４...前扉枠
１５...ヒンジ
１６...ヒンジ
１７...シリンダ錠
１８...窓部
１９...ガラスユニット
２０...上皿
２１...下皿
２２...排出口
２３...レバー
２４...演出操作ボタン
２５...操作ハンドル
２５ａ...タッチセンサー

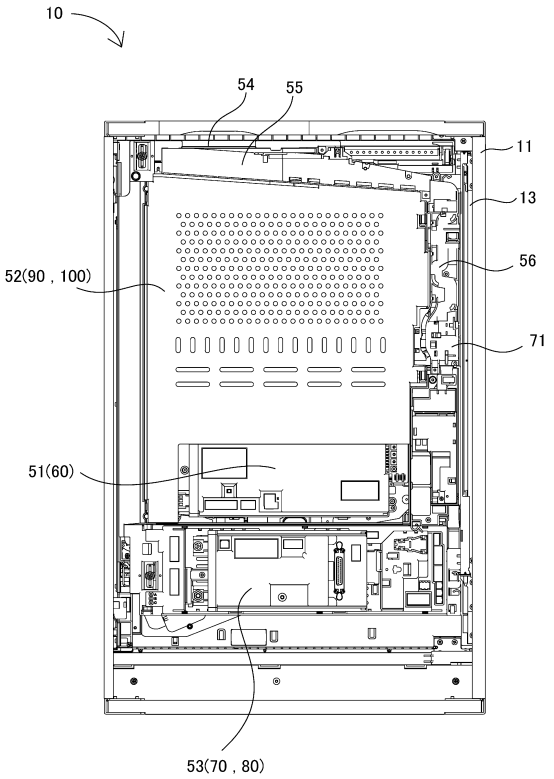
２５ｂ...ウェイトボタン
２５ｃ...可変抵抗器
２６...遊技球発射ボタン
３０...遊技盤
３１...誘導レール
３１ａ...内レール部
３１ｂ...外レール部
３２...一般入賞口
３３...第１始動口
３４...第２始動口
３４ａ...電動役物
３４ｂ...電動役物駆動部
３５...スルーゲート
３６...可変入賞装置
３６ａ...大入賞口
３６ｂ...開閉扉
３６ｃ...可変入賞駆動部
３７...特図ユニット
３７ａ...第１結果表示部（第１図柄表示部）
３７ｂ...第２結果表示部（第２図柄表示部）
３７ｃ...第１保留表示部
３７ｄ...第２保留表示部
３８...普図ユニット
３９...ラウンド表示部
４０...可変表示ユニット
４１...図柄表示装置
４１ａ...表示面
４１ａＬ...表示領域
４１ａＳ...表示領域
４２...釘
４３...アウト口
４５...メイン表示部
４６...スピーカー
４７...各種ランプ
４８...Ｖ入賞口
４８ａ...開閉扉
４８ｂ...開閉扉駆動部
５１...第１制御ユニット
５２...第２制御ユニット
５３...第３制御ユニット
５４...タンク
５５...タンクレール
５６...ケースレール
６０...主制御装置
６１...主制御基板
６２...主側ＭＰＵ
６３...主側ＲＯＭ
６４...主側ＲＡＭ
６３ａ...当否テーブル記憶エリア
６３ｂ...振分テーブル記憶エリア

６３ｃ...リーチ判定用テーブル記憶エリア
６３ｄ...変動時間テーブル記憶エリア
６３ｅ...停止結果テーブル記憶エリア
６３ｆ...コマンド情報記憶エリア
６４ａ...抽選カウンタ用バッファ
６４ｂ...保留情報記憶エリア
６４ｃ...電役保留エリア
６４ｄ...各種カウンタエリア
６４ｅ...各種フラグ記憶エリア
６４ｆ...先判定処理結果記憶エリア
６７ａ...各種検知センサ
７０...払出制御装置
７１...払出装置
８０...発射制御装置
８１...遊技球発射機構
８５...電源装置
８６...停電監視回路
９０...音声発光制御装置
９１...音声発光制御基板
９２...音光側ＭＰＵ
９３...音光側ＲＯＭ
９３ａ...演出パターンテーブル記憶エリア
９３ｂ...変動表示パターンテーブル記憶エリア
９４...音光側ＲＡＭ
９４ａ...各種フラグ記憶エリア
９４ｂ...各種カウンタエリア
９４ｃ...抽選用カウンタエリア
９６...ＲＴＣ
１００...表示制御装置
１０１...表示制御基板
１０２...表示側ＭＰＵ
１０３...プログラムＲＯＭ
１０４...ワークＲＡＭ
１０６...キャラクタＲＯＭ
１０７...ビデオＲＡＭ
ＰＡ...遊技領域
ＰＣ...入賞カウンタエリア
ＡＥ...実行エリア
Ｒａ...第１保留エリア
Ｒｂ...第２保留エリア
Ｄｍ１１～Ｄｍ１４，Ｄｍ２１～Ｄｍ２４...保留表示
Ｓｙｎｃ１...第１同期表示部
Ｓｙｎｃ２...第２同期表示部
ＭＡ...メイン表示領域
ＳＡ１...第１サブ表示領域
ＳＡ２...第２サブ表示領域
Ｄｓ１...第１保留表示領域
Ｄｓ２...第２保留表示領域

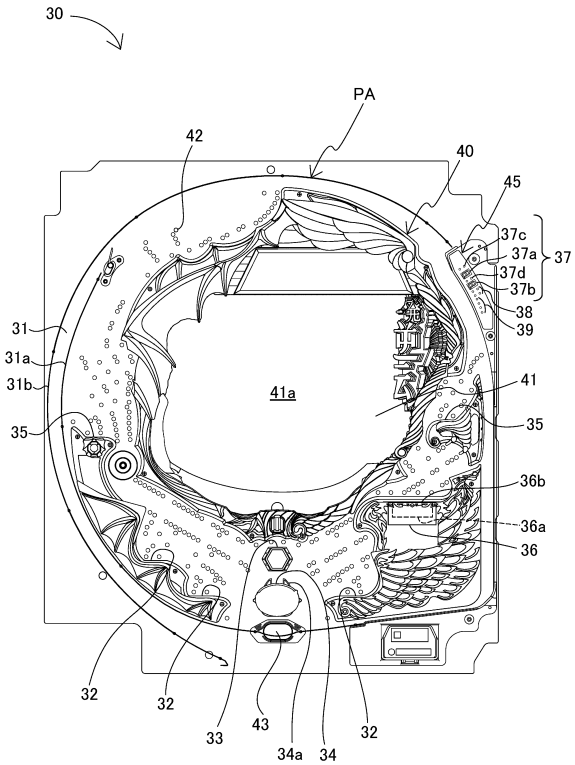
【図１】


10
11
13
12
14
15
16
18
19
17
25
24
22
23
21
20

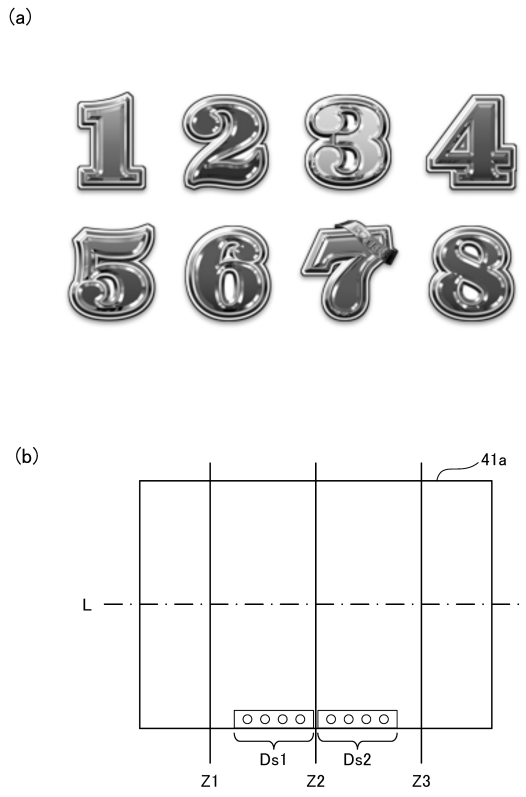
【図２】


10
54
55
11
13
56
52(90 , 100)
71
51(60)
53(70 , 80)

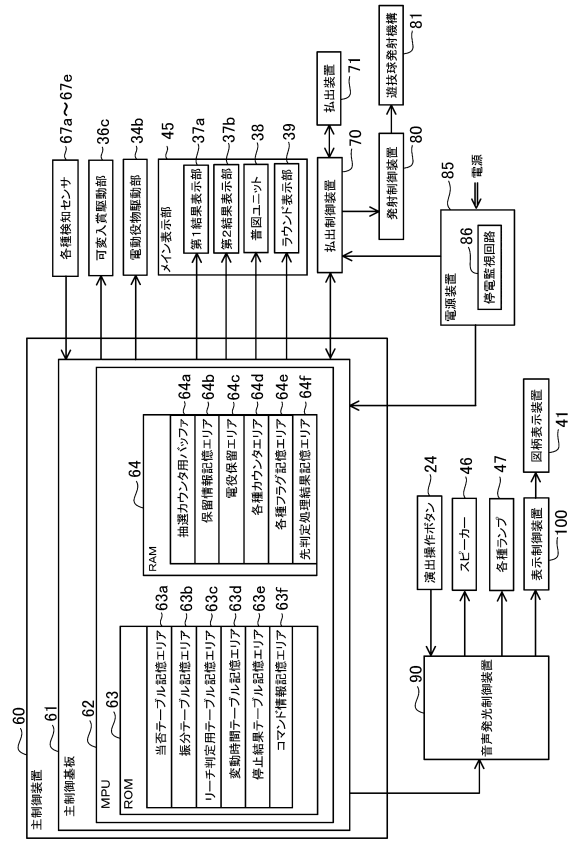
【図３】


30
PA
42
40
45
37c
37a
37d
37b
37
38
39
31
31a
31b
41a
41
35
35
36b
36a
36
32
32
33
43
34a
34
32

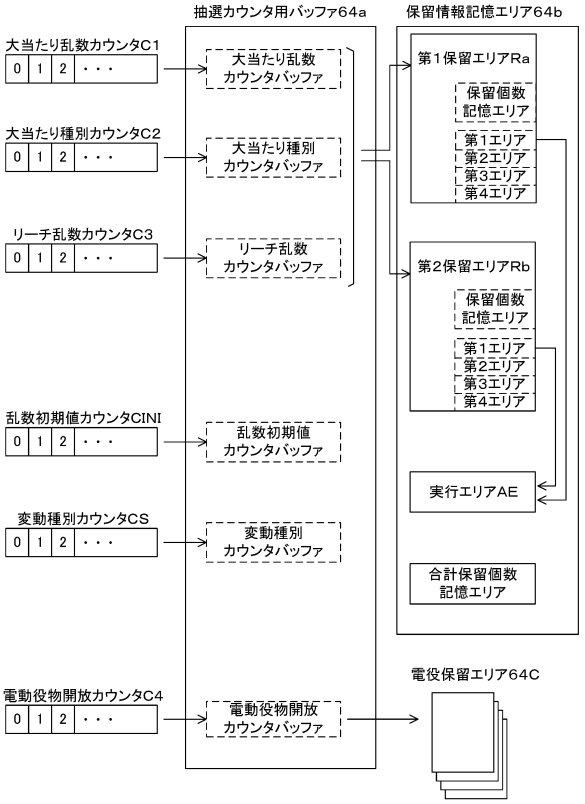
【図４】


(a)
1 2 3 4
5 6 7 8
(b)
41a
L
Ds1
Ds2
Z1
Z2
Z3

【図５】



【図６】



【図７】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
6&306	大当たり当選
その他	外れ結果

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
6&35&66&99&130&163&194&222&240&306&334&361&394&422&467&492&524&556&571&597	大当たり当選
その他	外れ結果

【図８】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

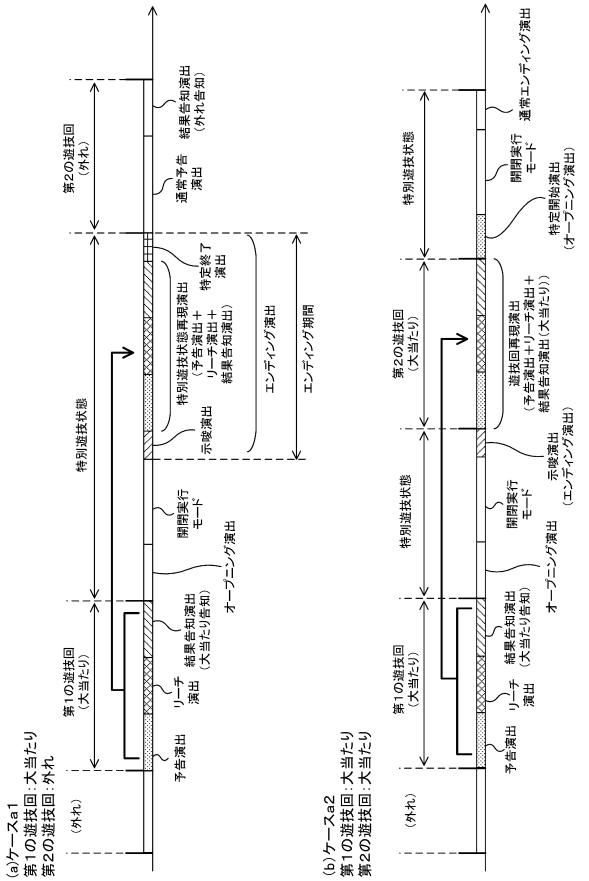
大当たり種別カウンタC2	振り分け結果
0～13	16R確変大当たり
14～27	8R確変大当たり
28～33	16R通常大当たり
34～39	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振り分け結果
0～27	16R確変大当たり
28～39	8R確変大当たり

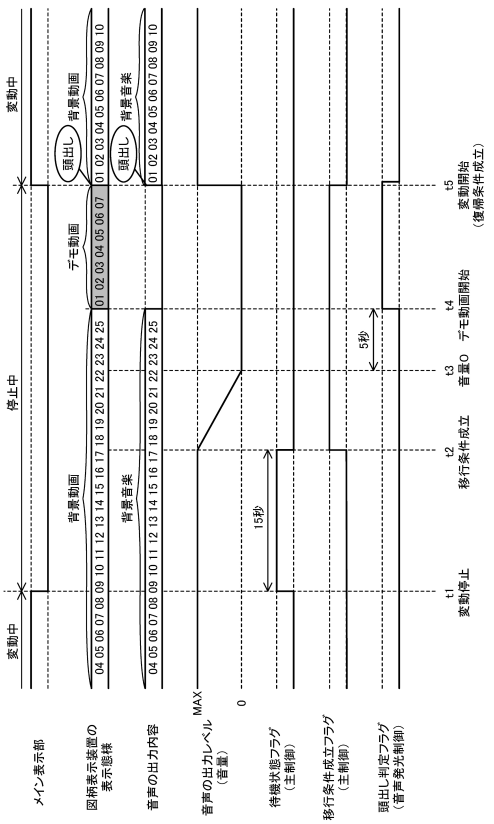
【図９】



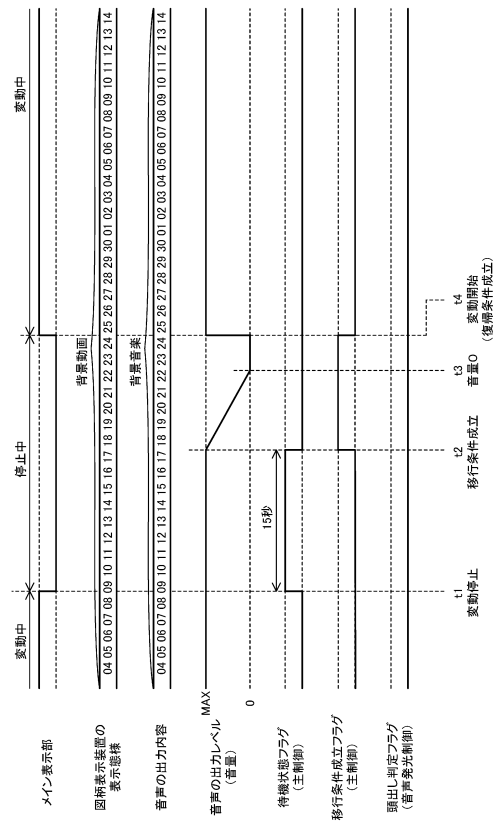
【図１０】



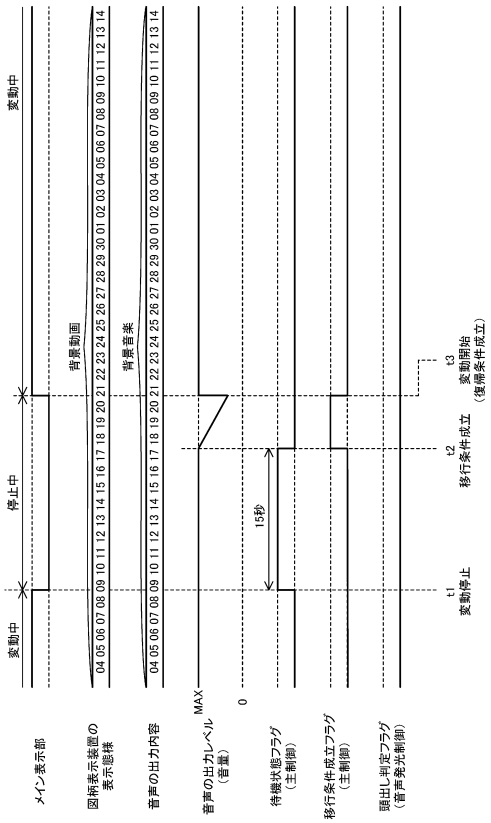
【図１１】



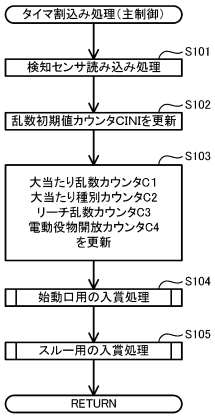
【図１２】



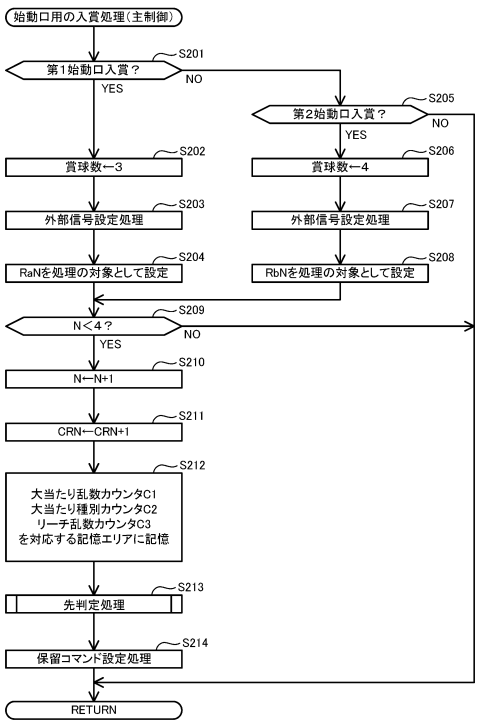
【図１３】



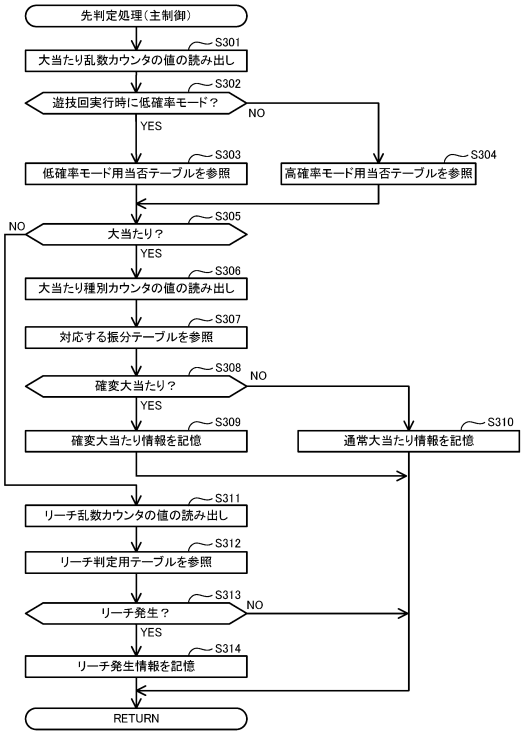
【図１４】



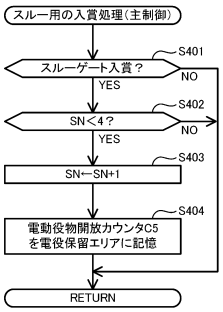
【図１５】



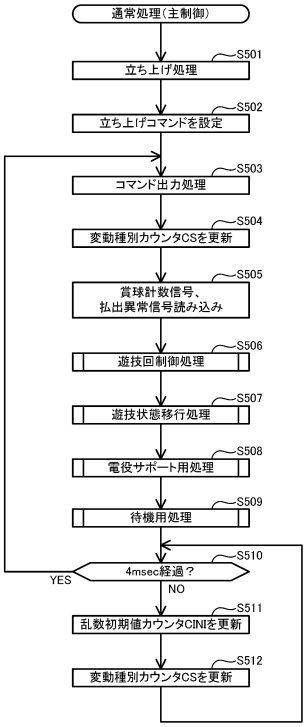
【図１６】



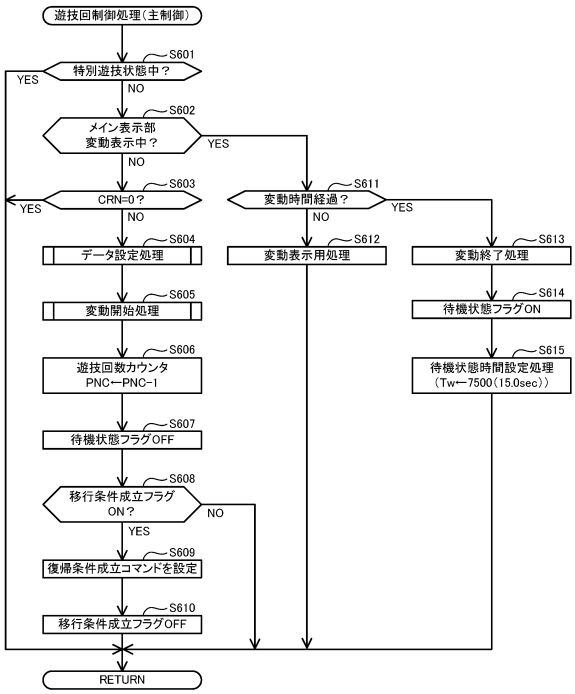
【図１７】



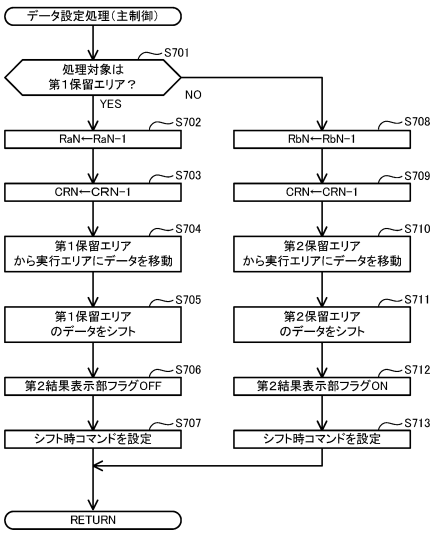
【図１８】



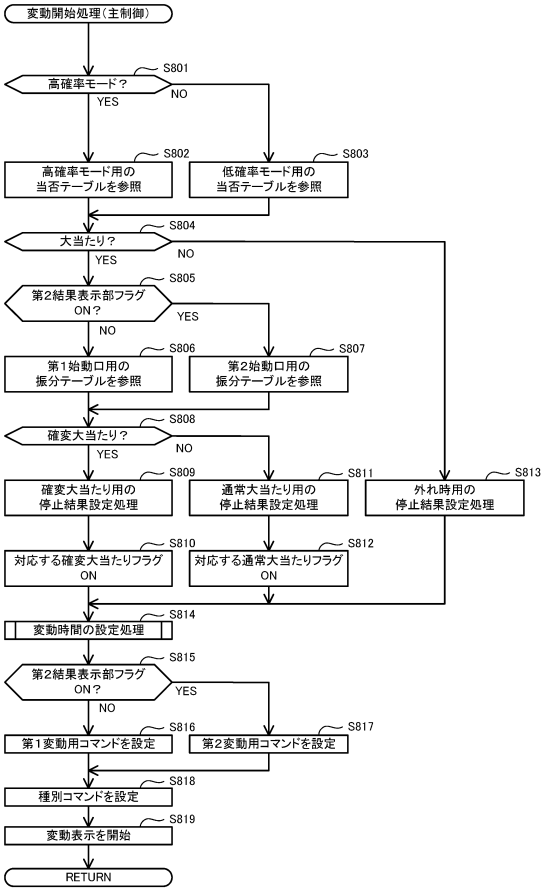
【図１９】



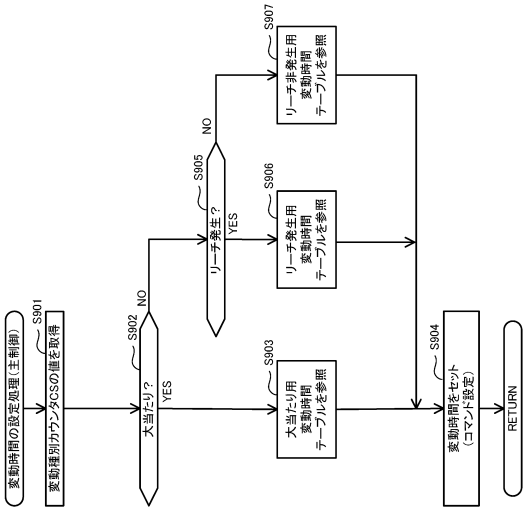
【図２０】



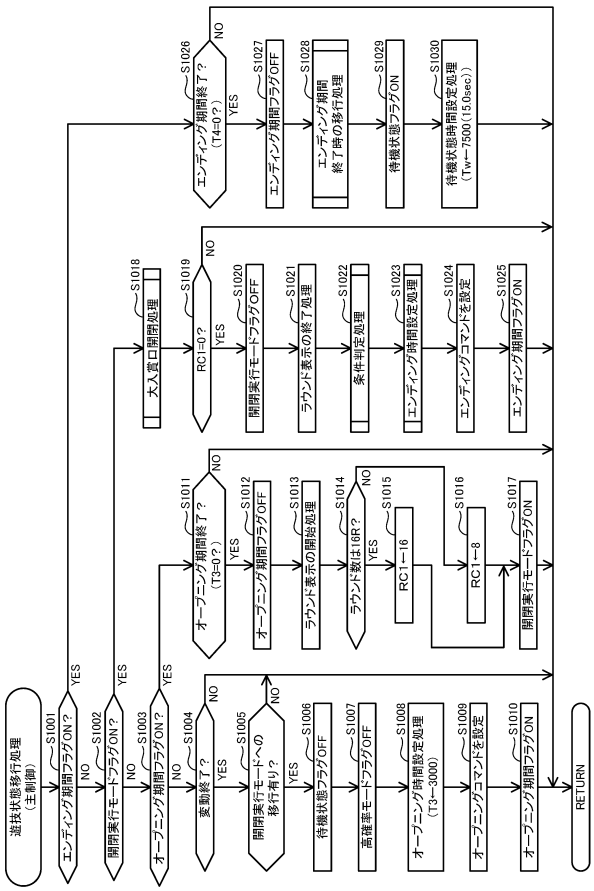
【図２１】



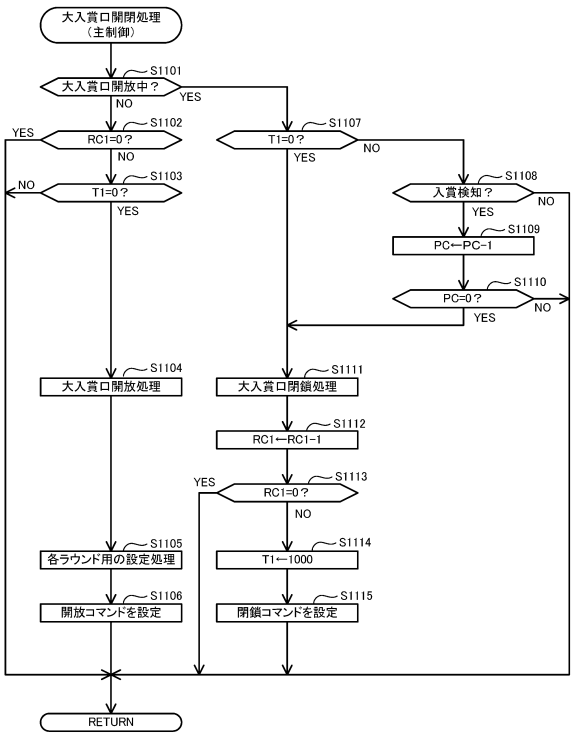
【図２２】



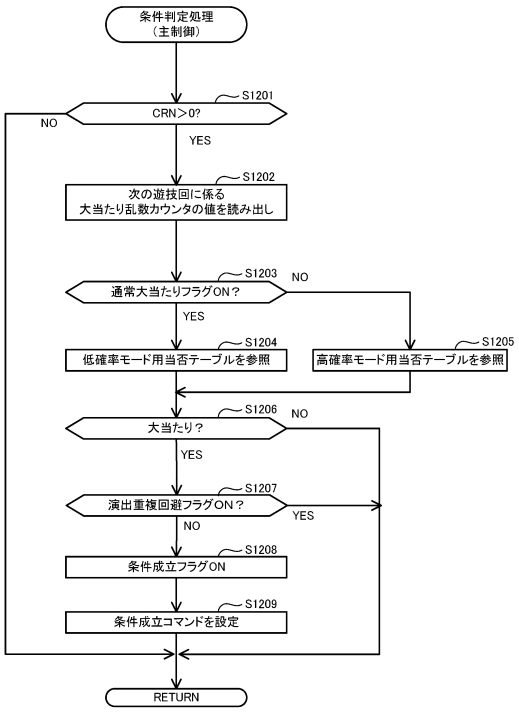
【図２３】



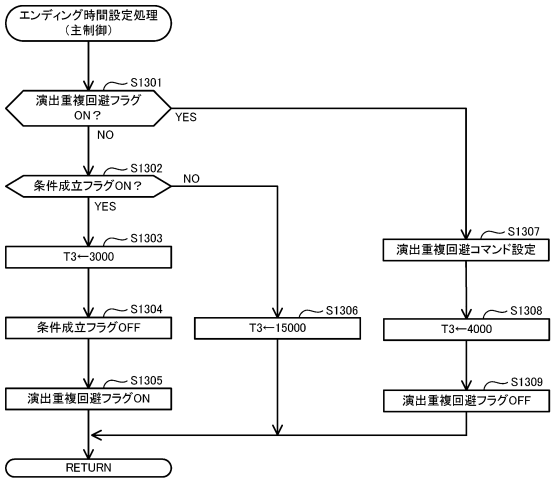
【図２４】



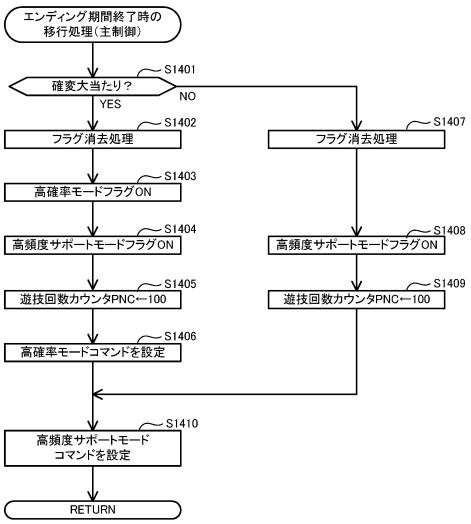
【図２５】



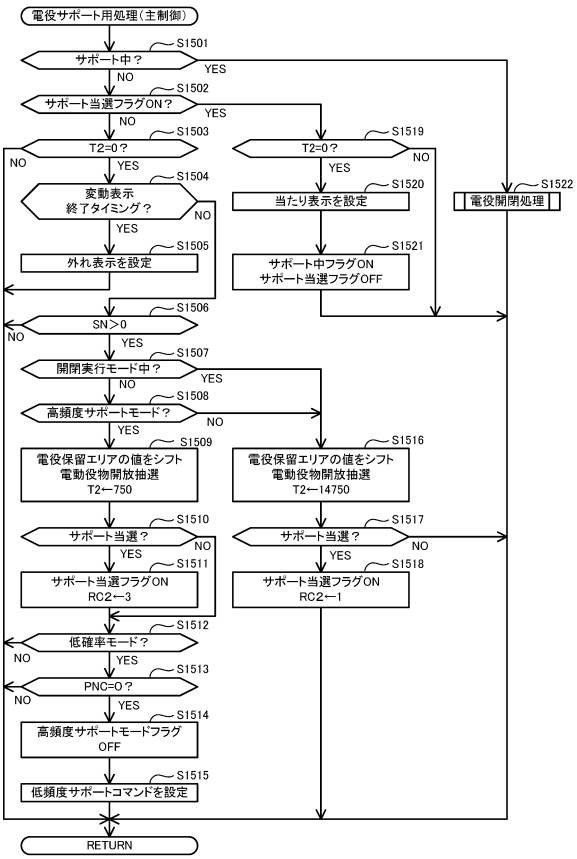
【図２６】



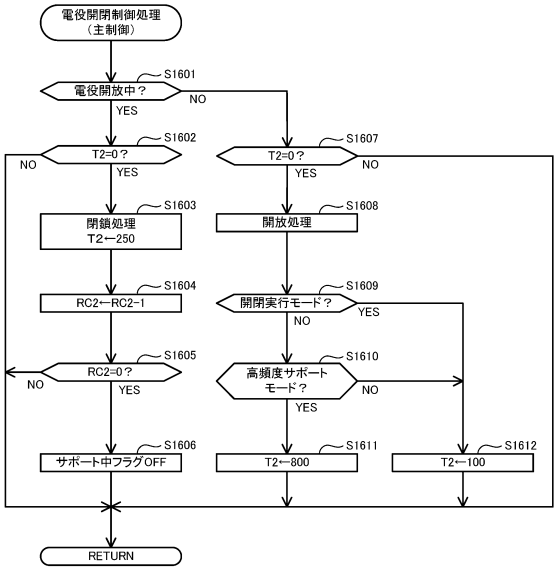
【図２７】



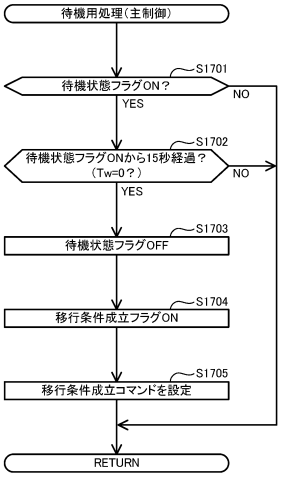
【図２８】



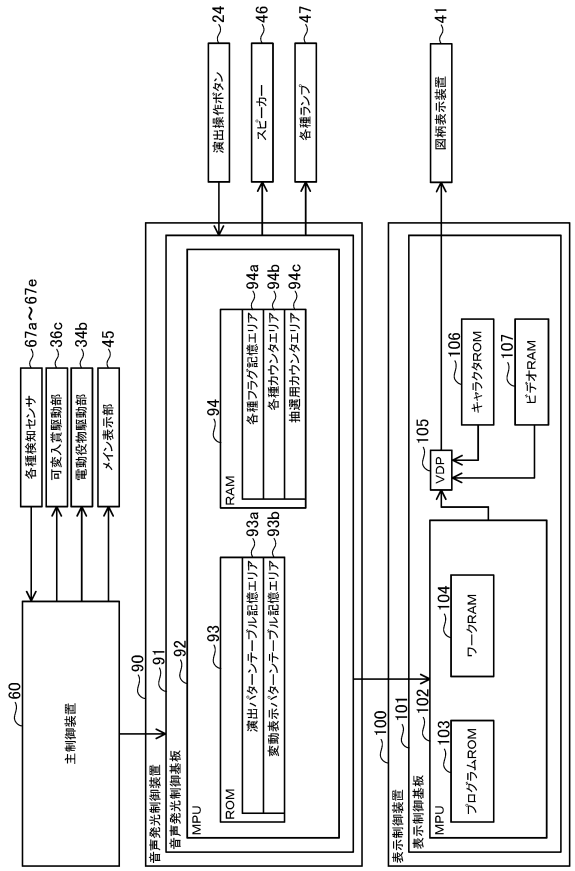
【図２９】



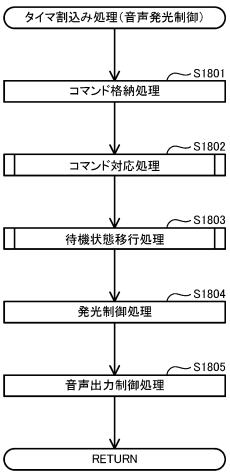
【図３０】



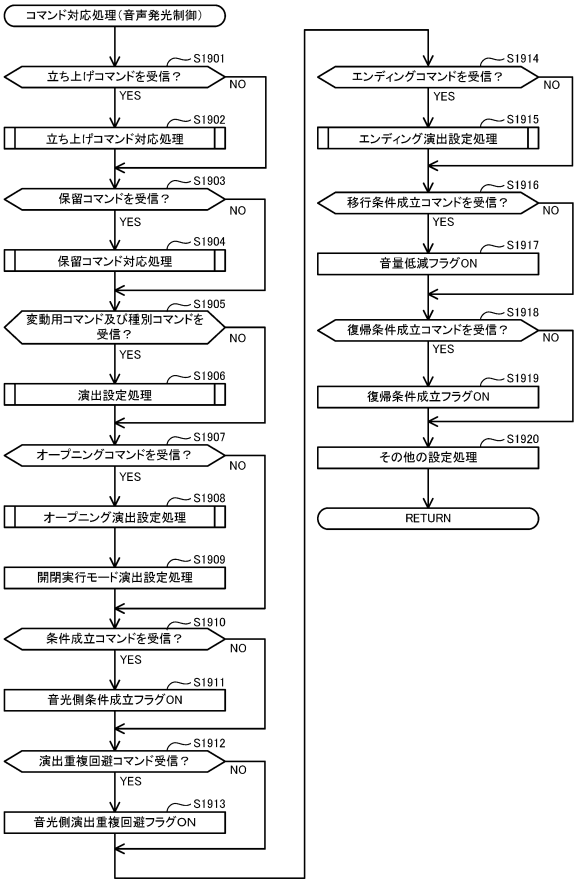
【図３１】



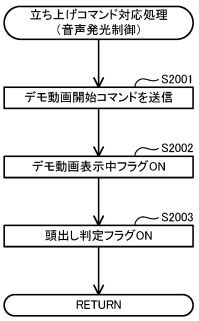
【図３２】



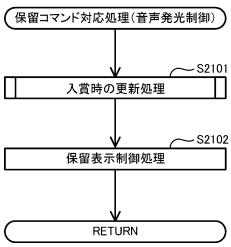
【図３３】



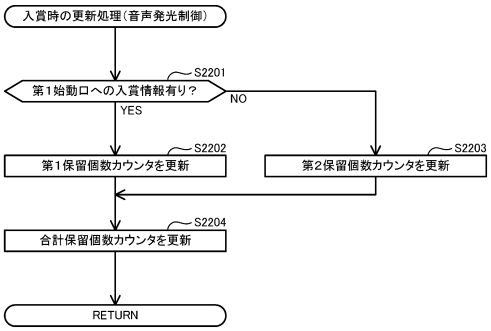
【図３４】



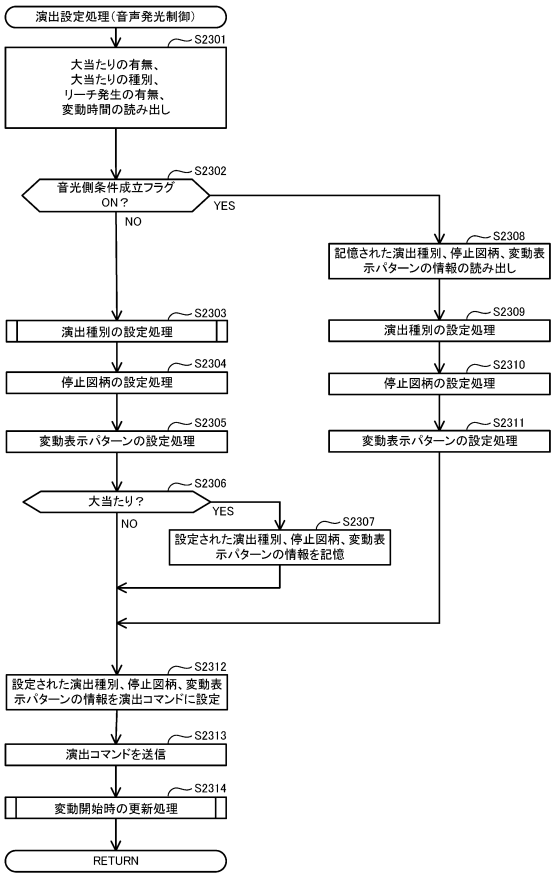
【図３５】



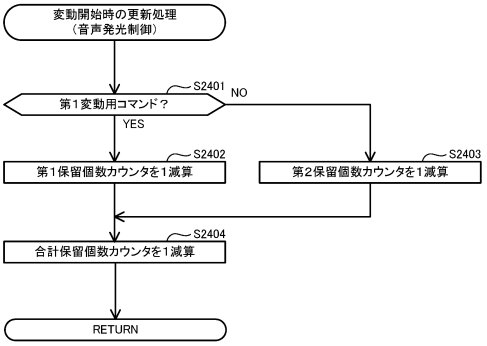
【図３６】



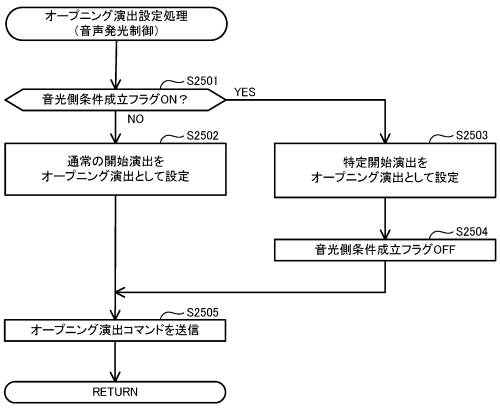
【図３７】



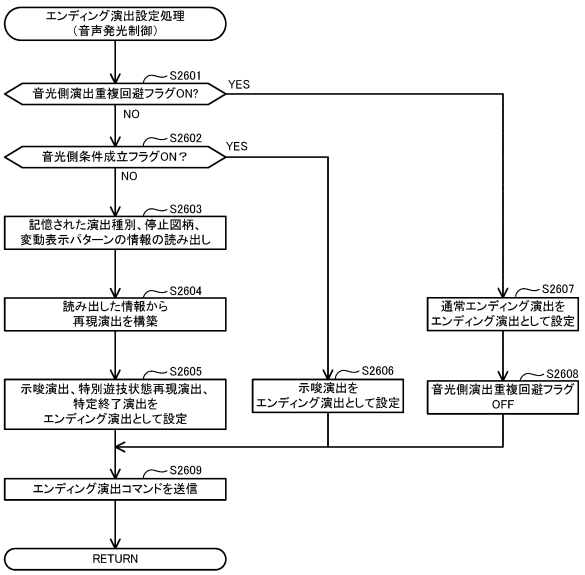
【図３８】



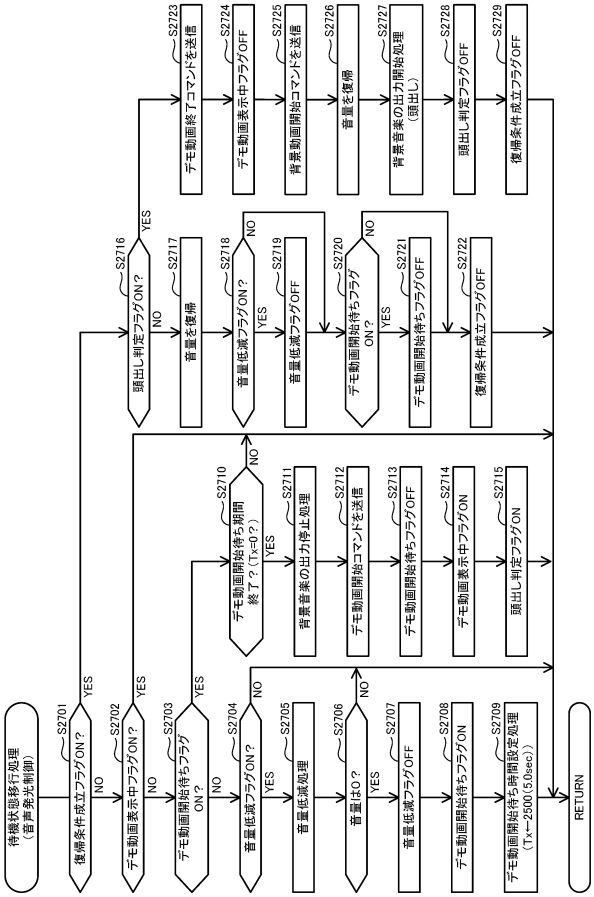
【図３９】



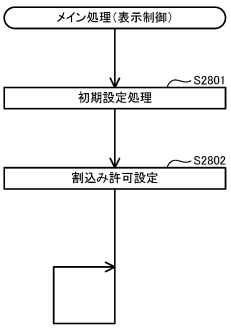
【図４０】



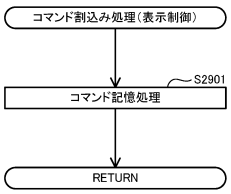
【図４１】



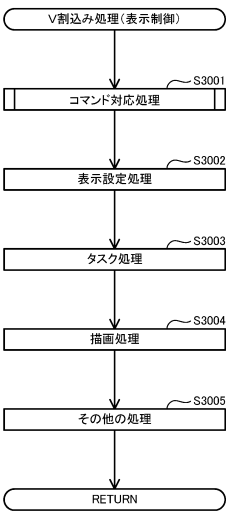
【図４２】



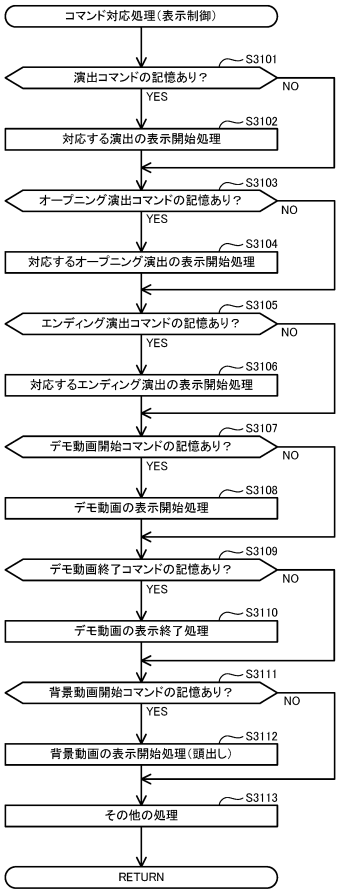
【図４３】



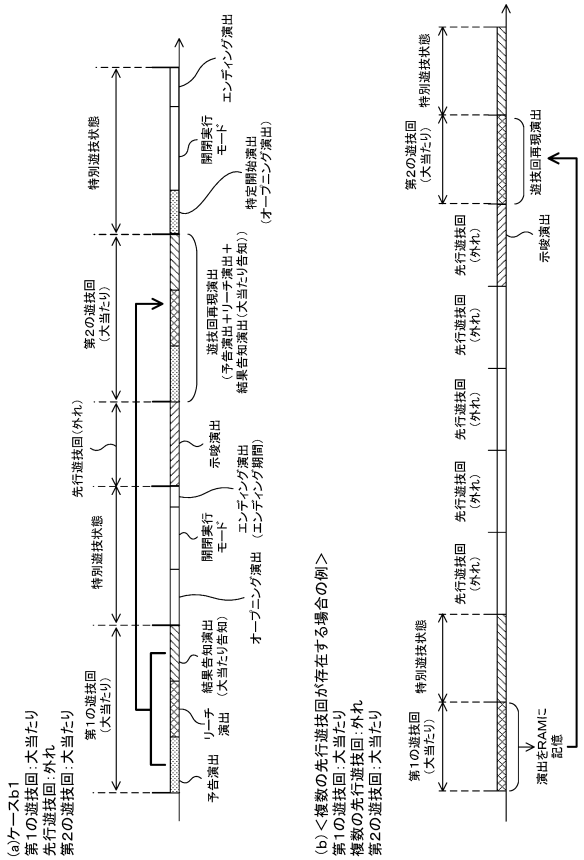
【図４４】



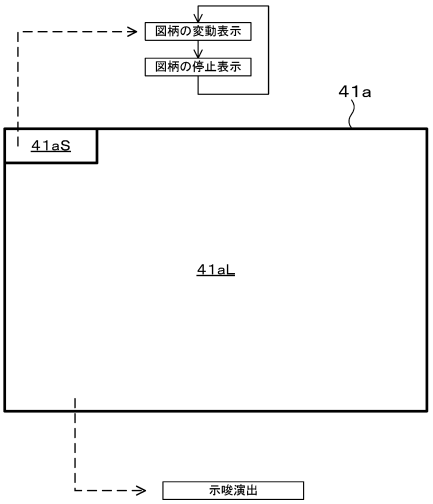
【図４５】



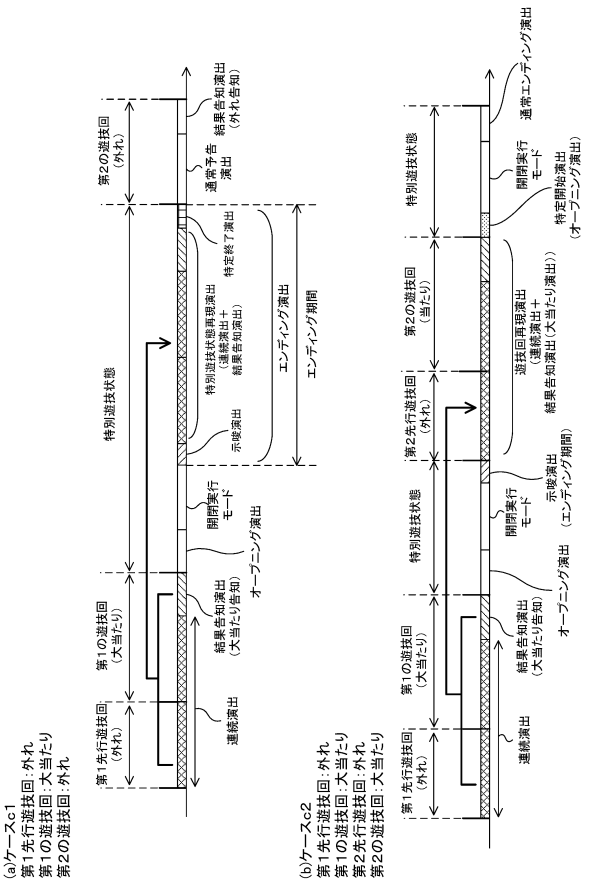
【図４６】



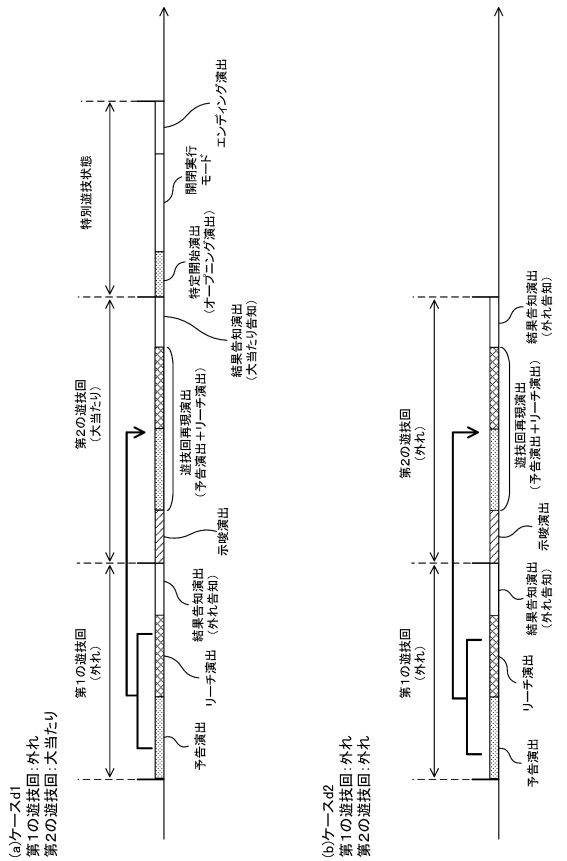
【図４７】



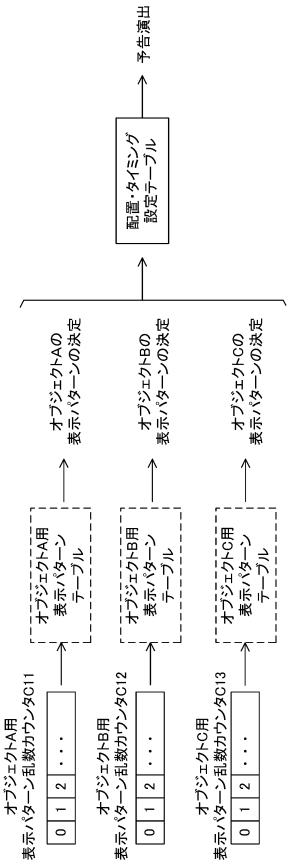
【図４８】



【図４９】



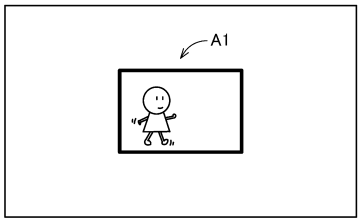
【図５０】



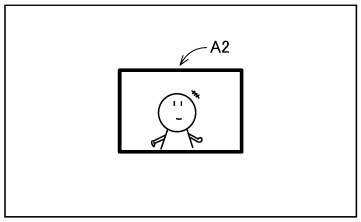
【図５１】

<オブジェクトA>

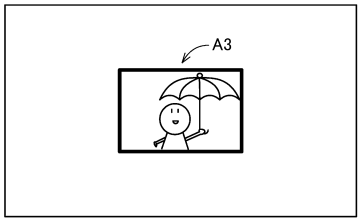
(a) 画像A1



(b) 画像A2



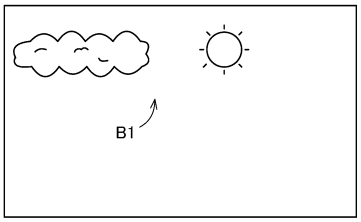
(c) 画像A3



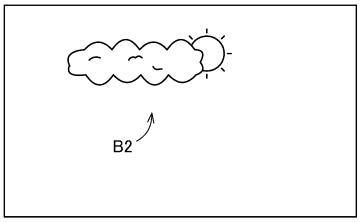
【図５２】

<オブジェクトB>

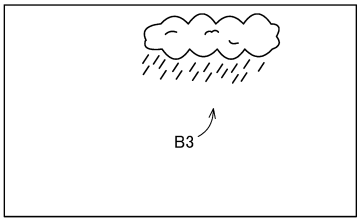
(a) 画像B1



(b) 画像B2



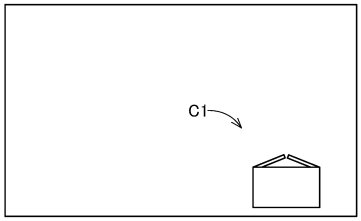
(c) 画像B3



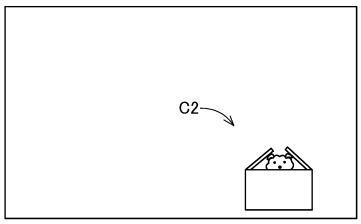
【図５３】

<オブジェクトC>

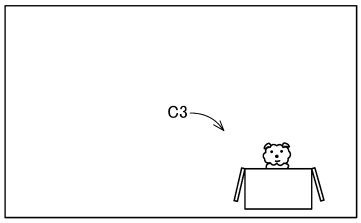
(a) 画像C1



(b) 画像C2



(c) 画像C3



【図５４】

オブジェクトA用
表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0～1	非表示
	2～9	A1
	10～19	A1-A2
	20～99	A1-A2-A3
外れ（リーチ有）	0～4	非表示
	5～19	A1
	20～39	A1-A2
	40～99	A1-A2-A3
外れ（リーチ無）	0～4	非表示
	5～74	A1
	75～94	A1-A2
	95～99	A1-A2-A3

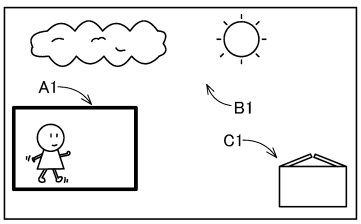
【図５５】

配置・タイミング設定テーブル

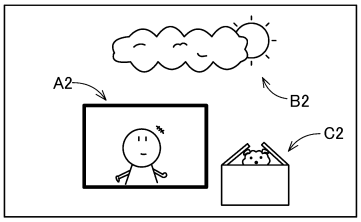
表示オブジェクト	配置[X, Y]	表示開始タイミング（遊技回開始後T秒後）
A	A(Xa0,Ya0)	Ta=ta0
B	B(Xb0,Yb0)	Tb=tb0
C	C(Xc0,Yc0)	Tc=tc0
A・B	A(Xa1,Ya1) B(Xb1,Yb1)	Ta=ta1 Tb=tb1
A・C	A(Xa2,Ya2) C(Xc1,Yc1)	Ta=ta2 Tc=tc1
B・C	B(Xb2,Yb2) C(Xc2,Yc2)	Tb=tb2 Tc=tc2
A・B・C	A(Xa3,Ya3) B(Xb3,Yb3) C(Xc3,Yc3)	Ta=ta3 Tb=tb3 Tc=tc3

【図５６】

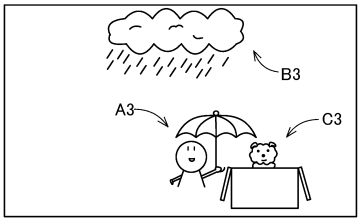
(a)



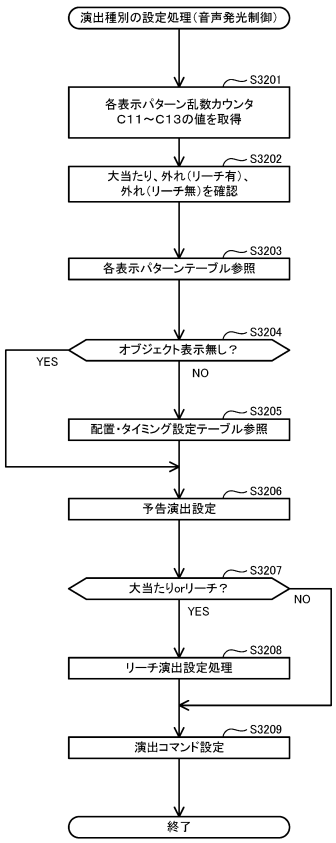
(b)



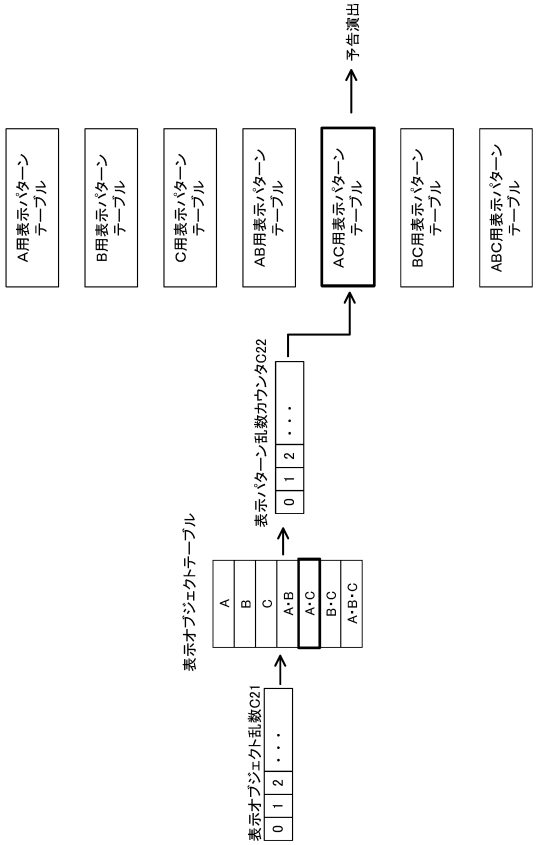
(c)



【図５７】



【図５８】



【図５９】

表示オブジェクトテーブル

表示オブジェクト乱数	表示オブジェクト
0～19	A
20～39	B
40～59	C
60～71	A・B
72～83	A・C
84～95	B・C
96～99	A・B・C

【図６０】

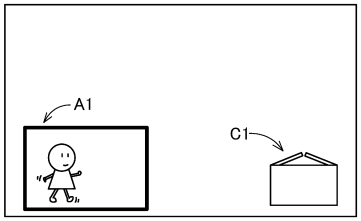
AC用表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0～1	非表示
	2～21	A1/C1
	22～51	A1-A2/C1-C2
	52～99	A1-A2/C1-C2-C3
外れ（リーチ有）	0～9	非表示
	10～29	A1/C1
	30～69	A1-A2/C1-C2
	70～99	A1-A2/C1-C2-C3
外れ（リーチ無）	0～29	非表示
	30～69	A1/C1
	70～89	A1-A2/C1-C2
	90～99	A1-A2/C1-C2-C3

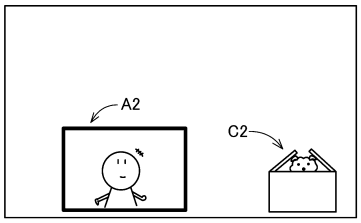
【図６１】

表示パターン(A1-A2/C1-C2-C3)

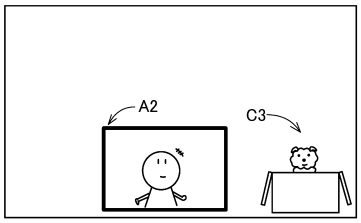
(a)



(b)



(c)



【図６２】

A用表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0～1	非表示
	2～21	A1
	22～51	A1-A2
	52～99	A1-A2-A3
外れ（リーチ有）	0～9	非表示
	10～29	A1
	30～69	A1-A2
	70～99	A1-A2-A3
外れ（リーチ無）	0～29	非表示
	30～69	A1
	70～89	A1-A2
	90～99	A1-A2-A3

【図６３】

B用表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0～1	非表示
	2～21	B1-B2-B3
	22～51	B1-B2
	52～99	B1
外れ（リーチ有）	0～9	非表示
	10～29	B1-B2-B3
	30～69	B1-B2
	70～99	B1
外れ（リーチ無）	0～29	非表示
	30～69	B1-B2-B3
	70～89	B1-B2
	90～99	B1

【図６４】

C用表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0～1	非表示
	2～21	C1
	22～51	C1-C2
	52～99	C1-C2-C3
外れ（リーチ有）	0～9	非表示
	10～29	C1
	30～69	C1-C2
	70～99	C1-C2-C3
外れ（リーチ無）	0～29	非表示
	30～69	C1
	70～89	C1-C2
	90～99	C1-C2-C3

【図６５】

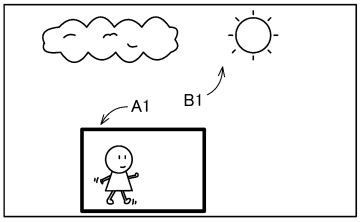
AB用表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0～1	非表示
	2～21	A1-A2/B1-B2-B3
	22～51	A1-A2-A3/B1
	52～99	A1-A2-A3/B1-B2-B3
外れ（リーチ有）	0～9	非表示
	10～29	A1-A2/B1-B2-B3
	30～69	A1-A2-A3/B1
	70～99	A1-A2-A3/B1-B2-B3
外れ（リーチ無）	0～29	非表示
	30～69	A1-A2/B1-B2-B3
	70～89	A1-A2-A3/B1
	90～99	A1-A2-A3/B1-B2-B3

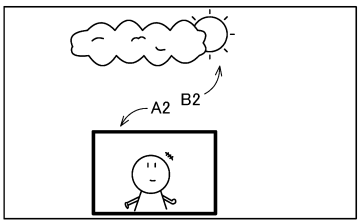
【図６６】

表示パターン(A1-A2/B1-B2-B3)

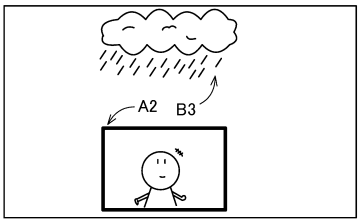
(a)



(b)



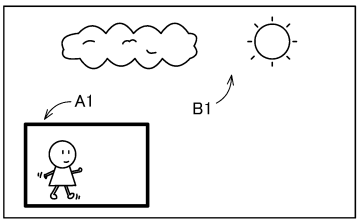
(c)



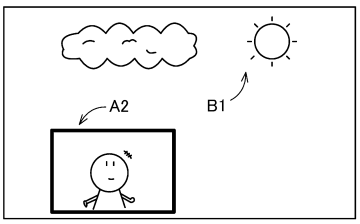
【図６７】

表示パターン(A1-A2-A3/B1)

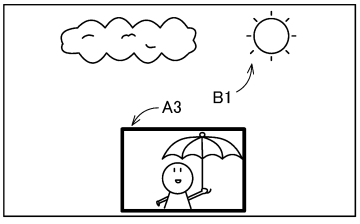
(a)



(b)



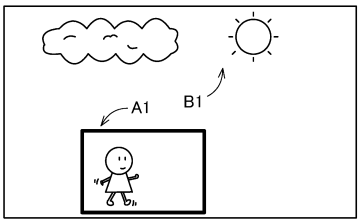
(c)



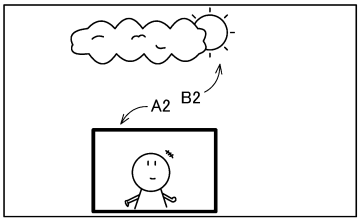
【図６８】

表示パターン(A1-A2-A3/B1-B2-B3)

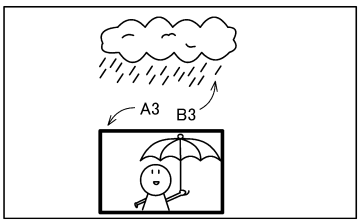
(a)



(b)



(c)



【図６９】

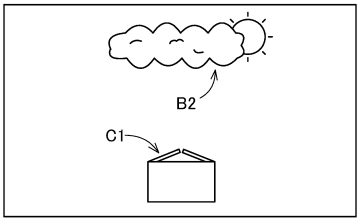
BC用表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0～1	非表示
	2～21	B2-B3/C1-C3
	22～51	B2-B3/C1
	52～99	B1/C1-C2-C3
外れ（リーチ有）	0～9	非表示
	10～29	B2-B3/C1-C3
	30～69	B2-B3/C1
	70～99	B1/C1-C2-C3
外れ（リーチ無）	0～29	非表示
	30～69	B2-B3/C1-C3
	70～89	B2-B3/C1
	90～99	B1/C1-C2-C3

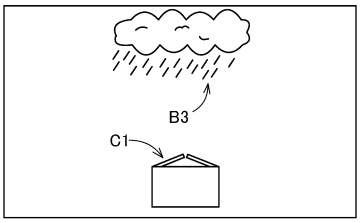
【図７０】

表示パターン(B2-B3/C1-C3)

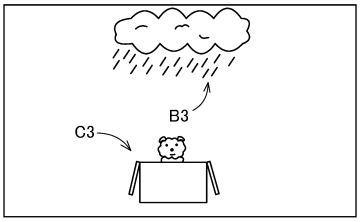
(a)



(b)



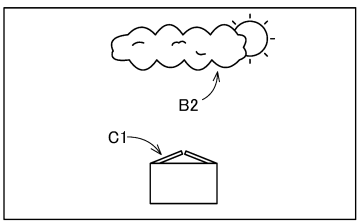
(c)



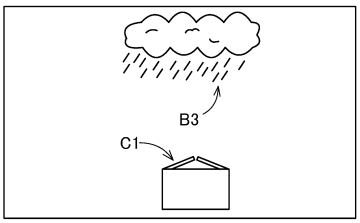
【図７１】

表示パターン(B2-B3/C1)

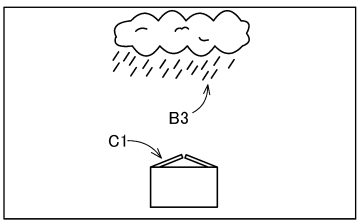
(a)



(b)



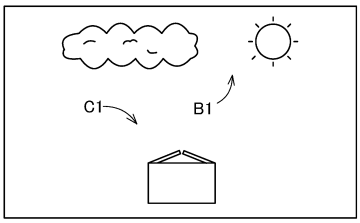
(c)



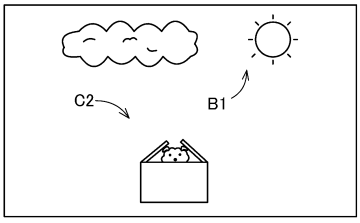
【図７２】

表示パターン(B1/C1-C2-C3)

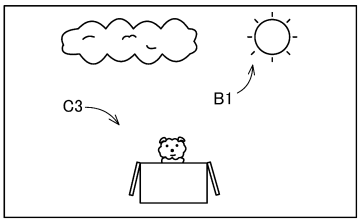
(a)



(b)



(c)



【図７３】

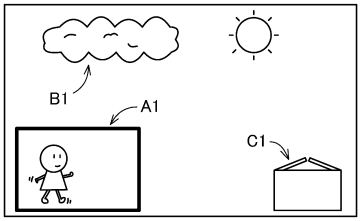
ABC用表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0～1	非表示
	2～21	A1-A2/B1-B2-B3/C1-C2-C3
	22～51	A1-A2/B1-B2/C1-C2-C3
	52～99	A1-A2-A3/B1-B2-B3/C1-C2-C3
外れ（リーチ有）	0～9	非表示
	10～29	A1-A2/B1-B2-B3/C1-C2-C3
	30～69	A1-A2/B1-B2/C1-C2-C3
	70～99	A1-A2-A3/B1-B2-B3/C1-C2-C3
外れ（リーチ無）	0～29	非表示
	30～69	A1-A2/B1-B2-B3/C1-C2-C3
	70～89	A1-A2/B1-B2/C1-C2-C3
	90～99	A1-A2-A3/B1-B2-B3/C1-C2-C3

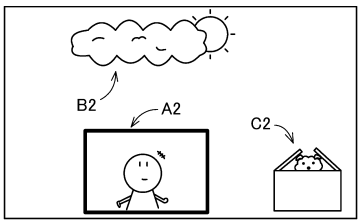
【図７４】

表示パターン(A1-A2/B1-B2-B3/C1-C2-C3)

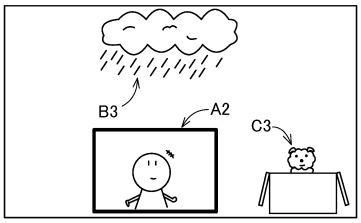
(a)



(b)



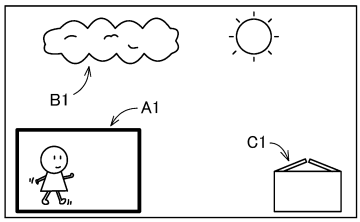
(c)



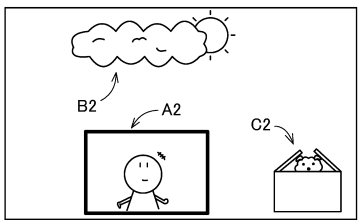
【図７５】

表示パターン(A1-A2/B1-B2/C1-C2-C3)

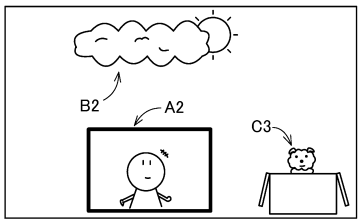
(a)



(b)



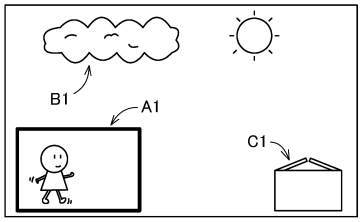
(c)



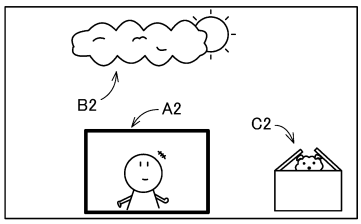
【図７６】

表示パターン(A1-A2-A3/B1-B2-B3/C1-C2-C3)

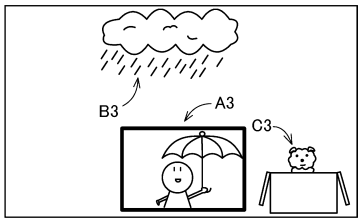
(a)



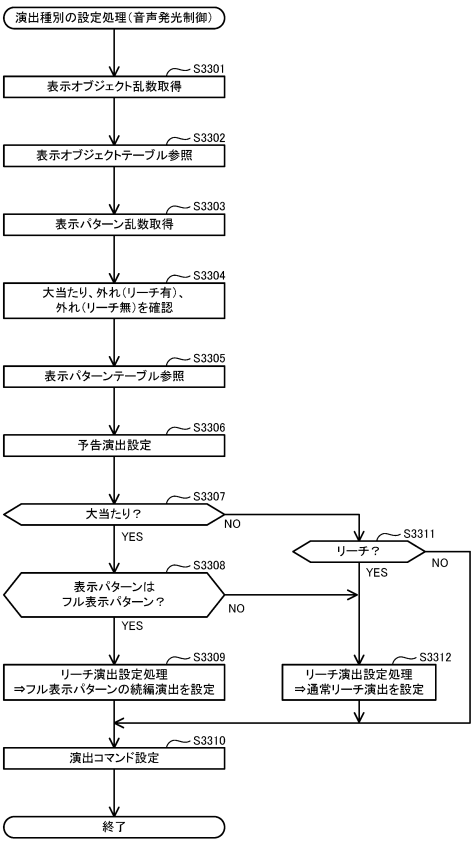
(b)



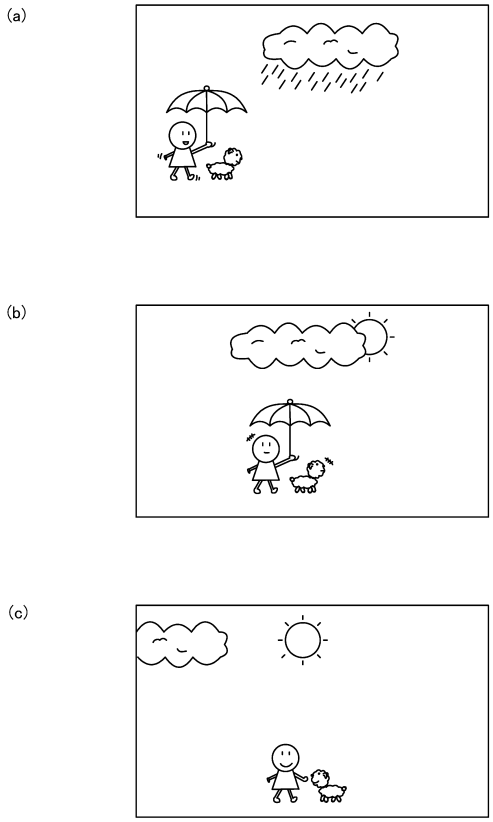
(c)



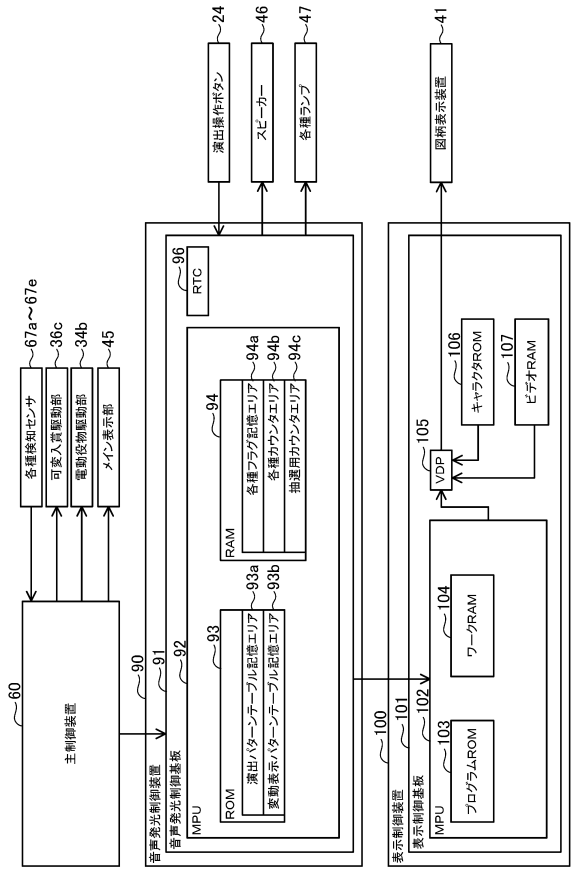
【図７７】



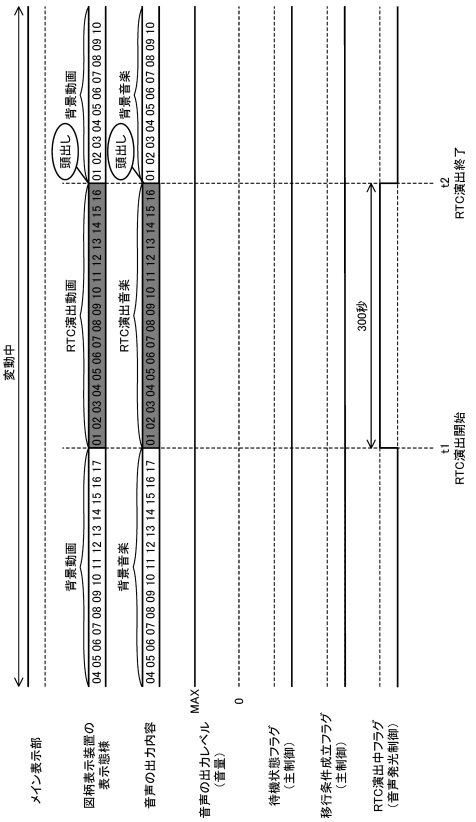
【図７８】



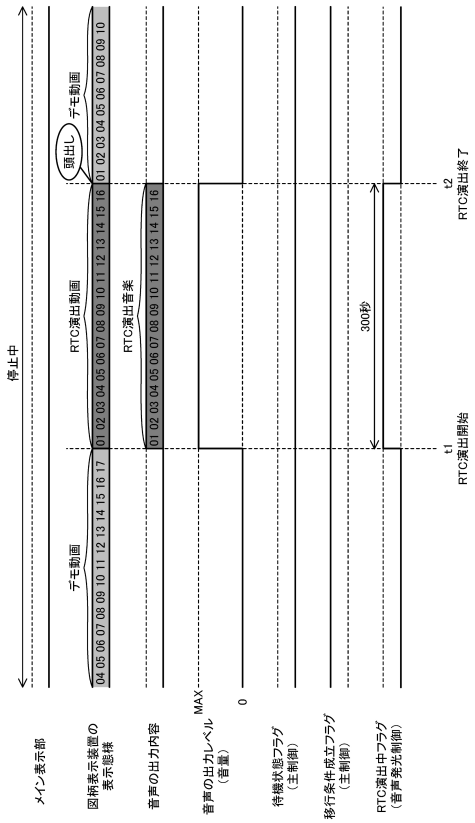
【図７９】



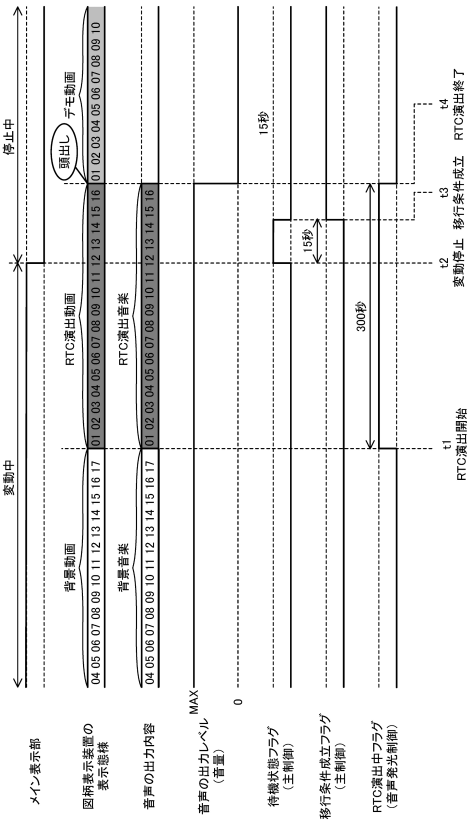
【図８０】



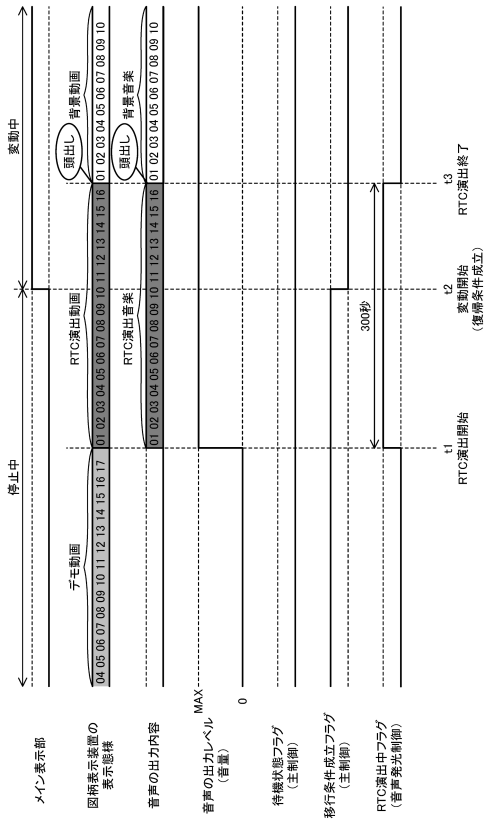
【図８１】



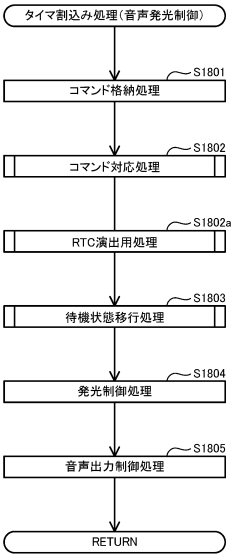
【図８２】



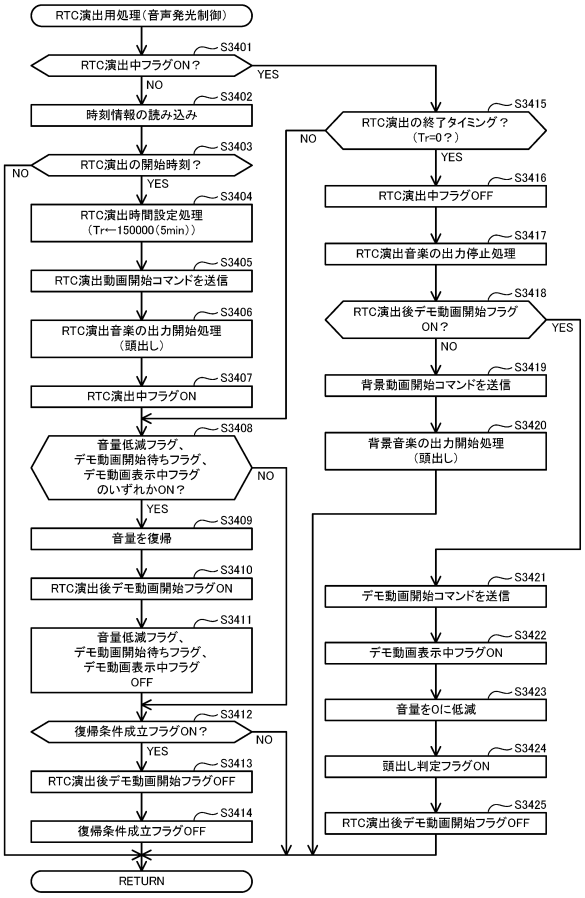
【図８３】



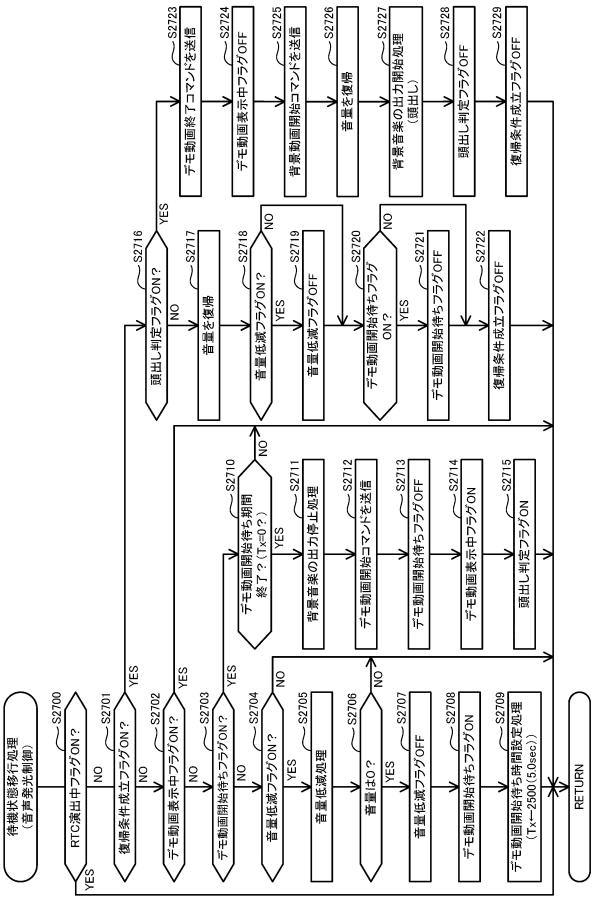
【図８４】



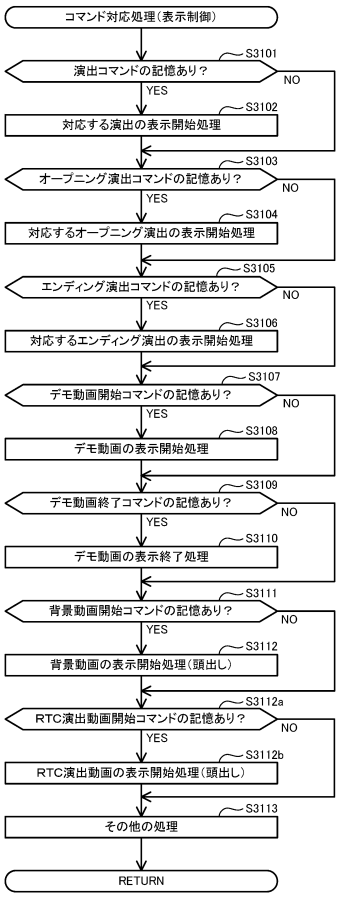
【図８５】



【図８６】

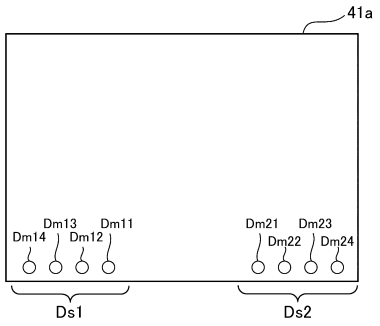


【図８７】



【図８８】

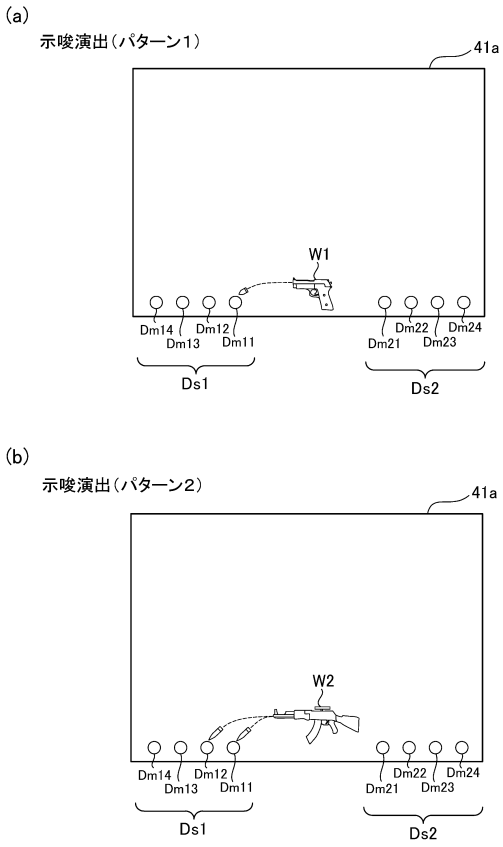
(a)



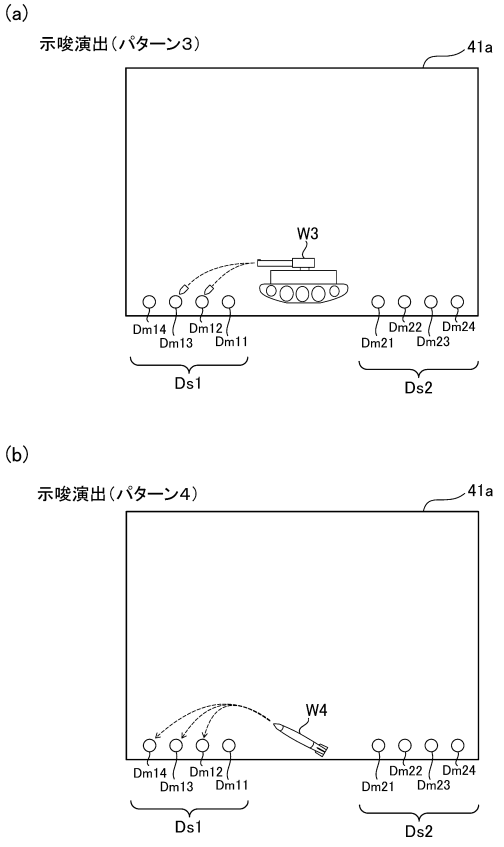
(b)

実表示レベルLvr	表示態様	大当たり抽選に当選する可能性
5	黄	高
4	赤	↑
3	緑	↑
2	青	↑
1	白	低

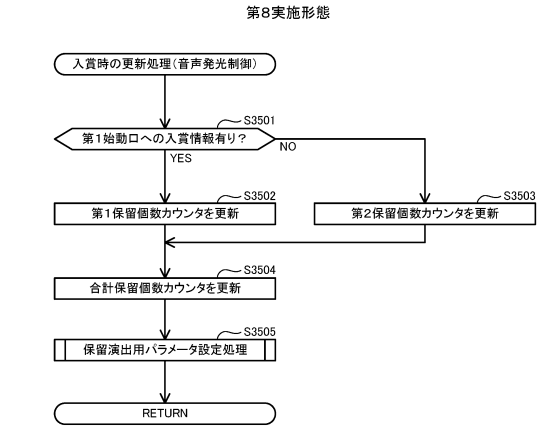
【図８９】



【図９０】



【図９１】



【図９２】

第8実施形態

(a)

第1保留演出用記憶エリア

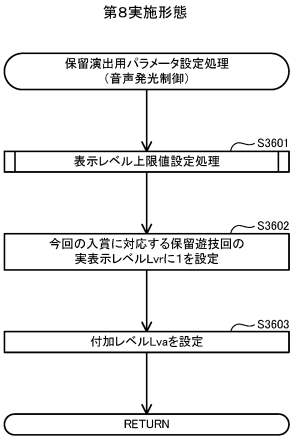
第1始動口用の保留遊技回（n）[対応する保留表示]	1 [Dm11]	2 [Dm12]	3 [Dm13]	4 [Dm14]	
付加レベルLva	1	2	3	4	← 各保留遊技回に固定
表示レベル上限値Lvm	3	5	4	1	← 遊技回が実行される毎に隣の記憶エリアにシフト
実表示レベルLvr	1	4	1	1	
保留変化可能フラグ	ON		ON		

(b)

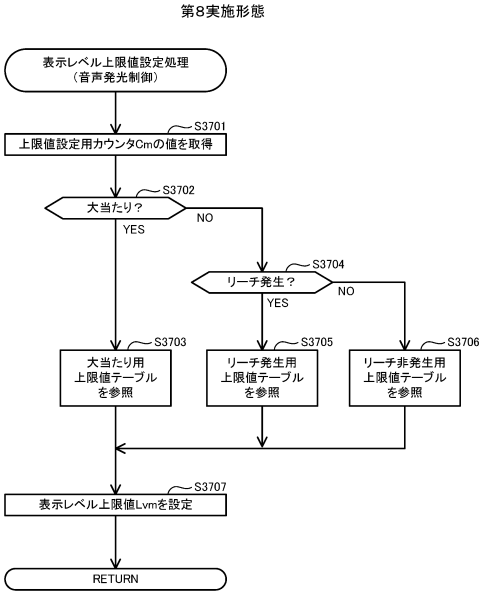
第2保留演出用記憶エリア

第2始動口用の保留遊技回（n）[対応する保留表示]	1 [Dm21]	2 [Dm22]	3 [Dm23]	4 [Dm24]	
付加レベルLva	1	2	3	4	← 各保留遊技回に固定
表示レベル上限値Lvm	5	2			← 遊技回が実行される毎に隣の記憶エリアにシフト
実表示レベルLvr	1	1			
保留変化可能フラグ	ON				

【図９３】



【図９４】



【図９５】

(a)

大当たり用上限値テーブル

上限値カウンタCm(0～99)	表示上限値レベルLm
20～99	5
10～19	4
5～9	3
0～4	2
－	1

(b)

リーチ用上限値テーブル

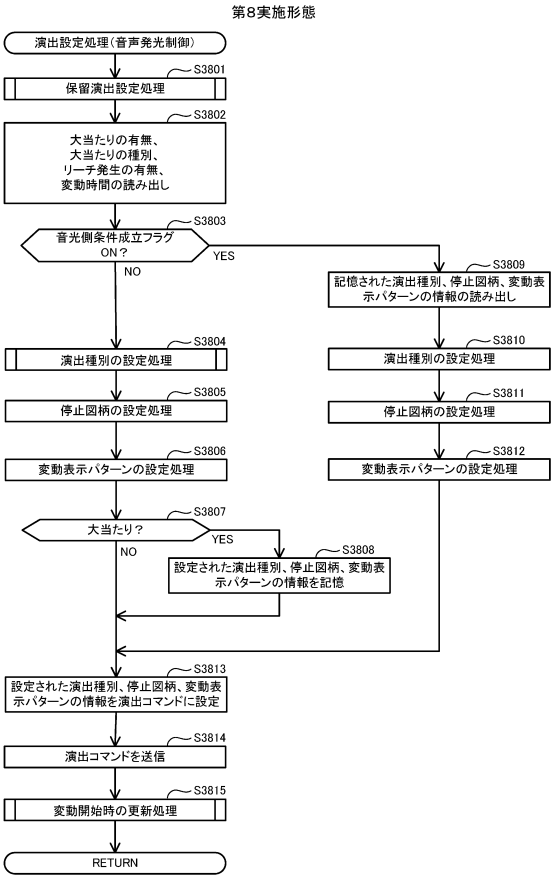
上限値カウンタCm(0～99)	表示上限値レベルLm
90～99	5
20～89	4
10～19	3
3～9	2
0～2	1

(c)

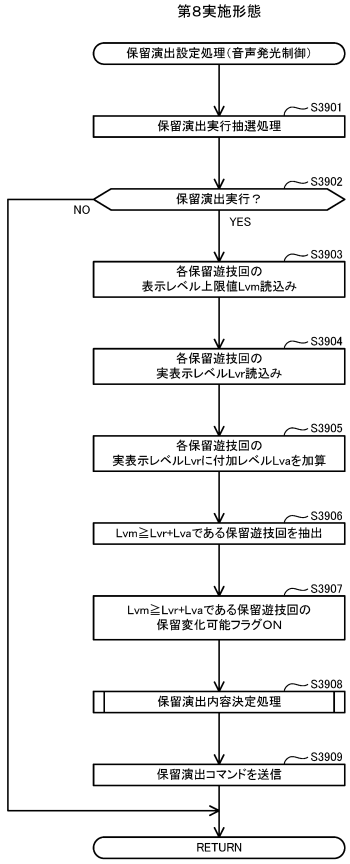
リーチ非発生用上限値テーブル

上限値カウンタCm(0～99)	表示上限値レベルLm
98～99	5
95～97	4
80～94	3
60～79	2
0～59	1

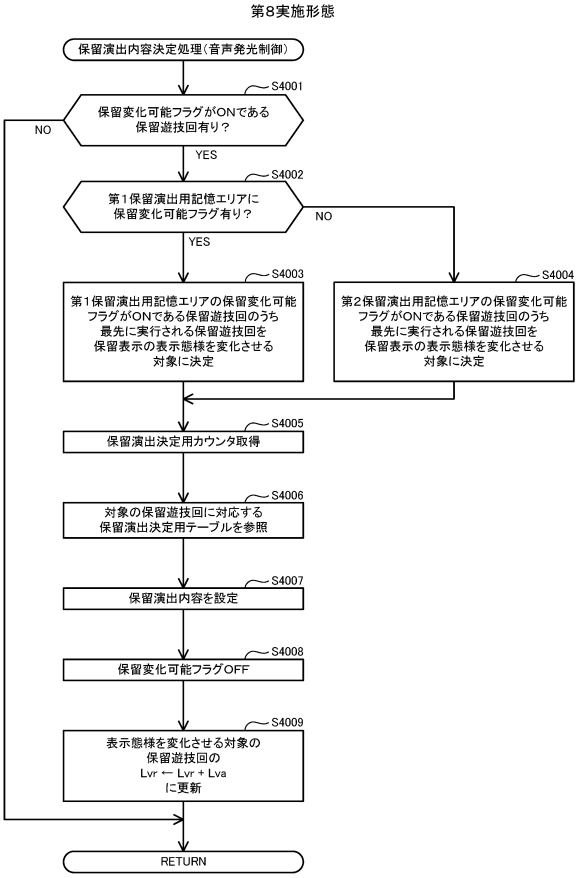
【図９６】



【図９７】



【図９８】



【図９９】

(a)

保留演出決定用テーブル：保留遊技回（n = 1)用

保留演出カウンタCe(0～99)	示唆演出パターン
20～99	パターン1
0～19	パターン2

(b)

保留演出決定用テーブル：保留遊技回（n = 2)用

保留演出カウンタCe(0～99)	示唆演出パターン
30～99	パターン2
10～29	パターン3
0～9	パターン4

(c)

保留演出決定用テーブル：保留遊技回（n = 3)用

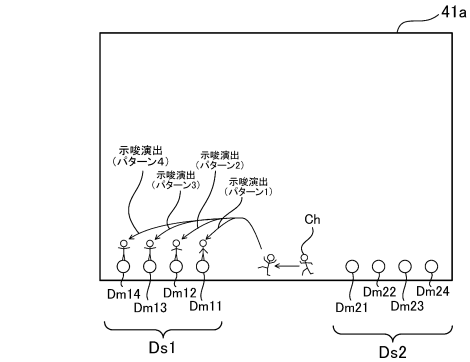
保留演出カウンタCe(0～99)	示唆演出パターン
20～99	パターン3
0～19	パターン4

(d)

保留演出決定用テーブル：保留遊技回（n = 4)用

保留演出カウンタCe(0～99)	示唆演出パターン
0～99	パターン4

【図１００】



【図１０１】

第9実施形態

(a)

第1保留演出用記憶エリア

第1始動口用の保留遊技回(n)[対応する保留表示]	1 [Dm11]	2 [Dm12]	3 [Dm13]	4 [Dm14]
表示レベル上限値Lvm	3	1	4	5
実表示レベルLvr	2	1	1	3
保留変化可能フラグ	ON		ON	ON

← 遊技回が実行される毎に隣の記憶エリアにシフト

(b)

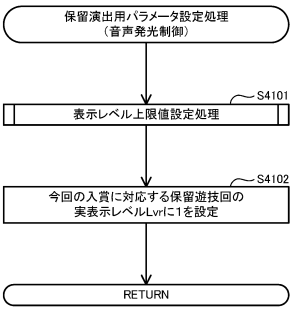
第2保留演出用記憶エリア

第2始動口用の保留遊技回(n)[対応する保留表示]	1 [Dm21]	2 [Dm22]	3 [Dm23]	4 [Dm24]
表示レベル上限値Lvm	5	2	4	
実表示レベルLvr	1	2	3	
保留変化可能フラグ	ON		ON	

← 遊技回が実行される毎に隣の記憶エリアにシフト

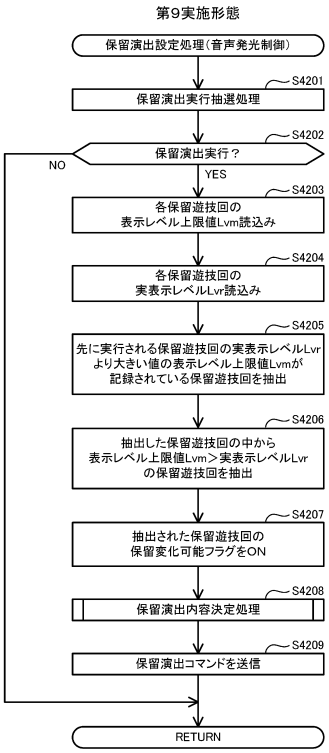
【図１０２】

第9実施形態



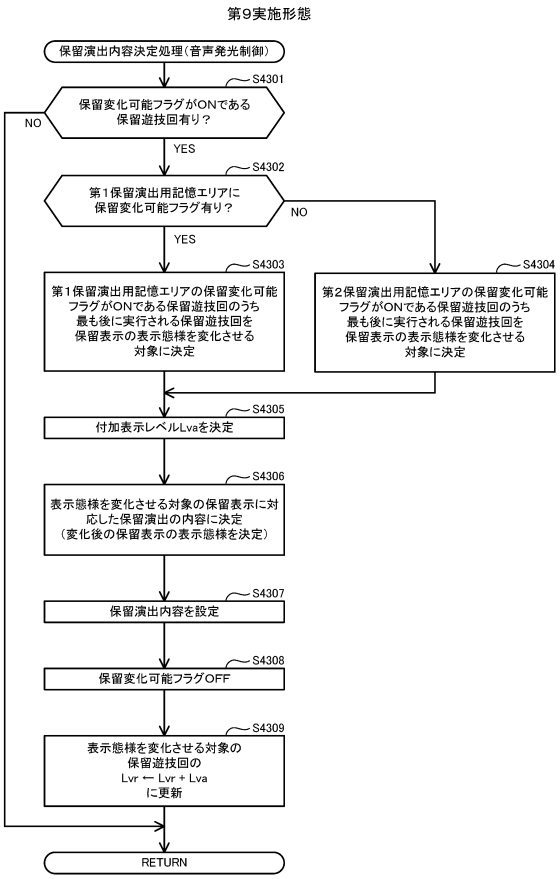
【図１０３】

第9実施形態

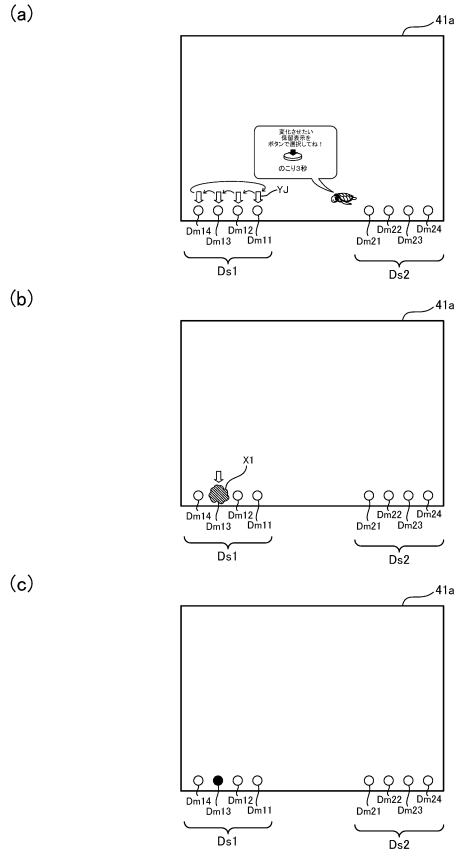


【図１０４】

第9実施形態



【図１０５】



【図１０６】

第10実施形態

(a)

第1保留演出用記憶エリア

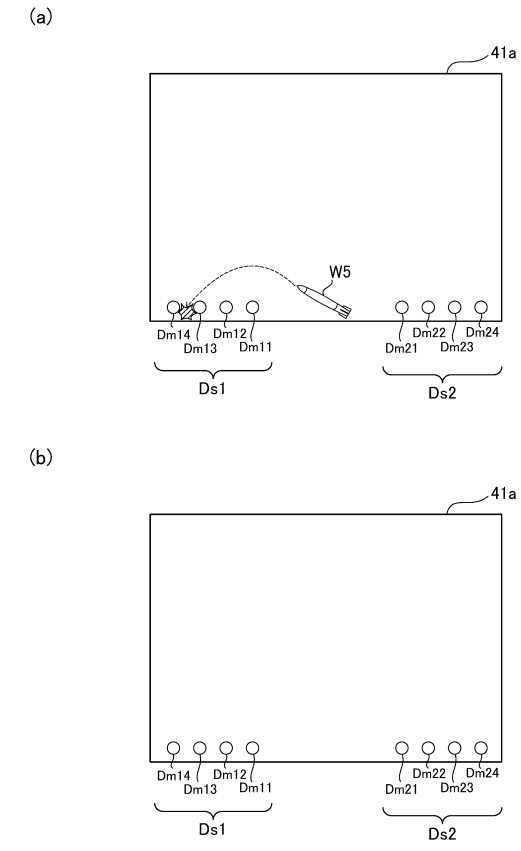
第1始動口用の保留遊技回(n)[対応する保留表示]	1 [Dm11]	2 [Dm12]	3 [Dm13]	4 [Dm14]
表示レベル上限値Lvm	3	5	4	
実表示レベルLvr	3	1	1	

(b)

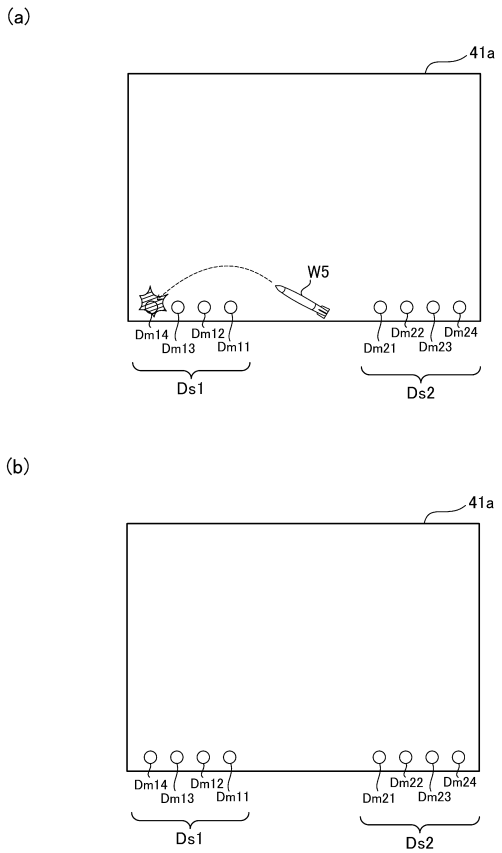
第2保留演出用記憶エリア

第2始動口用の保留遊技回(n)[対応する保留表示]	1 [Dm21]	2 [Dm22]	3 [Dm23]	4 [Dm24]
表示レベル上限値Lvm	5	2		
実表示レベルLvr	1	2		

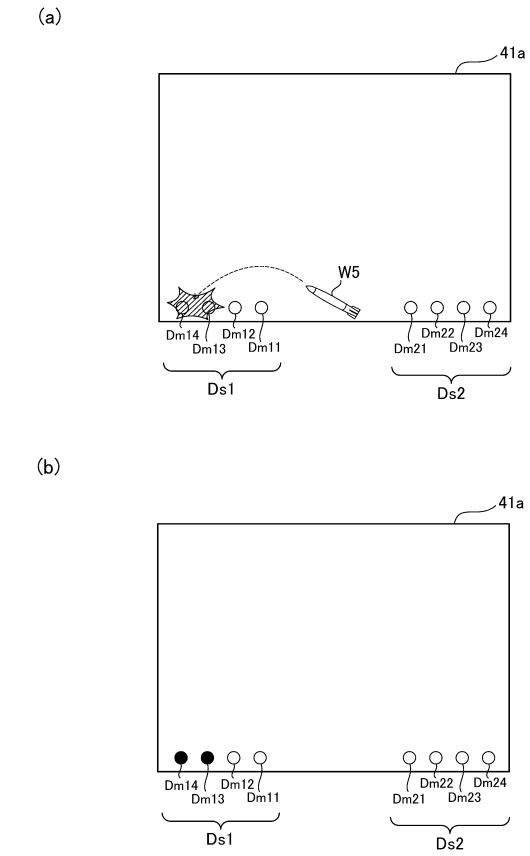
【図１０７】



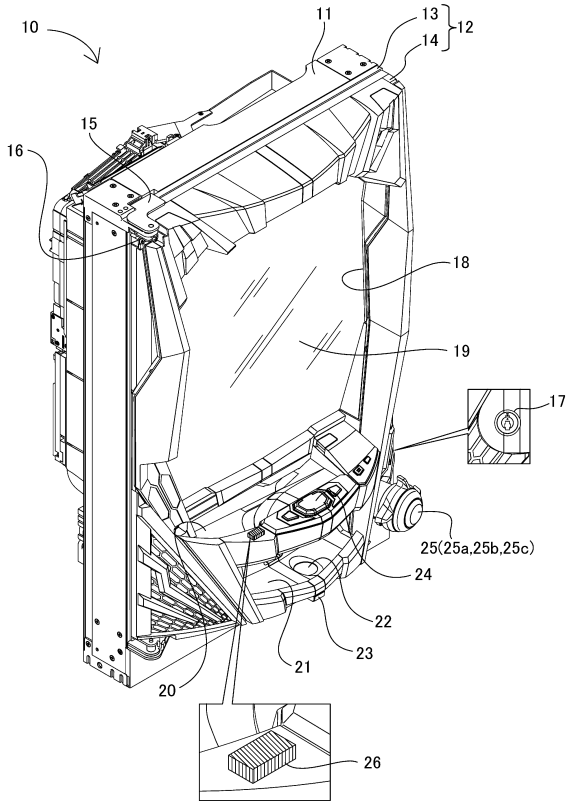
【図１０８】



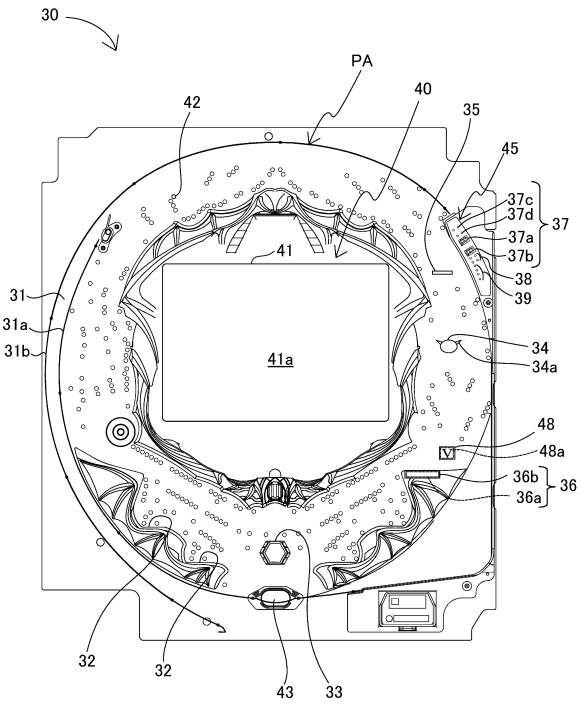
【図１０９】



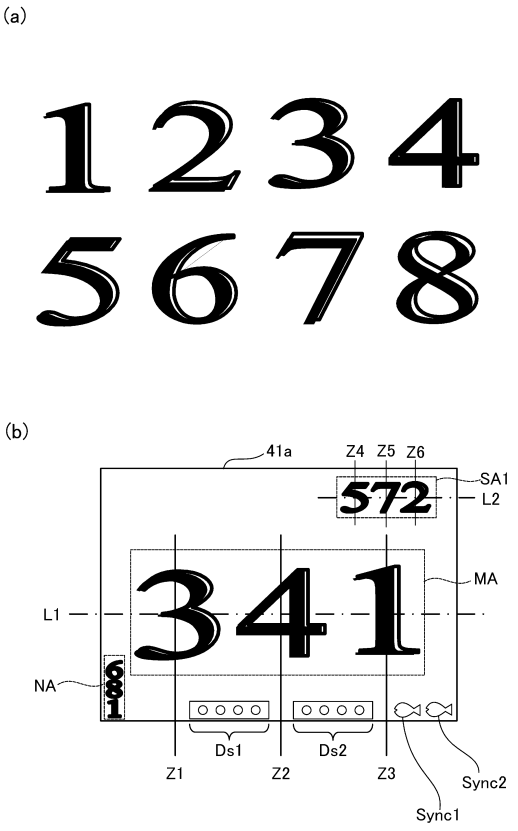
【図１１０】



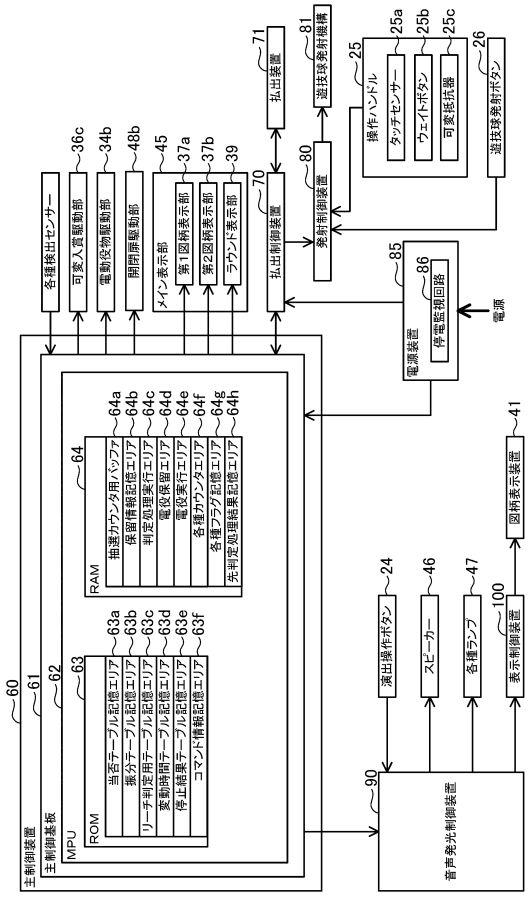
【図１１１】



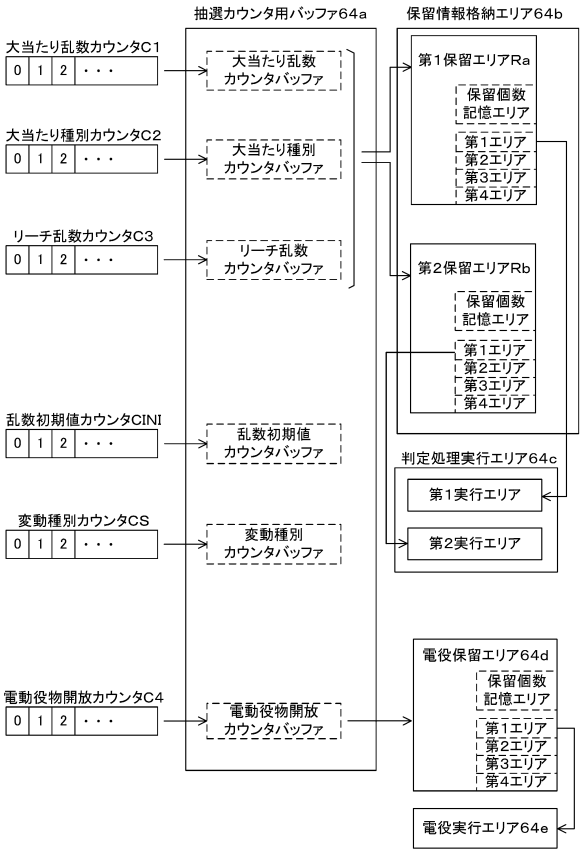
【図１１２】



【図１１３】



【図１１４】



【図１１５】

(a)

第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図１１６】

(a)

第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～504	第1小当たり
505～554	第2小当たり
555～604	第3小当たり
605～1199	外れ

(b)

第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～515	第1小当たり
516～565	第2小当たり
566～615	第3小当たり
616～1199	外れ

【図１１７】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～19	8R第1種大当たり
20～39	8R第2種大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～19	16R第1種大当たり
20～39	8R第1種大当たり

【図１１８】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

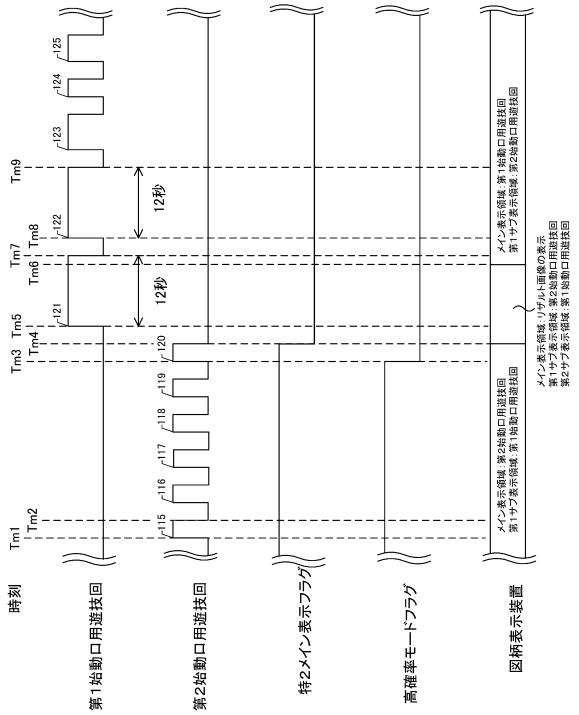
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～463	電役開放当選
464,465	外れ

(b)

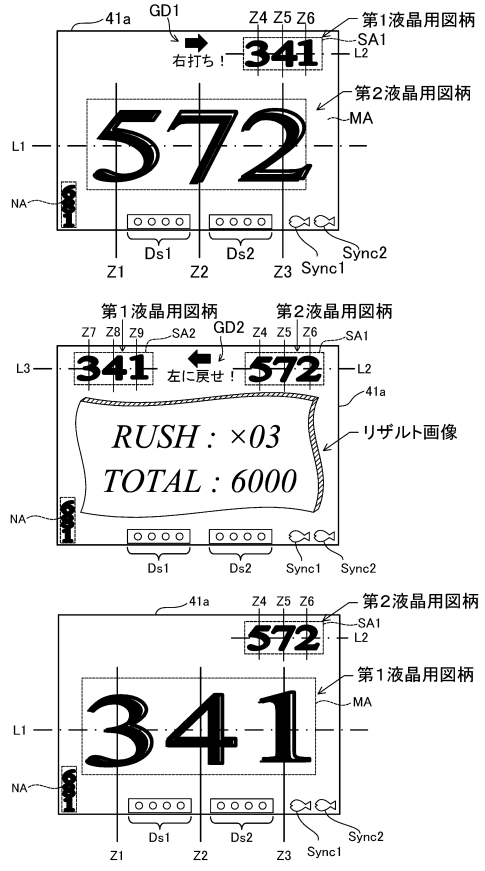
電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

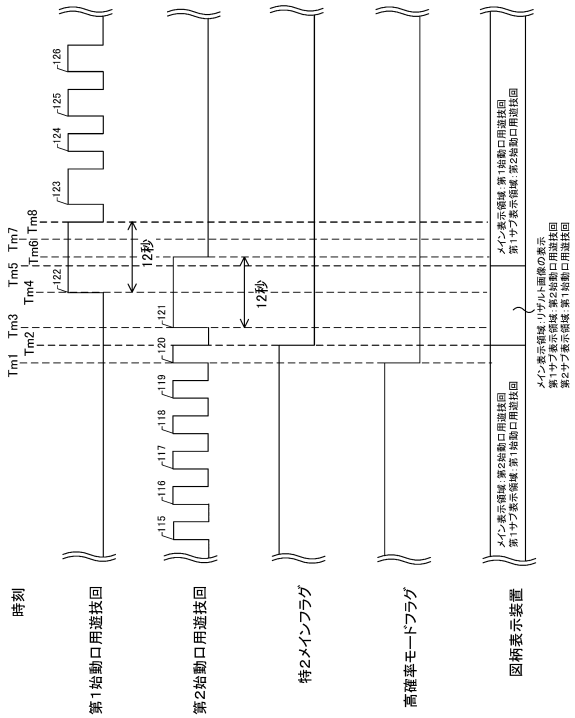
【図１１９】



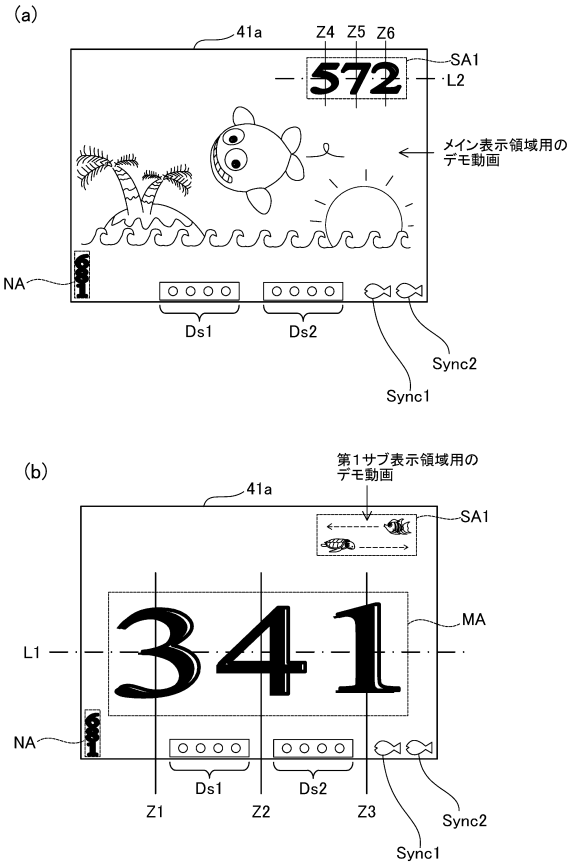
【図１２０】



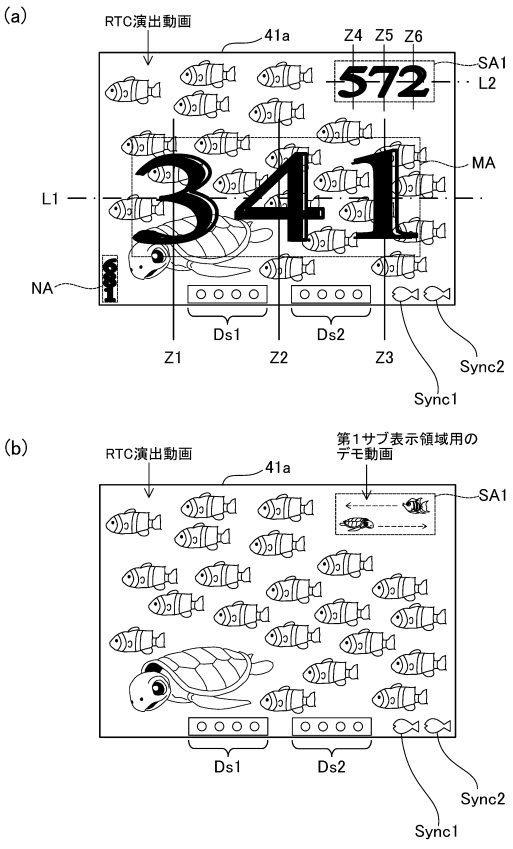
【図１２１】



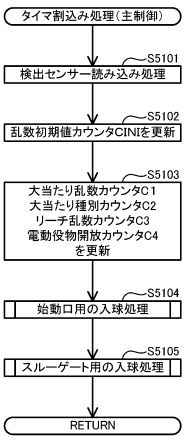
【図１２２】



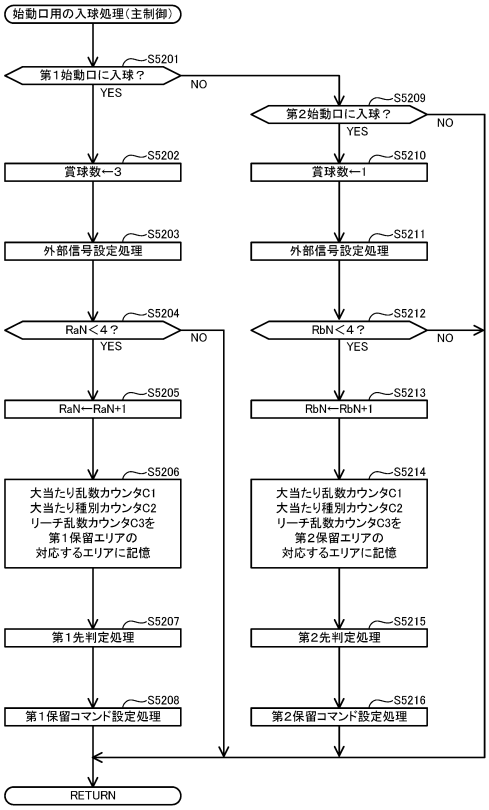
【図１２３】



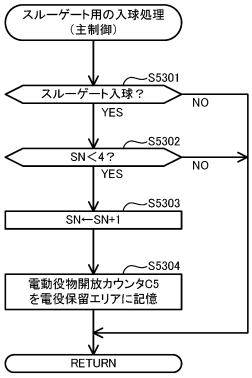
【図１２４】



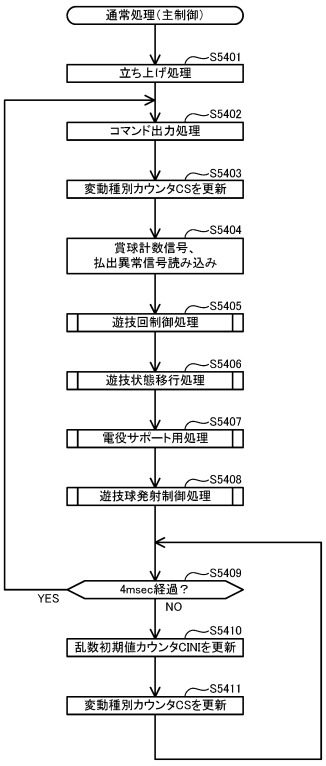
【図１２５】



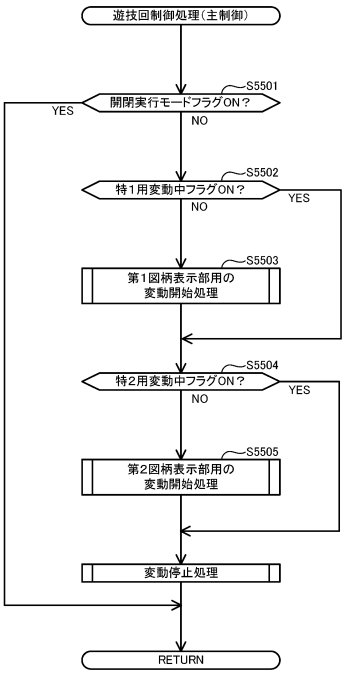
【図１２６】



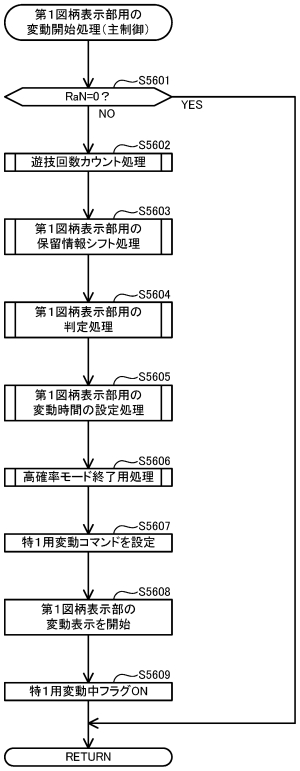
【図１２７】



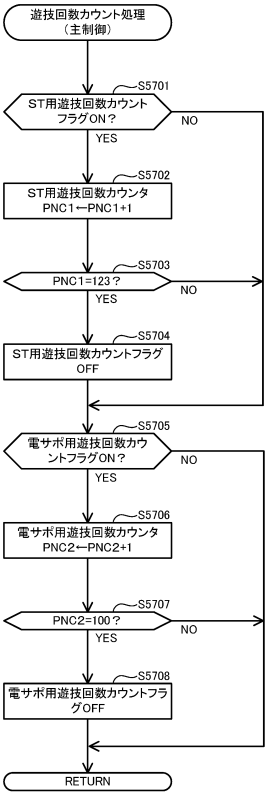
【図１２８】



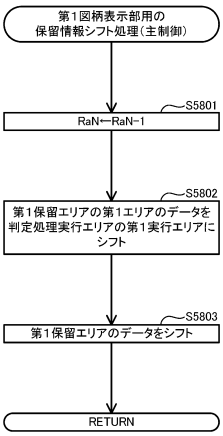
【図１２９】



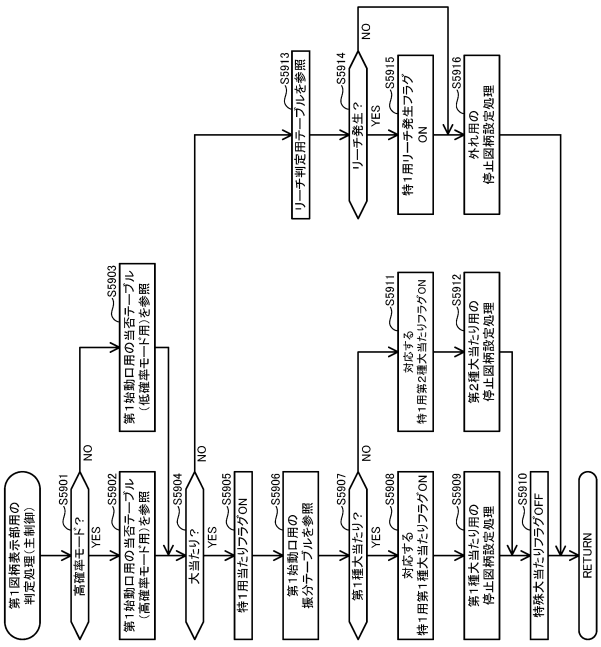
【図１３０】



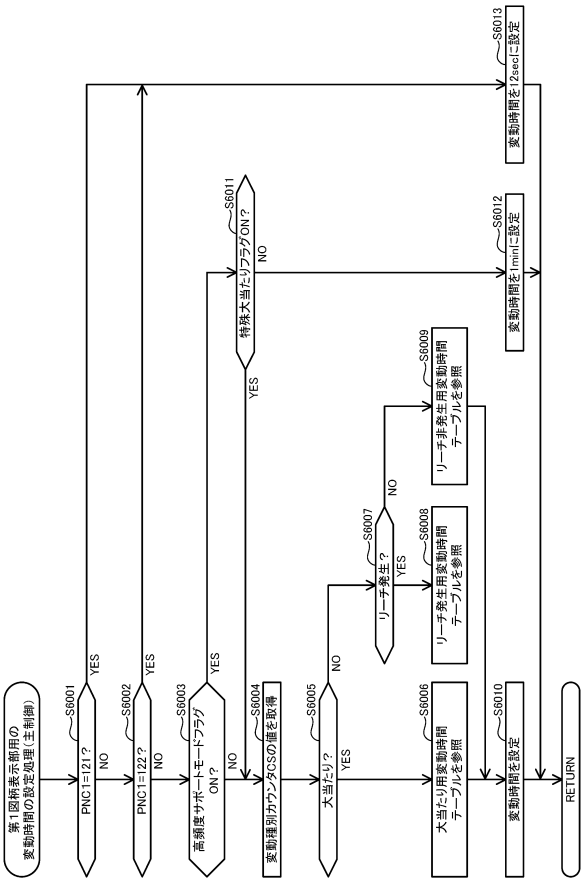
【図１３１】



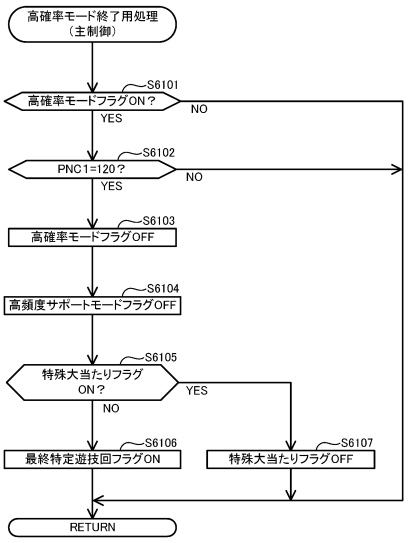
【図１３２】



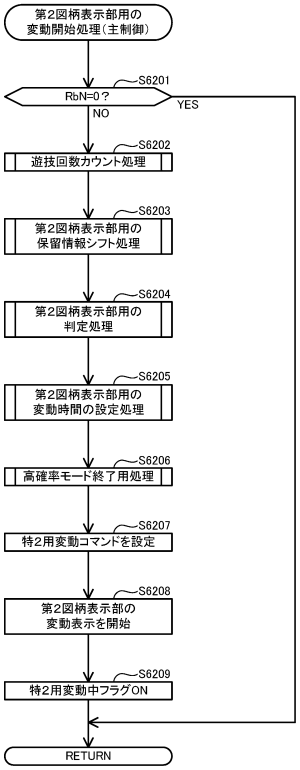
【図１３３】



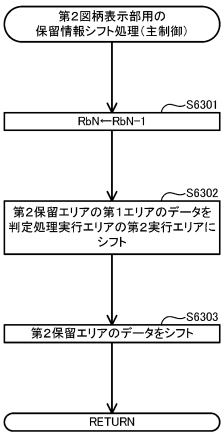
【図１３４】



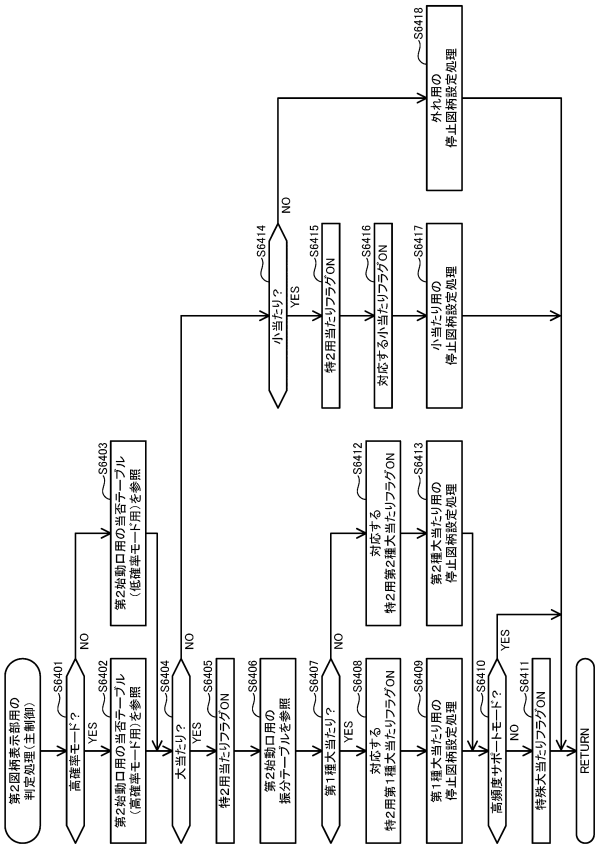
【図１３５】



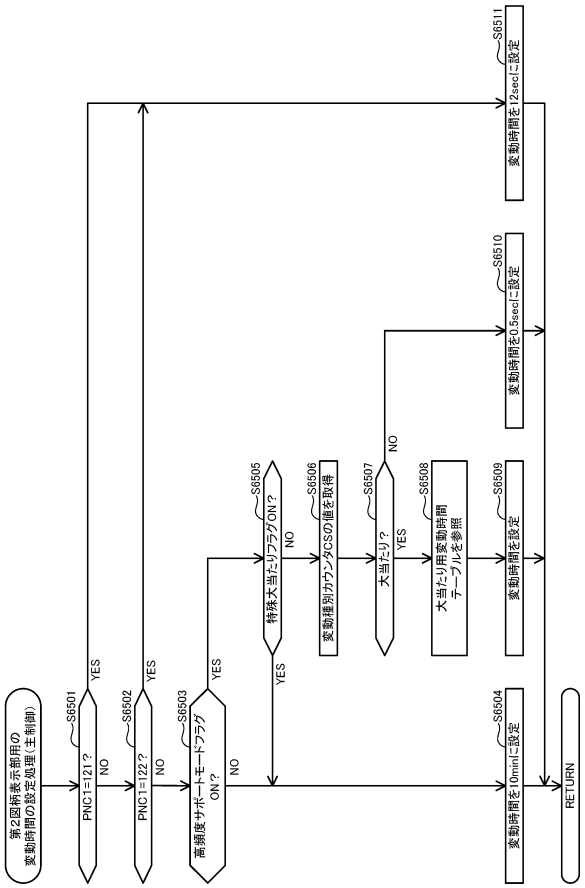
【図１３６】



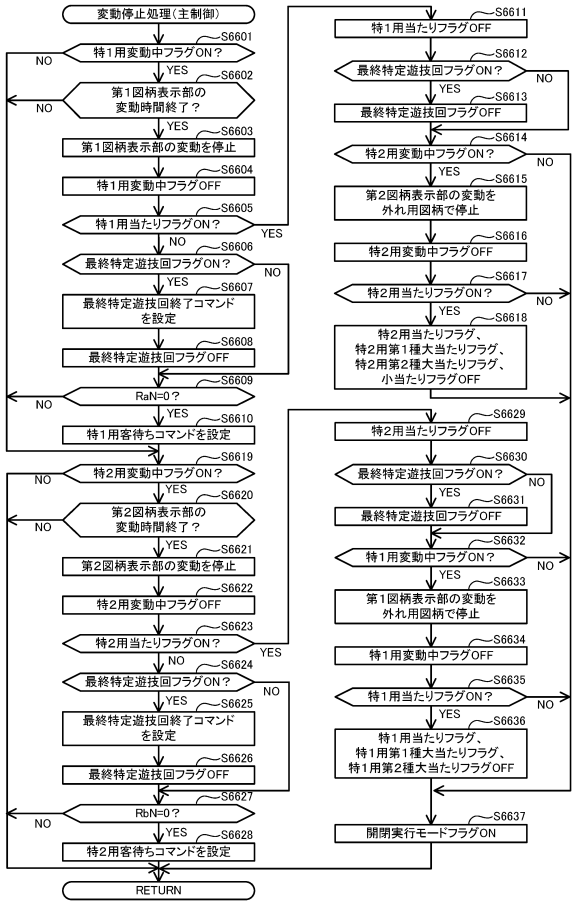
【図１３７】



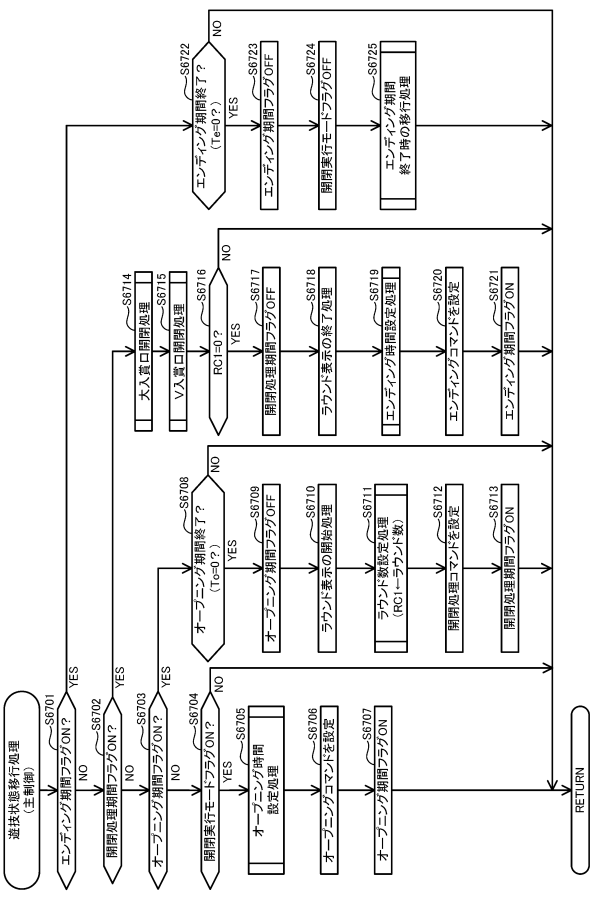
【図１３８】



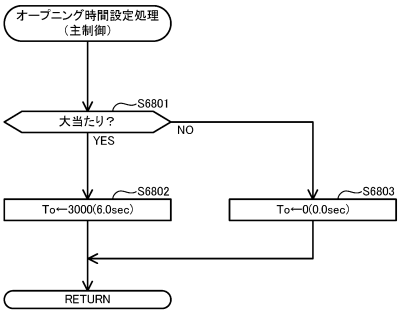
【図１３９】



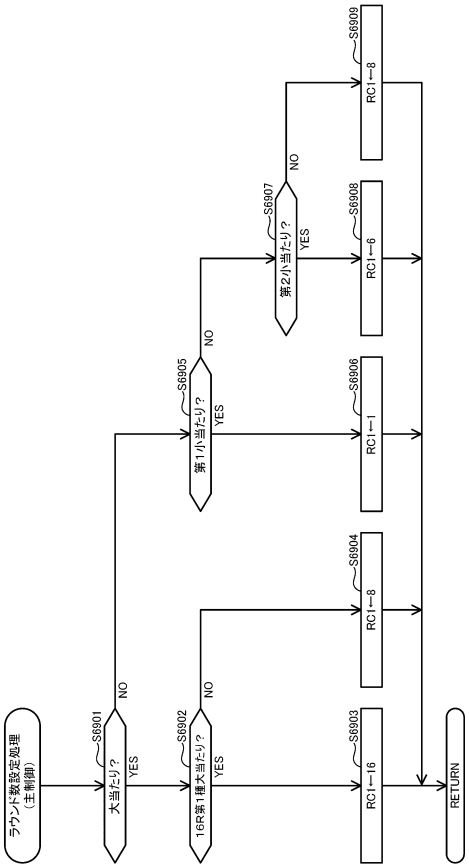
【図１４０】



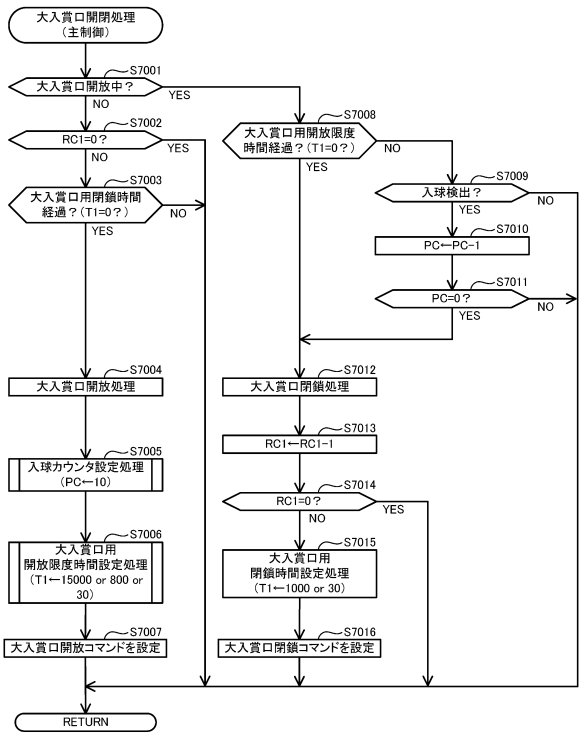
【図１４１】



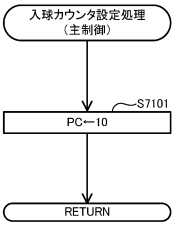
【図１４２】



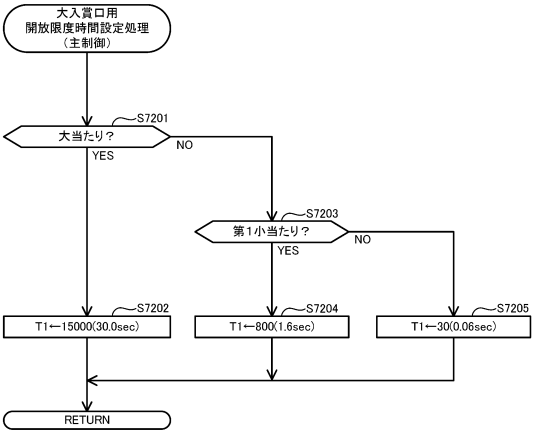
【図１４３】



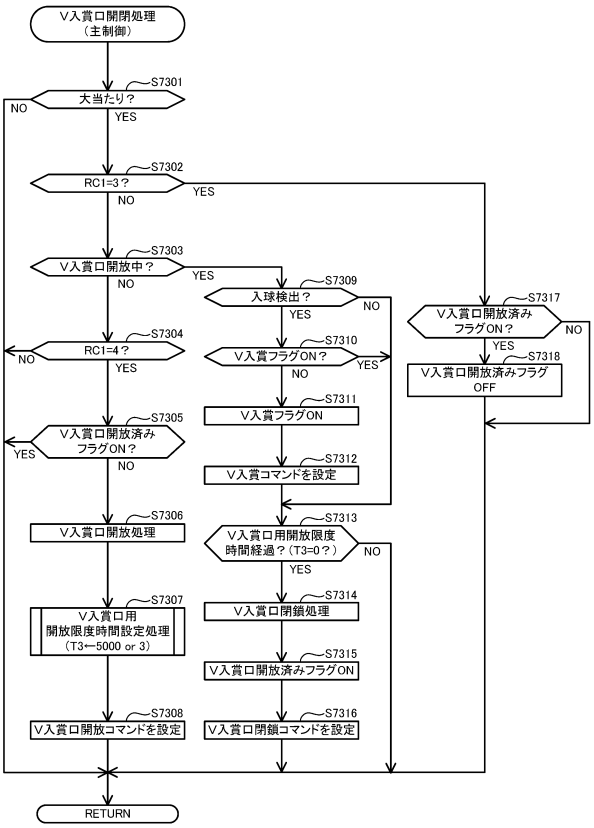
【図１４４】



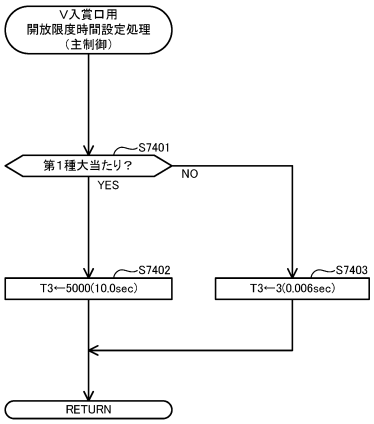
【図１４５】



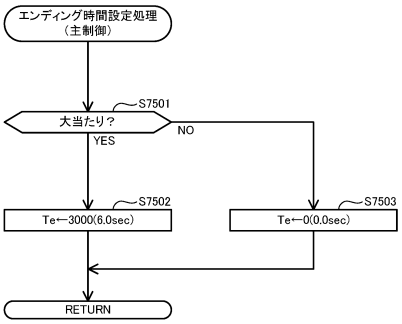
【図１４６】



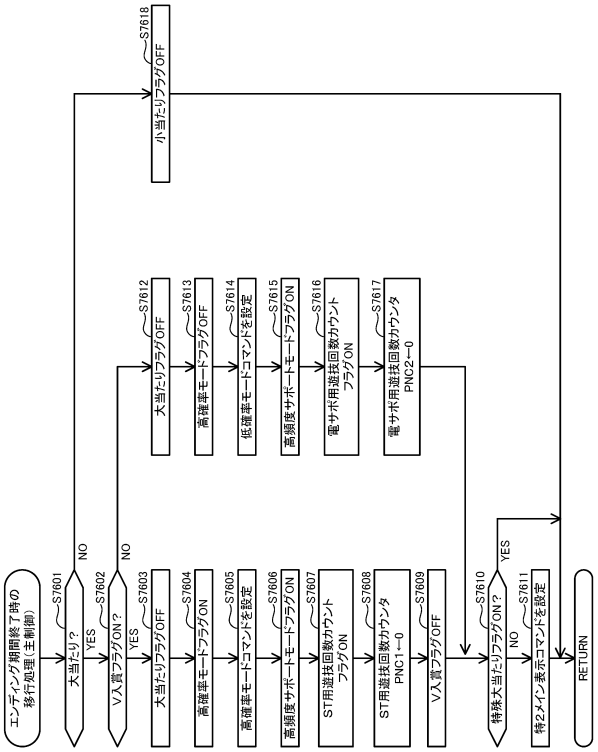
【図１４７】



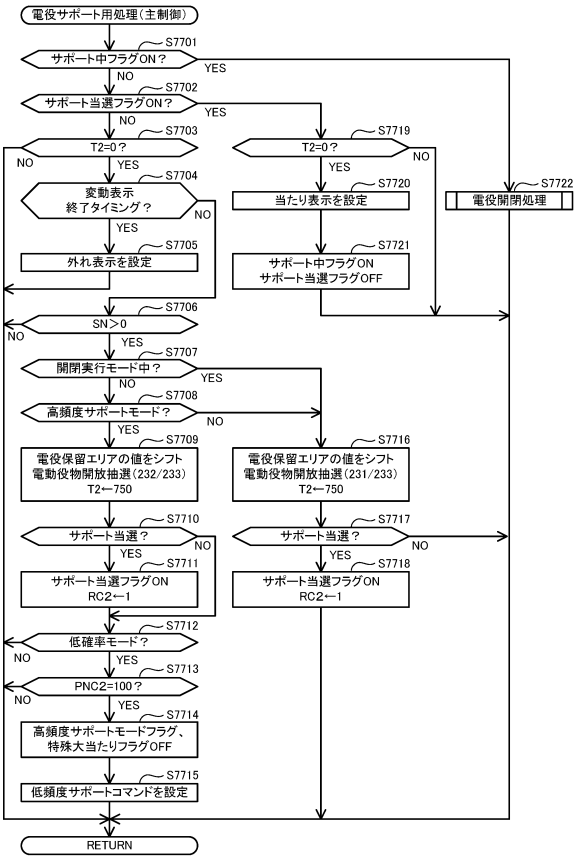
【図１４８】



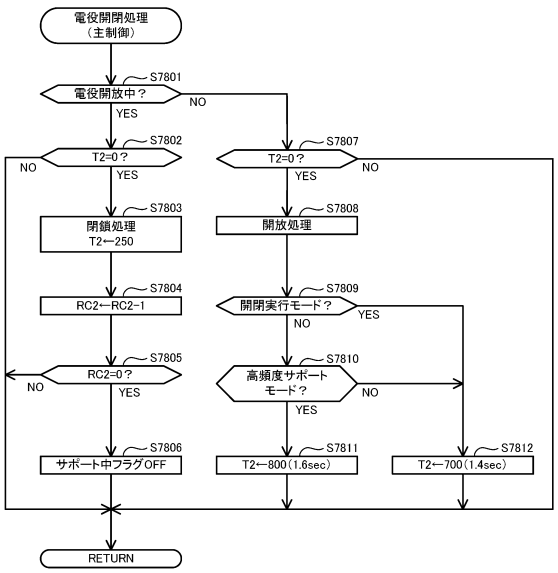
【図１４９】



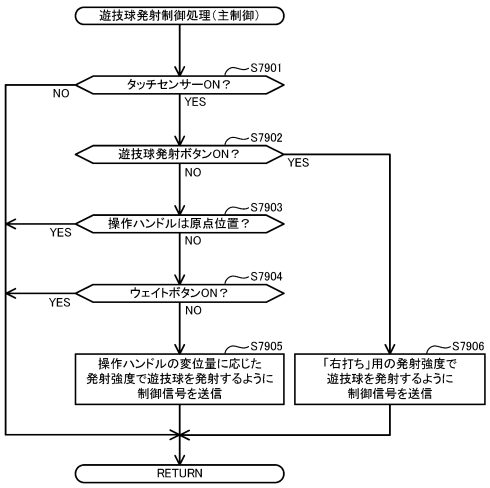
【図１５０】



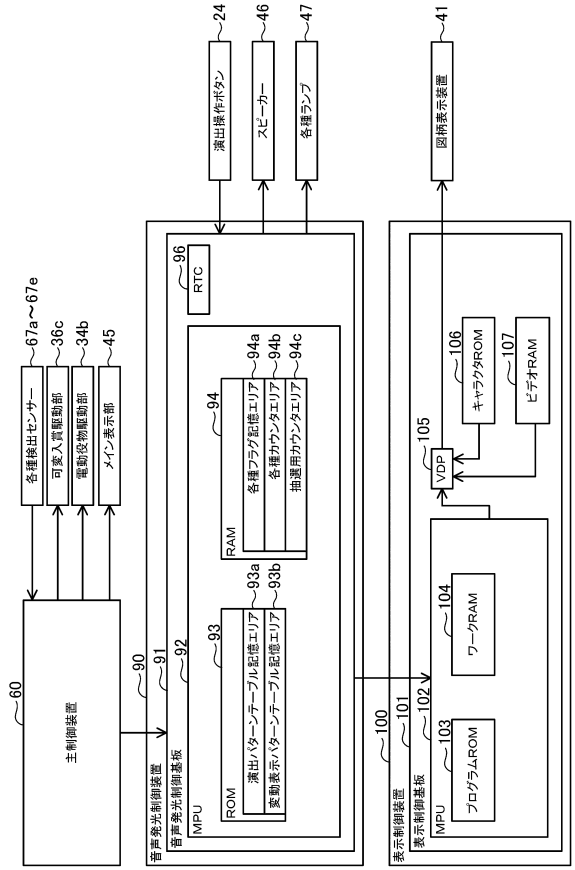
【図１５１】



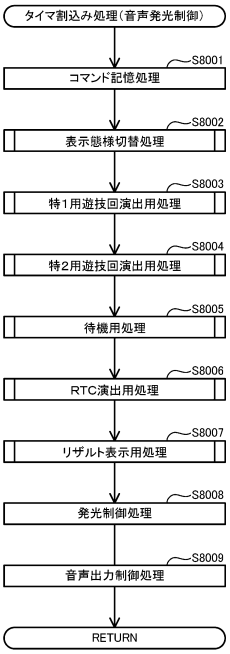
【図１５２】



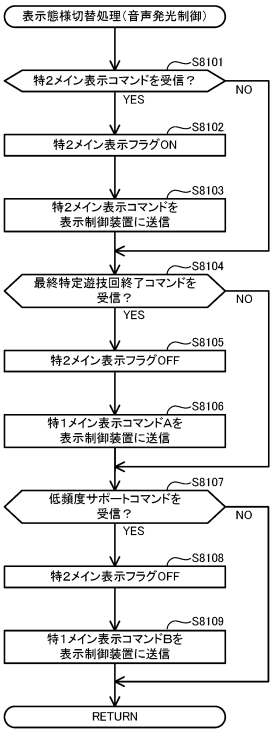
【図１５３】



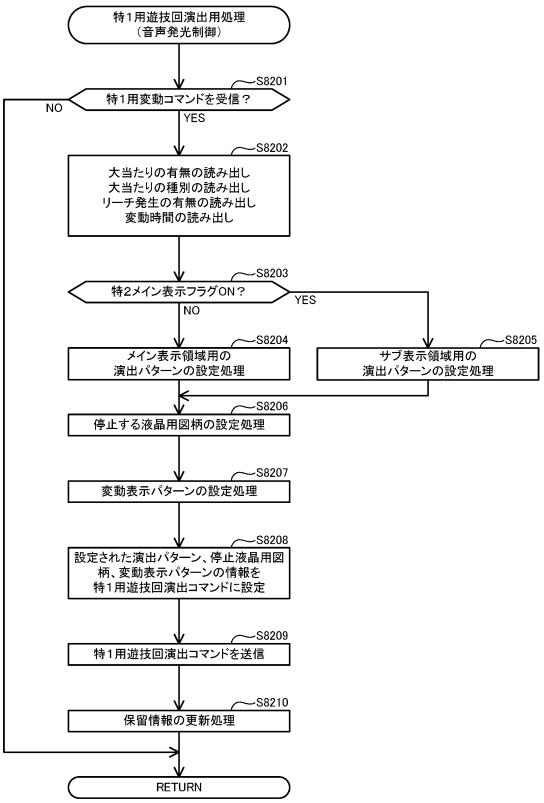
【図１５４】



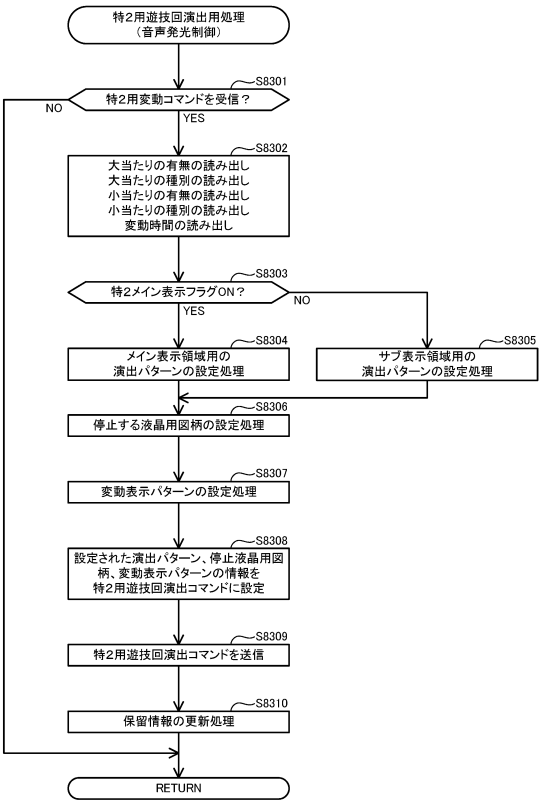
【図１５５】



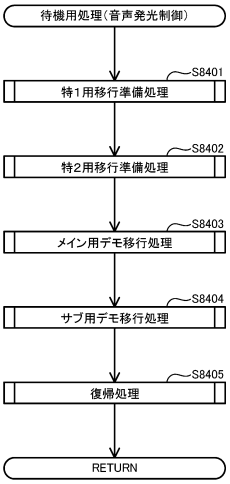
【図１５６】



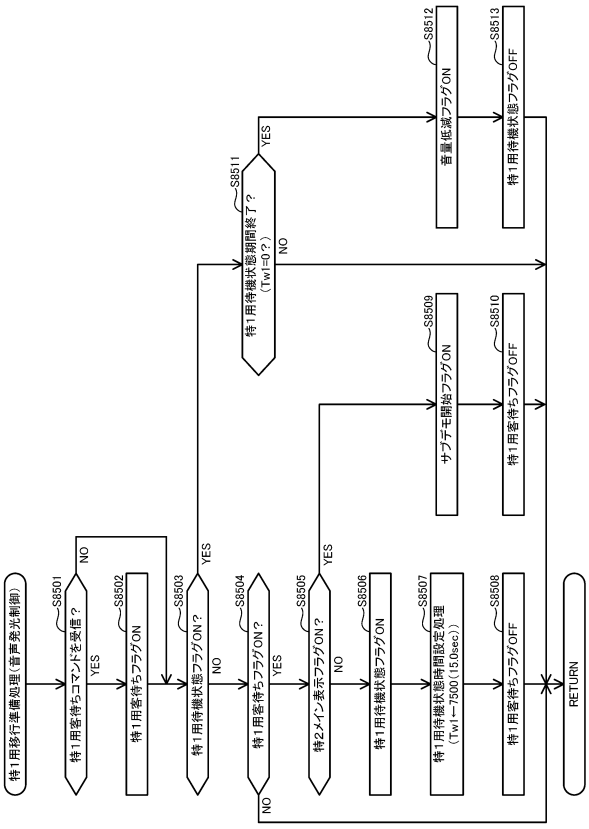
【図１５７】



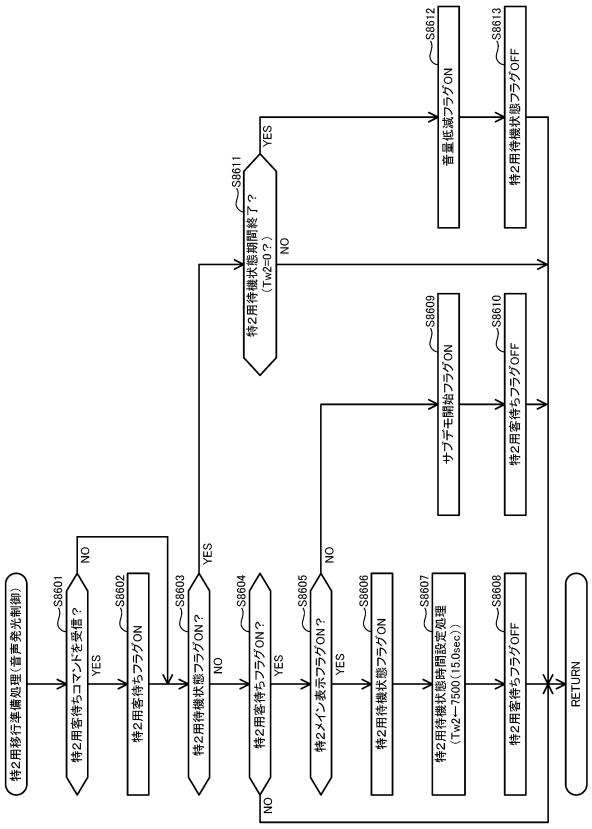
【図１５８】



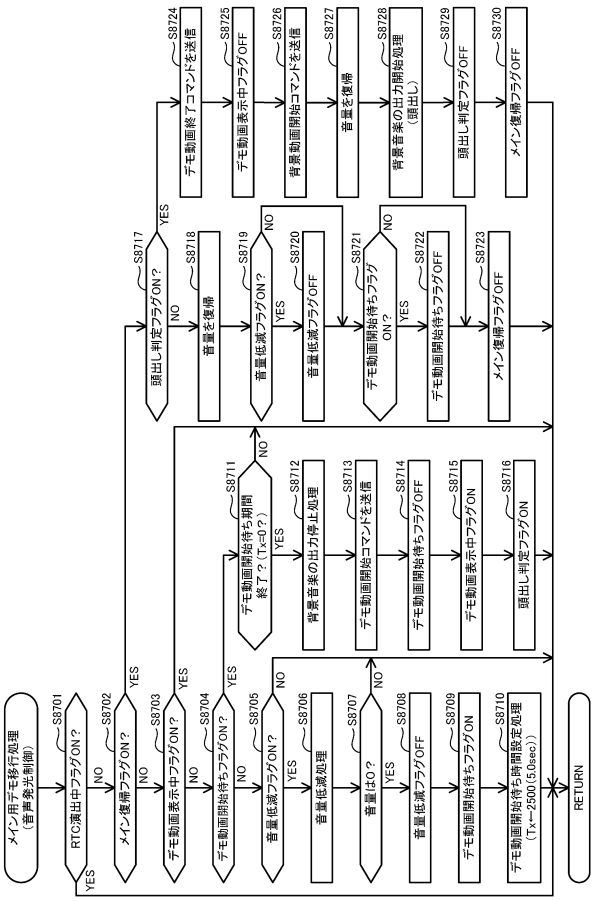
【図１５９】



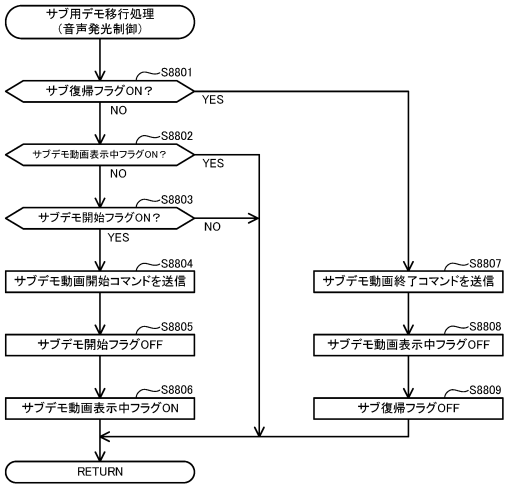
【図１６０】



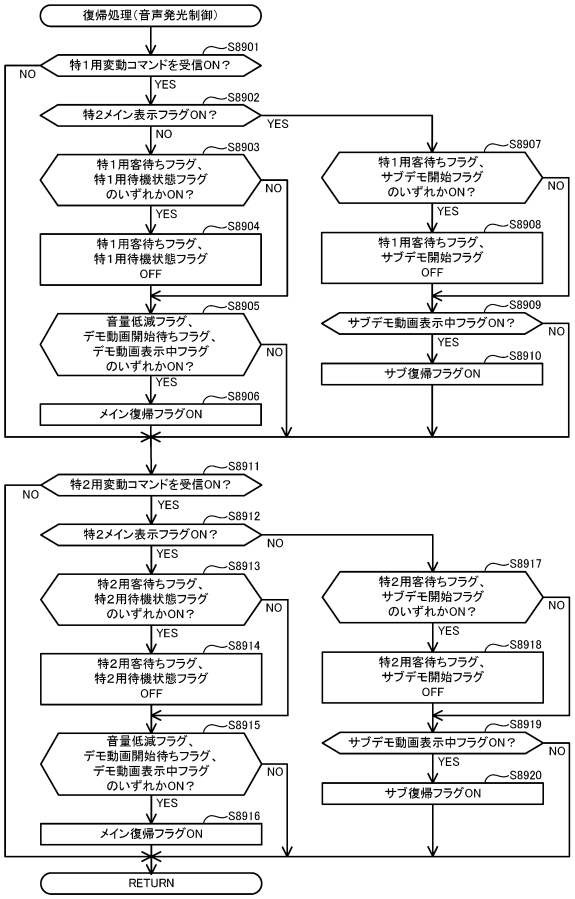
【図１６１】



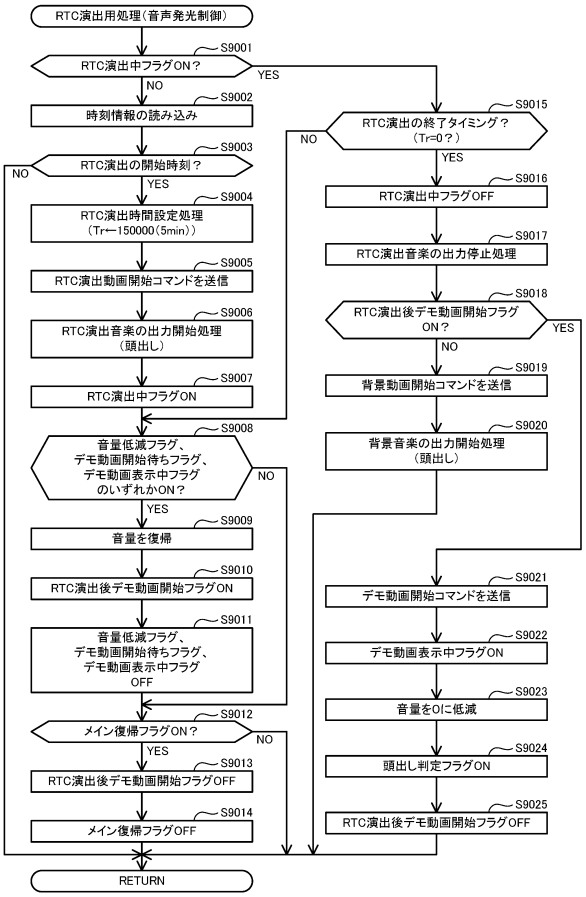
【図１６２】



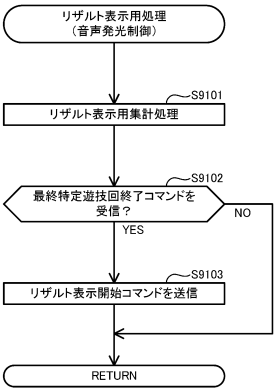
【図１６３】



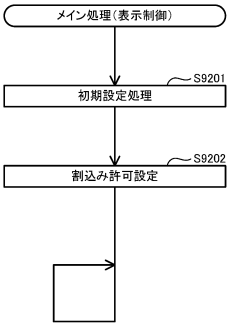
【図１６４】



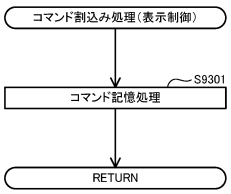
【図１６５】



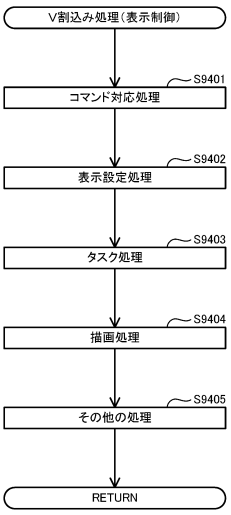
【図１６６】



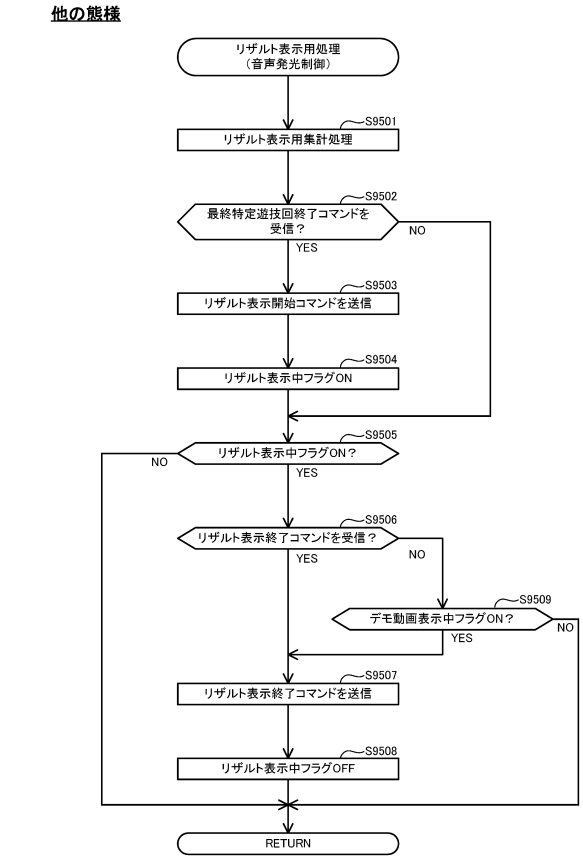
【図１６７】



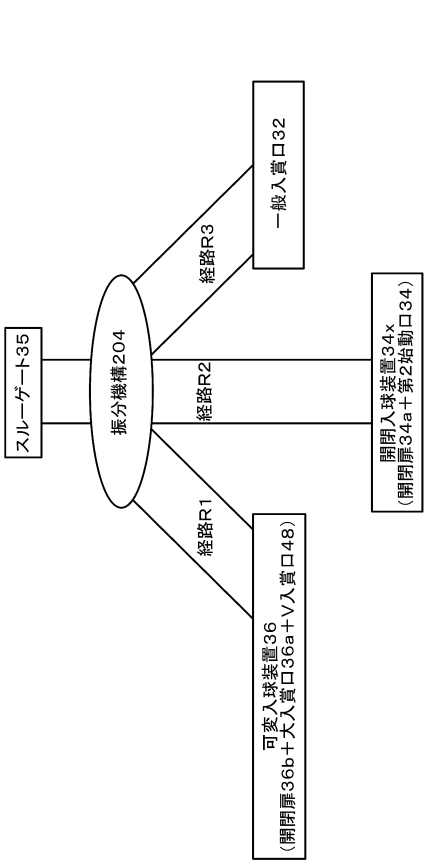
【図１６８】



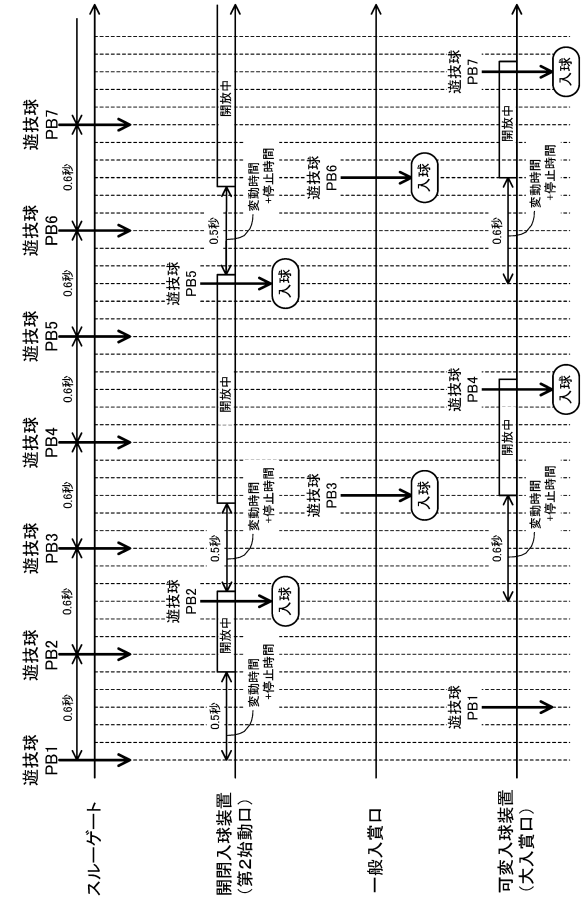
【図１６９】



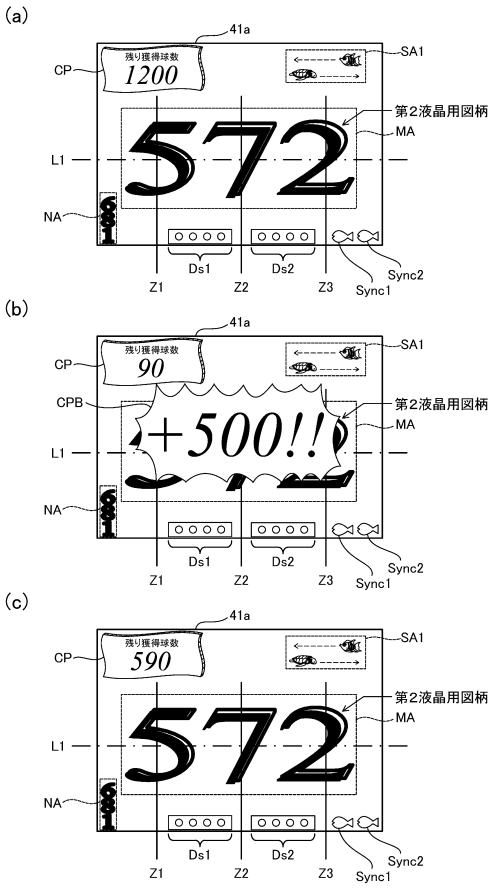
【図１７０】



【図１７１】



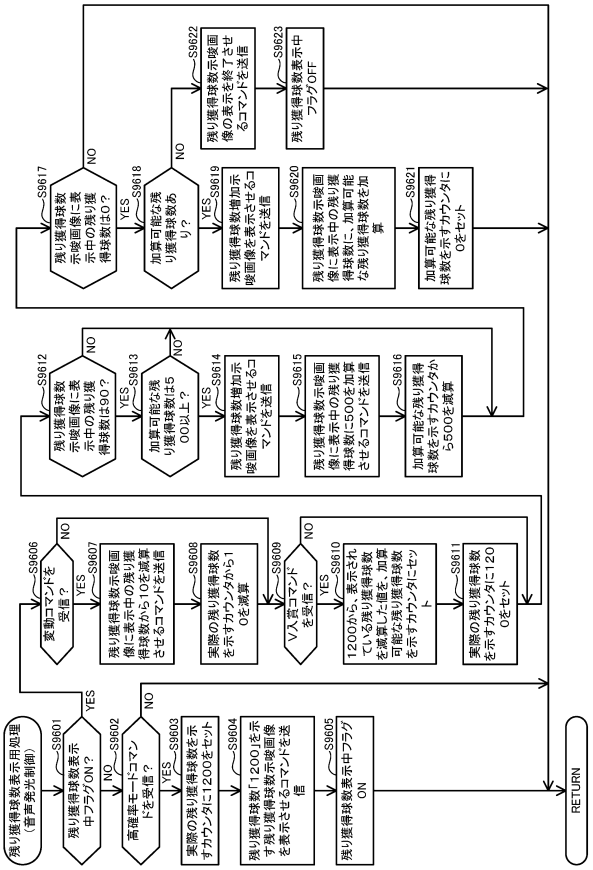
【図１７２】



【図１７３】

高確率モードの終了までに実行可能な残りの大当たり抽選回数（遊技回数）	実際の残り獲得球数	「残り獲得球数示唆画像CP」に表示されている残り獲得球数	加算可能な残り獲得球数（実際−表示）	
120	1200	1200	0	高確率モード開始
119	1190	1190	0	
118	1180	1180	0	
：	：	：	：	大当たりに当選
98	980	980	0	
97	970	970	0	
96	960	960	0	
120	**1200**	**950**	**250**	
119	1190	940	250	
118	1180	930	250	
：	：	：	：	大当たりに当選
45	450	200	250	
44	440	190	250	
43	430	180	250	
120	**1200**	**170**	**1030**	
119	1190	160	1030	
118	1180	150	1030	
117	1170	140	1030	
116	1160	130	1030	「+500!!」を表示
115	1150	120	1030	
114	1140	110	1030	
113	1130	100	1030	
112	**1120**	**90→590**	**1030→530**	
111	1110	580	530	
110	1100	570	530	
109	1090	560	530	
108	1080	550	530	「+500!!」を表示
：	：	：	：	
65	650	120	530	
64	640	110	530	
63	630	100	530	
62	**620**	**90→590**	**530→30**	
61	610	580	30	
60	600	570	30	
59	590	560	30	
：	：	：	：	
7	70	40	30	「+30!!」を表示
6	60	30	30	
5	50	20	30	
4	40	10	30	
3	**30**	**0→30**	**30→0**	
2	20	20	0	
1	10	10	0	
0	0	0	0	

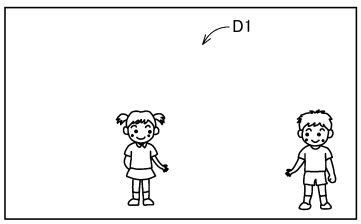
【図１７４】



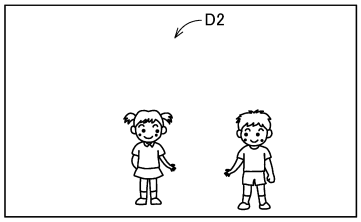
【図１７５】

＜オブジェクトD＞

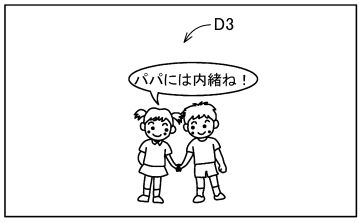
(a) 画像D1



(b) 画像D2



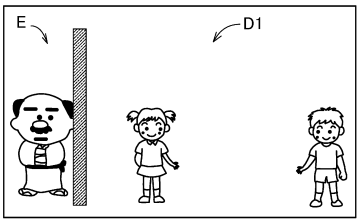
(c) 画像D3



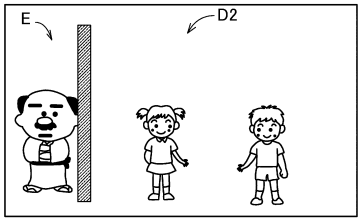
【図１７６】

オブジェクトD+画像E

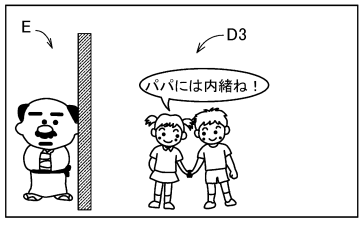
(a) 画像D1＋画像E



(b) 画像D2＋画像E



(c) 画像D3＋画像E



フロントページの続き

(72)発明者　小川　義則
名古屋市千種区春岡通７丁目４９番地　株式会社ジェイ・ティ内

審査官　眞壁　隆一

(56)参考文献　特開２０１４－２３６８１４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－１１０２５６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－０９２９９６（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２