(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2018-94258
(P2018-94258A)
(43)公開日　平成30年6月21日(2018.6.21)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	304D	2C088
		A63F	7/02	326Z	

審査請求 未請求　請求項の数 5　ＯＬ　（全 687 頁）

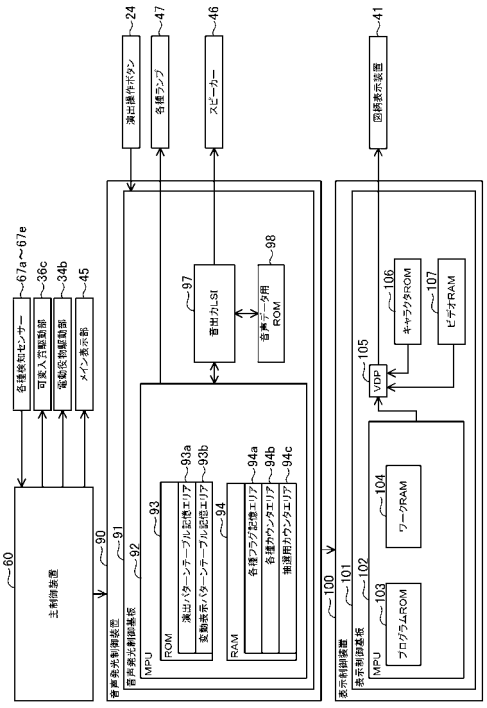
(21)出願番号　特願2016-243829 (P2016-243829)
(22)出願日　平成28年12月15日 (2016.12.15)

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

Ｆターム(参考)　2C088 BC07　BC10　EA10

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技の興趣向上を図ることのできる技術を提供する。
【解決手段】遊技機は、音を再生する再生手段と、音を出力可能な出力手段と、音が出力手段から出力されない消音状態を開始させる手段と、消音状態を終了させる手段とを備える。再生手段は、音を予め定められた複数の時間的な位置から再生を開始することが可能であり、消音状態の開始の時点において音を再生していた場合において、消音状態の開始後も当該音の再生を継続している場合または継続していると仮定した場合における当該音の時間的な再生位置を特定可能な処理を実行する手段と、当該音の予め定められた複数の時間的な位置のうち、再生位置が消音状態の開始後に最初に到達した時間的位置を記憶する手段と、消音状態の終了を契機として、記憶した情報から特定される予め定められた時間的な位置から当該音の再生を開始する手段とを備える。
【選択図】図２５５



【特許請求の範囲】
【請求項１】
第１の音が記録されたデータである第１の音データに基づいて前記第１の音を再生する第１の再生手段と、
前記第１の再生手段によって再生されている前記第１の音を出力可能な出力手段と、
前記第１の音が前記出力手段から出力されない消音状態を開始させる消音状態開始手段と、
前記消音状態を終了させる消音状態終了手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１の再生手段は、
前記第１の音データに記録された前記第１の音を予め定められた複数の時間的な位置から再生を開始することが可能であり、
前記消音状態の開始の時点において前記第１の音データに記録された前記第１の音を再生していた場合において、前記消音状態の開始後も当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を継続している場合または継続していると仮定した場合における当該第１の音の時間的な再生位置である消音状態中再生位置を特定可能な処理を実行する手段と、
当該第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位置のうち、前記消音状態中再生位置が前記消音状態の開始後に最初に到達した時間的位置を特定可能な情報を記憶する手段と、
前記消音状態の終了を契機として、前記記憶した情報から特定される前記予め定められた時間的な位置から当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を開始する手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
請求項１に記載の遊技機であって、
第２の音が記録された第２の音データに基づいて前記第２の音を再生する第２の再生手段を備え、
前記出力手段は、前記第２の再生手段によって再生されている前記第２の音を出力可能であり、
前記消音状態開始手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の開始を契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を開始させる手段を備え、
前記消音状態終了手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の終了を契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を終了させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【請求項３】
請求項１または請求項２に記載の遊技機であって、
前記第１の音データは、楽曲が記録されたデータであり、
前記第１の音データに記録された前記楽曲の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該楽曲の小節の切れ目と一致している
ことを特徴とする遊技機。
【請求項４】
請求項１から請求項３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の音データは、声を含んだ音が記録されたデータであり、
前記第１の音データに記録された前記声を含んだ音の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該声を含んだ音の再生時間のうち当該声が含まれていない期間の中の時間的な位置である
ことを特徴とする遊技機。

【請求項５】
請求項１から請求項４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の音データは、複数の分割音データによって構成されており、
前記第１の再生手段は、前記複数の分割音データを順次再生する手段を備え、
前記第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、前記各分割音データに記録された音の時間的な先頭の位置である
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特許文献１）。
【０００３】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１１－１７２９８８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の形態として実現することが可能である。
【０００７】
[形態]
第１の音が記録されたデータである第１の音データに基づいて前記第１の音を再生する第１の再生手段と、
前記第１の再生手段によって再生されている前記第１の音を出力可能な出力手段と、
前記第１の音が前記出力手段から出力されない消音状態を開始させる消音状態開始手段と、
前記消音状態を終了させる消音状態終了手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１の再生手段は、
前記第１の音データに記録された前記第１の音を予め定められた複数の時間的な位置から再生を開始することが可能であり、
前記消音状態の開始の時点において前記第１の音データに記録された前記第１の音を再生していた場合において、前記消音状態の開始後も当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を継続している場合または継続していると仮定した場合における当該第１の音の時間的な再生位置である消音状態中再生位置を特定可能な処理を実行する手段と、
当該第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位

置のうち、前記消音状態中再生位置が前記消音状態の開始後に最初に到達した時間的位置を特定可能な情報を記憶する手段と、
前記消音状態の終了を契機として、前記記憶した情報から特定される前記予め定められた時間的な位置から当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を開始する手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【発明の効果】
【０００８】
上記形態によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】第１実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。
【図２】パチンコ機の背面図である。
【図３】遊技盤の正面図である。
【図４】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図５】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図６】大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図７】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図８】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図９】電動役物開放抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１０】主制御装置の構成及び検査機の構成を詳細に示すブロック図である。
【図１１】遊技履歴管理チップ及び検査機における処理の内容を模式的に示す説明図である。
【図１２】主側ＭＰＵが実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図１３】主側ＭＰＵが実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１４】主側ＭＰＵに設けられた入力ポートの構成について説明する説明図である。
【図１５】主側ＭＰＵが実行する入球検知処理を説明する説明図である。
【図１６】主側ＭＰＵが実行する入球判定処理を示すフローチャートである。
【図１７】入球の有無が検知される様子を説明する説明図である。
【図１８】遊技履歴管理チップのＣＰＵが実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図１９】第１実施形態の態様６のパチンコ機が備える主制御装置の構成及び検査機の構成を詳細に示すブロック図である。
【図２０】第１実施形態の態様６の遊技履歴管理チップ及び検査機における処理の内容を模式的に示す説明図である。
【図２１】第１実施形態の態様７のパチンコ機が備える主制御装置の構成及び検査機の構成を詳細に示すブロック図である。
【図２２】第１実施形態の態様７の遊技履歴管理チップ及び検査機における処理の概要を模式的に示す説明図である。
【図２３】第１実施形態の態様１１におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２４】第１実施形態の態様１１の主側ＭＰＵにおける処理の概要を模式的に示す説明図である。
【図２５】第１実施形態の態様１２におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２６】第１実施形態の態様２３におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２７】第１実施形態の態様２３の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図２８】第１実施形態の態様２３の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する入球検知処理を示すフローチャートである。
【図２９】第１実施形態の態様２３の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する遊技履歴用処理を示すフローチャートである。
【図３０】第１実施形態の態様２３の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する具体的な処理の一例を示す説明図である。
【図３１】第２実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。
【図３２】遊技盤の正面図である。
【図３３】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３４】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３５】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３６】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図３７】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図３８】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３９】第２実施形態のパチンコ機が実行する処理の概要について説明するタイミングチャートである。
【図４０】比較例のパチンコ機が実行する処理の概要について説明するタイミングチャートである。
【図４１】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４２】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４３】先判定処理を示すフローチャートである。
【図４４】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４５】通常処理を示すフローチャートである。
【図４６】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図４７】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図４８】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４９】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図５０】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図５１】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５２】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図５３】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５４】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図５５】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図５６】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５７】音声発光制御装置のＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５８】音声発光制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図５９】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６０】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６１】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６２】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図６３】第２実施形態の変形例１のパチンコ機が実行する処理の概要について説明するタイミングチャートである。
【図６４】主制御装置のＭＰＵにおいて実行されるオープニング時間設定処理を示すフロ

ーチャートである。
【図６５】音声発光制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図６６】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図６７】第２実施形態の変形例２のパチンコ機が実行する処理の概要について説明するタイミングチャートである。
【図６８】第２実施形態の変形例３のパチンコ機が実行する処理の概要について説明するタイミングチャートである。
【図６９】第３実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。
【図７０】パチンコ機の背面図である。
【図７１】遊技盤の正面図である。
【図７２】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７３】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図７４】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７５】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７６】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７７】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図７８】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７９】可変入賞機構を説明する説明図である。
【図８０】第１大入賞口に遊技球が入球する場合について説明する説明図である。
【図８１】第２大入賞口の非Ｖ入賞領域に遊技球が入球する場合について説明する説明図である。
【図８２】第２大入賞口のＶ入賞領域に遊技球が入球する場合について説明する説明図である。
【図８３】第１種大当たりを契機として実行される開閉実行モードにおける第１開閉扉および第２開閉扉の開閉パターンと当該開閉パターンにおける遊技球の挙動の一例を説明する説明図である。
【図８４】第２種大当たりを契機として実行される開閉実行モードにおける第１開閉扉および第２開閉扉の開閉パターンと当該開閉パターンにおける遊技球の挙動の一例を説明する説明図である。
【図８５】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図８６】始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図８７】先判定処理を示すフローチャートである。
【図８８】大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。
【図８９】変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図９０】スルー用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図９１】通常処理を示すフローチャートである。
【図９２】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図９３】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図９４】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図９５】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図９６】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図９７】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図９８】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９９】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図１００】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図１０１】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１０２】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１０３】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図１０４】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１０５】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１０６】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１０７】第３実施形態の変形例１における可変入賞機構を説明する説明図である。
【図１０８】第３実施形態の変形例２における可変入賞機構を説明する説明図である。
【図１０９】第３実施形態の変形例３として、第１種大当たりを契機として実行される開閉実行モードにおける第１開閉扉および第２開閉扉の開閉パターンと、当該開閉パターンにおける遊技球の挙動の一例を説明する説明図である。
【図１１０】第３実施形態の変形例４としての、可変入賞機構を説明する説明図である。
【図１１１】第３実施形態の変形例４として、開閉扉の開閉パターンと、当該開閉パターンにおける遊技球の挙動の一例を説明する説明図である。
【図１１２】第３実施形態の変形例７における可変入賞機構を説明する説明図である。
【図１１３】第４実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。
【図１１４】遊技盤の正面図である。
【図１１５】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１１６】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１１７】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１１８】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１１９】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１２０】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図１２１】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【図１２２】本実施形態のパチンコ機が実行するポイント付与演出（ケース１）を説明するタイムチャートである。
【図１２３】ポイント付与演出Ｘ１が実行される様子を示す説明図である。
【図１２４】ポイント付与演出Ｘ２が実行される様子を示す説明図である。
【図１２５】ポイント付与演出Ｘ３が実行される様子を示す説明図である。
【図１２６】タイマ演出およびボタン押下演出を説明する説明図である。
【図１２７】本実施形態のパチンコ機が実行するポイント付与演出（ケース２）を説明するタイムチャートである。
【図１２８】ステージの色を説明する説明図である。
【図１２９】待機中演出を説明する説明図である。
【図１３０】ポイントが付与されないポイント付与演出を説明する説明図である。
【図１３１】遊技回で実行されるタイマ演出およびボタン押下演出を説明する説明図である。
【図１３２】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１３３】始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図１３４】先判定処理を示すフローチャートである。
【図１３５】大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。
【図１３６】変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図１３７】スルー用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図１３８】通常処理を示すフローチャートである。
【図１３９】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図１４０】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図１４１】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図１４２】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図１４３】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図１４４】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図１４５】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１４６】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図１４７】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図１４８】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１４９】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１５０】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図１５１】遊技回設定情報記憶エリアの構成を説明する説明図である。
【図１５２】入賞時の更新処理を示すフローチャートである。
【図１５３】演出情報設定処理を示すフローチャートである。
【図１５４】大当たり用演出シナリオテーブルを説明する説明図である。
【図１５５】リーチ用演出シナリオテーブルを説明する説明図である。
【図１５６】一例として大当たり用演出シナリオテーブルの仮変動時間Ｔ＝ｔ４に対応する演出シナリオを説明する説明図である。
【図１５７】大当たり・リーチ用ポイント付与シナリオテーブルを説明する説明図である。
【図１５８】大当たり・リーチ用ポイント付与シナリオを説明する説明図である。
【図１５９】非リーチ用演出シナリオテーブルを説明する説明図である。
【図１６０】一例として非リーチ用演出シナリオテーブルの仮変動時間Ｔ＝ｔ２４に対応する演出シナリオを説明する説明図である。
【図１６１】非リーチ用ポイント付与シナリオテーブルを説明する説明図である。
【図１６２】非リーチ用の各ポイント付与シナリオを説明する説明図である。
【図１６３】演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１６４】処理対象遊技回に設定された演出シナリオとポイント付与シナリオとに基づいて生成される演出パターンのイメージ図である。
【図１６５】ポイント付与演出用演出パターンテーブルを説明する説明図である。
【図１６６】ポイント付与演出用演出パターンテーブルに記録されているポイント付与演出用演出パターンの一例を示す説明図である。
【図１６７】ポイント付与演出実行処理を示すフローチャートである。
【図１６８】ポイント蓄積処理を示すフローチャートである。
【図１６９】ポイント充填時制御処理を示すフローチャートである。
【図１７０】ボタン押下演出処理を示すフローチャートである。
【図１７１】ポイントリセット処理を示すフローチャートである。
【図１７２】ステージ表示制御処理を示すフローチャートである。
【図１７３】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１７４】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１７５】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１７６】変形例８における連続演出最終遊技回の演出シナリオおよびポイント付与シナリオを説明する説明図である。
【図１７７】変形例９を説明する説明図である。
【図１７８】変形例１０におけるポイント付与演出を説明する説明図である。
【図１７９】変形例１３を説明する説明図である。
【図１８０】付与履歴エリアを説明する説明図である。

【図１８１】付与履歴エリアを説明する説明図である。
【図１８２】変形例１４におけるポイント付与演出の一例を示す説明図である。
【図１８３】乗算態様のポイント付与演出を説明する説明図である。
【図１８４】１回のポイント付与演出の実行中に加算態様と乗算態様との間で態様が変化する場合における、真珠の画像の表示態様を説明する説明図である。
【図１８５】蓄積されるポイントの表示態様の一例を示す説明図である。
【図１８６】蓄積されるポイントの表示態様として、１ポイント分に対応する真珠の部分的な画像の境界線を表示しない表示態様を説明する説明図である。
【図１８７】蓄積ポイントの表示態様が変更された様子を示す説明図である。
【図１８８】付与されたポイントを蓄積する機能を有する位置（画像）が表示面４１ａに複数個（複数箇所）表示される構成を説明する説明図である。
【図１８９】開始時に付与ポイント数が表示されるポイント付与演出について説明する説明図である。
【図１９０】閾値到達演出の一例を説明する説明図である。
【図１９１】繰越変更演出の一例を説明する説明図である。
【図１９２】タイマ時間延長演出の一例を示す説明図である。
【図１９３】第５実施形態におけるパチンコ遊技機の斜視図である。
【図１９４】パチンコ機の背面図である。
【図１９５】遊技盤の正面図である。
【図１９６】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１９７】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１９８】各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図１９９】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２００】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２０１】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２０２】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２０３】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２０４】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２０５】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２０６】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２０７】始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図２０８】先判定処理を示すフローチャートである。
【図２０９】スルー用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図２１０】通常処理を示すフローチャートである。
【図２１１】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２１２】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図２１３】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２１４】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図２１５】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２１６】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２１７】条件判定処理を示すフローチャートである。
【図２１８】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２１９】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２２０】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図２２１】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２２２】待機用処理を示すフローチャートである。

【図２２３】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２２４】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２２５】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２２６】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２２７】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２２８】入賞時の更新処理を示すフローチャートである。
【図２２９】演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２３０】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図２３１】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２３２】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２３３】待機状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２３４】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２３５】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２３６】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２３７】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２３８】第５実施形態の変形例１におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２３９】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２４０】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２４１】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２４２】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２４３】第５実施形態の変形例１の音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２４４】第５実施形態の変形例１の音光側ＭＰＵにおいて実行されるＲＴＣ演出用処理を示すフローチャートである。
【図２４５】第５実施形態の変形例１の音光側ＭＰＵにおいて実行される待機状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２４６】第５実施形態の変形例１の表示側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２４７】第６実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。
【図２４８】遊技盤の正面図である。
【図２４９】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２５０】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２５１】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２５２】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５３】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５４】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【図２５５】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２５６】音声データ用ＲＯＭに記憶されているデータのデータ構造を模式的に示す説

明図である。
【図２５７】パチンコ機が実行する処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図２５８】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２５９】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２６０】先判定処理を示すフローチャートである。
【図２６１】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２６２】通常処理を示すフローチャートである。
【図２６３】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２６４】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図２６５】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２６６】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図２６７】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２６８】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２６９】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２７０】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２７１】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図２７２】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２７３】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２７４】ＢＧＭ用処理を示すフローチャートである。
【図２７５】ＢＧＭ初期設定処理を示すフローチャートである。
【図２７６】ＢＧＭ変更処理を示すフローチャートである。
【図２７７】ＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。
【図２７８】ＢＧＭ消音用処理を示すフローチャートである。
【図２７９】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
【図２８０】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２８１】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２８２】遊技回演出実行用処理を示すフローチャートである。
【図２８３】開閉実行モード演出用処理を示すフローチャートである。
【図２８４】客待ち用処理を示すフローチャートである。
【図２８５】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２８６】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２８７】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２８８】第６実施形態の変形例１のパチンコ機が実行する処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図２８９】第６実施形態の変形例１におけるＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。
【図２９０】第６実施形態の変形例１におけるＢＧＭ消音用処理を示すフローチャートである。
【図２９１】第６実施形態の変形例２のパチンコ機が実行する処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図２９２】第６実施形態の変形例２におけるＢＧＭ消音用処理を示すフローチャートである。
【図２９３】第６実施形態の変形例３のパチンコ機が実行する処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図２９４】第６実施形態の変形例３におけるＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。

【図２９５】第６実施形態の変形例３におけるＢＧＭ消音用処理を示すフローチャートである。
【図２９６】第６実施形態の変形例４のパチンコ機が実行する処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図２９７】第６実施形態の変形例４におけるＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。
【図２９８】第６実施形態の変形例４におけるＢＧＭ消音用処理を示すフローチャートである。
【図２９９】第６実施形態の変形例６における音声データ用ＲＯＭに記憶されているデータのデータ構造を模式的に示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
本発明にかかる遊技機の実施の形態について、図面を参照しながら以下の順序で説明する。
Ａ．第１実施形態：
Ｂ．第２実施形態：
Ｃ．第３実施形態：
Ｄ．第４実施形態：
Ｅ．第５実施形態：
Ｆ．第６実施形態：
Ｇ．他の構成への適用：
Ｈ．上記各実施形態等から抽出される発明群について：
【００１１】
Ａ．第１実施形態：
Ａ１．遊技機の構造：
図１は、第１実施形態におけるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。
【００１２】
前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。前扉枠１４の窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。
【００１３】

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

【００１４】

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

【００１５】

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

【００１６】

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

【００１７】

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

【００１８】

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

【００１９】

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

【００２０】

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

【００２１】

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

【００２２】

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

【００２３】

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

【００２４】

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

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

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

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

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

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

【００３４】

ここで、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７

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

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

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

【００４２】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への

遊技球の入球を契機とした図柄の変動表示又は所定の表示をすることに限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の演出表示なども行なう。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

Ａ２．遊技機の電気的構成：

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

【００４８】

図５は、第１実施形態のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【００４９】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ６２ｘと、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムをＣＰＵ６２ｘが実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４と、入出力ポート６２ａとを備えている。ＭＰＵ６２は、さらに、遊技履歴管理チップ３００と、検査用端子６５とを備えている。

【００５０】

遊技履歴管理チップ３００は、始動口や入賞口、ゲート（以下ではこれらをまとめて「入球口」とも呼ぶ）への遊技球の入球情報に基づいて、後述する各種の遊技履歴情報を算出する。検査用端子６５は、遊技履歴管理チップ３００に記憶された遊技履歴情報を後述する検査機に送信するための端子である。遊技履歴管理チップ３００及び検査用端子６５の詳細については後述する。

【００５１】

ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。

【００５２】

ＭＰＵ６２の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、本実施形態では、電源装置８５は、コンデンサ８７を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチがＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【００５３】

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

【００５４】

ＭＰＵ６２の出力側には、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設

けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

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

【００５９】

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

【００６０】
図６は、大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリアに設けられており、ＭＰＵ６２が大当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、大当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。
【００６１】
大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。
【００６２】
各カウンタＣ１～Ｃ３、ＣＩＮＩ、ＣＳ、Ｃ４は、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。
【００６３】
また、ＲＡＭ６４には保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。
【００６４】
大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように大当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。
【００６５】
大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【００６６】
第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリアに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリアに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。
【００６７】

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

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】

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

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】

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

図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【００７４】

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

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

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

【００７９】

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

【００８０】
図７は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図７（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図７（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。
【００８１】
図７（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図７（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、大当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。
【００８２】
また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、大当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。
【００８３】
なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、大当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。
【００８４】
「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。
【００８５】
次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。
（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉回数（ラウンド数）
（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様
（３）開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モード（低確率モード又は高確率モード）
【００８６】
上記の（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への遊技球の入球（入賞）の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放は３０秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの遊技球の入球個数が１０個となるまで継続するように設定することができる。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放が１．６秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するよう設定することができる。
【００８７】
開閉扉３６ｂの１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入

賞モードよりも、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入賞が発生しない構成としてもよい。

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】

図８は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図８（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図８（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の際に参照される。

【００９１】

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

【００９２】

１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置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。

【００９３】

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

【００９４】

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

【００９５】

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

【００９６】

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

カウンタＣ２の値のうち、「０～２７」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「２８～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【００９７】

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

【００９８】

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

【００９９】

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

【０１００】

具体的には、本実施形態におけるパチンコ機１０は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されている。

【０１０１】

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

【０１０２】

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

【０１０３】

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

【０１０４】

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

頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【０１０５】

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

【０１０６】

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

【０１０７】

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

【０１０８】

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

【０１０９】

賞球数データ記憶エリアには、各入球部に遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数データ）が記憶されている。本実施形態では、賞球数データ記憶エリアには、以下の賞球数データが記憶されている。

・第１始動口３３に遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（第１始動口賞球数P_1）：３

・第２始動口３４に遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（第２始動口賞球数P_2）：３

・第１入賞口３２ａに遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（第１入賞口賞球数P_{N1}）：１０

・第２入賞口３２ｂに遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（第２入賞口賞球数P_{N2}）：１０

・第３入賞口３２ｃに遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（第３入賞口賞球数P_{N3}）：１０

・大入賞口３６ａに遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（大入賞口賞球数P_S）：１５

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

検査機３２０は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ３２１と、各種制御プログラムや固定値データ等を記録したＲＯＭ３２４と、各種データを一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３２６と、遊技履歴管理チップ３００から受信した遊技履歴情報を表示する表示部３２８と、パチンコ機１０の検査用端子６５に接続するための接続ケーブル３２９とを備えている。

【０１１６】

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

【０１１７】

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

【０１１８】

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

判定すると、バッファ３０２の通常モード中であるか否かを判定するためのビットをＯＮ（「１」）にする。

【０１１９】

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

【０１２０】

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

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

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

【０１２１】

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

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

【０１２２】

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

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】

・役物比率

＝役物作動によって賞球として払い出された遊技球の個数（役物賞球数）／賞球として払い出された遊技球の合計個数（総賞球数）

＝（$N_2 \times P_2 + N_S \times P_S$）／（$N_{N1} \times P_{N1} + N_{N2} \times P_{N2} + N_{N3} \times P_{N3} + N_1 \times P_1 + N_2 \times P_2 + N_S \times P_S$）

・連続役物比率

＝連続役物作動によって賞球として払い出された遊技球の個数（連続役物賞球数）／賞球として払い出された遊技球の合計個数（総賞球数）

＝（$N_S \times P_S$）／（$N_{N1} \times P_{N1} + N_{N2} \times P_{N2} + N_{N3} \times P_{N3} + N_1 \times P_1 + N_2 \times P_2 + N_S \times P_S$）

・出玉率（トータル）

＝賞球として払い出された遊技球の合計個数（総賞球数）／遊技盤３０に発射された遊技球の個数

＝（$N_{N1} \times P_{N1} + N_{N2} \times P_{N2} + N_{N3} \times P_{N3} + N_1 \times P_1 + N_2 \times P_2 + N_S \times P_S$）／$N_{OUT}$

【０１２７】

なお、上記の値の算出根拠は以下の通りである。

・役物作動によって賞球として払い出された遊技球の個数（役物賞球数）

＝普通電動役物としての電動役物３４ａ及び特別電動役物としての可変入賞装置３６が作動することによって賞球として払い出された遊技球の個数

＝第２始動口３４及び大入賞口３６ａへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数

＝$N_2 \times P_2 + N_S \times P_S$

・連続役物作動によって賞球として払い出された遊技球の個数（連続役物賞球数）

＝特別電動役物としての可変入賞装置３６が作動することによって賞球として払い出された遊技球の個数

＝大入賞口３６ａへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数

＝$N_S \times P_S$

・第１～第３入賞口３２ａ～３２ｃへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数

＝$N_{N1} \times P_{N1} + N_{N2} \times P_{N2} + N_{N3} \times P_{N3}$

・賞球として払い出された遊技球の合計個数（総賞球数）
＝第１～第３入賞口３２ａ～３２ｃ、第１始動口３３、第２始動口３４及び大入賞口３６ａへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数
＝$N_{N1} \times P_{N1} + N_{N2} \times P_{N2} + N_{N3} \times P_{N3} + N_1 \times P_1 + N_2 \times P_2 + N_S \times P_S$

【０１２８】
さらに、本実施形態では、遊技状態毎にカウントされた各入球部への遊技球の入球個数に基づいて、下記の遊技履歴情報を算出する。

【０１２９】
・払出比率（通常モード中）
＝通常モード中に第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数／通常モード中に第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数＋通常モード中に第１～第３入賞口３２ａ～３２ｃへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数
・出玉率（通常モード中）
＝通常モード中に賞球として払い出された遊技球の合計個数／通常モード中に遊技盤３０に発射された遊技球の個数
・出玉率（高頻度サポートモード中）
＝高頻度サポートモード中に賞球として払い出された遊技球の合計個数／高頻度サポートモード中に遊技盤３０に発射された遊技球の個数
・ＢＹ（通常モード中）
＝通常モード中に第１～第３入賞口３２ａ～３２ｃへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数＋通常モード中かつ第１保留個数が上限値である期間中に第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数＋通常モード中かつ第２保留個数が上限値である期間中に第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数／通常モード中に遊技盤３０に発射された遊技球の個数
・BY_{MIN}（通常モード中）
＝通常モード中に第１～第３入賞口３２ａ～３２ｃへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数／通常モード中に遊技盤３０に発射された遊技球の個数
・前扉枠開放中入球率
＝前扉枠１４が開放中に各入球口に入球した遊技球の個数／遊技盤３０に発射された遊技球の個数
・エラー中入球率
＝エラー中に各入球口に入球した遊技球の個数／遊技盤３０に発射された遊技球の個数
なお、上記の遊技履歴情報は一例であり、これら以外の遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。

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

【０１３１】
演算結果記憶用メモリ３０９は、ＣＰＵ３０８によって算出された遊技履歴情報を記憶するメモリであり、本実施形態では、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリによって構成されている。演算結果記憶用メモリ３０９には、短期遊技履歴情報群が書き込まれた順番に関する情報も記憶されており、ＣＰＵ３０８は、算出した短期遊技履歴情報群を書き込むための空きエリアがない場合には、算出した短期遊技履歴情報群を、書き込まれた順番が最も古い短期遊技履歴情報群が記憶されているエリアに記憶させる。すなわち、演算結果記憶用メモリ３０９は、最も古い短期遊技履歴情報群

から順番に上書きされるように構成（ファーストイン・ファーストアウト方式）されており、常に直近の短期遊技履歴情報群が記憶されている状態となる。

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

Ａ３．遊技機において実行される各種処理の詳細：

次に、ＭＰＵ６２（本実施形態では、ＣＰＵ６２ｘ）にて実行される各処理を説明する。かかるＭＰＵ６２の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では４ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。

【０１３６】

先ず、図１２のフローチャートを参照しながらメイン処理を説明する。

【０１３７】

図１２は、主側ＭＰＵ６２にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。ステップＳ１０１０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などを実行する。さらに、本実施形態では、初期設定処理において、演算用データを遊技履歴管理チップ３００に送信する処理を実行する。具体的には、主側ＲＯＭ６３に記憶されている演算用データ（賞球数データ及び演算実行条件）を遊技履歴管理チップ３００に送信する。後述するように、当該演算用データを受信した遊技履歴管理チップ３００は、賞球数データ及び演算実行条件を賞球数データ記憶用メモリ３０６及び演算実行条件記憶用メモリ３０７にそれぞれ記憶し、記憶が完了したことを示す設定完了コマンドを主側ＭＰＵ６２に送信する。ステップＳ１０１０１を実行した後、ステップＳ１０１０２に進む。

【０１３８】

ステップＳ１０１０２では、設定完了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１０１０２において、設定完了コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ１０１０２：ＹＥＳ）、ステップＳ１０１０３に進み、タイマ割込み処理の発生を許可するために割込み許可の設定を行う。一方、ステップＳ１０１０２において、設定完了コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ１０１０２：ＮＯ）、再びステップＳ１０１０２の処理を実行する。すなわち、設定完了コマンドを受信するまでは、ステップＳ１０１０３に進まず、タイマ割込み処理の発生を許可するための割込み許可の設定を行なわない。

【０１３９】

ステップＳ１０１０３を実行した後、ステップＳ１０１０４～ステップＳ１０１０７の残余処理に進む。つまり、主側ＭＰＵ６２は後述するようにタイマ割込み処理を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳ１０１０４～ステップＳ１０１０７の残余処理を繰り返し実行する。この点、ステップＳ１０１０４～ステップＳ１０１０７の残余処理は、非定期的に実行される非定期処理であると言える。

【０１４０】

残余処理では、まずステップＳ１０１０４では、タイマ割込み処理の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップＳ１０１０５では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を行う乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップＳ１０１０６では、変動種別カウンタＣＳの更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する。これらの更新処理では、主側ＲＡＭ６４の対応するカウンタから現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を１加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値に達した際それぞれ「０」にクリアする。その後、ステップＳ１０１０７にて、タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。ステップＳ１０１０７の処理を実行した後は、ステップＳ１０１０４に戻り、ステップＳ１０１０４～ステップＳ１０１０７の処理を繰り返す。

【０１４１】

次に、主側ＭＰＵ６２（本実施形態では、ＣＰＵ６２ｘ）にて実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【０１４２】

図１３は、主側ＭＰＵ６２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。当該タイマ割込み処理は、特定の周期（本実施形態では４ｍｓｅｃ周期）で起動される。

【０１４３】

タイマ割込み処理では、まずステップＳ１０２０１にて抽選用乱数更新処理を実行する。抽選用乱数更新処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び電動役物開放カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び電動役物開放カウンタＣ４から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ１加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値に達した際それぞれ「０」にクリアする。その後、ステップＳ１０２０２に進む。

【０１４４】

ステップＳ１０２０２では、乱数初期値更新処理において乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行するとともに、ステップＳ１０２０３に進み、変動種別カウンタ更新処理において変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。その後、ステップＳ１０２０４に進む。

【０１４５】

ステップＳ１０２０４では、ポート出力処理を実行する。ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部３６ｃ，３４ｂに行うための処理を実行する。例えば、大入賞口３６ａを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には可変入賞駆動部３６ｃへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には電動役物駆動部３４ｂへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。その後、ステップＳ１０２０５に進む。

【０１４６】

ステップＳ１０２０５では、読み込み処理を実行する。読み込み処理では、入球信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。その後、ステップＳ１０２０６に進む。

【０１４７】

ステップＳ１０２０６では、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈから受信している信号を読み込むとともに、その読み込んだ情報に対応した処理を行うための入球検知処理を実行する。当該入球検知処理の処理内容は、後に詳細に説明する。その後、ステップＳ１０２０７に進む。

【０１４８】

ステップＳ１０２０７では、入球検知情報を遊技履歴管理チップ３００のバッファ３０２のビットに出力する。具体的には、ステップＳ１０２０６の入球検知処理において遊技球が入球したと判定した入球口に対応したビットをＯＮ（「１」）にするとともに、パチンコ機１０の遊技状態に対応したビットをＯＮ（「１」）にする。その後、ステップＳ１０２０８に進む。

【０１４９】

ステップＳ１０２０８では、主側ＲＡＭ６４に設けられている所定のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するためのタイマ更新処理を実行する。その後、ステップＳ１０２０９に進み、賞球コマンドの出力設定処理を実行する。その後、ステップＳ１０２１０に進む。

【０１５０】

ステップＳ１０２１０では、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。始動口用の入球処理では、第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球したと判定されたことに基づいて大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の値を取得するとともに、取得したカウンタ値をＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂに記憶する。ステップＳ１０２１０を実行した後、ステップＳ１０２１１に進む。

【０１５１】

ステップＳ１０２１１では、スルーゲート３５への遊技球の入球（通過）に伴うスルーゲート用の入球処理を実行する。スルーゲート用の入球処理では、スルーゲート３５に遊技球が入球（通過）したと判定されたことに基づいて変動種別カウンタＣＳの値を取得するとともに、取得したカウンタ値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶する。ステップＳ１０２１１を実行した後、ステップＳ１０２１２に進む。

【０１５２】

ステップＳ１０２１２では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、大当たり抽選や、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。ステップＳ１０２１２を実行した後、ステップＳ１０２１３に進む。

【０１５３】

ステップＳ１０２１３では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理では、遊技状態を開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどへ移行させる処理を実行する。ステップＳ１０２１３を実行した後、ステップＳ１０２１４に進む。

【０１５４】

ステップＳ１０２１４では、電動役物３４ａを制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定（電動役物開放抽選）を行なうとともに、開放状態とすると判定した場合には電動役物３４ａを駆動制御する。ステップＳ１０２１４を実行した後、ステップＳ１０２１５に進む。

【０１５５】

ステップＳ１０２１５では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、遊技者によって操作ハンドル２５が操作された際に遊技球を遊技領域ＰＡに発射するた

めの処理を実行する。ステップＳ１０２１５を実行した後、ステップＳ１０２１６に進む。

【０１５６】

ステップＳ１０２１６では、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するように外部情報設定処理を実行する。ステップＳ１０２１６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【０１５７】

次に、タイマ割込み処理（図１３）のステップＳ１０２０６にて実行される入球検知処理について説明する。

【０１５８】

入球検知処理では、入球検知センサー４４ａ～４４ｈにおける検知結果を確認する処理を実行するが、当該確認に際しては主側ＭＰＵ６２の入出力ポート６２ａのうちの入力ポート６２ｂが確認される。ここで、入球検知処理の説明に先立ち、図１４を参照しながら、主側ＭＰＵ６２に設けられた入力ポート６２ｂの構成について説明する。

【０１５９】

図１４は、主側ＭＰＵ６２に設けられた入力ポート６２ｂの構成について説明する説明図である。入力ポート６２ｂは、８種類の信号を同時に扱うことができるように８ビットのパラレルインターフェースとして構成されている。そして、各信号の電圧に応じて「０」又は「１」の情報が格納されるエリアが、各端子に１対１で対応させて設けられている。つまり、当該エリアとして、第０ビットＤ０～第７ビットＤ７を備えている。

【０１６０】

また、入力ポート６２ｂには８種類を超える信号が入力されることとなるが、同時に入力される対象を８種類に制限するために、入力ポート６２ｂへの入力対象となる信号群はドライバＩＣによる切換制御を通じて切り換えられる。入球検知処理では、入力ポート６２ｂへの入力対象となる信号群が各入球検知センサー４４ａ～４４ｈに設定される。

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

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

【０１６４】

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

【０１６５】

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

【０１６６】

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

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

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

【０１７１】
図１６は、主側ＭＰＵ６２にて実行される入球判定処理を示すフローチャートである。入球判定処理では、先ずステップＳ１０４０１にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた入球判定カウンタに８をセットする。なお、入球判定カウンタの数値情報は、８個の各入球口のビットに対応している。具体的には、本実施形態では、入球判定カウンタの数値情報の「８」は大入賞口３６ａの第０ビットＤ０、「７」は第１始動口３３の第１ビットＤ１、「６」は第２始動口３４の第２ビットＤ２、「５」は第１入賞口３２ａの第３ビットＤ３、「４」は第２入賞口３２ｂの第４ビットＤ４、「３」は第３入賞口３２ｃの第５ビットＤ５、「２」はスルーゲート３５の第６ビットＤ６、「１」は排出通路の第７ビットＤ７に、それぞれ対応している。続くステップＳ１０４０２では、第１入球判定エリアＷＡ１及び第２入球判定エリアＷＡ２における現状の入球判定カウンタの数値情報に対応したビットの各情報を把握する。この場合に把握される各情報は、入力ポート６２ｂにおける同一のビットから読み出された情報である。
【０１７２】
続くステップＳ１０４０３では、ステップＳ１０４０２にて把握した各情報のＡＮＤ処理を実行し、そのＡＮＤ処理結果をレジスタに記憶するとともに、ステップＳ１０４０４にて、第１演算後エリアＷＡ３及び第２演算後エリアＷＡ４のうち、前回のタイマ割込み処理の処理回における入球検知処理にてＡＮＤ処理の結果の情報が格納された側とは異なる側の対応するビットに上記ＡＮＤ処理結果を格納する。第１演算後エリアＷＡ３及び第２演算後エリアＷＡ４は、図１５（ｂ－３）及び図１５（ｂ－４）に示すように８ビットから構成されており、第１入球判定エリアＷＡ１の各ビットと第２入球判定エリアＷＡ２の各ビットとのＡＮＤ処理結果の各情報を全て格納することが可能なデータ容量となっている。この場合、ＡＮＤ処理の対象となった第１入球判定エリアＷＡ１及び第２入球判定エリアＷＡ２のビットの順番と、第１演算後エリアＷＡ３及び第２演算後エリアＷＡ４における各ビットの順番とは一義的に定められている。
【０１７３】
その後、ステップＳ１０４０５にて、第１演算後エリアＷＡ３及び第２演算後エリアＷＡ４のうち、前回のタイマ割込み処理の処理回における入球判定処理にてＡＮＤ処理の結果の情報が格納された側であって、現状の入球判定カウンタの数値情報に対応したビットの情報を読み出す。そして、ステップＳ１０４０６にて、その読み出した情報を「０」と「１」との間で反転させるための反転処理を実行する。
【０１７４】
その後、ステップＳ１０４０７にて、ステップＳ１０４０３におけるＡＮＤ処理結果の情報と、ステップＳ１０４０６における反転処理結果の情報とのＡＮＤ処理を実行し、続くステップＳ１０４０８にて、そのＡＮＤ処理の結果が入球検知開始情報に対応した「１」であるか否かを判定する。ステップＳ１０４０８にてＡＮＤ処理結果が「１」であると判定した場合には、ステップＳ１０４０９以降の処理に進む。
【０１７５】
ステップＳ１０４０９では、現状の入球判定カウンタの数値情報が第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれかに対応したビットを示す情報であるか否かを判定する。第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれかに対応している場合には、ステップＳ１０４１０にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた始動口入球フラグに「１」をセットし、ステップＳ１０４１１にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた３個賞球カウンタの数値情報を１加算する。
【０１７６】
始動口入球フラグは、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球を主側ＭＰＵ６２にて特定するとともに、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球に対応した処理であって賞球の実行以外の処理を実行すべき状態であることを主側ＭＰＵ６２にて特定するためのフラグである。ちなみに、第１始動口３３と第２始動口３４とのそれぞれに入球検知センサー４４ｂ，４４ｃが設けられているため、第１始動口３３への入球と第２始動口３４への入球とがタイマ割込み処理の１処理回の範囲内で同時に把握される

ことがある。したがって、これに対応すべく、始動入球フラグは、始動口３３，３４の数に対応させて設けられており、具体的には２個設けられている。また、３個賞球カウンタは、３個の賞球の実行を指示する３個賞球コマンドを出力すべき回数を主側ＭＰＵ６２において特定するためのカウンタである。

【０１７７】

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

【０１７８】

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

【０１７９】

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

【０１８０】

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

【０１８１】

ステップＳ１０４１５にて否定判定をした場合には、ステップＳ１０４１７にて、現状の入球判定カウンタの数値情報が第１入賞口３２ａ、第２入賞口３２ｂ及び第３入賞口３２ｃのいずれかに対応したビットを示す情報であるか否かを判定する。第１入賞口３２ａ、第２入賞口３２ｂ及び第３入賞口３２ｃのいずれかに対応している場合には、ステップＳ１０４１８にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた一般入賞口入球フラグに「１」をセットし、ステップＳ１０４１９にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた３個賞球カウンタの数値情報を１加算する。

【０１８２】

一般入賞口入球フラグは、第１入賞口３２ａ、第２入賞口３２ｂ又は第３入賞口３２ｃへの遊技球の入球を主側ＭＰＵ６２にて特定するためのフラグである。ちなみに、第１入賞口３２ａ、第２入賞口３２ｂ及び第３入賞口３２ｃのそれぞれに入球検知センサー４４ｄ，４４ｅ，４４ｆが設けられているため、第１入賞口３２ａへの入球と第２入賞口３２ｂへの入球と第３入賞口への入球とがタイマ割込み処理の１処理回の範囲内で同時に把握されることがある。したがって、これに対応すべく、一般入賞口入球フラグは、一般入賞口３２ａ，３２ｂ，３２ｃの数に対応させて設けられており、具体的には３個設けられている。また、１０個賞球カウンタは、１０個の賞球の実行を指示する３個賞球コマンドを出力すべき回数を主側ＭＰＵ６２において特定するためのカウンタである。

【０１８３】

ステップＳ１０４１７にて否定判定をした場合には、今回の入球が排出通路に対応していることを意味するため、ステップＳＡＤ２０にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた排出通路通過フラグに「１」をセットする。排出通路通過フラグは、遊技球が排出通路を通過したことを主側ＭＰＵ６２にて特定するためのフラグである。

【０１８４】

ステップＳ１０４０８にて否定判定をした場合、又はステップＳ１０４１１、ステップＳ１０４１４、ステップＳ１０４１６、ステップＳ１０４１９、ステップＳ１０４２０のいずれかの処理を実行した後は、ステップＳ１０４２１に進む。ステップＳ１０４２１では、入球判定カウンタを１減算し、その後、ステップＳ１０４２２にて入球判定カウンタが「０」であるか否かを判定する。

【０１８５】

入球判定カウンタが「０」でない場合には、ステップＳ１０４２１にて更新した入球判定カウンタの数値情報に応じたビットについて、ステップＳ１０４０２～ステップＳ１０４２０の処理を実行する。かかるステップＳ１０４０２～ステップＳ１０４２０の処理を、ステップＳ１０４０１にてセットした数値情報分実行した場合には、ステップＳ１０４２２にて肯定判定をすることとなり、本入球判定処理を終了する。

【０１８６】

次に、上記入球検知処理（図１５）が実行されることにより、一般入賞口３２、可変入賞装置３６、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び排出通路への入球の有無が検知される様子について図１７を参照しながら説明する。

【０１８７】

図１７は、入球の有無が検知される様子を説明する説明図である。まず、図１７（Ａ）を参照しながら、入球検知センサー４４ａ～４４ｈにおける検知結果（以下、入球情報ともいう）を監視するタイミングを説明する。図１７（Ａ）は各入球情報を監視するタイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【０１８８】

図１７（Ａ）に示すように、Ｔ１（具体的には４ｍｓｅｃ）周期でタイマ割込み処理（図１３）が起動される構成において、入球情報を監視する処理はタイマ割込み処理の各処理回で２回（ステップＳ１０３０１，ステップＳ１０３０３）行われる。各１組の入球情報を監視する処理はタイミングが前後するように実行されるが、先側の入球情報を監視する処理（ステップＳ１０３０１）はタイマ割込み処理が起動されたタイミングに対してＴ２の時間が経過したタイミングで実行される。

【０１８９】

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

【０１９０】

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

【０１９１】

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

【０１９２】

図１７（Ｂ）の場合では、先ずｎ回目のタイマ割込み処理における先側の入球情報を監

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

【０１９３】

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

【０１９４】

上記のように第１入球判定エリアＷＡ１及び第２入球判定エリアＷＡ２の情報のセットが行われた場合、そのＡＮＤ処理結果は、図１７（Ｂ３）に示すように「００１００００」となり、当該情報がｎ回目の処理回のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果として第１演算後エリアＷＡ３にセットされる。なお、ｎ－１回目のタイマ割込み処理にて入球情報の監視結果が第１演算後エリアＷＡ３にセットされている場合にはｎ回目のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果は第２演算後エリアＷＡ４にセットされる。また、ｎ－１回目における入球情報の監視結果とｎ回目における入球情報の監視結果とを利用して入球判定処理が実行されるが、この処理の演算の内容はここでは省略する。

【０１９５】

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

【０１９６】

また、当該ｎ＋１回目のタイマ割込み処理における後側の入球情報を監視する処理にて、図１７（Ｂ５）に示すように、第２入球判定エリアＷＡ２に「１０１０００１０」がセットされている。この場合、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈのうち排出通路検知センサー４４ｈ、第３入賞口検知センサー４４ｆ及び第１始動口検知センサー４４ｂのそれぞれが入球有り情報となっており、他のセンサーは入球無し情報となっている。

【０１９７】

上記のように第１入球判定エリアＷＡ１及び第２入球判定エリアＷＡ２の情報のセットが行われた場合、そのＡＮＤ処理結果は、図１７（Ｂ６）に示すように「１０１０００１０」となり、当該情報がｎ＋１回目の処理回のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果として第２演算後エリアＷＡ４にセットされる。

【０１９８】

その後、当該ｎ＋１回目のタイマ割込み処理における入球判定処理（図１６）にて、先ずｎ回目のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果が第１演算後エリアＷＡ３から読み出されるとともにその読み出された監視結果の情報に対して反転処理が実行される。そうすると、図１７（Ｂ７）に示すように、「１１０１１１１１」となる。そして、当該反転処理の結果の情報に、ｎ＋１回目のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果をＡＮＤ処理する。これにより、図１７（Ｂ８）に示すように、「１０００００１０」となる。この場合、当該入球判定処理では、排出通路検知センサー４４ｈにて遊技球の入球が検知されたと判定するとともに、第１始動口検知センサー４４ｂにて遊技球の入球が検知されたと判定する。

【０１９９】

また、図１７（Ｂ４）に示すように、ｎ＋１回目のタイマ割込み処理における先側の入

球情報を監視する処理にて第２始動口検知センサー４４ｃが入球有り情報となっているが、これは電気的なノイズにより発生したものである。この場合に、入球無し情報から入球有り情報への切り換えを確認したとしても即座に入球発生と特定するのではなく、入球有り情報が複数回に亘って確認された場合に入球発生と特定する構成である。したがって、図１７（Ｂ５）に示すように、ｎ＋１回目のタイマ割込み処理における後側の入球情報を監視する処理では第２始動口検知センサー４４ｃが入球無し情報となっており、電気的なノイズの発生を遊技球の入球と取り扱わないようになっている。

【０２００】

また、第３入賞口検知センサー４４ｆではｎ回目のタイマ割込み処理における１組の入球情報を監視する処理及びｎ＋１回目のタイマ割込み処理における１組の入球情報を監視する処理のそれぞれにて入球有り情報となっているが、これは既に入球の発生が把握された遊技球を継続して検知している状態を示している。この場合に、ｎ回目のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果が「０」であることを条件に入球の発生を特定しているため、１個の遊技球の入球を複数個の入球として扱ってしまわない。

【０２０１】

上記のように入球検知処理が実行されることにより、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈにおける検知結果の監視が実行されることとともに、遊技球の付与に対応した入球が発生している場合には、その入球箇所に応じて、３個賞球カウンタ、１０個賞球カウンタ及び１５個賞球カウンタへの加算処理が実行される。これらカウンタのいずれかが「１」以上となっている場合には、タイマ割込み処理（図１３）における賞球コマンドの出力設定処理（ステップＳ１０２０９）にて賞球コマンドの設定が行われ、その設定された賞球コマンドが払出制御装置７０に送信される。この場合、賞球コマンドの出力設定はタイマ割込み処理の１処理回において１回のみ行われる。したがって、例えば１５個賞球カウンタが「２」以上となっていたとしても、１処理回では１５個賞球コマンドが１回のみ送信される。但し、これに限定されることはなく、１処理回において所定の複数（例えば２個又は３個）の賞球コマンドが送信される構成としてもよい。

【０２０２】

また、３個賞球カウンタ、１０個賞球カウンタ及び１５個賞球カウンタのそれぞれが「１」以上となっている場合も考えられるが、この場合、賞球個数の多い賞球コマンドの出力が優先される。つまり、１５個賞球コマンドの出力が１０個賞球コマンドの出力や３個賞球コマンドの出力よりも優先され、１０個賞球コマンドの出力が３個賞球コマンドの出力よりも優先される。

【０２０３】

１５個賞球カウンタが「１」以上の場合に１５個賞球コマンドが出力対象として設定された場合に、当該１５個賞球カウンタは１減算される。また、１０個賞球カウンタが「１」以上の場合に１０個賞球コマンドが出力対象として設定された場合に、当該１０個賞球カウンタは１減算される。また、３個賞球カウンタが「１」以上の場合に３個賞球コマンドが出力対象として設定された場合に、当該３個賞球カウンタは１減算される。

【０２０４】

次に、遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８が実行する処理について説明する。本実施形態では、遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、パチンコ機１０の電源投入に伴い下記のメイン処理を実行する。

【０２０５】

図１８は、遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８が実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【０２０６】

ステップＳ１０５０１では、賞球数データ及び演算実行条件を含む演算用データを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１０５０１において、演算用データを受信していると判定した場合には（Ｓ１０５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１０５０２に進む。一方、ステップＳ１０５０１において、演算用データを受信していないと判定した場合には（Ｓ

１０５０１：ＮＯ）、再びこのステップＳ１０５０１の処理を実行する。すなわち、演算用データを受信するまでは、次のステップＳ１０５０２の処理に進まずに無限ループを継続する。

【０２０７】

ステップＳ１０５０２では、受信した賞球数データを賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶させる。その後、ステップＳ１０５０３に進み、受信した演算実行条件を演算実行条件記憶用メモリ３０７に記憶させる。その後、ステップＳ１０５０４に進む。

【０２０８】

ステップＳ１０５０４では、賞球数データの賞球数データ記憶用メモリ３０６への記憶が完了し、かつ、演算実行条件の演算実行条件記憶用メモリ３０７への記憶が完了したことを意味する設定完了コマンドを主側ＣＰＵ６２ｘに送信する。その後、ステップＳ１０５０５に進む。

【０２０９】

ステップＳ１０５０５では、バッファ３０２のビットに主側ＣＰＵ６２ｘから受信した入球情報がある（ビットに「１」が格納されている）か否かを判定する。ステップＳ１０５０５において、バッファ３０２のビットに主側ＣＰＵ６２ｘから受信した入球情報があると判定した場合には（Ｓ１０５０５：ＹＥＳ）、ステップＳ１０５０６に進み、バッファ３０２のビットに対応したレジスタのカウンタに１を加算する。具体的には、例えば、バッファ３０２の第１始動口入球情報に対応したビットが「１」であり、通常モード中に対応したビットが「１」である場合には、レジスタ３０４の大入賞口入球個数N_Sに対応したカウンタに１を加算するとともに、通常モード中の大入賞口入球個数に対応したカウンタに１を加算する。その後、ステップＳ１０５０７に進む。一方、ステップＳ１０５０５において、バッファ３０２のビットに主側ＣＰＵ６２ｘから受信した入球情報がないと判定した場合には（Ｓ１０５０５：ＮＯ）、ステップＳ１０５０６を実行することなく、ステップＳ１０５０７に進む。

【０２１０】

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

【０２１１】

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

【０２１２】

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

【０２１３】

ステップＳ１０５１１では、検査機３２０から遊技履歴情報の送信要求コマンドを受信しているか否かを判定し、送信要求コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ１０５１１：ＹＥＳ）、ステップＳ１０５１２に進み、演算結果記憶用メモリ３０９に記憶されている遊技履歴情報を検査機３２０に対して送信する。検査機３２０は、受信した遊技履歴情報を表示部３２８に表示させる。ステップＳ１０５１２を実行した後、ステップＳ

１０５０５に戻り、ステップＳ１０５０５以下の処理を繰り返す。一方、ステップＳ１０５１１において、検査機３２０から遊技履歴情報の送信要求コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ１０５１１：ＮＯ）、ステップＳ１０５１２の処理を実行することなく、ステップＳ１０５０５に戻り、ステップＳ１０５０５以下の処理を繰り返す。

【０２１４】

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

【０２１５】

さらに、本実施形態によれば、遊技履歴管理チップ３００は、算出した遊技履歴情報を不揮発的に記憶する演算結果記憶用メモリ３０９を備える。遊技履歴情報は、実行された遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該遊技履歴情報はパチンコ機１０毎に異なるとともに、パチンコ機１０の固有の情報である。すなわち、遊技履歴情報は、パチンコ機１０の特性が反映された情報である。本実施形態によれば、当該パチンコ機１０の特性が反映された情報である遊技履歴情報をパチンコ機１０本体の筐体内部に格納された遊技履歴管理チップ３００の演算結果記憶用メモリ３０９に記憶する。よって、例えば、当該パチンコ機１０の特性を検査する場合には、当該パチンコ機１０本体自身から遊技履歴情報を取得することによって、当該パチンコ機１０の特性を検査することができる。パチンコ機１０は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによってパチンコ機１０の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、パチンコ機１０は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来のパチンコ機１０では、当該パチンコ機１０の特性に関する情報を保持することができない。本実施形態のパチンコ機１０は、パチンコ機１０の特性が反映された情報である遊技履歴情報をパチンコ機１０本体の筐体内部に格納された遊技履歴管理チップ３００の演算結果記憶用メモリ３０９に記憶するので、パチンコ機１０がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該パチンコ機１０本体から遊技履歴情報を取得することができる。すなわち、本実施形態のパチンコ機１０は、当該パチンコ機１０がいかなる状態（遊技ホールに設置されている状態や流通状態）に置かれても、パチンコ機１０と遊技履歴情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該パチンコ機１０の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【０２１６】

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

【０２１７】

さらに、本実施形態によれば、開閉の痕跡が残る基板ボックスの内部に、演算結果記憶

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

【０２１８】

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

【０２１９】

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

【０２２０】

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

【０２２１】

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

【０２２２】

パチンコ機１０の種類（機種）が異なると、遊技の特性も異なるため、遊技履歴情報を

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

【０２２３】

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

【０２２４】

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

【０２２５】

Ａ４．第１実施形態の他の態様：

＜態様１＞

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

【０２２６】

なお、パチンコ機１０の種類（機種）が異なると、遊技の特性も異なるため、遊技履歴情報を算出するための演算を実行する最適な条件（時間的間隔）も異なることになる。このため、演算実行条件は、パチンコ機１０の種類（機種）毎に異なる条件が記憶されている。したがって、この態様１においても、遊技履歴管理チップ３００は、主側ＲＯＭ６３の演算実行条件記憶エリアに記憶されている演算実行条件を取得するので、パチンコ機１０の種類（機種）毎に設定された演算実行条件が成立した場合に演算を実行することができる。

【０２２７】

また、遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、演算が実行されてからの経過時間を計測するとともに、遊技者によって遊技が行なわれているか否かを判定し、遊技が行なわれていないと判定している期間は、経過時間の計測を中断する構成としてもよい。具体的には、例えば、バッファ３０２のビットに入球情報がない状態が所定時間（例えば３分）経過した場合に、遊技が行なわれていないと判定して経過時間の計測を中断し、バッファ３０２のビットに入球情報が確認された場合に、遊技が再開されたと判定して経過時間の計測を再開する構成としてもよい。この構成によれば、実際に遊技が行なわれている期間のみを対象として遊技履歴情報を算出することができる。

【０２２８】

なお、経過時間の計測は、タイマカウンタを用いる構成としてもよく、ＲＴＣ（Ｒｅａｌ‐Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）を設けてＲＴＣの日時情報を用いる構成としてもよい。また、所定の時刻毎に遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。

【０２２９】

＜態様２＞

上記第１実施形態では、主側ＲＯＭ６３の演算実行条件記憶エリアに記憶された演算実行条件として、排出通路検知センサー４４ｈに検知された遊技球が５００個に達することが設定されていたが、演算実行条件として、電源の遮断の発生が検知されたことが設定されている構成としてもよい。具体的には、停電監視回路８６は、電源の遮断の発生を検知すると、電源遮断が発生したことを示す信号を遊技履歴管理チップ３００に出力する。当該信号を受信した遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、電源の遮断が発生したと判定し、遊技履歴情報を算出する。そして、この構成ではレジスタ３０４は揮発性のメモリによって構成されており、入球個数情報が消去されることになる。このような構成によれば、パチンコ機１０への電源の供給が開始されてから電源の遮断が発生するまでの期間中において検知された遊技球の個数に基づいて遊技履歴情報を算出することができる。すなわち、遊技ホールの営業が開始してから終了するまでの期間毎に遊技履歴情報が算出されるので、遊技ホールの営業日毎に遊技履歴情報が算出されることになる。したがって、パチンコ機１０の検査者は、遊技ホールの営業日を跨いで遊技履歴情報の特性に変化があったか否かを容易に把握することができるので、パチンコ機１０に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【０２３０】

さらに、電源の遮断が発生した後においても遊技履歴管理チップ３００に対して電源を供給するコンデンサ８７を備える構成とすれば、ＣＰＵ３０８による遊技履歴情報の算出及び遊技履歴情報の演算結果記憶用メモリ３０９への記憶を確実に完了させることができる。

【０２３１】

＜態様３＞

上記第１実施形態において、主側ＣＰＵ６２ｘが演算結果記憶用メモリ３０９にアクセス可能な構成とし、演算結果記憶用メモリ３０９に記憶されている遊技履歴情報を図柄表示装置４１に表示させる構成としてもよい。この構成によれば、遊技履歴情報がパチンコ機１０の図柄表示装置４１に表示されるので、パチンコ機１０の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置（検査機３２０等）を用いることなく、当該パチンコ機１０の遊技履歴情報を確認することができる。なお、主側ＣＰＵ６２ｘは、演算結果記憶用メモリ３０９にアクセスは可能であるが、データの変更等は不可能な構成とすることが好ましい。このような構成によれば、遊技履歴情報が、ノイズやプログラムのバグ等によって破壊されたり、内容が書き換えられてしまうことを抑制することができる。

【０２３２】

＜態様４＞

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

切に判断することができる。

【０２３３】

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

【０２３４】

＜態様５＞

上記第１実施形態では、主側ＲＯＭ６３に記憶されている演算用データ（賞球数データ及び演算実行条件）は主側ＭＰＵ６２（ＣＰＵ６２ｘ）が実行する初期設定処理において遊技履歴管理チップ３００に送信される構成としたが、遊技履歴管理チップ３００が主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリア及び演算実行条件記憶エリアにアクセス可能な構成とし、パチンコ機１０の電源投入直後に遊技履歴管理チップ３００が当該主側ＲＯＭ６３にアクセスして演算用データ（賞球数データ及び演算実行条件）を取得し、取得した演算用データを賞球数データ記憶用メモリ３０６及び演算実行条件記憶用メモリ３０７に記憶させる構成としてもよい。このような構成によれば、主側ＭＰＵ６２の処理負荷を低減することができる。

【０２３５】

＜態様６＞

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

【０２３６】

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

【０２３７】

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

【０２３８】

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

定されている賞球数データを把握することが可能となる。

【０２３９】

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

【０２４０】

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

【０２４１】

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

【０２４２】

検査機３２０は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ３２１と、各種制御プログラムや固定値データ等を記録したＲＯＭ３２４と、各種データを一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３２６と、各種情報を表示する表示部３２８と、パチンコ機１０の検査用端子６５に接続するための接続ケーブル３２９とを備えている。

【０２４３】

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

【０２４４】

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

【０２４５】

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

【０２４６】

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

【０２４７】
記憶実行条件記憶用メモリ３０７ａは、パチンコ機１０に設定されている記憶実行条件を記憶するためのメモリである。パチンコ機１０の電源が投入されると、主側ＲＯＭ６３に記憶されている記憶実行条件がＣＰＵ６２ｘによって遊技履歴管理チップ３００に送信され、記憶実行条件記憶用メモリ３０７ａに記憶される。したがって、記憶実行条件記憶用メモリ３０７ａに記憶される記憶実行条件の内容は、主側ＲＯＭ６３に記憶されている記憶実行条件の内容と同一となる。
【０２４８】
ＣＰＵ３０８は、記憶実行条件記憶用メモリ３０７ａに記憶されている記憶実行条件が成立したか否かを判定するとともに、記憶実行条件が成立したと判定した場合には、レジスタ３０４に記憶された各入球口への遊技球の入球個数に関する情報を、入球個数記憶用メモリ３０９ａに記憶させるとともに、レジスタ３０４の各カウンタの値を「０」にリセットする。この態様６では、ＣＰＵ３０８は、レジスタ３０４に記憶された排出通路通過個数N_{OUT}の値が５００個に達する毎に、当該レジスタ３０４に記憶された各入球口への遊技球の入球個数に関する情報を、入球個数記憶用メモリ３０９ａに記憶させる。なお、以下では、５００個の遊技球が遊技盤３０に発射される間にカウントされた各入球口への遊技球の入球個数に関する情報を「短期入球個数情報群」とも呼ぶ。
【０２４９】
入球個数記憶用メモリ３０９ａは、レジスタ３０４に記憶された入球個数に関する情報（短期入球個数情報群）を順次記憶するメモリであり、本実施形態では、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリによって構成されている。入球個数記憶用メモリ３０９ａには、短期入球個数情報群が書き込まれた順番に関する情報も記憶されており、ＣＰＵ３０８は、短期入球個数情報群を書き込むための空きエリアがない場合には、短期入球個数情報群を、書き込まれた順番が最も古い短期入球個数情報群が記憶されているエリアに記憶させる。すなわち、入球個数記憶用メモリ３０９ａは、最も古い短期入球個数情報群から順番に上書きされるように構成（ファーストイン・ファーストアウト方式）されており、常に直近の短期入球個数情報群が記憶されている状態となる。
【０２５０】
この態様６では、入球個数記憶用メモリ３０９ａは、５００個の遊技球が遊技盤３０に発射される間にカウントされた各入球口への遊技球の入球個数に関する情報である短期入球個数情報群を、１２００個分記憶することが可能な容量を有している。例えば、１日に遊技球が連続して１０時間発射される場合には、１日に６００００個の遊技球が発射されることになるので、１日に１２０個の短期入球個数情報群が入球個数記憶用メモリ３０９ａに記憶されることになる。したがって、入球個数記憶用メモリ３０９ａは、直近の１０日間分の短期入球個数情報群を記憶することが可能となる。
【０２５１】
検査機３２０は、上述したように、接続ケーブル３２９が検査用端子６５に接続されたことを検出すると、送信要求コマンドを遊技履歴管理チップ３００に送信する。遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、検査機３２０から送信要求コマンドを受信すると、検査用端子６５を介して短期入球個数情報群及び賞球数データを検査機３２０に送信する。そして、検査機３２０は、短期入球個数情報群及び賞球数データに基づいて、役物比率等の遊技履歴情報を算出し、算出した遊技履歴情報を表示部３２８に表示させる。
【０２５２】
具体的には、この態様６では、検査機３２０は、上記の第１実施形態のＣＰＵ３０８と同様に、１つの短期入球個数情報群に対して１つの短期遊技履歴情報群を算出することが可能であるとともに、複数の短期入球個数情報群のそれぞれに記憶された各入球口への遊技球の入球個数を加算し、当該加算した入球個数を用いて長期間における遊技履歴情報（長期遊技履歴情報群）を算出することが可能である。すなわち、この態様６の検査機３２０は、５００個の遊技球が発射された短期間における各入球口への入球個数に基づいた短期遊技履歴情報群だけでなく、例えば、６０００００個（約１０日分）の遊技球が発射さ

れた長期間における各入球口への入球個数に基づいた長期遊技履歴情報群を算出することが可能である。

【０２５３】

なお、この態様６において、以下の構成を採用してもよい。

【０２５４】

検査機３２０は、受信した短期入球個数情報群を表示部３２８に表示可能な構成としてもよい。また、検査機３２０は、レジスタ３０４に記憶されている各カウンタ値を受信するとともに、受信した各カウンタ値を表示部３２８に表示可能な構成としてもよい。

【０２５５】

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

【０２５６】

また、主側ＲＯＭ６３の記憶実行条件記憶エリアに記憶された記憶実行条件として、記憶処理を実行する時間的間隔が設定されている構成としてもよい。例えば、記憶処理を実行する時間的間隔として１時間が設定されており、遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、１時間が経過する毎に記憶処理を実行する構成としてもよい。

【０２５７】

また、主側ＲＯＭ６３の記憶実行条件記憶エリアに記憶された記憶実行条件として、電源の遮断の発生が検知されたことが設定されている構成としてもよい。具体的には、停電監視回路８６は、電源の遮断の発生を検知すると、電源遮断が発生したことを示す信号を遊技履歴管理チップ３００に出力する構成とし、当該信号を受信した遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、電源の遮断が発生したと判定し、記憶処理を実行する構成としてもよい。

【０２５８】

また、態様６では、遊技履歴情報を算出するための演算を検査機３２０のＣＰＵ３２１が実行する構成としたが、当該演算の一部又は全部を遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８が実行し、当該演算の結果である遊技履歴情報を検査機３２０に送信する構成としてもよい。

【０２５９】

＜態様７＞

上記第１実施形態では、遊技履歴管理チップ３００が役物比率等の遊技履歴情報を算出する構成としたが、バッファにおける入球情報をそのまま記憶し、当該入球情報に基づいて検査機３２０が遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技履歴管理チップ３００の処理負荷を低減することができる。以下、態様７の詳細について、上記第１実施形態との相違点を中心に説明する。

【０２６０】

図２１は、第１実施形態の態様７のパチンコ機１０が備える主制御装置６０の構成及び検査機３２０の構成を詳細に示すブロック図である。

【０２６１】

この態様７では、主側ＭＰＵ６２には、年月日情報及び時刻情報を遊技履歴管理チップ３００に対して出力するＲＴＣ９６（ＲＴＣ：Ｒｅａｌ‐Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）が設けられている。ＲＴＣ９６は、バックアップ電源を備えており、パチンコ機１０の電源遮断時においても年月日情報及び時刻情報を更新することができる。

【０２６２】

主側ＭＰＵ６２の主側ＲＯＭ６３には、賞球数データ記憶エリアが設けられている。なお、この態様７では、演算開始条件記憶エリアは設けられていない。

【０２６３】

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

【０２６４】

遊技履歴管理チップ３００は、ＣＰＵ６２ｘから各入球口への遊技球の入球情報を取得するバッファ３０２と、主側ＲＯＭ６３から取得した賞球数データを記憶する賞球数データ記憶用メモリ３０６と、遊技履歴管理チップ３００の全体の制御を司るＣＰＵ３０８と、バッファ３０２に記憶された各入球口への遊技球の入球情報等を順次記憶する入球情報記憶用メモリ３０９ｂとを備えている。

【０２６５】

検査用端子６５は、検査機３２０とパチンコ機１０とを接続するための端子である。この態様７では、検査用端子６５に検査機３２０が接続されると、入球情報記憶用メモリ３０９ｂに記憶された入球情報等及び賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶された賞球数データが検査機３２０に送信される。

【０２６６】

検査機３２０は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ３２１と、各種制御プログラムや固定値データ等を記録したＲＯＭ３２４と、各種データを一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３２６と、各種情報を表示する表示部３２８と、パチンコ機１０の検査用端子６５に接続するための接続ケーブル３２９とを備えている。

【０２６７】

この態様７では、検査機３２０は、接続ケーブル３２９が検査用端子６５に接続されたことを検出すると、入球情報等及び賞球数データの送信を要求する送信要求コマンドを遊技履歴管理チップ３００に送信する。遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、検査機３２０から送信要求コマンドを受信すると、検査用端子６５を介して入球情報記憶用メモリ３０９ｂに記憶された入球情報等と、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶された賞球数データとを検査機３２０に送信する。そして、検査機３２０は、受信した入球情報等と賞球数データとに基づいて遊技履歴情報を算出し、算出した遊技履歴情報を表示部３２８に表示させる。

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

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

【０２７２】

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

【０２７３】

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

【０２７４】

さらに、この態様７では、入球情報等に日時情報（年月日情報及び時刻情報）が付加されているので、検査機３２０は、受信した入球情報等に付加されている日時情報の範囲内において、遊技履歴情報の算出対象となる日時の範囲を指定して遊技履歴情報を算出することも可能である。したがって、パチンコ機１０の検査者は、日時の範囲を指定した遊技履歴情報に基づいて詳細な検査をすることができる。

【０２７５】

なお、この態様７において、以下の構成を採用してもよい。

【０２７６】

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

【０２７７】

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

【０２７８】

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

【０２７９】

＜態様８＞

上記第１実施形態及び上記の他の態様では、主側ＲＯＭ６３に演算実行条件又は記憶実

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

【０２８０】

＜態様９＞

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

【０２８１】

＜態様１０＞

上記第１実施形態及び上記の他の態様において、遊技履歴管理チップ３００以外の機能部（例えば、検査機３２０や主側ＣＰＵ６２ｘ）が備える機能の一部又は全部を遊技履歴管理チップ３００が備える構成としてもよく、遊技履歴管理チップ３００が備える機能の一部又は全部を遊技履歴管理チップ３００以外の機能部が備える構成としてもよい。例えば、検査機３２０が備える機能の一部を遊技履歴管理チップ３００が備える構成とすれば、検査機３２０の処理負荷や製造コストをさらに低減することができ、遊技履歴管理チップ３００が備える機能の一部を検査機３２０が備える構成とすれば、遊技履歴管理チップ３００の処理負荷や製造コストをさらに低減することができる。

【０２８２】

＜態様１１＞

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

【０２８３】

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

【０２８４】

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

【０２８５】

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

【０２８６】

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

【０２８７】

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

【０２８８】

そして、主側ＣＰＵ６２ｘは、演算実行条件が成立する毎に、新たに記憶された１つの短期入球個数情報群に対して１つの短期遊技履歴情報群を新たに算出する。さらに、主側ＣＰＵ６２ｘは、演算実行条件が成立する毎に、新たに記憶された短期入球個数情報群を含む複数の短期入球個数情報群のそれぞれに記憶された各入球口への遊技球の入球個数を加算し、当該加算した入球個数を用いて長期間における遊技履歴情報（長期遊技履歴情報群）を算出する。すなわち、この態様１１の主側ＣＰＵ６２ｘは、５００個の遊技球が発射された短期間における各入球口への入球個数に基づいた短期遊技履歴情報群だけでなく、例えば、６０００００個（約１０日分）の遊技球が発射された長期間における各入球口への入球個数に基づいた長期遊技履歴情報群を算出することが可能である。そして、算出したこれらの遊技履歴情報を主側ＲＡＭ６４の演算結果記憶エリアに記憶させる。

【０２８９】

主側ＲＡＭ６４の演算結果記憶エリアは、短期遊技履歴情報群を順次記憶するエリアと、長期遊技履歴情報群を記憶するエリアとによって構成されている。短期遊技履歴情報群を順次記憶するエリアには、短期遊技履歴情報群が書き込まれた順番に関する情報も記憶されており、主側ＣＰＵ６２ｘは、短期遊技履歴情報群を書き込むための空きエリアがない場合には、新たに算出された短期遊技履歴情報群を、書き込まれた順番が最も古い短期遊技履歴情報群が記憶されているエリアに記憶させる。すなわち、主側ＲＡＭ６４の短期遊技履歴情報群を順次記憶するエリアは、最も古い短期遊技履歴情報群から順番に上書きされるように構成（ファーストイン・ファーストアウト方式）されており、常に直近の短期遊技履歴情報群が記憶されている状態となる。長期遊技履歴情報群を記憶するエリアには、演算実行条件が成立する毎に新たに算出された長期遊技履歴情報群が上書きされる。すなわち、長期遊技履歴情報群を記憶するエリアには、最新の短期入球個数情報群を含む

複数の短期入球個数情報群に基づいて算出された最新の長期遊技履歴情報群が記憶されることになる。

【０２９０】

検査機３２０は、接続ケーブル３２９が検査用端子６５に接続されたことを検出すると、送信要求コマンドを主側ＣＰＵ６２ｘに送信する。主側ＣＰＵ６２ｘは、検査機３２０から送信要求コマンドを受信すると、主側ＲＡＭ６４に記憶された遊技履歴情報を検査機３２０に送信する。そして、検査機３２０は、受信した遊技履歴情報を表示部３２８に表示させる。

【０２９１】

また、この態様１１では、遊技履歴情報を図柄表示装置４１に表示させるための所定の操作が実行されると、主側ＲＡＭ６４に記憶された遊技履歴情報が入出力ポート６２ｘを介して音声発光制御装置９０に出力され、図柄表示装置４１に表示される。

【０２９２】

また、この態様１１では、パチンコ機１０への電源の供給が絶たれても、コンデンサ８７から供給されるバックアップ電源によって、主側ＲＡＭ６４に記憶された短期入球個数情報群及び遊技履歴情報が数日間保持されるように構成されている。

【０２９３】

このような構成によれば、単一の処理部である主側ＣＰＵ６２ｘが、大当たり抽選処理等の遊技を進行するための処理と、遊技履歴情報を算出、記憶する処理とを実行するので、遊技履歴情報を算出、記憶するための専用の遊技履歴管理チップ３００を設ける必要がなく、パチンコ機１０の製造コストを低減させることができる。

【０２９４】

さらに、５００個の遊技球が遊技盤３０に発射される間にカウントされた各入球口への遊技球の入球個数に関する情報である短期入球個数情報群を主側ＲＡＭ６４に記憶するように構成されているので、遊技球の入球情報をそのままの形式で記憶する構成（例えば、図２２の入球情報記憶用メモリ３０９ｂに記憶されている入球情報の形式で記憶する構成）と比較して、主側ＲＡＭ６４に必要なメモリ容量を大幅に低減しつつ、直近の短期遊技履歴情報群及び長期遊技履歴情報群を算出することが可能となる。

【０２９５】

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

【０２９６】

＜態様１２＞

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

【０２９７】

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

【０２９８】

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

１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該パチンコ機１０の特性を管理、検査することができる。

【０２９９】

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

【０３００】

＜態様１３＞

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

【０３０１】

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

【０３０２】

具体的には、例えば、検査モードに移行すると、主制御装置６０において検査モードであるか否かを判定するための検査モードフラグがＯＮになる。そして、主制御装置６０は、検査モードフラグがＯＮであるか否かを判定し、検査モードフラグがＯＮであると判定した場合には、通常の遊技進行処理を実行する処理フローには進まず、検査モード用の処理フローに進む。この結果、主制御装置６０は、入球検知センサー４４ａ～４４ｈから遊技球が検知されたことを示す信号を受信した場合であっても、当該信号を受信したことに基づく処理（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値を取得する処理や、賞球の払出処理、音声発光制御装置９０にコマンドを送信する処理等）を実行しないように構成されている。

【０３０３】

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

【０３０４】

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

【０３０５】

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

【０３０６】

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

【０３０７】

＜態様１４＞

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

【０３０８】

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

【０３０９】

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

【０３１０】

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

【０３１１】

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

【０３１２】

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

【０３１３】

また、遊技モードにおける遊技進行処理の実行中に、モード切替操作が実行された場合には、遊技実行処理を中断させるとともに、中断させた遊技進行処理の再開を可能とする

情報を主側ＲＡＭ６４に記憶し、当該記憶が完了したタイミングで、遊技モードから検査モードに移行する構成としてもよい。このような構成によれば、パチンコ機１０は、遊技モードから検査モードに速やかに移行するので、短期間で多くのパチンコ機１０を検査することが可能となる。

【０３１４】

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

【０３１５】

＜態様１５＞

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

【０３１６】

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

【０３１７】

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

【０３１８】

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

【０３１９】

＜態様１６＞

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

【０３２０】

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

【０３２１】

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

【０３２２】

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

【０３２３】

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

【０３２４】

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

【０３２５】

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

【０３２６】

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

【０３２７】

＜態様１７＞

上記第１実施形態及び上記の他の態様のうち、主制御装置６０が遊技モードと検査モードとを切り替えて実行可能な構成において、主制御装置６０が遊技モードから検査モードに移行する際には、検査モードに移行して遊技進行処理が一時的に停止することを示すコ

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

【０３２８】

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

【０３２９】

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

【０３３０】

そして、遊技再開コマンドを主制御装置６０から受信した場合には、図柄の変動表示のレイヤーよりも上に表示されていた黒色の画像のレイヤーを取り除き、再び、図柄のレイヤーを表示させる。このとき、主制御装置６０は、検査モードから遊技モードに移行（復帰）し、停止していた遊技進行処理（メイン表示部４５における図柄の変動表示）を再開する。

【０３３１】

そして、主制御装置６０は、変動時間のカウントを停止していたメイン表示部４５における図柄の変動表示を再開し、残りの変動時間が経過した場合、すなわち、メイン表示部４５における図柄の変動を停止させるタイミングになった場合には、音声発光制御装置９０に対して図柄停止コマンドを送信する。当該図柄停止コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、表示制御装置１００に対して図柄停止コマンドを送信し、表示制御装置１００は、図柄表示装置４１において小さく揺れた態様で表示されていた図柄を完全に停止させる。

【０３３２】

このような構成によれば、主制御装置６０が検査モード中には、メイン表示部４５における表示は消灯し、図柄表示装置４１における表示は黒色の画像となる。そして、主制御装置６０が検査モードから遊技モードに移行すると、変動時間のカウントを停止していたメイン表示部４５における図柄の変動表示が再開され、図柄表示装置４１における図柄は変動表示している態様又は小さく揺れている表示態様となる。そして、メイン表示部４５における図柄が停止するタイミングで図柄表示装置４１における図柄も停止することになる。すなわち、メイン表示部４５における図柄の変動表示と図柄表示装置４１における図柄の変動表示とを同期させることが可能となる。また、遊技停止コマンドを受信した場合であっても実行中の演出の制御を停止させないので、実行中の演出の制御を一時的に停止

させることによる不具合の発生を抑制することができる。不具合としては、例えば、一時的に演出の制御を停止させた状態から演出の制御を再開すると、複数の演出を実行していた場合において当該複数の演出のタイミングにずれが生じたり、図柄表示装置４１に表示される動画とスピーカー４６から出力される音声とにずれが生じたりすること等が挙げられる。

【０３３３】

なお、メイン表示部４５における図柄の変動を停止させるタイミングになった場合であっても主制御装置６０が音声発光制御装置９０に対して図柄停止コマンドを送信しない構成を採用した場合には、図柄表示装置４１における図柄の変動表示は、小さく揺れている態様が継続することになり、その後に主制御装置６０から送信される変動コマンドや、保留情報が記憶されていない場合に送信される待機コマンドを受信することによって図柄表示装置４１における図柄が停止することになる。

【０３３４】

＜態様１８＞

上記第１実施形態及び上記の他の態様において、所定時刻になったことを契機として当該パチンコ機１０に記憶されている遊技履歴情報を図柄表示装置４１に表示する構成としてもよい。具体的には、例えば、午後１１時１０分になったことを契機として遊技モードから検査モードに移行するとともに、当該パチンコ機１０の遊技履歴情報を図柄表示装置４１に表示する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技ホールの閉店後である午後１１時１０分頃に、各パチンコ機１０の遊技履歴情報が図柄表示装置４１に表示された状態となるので、パチンコ機１０の検査者は、各パチンコ機１０を遊技モードから検査モードに移行させる手間をかけることなく、遊技ホールの閉店後に、速やかに多くのパチンコ機１０の遊技履歴情報を検査、確認することが可能となる。

【０３３５】

また、ホールコンピュータから所定の信号を受信したことを契機として当該パチンコ機１０に記憶されている遊技履歴情報を図柄表示装置４１に表示する構成としてもよい。このような構成によれば、例えば、遊技ホールに設置された全てのパチンコ機１０を一斉に検査モードに移行させるとともに、各パチンコ機１０の遊技履歴情報をそれぞれの図柄表示装置４１に表示させることができるので、パチンコ機１０の検査者は、各パチンコ機１０を遊技モードから検査モードに移行させる手間をかけることなく、速やかに多くのパチンコ機１０の遊技履歴情報を検査、確認することが可能となる。

【０３３６】

＜態様１９＞

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

【０３３７】

＜態様２０＞

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

【０３３８】

より具体的には、例えば、主制御装置６０が遊技モードから検査モードに移行すると、役物比率に関する表示を行なうことを示す「１」が７セグメント表示器に表示された後、当該役物比率が所定の範囲内である場合（具体的には、役物比率が０．７００以下の場合

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

【０３３９】

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

【０３４０】

また、パチンコ機１０に記憶されている遊技履歴情報に関連した情報を７セグメント表示器に常に表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技モードから検査モードに切り替えることなく、役物比率等の遊技履歴情報を簡易的に速やかに検査することが可能となる。また、検査モードを有さないパチンコ機１０においても、役物比率等の遊技履歴情報を簡易的に速やかに検査することが可能となる。さらに、当該７セグメント表示器がパチンコ機１０の背面に設けられている構成とすれば、当該７セグメント表示器が遊技者の視界に入らないので、遊技者が当該７セグメント表示器の表示が気になってしまい、遊技に集中できなくなってしまうことを抑制することができる。一方、パチンコ機１０の検査者が当該パチンコ機１０の遊技履歴情報を検査する場合には、ヒンジ１５によって支持されているパチンコ機本体１２を手前に回動させ、パチンコ機本体１２の背面に設けられた７セグメント表示器の表示を確認すればよいため、役物比率等の遊技履歴情報を簡易的に速やかに検査することが可能となる。なお、７セグメント表示器の代わりに、７つ以外の個数の発光ダイオードによって構成されたセグメント表示器など、遊技履歴情報を認識可能な態様で表示可能な他の表示器を採用してもよい。

【０３４１】

＜態様２１＞

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

【０３４２】

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

ができる。
【０３４３】
＜態様２２＞
上記第１実施形態及び上記の他の態様は、遊技モードから検査モードに移行可能なパチンコ機１０に限らず、遊技モードから他のモードに移行可能な遊技機に対しても適用することができる。例えば、高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグの状態、記憶されている保留情報の内容等、遊技に関する処理の状態を表示可能な遊技状態表示モードを備える遊技機に対しても適用することができる。
【０３４４】
＜態様２３＞
図２６は、第１実施形態の態様２３におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。この態様２３では、遊技履歴管理チップ３００は設けられておらず、上述した遊技履歴情報を主側ＣＰＵ６２ｘが算出するように構成されている。また、主側ＲＡＭ６４は、２つのエリア（第１エリア及び第２エリア）に区分されており、主側ＲＡＭ６４の第１エリアは、遊技の進行に関する処理を実行するためのプログラム等を展開する領域として用いられ、主側ＲＡＭ６４の第２エリアは、遊技履歴情報を算出・表示するための処理（以下、遊技履歴用処理ともいう。）を実行するためのプログラム等を展開する領域として用いられる。そして、主側ＣＰＵ６２ｘは、遊技の進行に関する処理（遊技履歴用処理以外の処理）の実行時には、情報の書き込みを主側ＲＡＭ６４の第１エリアに対してのみ実行し、遊技履歴用処理の実行時には、情報の書き込みを主側ＲＡＭ６４の第２エリアに対してのみ実行する。
【０３４５】
また、主側ＲＡＭ６４の第１エリアは、後述する８ビットの入球検知情報記憶エリア、スタック領域等としても用いられる。また、主側ＲＡＭ６４の第２エリアは、後述する８ビットのバッファエリア、賞球集計用バッファ、演算用バッファ、演算結果用バッファ、スタック領域等としても用いられる。これらの詳細については後述する。
【０３４６】
また、入出力ポート６２ａには、遊技履歴情報表示部４５ｚが接続されている。遊技履歴情報表示部４５ｚは、４つの７セグメント表示器によって構成されており、パチンコ機１０の背面に設けられている。後述するように、主側ＣＰＵ６２ｘによって算出された遊技履歴情報は、この遊技履歴情報表示部４５ｚに表示される。
【０３４７】
図２７は、第１実施形態の態様２３の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、本態様においても、タイマ割込み処理は、上記第１実施形態と同様に、４ｍｓｅｃ周期で起動される。上述した第１実施形態のタイマ割込み処理（図１３）との違いは、ステップＳ１０６０６に示した入球検知処理の内容が異なっている点と、遊技履歴情報を算出・表示するための遊技履歴用処理が本タイマ割込み処理の最後の処理（ステップＳ１０６１６）として追加されている点と、遊技履歴管理チップに入球検知情報を出力する処理である入球検知情報出力処理（図１３におけるステップＳ１０２０７の処理）が省略されている点であり、その他の処理については、上述した第１実施形態のタイマ割込み処理（図１３）において説明した処理と同じである。以下では、図２７に示したステップＳ１０６０６の入球検知処理と、ステップＳ１０６１６に示した遊技履歴用処理について説明する。
【０３４８】
図２８は、第１実施形態の態様２３の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する入球検知処理を示すフローチャートである。この態様２３の入球検知処理では、前回（１回前）のタイマ割込み処理において入力ポート６２ｂのビットに情報が無し（「０」）と判定され、今回のタイマ割り込み処理において入力ポート６２ｂのビットに情報が有り（「１」）と判定され、かつ、当該タイマ割込み処理においてその後再び当該ビットに情報が有り（「１」）と判定された場合に、当該ビットに対応する入球口に遊技球が入球した

と判定する。以下、入球検知処理の一例について説明する。

【０３４９】

ステップＳ１０７０１では、上述した入力ポート６２ｂの上記第０～第７ビットＤ０～Ｄ７（図１４）に現状格納されている情報（以下、入球判定用情報とも呼ぶ）を読み込み、ステップＳ１０７０２として、読み込んだ入球判定用情報を８ビットのバッファである第１バッファに格納する。すなわち、第１バッファは、今回のタイマ割込み処理において入力ポート６２ｂの各ビットから読み込んだ入球判定用情報を格納するためのバッファである。なお、後述する第２バッファは、前回のタイマ割込み処理において入力ポート６２ｂの各ビットから読み込んだ入球判定用情報を格納する８ビットのバッファである。また、本態様では、第１バッファ及び第２バッファは、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに設けられている。ステップＳ１０７０２を実行した後、ステップＳ１０７０３に進む。

【０３５０】

ステップＳ１０７０３では、主側ＲＡＭ６４に設けられた入球判定カウンタに８をセットする。その後、１０７０４に進む。なお、入球判定カウンタの数値情報は、上述した第１実施形態の入球判定処理（図１６）にて用いられた入球判定カウンタ（ステップＳ１０４０１）と同様に、８個の各入球口のビットに対応している。具体的には、本態様では、入球判定カウンタの数値情報の「８」は大入賞口３６ａの第０ビットＤ０、「７」は第１始動口３３の第１ビットＤ１、「６」は第２始動口３４の第２ビットＤ２、「５」は第１入賞口３２ａの第３ビットＤ３、「４」は第２入賞口３２ｂの第４ビットＤ４、「３」は第３入賞口３２ｃの第５ビットＤ５、「２」はスルーゲート３５の第６ビットＤ６、「１」は排出通路の第７ビットＤ７に、それぞれ対応している。

【０３５１】

ステップＳ１０７０４では、第２バッファにおける入球判定カウンタの数値情報に対応したビットに入球判定用情報があるか否か、すなわち当該ビットに格納されている入球判定用情報が「１」であるか否かを判定する。ステップＳ１０７０４において、当該入球判定用情報が「１」ではないと判定した場合には（Ｓ１０７０４：ＮＯ）、ステップＳ１０７０５に進む。一方、ステップＳ１０７０４において、当該入球判定用情報が「１」であると判定した場合には（Ｓ１０７０４：ＹＥＳ）、後述するステップＳ１０７０５からステップＳ１０７０９までの処理を実行せずに、ステップＳ１０７１０に進む。

【０３５２】

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

【０３５３】

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

【０３５４】

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

、大入賞口３６ａに遊技球が入球したことを示す大入賞口入球フラグをＯＮにする。また、例えば、現状の入球判定カウンタの数値情報が第２始動口３４に対応したビットを示す情報であると判定した場合には、第２始動口３４に遊技球が入球したことを示す第２始動口入球フラグをＯＮにする。ステップＳ１０７０７を実行した後、ステップＳ１０７０８に進む。

【０３５５】

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

【０３５６】

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

【０３５７】

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

【０３５８】

ステップＳ１０７１１では、第１バッファに格納されている８ビットの入球判定用情報を第２バッファに格納（コピー）する。これにより、今回のタイマ割込み処理において入力ポート６２ｂから取得された入球判定用情報が次回のタイマ割込み処理における入球検知処理において参照されることになる。ステップＳ１０７１１を実行した後、ステップＳ１０７１２に進む。

【０３５９】

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

【０３６０】

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

【０３６１】
ステップＳ１０８０１では、主側ＣＰＵ６２ｘ内のレジスタに格納されている情報（以下、レジスタ情報ともいう）を主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域に退避させる退避処理を実行する。この態様２３では、タイマ割込み処理（図２７）において、遊技履歴用処理（図２７のステップＳ１０６１６）が実行される前には、遊技履歴用処理以外の処理である遊技の進行に関する処理（図２７のステップＳ１０６０１～１０６１５の処理）が実行されているため、当該退避処理では、遊技の進行に関するレジスタ情報が主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域に退避されることになる。具体的には、主側ＣＰＵ６２ｘにおけるスタックポインタの値（第１エリアのスタック領域の最上段を示すアドレス値）を主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域の底に退避させる（Ｐｕｓｈする）。そして、主側ＣＰＵ６２ｘのスタックポインタに、主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域の最上段を示すアドレス値を設定する。その後、主側ＣＰＵ６２ｘに設定されたスタックポインタに示されたスタック領域（主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域の最上段）に、主側ＣＰＵ６２ｘ内のレジスタに格納されているレジスタ情報を順次退避させる（Ｐｕｓｈする）。この退避処理を実行することにより、主側ＣＰＵ６２ｘのスタックポインタには、主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域のアドレス値が設定されるので、主側ＣＰＵ６２ｘは、以下に説明する遊技履歴情報を算出・表示する処理を、主側ＲＡＭ６４の第２エリアを利用して実行することが可能となる。ステップＳ１０８０１を実行した後、ステップＳ１０８０２に進む。

【０３６２】
ステップＳ１０８０２では、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに格納されている異常フラグがＯＮであるか否かを判定する。異常フラグは、後述する賞球集計値が異常な値である場合にＯＮにされるフラグである。ステップＳ１０８０２において、異常フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１０８０２：ＹＥＳ）、ステップＳ１０８０３に進み、賞球集計値を０クリアする。その後、ステップＳ１０８０４に進み、異常フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ１０８０５に進む。一方、ステップＳ１０８０２において、異常フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１０８０２：ＮＯ）、ステップＳ１０８０３及びステップＳ１０８０４の処理を実行することなく、ステップＳ１０８０５に進む。

【０３６３】
ステップＳ１０８０５では、入球検知情報記憶エリア及びバッファエリアの対応するビット毎にＯＲ処理を実行し、各ＯＲ処理の結果（論理和）をバッファエリアの対応するビットに記憶（上書き）する。この処理の詳細については後述する。なお、バッファエリアは、入球検知情報記憶エリアと同じ８ビットの情報を記憶可能な領域であり、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに設けられている。ステップＳ１０８０５を実行した後、ステップＳ１０８０６に進む。

【０３６４】
ステップＳ１０８０６では、バッファエリアの８個のビットのうちの少なくとも１個のビットに入球検知情報が有るか否か（１個以上のビットに「１」が格納されているか否か）を判定する。ステップＳ１０８０６において、バッファエリアの少なくとも１個のビットに入球検知情報が有ると判定した場合には（Ｓ１０８０６：ＹＥＳ）、ステップＳ１０８０７に進む。

【０３６５】
ステップＳ１０８０７では、バッファエリアの８個のビットのうち、後述する賞球集計処理の対象とするビットを設定する対象設定処理を実行する。本態様では、１回の対象設定処理では、賞球集計処理の対象として連続する２個のビットを設定する。また、後述するように、次回または次回以降のタイマ割込み処理において対象設定処理が実行された場合には、前回の対象設定処理において設定した２個のビットの隣に位置する２個の連続するビットを賞球集計処理の対象として設定する。このように、賞球集計処理の対象の２個のビットを順次隣にシフトしていく。なお、８個のビットのうち最後の２個のビットが賞球集計処理の対象として設定された後は、次に実行される対象設定処理において、先頭の

２個のビットを賞球集計処理の対象として再び設定する。このように、本態様では、バッファエリアの８個のビットの中から賞球集計処理の処理対象として設定する２個のビットの順序が予め定められている。ステップＳ１０８０７を実行した後、ステップＳ１０８０８に進み、設定されたビットに対応した賞球集計処理を実行する。ここで、ステップＳ１０８０５からステップＳ１０８０８までの処理の具体的な一例について、図３０を用いて説明する。

【０３６６】

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

【０３６７】

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

【０３６８】

上述した入球検知処理（図２８）において、大入賞口３６ａ等の入球口に遊技球が入球したと判定されると、入球検知情報記憶エリアの８個のビットのうち、遊技球が入球したと判定された入球口に対応したビットがＯＮ（「１」）にされる。

【０３６９】

図３０（Ａ１）には、ｎ回目のタイマ割込み処理が実行された場合における処理の一例が示されている。このｎ回目のタイマ割込み処理では、入球検知処理において、第２始動口３４及び第１入賞口３２ａに遊技球が入球したと判定されており、入球検知情報記憶エリアの８個のビットの値は、「００００１１００」となっている。また、ＯＲ処理を実行する前のバッファエリアの８個のビットの値は、「００００００００」となっている。したがって、ＯＲ処理を実行した後のバッファエリアの８個のビットの値は、「００００１１００」となる。これにより、タイマ割込み処理が実行される毎に更新される入球検知情報記憶エリアにおける入球検知情報が、後述する賞球集計処理の処理対象として設定されて当該処理が実行されるまでバッファエリアに保持されることになる。

【０３７０】

ｎ回目のタイマ割込み処理では、ＯＲ処理が実行された後のバッファエリアの８個のビットＤ０～Ｄ７のうち、第０ビットＤ０と第１ビットＤ１の２個の連続するビットを賞球集計処理の処理対象として設定する。

【０３７１】

賞球集計処理では、賞球集計処理の処理対象として設定された第０ビットＤ０（大入賞口３６ａに対応するビット）が「１」である場合には、賞球集計用バッファに記憶されている総賞球数及び連続役物賞球数に「１５」を加算する。一方、第０ビットＤ０が「０」である場合には、当該加算を行わない。なお、本態様では、賞球集計用バッファはリングバッファとして構成されており、直近の所定期間に払い出された賞球数が記憶されるように構成されている。また、連続役物賞球数は、連続役物作動によって賞球として払い出された遊技球の個数であり、大入賞口３６ａへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数を意味する。

【０３７２】
さらに、賞球集計処理では、賞球集計処理の処理対象として設定された第１ビットＤ１（第１始動口３３に対応するビット）が「１」である場合には、賞球集計用バッファに記憶されている総賞球数に「３」を加算する。一方、第１ビットＤ１が「０」ある場合には、当該加算を行わない。
【０３７３】
この図３０（Ａ１）に示した例では、第０ビットＤ０は「０」であり、第１ビットＤ１も「０」であるため、上述した加算は行わない。
【０３７４】
賞球集計処理が実行された後は、バッファエリアの賞球集計処理の対象として設定された２個のビット（第０ビットＤ０及び第１ビットＤ１）は０にクリアされる。
【０３７５】
図３０（Ａ２）には、ｎ＋１回目のタイマ割込み処理が実行された場合における処理の一例が示されている。このｎ＋１回目のタイマ割込み処理では、入球検知処理において、第２入賞口３２ｂに遊技球が入球したと判定されており、入球検知情報記憶エリアの８個のビットの値は、「０００１００００」となっている。また、ＯＲ処理を実行する前のバッファエリアの８個のビットの値は、上述したｎ回目のタイマ割込み処理における賞球集計処理後のバッファエリアと同じ「００００１１００」となっている。したがって、ＯＲ処理を実行した後のバッファエリアの８個のビットの値は、「０００１１１００」となる。
【０３７６】
ｎ＋１回目のタイマ割込み処理では、ＯＲ処理が実行された後のバッファエリアの８個のビットＤ０～Ｄ７のうち、第２ビットＤ２と第３ビットＤ３の２個の連続するビットを賞球集計処理の処理対象として設定する。
【０３７７】
賞球集計処理では、賞球集計処理の処理対象として設定された第２ビットＤ２（第２始動口３４に対応するビット）が「１」である場合には、賞球集計用バッファに記憶されている総賞球数及び役物賞球数に「３」を加算する。一方、第２ビットＤ２が「０」である場合には、当該加算を行わない。なお、役物賞球数は、役物作動によって賞球として払い出された遊技球の個数であり、第２始動口３４及び大入賞口３６ａへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数を意味する。
【０３７８】
さらに、賞球集計処理では、賞球集計処理の処理対象として設定された第３ビットＤ３（第１入賞口３２ａに対応するビット）が「１」である場合には、賞球集計用バッファに記憶されている総賞球数に「１０」を加算する。一方、第３ビットＤ３が「０」ある場合には、当該加算を行なわない。
【０３７９】
この図３０（Ａ２）に示した例では、第２ビットＤ２は「１」であるため、総賞球数及び役物賞球数に「３」を加算する。また、第３ビットＤ３は「１」であるため、総賞球数に「１０」を加算する。
【０３８０】
賞球集計処理が実行された後は、バッファエリアの賞球集計処理の対象として設定された２個のビット（第２ビットＤ２及び第３ビットＤ３）は０にクリアされる。
【０３８１】
図３０（Ａ３）には、ｎ＋２回目のタイマ割込み処理が実行された場合における処理の一例が示されている。このｎ＋２回目のタイマ割込み処理では、入球検知処理において、スルーゲート３５に遊技球が入球（通過）したと判定されており、入球検知情報記憶エリアの８個のビットの値は、「０１０００００」となっている。また、ＯＲ処理を実行する前のバッファエリアの８個のビットの値は、上述したｎ＋１回目のタイマ割込み処理における賞球集計処理後のバッファエリアと同じ「０００１００００」となっている。した

がって、ＯＲ処理を実行した後のバッファエリアの８個のビットの値は、「０１０１００００」となる。

【０３８２】

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

【０３８３】

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

【０３８４】

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

【０３８５】

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

【０３８６】

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

【０３８７】

図３０（Ａ４）には、ｎ＋３回目のタイマ割込み処理が実行された場合における処理の一例が示されている。このｎ＋３回目のタイマ割込み処理では、入球検知処理において、大入賞口３６ａに遊技球が入球したと判定されており、入球検知情報記憶エリアの８個のビットの値は、「００１００００１」となっている。また、ＯＲ処理を実行する前のバッファエリアの８個のビットの値は、上述したｎ＋２回目のタイマ割込み処理における賞球集計処理後のバッファエリアと同じ「０１００００００」となっている。したがって、ＯＲ処理を実行した後のバッファエリアの８個のビットの値は、「０１１００００１」となる。

【０３８８】

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

【０３８９】

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

【０３９０】

その後、ｎ＋４回目のタイマ割込み処理では、再び第０ビットＤ０及び第１ビットＤ１を賞球集計処理の処理対象として設定する。以降、同様の処理を繰り返し実行する。ただし、後述するように、バッファエリアのビットに入球検知情報が１つも無い（全てのビットが「０」である）場合には、対象設定処理（ステップＳ１０８０７）及び賞球集計処理（ステップＳ１０８０８）は実行されない。また、本態様では、バッファエリアのビットに入球検知情報が１つも無い（全てのビットが「０」である）状態から、再び、バッファ

エリアの少なくとも１個のビットに入球検知情報が有る状態となり、対象設定処理が実行された場合には、前回の対象設定処理において賞球集計処理の処理対象として設定された２個のビットを記憶しており、当該２個のビットの隣に位置する連続する２個のビットを賞球集計処理の処理対象として設定する。なお、前回の対象設定処理において賞球集計処理の処理対象として設定された２個のビットが第６ビットＤ６及び第７ビットＤ７である場合には、第０ビットＤ０及び第１ビットＤ１の２個の連続するビットを賞球集計処理の処理対象として設定する。

【０３９１】

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

【０３９２】

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

【０３９３】

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

【０３９４】

ステップＳ１０８１０では、遊技履歴情報を算出する演算処理の実行タイミングであるか否かを判定する。具体的には、パチンコ機１０の電源投入から所定時間（本態様では３０分）が経過した場合、または、演算処理の前回の実行から５秒が経過した場合に、演算処理を実行するタイミングであると判定する。ステップＳ１０８１０において、演算処理を実行するタイミングであると判定した場合には（Ｓ１０８１０：ＹＥＳ）、ステップＳ１０８１１に進む。一方、ステップＳ１０８１０において、演算処理を実行するタイミングではないと判定した場合には（Ｓ１０８１０：ＮＯ）、後述するステップＳ１０８１１及びステップＳ１０８１２の処理を実行せずに、ステップＳ１０８１３に進む。

【０３９５】

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

【０３９６】

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

【０３９７】

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

【０３９８】

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

【０３９９】

［タスク１］

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

【０４００】

［タスク２］

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

【０４０１】

［タスク３］

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

【０４０２】

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

【０４０３】

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

の進行の状況に応じて最大となった場合であっても、１回のタイマ割込み処理の実行時間（遊技の進行に関する処理の実行時間＋遊技履歴用処理の実行時間）が次のタイマ割込み処理が開始されるまでの時間よりも短い時間となるように、遊技履歴用処理に含まれる各種処理を複数の処理に分割し、１回のタイマ割込み処理では当該分割された処理を実行し、タイマ割込み処理を複数回実行することによって各種処理が完結する構成とした。この結果、本態様によれば、１回のタイマ割込み処理における遊技の進行に関する処理の実行に要する時間を確保しつつ、遊技履歴用処理を実行することが可能となる。

【０４０４】

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

【０４０５】

また、本態様によれば、実行する順序が定められた一連の処理を複数のタスクに分割し、タイマ割込み処理の１回の実行においては、複数のタスクのうちの一のタスクを実行した後、当該一のタスクの次に実行するタスクを指定するので、タイマ割込み処理に組み込んだ場合に当該タイマ割込み処理の実行に要する時間がタイマ割込み処理の割込み間隔よりも長くなってしまうような一連の処理であっても、タイマ割込み処理に組み込んで実行することができる。具体的には、本態様によれば、遊技履歴情報を算出する演算処理をタイマ割込み処理に組み込んだ場合に当該タイマ割込み処理の１回の実行に要する時間が４ｍｓｅｃよりも長くなってしまうような構成の遊技機においても、４ｍｓｅｃの間隔で実行されるタイマ割込み処理に当該演算処理を組み込んで実行することができる。また、遊技履歴情報を算出するための演算処理は、タイマ割込み処理の１回の実行において全てのタスクを実行しなくても遊技の進行に影響はないため、タイマ割込み処理の１回の実行に要する時間を、当該タイマ割込み処理に含まれる他の処理の実行時間に割り振ることができ、遊技機の設計の自由度を向上させることができる。

【０４０６】

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

【０４０７】

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

【０４０８】

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

【０４０９】

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

【０４１０】

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

【０４１１】

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

【０４１２】

また、本態様によれば、遊技履歴用処理（図２９）は、退避処理において主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域に書き込まれた情報を主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタに保持

させる復帰処理（図２９のステップＳ１０８１３）を含むので、遊技履歴用処理を終了する際に、遊技の進行に関する処理の実行のための情報を主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタに再び保持させ、遊技履歴用処理の開始以前に実行していた遊技の進行に関する処理を、遊技履歴用処理の開始直前の状態から再び実行することができる。

【０４１３】

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

【０４１４】

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

【０４１５】

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

【０４１６】

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

【０４１７】

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

【０４１８】

また、本態様によれば、図２９に示すように、賞球集計処理（ステップＳ１０８０８）

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

【０４１９】

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

【０４２０】

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

【０４２１】

＜態様２４＞

上記態様２３では、遊技履歴情報として、役物比率及び連続役物比率を算出する構成としたが、算出する遊技履歴情報はこれらに限られず、第１実施形態に示した種々の遊技履歴情報を算出する構成とすることができる。例えば、第１実施形態に示した出球率や、払出比率等を算出する構成としてもよい。この場合には、上述した賞球集計処理（図２９のステップＳ１０８０８）と同様にして、排出通路を通過した遊技球の個数（遊技盤３０に発射された遊技球の個数）も集計する構成とすればよい。

【０４２２】

＜態様２５＞

上記態様２３の遊技履歴用処理（図２９）では、ステップＳ１０８０２において異常フラグがＯＮであると判定した場合には、賞球集計値をクリアし（ステップＳ１０８０３）、異常フラグをＯＦＦにする（ステップＳ１０８０４）構成としたが、所定期間内に異常フラグが所定回数ＯＮになった場合には、異常が発生していることを示す情報を遊技履歴情報表示部４５ｚに表示する構成としてもよい。

【０４２３】

＜態様２６＞

上記態様２３では、遊技履歴情報を算出する処理である演算処理を複数のタスクに分割して実行する構成としたが、複数のタスクに分割する処理の種別は当該演算処理に限らず、種々の処理を複数のタスクに分割して実行する構成とすることができる。例えば、実行する演出の内容を音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２が設定する構成において、当該演出の内容を設定する処理を複数のタスクに分割して実行する構成としてもよい。

【０４２４】

＜態様２７＞

上記態様２３では、賞球集計処理の処理対象として、バッファエリアの８個のビットのうち、２個ずつのビットを処理対象として設定する構成としたが、処理対象とするビットの個数は２個に限らず、他の個数であってもよい。例えば、１回のタイマ割込み処理において５個のビットを処理対象として設定する構成としてもよい。また、１回のタイマ割込み処理において、８個のビットの全てを処理対象として設定する構成としてもよい。また、８個のビットのうちの所定のビット（例えば、賞球が設定されている第０ビットＤ０～第５ビットＤ５の６個のビット）のみを処理対象として設定可能であり、１回のタイマ割込み処理においては２個のビットを処理対象として設定する構成としてもよい。

【０４２５】

＜態様２８＞

上記態様２３では、遊技の進行に関する処理を実行するための記憶領域として主側ＲＡＭ６４の第１エリアが割り当てられ、遊技履歴用処理を実行するための記憶領域として主側ＲＡＭ６４の第２エリアが割り当てられている構成としたが、主側ＲＡＭ６４の第２エリアが、遊技履歴用処理以外の他の処理を実行するための記憶領域として割り当てられている構成としてもよい。

【０４２６】

また、主側ＲＡＭ６４が３つ以上のエリアに区分されている構成としてもよい。そして、例えば、主側ＲＡＭ６４の３つ目のエリアである第３エリアが、遊技履歴情報を外部に出力するための処理を実行するための記憶領域として割り当てられている構成としてもよい。

【０４２７】

＜態様２９＞

上記態様２３では、遊技履歴用処理に退避処理及び復帰処理が含まれる構成としたが、遊技履歴用処理以外の他の処理が退避処理及び復帰処理を含む構成としてもよい。例えば、遊技機の設計変更時には削除することが予定されている処理が退避処理及び復帰処理を含んでいる構成としてもよい。

【０４２８】

＜態様３０＞

上記態様２３では、遊技履歴用処理がタイマ割込み処理（図２７）に組み込まれている構成としたが、遊技履歴用処理がメイン処理（図１２）に組み込まれている構成としてもよい。また、上記態様２３では、タイマ割込み処理（図２７）に、遊技の進行に関する処理とは異なる処理として遊技履歴用処理が組み込まれている構成としたが、遊技の進行に関する処理とは異なる処理として、遊技履歴用処理以外の他の処理がタイマ割込み処理に組み込まれている構成としてもよい。例えば、遊技ホールに設置されているホールコンピュータに対して遊技の状況に関する情報を所定のタイミングで送信する送信処理が、遊技の進行に関する処理とは異なる処理として、タイマ割込み処理に組み込まれている構成としてもよい。また、遊技の進行に関する処理とは異なる種々の処理が、メイン処理に組み込まれている構成としてもよい。

【０４２９】

＜態様３１＞

上記態様２３では、遊技履歴管理チップ３００を備えない構成とした上で、主側ＣＰＵ６２ｘが遊技履歴用処理（図２９）を実行して遊技履歴情報を算出する構成としたが、遊技履歴管理チップ３００を備える構成とした上で、主側ＣＰＵ６２ｘが遊技履歴用処理（図２９）を実行して遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技履歴情報を２系統で算出することができるので、１系統に不具合が生じても、遊技履歴情報を算出することが可能となる。また、２系統から算出された遊技履歴情報を比較し、これらの値が一致しているか否かを報知（表示）する構成とすれば、算出された遊技履歴情報の信頼性、正確性を確認することが可能となる。

【０４３０】

また、遊技履歴管理チップ３００が、上記態様２３において説明した遊技履歴用処理（

図２９）を実行して遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。
【０４３１】
＜態様３２＞
上記態様２３の遊技履歴用処理（図２９）のステップＳ１０８０５では、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに設けられている入球検知情報記憶エリア（図３０）の各ビットに格納されている情報をＯＲ処理において読み出す構成としたが、この構成に代えて、当該入球検知情報記憶エリアに対応した８ビットの記憶エリア（以下、第２入球検知情報記憶エリアとも呼ぶ）を主側ＲＡＭ６４の第２エリアに設ける構成とした上で、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに設けられている入球検知情報記憶エリアの各ビットに格納されている情報を、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに設けられている第２入球検知情報記憶エリアに複製（コピー）し、当該複製された各ビットの情報を、ステップＳ１０８０５のＯＲ処理において読み出す構成としてもよい。
【０４３２】
また、入球検知情報記憶エリアが主側ＲＡＭ６４の第２エリアに設けられている構成としてもよい。
【０４３３】
＜態様３３＞
上記態様２３の遊技履歴用処理（図２９）のステップＳ１０８１４では、遊技履歴情報を算出する演算処理（タスク１またはタスク２）を実行しない場合には、タスク３に含まれる賞球集計値の有効性を判定する処理を常に実行する構成としたが、賞球集計値の有効性を判定する処理は、遊技履歴情報が新たに算出される毎に１回のみ実行する構成としてもよい。具体的には、例えば、タスク３において賞球集計値の有効性を判定した後に、判定済みであることを示す判定済みフラグをＯＮにし、次にタスク３を実行する際に、当該判定済みフラグがＯＮである場合には、当該賞球集計値の有効性を判定する処理を実行しない構成とする。そして、再び実行されたタスク１において、当該判定済みフラグをＯＦＦにする構成とすればよい。このような構成によれば、遊技履歴情報の算出の基礎となる賞球集計値の有効性を判定して当該遊技履歴情報の有効性を担保しつつ、１回の遊技履歴用処理が完了するまでに要する処理時間をさらに短縮することが可能となる。
【０４３４】
＜態様３４＞
上記態様２３の遊技履歴用処理（図２９）のステップＳ１０８１０では、パチンコ機１０の電源投入から所定時間（例えば３０分）が経過した場合、または、演算処理の前回の実行から５秒が経過した場合に、演算処理を実行するタイミングであると判定し、遊技履歴情報を算出する構成としたが、この構成に代えて、電源投入から所定時間の経過を待たずに、電源投入直後に１回目の演算処理を実行するタイミングであると判定し、その後、演算処理の前回の実行から５秒が経過する毎に、演算処理を実行するタイミングであると判定する構成としてもよい。この構成において、賞球集計値における総賞球数が６００００個に達するまでは、算出した遊技履歴情報を遊技履歴情報表示部４５ｚに表示させる際に点滅表示とし、総賞球数が６００００個に達した後は、算出した遊技履歴情報を遊技履歴情報表示部４５ｚに表示させる際に点灯表示とする構成としてもよい。このような構成によれば、表示されている遊技履歴情報の算出の基礎となる賞球集計値として十分な量の統計データが蓄積されているか否かを容易に把握することが可能となる。なお、総賞球数に代えて、排出通路を通過した遊技球の個数（遊技盤３０に発射された遊技球の個数）の集計値を基準として、点滅表示から点灯表示に切り替える構成としてもよい。
【０４３５】
＜態様３５＞
上記態様２３の遊技履歴用処理（図２９）のステップＳ１０８０７では、賞球集計処理の複数の処理対象候補は、バッファエリアの８個のビットとして予め固定されている構成としたが、バッファエリアの８個のビットを４個ずつの２つのグループに分け、賞球集計処理の複数の処理対象の候補として、２つのグループのうちの一のグループを選択し、選

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

【０４３６】

＜態様３６＞

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

【０４３７】

＜態様３７＞

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

【０４３８】

＜態様３８＞

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

【０４３９】

＜態様３９＞

上記第１実施形態及び上記の態様１から態様３８に含まれる１又は複数の構成を適宜差し替えたり組み合わせた構成を採用してもよい。また、上記第１実施形態及び上記の態様１から態様３８に含まれる１又は複数の構成と第１実施形態以外の実施形態に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよい。また、上記第１実施形態及び上記の態様１から態様３８に含まれる構成のうち、必須でない構成は、その趣旨を逸脱しない範囲において適宜省略することが可能である。

【０４４０】

Ｂ．第２実施形態：

Ｂ１．遊技機の構造：

図３１は、第２実施形態におけるパチンコ機１０の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体

１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠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。

【０４４１】

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。

【０４４２】

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。

【０４４３】

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。

【０４４４】

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。

【０４４５】
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。

【０４４６】
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。

【０４４７】
図３２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。

【０４４８】
遊技盤３０には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び、可変入賞装置３６が設けられている。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【０４４９】
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。

【０４５０】
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。

【０４５１】
第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０の右側に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する大当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。

【０４５２】
スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【０４５３】
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。

【０４５４】
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。

【０４５５】
ここで、入球とは所定の開口部を遊技球が通過することを意味し、開口部を通過した後に遊技領域ＰＡから排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域ＰＡから排出されることなく遊技領域ＰＡの流下を継続する態様も含まれる。ただし、以下の説明では、一般入賞口３２、可変入賞装置３６、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球を、入賞とも表現する。

【０４５６】
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。

【０４５７】
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。

【０４５８】
第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした大当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした大当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。

抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として大当たり抽選が実行される遊技回を第２始動口用遊技回とも呼ぶ。

【０４５９】

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。

【０４６０】

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。

【０４６１】

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。

【０４６２】

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。

【０４６３】

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。

【０４６４】

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。

【０４６５】

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。

【０４６６】

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。

【０４６７】

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。

【０４６８】

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

【０４６９】

図３３（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、液晶用図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【０４７０】

図３３（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡが表示される。メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図３３（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３３（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。

【０４７１】

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

る。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、第１液晶用図柄または第２液晶用図柄として図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【０４７２】

図３３（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。保留遊技回とは、未実行の遊技回であって、第１始動口３３または第２始動口３４への入賞に基づいて取得された特別情報について、大当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が開始されていない遊技回を言う。第１始動口３３への入賞に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第１保留表示領域Ｄｓ１には４つの保留遊技回に対応した保留表示が表示可能である。また、第２始動口３４への入賞に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第２保留表示領域Ｄｓ２には４つの保留遊技回に対応した保留表示が表示可能である。

【０４７３】

また、図３３（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。

【０４７４】

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

【０４７５】

Ｂ２．遊技機の電気的構成：

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

【０４７６】

図３４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。

【０４７７】
主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板６１の入力側には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検知センサーが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選を実行する。
【０４７８】
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。
【０４７９】
具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部４４ｂの駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。
【０４８０】
また、主制御基板６１の送信側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入球判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。具体的には、一般入賞口３２への遊技球の入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への遊技球の入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への遊技球の入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。
【０４８１】
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。

【０４８２】

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

【０４８３】

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。

【０４８４】

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。

【０４８５】

図３５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。

【０４８６】

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。

【０４８７】

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。

【０４８８】

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

数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【０４８９】

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）。

【０４９０】

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。

【０４９１】

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

【０４９２】

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

【０４９３】

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。

【０４９４】

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。

【０４９５】

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。

【０４９６】

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。

【０４９７】

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。

【０４９８】

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３３（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。

【０４９９】

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。

【０５００】

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。

【０５０１】

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。

【０５０２】

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

【０５０３】

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

【０５０４】

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。

【０５０５】

図３６は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図３６（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図３６（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【０５０６】

図３６（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図３６（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、大当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【０５０７】

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。

【０５０８】

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

【０５０９】

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

【０５１０】
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）
【０５１１】
上記の（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への遊技球の入球（入賞）の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放は３０秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの遊技球の入球個数が１０個となるまで継続するように設定することができる。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放が１．６秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するよう設定することができる。
【０５１２】
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。
【０５１３】
なお、本実施形態においては、開閉実行モードとして複数種類の入賞モードは設けておらず、開閉実行モード中は、上述した高頻度入賞モードとなる。すなわち、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放は、３０秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの遊技球の入球個数が１０個となるまで継続するように設定される。
【０５１４】
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。
【０５１５】
図３７は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図３７（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図３７（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。
【０５１６】
図３７（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。
【０５１７】
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。

【０５１８】

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。

【０５１９】

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。

【０５２０】

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。

【０５２１】

図３７（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口３４に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２７」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「２８～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【０５２２】

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。

【０５２３】

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。

【０５２４】

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。

【０５２５】

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。

【０５２６】

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

【０５２７】

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。

【０５２８】

図３８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。

【０５２９】

図３８（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図３８（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【０５３０】

図３８（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図３８（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。

【０５３１】

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

【０５３２】

Ｂ３．遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【０５３３】

図３９は、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明するタイミングチャートである。パチンコ機１０は、大当たり抽選において大当たりに当選すると、開閉実行モードに移行する。本実施形態では、開閉実行モードは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉処理が開始するまでの期間であるオープニング期間と、開閉扉３６ｂの開閉処理を実行する期間である開閉処理期間と、開閉扉３６ｂの開閉処理が終了した後の期間であるエンディング期間とによって構成されている。本実施形態では、開閉処理期間の開始直後に開閉扉３６ｂの１回目の開放が開始される。

【０５３４】
まず、低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理について図３９の（Ａ）を参照して説明する。
【０５３５】
図３９の（Ａ）に示すように、パチンコ機１０の主制御装置６０は、低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードに移行する場合には、オープニング期間の長さを１０秒に設定してオープニング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、オープニング期間が開始したことを示すオープニングコマンドを送信する。
【０５３６】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からオープニングコマンドを受信すると、主制御装置６０のサポートモードの状態（遊技状態）に関わらず、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。すなわち、音声発光制御装置９０は、１つのコマンドに対して２つの処理（本実施形態では２つの演出）を連続的に実行するように設定する。オープニング演出は、開閉実行モードに移行したことによって可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉処理が開始することを遊技者に対して示唆する演出である。右打ち報知演出は、遊技者に対して「右打ち」を推奨することを示唆する演出である。右打ち報知演出を認識した遊技者は、「左打ち」から「右打ち」に変更した方がよいことを理解することができる。
【０５３７】
ここで、「右打ち」とは、操作ハンドル２５の回動操作量を所定以上とすることによって遊技球を遊技球発射機構８１から所定以上の速さ（発射強度、勢い）で発射させ、発射させた遊技球を遊技領域ＰＡの右側の領域に流通させる打ち方である。一方、「左打ち」とは、操作ハンドル２５の回動操作量を所定未満とすることによって遊技球を遊技球発射機構８１から所定未満の速さ（発射強度、勢い）で発射させ、発射させた遊技球を遊技領域ＰＡの左側の領域に流通させる打ち方である。
【０５３８】
本実施形態のパチンコ機１０では、遊技領域ＰＡの右側の領域に可変入賞装置３６が設けられている。開閉実行モード中は、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉するので、可変入賞装置３６の内部に設けられた大入賞口３６ａに遊技球を入球させることが可能となる。したがって、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉する開閉実行モード中においては、遊技球を遊技領域ＰＡの右側の領域に流通させる打ち方である「右打ち」が推奨される。このため、オープニング演出の後に右打ち報知演出が実行される。
【０５３９】
音声発光制御装置９０は、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定させるためのオープニング演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、オープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、オープニング演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、オープニング演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。
【０５４０】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からオープニング演出コマンドを受信すると、主制御装置６０のサポートモードの状態（遊技状態）に関わらず、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。すなわち、表示制御装置１００は、１つのコマンドに対して２つの処理（本実施形態では２つの演出）を連続的に実行するように設定する。その後、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。このように、オープニング演出は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００が協働することによって実行される。以

下に説明する右打ち報知演出やラウンド演出等の他の演出も同様に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００が協働することによって実行される。

【０５４１】

音声発光制御装置９０は、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了すると、オープニング演出の次に実行するように設定されている右打ち報知演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、右打ち報知演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、右打ち報知演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。同様に、表示制御装置１００は、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了すると、オープニング演出の次に実行するように設定されている右打ち報知演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、右打ち報知演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０５４２】

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

【０５４３】

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

【０５４４】

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

【０５４５】

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

【０５４６】

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

【０５４７】

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

【０５４８】

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

の発光制御を開始する。

【０５４９】

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

【０５５０】

なお、本実施形態では、開閉実行モードが終了すると、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。本実施形態では、遊技領域ＰＡの右側の領域にスルーゲート３５、電動役物３４ａ、及び第２始動口３４が設けられている。高頻度サポートモード中に遊技球がスルーゲート３５を通過すると、電役開放抽選に高確率で当選して電動役物３４ａが開放状態となるため、第２始動口３４に遊技球を入球させることが容易となる。したがって、本実施形態においては、電動役物３４ａが高確率で開放状態となる高頻度サポートモード中においても、遊技球を遊技領域ＰＡの右側の領域に流通させる打ち方である「右打ち」が推奨される。本実施形態では、開閉実行モードにおいて右打ち報知演出を実行するため、多くの遊技者は、右打ち報知演出を認識して「右打ち」を実行することになる。そして、開閉実行モードにおいて「右打ち」を実行していた遊技者は、開閉実行モードが終了しても、高頻度サポートモード中においてそのまま「右打ち」を継続することになる。

【０５５１】

次に、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理について図３９の（Ｂ）を参照して説明する。上述した低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理との主な違いは、主制御装置６０がオープニング期間の長さを６．９５秒に設定し、開放開始コマンドの送信をオープニングコマンドの送信から６．９５秒後に実行する点と、オープニングコマンドを受信した音声発光制御装置９０がオープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定するという図３９の（Ａ）の場合（低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合）と同じ処理を実行するにも関わらず、オープニング演出の実行中であって右打ち報知演出の実行を開始する前に開放開始コマンドが受信されることによって当該右打ち報知演出を実行せずにラウンド演出を実行する点である。以下、具体的な処理について説明する。

【０５５２】

図３９の（Ｂ）に示すように、パチンコ機１０の主制御装置６０は、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードに移行する場合には、オープニング期間の長さを７秒に設定してオープニング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、オープニング期間が開始したことを示すオープニングコマンドを送信する。

【０５５３】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からオープニングコマンドを受信すると、主制御装置６０のサポートモードの状態（遊技状態）に関わらず、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。すなわち、音声発光制御装置９０は、１つのコマンドに対して２つの処理（本実施形態では２つの演出）を連続的に実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定させるためのオープニング演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、オープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、オープニング演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、オープニング演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【０５５４】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からオープニング演出コマンドを受信すると、主制御装置６０のサポートモードの状態（遊技状態）に関わらず、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。すなわち、表示制御装置１００は、１つのコマンドに対して２つの処理（本実施形態では２つの演出）を連続的に実行するように設定する。その後、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０５５５】

音声発光制御装置９０は、上述したように、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了すると、オープニング演出の次に実行するように設定されている右打ち報知演出に対応した制御を開始するように構成されている。同様に、表示制御装置１００は、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了すると、オープニング演出の次に実行するように設定されている右打ち報知演出に対応した制御を開始するように構成されている。ただし、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードに移行した場合には、主制御装置６０は、６．９５秒に設定されたオープニング期間が終了すると、開閉処理期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、開閉処理期間が開始したことを示す開放開始コマンドを送信する。この結果、音声発光制御装置９０は、オープニング演出に対応した制御を実行中であって右打ち報知演出に対応した制御を開始する前に主制御装置６０から開放開始コマンドを受信することになる。開放開始コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、実行中のオープニング演出に対応した制御を終了し、ラウンド演出を実行するように設定する。すなわち、右打ち報知演出が実行されるように設定されていたにも関わらず、音声発光制御装置９０による右打ち報知演出の制御の開始がキャンセルされることになる。

【０５５６】

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

【０５５７】

表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した制御を実行中であって右打ち報知演出に対応した制御を開始する前に音声発光制御装置９０からラウンド演出コマンドを受信する。ラウンド演出コマンドを受信した表示制御装置１００は、実行中のオープニング演出に対応した制御を終了し、ラウンド演出を実行するように設定する。その後、表示制御装置１００は、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、ラウンド演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。すなわち、右打ち報知演出が実行されるように設定されていたにも関わらず、表示制御装置１００による右打ち報知演出の制御の開始がキャンセルされることになる。

【０５５８】

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

【０５５９】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からエンディングコマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した制御を終了し、エンディング演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、エンディング演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、エンディング演出を実行するように設定させるためのエンディング演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、エンディング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、エンディング演出に対応した音声がス

ピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、エンディング演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【０５６０】

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

【０５６１】

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

【０５６２】

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

【０５６３】

次に、比較例のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【０５６４】

図４０は、比較例のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明するタイミングチャートである。上述した実施形態のパチンコ機１０が実行する処理との主な違いは、音声発光制御装置９０がオープニングコマンドを受信した場合にオープニング演出のみを実行するように設定する点と、音声発光制御装置９０に右打ち報知演出を実行させる場合には主制御装置６０が右打ち報知コマンドを音声発光制御装置９０に対して送信する点である。以下、具体的に説明する。

【０５６５】

まず、低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理について図４０の（Ａ）を参照して説明する。

【０５６６】

図４０の（Ａ）に示すように、比較例のパチンコ機１０の主制御装置６０は、低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードに移行する場合には、オープニング期間の長さを１０秒に設定してオープニング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、オープニング期間が開始したことを示すオープニングコマンドを送信する。

【０５６７】

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

種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。
【０５６８】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からオープニング演出コマンドを受信すると、７秒間のオープニング演出を実行するように設定するとともに、オープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。
【０５６９】
主制御装置６０は、低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合には、オープニング期間が開始してから７秒が経過したタイミングにおいて、音声発光制御装置９０に対して、右打ち報知演出を実行するタイミングであることを示す右打ち報知コマンドを送信する。なお、後述するように、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合には、主制御装置６０は、右打ち報知コマンドを送信しない。
【０５７０】
音声発光制御装置９０は、７秒間のオープニング演出に対応した制御を終了した後、主制御装置６０から右打ち報知コマンドを受信すると、３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、右打ち報知演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、右打ち報知演出を実行するように設定させるための右打ち報知演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、右打ち報知演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、右打ち報知演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、右打ち報知演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。
【０５７１】
表示制御装置１００は、７秒間のオープニング演出に対応した制御を終了した後、音声発光制御装置９０から右打ち報知演出コマンドを受信すると、３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定するとともに、右打ち報知演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、右打ち報知演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。
【０５７２】
主制御装置６０は、１０秒に設定されたオープニング期間が終了すると、開閉処理期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、開閉処理期間が開始したことを示す開放開始コマンドを送信する。
【０５７３】
音声発光制御装置９０は、３秒間の右打ち報知演出に対応した制御を終了した後、主制御装置６０から開放開始コマンドを受信すると、ラウンド演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、ラウンド演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、ラウンド演出を実行するように設定させるためのラウンド演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、ラウンド演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。
【０５７４】
表示制御装置１００は、３秒間の右打ち報知演出に対応した制御を終了した後、音声発光制御装置９０からラウンド演出コマンドを受信すると、ラウンド演出を実行するように設定するとともに、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、ラウンド演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。
【０５７５】
主制御装置６０は、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が所定回数に達して開

閉処理期間が終了すると、エンディング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、エンディング期間が開始したことを示すエンディングコマンドを送信する。

【０５７６】

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

【０５７７】

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

【０５７８】

次に、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理について図４０の（Ｂ）を参照して説明する。上述した低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理との主な違いは、主制御装置６０がオープニング期間の長さを７秒に設定する点と、主制御装置６０が右打ち報知コマンドを音声発光制御装置９０に対して送信しない点と、開放開始コマンドの送信をオープニングコマンドの送信から７秒後に実行する点である。以下、具体的な処理について説明する。

【０５７９】

図４０の（Ｂ）に示すように、比較例のパチンコ機１０の主制御装置６０は、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードに移行する場合には、オープニング期間の長さを７秒に設定してオープニング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、オープニング期間が開始したことを示すオープニングコマンドを送信する。

【０５８０】

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

【０５８１】

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

【０５８２】

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

当たり抽選において大当たりに当選した場合であるため、上述した図４０の（Ａ）に示した場合と異なり、音声発光制御装置９０に対して、右打ち報知コマンドを送信しない。このため、図４０の（Ｂ）に示した例では、右打ち報知演出が実行されない。

【０５８３】

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

【０５８４】

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

【０５８５】

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

【０５８６】

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

【０５８７】

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

【０５８８】

以上説明したように、この比較例のパチンコ機１０では、図４０の（Ｂ）に示したように、オープニング演出及びラウンド演出の２つの演出を実行する場合には、主制御装置６０は、オープニングコマンド及び開放開始コマンドの２つのコマンドを音声発光制御装置９０に対して送信すればよいが、一方で、図４０の（Ａ）に示したように、オープニング演出、右打ち報知演出及びラウンド演出の３つの演出を実行する場合には、主制御装置６０は、オープニングコマンド、右打ち報知コマンド及び開放開始コマンドの３つのコマンドを音声発光制御装置９０に対して送信する必要がある。すなわち、比較例のパチンコ機１０では、右打ち報知演出を実行する場合には、主制御装置６０は、右打ち報知コマンドを送信する必要がある。

【０５８９】

これに対して、上述した第２実施形態のパチンコ機１０では、図３９の（Ａ）に示した

ように、オープニング演出、右打ち報知演出及びラウンド演出の３つの演出を実行する場合であっても、また、図３９の（Ｂ）に示したように、右打ち報知演出は実行せずにオープニング演出及びラウンド演出の２つの演出を実行する場合であっても、主制御装置６０は、オープニングコマンド及び開放開始コマンドの２つのコマンドを音声発光制御装置９０に対して送信すればよい。すなわち、第２実施形態のパチンコ機１０では、右打ち報知演出を実行する場合であっても、実行しない場合であっても、主制御装置６０は、右打ち報知コマンドを送信しなくてよい。したがって、第２実施形態のパチンコ機１０によれば、主制御装置６０のコマンドの送信頻度を低減することができ、主制御装置６０の処理負荷を低減することができる。そして、本実施形態によれば、図４０の比較例に示した右打ち報知コマンドが不要となるため、主側ＲＯＭ６３のデータＲＯＭから、右打ち報知コマンドを記憶するために必要なデータ容量を削減することができる。さらに、主制御装置６０が大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの状態（遊技状態）を判定し、当該判定結果に基づいて右打ち報知コマンドを送信するか否かを判定する処理が不要となるので、主制御装置６０の処理時間を短縮することができるとともに、当該処理のためのプログラムが不要となるので、主側ＲＯＭ６３のプログラムＲＯＭから、当該処理を実現するプログラムを記憶するために必要な容量を削減することができる。

【０５９０】

Ｂ４．主制御装置において実行される各種処理：

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

【０５９１】

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

【０５９２】

＜タイマ割込み処理＞

図４１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。

【０５９３】

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

【０５９４】

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

【０５９５】

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

【０５９６】

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

【０５９７】

ステップＳ２０１０５では、スルーゲート３５への遊技球の入球に伴うスルーゲート用の入球処理を実行する。ステップＳ２０１０５におけるスルーゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳ２０１０５を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【０５９８】

＜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４１：Ｓ２０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０５９９】

図４２は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳ２０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓ２０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ２０２０３に進む。

【０６００】

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

【０６０１】

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

【０６０２】

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

【０６０３】

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

【０６０４】

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

【０６０５】

ステップＳ２０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ２０

２０９に進む。
【０６０６】
ステップＳ２０２０９では、上述したステップＳ２０２０４又はステップＳ２０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳ２０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満ではない場合（Ｓ２０２０９：ＮＯ）、すなわち、始動保留個数Ｎが上限値以上である場合には、本始動口用の入球処理を終了する。
【０６０７】
一方、ステップＳ２０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓ２０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳ２０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳ２０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳ２０２１２に進む。
【０６０８】
ステップＳ２０２１２では、ステップＳ２０１０３（図４１）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳ２０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ２０１０３（図４１）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ２０１０３（図４１）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳ２０２１２を実行した後、ステップＳ２０２１３に進む。
【０６０９】
ステップＳ２０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、大当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳ２０２１３を実行した後、ステップＳ２０２１４に進む。
【０６１０】
ステップＳ２０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。
【０６１１】
保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図４５：ステップＳ２０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。
【０６１２】
また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１におけ

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

【０６１３】

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

【０６１４】

＜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４２：Ｓ２０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０６１５】

図４３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。

【０６１６】

ステップＳ２０３０１では、始動口用の入球処理（図４２）における始動口への遊技球の入球によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳ２０３０２に進み、今回の入球による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による大当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を判定することによって、今回の入球による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【０６１７】

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

【０６１８】

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

【０６１９】

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

のである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳ２０３０７を実行した後、ステップＳ２０３０８に進む。

【０６２０】

ステップＳ２０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳ２０３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ２０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳ２０３０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ２０３０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ２０３０８：ＮＯ）、ステップＳ２０３１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【０６２１】

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

【０６２２】

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

【０６２３】

＜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４１：Ｓ２０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０６２４】

図４４は、スルーゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球（通過）したか否かを判定する。ステップＳ２０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓ２０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳ２０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓ２０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【０６２５】

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

【０６２６】

ステップＳ２０４０４では、ステップＳ２０１０３（図４１）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｃの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【０６２７】

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

【０６２８】

＜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。

【０６２９】

図４５は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳ２０５０２に進む。

【０６３０】

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

【０６３１】

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

【０６３２】

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

【０６３３】

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

【０６３４】

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

【０６３５】

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

【０６３６】

ステップＳ２０５０９では、待機状態が所定時間経過した場合にサブ側の各制御装置に

デモ動画を開始させるための待機用処理を実行する。その後、ステップＳ２０５１０に進む。

【０６３７】

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

【０６３８】

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

【０６３９】

＜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４５：Ｓ２０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０６４０】

図４６は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述するように、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、開閉実行モードに移行するタイミングでＯＮにされ、開閉実行モードが終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【０６４１】

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

【０６４２】

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

示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。
【０６４３】
ステップＳ２０６０２において、メイン表示部４５が変動表示中ではないと判定した場合には（Ｓ２０６０２：ＮＯ）、ステップＳ２０６０３～ステップＳ２０６０５の遊技回開始用処理に進む。ステップＳ２０６０３では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳ２０６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓ２０６０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳ２０６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓ２０６０３：ＮＯ）、ステップＳ２０６０４に進む。
【０６４４】
ステップＳ２０６０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップＳ２０６０５に進む。データ設定処理の詳細は後述する。
【０６４５】
ステップＳ２０６０５では、メイン表示部４５における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ２０６０６に進む。
【０６４６】
ステップＳ２０６０６では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回の数をカウントするためのカウンタである。ステップＳ２０６０６を実行した後、ステップＳ２０６０７に進む。
【０６４７】
一方、ステップＳ２０６０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定した場合には（Ｓ２０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ２０６０７に進む。
【０６４８】
ステップＳ２０６０７では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳ２０６０７では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｄ）に記憶されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図４９）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。
【０６４９】
ステップＳ２０６０７において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓ２０６０７：ＮＯ）、ステップＳ２０６０８に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る結果表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳ２０６０８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【０６５０】
ステップＳ２０６０７において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓ２０６０７：ＹＥＳ）、ステップＳ２０６０９に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理では、後述する変動開始処理（図４８）において決定された停止図柄を、今回の遊技回の結果としてメイン表示部４５に停止表示させる。ステップＳ２０６０９を実行した後、ステップＳ２０６１０に進む。
【０６５１】
ステップＳ２０６１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅに記憶されているいずれかの大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。大当たりフラグは、後述する変動開始処理（図４８）において大当たりに当選した場合にＯＮにされるフラグである。ステップＳ２０６１０において、いずれかの大当たりフラグがＯＮであると判定した場

合には（Ｓ２０６１０：ＹＥＳ）、ステップＳ２０６１１に進み、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳ２０６１０において、いずれの大当たりフラグもＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２０６１０：ＮＯ）、本遊技回制御処理を終了する。

【０６５２】

＜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４６：Ｓ２０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０６５３】

図４７は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０７０１では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図３５）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３５）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３５）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３５）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳ２０７０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【０６５４】

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

【０６５５】

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

【０６５６】

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

【０６５７】

ステップＳ２０７０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｅの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳ２

０７０７へ進む。
【０６５８】
ステップＳ２０７０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。
【０６５９】
ステップＳ２０７０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図４５）におけるステップＳ２０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【０６６０】
ステップＳ２０７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ２０７０１：ＮＯ）、ステップＳ２０７０８に進む。
【０６６１】
ステップＳ２０７０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳ２０７０９に進む。ステップＳ２０７０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳ２０７１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ２０７１１に進む。
【０６６２】
ステップＳ２０７１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ２０７１１を実行した後、ステップＳ２０７１２に進む。
【０６６３】
ステップＳ２０７１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｅの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳ２０７１３に進む。
【０６６４】
ステップＳ２０７１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。
【０６６５】
ステップＳ２０７１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図４５）におけるステップＳ２０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表

示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【０６６６】

＜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４６：Ｓ２０６０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０６６７】

図４８は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０８０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、その後に通常大当たりに当選した場合にＯＦＦにされる。ステップＳ２０８０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓ２０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２０８０２に進む。

【０６６８】

ステップＳ２０８０２では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図３６（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ２０８０４に進む。一方、ステップＳ２０８０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓ２０８０１：ＮＯ）、ステップＳ２０８０３に進む。

【０６６９】

ステップＳ２０８０３では、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図３６（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ２０８０４に進む。

【０６７０】

ステップＳ２０８０４では、ステップＳ２０８０２又はステップＳ２０８０３における当否判定（大当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳ２０８０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓ２０８０４：ＹＥＳ）、ステップＳ２０８０５～ステップＳ２０８１２において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【０６７１】

ステップＳ２０８０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ２０８０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２０８０５：ＮＯ）、ステップＳ２０８０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図３７（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。

【０６７２】

一方、ステップＳ２０８０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２０８０５：ＹＥＳ）、ステップＳ２０８０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図３７（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳ２０８０６又はステップＳ２０８０７の処理を実行した後。ステップＳ２０８０８に進む。

【０６７３】
ステップＳ２０８０８では、ステップＳ２０８０６又はステップＳ２０８０７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ２０８０８において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓ２０８０８：ＹＥＳ）、ステップＳ２０８０９に進む。
【０６７４】
ステップＳ２０８０９では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ２０８０６又はステップＳ２０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ２０８０９を実行した後、ステップＳ２０８１０に進む。
【０６７５】
ステップＳ２０８１０では、ステップＳ２０８０６又はステップＳ２０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変フラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ２０８１４に進む。
【０６７６】
ステップＳ２０８０８において、ステップＳ２０８０６又はステップＳ２０８０７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合には（Ｓ２０８０８：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップＳ２０８１１に進む。
【０６７７】
ステップＳ２０８１１では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ２０８０６又はステップＳ２０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ２０８１１を実行した後、ステップＳ２０８１２に進む。
【０６７８】
ステップＳ２０８１２では、ステップＳ２０８０６又はステップＳ２０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常フラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ２０８１４に進む。
【０６７９】
ステップＳ２０８０４において、ステップＳ２０８０２又はステップＳ２０８０３における大当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓ２０８０４：ＮＯ）、ステップＳ２０８１３に進み、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウ

ンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ２０８１３を実行した後、ステップＳ２０８１４に進む。

【０６８０】

ステップＳ２０８１４では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳ２０８１４を実行した後、ステップＳ２０８１５に進む。

【０６８１】

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

【０６８２】

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

【０６８３】

ステップＳ２０８１６～ステップＳ２０８１８にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図４５）におけるステップＳ２０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ２０８１８を実行後、ステップＳ２０８１９に進む。

【０６８４】

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

【０６８５】

＜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４８：Ｓ２０８１４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０６８６】

図４９は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０９０１で

は、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳ２０９０２に進む。

【０６８７】

ステップＳ２０９０２では、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓ２０９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ２０９０３に進む。

【０６８８】

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

【０６８９】

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

【０６９０】

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

【０６９１】

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

【０６９２】

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。

【０６９３】

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。

【０６９４】

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。

【０６９５】

＜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４５：Ｓ２０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０６９６】

図５０は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ２１００１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、エンディング期間の開始時にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【０６９７】

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

【０６９８】

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

【０６９９】

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

【０７００】

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

【０７０１】

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

【０７０２】

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

【０７０３】

ステップＳ２１００８では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図４５）におけるステップＳ２０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、オープニングコマンドを受信したことに基づいて、オープニング演出及右打ち報知演出を実行するように設定し、これらの演出が順次実行されるように各種機器の制御を開始する。ステップＳ２１００８を実行した後、ステップＳ２１００９に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０７０４】

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

【０７０５】

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

【０７０６】

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

【０７０７】

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

【０７０８】

ステップＳ２１０１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ２１０１５に進み、開放開始コマンドを設定する。設定された開放開始コマンドは、通常処理（図４５）におけるステップＳ２０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。

この開放開始コマンドには、今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０は、受信した開放開始コマンドに基づいて、ラウンド数に対応した内容のラウンド演出を実行するように設定し、設定した内容のラウンド演出が実行されるように各種機器の制御を開始する。ステップＳ２１０１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０７０９】

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

【０７１０】

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

【０７１１】

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

【０７１２】

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

【０７１３】

ステップＳ２１０２１では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図４５）におけるステップＳ２０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、エンディングコマンドを受信したことに基づいて、エンディング演出を実行するように設定し、エンディング演出が実行されるように各種機器の制御を開始する。ステップＳ２１０２１を実行した後、ステップＳ２１０２２に進む。

【０７１４】

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

【０７１５】

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

【０７１６】

ステップＳ２１０２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的

には、エンディング時間設定処理（Ｓ２１０１９）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ２１０２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ２１０２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、ステップＳ２１０２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１０２３：ＹＥＳ）、ステップＳ２１０２４に進む。

【０７１７】

ステップＳ２１０２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ２１０２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳ２１０２５を実行した後、ステップＳ２１０２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０７１８】

＜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５０：Ｓ２１００７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０７１９】

図５１は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ２１１０１では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ２１１０１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合、すなわち、低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードに移行した場合には（Ｓ２１１０１：ＮＯ）、ステップＳ２１１０２に進み、第３タイマカウンタエリアＴ３に１０秒に相当する「５０００」の値をセット（設定）し、本オープニング時間設定処理を終了する。

【０７２０】

一方、ステップＳ２１１０１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合、すなわち、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードに移行した場合には（Ｓ２１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２１１０３に進み、第３タイマカウンタエリアＴ３に６．９５秒に相当する「３４７５」の値をセット（設定）し、本オープニング時間設定処理を終了する。

【０７２１】

＜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５０：Ｓ２１０１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０７２２】

図５２は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳ２１２０１では、大入賞口３６ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳ２１２０１において、大入賞口３６ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ２１２０１：ＮＯ）、ステップＳ２１２０２に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ２１２０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１２０２：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ２１２０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１２０２：ＮＯ）、ステップＳ２１２０３に進む。

【０７２３】

ステップＳ２１２０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１

タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ２１２０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１２０３：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ２１２０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳ２１２０４に進み、大入賞口３６ａを開放するために可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とする。その後、ステップＳ２１２０５に進む。

【０７２４】

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

【０７２５】

ステップＳ２１２０６では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口３６ａの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図４５：ステップＳ２０５０３）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

【０７２６】

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

【０７２７】

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

【０７２８】

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

【０７２９】
ステップＳ２１２０７において第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１２０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ２１２１０において入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１２１０：ＹＥＳ）、ステップＳ２１２１１に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａを閉鎖するために可変入賞駆動部３６ｃを非駆動状態とする。その後、ステップＳ２１２１２に進む。
【０７３０】
ステップＳ２１２１２では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算する。その後、ステップＳ２１２１３に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ２１２１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１２１３：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ２１２１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１２１３：ＮＯ）、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１０００」（すなわち２ｓｅｃ）をセットする。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳ２１２１４を実行した後、ステップＳ２１２１５に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。
【０７３１】
この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口３６ａの開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図４５：ステップＳ２０５０３）において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。
【０７３２】
＜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５０：Ｓ２１０２４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０７３３】
図５３は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ２１３０１では、大当たり種別フラグとしての確変大当たりに対応するフラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【０７３４】
ステップＳ２１３０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２１３０２に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６通常フラグ、８Ｒ通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。ステップＳ２１３０２を実行した後、ステップＳ２１３０３に進む。
【０７３５】
ステップＳ２１３０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳ２１３０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モード

を終了した後に、当否抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップＳ２１３０５に進む。

【０７３６】

ステップＳ２１３０５では、当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳ２１３０９に進む。

【０７３７】

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

【０７３８】

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

【０７３９】

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

【０７４０】

＜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４５：Ｓ２０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０７４１】

図５４は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳ２１４０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ２１４０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２１４０１：ＮＯ）、ステップＳ２１４０２に進む。

【０７４２】

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

【０７４３】

ステップＳ２１４０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマ

カウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【０７４４】

ステップＳ２１４０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１４０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳ２１４０４に進む。

【０７４５】

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

【０７４６】

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

【０７４７】

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

【０７４８】

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

【０７４９】

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

【０７５０】
ステップＳ２１４１３では、遊技回数カウンタエリアが「０」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、低確率モードであって高頻度サポートモードである場合に１の遊技回が終了する度に１減算される。ステップＳ２１４１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１４１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ２１４１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」であると判定した場合には、ステップＳ２１４１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ２１４１５に進む。
【０７５１】
ステップＳ２１４１５では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。
【０７５２】
ステップＳ２１４１５にて設定された低頻度サポートモードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４５：ステップＳ２０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、低頻度サポートモードコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。
【０７５３】
ステップＳ２１４０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ２１４０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ２１４１８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓ２１４０８：ＮＯ）、ステップＳ２１４１６に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳ２１４１７に進む。
【０７５４】
ステップＳ２１４１７では、ステップＳ２１４１６の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ２１４１７において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓ２１４１７：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ２１４１７において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓ２１４１７：ＹＥＳ）、ステップＳ２１４１８に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。
【０７５５】
ステップＳ２１４０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ２１４１９に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ２１４１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１４１９：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ２１４１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１４１９：ＹＥＳ）、ステップＳ２１４２０に進む。
【０７５６】
ステップＳ２１４２０では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳ２１４２１に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯ

ＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【０７５７】
ステップＳ２１４０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２１４２２に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【０７５８】
＜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５４：Ｓ２１４２２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０７５９】
図５５は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ２１５０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓ２１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２１５０２に進む。
【０７６０】
ステップＳ２１５０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ２１５０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１５０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。
【０７６１】
ステップＳ２１５０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ２１５０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳ２１５０３を実行した後、ステップＳ２１５０４に進む。
【０７６２】
ステップＳ２１５０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳ２１５０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ２１５０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１５０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ２１５０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１５０５：ＹＥＳ）、ステップＳ２１５０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【０７６３】
ステップＳ２１５０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ２１５０１：ＮＯ）、ステップＳ２１５０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ２１５０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１５０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ１５０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１５０７：ＹＥＳ）、ステップＳ２１５０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する

開放処理を実行する。その後、ステップＳ２１５０９に進む。
【０７６４】
ステップＳ２１５０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓ２１５０９：ＮＯ）、ステップＳ２１５１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。
【０７６５】
ステップＳ２１５１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓ２１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳ２１５１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【０７６６】
一方、ステップＳ２１５０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ２１５０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ２１５１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓ２１５１０：ＮＯ）、ステップＳ２１５１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【０７６７】
Ｂ５．音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【０７６８】
図５６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。
【０７６９】
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。
【０７７０】
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。
【０７７１】
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。
【０７７２】
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。
【０７７３】
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。

【０７７４】
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。
【０７７５】
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。
【０７７６】
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。
【０７７７】
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。
【０７７８】
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。
【０７７９】
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。
【０７８０】
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。
【０７８１】
Ｂ６．音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【０７８２】
＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞
＜タイマ割込み処理＞
最初に、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【０７８３】
図５７は、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）

で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【０７８４】

ステップＳ２１６０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳ２１６０１を実行した後、ステップＳ２１６０２に進む。

【０７８５】

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

【０７８６】

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

【０７８７】

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

【０７８８】

＜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５７：Ｓ２１６０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０７８９】

図５８は、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳ２１７０１では、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ２１７０１において、高頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２１７０２に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている音光側高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。音光側高頻度サポートモードフラグは、音光側ＭＰＵ９２が主制御装置６０におけるサポートモードの種別の状態を把握するためのフラグである。ステップＳ２１７０２を実行した後、ステップＳ２１７０３に進む。一方、ステップＳ２１７０１において、高頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２１７０１：ＮＯ）、ステップＳ２１７０２の処理を実行せずに、ステップＳ２１７０３に進む。

【０７９０】

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

の後、ステップＳ２１７０７に進む。

【０７９１】

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

【０７９２】

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

【０７９３】

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

【０７９４】

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

【０７９５】

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

【０７９６】

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

【０７９７】

一方、ステップＳ２１７１３において、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２１７１３：ＮＯ）、ステップＳ２１７１４及びステップＳ２１７１５

の処理を実行せずに、ステップＳ２１７１６に進む。
【０７９８】
ステップＳ２１７１６では、その他のコマンドを受信している場合において、当該コマンドに対応した処理を実行する。例えば、変動用コマンド及び種別コマンドを受信している場合には、これらのコマンドに基づいて、当該遊技回において実行する演出の種別を決定し、決定した演出を実行するように設定する。その後、本コマンド対応処理を終了する。
【０７９９】
＜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。
【０８００】
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。
【０８０１】
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。
【０８０２】
＜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。
【０８０３】
図５９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。
【０８０４】
ステップＳ２１８０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳ２１８０２に進む。
【０８０５】
ステップＳ２１８０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【０８０６】
＜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。
【０８０７】
図６０は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳ２１９０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【０８０８】
＜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。
【０８０９】
図６１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。
【０８１０】
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。
【０８１１】
ステップＳ２２００１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図６０）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。
【０８１２】
なお、コマンド対応処理（Ｓ２２００１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。コマンド対応処理の詳細については後述する。
【０８１３】
ステップＳ２２００２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓ２２００１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定

する。その後、ステップＳ２２００３に進む。
【０８１４】
ステップＳ２２００３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓ２２００２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳ２２００４に進む。
【０８１５】
ステップＳ２２００４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓ２２００３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳ２２００５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。
【０８１６】
＜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６１：Ｓ２２００１）として表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行される。
【０８１７】
図６２は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳ２２１０１では、音光側ＭＰＵ９２から左打ち報知演出コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに左打ち報知演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ２２１０１において、左打ち報知演出コマンドが記憶されていると判定した場合には（Ｓ２２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２２１０２に進み、左打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、左打ち報知演出に対応した画像の描画及び表示の制御を開始するように設定する。ステップＳ２２１０２を実行した後、ステップＳ２２１０３に進む。一方、ステップＳ２２１０１において、左打ち報知演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には（Ｓ２２１０１：ＮＯ）、ステップＳ２２１０２の処理を実行せずに、ステップＳ２２１０３に進む。
【０８１８】
ステップＳ２２１０３では、音光側ＭＰＵ９２からオープニング演出コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにオープニング演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ２２１０３において、オープニング演出コマンドが記憶されていると判定した場合には（Ｓ２２１０３：ＹＥＳ）、ステップＳ２２１０４に進み、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、オープニング演出に対応した画像の描画及び表示の制御を開始するように設定するとともに、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了した後には右打ち報知演出に対応した画像の描画及び表示の制御を開始するように設定する。ステップＳ２２１０４を実行した後、ステップＳ２２１０５に進む。一方、ステップＳ２２１０３において、オープニング演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には（Ｓ２２１０３：ＮＯ）、ステップＳ２２１０４の処理を実行せずに、ステップＳ２２１０５に進む。
【０８１９】
ステップＳ２２１０５では、音光側ＭＰＵ９２からラウンド演出コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにラウンド演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ２２１０５において、ラウンド演出コマンドが記憶されていると判定した場合には（Ｓ２２１０５：ＹＥ

Ｓ）、ステップＳ２２１０６に進み、ラウンド演出を実行するように設定する。具体的には、ラウンド演出に対応した画像の描画及び表示の制御を開始するように設定する。このとき、オープニング演出に対応した制御が実行中であり、また、既に右打ち報知演出を実行するように設定されていた場合には、オープニング演出に対応した制御を終了し、右打ち報知演出の設定を取り消し、ラウンド演出に対応した制御を開始するように設定する。したがって、オープニング演出コマンドを受信してから６．９５秒後にラウンド演出コマンドを受信した場合には右打ち報知演出は実行されないこととなり、一方、オープニング演出コマンドを受信してから１０秒後にラウンド演出コマンドを受信した場合には右打ち報知演出は実行されることとなる。ステップＳ２２１０６を実行した後、ステップＳ２２１０７に進む。一方、ステップＳ２２１０５において、ラウンド演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には（Ｓ２２１０５：ＮＯ）、ステップＳ２２１０６の処理を実行せずに、ステップＳ２２１０７に進む。

【０８２０】

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

【０８２１】

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

【０８２２】

以上説明した本実施形態によれば、以下の効果を奏する。

【０８２３】

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

【０８２４】

具体的には、図４０の比較例に示したように、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させた後、右打ち報知演出を実行させ、さらにその後にラウンド演出を実行させる場合には、主制御装置６０は、音声発光制御装置９０にオープニングコマンドを送信した後、右打ち報知コマンドを送信し、さらに開放開始コマンドを送信する。この場合、主制御装置６０は、音声発光制御装置９０にコマンドを３回送信することになる。また、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させた後、右打ち報知演出は実行させずにラウンド演出を実行させる場合には、主制御装置６０は、音声発光制御装置９０にオープニングコマンドを送信した後、右打ち報知コマンドは送信せずに、開放開始コマンドを送信する。この場合、主制御装置６０は、音声発光制御装置９０にコマンドを２回送信することになる。すなわち、通常のパチンコ機１０では、音声発光制御装置９０に右打ち報知演出を実行させない場合には、主制御装置６０は、音声発光制御装置９０にコマンドを２回送信すればよいが、音声発光制御装置９０に右打ち報知演出を実行させる場合には、主制御装置６０は、音声発光制御装置９０にコマンドを３回送信することになる。

【０８２５】

これに対して、本実施形態によれば、音声発光制御装置９０は、オープニングコマンドを受信したことによって設定した複数の演出を順次実行中に開放開始コマンドを受信した場合には、実行中の演出を終了してラウンド演出を実行するので、複数の演出のうちの全ての演出を実行させた後にラウンド演出を音声発光制御装置９０に実行させる場合であっても、また、複数の演出のうちの一部の演出は実行させずにラウンド演出を音声発光制御装置９０に実行させる場合であっても、主制御装置６０は、音声発光制御装置９０にオープニングコマンドと開放開始コマンドとを送信すればよい。すなわち、主制御装置６０は、いずれの場合であっても、音声発光制御装置９０にコマンドを２回送信すればよい。

【０８２６】

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

【０８２７】

本実施形態によれば、オープニング演出と右打ち報知演出とを実行させた後にラウンド演出を音声発光制御装置９０に実行させる場合であっても、また、オープニング演出を実行させた後に右打ち報知演出は実行させずにラウンド演出を音声発光制御装置９０に実行させる場合であっても、主制御装置６０は、音声発光制御装置９０にオープニングコマンドと開放開始コマンドとを送信すればよい。すなわち、主制御装置６０は、音声発光制御装置９０に右打ち報知演出を実行させる場合であっても実行させない場合であっても、音声発光制御装置９０にコマンドを２回送信すればよい。したがって、本実施形態によれば、主制御装置６０のコマンドの送信頻度を低減することができ、主制御装置６０の処理負荷を低減することができる。また、本実施形態によれば、図４０の比較例に示した右打ち報知コマンドが不要となるため、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆに右打ち報知コマンドを記憶しておかなくてもよい。したがって、主側ＲＯＭ６３の記憶容量のうち、右打ち報知コマンドを記憶するために必要であった記憶容量を他の用途に有効活用することができる。

【０８２８】

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

を低減することができる。

【０８２９】

具体的には、本実施形態によれば、主制御装置６０は、オープニングコマンドを送信した後、１０秒経過後に、開放開始コマンドを送信する第１の送信態様（図３９の（Ａ））と、オープニングコマンドを送信した後、６．９５秒経過後に、開放開始コマンドを送信する第２の送信態様（図３９の（Ｂ））とを実行可能である。そして、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０が第１の送信態様を実行した場合には、オープニング演出を実行した後に右打ち報知演出を実行する演出態様となり、主制御装置６０が第２の送信態様を実行した場合には、オープニング演出を実行した後に右打ち報知演出を実行しない演出態様となる。したがって、本実施形態によれば、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させた後に右打ち報知演出を実行させる場合であっても、また、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させた後に右打ち報知演出を実行させない場合であっても、主制御装置６０は、オープニングコマンドを送信した後に開放開始コマンドを送信すればよいので、例えば、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させるためのオープニングコマンドを送信するとともに、オープニング演出を実行させた後に右打ち報知演出を実行させる場合には当該右打ち報知演出を実行させるための右打ち報知コマンドを送信し、オープニング演出を実行させた後に右打ち報知演出を実行させない場合には当該右打ち報知演出を実行させるための右打ち報知コマンドを送信しないといった制御を実行する構成（図４０に示した比較例の構成）と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができるとともに、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆに必要な記憶容量を低減することができる。

【０８３０】

さらに、本実施形態によれば、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０が第１の送信態様（図３９の（Ａ））を実行した場合には、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行した後にラウンド演出を実行する演出態様となり、主制御装置６０が第２の送信態様（図３９の（Ｂ））を実行した場合には、オープニング演出を実行した後に右打ち報知演出を実行せずにラウンド演出を実行する演出態様となる。したがって、本実施形態によれば、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させた後に右打ち報知演出を実行させ、その後にラウンド演出を実行させる場合であっても、また、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させた後に右打ち報知演出を実行させずにラウンド演出を実行させる場合であっても、主制御装置６０は、オープニングコマンドを送信した後に開放開始コマンドを送信すればよいので、例えば、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させるためのオープニングコマンドを送信するとともに、オープニング演出を実行させた後に右打ち報知演出を実行させる場合には当該右打ち報知演出を実行させるための右打ち報知コマンドを送信し、オープニング演出を実行させた後に右打ち報知演出を実行させない場合には当該右打ち報知演出を実行させるための右打ち報知コマンドを送信せず、オープニング演出または右打ち報知演出を実行させた後にラウンド演出を実行させる場合には当該ラウンド演出を実行させるための開放開始コマンドを送信するといった制御を実行する構成（図４０に示した比較例の構成）と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができるとともに、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆに必要な記憶容量を低減することができる。

【０８３１】

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

とともに、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆに必要な記憶容量を低減することができる。

【０８３２】

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

【０８３３】

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

【０８３４】

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

【０８３５】

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

【０８３６】
さらに、本実施形態によれば、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合には、主制御装置６０は、オープニング期間の長さを、オープニング演出が開始してから右打ち報知演出が開始されるまでの時間（オープニング演出の時間）である７秒よりも短い時間（本実施形態では６．９５秒）に設定するので、仮に主制御装置６０の高負荷時に開放開始コマンドの送信が遅れてしまった場合であっても、音声発光制御装置９０による開放開始コマンドの受信が右打ち報知演出の実行が開始された後になってしまうことを抑制することができる。したがって、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合（図３９の（Ｂ））であるにも関わらず右打ち報知演出が実行されてしまうことを抑制することができる。
【０８３７】
さらに、本実施形態によれば、仮に音声発光制御装置９０が開放開始コマンドを受信しない不具合が生じた場合であっても、オープニング演出の後に右打ち報知演出が実行されるだけである。遊技者は開閉処理期間中においては「右打ち」を行なえばよいため、右打ち報知演出が制御上意図しない状況で実行されても、遊技者に不利な状況は生じない。したがって、本実施形態によれば、不具合が生じても遊技者に不利な状況が生じない制御を実行するパチンコ機１０を提供することができる。
【０８３８】
Ｂ７．第２実施形態の変形例：
本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成及び処理については、説明を省略する。
【０８３９】
Ｂ７－１．変形例１：
図６３は、第２実施形態の変形例１のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明するタイミングチャートである。上述した第２実施形態との主な違いは、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合には、主制御装置６０がオープニング期間の長さを４秒に設定する点と、音声発光制御装置９０がサポートモードの種別を把握しており、オープニングコマンドを受信した際に、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定するのか、それともオープニング演出よりも短い時間（本変形例では４秒）で完結（終了）するショートオープニング演出を実行するように設定するのかをサポートモードの種別に基づいて決定する点である。以下、具体的な処理について説明する。
【０８４０】
まず、低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理について図６３の（Ａ）を参照して説明する。
【０８４１】
図６３の（Ａ）に示すように、パチンコ機１０の主制御装置６０は、低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードに移行する場合には、オープニング期間の長さを１０秒に設定してオープニング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、オープニング期間が開始したことを示すオープニングコマンドを送信する。
【０８４２】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からオープニングコマンドを受信すると、現在のサポートモードの種別が高頻度サポートモードであるか否かを判定する。後述するように、主制御装置６０は、低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行した際に、音声発光制御装置９０に対して、高頻度サポートモードに移行したことを示す高頻度サポートモードコマンドを送信し、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から高頻度サポートモードコマンドを受信すると、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている音光側高頻度

サポートモードフラグをＯＮにする。そして、主制御装置６０は、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行した際に、音声発光制御装置９０に対して、低頻度サポートモードに移行したことを示す低頻度サポートモードコマンドを送信し、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から低頻度サポートモードコマンドを受信すると、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている音光側高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。したがって、音声発光制御装置９０は、音光側サポートモードフラグを参照することによって、主制御装置６０のサポートモードの種別を常に把握することができる。そして、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からオープニングコマンドを受信した際に、現在のサポートモードの種別が高頻度サポートモードではないと判定した場合には、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。すなわち、音声発光制御装置９０は、１つのコマンドに対して２つの処理（本実施形態では２つの演出）を連続的に実行するように設定する。

【０８４３】

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

【０８４４】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からオープニング演出コマンドを受信すると、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。すなわち、表示制御装置１００は、１つのコマンドに対して２つの処理（本実施形態では２つの演出）を連続的に実行するように設定する。その後、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０８４５】

音声発光制御装置９０は、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了すると、オープニング演出の次に実行するように設定されている右打ち報知演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、右打ち報知演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、右打ち報知演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。同様に、表示制御装置１００は、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了すると、オープニング演出の次に実行するように設定されている右打ち報知演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、右打ち報知演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０８４６】

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

【０８４７】

音声発光制御装置９０は、３秒間の右打ち報知演出に対応した制御を終了した後、主制御装置６０から開放開始コマンドを受信すると、ラウンド演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、ラウンド演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、ラウンド演出を実行するように設定させるためのラウンド演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、ラウンド演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【０８４８】
表示制御装置１００は、３秒間の右打ち報知演出に対応した制御を終了した後、音声発光制御装置９０からラウンド演出コマンドを受信すると、ラウンド演出を実行するように設定するとともに、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、ラウンド演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。
【０８４９】
主制御装置６０は、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が所定回数に達して開閉処理期間が終了すると、エンディング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、エンディング期間が開始したことを示すエンディングコマンドを送信する。
【０８５０】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からエンディングコマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した制御を終了し、エンディング演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、エンディング演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、エンディング演出を実行するように設定させるためのエンディング演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、エンディング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、エンディング演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、エンディング演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。
【０８５１】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からエンディング演出コマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した制御を終了し、エンディング演出を実行するように設定するとともに、エンディング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、エンディング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。
【０８５２】
なお、本変形例１においても、上記実施形態と同様に、開閉実行モードが終了すると、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。本変形例１においても、高頻度サポートモード中は、遊技球を遊技領域ＰＡの右側の領域に流通させる打ち方である「右打ち」が推奨される。本変形例１においても、開閉実行モードにおいて右打ち報知演出を実行するため、多くの遊技者は、右打ち報知演出を認識して「右打ち」を実行することになる。そして、開閉実行モードにおいて「右打ち」を実行していた遊技者は、開閉実行モードが終了しても、高頻度サポートモード中においてそのまま「右打ち」を継続することになる。
【０８５３】
次に、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理について図６３の（Ｂ）を参照して説明する。上述した低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理との主な違いは、主制御装置６０がオープニング期間の長さを４秒に設定し、開放開始コマンドの送信をオープニングコマンドの送信から４秒後に実行する点と、オープニングコマンドを受信した音声発光制御装置９０が高頻度サポートモードではないと判定してショートオープニング演出を実行するように設定し、右打ち報知演出を実行せずにラウンド演出を実行する点である。以下、具体的に説明する。
【０８５４】
図６３の（Ｂ）に示すように、パチンコ機１０の主制御装置６０は、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードに移行する場合には、オープニング期間の長さを４秒に設定してオープニング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、オープニング期間が開始したことを示すオープニングコマンドを送信する。

【０８５５】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からオープニングコマンドを受信すると、現在のサポートモードの種別が高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、音声発光制御装置９０は、現在のサポートモードの種別が高頻度サポートモードであると判定した場合には、４秒間のショートオープニング演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、ショートオープニング演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、ショートオープニング演出を実行するように設定させるためのショートオープニング演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、ショートオープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、ショートオープニング演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、ショートオープニング演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。
【０８５６】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からショートオープニング演出コマンドを受信すると、４秒間のショートオープニング演出を実行するように設定するとともに、ショートオープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、ショートオープニング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。
【０８５７】
主制御装置６０は、４秒に設定されたオープニング期間が終了すると、開閉処理期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、開閉処理期間が開始したことを示す開放開始コマンドを送信する。
【０８５８】
音声発光制御装置９０は、４秒間のショートオープニング演出に対応した制御を終了した後、主制御装置６０から開放開始コマンドを受信すると、ラウンド演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、ラウンド演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、ラウンド演出を実行するように設定させるためのラウンド演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、ラウンド演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。
【０８５９】
表示制御装置１００は、４秒間のショートオープニング演出に対応した制御を終了した後、音声発光制御装置９０からラウンド演出コマンドを受信すると、ラウンド演出を実行するように設定するとともに、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、ラウンド演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。
【０８６０】
主制御装置６０は、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が所定回数に達して開閉処理期間が終了すると、エンディング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、エンディング期間が開始したことを示すエンディングコマンドを送信する。
【０８６１】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からエンディングコマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した制御を終了し、エンディング演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、エンディング演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、エンディング演出を実行するように設定させるためのエンディング演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、エンディング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、エンディング演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、エンディング演

出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【０８６２】

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

【０８６３】

このように、本変形例では、遊技者が「左打ち」を実行している低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合にはオープニング演出及び右打ち報知演出を実行するので、開閉実行モードに移行したこと及び「右打ち」を推奨することを遊技者に示唆することができるとともに、遊技者が既に「右打ち」を実行している高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合にはオープニング演出より短いショートオープニング演出を実行するとともに右打ち報知演出を実行しないので、上述した第２実施形態に比べてさらに遊技にスピード感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０８６４】

＜変形例１の主制御装置において実行される各種処理＞

次に、変形例１の主制御装置６０のＭＰＵ６２において実行される処理について説明する。以下では、第２実施形態と異なる処理について説明し、第２実施形態と同じ処理については説明を省略する。

【０８６５】

＜オープニング時間設定処理＞

変形例１におけるオープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図５０：Ｓ２１００７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。上述した第２実施形態におけるオープニング時間設定処理との主な違いは、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合におけるオープニング時間の長さを４秒に設定する点である。以下、具体的に説明する。

【０８６６】

図６４は、変形例１の主制御装置６０のＭＰＵ６２において実行されるオープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ２２２０１では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ２２２０１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合、すなわち、低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードに移行した場合には（Ｓ２２２０１：ＮＯ）、ステップＳ２２２０２に進み、第３タイマカウンタエリアＴ３に１０秒に相当する「５０００」の値をセット（設定）し、本オープニング時間設定処理を終了する。

【０８６７】

一方、ステップＳ２２２０１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合、すなわち、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードに移行した場合には（Ｓ２２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２２２０３に進み、第３タイマカウンタエリアＴ３に４秒に相当する「２０００」の値をセット（設定）し、本オープニング時間設定処理を終了する。

【０８６８】

＜変形例１の音声発光制御装置において実行される各種処理＞

次に、変形例１の音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行される処理について説明する。以下では、第２実施形態と異なる処理について説明し、第２実施形態と同じ処理については説明を省略する。

【０８６９】

＜コマンド対応処理＞
変形例１の音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行されるコマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５７：Ｓ２１６０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。上述した第２実施形態におけるコマンド対応処理（図５８）との主な違いは、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはショートオープニング演出を実行するように設定する点である。以下、具体的に説明する。

【０８７０】
図６５は、変形例１の音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳ２２３０１では、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ２２３０１において、高頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２２３０２に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている音光側高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。音光側高頻度サポートモードフラグは、音光側ＭＰＵ９２が主制御装置６０におけるサポートモードの種別の状態を把握するためのフラグである。ステップＳ２２３０２を実行した後、ステップＳ２２３０３に進む。一方、ステップＳ２２３０１において、高頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２２３０１：ＮＯ）、ステップＳ２２３０２の処理を実行せずに、ステップＳ２２３０３に進む。

【０８７１】
ステップＳ２２３０３では、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ２２３０３において、低頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２２３０３：ＹＥＳ）、ステップＳ２２３０４に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている音光側高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ２２３０５に進み、左打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、左打ち報知演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定する。その後、ステップＳ２２３０６に進み、表示制御装置１００に対して、左打ち報知演出を実行するように設定させるためのオープニング演出コマンドを送信する。その後、ステップＳ２２３０７に進む。

【０８７２】
一方、ステップＳ２２３０３において、低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２２３０３：ＮＯ）、ステップＳ２２３０４～ステップＳ２２３０６の処理を実行せずに、ステップＳ２２３０７に進む。

【０８７３】
ステップＳ２２３０７では、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ２２３０７において、オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２２３０７：ＮＯ）、後述するステップＳ２２３０８からステップＳ２２３１２の処理を実行せずに、ステップＳ２２３１３に進む。一方、ステップＳ２２３０７において、オープニングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２２３０７：ＹＥＳ）、ステップＳ２２３０８に進み、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ２２３０８において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２２３０８：ＮＯ）、ステップＳ２２３０９に進み、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、オープニング演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定するとともに、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了した後には右打ち報知演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定する。その後、ステップＳ２２３１０に進み、表示制御装置１００に対して、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定させるためのオープニング演出コマンドを送信する。その後、ステップＳ２２３１３に進む。一方、ステップＳ２２３０８において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２２３０８：ＹＥ

Ｓ）、ステップＳ２２３１１に進み、４秒間のショートオープニング演出を実行するように設定する。具体的には、ショートオープニング演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定する。その後、ステップＳ２２３１０に進み、表示制御装置１００に対して、ショートオープニング演出を実行するように設定させるためのショートオープニング演出コマンドを送信する。その後、ステップＳ２２３１３に進む。

【０８７４】

ステップＳ２２３１３では、主側ＭＰＵ６２から開放開始コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ２２３１３において、開放開始コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２２３１３：ＹＥＳ）、ステップＳ２２３１４に進み、ラウンド演出を実行するように設定する。具体的には、ラウンド演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定する。ここで、本変形例１において、低頻度サポートモード中に開閉実行モードに移行した場合には、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、オープニングコマンドを送信してから１０秒後に開放開始コマンドを送信する。そして、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、低頻度サポートモード中に開閉実行モードに移行した場合において、オープニングコマンドを受信すると、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。したがって、低頻度サポートモード中に開閉実行モードに移行した場合には、７秒間のオープニング演出が実行された後、３秒間の右打ち報知演出が実行され、その後、ラウンド演出が実行されることになる。一方、高頻度サポートモード中に開閉実行モードに移行した場合には、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、オープニングコマンドを送信してから４秒後に開放開始コマンドを送信する。そして、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、高頻度サポートモード中に開閉実行モードに移行した場合において、オープニングコマンドを受信すると、４秒間のショートオープニング演出を実行するように設定する。したがって、高頻度サポートモード中に開閉実行モードに移行した場合には、４秒間のショートオープニング演出が実行された後、ラウンド演出が実行されることになる。ステップＳ２２３１４を実行した後、ステップＳ２２３１５に進み、表示制御装置１００に対して、ラウンド演出を実行するように設定させるためのラウンド演出コマンドを送信する。その後、ステップＳ２２３１６に進む。

【０８７５】

一方、ステップＳ２２３１３において、開放開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２２３１３：ＮＯ）、ステップＳ２２３１４及びステップＳ２２３１５の処理を実行せずに、ステップＳ２２３１６に進む。

【０８７６】

ステップＳ２２３１６では、主側ＭＰＵ６２からエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ２２３１６において、エンディングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２２３１６：ＹＥＳ）、ステップＳ２２３１７に進み、エンディング演出を実行するように設定する。具体的には、エンディング演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定する。その後、ステップＳ２２３１８に進み、表示制御装置１００に対して、エンディング演出を実行するように設定させるためのエンディング演出コマンドを送信する。その後、ステップＳ２２３１９に進む。

【０８７７】

一方、ステップＳ２２３１６において、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２２３１６：ＮＯ）、ステップＳ２２３１７及びステップＳ２２３１８の処理を実行せずに、ステップＳ２２３１９に進む。

【０８７８】

ステップＳ２２３１９では、その他のコマンドを受信している場合において、当該コマンドに対応した処理を実行する。例えば、変動用コマンド及び種別コマンドを受信している場合には、これらのコマンドに基づいて、当該遊技回において実行する演出の種別を決定し、決定した演出を実行するように設定する。その後、本コマンド対応処理を終了する。

【０８７９】

＜変形例１の表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、変形例１の表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。以下では、第２実施形態と異なる処理について説明し、第２実施形態と同じ処理については説明を省略する。
【０８８０】
＜コマンド対応処理＞
変形例１の表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、Ｖ割込み処理のサブルーチン（図６１：Ｓ２２００１）として表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行される。上述した第２実施形態におけるコマンド対応処理（図６２）との主な違いは、ショートオープニング演出コマンドを受信した場合にはショートオープニング演出を実行するように設定する点である。以下、具体的に説明する。
【０８８１】
図６６は、変形例１の表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳ２２４０１では、音光側ＭＰＵ９２から左打ち報知演出コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに左打ち報知演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ２２４０１において、左打ち報知演出コマンドが記憶されていると判定した場合には（Ｓ２２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２２４０２に進み、左打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、左打ち報知演出に対応した画像の描画及び表示の制御を開始するように設定する。ステップＳ２２４０２を実行した後、ステップＳ２２４０３に進む。一方、ステップＳ２２４０１において、左打ち報知演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には（Ｓ２２４０１：ＮＯ）、ステップＳ２２４０２の処理を実行せずに、ステップＳ２２４０３に進む。
【０８８２】
ステップＳ２２４０３では、音光側ＭＰＵ９２からオープニング演出コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにオープニング演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ２２４０３において、オープニング演出コマンドが記憶されていると判定した場合には（Ｓ２２４０３：ＹＥＳ）、ステップＳ２２４０４に進み、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、オープニング演出に対応した画像の描画及び表示の制御を開始するように設定するとともに、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了した後には右打ち報知演出に対応した画像の描画及び表示の制御を開始するように設定する。ステップＳ２２４０４を実行した後、ステップＳ２２４０５に進む。一方、ステップＳ２２４０３において、オープニング演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には（Ｓ２２４０３：ＮＯ）、ステップＳ２２４０４の処理を実行せずに、ステップＳ２２４０５に進む。
【０８８３】
ステップＳ２２４０５では、音光側ＭＰＵ９２からショートオープニング演出コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにショートオープニング演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ２２４０５において、ショートオープニング演出コマンドが記憶されていると判定した場合には（Ｓ２２４０５：ＹＥＳ）、ステップＳ２２４０６に進み、ショートオープニング演出を実行するように設定する。具体的には、ショートオープニング演出に対応した画像の描画及び表示の制御を開始するように設定する。ステップＳ２２４０６を実行した後、ステップＳ２２４０７に進む。一方、ステップＳ２２４０５において、ショートオープニング演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には（Ｓ２２４０５：ＮＯ）、ステップＳ２２４０６の処理を実行せずに、ステップＳ２２４０７に進む。
【０８８４】
ステップＳ２２４０７では、音光側ＭＰＵ９２からラウンド演出コマンドを受信してい

るか否かを判定する。具体的には、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにラウンド演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ２２４０７において、ラウンド演出コマンドが記憶されていると判定した場合には（Ｓ２２４０７：ＹＥＳ）、ステップＳ２２４０８に進み、ラウンド演出を実行するように設定する。具体的には、ラウンド演出に対応した画像の描画及び表示の制御を開始するように設定する。ここで、本変形例１において、低頻度サポートモード中に開閉実行モードに移行した場合には、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、オープニング演出コマンドを送信してから１０秒後にラウンド演出コマンドを送信する。そして、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２は、低頻度サポートモード中に開閉実行モードに移行した場合において、オープニング演出コマンドを受信すると、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。したがって、低頻度サポートモード中に開閉実行モードに移行した場合には、７秒間のオープニング演出が実行された後、３秒間の右打ち報知演出が実行され、その後、ラウンド演出が実行されることになる。一方、高頻度サポートモード中に開閉実行モードに移行した場合には、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、ショートオープニング演出コマンドを送信してから４秒後にラウンド演出コマンドを送信する。そして、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２は、高頻度サポートモード中に開閉実行モードに移行した場合において、ショートオープニング演出コマンドを受信すると、４秒間のショートオープニング演出を実行するように設定する。したがって、高頻度サポートモード中に開閉実行モードに移行した場合には、４秒間のショートオープニング演出が実行された後、ラウンド演出が実行されることになる。ステップＳ２２４０８を実行した後、ステップＳ２２４０９に進む。一方、ステップＳ２２４０７において、ラウンド演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には（Ｓ２２４０７：ＮＯ）、ステップＳ２２４０８の処理を実行せずに、ステップＳ２２４０９に進む。

【０８８５】

ステップＳ２２４０９では、音光側ＭＰＵ９２からエンディング演出コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにエンディング演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ２２４０９において、エンディング演出コマンドが記憶されていると判定した場合には（Ｓ２２４０９：ＹＥＳ）、ステップＳ２２４１０に進み、エンディング演出を実行するように設定する。具体的には、エンディング演出に対応した画像の描画及び表示の制御を開始するように設定する。ステップＳ２２４１０を実行した後、ステップＳ２２４１１に進む。一方、ステップＳ２２４０９において、エンディング演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には（Ｓ２２４０９：ＮＯ）、ステップＳ２２４１０の処理を実行せずに、ステップＳ２２４１１に進む。

【０８８６】

ステップＳ２２４１１では、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに他のコマンドが記憶されているか否かを判定し、記憶されているコマンドに対応した処理を実行する。その後、本コマンド対応処理を終了する。

【０８８７】

以上説明した本変形例１によれば、上述した第２実施形態の効果に加えて、以下の効果を奏する。

【０８８８】

本変形例１によれば、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０のサポートモードの状態を把握することが可能であるとともに、主制御装置６０から同一の内容のコマンドを受信した場合であっても、主制御装置６０のサポートモードの状態に応じて異なる内容の演出を実行するので、種々の内容の演出を音声発光制御装置９０に実行させるために主制御装置６０が種々の内容のコマンドを音声発光制御装置９０に送信する構成と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができるとともに、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆに必要な記憶容量を低減することができる。

【０８８９】

具体的には、本変形例１によれば、音声発光制御装置９０は、低頻度サポートモード中にオープニングコマンドを受信した場合にはオープニング演出を実行し、高頻度サポートモード中にオープニングコマンドを受信した場合には、ショートオープニング演出を実行する。したがって、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させる場合であっても、また、音声発光制御装置９０にショートオープニング演出を実行させる場合であっても、主制御装置６０は、同一の内容のオープニングコマンドを送信すればよいので、例えば、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させる場合には当該オープニング演出を実行させるためのコマンドを音声発光制御装置９０に送信し、音声発光制御装置９０にショートオープニング演出を実行させる場合には当該ショートオープニング演出を実行させるためのコマンドを音声発光制御装置９０に送信する構成と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができるとともに、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆに必要な記憶容量を低減することができる。

【０８９０】

さらに、本変形例１によれば、音声発光制御装置９０は、低頻度サポートモード中にオープニングコマンドを受信した場合には、オープニング演出を実行した後に右打ち報知演出を実行するので、例えば、主制御装置６０が、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させるためのオープニングコマンドを送信し、さらに右打ち報知演出を実行させるための右打ち報知コマンドを送信する構成（図４０に示した比較例の構成）と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができるとともに、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆに必要な記憶容量を低減することができる。

【０８９１】

さらに、本変形例１によれば、主制御装置６０は、サポートモードが変化する際に高頻度サポートモードコマンド又は低頻度サポートモードコマンドを送信し、音声発光制御装置９０は、高頻度サポートモードコマンドを受信した場合には音光側高頻度サポートモードフラグをＯＮにし、低頻度サポートモードコマンドを受信した場合には音光側高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。そして、音声発光制御装置９０は、音光側高頻度サポートモードフラグを参照することによって主制御装置６０のサポートモードの状態を把握することができる。したがって、主制御装置６０は、サポートモードの状態を音声発光制御装置９０に把握させるために当該サポートモードの状態に関する情報をオープニングコマンドに含めなくてもよいため、主制御装置６０がオープニングコマンドを送信する際における処理負荷を低減することができる。

【０８９２】

さらに、本変形例１によれば、低頻度サポートモード中に大当たり抽選の結果が大当たりとなった場合には、当該大当たりとなった遊技回（図柄の変動）が終了してから１０秒間のオープニング期間の経過後に開閉処理期間を開始し、高頻度サポートモード中に大当たり抽選の結果が大当たりとなった場合には、当該大当たりとなった遊技回（図柄の変動）が終了してから４秒間のオープニング期間の経過後に開閉処理期間を開始するので、高頻度サポートモード中における遊技にスピード感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０８９３】

具体的には、遊技者に有利な高頻度サポートモード中は、大当たり抽選が頻繁に実行されることになるので、大当たり抽選において大当たりに当選し、開閉処理期間が開始されることになる期待感が高くなる。したがって、遊技者は、開閉処理期間が開始されること自体よりも、開閉処理期間が早期に開始されることを期待しながら遊技を行なっている。すなわち、高頻度サポートモード中は、遊技者は、遊技にスピード感を求めることになる。本変形例１によれば、高頻度サポートモード中は、低頻度サポートモード中に比べて、大当たり抽選の結果が大当たりとなった遊技回が終了してから短い時間で開閉処理期間が開始されるので、高頻度サポートモード中における遊技にスピード感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０８９４】

さらに、本変形例１によれば、低頻度サポートモード中にオープニングコマンドを受信した場合には、１０秒間のオープニング期間において７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行し、高頻度サポートモード中にオープニングコマンドを受信した場合には、４秒間のオープニング期間において４秒間のショートオープニング演出を実行するので、１０秒間のオープニング期間または４秒間のオープニング期間のそれぞれに適した長さの演出を実行することができる。

【０８９５】

Ｂ７－２．変形例２：

図６７は、第２実施形態の変形例２のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明するタイミングチャートである。上述した第２実施形態の変形例１との主な違いは、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの種別に関わらず主制御装置６０がオープニング期間の長さを１０秒に設定する点と、音声発光制御装置９０がサポートモードの種別を把握しており、オープニングコマンドを受信した際に、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定するのか、それともオープニング演出よりも長い時間（本変形例では１０秒）で完結（終了）するロングオープニング演出を実行するように設定するのかをサポートモードの種別に基づいて決定する点である。なお、本実施形態では、１０秒間のロングオープニング演出における開始から７秒までの７秒間の演出の内容は、７秒間のオープニング演出の内容と同一であり、７秒から１０秒までの３秒間の演出の内容は、新たに追加された別の内容の演出（例えば、７秒間のオープニング演出には登場していない別のキャラクターが登場する演出）である。以下、具体的な処理について説明する。

【０８９６】

まず、低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理について図６７の（Ａ）を参照して説明する。

【０８９７】

図６７の（Ａ）に示すように、パチンコ機１０の主制御装置６０は、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの種別に関わらず、オープニング期間の長さを１０秒に設定してオープニング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、オープニング期間が開始したことを示すオープニングコマンドを送信する。

【０８９８】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からオープニングコマンドを受信すると、音光側サポートモードフラグを参照することによって、現在のサポートモードの種別が高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からオープニングコマンドを受信した際に、現在のサポートモードの種別が高頻度サポートモードではないと判定した場合には、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。すなわち、音声発光制御装置９０は、１つのコマンドに対して２つの処理（本実施形態では２つの演出）を連続的に実行するように設定する。

【０８９９】

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

【０９００】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からオープニング演出コマンドを受信すると、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。すなわち、表示制御装置１００は、１つのコマンドに対して２つの処理（本実施形態で

は２つの演出）を連続的に実行するように設定する。その後、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０９０１】

音声発光制御装置９０は、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了すると、オープニング演出の次に実行するように設定されている右打ち報知演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、右打ち報知演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、右打ち報知演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。同様に、表示制御装置１００は、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了すると、オープニング演出の次に実行するように設定されている右打ち報知演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、右打ち報知演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０９０２】

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

【０９０３】

音声発光制御装置９０は、３秒間の右打ち報知演出に対応した制御を終了した後、主制御装置６０から開放開始コマンドを受信すると、ラウンド演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、ラウンド演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、ラウンド演出を実行するように設定させるためのラウンド演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、ラウンド演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【０９０４】

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

【０９０５】

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

【０９０６】

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

【０９０７】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からエンディング演出コマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した制御を終了し、エンディング演出を実行するように設定するとともに、エンディング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１

００は、エンディング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０９０８】

次に、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理について図６７の（Ｂ）を参照して説明する。上述した低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理との主な違いは、オープニングコマンドを受信した音声発光制御装置９０が高頻度サポートモードではないと判定してロングオープニング演出を実行するように設定する点である。以下、具体的に説明する。

【０９０９】

図６７の（Ｂ）に示すように、パチンコ機１０の主制御装置６０は、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの種別に関わらず、オープニング期間の長さを１０秒に設定してオープニング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、オープニング期間が開始したことを示すオープニングコマンドを送信する。

【０９１０】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からオープニングコマンドを受信すると、音光側サポートモードフラグを参照することによって、現在のサポートモードの種別が高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、音声発光制御装置９０は、現在のサポートモードの種別が高頻度サポートモードであると判定した場合には、１０秒間のロングオープニング演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、ロングオープニング演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、ロングオープニング演出を実行するように設定させるためのロングオープニング演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、ロングオープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、ロングオープニング演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、ロングオープニング演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【０９１１】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からロングオープニング演出コマンドを受信すると、１０秒間のロングオープニング演出を実行するように設定するとともに、ロングオープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、ロングオープニング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０９１２】

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

【０９１３】

音声発光制御装置９０は、１０秒間のロングオープニング演出に対応した制御を終了した後、主制御装置６０から開放開始コマンドを受信すると、ラウンド演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、ラウンド演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、ラウンド演出を実行するように設定させるためのラウンド演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、ラウンド演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【０９１４】

表示制御装置１００は、１０秒間のロングオープニング演出に対応した制御を終了した後、音声発光制御装置９０からラウンド演出コマンドを受信すると、ラウンド演出を実行するように設定するとともに、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、表

示制御装置１００は、ラウンド演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０９１５】

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

【０９１６】

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

【０９１７】

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

【０９１８】

以上説明した本変形例２によれば、上述した実施形態及び変形例１の効果に加えて、以下の効果を奏する。

【０９１９】

本変形例２によれば、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０のサポートモードの状態を把握することが可能であるとともに、主制御装置６０から同一の内容のコマンドを受信した場合であっても、主制御装置６０のサポートモードの状態に応じて異なる内容の演出を実行するので、種々の内容の演出を音声発光制御装置９０に実行させるために主制御装置６０が種々の内容のコマンドを音声発光制御装置９０に送信する構成と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができるとともに、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆに必要な記憶容量を低減することができる。

【０９２０】

具体的には、本変形例２によれば、音声発光制御装置９０は、低頻度サポートモード中にオープニングコマンドを受信した場合にはオープニング演出を実行し、高頻度サポートモード中にオープニングコマンドを受信した場合には、ロングオープニング演出を実行する。したがって、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させる場合であっても、また、音声発光制御装置９０にロングオープニング演出を実行させる場合であっても、主制御装置６０は、同一の内容のオープニングコマンドを送信すればよいので、例えば、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させる場合には当該オープニング演出を実行させるためのコマンドを音声発光制御装置９０に送信し、音声発光制御装置９０にロングオープニング演出を実行させる場合には当該ロングオープニング演出を実行させるためのコマンドを音声発光制御装置９０に送信する構成と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができるとともに、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆに必要な記憶容量を低減することができる。

【０９２１】

さらに、本変形例２によれば、音声発光制御装置９０は、低頻度サポートモード中にオープニングコマンドを受信した場合には、オープニング演出を実行した後に右打ち報知演出を実行するので、例えば、主制御装置６０が、音声発光制御装置９０にオープニング演

出を実行させるためのオープニングコマンドを送信し、さらに右打ち報知演出を実行させるための右打ち報知コマンドを送信する構成（図４０に示した比較例の構成）と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができるとともに、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆに必要な記憶容量を低減することができる。

【０９２２】

さらに、本変形例２によれば、主制御装置６０は、サポートモードが変化する際に高頻度サポートモードコマンド又は低頻度サポートモードコマンドを送信し、音声発光制御装置９０は、高頻度サポートモードコマンドを受信した場合には音光側高頻度サポートモードフラグをＯＮにし、低頻度サポートモードコマンドを受信した場合には音光側高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。そして、音声発光制御装置９０は、音光側高頻度サポートモードフラグを参照することによって主制御装置６０のサポートモードの状態を把握することができる。したがって、主制御装置６０は、サポートモードの状態を音声発光制御装置９０に把握させるために当該サポートモードの状態に関する情報をオープニングコマンドに含めなくてもよいため、主制御装置６０がオープニングコマンドを送信する際における処理負荷を低減することができる。

【０９２３】

さらに、本変形例２によれば、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０のサポートモードの状態を把握することが可能であり、主制御装置６０のサポートモードの状態に基づいて、オープニングコマンドを受信してから開放開始コマンドを受信するまでの期間であるオープニング期間において実行する演出の内容を決定するので、主制御装置６０は、自身のサポートモードの状態に応じてオープニングコマンドと開放開始コマンドとを送信する態様を変化させる必要がなく、毎回、同じ送信態様でオープニングコマンドと開放開始コマンドとを送信することができる。したがって、主制御装置６０がサポートモードの状態に応じてオープニングコマンドと開放開始コマンドとを送信する送信態様を変化させるために必要となる制御を省略することができ、主制御装置６０の処理負荷を低減することができる。また、当該制御を実行するためのプログラムを削除することができるので、主側ＲＯＭ６３のプログラム容量を削減することができる。また、本変形例２によれば、サポートモードの状態に応じた種々の内容の演出を音声発光制御装置９０に実行させるために主制御装置６０が種々の内容のコマンドを音声発光制御装置９０に送信する構成と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができる。

【０９２４】

さらに、本変形例２によれば、主制御装置６０は、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの状態が低頻度サポートモードであっても、高頻度サポートモードであっても、オープニング期間の長さを１０秒に設定する。すなわち、主制御装置６０は、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの状態が異なっていても同一の間隔でオープニングコマンドと開放開始コマンドとを送信する。したがって、本変形例２によれば、主制御装置６０がサポートモードの状態に応じてオープニングコマンドと開放開始コマンドとを送信する間隔を変化させるために必要となる制御を省略することができ、主制御装置６０の処理負荷を低減することができる。また、当該制御を実行するためのプログラムを削除することができるので、主側ＲＯＭ６３のプログラム容量を削減することができる。

【０９２５】

さらに、本変形例２によれば、音声発光制御装置９０は、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの状態が低頻度サポートモードである場合には、オープニング期間の前部分においてオープニング演出を実行し、オープニング期間の後部分において右打ち報知演出を実行する。そして、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの状態が高頻度サポートモードである場合には、オープニング期間の前部分においてオープニング演出の内容と同一の内容のロングオープニング演出の０秒から７秒までの部分を実行し、オープニング期間の後部分においてロングオープニング演出の７秒から１０秒までの部分を実行する。したがって、本変形例２によれば、オープニング期

間の前部分においては主制御装置６０のサポートモードの状態に関わらず同一の内容の演出が実行され、オープニング期間の後部分においては主制御装置６０のサポートモードの状態に応じて異なる内容の演出が実行されることになるので、オープニング期間の前部分から後部分にわたって演出の内容がどのように変化するのかといった期待感を遊技者に与えることができる。また、本変形例２によれば、オープニング期間の後部分において、主制御装置６０のサポートモードの状態に適した内容を含む演出を実行することができる。

【０９２６】

Ｂ７－１．変形例３：

図６８は、第２実施形態の変形例３のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明するタイミングチャートである。上述した第２実施形態の変形例１との主な違いは、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの種別に関わらず主制御装置６０がオープニング期間の長さを１０秒に設定する点と、音声発光制御装置９０がサポートモードの種別を把握しており、オープニングコマンドを受信した際に、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定するのか、それとも７秒間のオープニング演出及びラウンド演出を実行するように設定するのかをサポートモードの種別に基づいて決定する点である。以下、具体的な処理について説明する。

【０９２７】

まず、低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理について図６８の（Ａ）を参照して説明する。

【０９２８】

図６８の（Ａ）に示すように、パチンコ機１０の主制御装置６０は、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの種別に関わらず、オープニング期間の長さを１０秒に設定してオープニング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、オープニング期間が開始したことを示すオープニングコマンドを送信する。

【０９２９】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からオープニングコマンドを受信すると、音光側サポートモードフラグを参照することによって、現在のサポートモードの種別が高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からオープニングコマンドを受信した際に、現在のサポートモードの種別が高頻度サポートモードではないと判定した場合には、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。すなわち、音声発光制御装置９０は、１つのコマンドに対して２つの処理（本実施形態では２つの演出）を連続的に実行するように設定する。

【０９３０】

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

【０９３１】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からオープニング演出コマンドを受信すると、７秒間のオープニング演出及び３秒間の右打ち報知演出を実行するように設定する。すなわち、表示制御装置１００は、１つのコマンドに対して２つの処理（本実施形態では２つの演出）を連続的に実行するように設定する。その後、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０９３２】

音声発光制御装置９０は、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了すると、オ

ープニング演出の次に実行するように設定されている右打ち報知演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、右打ち報知演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、右打ち報知演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。同様に、表示制御装置１００は、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了すると、オープニング演出の次に実行するように設定されている右打ち報知演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、右打ち報知演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０９３３】

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

【０９３４】

音声発光制御装置９０は、３秒間の右打ち報知演出に対応した制御を終了した後、主制御装置６０から開放開始コマンドを受信すると、既にラウンド演出に対応した制御が実行中であるか否かを判定し、ラウンド演出に対応した制御が実行中ではないと判定した場合には、ラウンド演出を実行するように設定する。音声発光制御装置９０は、ラウンド演出を実行するように設定した後、表示制御装置１００に対して、ラウンド演出を実行するように設定させるためのラウンド演出コマンドを送信する。その後、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、ラウンド演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。

【０９３５】

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

【０９３６】

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

【０９３７】

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

【０９３８】

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

【０９３９】

次に、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理について図６８の（Ｂ）を参照して説明する。上述した低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における処理との主な違いは、オープニングコマンドを受信した音声発光制御装置９０が高頻度サポートモードではないと判定してオープニング演出及びラウンド演出を実行するように設定する点である。以下、具体的に説明する。

【０９４０】

図６８の（Ｂ）に示すように、パチンコ機１０の主制御装置６０は、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの種別に関わらず、オープニング期間の長さを１０秒に設定してオープニング期間を開始するとともに、音声発光制御装置９０に対して、オープニング期間が開始したことを示すオープニングコマンドを送信する。

【０９４１】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からオープニングコマンドを受信すると、音光側サポートモードフラグを参照することによって、現在のサポートモードの種別が高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０からオープニングコマンドを受信した際に、現在のサポートモードの種別が高頻度サポートモードであると判定した場合には、７秒間のオープニング演出及びラウンド演出を実行するように設定する。すなわち、音声発光制御装置９０は、１つのコマンドに対して２つの処理（本実施形態では２つの演出）を連続的に実行するように設定する。

【０９４２】

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

【０９４３】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０からオープニング‐ラウンド演出コマンドを受信すると、７秒間のオープニング演出及びラウンド演出を実行するように設定する。すなわち、表示制御装置１００は、１つのコマンドに対して２つの処理（本実施形態では２つの演出）を連続的に実行するように設定する。その後、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０９４４】

音声発光制御装置９０は、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了すると、オープニング演出の次に実行するように設定されているラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、音声発光制御装置９０は、ラウンド演出に対応した音声がスピーカー４６から出力されるように音声の出力制御を開始するとともに、ラウンド演出に対応した発光パターンで各種ランプ４７が発光するように当該各種ランプ４７の発光制御を開始する。同様に、表示制御装置１００は、７秒間のオープニング演出に対応した制御が終了すると、オープニング演出の次に実行するように設定されているラウンド演出に対応した制御を開始する。具体的には、表示制御装置１００は、ラウンド演出に対応した動画を図柄表示装置４１に表示させる制御を開始する。

【０９４５】

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

【０９４６】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から開放開始コマンドを受信すると、既にラ

ウンド演出に対応した制御が実行中であるか否かを判定し、ラウンド演出に対応した制御が実行中であると判定した場合には、当該開放開始コマンドを破棄し、既に実行中のラウンド演出に対応した制御を継続する。したがって、この場合には、表示制御装置１００に対して、ラウンド演出を実行するように設定させるためのラウンド演出コマンドは送信されない。ただし、表示制御装置１００は、既に実行中のラウンド演出に対応した制御を継続する。

【０９４７】

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

【０９４８】

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

【０９４９】

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

【０９５０】

以上説明した本変形例３によれば、上述した実施形態、変形例１及び変形例２の効果に加えて、以下の効果を奏する。

【０９５１】

本変形例３によれば、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０のサポートモードの状態を把握することが可能であるとともに、主制御装置６０から同一の内容のコマンドを受信した場合であっても、主制御装置６０のサポートモードの状態に応じて異なる内容の演出を実行するので、種々の内容の演出を音声発光制御装置９０に実行させるために主制御装置６０が種々の内容のコマンドを音声発光制御装置９０に送信する構成と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができるとともに、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆに必要な記憶容量を低減することができる。

【０９５２】

具体的には、本変形例３によれば、音声発光制御装置９０は、低頻度サポートモード中にオープニングコマンドを受信した場合にはオープニング演出を実行し、高頻度サポートモード中にオープニングコマンドを受信した場合には、オープニング演出を実行した後にラウンド演出を実行する。したがって、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させる場合であっても、また、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させた後にラウンド演出を実行させる場合であっても、主制御装置６０は、同一の内容のオープニングコマンドを送信すればよいので、例えば、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させる場合には当該オープニング演出を実行させるためのコマンドを音声発光制御装置９０に送信し、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させた後にラウンド演出を実行させる場合には当該オープニング演出を実行させた後に当該ラウンド演出を実行させるためのコマンドを音声発光制御装置９０に送信する構成と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができるとともに、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エ

リア６３ｆに必要な記憶容量を低減することができる。

【０９５３】

さらに、本変形例３によれば、音声発光制御装置９０は、低頻度サポートモード中にオープニングコマンドを受信した場合には、オープニング演出を実行した後に右打ち報知演出を実行するので、例えば、主制御装置６０が、音声発光制御装置９０にオープニング演出を実行させるためのオープニングコマンドを送信し、さらに右打ち報知演出を実行させるための右打ち報知コマンドを送信する構成（図４０に示した比較例の構成）と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができるとともに、主側ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆに必要な記憶容量を低減することができる。

【０９５４】

さらに、本変形例３によれば、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０のサポートモードの状態を把握することが可能であり、主制御装置６０のサポートモードの状態に基づいて、オープニングコマンドを受信してから開放開始コマンドを受信するまでの期間であるオープニング期間において実行する演出の内容を決定するので、主制御装置６０は、自身のサポートモードの状態に応じてオープニングコマンドと開放開始コマンドとを送信する態様を変化させる必要がなく、毎回、同じ送信態様でオープニングコマンドと開放開始コマンドとを送信することができる。したがって、主制御装置６０がサポートモードの状態に応じてオープニングコマンドと開放開始コマンドとを送信する送信態様を変化させるために必要となる制御を省略することができ、主制御装置６０の処理負荷を低減することができる。また、当該制御を実行するためのプログラムを削除することができるので、主側ＲＯＭ６３のプログラム容量を削減することができる。また、本変形例３によれば、サポートモードの状態に応じた種々の内容の演出を音声発光制御装置９０に実行させるために主制御装置６０が種々の内容のコマンドを音声発光制御装置９０に送信する構成と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができる。

【０９５５】

さらに、本変形例３によれば、主制御装置６０は、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの状態が低頻度サポートモードであっても、高頻度サポートモードであっても、オープニング期間の長さを１０秒に設定する。すなわち、主制御装置６０は、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの状態が異なっていても同一の間隔でオープニングコマンドと開放開始コマンドとを送信する。したがって、本変形例３によれば、主制御装置６０がサポートモードの状態に応じてオープニングコマンドと開放開始コマンドとを送信する間隔を変化させるために必要となる制御を省略することができ、主制御装置６０の処理負荷を低減することができる。また、当該制御を実行するためのプログラムを削除することができるので、主側ＲＯＭ６３のプログラム容量を削減することができる。

【０９５６】

さらに、本変形例３によれば、音声発光制御装置９０は、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの状態が低頻度サポートモードである場合には、オープニング期間の前部分においてオープニング演出を実行し、オープニング期間の後部分において右打ち報知演出を実行する。そして、大当たり抽選において大当たりに当選した際のサポートモードの状態が高頻度サポートモードである場合には、オープニング期間の前部分においてオープニング演出を実行し、オープニング期間の後部分においてラウンド演出を実行する。したがって、本変形例３によれば、オープニング期間の前部分においては主制御装置６０のサポートモードの状態に関わらず同一の内容の演出が実行され、オープニング期間の後部分においては主制御装置６０のサポートモードの状態に応じて異なる内容の演出が実行されることになるので、オープニング期間の前部分から後部分にわたって演出の内容がどのように変化するのかといった期待感を遊技者に与えることができる。また、本変形例３によれば、オープニング期間の後部分において、主制御装置６０のサポートモードの状態に適した内容を含む演出を実行することができる。

【０９５７】

Ｂ７－４．変形例４：
上記実施形態及び上記各変形例では、音声発光制御装置９０は、オープニングコマンドを受信した場合に２つの演出（オープニング演出及び右打ち報知演出）を順次実行するように設定する構成としたが、３つ以上の演出を順次実行するように設定する構成としてもよい。この構成によれば、音声発光制御装置９０が開放開始コマンドを受信したタイミングが変化することによって、設定された３つ以上の演出のうち、実際に実行する演出の数が変化することになる。したがって、主制御装置６０が開放開始コマンドを送信するタイミングを制御して変化させることによって、音声発光制御装置９０に実行させる演出の数を変化させることができる。
【０９５８】
Ｂ７－５．変形例５：
上記実施形態及び上記各変形例では、主制御装置６０は、開閉処理期間の開始を契機として音声発光制御装置９０に対して開放開始コマンドを送信する構成としたが、主制御装置６０は、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが実際に開放したことを契機として音声発光制御装置９０に対して開放開始コマンドを送信する構成としてもよい。
【０９５９】
Ｂ７－６．変形例６：
上記実施形態及び上記各変形例では、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００は、右打ち報知演出を実行する場合には、オープニング演出が終了した後に右打ち報知演出を実行する構成としたが、オープニング演出の表示や音声の出力を継続したまま右打ち報知演出の表示や音声の出力を重畳させて実行する構成としてもよい。例えば、オープニング演出の表示を継続したまま当該表示の上位のレイヤーに「右打ち！」といった文字を画面の端に小さく表示して右打ち報知演出を実行する構成としてもよい。
【０９６０】
Ｂ７－７．変形例７：
上記実施形態及び上記変形例１では、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合におけるオープニング期間の長さを、低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合におけるオープニング期間の長さよりも短くなるように設定する構成としたが、高確率モード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合におけるオープニング期間の長さを、低確率モード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合におけるオープニング期間の長さよりも短くなるように設定する構成としてもよい。
【０９６１】
Ｂ７－８．変形例８：
上記実施形態及び上記各変形例において、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から複数のコマンドを受信した場合に、当該複数のコマンドの受信間隔を計測するとともに、当該計測した受信間隔に基づいて、実行する演出の種別を決定する構成としてもよい。このような構成によれば、主制御装置６０は、各演出に対応した種々のコマンドを送信しなくてもよいため、主制御装置６０の処理負荷を低減することができる。
【０９６２】
Ｂ７－９．変形例９：
上記実施形態及び上記各変形例において、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００は、演出を実行中に、他の演出を実行することになるコマンドを受信した場合には、当該実行中の演出を終了して、当該受信したコマンドに対応した演出を実行する構成としてもよい。このような構成によれば、関連しない複数の演出が重複して実行され、遊技者が各演出を認識するのが困難となってしまうことを抑制することができる。
【０９６３】
Ｂ７－１０．変形例１０：
上記実施形態及び上記各変形例では、開閉実行モードが終了した後は高頻度サポートモードに移行する構成としたが、開閉実行モードが終了した後であっても高頻度サポートモ

ードに移行しない構成としてもよい。また、開閉実行モードが終了した後に高頻度サポートモードに移行することになる大当たり種別と、高頻度サポートモードに移行しない大当たり種別とを含む構成としてもよい。

【０９６４】

Ｂ７－１１．変形例１１：

上記実施形態及び上記各変形例の構成は、２つの装置間でコマンドの送受信を行なう他の構成に対しても適用することができる。

【０９６５】

例えば、主制御装置６０が音声発光制御装置９０に対して、変動時間に関する情報等を含む変動用コマンド（変動パターンコマンド）を送信し、その後、図柄を停止（確定）させるための確定コマンドを送信する構成に対しても適用することができる。具体的には、例えば、変動用コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、予告演出、リーチ演出、スーパーリーチ演出等の複数の演出を順次実行するように設定し、当該複数の演出を順次実行中に確定コマンドを受信した場合には、当該実行中の演出を終了し、図柄を停止させる確定演出を実行する構成としてもよい。

【０９６６】

また、例えば、主制御装置６０が音声発光制御装置９０に対して、ラウンドの開始を示す開放コマンド（例えば、１ラウンド目開放コマンド）を送信し、その後、次のラウンドの開始を示す開放コマンド（例えば、２ラウンド目開放コマンド）を送信する構成に対しても適用することができる。具体的には、例えば、１ラウンド目開放コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、１ラウンド目に対応した１ラウンド目演出を実行するように設定し、当該１ラウンド目演出を実行中に２ラウンド目開放コマンドを受信した場合には、当該実行中の１ラウンド目演出を終了し、２ラウンド目演出を実行する構成としてもよい。なお、１ラウンド目演出及び２ラウンド目演出等は、音声発光制御装置９０が複数の処理を順次実行することによって実現される。

【０９６７】

また、例えば、音声発光制御装置９０が表示制御装置１００に対して、所定の演出の実行を指示する演出コマンドを送信し、その後、遊技者によって演出操作ボタン２４が押下されたことを示す演出操作コマンドを送信する構成に対しても適用することができる。具体的には、例えば、パネル選択演出コマンドを受信した表示制御装置１００は、複数のパネルの中から一のパネルを選択するためのパネル選択演出（例えば、複数のパネルが回転、移動する演出や、パネルの枠が移動する演出）を実行するように設定し、当該パネル選択演出を実行中に演出操作コマンドを受信した場合には、当該実行中のパネル選択演出を終了し、当該複数のパネルの中に含まれる所定のパネルに対応した内容の演出を実行する構成としてもよい。なお、パネル選択演出は、表示制御装置１００が複数の処理を順次実行することによって実現される。

【０９６８】

また、例えば、主制御装置６０が音声発光制御装置９０に対して、変動時間に関する情報等を含む変動用コマンド（変動パターンコマンド）と、大当たり抽選の結果に関する情報等を含む種別コマンドとを送信する構成に対しても適用することができる。具体的には、例えば、音声発光制御装置９０は、変動用コマンドと種別コマンドとを受信した間隔に基づいて、遊技回において実行する演出の内容や、オープニング期間において実行する演出の内容を決定する構成としてもよい。

【０９６９】

Ｂ７－１２．変形例１２：

上記実施形態では、オープニングコマンド及び開放開始コマンドの受信間隔が異なることによって、音声発光制御装置９０が右打ち報知演出を実行する場合と実行しない場合とが生じる構成であったが、オープニングコマンドに含まれる情報の内容が異なることによって、音声発光制御装置９０が右打ち報知演出を実行する場合と実行しない場合とが生じる構成としてもよい。

【０９７０】
Ｃ．第３実施形態：
Ｃ１．遊技機の構造：
本実施形態における遊技機の構造について説明する。
【０９７１】
図６９は、第３実施形態におけるパチンコ機１０の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。
【０９７２】
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。
【０９７３】
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。
【０９７４】
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。
【０９７５】
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。

【０９７６】

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。

【０９７７】

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。

【０９７８】

図７０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。

【０９７９】

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。

【０９８０】

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。

【０９８１】

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。

【０９８２】

図７１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。

【０９８３】

遊技盤３０には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、および、可変入賞機構ＫＨが設けられている。図示するように可変入賞機構ＫＨは、第１可変入賞装置５７と第２可変入賞装置５８とを含む機構である。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【０９８４】

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。

【０９８５】

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。

【０９８６】

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

【０９８７】

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

【０９８８】

第１可変入賞装置５７は、遊技盤３０の背面側へと通じる第１大入賞口５７ａと、当該第１大入賞口５７ａを開閉する第１開閉扉５７ｂとを備えている。第１開閉扉５７ｂは、通常は遊技球が第１大入賞口５７ａに入球できない閉鎖状態となっている。後述する大当

たり抽選において大当たりになった場合に、第１開閉扉５７ｂは開放状態となり、第１大入賞口５７ａに遊技球が入球可能な状態となる。

【０９８９】

第２可変入賞装置５８は、遊技盤３０の背面側へと通じる第２大入賞口５８ａと、当該第２大入賞口５８ａを開閉する第２開閉扉５８ｂとを備えている。第２開閉扉５８ｂは、通常は遊技球が第２大入賞口５８ａに入球できない閉鎖状態となっている。大当たり抽選において大当たりになった場合に、第２開閉扉５８ｂは開放状態となり、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球可能な状態となる。

【０９９０】

第２可変入賞装置５８の第２大入賞口５８ａは、Ｖ入賞領域ＦＶと、非Ｖ入賞領域ＦＮＶとを有する。Ｖ入賞領域ＦＶおよび非Ｖ入賞領域ＦＮＶについては後述する。

【０９９１】

第２可変入賞装置５８は、第１可変入賞装置５７の下流に配置されている。第１可変入賞装置５７の第１開閉扉５７ｂが閉鎖状態のタイミングで第１可変入賞装置５７に到達した遊技球は、第１開閉扉５７ｂの上を通過して第２可変入賞装置５８に到達する。このとき、第２開閉扉５８ｂが開放状態である場合には、当該遊技球は第２大入賞口５８ａに入球する。

【０９９２】

以下、第１可変入賞装置５７および第２可変入賞装置５８を単に「可変入賞装置」とも呼ぶ。また、第１大入賞口５７ａおよび第２大入賞口５８ａを単に「大入賞口」、第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂを単に「開閉扉」とも呼ぶ。

【０９９３】

第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球すると、主制御装置６０は、大当たり抽選（内部抽選）を実行する。大当たり抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選すると、パチンコ機１０は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、第１可変入賞装置５７の第１開閉扉５７ｂおよび第２可変入賞装置５８の第２開閉扉５８ｂの開閉処理を実行するモードである。具体的には、第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂは、開閉実行モードに移行すると、所定の開閉パターンで、遊技球が第１大入賞口５７ａ、第２大入賞口５８ａに入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされると、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、第１大入賞口５７ａまたは第２大入賞口５８ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。なお、第１大入賞口５７ａに遊技球が入球した場合に払出装置７１によって払い出される賞球の数と、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球した場合に払出装置７１によって払い出される賞球の数とが異なる構成を採用してもよい。

【０９９４】

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。

【０９９５】

ここで、入球とは所定の開口部を遊技球が通過することを意味し、開口部を通過した後に遊技領域ＰＡから排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域ＰＡから排出されることなく遊技領域ＰＡの流下を継続する態様も含まれる。ただし、以下の説明では、一般入賞口３２、第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球を、入賞とも表現する。

【０９９６】

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。

【０９９７】

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。

【０９９８】

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

【０９９９】

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。

【１０００】

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。

【１００１】

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。

【１００２】

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。

【１００３】

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。

【１００４】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が第１可変入賞装置５７または第２可変入賞装置５８に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、第１開閉扉５７ｂまたは第２開閉扉５８ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了した場合に終了する。

【１００５】
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。
【１００６】
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。
【１００７】
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。
【１００８】
図７２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７２（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。液晶用図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄および第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した図柄である。第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄に対応した液晶用図柄が表示面４１ａに表示され、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した液晶用図柄が表示面４１ａに表示される。
【１００９】
図７２（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、液晶用図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。
【１０１０】
図７２（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡが表示される。メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図７２（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７２（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。

【１０１１】

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

【１０１２】

図７２（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。保留遊技回とは、未実行の遊技回であって、第１始動口３３または第２始動口３４への入賞に基づいて取得された特別情報について、大当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が開始されていない遊技回を言う。第１始動口３３への入賞に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第１保留表示領域Ｄｓ１には４つの保留遊技回に対応した保留表示が表示可能である。また、第２始動口３４への入賞に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第２保留表示領域Ｄｓ２には４つの保留遊技回に対応した保留表示が表示可能である。

【１０１３】

また、図７２（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。

【１０１４】

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

【１０１５】

Ｃ２．遊技機の電気的構成：

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

【１０１６】

図７３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。

【１０１７】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板６１の入力側には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検出センサーが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検出センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選を実行する。

【１０１８】

主制御基板６１の出力側には、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、第１可変入賞装置５７の第１開閉扉５７ｂを開閉動作させる第１可変入賞駆動部５７ｃと、第２可変入賞装置５８の第２開閉扉５８ｂを開閉動作させる第２可変入賞駆動部５８ｃと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【１０１９】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂが開閉されるように、第１可変入賞駆動部５７ｃおよび第２可変入賞駆動部５８ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部４４ｂの駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【１０２０】

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

の入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への遊技球の入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【１０２１】

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。

【１０２２】

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

【１０２３】

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。

【１０２４】

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。

【１０２５】

図７４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。

【１０２６】

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。

【１０２７】

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。

【１０２８】

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

【１０２９】

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）。

【１０３０】

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。

【１０３１】

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

【１０３２】

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

【１０３３】

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。

【１０３４】

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。

【１０３５】

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。

【１０３６】

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。

【１０３７】

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。

【１０３８】

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７２（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。

【１０３９】

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。

【１０４０】

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。

【１０４１】

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。

【１０４２】

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

【１０４３】

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

【１０４４】

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。

【１０４５】

図７５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７５（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７５（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。

【１０４６】

図７５（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７５（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。

【１０４７】

図７６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７６（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７６（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。

【１０４８】

図７６（ａ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図７６（ｂ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、大当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【１０４９】

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。

【１０５０】

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

【１０５１】

「小当たり」とは、可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【１０５２】

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

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉扉の開閉回数（ラウンド数）

（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉制御の態様

（３）開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モード（低確率モード又は高確率モード）

【１０５３】

上記の（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉制御の態様として、第１可変入賞装置５７の第１開閉扉５７ｂ、および、第２可変入賞装置５８の第２開閉扉５８ｂの開閉パターン（以下、単に「開閉パターン」とも呼ぶ）を複数種類設け、大当たりの種類

毎に１種類の開閉パターンが対応して設定されてもよい。本実施形態においては、大当たりの種類毎に１種類の開閉パターンが対応して設定されており、開閉パターン毎に、第１開閉扉５７ｂの開閉の態様および第２開閉扉５８ｂの開閉の態様が異なる。本実施形態における第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂの開閉パターンについては後述する。

【１０５４】

その他、開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）への遊技球の入球（入賞）の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放は５秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの遊技球の入球個数が７個となるまで継続するように設定することができる。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放が１．６秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が７個となるまで継続するよう設定することができる。

【１０５５】

開閉扉３６ｂの１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）の開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）への入賞が発生しない構成としてもよい。なお、本実施形態においては、低頻度入賞モードは設けておらず、全ての大当たりにおいて高頻度入賞モードが設定される。

【１０５６】

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。

【１０５７】

図７７は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図７７（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図７７（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。

【１０５８】

図７７（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、８Ｒ第１種大当たり、及び、８Ｒ第２種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２７」が８Ｒ第１種大当たりに対応し、「２８～３９」が８Ｒ第２種大当たりに対応するように設定されている。

【１０５９】

８Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モードにおける第１可変入賞装置５７の第１開閉扉５７ｂの開放回数と第２可変入賞装置５８の第２開閉扉５８ｂの開放回数との合計が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モード中に、遊技球が第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに入りやすいように、可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）の開閉扉（

第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）の開閉制御が行われる。そして、Ｖ入賞領域ＦＶに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。

【１０６０】

なお、本実施形態においては、８Ｒ第１種大当たりにおいては、開閉実行モードにおける第１可変入賞装置５７の第１開閉扉５７ｂの開放回数と第２可変入賞装置５８の第２開閉扉５８ｂの開放回数との合計が８回（８ラウンド）であり、すなわち、１ラウンド中に第１開閉扉５７ｂまたは第２開閉扉５８ｂのいずれか一方が一回開放する態様としたが、他の態様として、１ラウンド中に開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）が複数回開放する態様を採用してもよい。本実施形態においては、制御上、開閉実行モード中のラウンド数は、後述するラウンドカウンタエリアに設定された数値を１ラウンドが終了する毎に１減算（デクリメント）させることによって制御している。よって、本実施形態においては、ラウンドカウンタエリアに設定された数値を１回デクリメントするまでに、第１開閉扉５７ｂまたは第２開閉扉５８ｂのいずれか一方が一回開放するように制御している。他の態様として、ラウンドカウンタエリアに設定された数値を１回デクリメントするまでに、開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）が複数回開放する態様を採用してもよい。

【１０６１】

８Ｒ第２種大当たりは、開閉実行モードにおける第１可変入賞装置５７の第１開閉扉５７ｂの開放回数と第２可変入賞装置５８の第２開閉扉５８ｂの開放回数との合計が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ第２種大当たりは、開閉実行モード中に、遊技球が大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに入りにくいように、可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）の開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）の開閉制御が行われる。しかしながら、仮にＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。

【１０６２】

このように、第１種大当たりは、第２種大当たりと比較して、ラウンド遊技中にＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入球しやすいため、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が高い。一方、第２種大当たりは、第１種大当たりと比較して、ラウンド遊技中にＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入球しにくいため、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が低い。

【１０６３】

図７７（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ第１種大当たり、及び、８Ｒ第２種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２７」が１６Ｒ第１種大当たりに対応し、「２７～３９」が８Ｒ第２種大当たりに対応するように設定されている。

【１０６４】

１６Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モードにおける第１可変入賞装置５７の第１開閉扉５７ｂの開放回数と第２可変入賞装置５８の第２開閉扉５８ｂの開放回数との合計が１６回（１６ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、１６Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モード中に、遊技球が第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに入りやすいように、可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）の開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）の開閉制御が行われる。そして、Ｖ入賞領域ＦＶに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。

【１０６５】

８Ｒ第２種大当たりは、上述のように、開閉実行モードにおける第１可変入賞装置５７の第１開閉扉５７ｂの開放回数と第２可変入賞装置５８の第２開閉扉５８ｂの開放回数との合計が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ第２種大当たりは、開閉実行モード中に、遊技球が第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに入りにくいように、可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）の開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）の開閉制御が行われる。しかしながら、仮にＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。

【１０６６】

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。

【１０６７】

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

【１０６８】

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。

【１０６９】

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。

【１０７０】

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

【１０７１】

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。

【１０７２】

図７８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。

【１０７３】

図７８（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図７８（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【１０７４】

図７８（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図７８（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。

【１０７５】

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

【１０７６】

Ｃ３．遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【１０７７】

図７９は、可変入賞機構ＫＨを説明する説明図である。上述のように、可変入賞機構ＫＨは、第１可変入賞装置５７および第２可変入賞装置５８を備える。図７９（ａ）には、第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂが閉鎖状態である場合の可変入賞機構ＫＨの斜視図を示した。説明の便宜上、図示するように、遊技盤３０の右側に発射された遊技球が可変入賞機構ＫＨに最初に到達する地点を基準点Ｐ０と呼び、基準点Ｐ０を含む可変入賞機構ＫＨ上の平面部を平面部ＳＦと呼ぶ。

【１０７８】

第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂおよび平面部ＳＦを含む平面は、遊技盤３０の右側から中心に向かって下方向に傾斜している。遊技球発射機構８１から遊技盤３０の右方向に向けて発射された遊技球は、遊技盤３０の右側を流下し、平面部ＳＦの基準点Ｐ０に到達する。第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂが閉鎖状態である場合、基準点Ｐ０に到達した遊技球は、基準点Ｐ０→第１開閉扉５７ｂ→第２開閉扉５８ｂの順に流下する。なお、図示するように、説明の便宜上、基準点Ｐ０から遊技球の流下する方向をＸ方向と定義付ける。図示するように、遊技球は、閉鎖状態の第１開閉扉５７ｂの上面をＸ方向に約０．４秒で通過する。

【１０７９】

また、第２開閉扉５８ｂの上面には、柱状の凸部５９が６つ配置されている。凸部５９は、その長手方向がＸ方向と略垂直になるように第２開閉扉５８ｂの上面に配置されている。第２開閉扉５８ｂの上面に配置されている凸部５９は、第２開閉扉５８ｂの上面を流下する遊技球の速度を調整し、結果として、凸部５９は、遊技球が第２開閉扉５８ｂの上面を通過するために要する時間（通過時間）を調整する。

【１０８０】

第２開閉扉５８ｂの上面のうち非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域には、凸部５９が２

つ配置されている。また、第２開閉扉５８ｂの上面のうちＶ入賞領域ＦＶに対応する領域には、凸部５９が４つ配置されている。このように凸部５９が配置されることによって、遊技球は、閉鎖状態の第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を約２秒で通過し、閉鎖状態の第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域を約４秒で通過する。

【１０８１】

図７９（ｂ）は、第１開閉扉５７ｂが開放状態である場合の可変入賞機構ＫＨを示している。図７９（ｃ）は、第２開閉扉５８ｂが開放状態である場合の可変入賞機構ＫＨを示している。パチンコ機１０における開閉実行モードが実行されている期間においては、第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂは、所定の開閉パターンに従って、開放状態と閉鎖状態との間を遷移する。なお、開閉実行モードが実行されている期間において、第１開閉扉５７ｂと第２開閉扉５８ｂとが同時に開放状態となることはなく、第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂは、図７９（ａ）に示した状態、図７９（ｂ）に示した状態、または、図７９（ｃ）に示した状態のいずれか１つの状態となる。すなわち、第１開閉扉５７ｂが開放状態となる場合と、第２開閉扉５８ｂが開放状態となる場合とは排他的な関係である。

【１０８２】

図８０は、第１大入賞口５７ａに遊技球が入球する場合について説明する説明図である。図８０（ａ）は、第１開閉扉５７ｂが開放する直前に第１開閉扉５７ｂの上面を流通する遊技球ＧＢ１と、第１開閉扉５７ｂが開放する直前に第１開閉扉５７ｂより上流を流通する遊技球ＧＢ２とを示している。

【１０８３】

図８０（ｂ）は、第１開閉扉５７ｂが開放した直後の様子を示している。第１開閉扉５７ｂが開放すると、第１開閉扉５７ｂの開放直前に第１開閉扉５７ｂの上面を流通していた遊技球ＧＢ１は第１大入賞口５７ａに入球する。その後、図８０（ｃ）に示すように、第１開閉扉５７ｂが開放する直前に第１開閉扉５７ｂより上流を流通していた遊技球ＧＢ２が流下し、第１大入賞口５７ａに入球する。

【１０８４】

このように、第１開閉扉５７ｂが開放する直前に第１開閉扉５７ｂの上面を流通する遊技球と、第１開閉扉５７ｂが開放する直前に第１開閉扉５７ｂより上流を流通する遊技球とが、第１開閉扉５７ｂが開放後に第１大入賞口５７ａに入球する。

【１０８５】

図８１は、第２大入賞口５８ａの非Ｖ入賞領域ＦＮＶに遊技球が入球する場合について説明する説明図である。図８１（ａ）は、第２開閉扉５８ｂが開放する直前に第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を流通する遊技球ＧＢ３と、第２開閉扉５８ｂが開放する直前に第２開閉扉５８ｂより上流を流通する遊技球ＧＢ４とを示している。

【１０８６】

図８１（ｂ）は、第２開閉扉５８ｂが開放した直後の様子を示している。第２開閉扉５８ｂが開放すると、第２開閉扉５８ｂの開放直前に第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を流通していた遊技球ＧＢ３は第２大入賞口５８ａの非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球する。その後、図８１（ｃ）に示すように、第２開閉扉５８ｂが開放する直前に第２開閉扉５８ｂより上流を流通していた遊技球ＧＢ４が流下し、第２大入賞口５８ａの非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球する。

【１０８７】

このように、第２開閉扉５８ｂが開放する直前に第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を流通する遊技球と、第２開閉扉５８ｂが開放する直前に第２開閉扉５８ｂより上流を流通する遊技球とが、第２開閉扉５８ｂが開放後に第２大入賞口５８ａの非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球する。

【１０８８】

図８２は、第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入球する場合について説明する説明図である。図８２（ａ）は、第２開閉扉５８ｂが開放する直前に第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域を流通する遊技球ＧＢ５と、第２開閉扉５８ｂが開放する直前に第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を流通する遊技球ＧＢ６とを示している。

【１０８９】

図８２（ｂ）は、第２開閉扉５８ｂが開放した直後の様子を示している。第２開閉扉５８ｂが開放すると、第２開閉扉５８ｂの開放直前に第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域を流通していた遊技球ＧＢ５は第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに入球する。一方、第２開閉扉５８ｂの開放直前に第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を流通していた遊技球ＧＢ６は第２大入賞口５８ａの非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球し、Ｖ入賞領域ＦＶには入球しない。

【１０９０】

このように、第２開閉扉５８ｂの開放直前に第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域を流通していた遊技球は、第２開閉扉５８ｂが開放後に第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに入球するが、第２開閉扉５８ｂの開放直前に第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を流通していた遊技球は、第２開閉扉５８ｂが開放後に第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶには入球しない。

【１０９１】

図８３は、第１種大当たりを契機として実行される開閉実行モードにおける第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂの開閉パターンと、当該開閉パターンにおける遊技球の挙動の一例を説明する説明図である。図８３の下部には、第１開閉扉５７ｂと第２開閉扉５８ｂの開閉パターンを表すタイムチャートを示し、図８３の上部には、当該開閉パターンにおける遊技球の挙動の一例を示すグラフを示した。図８３の下部に示したタイムチャートと、図８３の上部に示したグラフとの間に示した横軸は、当該２つの図に共通して用いる時間（秒）を示している。

【１０９２】

図８３の下部に示すように、第１種大当たりを契機とする開閉実行モードにおける開閉パターンでは、ラウンド遊技の１ラウンド目として第１開閉扉５７ｂの開閉動作が１回実行される。その後、第２開閉扉５８ｂの開閉動作が当該大当たりのラウンド数に達するまで実行される。例えば、８Ｒ第１種大当たりの場合、１ラウンド目として第１開閉扉５７ｂの開閉が１回実行された後、２ラウンド目～８ラウンド目として第２開閉扉５８ｂの開閉動作が７回実行される。また、１６Ｒ第１種大当たりの場合、１ラウンド目として第１開閉扉５７ｂの開閉動作が１回実行された後、２ラウンド目～１６ラウンド目として第２開閉扉５８ｂの開閉動作が１５回実行される。図示の便宜上、図８４には、第２開閉扉５８ｂの開閉動作を４回目まで示した。

【１０９３】

また、本実施形態においては、第１種大当たりおよび第２種大当たりを契機とした開閉実行モードにおいては、開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）が開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）は、以下のとおりである。

・開放状態の開閉扉に対応する大入賞口に７個の遊技球が入球したこと
・開閉扉が開放状態で１０秒間が経過したこと

上記２つの項目のいずれか１つが成立した場合に、開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【１０９４】

さらに、可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）の開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）の開閉制御は、上述の閉鎖条件に加え、開閉扉を開放状態に移行する条件が記録されたプログラムである開放シナリオによって制御される。開放シナリオは、大当たりの種別毎に用意されており、本実施形態においては、１６Ｒ第１種大当たり用開放シナリオ、８Ｒ第１種大当たり用開放シナリオ、８Ｒ第２種大当たり

用開放シナリオの３つのプログラムが用意されている。また、大当たりの種別毎に用意された各開放シナリオには、開閉扉を閉鎖状態から開放状態に移行するまでの時間、および、開放する開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）の順番が、開閉実行モードにおける各ラウンド毎に記録されている。例えば、８Ｒ第１種大当たりにおける開閉実行モードにおいては、第１開閉扉５７ｂが開放状態から閉鎖状態に移行して１ラウンド目が終了し、次に２ラウンド目として第２開閉扉５８ｂが開放状態に移行するが、第１開閉扉５７ｂが閉鎖状態に移行してから第２開閉扉５８ｂが開放状態に移行するまでの時間が８Ｒ第１種大当たり用開放シナリオに設定されている。

【１０９５】

大当たり抽選において大当たりに当選した場合には、主側ＣＰＵ６２は当該大当たりの種別に対応した開放シナリオを読み込み、読み込んだ開放シナリオに従って第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂを開放状態にすべきか否かの判断を行う。このように、閉鎖条件と開放シナリオとに基づいた開閉扉の開閉制御が主側ＣＰＵ６２によって実行される。

【１０９６】

上述のように、第１種大当たりに当選した場合には、開閉実行モード中に、遊技球が第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに入りやすいように、可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）の開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）の開閉制御が行われる。本実施形態においては、開放シナリオに基づいて開閉扉を開放状態に移行するタイミングを制御することによって、遊技球が第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに入りやすいようにしている。

【１０９７】

具体的には、第２開閉扉５８ｂが閉鎖してから第２開閉扉５８ｂの次の開放までの期間（以下、「第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ」とも呼ぶ）を、第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を遊技球が通過するまでの時間（本実施形態では２秒）以上、かつ、第２開閉扉５８ｂの上面全面（Ｖ入賞領域ＦＶに対応する領域と非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を合わせた領域）を遊技球が通過するまでの時間（本実施形態では６秒）未満に設定することによって、第１種大当たりに対応する開閉実行モード中に、遊技球が第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに入りやすくなるように制御している。以下、第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を遊技球が通過するまでの時間を、「非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴ」とも呼ぶ。また、第２開閉扉５８ｂの上面全面を遊技球が通過するまでの時間を、「全面通過時間ＡＬＴ」とも呼ぶ。すなわち、本実施形態においては、第１種大当たりに対応する開閉実行モードにおいては、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴを、非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴ≦第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＜全面通過時間ＡＬＴとなるように設定することで、遊技球が第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに入りやすくなるように制御している。以下、その原理について説明する。

【１０９８】

非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴ≦第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴに設定することによって、第２開閉扉５８ｂが閉鎖した後に第２開閉扉５８ｂの上面の最上流部に到達した遊技球を、第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を通過させ、第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域まで流下させることができる。よって、遊技球発射機構８１から０．６秒間隔で発射された遊技球が、可変入賞機構ＫＨの基準点Ｐ０に０．６秒毎に到達し、第２開閉扉５８ｂの上面の最上流部を０．６秒の間隔で通過する場合、非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴ≦第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴに設定することによって、第２開閉扉５８ｂが閉鎖した後に第２開閉扉５８ｂの最上流部に最先に到達した遊技球を、第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を通過させ、第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域まで流通させることができる。すなわち、第２開閉扉５８ｂが閉鎖している期間中に、第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域に少なくとも１個の遊技球が存在することになる。よって、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴを非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴ以上の値に設定して第２開閉扉５８ｂを開放

状態に移行することで、遊技球をＶ入賞領域ＦＶに入球しやすくすることができる。

【１０９９】

また、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＜全面通過時間ＡＬＴに設定することによって、当該遊技球が第２開閉扉５８ｂの上面の最下流部を通過してしまう前に第２開閉扉５８ｂを開放状態にして、当該遊技球をＶ入賞領域ＦＶに入球させることができる。すなわち、第２開閉扉５８ｂが閉鎖した後に第２開閉扉５８ｂの最上流部に最先に到達した遊技球を第２大入賞口５８ａ（Ｖ入賞領域ＦＶ）に入球させることができる。その結果、開閉実行モードにおいて、２ラウンド目において開閉扉の開放が開始された時点から最後のラウンドにおいて開放状態である開閉扉が閉鎖状態に移行するまでの期間において、可変入賞機構ＫＨに到達した遊技球が第１大入賞口５７ａにも第２大入賞口５８ａにも入球せずに、可変入賞機構ＫＨを通過してしまいアウト口４３に入球してしまうことを抑制することができる。換言すれば、開閉実行モードにおいて、２ラウンド目において開閉扉の開放が開始された時点から最後のラウンドにおいて開放状態である開閉扉が閉鎖状態に移行するまでの期間において、可変入賞機構ＫＨを流通するほぼ全ての遊技球を第１大入賞口５７ａまたは第２大入賞口５８ａに入球させることができる。従って、遊技者は、第１種大当たり（８Ｒ第１種大当たり、１６Ｒ第１種大当たり）に対応するラウンド遊技中に右打ちをした場合、可変入賞機構ＫＨに到達した遊技球をほぼ取りこぼし無く大入賞口（第１大入賞口５７ａまたは第２大入賞口５８ａ）に入球させることができる。よって、遊技者は、ラウンド遊技中に効率良く特典（賞球）を得ることができる。

【１１００】

本実施形態においては、上記条件を満たす第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴの値として、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＝３秒が開放シナリオに設定されている。また、１ラウンド目に開放した第１開閉扉５７ｂが閉鎖状態に移行した時点から、第２開閉扉５８ｂが開放状態に移行するまでの期間も、開放シナリオによって３秒に設定されている。１ラウンド目に開放した第１開閉扉５７ｂが閉鎖状態に移行した後に第１開閉扉５７ｂの上面に最先に到達した遊技球が第２開閉扉５８ｂの上面の最下流を通過するまでに第２開閉扉５８ｂを開放状態に移行することによって、１ラウンド目の終了後から２ラウンド目の開始までに第２開閉扉５８ｂの上面に到達した遊技球も、第２大入賞口５８ａに入球させることができる。結果として、開閉実行モードにおいて、１ラウンド目において開閉扉の開放が開始された時点から最後のラウンドにおいて開放状態である開閉扉が閉鎖状態に移行するまでの期間において、可変入賞機構ＫＨを流通するほぼ全ての遊技球を第１大入賞口５７ａまたは第２大入賞口５８ａに入球させることができる。このような理由により、本実施形態においては、１ラウンド目に開放した第１開閉扉５７ｂが閉鎖状態に移行した時点から、第２開閉扉５８ｂが開放状態に移行するまでの期間は、開放シナリオによって３秒に設定されている。

【１１０１】

また、第１種大当たりにおけるラウンド遊技の１ラウンド目に第１開閉扉５７ｂを開放させる理由は、後述する第２種大当たりの開閉実行モードにおける開閉扉の開閉パターンと、上記説明した第１種大当たりの開閉実行モードにおける開閉扉の開閉パターンとを類似させ、遊技者に対して、開閉扉の挙動から第１種大当たりであるか第２種大当たりであるかを判別させにくくするためである。なお、第２種大当たりにおけるラウンド遊技の１ラウンド目に第１開閉扉５７ｂを開放させる理由については後述する。

【１１０２】

次に、第１種大当たりの開閉実行モードにおける開閉パターンが実行された場合の遊技球の挙動について説明する。上述のように、図８３の上部に第１種大当たりの開閉実行モードにおける開閉パターンが実行された場合の遊技球の挙動の一例を示すグラフを示した。当該グラフの縦軸は、可変入賞機構ＫＨの基準点Ｐ０（図７９（ａ）参照）を原点としたＸ方向の距離を示している。また、縦軸には、Ｘ方向における第１大入賞口５７ａ（第１開閉扉５７ｂの上面）に対応する領域および第２大入賞口５８ａ（第２開閉扉５８ｂの上面）に対応する領域を示した。

【１１０３】
上述のように当該グラフの横軸は時間（秒）である。当該グラフに示した実線および破線は、１個の遊技球の挙動を示している。すなわち、当該実線および破線は、時間の経過とともに可変入賞機構ＫＨの基準点Ｐ０からＸ方向に流下する遊技球の挙動を示している。本説明で示したグラフは、遊技球発射機構８１から０．６秒間隔で発射された遊技球が、可変入賞機構ＫＨの基準点Ｐ０に０．６秒毎に到達し、可変入賞機構ＫＨをＸ方向に流通する場合の、当該遊技球の挙動について示した。
【１１０４】
当該グラフに示した実線の太線の矩形領域は、第１種大当たりの第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂの開閉パターンにおける、第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂの開放状態に対応する領域（以下、開放領域とも呼ぶ）を示している。遊技球の挙動を示す実線が開放領域と重なる場合には、当該遊技球は、当該開放領域に対応する大入賞口（第１大入賞口５７ａまたは第２大入賞口５８ａ）に入球したことを示す。遊技球の挙動を示す破線は、当該遊技球が大入賞口に入らなかったとした場合の遊技球のＸ方向の挙動を示している。
【１１０５】
また、遊技球の挙動を示す実線と開放領域との交点に示した点「・」は、大入賞口（第１大入賞口５７ａまたは第２大入賞口５８ａ）への遊技球の入球を示している。すなわち、１つの開放領域に接する点「・」の数が、当該開放領域に対応する開閉扉（第１開閉扉５７ｂまたは第２開閉扉５８ｂ）の開閉によって大入賞口（第１大入賞口５７ａまたは第２大入賞口５８ａ）に入球した遊技球の入球数である。上述のように、本実施形態においては、閉鎖条件として、開放状態の開閉扉に対応する大入賞口に７個の遊技球が入球した場合には開閉扉が開放状態から閉鎖状態に移行するため、第１開閉扉５７ｂの１回の開放に対応する開放領域および第２開閉扉５８ｂの１回の開放に対応する開放領域には、各々、７個の点「・」が接している。
【１１０６】
また、各開放領域に接する点「・」のうち、開放領域を示す矩形の縦辺に接する点「・」は、開閉扉を開放状態にする前に既に開放扉の上面を流通しており、開閉扉の開放と同時に、開閉扉に対応する大入賞口（または入賞領域）に入球したことを示す。すなわち、図８０に示した遊技球ＧＢ１、図８１に示した遊技球ＧＢ３、図８２に示した遊技球ＧＢ５および遊技球ＧＢ６の挙動に対応する。
【１１０７】
一方、各開放領域に接する点「・」のうち、開放領域を示す矩形の横辺に接する点「・」は、開閉扉を開放状態にする前に各開閉扉より上流を流通しており、開閉扉の開放後に、開閉扉に対応する大入賞口（または入賞領域）に到達して大入賞口（または入賞領域）に入球したことを示す。すなわち、図８０に示した遊技球ＧＢ２、図８１に示した遊技球ＧＢ４の挙動に対応する。
【１１０８】
本実施形態においては、第１種大当たり用（１６Ｒ１種大当たり用、８Ｒ第１種大当たり用）の開放シナリオにおいて、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＝３秒に設定した。従って、上述した「非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴ（２秒）≦第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ（３秒）」の条件を満たす。よって、当該グラフから分かるように、２ラウンド以降の毎ラウンドにおいて、第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶ領域に少なくとも１個の遊技球が入球している。
【１１０９】
また、上述した「第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ（３秒）＜全面通過時間ＡＬＴ（６秒）」の条件を満たす。よって、図示の便宜上、５ラウンド目までしか示すことができないが、２ラウンド目の開始以降、可変入賞機構ＫＨを流通するほぼ全ての遊技球が第１大入賞口５７ａまたは第２大入賞口５８ａに入球していることが分かる。
【１１１０】

なお、本実施形態においては、第１種大当たり用（１６Ｒ１種大当たり用、８Ｒ第１種大当たり用）の開放シナリオにおいて第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＝３秒に設定したが、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴの値をさらに長くすることによって、２ラウンド以降の毎ラウンドにおいて、より一層多くの遊技球が第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶ領域に入球するように制御することができる。例えば、非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴ≦第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＜全面通過時間ＡＬＴを満たす第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴの値として、例えば、４秒や５秒といった値を設定することができる。

【１１１１】

図８４は、第２種大当たりを契機として実行される開閉実行モードにおける第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂの開閉パターンと、当該開閉パターンにおける遊技球の挙動の一例を説明する説明図である。図８４の下部には、第１開閉扉５７ｂと第２開閉扉５８ｂの開閉パターンを表すタイムチャートを示し、図８４の上部には、当該開閉パターンにおける遊技球の挙動の一例を示すグラフを示した。図８４の下部に示したタイムチャートと、図８４の上部に示したグラフとの間に示した横軸は、当該２つの図に共通して用いる時間（秒）を示している。

【１１１２】

図８４の下部に示すように、第２種大当たりを契機とする開閉実行モードにおける開閉パターンは、上述の第１種大当たりを契機とする開閉実行モードにおける開閉パターンと同様に、ラウンド遊技の１ラウンド目として第１開閉扉５７ｂの開閉動作が１回実行される。その後、第２開閉扉５８ｂの開閉動作が当該大当たりのラウンド数に達するまで実行される。

【１１１３】

また、第２種大当たりを契機とした開閉実行モードにおいては、開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）の開放状態から閉鎖状態への移行する条件である閉鎖条件が適用される。また、開放シナリオとして、８Ｒ第２種大当たり用開放シナリオが適用される。

【１１１４】

上述のように、第２種大当たりは、開閉実行モード中に、遊技球が第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに入りにくいように、可変入賞装置（第１可変入賞装置５７、第２可変入賞装置５８）の開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）の開閉制御が行われる。本実施形態においては、開放シナリオに基づいて開閉扉を開放状態に移行するタイミングを制御することによって、遊技球が第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに入りにくいようにしている。

【１１１５】

まず、２ラウンド目以降における第２開閉扉５８ｂの開閉制御について説明する。２ラウンド目以降において、第２開閉扉５８ｂを複数回開閉しつつ、第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入りにくいようにするために、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＜非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴに設定する。このように設定すると、第２開閉扉５８ｂが閉鎖した後に第２開閉扉５８ｂの上面の最上流部に到達した遊技球が、第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を通過する前に、第２開閉扉５８ｂが開放する。さらに、第２開閉扉５８ｂが閉鎖した後に第２開閉扉５８ｂの上面の最上流部に到達した遊技球は、非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球する。第２開閉扉５８ｂが開放状態である期間においては、第２開閉扉５８ｂの上面に到達した遊技球は、非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球する。そして、再び、第２開閉扉５８ｂを閉鎖した場合、第２開閉扉５８ｂの上面の最上流部に到達した遊技球が、第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を流通するが、当該遊技球が非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を通過する前に第２開閉扉５８ｂが開放するので、当該遊技球は非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球することとなる。よって、２ラウンド目以降においては、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＜非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴに設定することによって遊技球をＶ入賞領域ＦＶに入球しにくくすることができる。本実施形態においては、上記条件を満たす第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴの値として、第２開閉扉閉鎖

期間ＣＬＴ＝１．８秒が開放シナリオに設定されている。

【１１１６】

次に、１ラウンド目に第１開閉扉５７ｂを開放する理由について説明する。上述のように、第２種大当たりに対応する開閉実行モードにおいては、第２開閉扉５８ｂを複数回開閉しつつ、第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入りにくいように制御する。このとき、仮に、遊技者が開閉実行モードが開始される前から右打ちをしていた場合、１ラウンド目から第２開閉扉５８ｂの開放を行うと、１ラウンド目の第２開閉扉５８ｂの開放時に、第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに遊技球が存在する可能性があり、この場合、第２種大当たりに対応する開閉実行モードであるにも関わらず、遊技球がＶ入賞領域ＦＶに入球してしまう。そこで、第２種大当たりに対応する開閉実行モードにおいては、最初に第２開閉扉５８ｂの開放を行う際に第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに遊技球が存在しない状態を確保するために、１ラウンド目に第１開閉扉５７ｂの開放を行う。

【１１１７】

第１開閉扉５７ｂが閉鎖状態に移行した後に、第１開閉扉５７ｂの上面の最上流部に最先に到達した遊技球が、第１開閉扉５７ｂの上面を通過し、第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を通過する前に、２ラウンド目として第２開閉扉５８ｂを開放することで、当該遊技球を第２大入賞口５８ａの非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球させることができる。すなわち、第１開閉扉５７ｂを閉鎖状態に移行してから２ラウンド目に第２開閉扉５８ｂが開放状態に移行するまでの時間は、第１開閉扉５７ｂの上面の最上流部に最先に到達した遊技球が第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域の最下流部を進出するために必要な時間より短い時間（本実施形態においては２．６秒未満）であることが必要である。

【１１１８】

また、１ラウンド目に第１開閉扉５７ｂを開放する前に第１開閉扉５７ｂの上面の最下流を通過した遊技球（例えば、１ラウンド目に第１開閉扉５７ｂを開放する前に図８１（ａ）に示した遊技球ＧＢ４の位置を流通する遊技球）が、１ラウンド目が終了し２ラウンド目が開始される時点において第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域を流通している場合、２ラウンド目として第２開閉扉５８ｂを開放してしまうと、遊技球がＶ入賞領域ＦＶに入球してしまう。よって、１ラウンド目として第１開閉扉５７ｂを開放状態に移行してから、２ラウンド目として第２開閉扉５８ｂを開放状態に移行するまでの時間は、遊技球が第１開閉扉５７ｂの上面の最下流を流通し第２開閉扉５８ｂの上面の最下流を通過するために必要な時間より長い時間（本実施形態においては６．２秒以上）であることが必要である。

【１１１９】

本実施形態においては、１ラウンド目に開放した第１開閉扉５７ｂが閉鎖状態に移行してから２ラウンド目に第２開閉扉５８ｂが開放するまでの期間として、２．５秒を開放シナリオに設定している。このように設定することで、第１開閉扉５７ｂを閉鎖状態に移行してから２ラウンド目に第２開閉扉５８ｂが開放状態に移行するまでの時間は２．５秒で、第１開閉扉５７ｂの上面を通過するために必要な時間より短い時間（本実施形態においては２．６秒未満）となる。また、１ラウンド目として第１開閉扉５７ｂを開放状態に移行してから、２ラウンド目として第２開閉扉５８ｂを開放状態に移行するまでの時間は６．２秒以上となり、遊技球が第１開閉扉５７ｂの上面の最下流を流通し第２開閉扉５８ｂの上面の最下流を通過するために必要な時間より長い時間となる。よって、第２種大当たりに対応する開閉実行モードにおいて、最初に第２開閉扉５８ｂの開放を行う際に第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域に遊技球が存在しない状態を確保することができる。

【１１２０】

次に、第２種大当たりの開閉実行モードにおける開閉パターンが実行された場合の遊技球の挙動について説明する。上述のように、図８４の上部に第２種大当たりの開閉実行モ

ードにおける開閉パターンが実行された場合の遊技球の挙動の一例を示すグラフを示した。図８３と同様に、本説明で示したグラフは、遊技球発射機構８１から０．６秒間隔で発射された遊技球が、可変入賞機構ＫＨの基準点Ｐ０に０．６秒毎に到達し、可変入賞機構ＫＨをＸ方向に流通する場合の、当該遊技球の挙動について示した。

【１１２１】

本実施形態においては、第２種大当たり用（８Ｒ第２種大当たり用）の開放シナリオにおいて、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＝１．８秒に設定した。従って、上述した「第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ（１．８秒）＜非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴ（２秒）」の条件を満たす。よって、当該グラフから分かるように、開閉実行モードの開始以降、第２開閉扉５８ｂが複数回開閉しているにもかかわらず、第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入球していない。また、図示の便宜上、５ラウンド目までしか示すことができないが、１ラウンド目の開始以降、可変入賞機構ＫＨを流通するほぼ全ての遊技球が第１大入賞口５７ａまたは第２大入賞口５８ａに入球していることが分かる。

【１１２２】

なお、本実施形態においては、第２種大当たり用の開放シナリオにおいて第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＝１．８秒に設定したが、第２種大当たりにおける第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴの値は、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＜非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴであればよいので、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴの値をさらに短くすることができる。以上、遊技機による処理の概要について説明した。

【１１２３】

Ｃ４．主制御装置において実行される各種処理：

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

【１１２４】

＜タイマ割込み処理＞

図８５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。

【１１２５】

ステップＳ３０１０１では、各種検知センサーの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。その後、ステップＳ３０１０２に進む。

【１１２６】

ステップＳ３０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ３０１０３に進む。

【１１２７】

ステップＳ３０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ３０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図９１）において、その値を更新する。

【１１２８】

ステップＳ３０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入賞に伴う始動口

用の入賞処理を実行する。ステップＳ３０１０４の始動口用の入賞処理の詳細については後述する。ステップＳ３０１０４を実行した後、ステップＳ３０１０５に進む。

【１１２９】

ステップＳ３０１０５では、スルーゲート３５への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。ステップＳ３０１０５におけるスルー用の入賞処理の詳細については後述する。ステップＳ３０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【１１３０】

＜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８５：Ｓ３０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１３１】

図８６は、始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。ステップＳ３０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入賞（始動入賞）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳ３０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入賞したと判定した場合には（Ｓ３０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ３０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ３０２０３に進む。

【１１３２】

ステップＳ３０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ３０２０４に進む。

【１１３３】

ステップＳ３０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ３０２０９に進む。

【１１３４】

ステップＳ３０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入賞していないと判定した場合には（Ｓ３０２０１：ＮＯ）、ステップＳ３０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入賞したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサーの検知状態により判定する。

【１１３５】

ステップＳ３０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入賞したと判定した場合には（Ｓ３０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳ３０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ３０２０７に進む。一方、ステップＳ３０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入賞していないと判定した場合には（Ｓ３０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入賞処理を終了する。

【１１３６】

ステップＳ３０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ３０２０８に進む。

【１１３７】

ステップＳ３０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ３０２０９に進む。

【１１３８】

ステップＳ３０２０９では、上述したステップＳ３０２０４又はステップＳ３０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳ３０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓ３０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入賞処理を終了する。

【１１３９】

一方、ステップＳ３０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓ３０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳ３０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳ３０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳ３０２１２に進む。

【１１４０】

ステップＳ３０２１２では、ステップＳ３０１０３（図８５）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および、通常処理（図９１）において更新している変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳ３０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ３０１０３（図８５）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ３０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ３０１０３（図８５）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ３０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳ３０２１２を実行した後、ステップＳ３０２１３に進む。

【１１４１】

ステップＳ３０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて、大当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、遊技回の変動時間などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳ３０２１３を実行した後、ステップＳ３０２１４に進む。

【１１４２】

ステップＳ３０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。

【１１４３】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞が発生したこと及び当該入賞に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図９１：ステップＳ３０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【１１４４】

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。

【１１４５】

主側ＭＰＵ６２は、ステップＳ３０２１４を実行した後、本始動口用の入賞処理を終了する。

【１１４６】

＜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８６：Ｓ３０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１４７】

図８７は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、大当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、遊技回の変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【１１４８】

ステップＳ３０３０１では、大当たり・リーチ情報取得処理を実行する。当該処理は、大当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定を行う処理である。大当たり・リーチ情報取得処理の詳細については後述する。ステップＳ３０３０１を実行した後、ステップＳ３０３０２に進む。

【１１４９】

ステップＳ３０３０２では、変動時間情報取得処理を実行する。当該処理は、遊技回の変動時間の判定を行う処理である。変動時間情報取得処理の詳細については後述する。

【１１５０】

ステップＳ３０３０２を実行した後、本先判定処理を終了する。

【１１５１】

＜大当たり・リーチ情報取得処理＞

次に、大当たり・リーチ情報取得処理について説明する。大当たり・リーチ情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図８７：Ｓ３０３０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１５２】

図８８は、大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳ３０４０１では、始動口用の入賞処理（図８６）における始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳ３０４０２に進み、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入賞よりも前の入賞によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入賞による大当たり抽選よりも前に実行される大当たり抽選の抽選結果を判定することによって、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【１１５３】

ステップＳ３０４０２において、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓ３０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３０４０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳ３０４０５に進み、低確

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

【１１５４】

一方、ステップＳ３０４０２において、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ３０４０２：ＮＯ）、ステップＳ３０４０４に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップＳ３０４０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【１１５５】

ステップＳ３０４０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ３０４０５：ＹＥＳ）、ステップＳ３０４０６に進み、今回の始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタＣ２の値を読み出す。その後、ステップＳ３０４０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入賞に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入賞に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳ３０４０７を実行した後、ステップＳ３０４０８に進む。

【１１５６】

ステップＳ３０４０８では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１種大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳ３０４０８において、第１種大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ３０４０８：ＹＥＳ）、ステップＳ３０４０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに第１種大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ３０４０８において、第１種大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ３０４０８：ＮＯ）、ステップＳ３０４１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに第２種大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【１１５７】

ステップＳ３０４０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ３０４０５：ＮＯ）、ステップＳ３０４１１に進み、今回の始動口への入賞によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。その後、ステップＳ３０４１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳ３０４１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【１１５８】

ステップＳ３０４１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓ３０４１３：ＹＥＳ）、ステップＳ３０４１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ３０４１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓ３０４１３：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【１１５９】

＜変動時間情報取得処理＞

次に、変動時間情報取得処理について説明する。変動時間情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図８７：Ｓ３０３０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１６０】

図８９は、変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳ３０５０１

では、始動口用の入賞処理（図８６）における始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳ３０５０２に進む。

【１１６１】

ステップＳ３０５０２では、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たり・リーチ情報取得処理によって判定した大当たり抽選の抽選結果に基づいて大当たりの有無を判定し、大当たりである場合には（Ｓ３０５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３０５０３に進む。

【１１６２】

ステップＳ３０５０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳ３０５０３を実行した後、ステップＳ３０５０７に進む。

【１１６３】

ステップＳ３０５０７では、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【１１６４】

ステップＳ３０５０２において、大当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳ３０５０２：ＮＯ）、ステップＳ３０５０４に進み、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳ３０５０４において、リーチが発生すると判定した場合には（Ｓ３０５０４：ＹＥＳ）、ステップＳ３０５０５に進む。

【１１６５】

ステップＳ３０５０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳ３０５０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【１１６６】

ステップＳ３０５０４において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳ３０５０４：ＮＯ）、ステップＳ３０５０６に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳ３０５０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【１１６７】

本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタＣＳの値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。先判定処理の一処理として変動時間取得処理を実行する時点、すなわち、先判定処理の対象となっている保留遊技回の変動時間を取得する時点においては、当該処理の対象となっている保留遊技回が遊技回として実行される時点における保留個数は不明である。そこで、本実施形態においては、第１始動保留個数ＲａＮ＝０（および、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０）と仮定した場合における変動時間を取得する。よって、本変動時間取得処理によって取得した変動時間は、先判定処理の対象となった保留遊技回が遊技回として実行される際の実際の変動時間とは値が異なる場合がある。本実施形態においては、先判定処理の一処理として実行する変動時間取得処理において取得した変動時間を「仮変動時間Ｔｈ」とも呼ぶ。

【１１６８】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値が大きいほど変動時

間が短くなるように設定される構成としたが、その他、例えば、合計保留個数ＣＲＮの値が大きいほど、変動時間が短くなるように設定される構成としてもよい。また、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が長くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【１１６９】

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。

【１１７０】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、第１種大当たり用の変動時間テーブル、第２種大当たり用の変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

【１１７１】

＜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８５：ステップＳ３０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１７２】

図９０は、スルー用の入賞処理を示すフローチャートである。ステップＳ３０６０１では、遊技球がスルーゲート３５に入賞したか否かを判定する。ステップＳ３０６０１において、遊技球がスルーゲート３５に入賞したと判定した場合には（Ｓ３０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ３０６０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入賞数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳ３０６０１において、スルーゲート３５に遊技球が入賞しなかったと判定した場合には（Ｓ３０６０１：ＮＯ）、本スルー用の入賞処理を終了する。

【１１７３】

ステップＳ３０６０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓ３０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３０６０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳ３０６０４に進む。

【１１７４】

ステップＳ３０６０４では、ステップＳ３０１０３（図８５）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。

【１１７５】

一方、ステップＳ３０６０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓ３０６０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を記憶することなく、スルー用の入賞

処理を終了する。
【１１７６】
＜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。
【１１７７】
図９１は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳ３０７０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳ３０７０２に進む。
【１１７８】
ステップＳ３０７０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳ３０７０３に進む。
【１１７９】
ステップＳ３０７０３では、ステップＳ３０７０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳ３０７０３を実行した後、ステップＳ３０７０４に進む。
【１１８０】
ステップＳ３０７０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ３０７０５に進む。
【１１８１】
ステップＳ３０７０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳ３０７０６に進む。ステップＳ３０７０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、大当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳ３０７０６を実行した後、ステップＳ３０７０７に進む。
【１１８２】
ステップＳ３０７０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ３０７０８に進む。
【１１８３】
ステップＳ３０７０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ３０７０９に進む。
【１１８４】
ステップＳ３０７０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳ３０７０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳ３０７０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過

していないと判定した場合には（Ｓ３０７０９：ＮＯ）、ステップＳ３０７１０及びステップＳ３０７１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳ３０７１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳ３０７１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップＳ３０７０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓ３０７０９：ＹＥＳ）、ステップＳ３０７０３に戻り、ステップＳ３０７０３からステップＳ３０７０８までの各処理を実行する。

【１１８５】

なお、ステップＳ３０７０３からステップＳ３０７０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【１１８６】

＜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９１：Ｓ３０７０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１８７】

図９２は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ３０８０１では、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの開始時にＯＮにされ、開閉実行モードの終了時にＯＦＦにされるフラグである。

【１１８８】

ステップＳ３０８０１において開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３０８０１：ＹＥＳ）、開閉実行モード中であると判定し、ステップＳ３０８０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳ３０８０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓ３０８０１：ＮＯ）、ステップＳ３０８０２に進む。

【１１８９】

ステップＳ３０８０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種大当たりフラグ記憶エリア６４ｇにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【１１９０】

ステップＳ３０８０２において、メイン表示部４５が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓ３０８０２：ＮＯ）、ステップＳ３０８０３～ステップＳ３０８０６の遊技回開始用の処理に進む。ステップＳ３０８０３では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳ３０８０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には

（Ｓ３０８０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳ３０８０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓ３０８０３：ＮＯ）、ステップＳ３０８０４に進む。

【１１９１】

ステップＳ３０８０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップＳ３０８０５に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【１１９２】

ステップＳ３０８０５では、メイン表示部４５における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ３０８０６に進む。

【１１９３】

ステップＳ３０８０６では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回の数をカウントするためのカウンタである。ステップＳ３０８０６を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【１１９４】

一方、ステップＳ３０８０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定した場合には（Ｓ３０８０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３０８０７～ステップＳ３０８１１の遊技回進行用の処理を実行する。

【１１９５】

ステップＳ３０８０７では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳ３０８０７では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に記憶されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図９５）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。

【１１９６】

ステップＳ３０８０７において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓ３０８０７：ＮＯ）、ステップＳ３０８０８に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳ３０８０８を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【１１９７】

ステップＳ３０８０７において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓ３０８０７：ＹＥＳ）、ステップＳ３０８０９に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図９４）において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。ステップＳ３０８０９を実行した後、ステップＳ３０８１０に進む。

【１１９８】

ステップＳ３０８１０では、いずれかの大当たりフラグ（１６Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第２種大当たりフラグ）がＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ３０８１０において、いずれかの大当たりフラグがＯＮである場合には（Ｓ３０８１０：ＹＥＳ）、ステップＳ３０８１１に進む。

【１１９９】

ステップＳ３０８１１では、開閉実行フラグをＯＮにする。その後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳ３０８１０において、いずれの大当たりフラグもＯＮではない場合には（Ｓ３０８１０：ＮＯ）、ステップＳ３０８１１を実行せずに、本遊技回制御処理を終了する。

【１２００】

＜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９２：Ｓ３０８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２０１】

図９３は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ３０９０１では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図７４）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７４）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳ３０９０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【１２０２】

ステップＳ３０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳ３０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ３０９０２～ステップＳ３０９０７の第１保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップＳ３０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ３０９０１：ＮＯ）、ステップＳ３０９０８～ステップＳ３０９１３の第２保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

【１２０３】

ステップＳ３０９０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳ３０９０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳ３０９０４に進む。ステップＳ３０９０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ３０９０５に進む。

【１２０４】

ステップＳ３０９０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ３０９０５を実行した後、ステップＳ３０９０６に進む。

【１２０５】

ステップＳ３０９０６では、各種大当たりフラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳ３０９０７へ進む。

【１２０６】

ステップＳ３０９０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を

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

【１２０７】

ステップＳ３０９０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図９１）におけるステップＳ３０７０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【１２０８】

ステップＳ３０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ３０９０１：ＮＯ）、ステップＳ３０９０８に進む。

【１２０９】

ステップＳ３０９０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳ３０９０９に進む。ステップＳ３０９０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳ３０９１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ３０９１１に進む。

【１２１０】

ステップＳ３０９１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ３０９１１を実行した後、ステップＳ３０９１２に進む。

【１２１１】

ステップＳ３０９１２では、各種大当たりフラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳ３０９１３に進む。

【１２１２】

ステップＳ３０９１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【１２１３】

ステップＳ３０９１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図９１）におけるステップＳ３０７０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【１２１４】

＜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９２：Ｓ３０８０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２１５】
図９４は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳ３１００１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種大当たりフラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、第１種大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、その後に第２種大当たりに当選した場合にＯＦＦにされる。ステップＳ３１００１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓ３１００１：ＹＥＳ）、ステップＳ３１００２に進む。
【１２１６】
ステップＳ３１００２では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、当該変動開始処理が第１始動口３３への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図７５（ｂ）に示す第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。また、当該変動開始処理が第２始動口３４への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図７６（ｂ）に示す第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ３１００４に進む。一方、ステップＳ３１００１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓ３１００１：ＮＯ）、ステップＳ３１００３に進む。
【１２１７】
ステップＳ３１００３では、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、当該変動開始処理が第１始動口３３への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図７５（ａ）に示す第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。また、当該変動開始処理が第２始動口３４への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図７６（ａ）に示す第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ３１００４に進む。
【１２１８】
ステップＳ３１００４では、ステップＳ３１００２又はステップＳ３１００３における当否判定（大当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳ３１００４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓ３１００４：ＹＥＳ）、ステップＳ３１００５～ステップＳ３１０１２において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。
【１２１９】
ステップＳ３１００５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ３１００５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ３１００５：ＮＯ）、ステップＳ３１００６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図７７（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、８Ｒ第１種大当たりの数値範囲、８Ｒ第２種大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。
【１２２０】
一方、ステップＳ３１００５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３１００５：ＹＥＳ）、ステップＳ３１００７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図７７（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ第１種大当たりの数値範囲、８Ｒ第２種大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳ３１０

０６又はステップＳ３１００７の処理を実行した後。ステップＳ３１００８に進む。
【１２２１】
ステップＳ３１００８では、ステップＳ３１００６又はステップＳ３１００７において振り分けた大当たりの種別が第１種大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ３１００８において、遊技結果が第１種大当たりであると判定した場合には（Ｓ３１００８：ＹＥＳ）、ステップＳ３１００９に進む。
【１２２２】
ステップＳ３１００９では、第１種大当たり用の停止結果設定処理を実行する。第１種大当たり用の停止結果設定処理とは、第１種大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている第１種大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ３１００６又はステップＳ３１００７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ３１００９を実行した後、ステップＳ３１０１０に進む。
【１２２３】
ステップＳ３１０１０では、ステップＳ３１００６又はステップＳ３１００７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ第１種大当たりである場合には１６Ｒ第１種大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ第１種大当たりである場合には８Ｒ第１種大当たりフラグをＯＮにする。その後、ステップＳ３１０１６に進む。
【１２２４】
一方、ステップＳ３１００８において、ステップＳ３１００６又はステップＳ３１００７において振り分けた大当たりの種別が第１種大当たりでないと判定した場合には（Ｓ３１００８：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が第２種大当たりである場合には、ステップＳ３１０１１に進む。
【１２２５】
ステップＳ３１０１１では、第２種大当たり用の停止結果設定処理を実行する。第２種大当たり用の停止結果設定処理とは、第２種大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている第２種大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ３１００６又はステップＳ３１００７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ３１０１１を実行した後、ステップＳ３１０１２に進む。
【１２２６】
ステップＳ３１０１２では、ステップＳ３１００６又はステップＳ３１００７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。本実施形態においては、第２種大当たりの種別は、８Ｒ第２種大当たりのみであるので、８Ｒ第２種大当たりフラグをＯＮにする。なお、第２種大当たりの種別が複数設定されている場合には、対応する第２種大当たりフラグをＯＮにする。その後、ステップＳ３１０１６に進む。
【１２２７】
ステップＳ３１００４において、ステップＳ３１００２又はステップＳ３１００３における大当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓ３１００４：ＮＯ）、ステップＳ３１０１３に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定をする。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発

生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。
【１２２８】
ステップＳ３１０１３において、当該遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓ３１０１３：ＹＥＳ）、ステップＳ３１０１４に進む。
【１２２９】
ステップＳ３１０１４では、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。リーチ用の停止結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおけるリーチ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ３１０１４を実行した後、ステップＳ３１０１６に進む。
【１２３０】
ステップＳ３１０１３において、当該遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓ３１０１３：ＮＯ）、ステップＳ３１０１５に進む。
【１２３１】
ステップＳ３１０１５では、外れ用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ３１０１５を実行した後、ステップＳ３１０１６に進む。
【１２３２】
ステップＳ３１０１６では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳ３１０１６を実行した後、ステップＳ３１０１７に進む。
【１２３３】
ステップＳ３１０１７では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ３１０１７において、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ３１０１７：ＮＯ）、ステップＳ３１０１８に進み、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ３１０１６で設定された変動時間の情報が含まれている。
【１２３４】
一方、ステップＳ３１０１７において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３１０１７：ＹＥＳ）、ステップＳ３１０１９に進み、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ３１０１６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳ３１０１８又はステップＳ３１０１９を実行した後、ステップＳ３１０２０に進む。
【１２３５】
ステップＳ３１０２０では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果、リーチ発生の有無の情報が含まれる。つまり、種別コマンド

には、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ第１種大当たりの情報、８Ｒ第１種大当たりの情報、８Ｒ第２種大当たりの情報、または、リーチ発生の有無の情報および外れ結果の情報が含まれている。

【１２３６】

ステップＳ３１０１８～ステップＳ３１０２０にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図９１）におけるステップＳ３０７０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ３１０２０を実行後、ステップＳ３１０２１に進む。

【１２３７】

ステップＳ３１０２１では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳ３１０２１を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【１２３８】

＜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９４：Ｓ３１０１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２３９】

図９５は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ３１１０１では、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳ３１１０２に進む。

【１２４０】

ステップＳ３１１０２では、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、いずれかの大当たりフラグ（１６Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第２種大当たりフラグ）がＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓ３１１０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３１１０３に進む。

【１２４１】

ステップＳ３１１０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳ３１１０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【１２４２】

ステップＳ３１１０２において、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選ではないと判定した場合には（Ｓ３１１０２：ＮＯ）、ステップＳ３１１０４に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳ３１１０２において今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選していない場合に本処理（Ｓ３１１０４）を実行することから、ステップＳ３１１０４においては、大当たり抽選に当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓ３１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳ３１１０５に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【１２４３】
ステップＳ３１１０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップＳ３１１０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【１２４４】
ステップＳ３１１０４において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓ３１１０４：ＮＯ）、ステップＳ３１１０６に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳ３１１０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【１２４５】
なお、上述のように、本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタＣＳの値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。
【１２４６】
また、本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、その他、例えば、合計保留個数ＣＲＮの値が大きいほど、変動時間が短くなるように設定される構成としてもよい。また、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が長くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。
【１２４７】
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。
【１２４８】
さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、第１種大当たり用の変動時間テーブル、第２種大当たり用の変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。
【１２４９】
＜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９１：Ｓ３０７０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１２５０】
図９６は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ３１２０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。
【１２５１】
ステップＳ３１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ３１２０１：ＮＯ）、ステップＳ３１２０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、第１可変入賞装置５７の第１開閉扉５７ｂおよび第２可変入賞装置５８の第２開閉扉５８ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。
【１２５２】
ステップＳ３１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ３１２０２：ＮＯ）、ステップＳ３１２０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。
【１２５３】
ステップＳ３１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ３１２０３：ＮＯ）、ステップＳ３１２０４に進み、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ３１２０４において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Ｓ３１２０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【１２５４】
ステップＳ３１２０４において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Ｓ３１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳ３１２０５に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１２５５】
ステップＳ３１２０５において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３１２０５：ＹＥＳ）、ステップＳ３１２０５に進む。一方、ステップＳ３１２０５において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓ３１２０５：ＮＯ）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。
【１２５６】
ステップＳ３１２０６では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ３１２０７に進む。
【１２５７】
ステップＳ３１２０７では大当たり種別に対応した開放シナリオを設定する。具体的には、１６Ｒ第１種大当たりである場合には、１６Ｒ第１種大当たり用の開放シナリオを設定し、８Ｒ第１種大当たりである場合には、８Ｒ第１種大当たり用の開放シナリオを設定し、８Ｒ第２種大当たりである場合には、８Ｒ第２種大当たり用の開放シナリオを設定する。ステップＳ３１２０７を実行した後、ステップＳ３１２０８に進む。
【１２５８】
ステップＳ３１２０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセ

ットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳ３１２０８を実行した後、ステップＳ３１２０９に進む。

【１２５９】

ステップＳ３１２０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図９１）におけるステップＳ３０７０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ３１２０９を実行した後、ステップＳ３１２１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１２６０】

ステップＳ３１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳ３１２１１に進む。

【１２６１】

ステップＳ３１２１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ３１２１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓ３１２１１：ＹＥＳ）、ステップＳ３１２１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ３１２１３に進む。

【１２６２】

ステップＳ３１２１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳ３１２１３を実行した後、ステップＳ３１２１４に進む。

【１２６３】

ステップＳ３１２１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１２６４】

ステップＳ３１２０２において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３１２１５に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳ３１２１５を実行した後、ステップＳ３１２１６に進む。

【１２６５】

ステップＳ３１２１６では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓ３１２１６：ＹＥＳ）、ステップＳ３１２１７に進む。一方、ステップＳ３１２１６において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓ３１２１６：ＮＯ）、そのまま大入賞口開閉処理を終了する。

【１２６６】

ステップＳ３１２１７では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳ３１２１８に進む。

【１２６７】

ステップＳ３１２１８では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳ３１２１８を実行した後、ステップＳ３１２１９に進む

。
【１２６８】
ステップＳ３１２１９では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳ３１２１９を実行した後、ステップＳ３１２２０に進む。
【１２６９】
ステップＳ３１２２０では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図９１）におけるステップＳ３０６０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳ３１２２０を実行した後、ステップＳ３１２２１に進む。
【１２７０】
ステップＳ３１２２１では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【１２７１】
ステップＳ３１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ３１２２２に進む。
【１２７２】
ステップＳ３１２２２では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓ３１２１９）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ３１２２２において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ３１２２２：ＹＥＳ）、ステップＳ３１２２３に進む。
【１２７３】
ステップＳ３１２２３では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ３１２２４に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳ３１２２４を実行した後、ステップＳ３１２２５に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【１２７４】
一方、ステップＳ３１２２２において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ３１２２２：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【１２７５】
＜大入賞口開閉処理＞
次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図９６：Ｓ３１２１５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１２７６】
図９７は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳ３１３０１では、開閉扉が開放中であるか否かを判定する。すなわち、第１開閉扉５７ｂまたは第２開閉扉５８ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳ３１３０１において、開閉扉が開放中ではないと判定した場合には（Ｓ３１３０１：ＮＯ）、ステップＳ３１３０２に進む

。
【１２７７】
ステップＳ３１３０２では、設定された開放シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、実行されるラウンド数をカウントするとともに、実行中のラウンドにおいて開閉扉の閉鎖状態を維持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマーカウンタでカウントすることによって、各開閉扉（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）を開放状態に移行する条件が成立したか否かを判定する。ステップＳ３１３０２において、開放シナリオの開放条件が成立してないと判定した場合には（Ｓ３１３０２：ＮＯ）、本大入賞口開閉処理を終了する。
【１２７８】
一方、ステップＳ３１３０２において、開放シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には（Ｓ３１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３１３０３に進む。
【１２７９】
ステップＳ３１３０３では、開放条件が成立したと判定された開放扉（（第１開閉扉５７ｂ、第２開閉扉５８ｂ）を開放する。ステップＳ３１３０３を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。
【１２８０】
ステップＳ３１３０１において、開閉扉が開放中であると判定した場合には（Ｓ３１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ３１３０４に進む。ステップＳ３１３０４では、第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶへの遊技球の入球を検知したか否かを判定する。ステップＳ３１３０４において、第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶへの遊技球の入球を検知した場合には（Ｓ３１３０４：ＹＥＳ）、ステップＳ３１３０５に進む。
【１２８１】
ステップＳ３１３０５では、Ｖ入賞フラグをＯＮにする。Ｖ入賞フラグは、Ｖ入賞領域ＦＶに遊技球が入球したことを示すフラグであって、当該ラウンド遊技の終了後に実行される通常の遊技回における抽選モードを高確率モードまたは低確率モードのいずれに設定するかの判定に用いられる。ステップＳ３１３０５を実行した後、ステップＳ３１３０６に進む。
【１２８２】
ステップＳ３１３０６では、Ｖ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図９１：ステップＳ３０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。Ｖ入賞コマンドを受信した音声発光装置は、Ｖ入賞演出を実行するための設定を実行する。Ｖ入賞演出はＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入球したことを遊技者に報知するための演出である。ステップＳ３１３０６を実行した後、ステップＳ３１３０７に進む。一方、ステップＳ３１３０４において、第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶへの遊技球の入球を検知しない場合には（Ｓ３１３０４：ＮＯ）、ステップＳ３１３０５およびステップＳ３１３０６を実行せずに、ステップＳ３１３０７へ進む。
【１２８３】
ステップＳ３１３０７では、閉鎖条件が成立したか否かを判定する。上述のように、閉鎖条件は、「開放状態の開閉扉に対応する大入賞口に７個の遊技球がしたこと」または「開放状態で１０秒間が経過したこと」のいずれか一方が成立することである。ステップＳ３１３０７において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓ３１３０７：ＮＯ）、本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ３１３０７において、閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓ３１３０７：ＹＥＳ）、ステップＳ３１３０８に進む。
【１２８４】
ステップＳ３１３０８では、開閉扉を閉鎖状態に移行する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。
【１２８５】
＜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９６：Ｓ３１２２６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２８６】

図９８は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ３１４０１では、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１２８７】

ステップＳ３１４０１において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ３１４０２に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第２種大当たりフラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。また、Ｖ入賞フラグをＯＦＦにする。ステップＳ３１４０２を実行した後、ステップＳ３１４０３に進む。

【１２８８】

ステップＳ３１４０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳ３１４０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップＳ３１４０５に進む。

【１２８９】

ステップＳ３１４０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳ３１４０６に進む。

【１２９０】

ステップＳ３１４０６では、当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳ３１４１０に進む。

【１２９１】

一方、ステップＳ３１４０１において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には、（Ｓ３１４０１：ＮＯ）、ステップＳ３１４０７に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第１種大当たりフラグ、８第２種大当たりフラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。その後、ステップＳ３１４０８に進む。

【１２９２】

ステップＳ３１４０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳ３１４０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳ３１４１０に進む。

【１２９３】

ステップＳ３１４１０では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【１２９４】

＜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９１：Ｓ３０７０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２９５】
図９９は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳ３１５０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種大当たりフラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ３１５０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ３１５０１：ＮＯ）、ステップＳ３１５０２に進む。
【１２９６】
ステップＳ３１５０２では、ＲＡＭ６４の各種大当たりフラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ３１５０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ３１５０２:ＮＯ）、ステップＳ３１５０３に進む。
【１２９７】
ステップＳ３１５０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【１２９８】
ステップＳ３１５０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ３１５０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ３１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳ３１５０４に進む。
【１２９９】
ステップＳ３１５０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ３１５０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓ３１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳ３１５０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳ３１５０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓ３１５０４：ＮＯ）、ステップＳ３１５０６に進む。
【１３００】
ステップＳ３１５０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳ３１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ３１５０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ３１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓ３１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳ３１５０７に進む。
【１３０１】
ステップＳ３１５０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳ３１５０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳ３１５０７において開閉実行モードではなく（Ｓ３１５０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳ３１５０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓ３１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳ３１５０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる（図７８（ｂ）参照）。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動

される度に１減算される。その後、ステップＳ３１５１０に進む。
【１３０２】
ステップＳ３１５１０では、ステップＳ３１５０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ３１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓ３１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳ３１５１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップＳ３１５１２に進む。一方、ステップＳ３１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓ３１５１０：ＮＯ）、ステップＳ３１５１１の処理を実行することなく、ステップＳ３１５１２に進む。
【１３０３】
ステップＳ３１５１２では、当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。ステップＳ３１５１２において、当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合には（Ｓ３１５１２：ＹＥＳ）、ステップＳ３１５１３に進む。一方、ステップＳ３１５１２において、当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ３１５１２：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。
【１３０４】
ステップＳ３１５１３では、遊技回数カウンタエリアが「０」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、低確率モードであって高頻度サポートモードである場合に１の遊技回が終了する度に１減算される。ステップＳ３１５１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」でないと判定した場合には（Ｓ３１５１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ３１５１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」であると判定した場合には、ステップＳ３１５１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ３１５１５に進む。
【１３０５】
ステップＳ３１５１５では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。
【１３０６】
ステップＳ３１５１５にて設定された低頻度サポートモードコマンドは、通常処理の外部出力処理（図９１：ステップＳ３０７０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、低頻度サポートモードコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。
【１３０７】
ステップＳ３１５０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ３１５０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ３１５１８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓ３１５０８：ＮＯ）、ステップＳ３１５１６に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳ３１５１７に進む。
【１３０８】
ステップＳ３１５１７では、ステップＳ３１５１６の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ３１５１７において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓ３１５１７：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

一方、ステップＳ３１５１７において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓ３１５１７：ＹＥＳ）、ステップＳ３１５１８に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【１３０９】

ステップＳ３１５０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３１５１９に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ３１５１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ３１５１９：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ３１５１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ３１５１９：ＹＥＳ）、ステップＳ３１５２０に進む。

【１３１０】

ステップＳ３１５２０では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳ３１５２１に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１３１１】

ステップＳ３１５０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ３１５２２に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１３１２】

＜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９９：Ｓ３１５２２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１３１３】

図１００は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ３１６０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓ３１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ３１６０２に進む。

【１３１４】

ステップＳ３１６０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ３１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ３１６０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【１３１５】

ステップＳ３１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ３１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３１６０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳ３１６０３を実行した後、ステップＳ３１６０４に進む。

【１３１６】
ステップＳ３１６０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳ３１６０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ３１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ３１６０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ３１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ３１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳ３１６０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【１３１７】
ステップＳ３１６０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ３１６０１：ＮＯ）、ステップＳ３１６０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ３１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓ３１６０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ３１５０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓ３１６０７：ＹＥＳ）、ステップＳ３１６０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳ３１６０９に進む。
【１３１８】
ステップＳ３１６０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓ３１６０９：ＮＯ）、ステップＳ３１６１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。
【１３１９】
ステップＳ３１６１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓ３１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳ３１６１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【１３２０】
一方、ステップＳ３１６０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ３１６０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ３１６１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓ３１６１０：ＮＯ）、ステップＳ３１６１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
Ｃ５．音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【１３２１】
図１０１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。
【１３２２】
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。
【１３２３】
ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各

種大当たりフラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【１３２４】

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。

【１３２５】

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。

【１３２６】

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。

【１３２７】

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。

【１３２８】

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。

【１３２９】

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。

【１３３０】

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。

【１３３１】

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。

【１３３２】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰ

Ｕ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

【１３３３】

Ｃ６．音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

＜タイマ割込み処理＞

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

【１３３４】

図１０２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。

【１３３５】

ステップＳ３１７０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳ３１７０１を実行した後、ステップＳ３１７０２に進む。

【１３３６】

ステップＳ３１７０２では、受信したコマンドに対応した処理を行うためのコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳ３１７０２を実行した後、ステップＳ３１７０３に進む。

【１３３７】

ステップＳ３１７０３では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳ３１７０２のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳ３１７０３を実行した後、ステップＳ３１７０４に進む。

【１３３８】

ステップＳ３１７０４では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳ３１７０２のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳ３１７０４を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【１３３９】

＜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１０２：Ｓ３１７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１３４０】

図１０３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。

【１３４１】

ステップＳ３１８０１では、主側ＣＰＵ６２からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。オープニングコマンドは、大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行する開閉実行モードのオープニング期間の開始時（図９６：Ｓ３１２０９）に、主側ＣＰＵ６２から音光側ＭＰＵ９２に送信されるコマンドである。ステップＳ３１８０１において、主側ＣＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ３１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳ３１８０２に進む。

【１３４２】
ステップＳ３１８０２では、オープニング演出および右打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、オープニング演出用および右打ち報知用の各種ランプの発光データの設定および音声出力データの設定を行う。オープニング演出および右打ち報知演出は、開閉実行モードのオープニング期間に実行する演出である。本実施形態においては、オープニング演出として、開閉実行モードが開始されたことを遊技者に報知するための演出を実行する。また、右打ち報知演出として、遊技盤３０の右側に遊技球を発射させることを促す演出と、第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに遊技球を入球させることを促す演出とを実行する。ステップＳ３１８０２を実行した後、ステップＳ３１７０３に進む。
【１３４３】
ステップＳ３１７０３では、オープニング演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。なお、表示側ＭＰＵ１０２は、オープニング演出コマンドを受信すると、オープニング演出用および右打ち報知用の画像データを設定し、図柄表示装置４１に当該画像データに基づいた映像を表示させる。ステップＳ３１８０３を実行した後、ステップＳ３１８０４に進む。
【１３４４】
ステップＳ３１８０４では、主側ＣＰＵ６２からＶ入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。Ｖ入賞コマンドは、開閉実行モードの大入賞口開閉処理の実行中に、遊技球がＶ入賞領域ＦＶに入球した場合に、主側ＣＰＵ６２から音光側ＭＰＵ９２に送信されるコマンドである。ステップＳ３１８０４を実行した後、ステップＳ３１８０５に進む。
【１３４５】
ステップＳ３１８０５では、Ｖ入賞演出を実行するように設定する。具体的には、Ｖ入賞演出用の各種ランプの発光データの設定および音声出力データの設定を行う。Ｖ入賞領域ＦＶに遊技球が入球したことを遊技者に報知する演出である。ステップＳ３１８０５を実行した後、ステップＳ３１８０６に進む。
【１３４６】
ステップＳ３１８０６では、Ｖ入賞演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。なお、表示側ＭＰＵ１０２は、Ｖ入賞演出コマンドを受信すると、Ｖ入賞演出用の画像データを設定し、図柄表示装置４１に当該画像データに基づいた映像を表示させる。ステップＳ３１８０６を実行した後、ステップＳ３１８０７に進む。
【１３４７】
ステップＳ３１８０７では、主側ＣＰＵ６２から受信したその他のコマンドに対応するための処理を実行する。ステップＳ３１８０７を実行した後、本コマンド対応処理を終了する。
【１３４８】
＜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。
【１３４９】
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。
【１３５０】
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。

【１３５１】
＜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。
【１３５２】
図１０４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。
【１３５３】
ステップＳ３１９０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳ３１９０２に進む。
【１３５４】
ステップＳ３１９０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【１３５５】
＜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。
【１３５６】
図１０５は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳ３２００１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【１３５７】
＜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。
【１３５８】
図１０６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。
【１３５９】
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。

【１３６０】

ステップＳ３２１０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図１０５）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。

【１３６１】

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。

【１３６２】

なお、コマンド対応処理（Ｓ３２１０１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や液晶用図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【１３６３】

ステップＳ３２１０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓ３２１０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳ３２１０３に進む。

【１３６４】

ステップＳ３２１０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓ３２１０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳ３２１０４に進む。

【１３６５】

ステップＳ３２１０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓ３２１０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳ３２１０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。

【１３６６】

以上説明したように、第２大入賞口５８ａを、Ｖ入賞領域ＦＶと非Ｖ入賞領域ＦＮＶと

が隣接した構成とし、第２大入賞口５８ａの開放および閉鎖を第２開閉扉５８ｂで行うので、Ｖ入賞領域ＦＶと非Ｖ入賞領域ＦＮＶの２つの入賞領域への遊技球の入球制御を、１つの開閉扉（第２大入賞口５８ａ）の開閉制御によって行うことができる。

【１３６７】

第１種大当たりに対応する開閉実行モードにおいては、非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴ≦第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴとなるように第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴの値を設定することによって、第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶ領域に遊技球を入球させることができる。さらに、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＜全面通過時間ＡＬＴとなるように第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴの値を設定することによって、２ラウンド目の開始以降、可変入賞機構ＫＨを流通するほぼ全ての遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させることができる。

【１３６８】

また、第２種大当たりに対応する開閉実行モードにおいては、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＜非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴとなるように第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴの値を設定することによって、第２開閉扉５８ｂが複数回開閉しているにもかかわらず、第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに遊技球を入球させないようにすることができる。

【１３６９】

このように、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴの値を制御することによって、Ｖ入賞領域ＦＶおよび非Ｖ入賞領域ＦＮＶへの遊技球の入球を制御することができる。

【１３７０】

ここで一般的な遊技機と比較した場合、一般的な遊技機においては、Ｖ入賞領域に遊技球を入球させる制御を実行するために、遊技球をＶ入賞領域に誘導するための誘導レバーを設置し、当該誘導レバーの動作制御を行うことで、Ｖ入賞領域への遊技球の入球を制御している。よって、大入賞口の開閉扉の動作制御とは別に誘導レバーの動作制御を行う必要があり、制御が複雑になる。

【１３７１】

一方、本実施形態における遊技機は、第２開閉扉５８ｂの動作制御によってＶ入賞領域ＦＶへの遊技球の入球を制御することができるため、制御を簡易化することができる。その結果、制御プログラムを簡易化することができるため、プログラムを記録するための記憶容量も縮小することができる。

【１３７２】

また、流路の上流側に大入賞口、下流側にＶ入賞領域ＦＶを有する大入賞口（Ｖ入賞口）を備える一般的な遊技機の場合、遊技球がＶ入賞領域ＦＶに入球しにくい開閉実行モードを実行する場合には、Ｖ入賞領域ＦＶに遊技球が入らないようにするために、Ｖ入賞口の開閉扉をほとんど（又は全く）開放状態に遷移させないように制御したり、開放状態の時間を極端に短い時間に設定したりする必要がある。その他、下流側のＶ入賞口の内部に遊技球をＶ入賞領域ＦＶに入球させるか否かを制御するための誘導弁を備える必要がある。このような遊技機の場合、開閉扉を開放状態と閉鎖状態との間で状態遷移させるための動作制御が複雑になるとともに、当該動作制御とは別に、上述した誘導弁の動作制御を行う必要があるため、制御が一層複雑になるとともに、当該制御を実行するためのプログラムを記憶させるための記憶領域も確保する必要がある。さらに、Ｖ入賞口の開閉扉をほとんど（又は全く）開放状態に遷移しない場合や、開放状態の時間が極端に短い場合には、遊技者から見ても、当該開放実行モードにおける期待感が減少してしまう。

【１３７３】

一方、本実施形態における遊技機の場合、流路の上流側に大入賞口（第１大入賞口５７ａ）、下流側にＶ入賞領域ＦＶを有する大入賞口（第２大入賞口５８ａ）を備え、上記の一般的な遊技機と似た構成であるが、本実施形態における遊技機の場合には、Ｖ入賞領域ＦＶの上流側に非Ｖ入賞領域ＦＮＶを備えるので、非Ｖ入賞領域ＦＮＶとＶ入賞領域ＦＶのどちらに遊技球を入球させるかの制御を第２開閉扉５８ｂの動作制御で実現することができる。よって、上記した一般的な遊技機と比較して、制御を簡易化できるとともに、誘導弁の動作制御を実行するためのプログラムを記憶させるために必要な記憶領域を削減す

ることができる。また、Ｖ入賞領域ＦＶに遊技球が入球しにくいように設定された開閉実行モードであっても、第２開閉扉５８ｂをある程度の期間は開放させることができるので、遊技者に対して、期待感や緊迫感を付与することができる。

【１３７４】

さらに、本実施形態の遊技機は、第２開閉扉５８ｂの上面を遊技球が通過するために必要な時間を調整するための調整手段として、凸部５９を備える。よって、第２開閉扉５８ｂの上面に配置する凸部５９の数を調整することによって第２開閉扉５８ｂの上面を遊技球が通過するために必要な時間を調整することができる。上述のように、本実施形態においては、Ｖ入賞領域ＦＶへの遊技球の入球を制御するために、第１種大当たりにおける開閉実行モードにおいては、非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴ≦第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ、および、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴ＜全面通過時間ＡＬＴの条件を満たすように制御をする必要があるが、第２開閉扉５８ｂの上面に配置する凸部５９の数を調整することによって非Ｖ入賞領域通過時間ＮＶＴおよび全面通過時間ＡＬＴを調整することができる。よって、当該条件を満たすための調整として、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴの値の調整に加えて、第２開閉扉５８ｂの上面に配置する凸部５９の数の調整も可能となるので、第２開閉扉閉鎖期間ＣＬＴの値の設定幅を広げることができる。

【１３７５】

また、本実施形態においては、第２大入賞口５８ａの上流側に第１大入賞口５７ａを備える。そして、開閉実行モードにおける１ラウンド目に第１開閉扉５７ｂの開放を行うことによって、最初に第２開閉扉５８ｂの開放を行う際に第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに遊技球が存在しない状態を確保することができる。その結果、第２種大当たりに対応する開閉実行モードであるにも関わらず、遊技球がＶ入賞領域ＦＶに入球してしまうことを回避することができる。

【１３７６】

Ｃ７．変形例

本発明は上記実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様で実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。

【１３７７】

Ｃ７－１．変形例１：

図１０７は、第３実施形態の変形例１における可変入賞機構ＫＨを説明する説明図である。図１０７（ａ）に示すように、変形例１における可変入賞機構ＫＨは、第２大入賞口５８ａの上部に板状部材ＭＤ１を備える。さらに、可変入賞機構ＫＨは、遊技球が流通する流通面上であって第２開閉扉５８ｂより上流側に、磁性体部材ＭＤ２を備える。

【１３７８】

図１０７（ｂ）を用いて、板状部材ＭＤ１および磁性体部材ＭＤ２の機能を説明する。板状部材ＭＤ１は、遊技球が第２大入賞口５８ａの上流側に到達した時点において、第２開閉扉５８ｂが開放状態であり、遊技球が第２大入賞口５８ａの非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球可能であるにも関わらず、流路に沿って進行する遊技球が何らかの要因によって、第２大入賞口５８ａより上流側において流路から浮いてしまい、非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球せずに通過してしまうことを抑制する機能を有する。図１０７（ｂ）に示すように、仮に、遊技球が第２大入賞口５８ａより上流側において流路から浮いてしまった場合であっても、遊技球を板状部材ＭＤ１に衝突させ、遊技球の進路方向を非Ｖ入賞領域ＦＮＶの方向に変更し、遊技球を非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球させることができる。よって、遊技球が第２大入賞口５８ａの非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球可能であるにも関わらず非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球せずに通過してしまうことを抑制することができる。

【１３７９】

なお、板状部材ＭＤ１として、ゴム材や、樹脂、クッション性を有する緩衝部材等を採用してもよい。また、板状部材ＭＤ１に代えて、板状部材ＭＤ１の位置に、複数本の釘を配置してもよい。また、板状部材ＭＤ１の形状は、遊技球との衝突する面が波型であってもよいし、凹面であってもよいし、凹凸を有する形状であってもよい。

【１３８０】
磁性体部材ＭＤ２は、板状部材ＭＤ１と同様に、遊技球が第２大入賞口５８ａの上流側に到達した時点において、第２開閉扉５８ｂが開放状態であり、遊技球が第２大入賞口５８ａの非Ｖ入賞領域ＦＮＶの入球可能であるにも関わらず、流路に沿って進行する遊技球が何らかの要因によって、第２大入賞口５８ａより上流側において流路から浮いてしまい、非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球せずに通過してしまうことを抑制する機能を有する。磁性体部材ＭＤ２は、磁性体からなる部材であり、その磁力によって遊技球を磁性体部材ＭＤ２側に引き寄せる。よって、遊技球が流路面から浮くことを抑制する。その結果、遊技球が第２大入賞口５８ａの非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球可能であるにも関わらず非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球せずに通過してしまうことを抑制することができる。
【１３８１】
なお、磁性体部材ＭＤ２に代えて、磁性体部材ＭＤ２の位置に、樹脂や、ゴム材など、遊技球と流路との間の衝撃を緩衝する緩衝部材を配置してもよい。緩衝部材を配置した場合、遊技球と流路との間の衝撃を緩衝することによって遊技球が流路から浮く方向の力を低減し、遊技球が流路から浮いてしまうことを抑制することができる。
【１３８２】
Ｃ７－２．変形例２：
図１０８は、第３実施形態の変形例２における可変入賞機構ＫＨを説明する説明図である。変形例２においては、図１０８（ａ）に示すように、第１大入賞口５７ａおよび第２大入賞口５８ａは、遊技球が流通する流路の側面に設けられている。また、第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂは、遊技球が流通する流路の流路面に設けられている。第１開閉扉５７ｂは、第１開閉扉５７ｂが閉鎖状態の時に遊技球が第１大入賞口５７ａに入球することを防止するための第１入球防止部材５７ｄを備える。また、第２開閉扉５８ｂは、第２開閉扉５８ｂが閉鎖状態の時に遊技球が第２大入賞口５８ａに入球することを防止するための第２入球防止部材５８ｄを備える。
【１３８３】
第１入球防止部材５７ｄは、第１開閉扉５７ｂが閉鎖状態のときに、第１大入賞口５７ａの開口部に遊技球が入球しない大きさに当該開口部を狭める機能を有する。また、第２入球防止部材５８ｄは、第２開閉扉５８ｂが閉鎖状態のときに、第２大入賞口５８ａの開口部に遊技球が入球しない大きさに当該開口部を狭める機能を有する。
【１３８４】
図１０８（ｂ）に示すように、第１開閉扉５７ｂは、第１大入賞口５７ａの方向に傾斜することによって、閉鎖状態から開放状態に遷移する。第１開閉扉５７ｂが第１大入賞口５７ａの方向に傾斜することによって、第１大入賞口５７ａの開口部は遊技球が入球するために十分な大きさとなる。また、第１開閉扉５７ｂが第１大入賞口５７ａの方向に傾斜することによって、開放状態の第１開閉扉５７ｂを流通する遊技球は、第１大入賞口５７ａの方向に誘導され、第１大入賞口５７ａに入球する。
【１３８５】
さらに、第１開閉扉５７ｂが傾斜することによって、第１開閉扉５７ｂの上面と流路面との間に段差Ｄ１が生じるので、比較的速い速度で第１開閉扉５７ｂを流通する遊技球であっても、当該段差に衝撃させることによって速度を低減させ第１大入賞口５７ａの方向に誘導することが可能であり、結果として、遊技球が開放状態の第１大入賞口５７ａに入球せずに通過してしまうことを抑制することができる。
【１３８６】
図１０８（ｃ）に示すように、第２開閉扉５８ｂは、第２大入賞口５８ａの方向に傾斜することによって、閉鎖状態から開放状態に遷移する。第２開閉扉５８ｂが第２大入賞口５８ａの方向に傾斜することによって、第２大入賞口５８ａ（非Ｖ入賞領域ＦＮＶおよびＶ入賞領域ＦＶ）の開口部は遊技球が入球するために十分な大きさとなる。また、第２開閉扉５８ｂが第２大入賞口５８ａの方向に傾斜することによって、開放状態の第２開閉扉５８ｂを流通する遊技球は、第２大入賞口５８ａの方向に誘導され、第２大入賞口５８ａ

に入球する。
【１３８７】
さらに、第２開閉扉５８ｂが傾斜した場合、第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域と第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域との間に介在する壁部材Ｗは、第２開閉扉５８ｂのように傾斜はせず、傾斜した第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域と、傾斜した第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域とを隔てる壁の機能を有する。よって、第２開閉扉５８ｂが傾斜している場合には、比較的速い速度で第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域を流通する遊技球であっても、壁部材Ｗに衝撃させることによって速度を低減させ第２大入賞口５８ａの非Ｖ入賞領域ＦＮＶの方向に誘導することが可能であり、結果として、遊技球が非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球せずに通過してしまうことを抑制することができる。
【１３８８】
また、第２開閉扉５８ｂが傾斜した場合、傾斜した第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域と流路面との間に段差Ｄ２が生じるので、比較的速い速度で第２開閉扉５８ｂの上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域を流通する遊技球であっても、当該段差Ｄ２に衝撃させることによって速度を低減させ第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶの方向に誘導することが可能であり、結果として、遊技球がＶ入賞領域ＦＶに入球せずに通過してしまうことを抑制することができる。
【１３８９】
さらに、変形例２における可変入賞機構ＫＨは、第２開閉扉５８ｂの上面を遊技球が通過するために必要な時間を調整するための調整手段として、第２開閉扉５８ｂの上面に磁性体部材５９ａが配置されている。磁性体部材５９ａは、その磁力によって遊技球の速度を減速させるので、第２開閉扉５８ｂの上面に配置する磁性体部材５９ａの数を調整することによって、第２開閉扉５８ｂの上面を遊技球が通過するために必要な時間を調整することができる。また、磁性体部材５９ａが遊技球に及ぼす磁力の作用によって、第２開閉扉５８ｂの上面を流通する遊技球が特異な動きをするため、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１３９０】
Ｃ７－３．変形例３：
開閉実行モードにおける開閉扉の開閉パターンは、上記第３実施形態において示した開閉パターンに限らず、種々の開閉パターンを採用することができる。
【１３９１】
図１０９は、変形例３として、第１種大当たりを契機として実行される開閉実行モードにおける第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂの開閉パターンと、当該開閉パターンにおける遊技球の挙動の一例を説明する説明図である。図１０９の下部には、第１開閉扉５７ｂと第２開閉扉５８ｂの開閉パターンを表すタイムチャートを示し、図１０９の上部には、当該開閉パターンにおける遊技球の挙動の一例を示すグラフを示した。図１０９の下部に示したタイムチャートと、図１０９の上部に示したグラフとの間に示した横軸は、当該２つの図に共通して用いる時間（秒）を示している。
【１３９２】
図示するように、変形例３の開閉パターンでは、第１開閉扉５７ｂと第２開閉扉５８ｂとが交互に開閉する。この開閉パターンの場合、第１開閉扉５７ｂが閉鎖状態に移行した後から第２開閉扉５８ｂが開放するまでの時間を制御することによって、第２大入賞口５８ａのＶ入賞領域ＦＶに遊技球を入球させるか否かを制御することができる。第１開閉扉５７ｂが閉鎖状態に移行した後から第２開閉扉５８ｂが開放するまでの時間は、開放シナリオに設定することができる。
【１３９３】
例えば、第１開閉扉５７ｂが閉鎖状態に移行した後から第２開閉扉５８ｂが開放するまでの時間を、遊技球が第１開閉扉５７ｂの最上流部に進入してから第２開閉扉５８ｂの上

面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域の最下流部を進出するまでに必要な時間より短く設定した場合には、図１０９の２ラウンド目の第２開閉扉５８ｂの開放に示したように、遊技球をＶ入賞領域ＦＶに入球させないようにすることができる。一方、第１開閉扉５７ｂが閉鎖状態に移行した後から第２開閉扉５８ｂが開放するまでの時間を、遊技球が第１開閉扉５７ｂの最上流部に進入してから第２開閉扉５８ｂの上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域の最下流部を進出するまでに必要な時間より長く設定した場合には、図１０９の４ラウンド目の第２開閉扉５８ｂの開放に示したように、遊技球をＶ入賞領域ＦＶに入球させないようにすることができる。

【１３９４】

このように、１連の開放パターンの中に第１開閉扉５７ｂと第２開閉扉５８ｂの開閉動作を種々に組み合わせることが可能である。さらに、第１開閉扉５７ｂと第２開閉扉５８ｂとを開放させるタイミングを開放シナリオに設定して制御することによって、Ｖ入賞領域ＦＶへの遊技球の入球を制御することが可能である。

【１３９５】

その他、開閉扉の開閉パターンとして、第１開閉扉５７ｂのみが開閉する開閉パターンや、第２開閉扉５８ｂのみが開閉する開閉パターンを開放シナリオに設定してもよい。

【１３９６】

また、上記第３実施形態においては、Ｖ入賞領域ＦＶに遊技球が入球しやすい開閉パターンと、Ｖ入賞領域ＦＶに遊技球が入球しにくい開閉パターンとが開放シナリオに設定されているが、開閉モードの実行中にＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入球する確率とＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入球しない確率が略等しい開閉パターンや、開閉モードの実行中にＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入球する確率が７０％程度の開閉パターンを開放シナリオに設定してもよい。このような開閉パターンの場合、遊技球の挙動によって、Ｖ入賞領域ＦＶに入球する場合と、Ｖ入賞領域ＦＶに入球しない場合とが生じるので、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【１３９７】

Ｃ７－４．変形例４：

上記第３実施形態においては、非Ｖ入賞領域ＦＮＶとＶ入賞領域ＦＶの２つの入球領域を１つの開閉扉（第２開閉扉５８ｂ）で開閉制御したが、そのような構成に限らず、１つの開閉扉で任意の数の入球領域の開閉を制御する構成を採用し、開閉扉の開閉パターンを制御することによって、各入球領域への遊技球の入球を制御することができる。また、遊技球が入球する領域は、大入賞口に限らず、種々の入球口を適用してもよい。本変形例においては、遊技球が入球可能な入球領域として一般化して説明をする。

【１３９８】

図１１０は、変形例４としての、可変入賞機構ＫＨを説明する説明図である。図示するように、可変入賞機構ＫＨは、流路を流通する遊技球の流通方向を基準として、流路の上流から下流に向けて隣接する３つの入球領域（入球領域Ｕ１、入球領域Ｕ２、入球領域Ｕ３）を有する。また、可変入賞機構ＫＨは、３つの入球領域の開閉制御を行う開閉扉Ｒを備える。すなわち、開閉扉Ｒが開閉することによって、３つの入球領域が、遊技球の入球が不可能または困難な状態である非入球可能状態と、遊技球の入球が可能または容易な状態である入球可能状態との間で同期して遷移する。なお、開閉扉Ｒの動作は、上記第３実施形態における第１開閉扉５７ｂおよび第２開閉扉５８ｂと同様に、主制御装置６０によって制御されている。

【１３９９】

図１１１は、第３実施形態の変形例４として、開閉扉Ｒの開閉パターンと、当該開閉パターンにおける遊技球の挙動の一例を説明する説明図である。図１１１の下部には、開閉扉Ｒの開閉パターンを表すタイムチャートを示し、図１１１の上部には、当該開閉パターンにおける遊技球の挙動の一例を示すグラフを示した。図１１１の下部に示したタイムチャートと、図１１１の上部に示したグラフとの間に示した横軸は、当該２つの図に共通して用いる時間（秒）を示している。

【１４００】
図１１１に示した開閉パターンの場合、開閉扉Ｒが閉鎖状態に移行した後から次に開閉扉Ｒが開放するまでの時間を制御することによって、各入球領域への遊技球の入球の制御を行うことができる。なお、開閉扉Ｒが閉鎖状態に移行した後から次に開閉扉Ｒが開放するまでの時間は、開放シナリオに設定することができる。
【１４０１】
図示するように、本変形例においては、開閉扉Ｒの１回目の開放で入球領域Ｕ１のみに遊技球が入球するように制御し、開閉扉Ｒの２回目の開放で入球領域Ｕ１および入球領域Ｕ２に遊技球が入球するように制御し、開閉扉Ｒの３回目の開放で入球領域Ｕ１、入球領域Ｕ２および入球領域Ｕ３に遊技球が入球するように制御し、開閉扉Ｒの４回目の開放で１回目の開放と同様に、入球領域Ｕ１のみに遊技球が入球するように制御し、開閉扉Ｒの５回目の開放で２回目の開放と同様に、入球領域Ｕ１および入球領域Ｕ２に遊技球が入球するように制御した。
【１４０２】
このように、１つの開閉扉で任意の数の入球領域の開閉を制御する構成を採用し、開閉扉の開閉パターンを制御することによって、各入球領域への遊技球の入球を制御することができる。さらに、複数の入球領域の状態の遷移を同期して実行するので、各入球領域毎に状態の遷移を制御する場合と比較して、制御を簡易化することができる。
【１４０３】
また、入球領域Ｕ１、入球領域Ｕ２および入球領域Ｕ３は流路の上流から下流に向けて隣接して配置されているので、流路を流通する遊技球の挙動に対応して複数の入球領域の状態の遷移を同期して実行する場合に、少ない数の遊技球の挙動に対応して制御を実行することが可能となる。具体的に説明すると、流路を流通する遊技球の挙動に対応して複数の入球領域の状態の遷移を同期して実行するためには、各入球領域の周辺領域を流通する遊技球の挙動を把握する必要がある。例えば、比較例として、複数の入球領域が各々離れた位置に配置されている場合、流通する遊技球の挙動に対応して当該複数の入球領域の状態の遷移を同期して実行するためには、離れて位置する各入球領域の周辺領域を流通する遊技球の挙動に対応した制御をする必要があり、制御が複雑化してしまう。すなわち、各入球領域の周辺領域を合わせた全体の領域が比較的大きく、当該全体の領域を流通する遊技球の数も比較的多くなるため、挙動を把握する対象となる遊技球の数が多くなり、制御が複雑化する。一方、本変形例における複数の入球領域は隣接して配置されているため、各入球領域の周辺領域を合わせた全体の領域が上記比較例よりも小さくなり、当該全体の領域を流通する遊技球の数も少なくなるため、挙動を把握する対象となる遊技球の数が少なくなり、制御を簡易化することができる。さらに、本変形例では、複数の入球領域は、流路の上流から下流に向けて配置されているため、各入球領域に到達する遊技球の挙動を把握しやすく、制御をより簡易化することができる。具体的には、複数の入球領域は流路の上流から下流に向けて配置されているため、各入球領域に到達する遊技球の方向がある程度一定の方向であるとともに、各入球領域に到達する遊技球の速度も各遊技球ごとのばらつきが小さい等、各入球領域に到達する各遊技球ごとの挙動のばらつきを小さくすることができる。結果として、各入球領域に到達する遊技球の挙動が把握しやすくなり、制御をより簡易化することができる。
【１４０４】
Ｃ７－５．変形例５：
第２大入賞口５８ａに入球した遊技球が第２大入賞口５８ａの内部から排出されるのを遅延させる排出遅延手段を設ける構成を採用してもよい。以下、具体的に説明する。
【１４０５】
第２大入賞口５８ａの内部には、当該第２大入賞口５８ａに入球した遊技球が第２大入賞口５８ａの内部から全て排出されたか否かを判定するための検知センサが設けられている。そして、１回のラウンドとして第２大入賞口５８ａが開放状態に遷移した後に閉鎖状態に遷移した場合には、第２大入賞口５８ａの内部から遊技球が全て排出されたか否かを

当該検知センサを用いて判定する。その後、第２大入賞口５８ａから遊技球が全て排出されたことを条件として、次のラウンドを実行する。通常は、第２大入賞口５８ａが閉鎖状態に遷移した後から次の開放状態に遷移するまでの期間よりも、第２大入賞口５８ａの内部から遊技球が全て排出されるまでの期間の方が短いため、開放シナリオに設定した開放のタイミングで第２大入賞口５８ａを開放状態に遷移させることが可能である。

【１４０６】

本変形例においては、第２大入賞口５８ａの内部に、遊技球が第２大入賞口５８ａの内部から排出されるのを遅延させる排出遅延手段を設ける。排出遅延手段としては、上面に凹面形状を有する円形のクルーンや、第２大入賞口５８ａの排出口の手前に設けられた迂回流路などを採用することができる。その他、遊技球が第２大入賞口５８ａの内部から排出されるのを遅延させる構成であれば、どのような構成を採用してもよい。

【１４０７】

排出遅延手段が機能することによって、第２大入賞口５８ａの内部から遊技球が全て排出されるタイミングの方が、開放シナリオに設定された第２大入賞口５８ａを開放状態に遷移させるタイミングよりも後の場合、開放シナリオに設定されたタイミングより遅れたタイミングで５８ａが開放状態に遷移する場合が生じる。すなわち、排出遅延手段が遊技球の排出を遅延させる時間の程度によって、第２大入賞口５８ａが開放シナリオに設定されたタイミングで開放状態に遷移する場合や、開放シナリオに設定されたタイミングより遅れて開放状態に遷移する場合がある。よって、第２大入賞口５８ａを開放状態に遷移させるタイミングを、予め設定されたタイミングとは異なるタイミングに変更することが可能である。

【１４０８】

その結果、例えば、大当たり抽選において第２種大当たりに当選し、開閉実行モードにおいて、Ｖ入賞領域ＦＶに遊技球が入球しにくいタイミングで第１大入賞口５７ａおよび第２大入賞口５８ａの開閉動作が実行されるような開放シナリオが設定されていた場合であっても、排出遅延手段が機能することによって、遊技球がＶ入賞領域ＦＶに入球しやすいタイミングで第１大入賞口５７ａおよび第２大入賞口５８ａの開閉動作が実行される場合があり、遊技者に対して、期待感や緊張感を付与することができる。すなわち、排出遅延手段を設けることにより、どのような種別の大当たり（または小当たり）を契機として開閉実行モードが開始された場合であっても、遊技者に対して、期待感や緊張感を付与することができる。

【１４０９】

なお、本変形例においては、排出遅延手段は第２大入賞口５８ａの内部に設けられているとしたが、第１大入賞口５７ａに設けられているとしてもよいし、第１大入賞口５７ａと第２大入賞口５８ａのいずれにも設けられているとしてもよい。

【１４１０】

Ｃ７－６．変形例６：

上記第３実施形態においては、Ｖ入賞領域ＦＶは、遊技球の入球が高確率モードを実行するための条件として設定された入球領域であったが、その他の構成を採用してもよい。例えば、Ｖ入賞領域ＦＶが、遊技球の入球が大当たりに当選する条件として設定された入球領域であってもよい。例えば、大当たり抽選によって所定の小当たりに当選し、当該小当たりを契機として実行される開閉実行モードにおいてＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入球した場合に大当たりへの当選となる遊技機（所謂、１種２種混合機）におけるＶ入賞領域として採用してもよい。

【１４１１】

Ｃ７－７．変形例７：

図１１２は、第３実施形態の変形例７における可変入賞機構ＫＨを説明する説明図である。図示するように、変形例７における可変入賞機構ＫＨは、遊技球が流通する流通面上であって第２開閉扉５８ｂより上流側に、流通する遊技球を跳躍させる機能を有する跳躍促進部材ＪＰを備える。

【１４１２】
可変入賞機構ＫＨを流通する遊技球が所定の速度以上で跳躍促進部材ＪＰを流通することによって、当該遊技球は浮かび上がり、第２開閉扉５８ｂが開放状態である場合には、非Ｖ入賞領域ＦＮＶを飛び越えて、Ｖ入賞領域ＦＶに入球させることができる。よって、開閉実行モードにおいてＶ入賞領域ＦＶに入球しにくい開閉パターンが開放シナリオとして設定されている場合であっても、跳躍促進部材ＪＰの機能によってＶ入賞領域ＦＶに遊技球が入球する可能性があり、その結果、どのような種別の大当たり（または小当たり）を契機として開閉実行モードが開始された場合であっても、遊技者に対して、期待感や緊張感を付与することができる。
【１４１３】
さらに、変形例７における遊技機は、可変入賞機構ＫＨに遊技球が到達するまでの流通経路上に遊技球の速度を遅らせる速度低減機構ＬＴを備える。速度低減機構ＬＴを通過した遊技球は、可変入賞機構ＫＨを流通する際の速度が、速度低減機構ＬＴを流通せずに可変入賞機構ＫＨを流通する遊技球より遅く、跳躍促進部材ＪＰを流通し浮かび上がった場合であっても、非Ｖ入賞領域ＦＮＶを飛び越えることができず、非Ｖ入賞領域ＦＮＶに入球する。
【１４１４】
このように、速度低減機構ＬＴを備えることによって、遊技球が速度低減機構ＬＴを流通するか否かに遊技者の注目を集めることができる。よって、より一層、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１４１５】
Ｄ．第４実施形態：
Ｄ１．遊技機の構造：
本実施形態における遊技機の構造について説明する。
【１４１６】
図１１３は、第４実施形態におけるパチンコ機１０の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。
【１４１７】
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。
【１４１８】

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。

【１４１９】

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。

【１４２０】

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。

【１４２１】

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。

【１４２２】

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。
【１４２３】
図１１４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。
【１４２４】
遊技盤３０には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び、可変入賞装置３６が設けられている。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。
【１４２５】
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。
【１４２６】
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。
【１４２７】
第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０の右側に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する大当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。
【１４２８】
スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。
【１４２９】
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。
【１４３０】
　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。
【１４３１】
　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。
【１４３２】
　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。
【１４３３】
　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。
【１４３４】
　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。
【１４３５】
　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。
【１４３６】
　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。
【１４３７】
　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。
【１４３８】
　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。

【１４３９】

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。

【１４４０】

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。

【１４４１】

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。

【１４４２】

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。

【１４４３】

図１１５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１１５（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。液晶用図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄および第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した図柄である。第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄に対応した液晶用図柄が表示面４１ａに表示され、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した液晶用図柄が表示面４１ａに表示される。

【１４４４】

図１１５（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、液晶用図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【１４４５】

図１１５（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡが表示される。メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図

１１５（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１１５（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。

【１４４６】

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

【１４４７】

図１１５（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。保留遊技回とは、未実行の遊技回であって、第１始動口３３または第２始動口３４への入賞に基づいて取得された特別情報について、大当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が開始されていない遊技回を言う。第１始動口３３への入賞に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第１保留表示領域Ｄｓ１には４つの保留遊技回に対応した保留表示（以下、第１保留遊技回表示とも呼ぶ）が表示可能である。また、第２始動口３４への入賞に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第２保留表示領域Ｄｓ２には４つの保留遊技回に対応した保留表示（以下、第２保留遊技回表示とも呼ぶ）が表示可能である。

【１４４８】

さらに、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１実行遊技回表示領域Ｊ１、第２実行遊技回表示領域Ｊ２、および、ステージＳｔが表示される。第１実行遊技回表示領域Ｊ１および第２実行遊技回表示領域Ｊ２は、実行される遊技回（実行中の遊技回）が、第１始動口３３への入賞に基づく遊技回か、第２始動口３４への入賞に基づく遊技回かを示す。第１実行遊技回表示領域Ｊ１には第１始動口３３への入賞に基づく遊技回が表示され、

第２実行遊技回表示領域Ｊ２には第２始動口３４への入賞に基づく遊技回が表示される。また、第１保留表示領域Ｄｓ１に表示されていた保留遊技回が遊技回として実行される場合には、第１保留表示領域Ｄｓ１に表示されていた保留遊技回を示す画像が第１実行遊技回表示領域Ｊ１に移動する。第２保留表示領域Ｄｓ２に表示されていた保留遊技回が遊技回として実行される場合には、第２保留表示領域Ｄｓ２に表示されていた保留遊技回を示す画像が第２実行遊技回表示領域Ｊ２に移動する。以下、第１実行遊技回表示領域Ｊ１に示す表示を第１実行遊技回表示とも呼び、第２実行遊技回表示領域Ｊ２に示す表示を第２実行遊技回表示とも呼ぶ。

【１４４９】

ステージＳｔは、後述するポイント付与演出に用いられる。ポイント付与演出およびステージＳｔの用いられ方については、後で詳しく説明する。

【１４５０】

また、図１１５（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。

【１４５１】

なお、本実施形態においては、表示面４１ａは、メイン表示領域ＭＡ、第１実行遊技回表示領域Ｊ１、第２実行遊技回表示領域Ｊ２、ステージＳｔ、第１同期表示部Ｓｙｎｃ１、および、第２同期表示部Ｓｙｎｃ２を表示する構成としたが、表示面４１ａがこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

【１４５２】

Ｄ２．遊技機の電気的構成：

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

【１４５３】

図１１６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。

【１４５４】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板６１の入力側には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入

賞装置３６などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検出センサーが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検出センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選を実行する。

【１４５５】

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。

【１４５６】

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

【１４５７】

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

【１４５８】

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。

【１４５９】

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

【１４６０】

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。

【１４６１】

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。

【１４６２】

図１１７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。

【１４６３】

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。

【１４６４】

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。

【１４６５】

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

【１４６６】

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）。

【１４６７】

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。

【１４６８】

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

【１４６９】

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

【１４７０】

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。

【１４７１】

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。

【１４７２】

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。

【１４７３】

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。

【１４７４】

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。

【１４７５】

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１１５（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。

【１４７６】

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。

【１４７７】

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。

【１４７８】

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。

【１４７９】

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

４６５であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に維持する。

【１４８０】

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

【１４８１】

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。

【１４８２】

図１１８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１１８（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１１８（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。

【１４８３】

図１１８（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１１８（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。

【１４８４】

図１１９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１１９（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１１９（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。

【１４８５】

図１１９（ａ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図１１９（ｂ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、大当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【１４８６】

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。

【１４８７】

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

【１４８８】

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

【１４８９】

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）

【１４９０】

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

【１４９１】

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。

【１４９２】

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

【１４９３】

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。

【１４９４】
図１２０は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図１２０（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図１２０（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。
【１４９５】
図１２０（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口３３に基づく大当たり種別として、８Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。
【１４９６】
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。
【１４９７】
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。
【１４９８】
第１始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「２５～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【１４９９】
図１２０（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口３４に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「２５～３９」が１６Ｒ通常大当たりに対応している。
【１５００】
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。
【１５０１】
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。
【１５０２】
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。

【１５０３】
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。
【１５０４】
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。
【１５０５】
なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。
【１５０６】
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。
【１５０７】
図１２１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。
【１５０８】
図１２１（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図１２１（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。
【１５０９】
図１２１（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図１２１（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。
【１５１０】
このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるよう

に設定されている。
【１５１１】
Ｄ３．遊技機による処理の概要：
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。
【１５１２】
図１２２は、本実施形態のパチンコ機１０が実行するポイント付与演出（ケース１）を説明するタイムチャートである。ポイント付与演出は、遊技回の実行中に、所定のタイミングでポイントを付与する演出である。そして、付与されたポイントが１０ポイント蓄積する毎に、ボタン押下演出が実行される。ボタン押下演出は、遊技者に演出操作ボタン２４を押下することを促す演出である。そして、ボタン押下演出が実行されている期間に遊技者が演出操作ボタン２４を押下することによって、または、ボタン押下演出が実行されている期間の経過後に、当該遊技回に係る大当たり抽選において大当たりに当選している可能性（期待度）を示唆する演出が実行される。なお、ボタン押下演出が実行されている期間に遊技者が演出操作ボタン２４を押下することによってのみ、当該遊技回に係る大当たり抽選において大当たりに当選している可能性（期待度）を示唆する演出が実行されるとしてもよい。以下、ポイント付与演出（ケース１）をタイムチャートに沿って具体的に説明する。
【１５１３】
図１２２には、１回の遊技回において実行されるポイント付与演出およびボタン押下演出がタイムチャートとして示されている。図１２２に示した遊技回においては、図柄の変動が開始されると同時に演出ａ１が実行される。演出ａ１が実行されることによって、表示面４１ａに液晶用図柄の変動を示す画像が表示されたり、所定のキャラクタ画像が表示される。また、これらの画像の表示に伴って、音声の出力やランプの点灯も実行される。変動の開始後、図示するように、所定のタイミングにおいて、ポイント付与演出Ｘ１が実行される。図示した［＋４Ｐ］は、当該ポイント付与演出において４ポイントが付与されることを示す。
【１５１４】
図１２３は、ポイント付与演出Ｘ１が実行される様子を示す説明図である。図１２３（ａ）に示すように、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいては演出ａ１に対応する画像が表示されている。その後、演出ａ１の実行中に、表示面４１ａの上部を、カメのキャラクタが右から左に向かって通過する。図１２３（ｂ）に示すように、表示面４１ａの上部中央にカメのキャラクタが位置したタイミングで、付与されるポイント数が表示された真珠が投下される。その後、図１２３（ｃ）に示すように、投下された真珠に対応する画像は、表示面４１ａの下部中央のステージＳｔに到達したタイミングで、付与されたポイント数に対応する数の真珠の画像に変化し蓄積される。すなわち、ステージＳｔに表示されている真珠の数は、蓄積しているポイント数に対応する。このとき、ステージＳｔの色は白色から赤色に変化する。ステージＳｔの色の変化については、後で詳しく説明する。
【１５１５】
当該ポイント付与演出において付与されるポイント数は、カメのキャラクタが表示面４１ａの上部中央を通過し、付与されるポイント数が表示された真珠の画像が表示されたタイミングで初めて遊技者に報知される。よって、ポイント付与演出が開始されカメのキャラクタが表示面４１ａの上部中央を通過するまでの期間に、遊技者に対して、付与されるポイント数に対する期待感を与えることができる。なお、変形例として、カメのキャラクタが投下する真珠の画像に、付与されるポイント数が表示されない構成を採用してもよい。このようにすることで、投下された真珠がステージＳｔ上に到達して付与されたポイント数に対応する数の真珠の画像が表示されるまでの期間、遊技者に対してポイント数に対する期待感を付与することができる。また、後述するが、本実施形態においては、ポイントが付与されないポイント付与演出が実行される場合がある（図１３０参照）。この場合は、カメのキャラクタは、ポイントの付与を意味する真珠の投下をせずに表示面４１ａの右端から左端に通過する。よって、本変形例のように、カメのキャラクタが投下する真珠

の画像に、付与されるポイント数が表示されない構成を採用した場合、第１段階として、カメのキャラクタが表示面４１ａの右端から出現した時点で、ポイント付与演出が実行されることを遊技者に認識させることができ期待感を付与することができる。そして、第２段階として、カメのキャラクタが真珠を投下した時点で、実行されたポイント付与演出が、ポイントが付与されないポイント付与演出ではないことを遊技者に認識させることができ、さらに遊技者に期待感を付与することができる。その後、カメが投下した真珠がステージＳｔに到達し、付与されたポイント数に対応する数の真珠の画像が表示された時点で、付与されたポイント数を認識した遊技者に対して期待感や高揚感を付与することができる。すなわち、本変形例を採用した場合には、カメのキャラクタが出現したタイミング、カメのキャラクタからポイントの付与を意味する真珠が投下されたタイミング、投下された真珠がステージＳｔに到達して付与されたポイント数に対応する数の真珠の画像が表示されたタイミングの３つのタイミングにおいて段階的に遊技者に期待感を付与することができる。

【１５１６】

説明を図１２２に戻す。図１２２には、ポイント付与演出が実行されることによって蓄積したポイント数を「蓄積ポイント」として示した。４ポイントを付与するポイント付与演出Ｘ１が実行されたことによって４ポイントが蓄積されたため、蓄積ポイントとして＜４Ｐ＞を図示している。

【１５１７】

ポイント付与演出Ｘ１が実行された後、所定のタイミングでポイント付与演出Ｘ２が実行される。図１２２に示すように当該ポイント付与演出においては３ポイントが付与される。

【１５１８】

図１２４は、ポイント付与演出Ｘ２が実行される様子を示す説明図である。図１２４（ａ）に示すように、ポイント付与演出Ｘ２においては、ポイント付与演出Ｘ１と同様に、演出ａ１の実行中に、表示面４１ａの上部を、カメのキャラクタが右から左に向かって通過する。そして、表示面４１ａの上部中央にカメのキャラクタが位置したタイミングで、付与されるポイント数が表示された真珠が投下される。その後、図１２４（ｃ）に示すように、投下された真珠に対応する画像は、ステージＳｔに到達したタイミングで、付与されたポイント数に対応する数の真珠の画像に変化し蓄積される。ポイント付与演出Ｘ２が実行されることによって、３ポイントが付与され、蓄積ポイントは７ポイントとなり、ステージＳｔには蓄積ポイント数に対応した７個の真珠が表示される。

【１５１９】

図１２２に示すように、ポイント付与演出Ｘ２が実行された後、所定のタイミングでポイント付与演出Ｘ３が実行される。図示するように当該ポイント付与演出においては５ポイントが付与される。

【１５２０】

図１２５は、ポイント付与演出Ｘ３が実行される様子を示す説明図である。図１２５（ａ）に示すように、ポイント付与演出Ｘ３においては、ポイント付与演出Ｘ１およびポイント付与演出Ｘ２と同様に、演出ａ１の実行中に、表示面４１ａの上部を、カメのキャラクタが右から左に向かって通過する。そして、表示面４１ａの上部中央にカメのキャラクタが位置したタイミングで、付与されるポイント数が表示された真珠が投下される。その後、図１２５（ｃ）に示すように、ステージＳｔ上の画像は、投下された真珠に対応する画像がステージＳｔに到達したタイミングで、１個の貝の画像と、２ポイントを示す２個の真珠の画像に変化して表示される。蓄積されたポイントの合計は１２ポイントとなるが、蓄積ポイントが１０ポイント以上となっているため、本実施形態においては、１０ポイント分の蓄積ポイントは１個の貝の画像として表示する。また、貝の画像の下には、ボタン押下演出が実行されるまでの時間を示すタイマを表示する。貝およびタイマが表示される演出をタイマ演出とも呼ぶ。

【１５２１】

図１２６は、タイマ演出およびボタン押下演出を説明する説明図である。図１２６（ａ）にはタイマ演出が実行される様子を示した。図示するように、ステージＳｔの近傍に、蓄積ポイントの１０ポイント分を示す貝の画像が表示される。当該貝の画像は、後にボタン押下演出が実行されることを示す。また、貝の画像の下には、ボタン押下演出が実行されるまでの時間を示すタイマが表示される。当該タイマは、時間の経過とともにカウントダウンされる。また、ポイント付与演出Ｘ３が実行されたことによって１２ポイントとなった蓄積ポイントのうち、貝に変化した１０個の真珠に相当する１０ポイント以外の残りの２ポイント分は、ステージＳｔに２個の真珠として表示される。

【１５２２】

タイマ演出が実行されている期間中も、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡでは、演出ａ１が実行される。そして、タイマ演出によって示されているタイマの残時間が０（ゼロ）になるとボタン押下演出が実行される。

【１５２３】

図１２６（ｂ）には、ボタン押下演出が実行される様子を示した。ボタン押下演出は、遊技者に対して演出操作ボタン２４を押下することを促す演出である。具体的には、タイマ演出において表示されていた貝が開いた画像が表示されると共に、「押せ！」と言う文字が表示される。

【１５２４】

また、本例においては、ボタン押下演出が開始される直前、すなわち、タイマ演出によるタイマの残時間が０になる直前に、演出ａ１としてメイン表示領域ＭＡにおいて変動表示している液晶用図柄が擬似的に停止した状態（以下、擬似停止状態とも呼ぶ）となる。そして、液晶用図柄が擬似停止状態で、ボタン押下演出が実行され、遊技者が所定のタイミングで演出操作ボタン２４を押下すると、図１２６（ｃ）に示すように、演出ａ２が開始されるとともに、再び液晶用図柄が変動を開始する。

【１５２５】

なお、擬似停止状態においては、液晶用図柄は完全には停止しておらず、わずかに変動しており、パチンコ機１０の内部処理においては液晶用図柄が変動表示している状態である。液晶用図柄の擬似停止状態は、演出上、液晶用図柄があたかも停止表示に移行したかのように遊技者に認識させるための表示状態である。このように１遊技回の中で図柄の擬似的な停止と、再度の変動開始を行うことにより、あたかも遊技回を跨いで連続的に予告演出を実行しているかのように遊技者に認識させるための演出を、本実施形態においては擬似連続予告演出とも呼ぶ。

【１５２６】

すなわち、本説明においては、ボタン押下演出は、擬似連続予告演出から演出ａ２の実行に切り替える契機として用いられている。ボタン押下演出をこのように用いることによって、擬似的に停止した液晶用図柄を視認することによって、大当たり抽選が外れであったと一時的に認識した遊技者に対して、ボタン押下演出の実行中に自らが演出操作ボタン２４を押下することによって、大当たり抽選の外れ結果を一時的に回避できたように感じさせることができ、遊技者に安堵感や期待感を付与することができる。

【１５２７】

また、遊技回の実行中に、ポイント付与演出が実行されると、ポイントが付与されるとともに、当該ポイントは蓄積される。そして、１０ポイントが蓄積される毎にタイマ演出が開始され、タイマの残時間が０になるタイミングでボタン押下演出が実行される。よって、ポイント付与演出を遊技回において実行する毎に、遊技者に対して、期待感を付与することができる。また、１０ポイントが蓄積されるとボタン押下演出が実行され、ボタン押下演出が実行されたタイミングで遊技者がボタンを押下することによって、その後に、擬似停止した外れ結果を示す液晶用図柄を再び変動させる演出や、当該遊技回の期待度を示唆する演出など、種々の演出が実行されるので、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【１５２８】

なお、ボタン押下演出が実行された後は、タイマ演出およびボタン演出に対応する貝の画像の表示は消えて、残りの２ポイント分の蓄積ポイントを示す２個の真珠の画像が表示された状態となる。

【１５２９】

ポイント付与演出が実行されポイントが蓄積された状態であるにも関わらず、１０ポイント以上の蓄積がない状態で当該遊技回が終了した場合には、当該蓄積ポイントがリセット（蓄積ポイント：０）される場合と、次の遊技回に繰り越される場合とがある。蓄積ポイントが遊技回の終了時にリセットされるか繰り越されるかは、パチンコ機１０による所定の処理によって決定される。当該処理については、後で詳しく説明する。

【１５３０】

また、パチンコ機１０は、全ての遊技回においてポイント付与演出を実行するのではなく、一部の遊技回においてポイント付与演出を実行する。特に、リーチ（大当たり抽選は「外れ」）である遊技回や、大当たりである遊技回において高い頻度で実行する。

【１５３１】

図１２７は、本実施形態のパチンコ機１０が実行するポイント付与演出（ケース２）を説明するタイムチャートである。本説明においては、ポイント付与演出において付与された蓄積ポイントが遊技回を跨いで蓄積される場合について説明する。

【１５３２】

図示するように、遊技回Ｕ１では、変動が開始されるとともに、演出ｂ１が実行される。演出ｂ１では、表示面４１ａに液晶用図柄の変動を示す画像が表示されたり、所定のキャラクタ画像が表示される。その後、所定のタイミングにおいて、ポイント付与演出Ｙ１が実行される。図示するように、当該ポイント付与演出においては５ポイントが付与される。よって、蓄積ポイントは５ポイントとなる。その後、遊技回Ｕ１の変動は終了する。この時、ポイント付与演出（ケース２）においては、遊技回Ｕ１の変動終了時に、蓄積ポイントは、リセットされずに、次に実行される遊技回Ｕ２に繰り越される。

【１５３３】

また、本実施形態においては、図１２７の「ステージＳｔの色」の欄に示したように、当該遊技回において当該蓄積ポイントが繰り越されるのか、繰り越されないのかを遊技者に示唆するために、ステージＳｔの色を以下のように制御する。

（１）ポイントが蓄積されていない場合には、ステージＳｔは白色に設定する。

（２）ポイントが蓄積されている場合であって、蓄積ポイントが繰り越される場合には、ステージＳｔは黄色に設定する。

（３）ポイントが蓄積されている場合であって、蓄積ポイントが繰り越されない場合には、ステージＳｔは橙色に設定する。

ステージＳｔの色を上記（１）～（３）のように制御する。

【１５３４】

図１２７の「ステージＳｔの色」の欄に示したように、ポイント付与演出（ケース２）の場合、遊技回Ｕ１において最初にポイントが蓄積された時点で、ステージＳｔが白色から黄色に変化する。その後、遊技回Ｕ２においても、蓄積ポイントは遊技回Ｕ３に繰り越されるため、ステージＳｔの色は黄色の状態が維持される。そして、遊技回Ｕ３が開始されると、遊技回Ｕ３では蓄積ポイントは次回の遊技回に繰り越されないため、ステージＳｔの色は黄色から橙色に変化する。その後、遊技回Ｕ３では、最後までポイントが蓄積された状態で終了するため、遊技回Ｕ３が実行されている期間はステージＳｔの色は橙色が維持される。

【１５３５】

図１２８は、ステージＳｔの色を説明する説明図である。図１２８（ａ）には、ポイントが蓄積されていない場合のステージＳｔを示した。ステージＳｔの色は白色に設定されている。図１２８（ｂ）には、ポイントが蓄積されている場合であって、蓄積ポイントが繰り越される場合のステージＳｔを示した。ステージＳｔの色は黄色に設定されている。図１２８（ｃ）には、ポイントが蓄積されている場合であって、蓄積ポイントが繰り越さ

れない場合のステージＳｔを示した。ステージＳｔの色は橙色に設定されている。このように、蓄積ポイントが繰り越されるのか繰り越されないかを、ステージＳｔの色を用いて遊技者に認識可能に示唆する。

【１５３６】

蓄積ポイントが繰り越されるか繰り越されないかを遊技者に示唆することで、例えば、ステージＳｔの色が蓄積ポイントが繰り越されることを示す黄色である場合には、実行中の遊技回において蓄積ポイントが１０ポイント以上とならなかったとしても、当該遊技回から繰り越される蓄積ポイントと、次回の遊技回において付与されるポイントとによって、次回の遊技回において蓄積ポイントが１０ポイント以上となる可能性が高くなったと遊技者に推測させ、遊技者に期待感を付与することができる。

【１５３７】

説明を図１２７に戻す。遊技回Ｕ１が終了し、遊技回Ｕ２が開始されると、演出ｂ２が実行される。その後、所定のタイミングでポイント付与演出Ｙ２が実行される。図示するように、当該ポイント付与演出においては６ポイントが付与される。よって、蓄積ポイントは１１ポイントとなる。このとき、蓄積ポイントが１０ポイント以上となったため、１０個分の真珠の画像は貝の画像に変化するが、遊技回Ｕ２の実行中には、ボタン押下演出までの時間を示すタイマは表示されず、「待機中」の文字が表示される。以下、「待機中」の文字が表示される演出を待機中演出とも呼ぶ。

【１５３８】

図１２９は、待機中演出を説明する説明図である。図示するように、待機中演出が実行されると、貝の画像の下に「待機中」の文字が表示される。待機中演出は、当該遊技回ではボタン押下演出は実行されず、次回以降の遊技回において、当該１０ポイント分の蓄積ポイントに対応するボタン押下演出が実行されることを示す。そして、１０ポイント分の蓄積ポイントに対応するボタン押下演出が実行される遊技回に移行した時点で、待機中演出に代わってタイマ演出が実行され、当該１０ポイント分の蓄積ポイントに対応するボタン押下演出が実行されるまでの時間のカウントダウンが実行される。

【１５３９】

図１２７に示すように、ポイント付与演出Ｙ２が終了したのち、所定のタイミングでポイント付与演出Ｙ３が実行される。当該ポイント付与演出においては０ポイントが付与される。すなわち、ポイント付与演出は実行されるにも関わらず、ポイントは付与されない。よって、蓄積ポイントは１１ポイントのままとなる。

【１５４０】

図１３０は、ポイントが付与されないポイント付与演出を説明する説明図である。図１３０では、遊技回Ｕ２で実行されるポイント付与演出Ｙ３を示した。

【１５４１】

ポイント付与演出が開始されると、通常のポイント付与演出と同様に、カメのキャラクタが表示面４１ａの上部の右端から現れ、中央に向かって進行する。そして、図１３０（ｂ）に示すように、カメのキャラクタが表示面４１ａの上部中央に位置したタイミングであっても、カメのキャラクタは何もせずに、図１３０（ｃ）に示すように、そのまま左側に進行し表示面４１ａの上部左端に進出していく。このようにポイント付与演出［０Ｐ］を実行することによって、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。その後、図柄が停止し、遊技回Ｕ２は終了する。なお、遊技回Ｕ２における蓄積ポイントは次回の遊技回（遊技回Ｕ３）に繰り越されるように設定されている。

【１５４２】

遊技回Ｕ３が開始されると、演出ｂ３が実行されるとともに、遊技回Ｕ２において実行されていた待機中演出に代わって、タイマ演出が実行される。図１２７では、後に実行される別のタイマ演出と区別するためタイマ演出１と表記する。タイマ演出１は、直近に実行されるボタン押下演出１に対応する演出である。すなわち、タイマ演出１におけるタイマに表示される時間は、ボタン押下演出１が実行されるまでの時間である。

【１５４３】

図１２７に示すように、遊技回Ｕ３が開始されてから所定のタイミングでポイント付与演出Ｙ４［＋３Ｐ］およびポイント付与演出Ｙ５［＋７Ｐ］が実行される。当該２回のポイント付与演出によって合計で１０ポイントが付与される。よって、蓄積ポイントは２１ポイントとなる。上述のように、ボタン押下演出は１０ポイント分の蓄積ポイント毎に１回実行されるので、遊技回Ｕ３では、ボタン押下演出１に加え、ボタン押下演出２が実行される。よって、ポイント付与演出Ｙ５が実行され２１ポイントの蓄積ポイントが蓄積された時点で、ボタン押下演出２に対応するタイマ演出２が実行される。

【１５４４】

図１３１は、遊技回Ｕ３で実行されるタイマ演出およびボタン押下演出を説明する説明図である。図１３１（ａ）には、タイマ演出１およびタイマ演出２が実行される様子を示した。図示するように、タイマ演出２に対応する貝の画像およびタイマは、タイマ演出１に対応する貝の画像およびタイマの左側に表示される。上述のように、タイマ演出１に対応するタイマには、ボタン押下演出１が実行されるまでの時間がカウントダウンされて表示される。タイマ演出２に対応するタイマには、ボタン押下演出２が実行されるまでの時間がカウントダウンされて表示される。よって、タイマ演出１に対応するタイマに表示されている時間と、タイマ演出２に対応するタイマに表示されている時間とは異なる。このように、タイマ演出に対応する画像を複数表示することによって、遊技者に対して、ボタン押下演出が２回実行されることを示すことができるとともに、より一層期待感を付与することができる。

【１５４５】

その後、図１２７に示すように、ボタン押下演出１が実行される。図１３１（ｂ）には、ボタン押下演出１が実行される様子を示した。ボタン押下演出１が開始されると、タイマ演出１において表示されていた貝が開いた画像が表示されると共に、「押せ！」と言う文字が表示される。なお、タイマ演出２に対応する画像はそのまま表示される。

【１５４６】

図１２７に示すように、ボタン押下演出１が終了した後、演出ｂ４が実行される。演出ｂ４の実行中も、タイマ演出２は、ボタン押下演出２が実行されるまでの時間をカウントダウンして表示する。その後、タイマ演出２においてカウントダウンしていた時間が０を表示すると、ボタン押下演出２が実行される。図１３１（ｃ）には、ボタン押下演出２が実行される様子を示した。ボタン押下演出２が実行されると、タイマ演出２において表示されていた貝が開いた画像が表示されると共に、「押せ！」と言う文字が表示される。

【１５４７】

図１２７に示すように、ボタン押下演出２が実行された後、演出ｂ５が実行され、その後、図柄が停止し遊技回Ｕ３は終了する。以上、ポイント付与演出（ケース２）について説明した。

【１５４８】

なお、本実施形態においては、遊技回における大当たり抽選の結果が大当たりではない場合より、大当たりである場合の方が、当該遊技回においてボタン押下演出が実行される確率が高くなるように設定されている。

【１５４９】

以上説明したように、本実施形態においては、ボタン押下演出を実行することによって、ボタン押下演出が実行された場合に大当たり抽選の結果が「大当たり」、または、「外れ（リーチ発生）」となる確率が高いことを遊技者に推測させ、遊技者に期待感を付与することができる。また、ポイント付与演出を実行することによって、蓄積ポイントが１０ポイント以上となった場合にボタン押下演出が実行されることを認識した遊技者に対して、ポイント付与演出を実行する毎に期待感を付与することができる。

【１５５０】

また、本実施形態においては、遊技回において蓄積した蓄積ポイントを、当該遊技回の終了の契機としてリセットする場合と、リセットせずに次回の遊技回に繰り越す場合とがある。蓄積ポイントが当該遊技回の終了の契機としてリセットする場合があることによっ

て、遊技回が終了するまでに蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積するように遊技者に所望させ、ポイント付与演出に対する遊技者の期待感をより一層増加させることができる。さらに、遊技回が開始され、ポイント付与演出の実行の実行によってポイントが蓄積されたことを認識した遊技者に対して、蓄積ポイントがリセットしてしまうかもしれない当該遊技回の終了する時期を意識させ、蓄積ポイントの蓄積する態様、すなわちポイント付与演出の実行の態様に注目させることができる。

【１５５１】

また、蓄積ポイントが次回の遊技回に繰り越す場合があることによって、仮に実行中の遊技回において蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積しなかった場合であっても、次回遊技回まで繰り越せば当該遊技回において蓄積したポイントは有効であるので、蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積しないことに対する遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【１５５２】

Ｄ４．主制御装置において実行される各種処理：

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

【１５５３】

＜タイマ割込み処理＞

図１３２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。

【１５５４】

ステップＳ４０１０１では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。その後、ステップＳ４０１０２に進む。

【１５５５】

ステップＳ４０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ４０１０３に進む。

【１５５６】

ステップＳ４０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ４０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図１３８）において、その値を更新する。

【１５５７】

ステップＳ４０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入賞に伴う始動口用の入賞処理を実行する。ステップＳ４０１０４の始動口用の入賞処理の詳細については後述する。ステップＳ４０１０４を実行した後、ステップＳ４０１０５に進む。

【１５５８】

ステップＳ４０１０５では、スルーゲート３５への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。ステップＳ４０１０５におけるスルー用の入賞処理の詳細については後述する。ステップＳ４０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【１５５９】

＜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１３２：Ｓ４０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５６０】

図１３３は、始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。ステップＳ４０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入賞（始動入賞）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳ４０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入賞したと判定した場合には（Ｓ４０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ４０２０３に進む。

【１５６１】

ステップＳ４０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ４０２０４に進む。

【１５６２】

ステップＳ４０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ４０２０９に進む。

【１５６３】

ステップＳ４０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入賞していないと判定した場合には（Ｓ４０２０１：ＮＯ）、ステップＳ４０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入賞したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【１５６４】

ステップＳ４０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入賞したと判定した場合には（Ｓ４０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳ４０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ４０２０７に進む。一方、ステップＳ４０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入賞していないと判定した場合には（Ｓ４０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入賞処理を終了する。

【１５６５】

ステップＳ４０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ４０２０８に進む。

【１５６６】

ステップＳ４０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ４０２０９に進む。

【１５６７】

ステップＳ４０２０９では、上述したステップＳ４０２０４又はステップＳ４０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳ４０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓ４０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入賞処理を終了する。

【１５６８】

一方、ステップＳ４０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓ４０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳ４０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳ４０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、

第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳ４０２１２に進む。

【１５６９】

ステップＳ４０２１２では、ステップＳ４０１０３（図１３２）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および、通常処理（図１３８）において更新している変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳ４０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ４０１０３（図１３２）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ４０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ４０１０３（図１３２）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ４０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳ４０２１２を実行した後、ステップＳ４０２１３に進む。

【１５７０】

ステップＳ４０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて、大当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、遊技回の変動時間などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳ４０２１３を実行した後、ステップＳ４０２１４に進む。

【１５７１】

ステップＳ４０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。

【１５７２】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞が発生したこと及び当該入賞に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図１３８：ステップＳ４０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【１５７３】

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。

【１５７４】
主側ＭＰＵ６２は、ステップＳ４０２１４を実行した後、本始動口用の入賞処理を終了する。
【１５７５】
＜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１３３：Ｓ４０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１５７６】
図１３４は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、大当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、遊技回の変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。
【１５７７】
ステップＳ４０３０１では、大当たり・リーチ情報取得処理を実行する。当該処理は、大当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定を行う処理である。大当たり・リーチ情報取得処理の詳細については後述する。ステップＳ４０３０１を実行した後、ステップＳ４０３０２に進む。
【１５７８】
ステップＳ４０３０２では、変動時間情報取得処理を実行する。当該処理は、遊技回の変動時間の判定を行う処理である。変動時間情報取得処理の詳細については後述する。
【１５７９】
ステップＳ４０３０２を実行した後、本先判定処理を終了する。
【１５８０】
＜大当たり・リーチ情報取得処理＞
次に、大当たり・リーチ情報取得処理について説明する。大当たり・リーチ情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図１３４：Ｓ４０３０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１５８１】
図１３５は、大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳ４０４０１では、始動口用の入賞処理（図１３３）における始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳ４０４０２に進み、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入賞よりも前の入賞によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入賞による大当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を判定することによって、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。
【１５８２】
ステップＳ４０４０２において、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓ４０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４０４０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳ４０４０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【１５８３】
一方、ステップＳ４０４０２において、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ４０４０２：ＮＯ）、ステップＳ４０４０４に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップＳ４０４０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否

かを判定する。
【１５８４】
ステップＳ４０４０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ４０４０５：ＹＥＳ）、ステップＳ４０４０６に進み、今回の始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタＣ２の値を読み出す。その後、ステップＳ４０４０７に進み、振分テーブル記憶エリア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Ｓ４０４０７を実行した後、ステップＳ４０４０８に進む。
【１５８５】
ステップＳ４０４０８では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳ４０４０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ４０４０８：ＹＥＳ）、ステップＳ４０４０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ４０４０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ４０４０８：ＮＯ）、ステップＳ４０４１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。
【１５８６】
ステップＳ４０４０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ４０４０５：ＮＯ）、ステップＳ４０４１１に進み、今回の始動口への入賞によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。その後、ステップＳ４０４１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳ４０４１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。
【１５８７】
ステップＳ４０４１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓ４０４１３：ＹＥＳ）、ステップＳ４０４１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ４０４１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓ４０４１３：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。
【１５８８】
＜変動時間情報取得処理＞
次に、変動時間情報取得処理について説明する。変動時間情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図１３４：Ｓ４０３０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１５８９】
図１３６は、変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳ４０５０１では、始動口用の入賞処理（図１３３）における始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳ４０５０２に進む。
【１５９０】
ステップＳ４０５０２では、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たり・リーチ情報取得処理によって判定した大当たり抽選の抽選結果に基づいて大当たりの有無を判定し、大当たりである場合には（Ｓ４０５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４０５０３に進む。
【１５９１】

ステップＳ４０５０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳ４０５０３を実行した後、ステップＳ４０５０７に進む。

【１５９２】

ステップＳ４０５０７では、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【１５９３】

ステップＳ４０５０２において、大当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳ４０５０２：ＮＯ）、ステップＳ４０５０４に進み、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳ４０５０４において、リーチが発生すると判定した場合には（Ｓ４０５０４：ＹＥＳ）、ステップＳ４０５０５に進む。

【１５９４】

ステップＳ４０５０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳ４０５０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【１５９５】

ステップＳ４０５０４において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳ４０５０４：ＮＯ）、ステップＳ４０５０６に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳ４０５０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【１５９６】

本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタＣＳの値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。先判定処理の一処理として変動時間取得処理を実行する時点、すなわち、先判定処理の対象となっている保留遊技回の変動時間を取得する時点においては、当該処理の対象となっている保留遊技回が遊技回として実行される時点における保留個数は不明である。そこで、本実施形態においては、第１始動保留個数ＲａＮ＝０（および、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０）と仮定した場合における変動時間を取得する。よって、本変動時間取得処理によって取得した変動時間は、先判定処理の対象となった保留遊技回が遊技回として実行される際の実際の変動時間（後述する変動時間設定処理において取得される変動時間）とは値が異なる場合がある。本実施形態においては、先判定処理の一処理として実行する変動時間取得処理において取得した変動時間を「仮変動時間」とも呼ぶ。本実施形態においては、ポイント付与演出を実行するにあたって行われる処理において、当該仮変動時間の値を用いる。仮変動時間を用いた処理については後述する。

【１５９７】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、その他、例えば、合計保留個数ＣＲＮの値が大きいほど、変動時間が短くなるように設定される構成としてもよい。また、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が

多いほど変動時間が短くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が長くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【１５９８】

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。

【１５９９】

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。

【１６００】

＜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１３２：ステップＳ４０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１６０１】

図１３７は、スルー用の入賞処理を示すフローチャートである。ステップＳ４０６０１では、遊技球がスルーゲート３５に入賞したか否かを判定する。ステップＳ４０６０１において、遊技球がスルーゲート３５に入賞したと判定した場合には（Ｓ４０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４０６０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入賞数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳ４０６０１において、スルーゲート３５に遊技球が入賞しなかったと判定した場合には（Ｓ４０６０１：ＮＯ）、本スルー用の入賞処理を終了する。

【１６０２】

ステップＳ４０６０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓ４０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４０６０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳ４０６０４に進む。

【１６０３】

ステップＳ４０６０４では、ステップＳ４０１０３（図１３２）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。

【１６０４】

一方、ステップＳ４０６０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓ４０６０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を記憶することなく、スルー用の入賞処理を終了する。

【１６０５】

＜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。
【１６０６】
図１３８は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳ４０７０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳ４０７０２に進む。
【１６０７】
ステップＳ４０７０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳ４０７０３に進む。
【１６０８】
ステップＳ４０７０３では、ステップＳ４０７０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳ４０７０３を実行した後、ステップＳ４０７０４に進む。
【１６０９】
ステップＳ４０７０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ４０７０５に進む。
【１６１０】
ステップＳ４０７０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳ４０７０６に進む。ステップＳ４０７０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、大当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１結果表示部３７ａ，第２結果表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳ４０７０６を実行した後、ステップＳ４０７０７に進む。
【１６１１】
ステップＳ４０７０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ４０７０８に進む。
【１６１２】
ステップＳ４０７０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ４０７０９に進む。
【１６１３】
ステップＳ４０７０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳ４０７０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳ４０７０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓ４０７０９：ＮＯ）、ステップＳ４０７１０及びステップＳ４０７１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳ４０７１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カ

ウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳ４０７１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップＳ４０７０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓ４０７０９：ＹＥＳ）、ステップＳ４０７０３に戻り、ステップＳ４０７０３からステップＳ４０７０８までの各処理を実行する。

【１６１４】

なお、ステップＳ４０７０３からステップＳ４０７０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【１６１５】

＜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１３８：Ｓ４０７０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１６１６】

図１３９は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ４０８０１では、特別遊技状態中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのオープニング期間フラグ、開閉実行モードフラグ、エンディング期間フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉実行モードの終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【１６１７】

ステップＳ４０８０１においてオープニング期間フラグ、開閉実行モードフラグ、エンディング期間フラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４０８０１：ＹＥＳ）、特別遊技状態中であると判定し、ステップＳ４０８０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、特別遊技状態中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳ４０８０１において、特別遊技状態中でないと判定した場合には（Ｓ４０８０１：ＮＯ）、ステップＳ４０８０２に進む。

【１６１８】

ステップＳ４０８０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【１６１９】

ステップＳ４０８０２において、メイン表示部４５が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓ４０８０２：ＮＯ）、ステップＳ４０８０３～ステップＳ４０８０５の遊技回開始用の処理に進む。ステップＳ４０８０３では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳ４０８０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には

（Ｓ４０８０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳ４０８０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓ４０８０３：ＮＯ）、ステップＳ４０８０４に進む。

【１６２０】

ステップＳ４０８０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップＳ４０８０５に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【１６２１】

ステップＳ４０８０５では、メイン表示部４５における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ４０８０６に進む。

【１６２２】

ステップＳ４０８０６では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回の数をカウントするためのカウンタである。ステップＳ４０８０６を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【１６２３】

一方、ステップＳ４０８０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定した場合には（Ｓ４０８０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４０８０７～ステップＳ４０８０９の遊技回進行用の処理を実行する。

【１６２４】

ステップＳ４０８０７では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳ４０８０７では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に記憶されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図１４２）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。

【１６２５】

ステップＳ４０８０７において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓ４０８０７：ＮＯ）、ステップＳ４０８０８に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る結果表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳ４０８０８を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【１６２６】

ステップＳ４０８０７において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓ４０８０７：ＹＥＳ）、ステップＳ４０８０９に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図１４１）において決定された結果表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る結果表示部にて表示されるように当該結果表示部を表示制御する。ステップＳ４０８０９を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【１６２７】

＜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１３９：Ｓ４０８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１６２８】

図１４０は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ４０９０１では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図１１７）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１１７）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されて

いる保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳ４０９０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【１６２９】

ステップＳ４０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳ４０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４０９０２～ステップＳ４０９０７の第１保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップＳ４０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ４０９０１：ＮＯ）、ステップＳ４０９０８～ステップＳ４０９１３の第２保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

【１６３０】

ステップＳ４０９０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳ４０９０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳ４０９０４に進む。ステップＳ４０９０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ４０９０５に進む。

【１６３１】

ステップＳ４０９０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ４０９０５を実行した後、ステップＳ４０９０６に進む。

【１６３２】

ステップＳ４０９０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２結果表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２結果表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳ４０９０７へ進む。

【１６３３】

ステップＳ４０９０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【１６３４】

ステップＳ４０９０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図１３８）におけるステップＳ４０７０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【１６３５】
ステップＳ４０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ４０９０１：ＮＯ）、ステップＳ４０９０８に進む。
【１６３６】
ステップＳ４０９０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳ４０９０９に進む。ステップＳ４０９０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳ４０９１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ４０９１１に進む。
【１６３７】
ステップＳ４０９１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ４０９１１を実行した後、ステップＳ４０９１２に進む。
【１６３８】
ステップＳ４０９１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２結果表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳ４０９１３に進む。
【１６３９】
ステップＳ４０９１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。
【１６４０】
ステップＳ４０９１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図１３８）におけるステップＳ４０７０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【１６４１】
＜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１３９：Ｓ４０８０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１６４２】
図１４１は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳ４１００１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、その後に通常大当たりに当選した場合にＯＦＦにされる。ステップＳ４１００１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓ４１００１：ＹＥＳ）、ステップＳ４１００２に進む。

【１６４３】
ステップＳ４１００２では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１１８（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ４１００４に進む。一方、ステップＳ４１００１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓ４１００１：ＮＯ）、ステップＳ４１００３に進む。
【１６４４】
ステップＳ４１００３では、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１１８（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ４１００４に進む。
【１６４５】
ステップＳ４１００４では、ステップＳ４１００２又はステップＳ４１００３における当否判定（大当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳ４１００４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓ４１００４：ＹＥＳ）、ステップＳ４１００５～ステップＳ４１０１２において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。
【１６４６】
ステップＳ４１００５では、ＲＡＭ６４の第２結果表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ４１００５において、第２結果表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４１００５：ＮＯ）、ステップＳ４１００６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図１２０（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。
【１６４７】
一方、ステップＳ４１００５において、第２結果表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４１００５：ＹＥＳ）、ステップＳ４１００７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図１２０（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳ４１００６又はステップＳ４１００７の処理を実行した後。ステップＳ４１００８に進む。
【１６４８】
ステップＳ４１００８では、ステップＳ４１００６又はステップＳ４１００７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ４１００８において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓ４１００８：ＹＥＳ）、ステップＳ４１００９に進む。
【１６４９】
ステップＳ４１００９では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ４１００６又はステップＳ４１００７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ４１００９を実行した後、ステップＳ４１０１０に進む。
【１６５０】
ステップＳ４１０１０では、ステップＳ４１００６又はステップＳ４１００７において

振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変フラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ４１０１６に進む。

【１６５１】

一方、ステップＳ４１００８において、ステップＳ４１００６又はステップＳ４１００７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合には（Ｓ４１００８：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップＳ４１０１１に進む。

【１６５２】

ステップＳ４１０１１では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ４１００６又はステップＳ４１００７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ４１０１１を実行した後、ステップＳ４１０１２に進む。

【１６５３】

ステップＳ４１０１２では、ステップＳ４１００６又はステップＳ４１００７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常フラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ４１０１６に進む。

【１６５４】

ステップＳ４１００４において、ステップＳ４１００２又はステップＳ４１００３における大当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓ４１００４：ＮＯ）、ステップＳ４１０１３に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定をする。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【１６５５】

ステップＳ４１０１３において、当該遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓ４１０１３：ＹＥＳ）、ステップＳ４１０１４に進む。

【１６５６】

ステップＳ４１０１４では、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。リーチ用の停止結果となる今回の遊技回において、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおけるリーチ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ４１０１４を実行した後、ステップＳ４１０１６に進む。

【１６５７】

ステップＳ４１０１３において、当該遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓ４１０１３：ＮＯ）、ステップＳ４１０１５に進む。

【１６５８】

ステップＳ４１０１５では、外れ用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１結果表示部３７ａ又は第２

結果表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ４１０１５を実行した後、ステップＳ４１０１６に進む。

【１６５９】

ステップＳ４１０１６では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳ４１０１６を実行した後、ステップＳ４１０１７に進む。

【１６６０】

ステップＳ４１０１７では、ＲＡＭ６４の第２結果表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ４１０１７において、ＲＡＭ６４の第２結果表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４１０１７：ＮＯ）、ステップＳ４１０１８に進み、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ４１０１６で設定された変動時間の情報が含まれている。

【１６６１】

一方、ステップＳ４１０１７において、第２結果表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４１０１７：ＹＥＳ）、ステップＳ４１０１９に進み、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ４１０１６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳ４１０１８又はステップＳ４１０１９を実行した後、ステップＳ４１０２０に進む。

【１６６２】

ステップＳ４１０２０では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果、リーチ発生の有無の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、または、リーチ発生の有無の情報および外れ結果の情報が含まれている。

【１６６３】

ステップＳ４１０１８～ステップＳ４１０２０にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図１３８）におけるステップＳ４０７０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ４１０２０を実行後、ステップＳ４１０２１に進む。

【１６６４】

ステップＳ４１０２１では、第１結果表示部３７ａ及び第２結果表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した結果表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２結果表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第１結果表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２結果表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第２結果表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳ４１０２１を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【１６６５】

＜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１４１：Ｓ４１０１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１６６６】
図１４２は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ４１１０１では、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳ４１１０２に進む。
【１６６７】
ステップＳ４１１０２では、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓ４１１０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４１１０３に進む。
【１６６８】
ステップＳ４１１０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳ４１１０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【１６６９】
ステップＳ４１１０２において、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選ではないと判定した場合には（Ｓ４１１０２：ＮＯ）、ステップＳ４１１０４に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳ４１１０２において今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選していない場合に本処理（Ｓ４１１０４）を実行することから、ステップＳ４１１０４においては、大当たり抽選に当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓ４１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳ４１１０５に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。
【１６７０】
ステップＳ４１１０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップＳ４１１０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【１６７１】
ステップＳ４１１０４において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓ４１１０４：ＮＯ）、ステップＳ４１１０６に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳ４１１０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【１６７２】
なお、上述のように、本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタＣＳの値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる

。
【１６７３】
　また、本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、その他、例えば、合計保留個数ＣＲＮの値が大きいほど、変動時間が短くなるように設定される構成としてもよい。また、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が長くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。
【１６７４】
　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。
【１６７５】
　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。
【１６７６】
＜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１３８：Ｓ４０７０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１６７７】
　図１４３は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ４１２０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉実行モードの終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、特別遊技状態においてエンディング演出を実行するための期間である。
【１６７８】
　ステップＳ４１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４１２０１：ＮＯ）、ステップＳ４１２０２に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、開閉実行モードフラグは、遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。
【１６７９】
　ステップＳ４１２０２において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４１２０２：ＮＯ）、ステップＳ４１２０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。
【１６８０】

ステップＳ４１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４１２０３：ＮＯ）、ステップＳ４１２０４に進み、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ４１２０４において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Ｓ４１２０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【１６８１】

ステップＳ４１２０４において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Ｓ４１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳ４１２０５に進み、今回の遊技回の遊技結果（大当たり抽選の結果）が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６Ｒ通常フラグ、８Ｒ通常フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。上記各フラグのいずれもがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４１２０５：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。

【１６８２】

ステップＳ４１２０５において、今回の遊技回の遊技結果（大当たり抽選の結果）が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には（Ｓ４１２０５：ＹＥＳ）、ステップＳ４１２０６に進み、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ４１２０７に進む。

【１６８３】

ステップＳ４１２０７では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳ４１２０７を実行した後、ステップＳ４１２０８に進む。

【１６８４】

ステップＳ４１２０８では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図１３８）におけるステップＳ４０７０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ４１２０８を実行した後、ステップＳ４１２０９に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１６８５】

ステップＳ４１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳ４１２１０に進む。

【１６８６】

ステップＳ４１２１０では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ４１２１０において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓ４１２１０：ＹＥＳ）、ステップＳ４１２１１に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ４１２１２に進む。

【１６８７】

ステップＳ４１２１２では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果

データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳ４１２１２を実行した後、ステップＳ４１２１３に進む。

【１６８８】

ステップＳ４１２１３では、今回の開閉実行モードのラウンド数を判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ（１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６Ｒ通常フラグ、８Ｒ通常フラグ）を確認する。ステップＳ４１２１３において、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグが１６Ｒ確変フラグ又は１６Ｒ通常フラグであると判定した場合には（Ｓ４１２１３：ＹＥＳ）、ステップＳ４１２１４に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１６」をセットする。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１は、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。

【１６８９】

一方、ステップＳ４１２１３において、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグが８Ｒ確変フラグ又は８Ｒ通常フラグであると判定した場合には（Ｓ４１２１３：ＮＯ）、ステップＳ４１２１５に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「８」をセットする。ステップＳ４１２１４又はステップＳ４１２１５を実行した後、ステップＳ４１２１６に進む。

【１６９０】

ステップＳ４１２１６では、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１６９１】

ステップＳ４１２０２において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４１２１７に進み、大入賞口開閉処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａが閉鎖中である場合には、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１が「１」以上であることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とすることで大入賞口３６ａを開放させる。また、大入賞口３６ａが開放中である場合には、当該大入賞口３６ａの開放から開放限度時間が経過していること又は開放限度個数が入賞していることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態を停止し、大入賞口３６ａを閉鎖させる。大入賞口開閉処理の詳細は後述する。ステップＳ４１２１７を実行した後、ステップＳ４１２１８に進む。

【１６９２】

ステップＳ４１２１８では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ４１２１９：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ４１２１８：ＹＥＳ）、ステップＳ４１２１９に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳ４１２１９を実行した後、ステップＳ４１２２０に進む。

【１６９３】

ステップＳ４１２２０では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳ４１２２０を実行した後、ステップＳ４１２２１に進む。

【１６９４】

ステップＳ４１２２１では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、特別遊技状態におけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセッ

トする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳ４１２２１を実行した後、ステップＳ４１２２２に進む。

【１６９５】

ステップＳ４１２２２では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図１３８）におけるステップＳ４０６０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳ４１２２２を実行した後、ステップＳ４１２２３に進む。

【１６９６】

ステップＳ４１２２３では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１６９７】

ステップＳ４１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４１２２４に進む。

【１６９８】

ステップＳ４１２２４では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓ４１２２３）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ４１２２４において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ４１２２４：ＹＥＳ）、ステップＳ４１２２５に進む。

【１６９９】

ステップＳ４１２２５では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ４１２２６に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳ４１２２６を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１７００】

一方、ステップＳ４１２２４において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ４１２２４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【１７０１】

＜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１４３：１１２１７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１７０２】

図１４４は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳ４１３０１では、大入賞口３６ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳ４１３０１において、大入賞口３６ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ４１３０１：ＮＯ）、ステップＳ４１３０２に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ４１３０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ４１３０２：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ４１３０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ４１３０２：ＮＯ）、ステップＳ４１３０３に進む。

【１７０３】

ステップＳ４１３０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマ

カウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ４１３０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ４１３０３：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ４１３０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ４１３０３：ＹＥＳ）、ステップＳ４１３０４に進み、大入賞口３６ａを開放するために可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とする。その後、ステップＳ４１３０５に進む。

【１７０４】

ステップＳ４１３０５では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態におけるパチンコ機１０の場合、設定されている入賞モードは全て高頻度入賞モードであるので、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１５０００」（すなわち３０ｓｅｃ）をセットする。さらに、大入賞口３６ａへの遊技球の入賞数をカウントするために、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた入賞カウンタエリアＰＣに「１０」をセットする。第１タイマカウンタエリアＴ１にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。なお、仮にパチンコ機１０に低頻度入賞モードが設定されている場合には、例えば、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットするとともに、入賞カウンタエリアＰＣに「６」をセットしてもよい。ステップＳ４１３０５を実行した後、ステップＳ４１３０６に進む。

【１７０５】

ステップＳ４１３０６では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口３６ａの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理の外部出力処理（図１３８：ステップＳ４０７０３）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

【１７０６】

ステップＳ４１３０１において、大入賞口３６ａが開放中であると判定した場合には（ステップＳ４１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４１３０７に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳ４１３０７において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ４１３０７：ＮＯ）、ステップＳ４１３０８に進む。

【１７０７】

ステップＳ４１３０８では、大入賞口３６ａに遊技球が入賞したか否かを、可変入賞装置３６に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳ４１３０８において、入賞が発生していないと判定した場合には（Ｓ４１３０８：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ４１３０８において、入賞が発生していると判定した場合には（Ｓ４１３０８：ＹＥＳ）、ステップＳ４１３０９に進み、入賞カウンタエリアＰＣの値を１減算する。その後、ステップＳ４１３１０に進む。

【１７０８】

ステップＳ４１３１０では、入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ４１３１０において、入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ４１３１０：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【１７０９】

ステップＳ４１３０７において第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ４１３０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ４１３１０において入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ４１３１０：ＹＥＳ）、ステップＳ４１３１１に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａを閉鎖するために可変入賞駆動部３６ｃを非駆動状態とする。その後、ステップＳ４１３１２に進む。

【１７１０】

ステップＳ４１３１２では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算する。その後、ステップＳ４１３１３に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ４１３１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ４１３１３：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ４１３１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ４１３１３：ＮＯ）、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１０００」（すなわち２ｓｅｃ）をセットする。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳ４１３１４を実行した後、ステップＳ４１３１５に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。

【１７１１】

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１３８：ステップＳ４０７０３）において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する

【１７１２】

＜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１４３：Ｓ４１２２６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１７１３】

図１４５は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ４１４０１では、ＲＡＭ６４に、大当たり種別フラグとして確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１７１４】

ステップＳ４１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４１４０２に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６通常フラグ、８Ｒ通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。ステップＳ４１４０２を実行した後、ステップＳ４１４０３に進む。

【１７１５】

ステップＳ４１４０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳ４１４０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度

サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップＳ４１４０５に進む。

【１７１６】

ステップＳ４１４０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳ４１４０６に進む。

【１７１７】

ステップＳ４１４０６では、当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳ４１４１０に進む。

【１７１８】

一方、ステップＳ４１４０１において、ＲＡＭ６４に、１６Ｒ通常フラグ又は８Ｒ通常フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４１４０１：ＮＯ）、ステップＳ４１４０７に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６通常フラグ、８Ｒ通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。その後、ステップＳ４１４０８に進む。

【１７１９】

ステップＳ４１４０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳ４１４０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳ４１４１０に進む。

【１７２０】

ステップＳ４１４１０では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【１７２１】

＜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１３８：Ｓ４０７０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１７２２】

図１４６は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳ４１５０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ４１５０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４１５０１：ＮＯ）、ステップＳ４１５０２に進む。

【１７２３】

ステップＳ４１５０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ４１５０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４１５０２:ＮＯ）、ステップＳ４１５０３に進む。

【１７２４】

ステップＳ４１５０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【１７２５】

ステップＳ４１５０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ４１５０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ４１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳ４１５０４に進む。

【１７２６】

ステップＳ４１５０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ４１５０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓ４１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳ４１５０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳ４１５０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓ４１５０４：ＮＯ）、ステップＳ４１５０６に進む。

【１７２７】

ステップＳ４１５０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳ４１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ４１５０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ４１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓ４１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳ４１５０７に進む。

【１７２８】

ステップＳ４１５０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳ４１５０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳ４１５０７において開閉実行モードではなく（Ｓ４１５０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳ４１５０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓ４１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳ４１５０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる（図１２１（ｂ）参照）。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳ４１５１０に進む。

【１７２９】

ステップＳ４１５１０では、ステップＳ４１５０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ４１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓ４１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳ４１５１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップＳ４１５１２に進む。一方、ステップＳ４１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓ４１５１０：ＮＯ）、ステップＳ４１５１１の処理を実行することなく、ステップＳ４１５１２に進む。

【１７３０】

ステップＳ４１５１２では、当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。ステップＳ４１５１２において、当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合には（Ｓ４１５１２：ＹＥＳ）、ステップＳ４１５１３に進む。一方、ステップＳ４１５１

２において、当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ４１５１２：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

【１７３１】

ステップＳ４１５１３では、遊技回数カウンタエリアが「０」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、低確率モードであって高頻度サポートモードである場合に１の遊技回が終了する度に１減算される。ステップＳ４１５１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」でないと判定した場合には（Ｓ４１５１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ４１５１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」であると判定した場合には、ステップＳ４１５１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ４１５１５に進む。

【１７３２】

ステップＳ４１５１５では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。

【１７３３】

ステップＳ４１５１５にて設定された低頻度サポートコマンドは、通常処理の外部出力処理（図１３８：ステップＳ４０７０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、低頻度サポートコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。

【１７３４】

ステップＳ４１５０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ４１５０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ４１５１８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓ４１５０８：ＮＯ）、ステップＳ４１５１６に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳ４１５１７に進む。

【１７３５】

ステップＳ４１５１７では、ステップＳ４１５１６の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ４１５１７において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓ４１５１７：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ４１５１７において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓ４１５１７：ＹＥＳ）、ステップＳ４１５１８に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【１７３６】

ステップＳ４１５０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４１５１９に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ４１５１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ４１５１９：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ４１５１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ４１５１９：ＹＥＳ）、ステップＳ４１５２０に進む。

【１７３７】

ステップＳ４１５２０では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップ

Ｓ４１５２１に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１７３８】

ステップＳ４１５０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４１５２２に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１７３９】

＜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１４６：Ｓ４１５２２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１７４０】

図１４７は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ４１６０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓ４１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４１６０２に進む。

【１７４１】

ステップＳ４１６０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ４１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ４１６０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【１７４２】

ステップＳ４１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ４１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４１６０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳ４１６０３を実行した後、ステップＳ４１６０４に進む。

【１７４３】

ステップＳ４１６０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳ４１６０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ４１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ４１６０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ４１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ４１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳ４１６０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１７４４】

ステップＳ４１６０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ４１６０１：ＮＯ）、ステップＳ４１６０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ４１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓ４１６０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ４１５０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓ４

１６０７：ＹＥＳ）、ステップＳ４１６０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳ４１６０９に進む。

【１７４５】

ステップＳ４１６０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓ４１６０９：ＮＯ）、ステップＳ４１６１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【１７４６】

ステップＳ４１６１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓ４１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳ４１６１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１７４７】

一方、ステップＳ４１６０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ４１６０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ４１６１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓ４１６１０：ＮＯ）、ステップＳ４１６１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１７４８】

Ｄ５．音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【１７４９】

図１４８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。

【１７５０】

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。

【１７５１】

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

【１７５２】

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。

【１７５３】

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。

【１７５４】
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。
【１７５５】
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。
【１７５６】
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。
【１７５７】
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。
【１７５８】
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。
【１７５９】
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。
【１７６０】
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。
【１７６１】
Ｄ６．音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
＜タイマ割込み処理＞
最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【１７６２】
図１４９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。
【１７６３】
ステップＳ４１７０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの

記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳ４１７０１を実行した後、ステップＳ４１７０２に進む。

【１７６４】

ステップＳ４１７０２では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理は、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドに対応して実行される処理である。コマンド対応処理の詳細は後述する。ステップＳ４１７０２を実行した後、ステップＳ４１７０３に進む。

【１７６５】

ステップＳ４１７０３では、ポイント付与演出実行処理を実行する。ポイント付与演出実行処理は、遊技回の実行中におけるポイント付与演出に関する各種処理を実行するための処理である。ポイント付与演出実行処理の詳細は後述する。ステップＳ４１７０３を実行した後、ステップＳ４１７０４に進む。

【１７６６】

ステップＳ４１７０４では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳ４１７０２のコマンド対応処理およびステップＳ４７０３のポイント付与演出実行処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳ４１７０４を実行した後、ステップＳ４１７０５に進む。

【１７６７】

ステップＳ４１７０５では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳ４１７０２のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳ４１７０５を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【１７６８】

＜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１４９：Ｓ４１７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１７６９】

図１５０は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳ４１８０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ４１８０１において、保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ４１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４１８０２に進む。一方、ステップＳ４１８０１において、保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４１８０１：ＮＯ）、ステップＳ４１８０６に進む。

【１７７０】

ステップＳ４１８０２では、入賞時の更新処理を実行する。入賞時の更新処理では、第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳ４１８０２の入賞時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳ４１８０２を実行した後、ステップＳ４１８０３に進む。

【１７７１】

ステップＳ４１８０３では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳ４１８０２において特定された第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第１

保留表示領域Ｄｓ１および第２保留表示領域Ｄｓ２の表示態様を制御する。ステップＳ４１８０３を実行した後、ステップＳ４１８０４に進む。

【１７７２】

ステップＳ４１８０４では、保留コマンドの内容を遊技回設定情報記憶エリア９４ｄに格納する。すなわち、主側ＭＰＵ６２によって実行された先判定処理によって取得された情報が保留コマンドによって音光側ＭＰＵ９２に送信され、当該送信された保留コマンドに含まれる先判定処理の情報を遊技回設定情報記憶エリア９４ｄに格納する。

【１７７３】

図１５１は、遊技回設定情報記憶エリア９４ｄの構成を説明する説明図である。遊技回設定情報記憶エリア９４ｄは、第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアと第２始動口用遊技回設定情報記憶エリアとを有する。図１５１（ａ）には第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアを示し、図１５１（ｂ）には第２始動口用遊技回設定情報記憶エリアを示した。なお、第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアと第２始動口用遊技回設定情報記憶エリアとは構成が同じであるので、図１５１（ａ）に示した第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアについて説明し、図１５１（ｂ）に示した第２始動口用遊技回設定情報記憶エリアについての説明は省略する。

【１７７４】

図示するように、第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアは、先判定情報エリアと、演出情報エリアとに区分されている。また、第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアに記憶されている各情報は、各保留遊技回毎に記憶されている。第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアに示された保留遊技回（ｎ＝１～４）は、第１始動口の保留遊技回（ｎ＝１）から第１始動口の保留遊技回（ｎ＝４）の順に保留遊技回が実行される。

【１７７５】

第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアの先判定情報エリアには、第１始動口用の保留遊技回（ｎ）毎に、主側ＭＰＵ６２が実行した先判定処理によって取得された情報（以下、先判定情報とも呼ぶ）が記憶される。先判定情報は、主側ＭＰＵ６２が実行した先判定処理によって取得された情報であり、保留コマンドによって主側ＭＰＵ６２から音光側ＭＰＵ９２に送信された情報である。音光側ＭＰＵ９２は、保留コマンドに含まれる情報を、第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアの先判定情報エリアに記憶する。

【１７７６】

第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアの演出情報エリアは、先判定情報エリアに記憶された情報に基づいて、後述する演出情報設定処理によって設定された情報が記憶される記憶エリアである。演出情報エリアについては後述する。

【１７７７】

第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアの先判定情報エリアには、各保留遊技回毎に、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および、仮変動時間が記憶されている。上述のように、仮変動時間は、当該保留遊技回が遊技回として実行される時点において第１始動保留個数ＲａＮ＝０および、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０と仮定した場合における当該保留遊技回の変動時間である。

【１７７８】

先判定情報エリアに記憶された先判定情報および演出情報エリアに記憶された演出情報は、各保留遊技回自体に紐付けされており、遊技回が実行される毎に、記憶されるエリアが隣の保留遊技回の記憶エリアにシフトする。例えば、図１５１（ａ）に示したように、遊技回が１回実行されると、保留遊技回（ｎ＝２）の記憶エリアに記憶されていた先判定情報および演出情報は保留遊技回（ｎ＝１）の記憶エリアにシフトし、保留遊技回（ｎ＝３）の記憶エリアに記憶されていた先判定情報および演出情報は保留遊技回（ｎ＝２）の記憶エリアにシフトし、保留遊技回（ｎ＝４）の記憶エリアに記憶されていた先判定情報および演出情報は保留遊技回（ｎ＝３）の記憶エリアにシフトする。

【１７７９】

説明を図１５０に戻す。ステップＳ４１８０４を実行した後、ステップＳ４１８０５に

進む。ステップＳ４１８０５では、演出情報設定処理を実行する。演出情報設定処理は、遊技回設定情報記憶エリアに記憶された情報に基づいて種々の判定を行い、各遊技回において実行する演出に関する各種事項を設定する処理である。演出情報設定処理の詳細については後述する。ステップＳ４１８０５を実行した後、ステップＳ４１８０６に進む。

【１７８０】

ステップＳ４１８０６では、変動用コマンドおよび種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ４１８０６において、変動用コマンドおよび種別コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４１８０６：ＹＥＳ）、ステップＳ４１８０７に進む。

【１７８１】

ステップＳ４１８０７では、演出設定処理を実行する。演出設定処理は、当該遊技回において実行する演出を設定する処理である。演出設定処理については後述する。ステップＳ４１８０７を実行した後、ステップＳ４１８０８に進む。

【１７８２】

一方、ステップＳ４１８０６において、変動用コマンドおよび種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４１８０６：ＮＯ）、ステップＳ４１８０７を実行しないでステップＳ４１８０８に進む。

【１７８３】

ステップＳ４１８０８では、主側ＭＰＵ６２から受信したその他のコマンドに対応するための処理を実行する。ステップＳ４１８０８を実行した後、本コマンド対応処理を終了する。

【１７８４】

＜入賞時の更新処理＞

次に、入賞時の更新処理について説明する。入賞時の更新処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図１５０：Ｓ４１８０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１７８５】

図１５２は、入賞時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳ４１９０１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入賞に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳ４１９０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入賞に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓ４１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４１９０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳ４１９０２を実行した後、ステップＳ４１９０４に進む。

【１７８６】

ステップＳ４１９０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入賞に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓ４１９０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入賞に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳ４１９０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳ４１９０３を実行した後、ステップＳ４１９０４に進む。

【１７８７】

ステップＳ４１９０２及びステップＳ４１９０３の処理を上記のようにした理由につい

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

【１７８８】

ステップＳ４１９０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳ４１９０４を実行した後、本入賞時の更新処理を終了する。

【１７８９】

＜演出情報設定処理＞

次に、演出情報設定処理について説明する。演出情報設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図１５０：Ｓ４１８０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１７９０】

上述のように、演出情報設定処理は、遊技回設定情報記憶エリアに記憶された情報に基づいて種々の判定を行い、各遊技回において実行する演出に関する各種事項を設定する処理である。そして、設定した各種事項は、遊技回設定情報記憶エリアの演出情報エリアに記憶される。説明の便宜上、先に、遊技回設定情報記憶エリア（第１始動口用遊技回設定情報記憶エリア、第２始動口用遊技回設定情報記憶エリア）の演出情報エリア（図１５１参照）について説明をする。その後、演出情報設定処理について説明をする。

【１７９１】

図１５１（ａ）に示すように、第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアの演出情報エリアは、各保留遊技回毎に、ポイント付与演出フラグ、連続演出最終遊技回フラグ、繰越遊技回フラグ、合計付与ポイント数、演出シナリオＮｏ、ポイント付与シナリオＮｏの記憶エリアを有する。

【１７９２】

ポイント付与演出フラグについて説明する。ポイント付与演出フラグは、遊技回がポイント付与演出を実行する遊技回に設定された場合にＯＮになるフラグである。

【１７９３】

連続演出最終遊技回フラグについて説明する。本実施形態において連続演出とは、蓄積ポイントが遊技回を跨いで繰り越され、蓄積ポイントが複数の遊技回に亘って用いられる場合のポイント付与演出である。そして、連続演出を実行する遊技回のうちの最後の遊技回を連続演出最終遊技回とも呼ぶ。連続演出最終遊技回フラグは、遊技回が連続演出最終遊技回に設定された場合にＯＮとなるフラグである。

【１７９４】
繰越遊技回フラグについて説明する。本実施形態において繰越遊技回とは、連続演出を実行する遊技回のうち連続演出最終遊技回より先に実行される遊技回、すなわち、蓄積ポイントが繰り越される遊技回である。繰越遊技回フラグは、遊技回が繰越遊技回に設定された場合にＯＮとなるフラグである。
【１７９５】
なお、演出情報エリアに記憶されている上記のポイント付与演出フラグ、連続演出最終遊技回フラグ、繰越遊技回フラグは、後述する演出設定処理において、これらのフラグに対応する遊技回の演出が設定された後に、遊技回設定情報記憶エリアの更新（図１６３：Ｓ４２１１２）によって、ＯＦＦにされる（リセットされる）。
【１７９６】
連続演出最終遊技回および繰越遊技回について、より具体的に説明すると、例えば図１２７のポイント付与演出（ケース２）の場合、蓄積ポイントは遊技回Ｕ１～遊技回Ｕ３の一連の連続した３つの遊技回で用いられるため、当該ポイント付与演出は３つの遊技回に亘って実行される連続演出である。そして、遊技回Ｕ１および遊技回Ｕ２は、蓄積ポイントが繰り越される遊技回であるので繰越遊技回である。遊技回Ｕ３は、連続演出を実行する遊技回のうちの最後の遊技回であるので連続演出最終遊技回である。また、本実施形態においては、連続演出を実行する遊技回の数を実行遊技回数Ｎｐと呼ぶ。図１２７のポイント付与演出（ケース２）の場合、３回の遊技回を用いて連続演出を実行するのでＮｐ＝３となる。実行遊技回数Ｎｐは、当該処理（演出情報設定処理）において用いられる。
【１７９７】
演出シナリオナンバー（以下、演出シナリオＮｏとも表記する）について説明する。本実施形態においては、演出シナリオとは、処理対象遊技回において実行する動画の種類や、当該動画を実行するタイミング、ポイント付与演出を実行するタイミング等、処理対象遊技回において実行される演出に関する種々の事項が設定されたプログラムである。音光側ＲＯＭ９３には、複数の演出シナリオが記憶されている。演出シナリオＮｏは、各演出シナリオに対応して付された符号であり、一の演出シナリオを特定するために用いられる。
【１７９８】
ポイント付与シナリオナンバー（以下、ポイント付与シナリオＮｏとも表記する）について説明する。本実施形態においては、ポイント付与シナリオとは、各演出シナリオに設定されたポイント付与演出において付与されるポイント数が設定されたプログラムである。音光側ＲＯＭ９３には、複数のポイント付与シナリオが記憶されている。ポイント付与シナリオＮｏは、各ポイント付与シナリオに対応して付された符号であり、一のポイント付与シナリオを特定するために用いられる。以上、遊技回設定情報記憶エリアの演出情報エリアについて説明をした。
【１７９９】
次に演出情報設定処理について説明をする。演出情報設定処理では、処理対象となっている保留遊技回に対応する演出情報エリアに記憶されている演出情報（ポイント付与演出フラグ、連続演出最終遊技回フラグ、繰越遊技回フラグ、合計付与ポイント数、演出シナリオＮｏ、ポイント付与シナリオＮｏ）を設定する処理である。
【１８００】
図１５３は、演出情報設定処理を示すフローチャートである。演出情報設定処理において実行される処理は、大きく３つの処理群から構成される。
【１８０１】
ステップＳ４２００３～ステップＳ４２００８の処理群は、処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」または「外れ（リーチ発生）」である場合に、当該処理対象遊技回の演出情報を設定する処理群である。
【１８０２】
ステップＳ４２０１１～ステップＳ４２０１５の処理群は、処理対象遊技回の大当たり

抽選の結果が「外れ（リーチ非発生）」である場合であって、当該処理対象遊技回を連続演出最終遊技回に設定した場合に、当該処理対象遊技回の演出情報を設定する処理群である。

【１８０３】

ステップＳ４２０１６～ステップＳ４２０１８の処理群は、処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「外れ（リーチ非発生）」である場合であって、処理対象遊技回において他の遊技回との連続性を有さないポイント付与演出を実行する場合（連続演出を実行しない場合）、または、ポイント付与演出を実行しない場合に、当該処理対象遊技回の演出情報を設定する処理群である。

【１８０４】

以下に、演出情報設定処理の詳細を説明するが、説明の便宜上、上記の３つの処理群のいずれを実行するかの判断処理（ステップＳ４２００１、ステップＳ４２００２、ステップＳ４２０１０）について説明した後、先に、ステップＳ４２０１６～ステップＳ４２０１８の処理群について説明し、次に、ステップＳ４２００３～ステップＳ４２００８の処理群について説明し、最後に、ステップＳ４２０１１～ステップＳ４２０１５の処理群について説明する。

【１８０５】

ステップＳ４２００１では、遊技回設定情報記憶エリアに記憶されている情報の読み込みを実行する。処理対象遊技回が第１始動口３３への遊技球の入球に基づく場合には、第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアに記録されている情報を読み込み、処理対象遊技回が第２始動口３４への遊技球の入球に基づく場合には、第２始動口用遊技回設定情報記憶エリアに記録されている情報を読み込む。ステップＳ４２００１を実行した後、ステップＳ４２００２に進む。

【１８０６】

ステップＳ４２００２では、遊技回設定情報記憶エリアの処理対象遊技回に対応する先判定情報エリアの情報に基づいて、処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」または「外れ（リーチ発生）」であるかを判定する。ステップＳ４２００２において、処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」および「外れ（リーチ発生）」のいずれでもないと判定した場合、すなわち、「外れ（リーチ非発生）」であると判定した場合には（Ｓ４２００２：ＮＯ）、ステップＳ４２０１０に進む。

【１８０７】

ステップＳ４２０１０では、処理対象遊技回の１つ前の保留遊技回（先行保留遊技回）の連続演出最終遊技回フラグがＯＮであるか否かを判定する。当該処理を実行することによって、処理対象遊技回の１つ前の保留遊技回（先行保留遊技回）を繰越遊技回に設定し、処理対象遊技回を連続演出最終遊技回に設定した連続演出が実行可能であるか否かを判定する。本実施形態においては、大当たり抽選の結果が「外れ（リーチ非発生）」である遊技回を連続演出最終遊技回に設定した連続演出を実行する場合は、連続演出を実行する遊技回の回数（実行遊技回数Ｎｐ）を２に設定しているため、連続演出最終遊技回フラグがＯＮであるか否かの判定の対象となる先行遊技回は、処理対象遊技回の１つ前の先行保留遊技回のみとなる。

【１８０８】

処理対象遊技回における演出情報設定処理が実行される時点において、処理対象遊技回の１つ前の先行保留遊技回においてポイント付与演出を実行しない設定となっている場合、または、当該先行保留遊技回の１回でポイント付与演出を実行する（連続演出を実行しない）設定となっている場合に、先行保留遊技回の連続演出最終遊技回フラグはＯＦＦに設定されている。なお、処理対象遊技回における演出情報設定処理が実行される時点において、処理対象遊技回の１つ前の先行保留遊技回が連続演出における繰越遊技回に設定されている場合はなく、処理対象遊技回の１つ前の先行保留遊技回が繰越遊技回であることによって先行保留遊技回の連続演出最終遊技回フラグがＯＦＦに設定されている場合はない。以下、その理由を説明する。

【１８０９】
処理対象遊技回における演出情報設定処理が実行される時点においては、既に、先行保留遊技回の演出情報が設定されているが、本実施形態においては、処理対象遊技回における演出情報設定処理の実行に伴って、既に設定された先行保留遊技回の演出情報が修正（再設定）される場合がある。本実施形態においては、連続演出最終遊技回が設定された後に、当該設定に伴って当該連続演出最終遊技回より先に実行される先行保留遊技回が繰越遊技回として設定（再設定）される。よって、処理対象遊技回における演出情報設定処理が実行される時点（つまり、処理対象遊技回の演出情報が未だ設定されていない時点）において、処理対象遊技回の１つ前の先行保留遊技回が連続演出における繰越遊技回に設定されていることはない。なお、既に設定された先行保留遊技回の演出情報が修正（再設定）される場合については、ステップＳ４２００３～ステップＳ４２００８の処理群およびステップＳ４２０１１～ステップＳ４２０１５の処理群について述べる際に詳しく説明する。

【１８１０】
ステップＳ４２０１０において、処理対象遊技回の１つ前の先行保留遊技回の連続演出最終遊技回フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４２０１０：ＹＥＳ）、ステップＳ４２０１６に進む。すなわち、上記のステップＳ４２０１６～ステップＳ４２０１８の処理群に進む。上述したように、ステップＳ４２０１６～ステップＳ４２０１８の処理群は、処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「外れ（リーチ非発生）」である場合であって、処理対象遊技回において他の遊技回との連続性を有さないポイント付与演出を実行する場合（連続演出を実行しない場合）、または、ポイント付与演出を実行しない場合に、当該処理対象遊技回の演出情報を設定する処理群である。本実施形態においては、処理対象遊技回の演出を設定する時点において、既に連続演出最終遊技回に設定されている先行保留遊技回については、当該連続演出最終遊技回の設定が優先され、後で連続演出における繰越遊技回に修正（再設定）されることはない。よって、ステップＳ４２０１０において、処理対象遊技回の１つ前の先行保留遊技回の連続演出最終遊技回フラグがＯＮある場合には、処理対象遊技回において先行保留遊技回との連続性を有さない演出を設定する処理群（ステップＳ４２０１６～ステップＳ４２０１８の処理群）を実行する。

【１８１１】
ステップＳ４２０１６では、処理対象遊技回においてポイント付与演出を実行するか否かを抽選によって決定する。当該処理におけるポイント付与演出は、他の遊技回との連続性を有さず処理対象遊技回１回で実行するポイント付与演出である。本実施形態においては、本処理における抽選は、所定の乱数を用いて実行し、ポイント付与演出を実行するという抽選結果になる確率が５０％になるように設定されている。ステップＳ４２０１６を実行した後、ステップＳ４２０１７に進む。

【１８１２】
ステップＳ４２０１７では、ステップＳ４２０１６の抽選の結果を判定し、処理対象遊技回においてポイント付与演出を実行するという抽選結果と判定した場合には（Ｓ４２０１７：ＹＥＳ）、ステップＳ４２０１８に進む。

【１８１３】
ステップＳ４２０１８では、処理対象遊技回１回で実行するポイント付与演出において付与するポイントの合計（合計付与ポイント）を決定する。本処理では、合計付与ポイントは、所定の抽選によって決定し、合計付与ポイントが０ポイントから９ポイントの間になるように設定されている。すなわち、当該処理対象遊技回において蓄積ポイントが１０ポイント分蓄積されてボタン押下演出が実行されることのないように設定されている。大当たり抽選の結果が「大当たり」でもなく「外れ（リーチ発生）」でもない遊技回においてボタン押下演出を実行させて遊技者に不要な期待感を付与してしまうことを抑制するためである。ステップＳ４２０１８を実行した後、ステップＳ４２００９に進む。

【１８１４】
一方、ステップＳ４２０１７においてステップＳ４２０１６の抽選の結果を判定し、処

理対象遊技回においてポイント付与演出を実行しないという抽選結果であると判定した場合には（Ｓ４２０１７：ＮＯ）、ステップＳ４２０１８を実行しないで、ステップＳ４２００９に進む。

【１８１５】

ステップＳ４２００９では、遊技回設定情報記録エリアの演出情報エリアを更新する。具体的には、ステップＳ４２０１６～ステップＳ４２０１８において決定した事項を、遊技回設定情報記録エリアの演出情報エリアに記録する。例えば、処理対象遊技回１回でポイント付与演出を実行すると決定した場合には、ポイント付与演出フラグをＯＮ、連続演出最終遊技回フラグをＯＦＦ、繰越遊技回フラグをＯＦＦに設定する。合計付与ポイントは、ステップＳ４２０１８において決定した合計付与ポイントの値に設定する。演出シナリオＮｏ、および、ポイント付与シナリオＮｏはＮＵＬＬに設定する。本実施形態においては、連続演出最終遊技回フラグがＯＮである遊技回のみ、演出シナリオとポイント付与シナリオとから当該遊技回において実行する演出の演出パターンを生成する。連続演出最終遊技回フラグがＯＮではない遊技回で実行する演出については、予め用意された演出パターンテーブルから所定の演出パターンを読み出して設定する。処理対象遊技回１回でポイント付与演出を実行する場合に設定する演出パターンテーブルについては後述する。

【１８１６】

また、処理対象遊技回においてポイント付与演出を実行しないと決定した場合には、ポイント付与演出フラグをＯＦＦ、連続演出最終遊技回フラグをＯＦＦ、繰越遊技回フラグをＯＦＦに設定する。合計付与ポイントは、設定せずＮＵＬＬとなる。演出シナリオＮｏ、および、ポイント付与シナリオＮｏは、設定せずＮＵＬＬとなる。

【１８１７】

ステップＳ４２００９において、遊技回設定情報記録エリアの演出情報エリアを更新した後、当該演出情報設定処理を終了する。

【１８１８】

次に、ステップＳ４２００３～ステップＳ４２００８の処理群について説明する。上述のように、ステップＳ４２００３～ステップＳ４２００８の処理群は、処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」または「外れ（リーチ発生）」である場合に、当該処理対象遊技回の演出情報を設定する処理群である。

【１８１９】

上記したように、ステップＳ４２００２では、遊技回設定情報記憶エリアの処理対象遊技回に対応する先判定情報エリアの情報に基づいて、処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」または「外れ（リーチ発生）」であるか否かを判定する。そして、ステップＳ４２００２において、処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」または「外れ（リーチ発生）」であると判定した場合には（Ｓ４２００２：ＹＥＳ）、ステップＳ４２００３に進む。

【１８２０】

ステップＳ４２００３では、遊技回設定情報記憶エリアにおける処理対象遊技回より前の先行保留遊技回の連続演出最終遊技回フラグを読み込み、処理対象遊技回から見て連続して連続演出最終遊技回フラグがＯＦＦとなっている先行保留遊技回の数を特定する。本処理においては、処理対象遊技回から見て連続して連続演出最終遊技回フラグがＯＦＦとなっている先行保留遊技回の数を特定することによって、処理対象遊技回より前の先行保留遊技回を繰越遊技回として用いるとともに、処理対象遊技回を連続演出最終遊技回として用いた連続演出が実行可能か判定をする。処理対象遊技回より前の先行保留遊技回の演出情報は既に設定されているが、本実施形態においては、当該処理対象遊技回から見て連続して連続演出最終遊技回フラグがＯＦＦとなっている先行保留遊技回は、繰越遊技回として再設定可能な遊技回と判断する。以下、処理対象遊技回から見て連続して連続演出最終遊技回フラグがＯＦＦとなっている先行保留遊技回の数を再設定可能遊技回数Ｆｎとも呼ぶ。

【１８２１】

例えば、図１５１（ａ）に示した第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアの場合、処理対象遊技回が保留遊技回（ｎ＝４）である場合には、保留遊技回（ｎ＝４）から見て連続する遊技回である保留遊技回（ｎ＝３）と保留遊技回（ｎ＝２）の連続演出最終遊技回フラグが連続してＯＦＦであるので、この場合、再設定可能遊技回数Ｆｎ＝２である。なお、図１５１（ａ）に示した第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアは、保留遊技回（ｎ＝４）が演出情報設定処理の処理対象遊技回である場合を示しているので、保留遊技回（ｎ＝４）の演出情報エリアの情報は未設定である。すなわち、本演出情報設定処理によって演出情報エリアの情報が設定される。

【１８２２】

また、仮に、処理対象遊技回から見て連続して連続演出最終遊技回フラグがＯＦＦとなっている先行保留遊技回の数が０である場合には、再設定可能遊技回数Ｆｎ＝０に設定する。

【１８２３】

ステップＳ４２００３を実行した後、ステップＳ４２００４に進む。

【１８２４】

ステップＳ４２００４では、ステップＳ４２００３で特定した再設定可能遊技回数Ｆｎに基づいて、連続演出に用いることができる遊技回の数（以下、実行遊技回数Ｎｐ）を決定する。本実施形態においては、乱数を用いた抽選によって実行遊技回数Ｎｐを決定する。上述のように、再設定可能遊技回数Ｆｎは、繰越演出として用いることが可能な遊技回の数であるので、実行遊技回数Ｎｐとして取り得る最大値は、再設定可能遊技回数Ｆｎに連続演出最終遊技回として１を加えた値となる。よって、ステップＳ４２００４では、Ｆｎ＋１以下の値となる実行遊技回数Ｎｐを所定の抽選によって決定する。当該抽選に用いる乱数は、当該処理対象遊技回に対応する始動口への遊技球の入球の際に取得してもよいし、当該抽選を実行する際に取得してもよい。なお、再設定可能遊技回数Ｆｎ＝０の場合は、実行遊技回数Ｎｐは必然的に１となる。ステップＳ４２００４を実行した後、ステップＳ４２００５に進む。

【１８２５】

ステップＳ４２００５では、処理対象遊技回の仮変動時間に基づいて、演出シナリオを決定する。上述したように、演出シナリオは、処理対象遊技回において実行する動画の種類や、当該動画を実行するタイミング、ポイント付与演出を実行するタイミング等、処理対象遊技回において実行される演出に関する種々の事項が設定されたプログラムである。本実施形態においては、音光側ＲＯＭ９３に記憶されている大当たり用演出シナリオテーブルまたはリーチ用の演出シナリオテーブルを参照して演出シナリオを決定する。処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」の場合には大当たり用演出シナリオテーブルを用いて演出シナリオを決定し、大当たり抽選の結果が「外れ（リーチ発生）の場合にはリーチ用演出シナリオテーブルを用いて演出シナリオを決定する。

【１８２６】

図１５４は、大当たり用演出シナリオテーブルを説明する説明図である。図示するように、大当たり用演出シナリオテーブルは、処理対象遊技回に設定され得る１つの変動時間（仮変動時間）に対して４種類の演出シナリオが対応している。図１５５は、リーチ用演出シナリオテーブルを説明する説明図である。大当たり用演出シナリオテーブルと同様に、処理対象遊技回に設定され得る１つの変動時間（仮変動時間）に対して４種類の演出シナリオが対応している。

【１８２７】

図１５６は、一例として大当たり用演出シナリオテーブルの仮変動時間Ｔ＝ｔ４に対応する演出シナリオを説明する説明図である。図１５６（ａ）には、仮変動時間Ｔ＝ｔ４に対応する大当たり用の演出シナリオ（演出シナリオＥｓｃ（Ｄ１）～演出シナリオＥｓｃ（Ｄ４））を示した。図示するように、４種類の各演出シナリオは、仮変動時間Ｔ＝ｔ４の長さに対応して設定されており、実行される演出の種類や、ポイント付与演出およびボタン押下演出が実行されるタイミング等が各々異なる。なお、図に示した「擬似連」は擬

似連続演出を示し、「Ｂｔ」はボタン押下演出を示し、「Ｐｅ」はポイント付与演出を示す。

【１８２８】

また、演出シナリオに対応する遊技回が実行される時点における保留遊技回の数によって、当該遊技回の変動時間は異なる。本実施形態においては、保留遊技回の数が多いほど、当該遊技回の変動時間は短くなる。よって、本実施形態においては、各演出シナリオは、保留遊技回の数毎に用意されている。

【１８２９】

図１５６（ｂ）には、１種類の演出シナリオ（演出シナリオＥｓｃ（Ｄ１））が、保留遊技回の数毎（第１始動保留個数ＲａＮ：０～４）に用意されていることを説明する説明図である。図示するように、各演出シナリオは、実行される演出動画やポイント付与演出の実行回数等は同じであるが、保留遊技回の数が多い場合に適応される演出シナリオの方が実行時間が短くなるように設定されている。

【１８３０】

ステップＳ４２００５（図１５３）においては、大当たり用演出シナリオテーブル（またはリーチ用演出シナリオテーブル）から、処理対象遊技回の仮変動時間に対応する演出シナリオを４種類特定し、特定した４種類の演出シナリオの中から１つの演出シナリオを、乱数を用いた所定の抽選によって決定する。なお、図１５６（ｂ）に示した５つの演出シナリオから１つを選択する処理は、当該演出シナリオに対応する遊技回が実行される直前に保留遊技回の数に応じて選択される。ステップＳ４２００５を実行した後、ステップＳ４２００６に進む。

【１８３１】

ステップＳ４２００６では、決定した演出シナリオに基づいて、実行遊技回数Ｎｐに対応したポイント付与シナリオを決定する。ポイント付与シナリオは、各演出シナリオに設定されたポイント付与演出において付与されるポイント数が設定されたプログラムである。本処理においては、音光側ＲＯＭ９３に記憶された大当たり・リーチ用ポイント付与シナリオテーブルに基づいて、ポイント付与シナリオを決定する。

【１８３２】

図１５７は、大当たり・リーチ用ポイント付与シナリオテーブルを説明する説明図である。図示するように、各演出シナリオとステップＳ４２００４で決定された各実行遊技回数Ｎｐ（１～４）に対して２つのポイント付与シナリオが対応して設定されている。本処理においては、決定した演出シナリオと実行遊技回数Ｎｐに基づいて２つのポイント付与シナリオを特定し、特定した２つのポイント付与シナリオの中から１つのポイント付与シナリオを乱数を用いた所定の抽選によって決定する。実際には、図１５７に示すように、大当たり・リーチ用ポイント付与シナリオテーブルは、各実行遊技回数Ｎｐに対して２つのポイント付与シナリオＮｏが対応して設定されており、実行するポイント付与シナリオのポイント付与シナリオＮｏが決定すると、当該ポイント付与シナリオＮｏに対応したポイント付与シナリオを音光側ＲＯＭ９３から読み出す。

【１８３３】

図１５８は、大当たり・リーチ用ポイント付与シナリオを説明する説明図である。図示するように、各ポイント付与シナリオには、処理対象遊技回で実行する演出シナリオに適合した付与ポイントの値が、演出シナリオに設定されたポイント付与演出の実行順に設定されるとともに、実行遊技回数Ｎｐに対応して、各先行遊技回において付与する合計ポイント数が設定されている。例えば、図１５７に示すように、ポイント付与シナリオＰｓｃ（Ａ２ｇ）は、処理対象遊技回で設定された演出シナリオがＥｓｃ（Ａ２）である場合であって、実行遊技回数Ｎｐ＝４である場合に選択される。そして、Ｐｓｃ（Ａ２ｇ）は、処理対象遊技回において付与されるポイント数が、実行されるポイント付与演出毎に設定されている。具体的には、図１５８に示したように、処理対象遊技回における１回目のポイント付与演出では１ポイント、２回目のポイント付与演出では２ポイント、３回目のポイント付与演出では３ポイント、４回目のポイント付与演出では１ポイント、５回目のポ

イント付与演出では２ポイントが、各々付与される。
【１８３４】
また、各ポイント付与シナリオには、先行遊技回１～３において実行されるポイント付与演出において付与される合計付与ポイント数が設定されている。なお、図１５８においては、当該遊技回（処理対象遊技回）の１つ前に実行される遊技回を先行遊技回１と表記し、先行遊技回１の１つ前に実行される遊技回を先行遊技回２と表記し、先行遊技回２の１つ前に実行される遊技回を先行遊技回３と表記している。先ほど例に挙げた図１５８のポイント付与シナリオＰｓｃ（Ａ２ｇ）の場合、処理対象遊技回の１つ前に実行される先行遊技回１における合計付与ポイント数は５ポイントであり、先行遊技回１の１つ前に実行される先行遊技回２における合計付与ポイント数は４ポイントであり、先行遊技回２の１つ前に実行される先行遊技回３における合計付与ポイント数は１ポイントである。各先行遊技回１～先行遊技回３におけるポイント付与演出を実行するタイミングや１回のポイント付与演出で付与するポイント数は、後述する演出設定処理において、各先行遊技回の変動時間と合計付与ポイント数に基づいて決定される。ステップＳ４２００６を実行した後、ステップＳ４２００７に進む。
【１８３５】
ステップＳ４２００７では、ステップＳ４２００４で決定した実行遊技回数Ｎｐが２以上であるか否かの判定を行う。すなわち、処理対象遊技回を連続演出最終遊技回に設定し先行遊技回を繰越遊技回に設定した連続演出が実行されるか否かを判定する。より具体的に説明すると、先行遊技回を繰越遊技回に設定した連続演出が実行される場合には、既に設定されている先行遊技回の演出情報を再設定（修正）する必要があるため、実行遊技回数Ｎｐが２以上であるか否かの判定を行うことによって、再設定の必要があるか否かの判定をしている。ステップＳ４２００７において、実行遊技回数Ｎｐが２以上であると判定した場合には（Ｓ４２００７：ＹＥＳ）、ステップＳ４２００８に進む。
【１８３６】
ステップＳ４２００８では、処理対象遊技回に設定したポイント付与シナリオに記憶されている各先行遊技回の合計付与ポイントを読み込む。すなわち、各先行遊技回で実行するポイント付与演出における合計付与ポイントを読み込む。ステップＳ４２００８を実行した後、ステップＳ４２００９に進む。
【１８３７】
一方、ステップＳ４２００７において、実行遊技回数Ｎｐが２以上ではないと判定した場合には（Ｓ４２００７：ＮＯ）、ステップＳ４２００８を実行せずにステップＳ４２００９に進む。
【１８３８】
ステップＳ４２００９では、遊技回設定情報記録エリアの演出情報エリアを更新する。具体的には、ステップＳ４２００３～ステップＳ４２００８において決定した事項を、遊技回設定情報記録エリアの演出情報エリアに記録する。例えば、処理対象遊技回より前の先行保留遊技回を繰越遊技回として用いるとともに、処理対象遊技回を連続演出最終遊技回として用いた連続演出を実行すると決定した場合には、繰越遊技回として用いる先行遊技回に対応する演出情報のポイント付与演出フラグをＯＮ、連続演出最終遊技回フラグをＯＦＦ、繰越遊技回フラグをＯＮに再設定する。合計付与ポイントは、ステップＳ４２００８において読み込んだ各先行遊技回における合計付与ポイントを再設定する。演出シナリオＮｏ、および、ポイント付与シナリオＮｏは、ＮＵＬＬとして再設定する。上述のように、本実施形態においては、連続演出最終遊技回フラグがＯＮである遊技回のみ、演出シナリオとポイント付与シナリオとから当該遊技回において実行する演出の演出パターンを作成する。連続演出最終遊技回フラグがＯＮではない遊技回で実行する演出については、予め用意された演出パターンテーブルから所定の演出パターンを読み出して設定する。連続演出最終遊技回フラグがＯＮではない遊技回で実行する演出のために用意された演出パターンテーブルについては後述する。
【１８３９】

そして、連続演出最終遊技回として用いる処理対象遊技回に対応する演出情報のポイント付与演出フラグをＯＮ、連続演出最終遊技回フラグをＯＮ、繰越遊技回フラグをＯＦＦに設定する。合計付与ポイントは、ＮＵＬＬに設定する。合計付与ポイントは、連続演出最終遊技回フラグがＯＮではない遊技回で実行する演出を決定する際に用いるパラメータであり、連続演出最終遊技回においては、各ポイント付与演出に対して演出シナリオおよびポイント付与シナリオが設定されているため、合計付与ポイントの設定は不要である。演出シナリオＮｏは、ステップＳ４２００５で決定した演出シナリオに対応した演出シナリオＮｏを設定する。ポイント付与シナリオＮｏは、ステップＳ４２００６で決定したポイント付与シナリオに対応したポイント付与シナリオＮｏを設定する。

【１８４０】

なお、本実施形態においては、処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」または「外れ（リーチ発生）」である場合には、当該遊技回が連続演出を実行する際の連続演出最終遊技回に設定されていない場合、すなわち、実行遊技回数Ｎｐ＝１であっても、実行遊技回数Ｎｐ＝１の連続演出が実行されるとみなし、当該遊技回を連続演出最終遊技回として扱う。すなわち、処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」または「外れ（リーチ発生）」である場合には、必ず、当該遊技回に対応する演出情報エリアの連続演出最終遊技回フラグはＯＮに設定される。このようにすることで、大当たり抽選の結果が「大当たり」または「外れ（リーチ発生）」である遊技回が、当該遊技回より後に実行される遊技回の演出情報を決定する際に、繰越遊技回として再設定されることを回避している。よって、本実施形態においては、大当たり抽選の結果が「大当たり」または「外れ（リーチ発生）」である遊技回における蓄積ポイントが、後に実行される遊技回まで繰り越されることはない。

【１８４１】

ステップＳ４２００９において、遊技回設定情報記録エリアの演出情報エリアを更新した後、当該演出情報設定処理を終了する。

【１８４２】

次に、ステップＳ４２０１１～ステップＳ４２０１５の処理群について説明する。上述のように、ステップＳ４２０１１～ステップＳ４２０１５の処理群は、処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「外れ（リーチ非発生）」である場合であって、当該処理対象遊技回を連続演出最終遊技回に設定した場合に、当該処理対象遊技回の演出情報を設定する処理群である。

【１８４３】

上記したように、ステップＳ４２０１０では、処理対象遊技回の１つ前の保留遊技回（先行保留遊技回）の連続演出最終遊技回フラグがＯＮであるか否かを判定する。そして、ステップＳ４２０１０において、処理対象遊技回の１つ前の先行保留遊技回の連続演出最終遊技回フラグがＯＮではないと判定した場合に（Ｓ４２０１０：ＮＯ）、ステップＳ４２０１１に進む。すなわち、処理対象遊技回の１つ前の保留遊技回（先行保留遊技回）を繰越遊技回に設定し、処理対象遊技回を連続演出最終遊技回に設定した連続演出が実行可能であると判定した場合に、ステップＳ４２０１１に進む。

【１８４４】

なお、上述のように、本実施形態においては、大当たり抽選の結果が「外れ（リーチ非発生）」である遊技回を連続演出最終遊技回に設定した連続演出を実行する場合は、連続演出を実行する遊技回の回数（実行遊技回数Ｎｐ）を２に設定する。これは、大当たり抽選の結果が「外れ（リーチ非発生）」である場合に連続演出を実行する遊技回の回数を少なくすることで、遊技者に不要な期待感を付与しないためである。また、連続演出が実行される遊技回が３回以上になった時点で、連続演出最終遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」または「外れ（リーチ発生）」であることを遊技者に認識させ、遊技者に対して、連続演出が実行される回数を数える楽しみを付与し、連続演出の実行回数の増加とともに遊技者の期待感を増幅させることができる。また、本実施形態においては、大当たり抽選の結果が「外れ（リーチ非発生）」である遊技回を連続演出最終遊技回に設定した連

続演出を実行する場合は、連続演出を実行する遊技回の回数（実行遊技回数Ｎｐ）を２に設定する構成を採用したが、そのような構成に限らず、実行遊技回数Ｎｐを３または４に設定する構成を採用してもよい。

【１８４５】

ステップＳ４２０１１では、処理対象遊技回の１つ前の保留遊技回（先行保留遊技回）を繰越遊技回に設定し、処理対象遊技回を連続演出最終遊技回に設定した連続演出、すなわち、実行遊技回数Ｎｐ＝２の連続演出を実行するか否かを決定する。本実施形態においては、乱数を用いた所定の抽選によって決定する。本実施形態においては、連続演出を実行するという抽選結果となる確率が２０％になるように設定する。つまり、連続演出の実行（蓄積ポイントの繰越し）は、大当たり抽選の結果が「大当たり」または「外れ（リーチ発生）」の場合に高い確率で実行され、大当たり抽選の結果が「外れ（リーチ非発生）」の場合には低い確率で実行されるように設定する。このように設定することによって、遊技回の実行中に蓄積ポイントが繰り越されたことを認識した遊技者に強い期待感を付与することができる。ステップＳ４２０１１を実行した後、ステップＳ４２０１２に進む。

【１８４６】

ステップＳ４２０１２では、ステップＳ４２０１１で連続演出（Ｎｐ＝２）を実行すると決定されたか否かを判定する。

【１８４７】

ステップＳ４２０１１において、連続演出（Ｎｐ＝２）を実行しないと判定した場合には（Ｓ４２０１２：ＮＯ）、ステップＳ４２０１６に進む。すなわち、処理対象遊技回の大当たり抽選の結果が「外れ（リーチ非発生）」である場合であって、処理対象遊技回において他の遊技回との連続性を有さないポイント付与演出を実行することが可能な場合であるので、ステップＳ４２０１６～ステップＳ４２０１８の処理群による処理を実行する。ステップＳ４２０１６～ステップＳ４２０１８の処理群については上述したので、説明を省略する。

【１８４８】

一方、ステップＳ４２０１１において、連続演出（Ｎｐ＝２）を実行すると判定した場合には（Ｓ４２０１２：ＹＥＳ）、ステップＳ４２０１３に進む。

【１８４９】

ステップＳ４２０１３では、処理対象遊技回の仮変動時間に基づいて、演出シナリオを決定する。本実施形態においては、音光側ＲＯＭ９３に記憶されている非リーチ用の演出シナリオテーブルを参照して演出シナリオを決定する。

【１８５０】

図１５９は、非リーチ用演出シナリオテーブルを説明する説明図である。図示するように、非リーチ用演出シナリオテーブルは、処理対象遊技回に設定され得る１つの変動時間（仮変動時間）に対して２種類の演出シナリオが対応している。

【１８５１】

図１６０は、一例として、非リーチ用演出シナリオテーブルの仮変動時間Ｔ＝ｔ２４に対応する演出シナリオを説明する説明図である。図示するように、各演出シナリオは、変動時間がＴ＝ｔ２４に対応して設定されており、実行される演出の種類や、ポイント付与演出が実行されるタイミング等が各々異なる。また、非リーチ用演出シナリオには、ボタン押下演出は設定されていない。すなわち、ポイント付与演出によって付与されるポイントが１０ポイント以上蓄積されることがないように、後述するポイント付与シナリオに設定されている。換言すれば、蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積されるのは、大当たり抽選の結果が「大当たり」または「外れ（リーチ発生）」の場合に限定される。このようにすることで、蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積された場合に、遊技者に強い期待感を付与することができる。

【１８５２】

また、上述した大当たり用の演出シナリオおよびリーチ用の演出シナリオと同様に、演出シナリオに対応する遊技回が実行される時点における保留遊技回の数によって、当該遊

技回の変動時間は異なる。本実施形態においては、保留遊技回の数が多いほど、当該遊技回の変動時間は短くなる。よって、本実施形態においては、各演出シナリオは、保留遊技回の数毎に用意されている。ステップＳ４２０１３を実行した後、ステップＳ４２０１４に進む。

【１８５３】

ステップＳ４２０１４では、決定した演出シナリオに基づいて、ポイント付与シナリオを決定する。本処理においては、音光側ＲＯＭ９３に記憶された非リーチ用ポイント付与シナリオテーブルに基づいて、ポイント付与シナリオを決定する。

【１８５４】

図１６１は、非リーチ用ポイント付与シナリオテーブルを説明する説明図である。図示するように、各演出シナリオに対応してポイント付与シナリオが１つ設定されている。実際には、図１６１に示すように、非リーチ用ポイント付与シナリオテーブルは、各演出シナリオに対して１つのポイント付与シナリオＮｏが対応して設定されており、実行するポイント付与シナリオのポイント付与シナリオＮｏに対応したポイント付与シナリオを音光側ＲＯＭ９３から読み出す。

【１８５５】

図１６２は、非リーチ用の各ポイント付与シナリオを説明する説明図である。図示するように、各ポイント付与シナリオには、処理対象遊技回で実行する演出シナリオに適合した付与ポイントの値が、演出シナリオに設定されたポイント付与演出の実行順に設定されるとともに、１つ前に実行される先行遊技回において付与する合計ポイント数が設定されている。

【１８５６】

ステップＳ４２０１４を実行した後、ステップＳ４２０１５に進む。

【１８５７】

ステップＳ４２０１５では、処理対象遊技回に設定したポイント付与シナリオに記憶されている先行遊技回の合計付与ポイントを読み込む。すなわち、先行遊技回で実行するポイント付与演出における合計付与ポイントを読み込む。ステップＳ４２０１５を実行した後、ステップＳ４２００９に進む。

【１８５８】

ステップＳ４２００９では、遊技回設定情報記録エリアの演出情報エリアを更新する。具体的には、ステップＳ４２０１１～ステップＳ４２０１５において決定した事項を、遊技回設定情報記録エリアの演出情報エリアに記録する。すなわち、処理対象遊技回より１つ前の先行保留遊技回を繰越遊技回として用いるとともに、処理対象遊技回を連続演出最終遊技回として用いた連続演出を実行するので、繰越遊技回として用いる先行遊技回に対応する演出情報のポイント付与演出フラグをＯＮ、連続演出最終遊技回フラグをＯＦＦ、繰越遊技回フラグをＯＮに再設定する。合計付与ポイントは、ステップＳ４２０１５において読み込んだ先行遊技回における合計付与ポイントを再設定する。演出シナリオＮｏ、および、ポイント付与シナリオＮｏは、ＮＵＬＬとして再設定する。上述のように、本実施形態においては、連続演出最終遊技回フラグがＯＮである遊技回のみ、演出シナリオとポイント付与シナリオとから当該遊技回において実行する演出の演出パターンを作成する。連続演出最終遊技回フラグがＯＮではない遊技回で実行する演出については、予め用意された演出パターンテーブルから所定の演出パターンを読み出して設定する。

【１８５９】

そして、連続演出最終遊技回として用いる処理対象遊技回に対応する演出情報のポイント付与演出フラグをＯＮ、連続演出最終遊技回フラグをＯＮ、繰越遊技回フラグをＯＦＦに設定する。合計付与ポイントは、ＮＵＬＬに設定する。上述のように、合計付与ポイントは、連続演出最終遊技回フラグがＯＮではない遊技回で実行する演出を決定する際に用いるパラメータであり、連続演出最終遊技回においては、各ポイント付与演出に対して演出シナリオおよびポイント付与シナリオが設定されているため、合計付与ポイントの設定は不要である。演出シナリオＮｏは、ステップＳ４２０１３で決定した演出シナリオに対

応した演出シナリオＮｏを設定する。ポイント付与シナリオＮｏは、ステップＳ４２０１４で決定したポイント付与シナリオに対応したポイント付与シナリオＮｏを設定する。

【１８６０】

ステップＳ４２００９において、遊技回設定情報記録エリアの演出情報エリアを更新した後、当該演出情報設定処理を終了する。

【１８６１】

＜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１５０：Ｓ４１８０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１８６２】

図１６３は、演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ４２１０１では、遊技回設定情報記憶エリア（図１５１）に基づいて、本処理の処理対象遊技回の連続演出最終遊技回フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ４２１０１において、処理対象遊技回の連続演出最終遊技回フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４２１０２に進む。

【１８６３】

ステップＳ４２１０２では、遊技回設定情報記憶エリア（図１５１）に基づいて、処理対象遊技回に設定された演出シナリオおよびポイント付与シナリオを読み込む。この際、演出シナリオは本処理時における保留遊技回の数に対応した演出シナリオを読み込む（図１５６（ｂ）参照）。ステップＳ４２１０２を実行した後、ステップＳ４２１０３に進む。

【１８６４】

ステップＳ４２１０３では、処理対象遊技回に設定された演出シナリオとポイント付与シナリオとに基づいて演出パターンを生成する。

【１８６５】

図１６４は、処理対象遊技回に設定された演出シナリオとポイント付与シナリオとに基づいて生成される演出パターンのイメージ図である。演出シナリオには、各ポイント付与演出の実行されるタイミングや、ボタン押下演出が実行されるタイミングが記録されている。ポイント付与シナリオには、当該演出シナリオに設定された各ポイント付与演出毎に付与されるポイント数が記録されている。音光側ＭＰＵ９２は、処理対象遊技回に設定された演出シナリオとポイント付与シナリオとを読み込みことによって、演出パターンを生成し、当該処理対象遊技回における演出パターンとして設定する。なお、上述したように、本実施形態においては、連続演出最終遊技回フラグがＯＮである遊技回のみ、演出シナリオとポイント付与シナリオとから当該遊技回において実行する演出の演出パターンを生成する。連続演出最終遊技回フラグがＯＮではない遊技回で実行する演出については、予め用意された演出パターンテーブルから所定の演出パターンを読み出して設定する。ステップＳ４２１０３を実行した後、ステップＳ４２１０７に進む。

【１８６６】

一方、ステップＳ４２１０１において、処理対象遊技回の連続演出最終遊技回フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４２１０１：ＮＯ）、ステップＳ４２１０４に進む。

【１８６７】

ステップＳ４２１０４では、遊技回設定情報記憶エリア（図１５１）に基づいて、本処理の処理対象遊技回のポイント付与演出フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ４２１０４において、処理対象遊技回のポイント付与演出フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４２１０４：ＹＥＳ）、ステップＳ４２１０５に進む。すなわち、処理対象遊技回が、連続演出が実行される場合における繰越遊技回に設定されている場合、または、当該処理対象遊技回の１回でポイント付与演出を実行するように設定されている場合に、ステップＳ４２１０５に進む。

【１８６８】
ステップＳ４２１０５では、処理対象遊技回の変動時間と合計付与ポイント数とに基づいて当該処理対象遊技回における演出パターンを決定する。具体的には、音光側ＲＯＭ９３に予め記憶されたポイント付与演出用演出パターンテーブルから、変動時間と合計付与ポイント数に対応した演出パターンを特定し、当該処理対象遊技回における演出パターンに設定する。
【１８６９】
図１６５は、ポイント付与演出用演出パターンテーブルを説明する説明図である。図示するように、ポイント付与演出用演出パターンテーブルには、遊技回の変動時間と合計付与ポイントに対応して一の演出パターン（ポイント付与演出用演出パターン）が対応して記憶されている。
【１８７０】
図１６６は、ポイント付与演出用演出パターンテーブルに記録されているポイント付与演出用演出パターンの一例を示す説明図である。図示するように、ポイント付与演出用演出パターンテーブルに記録されている演出パターンには、ポイント付与演出が実行されるタイミングに加え、当該各ポイント付与演出において付与されるポイント数も設定されている。本実施形態においては、連続演出最終遊技回フラグがＯＮである遊技回においては、演出シナリオとポイント付与シナリオとから当該遊技回において実行する演出の演出パターンを生成することによって、各ポイント付与演出において付与されるポイント数が設定されるが、連続演出最終遊技回フラグがＯＮではない遊技回においては、図１６６に示すように、各ポイント付与演出において付与されるポイント数が予め設定された演出パターンが用意されている。
【１８７１】
このように、処理対象遊技回が、連続演出が実行される場合における繰越遊技回に設定されている場合、または、当該処理対象遊技回の１回でポイント付与演出を実行するように設定されている場合に、同じ演出パターンテーブルを用いることができるので、データ容量を低減することができる。なお、連続演出が実行される場合における繰越遊技回に設定されている場合には蓄積ポイントを次回の遊技回に繰り越し、当該処理対象遊技回の１回でポイント付与演出を実行するように設定されている場合には蓄積ポイントは当該遊技回の終了時にリセットする必要があるが、蓄積ポイントを繰り越す際の表示制御および繰り越さない場合の表示制御は、後に説明するポイント蓄積処理において繰越遊技回フラグを用いて実現するので、連続演出が実行される場合における繰越遊技回に設定されている場合と、当該処理対象遊技回の１回でポイント付与演出を実行するように設定されている場合とで、同じ演出パターンを適用することができる。ステップＳ４２１０５（図１６３）を実行した後、ステップＳ４２１０７に進む。
【１８７２】
一方、ステップＳ４２１０４において、処理対象遊技回のポイント付与演出フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４２１０４：ＮＯ）、ステップＳ４２１０６に進む。すなわち、処理対象遊技回が、大当たり抽選の結果が「外れ（リーチ非発生）」であり、かつ、ポイント付与演出を実行しない遊技回である場合にステップＳ４２１０６に進む。
【１８７３】
ステップＳ４２１０６では、当該処理対象遊技回の変動時間に基づいて、演出パターンを決定する。具体的には、音光側ＲＯＭ９３に予め記憶された通常演出用演出パターンテーブルから、変動時間に対応した演出パターンを特定し、当該処理対象遊技回における演出パターンに設定する。通常演出用演出パターンテーブルには、遊技回の変動時間毎に１つの演出パターンが対応して記憶されている。ステップＳ４２０１６を実行した後、ステップＳ４２１０７に進む。
【１８７４】
ステップＳ４２１０７では、停止する液晶用図柄の設定処理を実行する。液晶用図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大

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

【１８７５】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳ４２１０７を実行した後、ステップＳ４２１０８に進む。

【１８７６】

ステップＳ４２１０８では、変動表示パターンの設定処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳ４２１０７において特定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。ステップＳ４２１０８を実行した後、ステップＳ４２１０９に進む。

【１８７７】

ステップＳ４２１０９では、ステップＳ４２１０３、ステップＳ４２１０５、Ｓ４２１０６の処理において設定した演出パターン、停止する液晶用図柄、変動表示パターンを演出コマンドに設定し、ステップＳ４２１１０に進む。

【１８７８】

ステップＳ４２１１０では、設定した演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。その後、ステップＳ４２１１１に進む。

【１８７９】

ステップＳ４２１１１では、保留情報の更新処理を行う。具体的には、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップＳ４２１１１を実行した後、ステップＳ４２１１２に進む。

【１８８０】

ステップＳ４２１１２では、遊技回設定情報記憶エリア９４ｄ（図１５１）の更新処理を実行する。処理対象である遊技回が第１始動口３３への入球を契機とした遊技回の場合には、第１始動口用遊技回設定情報記憶エリアに記憶されている遊技回設定情報（先判定情報および演出情報）を図１５１（ａ）で図示したように隣の保留遊技回の記憶エリアにシフトする。処理対象である遊技回が第２始動口３４への入球を契機とした遊技回の場合には、第２始動口用遊技回設定情報記憶エリアに記憶されている遊技回設定情報（先判定情報および演出情報）を図１５１（ｂ）で図示したように隣の保留遊技回の記憶エリアにシフトする。ステップＳ４２１１０を実行した後、演出設定処理を終了する。

【１８８１】
＜ポイント付与演出実行処理＞
次に、ポイント付与演出実行処理について説明する。上述のように、ポイント付与演出実行処理は、遊技回の実行中におけるポイント付与演出に関する各種処理を実行するための処理である。ポイント付与演出実行処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１４９：Ｓ４１７０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１８８２】
図１６７は、ポイント付与演出実行処理を示すフローチャートである。ステップＳ４２２０１では、ポイント蓄積処理を実行する。ポイント蓄積処理は、ポイント付与演出の実行の開始の制御、および、ポイント付与演出において付与されたポイントを、蓄積ポイントを示す真珠の画像として、ステージＳｔ上に表示するための表示制御を行う処理である。ポイント蓄積処理の詳細は後述する。ステップＳ４２２０１を実行した後、ステップＳ４２２０２に進む。
【１８８３】
ステップＳ４２２０２では、ポイント充填時制御処理を実行する。ポイント充填時制御処理は、蓄積ポイントが１０個分蓄積（充填）された場合に、当該充填を契機として待機中演出を実行するのか、または、タイマ演出を実行するのかを判定し、いずれかの演出を実行するように制御する処理である。ポイント充填時制御処理の詳細は後述する。ステップＳ４２２０２を実行した後、ステップＳ４２２０３を実行する。
【１８８４】
ステップＳ４２２０３では、ボタン押下演出処理を実行する。ボタン押下演出処理は、ボタン押下演出の実行を制御する処理である。ボタン押下演出処理の詳細は後述する。ステップＳ４２２０３を実行した後、ステップＳ４２２０４に進む。
【１８８５】
ステップＳ４２２０４では、ポイントリセット処理を実行する。ポイントリセット処理は、遊技回が終了するときに、蓄積ポイントをリセットするのか又は繰り越すのかを判定し、蓄積ポイントのリセットの実行を制御する処理である。ポイントリセット処理の詳細は後述する。ステップＳ４２２０４を実行した後、ステップＳ４２２０５に進む。
【１８８６】
ステップＳ４２２０５では、ステージ表示制御処理を実行する。ステージ表示制御処理は、ステージＳｔの色を制御する処理である。ステージ表示制御処理の詳細は後述する。ステップＳ４２２０５を実行した後、本ポイント付与演出実行処理を終了する。
【１８８７】
＜ポイント蓄積処理＞
次に、ポイント蓄積処理について説明する。ポイント蓄積処理は、ポイント付与演出実行処理のサブルーチン（図１６７：Ｓ４２２０１）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。
【１８８８】
図１６８は、ポイント蓄積処理を示すフローチャートである。ステップＳ４２３０１では、ポイント付与演出フラグがＯＮであるか否かを判定する。ポイント付与演出フラグは、遊技回の実行中に１回のポイント付与演出の実行が開始されたことを契機としてＯＮとなり、当該ポイント付与演出が終了したことを契機としてＯＦＦとなるフラグである。ステップＳ４２３０１において、ポイント付与演出フラグがＯＮではないと判定した場合、すなわち、ポイント付与演出が開始されていないと判定した場合には（Ｓ４２３０１：ＮＯ）、ステップＳ４２３０２に進む。
【１８８９】
ステップＳ４２３０２では、処理対象遊技回に設定された演出パターンに基づいて、ポイント付与演出の開始のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ４２３０２において、ポイント付与演出の開始のタイミングであると判定した場合には（Ｓ４２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４２３０３に進む。一方、ステップＳ４２３０２において、ポイン

ト付与演出の開始のタイミングではないと判定した場合には（Ｓ４２３０２：ＮＯ）、本ポイント蓄積処理を終了する。

【１８９０】

ステップＳ４２３０３では、処理対象遊技回に設定された演出パターンから、開始するポイント付与演出において付与するポイント数を読み込む。ステップＳ４２３０３を実行した後、ステップＳ４２３０４に進む。

【１８９１】

ステップＳ４２３０４では、付与するポイント数に対応したポイント付与演出用動画表示開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、当該ポイント付与演出用動画表示開始コマンドを受信すると、付与するポイント数に対応したポイント付与演出の演出動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳ４２３０４を実行した後、ステップＳ４２３０５に進む。

【１８９２】

ステップＳ４２３０５では、付与するポイント数に対応したポイント付与演出用動画に対応した音声の出力を開始するとともに、当該ポイント付与演出用動画に対応した発光を各種ランプ４７に実行させるための制御を開始する。ステップＳ４２３０５を実行した後、ステップＳ４２３０６に進む。

【１８９３】

ステップＳ４２３０６では、ポイント付与演出実行フラグをＯＮにする。ステップＳ４２３０６を実行した後、本ポイント蓄積処理を終了する。

【１８９４】

一方、ステップＳ４２３０１において、ポイント付与演出フラグがＯＮであると判定した場合、すなわち、ポイント付与演出が開始されていると判定した場合には（Ｓ４２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４２３０７に進む。

【１８９５】

ステップＳ４２３０７では、開始されたポイント付与演出において、ポイントの付与が完了したタイミングであるか否かを判定する。具体的には、ポイント付与演出において、付与ポイント数が表示された真珠がカメのキャラクタによって投下された後（図１２３参照）、当該付与ポイント数が表示された真珠がステージＳｔに到達したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ４２３０７において、開始されたポイント付与演出において、ポイントの付与が完了したタイミングではないと判定した場合には（Ｓ４２３０７：ＮＯ）、本ポイント蓄積処理を終了する。一方、ステップＳ４２３０７において、開始されたポイント付与演出において、ポイントの付与が完了したタイミングであると判定した場合には（Ｓ４２３０７：ＹＥＳ）、ステップＳ４２３０８に進む。

【１８９６】

ステップＳ４２３０８では、付与ポイント数に応じて蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔの値を更新する。蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔは、蓄積ポイントの値をカウントするためのカウンタである。ステップＳ４２３０８においては、ポイント付与演出においてポイントの付与が生じた場合に、当該付与されたポイント数に対応した値を蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔに加算する。ステップＳ４２３０８を実行した後、ステップＳ４２３０９に進む。

【１８９７】

ステップＳ４２３０９では、蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔの値が１０以上であるか否かを判定する。すなわち、ポイント付与演出によってポイントが付与され、蓄積ポイントが１０ポイント以上であるか否かを判定する。ステップＳ４２３０９において、蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔの値が１０ポイント以上ではないと判定した場合には（Ｓ４２３０９：ＮＯ）、ステップＳ４２３１０に進む。

【１８９８】

ステップＳ４２３１０では、蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔの値に対応したポイント蓄積動画表示開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。ポイント蓄積動画は、蓄積ポ

イントに対応した数の真珠の画像をステージＳｔに表示する動画である。表示側ＭＰＵ１０２は、当該ポイント蓄積動画表示開始コマンドを受信すると、蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔに対応した数の真珠の画像をステージＳｔに表示する演出動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳ４２３１０を実行した後、ステップＳ４２３１１に進む。

【１８９９】

ステップＳ４２３１１では、ポイント蓄積動画に対応した音声の出力を開始するとともに、当該ポイント蓄積動画に対応した発光を各種ランプ４７に実行させるための制御を開始する。ステップＳ４２３１１を実行した後、ステップＳ４２３１２に進む。

【１９００】

ステップＳ４２３１２では、ポイント付与演出実行フラグをＯＦＦにする。その後、本ポイント蓄積処理を終了する。

【１９０１】

一方、ステップＳ４２３０９において、蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔの値が１０ポイント以上であると判定した場合には（Ｓ４２３０９：ＹＥＳ）、ステップＳ４２３１３に進む。

【１９０２】

ステップＳ４２３１３では、充填済カウンタＣｗの値を１加算（インクリメント）する。充填済カウンタＣｗは、蓄積ポイントが１０ポイント蓄積される毎に１加算されるカウンタである。ステップＳ４２３１３を実行した後、ステップＳ４２３１４に進む。

【１９０３】

ステップＳ４２３１４では、蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔの値を１０減算する。ステップＳ４２３１４を実行した後、ステップＳ４２３１５に進む。

【１９０４】

ステップＳ４２３１５では、未処理フラグをＯＮにする。未処理フラグは、蓄積ポイントが１０ポイント分蓄積された場合に、当該１０ポイント分の蓄積ポイントに対して待機中演出を実行するのか、または、タイマ演出を実行するのかの判断処理が未だされていない場合にＯＮにされ、当該判断処理が終了した場合にＯＦＦにされるフラグである。なお、当該１０ポイント分の蓄積ポイントに対して待機中演出を実行するのか、または、タイマ演出を実行するのかの判断処理は、後述するポイント充填時制御処理において実行される。ステップＳ４２３１５を実行した後、再び、ステップＳ４２３０９に進む。

【１９０５】

すなわち、蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔの値が１０未満となるまで、ステップＳ４２３１３～ステップＳ４２３１５の処理が繰り返される。そして、ステップＳ４２３１３～ステップＳ４２３１５の実行された回数だけ充填済カウンタＣｗの値は増加する。すなわち、１０ポイント分の蓄積ポイントを１つの蓄積ポイント群と見た場合、ポイント付与演出によってポイントが付与された後の蓄積ポイントの中に含まれる蓄積ポイント群の数をカウントし、当該蓄積ポイント群の数を充填済カウンタＣｗとして加算し（Ｓ４２３１３）、充填済カウンタＣｗに加算した蓄積ポイント群の数に対応する蓄積ポイントを蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔから減算（Ｓ４２３１４）する。

【１９０６】

そして、ステップＳ４２３１３～ステップＳ４２３１５の処理を実行した後、再び、ステップＳ４２３０９に進み、蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔの値が１０ポイント以上ではないと判定した場合に（Ｓ４２３０９：ＮＯ）、ステップＳ４２３１０に進む。ステップＳ４２３１０以降の処理については上述したので説明は省略する。

【１９０７】

＜ポイント充填時制御処理＞

次に、ポイント充填時制御処理について説明をする。ポイント充填時制御処理は、ポイント付与演出実行処理のサブルーチン（図１６７：Ｓ４２２０２）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。

【１９０８】
図１６９は、ポイント充填時制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ４２４０１では、未処理フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、未処理フラグは、蓄積ポイントが１０ポイント分蓄積された場合に、当該１０ポイント分の蓄積ポイントに対して待機中演出を実行するのか、または、タイマ演出を実行するのかの判断処理が未だされていない場合にＯＮにされ、当該判断処理が終了した場合にＯＦＦにされるフラグである。
【１９０９】
ステップＳ４２４０１において、未処理フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４２４０４に進む。ステップＳ４２４０４～ステップＳ４２４１１の処理は、１０ポイント分の蓄積ポイントに対して待機中演出を実行するのか、または、タイマ演出を実行するのかの判断をし、いずれかの演出の実行を制御する処理である。よって、未処理フラグがＯＮであると判定した場合、すなわち、蓄積ポイントが１０ポイント分蓄積されたと判定された場合には、ステップＳ４２４０４～ステップＳ４２４１１の処理を実行することによって、１０ポイント分の蓄積ポイントに対して待機中演出を実行するのか、または、タイマ演出を実行するのかの判断をし、いずれかの演出の実行を制御する。
【１９１０】
一方、ステップＳ４２４０１において、未処理フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４２４０１：ＮＯ）、ステップＳ４２４０２に進む。
【１９１１】
ステップＳ４２４０２では、変動用コマンド・種別コマンドを受信したか否かの判定をする。すなわち、新たな遊技回が開始されるタイミングであるか否かを判定している。ステップＳ４２４０２において、変動用コマンド・種別コマンドを受信したと判定した場合、すなわち、新たな遊技回が開始されるタイミングであると判定した場合には（Ｓ４２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４２４０３に進む。
【１９１２】
ステップＳ４２４０３では、充填済カウンタＣｗ＝０であるか否かを判定する。ステップＳ４２４０３において、充填済カウンタＣｗ＝０ではないと判定した場合には（Ｓ４２４０３：ＮＯ）、ステップＳ４２４０４に進む。すなわち、上述した１０ポイント分の蓄積ポイントに相当する蓄積ポイント群が１つ以上存在する場合に、ステップＳ４２４０４に進む。
【１９１３】
ここで、ステップＳ４２４０２において変動用コマンド・種別コマンドを受信したと判定をした場合であって（Ｓ４２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４２４０３において充填済カウンタＣｗ＝０ではないと判定した場合に（Ｓ４２４０３：ＮＯ）、ステップＳ４２４０４に進む理由を説明する。
【１９１４】
本実施形態においては、待機中演出またはタイマ演出のいずれかを実行する契機となるのは、蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積されたタイミングに加えて、新たな遊技回が開始されたタイミングである。待機中演出が実行されている遊技回が終了し、次の新たな遊技回が開始されたタイミングであって、当該新たな遊技回が連続演出最終遊技回である場合に、当該待機中演出に代えてタイマ演出が実行される。図１２７を用いて説明すると、繰越遊技回である遊技回Ｕ２において実行が開始された待機中演出は、連続演出最終遊技回である遊技回Ｕ３が開始されたタイミングで、タイマ演出１に切り替わる。
【１９１５】
従って、ステップＳ４２４０１において未処理フラグがＯＮではないと判定した場合であっても（Ｓ４２４０１：ＮＯ）、ステップＳ４２４０２を実行することによって新たな遊技回が開始されたタイミングであると判定し（Ｓ４２４０２：ＹＥＳ）、かつ、ステップＳ４２４０３を実行することによって蓄積ポイント群（１０ポイント分の蓄積ポイント

）が１つ以上存在すると判定した場合には（Ｓ４２４０３：ＮＯ）、ステップＳ４２４０４に進み、ステップＳ４２４０４～ステップＳ４２４１１の処理を実行することによって、１０ポイント分の蓄積ポイントに対して待機中演出を実行するのか、または、タイマ演出を実行するのかの判断をする必要がある。よって、ステップＳ４２４０２において変動用コマンド・種別コマンドを受信したと判定をした場合であって（Ｓ４２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４２４０３において充填済カウンタＣｗ＝０ではないと判定した場合には（Ｓ４２４０３：ＮＯ）、ステップＳ４２４０４に進む。

【１９１６】

一方、ステップＳ４２４０２において変動用コマンド・種別コマンドを受信していないと判定をした場合（Ｓ４２４０２：ＮＯ）、および、ステップＳ４２４０３において充填済カウンタＣｗ＝０であると判定した場合には（Ｓ４２４０３：ＹＥＳ）、本ポイント充填時制御処理を終了する。

【１９１７】

ステップＳ４２４０４では、処理対象遊技回の繰越遊技回フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ４２４０４において、処理対象遊技回の繰越遊技回フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４２４０４：ＹＥＳ）、ステップＳ４２４０５に進む。

【１９１８】

ステップＳ４２４０５では、充填済カウンタＣｗの値に対応した待機中演出用動画表示開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、当該待機中演出用動画表示開始コマンドを受信すると、充填済カウンタＣｗの値に対応した待機中演出用動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。例えば、充填済カウンタＣｗ＝１の場合には、待機中演出を示す画像（図１２９参照）を１つ表示する。充填済カウンタＣｗ＝２の場合には、待機中演出を示す画像を２つ表示する。ステップＳ４２４０５を実行した後、ステップＳ４２４０６に進む。

【１９１９】

ステップＳ４２４０６では、待機中演出用動画に対応した音声の出力を開始するとともに、当該待機中演出用動画に対応した発光を各種ランプ４７に実行させるための制御を開始する。ステップＳ４２４０６を実行した後、ステップＳ４２４１１に進む。

【１９２０】

ステップＳ４２４１１では、未処理フラグがＯＮの場合には、当該未処理フラグをＯＦＦにする。その後、本ポイント充填時制御処理を終了する。

【１９２１】

一方、ステップＳ４２４０４において、処理対象遊技回の繰越遊技回フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４２４０４：ＮＯ）、ステップＳ４２４０７に進む。

【１９２２】

ステップＳ４２４０７では、処理対象遊技回の演出パターンに基づいてボタン演出を実行するまでの時間を取得する。例えば、処理対象遊技回において１回のボタン押下演出が実行される場合には、当該ボタン押下演出を実行するまでの時間を取得し、処理対象遊技回において２回のボタン押下演出を実行する場合には、当該２回のボタン押下演出を実行するまでの時間を各々取得する。ステップＳ４２４０７を実行した後、ステップＳ４２４０８に進む。

【１９２３】

ステップＳ４２４０８では、各ボタン押下演出までの残時間に対応したタイマ演出用動画表示開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、当該タイマ演出用動画表示開始コマンドを受信すると、各ボタン押下演出までの残時間に対応したタイマ演出用動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。例えば、処理対象遊技回において１回のボタン押下演出が実行される場合には、当該ボタン押下演出を実行するまでの時間がカウントダウンされて表示されるタイマ演出用動画を表示する。処理対象遊技回において２回のボタン押下演出を実行する場合には、１回目のボタン押下演出を実行するまでの時間がカウントダウンされて表示されるタイマ演出用動画を表示するととも

に、２回目のボタン押下演出を実行するまでの時間がカウントダウンされて表示されるタイマ演出用動画を表示する（図１３１（ａ）参照）。ステップＳ４２４０８を実行した後、ステップＳ４２４０９に進む。

【１９２４】

ステップＳ４２４０９では、各タイマ演出用動画に対応した音声の出力を開始するとともに、当該タイマ演出用動画に対応した発光を各種ランプ４７に実行させるための制御を開始する。ステップＳ４２４０９を実行した後、ステップＳ４２４１０に進む。

【１９２５】

ステップＳ４２４１０では、充填済カウンタＣｗの値を０にリセットする。ステップＳ４２４１０を実行した後、ステップＳ４２４１１に進む。

【１９２６】

上述のように、ステップＳ４２４１１では、未処理フラグがＯＮの場合には、当該未処理フラグをＯＦＦにする。その後、本ポイント充填時制御処理を終了する。

【１９２７】

＜ボタン押下演出処理＞

次に、ボタン押下演出処理について説明する。ボタン押下演出処理は、ポイント付与演出実行処理のサブルーチン（図１６７：Ｓ４２２０３）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。

【１９２８】

図１７０は、ボタン押下演出処理を示すフローチャートである。ステップＳ４２５０１では、処理対象遊技回に設定されている演出パターンに基づいて、ボタン押下演出開始のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ４２５０１において、ボタン押下演出開始のタイミングであると判定した場合には（Ｓ４２５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４２５０２に進む。一方、ステップＳ４２５０１において、ボタン押下演出開始のタイミングではないと判定した場合には（Ｓ４２５０１：ＮＯ）、本ボタン押下演出処理を終了する。

【１９２９】

ステップＳ４２５０２では、ボタン押下演出用動画表示開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、当該ボタン押下演出用動画表示開始コマンドを受信すると、ボタン押下演出用動画（図１２６（ｂ）参照）を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳ４２５０２を実行した後、ステップＳ４２５０３に進む。

【１９３０】

ステップＳ４２５０３では、ボタン押下演出用動画に対応した音声の出力を開始するとともに、当該ボタン押下演出用動画に対応した発光を各種ランプ４７に実行させるための制御を開始する。ステップＳ４２５０３を実行した後、本ボタン押下演出処理を終了する。

【１９３１】

＜ポイントリセット処理＞

次に、ポイントリセット処理について説明する。ポイントリセット処理は、ポイント付与演出実行処理のサブルーチン（図１６７：Ｓ４２２０４）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。

【１９３２】

図１７１は、ポイントリセット処理を示すフローチャートである。ステップＳ４２６０１では、処理対象遊技回に設定されている演出パターンに基づいて、遊技回終了のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ４２６０１において、遊技回終了のタイミングであると判定した場合には（Ｓ４２６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４２６０２に進む。

【１９３３】

ステップＳ４２６０２では、繰越遊技回フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ４２６０２において、繰越遊技回フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４２６０２：ＮＯ）、ステップＳ４２６０３に進む。

【１９３４】
ステップＳ４２６０３では、蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔをリセット（Ｃｐｎｔ←０）する。すなわち、蓄積ポイントを繰り越す遊技回である繰越遊技回以外の遊技回は、蓄積ポイントを繰り越さないので、当該遊技回の終了時に当該遊技回における蓄積ポイントに対応する蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔを０にする。ステップＳ４２６０３を実行した後、本ポイントリセット処理を終了する。
【１９３５】
一方、ステップＳ４２６０１において遊技回終了のタイミングではないと判定した場合（Ｓ４２６０１：ＮＯ）、および、ステップＳ４２６０２において繰越遊技回フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４２６０２：ＹＥＳ）、蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔをリセットせずに、本ポイントリセット処理を終了する。
【１９３６】
＜ステージ表示制御処理＞
次に、ステージ表示制御処理について説明する。ステージ表示制御処理は、ステージＳｔの色の制御をする処理である。ステージ表示制御処理は、ポイント付与演出実行処理のサブルーチン（図１６７：Ｓ４２２０５）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。
【１９３７】
図１７２は、ステージ表示制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ４２７０１では、蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔの値が０であるか否かを判定する。ステップＳ４２７０１において、蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔの値が０であると判定した場合には（Ｓ４２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４２７０２に進む。
【１９３８】
ステップＳ４２７０２では、ステージＳｔの色を白色に設定したステージ用動画表示開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、当該ステージ用動画表示開始コマンドを受信すると、ステージＳｔの色が白色に設定されたステージ用動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。本実施形態においては、ポイントが蓄積されていない場合には、処理対象遊技回が繰越遊技回や連続演出最終遊技回であってもステージＳｔを白色に設定する。ステップＳ４２７０２を実行した後、本ステージ表示制御処理を終了する。
【１９３９】
一方、ステップＳ４２７０１において、蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔの値が０ではないと判定した場合には（Ｓ４２７０１：ＮＯ）、ステップＳ４２７０３に進む。
【１９４０】
ステップＳ４２７０３では、処理対象遊技回の繰越遊技回フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ４２７０３において、処理対象遊技回の繰越遊技回フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ４２７０３：ＹＥＳ）、ステップＳ４２７０４に進む。
【１９４１】
ステップＳ４２７０４では、ステージＳｔの色を黄色に設定したステージ用動画表示開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、当該ステージ用動画表示開始コマンドを受信すると、ステージＳｔの色が黄色に設定されたステージ用動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。上述のように、本実施形態においては、繰越遊技回においてポイントが蓄積されている場合にはステージＳｔの色を黄色に設定する。ステップＳ４２７０４を実行した後、本ステージ表示制御処理を終了する。
【１９４２】
ステップＳ４２７０３において、処理対象遊技回の繰越遊技回フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ４２７０３：ＮＯ）、ステップＳ４２７０５に進む。
【１９４３】
ステップＳ４２７０５では、ステージＳｔの色を橙色に設定したステージ用動画表示開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、当該ステージ用動

画表示開始コマンドを受信すると、ステージＳｔの色が橙色に設定されたステージ用動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。上述のように、本実施形態においては、連続演出最終遊技回においてポイントが蓄積されている場合にはステージＳｔの色を橙色に設定する。ステップＳ４２７０５を実行した後、本ステージ表示制御処理を終了する。

【１９４４】

＜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。

【１９４５】

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。

【１９４６】

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。

【１９４７】

＜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。

【１９４８】

図１７３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。

【１９４９】

ステップＳ４２８０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳ４２８０２に進む。

【１９５０】

ステップＳ４２８０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【１９５１】

＜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。

【１９５２】

図１７４は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳ４２９０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【１９５３】

＜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。

【１９５４】

図１７５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。

【１９５５】

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。

【１９５６】

ステップＳ４３００１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図１７４）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。

【１９５７】

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。

【１９５８】

なお、コマンド対応処理（Ｓ４３００１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や液晶用図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【１９５９】
ステップＳ４３００２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓ４３００１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳ４３００３に進む。
【１９６０】
ステップＳ４３００３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓ４３００２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳ４３００４に進む。
【１９６１】
ステップＳ４３００４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓ４３００３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳ４３００５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。
【１９６２】
以上説明したように、本実施形態によれば、大当たり抽選の結果が「大当たり」、または、「外れ（リーチ発生）」の場合に、ボタン押下演出が実行されるように、演出シナリオによって設定している。よって、ボタン押下演出を実行することによって、ボタン押下演出が実行された場合に大当たり抽選の結果が「大当たり」、または、「外れ（リーチ発生）」となる確率が高いことを認識した遊技者に対して、期待感を付与することができる。
【１９６３】
さらに、本実施形態においては、演出シナリオにボタン押下演出の実行が設定されている場合には、当該ボタン押下演出が実行されるまでに、ポイント付与演出を実行することによって、蓄積ポイントが１０ポイント以上となるようにポイントの付与を行う。よって、ポイント付与演出を実行することによって、蓄積ポイントが１０ポイント以上となった場合にボタン押下演出が実行されることを認識した遊技者に対して、ポイント付与演出を実行する毎に期待感を付与することができる。
【１９６４】
また、本実施形態においては、遊技回において蓄積した蓄積ポイントを、当該遊技回の終了を契機としてリセットする場合と、リセットせずに次回の遊技回に繰り越す場合とがある。蓄積ポイントが当該遊技回の終了を契機としてリセットする場合があることによって、遊技回が終了するまでに蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積するように遊技者に所望させ、ポイント付与演出に対する遊技者の期待感をより一層増加させることができる。さらに、遊技回が開始され、ポイント付与演出の実行によってポイントが蓄積されたことを認識した遊技者に対して、蓄積ポイントがリセットされてしまうかもしれない当該遊技回の終了する時期を意識させ、蓄積ポイントの蓄積する態様、すなわちポイント付与演出の実行の態様に注目させることができる。
【１９６５】
また、蓄積ポイントが次回の遊技回に繰り越す場合があることによって、仮に実行中の遊技回において蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積しなかった場合であっても、次回遊技回まで繰り越せば当該遊技回において蓄積したポイントは有効であるので、蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積しないことに対する遊技者の期待感の低下を抑制することができる。
【１９６６】

本実施形態においては、ステージＳｔの色によって、蓄積ポイントが繰り越すか否かを遊技者に対し示唆するので、蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積しない遊技回においても、次回の遊技回で蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積する可能性があるといった期待感を付与することができ、蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積しない遊技回における遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【１９６７】

本実施形態においては、蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積した場合に実行する処理としてボタン押下演出を採用している。蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積し遊技者に対して達成感を付与したタイミングでさらにボタン押下演出の実行によって遊技者に能動的に遊技に関与させ、より一層遊技に注目させ、遊技者の期待感をさらに高めることができる。

【１９６８】

本実施形態においては、蓄積ポイントはステージＳｔ上の真珠の画像として遊技者に示唆するので、常に遊技者に蓄積ポイントを意識させることができる。

【１９６９】

本実施形態においては、タイマ演出を実行するので、タイマ演出が実行されてからボタン押下演出が実行されるまでの期間中、継続的に、タイマ演出に示唆された時間の経過後に実行されるボタン押下演出について期待感を付与することができる。また、タイマ演出によって、ボタン押下演出までの残時間がカウントダウンされるので、示唆される残時間が減少し、ボタン押下演出が実行されるタイミングが近づくにつれ、遊技者の期待感を増大させることができる。

【１９７０】

また、蓄積ポイントが１０ポイント蓄積されても、待機中演出が開始され、蓄積ポイントが１０ポイント蓄積した直後にタイマ演出が実行されない場合があるので、蓄積ポイントが１０ポイント蓄積した直後にタイマ演出が実行されるか否かを認識することによって、ボタン押下演出の実行されるタイミングを推測させる楽しみを遊技者に付与することができる。

【１９７１】

さらに、本実施形態においては、ボタン押下演出を実行する遊技回においてタイマ演出を実行するので、遊技回においてタイマ演出を実行した場合には、当該遊技回に遊技者を注目させることができ、期待感を付与することができる。

【１９７２】

本実施形態においては、蓄積ポイントが１０ポイント蓄積した場合であって、タイマ演出が次回以降の遊技回において実行される場合には、タイマ演出の実行に先立って待機中演出を実行する。よって、蓄積ポイントが１０ポイント蓄積した時点からタイマ演出が実行されるまでに生じた期間においても、待機中演出の実行によって、後の遊技回においてタイマ演出が実行されることを意識させ、タイマ演出に対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【１９７３】

本実施形態においては、所定の遊技回におけるポイント付与演出の実行の有無、ポイント付与演出において付与するポイント数、蓄積ポイントの繰越の有無、待機中演出の実行の有無、タイマ演出の実行の有無、ボタン押下演出をいずれの遊技回で実行するか等、当該遊技回における各処理内容は、当該遊技回より後に実行される遊技回（以下、後発遊技回とも呼ぶ）の特別情報に基づいて決定する。より具体的には、後発遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」または「外れ（リーチ発生）」の場合には、当該後発遊技回を連続演出最終遊技回に設定した連続演出が実行される場合があり、その場合には、当該遊技回は繰越遊技回に設定される。すなわち、後発遊技回の特別情報に基づいて当該遊技回の処理内容を決定する。このようにすることで、ポイント付与演出の実行の有無、ポイント付与演出において付与するポイント数、蓄積ポイントの繰越の有無、待機中演出の実行の有無、タイマ演出の実行の有無、ボタン押下演出等の各処理に関して、複数の遊技回に亘

って関連性を持たせることができる。各遊技回の処理内容と他の遊技回の処理内容とに関連性を持たせることで、例えば、実行中の遊技回において所定の処理を実行した場合に、当該所定の処理と当該遊技回の進行との関連性について遊技者に推測をさせるだけでなく、当該所定の処理と後発遊技回の進行との関連性についても遊技者に推測をさせる。すなわち、実行中の遊技回において遊技がどのように進行したとしても、後発遊技回の進行に様々な可能性を残し、遊技者の期待感を持続させることができる。

【１９７４】

また、本実施形態において、連続演出においてボタン押下演出が実行される回数が多いほど、各ボタン押下演出後に実行される演出が発展する（演出が示唆する大当たり抽選に当選していることの期待度が高くなる）ように設定された演出シナリオを用意することによって、ボタン押下演出において遊技者に演出操作ボタン２４を押下させる毎に、遊技者の遊技に対する期待感を増加させることができる。よって、連続演出の実行期間が長い場合でも、当該連続演出の実行期間の長さに応じてボタン押下演出の回数を増やすことによって、遊技者の集中力の低下を抑制し、期待感をより一層増加させることができる。

【１９７５】

Ｄ７．第４実施形態の変形例：

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

【１９７６】

Ｄ７－１．変形例１：

第４実施形態において、特定の演出を実行する場合には必ずポイントを付与する構成を採用してもよい。当該構成を実現する一例として、演出シナリオおよびポイント付与シナリオに予め設定しておくことで実現することができる。

【１９７７】

具体的には、所定の演出（例えば、ノーマルリーチ演出）の後に、付与ポイントが０ではないポイント付与演出を実行する場合と、付与ポイントが０であるポイント付与演出を実行する場合とを、演出シナリオおよびポイント付与シナリオに設定する。この場合、付与ポイントが０ではないポイント付与演出を実行する場合と、付与ポイントが０であるポイント付与演出を実行する場合とを１つの演出シナリオおよびポイント付与シナリオに設定してもよいし、各々別の演出シナリオおよびポイント付与シナリオに設定してもよい。また、所定の演出の後に付与ポイントが０であるポイント付与演出を実行する構成に代えて、所定の演出の後にポイント付与演出を実行しない構成を採用してもよいし、その両方を採用してもよい。

【１９７８】

一方、特定の演出（例えば、スーパーリーチ演出）の後には必ず付与ポイントが０ではないポイント付与演出を実行するように演出シナリオおよびポイント付与シナリオに設定する。特定の演出として、特定のリーチ演出や、特定のカットイン演出を採用してもよいし、付与ポイントが０ではないポイント付与演出を実行することを示唆するための専用の演出を採用してもよい。

【１９７９】

このようにすることで、遊技回において特定の演出が実行された場合には、当該遊技回において、必ずポイントが付与されるので、ポイントの付与を望む遊技者に対して、特定の演出の実行に対する期待感を付与することができるとともに、遊技に注目させることができる。また、特定の演出が実行された場合には、ポイントの付与を望んでいた遊技者に対して高揚感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９８０】

例えば、蓄積ポイントが９ポイントであり、あと１回、ポイントが付与されれば蓄積ポイントが１０ポイント以上となりボタン押下演出が実行される場合に、特定の演出が実行

されることに対して遊技者に強い期待感を付与することができる。また、このような状況で、特定の演出を実行しポイントを付与した場合には、遊技者に対して強い達成感を付与することができる。

【１９８１】

Ｄ７－２．変形例２：

第４実施形態において、実行中の遊技回における蓄積ポイントが次回の遊技回に繰り越された場合には、当該遊技回より後の遊技回で必ずポイントが付与される構成を採用してもよい。当該構成を実現する一例として、演出シナリオおよびポイント付与シナリオに予め設定しておくことで実現することができる。

【１９８２】

具体的には、連続演出最終遊技回に設定する演出シナリオおよびポイント付与シナリオに必ず付与ポイントが０ではないポイント付与演出を設定する。また、ポイント付与シナリオにおいて、連続演出における繰越遊技回のうち最初に実行される繰越遊技回以降の繰越遊技回に対して必ず合計付与ポイントが０ではないポイント数を設定する。

【１９８３】

このようにすることで、ポイントの付与を望む遊技者に対して、遊技回の終了を契機として蓄積ポイントが繰り越されることについて期待感を付与することがきる。よって、遊技者に対して、当該遊技回の終了時点においても遊技に注目させることができる。また、遊技回の終了を契機として蓄積ポイントが繰り越された場合には、ポイントの付与を望んでいた遊技者に対して当該遊技回より後に実行される遊技回でポイントが付与されることについて期待感を付与することができるとともに、高揚感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９８４】

例えば、蓄積ポイントが繰り越せば必ず次回以降の遊技回においてポイントが付与されることを遊技者が認識している場合であって、蓄積ポイントが９ポイントでありながら遊技回が終了しそうな状況である場合には、仮に蓄積ポイントが繰り越せば後の遊技回において必ずポイントが付与されてボタン押下演出が実行されるので、遊技者に対して、蓄積ポイントが繰り越すことへの強い期待感を付与することができ、実行中の遊技回において蓄積ポイントが１０ポイントに達しないことに対しての期待感の低下を抑制することができる。また、このような状況で、蓄積ポイントが繰り越された場合には、遊技者に強い達成感を付与することができる。

【１９８５】

また、実行中の遊技回における蓄積ポイントが次回の遊技回に繰り越された場合に、実行中の遊技回より後の遊技回で必ずポイントが付与される構成に限らず、実行中の遊技回において所定の演出（例えば、青色のザリガニのキャラクタが出現する演出）が実行された場合に、当該遊技回より後の遊技回で必ずポイントが付与される構成を採用してもよい。このようにすることで、実行中の遊技回において所定の演出が実行された遊技者に対して、後の遊技回への期待感を付与することができる。

【１９８６】

Ｄ７－３．変形例３：

第４実施形態において、連続演出が実行される一連の遊技回において実行されるポイント付与演出において、付与ポイントが０であるポイント付与演出を実行する回数に制限を設ける構成を採用してもよい。または、遊技回１回のみで実行されるポイント付与演出において、付与ポイントが０であるポイント付与演出を実行する回数に制限を設ける構成を採用してもよい。当該構成を実現する一例として、演出シナリオおよびポイント付与シナリオに予め設定しておくことで実現することができる。

【１９８７】

具体的に説明する。上述のように、ポイント付与シナリオには連続演出最終遊技回で実行する各ポイント付与演出ごとに、付与ポイント数が設定されている。よって、各ポイント付与演出ごとに設定する付与ポイント数の値として「０」を設定する数に制限を設ける

。例えば、付与ポイント数として、「０」という値を３回以下で設定するように制限する。

【１９８８】

また、繰越遊技回および遊技回１回のみでポイント付与演出を実行する遊技回に対して用いられる演出パターンにおいて、各ポイント付与演出に設定する付与ポイント数の値として「０」を設定する数に制限を設ける。

【１９８９】

このようにすることで、付与ポイントが０であるポイント付与演出の実行回数が上限に達したことを認識した遊技者に対して、ポイント付与演出が実行されることについて強い期待感を付与することができる。なぜなら、付与ポイントが０であるポイント付与演出の実行回数が上限に達した場合には、その後にポイント付与演出が実行された場合には、必ず、ポイントが付与されるからである。よって、付与ポイントが０であるポイント付与演出を実行した場合であっても、遊技者に対して、付与ポイントが０であるポイント付与演出の実行回数が上限に達することについての期待感を付与することができる。

【１９９０】

すなわち、ポイント付与演出が実行された場合において、付与ポイントが０ではなかった場合にはポイントが付与されるので遊技者に高揚感を付与することができ、また、付与ポイントが０であった場合であっても遊技者に期待感（付与ポイントが０であるポイント付与演出の実行回数が上限に達することについての期待感）を付与することができる。その結果、付与ポイントが０ではないポイント付与演出を実行した場合、および、付与ポイントが０であるポイント付与演出を実行した場合のいずれの場合であっても、遊技者の期待感を増大させることができる。

【１９９１】

Ｄ７－４．変形例４：

所定の遊技回において蓄積ポイントが１０ポイントに達しない場合に実行する演出（以下、未充填演出とも呼ぶ）を、遊技回において実行可能な構成としてもよい。また、未充填演出を、蓄積ポイントが１０ポイントに達しない場合において、所定の割合で実行する構成としてもよい。

【１９９２】

さらに、未充填演出が実行された場合には、当該未充填演出が実行される直前における蓄積ポイントが多ければ多いほど、当該遊技回における大当たり抽選の結果が「大当たり」である期待度（確率）が高くなる構成としてもよい。

【１９９３】

具体的には、当該遊技回において大当たり抽選の結果が「大当たり」である場合に、未充填演出が実行される演出シナリオが選択されやすくなるように設定する。例えば、演出シナリオを、抽選用乱数と抽選用テーブルデータを用いた抽選によって選択する場合には、大当たり抽選の結果が「大当たり」である場合に、未充填演出が実行されるように抽選用テーブルデータを設定する。そして、大当たり抽選の結果が「大当たり」である場合以外で当該演出シナリオが選択される確率が低く（例えば３０パーセント未満）なるように抽選用テーブルデータを設定する。さらに、大当たり抽選の結果が「大当たり」である場合には、当該演出シナリオに適用するポイント付与シナリオは、未充填演出が実行される直前の蓄積ポイントが比較的多く（例えば、８ポイントや９ポイント）なるように設定されたポイント付与シナリオを適用する。逆に、大当たり抽選の結果が「外れ（リーチ発生）」である場合には、当該演出シナリオに適用するポイント付与シナリオは、未充填演出が実行される直前の蓄積ポイントが比較的少なく（例えば、４ポイントや５ポイント）なるように設定されたポイント付与シナリオを適用する。

【１９９４】

このようにすることで、所定の遊技回において蓄積ポイントが１０ポイント以上に達せずボタン押下演出が実行されない場合であっても、未充填演出が実行された場合には、蓄積ポイントが多いほど、当該所定の遊技回において、大当たり抽選の結果が「大当たり」

である期待度（確率）が高く、遊技者に対して期待感を付与することができる。すなわち、所定の遊技回において蓄積ポイントが１０ポイント以上に達せずボタン押下演出が実行されない場合であって、蓄積ポイントが比較的多い場合には、未充填演出が実行されることについて遊技者に期待感を付与することができる。

【１９９５】

また、未充填演出は、当該未充填演出が実行される前における蓄積ポイントの量に応じて、演出内容が異なる構成を採用してもよい。

【１９９６】

このようにすることで、蓄積ポイントの量がどのような場合であっても当該未充填演出の内容に遊技者を注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９９７】

さらに、以下の構成を採用してもよい。すなわち、未充填演出が実行された後に実行する演出（以下、未充填発展演出とも呼ぶ）を、遊技回において実行可能な構成としてもよい。また、蓄積ポイントが１０ポイント以上となりボタン押下演出が実行される場合よりも、蓄積ポイントが１０ポイント未満であり、未充填演出が実行された後に未充填発展演出が実行される場合の方が、当該遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」である期待度（確率）が高くなる構成を採用してもよい。例えば、演出シナリオを、乱数と抽選用テーブルデータを用いた抽選によって選択する場合には、大当たり抽選の結果が「大当たり」である場合に、未充填演出および未充填発展演出が実行されるように抽選用テーブルデータを設定する。そして、大当たり抽選の結果が「大当たり」以外の場合には、当該演出シナリオが選択される確率が低く（例えば５パーセント未満）なるように抽選用テーブルデータを設定する。さらに、大当たり抽選の結果が「大当たり」以外の場合には、当該演出シナリオが選択される確率がボタン押下演出を含む演出シナリオが選択される確率よりも低くなるように抽選用テーブルデータを設定することで当該構成を実現することができる。

【１９９８】

このようにすることで、ボタン押下演出が実行される場合よりも、未充填発展演出が実行される場合の方が、当該遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」である期待度（確率）が高い構成となる。よって、遊技回において蓄積ポイントが１０ポイントに達せずボタン押下演出が実行されない場合であっても、未充填演出が実行された場合には、遊技者に対して、その後、未充填発展演出が実行されることについて強い期待感を付与することができる。さらに、未充填発展演出が実行された場合には、ボタン押下演出が実行される場合よりも遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」である期待度（確率）が高いので、未充填発展演出が実行されたことを認識した遊技者に、より一層強い期待感を付与することができる。まとめると、蓄積ポイントが１０ポイント以上に達した場合にはボタン押下演出が実行されるので遊技者に対して期待感を付与することができ、蓄積ポイントが１０ポイントに達しない場合であっても、未充填演出が実行されることについて遊技者に期待感を付与し、さらに、未充填演出が実行された場合には、未充填発展演出が実行されることについて遊技者に強い期待感を付与することができる。よって、遊技がどのような状況であっても、遊技者に期待感を付与することができる。

【１９９９】

Ｄ７－５．変形例５：

第４実施形態において、第１実行遊技回表示領域Ｊ１に示した第１実行遊技回表示、第１保留表示領域Ｄｓ１に示した第１保留遊技回表示、第２実行遊技回表示領域Ｊ２に示した第２実行遊技回表示、および、第２保留表示領域Ｄｓ２に示した第２保留遊技回表示の、各表示（以下、まとめて遊技回表示とも呼ぶ）の表示態様を変化させる構成を採用してもよい。さらに、ポイントを付与するタイミング（すなわち、ポイント付与演出を実行するタイミング）と、遊技回表示の表示態様を変化させるタイミングとに時間的な相関関係を有する構成を採用してもよい。

【２０００】

この場合、遊技回表示の表示態様は、各遊技回表示に対応する遊技回に係る大当たり抽選において大当たりに当選している可能性（期待度）を示唆するとしてもよい。

【２００１】

このように遊技回表示の表示態様の変化と、ポイントの付与とを、タイミングに相関関係を持たせて実行することで、遊技者の期待感を相乗的に増加させることができる。

【２００２】

例えば、遊技回の実行中に、遊技回表示の表示態様を変化させてから、所定時間内（例えば、１秒以内）に、ポイント付与演出を実行する構成を採用してもよい。この場合、遊技回表示の表示態様が変化したことを認識して期待感が増加した遊技者に対して、さらに所定時間内にポイント付与演出が実行されたことを認識させることで、より一層強い期待感や高揚感を付与することができる。なお、遊技回表示の表示態様を変化させる対象の遊技回が、実行中の遊技回であれば、さらに強い期待感や高揚感を遊技者に付与することができる。

【２００３】

また、遊技回の実行中に、遊技回表示の表示態様を変化させるタイミングと、ポイント付与演出を実行するタイミングとを同時にする構成を採用してもよい。この場合、遊技回表示の表示態様の変化とポイント付与演出の実行とを遊技者に同時に認識させることで、遊技者の期待感を相乗的に増加させることができる。なお、遊技回表示の表示態様を変化させる対象の遊技回が、実行中の遊技回であれば、さらに強い期待感や高揚感を遊技者に付与することができる。

【２００４】

その他、遊技回の実行中に、ポイント付与演出を実行してから、所定時間内（例えば、１秒以内）に、遊技回表示の表示態様を変化させる構成を採用してもよい。この場合、ポイント付与演出が実行されたことを認識して期待感が増加した遊技者に対して、さらに所定時間内に遊技回表示の表示態様が変化したことを認識させることで、より一層強い期待感や高揚感を付与することができる。なお、遊技回表示の表示態様を変化させる対象の遊技回が、実行中の遊技回であれば、さらに強い期待感や高揚感を遊技者に付与することができる。

【２００５】

さらに、遊技回表示の変化後の表示態様と、ポイント付与演出によって付与するポイント数とが相関関係を有する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技回表示の変化後の表示態様が遊技者の期待に沿う態様であった場合、すなわち、遊技回表示の変化後の表示態様が期待度が高いことを示唆する表示態様であった場合、および、ポイント付与演出によって付与されたポイント数が比較的多かった場合に、遊技者に対して、より一層強い期待感や優越感を付与することができる。

【２００６】

さらに、遊技回表示の変化後の表示態様が示唆する期待度が高いほど、当該遊技回表示の表示態様の変化と時間的な相関関係をもって実行されるポイント付与演出によって付与されるポイント数が多い構成を採用してもよい。すなわち、遊技回表示の変化後の表示態様が第１の表示態様である場合に、当該表示態様の変化と時間的な相関関係をもって実行されるポイント付与演出によって付与されるポイント数を第１のポイント数とし、遊技回表示の変化後の表示態様が第１の表示態様が示す期待度よりも高い期待度を示唆する第２の表示態様である場合に、当該表示態様の変化と時間的な相関関係をもって実行されるポイント付与演出によって付与されるポイント数を第２のポイント数とした場合に、第２のポイント数の平均値が第１のポイント数の平均値よりも大きくなる構成を採用してもよい。

【２００７】

このようにすることで、遊技回の大当たり抽選の結果が「大当たり」である期待度（確率）が高い場合には遊技回表示の表示態様を第２の表示態様に変化させる確率が高く、さらに、遊技回表示が第２の表示態様に変化した場合には、第１の表示態様に変化した場合

よりも、当該遊技回表示の表示態様の変化と時間的な相関関係をもって実行されるポイント付与演出によって付与されるポイント数が多い場合が多いので、遊技回表示の表示態様の変化と、ポイント付与演出の実行とを、タイミングに相関関係を持たせて実行することで、大当たり抽選の結果に対する遊技者の期待感を相乗的に増大させることができる。

【２００８】

なお、上記構成は、いずれも遊技回表示の表示態様を演出シナリオに設定することで実現可能である。例えば、ポイント付与演出の実行と同時に遊技回表示の表示態様が白色から赤色に変化するように設定された演出シナリオを用いることで、上記した構成の一つである、遊技回の実行中に、遊技回表示の表示態様を変化させるタイミングと、ポイント付与演出を実行するタイミングとを同時にする構成を実現することができる。

【２００９】

また、期待度が高いことを示唆する表示態様に遊技回表示を変化させることが設定された演出シナリオに対して、当該遊技回表示の表示態様の変化と時間的な相関関係をもって実行されるポイント付与演出によって付与されるポイント数の値が大きい値に設定されたポイント付与シナリオを適用することで、上記した構成の一つである、遊技回表示の変化後の表示態様が示唆する期待度が高いほど、当該遊技回表示の表示態様の変化と時間的な相関関係をもって実行されるポイント付与演出によって付与されるポイント数が多い構成を実現することができる。なお、遊技回表示の表示態様として、形状、模様、色、キャラクタなどを採用することができる。

【２０１０】

また、遊技回表示の表示態様を変化させるタイミングと時間的な相関関係を有する演出がポイント付与演出である構成に限定されず、遊技回表示の表示態様を変化させるタイミングと、遊技回において実行される所定の演出（例えば、リーチ演出）の実行されるタイミングとが、時間的な相関関係を有する構成を採用してもよい。このようにしても、大当たり抽選の結果に対する遊技者の期待感を相乗的に増大させることができる。

【２０１１】

Ｄ７－６．変形例６：

第４実施形態においては、ポイント付与シナリオ（図１５８参照）に、連続演出最終遊技回において実行される各ポイント付与演出毎に、付与ポイント数が予め設定されていたが、連続演出最終遊技回の実行中に、各ポイント付与演出において付与するポイント数をリアルタイムに設定する構成を採用してもよい。例えば、ポイント付与シナリオには、連続演出最終遊技回において実行されるポイント付与演出の実行回数と、連続演出最終遊技回において付与するポイント数の合計値が情報として設定されており、連続演出最終遊技回の開始後に当該情報に基づいて抽選を行い、各ポイント付与演出において付与するポイント数を決定する構成としてもよい。このようにすることで、ポイントが付与されるパターンを遊技者に推測されにくく、遊技者を遊技に注目させることができる。

【２０１２】

Ｄ７－７．変形例７：

第４実施形態において、蓄積ポイントを減らす演出を実行する構成としてもよい。このようにすることで、遊技者の遊技に対する期待感に抑揚を付与することができる。また、本実施形態においては、ポイントを増加させていき１０ポイントに達したらボタン押下演出が実行される構成を採用したが、遊技回の開始時点から所定数のポイントが蓄積されており、ポイントが減算される演出が実行され、蓄積ポイントが所定のポイント数以下に達したらボタン押下演出が実行される構成を採用してもよい。例えば、遊技回の開始時に１０ポイントが蓄積されており、ポイントが減算される演出によって随時ポイントが減っていき、０ポイントに達したらボタン押下演出が実行される構成を採用してもよい。

【２０１３】

Ｄ７－８．変形例８：

上記実施形態においては、ポイント付与演出を実行するタイミングは、予め演出シナリオに設定されている構成を採用したが、そのような構成に限らず、他の構成を採用しても

よい。以下、詳しく説明する。

【２０１４】

上記第４実施形態においては、連続演出最終遊技回の演出を設定する際に、ポイント付与演出を実行するタイミングが予め設定されている演出シナリオを用いる構成を採用したが、本変形例においては、ポイント付与演出を実行することが可能なタイミング、すなわちポイント付与演出を実行するタイミングの候補となるタイミング（以下、候補タイミングとも呼ぶ）が一または複数設定された演出シナリオを用いる構成を採用する。また、上記第４実施形態においては、１回の遊技回のみを用いてポイント付与演出を実行する遊技回の演出を設定する際、および、繰越遊技回の演出を設定する際に、ポイント付与演出を実行するタイミングおよび各ポイント付与演出において付与するポイント数が予め設定された演出パターンを用いる構成を採用したが、本変形例においては、連続演出最終遊技回の演出を設定する場合と同様に、候補タイミングが一または複数設定された演出シナリオを用いる構成を採用する。

【２０１５】

図１７６は、変形例８における連続演出最終遊技回の演出シナリオおよびポイント付与シナリオを説明する説明図である。図１７６には、一例として、実行遊技回数（Ｎｐ）＝２である連続演出に係る繰越遊技回と連続演出最終遊技回との演出シナリオおよびポイント付与シナリオを示した。本変形例においても上記第４実施形態と同様に、連続演出最終遊技回に設定された遊技回の仮変動時間に基づいて連続演出最終遊技回の演出シナリオが設定される。上述のように、本変形例における演出シナリオには、ボタン押下演出を実行するタイミングは設定されているが、ポイント付与演出を実行するタイミングは設定されておらず、ポイント付与演出を実行するタイミングの候補となる候補タイミングが複数設定されている。図１７６の演出シナリオには、候補タイミングを破線の矢印で示した。音光側ＭＰＵ９２は、後述するポイント付与シナリオに基づいて、演出シナリオに設定された複数の候補タイミングの中から、遊技回の実行時に実際にポイント付与演出を実行する一または複数のタイミング（以下、実行タイミングとも呼ぶ）を決定する。

【２０１６】

また、上記第４実施形態においては、図１５７の大当たり・リーチ用ポイント付与シナリオテーブルに示すように、各演出シナリオに対応するポイント付与シナリオに関して、各実行遊技回数（Ｎｐ）ごとに２つのポイント付与シナリオが設定されており、連続演出の実行回数の決定後に、当該実行回数に対応して設定されている２つのポイント付与シナリオから１つを抽選によって決定した。一方、本変形例においては、各演出シナリオに対応するポイント付与シナリオに関して、各実行遊技回数（Ｎｐ）ごとに１つのポイント付与シナリオが設定されている。図１７６には、連続演出の実行遊技回数が２回（すなわち、実行遊技回数Ｎｐ＝２）のポイント付与シナリオを示した。図示するように、本変形例におけるポイント付与シナリオには、連続演出最終遊技回については、演出シナリオに設定されている各ボタン押下演出までの期間毎に付与すべきポイント数の合計値（以下、期間合計付与ポイントとも呼ぶ）が設定されており、繰越遊技回については、上記実施形態と同様に当該遊技回において付与すべきポイント数の合計値である合計付与ポイントの値が設定されている。

【２０１７】

音光側ＭＰＵ９２は、連続演出最終遊技回については、期間合計付与ポイントと、演出シナリオに設定された各ボタン押下演出の期間までの複数の候補タイミングとに基づいて、ポイント付与演出の実行タイミングと、各ポイント付与演出において付与するポイント数とを決定する。図１７６に示した例の場合、連続演出最終遊技回の開始からボタン押下演出１（図のＢｔ１）までの期間合計付与ポイントとして１３ポイントがポイント付与シナリオに設定されており、当該期間内に候補タイミングが１０箇所、演出シナリオに設定されている。よって、例えば、１０箇所の候補タイミングから一または複数の実行タイミングを決定し、その後、決定した各実行タイミングにおいて実行するポイント付与演出において付与するポイント数を決定し、最後に、実行する各ポイント付与演出において付与

するポイント数を乱数を用いた抽選によって決定する構成を採用する。

【２０１８】

その他、種々の方法によって、各ポイント付与演出の実行タイミングと、各ポイント付与演出において付与するポイント数を決定することができる。例えば、連続演出最終遊技回の開始からボタン押下演出１までの期間の期間合計付与ポイントである１３ポイントを上限とした任意の値を抽選により決定し、当該決定した値を１回目のポイント付与演出において付与するポイント数に決定する。次に、期間合計付与ポイントの１３ポイントから１回目のポイント付与演出において付与するポイント数を減算した値を上限とした任意の値を抽選により決定し、当該決定した値を２回目のポイント付与演出によって付与するポイント数に決定する。このように、順に、抽選によってポイント付与演出において付与するポイント数を決定していき、決定したポイント数を期間合計付与ポイントの１３ポイントから減算をしていき、最終的に残りのポイント数が０になるまで抽選を行う。連続演出最終遊技回の開始からボタン押下演出１までの候補タイミングの数は１０箇所なので、仮に、９回目の抽選が終わった時点で残りの付与ポイントが０になっていない場合には、最後の１０回目のポイント付与演出での付与ポイント数を自動的に当該残りのポイント数に決定する。このようにして、ポイント付与演出の実行回数と各ポイント付与演出において付与するポイント数を決定した後、ポイント付与演出の実行回数に対応する数の実行タイミングを、演出シナリオの候補タイミングの中から抽選によって決定する。

【２０１９】

本変形例のように、ポイント付与演出を実行するタイミングと、各ポイント付与演出において付与するポイント数とを、抽選によって決定することによって、同じ演出シナリオであってもポイント付与演出の実行タイミングと付与されるポイント数とがパターン化しないため、遊技者が退屈するのを抑制するとともに、種々の推測をさせることが可能であり、期待感を付与することができる。このような理由から、本変形例においては、各演出シナリオに対応するポイント付与シナリオに関して、各実行遊技回数（Ｎｐ）ごとに１つのポイント付与シナリオしか設定されていない。すなわち、本変形例においては、各演出シナリオに対応するポイント付与シナリオに関して、各実行遊技回数（Ｎｐ）ごとに１つのポイント付与シナリオしか設定されていなくても、複数のポイント付与のパターンを設定することが可能である。

【２０２０】

また、上記説明においては、連続演出最終遊技回におけるポイント付与演出を実行するタイミングと、各ポイント付与演出において付与するポイント数との決定方法について述べたが、当該決定方法は、連続演出における繰越遊技回においても採用することができる。上記第４実施形態においては、繰越遊技回においてポイント付与演出を実行する場合、および、１回の遊技回においてポイント付与演出を実行する場合におけるポイント付与演出の実行タイミングは、予め演出パターンに設定されていたが、本変形例のように、ポイント付与演出の実行タイミングと、各ポイント付与演出において付与するポイント数を、抽選によって決定してもよい。この場合、まず、繰越遊技回の変動時間に基づいて演出シナリオを決定する。図１７６に示すように、繰越遊技回用に用意された演出シナリオには、上記した連続演出最終遊技回における演出シナリオと同様に、複数の候補タイミングが設定されている。そして、当該遊技回の演出パターンに設定された候補タイミングと、当該遊技回に設定された合計付与ポイントとに基づいて、上記の連続演出最終遊技回と同様に、抽選によって、ポイント付与演出を実行するタイミングと、各ポイント付与演出において付与するポイント数とを決定する。上記の第４実施形態においては、予めポイント付与演出の実行タイミングと各ポイント付与演出において付与するポイント数が予め設定された演出パターンを用いたが本変形例のようにポイント付与演出を実行するタイミングと、各ポイント付与演出において付与するポイント数とを抽選によって決定することで、第４実施形態のような演出パターンを用いなくとも、本変形例の連続演出最終遊技回と同様に、複数の候補タイミングが設定されている演出シナリオを用いることができる。このようにすることで、同じ演出が実行される演出シナリオであってもポイント付与演出の実行

タイミングと付与されるポイント数とがパターン化しないため、遊技者が退屈するのを抑制するとともに、遊技者に種々の推測をさせることが可能であり、期待感を付与することができる。

【２０２１】

また、上記第４実施形態においては、繰越遊技回の演出パターンは、連続演出最終遊技回に基づいて決定されたポイント付与シナリオに設定された合計付与ポイントと繰越遊技回における変動時間とに対応する演出パターンを、ポイント付与演出パターンテーブルを参照して決定していた。一方、本変形例においては、合計付与ポイントに関わらず、繰越遊技回における変動時間に基づいて演出パターンを決定し、決定した当該演出パターンに設定されている候補タイミングと、合計付与ポイントとに基づいて、ポイント付与演出の実行タイミングと各ポイント付与演出において付与するポイント数を決定する。従って、繰越遊技回の変動時間と合計付与ポイントとに対応したポイント付与演出パターンテーブルを備える必要がなく、変動時間のみに対応したポイント付与演出パターンテーブルを備えることができる。すなわち、合計付与ポイントを考慮しない変動時間のみに適合した演出パターンを複数種類備えることが可能である。そして、各演出パターンに対して、ポイントの付与のタイミングは抽選によって決定されるので、演出パターンとポイントの付与されるタイミングとがパターン化せず、常に遊技者に期待感を付与することができる。

【２０２２】

Ｄ７－９．変形例９：

上記変形例８においては、ポイント付与シナリオには、繰越遊技回に対応する期間については当該遊技回において付与する合計付与ポイントが記録されており、連続演出最終遊技回については、各ボタン押下演出が実行されるまでの期間合計付与ポイントが記録されていたが、そのような構成に限らず、例えば以下のような構成を採用することができる。

【２０２３】

図１７７は、変形例９を説明する説明図である。本変形例においては、ポイント付与シナリオには、繰越遊技回に対応する期間についての合計付与ポイントは設定されておらず、繰越遊技回が開始されてから直近に実行されるボタン押下演出までに付与すべきポイント数、または、ボタン押下演出から次に実行されるボタン押下演出までに付与すべきポイント数、すなわち期間合計付与ポイントが設定されている。よって、図１７７に示した例の場合、繰越遊技回の開始から連続演出最終遊技回のボタン押下演出（Ｂｔ１）が実行されるまでの期間合計付与ポイントが設定されている。

【２０２４】

演出シナリオの構成については上記変形例８と同じである。すなわち、繰越遊技回の演出シナリオ、および、連続演出最終遊技回の演出シナリオには、一または複数の候補タイミングが設定されている。そして、ポイント付与演出を実行するタイミングおよび各ポイント付与演出において付与するポイント数は、ポイント付与シナリオに設定されている各ボタン押下演出までに付与するポイント数と、演出シナリオに設定されている各ボタン押下演出までの候補タイミングに基づいて、上記変形例８と同様に抽選によって決定する。このようにすることで、繰越遊技回と連続演出最終遊技回とを跨いでポイント付与演出を実行するタイミングおよび各ポイント付与演出において付与するポイント数を抽選によって決定するので、上記変形例８と比較してより一層、ポイント付与演出の実行タイミングと付与されるポイント数とのパターン化を抑制することができる。

【２０２５】

Ｄ７－１０．変形例１０：

ポイント付与演出は、上記第４実施形態で示した演出の態様（カメのキャラクタがポイントを付与する演出）に限定されず、種々の態様を採用することができる。

【２０２６】

図１７８は、変形例１０におけるポイント付与演出を説明する説明図である。図１７８（ａ）に示すように、例えば、付与されるポイントを決定するためのルーレットを示す画像を表示面４１ａに表示してもよい。ルーレットには、付与される可能性のあるポイント

数に対応する数字（例えば、０～１９）が表示されている。ルーレットを回転させた後、図１７８（ｂ）に示すように、ルーレットの回転を停止させ、図１７８（ｃ）に示すように、ルーレット上に停止した矢印が指し示す数字に対応するポイント数を付与する。ポイント付与演出をこのような態様にすることによって、ルーレットが回転している期間において、遊技者に対して、付与されるポイントに対する期待感を付与することができる。また、ルーレットには、付与されるポイント数として「０（ゼロ）」が含まれるので、遊技者に対して、期待感に加え、緊迫感を付与することができる。

【２０２７】

さらに、ポイント付与演出が複数の遊技回を跨ぐ構成を採用してもよい。例えば、ルーレットの回転を開始した遊技回においてはルーレットの回転を停止させず、当該遊技回より後の遊技回においてルーレットの回転を停止させる構成を採用してもよい。このように複数の遊技回を跨ぐポイント付与演出（以下、繰越ポイント付与演出とも呼ぶ）を実行することによって、遊技回を跨いで長期間、遊技者に付与されるポイントに対する期待感や緊迫感を付与することができる。

【２０２８】

例えば、遊技回が保留されている場合において、当該遊技回においてポイントを付与することが決定した場合に、当該遊技回より先に実行される遊技回（先行遊技回）において、繰越ポイント付与演出を示すルーレットの動画を表示面４１ａに表示するように先行遊技回の演出シナリオに設定する処理を実行する。保留されている遊技回（保留遊技回）においてポイントを付与することが決定した時点において、先行遊技回がまだ実行されていない場合には、当該先行遊技回において繰越ポイント付与演出を実行するように演出シナリオに設定する。また、保留されている遊技回（保留遊技回）においてポイントを付与することが決定した時点において、既に当該保留遊技回より先に実行される先行遊技回が実行されている場合には、その時点からリアルタイムに、実行中の先行遊技回において繰越ポイント付与演出を示すルーレットの動画の表示を開始する。繰越ポイント付与演出を示すルーレットの動画レイヤを、先行遊技回における演出の動画レイヤより上位のレイヤとして表示することでポイント付与演出を先行遊技回から開始することができる。この場合、例えば、繰越ポイント付与演出を示すルーレットの動画を、表示面４１ａの周縁に近い位置に表示することで、先行遊技回における演出用動画の表示を遊技者が視認しにくくなることを抑制することができる。

【２０２９】

なお、本変形例の繰越ポイント付与演出において、ルーレットを回転させて、その後にルーレットの回転が停止するまでの演出、すなわち、ポイントが付与されることを示唆する演出を第１の演出とし、ルーレットの回転が停止して付与されるポイントが報知され、ステージＳｔの蓄積ポイントを示す真珠の画像が変化してポイントの付与がされた後の蓄積ポイントが表示される演出、すなわち、ポイントが付与されることを示す演出を第２の演出とした場合に、先行遊技回において第１の演出を開始し、先行遊技回より後に実行される遊技回において第２の演出を実行する構成であれば、種々の態様を採用することができる。

【２０３０】

先行遊技回において第１の演出を開始し、先行遊技回より後に実行される遊技回において第２の演出を実行する構成を採用することによって以下のような効果を創出することができる。第１の演出は、遊技者に対して、ポイントが付与される可能性があるという期待感を付与することができる。第２の演出は、ポイントを付与することを示す演出であるので、第２の演出を認識した遊技者に対して、ポイントが付与されたことを認識させ、優越感や満足感を付与することができる。また、上記第４実施形態の構成と本変形例の構成とを組み合わせることによって、以下のような効果を創出することができる。先行遊技回を第１の遊技回、先行遊技回より後に実行される遊技回を第２の遊技回とすると、第２の遊技回において付与するポイントに対応する第１の演出を、第１の遊技回において開始する場合と、第２の遊技回において開始する場合とが生じる。換言すれば、所定の遊技回にお

いて、第１の演出が実行された場合には、ポイントが、当該所定の遊技回において付与される場合と、当該所定の遊技回より後に実行される遊技回において付与される場合とがあり、第１の演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、そのいずれの場合であるのかといった推測をさせ、期待感を付与することができる。

【２０３１】

なお、先行遊技回において第１の演出を開始し、先行遊技回より後に実行される遊技回において第２の演出を実行する構成としては、第１の演出の開始から終了までを第１の遊技回において実行し、第２の演出の開始から終了までを第２の遊技回において実行する構成を採用してもよいし、第１の演出におけるルーレットが回転している様子の演出を第１の遊技回において開始し、第１の演出における回転中のルーレットが停止する演出、および第２の演出の開始から終了までを第２の遊技回において実行する構成を採用してもよい。また、そのいずれの構成も同時に採用してもよい。いずれの構成も採用し、かつ、ポイント付与演出が遊技回を跨がない構成も組み合わせると、所定の遊技回において第１の演出が開始されたことを認識した遊技者に対して、まず、ルーレットの回転が当該遊技回において停止するのか否かを推測する楽しみや期待感を付与する。仮に、当該遊技回においてルーレットが停止した場合には、ルーレットが停止することによって示された付与ポイント数に対応するポイントが、当該遊技回において付与されるのか、当該遊技回より後の遊技回において付与されるのかを推測する楽しみや期待感を付与する。従って、遊技者に対して、段階的な楽しみや期待感を付与することができる。

【２０３２】

また、上記第４実施形態で述べたように、蓄積ポイントは、遊技回の終了を契機としてリセットされる場合と、リセットされない場合とがあるので、遊技回の終了時点においても、遊技者に蓄積ポイントについて注目させることができる。さらに、本変形例によって、第１の演出が実行された場合に、ポイントが当該所定の遊技回において付与される場合と、当該所定の遊技回より後に実行される遊技回において付与される場合とがあり、遊技者に遊技回の移行時に注目をさせることができる。よって、遊技回の移行時における様々な期待感を遊技者に付与することができる。

【２０３３】

なお、本変形例における第１の演出および第２の演出は、本変形例において説明した構成に限ることなく、種々の演出を採用することができる。例えば、上記第４実施形態におけるポイント付与演出のうち、表示面４１ａの右端からカメのキャラクタが表れて、付与されるポイント数が表示された真珠を投下するまでの演出を第１の演出として採用し、付与されるポイント数が表示された真珠をカメのキャラクタが投下し、当該真珠がステージＳｔに到達して蓄積ポイントに対応する真珠の画像に変化しポイント付与演出が終了するまでの演出を第２の演出として採用してもよい。

【２０３４】

Ｄ７－１１．変形例１１：

上記第４実施形態において、ポイント付与演出において付与されるポイント数の大きさに応じて、当該ポイント付与演出の態様が異なる構成を採用してもよい。例えば、ポイント付与演出において表示するキャラクタであるカメの甲羅の色を、付与されるポイントが０～２ポイントの場合には白色で表示し、付与されるポイントが３～６ポイントの場合には黄色で表示し、付与されるポイントが７～９ポイントの場合には青色で表示し、付与されるポイントが１０～１５ポイントの場合には緑色で表示し、付与されるポイントが１６～２０ポイントの場合には赤色で表示する構成を採用してもよい。このような構成は例えば以下のような処理によって実現することが可能である。ポイント蓄積処理（図１６８）のステップＳ４２３０３において、付与ポイント数の読み込みを実行した後に、読み込んだ付与ポイントの大きさに応じてポイント付与演出に表示させるカメの甲羅の色を判断する。そして、ステップＳ４２３０４において、ポイント付与演出用動画表示開始コマンドに、ポイント付与演出に表示させるカメの甲羅の色の情報を含め、表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、当該ポイント付与演出用動画表示開始コマンドを受信

すると、当該ポイント付与演出用動画表示開始コマンドに含まれるカメの甲羅の色の情報を読み込み、当該情報に応じた甲羅の色をしたカメを表示させたポイント付与演出の演出用動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。このようにすることで本構成を実現することができる。このような構成にすることで、ポイント付与演出において表示されるポイント数の表示に加え、カメの甲羅の色によって遊技者に期待感や優越感を付与することができる。

【２０３５】

その他、例えば、上記第４実施形態においては、ポイント付与演出においてカメのキャラクタが投下する真珠には、当該ポイント付与演出によって付与されるポイント数が表示される構成を採用したが、当該真珠にポイント数を表示せず、さらに、ポイント付与演出において付与されるポイント数の大きさに応じてカメが投下する真珠の色が異なる構成を採用してもよい。このような構成も、上述の、ポイント付与演出において付与されるポイント数の大きさに応じてカメの甲羅の色を異なる色で表示する処理と同様の処理によって実現することができる。すなわち、ポイント蓄積処理（図１６８）のステップＳ４２３０３において、付与ポイント数の読み込みを実行した後に、読み込んだ付与ポイントの大きさに応じてポイント付与演出に表示させる真珠の色を判断する。そして、ステップＳ４２３０４において、ポイント付与演出用動画表示開始コマンドに、ポイント付与演出に表示させる真珠の色の情報を含め、表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、当該ポイント付与演出用動画表示開始コマンドを受信すると、当該ポイント付与演出用動画表示開始コマンドに含まれる真珠の色の情報を読み込み、当該情報に応じた色の真珠を表示させたポイント付与演出の演出用動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。なお、本変形例の場合、ポイント付与演出においてカメのキャラクタが投下する真珠にポイント数を表示しないので、表示側ＭＰＵ１０２は、カメのキャラクタが投下する真珠にポイント数を表示しないポイント付与演出の演出動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。このようにすることで、ポイント付与演出の実行が開始されても遊技者は、付与されるポイントを明確に把握ことができないため、遊技者に対して付与されるポイント数について期待感を付与することができる。さらに、付与されるポイント数の大きさに応じて、カメが投下する真珠の色が異なるため、当該真珠の色に基づいて付与されるポイント数を推測する楽しみを遊技者に対して付与することができる。

【２０３６】

また、その他、ポイント付与演出において付与されるポイント数の大きさに応じて、ポイント付与演出において表示されるキャラクタが異なる構成を採用してもよい。例えば、ポイント付与演出において表示するキャラクタを、付与されるポイントが０～２ポイントの場合にはカメのキャラクタに設定し、付与されるポイントが３～６ポイントの場合にはタコのキャラクタに設定し、付与されるポイントが７～９ポイントの場合にはカニのキャラクタに設定し、付与されるポイントが１０～１５ポイントの場合にはサメのキャラクタに設定し、付与されるポイントが１６～２０ポイントの場合にはクジラのキャラクタに設定する構成を採用してもよい。当該構成も、上述した構成、すなわち、ポイント付与演出において付与されるポイント数の大きさに応じて、カメの甲羅の色、カメが投下する真珠の色を変化させる構成と同様の処理によって実現することができる。

【２０３７】

その他、ポイント付与演出が実行されてポイントが付与されることによって蓄積ポイントが閾値（１０ポイント）を超える場合に、当該実行されるポイント付与演出の態様を、それ以外の場合に実行するポイント付与演出と異なる態様に設定する構成を採用してもよい。例えば、蓄積ポイントが３ポイントである状態において、９ポイントが付与されるポイント付与演出が実行される場合には、蓄積ポイントが１０ポイントを超えるので、当該ポイント付与演出において表示するキャラクタを、通常のポイント付与演出の際に表示するカメのキャラクタに代えてクジラのキャラクタに設定する構成を採用してもよい。また、ポイント付与演出が実行されてポイントが付与されることによって蓄積ポイントが閾値（１０ポイント）を超える場合であって、かつ、当該ポイント付与演出によって付与される

ポイント数が所定の大きさ以上の場合に、それ以外の場合に実行するポイント付与演出と異なる態様に設定する構成を採用してもよい。例えば、ポイント付与演出が実行されてポイントが付与されることによって蓄積ポイントが閾値（１０ポイント）を超える場合であって、かつ、当該ポイント付与演出によって付与されるポイント数が８ポイント以上の場合に、当該ポイント付与演出において表示するキャラクタをカメのキャラクタに代えて、カニのキャラクタに設定し、かつ、当該カニのキャラクタが通常の場合よりも大きな真珠を投下するように設定する構成を採用してもよい。

【２０３８】

このような構成は例えば以下のような処理によって実現することが可能である。ポイント蓄積処理（図１６８）において、演出シナリオおよびポイント付与シナリオに基づいて、実行するポイント付与演出がボタン押下演出までに実行される最後のポイント付与演出であるかを判定し、かつ、当該ポイント付与演出において付与されるポイントが所定の大きさ（例えば、８ポイント）以上であるかを判定することによって実現することができる。すなわち、ポイント蓄積処理（図１６８）において、演出シナリオおよびポイント付与シナリオに基づいて、実行するポイント付与演出がボタン押下演出までに実行される最後のポイント付与演出であり、かつ、当該ポイント付与演出において付与されるポイントが所定の大きさ（例えば、８ポイント）以上であると判定した場合に、カニのキャラクタが通常の場合よりも大きな真珠を投下するように設定されたポイント付与演出用動画表示開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、当該ポイント付与演出用動画表示開始コマンドを受信すると、カニのキャラクタが通常の場合よりも大きな真珠を投下するポイント付与演出の演出用動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。このようにすることで本構成を実現することができる。このような構成にすることで、カニのキャラクタが通常の場合よりも大きな真珠を投下するポイント付与演出を実行した場合に、通常のポイント付与演出が実行された場合よりも、より一層遊技者に期待感と優越感を付与することができる。また、遊技中に、ポイント付与演出が実行されないかといった期待感を遊技者に付与することができるとともに、さらに、カニのキャラクタが通常の場合よりも大きな真珠を投下するポイント付与演出が実行されないかといった期待感を遊技者に付与することができる。

【２０３９】

その他、以下のような構成を採用してもよい。例えば、ポイント付与演出が実行されてポイントが付与されることによって蓄積ポイントが閾値（１０ポイント）を超え、蓄積ポイントが閾値を超えたことによって実行されるボタン押下演出の後にスーパーリーチ演出が実行される場合に、当該スーパーリーチ演出が実行される前に実行されるポイント付与演出の態様を、それ以外の場合に実行されるポイント付与演出の態様と異なる態様に設定する構成を採用してもよい。より具体的には、蓄積ポイントが５ポイントである状態において、９ポイントが付与されるポイント付与演出が実行されて蓄積ポイントが閾値（１０ポイント）を超え、かつ、蓄積ポイントが閾値を超えたことによって実行されるボタン押下演出の後にスーパーリーチ演出が実行される場合に、当該スーパーリーチ演出が実行される前に実行されるポイント付与演出において表示されるキャラクタを通常のポイント付与演出の際に表示するカメのキャラクタに代えてクジラのキャラクタに設定する構成を採用してもよい。なお、ノーマルリーチ演出は、図柄がリーチ状態になった際に実行される演出である。スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出のみが実行される場合と比較して、より大当たり抽選に当選する期待度（確率）が高いことを遊技者に示唆する演出である。なお、後述するスペシャルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出のみが実行される場合、および、ノーマルリーチ演出に加えスーパーリーチ演出が実行される場合と比較して、より大当たり抽選に当選する期待度（確率）が高いことを遊技者に示唆する演出である。

【２０４０】

また、本構成は、ポイント付与演出が実行されてポイントが付与されることによって蓄積ポイントが閾値（１０ポイント）を超え、蓄積ポイントが閾値を超えたことによって実行されるボタン押下演出の後に実行される演出がスーパーリーチ演出である場合に限らず

、蓄積ポイントが閾値を超えたことによって実行されるボタン押下演出の後に実行される演出がスペシャルリーチ演出である場合や、大当たり抽選に当選したことを即時に告知する演出（以下、一発告知演出とも呼ぶ）である場合等に適用してもよい。すなわち、ポイント付与演出が実行されてポイントが付与されることによって蓄積ポイントが閾値（１０ポイント）を超え、蓄積ポイントが閾値を超えたことによって実行されるボタン押下演出の後に、スペシャルリーチ演出が実行される場合や、一発告知演出が実行される場合には、当該実行されるポイント付与演出の態様を、それ以外の場合に実行されるポイント付与演出の態様と異なる態様に設定する構成を採用する。

【２０４１】

このような構成は例えば以下のような処理によって実現することが可能である。ポイント蓄積処理（図１６８）において、演出シナリオおよびポイント付与シナリオに基づいて、実行するポイント付与演出がボタン押下演出までに実行される最後のポイント付与演出であるかを判定する。そして、実行するポイント付与演出がボタン押下演出までに実行される最後のポイント付与演出であると判定した場合に、演出シナリオに基づいて、当該ポイント付与演出後のボタン押下演出が実行された後の演出の種類を判定し、当該演出が、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出、および、一発告知演出など、特定の種類の演出であると判定した場合には、各演出の種類に応じて、それ以外の場合とは異なる特別な態様のポイント付与演出を、ボタン押下演出前のポイント付与演出として設定する。このようにすることで上記構成を実現することができる。

【２０４２】

このように、ポイント付与演出が実行されてポイントが付与されることによって蓄積ポイントが閾値（１０ポイント）を超え、蓄積ポイントが閾値を超えたことによって実行されるボタン押下演出の後に実行される演出の種類に応じて、当該演出が実行される前に実行されるポイント付与演出の態様が、それ以外の場合に実行されるポイント付与演出と異なる構成を採用することによって、ポイントが付与されるといった期待感を遊技者に付与するだけでなく、その他の期待感や、その後の遊技を推測する楽しみを遊技者に付与することができる。また、ポイント付与演出の態様が複数種類存在することで、毎回実行されるポイント付与演出に対して遊技者を注目させることができる。

【２０４３】

すなわち、本変形例においては、遊技回に設定される演出シナリオは、当該遊技回に対応する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳに基づいて決定される。そして、遊技回に対応する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳに基づいて決定された演出シナリオに基づいて、ポイント付与シナリオが決定され、当該演出シナリオとポイント付与シナリオに基づいて、当該遊技回において実行されるポイント付与演出の態様が決定される。

【２０４４】

Ｄ７－１２．変形例１２：

上記第４実施形態において、ポイントの付与の態様が、その後の遊技の進行を示唆する構成を採用してもよい。例えば、３回の各ポイント付与演出よって、３ポイント、４ポイント、１ポイントが付与されるポイントの付与の態様が、その後に実行されるボタン押下演出後に、スペシャルリーチ演出が実行されることを示唆する構成や、３回の各ポイント付与演出よって、７ポイント、７ポイント、７ポイントが付与されるポイントの付与の態様が、その後に実行されるボタン押下演出後に、一発告知演出が実行されることを示唆する構成を採用することができる。このような構成は例えば以下のようにすることで実現することが可能である。

【２０４５】

スペシャルリーチ演出や一発告知演出など特定の演出が実行されることが設定されている演出シナリオに対して紐付けされているポイント付与シナリオについて、当該ポイント付与シナリオに設定される各ポイント付与演出の付与ポイント数に、例えば、３、４、１

の値を予め設定しておくことによって、当該構成を実現することができる。このようにすることで、各ポイント付与演出において付与されるポイント数に対して、より一層、遊技者を注目させることができる。また、ポイントの付与の態様に基づいて、その後の遊技の進行について遊技者に種々の推測をさせることができ、遊技者により一層期待感を付与することができる。

【２０４６】

なお、ポイントの付与の態様によって示唆する内容は、その後に実行される演出に限定されず、例えば、さらにその後に実行されるポイント付与演出において付与されるポイント数を示唆するとしてもよいし、大当たり抽選の結果を示唆するとしてもよいし、蓄積ポイントの繰越を示唆するとしてもよい。

【２０４７】

Ｄ７－１３．変形例１３：

上記第４実施形態において、既に付与されたポイントの付与の態様に関する情報（以下、ポイント付与態様情報とも呼ぶ）を表示する構成を採用してもよい。例えば、ポイント付与態様情報として、ポイントが付与された態様の履歴を表示してもよい。そして、当該ポイントが付与された態様の履歴を色やキャラクタ等によって表示してもよい。

【２０４８】

図１７９は、変形例１３を説明する説明図である。図１７９は、ポイント付与演出においてステージＳｔに蓄積したポイントを示す真珠の画像が、ポイントが付与された態様の履歴を表示している様子を示している。

【２０４９】

図１７９（ａ）には、蓄積ポイントがリセットされ新たな遊技回が開始された状態から最初（１回目）のポイント付与演出が実行され４ポイントが付与された後のステージＳｔの蓄積ポイントを示した。本変形例においては、蓄積ポイントがリセットされ新たな遊技回が開始された状態から１回目のポイント付与演出が実行されたことによって蓄積したポイントは、ステージＳｔに白色の真珠の画像として表示する。

【２０５０】

図１７９（ｂ）には、蓄積ポイントがリセットされ新たな遊技回が開始された状態から２回目のポイント付与演出が実行され２ポイントが付与された後のステージＳｔの蓄積ポイントを示した。本変形例においては、蓄積ポイントがリセットされ新たな遊技回が開始された状態から２回目のポイント付与演出が実行されたことによって蓄積したポイントは、ステージＳｔに黄色の真珠の画像として表示する。

【２０５１】

図１７９（ｃ）には、蓄積ポイントがリセットされ新たな遊技回が開始された状態から３回目のポイント付与演出が実行され３ポイントが付与された後のステージＳｔの蓄積ポイントを示した。本変形例においては、蓄積ポイントがリセットされ新たな遊技回が開始された状態から３回目のポイント付与演出が実行されたことによって蓄積したポイントは、ステージＳｔに黄緑色の真珠の画像として表示する。

【２０５２】

このように、各ポイント付与演出が実行されたことによって蓄積したポイントを示す画像を、当該蓄積ポイントが付与される契機となったポイント付与演出ごとに色によって区別することによって、ポイントが付与された態様の履歴を表示することができる。例えば、図１７９（ｃ）のステージＳｔに示した蓄積ポイントを示す真珠の画像を遊技者が視認することで、遊技者は、４ポイント→２ポイント→３ポイントの順で、ポイントが付与されたことを認識することができる。

【２０５３】

本変形例は、例えば、第４実施形態におけるパチンコ機１０が付与されたポイントの履歴を記憶する記憶エリアである付与履歴記憶エリアを音声発光制御装置９０の音光側ＲＡＭ９４に備えることによって実現することができる。

【２０５４】

図１８０、図１８１は、付与履歴エリアを説明する説明図である。図１８０（ａ）に示すように、付与履歴記憶エリアには、蓄積ポイントがリセットされ新たな遊技回が開始された状態からのポイントの付与回数（ポイント付与演出の実行回数）と、各付与回数に対応するポイント付与演出によって蓄積されたポイントに対応する真珠の画像を表示する色（表示食）とが予め設定されており、実際にポイント付与演出が実行される毎に、付与ポイントの記憶エリア（以下、付与ポイント記憶エリアとも呼ぶ）に付与されたポイントを示す値が記憶される。図１８０（ａ）に示した付与履歴エリアの場合、１回目のポイント付与演出によって４ポイントが付与され、２回目のポイント付与演出によって２ポイントが付与され、３回目のポイント付与演出によって３ポイントが付与されたことがことがわかる。

【２０５５】

図１８０（ｂ）には、図１８０（ａ）の状態から、さらにポイント付与演出が１回実行され、６ポイントが付与された場合の付与履歴記憶エリアを示している。本変形例の付与履歴記憶エリアは、蓄積ポイントが１０ポイント蓄積される毎に、付与ポイント記憶エリアの中で一つ右の記憶エリアに、付与されたポイントが記憶される。付与回数が１～３回目において既にポイントが９ポイント蓄積されていたので、図１８０（ｂ）に示すように、付与回数の４回目においては、付与された６ポイントのうち１ポイントは付与回数が１～３回目と同列の記憶エリアに記憶され、残りの５ポイントは、一つ右の列の記憶エリアに記憶される。そして、ステージＳｔに蓄積ポイントに対応する真珠の画像を表示する際には、付与ポイント記憶エリアの最も右の列の付与ポイントと、付与回数に対応する表示色を読み込み、ステージＳｔに真珠の画像を表示する。このように、１０ポイント毎に記憶エリアを区分することで、ポイントが１０ポイント蓄積したことによってタイマ演出（または待機中演出）が実行され、蓄積ポイントが１０ポイント分減算され、ステージＳｔに新たにポイントが蓄積される場合であっても、蓄積ポイントがリセットされ新たな遊技回が開始された状態から実際に実行されたポイントの付与回数に対応した表示色で、ステージＳｔに蓄積ポイントに対応する真珠の画像を表示することができる。また、本変形例に示した付与履歴記憶エリアは、１回のポイント付与演出において１０ポイント以上のポイントが付与された場合にも対応することができる。

【２０５６】

図１８１には、図１８０（ｂ）の状態から、さらにポイント付与演出が１回実行され、１７ポイントが付与された場合の付与履歴記憶エリアを示している。この場合、１７ポイントのうち、５ポイントが付与ポイント記憶エリアの２列目に記憶されることによって、２列目の記憶エリアは１０ポイントとなる。そして、残りの１２ポイントのうち１０ポイントは付与ポイント記憶エリアの３列目に記憶され、さらに残りの２ポイントは付与ポイント記憶エリアの４列目に記憶される。このように、１回のポイント付与演出において１０ポイント以上のポイントが付与された場合であっても、付与ポイント記憶エリアの最も右の列の付与ポイントと、付与回数に対応する表示色を読み込むことによって、蓄積ポイントがリセットされ新たな遊技回が開始された状態から実際に実行されたポイントの付与回数に対応した表示色で、ステージＳｔに蓄積ポイントに対応する真珠の画像を表示することができる。

【２０５７】

また、当該付与履歴記憶エリアに付与されるポイントを記憶するタイミング、読み込むタイミング、および、リセットするタイミングについて説明する。付与されるポイントを付与履歴記憶エリアに記憶する場合には、例えば、ポイント蓄積処理（図１６８）のステップＳ４２３０２において、実行される付与ポイント数を読み込んだときに、付与されるポイントを付与履歴記憶エリアに記憶する構成を採用することができる。このとき、上記説明したように、蓄積ポイントが１０ポイント蓄積される毎に、付与ポイント記憶エリアの中で一つ右の記憶エリアに、付与されたポイントを記憶する。

【２０５８】

付与履歴記憶エリアの読み込みについては、例えば、ポイント蓄積処理（図１６８）の

ステップＳ４２３１０において、付与履歴記憶エリアにおける付与ポイント記憶エリアの最も右の列の付与ポイントと、付与回数に対応する表示色を読み込み、ポイントの付与回数に対応した表示色の真珠の画像（ポイント蓄積動画）を表示するためのポイント蓄積動画表示開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。当該ポイント蓄積動画表示開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、ポイントの付与回数に対応した表示色で、ステージＳｔに蓄積ポイントに対応する真珠の画像を表示する。

【２０５９】

付与履歴記憶エリアのリセットについては、例えば、ポイントリセット処理（図１７１）のステップＳ４２６０３において蓄積ポイントカウンタＣｐｎｔをリセットした後に、付与履歴記憶エリアをリセットする。このような処理を実行することで当該変形例における構成を実現することができる。

【２０６０】

当該変形例の構成を採用することによって、ポイント付与演出の実行回数や１回のポイント付与演出における付与ポイント数等、ポイントが付与された態様の履歴を遊技者が確認することを可能にする。また、ポイントが付与された態様の履歴を確認した遊技者に対して、その後に実行されるポイント付与演出の回数や付与されるポイント数等を推測させ、遊技に対する期待感を付与することができる。また、上記変形例１２のように、ポイントの付与の態様が、その後の遊技の進行を示唆する構成を採用した場合には、本変形例のようにポイントが付与された態様の履歴を遊技者が確認することを可能にすることで、遊技者に対して、より一層、その後の遊技の進行についての推測を促し、遊技者を遊技に注目させることができるとともに、遊技者に期待感を付与することができる。

【２０６１】

なお、本変形例においては、ポイントが付与された態様の履歴を、蓄積ポイントを示す真珠の画像の色によって表示したが、各ポイント付与演出毎に付与されたポイントを区別するキャラクタによって表示してもよいし、マーク、模様等によって区別してもよい。また、各ポイント付与演出毎に付与されたポイントを、数字によって直接表示してもよい。例えば、３回の各ポイント付与演出によって、３ポイント、４ポイント、１ポイントが付与された場合には、表示面４１ａに、「３・４・１」と表示する。このように、ポイントが付与された態様の履歴が遊技者が認識可能であれば、種々の表示態様を採用することができる。

【２０６２】

また、ポイント付与態様情報として、直近に実行されたポイント付与演出の実行時に付与されたポイント数のみが識別可能な情報が表示されるとしてもよい。例えば、ステージＳｔに蓄積ポイントとして表示される真珠の画像のうち、直近に実行されたポイント付与演出の実行時に付与されたポイント数に対応する数の真珠の画像のみが、他の真珠の画像と色や模様や形などが異なる構成を採用してもよい。

【２０６３】

Ｄ７－１４．変形例１４：

上記第４実施形態におけるポイント付与演出として、１回のポイント付与演出で複数回ポイントを付与する態様を採用してもよい。例えば、ポイント付与演出のうち、表示面４１ａの右端からカメのキャラクタが表れて、付与されるポイント数が表示された真珠を投下するまでの演出をポイント付与示唆演出と呼び、付与されるポイント数が表示された真珠をカメのキャラクタが投下し、当該真珠がステージＳｔに到達して蓄積ポイントに対応する真珠の画像に変化しポイント付与演出が終了するまでの演出をポイント付与実行演出と呼ぶ場合において、ポイント付与示唆演出を１回実行した後に、ポイント付与実行演出を２回実行する。

【２０６４】

図１８２は、変形例１４におけるポイント付与演出の一例を示す説明図である。図示するように、図１８２（ａ）は、ポイント付与演出のうち、ポイント付与示唆演出が実行されている様子を示している。すなわち、表示面４１ａの右端からカメのキャラクタが表れ

て、付与されるポイント数が表示された真珠の投下を開始するまでの演出が実行される様子を示している。図１８２（ｂ）は、ポイント付与示唆演出が実行された後、１回目のポイント付与実行演出が実行される様子を示している。図示するように、当該ポイント付与実行演出は、４ポイントが付与されることを示す演出である。図１８２（ｃ）は、１回目のポイント付与実行演出が実行された後、２回目のポイント付与実行演出が実行される様子を示している。図示するように、当該ポイント付与実行演出は、５ポイントが付与されることを示す演出である。図１８２（ｄ）は、２回目のポイント付与実行演出が終了するとともに当該ポイント付与演出が終了する様子を示している。

【２０６５】

このような構成を採用することによって、ポイント付与示唆演出を認識した遊技者に対して、その後に、ポイント付与実行演出が何回実行されるのかといった期待感、すなわち、ポイントが何回付与されるのかといった期待感を付与することができる。また、ポイント付与示唆演出が１回実行された後にポイント付与実行演出が複数回実行された場合には、ポイント付与示唆演出が実行されたことを認識し、その後にポイント付与実行演出が１回実行されると推測していた遊技者に対して、意外性や驚きを付与することができる。

【２０６６】

なお、図１８２においては、１回のポイント付与示唆演出に対して２回のポイント付与実行演出が実行される例について説明したが、１回のポイント付与示唆演出に対してＮ（Ｎ≧２の整数）回のポイント付与実行演出が実行されるとしてもよい。また、Ｎの値は、ポイント付与演出ごとに毎回異なっていてもよい。

【２０６７】

本変形例におけるポイント付与演出は、例えば、以下のようにして実現することができる。例えば、１回のポイント付与示唆演出に対して２回のポイント付与実行演出を実行する場合には、上記第４実施形態において適用したポイント付与シナリオにおいて、１回のポイント付与演出に対応するポイントの値（例えば９ポイント）を２分割し（例えば、４ポイントと５ポイント）、１回目のポイント付与実行演出で分割したポイント値の一方のポイント（４ポイント）を付与し、２回目のポイント付与実行演出で分割したポイント値の他方のポイント（５ポイント）を付与することで実現することができる。このような処理によれば、実行するポイント付与示唆演出に対応してポイント付与シナリオに設定されているポイントの値を１つ取得すればよい。すなわち、１回のポイント付与示唆演出に対してポイント付与実行演出をＮ回実行する場合であっても、ポイント付与シナリオに設定されているポイントの値を１つ取得すればよい。そして、取得したポイントの値をＮ分割し、各ポイント付与実行演出に用いる。よって、１回のポイント付与演出においてポイント付与実行演出がＮ回実行される場合であっても、ポイント付与シナリオから付与するポイントの値を取得する処理までは、Ｎの値に関係無く同じであるので、処理を簡易化することができる。また、予めポイント付与シナリオに設定するポイントの値も、Ｎの値に関係無く設定することができ、ポイント付与シナリオへのポイント数の設定を簡易化することができる。

【２０６８】

その他、本変形例におけるポイント付与演出は、例えば、以下のようにして実現することができる。例えば、１回のポイント付与示唆演出に対して２回のポイント付与実行演出を実行する場合には、上記第４実施形態において適用したポイント付与シナリオにおいて、２回分のポイント付与演出に対応するポイントの値を取得する。例えば、ポイント付与シナリオにおいて１回目のポイント付与演出として設定されていたポイント数が４ポイントであり、ポイント付与シナリオにおいて２回目のポイント付与演出として設定されていたポイント数が５ポイントである場合には、その２回分のポイント付与演出に対応するポイントの値を取得する。そして、１回のポイント付与示唆演出を実行した後に、ポイント付与シナリオにおいて１回目のポイント付与演出として設定されていたポイント数の４ポイントを用いて１回目のポイント付与実行演出を実行し、その後に、ポイント付与シナリオにおいて２回目のポイント付与演出として設定されていたポイント数の５ポイントを用

いて２回目のポイント付与実行演出を実行する。このようにしても上記構成を実現することができる。このような処理によれば、１回のポイント付与示唆演出に対してＮ回のポイント付与実行演出を実行する場合には、ポイント付与シナリオから、実行するポイント付与実行演出の回数（Ｎ回）に応じた個数（Ｎ個）のポイントの値を取得すればよいので、上記の構成のように、１回のポイント付与演出に対応するポイントの値をＮ分割するといった処理を実行する必要がなく、処理を簡易化することができる。

【２０６９】

Ｄ７－１５．変形例１５：

上記第４実施形態においては、ポイント付与演出の態様は、既にステージＳｔに蓄積されている蓄積ポイントに加算処理が実行されることを示唆する態様であった。例えば、図１２４に示したポイント付与演出を例に説明すると、蓄積ポイントとして既にステージＳｔに４ポイントが蓄積されており、さらに、ポイント付与演出が実行された場合には、カメが投下した真珠に表示されたポイント数（３ポイント）を、既に蓄積されているポイント数（４ポイント）に加算することを示す態様のポイント付与演出が実行される。このように、上記第４実施形態におけるポイント付与演出の態様は、既にステージＳｔに蓄積されている蓄積ポイントに、新たに付与されるポイントが加算されることを示唆する態様（以下、加算態様とも呼ぶ）であった。そして加算態様のポイント付与演出が実行された場合には、蓄積ポイントとして表示されているポイントに、加算態様のポイント付与演出によって付与されるポイントが加算された結果のポイント数が、新たな蓄積ポイントとして表示される。しかしながら、ポイント付与演出の態様として、加算態様に限らず、他の態様を採用してもよい。例えば、既にステージＳｔに蓄積されている蓄積ポイントに乗算処理が実行されることを示唆する態様（以下、乗算態様とも呼ぶ）のポイント付与演出を採用してもよい。

【２０７０】

図１８３は、乗算態様のポイント付与演出を説明する説明図である。乗算態様のポイント付与演出は、図１８３（ａ）に示すように、表示面４１ａの右端からカメのキャラクタが出現した後、図１８３（ｂ）に示すように、カメのキャラクタが真珠を投下するが、当該真珠には乗算処理を示す「×２」と表示されている。そして、図１８３（ｃ）に示すように、「×２」と表示された真珠がステージＳｔに到達すると、真珠に表示されていた「×２」に対応して、蓄積ポイントとして既にステージＳｔに表示されている４ポイントに対して２が乗算された結果のポイント数（８ポイント）が、新たな蓄積ポイントとして表示される。

【２０７１】

このような構成は以下のようにして実現することができる。例えば、ポイント付与シナリオにおいて、乗算態様のポイント付与演出に対応するポイントの値を設定する。このとき、当該乗算態様のポイント付与演出までの蓄積ポイントの値をＸとし、当該乗算態様のポイント付与演出において蓄積ポイントに乗算する値をＡとし、ポイント付与シナリオに設定する乗算態様のポイント付与演出に対応するポイントの値をＹとした場合、Ｙ＝ＸＡ－Ｘとして算出したＹの値を乗算態様のポイント付与演出に対応するポイントの値としてポイント付与シナリオに設定する。また、演出シナリオには、乗算態様のポイント付与演出が実行されるように設定する。このようにすることによって上記構成を実現することができる。

【２０７２】

このような構成とすることで、乗算態様のポイント付与演出を認識した遊技者に対して、蓄積ポイントに乗算する値に対する期待感を付与することができ、乗算態様のポイント付与演出に対して遊技者を注目させることができる。また、乗算態様のポイント付与演出が実行された場合には、表示面４１ａにカメのキャラクタが出現したことを認識し加算態様のポイント付与演出が実行されると推測していた遊技者に対して、驚きを付与し、期待感を大きく向上させることができる。

【２０７３】

また、乗算態様のポイント付与演出の態様を、蓄積ポイントに乗算する値の大きさに応じた態様に制御する（変化させる）構成を採用してもよい。例えば、蓄積ポイントに乗算する値の大きさに応じて、カメが投下する真珠の色が異なる構成や、出現するキャラクタが異なる構成（例えば、カメに代えてタコが出現する構成）を採用してもよい。このようにすることで、より一層、乗算態様のポイント付与演出に遊技者を注目させることができる。

【２０７４】

さらに、乗算態様のポイント付与演出を実行した場合に、既に蓄積されている蓄積ポイントに乗算した結果のポイント数より多いポイント数を、新たな蓄積ポイントとして表示する構成を採用してもよい。例えば、既に４ポイントが蓄積されている場合において、乗算態様のポイント付与演出を実行する。乗算態様のポイント付与演出においては、カメが投下する真珠に乗算処理を示す「×２」と表示されている。この場合、通常であれば、乗算処理を示す「×２」がステージＳｔに到達した時点で、新たな蓄積ポイントとして８ポイント（４ポイント×２）が表示されるが、本ポイント付与演出においては、蓄積ポイントが８ポイントより多いポイント数（例えば１０ポイント）が表示される。このようにすることで、既に蓄積されている蓄積ポイントに乗算した結果の蓄積ポイントより多い新たな蓄積ポイントを認識した遊技者に意外性と幸福感を付与することができる。

【２０７５】

また、ポイント付与演出の態様として、加算態様のポイント付与演出を実行する場合と、乗算態様のポイント付与演出を実行する場合とがあることで、遊技者に対して、加算態様のポイント付与演出が実行されるのか乗算態様のポイント付与演出が実行されるのかといった緊迫感や緊張感を付与することができる。

【２０７６】

さらに、加算態様のポイント付与演出を実行した場合に、既に蓄積されている蓄積ポイントに加算した結果のポイント数より多いポイント数を、新たな蓄積ポイントとして表示する構成を採用してもよい。このようにすることで、既に蓄積されている蓄積ポイントに加算した結果の蓄積ポイントより多い新たな蓄積ポイントを認識した遊技者に意外性と幸福感を付与することができる。

【２０７７】

なお、ポイント付与演出の態様は、加算態様や乗算態様に限らず、減算態様や除算態様のポイント付与演出など、種々の演算態様のポイント付与演出を実行する構成を採用してもよい。このようにすることで、実行されるポイント付与演出に対して遊技者を注目させることができるとともに、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。

【２０７８】

その他、１回のポイント付与演出の実行中に、当該ポイント付与演出の態様が変化する構成を採用してもよい。例えば、１回のポイント付与演出の実行中に、加算態様から乗算態様に変化したり、乗算態様から加算態様に変化したり、または、１回のポイント付与演出の実行中に当該ポイント付与演出の態様が複数回変化する構成を採用してもよい。このように、ポイント付与演出によって実行される演算方法が変化したと認識させることができ、遊技者に意外性を付与することができる。また、ポイント付与演出によって実行される演算方法によって、演算処理が実行された後の新たな蓄積ポイントの値が大きく異なる場合があることから、ポイント付与演出の態様を変化させることによって、遊技者に対して緊迫感を付与するとともに、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。

【２０７９】

図１８４は、一例として、１回のポイント付与演出の実行中に加算態様と乗算態様との間で態様が変化する場合における、カメが投下した真珠の画像（以下、単に真珠の画像とも呼ぶ）の表示態様を説明する説明図である。図１８４（ａ）には、ポイント付与演出の態様が加算態様である場合における、真珠の画像を示している。当該真珠の画像には、加法を示す算術記号である「＋」が表示されることによって、ポイント付与演出が加算態様であることを示唆している。図１８４（ｂ）には、ポイント付与演出の態様が乗算態様で

ある場合における、真珠の画像を示している。当該真珠の画像には、乗法を示す算術記号である「×」が表示されることによって、ポイント付与演出が乗算態様であることを示唆している。

【２０８０】

例えば、ポイント付与演出の実行中に加算態様から乗算態様に態様を変化させる場合には、図１８４（ａ）の真珠の画像に表示されている加法を示す算術記号である「＋」を回転させて、図１８４（ｂ）の真珠の画像に表示されている乗法を示す算術記号である「×」に変化させる。逆に、ポイント付与演出の実行中に乗算態様から加算態様に態様を変化させる場合には、図１８４（ｂ）の真珠の画像に表示されている乗法を示す算術記号である「×」を回転させて、図１８４（ａ）の真珠の画像に表示されている加法を示す算術記号である「＋」に変化させる。このような構成を採用することによって、「＋」と「×」といった、ほぼ同じ線画の記号を回転させる処理により、その意味を大きく変えることができ、簡易な処理にも関わらず、遊技者に対して大きな緊迫感を付与するとともに、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。

【２０８１】

なお、１回のポイント付与演出の実行中に加算態様と乗算態様との間で態様を複数回変化させる場合には、カメが投下し落下中の真珠の画像に表示されている算術記号である「＋」（または「×」）を継続的に回転させてもよい。そして、所定のタイミング（例えば、真珠がステージＳｔに到達したタイミング）で当該算術記号の回転を停止させ、停止時に算術記号が示す演算（加算または乗算）によって、蓄積ポイントに演算を実行した量に相当するポイント（蓄積ポイントを示す真珠の画像）を、ステージＳｔに表示する。このようにすることで、より一層、ポイント付与演出に対して遊技者を注目させることができる。

【２０８２】

Ｄ７－１６．変形例１６：

上記第４実施形態においては、蓄積されるポイントの表示態様として、１ポイント分をステージＳｔ上の１個の真珠の画像として表示したが、そのような構成に限定されず、蓄積されるポイントを種々の態様によって表示することができる。

【２０８３】

図１８５は、蓄積されるポイントの表示態様の一例を示す説明図である。本変形例において示した蓄積されるポイントの表示態様は、蓄積ポイントのポイント数が閾値（１０ポイント）に達して初めて１つの意味をなす形状（画像）となる表示態様である。図１８５（ａ）～図１８５（ｊ）の順に、ポイントが１ポイント～１０ポイントまで蓄積される様子を示している。図１８５に示した表示態様の場合、蓄積ポイントのポイント数が１０ポイントに達して初めて１つの真珠の画像となる表示態様である。このような表示態様を採用することによって、遊技者に対して、部分的な画像から、１つの意味のある画像を形成していくという向上心を付与することや、蓄積ポイントのポイント数が１０ポイントに達して１つの意味のある画像が形成された場合に、遊技者に達成感を付与することができる。

【２０８４】

その他、図１８５においては、１ポイント分に対応する真珠の部分的な画像の境界線（輪郭線）を表示したが、そのような表示態様に限定されることなく、１ポイント分に対応する真珠の部分的な画像の境界線を表示しない表示態様を採用してもよい。

【２０８５】

図１８６は、蓄積されるポイントの表示態様として、１ポイント分に対応する真珠の部分的な画像の境界線を表示しない表示態様を説明する説明図である。図示するように、１ポイント分に対応する真珠の部分的な画像の境界線を表示しないので、蓄積しているポイント数を遊技者が認識しにくい。よって、遊技者が無意識のうちに蓄積ポイントが閾値に達する場合があり、遊技者に驚きを付与することができる。

【２０８６】

その他、蓄積されるポイントの表示態様として、図１８５や図１８６において説明したように、蓄積ポイントのポイント数が閾値（１０ポイント）に達して初めて１つの意味をなす形状（画像）を表示する態様を採用するが、当該蓄積ポイントのポイント数が閾値（１０ポイント）に達して初めて１つの意味をなす形状（画像）を、所定のタイミングで変更する態様を採用してもよい。例えば、図１８５に示すように、蓄積ポイントのポイント数が１０ポイントに達して初めて１つの真珠の画像となる表示態様で蓄積ポイントを表示し、その後、蓄積ポイントが閾値に達したことにより当該真珠の画像がタイマ演出を示す貝の画像または待機中演出を示す貝の画像に変化しステージＳｔ上の蓄積ポイントが再び０ポイントの状態に移行し、当該０ポイントの状態から新たに蓄積ポイントを蓄積する場合に、図１８７に示すように、当該新たな蓄積ポイントの表示態様として、蓄積ポイントのポイント数が１０ポイントに達して初めて１頭のクジラの画像となる表示態様で蓄積ポイントを表示する構成を採用してもよい。このようにすることで、ステージＳｔの蓄積ポイントに対して遊技者を注目させることができる。また、蓄積ポイントのポイント数が閾値（１０ポイント）に達して初めて１つの意味をなす形状（画像）が変更されるごとに、どのような形状（画像）が形成されるのかを遊技者に想像させ、遊技者に新たな期待感を付与することができる。

【２０８７】

また、例えば、遊技回において大当たり抽選に当選する期待度（確率）に応じて、当該蓄積ポイントが蓄積する過程で形成されていく形状（画像）が異なる構成を採用してもよい。例えば、蓄積ポイントが閾値に達しボタン押下演出が実行された後に一発告知演出が実行される場合には、当該蓄積ポイントが蓄積する過程で形成されていく形状として１匹のマンボ―の画像を採用する。そして、例えば、蓄積ポイントが閾値に達しボタン押下演出が実行された後にスペシャルリーチ演出が実行される場合には、当該蓄積ポイントが蓄積する過程で形成されていく形状として１匹のサメの画像を採用する。このような構成を採用することによって、ステージＳｔの蓄積ポイントに対して、より一層遊技者を注目させることができるとともに、蓄積ポイントを示す画像が形成されていく過程において遊技者の期待感を増加させることができる。

【２０８８】

Ｄ７－１７．変形例１７：

第４実施形態においては、付与する対象として、「ポイント」という数えることのできる量を採用したが、数えることのできない量を採用してもよい。例えば、ポイント付与演出に代えて、ステージＳｔ上に表示された容器に液体が追加される演出を採用してもよい。

【２０８９】

Ｄ７－１８．変形例１８：

第４実施形態においては、ボタン押下演出が実行されるための蓄積ポイントの閾値を１０ポイントとする構成を採用したが、そのような構成に限らず、ボタン押下演出が実行されるための蓄積ポイントの閾値として任意の正の値を採用することができる。

【２０９０】

Ｄ７－１９．変形例１９：

第４実施形態においては、蓄積ポイントが閾値に達した場合には、ボタン押下演出を実行する構成を採用したが、ボタン押下演出に限らず、他の演出を実行する構成を採用してもよい。例えば、蓄積ポイントが閾値に達した場合に、ボタン押下演出に代えて、所定のリーチ演出が実行されるとしてもよい。すなわち、蓄積ポイントが１０ポイント蓄積した場合には必ずリーチになるので、ポイントが付与されるごとに遊技者に対してリーチへの期待感を付与することができる。また、蓄積ポイントが閾値に達しても、ボタン押下演出などの特定の処理を実行しない構成を採用してもよい。このようにすることで、蓄積ポイントが閾値に達した後に、ボタン押下演出などの特定の処理が実行されるか否かを遊技者に推測させ、遊技者に緊迫感を付与することができる。

【２０９１】

Ｄ７－２０．変形例２０：
第４実施形態においては、蓄積ポイントが繰り越すか否かの示唆をステージＳｔの色の変化によって行ったが、ステージＳｔの点灯、点滅、形状の変化など、他の方法によって行ってもよい。その他、蓄積ポイントが繰り越すか否かを示唆するための専用のランプ等を設けてもよい。
【２０９２】
Ｄ７－２１．変形例２１：
上記第４実施形態において、ボタン押下演出に割り振られている期間（以下、ボタン押下演出期間とも呼ぶ）において、遊技者が演出操作ボタン２４を押下するタイミングに応じて、演出操作ボタン２４が操作された後からボタン押下演出期間が終了するまでの期間に実行される演出を変更する態様を採用してもよい。ボタン押下演出期間の開始のタイミングから遊技者が演出操作ボタン２４を押下するタイミングまでの時間を計測し、当該計測した値に応じて、演出操作ボタン２４が操作された後からボタン押下演出期間が終了するまでの期間に対応した演出が記録されている演出用記憶エリアからに演出用の画像データを読み出して実行することにより実現することができる。このようにすることによって、ボタン押下演出がパターン化することを抑制し、遊技者をボタン押下演出に注目させることができる。
【２０９３】
Ｄ７－２２．変形例２２：
上記第４実施形態においては、付与されたポイントを蓄積する機能を有する位置（画像）は、表示面４１ａに表示されるステージＳｔのみであったが、付与されたポイントを蓄積する機能を有する位置（画像）が表示面４１ａに複数個（複数箇所）表示される構成を採用してもよい。
【２０９４】
図１８８は、付与されたポイントを蓄積する機能を有する位置（画像）が表示面４１ａに複数個（複数箇所）表示される構成を説明する説明図である。図１８８（ａ）に示すように、付与されたポイントを蓄積する機能を有する位置（画像）として、第１ステージＳｔ１と、第２ステージＳｔ２と、第３ステージＳｔ３とが、表示面４１ａに表示されている。本変形例においては、各ステージＳｔは、各々、演出上の機能が異なる。具体的には、各ステージＳｔに蓄積されるポイント数が閾値に達したことを契機として実行される演出が、各々異なる。
【２０９５】
第１ステージＳｔ１に蓄積されるポイントが閾値に達した場合には、その後に、タイマ演出（または待機中演出）、およびボタン押下演出が実行される。そして、当該ボタン押下演出が実行された後に、一発告知演出が実行される。上述のように、一発告知演出は、大当たり抽選に当選したことを即時に告知する演出である。従って、第１ステージＳｔ１に蓄積されるポイントが閾値に達したことを認識した遊技者は、第１ステージＳｔ１に蓄積されたポイントが閾値に達したことを契機とするボタン押下演出が実行される遊技回における大当たり抽選に当選していることを認識することができる。
【２０９６】
第２ステージＳｔ２に蓄積されるポイントが閾値に達した場合には、その後に、タイマ演出（または待機中演出）、およびボタン押下演出が実行される。そして、当該ボタン押下演出が実行された後に、スペシャルリーチ演出が実行される。上述のように、スペシャルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出のみが実行される場合、および、ノーマルリーチ演出に加えスーパーリーチ演出が実行される場合と比較して、より大当たり抽選に当選する期待度（確率）が高いことを遊技者に示唆する演出である。従って、第２ステージＳｔ２に蓄積されるポイントが閾値に達したことを認識した遊技者は、第２ステージＳｔ２に蓄積されたポイントが閾値に達したことを契機とするボタン押下演出が実行される遊技回における大当たり抽選に当選する期待度（確率）が高いことを認識することができる。
【２０９７】

第３ステージＳｔ３に蓄積されるポイントが閾値に達した場合には、その後に、タイマ演出（または待機中演出）、およびボタン押下演出が実行される。そして、当該ボタン押下演出が実行された後に、ノーマルリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出が実行されない場合と比較して、大当たり抽選に当選する期待度（確率）が高いことを遊技者に示唆する演出である。従って、第３ステージＳｔ３に蓄積されるポイントが閾値に達したことを認識した遊技者は、第３ステージＳｔ３に蓄積されたポイントが閾値に達したことを契機とするボタン押下演出が実行される遊技回において、少なくともノーマルリーチ演出が実行されること認識することができる。

【２０９８】

このような各ステージＳｔの特性から、遊技者は、ポイントが付与される場合には、３つのステージＳｔのうち、第１ステージＳｔ１に最もポイントが蓄積されることを所望し、次に、第２ステージＳｔ２にポイントが蓄積されることを所望し、最後に、第３ステージＳｔ３にポイントが蓄積されることを所望する。

【２０９９】

図１８８に示したポイント付与演出においては、表示面４１ａの右端からカメのキャラクタが出現した際には、付与されるポイント数が表示された真珠の画像は表示されない。当該カメのキャラクタは、表示面４１ａを右端から左端に進行する。

【２１００】

その後、図１８８（ｂ）に示すように、当該カメのキャラクタは、当該ポイント付与演出において付与するポイントを蓄積させる対象のステージＳｔの上を通過する際に、付与されるポイント数が表示された真珠を投下する。投下された真珠は、図１８８（ｃ）に示すように、当該ポイント付与演出において付与するポイントを蓄積させる対象のステージＳｔに到達した後に、蓄積ポイントを示す真珠の画像に変化し、当該ステージＳｔに蓄積ポイントとして蓄積される。

【２１０１】

このような演出は、当該演出を実行する遊技回に設定される演出シナリオとポイント付与シナリオに、当該遊技回において実行される各ポイント付与演出においてポイントを蓄積させる対象のステージＳｔ（第１ステージＳｔ１、第２ステージＳｔ２、第３ステージＳｔ３）を、予め設定しておくことで実現することができる。

【２１０２】

このような構成を採用することによって、ポイント付与演出において、ポイントが蓄積される位置（ステージＳｔ）についても、遊技者に注目させることができ、遊技者に新たな楽しみを提供することができる。より具体的には、図１８８（ａ）に示したように、ポイント付与演出においてカメのキャラクタが表示面４１ａに出現したことを認識した遊技者に対して、いずれのステージＳｔにポイントが蓄積されるのかといった期待感を付与することができるとともに、付与されるポイント数についての期待感を付与することができる。その後、図１８８（ｂ）に示したように、カメのキャラクタが各ステージＳｔの上部を通過している様子を認識した遊技者に対して、ポイントが蓄積される位置（ステージＳｔ）についての期待感および緊迫感を付与し、さらに、付与されるポイント数に対する期待感も付与することができる。さらに、例えば、カメのキャラクタから付与されるポイント数が表示された真珠が、遊技者が期待していたステージＳｔ（例えば、第１ステージＳｔ１）に投下された場合には、遊技者に対して、優越感を付与することができる。

【２１０３】

なお、図１８８に説明したポイント付与演出においては、図１８８（ａ）に示したように、カメのキャラクタが表示面４１ａの右端から出現する際に、付与されるポイント数が表示された真珠の画像が表示されない構成であったが、そのような構成に限らず、例えば、カメのキャラクタが表示面４１ａの右端から出現する際に、付与されるポイント数が表示された真珠の画像が表示される構成を採用してもよい。

【２１０４】

図１８９は、開始時に付与ポイント数が表示されるポイント付与演出について説明する

説明図である。図１８９（ａ）に示すように、本ポイント付与演出においては、カメのキャラクタが表示面４１ａの右端から出現する際に、付与されるポイント数が表示された真珠が表示される。その後、図１８９（ｂ）に示すように、カメのキャラクタが各ステージＳｔの上部を通過する際に、付与されるポイント数が表示された真珠が、３つのステージＳｔ（第１ステージＳｔ１、第２ステージＳｔ２、第３ステージＳｔ３）のいずれかに投下される。そして、図１８９（ｃ）に示すように、付与されるポイント数が表示された真珠が当該ポイント付与演出において付与するポイントを蓄積させる対象のステージＳｔに到達した後に、蓄積ポイントを示す真珠の画像に変化し、当該ステージＳｔに蓄積ポイントとして蓄積される。

【２１０５】

このような演出は、図１８８に示したポイント付与演出と異なって、ポイント付与演出の開始時に付与ポイント数が表示される。この場合、当該付与ポイント数を認識した遊技者は、第１ステージＳｔ１にポイントが蓄積されることを所望するとは限らず、今回実行されるポイント付与演出によって、蓄積ポイントが閾値に達するステージＳｔがある場合には（例えば、図１８９に示した第２ステージＳｔ２）、当該ステージＳｔにポイントが蓄積されることを所望する場合がある。このように、図１８９に示したポイント付与演出の場合、遊技者は、蓄積ポイントが閾値に達した場合に大当たり抽選に当選している期待度（確率）が高いステージＳｔがいずれであるのかを考慮することに加えて、現時点における各ステージＳｔのポイントの蓄積状況についても考慮して、ポイントが蓄積されることを所望するステージＳｔを決定する。よって、このようなポイント付与演出を実行することによって、遊技者に対して、遊技の状態を多角的に把握する楽しみを付与することができる。

【２１０６】

その他、ポイントを付与する演出（ポイント付与演出）に加え、ポイントに関する他の演出を実行する構成を採用してもよい。例えば、実行された場合に３つのステージＳｔのいずれかの蓄積ポイントを必ず閾値に到達させる演出（以下、閾値到達演出とも呼ぶ）を実行してもよい。

【２１０７】

図１９０は、閾値到達演出の一例を説明する説明図である。図１９０（ａ）に示すように、閾値到達演出が開始されると、カニのキャラクタが真珠を持って表示面４１ａの右端から左端に通過する。その後、図１９０（ｂ）に示すように、カニのキャラクタは、蓄積ポイントを閾値に到達させる対象のステージＳｔ上で真珠を投下する。投下された真珠がステージＳｔに到達すると、図１９０（ｃ）に示すように、蓄積ポイントを閾値に到達させる対象のステージＳｔの蓄積ポイントは閾値に到達した表示に変化する。その後、図１９０（ｄ）に示すように、閾値に達したステージＳｔに対応するタイマ演出が実行される。図１９０の例では、第１ステージＳｔ１の蓄積ポイントが閾値に到達し、第１ステージＳｔ１用に用意されたタイマ演出画像（クジラのキャラクタとタイマの画像）が表示される。上述のように、第１ステージＳｔ１に蓄積されるポイントが閾値に達した場合には、その後に、タイマ演出（または待機中演出）、およびボタン押下演出が実行され、当該ボタン押下演出が実行された後に、一発告知演出が実行される。

【２１０８】

このような構成は、閾値到達演出を実行する遊技回に設定される演出シナリオとポイント付与シナリオに、予め、閾値到達演出に関する設定をしておくことで実現することができる。

【２１０９】

このような構成を採用することによって、ポイント付与演出に加え、ポイントに関する新たな期待感を遊技者に付与することができる。具体的には、実行された閾値到達演出が閾値に到達させる対象のステージＳｔがいずれであるのかによって、遊技の結果が大きく異なるので、遊技者に対して、大きな期待感や緊迫感を付与することができる。

【２１１０】

なお、第１ステージＳｔ１、第２ステージＳｔ２、第３ステージＳｔ３は、当該ステージＳｔに蓄積されたポイントが閾値に達したことを契機として実行される演出が、各々、一発告知演出、スペシャルリーチ演出、ノーマルリーチ演出であったが、そのような構成に限定されず、他の演出や処理が実行される構成を採用してもよい。

【２１１１】

Ｄ７－２３．変形例２３：

上記第４実施形態において、実行中の遊技回が繰越遊技回ではない遊技回から繰越遊技回に変更されたように見せる演出（以下、繰越変更演出とも呼ぶ）を実行してもよい。

【２１１２】

図１９１は、繰越変更演出の一例を説明する説明図である。図１９１（ａ）に示した遊技回においては、ステージＳｔの色が橙色であり、当該遊技回が繰越遊技回ではないことを示している。当該遊技回において繰越変更演出が実行されると、黄色のステージに乗ったタコのキャラクタが、表示面４１ａの右端から出現する。なお、黄色のステージは、表示面４１ａのステージＳｔの位置に表示されている場合には、当該遊技回が繰越遊技回であることを示す。

【２１１３】

黄色のステージに乗ったタコのキャラクタが出現した後、図１９１（ｂ）に示すように、黄色のステージおよびタコのキャラクタがステージＳｔの上部を通過するタイミングにおいて、黄色のステージが落下する。その後、図１９１（ｃ）に示すように、黄色のステージの画像は、橙色のステージＳｔに重畳し、その後、ステージＳｔの色が橙色から黄色に変化する。すなわち、繰越変更演出が実行されることによって、ステージＳｔの色が、繰越遊技回ではないことを示す色（橙色）から、繰越遊技回であることを示す色（黄色）に変化する。

【２１１４】

このような構成を採用することによって、繰越変更演出の実行を認識した遊技者に対して、当該遊技回が繰越遊技回ではない遊技回から繰越遊技回に変更されたと認識させ、驚きと、次回の遊技回への期待感を付与することができる。

【２１１５】

また、本変形例においては、繰越変更演出と同様に黄色のステージに乗ったタコのキャラクタが出現し、黄色のステージおよびタコのキャラクタがステージＳｔの上部を通過するが、黄色のステージが落下せずに、黄色のステージおよびタコのキャラクタが表示面４１ａの右端から左端に通過するだけの演出、すなわち、繰越変更演出に見せかけたダミーの演出も実行する。繰越変更演出に見せかけたダミーの演出を実行することで、黄色のステージに乗ったタコのキャラクタが出現したことを認識した遊技者に対して、黄色のステージの画像が落下するのかしないのかを推測させることによって、当該遊技回が繰越遊技回に変化するのか変化しないのかを推測させ、緊迫感を付与することができる。そして、黄色のステージが落下した場合には、遊技者に対して、優越感や期待感を付与することができる。

【２１１６】

このような構成は、繰越変更演出を実行する遊技回に設定される演出シナリオとポイント付与シナリオに、予め、繰越変更演出に関する設定をし、かつ、ステージ表示制御処理（図１７２）において、繰越変更演出が実行される場合には、ポイントの蓄積が開始されたときのステージＳｔの色を繰越遊技回ではない場合のステージＳｔの色（橙色）に設定する処理を実行することで実現することができる。

【２１１７】

Ｄ７－２４．変形例２４：

上記第４実施形態において、タイマ演出が示す残時間が延長される演出（以下、タイマ時間延長演出とも呼ぶ）を実行してもよい。

【２１１８】

図１９２は、タイマ時間延長演出の一例を示す説明図である。図１９２（ａ）に示した

遊技回においては、タイマ演出が実行中である。タイマ時間延長演出が開始されると、図１９２（ａ）に示すように、タイマ（以下、延長用タイマとも呼ぶ）をぶら下げた魚のキャラクタが表示面４１ａの右端から出現する。そして、図１９２（ｂ）に示すように、延長用タイマをぶら下げた魚のキャラクタが、タイマ演出を示す貝とタイマの画像の上部を通過する際に、魚のキャラクタがぶら下げていた延長用タイマが落下し、タイマ演出を示すタイマの画像と重畳する。その後、図１９２（ｃ）に示すように、タイマ演出を表すタイマの画像が示すボタン押下演出までの残時間が延長される。

【２１１９】

すなわち、処理上、延長される前のボタン押下演出までの残時間は、ダミーの残時間として設定された時間（以下、ダミー残時間とも呼ぶ）である。そして、ダミー残時間の残り時間が０（ゼロ）に近づいたタイミング、または、０（ゼロ）になった後に、タイマ時間延長演出を実行し、タイマ演出のタイマが示す残時間を、真の残時間に更新する。このようにすることで、本変形例の構成を実現することができる。

【２１２０】

このようなタイマ時間延長演出は、ダミー残時間が示す残時間が、実行中の演出の中間的な区切れ部分や、実行中の演出の終端部分までの時間を示すことによって、当該ダミー残時間に対する信憑性を付与することができ、ダミー残時間に対して遊技者を信用させることができる。そして、タイマ時間延長演出を実行し、タイマ演出のタイマが示す残時間をダミー残時間から真の残時間に更新することによって、遊技者に意外性や、期待感を付与することができる。

【２１２１】

また、本変形例においては、タイマ時間延長演出と同様に延長用タイマをぶら下げた魚のキャラクタが出現し、当該延長用タイマをぶら下げた魚のキャラクタがステージＳｔの上部を通過するが、延長用タイマが落下せずに、延長用タイマをぶら下げた魚のキャラクタが表示面４１ａの右端から左端に通過するだけの演出、すなわち、タイマ時間延長演出に見せかけたダミーの演出も実行する。タイマ時間延長演出に見せかけたダミーの演出を実行することで、タイマをぶら下げた魚のキャラクタが出現したことを認識した遊技者に対して、タイマが落下するのかしないのかを推測させることによって、タイマ演出が示す残時間が延長するのかしないのかを推測させ、緊迫感を付与することができる。そして、延長用タイマが落下した場合には、遊技者に対して、優越感や期待感を付与することができる。

【２１２２】

Ｅ．第５実施形態：

Ｅ１．遊技機の構造：

図１９３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。

【２１２３】

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。

【２１２４】

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。

【２１２５】

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。

【２１２６】

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。

【２１２７】

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。

【２１２８】

図１９４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。

【２１２９】

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。

【２１３０】

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。

【２１３１】

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。

【２１３２】

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。

【２１３３】

図１９５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。

【２１３４】

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。

【２１３５】

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。

【２１３６】

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。

【２１３７】

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。

【２１３８】

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。

【２１３９】

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。

【２１４０】

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。

【２１４１】

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。

【２１４２】

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。

【２１４３】

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。

【２１４４】

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。

【２１４５】

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。

【２１４６】

図１９６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１９６（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１９６（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。

【２１４７】

図１９６（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１９６（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１９６（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。

【２１４８】
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。
【２１４９】
さらに、図１９６（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。
【２１５０】
Ｅ２．遊技機の電気的構成：
次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。
【２１５１】
図１９７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。
【２１５２】
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。
【２１５３】
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。
【２１５４】
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。
【２１５５】
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。
【２１５６】
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
【２１５７】
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。
【２１５８】
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。

【２１５９】

図１９８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。

【２１６０】

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。

【２１６１】

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。

【２１６２】

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。

【２１６３】

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）。

【２１６４】

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。

【２１６５】

図１９９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１９９（ａ）は低確率モード用の当否テーブルを示し、図１９９（ｂ）は高確率用の当否テーブルを示している。図１９９（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１９９（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。

【２１６６】

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。

【２１６７】

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

【２１６８】

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。

【２１６９】

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。

【２１７０】

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。

【２１７１】

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１９９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。

【２１７２】

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。

【２１７３】

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。

【２１７４】

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。

【２１７５】

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。

【２１７６】

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。

【２１７７】

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。

【２１７８】
図２００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２００（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図２００（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。
【２１７９】
図２００（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。
【２１８０】
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。
【２１８１】
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。
【２１８２】
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。
【２１８３】
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。
【２１８４】
次に、図２００（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。
【２１８５】
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。
【２１８６】
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。

【２１８７】

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。

【２１８８】

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１９６（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。

【２１８９】

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。

【２１９０】

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。

【２１９１】
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。
【２１９２】
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。
【２１９３】
Ｅ３．遊技機による処理の概要：
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。
【２１９４】
図２０１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。
【２１９５】
図２０１（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。
【２１９６】
図２０１（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。
【２１９７】
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２０１（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。
【２１９８】

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。

【２１９９】

図２０２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２０２（ａ）は示唆演出を示し、図２０２（ｂ）は特定終了演出を示し、図２０２（ｃ）は特定開始演出を示している。図２０２（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。

【２２００】

図２０１（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。

【２２０１】

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。

【２２０２】

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２０２（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。

【２２０３】

説明を図２０１（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。

【２２０４】

次に、ケースａ２について説明する。図２０１（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。

【２２０５】

図２０１（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。

【２２０６】

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。

【２２０７】

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。

【２２０８】

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。

【２２０９】

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。

【２２１０】

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。

【２２１１】

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。

【２２１２】

図２０１（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。

【２２１３】

図２０２（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。

【２２１４】

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。

【２２１５】

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。

【２２１６】

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。

【２２１７】

Ｅ４．待機状態における処理の概要：

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

【２２１８】

図２０３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２０３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２０３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。

【２２１９】

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。

【２２２０】

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。

【２２２１】

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

【２２２２】

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。

【２２２３】

図２０３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）。

【２２２４】

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。

【２２２５】

図２０３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２０３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。

【２２２６】

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。

【２２２７】

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。

【２２２８】

図２０３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。

【２２２９】

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。

【２２３０】

図２０４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２０４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。

【２２３１】

図２０５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２０５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。

【２２３２】

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２０３）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。

【２２３３】

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２０３）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。

【２２３４】

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２０４）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。

【２２３５】

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２０５）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。

【２２３６】

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。

【２２３７】

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。

【２２３８】

Ｅ５．主制御装置において実行される各種処理：

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

【２２３９】

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。

【２２４０】

＜タイマ割込み処理＞

図２０６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。

【２２４１】

ステップＳ５０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。その後、ステップＳ５０１０２に進む。

【２２４２】

ステップＳ５０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ５０１０３に進む。

【２２４３】

ステップＳ５０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ５０１０４に進む。

【２２４４】

ステップＳ５０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入賞に伴う始動口用の入賞処理を実行する。ステップＳ５０１０４の始動口用の入賞処理の詳細については後述する。ステップＳ５０１０４を実行した後、ステップＳ５０１０５に進む。

【２２４５】

ステップＳ５０１０５では、スルーゲート３５への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。ステップＳ５０１０５におけるスルー用の入賞処理の詳細については後述する。ステップＳ５０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【２２４６】

＜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２０６：Ｓ５０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２２４７】

図２０７は、始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。ステップＳ５０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入賞（始動入賞）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳ５０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入賞したと判定した場合には（Ｓ５０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５０

２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ５０２０３に進む。

【２２４８】

ステップＳ５０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ５０２０４に進む。

【２２４９】

ステップＳ５０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ５０２０９に進む。

【２２５０】

ステップＳ５０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入賞していないと判定した場合には（Ｓ５０２０１：ＮＯ）、ステップＳ５０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入賞したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【２２５１】

ステップＳ５０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入賞したと判定した場合には（Ｓ５０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳ５０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を４個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ５０２０７に進む。一方、ステップＳ５０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入賞していないと判定した場合には（Ｓ５０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入賞処理を終了する。

【２２５２】

ステップＳ５０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ５０２０８に進む。

【２２５３】

ステップＳ５０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ５０２０９に進む。

【２２５４】

ステップＳ５０２０９では、上述したステップＳ５０２０４又はステップＳ５０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳ５０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓ５０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入賞処理を終了する。

【２２５５】

一方、ステップＳ５０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓ５０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳ５０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳ５０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳ５０２１２に進む。

【２２５６】

ステップＳ５０２１２では、ステップＳ５０１０３（図２０６）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳ５０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ５

０１０３（図２０６）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ５０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ５０１０３（図２０６）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Ｓ５０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳ５０２１２を実行した後、ステップＳ５０２１３に進む。

【２２５７】

ステップＳ５０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、大当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳ５０２１３を実行した後、ステップＳ５０２１４に進む。

【２２５８】

ステップＳ５０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【２２５９】

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２１０：ステップＳ５０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【２２６０】

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。

【２２６１】

主側ＭＰＵ６２は、ステップＳ５０２１４を実行した後、本始動口用の入賞処理を終了する。

【２２６２】

＜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２０７：Ｓ５０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２２６３】

図２０８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。

【２２６４】
ステップＳ５０３０１では、始動口用の入賞処理（図２０７）における始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳ５０３０２に進み、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入賞よりも前の入賞によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入賞による大当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を判定することによって、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。
【２２６５】
ステップＳ５０３０２において、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓ５０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳ５０３０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【２２６６】
一方、ステップＳ５０３０２において、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ５０３０２：ＮＯ）、ステップＳ５０３０４に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップＳ５０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【２２６７】
ステップＳ５０３０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ５０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳ５０３０６に進み、今回の始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタＣ２の値を読み出す。その後、ステップＳ５０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入賞に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入賞に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳ５０３０７を実行した後、ステップＳ５０３０８に進む。
【２２６８】
ステップＳ５０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳ５０３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ５０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳ５０３０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ５０３０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ５０３０８：ＮＯ）、ステップＳ５０３１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。
【２２６９】
ステップＳ５０３０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ５０３０５：ＮＯ）、ステップＳ５０３１１に進み、今回の始動口への入賞によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。その後、ステップＳ５０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳ５０３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【２２７０】
ステップＳ５０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓ５０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳ５０３１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ５０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓ５０３１３：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。
【２２７１】
＜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２０６：Ｓ５０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２２７２】
図２０９は、スルー用の入賞処理を示すフローチャートである。ステップＳ５０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入賞したか否かを判定する。ステップＳ５０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入賞したと判定した場合には（Ｓ５０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入賞数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳ５０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入賞しなかったと判定した場合には（Ｓ５０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入賞処理を終了する。
【２２７３】
ステップＳ５０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓ５０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳ５０４０４に進む。
【２２７４】
ステップＳ５０４０４では、ステップＳ５０１０３（図２０６）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。
【２２７５】
一方、ステップＳ５０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓ５０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を記憶することなく、スルー用の入賞処理を終了する。
【２２７６】
＜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。
【２２７７】
図２１０は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳ５０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳ５０５０２に進む。
【２２７８】
ステップＳ５０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳ５０５０３に進む。
【２２７９】
ステップＳ５０５０３では、ステップＳ５０５０２において設定された立ち上げコマン

ドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳ５０５０３を実行した後、ステップＳ５０５０４に進む。

【２２８０】

ステップＳ５０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ５０５０５に進む。

【２２８１】

ステップＳ５０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳ５０５０６に進む。ステップＳ５０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、大当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１結果表示部３７ａ，第２結果表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳ５０５０６を実行した後、ステップＳ５０５０７に進む。

【２２８２】

ステップＳ５０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ５０５０８に進む。

【２２８３】

ステップＳ５０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ５０５０９に進む。

【２２８４】

ステップＳ５０５０９では、待機状態が所定時間経過した場合にサブ側の各制御装置にデモ動画を開始させるための待機用処理を実行する。待機用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ５０５１０に進む。

【２２８５】

ステップＳ５０５１０では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳ５０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳ５０５１０において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓ５０５１０：ＮＯ）、ステップＳ５０５１１及びステップＳ５０５１２において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳ５０５１１において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳ５０５１２において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップＳ５０５１０において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓ５０５１０：ＹＥＳ）、ステップＳ５０５０３に戻り、ステップＳ５０５０３からステップＳ５０５０８までの各処理を実行する。

【２２８６】

なお、ステップＳ５０５０３からステップ５０７の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【２２８７】

＜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２１０：Ｓ５０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２２８８】

図２１１は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ５０６０１では、特別遊技状態中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのオープニング期間フラグ、開閉実行モードフラグ、エンディング期間フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉実行モードの終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【２２８９】

ステップＳ５０６０１においてオープニング期間フラグ、開閉実行モードフラグ、エンディング期間フラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５０６０１：ＹＥＳ）、特別遊技状態中であると判定し、ステップＳ５０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、特別遊技状態中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳ５０６０１において、特別遊技状態中でないと判定した場合には（Ｓ５０６０１：ＮＯ）、ステップＳ５０６０２に進む。

【２２９０】

ステップＳ５０６０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【２２９１】

ステップＳ５０６０２において、メイン表示部４５が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓ５０６０２：ＮＯ）、ステップＳ５０６０３～ステップＳ５０６０５の遊技回開始用処理に進む。ステップＳ５０６０３では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳ５０６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓ５０６０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳ５０６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓ５０６０３：ＮＯ）、ステップＳ５０６０４に進む。

【２２９２】

ステップＳ５０６０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップＳ５０６０５に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【２２９３】

ステップＳ５０６０５では、メイン表示部４５における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ５０６０６に進む。

【２２９４】

ステップＳ５０６０６では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回の数をカウントするためのカウンタである。ステップＳ５０６０６を実行した後、ステップＳ５０６０７に進む。

【２２９５】

ステップＳ５０６０７では、待機状態フラグをＯＦＦにする。待機状態フラグは、待機状態が開始されたタイミングでＯＮにされ、メイン表示部４５の変動表示が開始されたタイミング又は待機状態が開始されてから１５秒が経過したタイミングでＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ５０６０７を実行した後、ステップＳ５０６０８に進む。

【２２９６】

ステップＳ５０６０８では、移行条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。移行条件成立フラグは、待機状態が開始されてから１５秒が経過したタイミングでＯＮにされ、メイン表示部４５の変動表示が開始されたタイミングでＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ５０６０８において、移行条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５０６０８：ＹＥＳ）、ステップＳ５０６０９に進む。一方、ステップＳ５０６０８において、移行条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５０６０８：ＮＯ）、遊技回制御処理を終了する。

【２２９７】

ステップＳ５０６０９では、復帰条件成立コマンドを設定する。復帰条件成立コマンドは、メイン表示部４５の変動表示が開始されたこと、すなわち復帰条件が成立したことをサブ側の各制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップＳ５０６０９を実行した後、ステップＳ５０６１０に進む。

【２２９８】

ステップＳ５０６１０では、移行条件成立フラグをＯＦＦにする。その後、遊技回制御処理を終了する。

【２２９９】

一方、ステップＳ５０６０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定した場合には（Ｓ５０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５０６１１～ステップＳ５０６１５の遊技回進行用処理を実行する。

【２３００】

ステップＳ５０６１１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳ５０６１１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｄ）に記憶されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図２１４）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。

【２３０１】

ステップＳ５０６１１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓ５０６１１：ＮＯ）、ステップＳ５０６１２に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る結果表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳ５０６１２を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【２３０２】

ステップＳ５０６１１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓ５０６１１：ＹＥＳ）、ステップＳ５０６１３に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図２１３）において決定された結果表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る結果表示部にて表示されるように当該結果表示部を表示

制御する。ステップＳ５０６１３を実行した後、ステップＳ５０６１４に進む。

【２３０３】

ステップＳ５０６１４では、待機状態フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５０６１５に進み、待機状態時間設定処理を実行する。具体的には、各種カウンタエリア６４ｄに記憶されている待機状態タイマカウンタＴｗに「７５００」（すなわち、１５．０ｓｅｃ）をセットする。待機状態タイマカウンタＴｗは、待機状態が開始されてからの経過時間を計測するためのカウンタであり、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳ５０６１５を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【２３０４】

＜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２１１：Ｓ５０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２３０５】

図２１２は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ５０７０１では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図１９８）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１９８）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１９８）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１９８）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳ５０７０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【２３０６】

ステップＳ５０７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳ５０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５０７０２～ステップＳ５０７０７の第１保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップＳ５０７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ５０７０１：ＮＯ）、ステップＳ５０７０８～ステップＳ５０７１３の第２保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

【２３０７】

ステップＳ５０７０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳ５０７０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳ５０７０４に進む。ステップＳ５０７０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ５０７０５に進む。

【２３０８】

ステップＳ５０７０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ５０７０５を実行した後、ステップＳ５０７０６に進む。

【２３０９】
ステップＳ５０７０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｅの第２結果表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２結果表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳ５０７０７へ進む。
【２３１０】
ステップＳ５０７０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。
【２３１１】
ステップＳ５０７０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２１０）におけるステップＳ５０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【２３１２】
ステップＳ５０７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ５０７０１：ＮＯ）、ステップＳ５０７０８に進む。
【２３１３】
ステップＳ５０７０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳ５０７０９に進む。ステップＳ５０７０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳ５０７１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ５０７１１に進む。
【２３１４】
ステップＳ５０７１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ５０７１１を実行した後、ステップＳ５０７１２に進む。
【２３１５】
ステップＳ５０７１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｅの第２結果表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳ５０７１３に進む。
【２３１６】
ステップＳ５０７１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０

への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。
【２３１７】
ステップＳ５０７１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２１０）におけるステップＳ５０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【２３１８】
＜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２１１：Ｓ５０６０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２３１９】
図２１３は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳ５０８０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、その後に通常大当たりに当選した場合にＯＦＦにされる。ステップＳ５０８０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓ５０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５０８０２に進む。
【２３２０】
ステップＳ５０８０２では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１９９（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ５０８０４に進む。一方、ステップＳ５０８０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓ５０８０１：ＮＯ）、ステップＳ５０８０３に進む。
【２３２１】
ステップＳ５０８０３では、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１９９（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ５０８０４に進む。
【２３２２】
ステップＳ５０８０４では、ステップＳ５０８０２又はステップＳ５０８０３における当否判定（大当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳ５０８０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓ５０８０４：ＹＥＳ）、ステップＳ５０８０５～ステップＳ５０８１２において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。
【２３２３】
ステップＳ５０８０５では、ＲＡＭ６４の第２結果表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５０８０５において、第２結果表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５０８０５：ＮＯ）、ステップＳ５０８０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図２００（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。
【２３２４】
一方、ステップＳ５０８０５において、第２結果表示部フラグがＯＮであると判定した

場合には（Ｓ５０８０５：ＹＥＳ）、ステップＳ５０８０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図２００（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳ５０８０６又はステップＳ５０８０７の処理を実行した後。ステップＳ５０８０８に進む。

【２３２５】

ステップＳ５０８０８では、ステップＳ５０８０６又はステップＳ５０８０７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ５０８０８において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓ５０８０８：ＹＥＳ）、ステップＳ５０８０９に進む。

【２３２６】

ステップＳ５０８０９では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ５０８０６又はステップＳ５０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ５０８０９を実行した後、ステップＳ５０８１０に進む。

【２３２７】

ステップＳ５０８１０では、ステップＳ５０８０６又はステップＳ５０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変フラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ５０８１４に進む。

【２３２８】

ステップＳ５０８０８において、ステップＳ５０８０６又はステップＳ５０８０７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合には（Ｓ５０８０８：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップＳ５０８１１に進む。

【２３２９】

ステップＳ５０８１１では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ５０８０６又はステップＳ５０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ５０８１１を実行した後、ステップＳ５０８１２に進む。

【２３３０】

ステップＳ５０８１２では、ステップＳ５０８０６又はステップＳ５０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常フラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ５０８１４に進む。

【２３３１】

ステップＳ５０８０４において、ステップＳ５０８０２又はステップＳ５０８０３にお

ける大当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓ５０８０４：ＮＯ）、ステップＳ５０８１３に進み、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ５０８１３を実行した後、ステップＳ５０８１４に進む。

【２３３２】

ステップＳ５０８１４では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳ５０８１４を実行した後、ステップＳ５０８１５に進む。

【２３３３】

ステップＳ５０８１５では、ＲＡＭ６４の第２結果表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５０８１５において、ＲＡＭ６４の第２結果表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５０８１５：ＮＯ）、ステップＳ５０８１６に進み、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ５０８１４で設定された変動時間の情報が含まれている。一方、ステップＳ５０８１５において、第２結果表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５０８１５：ＹＥＳ）、ステップＳ５０８１７に進み、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ５０８１４で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳ５０８１６又はステップＳ５０８１７を実行した後、ステップＳ５０８１８に進む。

【２３３４】

ステップＳ５０８１８では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【２３３５】

ステップＳ５０８１６～ステップＳ５０８１８にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２１０）におけるステップＳ５０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ５０８１８を実行後、ステップＳ５０８１９に進む。

【２３３６】

ステップＳ５０８１９では、第１結果表示部３７ａ及び第２結果表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した結果表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２結果表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第１結果表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２結果表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第２結果表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳ５０８１９を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【２３３７】

＜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２１３：Ｓ５０８１４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２３３８】
図２１４は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ５０９０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳ５０９０２に進む。
【２３３９】
ステップＳ５０９０２では、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓ５０９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５０９０３に進む。
【２３４０】
ステップＳ５０９０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、大当たり抽選に当選した遊技回の変動時間は一定である。その後、ステップＳ５０９０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【２３４１】
ステップＳ５０９０２において、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選ではないと判定した場合には（Ｓ５０９０２：ＮＯ）、ステップＳ５０９０５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳ５０９０２において今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選していない場合に本処理（Ｓ５０９０５）を実行することから、ステップＳ５０９０５においては、大当たり抽選に当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓ５０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳ５０９０６に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。
【２３４２】
ステップＳ５０９０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップＳ５０９０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【２３４３】
ステップＳ５０９０５において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓ５０９０５：ＮＯ）、ステップＳ５０９０７に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳ５０９０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【２３４４】
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。

【２３４５】

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。

【２３４６】

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。

【２３４７】

＜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２１０：Ｓ５０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２３４８】

図２１５は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ５１００１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉実行モードの終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、図２０１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。

【２３４９】

ステップＳ５１００１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５１００１：ＮＯ）、ステップＳ５１００２に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、開閉実行モードフラグは、遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【２３５０】

ステップＳ５１００２において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５１００２：ＮＯ）、ステップＳ５１００３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【２３５１】

ステップＳ５１００３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５１００３：ＮＯ）、ステップＳ５１００４に進み、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ５１００４において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Ｓ５１００４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２３５２】

ステップＳ５１００４において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Ｓ５１００４：ＹＥＳ）、ステップＳ５１００５に進み、今回の遊技回の遊技結果（大当たり抽選の結果）が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６Ｒ通常フラグ、８Ｒ通常フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。上記各フラグのいずれもがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５１００５：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。

【２３５３】

ステップＳ５１００５において、今回の遊技回の遊技結果（大当たり抽選の結果）が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には（Ｓ５１００５：ＹＥＳ）、ステップＳ５１００６に進み、待機状態フラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ５１００７に進み、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５１００８に進む。

【２３５４】

ステップＳ５１００８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種タイマカウンタエリア６４ｄに設けられている。ステップＳ５１００８を実行した後、ステップＳ５１００９に進む。

【２３５５】

ステップＳ５１００９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２１０）におけるステップＳ５０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ５１００９を実行した後、ステップＳ５１０１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２３５６】

ステップＳ５１００３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５１００３：ＹＥＳ）、ステップＳ５１０１１に進む。

【２３５７】

ステップＳ５１０１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ５１０１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓ５１０１１：ＹＥＳ）、ステップＳ５１０１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５１０１３に進む。

【２３５８】

ステップＳ５１０１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳ５１０１３を実行した後、ステップＳ５１０１４に進む。

【２３５９】

ステップＳ５１０１４では、今回の開閉実行モードのラウンド数を判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ（１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６Ｒ通常フラグ、８Ｒ確変フラグ）を確認する。ステップＳ５１０１４において、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグが１６Ｒ確変フラグ又は１６Ｒ通常フラグであると判定した場合には（Ｓ５１０１４：ＹＥＳ）、ステップＳ５１０１５に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１６」をセットする。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１は、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。

【２３６０】

一方、ステップＳ５１０１４において、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグが８Ｒ確変フラグ又は８Ｒ通常フラグであると判定した場合には（Ｓ５１０１４：ＮＯ）、ステップＳ５１０１６に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「８」をセットする。ステップＳ５１０１５又はステップＳ５１０１６を実行した後、ステップＳ５１０１７に進む。

【２３６１】

ステップＳ５１０１７では、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２３６２】

ステップＳ５１００２において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５１００２：ＹＥＳ）、ステップＳ５１０１８に進み、大入賞口開閉処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａが閉鎖中である場合には、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１が「１」以上であることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とすることで大入賞口３６ａを開放させる。また、大入賞口３６ａが開放中である場合には、当該大入賞口３６ａの開放から開放限度時間が経過していること又は開放限度個数が入賞していることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態を停止し、大入賞口３６ａを閉鎖させる。大入賞口開閉処理の詳細は後述する。ステップＳ５１０１８を実行した後、ステップＳ５１０１９に進む。

【２３６３】

ステップＳ５１０１９では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ５１０１９：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ５１０１９：ＹＥＳ）、ステップＳ５１０２０に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳ５１０２０を実行した後、ステップＳ５１０２１に進む。

【２３６４】

ステップＳ５１０２１では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳ５１０２１を実行した後、ステップＳ５１０２２に進む。

【２３６５】

ステップＳ５１０２２では、条件判定処理を実行する。条件判定処理は、図２０１に示したケースａ２の場合に該当するか否かを判定する処理である。具体的には、次回の遊技回において大当たり抽選に当選することにより、エンディング期間において示唆演出を実行し、次回の遊技回の変動時間において今回の遊技回において実行した演出（予告演出、リーチ演出および結果告知演出（大当たり告知））の再現を実行する処理を行うか否かを判定する。条件判定処理については、後述する。ステップＳ５１０２２を実行した後、ステップＳ５１０２３に進む。

【２３６６】

ステップＳ５１０２３では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、特別遊技状態におけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング

時間とも呼ぶ）を設定する処理である。エンディング時間設定処理については後述する。ステップＳ５１０２３を実行した後、ステップＳ５１０２４に進む。

【２３６７】

ステップＳ５１０２４では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２１０）におけるステップＳ５０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳ５１０２４を実行した後、ステップＳ５１０２５に進む。

【２３６８】

ステップＳ５１０２５では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２３６９】

ステップＳ５１００１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５１００１：ＹＥＳ）、ステップＳ５１０２６に進む。

【２３７０】

ステップＳ５１０２６では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓ５１０２３）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４の値は、後述するエンディング時間設定処理（図２１７）において設定される。ステップＳ５１０２６において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ５１０２６：ＹＥＳ）、ステップＳ５１０２７に進む。

【２３７１】

ステップＳ５１０２７では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５１０２８に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳ５１０２８を実行した後、ステップＳ５１０２９に進む。

【２３７２】

ステップＳ５１０２９では、待機状態フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ５１０３０に進み、待機状態時間設定処理を実行する。具体的には、各種カウンタエリア６４ｄに記憶されている待機状態タイマカウンタＴｗに「７５００」（すなわち、１５．０ｓｅｃ）をセットする。ステップＳ５１０３０を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２３７３】

一方、ステップＳ５１０２６において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ５１０２６：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２３７４】

＜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２１５：Ｓ５１０１７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２３７５】

図２１６は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳ５１１０１では、大入賞口３６ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳ５１１０１において、大入賞口３６ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ５１１０１：ＮＯ）、ステップＳ５１１０２に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ５１１０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した

場合には（Ｓ５１１０２：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ５１１０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ５１１０２：ＮＯ）、ステップＳ５１１０３に進む。

【２３７６】

ステップＳ５１１０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ５１１０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ５１１０３：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ５１１０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ５１１０３：ＹＥＳ）、ステップＳ５１１０４に進み、大入賞口３６ａを開放するために可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とする。その後、ステップＳ５１１０５に進む。

【２３７７】

ステップＳ５１１０５では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態におけるパチンコ機１０の場合、設定されている入賞モードは全て高頻度入賞モードであるので、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１５０００」（すなわち３０ｓｅｃ）をセットする。さらに、大入賞口３６ａへの遊技球の入賞数をカウントするために、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた入賞カウンタエリアＰＣに「１０」をセットする。第１タイマカウンタエリアＴ１にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。なお、仮にパチンコ機１０に低頻度入賞モードが設定されている場合には、例えば、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットするとともに、入賞カウンタエリアＰＣに「６」をセットしてもよい。ステップＳ５１１０５を実行した後、ステップＳ５１１０６に進む。

【２３７８】

ステップＳ５１１０６では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口３６ａの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理の外部出力処理（図２１０：ステップＳ５０５０３）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

【２３７９】

ステップＳ５１１０１において、大入賞口３６ａが開放中であると判定した場合には（ステップＳ５１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５１１０７に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳ５１１０７において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ５１１０７：ＮＯ）、ステップＳ５１１０８に進む。

【２３８０】

ステップＳ５１１０８では、大入賞口３６ａに遊技球が入賞したか否かを、可変入賞装置３６に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳ５１１０８において、入賞が発生していないと判定した場合には（Ｓ５１１０８：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ５１１０８において、入賞が発生していると判定した場合には（Ｓ５１１０８：ＹＥＳ）、ステップＳ５１１０９に進み、入賞カウンタ

エリアＰＣの値を１減算する。その後、ステップＳ５１１１０に進む。
【２３８１】
ステップＳ５１１１０では、入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ５１１１０において、入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ５１１１０：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【２３８２】
ステップＳ５１１０７において第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ５１１０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ５１１１０において入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ５１１１０：ＹＥＳ）、ステップＳ５１１１１に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａを閉鎖するために可変入賞駆動部３６ｃを非駆動状態とする。その後、ステップＳ５１１１２に進む。
【２３８３】
ステップＳ５１１１２では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算する。その後、ステップＳ５１１１３に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ５１１１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ５１１１３：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ５１１１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ５１１１３：ＮＯ）、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１０００」（すなわち２ｓｅｃ）をセットする。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳ５１１１４を実行した後、ステップＳ５１１１５に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。
【２３８４】
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２１０：ステップＳ５０５０３）において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。
【２３８５】
＜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２１５：Ｓ５１０２２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２３８６】
上記のように、条件判定処理は、図２０１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。
【２３８７】
図２１７は、条件判定処理を示すフローチャートである。ステップＳ５１２０１では、保留個数ＣＲＮ＞０であるか否かを判定する。本処理を実行することによって、第１の遊

技回後の特別遊技状態を実行時において、当該特別遊技状態の直後に遊技回が存在するか否かを確認する。遊技回が存在しない場合には、示唆演出の直後に遊技回再現演出を実行可能な第２の遊技回に相当する遊技回が存在しないことになり、ケースａ２の処理の実行は不可能となる。

【２３８８】

ステップＳ５１２０１において、保留個数ＣＲＮ＞０であると判定した場合には（Ｓ５１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５１２０２に進む。一方、ステップＳ５１２０１において、保留個数ＣＲＮ＞０ではないと判定した場合には（Ｓ５１２０１：ＮＯ）、そのまま本条件判定処理を終了する。

【２３８９】

ステップＳ５１２０２では、次の遊技回に係る大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。具体的には、始動口用の入賞処理（図２０７）における始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳ５１２０３に進む。

【２３９０】

ステップＳ５１２０３では、通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。当該処理を実行することによって、次の遊技回に係る大当たり抽選が高確率モードにおいて実行されるのか、低確率モードにおいて実行されるのかを判定する。

【２３９１】

ステップＳ５１２０３において、通常大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳ５１２０４に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳ５１２０６に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【２３９２】

一方、ステップＳ５１２０３において、通常大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５１２０３：ＮＯ）、ステップＳ５１２０５に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている高確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳ５１２０６に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【２３９３】

ステップＳ５１２０６において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ５１２０６：ＹＥＳ）、ステップＳ５１２０７に進む。

【２３９４】

ステップＳ５１２０７では、演出重複回避フラグがＯＮであるか否かを判定する。演出重複回避フラグは、ケースａ２（図２０１）の場合に、第２の遊技回の後の特別遊技状態のエンディング期間において、第２の遊技回で実行した遊技回再現演出を、さらに再現して実行しないようにするために用いられるフラグである。ステップＳ５１２０７において、演出重複回避フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５１２０７：ＮＯ）、ステップＳ５１２０８に進み、条件成立フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ５１２０９に進む。

【２３９５】

ステップＳ５１２０９では、条件成立コマンドを設定する。条件成立コマンドは、条件成立フラグがＯＮであることをサブ側である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。条件成立コマンドは、通常処理の外部出力処理（図２１０：ステップＳ５０５０３）によって、音声発光制御装置９０に送信される。その後、条件判定処理を終了する。

【２３９６】

一方、ステップＳ５１２０６において今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が

大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ５１２０６：ＮＯ）、または、ステップＳ５１２０７において演出重複回避フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５１２０７：ＹＥＳ）、そのまま本条件判定処理を終了する。

【２３９７】

＜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２１５：Ｓ５１０２３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２３９８】

図２１８は、エンディング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ５１３０１では、演出重複回避フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２３９９】

ステップＳ５１３０１において、演出重複回避フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５１３０１：ＮＯ）、ステップＳ５１３０２に進み、条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５１３０２において、条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５１３０３に進む。

【２４００】

ステップＳ５１３０３では、エンディング時間のタイマである第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（６ｓｅｃ）をセットする。ステップＳ５１３０３の処理は、図２０１のケースａ２の場合の第１の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング時間を設定する処理である。ケースａ２の場合は、エンディング期間で示唆演出のみを実行し、第１の遊技回で実行した演出の再現は実行しない。よって本実施形態では、示唆演出の実行に必要なエンディング時間として６秒を確保する。ステップＳ５１３０３を実行した後、ステップＳ５１３０４に進み、条件成立フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５１３０５に進む。

【２４０１】

ステップＳ５１３０５では、演出重複回避フラグをＯＮにする。その後、本エンディング時間設定処理を終了する。

【２４０２】

一方、ステップＳ５１３０２において、条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５１３０２：ＮＯ）、ステップＳ５１３０６に進む。

【２４０３】

ステップＳ５１３０６では、第４タイマカウンタエリアＴ４に「１５０００」（３０ｓｅｃ）をセットする。ステップＳ５１３０６の処理は、図２０１のケースａ１の場合の第１の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング時間を設定する処理である。ケースａ１の場合は、エンディング期間で示唆演出および特別遊技状態再現演出を実行する。よって本実施形態では、示唆演出および特別遊技状態再現演出の実行に必要なエンディング時間として３０秒を確保する。なお、本実施形態においては、示唆演出に必要な時間は６秒で一定であり、特別遊技状態再現演出に必要な時間は２４秒で一定である。ステップＳ５１３０３を実行した後、本エンディング時間設定処理を終了する。

【２４０４】

ステップＳ５１３０１において、演出重複回避フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５１３０７に進み、演出重複回避コマンドを設定する。演出重複回避コマンドは、演出重複回避フラグがＯＮであることをサブ側である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。演出重複回避コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２１０：ステップＳ５０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳ５１３０７を実行した後、ステップＳ５１３０８に進む。

【２４０５】

ステップＳ５１３０８では、第４タイマカウンタエリアＴ４に「４０００」（８ｓｅｃ

）をセットする。ステップＳ５１３０８の処理は、図２０１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。

【２４０６】

＜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２１５：Ｓ５１０２８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２４０７】

図２１９は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ５１４０１では、ＲＡＭ６４に、大当たり種別フラグとして確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２４０８】

ステップＳ５１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５１４０２に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６通常フラグ、８Ｒ通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。ステップＳ５１４０２を実行した後、ステップＳ５１４０３に進む。

【２４０９】

ステップＳ５１４０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳ５１４０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップＳ５１４０５に進む。

【２４１０】

ステップＳ５１４０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳ５１４０６に進む。

【２４１１】

ステップＳ５１４０６では、当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳ５１４１０に進む。

【２４１２】

一方、ステップＳ５１４０１において、ＲＡＭ６４に、１６Ｒ通常フラグ又は８Ｒ通常フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５１４０１：ＮＯ）、ステップＳ５１４０７に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６通常フラグ、８Ｒ通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。その後、ステップＳ５１４０８に進む。

【２４１３】

ステップＳ５１４０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳ５１４０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳ５１４１０に進む。

【２４１４】

ステップＳ５１４１０では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【２４１５】

＜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２１０：Ｓ５０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２４１６】

図２２０は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳ５１５０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ５１５０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５１５０１：ＮＯ）、ステップＳ５１５０２に進む。

【２４１７】

ステップＳ５１５０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ５１５０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５１５０２:ＮＯ）、ステップＳ５１５０３に進む。

【２４１８】

ステップＳ５１５０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【２４１９】

ステップＳ５１５０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ５１５０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ５１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳ５１５０４に進む。

【２４２０】

ステップＳ５１５０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ５１５０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓ５１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳ５１５０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳ５１５０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓ５１５０４：ＮＯ）、ステップＳ５１５０６に進む。

【２４２１】

ステップＳ５１５０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳ５１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ５１５０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ５１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓ５１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳ５１５０７に進む。

【２４２２】

ステップＳ５１５０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳ５１５０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳ５１５０７において開閉実行モードではなく（Ｓ５１５０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳ５１５０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓ５１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳ５１５０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳ５１５１０に進む。

【２４２３】

ステップＳ５１５１０では、ステップＳ５１５０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ５１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓ５１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳ５１５１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップＳ５１５１２に進む。一方、ステップＳ５１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓ５１５１０：ＮＯ）、ステップＳ５１５１１の処理を実行することなく、ステップＳ５１５１２に進む。

【２４２４】

ステップＳ５１５１２では、当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。ステップＳ５１５１２において、当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合には（Ｓ５１５１２：ＹＥＳ）、ステップＳ５１５１３に進む。一方、ステップＳ５１５１２において、当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ５１５１２：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

【２４２５】

ステップＳ５１５１３では、遊技回数カウンタエリアが「０」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、低確率モードであって高頻度サポートモードである場合に１の遊技回が終了する度に１減算される。ステップＳ５１５１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」でないと判定した場合には（Ｓ５１５１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ５１５１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」であると判定した場合には、ステップＳ５１５１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５１５１５に進む。

【２４２６】

ステップＳ５１５１５では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。

【２４２７】

ステップＳ５１５１５にて設定された低頻度サポートコマンドは、通常処理の外部出力処理（図２１０：ステップＳ５０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、低頻度サポートコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。

【２４２８】

ステップＳ５１５０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ５１５０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ５１５１８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓ５１５０８：ＮＯ）、ステップＳ５１５１６に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシ

フトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳ５１５１７に進む。

【２４２９】

ステップＳ５１５１７では、ステップＳ５１５１６の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ５１５１７において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓ５１５１７：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ５１５１７において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓ５１５１７：ＹＥＳ）、ステップＳ５１５１８に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【２４３０】

ステップＳ５１５０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５１５１９に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ５１５１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ５１５１９：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ５１５１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ５１５１９：ＹＥＳ）、ステップＳ５１５２０に進む。

【２４３１】

ステップＳ５１５２０では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳ５１５２１に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【２４３２】

ステップＳ５１５０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５１５２２に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【２４３３】

＜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２２０：Ｓ５１５２２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２４３４】

図２２１は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ５１６０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓ５１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５１６０２に進む。

【２４３５】

ステップＳ５１６０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ５１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ５１６０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【２４３６】

ステップＳ５１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ５１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５１６０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳ５１６０３を実行した後、ステップＳ５１６０４に進む。

【２４３７】

ステップＳ５１６０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳ５１６０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ５１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ５１６０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ５１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ５１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳ５１６０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【２４３８】

ステップＳ５１６０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ５１６０１：ＮＯ）、ステップＳ５１６０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ５１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓ５１６０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ５１５０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓ５１６０７：ＹＥＳ）、ステップＳ５１６０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳ５１６０９に進む。

【２４３９】

ステップＳ５１６０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓ５１６０９：ＮＯ）、ステップＳ５１６１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【２４４０】

ステップＳ５１６１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓ５１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳ５１６１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【２４４１】

一方、ステップＳ５１６０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ５１６０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ５１６１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓ５１６１０：ＮＯ）、ステップＳ５１６１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【２４４２】

＜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２１０：Ｓ５０５０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２４４３】

図２２２は、待機用処理を示すフローチャートである。ステップＳ５１７０１では、待機状態フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５１７０１において、待機状態フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５１７０

２に進む。一方、ステップＳ５１７０１において、待機状態フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５１７０１：ＮＯ）、本待機用処理を終了する。

【２４４４】

ステップＳ５１７０２では、待機状態フラグがＯＮになってから１５秒が経過したか否かを判定する。具体的には、待機状態タイマカウンタＴｗの値が０であるか否かを判定し、待機状態タイマカウンタＴｗの値が０であれば、待機状態フラグがＯＮになってから１５秒が経過したと判定する。ステップＳ５１７０２において、待機状態フラグがＯＮになってから１５秒が経過したと判定した場合には、ステップＳ５１７０３に進む。一方、ステップＳ５１７０２において、待機状態フラグがＯＮになってから１５秒が経過していないと判定した場合には、本待機用処理を終了する。

【２４４５】

ステップＳ５１７０３では、待機状態フラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ５１７０４に進み、移行条件成立フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ５１７０５に進み、移行条件成立コマンドを設定する。移行条件成立コマンドは、待機状態が開始されてから１５秒が経過したこと、すなわち移行条件が成立したことをサブ側の各制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップＳ５１７０５を実行した後、本待機用処理を終了する。

【２４４６】

Ｅ６．音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【２４４７】

図２２３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。

【２４４８】

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。

【２４４９】

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。

【２４５０】

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。

【２４５１】

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。

【２４５２】
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。
【２４５３】
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。
【２４５４】
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。
【２４５５】
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。
【２４５６】
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。
【２４５７】
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。
【２４５８】
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。
【２４５９】
Ｅ７．音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【２４６０】
＜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。
【２４６１】
図２２４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

。
【２４６２】
ステップＳ５１８０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳ５１８０１を実行した後、ステップＳ５１８０２に進む。
【２４６３】
ステップＳ５１８０２では、受信したコマンドに対応した処理を行うためのコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳ５１８０２を実行した後、ステップＳ５１８０３に進む。
【２４６４】
ステップＳ５１８０３では、待機状態において音声の出力レベル（音量）を低減したり、デモ動画を開始させるための待機状態移行処理を実行する。待機状態移行処理の詳細については後述する。ステップＳ５１８０３を実行した後、ステップＳ５１８０４に進む。
【２４６５】
ステップＳ５１８０４では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳ５１８０２のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳ５１８０４を実行した後、ステップＳ５１８０５に進む。
【２４６６】
ステップＳ５１８０５では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳ５１８０２のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳ５１８０５を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【２４６７】
＜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２２４：Ｓ５１８０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２４６８】
図２２５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。
【２４６９】
ステップＳ５１９０１では、主側ＭＰＵ６２から立ち上げコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ５１９０１において、主側ＭＰＵ６２から立ち上げコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ５１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５１９０２に進み、立ち上げコマンド対応処理を実行する。立ち上げコマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳ５１９０２を実行した後、ステップＳ５１９０３に進む。一方、ステップＳ５１９０１において、主側ＭＰＵ６２から立ち上げコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ５１９０１：ＮＯ）、ステップＳ５１９０２を実行せずにステップＳ５１９０３に進む。
【２４７０】
ステップＳ５１９０３では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ５１９０３において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ５１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳ５１９０４に進み、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステッ

プＳ５１９０４を実行した後、ステップＳ５１９０５に進む。一方、ステップＳ５１９０３において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ５１９０３：ＮＯ）、ステップＳ５１９０４を実行せずにステップＳ５１９０５に進む。

【２４７１】

ステップＳ５１９０５では、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンド及び種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ５１９０５において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ５１９０５：ＹＥＳ）、ステップＳ５１９０６に進む。一方、ステップＳ５１９０５において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ５１９０５：ＮＯ）、ステップＳ５１９０７に進む。

【２４７２】

ステップＳ５１９０６では、演出設定処理を実行する。演出設定処理では、今回の遊技回において実行される予告演出や、リーチ演出、停止図柄、変動表示パターン等を設定する。演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳ５１９０６を実行した後、ステップＳ５１９０７に進む。

【２４７３】

ステップＳ５１９０７では、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ５１９０７において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ５１９０７：ＹＥＳ）、ステップＳ５１９０８に進みオープニング演出設定処理を実行する。オープニング演出設定処理では、今回受信したオープニングコマンドに含まれている大当たりの種別を特定し、その大当たりの種別に対応したオープニング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情報が設定されたオープニング演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。その後、ステップＳ５１９０９に進む。

【２４７４】

ステップＳ５１９０９では、開閉実行モード演出設定処理を実行する。開閉実行モード演出設定処理では、オープニングコマンドに含まれているラウンド数の情報や大当たり種別の情報に基づいて、開閉実行モードにおいて実行する演出の内容を設定する。ステップＳ５１９０９を実行した後、ステップＳ５１９１０に進む。

【２４７５】

ステップＳ５１９０７において、オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ５１９０７：ＮＯ）、ステップＳ５１９０８およびステップＳ５１９０９を実行せずにステップＳ５１９１０に進む。

【２４７６】

ステップＳ５１９１０では、主側ＭＰＵ６２から条件成立コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ５１９１０において、主側ＭＰＵ６２から条件成立コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ５１９１０：ＹＥＳ）、ステップＳ５１９１１に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されている音光側条件成立フラグをＯＮにする。ステップＳ５１９１１を実行した後、ステップＳ５１９１２に進む。一方、ステップＳ５１９１０において、条件成立コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ５１９１０：ＮＯ）、ステップＳ５１９１１を実行せずにステップＳ５１９１２に進む。

【２４７７】

ステップＳ５１９１２では、主側ＭＰＵ６２から演出重複回避コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ５１９１２において、主側ＭＰＵ６２から演出重複回避コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ５１９１２：ＹＥＳ）、ステップＳ５１９１３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されている音光側演出重複フラグをＯＮにする。ステップＳ５１９１３を実行した後、ステップＳ５１９１４に進む。一方、ステップＳ５１９１２において、演出重複回避コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ５１９１２：ＮＯ）、ステップＳ５１９１３を実行せずにステッ

プＳ５１９１４に進む。
【２４７８】
ステップＳ５１９１４では、エンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ５１９１４おいて、エンディングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ５１９１４：ＹＥＳ）、ステップＳ５１９１５に進み、エンディング演出設定処理を実行する。エンディング演出設定処理では、今回受信したエンディングコマンドに含まれているエンディング時間に関する情報や、音光側条件成立フラグのＯＮ／ＯＦＦの情報に基づいて、エンディング期間におけるエンディング演出の内容を設定する処理である。エンディング演出設定処理については後述する。ステップＳ５１９１５を実行した後、ステップＳ５１９２０に進む。
【２４７９】
ステップＳ５１９１４において、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ５１９１４：ＮＯ）、ステップＳ５１９１５を実行せずにステップＳ５１９１６に進む。
【２４８０】
ステップＳ５１９１６では、主側ＭＰＵ６２から移行条件成立コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ５１９１６において、主側ＭＰＵ６２から移行条件成立コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ５１９１６：ＹＥＳ）、ステップＳ５１９１７に進み、音量低減フラグをＯＮにする。音量低減フラグは、各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されており、音声の出力レベル（音量）を低減する処理を開始させるタイミングでＯＮにされ、音声の出力レベル（音量）がゼロになったタイミングでＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ５１９１７を実行した後、ステップＳ５１９１８に進む。一方、ステップＳ５１９１６において、主側ＭＰＵ６２から移行条件成立コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ５１９１６：ＮＯ）、ステップＳ５１９１７を実行せずにステップＳ５１９１８に進む。
【２４８１】
ステップＳ５１９１８では、主側ＭＰＵ６２から復帰条件成立コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ５１９１８において、主側ＭＰＵ６２から復帰条件成立コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ５１９１８：ＹＥＳ）、ステップＳ５１９１９に進み、復帰条件成立フラグをＯＮにする。復帰条件成立フラグは、各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されており、音声の出力レベル（音量）を復帰させる処理や、デモ動画を終了させる処理を開始させる場合にＯＮにされ、音声の出力レベル（音量）が復帰し、デモ動画が終了した場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ５１９１９を実行した後、ステップＳ５１９２０に進む。一方、ステップＳ５１９１８において、主側ＭＰＵ６２から復帰条件成立コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ５１９１８：ＮＯ）、ステップＳ５１９１９を実行せずにステップＳ５１９２０に進む。
【２４８２】
ステップＳ５１９２０では、その他の設定処理を実行する。その他の設定処理では、例えば、高頻度サポートモードコマンド、低頻度サポートモードコマンド、開放コマンド及び閉鎖コマンドに対応した演出内容の設定を行う。また、演出操作ボタン２４が押下された場合には、演出操作ボタン２４が押下されたことを認識させるための演出操作コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。ステップＳ５１９２０を実行した後、本コマンド対応処理を終了する。
【２４８３】
＜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２２５：Ｓ５１９０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２４８４】
図２２６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。

【２４８５】

ステップＳ５２００１では、デモ動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。デモ動画開始コマンドは、表示側ＭＰＵ１０２にデモ動画の表示を開始させるためのコマンドである。デモ動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、デモ動画を図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。ステップＳ５２００１を実行した後、ステップＳ５２００２に進む。

【２４８６】

ステップＳ５２００２では、デモ動画表示中フラグをＯＮにする。デモ動画表示中フラグは、デモ動画が図柄表示装置４１に表示されていることを示すフラグであり、デモ動画の表示が開始された場合にＯＮにされ、デモ動画の表示が終了した場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ５２００２を実行した後、ステップＳ５２００３に進む。

【２４８７】

ステップＳ５２００３では、頭出し判定フラグをＯＮにする。頭出し判定フラグは、上述したように、復帰条件が成立して背景音楽の出力および背景動画の表示を開始する際に、背景音楽および背景動画の時間的な先頭位置から出力および表示を開始するか否かを判定するためのフラグである。復帰条件が成立したタイミングにおいて頭出し判定フラグがＯＮの場合には、背景音楽の出力および背景動画の表示を開始する際に、背景音楽および背景動画の時間的な先頭位置から出力および表示を開始する。ステップＳ５２００３を実行した後、本立ち上げコマンド対応処理を終了する。

【２４８８】

＜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２２５：Ｓ５１９０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２４８９】

図２２７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。

【２４９０】

ステップＳ５２１０１では、入賞時の更新処理を実行する。入賞時の更新処理では、第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳ５２１０１の入賞時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳ５２１０１を実行した後、ステップＳ５２１０２に進む。

【２４９１】

ステップＳ５２１０２では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳ５２１０１において特定された第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第１保留表示部３７ｃおよび第２保留表示部３７ｄの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳ５２１０２を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

【２４９２】

＜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２２７：Ｓ５２１０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２４９３】
図２２８は入賞時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳ５２２０１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入賞に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳ５２２０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入賞に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓ５２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５２２０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳ５２２０２を実行した後、ステップＳ５２２０４に進む。
【２４９４】
ステップＳ５２２０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入賞に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓ５２２０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入賞に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳ５２２０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳ５２２０３を実行した後、ステップＳ５２２０４に進む。
【２４９５】
ステップＳ５２２０２及びステップＳ５２２０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。
【２４９６】
ステップＳ５２２０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１

保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳ５２２０４を実行した後、本入賞時の更新処理を終了する。

【２４９７】

＜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２２５：Ｓ５１９０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２４９８】

図２２９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。

【２４９９】

ステップＳ５２３０１では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たり種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳ５２３０２に進む。

【２５００】

ステップＳ５２３０２では、音光側条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５２３０２において、音光側条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５２３０２：ＮＯ）、ステップＳ５２３０３に進む。

【２５０１】

ステップＳ５２３０３では、演出種別の設定処理を実行する。ステップＳ５２３０３において実行する演出種別の設定処理は、遊技回における予告演出およびリーチ演出の内容を設定する処理である。演出種別の設定処理については後述する。ステップＳ５２３０３を実行した後、ステップＳ５２３０４に進む。

【２５０２】

ステップＳ５２３０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、又は、８Ｒ通常大当たりである場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【２５０３】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳ５２３０４を実行した後、ステップＳ５２３０５に進む。

【２５０４】
ステップＳ５２３０５では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳ５２３０４において特定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳ５２３０６に進む。
【２５０５】
ステップＳ５２３０６では、今回の遊技回に係る大当たり抽選に当選している否かを判定する。具体的には、受信した変動用コマンドに基づいて大当たりの有無を判定する。ステップＳ５２３０６において、今回の遊技回に係る大当たり抽選に当選していると判定した場合には（Ｓ５２３０６：ＹＥＳ）、ステップＳ５２３０７に進む。
【２５０６】
ステップＳ５２３０７では、今回の遊技回において設定された演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報を記憶する。具体的には、ステップＳ５２３０３の演出設定処理における設定内容を記憶する。本処理は、大当たり抽選に当選した遊技回における演出を再現するために行われる。ステップＳ５２３０７を実行した後、ステップＳ５２３１２に進む。一方、ステップＳ５２３０６において、今回の遊技回に係る大当たり抽選に当選していないと判定した場合には（Ｓ５２３０６：ＮＯ）、ステップＳ５２３０７を実行せずにステップＳ５２３１２に進む。
【２５０７】
ステップＳ５２３０２において、音光側条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５２３０８に進む。すなわち、図２０１で説明したケースａ２に相当する処理を実行すると判定した場合に、ステップＳ５２３０８に進む。
【２５０８】
ステップＳ５２３０８では、前回の遊技回に係る演出設定処理のステップＳ５２３０７で記憶された演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報を読み出す。その後、ステップＳ５２３０９に進む。
【２５０９】
ステップＳ５２３０９では、ステップＳ５２３０８で読み出した演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報に基づいて、演出種別の設定処理を実行する。すなわち、前回の遊技回において実行された演出と同じ内容の演出を設定する。その後、ステップＳ５２３１０に進む。
【２５１０】
ステップＳ５２３１０では、ステップＳ５２３０８で読み出した演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報に基づいて、停止図柄の設定処理を実行する。すなわち、前回の遊技回において表示した停止図柄と同じ内容の停止図柄を設定する。その後、ステップＳ５２３１１に進む。
【２５１１】
ステップＳ５２３１１では、ステップＳ５２３０８で読み出した演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報に基づいて、変動表示パターンの設定処理を実行する。すなわち、前回の遊技回において表示した変動表示パターンと同じ内容の変動表示パターンを設定する。その後、ステップＳ５２３１２に進む。
【２５１２】
ステップＳ５２３１２では、今回の遊技回において設定された演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳ５２３１３に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステ

ップＳ５２３１３を実行した後、ステップＳ５２３１４に進み、変動開始時の更新処理を実行した後、演出設定処理を終了する。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。

【２５１３】

＜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２２９：Ｓ５２３１４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２５１４】

図２３０は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳ５２４０１では、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドであるか否かを判定する。ステップＳ５２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドであると判定した場合には（Ｓ５２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５２４０２に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第１保留個数カウンタを１減算する。その後、ステップＳ５２４０４に進む。

【２５１５】

一方、ステップＳ５２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドではないと判定した場合には（Ｓ５２４０１：ＮＯ）、ステップＳ５２４０３に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第２保留個数カウンタを１減算する。その後、ステップＳ５２４０４に進む。

【２５１６】

ステップＳ５２４０４では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【２５１７】

＜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２２５：Ｓ５１９０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２５１８】

図２３１は、オープニング演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ５２５０１では、音光側条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５２５０１において、音光側条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５２５０１：ＮＯ）、ステップＳ５２５０２に進む。

【２５１９】

ステップＳ５２５０２では、通常の開始演出をオープニング演出として設定する。本実施形態においては、図２０１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２０２（ｃ）参照）のように特別な場合にのみ実行するオープニング演出を用意している。ステップＳ５２５０２においては、このようなケースａ２のような特別な場合以外に実行する開始演出（通常の開始演出）をオープニング演出として設定する。ステップＳ５２５０２を実行した後、ステップＳ５２５０５に進む。

【２５２０】

ステップＳ５２５０１において、音光側条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５２５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５２５０３に進む。ステップＳ５２５０３では、特定開始演出をオープニング演出として設定する。ステップＳ５２５０３を実行した後、ステップＳ５２５０４に進み、音光側条件成立フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５２５０５に進む。

【２５２１】

ステップＳ５２５０５では、オープニング演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信す

る。オープニング演出コマンドには、ステップＳ５２５０２またはステップＳ５２５０３において設定したオープニング演出の情報が含まれる。表示側ＭＰＵ１０２は、受信したオープニング演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳ５２５０５を実行した後、本オープニング演出設定処理を終了する。

【２５２２】

＜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２２５：Ｓ５１９１５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２５２３】

図２３２は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ５２６０１では、音光側演出重複フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５２６０１において、音光側演出重複フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５２６０１：ＮＯ）、ステップＳ５２６０２に進む。

【２５２４】

ステップＳ５２６０２では、音光側条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５２６０２において、音光側条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５２６０２：ＮＯ）、ステップＳ５２６０３に進む。すなわち、図２０１のケースａ１の第１の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング期間に相当する演出（示唆演出、特別遊技状態再現演出および特定終了演出）を実行すると判定した場合に、ステップＳ５２６０３に進む。

【２５２５】

ステップＳ５２６０３では、演出設定処理（図２２９）のステップＳ５２３０７において記憶された演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報を読み出す。その後、ステップＳ５２６０４に進む。

【２５２６】

ステップＳ５２６０４では、ステップＳ５２６０３において読み出した情報から、特別遊技状態再現演出を構築する。その後、ステップＳ５２６０５に進み、示唆演出、特別遊技状態再現演出、特定終了演出をエンディング演出として設定する。すなわち、図２０１のケースａ１における第１の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング期間で実行する演出を設定する。その後、ステップＳ５２６０９に進む。

【２５２７】

一方、ステップＳ５２６０２において、音光側条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５２６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５２６０６に進む。すなわち、図２０１のケースａ２の第１の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング期間に相当する演出（示唆演出）を実行すると判定した場合に、ステップＳ５２６０６に進む。

【２５２８】

ステップＳ５２６０６では、示唆演出をエンディング演出として設定する。その後、ステップＳ５２６０９に進む。

【２５２９】

ステップＳ５２６０１において、音光側演出重複フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５２６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５２６０７に進む。すなわち、図２０１のケースａ２の第２の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング期間に相当する演出（通常エンディング演出）を実行すると判定した場合に、ステップＳ５２６０７に進む。

【２５３０】

ステップＳ５２６０７では、通常エンディング演出をエンディング演出として設定する。上述のように、通常エンディング演出は、特別遊技状態が終了することを示唆する演出である。その後、ステップＳ５２６０８に進む。

【２５３１】

ステップＳ５２６０８では、音光側演出重複フラグをＯＦＦにして、その後、ステップ

Ｓ５２６０９に進む。
【２５３２】
ステップＳ５２６０９では、ステップＳ５２６０５、ステップＳ５２６０６またはステップＳ５２６０７で設定した演出内容に対応した情報を含むエンディング演出コマンドを、表示制御装置１００の表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信したエンディング演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳ５２６０９を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。
【２５３３】
なお、本実施形態においては、特別遊技状態再現演出を実行する場合には、ステップＳ５２６０３～Ｓ５２６０５、Ｓ５２６０９に示すように、第１の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンを示す情報を音声発光制御装置９０が記憶し、特別遊技状態再現演出を実行する際に、再度、第１の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンを示すコマンドをエンディングコマンドの一部として音声発光制御装置９０から表示制御装置１００に送信することによって、図柄表示装置４１に、特別遊技状態再現演出に対応した画像を表示させる。具体的には、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２は、第１の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンを示すコマンドをエンディングコマンドの一部として音声発光制御装置９０から受信すると、受信したコマンドが示す演出種別、停止図柄、変動表示パターンの組み合わせに対応したパターン用データテーブルをプログラムＲＯＭ１０３から読み出し、ワークＲＡＭ１０４に書き込む。パターン用データテーブルとは、今回の遊技回用の演出に対応した動画を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる場合において、画像の更新のタイミングにおける１フレーム分の画像を表示させるのに必要な処理が定められた情報群である。つまり、パターン用データテーブルには、今回の遊技回用の演出における開始タイミングから終了タイミングまでの各フレームに対応した情報群が定められている。
【２５３４】
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。
【２５３５】
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。
【２５３６】
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。

【２５３７】

＜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２２４：Ｓ５１８０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２５３８】

図２３３は、待機状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ５２７０１では、復帰条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５２７０１において、復帰条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５２７０１：ＮＯ）、ステップＳ５２７０２に進む。

【２５３９】

ステップＳ５２７０２では、デモ動画表示中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５２７０２において、デモ動画表示中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５２７０２：ＮＯ）、ステップＳ５２７０３に進む。一方、ステップＳ５２７０２において、デモ動画表示中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５２７０２：ＹＥＳ）、本待機状態移行処理を終了する。

【２５４０】

ステップＳ５２７０３では、デモ動画開始待ちフラグがＯＮであるか否かを判定する。デモ動画開始待ちフラグは、デモ動画の開始を待機している期間であることを音声発光制御装置９０において特定するためのフラグであり、音声の出力レベル（音量）がゼロになったタイミングでＯＮにされ、音声の出力レベル（音量）がゼロになってから復帰条件が成立しないまま５秒が経過したタイミングにおいてＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ５２７０３において、デモ動画開始待ちフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５２７０３：ＮＯ）、ステップＳ５２７０４に進む。

【２５４１】

ステップＳ５２７０４では、音量低減フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５２７０４において、音量低減フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５２７０４：ＹＥＳ）、ステップＳ５２７０５に進む。一方、ステップＳ５２７０４において、音量低減フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５２７０４：ＮＯ）、本待機状態移行処理を終了する。

【２５４２】

ステップＳ５２７０５では、音声の出力レベル（音量）を低減する処理を実行する。具体的には、本実施形態では、音声の出力レベル（音量）は３０００段階に設定されており、音声の出力レベルを１段階下げる処理を実行する。本実施形態では、２ｍｓｅｃ周期で待機状態移行処理が実行されるので、音声の出力レベル（音量）は、６秒程度で最大値からゼロになる。ステップＳ５２７０５を実行した後、ステップＳ５２７０６に進む。

【２５４３】

ステップＳ５２７０６では、音声の出力レベル（音量）がゼロになったか否かを判定する。ステップＳ５２７０６において、音声の出力レベル（音量）がゼロになったと判定した場合には（Ｓ５２７０６：ＹＥＳ）、ステップＳ５２７０７に進み、音量低減フラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ５２７０８に進み、デモ動画開始待ちフラグをＯＮにする。その後、ステップＳ５２７０９に進む。一方、ステップＳ５２７０６において、音声の出力レベル（音量）がゼロになっていないと判定した場合には（Ｓ５２７０６：ＮＯ）、本待機状態移行処理を終了する。

【２５４４】

ステップＳ５２７０９では、デモ動画開始待ち時間設定処理を実行する。具体的には、

各種カウンタエリア９４ｂに記憶されているデモ動画開始待ちタイマカウンタＴｘに「２５００」（すなわち、５．０ｓｅｃ）をセットする。デモ動画開始待ちタイマカウンタＴｘは、音声の出力レベル（音量）がゼロになってからの経過時間を計測するためのカウンタであり、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳ５２７０９を実行した後、本待機状態移行処理を終了する。

【２５４５】

ステップＳ５２７０３において、デモ動画開始待ちフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５２７０３：ＹＥＳ）、ステップＳ５２７１０に進む。

【２５４６】

ステップＳ５２７１０では、５秒間のデモ動画開始待ち期間が終了したか否かを判定する。具体的には、デモ動画開始待ちタイマカウンタＴｘの値が０であるか否かを判定し、デモ動画開始待ちタイマカウンタＴｘの値が０であれば、５秒間のデモ動画開始待ち期間が終了したと判定する。ステップＳ５２７１０において、デモ動画開始待ち期間が終了したと判定した場合には、ステップＳ５２７１１に進む。一方、ステップＳ５２７１０において、デモ動画開始待ち期間が終了していないと判定した場合には、本待機状態移行処理を終了する。

【２５４７】

ステップＳ５２７１１では、背景音楽の出力停止処理を実行する。その後、ステップＳ５２７１２に進み、デモ動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。デモ動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、デモ動画を図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。ステップＳ５２７１２を実行した後、ステップＳ５２７１３に進む。

【２５４８】

ステップＳ５２７１３では、デモ動画開始待ちフラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ５２７１４に進み、デモ動画表示中フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ５２７１５に進み、頭出し判定フラグをＯＮにして、本待機状態移行処理を終了する。

【２５４９】

ステップＳ５２７０１において、復帰条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ５２７１６に進み、頭出し判定フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５２７１６において、頭出し判定フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５２７１６：ＮＯ）、ステップＳ５２７１７に進み、音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された値に復帰させる。本実施形態では、遊技者によって予め設定された値は最大値であるので、音声の出力レベル（音量）を最大値に復帰させる。ステップＳ５２７１７を実行した後、ステップＳ５２７１８に進む。

【２５５０】

ステップＳ５２７１８では、音量低減フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５２７１８において、音量低減フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５２７１８：ＹＥＳ）、ステップＳ５２７１９に進み、音量低減フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５２７２０に進む。一方、ステップＳ５２７１８において、音量低減フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５２７１８：ＮＯ）、ステップＳ５２７１９を実行せずにステップＳ５２７２０に進む。

【２５５１】

ステップＳ５２７２０では、デモ動画開始待ちフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５２７２０において、デモ動画開始待ちがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５２７２０：ＹＥＳ）、ステップＳ５２７２１に進み、デモ動画開始待ちフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５２７２２に進み、復帰条件成立フラグをＯＦＦにする。一方、ステップＳ５２７２０において、デモ動画開始待ちフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５２７２０：ＮＯ）、ステップＳ５２７２１を実行せずにステップＳ５２７２２に進み、復帰条件成立フラグをＯＦＦにする。ステップＳ５２７２２を実行した後、本待機状態移行処理を終了する。

【２５５２】
ステップＳ５２７１６において、頭出し判定フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５２７１６：ＹＥＳ）、ステップＳ５２７２３に進み、デモ動画終了コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。デモ動画終了コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、デモ動画の表示を終了させるための処理を実行する。ステップＳ５２７２３を実行した後、ステップＳ５２７２４に進み、デモ動画表示中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５２７２５に進む。
【２５５３】
ステップＳ５２７２５では、背景動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。背景動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、背景動画を時間的な先頭位置から図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。その後、ステップＳ５２７２６に進む。
【２５５４】
ステップＳ５２７２６では、音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された値に復帰させる。本実施形態では、遊技者によって予め設定された値は最大値であるので、音声の出力レベル（音量）を最大値に復帰させる。ステップＳ５２７２６を実行した後、ステップＳ５２７２７に進む。
【２５５５】
ステップＳ５２７２７では、背景音楽の出力開始処理を実行する。具体的には、頭出し判定フラグがＯＮであるため、背景音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。その後、ステップＳ５２７２８に進み、頭出し判定フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５２７２９に進み、復帰条件成立フラグをＯＦＦにして、本待機状態移行処理を終了する。
【２５５６】
＜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。
【２５５７】
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。
【２５５８】
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。
【２５５９】
＜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。
【２５６０】
図２３４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。
【２５６１】
ステップＳ５２８０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０

２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳ５２８０２に進む。

【２５６２】

ステップＳ５２８０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【２５６３】

＜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。

【２５６４】

図２３５は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳ５２９０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【２５６５】

＜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。

【２５６６】

図２３６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。

【２５６７】

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。

【２５６８】

ステップＳ５３００１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図２３５）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。
【２５６９】
　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。
【２５７０】
　なお、コマンド対応処理（Ｓ５３００１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。コマンド対応処理の詳細については後述する。
【２５７１】
　ステップＳ５３００２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓ５３００１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳ５３００３に進む。
【２５７２】
　ステップＳ５３００３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓ５３００２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳ５３００４に進む。
【２５７３】
　ステップＳ５３００４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓ５３００３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳ５３００５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。
【２５７４】
＜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２３６：Ｓ５３００１）として表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行される。
【２５７５】
　図２３７は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳ５３１０１では、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ５３１０１において、演出コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップＳ５３１０２に進み、当該演出コマンドに対応した演出の表示開始処理を実行する。具体的には、当該演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。ステップＳ

５３１０２を実行した後、ステップＳ５３１０３に進む。一方、ステップＳ５３１０１において、演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ５３１０２を実行せずにステップＳ５３１０３に進む。

【２５７６】

ステップＳ５３１０３では、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにオープニング演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ５３１０３において、オープニング演出コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップＳ５３１０４に進み、当該オープニング演出コマンドに対応したオープニング演出の表示開始処理を実行する。具体的には、当該オープニング演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、オープニング演出が終了した後には、開閉実行モード演出が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。ステップＳ５３１０４を実行した後、ステップＳ５３１０５に進む。一方、ステップＳ５３１０３において、オープニング演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ５３１０４を実行せずにステップＳ５３１０５に進む。

【２５７７】

ステップＳ５３１０５では、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにエンディング演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ５３１０５において、エンディング演出コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップＳ５３１０６に進み、当該エンディング演出コマンドに対応したエンディング演出の表示開始処理を実行する。具体的には、当該エンディング演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。ステップＳ５３１０６を実行した後、ステップＳ５３１０７に進む。一方、ステップＳ５３１０５において、エンディング演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ５３１０６を実行せずにステップＳ５３１０７に進む。

【２５７８】

ステップＳ５３１０７では、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにデモ動画開始コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ５３１０７において、デモ動画開始コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップＳ５３１０８に進み、デモ動画の表示開始処理を実行する。具体的には、当該デモ動画開始コマンドによって指定されたデモ動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。なお、本実施形態では、後述するデモ動画終了コマンドを受信するまでは、デモ動画の表示を繰り返す。ステップＳ５３１０８を実行した後、ステップＳ５３１０９に進む。一方、ステップＳ５３１０７において、デモ動画開始コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ５３１０８を実行せずにステップＳ５３１０９に進む。

【２５７９】

ステップＳ５３１０９では、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにデモ動画終了コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ５３１０９において、デモ動画終了コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップＳ５３１１０に進み、デモ動画の表示を終了させる処理を実行する。その後、ステップＳ５３１１１に進む。一方、ステップＳ５３１０９において、デモ動画終了コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ５３１１０を実行せずにステップＳ５３１１１に進む。

【２５８０】

ステップＳ５３１１１では、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに背景動画開始コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ５３１１１において、背景動画開始コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップＳ５３１１２に進み、背景動画の表示を開始させる処理を実行する。具体的には、背景動画が時間的な先頭位置から図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。ステップＳ５３１１２を実行した後、ステップＳ５３１１３に進む。一方、ステップＳ

５３１１１において、背景動画開始コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ５３１１２を実行せずにステップＳ５３１１３に進む。

【２５８１】

ステップＳ５３１１３では、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに他のコマンドが記憶されているか否かを判定し、記憶されているコマンドに対応した処理を実行する。例えば、上述した演出操作コマンドが記憶されていた場合には、上述した演出操作コマンドが記憶されていた場合における処理を実行する。その後、本コマンド対応処理を終了する。

【２５８２】

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。

【２５８３】

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。

【２５８４】

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。

【２５８５】

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２０３）には、表示制御装置１

００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。

【２５８６】

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２０３）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。

【２５８７】

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２０４）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。

【２５８８】

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２０５）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。

【２５８９】

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。

【２５９０】

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。

【２５９１】

Ｅ８．第５実施形態の変形例：
本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成及び処理については、説明を省略する。
【２５９２】
Ｅ８－１．変形例１：
図２３８は、第５実施形態の変形例１におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。本変形例と上述した第５実施形態との違いは、年月日情報及び時刻情報を出力するＲＴＣ９６（ＲＴＣ：Ｒｅａｌ‐Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）が音声発光制御装置９０に設けられている点である。ＲＴＣ９６は、バックアップ電源を備えており、パチンコ機１０の電源遮断時においても年月日情報及び時刻情報を更新することができる。
【２５９３】
音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、ＲＴＣ９６から出力された年月日情報及び時刻情報を取得するとともに、取得した年月日情報及び時刻情報に基づいた演出であるＲＴＣ演出を実行する。本変形例では、音声発光制御装置９０は、取得した時刻情報がＲＴＣ演出開始条件として設定されている所定の時刻と一致するか否かを判定し、一致すると判定した場合には、ＲＴＣ演出を実行するための処理を開始する。本変形例のＲＴＣ演出は、３００秒間のＲＴＣ演出動画と、当該ＲＴＣ演出動画に対応したＲＴＣ演出音楽とによって構成されており、毎時００分に実行される。
【２５９４】
図２３９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。
【２５９５】
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。
【２５９６】
表示制御装置１００は、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間（本変形例では３００秒）が終了した場合には（時刻ｔ２）、図柄表示装置４１の表示態様を、ＲＴＣ演出動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に移行させる。そして、表示制御装置１００は、背景動画を表示する態様に移行させる際に、背景動画の時間的な先頭位置「０１」から表示を開始させる。また、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示態様が、背景動画を表示する態様に移行する際には（時刻ｔ２）、ＲＴＣ演出音楽の出力を停止するとともに、遊技者によって予め設定された音声の出力レベル（音量）を維持したまま、背景音楽の時間的な先頭位置「０１」から出力を開始する。
【２５９７】
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２４

２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。

【２５９８】

図２４０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。

【２５９９】

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。

【２６００】

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

【２６０１】

図２４１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。

【２６０２】

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。

【２６０３】

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

【２６０４】

図２４２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。
【２６０５】
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。
【２６０６】
表示制御装置１００は、図柄表示装置４１がＲＴＣ演出動画を表示中にメイン表示部４５における図柄の変動が開始して復帰条件が成立した場合には（時刻ｔ２）、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間（本変形例では３００秒）が終了した後に、図柄表示装置４１の表示態様を、背景動画を表示する態様に復帰させる（時刻ｔ３）。また、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示態様が、背景動画を表示する態様に復帰する際には（時刻ｔ３）、ＲＴＣ演出音楽の出力を停止するとともに、遊技者によって予め設定された音声の出力レベル（音量）を維持したまま、背景音楽の時間的な先頭位置「０１」から出力を開始する。
【２６０７】
次に、本変形例のパチンコ機１０が実行する処理の一例を説明する。以下では、上記の第５実施形態と異なる処理について説明し、上記の第５実施形態と同一の処理については説明を省略する。
【２６０８】
図２４３は、第５実施形態の変形例１の音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。第５実施形態の音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理（図２２４）との違いは、コマンド対応処理（ステップＳ５１８０２）を実行した後であって、待機状態移行処理（ステップＳ５１８０３）を実行する前に、ＲＴＣ演出用処理（ステップＳ５１８０２ａ）を実行する点であり、他の処理は第５実施形態と同じである。ＲＴＣ演出用処理では、ＲＴＣ演出を実行するための処理を実行する。ＲＴＣ演出用処理の詳細について以下に説明する。
【２６０９】
図２４４は、第５実施形態の変形例１の音光側ＭＰＵ９２において実行されるＲＴＣ演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳ５３４０１では、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＲＴＣ演出中フラグは、ＲＴＣ演出が実行されているか否かを音光側ＭＰＵ９２が認識するためのフラグである。ステップＳ５３４０１において、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５３４０１：ＮＯ）、ステップＳ５３４０２に進み、ＲＴＣ９６から出力された時刻情報を読み込む。その後、ステップＳ５３４０３に進む。
【２６１０】
ステップＳ５３４０３では、読み込んだ時刻情報がＲＴＣ演出の実行を開始する時刻として予め設定されている時刻と一致するか否かを判定する。本変形例では、読み込んだ時刻情報が毎時００分と一致するか否かを判定する。ステップＳ５３４０３において、読み込んだ時刻情報がＲＴＣ演出の実行を開始する時刻として予め設定されている時刻と一致しないと判定した場合には（Ｓ５３４０３：ＮＯ）、そのまま本ＲＴＣ演出用処理を終了する。一方、ステップＳ５３４０３において、読み込んだ時刻情報がＲＴＣ演出の実行を開始する時刻として予め設定されている時刻と一致すると判定した場合には（Ｓ５３４０３：ＹＥＳ）、ステップＳ５３４０４に進む。
【２６１１】
ステップＳ５３４０４では、ＲＴＣ演出時間設定処理を実行する。具体的には、各種カウンタエリア９４ｂに記憶されているＲＴＣ演出時間タイマカウンタＴｒに「１５０００

０」（すなわち、５．０ｍｉｎ）をセットする。ＲＴＣ演出時間タイマカウンタＴｒは、ＲＴＣ演出が開始されてからの経過時間を計測するためのカウンタであり、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳ５３４０４を実行した後、ステップＳ５３４０５に進む。

【２６１２】

ステップＳ５３４０５では、ＲＴＣ演出動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。ＲＴＣ演出動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、ＲＴＣ演出動画を図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。ステップＳ５３４０５を実行した後、ステップＳ５３４０６に進む。

【２６１３】

ステップＳ５３４０６では、ＲＴＣ演出音楽の出力開始処理を実行する。具体的には、ＲＴＣ演出音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。なお、背景音楽を出力している場合には、当該背景音楽の出力を停止するとともに、ＲＴＣ演出音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。その後、ステップＳ５３４０７に進み、ＲＴＣ演出中フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ５３４０８に進む。

【２６１４】

ステップＳ５３４０８では、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかがＯＮである状況とは、上述した移行条件が成立しているとともに音声の出力レベル（音量）が低減されている状況を意味している。ステップＳ５３４０８において、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５３４０８：ＹＥＳ）、ステップＳ５３４０９に進む。

【２６１５】

ステップＳ５３４０９では、低減されていた音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された値に復帰させる。その後、ステップＳ５３４１０に進み、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグをＯＮにする。ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグは、ＲＴＣ演出が終了した後にデモ動画を開始させるためのフラグであり、ＲＴＣ演出の開始前に移行条件が成立している場合や、ＲＴＣ演出の実行中に移行条件が成立した場合にＯＮにされるフラグである。ステップＳ５３４１０を実行した後、ステップＳ５３４１１に進み、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのうち、ＯＮになっていたフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５３４１２に進む。一方、ステップＳ５３４０８において、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグの全てがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓ５３４０８：ＮＯ）、ステップＳ５３４０９からステップＳ５３４１１の処理を実行することなく、ステップＳ５３４１２に進む。

【２６１６】

ステップＳ５３４１２では、復帰条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５３４１２において、復帰条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５３４１２：ＹＥＳ）、ステップＳ５３４１３に進み、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグをＯＦＦにするとともに、ステップＳ５３４１４に進み、復帰条件成立フラグをＯＦＦにする。一方、ステップＳ５３４１２において、復帰条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５３４１２：ＮＯ）、ステップＳ５３４１３及びステップＳ５３４１４の処理を実行することなく、そのまま本ＲＴＣ演出用処理を終了する。

【２６１７】

ステップＳ５３４０１において、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであると判定した場合（Ｓ５３４０１：ＹＥＳ）、すなわち、ＲＴＣ演出が実行されている場合には、ステップＳ５３４１５に進む。

【２６１８】

ステップＳ５３４１５では、ＲＴＣ演出が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、ステップＳ５３４０３においてセットされたＲＴＣ演出時間タイマカウン

タＴｒが０であるか否かを判定する。ステップＳ５３４１５において、ＲＴＣ演出が終了するタイミングであると判定した場合には（Ｓ５３４１５：ＹＥＳ）、ステップＳ５３４１６に進み、ＲＴＣ演出が終了する場合における処理に進む。一方、ステップＳ５３４１５において、ＲＴＣ演出が終了するタイミングではないと判定した場合には（Ｓ５３４１５：ＮＯ）、上述したステップＳ５３４０８からステップＳ５３４１４の処理に進む。この理由は、ＲＴＣ演出が実行されている期間中においても、移行条件や復帰条件が成立する可能性があり、ステップＳ５３４０８からステップＳ５３４１４の処理を実行する必要があるためである。

【２６１９】

ステップＳ５３４１６では、ＲＴＣ演出中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５３４１７に進み、ＲＴＣ演出音楽の出力停止処理を実行する。その後、ステップＳ５３４１８に進む。

【２６２０】

ステップＳ５３４１８では、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ５３４１８において、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５３４１８：ＮＯ）、ステップＳ５３４１９に進み、背景動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。背景動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、背景動画を時間的な先頭位置から図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。その後、ステップＳ５３４２０に進み、背景音楽の出力開始処理を実行する。具体的には、背景音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。その後、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。

【２６２１】

ステップＳ５３４１８において、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５３４１８：ＹＥＳ）、ステップＳ５３４２１に進み、デモ動画開始コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。デモ動画開始コマンドを受信した表示側ＭＰＵ１０２は、デモ動画を時間的な先頭位置から図柄表示装置４１に表示させるための処理を開始する。その後、ステップＳ５３４２２に進み、デモ動画表示中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ５３４２３に進む。

【２６２２】

ステップＳ５３４２３では、音声の出力レベル（音量）を０に低減する。本変形例では、デモ動画と共に出力する音楽は設定されていないからである。ステップＳ５３４２３を実行した後、ステップＳ５３４２４に進み、頭出し判定フラグをＯＮにする。この処理によって、デモ動画の表示中において頭出し判定フラグをＯＮにすることができる。ステップＳ５３４２４を実行した後、ステップＳ５３４２５に進み、ＲＴＣ演出後デモ動画開始フラグをＯＦＦにする。その後、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。

【２６２３】

図２４５は、第５実施形態の変形例１の音光側ＭＰＵ９２において実行される待機状態移行処理を示すフローチャートである。第５実施形態の音光側ＭＰＵ９２において実行される待機状態移行処理（図２３３）との違いは、復帰条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する処理（ステップＳ５２７０１）を実行する前に、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであるか否かを判定する処理（ステップＳ５２７００）を実行する点であり、他の処理は第５実施形態と同じである。

【２６２４】

ステップＳ５２７００では、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ５２７００：ＹＥＳ）、そのまま本待機状態移行処理を終了する。すなわち、ＲＴＣ演出が実行されている期間中は待機状態に移行しないように構成されている。一方、ステップＳ５２７００において、ＲＴＣ演出中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ５２７００：ＮＯ）、ステップＳ５２７０１に進み、復帰条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。以下の処理は、第５実施形態と同じであるので、説明を省略する。

【２６２５】
図２４６は、第５実施形態の変形例１の表示側ＭＰＵ１０２において実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。第５実施形態の表示側ＭＰＵ１０２において実行されるコマンド対応処理（図２３７）との違いは、背景動画の表示を開始させる処理（ステップＳ５３１１２）を実行した後であって、その他の処理（ステップＳ５３１１３）を実行する前に、後述するステップＳ５３１１２ａ及びステップＳ５３１１２ｂの処理を実行する点であり、他の処理は第５実施形態と同じである。
【２６２６】
ステップＳ５３１１２ａでは、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアにＲＴＣ演出動画開始コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップＳ５３１１２ａにおいて、ＲＴＣ演出動画開始コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップＳ５３１１２ｂに進み、ＲＴＣ演出動画の表示を開始させる処理を実行する。具体的には、ＲＴＣ演出動画が時間的な先頭位置から図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。ステップＳ５３１１２ｂを実行した後、ステップＳ５３１１３に進む。一方、ステップＳ５３１１２ａにおいて、ＲＴＣ演出動画開始コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ５３１１２ｂを実行せずにステップＳ５３１１３に進む。以下の処理は、第５実施形態と同じであるので、説明を省略する。
【２６２７】
以上説明したように、本変形例によれば、図２３９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。
【２６２８】
さらに、本変形例によれば、図２４０に示したように、デモ動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行し、その後、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間が終了した場合には、ＲＴＣ演出動画を表示する態様からデモ動画を表示する態様に移行するとともに、デモ動画を表示する態様に移行する際に、デモ動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する。したがって、デモ動画を表示する態様に移行する際にデモ動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、制御を簡易化することができる。なお、デモ動画を表示する態様に移行する際にデモ動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、ＲＴＣ演出動画の予め定められた表示期間が終了した場合に、ＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行する直前のタイミングにおいて表示されていたデモ動画の時間的位置から当該デモ動画の表示を開始する構成や、ＲＴＣ演出動画を表示する態様からデモ動画を表示する態様に移行させる際に、表示を開始するデモ動画の時間的位置をＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、デモ動画を表示する態様からＲＴＣ演出動画を表示する態様に移行した後においてもデモ動画の再生を内部処理として継続するとともに、ＲＴＣ演出動画を表示する態様からデモ動画を表示する態様に移行する際には内部処理として継続して再生しているデ

モ動画を図柄表示装置４１に表示させる構成等が挙げられる。
【２６２９】
さらに、本変形例によれば、図２４１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。
【２６３０】
さらに、本変形例によれば、図２４２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。
【２６３１】
さらに、本変形例のパチンコ機１０が複数台設置されている場合には、図２３９および図２４２に示したように、各パチンコ機１０において実質的に同時にＲＴＣ演出動画の表示期間が終了して背景動画を表示する態様に移行するとともに、各パチンコ機１０は、背景動画を表示する際に、背景動画の予め定められた時間的位置から表示を開始するので、各パチンコ機１０において表示される背景動画を同期させることができる。すなわち、各パチンコ機１０において表示される背景動画が同期した壮観な状況を創出することができる。このため、本変形例のパチンコ機１０が複数台設置されている遊技ホールに訪れた遊技者は、各パチンコ機１０において表示される背景動画が同期した壮観な状況を目の当たりにすることになる。この結果、当該パチンコ機１０に対する興味を遊技者に抱かせることが可能となる。
【２６３２】
さらに、本変形例によれば、図２３９および図２４２に示したように、ＲＴＣ演出動画の表示期間が終了して背景動画を表示する態様に移行する際に、背景動画の時間的な先頭位置から表示を開始するので、背景動画を表示する態様に移行する際に背景動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、背景動画を表示する態様に移行する際に背景動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成を採用すると、遊技者は、背景動画を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、背景動画のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、本変形例によれば、当該遊技者に対して背景動画を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、背景動画を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２６３３】
さらに、本変形例によれば、図２３９および図２４２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２３９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。

【２６３４】

さらに、本変形例によれば、図２３９および図２４２に示したように、ＲＴＣ演出動画の表示期間が終了して背景動画を表示する態様に移行する際に、背景音楽の時間的な先頭位置から出力を開始するので、背景音楽の時間的な途中の位置から出力が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、背景音楽の時間的な途中の位置から出力が開始される構成を採用すると、遊技者は、背景音楽を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、背景音楽のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、本変形例によれば、当該遊技者に対して背景音楽を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、背景音楽を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２６３５】

さらに、本変形例のパチンコ機１０が複数台設置されている場合には、図２４０および図２４１に示したように、各パチンコ機１０において実質的に同時にＲＴＣ演出動画の表示期間が終了してデモ動画を表示する態様に移行するとともに、各パチンコ機１０は、デモ動画を表示する際に、デモ動画の予め定められた時間的位置から表示を開始するので、各パチンコ機１０において表示されるデモ動画を同期させることができる。すなわち、各パチンコ機１０において表示されるデモ動画が同期した壮観な状況を創出することができる。このため、本変形例のパチンコ機１０が複数台設置されている遊技ホールに訪れた遊技者は、各パチンコ機１０において表示されるデモ動画が同期した壮観な状況を目の当たりにすることになる。この結果、当該パチンコ機１０に対する興味を遊技者に抱かせることが可能となる。

【２６３６】

さらに、本変形例によれば、図２４０および図２４１に示したように、ＲＴＣ演出動画の表示期間が終了してデモ動画を表示する態様に移行する際に、デモ動画の時間的な先頭位置から表示を開始するので、デモ動画を表示する態様に移行してデモ動画を表示する際にデモ動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、デモ動画を表示する態様に移行してデモ動画を表示する際にデモ動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成を採用すると、遊技者は、デモ動画を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、デモ動画のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、本変形例によれば、当該遊技者に対してデモ動画を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができるとともに、デモ動画を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２６３７】

Ｅ８－２．変形例２：

上記実施形態及び上記変形例では、移行条件が成立した場合に、音声の出力態様を、背景音楽の出力を継続しつつ当該背景音楽の音量を時間の経過と共に低減する態様を経て、背景音楽の音量がゼロである態様に移行させる構成としたが、この代わりに、移行条件が成立した場合に、音声の出力態様を、背景音楽の出力を継続しつつ当該背景音楽の音量を時間の経過と共に低減する態様を経ずに、背景音楽の音量がゼロである態様に移行させる構成としてもよい。

【２６３８】

また、上記実施形態及び上記変形例では、移行条件が成立した場合に、図柄表示装置４１の表示態様を、背景音楽の音量がゼロになってから５秒経過後に、デモ動画を表示する

態様に移行させる構成としたが、この代わりに、図柄表示装置４１の表示態様を、背景音楽の音量がゼロになったタイミングでデモ動画を表示する態様に移行させる構成としてもよい。

【２６３９】

また、上記実施形態及び上記変形例では、背景音楽の音量がゼロになってから５秒が経過するまでは背景音楽の出力自体は継続し、５秒が経過した後に背景音楽の出力を停止する構成としたが、この代わりに、背景音楽の音量がゼロになったタイミングで背景音楽の出力を停止する構成としてもよい。

【２６４０】

Ｅ８－３．変形例３：

上記実施形態及び上記変形例では、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始された後に復帰条件が成立した場合（図２０３）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。

【２６４１】

Ｅ８－４．変形例４：

上記実施形態及び上記変形例では、移行条件が成立した場合に、背景音楽の音量をゼロにする構成としたが、背景音楽の音量を完全にゼロにする構成でなくてもよい。例えば、移行条件が成立した場合に、背景音楽の音量を遊技者が認識することのできない大きさの音量以下にする構成としてもよい。このような構成としても、移行条件が成立したことを遊技者に認識させることができる。

【２６４２】

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。

【２６４３】

Ｅ８－５．変形例５：

上記実施形態及び上記変形例では、移行条件が成立した場合に、図柄表示装置４１の表示態様を、背景動画を表示する態様からデモ動画を表示する態様に移行させる構成としたが、移行条件が成立する前における図柄表示装置４１の表示態様および移行条件が成立した後に移行する図柄表示装置４１の表示態様は、背景動画を表示する態様およびデモ動画を表示する態様に限定されない。例えば、移行条件が成立する前における図柄表示装置４１の表示態様が、所定の動画を表示する態様であった場合には、移行条件が成立した後に移行する図柄表示装置４１の表示態様は、当該所定の動画とは異なる画像を表示する態様または画像の表示を停止している態様であってもよい。例えば、移行条件が成立した後に移行する図柄表示装置４１の表示態様は、当該所定の動画とは異なる動画を表示する態様、当該所定の動画の少なくとも一部を停止して表示する態様、当該所定の動画を非表示とする態様、当該所定の動画とは異なる静止画像を表示する態様、または動画及び静止画像を非表示とする態様であってもよい。

【２６４４】

Ｅ８－６．変形例６：
上記実施形態及び上記変形例において、遊技球が遊技盤３０に射出されたことを検出する検出センサーを設け、当該検出センサーによって遊技球が所定時間（例えば３０秒）検出されない場合に、移行条件が成立したと判定する構成としてもよい。このようにすれば、遊技球が遊技盤３０に射出されていれば移行条件が成立しないので、遊技者が遊技中であるにも関わらず移行条件が成立してしまうといった遊技者にとって不快な状況の発生を低減することができる。
【２６４５】
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。
【２６４６】
Ｅ８－７．変形例７：
上記実施形態及び上記変形例において、複数種類の中から背景動画および当該背景動画に対応した背景音楽が選択される構成としてもよい。この場合には、抽選モードが高確率モードであるか否かや、遊技者の選択等によって背景動画および当該背景動画に対応した背景音楽が選択される構成としてもよい。
【２６４７】
Ｅ８－８．変形例８：
上記実施形態及び上記変形例において具体的に設定された時間や数値等は、あくまで一例であり、適宜他の時間や数値等に設定することができる。例えば、図柄の変動が停止してから移行条件が成立するまでの時間は１５秒以外に設定されていてもよく、背景音楽の音量がゼロになってからデモ動画が開始されるまでの時間は５秒以外に設定されていてもよい。
【２６４８】
Ｅ８－９．変形例９：
上記実施形態及び上記変形例では、図柄表示装置４１の表示態様がデモ動画を表示する態様である場合には、音声の出力態様は音楽が出力されず音量がゼロである態様となるように構成されているが、この代わりに、図柄表示装置４１の表示態様がデモ動画を表示する態様である場合には、音声の出力態様はデモ動画に対応した音楽であるデモ音楽を遊技者によって予め設定された出力レベル（音量）で出力する態様となるように構成されていてもよい。
【２６４９】
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。
【２６５０】
Ｅ８－１０．変形例１０：
上記変形例１では、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、時刻に関する情報である時刻情報をＲＴＣ９６から取得するとともに、取得した時刻情報がＲＴＣ演出開始条件として設定されている所定の時刻と一致するか否かを判定し、一致すると判定した場合に、ＲＴＣ演出を実行するための処理を開始する構成としたが、この代わりに、音声発光制御装置９０は、ＲＴＣ演出を一度実行した後は、前回のＲＴＣ演出が開始されてからの経過時

間を計測し、前回のＲＴＣ演出が開始されてから所定時間（例えば、１時間）が経過したか否かを判定し、所定時間が経過したと判定した場合に、ＲＴＣ演出を実行するための処理を開始する構成としてもよい。

【２６５１】

Ｅ８－１１．変形例１１：

上記変形例１では、音声発光制御装置９０は、遊技者によって予め設定された出力レベル（音量）でＲＴＣ演出音楽を出力する構成としたが、この代わりに、音声発光制御装置９０は、遊技者によって予め設定された出力レベル（音量）に関わらず、最大の出力レベル（音量）でＲＴＣ演出音楽を出力する構成としてもよい。このような構成によれば、ＲＴＣ演出の迫力や注目度を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２６５２】

Ｅ８－１２．変形例１２：

上記変形例１１の構成を採用した上で、最大の出力レベル（音量）によるＲＴＣ演出音楽の出力が終了して背景音楽を出力する際に、最大の出力レベル（音量）を維持する構成としてもよい。このような構成による効果について説明する。最大の出力レベル（音量）で出力されたＲＴＣ演出音楽を鑑賞した遊技者は、最大の出力レベル（音量）によって実行された演出の迫力に魅了されるため、ＲＴＣ演出が終了した後においても最大の出力レベル（音量）で遊技を継続したいといった要望を持つことがある。したがって、このような構成によれば、ＲＴＣ演出が終了した後においても最大の出力レベル（音量）で遊技を継続したいといった遊技者の要望を満たすことが可能となる。

【２６５３】

また、上記変形例１１の構成を採用した上で、最大の出力レベル（音量）によるＲＴＣ演出音楽の出力が終了して背景音楽を出力する際に、遊技者によって予め設定された出力レベル（音量）に復帰する構成としてもよい。このような構成によれば、実行されていたＲＴＣ演出の特別感をさらに際立たせることができるので、次回のＲＴＣ演出に対する期待感をさらに向上させることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２６５４】

また、上記変形例１１の構成を採用した上で、最大の出力レベル（音量）によるＲＴＣ演出音楽の出力が終了して背景音楽を出力する際に、音声の出力レベル（音量）を遊技者が設定するための音量設定画面を図柄表示装置４１に表示し、遊技者によって指定された音声の出力レベル（音量）で背景音楽を出力する構成としてもよい。このような構成による効果について説明する。最大の出力レベル（音量）で出力されたＲＴＣ演出音楽を鑑賞した遊技者は、大きい音量に慣れるため、ＲＴＣ演出音楽を鑑賞する前とは好みの出力レベル（音量）が変わることがある。このため、ＲＴＣ演出が終了した後に、音声の出力レベル（音量）を好みの出力レベルに設定し直したいといった要望を持つことがある。したがって、このような構成によれば、ＲＴＣ演出が終了した後のタイミングにおいて、音声の出力レベル（音量）を好みの出力レベルに設定し直したいといった遊技者の要望を満たすことが可能となる。

【２６５５】

Ｆ．第６実施形態：

Ｆ１．遊技機の構造：

図２４７は、第６実施形態におけるパチンコ機１０の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さ

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

【２６５６】

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。

【２６５７】

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。

【２６５８】

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。

【２６５９】

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。

【２６６０】

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。

【２６６１】

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。

【２６６２】

図２４８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。

【２６６３】

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

【２６６４】

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。

【２６６５】

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。

【２６６６】

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

【２６６７】

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

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

【２６６８】

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。

【２６６９】

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。

【２６７０】

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

【２６７１】

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。

【２６７２】

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。

【２６７３】

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

【２６７４】

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３７

ｂ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。

【２６７５】

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。

【２６７６】

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。

【２６７７】

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。

【２６７８】

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。

【２６７９】

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。

【２６８０】

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。

【２６８１】

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。

【２６８２】

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。

【２６８３】

図２４９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２４９（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。液晶用図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄および第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した図柄である。第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄に対応した液晶用図柄が表示面４１ａに表示され、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した液晶用図柄が表示面４１ａに表示される。

【２６８４】

図２４９（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、液晶用図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【２６８５】

図２４９（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡが表示される。メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図２４９（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２４９（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。

【２６８６】

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

ら所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【２６８７】

図２４９（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。保留遊技回とは、未実行の遊技回であって、第１始動口３３または第２始動口３４への入賞に基づいて取得された特別情報について、大当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が開始されていない遊技回を言う。第１始動口３３への入賞に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第１保留表示領域Ｄｓ１には４つの保留遊技回に対応した保留表示が表示可能である。また、第２始動口３４への入賞に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第２保留表示領域Ｄｓ２には４つの保留遊技回に対応した保留表示が表示可能である。

【２６８８】

また、図２４９（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。

【２６８９】

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

【２６９０】

Ｆ２．遊技機の電気的構成：

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

【２６９１】

図２５０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。

【２６９２】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接

続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板６１の入力側には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検知センサーが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選を実行する。

【２６９３】

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。

【２６９４】

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

【２６９５】

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

【２６９６】

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。

【２６９７】

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
【２６９８】
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。
【２６９９】
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。
【２７００】
図２５１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。
【２７０１】
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。
【２７０２】
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。
【２７０３】
また、ＲＡＭ６４には保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。
【２７０４】
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、０～１１

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。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）。

【２７０５】

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。

【２７０６】

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

【２７０７】

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

【２７０８】

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。

【２７０９】

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。

【２７１０】

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。

【２７１１】

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。

【２７１２】

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。

【２７１３】

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２４９（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。

【２７１４】

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。

【２７１５】

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。

【２７１６】

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。

【２７１７】

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

動役物用実行エリア６４ｅに移動した後、電動役物用実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０，１であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝２～４６５であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に維持する。

【２７１８】

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

【２７１９】

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。

【２７２０】

図２５２は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図２５２（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図２５２（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【２７２１】

図２５２（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図２５２（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、大当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【２７２２】

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。

【２７２３】

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

【２７２４】

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

【２７２５】

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）
【２７２６】
上記の（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への遊技球の入球（入賞）の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放は３０秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの遊技球の入球個数が１０個となるまで継続するように設定することができる。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放が１．６秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するよう設定することができる。
【２７２７】
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。
【２７２８】
なお、本実施形態においては、開閉実行モードとして複数種類の入賞モードは設けておらず、開閉実行モード中は、上述した高頻度入賞モードとなる。すなわち、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放は、３０秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの遊技球の入球個数が１０個となるまで継続するように設定される。
【２７２９】
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。
【２７３０】
図２５３は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図２５３（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図２５３（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。
【２７３１】
図２５３（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。
【２７３２】
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。
【２７３３】
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。

【２７３４】

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。

【２７３５】

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。

【２７３６】

図２５３（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口３４に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２７」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「２８～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【２７３７】

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。

【２７３８】

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。

【２７３９】

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。

【２７４０】

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。

【２７４１】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定さ

れてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【２７４２】

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。

【２７４３】

図２５４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。

【２７４４】

図２５４（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図２５４（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【２７４５】

図２５４（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図２５４（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。

【２７４６】

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

【２７４７】

Ｆ３．音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【２７４８】

図２５５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。

【２７４９】

音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、音声発光制御装置９０の全体の制御を司る演算装置であるＭＰＵ９２と、音信号を生成するとともに生成した音信号に基づいてスピーカー４６を駆動して音を出力する音出力ＬＳＩ９７と、種々の音声データが格納されたメモリである音声データ用ＲＯＭ９８とが搭載されている。音声データ用ＲＯＭ９８は、音出力ＬＳＩ９７に接続され、音出力ＬＳＩ９７は、信号線を介してＭＰＵ９２と接続されている。

【２７５０】

ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プ

ログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【２７５１】

音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２からの指示に基づいて再生すべき音を生成し、生成した音をスピーカー４６から出力するＤＳＰ（Ｄｉｇｉｔａｌ　Ｓｉｇｎａｌ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）である。具体的には、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２から再生開始指令を受信すると、その再生開始指令によって指示された再生を開始すべき音を特定し、その特定した音に対応する音声データを音声データ用ＲＯＭ９８から読み出し、再生すべき音を生成する。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した音をスピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２から再生終了指令を受信すると、その再生終了指令により指示された再生を終了すべき音を特定し、その特定した音の再生を終了する。

【２７５２】

音出力ＬＳＩ９７は、１６チャンネル分の音声チャンネルを有しており、最大１６の音を同時に生成し、合成（ミキシング）した上で、スピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２からの指示に従って、音声チャンネル毎に再生中の音の出力を消音（ミュート）に設定し、また、その消音設定を解除することができる。消音に設定された音声チャンネルは、音出力ＬＳＩ９７にて該当する音声データを読み出して再生すべき音を生成するものの、他の音声チャンネルの音とミキシングする場合は、消音設定の対象の音声チャンネルの音のレベルを０にするか、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシング回路に非入力とすることによって、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシングしないようにしている。これにより、消音設定の対象の音声チャンネルの音がスピーカー４６から出力されない。

【２７５３】

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

【２７５４】

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。

【２７５５】

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。

【２７５６】

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。

【２７５７】

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。
【２７５８】
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。
【２７５９】
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。
【２７６０】
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。
【２７６１】
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。
【２７６２】
図２５６は、音声データ用ＲＯＭに記憶されているデータのデータ構造を模式的に示す説明図である。本実施形態の音声データ用ＲＯＭ９８には、各種演出の内容に対応した音声データや、効果音や各種キャラクターの台詞等の音声データを記憶する演出用音声データ記憶エリア９８ａと、演出の内容に関わらずにＢＧＭ（Ｂａｃｋ Ｇｒｏｕｎｄ Ｍｕｓｉｃ）として再生するためのＢＧＭ用楽曲データを記憶するＢＧＭ用楽曲データ記憶エリア９８ｂとが設けられている。
【２７６３】
本実施形態では、音声データ用ＲＯＭ９８には、ＭＰ３（ＭＰＥＧ Ａｕｄｉｏ Ｌａｙｅｒ－３）形式の音声データが記憶されている。ただし、音声データとしては、任意の形式を採用することができる。すなわち、音声データは、音の波形をリニアパルス符号変動方式によってサンプリングしたデータ形式であってもよいし、ＭＰ３やＡＡＣ（Ａｄｖａｎｃｅｄ Ａｕｄｉｏ Ｃｏｄｉｎｇ）等の各種音声圧縮方式によってデータ圧縮されたものであってもよい。また、各種の音声を発音させるためのＭＩＤＩ（Ｍｕｓｉｃａｌ Ｉｎｓｔｒｕｌｍｅｎｔ Ｄｉｇｉｔａｌ Ｉｎｔｅｒｆａｃｅ）規格に準拠したＭＩＤＩファイルが、音声データとして音声データ用ＲＯＭ９８に記憶されていてもよい。この場合、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＩＤＩ音源を備え、ＭＰＵ９２から再生開始を指示された種別の音を再生するためのＭＩＤＩファイルを音声データ用ＲＯＭ９８から読み出し、読み出したＭＩＤＩファイルに従って、ＭＩＤＩ音源を発音させることで、その音の再生を実行する構成としてもよい。以下、本実施形態の説明に戻る。
【２７６４】
図２５６に示した例では、ＢＧＭ用楽曲データ記憶エリアには、１５種類のＢＧＭ用楽曲Ｍ１～Ｍ１５を構成する音声データ群が記憶されている。本実施形態では、１つのＢＧ

Ｍ用楽曲は、当該ＢＧＭ用楽曲の前奏部分に相当する前奏部と、当該前奏部分に続くメインメロディに相当する主要部とに分割されて記憶されている。さらに、ＢＧＭ用楽曲を構成する前奏部は複数の音声データに分割されて記憶されており、主要部も複数の音声データに分割されて記憶されている。

【２７６５】

例えば、図２５６に示すように、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の前奏部は、２個の音声データ（第１前奏部音声データ、第２前奏部音声データ）に分割されて記憶されており、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の主要部は、４個の音声データ（第１主要部音声データ、第２主要部音声データ、第３主要部音声データ、第４主要部音声データ、）に分割されて記憶されている。そして、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する６個の各音声データの再生時間は、それぞれ１６秒となっている。すなわち、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１は、全体で９６秒（＝１６秒×６）の再生時間の楽曲であり、前奏部は３２秒の再生時間、メインメロディである主要部は６４秒の再生時間として構成されている。

【２７６６】

ここで、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の１小節の時間的長さは２秒間となっている。したがって、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する各音声データの再生時間は、８小節分の長さとなっている。換言すれば、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する各音声データの時間的な先頭の位置は、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の小節の切れ目と一致している。一般的に、楽曲は８小節分または１６小節分で一区切りとして構成されている。このため、本実施形態では、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成するどの音声データから再生を開始しても、遊技者が違和感を感じにくいように構成されている。具体的には、例えば、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の一部を構成する第２主要部音声データから再生を開始しても、ボーカルの歌声が途中から再生されることがないように構成されている。このように、１つのＢＧＭ用楽曲が遊技者にとって違和感を感じにくい区切り方で複数の音声データに分割されている効果については後述する。

【２７６７】

なお、図２５６に示したＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する各音声データの再生時間や分割数は例示であり、１つのＢＧＭ用楽曲を構成する各音声データの再生時間や分割数は、遊技者が違和感を感じないように分割されていれば、ＢＧＭ用楽曲の小節の時間的長さや内容に応じて任意に設定することができる。また、１つのＢＧＭ用楽曲を構成する各音声データの再生時間がそれぞれ異なるように分割されていてもよく、さらに、前奏部及び主要部の分割数を任意に設定してもよい。

【２７６８】

本実施形態のパチンコ機１０は、後述するように、複数のＢＧＭ用楽曲の中から一のＢＧＭ用楽曲を再生対象として設定し、設定したＢＧＭ用楽曲の再生を開始すると、最初に当該ＢＧＭ用楽曲の前奏部を構成する音声データを順次再生し、その後連続して主要部を構成する音声データを順次再生する。そして、主要部を構成する最後の音声データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の場合には第４主要部音声データ）の再生が終了した後は、再び当該ＢＧＭ用楽曲の主要部を構成する先頭の音声データ（第１主要部音声データ）から再生を開始する。すなわち、本実施形態のパチンコ機１０は、ＢＧＭ用楽曲をリピート再生する場合には、メインメロディに相当する主要部をリピート対象として繰り返し再生する。したがって、ＢＧＭ用楽曲がリピート再生される場合において、当該ＢＧＭ用楽曲の前奏部がリピートの度に再生されないので、当該ＢＧＭ用楽曲のメインメロディに相当する主要部を聞いていて盛り上がっていた遊技者の気分が、前奏部が再び再生されてしまうことによって低下してしまうことを抑制することができる。なお、図２５６に示した例では、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の前奏部は２個の前奏部音声データによって構成され、主要部は４個の主要部音声データによって構成されているが、前奏部及び主要部は、それぞれ１個の音声データによって構成されていてもよい。

【２７６９】

Ｆ４．遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【２７７０】
図２５７は、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の一例を示すタイミングチャートである。図２５７には、音声チャンネル１において再生される音声データの内容と、音声チャンネル１における消音設定の状態と、音声チャンネル２において再生される音声データの内容とが示されている。
【２７７１】
本実施形態のパチンコ機１０の音声発光制御装置９０は、複数のＢＧＭ用楽曲の中から一のＢＧＭ用楽曲を音声チャンネル１における再生対象として設定し、設定したＢＧＭ用楽曲を構成する音声データを、音声データ用ＲＯＭ９８のＢＧＭ用楽曲データ記憶エリア９８ｂから順次読み出して再生する。また、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２において、実行する演出の内容に対応した音声データを音声データ用ＲＯＭ９８の演出用音声データ記憶エリア９８ａから読み出して再生する。すなわち、本実施形態では、音声チャンネル１はＢＧＭ用として利用され、音声チャンネル２は演出用として利用されている。この図２５７に示した例では、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１の再生対象としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を設定しており、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する音声データを順次読み出して再生している。
【２７７２】
図２５７に示すように、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する第１前奏部音声データを再生中に、予告演出Ｙ１を実行するタイミングとなったことを契機として、音声チャンネル２において当該予告演出Ｙ１に対応する音声データの再生を開始する。ただし、この場合、後述するリーチ演出Ｒ１を実行する場合とは異なり、音声チャンネル１を消音に設定しない。したがって、スピーカー４６からは当該予告演出Ｙ１に対応する音声とＢＧＭ用楽曲Ｍ１の両方の音声が合成されてスピーカー４６から出力される。
【２７７３】
その後、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する第２前奏部音声データを再生中に、リーチ演出Ｒ１を実行するタイミングとなったことを契機として、音声チャンネル２において当該リーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生を開始する。この場合は、上記の予告演出Ｙ１を実行する場合とは異なり、音声チャンネル１を消音に設定する。したがって、当該リーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生中はＢＧＭ用楽曲Ｍ１がスピーカー４６から出力されない。
【２７７４】
その後、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２におけるリーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生が終了したことを契機として、音声チャンネル１において再生中のＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２主要部音声データの次の音声データである第３主要部音声データの再生を開始し、チャンネル１の消音設定を解除する。すなわち、本実施形態の音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２におけるリーチ演出に対応した音声データの再生が終了したことを契機として、音声チャンネル１において再生中の音声データが属するＢＧＭ用楽曲の音声データ群における次の音声データの再生を開始し、音声チャンネル１の消音設定を解除する。
【２７７５】
ただし、音声チャンネル１の消音設定が解除されるタイミング（音声チャンネル２におけるリーチ演出に対応した音声データの再生が終了したタイミング）において、再生中の音声データの次の音声データが存在しない場合（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データを再生中であった場合）には、当該ＢＧＭ用楽曲の主要部を構成する最初の音声データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データ）から再生を開始するように構成されている。
【２７７６】
また、図２５７に示すように、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１において、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データの再生が終了した後は、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第

１主要部音声データから再生を開始する。すなわち、本実施形態の音声発光制御装置９０は、設定されたＢＧＭ用楽曲を構成する最後の音声データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データ）の再生が終了した後は、当該ＢＧＭ用楽曲の先頭の音声データ（ＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データ）から再生を開始するのではなく、当該ＢＧＭ用楽曲の主要部を構成する最初の音声データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データ）から再生を開始するように構成されている。

【２７７７】

なお、この図２５７には示していないが、音声チャンネル１、２以外の他の音声チャンネルにおいては、効果音やキャラクターによるセリフ等の短い音声データが演出の内容に応じて再生され、スピーカー４６から出力される。本実施形態では、効果音等の音声データが音声チャンネル１、２以外の他の音声チャンネルにおいて再生されている場合であっても、音声チャンネル１を消音に設定しないので、ＢＧＭ用楽曲は効果音等と合わせてスピーカー４６から出力される。

【２７７８】

このように、本実施形態によれば、予告演出に対応した音声データの再生中はＢＧＭ用楽曲もスピーカー４６から出力されるが、リーチ演出に対応した音声データの再生中はＢＧＭ用楽曲がスピーカー４６から出力されないので、リーチ演出に対応した音声を際立たせることができ、遊技者をリーチ演出により一層注目させることができる。さらに、本実施形態によれば、リーチ演出が終了し、音声チャンネル１の消音設定が解除された際には、ＢＧＭ用楽曲を構成する音声データの先頭から再生が開始される。上述したように、本実施形態では、ＢＧＭ用楽曲を構成するどの音声データから再生を開始しても、遊技者が違和感を感じにくいように構成されている。したがって、リーチ演出が終了した際に遊技者に与える違和感を低減しつつＢＧＭ用楽曲を復帰させることができる。

【２７７９】

ここで、仮に、本実施形態の制御を実行しない構成とした場合、すなわち、音声チャンネル１の消音設定が解除された際に、ＢＧＭ用楽曲を構成する音声データの先頭から再生を開始せず、音声チャンネル１の消音設定が解除された際にも音声チャンネル１において再生中の音声データの再生をそのまま継続する構成とした場合には、音声チャンネル１の消音設定が解除された際に、遊技者はＢＧＭ用楽曲を構成する音声データの途中（例えば、ＢＧＭ用楽曲に含まれるボーカルの歌声の途中）から当該ＢＧＭ用楽曲を聴くことになり、違和感や不快感を感じてしまう場合がある。これに対して、本実施形態では、上述したように、音声チャンネル１の消音設定が解除された際には、ＢＧＭ用楽曲を構成する音声データの先頭から再生を開始するので、例えば、ＢＧＭ用楽曲に含まれるボーカルの歌声の途中から当該ＢＧＭ用楽曲が再生されてしまうことを回避し、遊技者に違和感や不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【２７８０】

さらに、本実施形態によれば、音声チャンネル１の消音設定が解除されるタイミングにおいて再生中の音声データが属するＢＧＭ用楽曲の音声データ群における次の音声データの再生を開始するので、ＢＧＭ用楽曲がリーチ演出の実行の開始から終了後も継続して再生されていた場合に近い時間的位置から当該ＢＧＭ用楽曲の再生が再開されるので、リーチ演出の実行の開始から終了後もＢＧＭ用楽曲が継続して再生されている様子をイメージしていた遊技者に対して与える違和感を低減することができる。

【２７８１】

さらに、本実施形態によれば、ＢＧＭ用楽曲を繰り返し再生（リピート再生）する際に、当該ＢＧＭ用楽曲の前奏部分は繰り返して再生しないので、当該ＢＧＭ用楽曲の主要部分を聴いて盛り上がっていた遊技者の気分が、再び当該ＢＧＭ用楽曲の前奏部分が再生されることによって低下してしまうことを抑制することができる。

【２７８２】

Ｆ５．主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する具体的な制御の一例を説明する。先に主

制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【２７８３】

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

【２７８４】

＜タイマ割込み処理＞

図２５８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。

【２７８５】

ステップＳ６０１０１では、各種検知センサー６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサー６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。その後、ステップＳ６０１０２に進む。

【２７８６】

ステップＳ６０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ６０１０３に進む。

【２７８７】

ステップＳ６０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ６０１０４に進む。

【２７８８】

ステップＳ６０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳ６０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳ６０１０４を実行した後、ステップＳ６０１０５に進む。

【２７８９】

ステップＳ６０１０５では、スルーゲート３５への遊技球の入球に伴うスルーゲート用の入球処理を実行する。ステップＳ６０１０５におけるスルーゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳ６０１０５を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【２７９０】

＜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２５８：Ｓ６０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２７９１】

図２５９は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳ６０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳ６０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓ６０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセ

ットする。その後、ステップＳ６０２０３に進む。
【２７９２】
ステップＳ６０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ６０２０４に進む。
【２７９３】
ステップＳ６０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ６０２０９に進む。
【２７９４】
ステップＳ６０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓ６０２０１：ＮＯ）、ステップＳ６０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサーの検知状態により判定する。
【２７９５】
ステップＳ６０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓ６０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳ６０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を４個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ６０２０７に進む。一方、ステップＳ６０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓ６０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【２７９６】
ステップＳ６０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ６０２０８に進む。
【２７９７】
ステップＳ６０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ６０２０９に進む。
【２７９８】
ステップＳ６０２０９では、上述したステップＳ６０２０４又はステップＳ６０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳ６０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満ではない場合（Ｓ６０２０９：ＮＯ）、すなわち、始動保留個数Ｎが上限値以上である場合には、本始動口用の入球処理を終了する。
【２７９９】
一方、ステップＳ６０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓ６０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳ６０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳ６０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳ６０２１２に進む。
【２８００】
ステップＳ６０２１２では、ステップＳ６０１０３（図２５８）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳ６０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的に

は、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ６０１０３（図２５８）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ６０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ６０１０３（図２５８）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ６０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳ６０２１２を実行した後、ステップＳ６０２１３に進む。

【２８０１】

ステップＳ６０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、大当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳ６０２１３を実行した後、ステップＳ６０２１４に進む。

【２８０２】

ステップＳ６０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【２８０３】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による大当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２６２：ステップＳ６０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【２８０４】

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

【２８０５】

主側ＭＰＵ６２は、ステップＳ６０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【２８０６】

＜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２５９：Ｓ６０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２８０７】

図２６０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。

【２８０８】

ステップＳ６０３０１では、始動口用の入球処理（図２５９）における始動口への遊技球の入球によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳ６０３０２に進み、今回の入球による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による大当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を判定することによって、今回の入球による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【２８０９】

ステップＳ６０３０２において、今回の入球による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓ６０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳ６０３０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【２８１０】

一方、ステップＳ６０３０２において、今回の入球による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ６０３０２：ＮＯ）、ステップＳ６０３０４に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップＳ６０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【２８１１】

ステップＳ６０３０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ６０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳ６０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタＣ２の値を読み出す。その後、ステップＳ６０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳ６０３０７を実行した後、ステップＳ６０３０８に進む。

【２８１２】

ステップＳ６０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳ６０３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ６０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳ６０３０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ６０３０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ６０３０８：ＮＯ）、ステップＳ６０３１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【２８１３】

ステップＳ６０３０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ６０３０５：ＮＯ）、ステップＳ６０３１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。その後、ステップＳ６０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳ６

０３１３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。

【２８１４】

ステップＳ６０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓ６０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳ６０３１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ６０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓ６０３１３：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【２８１５】

＜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２５８：Ｓ６０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２８１６】

図２６１は、スルーゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳ６０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球（通過）したか否かを判定する。ステップＳ６０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓ６０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳ６０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓ６０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【２８１７】

ステップＳ６０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓ６０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳ６０４０４に進む。

【２８１８】

ステップＳ６０４０４では、ステップＳ６０１０３（図２５８）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｃの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【２８１９】

一方、ステップＳ６０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓ６０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を記憶することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【２８２０】

＜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。

【２８２１】

図２６２は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳ６０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳ６０５０２に進む。

【２８２２】

ステップＳ６０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳ６０５０３に進む。

【２８２３】
ステップＳ６０５０３では、ステップＳ６０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳ６０５０３を実行した後、ステップＳ６０５０４に進む。
【２８２４】
ステップＳ６０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳ６０５０５に進む。
【２８２５】
ステップＳ６０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳ６０５０６に進む。ステップＳ６０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、大当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳ６０５０６を実行した後、ステップＳ６０５０７に進む。
【２８２６】
ステップＳ６０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ６０５０８に進む。
【２８２７】
ステップＳ６０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ６０５０９に進む。
【２８２８】
ステップＳ６０５０９では、待機状態が所定時間経過した場合にサブ側の各制御装置にデモ動画を開始させるための待機用処理を実行する。その後、ステップＳ６０５１０に進む。
【２８２９】
ステップＳ６０５１０では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳ６０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳ６０５１０において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓ６０５１０：ＮＯ）、ステップＳ６０５１１及びステップＳ６０５１２において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳ６０５１１において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳ６０５１２において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップＳ６０５１０において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓ６０５１０：ＹＥＳ）、ステップＳ６０５０３に戻り、ステップＳ６０５０３からス

テップＳ６０５０８までの各処理を実行する。
【２８３０】
なお、ステップＳ６０５０３からステップ５０７の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。
【２８３１】
＜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２６２：Ｓ６０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２８３２】
図２６３は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ６０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述するように、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、開閉実行モードに移行するタイミングでＯＮにされ、開閉実行モードが終了するタイミングでＯＦＦにされる。
【２８３３】
ステップＳ６０６０１において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６０６０１：ＹＥＳ）、開閉実行モード中であると判定し、ステップＳ６０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳ６０６０１において、開閉実行モード中ではないと判定した場合には（Ｓ６０６０１：ＮＯ）、ステップＳ６０６０２に進む。
【２８３４】
ステップＳ６０６０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅにおける変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。
【２８３５】
ステップＳ６０６０２において、メイン表示部４５が変動表示中ではないと判定した場合には（Ｓ６０６０２：ＮＯ）、ステップＳ６０６０３～ステップＳ６０６０５の遊技回開始用処理に進む。ステップＳ６０６０３では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳ６０６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓ６０６０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳ６０６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓ６０６０３：ＮＯ）、ステップＳ６０６０４に進む。
【２８３６】
ステップＳ６０６０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップＳ６０６０５に進む。データ設定処理の詳細は後述する。
【２８３７】
ステップＳ６０６０５では、メイン表示部４５における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳

細は後述する。その後、ステップＳ６０６０６に進む。
【２８３８】
ステップＳ６０６０６では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回の数をカウントするためのカウンタである。ステップＳ６０６０６を実行した後、ステップＳ６０６０７に進む。
【２８３９】
一方、ステップＳ６０６０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定した場合には（Ｓ６０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６０６０７に進む。
【２８４０】
ステップＳ６０６０７では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳ６０６０７では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｄ）に記憶されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図２６６）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。
【２８４１】
ステップＳ６０６０７において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓ６０６０７：ＮＯ）、ステップＳ６０６０８に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る結果表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳ６０６０８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【２８４２】
ステップＳ６０６０７において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓ６０６０７：ＹＥＳ）、ステップＳ６０６０９に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理では、後述する変動開始処理（図２６５）において決定された停止図柄を、今回の遊技回の結果としてメイン表示部４５に停止表示させる。ステップＳ６０６０９を実行した後、ステップＳ６０６１０に進む。
【２８４３】
ステップＳ６０６１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅに記憶されているいずれかの大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。大当たりフラグは、後述する変動開始処理（図２６５）において大当たりに当選した場合にＯＮにされるフラグである。ステップＳ６０６１０において、いずれかの大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６０６１０：ＹＥＳ）、ステップＳ６０６１１に進み、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳ６０６１０において、いずれの大当たりフラグもＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６０６１０：ＮＯ）、ステップＳ６０６１２に進む。
【２８４４】
ステップＳ６０６１２では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。ステップＳ６０６１２において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓ６０６１２：ＹＥＳ）、ステップＳ６０６１３に進み、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップＳ６０６１３において設定された客待ちコマンドは、通常処理（図２６２）におけるステップＳ６０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。一方、ステップＳ６０６１２において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓ６０６１２：ＮＯ）、本遊技回制御処理を終了する。
【２８４５】
＜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２６３：Ｓ６０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２８４６】

図２６４は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ６０７０１では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図２５１）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２５１）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２５１）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２５１）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳ６０７０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【２８４７】

ステップＳ６０７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳ６０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６０７０２～ステップＳ６０７０７の第１保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップＳ６０７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ６０７０１：ＮＯ）、ステップＳ６０７０８～ステップＳ６０７１３の第２保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

【２８４８】

ステップＳ６０７０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳ６０７０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳ６０７０４に進む。ステップＳ６０７０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ６０７０５に進む。

【２８４９】

ステップＳ６０７０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ６０７０５を実行した後、ステップＳ６０７０６に進む。

【２８５０】

ステップＳ６０７０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｅの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳ６０７０７へ進む。

【２８５１】

ステップＳ６０７０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を

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

【２８５２】

ステップＳ６０７０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２６２）におけるステップＳ６０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【２８５３】

ステップＳ６０７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ６０７０１：ＮＯ）、ステップＳ６０７０８に進む。

【２８５４】

ステップＳ６０７０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳ６０７０９に進む。ステップＳ６０７０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳ６０７１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ６０７１１に進む。

【２８５５】

ステップＳ６０７１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ６０７１１を実行した後、ステップＳ６０７１２に進む。

【２８５６】

ステップＳ６０７１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｅの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳ６０７１３に進む。

【２８５７】

ステップＳ６０７１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【２８５８】

ステップＳ６０７１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２６２）におけるステップＳ６０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【２８５９】

＜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２６３：Ｓ６０６０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２８６０】
図２６５は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳ６０８０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、その後に通常大当たりに当選した場合にＯＦＦにされる。ステップＳ６０８０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓ６０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６０８０２に進む。
【２８６１】
ステップＳ６０８０２では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２５２（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ６０８０４に進む。一方、ステップＳ６０８０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓ６０８０１：ＮＯ）、ステップＳ６０８０３に進む。
【２８６２】
ステップＳ６０８０３では、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２５２（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ６０８０４に進む。
【２８６３】
ステップＳ６０８０４では、ステップＳ６０８０２又はステップＳ６０８０３における当否判定（大当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳ６０８０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓ６０８０４：ＹＥＳ）、ステップＳ６０８０５～ステップＳ６０８１２において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。
【２８６４】
ステップＳ６０８０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６０８０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６０８０５：ＮＯ）、ステップＳ６０８０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図２５３（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。
【２８６５】
一方、ステップＳ６０８０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６０８０５：ＹＥＳ）、ステップＳ６０８０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図２５３（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳ６０８０６又はステップＳ６０８０７の処理を実行した後。ステップＳ６０８０８に進む。
【２８６６】
ステップＳ６０８０８では、ステップＳ６０８０６又はステップＳ６０８０７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ６０８０８において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓ６０８０８：ＹＥＳ）、ステップＳ６０８０９に進む。
【２８６７】

ステップＳ６０８０９では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ６０８０６又はステップＳ６０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ６０８０９を実行した後、ステップＳ６０８１０に進む。

【２８６８】

ステップＳ６０８１０では、ステップＳ６０８０６又はステップＳ６０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変フラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ６０８１４に進む。

【２８６９】

ステップＳ６０８０８において、ステップＳ６０８０６又はステップＳ６０８０７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合には（Ｓ６０８０８：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップＳ６０８１１に進む。

【２８７０】

ステップＳ６０８１１では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ６０８０６又はステップＳ６０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ６０８１１を実行した後、ステップＳ６０８１２に進む。

【２８７１】

ステップＳ６０８１２では、ステップＳ６０８０６又はステップＳ６０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常フラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ６０８１４に進む。

【２８７２】

ステップＳ６０８０４において、ステップＳ６０８０２又はステップＳ６０８０３における大当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓ６０８０４：ＮＯ）、ステップＳ６０８１３に進み、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ６０８１３を実行した後、ステップＳ６０８１４に進む。

【２８７３】

ステップＳ６０８１４では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄

表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳ６０８１４を実行した後、ステップＳ６０８１５に進む。

【２８７４】

ステップＳ６０８１５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６０８１５において、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６０８１５：ＮＯ）、ステップＳ６０８１６に進み、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ６０８１４で設定された変動時間の情報が含まれている。一方、ステップＳ６０８１５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６０８１５：ＹＥＳ）、ステップＳ６０８１７に進み、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ６０８１４で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳ６０８１６又はステップＳ６０８１７を実行した後、ステップＳ６０８１８に進む。

【２８７５】

ステップＳ６０８１８では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【２８７６】

ステップＳ６０８１６～ステップＳ６０８１８にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２６２）におけるステップＳ６０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ６０８１８を実行後、ステップＳ６０８１９に進む。

【２８７７】

ステップＳ６０８１９では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳ６０８１９を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【２８７８】

＜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２６５：Ｓ６０８１４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２８７９】

図２６６は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ６０９０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳ６０９０２に進む。

【２８８０】

ステップＳ６０９０２では、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮ

であるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓ６０９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６０９０３に進む。

【２８８１】

ステップＳ６０９０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、大当たり抽選に当選した遊技回の変動時間は一定である。その後、ステップＳ６０９０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【２８８２】

ステップＳ６０９０２において、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選ではないと判定した場合には（Ｓ６０９０２：ＮＯ）、ステップＳ６０９０５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳ６０９０２において今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選していない場合に本処理（Ｓ６０９０５）を実行することから、ステップＳ６０９０５においては、大当たり抽選に当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓ６０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳ６０９０６に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【２８８３】

ステップＳ６０９０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップＳ６０９０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【２８８４】

ステップＳ６０９０５において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓ６０９０５：ＮＯ）、ステップＳ６０９０７に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳ６０９０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【２８８５】

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。

【２８８６】

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。

【２８８７】

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。

【２８８８】

＜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２６２：Ｓ６０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２８８９】

図２６７は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ６１００１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、エンディング期間の開始時にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【２８９０】

ステップＳ６１００１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６１００１：ＮＯ）、ステップＳ６１００２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉処理期間の開始時にＯＮにされ、開閉処理期間の終了時にＯＦＦにされる。

【２８９１】

ステップＳ６１００２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６１００２：ＮＯ）、ステップＳ６１００３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。オープニング期間は、開閉実行モードにおいてオープニング演出を実行するための期間である。

【２８９２】

ステップＳ６１００３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６１００３：ＮＯ）、ステップＳ６１００４に進み、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ６１００４において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Ｓ６１００４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２８９３】

ステップＳ６１００４において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Ｓ６１００４：ＹＥＳ）、ステップＳ６１００５に進み、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６１００５：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。

【２８９４】

ステップＳ６１００５において、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には（Ｓ６１００５：ＹＥＳ）、ステップＳ６１００６に進み、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６１００７に進む。なお、ステップＳ６１００６において、高確率モードフラグがＯＦＦであった場合には、そのままステップＳ６１００７に進む。

【２８９５】
ステップＳ６１００７では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、オープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に所定の値を設定する。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種タイマカウンタエリア６４ｄに設けられている。オープニング時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳ６１００７を実行した後、ステップＳ６１００８に進む。
【２８９６】
ステップＳ６１００８では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２６２）におけるステップＳ６０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、オープニングコマンドを受信したことに基づいて、オープニング演出及右打ち報知演出を実行するように設定し、これらの演出が順次実行されるように各種機器の制御を開始する。ステップＳ６１００８を実行した後、ステップＳ６１００９に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【２８９７】
ステップＳ６１００３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６１００３：ＹＥＳ）、ステップＳ６１０１０に進む。
【２８９８】
ステップＳ６１０１０では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ６１０１０において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓ６１０１０：ＹＥＳ）、ステップＳ６１０１１に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６１０１２に進む。
【２８９９】
ステップＳ６１０１２では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳ６１０１２を実行した後、ステップＳ６１０１３に進む。
【２９００】
ステップＳ６１０１３では、今回の開閉実行モードのラウンド数を設定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ（１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６Ｒ通常フラグ、８Ｒ通常フラグ）を確認するとともに、フラグに対応するラウンド数を、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１にセットする。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１は、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。ステップ１３９１３を実行した後、ステップＳ６１０１４に進む。
【２９０１】
ステップＳ６１０１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ６１０１５に進み、開放開始コマンドを設定する。設定された開放開始コマンドは、通常処理（図２６２）におけるステップＳ６０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。この開放開始コマンドには、今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０は、受信した開放開始コマンドに基づいて、ラウンド数に対応した内容のラウンド演出を実行するように設定し、設定した内容のラウンド演出が実行されるように各種機器の制御を開始する。ステップＳ６１０１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２９０２】
ステップＳ６１００２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６１００２：ＹＥＳ）、ステップＳ６１０１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａが閉鎖中である場合には、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１が「１」以上であることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とすることで大入賞口３６ａを開放させる。また、大入賞口３６ａが開放中である場合には、当該大入賞口３６ａの開放から開放限度時間が経過していること又は開放限度個数の遊技球が入球していることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態を停止し、大入賞口３６ａを閉鎖させる。大入賞口開閉処理の詳細は後述する。ステップＳ６１０１６を実行した後、ステップＳ６１０１７に進む。

【２９０３】
ステップＳ６１０１７では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ６１０１６：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６１０１７：ＹＥＳ）、ステップＳ６１０１８に進み、開閉処理期間フラグをＯＦＦにする。ステップＳ６１０１８を実行した後、ステップＳ６１０１９に進む。

【２９０４】
ステップＳ６１０１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳ６１０１９を実行した後、ステップＳ６１０２０に進む。

【２９０５】
ステップＳ６１０２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、エンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）を設定する。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種タイマカウンタエリア６４ｄに設けられている。ステップＳ６１０２０を実行した後、ステップＳ６１０２１に進む。

【２９０６】
ステップＳ６１０２１では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２６２）におけるステップＳ６０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、エンディングコマンドを受信したことに基づいて、エンディング演出を実行するように設定し、エンディング演出が実行されるように各種機器の制御を開始する。ステップＳ６１０２１を実行した後、ステップＳ６１０２２に進む。

【２９０７】
ステップＳ６１０２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２９０８】
ステップＳ６１００１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６１００１：ＹＥＳ）、ステップＳ６１０２３に進む。

【２９０９】
ステップＳ６１０２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓ６１０１９）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ６１０２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ６１０２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、ステップＳ６１０２３において、エンディング時間として設定

した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６１０２３：ＹＥＳ）、ステップＳ６１０２４に進む。

【２９１０】

ステップＳ６１０２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６１０２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳ６１０２５を実行した後、ステップＳ６１０２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６１０２７に進む。

【２９１１】

ステップＳ６１０２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。ステップＳ６１０２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓ６１０２７：ＹＥＳ）、ステップＳ６１０２８に進み、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、開閉実行モードが終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップＳ６１０２８において設定された客待ちコマンドは、通常処理（図２６２）におけるステップＳ６０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。一方、ステップＳ６１０２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓ６１０２８：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。

【２９１２】

＜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２６７：Ｓ６１００７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２９１３】

図２６８は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ６１１０１では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６１１０１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合、すなわち、低頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードに移行した場合には（Ｓ６１１０１：ＮＯ）、ステップＳ６１１０２に進み、第３タイマカウンタエリアＴ３に１０秒に相当する「５０００」の値をセット（設定）し、本オープニング時間設定処理を終了する。

【２９１４】

一方、ステップＳ６１１０１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合、すなわち、高頻度サポートモード中の大当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードに移行した場合には（Ｓ６１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６１１０３に進み、第３タイマカウンタエリアＴ３に７秒に相当する「３５００」の値をセット（設定）し、本オープニング時間設定処理を終了する。

【２９１５】

＜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２６７：Ｓ６１０１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２９１６】

図２６９は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳ６１２０１では、大入賞口３６ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳ６１２０１において、大入賞口３６ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ６１２０１：ＮＯ）、ステップＳ６１２０２に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ

６１２０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６１２０２：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ６１２０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ６１２０２：ＮＯ）、ステップＳ６１２０３に進む。

【２９１７】

ステップＳ６１２０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ６１２０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ６１２０３：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ６１２０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳ６１２０４に進み、大入賞口３６ａを開放するために可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とする。その後、ステップＳ６１２０５に進む。

【２９１８】

ステップＳ６１２０５では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態におけるパチンコ機１０の場合、設定されている入賞モードは全て高頻度入賞モードであるので、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１５０００」（すなわち３０ｓｅｃ）をセットする。さらに、大入賞口３６ａへの遊技球の入賞数をカウントするために、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた入賞カウンタエリアＰＣに「１０」をセットする。第１タイマカウンタエリアＴ１にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。なお、仮にパチンコ機１０に低頻度入賞モードが設定されている場合には、例えば、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットするとともに、入賞カウンタエリアＰＣに「６」をセットしてもよい。ステップＳ６１２０５を実行した後、ステップＳ６１２０６に進む。

【２９１９】

ステップＳ６１２０６では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口３６ａの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図２６２：ステップＳ６０５０３）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

【２９２０】

ステップＳ６１２０１において、大入賞口３６ａが開放中であると判定した場合には（ステップＳ６１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６１２０７に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳ６１２０７において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ６１２０７：ＮＯ）、ステップＳ６１２０８に進む。

【２９２１】

ステップＳ６１２０８では、大入賞口３６ａに遊技球が入球したか否かを、可変入賞装置３６に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳ６１２０８において、入球が発生していないと判定した場合には（Ｓ６１２０８：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ６１２０８において、入球が発生していると

判定した場合には（Ｓ６１２０８：ＹＥＳ）、ステップＳ６１２０９に進み、入賞カウンタエリアＰＣの値を１減算する。その後、ステップＳ６１２１０に進む。

【２９２２】

ステップＳ６１２１０では、入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ６１２１０において、入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ６１２１０：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【２９２３】

ステップＳ６１２０７において第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６１２０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ６１２１０において入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６１２１０：ＹＥＳ）、ステップＳ６１２１１に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａを閉鎖するために可変入賞駆動部３６ｃを非駆動状態とする。その後、ステップＳ６１２１２に進む。

【２９２４】

ステップＳ６１２１２では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算する。その後、ステップＳ６１２１３に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ６１２１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６１２１３：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ６１２１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ６１２１３：ＮＯ）、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１０００」（すなわち２ｓｅｃ）をセットする。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳ６１２１４を実行した後、ステップＳ６１２１５に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。

【２９２５】

この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口３６ａの開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図２６２：ステップＳ６０５０３）において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。

【２９２６】

＜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２６７：Ｓ６１０２４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２９２７】

図２７０は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ６１３０１では、大当たり種別フラグとしての確変大当たりに対応するフラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２９２８】

ステップＳ６１３０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６１３０２に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６通

常フラグ、８Ｒ通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。ステップＳ６１３０２を実行した後、ステップＳ６１３０３に進む。

【２９２９】

ステップＳ６１３０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳ６１３０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップＳ６１３０５に進む。

【２９３０】

ステップＳ６１３０５では、当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、後述するステップＳ６１３１０に進む。

【２９３１】

一方、ステップＳ６１３０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ通常フラグ又は８Ｒ通常フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６１３０１：ＮＯ）、ステップＳ６１３０６に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６通常フラグ、８Ｒ通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。その後、ステップＳ６１３０７に進む。

【２９３２】

ステップＳ６１３０７では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳ６１３０８に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳ６１３０９に進む。

【２９３３】

ステップＳ６１３０９では、当否抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳ６１３１０に進む。

【２９３４】

ステップＳ６１３１０では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【２９３５】

＜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２６２：Ｓ６０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２９３６】

図２７１は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳ６１４０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ６１４０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６１４０１：ＮＯ）、ステップＳ６１４０２

に進む。
【２９３７】
ステップＳ６１４０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ６１４０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６１４０２:ＮＯ）、ステップＳ６１４０３に進む。
【２９３８】
ステップＳ６１４０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【２９３９】
ステップＳ６１４０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ６１４０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳ６１４０４に進む。
【２９４０】
ステップＳ６１４０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ６１４０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓ６１４０４：ＹＥＳ）、ステップＳ６１４０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳ６１４０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓ６１４０４：ＮＯ）、ステップＳ６１４０６に進む。
【２９４１】
ステップＳ６１４０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳ６１４０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６１４０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ６１４０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓ６１４０６：ＹＥＳ）、ステップＳ６１４０７に進む。
【２９４２】
ステップＳ６１４０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳ６１４０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳ６１４０７において開閉実行モードではなく（Ｓ６１４０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳ６１４０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓ６１４０８：ＹＥＳ）、ステップＳ６１４０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳ６１４１０に進む。
【２９４３】
ステップＳ６１４１０では、ステップＳ６１４０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ６１４１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓ６１４１０：ＹＥＳ）、ステップＳ６１４１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２

ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップＳ６１４１２に進む。一方、ステップＳ６１４１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓ６１４１０：ＮＯ）、ステップＳ６１４１１の処理を実行することなく、ステップＳ６１４１２に進む。

【２９４４】

ステップＳ６１４１２では、当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。ステップＳ６１４１２において、当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合には（Ｓ６１４１２：ＹＥＳ）、ステップＳ６１４１３に進む。一方、ステップＳ６１４１２において、当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ６１４１２：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

【２９４５】

ステップＳ６１４１３では、遊技回数カウンタエリアが「０」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、低確率モードであって高頻度サポートモードである場合に１の遊技回が終了する度に１減算される。ステップＳ６１４１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」でないと判定した場合には（Ｓ６１４１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ６１４１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」であると判定した場合には、ステップＳ６１４１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６１４１５に進む。

【２９４６】

ステップＳ６１４１５では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。

【２９４７】

ステップＳ６１４１５にて設定された低頻度サポートモードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２６２：ステップＳ６０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、低頻度サポートモードコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。

【２９４８】

ステップＳ６１４０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ６１４０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ６１４１８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓ６１４０８：ＮＯ）、ステップＳ６１４１６に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳ６１４１７に進む。

【２９４９】

ステップＳ６１４１７では、ステップＳ６１４１６の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ６１４１７において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓ６１４１７：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ６１４１７において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓ６１４１７：ＹＥＳ）、ステップＳ６１４１８に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【２９５０】

ステップＳ６１４０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６１４１９に進み、第２タイマカウンタエリアＴ

２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ６１４１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ６１４１９：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ６１４１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６１４１９：ＹＥＳ）、ステップＳ６１４２０に進む。

【２９５１】

ステップＳ６１４２０では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳ６１４２１に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【２９５２】

ステップＳ６１４０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６１４２２に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【２９５３】

＜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２７１：Ｓ６１４２２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２９５４】

図２７２は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ６１５０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓ６１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６１５０２に進む。

【２９５５】

ステップＳ６１５０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ６１５０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ６１５０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【２９５６】

ステップＳ６１５０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６１５０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳ６１５０３を実行した後、ステップＳ６１５０４に進む。

【２９５７】

ステップＳ６１５０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳ６１５０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ６１５０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ６１５０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ６１５０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ６１５０５：ＹＥＳ）、ステップＳ６

１５０６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。

【２９５８】

ステップＳ６１５０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ６１５０１：ＮＯ）、ステップＳ６１５０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ６１５０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓ６１５０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ１５０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓ６１５０７：ＹＥＳ）、ステップＳ６１５０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳ６１５０９に進む。

【２９５９】

ステップＳ６１５０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓ６１５０９：ＮＯ）、ステップＳ６１５１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【２９６０】

ステップＳ６１５１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓ６１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳ６１５１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【２９６１】

一方、ステップＳ６１５０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ６１５０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ６１５１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓ６１５１０：ＮＯ）、ステップＳ６１５１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【２９６２】

Ｆ６．音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

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

【２９６３】

＜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。

【２９６４】

図２７３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。

【２９６５】

ステップＳ６３１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳ６３１０１を実行した後、ステップＳ６３１０２に進む。

【２９６６】

ステップＳ６３１０２では、ＢＧＭ用処理を実行する。ＢＧＭ用処理では、ＢＧＭ用楽曲の設定や再生等の処理を行なう。ＢＧＭ用処理の詳細については後述する。ステップＳ６３１０２を実行した後、ステップＳ６３１０３に進む。

【２９６７】

ステップＳ６３１０３では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行なう。遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳ６３１０３を実行した後、ステップＳ６３１０４に進む。

【２９６８】

ステップＳ６３１０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行なう。開閉実行モード演出用処理の詳細については後述する。ステップＳ６３１０４を実行した後、ステップＳ６３１０５に進む。

【２９６９】

ステップＳ６３１０５では、客待ち用処理を実行する。客待ち用処理では、遊技回が所定時間実行されていない場合に図柄表示装置４１にデモ動画を表示させるための処理を実行する。客待ち用処理の詳細については後述する。ステップＳ６３１０５を実行した後、ステップＳ６３１０６に進む。

【２９７０】

ステップＳ６３１０６では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳ６３１０６を実行した後、ステップＳ６３１０７に進む。

【２９７１】

ステップＳ６３１０７では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳ６３１０７を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【２９７２】

＜ＢＧＭ用処理＞

次に、ＢＧＭ用処理について説明する。ＢＧＭ用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２７３：Ｓ６３１０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２９７３】

図２７４は、ＢＧＭ用処理を示すフローチャートである。ステップＳ６３２０１では、ＢＧＭ初期設定処理を実行する。ＢＧＭ初期設定処理では、パチンコ機１０の起動後に最初に遊技回が開始されたタイミングにおいてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を音声チャンネル１における再生対象として設定するとともに、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させるための処理を実行する。ＢＧＭ初期設定処理の詳細については後述する。ステップＳ６３２０１を実行した後、ステップＳ６３２０２に進む。

【２９７４】

ステップＳ６３２０２では、ＢＧＭ変更処理を実行する。ＢＧＭ変更処理では、開閉実行モードの終了時や、高頻度サポートモード中に遊技回が１００回実行された場合などの抽選モードやサポートモードが変更されたタイミングにおいて、音声チャンネル１における再生対象のＢＧＭ用楽曲を変更する処理を実行する。ＢＧＭ変更処理の詳細については後述する。ステップＳ６３２０２を実行した後、ステップＳ６３２０３に進む。

【２９７５】

ステップＳ６３２０３では、ＢＧＭ連続再生処理を実行する。ＢＧＭ連続再生処理では、再生対象に設定されたＢＧＭ用楽曲を構成する音声データの再生が終了した場合に、当該ＢＧＭ用楽曲を構成する次の音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させるための

処理を実行する。ＢＧＭ連続再生処理の詳細については後述する。ステップＳ６３２０３を実行した後、ステップＳ６３２０４に進む。

【２９７６】

ステップＳ６３２０４では、ＢＧＭ消音用処理を実行する。ＢＧＭ消音用処理では、リーチ演出が開始されるタイミングにおいて音声チャンネル１を消音に設定し、当該リーチ演出が終了したタイミングにおいて音声チャンネル１の消音設定を解除するための処理を実行する。ＢＧＭ消音用処理の詳細については後述する。ステップＳ６３２０４を実行した後、本ＢＧＭ用処理を終了する。

【２９７７】

＜ＢＧＭ初期設定処理＞

次に、ＢＧＭ初期設定処理について説明する。ＢＧＭ初期設定処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図２７４：Ｓ６３２０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２９７８】

図２７５は、ＢＧＭ初期設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ６３３０１では、ＢＧＭ初期設定済みフラグがＯＮであるか否かを判定する。ＢＧＭ初期設定済みフラグは、パチンコ機１０の電源投入直後はＯＦＦとなっており、後述するように、電源投入後の最初の再生対象のＢＧＭ用楽曲としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１が初期設定されるとＯＮになるフラグである。ステップＳ６３３０１において、ＢＧＭ初期設定済みフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓ６３３０１：ＹＥＳ）、すなわち、再生対象のＢＧＭ用楽曲の初期設定が既に終了している場合には、本ＢＧＭ初期設定処理を終了する。一方、ステップＳ６３３０１において、ＢＧＭ初期設定済みフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６３３０１：ＮＯ）、ステップＳ６３３０２に進む。

【２９７９】

ステップＳ６３３０２では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ６３３０２において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ６３３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６３３０３に進み、音声チャンネル１における再生対象としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を設定する。その後、ステップＳ６３３０４に進み、再生対象として設定されたＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１前奏部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させるための処理を実行する。その後、ステップＳ６３３０５に進み、ＢＧＭ初期設定済みフラグをＯＮにし、本ＢＧＭ初期設定処理を終了する。一方、ステップＳ６３３０２において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ６３３０２：ＮＯ）、そのまま本ＢＧＭ初期設定処理を終了する。

【２９８０】

すなわち、本実施形態では、パチンコ機１０の電源投入後に最初に図柄の変動（遊技回）が開始されたタイミングにおいてＢＧＭ用楽曲Ｍ１の再生が開始される。ただし、ＢＧＭ初期設定処理は、変形例として、他の処理態様を採用することもできる。例えば、パチンコ機１０の電源投入後の最初の再生対象のＢＧＭ用楽曲としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１以外のＢＧＭ用楽曲を設定する構成や、パチンコ機１０の電源投入後の最初の再生対象のＢＧＭ用楽曲をランダムで設定する構成や、複数のＢＧＭ用楽曲の中から一のＢＧＭ用楽曲を選択させるための画像を図柄表示装置４１に表示し、パチンコ機１０の電源投入後の最初の再生対象のＢＧＭ用楽曲を遊技者に選択させる構成を採用することができる。また、本実施形態では、パチンコ機１０の電源投入後に最初に図柄の変動（遊技回）が開始されたタイミングにおいてＢＧＭ用楽曲Ｍ１の再生を開始する構成としたが、この代わりに、変形例として、パチンコ機１０の電源投入後の最初の再生対象のＢＧＭ用楽曲が設定された後、最初の図柄の変動（遊技回）の開始を待たずに、所定以下の音量で当該設定されたＢＧＭ用楽曲の再生を開始する構成としてもよい。

【２９８１】

＜ＢＧＭ変更処理＞

次に、ＢＧＭ変更処理について説明する。ＢＧＭ変更処理は、ＢＧＭ用処理のサブルー

チン（図２７４：Ｓ６３２０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２９８２】

図２７６は、ＢＧＭ変更処理を示すフローチャートである。ステップＳ６３４０１では、高確率モードコマンドを受信したか否かを判定する。高確率モードコマンドは、開閉実行モードが終了するタイミングにおいて、開閉実行モードの終了後の抽選モードが高確率モードである場合に主側ＭＰＵ６２から送信されるコマンドである。ステップＳ６３４０１において、高確率モードコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ６３４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６３４０２に進み、ＢＧＭ設定用乱数取得処理を実行する。具体的には、ＢＧＭ用楽曲を設定するための乱数カウンタの値を取得する。その後、ステップＳ６３４０３に進み、高確率モード用ＢＧＭ選択テーブルを参照し、取得した乱数カウンタの値に対応したＢＧＭ用楽曲を再生対象として設定する。なお、高確率モード用ＢＧＭ選択テーブルには、乱数カウンタの値とＢＧＭ用楽曲Ｍ６～Ｍ１０が対応して設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中は、ＢＧＭ用楽曲Ｍ６～Ｍ１０のいずれかが音声チャンネル１において再生される。ステップＳ６３４０３を実行した後、ステップＳ６３４０４に進み、再生対象として設定されたＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させるための処理を実行する。その後、本ＢＧＭ変更処理を終了する。

【２９８３】

ステップＳ６３４０１において、高確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ６３４０１：ＮＯ）、ステップＳ６３４０５に進み、低確率モードコマンドを受信したか否かを判定する。低確率モードコマンドは、開閉実行モードが終了するタイミングにおいて、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードである場合に主側ＭＰＵ６２から送信されるコマンドである。また、本実施形態では、確変大当たりではない通常大当たりであっても、開閉実行モードの終了後のサポートモードは高頻度サポートモードとなるので、低確率モードコマンドを受信したということは、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードであることを意味する。

【２９８４】

ステップＳ６３４０５において、低確率モードコマンドを受信したと判定した場合（Ｓ６３４０５：ＹＥＳ）、すなわち、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである場合には、ステップＳ６３４０６に進み、ＢＧＭ設定用乱数取得処理を実行する。具体的には、ＢＧＭ用楽曲を設定するための乱数カウンタの値を取得する。その後、ステップＳ６３４０７に進み、高頻度サポートモード用ＢＧＭ選択テーブルを参照し、取得した乱数カウンタの値に対応したＢＧＭ用楽曲を再生対象として設定する。なお、高頻度サポートモード用ＢＧＭ選択テーブルには、乱数カウンタの値とＢＧＭ用楽曲Ｍ１１～Ｍ１５が対応して設定されている。すなわち、本実施形態では、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモード中は、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１１～Ｍ１５のいずれかが音声チャンネル１において再生される。ステップＳ６３４０７を実行した後、上述したステップＳ６３４０４に進み、再生対象として設定されたＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させるための処理を実行する。その後、本ＢＧＭ変更処理を終了する。

【２９８５】

ステップＳ６３４０５において、低確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には、（Ｓ６３４０５：ＮＯ）、ステップＳ６３４０８に進み、低頻度サポートモードコマンドを受信したか否かを判定する。低頻度サポートモードコマンドは、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモード中に大当たりに当選せずに所定回数（本実施形態では１００回）の図柄の変動（遊技回）が実行された場合に主側ＭＰＵ６２から送信されるコマンドである（図２７１のステップＳ６１４１５参照）。したがって、低頻度サポートモードコマンドを受信したということは、抽選モードが低確率モ

ードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである通常モードに移行したことを意味する。ステップＳ６３４０８において、低頻度サポートモードコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ６３４０８：ＹＥＳ）、ステップＳ６３４０９に進み、ＢＧＭ設定用乱数取得処理を実行する。具体的には、ＢＧＭ用楽曲を設定するための乱数カウンタの値を取得する。その後、ステップＳ６３４１０に進み、通常モード用ＢＧＭ選択テーブルを参照し、取得した乱数カウンタの値に対応したＢＧＭ用楽曲を再生対象として設定する。なお、通常モード用ＢＧＭ選択テーブルには、乱数カウンタの値とＢＧＭ用楽曲Ｍ１～Ｍ５が対応して設定されている。すなわち、本実施形態では、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである通常モード中は、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１～Ｍ５のいずれかが音声チャンネル１において再生される。ステップＳ６３４１０を実行した後、上述したステップＳ６３４０４に進み、再生対象として設定されたＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させるための処理を実行する。その後、本ＢＧＭ変更処理を終了する。一方、ステップＳ６３４０８において、低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ６３４０８：ＮＯ）、そのまま本ＢＧＭ変更処理を終了する。

【２９８６】

なお、本実施形態では、抽選モードやサポートモードが移行したことを契機として再生対象のＢＧＭ用楽曲を変更する構成としたが、変形例として、他のタイミングで再生対象のＢＧＭ用楽曲を変更する構成としてもよい。例えば、図柄の変動（遊技回）が所定回数（例えば、３０回）実行されたことを契機として、再生対象のＢＧＭ用楽曲を変更する構成としてもよい。

【２９８７】

＜ＢＧＭ連続再生処理＞

次に、ＢＧＭ連続再生処理について説明する。ＢＧＭ連続再生処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図２７４：Ｓ６３２０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２９８８】

図２７７は、ＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。ステップＳ６３５０１では、音声チャンネル１において音声データの再生が終了したか否かを判定する。ステップＳ６３５０１において、音声チャンネル１において音声データの再生が終了したと判定した場合には（Ｓ６３５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６３５０２に進む。一方、ステップＳ６３５０１において、音声チャンネル１において音声データの再生が終了していないと判定した場合には（Ｓ６３５０１：ＮＯ）、そのまま本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。なお、音声チャンネル１において音声データの再生が終了したか否かを判定する方法としては、種々の方法を採用することができる。例えば、音出力ＬＳＩ９７は、各音声データの再生を終了したタイミングで、音光側ＭＰＵ９２に対して、音声データの再生が終了したことを示す信号を送信する構成としてもよい。また、他の例として、各ＢＧＭ用楽曲を構成する音声データ群のデータ構成に関する情報が音光側ＲＯＭ９３に記憶されており、音光側ＭＰＵ９２は、音声データの再生の開始時に、当該データ構成に関する情報に基づいて当該音声データの再生時間を取得するとともにタイマカウンタに当該再生時間を設定しておき、当該タイマカウンタが０になっているか否かによって、音声チャンネル１において音声データの再生が終了したか否かを判定する構成としてもよい。

【２９８９】

ステップＳ６３５０２では、再生が終了した音声データの次の音声データが当該ＢＧＭ用楽曲に存在するか否かを判定する。具体的には、例えば、再生対象としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１が設定されている場合において、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２前奏部音声データの再生が終了した場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第２前奏部音声データの次の音声データとして第１主要部音声データが存在するので、再生が終了した音声データの次の音声データが存在すると判定する。一方、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データの再生が終了した場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第４主要部音声データの次の音声データが存在しないので

、再生が終了した音声データの次の音声データが存在しないと判定する。なお、再生が終了した音声データの次の音声データが当該ＢＧＭ用楽曲に存在するか否かを判定する方法としては、種々の方法を採用することができる。例えば、ＢＧＭ用楽曲を構成する音声データ群の最後の音声データに、当該音声データが当該ＢＧＭ用楽曲を構成する音声データ群における最後の音声データであることを示す情報が含まれており、音出力ＬＳＩ９７は、当該最後の音声データの再生を終了したタイミングで、音光側ＭＰＵ９２に対して、音声データの再生が終了したことを示す信号を送信する際に、当該再生を終了した音声データが当該ＢＧＭ用楽曲を構成する音声データ群における最後の音声データであることを示す情報を当該信号に含める構成とし、音光側ＭＰＵ９２は、当該信号を解析することによって、再生が終了した音声データの次の音声データが当該ＢＧＭ用楽曲に存在するか否かを判定する構成としてもよい。また、他の例として、各ＢＧＭ用楽曲を構成する音声データ群のデータ構成に関する情報が音光側ＲＯＭ９３に記憶されており、音光側ＭＰＵ９２は、当該データ構成に関する情報に基づいて、再生が終了した音声データの次の音声データが当該ＢＧＭ用楽曲に存在するか否かを判定することが可能な構成としてもよい。また、他の例として、各ＢＧＭ用楽曲を構成する音声データ群のデータ構成に関する情報が音声データ用ＲＯＭ９８に記憶されており、音光側ＭＰＵ９２は、音声データ用ＲＯＭ９８にアクセスすることが可能な構成であるとともに、当該音声データ用ＲＯＭ９８に記憶されている当該データ構成に関する情報に基づいて、再生が終了した音声データの次の音声データが当該ＢＧＭ用楽曲に存在するか否かを判定することが可能な構成としてもよい。

【２９９０】

ステップＳ６３５０２において、再生が終了した音声データの次の音声データが存在すると判定した場合には（Ｓ６３５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６３５０３に進み、音声チャンネル１において、当該次の音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。一方、ステップＳ６３５０２において、再生が終了した音声データの次の音声データが存在しないと判定した場合には（Ｓ６３５０２：ＮＯ）、ステップＳ６３５０４に進み、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１主要部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。したがって、本実施形態では、ＢＧＭ用楽曲は、前奏部の再生が終了した後は主要部がリピート再生されることになる。ステップＳ６３５０４を実行した後、本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。

【２９９１】

＜ＢＧＭ消音用処理＞

次に、ＢＧＭ消音用処理について説明する。ＢＧＭ消音用処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図２７４：Ｓ６３２０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２９９２】

図２７８は、ＢＧＭ消音用処理を示すフローチャートである。ステップＳ６３６０１では、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＢＧＭ消音開始フラグは、後述するように、リーチ演出が開始されるタイミング及び開閉実行モードではない期間において図柄の変動（遊技回）が実行されずに２分が経過したタイミングでＯＮにされ、音声チャンネル１が消音に設定されるとＯＦＦにされるフラグである。すなわち、ＢＧＭ消音開始フラグは、音声チャンネル１を消音設定にさせるタイミングにおいてＯＮになるフラグである。

【２９９３】

ステップＳ６３６０１において、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６３６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６３６０２に進み、音声チャンネル１を消音に設定する。その後、ステップＳ６３６０３に進み、ＢＧＭ消音開始フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６３６０４に進む。一方、ステップＳ６３６０１において、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６３６０１：ＮＯ）、ステップＳ６３６０２及びステップＳ６３６０３の処理を実行せずに、ステップＳ６３６０４に進む

。
【２９９４】
ステップＳ６３６０４では、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＢＧＭ消音終了フラグは、後述するように、リーチ演出が終了するタイミング及び後述するデモ動画が表示されている期間において変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＭＰＵ６２から受信したタイミング（図柄の変動が開始したタイミング）でＯＮにされ、音声チャンネル１の消音設定が解除されるとＯＦＦにされるフラグである。すなわち、ＢＧＭ消音終了フラグは、音声チャンネル１の消音設定を解除させるタイミングにおいてＯＮになるフラグである。
【２９９５】
ステップＳ６３６０４において、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６３６０４：ＮＯ）、そのまま本ＢＧＭ消音用処理を終了する。一方、ステップＳ６３６０４において、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６３６０４：ＹＥＳ）、ステップＳ６３６０５に進み、頭出しフラグがＯＮであるか否かを判定する。頭出しフラグは、後述するように、デモ動画が表示されている期間において変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＭＰＵ６２から受信したタイミング（図柄の変動が開始したタイミング）でＯＮにされるフラグであり、音声チャンネル１の消音設定の解除とともにＢＧＭ用楽曲を先頭（第１前奏部音声データ）から再生を開始するか否かを判定するためのフラグである。
【２９９６】
ステップＳ６３６０５において、頭出しフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６３６０５：ＮＯ）、ステップＳ６３６０６に進み、音声チャンネル１において再生中の音声データの次の音声データが当該ＢＧＭ用楽曲に存在するか否かを判定する。具体的には、例えば、再生対象としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１が設定されている場合において、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２前奏部音声データを再生中である場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第２前奏部音声データの次の音声データとして第１主要部音声データが存在するので、再生中の音声データの次の音声データが存在すると判定する。一方、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データを再生中である場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第４主要部音声データの次の音声データが存在しないので、再生中の音声データの次の音声データが存在しないと判定する。
【２９９７】
ステップＳ６３６０６において、再生中の音声データの次の音声データが存在すると判定した場合には（Ｓ６３６０６：ＹＥＳ）、ステップＳ６３６０７に進み、音声チャンネル１において、当該次の音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、ステップＳ６３６０８に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。すなわち、リーチ演出が終了し、音声チャンネル１の消音設定が解除されるタイミングで、ＢＧＭ用楽曲を構成する音声データの先頭から再生が開始される。その後、ステップＳ６３６０９に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。
【２９９８】
一方、ステップＳ６３６０６において、再生中の音声データの次の音声データが存在しないと判定した場合には（Ｓ６３６０６：ＮＯ）、ステップＳ６３６１０に進み、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１主要部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、上述したステップＳ６３６０８に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。すなわち、リーチ演出が終了し、音声チャンネル１の消音設定が解除されるタイミングで、再生中の音声データの次の音声データが存在しないので、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の再生が繰り返されるが、当該ＢＧＭ用楽曲の前奏部を構成する音声データは再生されず、ＢＧＭ用楽曲の主要部を構成する第１主要部音声データの先頭から再生が開始される。その後、ステップＳ６３６０９に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。
【２９９９】

ステップＳ６３６０５において、頭出しフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６３６０５：ＹＥＳ）、ステップＳ６３６１１に進み、頭出しフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６３６１２に進み、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。すなわち、本実施形態では、デモ動画から復帰して音声チャンネル１の消音設定が解除される場合には、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データから再生が開始されることになる。その後、上述したステップＳ６３６０８に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。その後、ステップＳ６３６０９に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。

【３０００】

＜遊技回演出用処理＞

次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２７３：Ｓ６３１０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３００１】

図２７９は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳ６３７０１では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理は、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合に実行される処理であり、遊技回が開始される際に、当該遊技回において実行する演出を設定する処理である。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳ６３７０１を実行した後、ステップＳ６３７０２に進む。

【３００２】

ステップＳ６３７０２では、遊技回演出実行用処理を実行する。遊技回演出実行用処理は、上記の遊技回演出設定処理において遊技回演出（予告演出及びリーチ演出）を実行するように設定された場合に実行される処理である。遊技回演出実行用処理の詳細については後述する。ステップＳ６３７０２を実行した後、本遊技回演出用処理を終了する。

【３００３】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図２７９：Ｓ６３７０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３００４】

図２８０は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ６３８０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ６３８０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ６３８０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳ６３８０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ６３８０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６３８０２に進む。

【３００５】

ステップＳ６３８０２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳ６３８０３に進む。

【３００６】

ステップＳ６３８０３では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳ６３８０３を実行した後、ステップＳ６３８０４に進む。

【３００７】

ステップＳ６３８０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、又は、８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【３００８】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳ６３８０４を実行した後、ステップＳ６３８０５に進む。

【３００９】

ステップＳ６３８０５では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳ６３８０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳ６３８０６に進む。

【３０１０】

ステップＳ６３８０６では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳ６３８０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳ６３８０７を実行した後、ステップＳ６３８０８に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。ステップＳ６３８０８を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【３０１１】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図２８０：Ｓ６３８０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３０１２】

図２８１は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ６３９０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳ６３９０２に進む。

【３０１３】

ステップＳ６３９０２では、今回の遊技回における当否判定（大当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳ６３９０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓ６３９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６３９０３に進み、大当たり用演出パターンテーブルを参照し、今回の遊技回における変動時間と演出パターン用乱数とに対応した演出パターンを選択する。その後、ステップＳ６３９０７に進み、選択した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。

【３０１４】

ステップＳ６３９０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓ６３９０２：ＮＯ）、ステップＳ６３９０４に進み、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップＳ６３９０４において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓ６３９０４：ＹＥＳ）、ステップＳ６３９０５に進み、リーチ用演出パターンテーブルを参照し、今回の遊技回における変動時間と演出パターン用乱数とに対応した演出パターンを選択する。その後、ステップＳ６３９０７に進み、選択した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。

【３０１５】

ステップＳ６３９０４において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓ６３９０４：ＮＯ）、ステップＳ６３９０６に進み、外れ用演出パターンテーブルを参照し、今回の遊技回における変動時間と演出パターン用乱数とに対応した演出パターンを選択する。その後、ステップＳ６３９０７に進み、選択した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳ６３９０７を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【３０１６】

＜遊技回演出実行用処理＞

次に、遊技回演出実行用処理について説明する。遊技回演出実行用処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図２７９：Ｓ６３７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３０１７】

図２８２は、遊技回演出実行用処理を示すフローチャートである。ステップＳ６４００１では、上述した演出パターン設定処理（図２８１）において設定された演出パターンが存在するか否かを判定する。ステップＳ６４００１において、設定された演出パターンが存在しないと判定した場合には（Ｓ６４００１：ＮＯ）、そのまま本遊技回演出実行用処理を終了する。一方、ステップＳ６４００１において、設定された演出パターンが存在すると判定した場合には（Ｓ６４００１：ＹＥＳ）、ステップＳ６４００２に進む。

【３０１８】

ステップＳ６４００２では、設定された演出パターンを参照し、その後、ステップＳ６４００３に進み、遊技回演出（予告演出、リーチ演出）の開始タイミングであるか否かを判定する。上述したように、演出パターンには、当該遊技回において実行する演出の内容やタイミングが記憶されている。

【３０１９】

ステップＳ６４００３において、遊技回演出（予告演出、リーチ演出）の開始タイミングではないと判定した場合には（Ｓ６４００３：ＮＯ）、後述するステップＳ６４０１２に進む。一方、ステップＳ６４００３において、遊技回演出（予告演出、リーチ演出）の開始タイミングであると判定した場合には（Ｓ６４００３：ＹＥＳ）、ステップＳ６４００４に進み、予告演出の開始タイミングであるか否かを判定する。

【３０２０】

ステップＳ６４００４において、予告演出の開始タイミングであると判定した場合には（Ｓ６４００４：ＹＥＳ）、ステップＳ６４００５に進み、演出パターンに設定された予告演出の内容に対応した動画表示開始コマンドを表示制御装置１００に送信する。その後

、ステップＳ６４００６に進み、演出パターンに設定された予告演出の内容に対応した各種ランプ４７の発光制御処理を開始する。その後、ステップＳ６４００７に進み、音声チャンネル２において、演出パターンに設定された予告演出の内容に対応した音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、本遊技回演出実行用処理を終了する。

【３０２１】

一方、ステップＳ６４００４において、予告演出の開始タイミングではないと判定した場合（Ｓ６４００４：ＹＥＳ）、すなわち、リーチ演出の開始タイミングであると判定した場合には、ステップＳ６４００８に進み、ＢＧＭ消音開始フラグをＯＮにする。このように、本実施形態では、予告演出の実行中は音声チャンネル１を消音には設定せず、一方、リーチ演出の実行中は音声チャンネル１を消音に設定する。ステップＳ６４００８を実行した後、ステップＳ６４００９に進み、演出パターンに設定されたリーチ演出の内容に対応した動画表示開始コマンドを表示制御装置１００に送信する。その後、ステップＳ６４０１０に進み、演出パターンに設定されたリーチ演出の内容に対応した各種ランプ４７の発光制御処理を開始する。その後、ステップＳ６４０１１に進み、音声チャンネル２において、演出パターンに設定されたリーチ演出の内容に対応した音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、本遊技回演出実行用処理を終了する。

【３０２２】

上述したように、ステップＳ６４００３において、遊技回演出（予告演出、リーチ演出）の開始タイミングではないと判定した場合には（Ｓ６４００３：ＮＯ）、ステップＳ６４０１２に進む。ステップＳ６４０１２では、リーチ演出の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ６４０１２において、リーチ演出の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓ６４０１２：ＹＥＳ）、ステップＳ６４０１３に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＮにする。これにより、リーチ演出の終了タイミングにおいて音声チャンネル１の消音設定が解除されることになる。ステップＳ６４０１３を実行した後、本遊技回演出実行用処理を終了する。一方、ステップＳ６４０１２において、リーチ演出の終了タイミングではないと判定した場合には（Ｓ６４０１２：ＮＯ）、ステップＳ６４０１３の処理を実行せずに、本遊技回演出実行用処理を終了する。

【３０２３】

＜開閉実行モード演出用処理＞

次に、開閉実行モード演出用処理について説明する。開閉実行モード演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２７３：Ｓ６３１０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３０２４】

図２８３は、開閉実行モード演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳ６４１０１では、オープニングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ６４１０１において、オープニングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ６４１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６４１０２に進み、音声チャンネル１において再生中の音声データの再生を停止する。その後、ステップＳ６４１０３に進み、オープニング演出に対応した動画表示開始コマンドを表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、オープニング演出に対応した動画表示開始コマンドを受信すると、オープニング演出に対応した動画の表示を図柄表示装置４１に開始させる。ステップＳ６４１０３を実行した後、ステップＳ６４１０４に進み、オープニング演出の内容に対応した各種ランプ４７の発光制御処理を開始する。その後、ステップＳ６４１０５に進み、音声チャンネル２において、オープニング演出の内容に対応した音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、ステップＳ６４１０６に進む。一方、ステップＳ６４１０１において、オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ６４１０１：ＮＯ）、上述したステップＳ６４１０２からステップＳ６４１０５の処理を実行せずに、ステップＳ６４１０６に進む。

【３０２５】

ステップＳ６４１０６では、開放開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ

Ｓ６４１０６において、開放開始コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ６４１０６：ＹＥＳ）、ステップＳ６４１０７に進み、ラウンド演出に対応した動画表示開始コマンドを表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、ラウンド演出に対応した動画表示開始コマンドを受信すると、ラウンド演出に対応した動画の表示を図柄表示装置４１に開始させる。ステップＳ６４１０７を実行した後、ステップＳ６４１０８に進み、ラウンド演出の内容に対応した各種ランプ４７の発光制御処理を開始する。その後、ステップＳ６４１０９に進み、音声チャンネル２において、ラウンド演出の内容に対応した音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、ステップＳ６４１１０に進む。一方、ステップＳ６４１０６において、開放開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ６４１０６：ＮＯ）、上述したステップＳ６４１０７からステップＳ６４１０９の処理を実行せずに、ステップＳ６４１１０に進む。

【３０２６】

ステップＳ６４１１０では、エンディングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ６４１１０において、エンディングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ６４１１０：ＹＥＳ）、ステップＳ６４１１１に進み、エンディング演出に対応した動画表示開始コマンドを表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、エンディング演出に対応した動画表示開始コマンドを受信すると、エンディング演出に対応した動画の表示を図柄表示装置４１に開始させる。ステップＳ６４１１１を実行した後、ステップＳ６４１１２に進み、エンディング演出の内容に対応した各種ランプ４７の発光制御処理を開始する。その後、ステップＳ６４１１３に進み、音声チャンネル２において、エンディング演出の内容に対応した音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、本開閉実行モード演出用処理を終了する。一方、ステップＳ６４１１０において、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ６４１１０：ＮＯ）、上述したステップＳ６４１１１からステップＳ６４１１３の処理を実行せずに、本開閉実行モード演出用処理を終了する。

【３０２７】

＜客待ち用処理＞

次に、客待ち用処理について説明する。客待ち用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２７３：Ｓ６３１０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３０２８】

図２８４は、客待ち用処理を示すフローチャートである。ステップＳ６４２０１では、客待ちコマンドを受信したか否かを判定する。客待ちコマンドは、上述したように、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていない場合、及び、開閉実行モードが終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていない場合に主制御装置６０から送信されるコマンドである。ステップＳ６４２０１において、客待ちコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ６４２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６４２０２に進み、客待ち中フラグをＯＮにする。客待ち中フラグは、開閉実行モードではない状態において図柄の変動（遊技回）が実行されていない期間が２分間継続するか否かを判定するためのフラグであり、上述した客待ちコマンドを受信した際にＯＮにされ、後述するように変動用コマンド及び種別コマンドを受信した際にＯＦＦにされる。ステップＳ６４２０２を実行した後、ステップＳ６４２０３に進む。一方、ステップＳ６４２０１において、客待ちコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ６４２０１：ＮＯ）、ステップＳ６４２０２の処理を実行せずに、ステップＳ６４２０３に進む。

【３０２９】

ステップＳ６４２０３では、客待ち中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６４２０３において、客待ち中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６４２０３：ＹＥＳ）、ステップＳ６４２０４に進み、客待ち中フラグがＯＮになってから２分が経過したか否かを判定する。ステップＳ６４２０４において、客待ち中フラグがＯＮになっ

てから２分が経過したと判定した場合には（Ｓ６４２０４：ＹＥＳ）、ステップＳ６４２０５に進む。

【３０３０】

ステップＳ６４２０５では、客待ち中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６４２０６に進み、ＢＧＭ消音開始フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ６４２０７に進み、デモ動画表示開始コマンドを表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、デモ動画表示開始コマンドを受信すると、デモ動画の表示を図柄表示装置４１に開始させる。その後、ステップＳ６４２０８に進み、デモ動画表示中フラグをＯＮにする。デモ動画表示中フラグは、デモ動画が表示されている状態であるか否かを判定するためのフラグである。このように、本実施形態のパチンコ機１０は、開閉実行モードではない状態において図柄の変動（遊技回）が実行されていない期間が２分間継続した場合には、音声チャンネル１を消音に設定し、デモ動画の表示を開始する。ステップＳ６４２０８を実行した後、ステップＳ６４２０９に進む。

【３０３１】

一方、ステップＳ６４２０３において、客待ち中フラグがＯＮではないと判定した場合（Ｓ６４２０３：ＮＯ）、及び、ステップＳ６４２０４において、客待ち中フラグがＯＮになってから２分が経過していないと判定した場合には（Ｓ６４２０４：ＮＯ）、上述したステップＳ６４２０５からステップＳ６４２０８の処理を実行せずに、ステップＳ６４２０９に進む。

【３０３２】

ステップＳ６４２０９では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ６４２０９において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ６４２０９：ＮＯ）、そのまま本客待ち用処理を終了する。一方、ステップＳ６４２０９において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ６４２０９：ＹＥＳ）、ステップＳ６４２１０に進み、客待ち中フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３０３３】

ステップＳ６４２１０において、客待ち中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６４２１０：ＹＥＳ）、ステップＳ６４２１１に進み、客待ち中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６４２１２に進む。一方、ステップＳ６４２１０において、客待ち中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６４２１０：ＮＯ）、ステップＳ６４２１１の処理を実行せずに、ステップＳ６４２１２に進む。

【３０３４】

ステップＳ６４２１２では、デモ動画表示中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６４２１２において、デモ動画表示中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６４２１２：ＹＥＳ）、ステップＳ６４２１３に進み、デモ動画表示終了コマンドを表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、デモ動画表示終了コマンドを受信すると、デモ動画の表示を図柄表示装置４１に終了させる。その後、ステップＳ６４２１４に進み、デモ動画表示中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６４２１５に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ６４２１６に進み、頭出しフラグをＯＮにし、本客待ち用処理を終了する。すなわち、本実施形態のパチンコ機１０は、デモ動画を表示中に図柄の変動（遊技回）が開始された場合には、デモ動画の表示を終了するとともに、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＮにして音声チャンネル１の消音設定を解除する。そして、頭出しフラグをＯＮにすることによって、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の先頭（第１前奏部音声データ）から再生を開始する。

【３０３５】

一方、ステップＳ６４２１２において、デモ動画表示中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６４２１２：ＮＯ）、上述したステップＳ６４２１３からステップＳ６４２１６の処理を実行せずに、本客待ち用処理を終了する。

【３０３６】
以上説明した図２８４の客待ち用処理を実行することにより、本実施形態のパチンコ機１０は、開閉実行モードではない状態において図柄の変動（遊技回）が実行されていない期間が２分間継続した場合に、ＢＧＭ消音開始フラグをＯＮにすることによって音声チャンネル１を消音に設定するとともに、デモ動画の表示を開始する。そして、デモ動画の表示中に図柄の変動（遊技回）が開始された場合には、デモ動画の表示を終了するとともに、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＮにして音声チャンネル１の消音設定を解除する。そして、頭出しフラグをＯＮにすることによって、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の先頭（第１前奏部音声データ）から再生を開始する。
【３０３７】
ただし、客待ち用処理の処理態様は、図２８４に示した態様に限らず、変形例として、他の態様を採用することもできる。
【３０３８】
例えば、変形例として、パチンコ機１０は、開閉実行モードではない状態において図柄の変動（遊技回）が実行されていない期間が１分間継続した場合に、ＢＧＭ消音開始フラグをＯＮにすることによって音声チャンネル１を消音に設定する。ただし、デモ動画の表示は開始しない。そして、図柄の変動（遊技回）が開始されない状態のまま音声チャンネル１を消音に設定してから１分が経過した場合に、デモ動画の表示を開始する構成としてもよい。すなわち、開閉実行モードではない状態において図柄の変動（遊技回）が実行されていない期間が１分間継続した後は、デモ動画の表示は開始されていないが音声チャンネル１が消音に設定されている状態が１分間継続することとなる。そして、この構成において、音声チャンネル１が消音に設定されてからデモ動画の表示が開始されるまでの期間中に図柄の変動（遊技回）が開始された場合には、頭出しフラグはＯＮにせず、リーチ演出が終了した際と同様に、音声チャンネル１において再生中の音声データの属するＢＧＭ用楽曲の音声データ群における次の音声データの再生を開始し、音声チャンネル１の消音設定を解除する。この理由は、図柄の変動が１分間以上開始されていないが、同一の遊技者が当該パチンコ機で遊技を継続して行なっている可能性が高いためである。一方、デモ動画の表示中に図柄の変動（遊技回）が開始された場合には、デモ動画の表示を終了するとともに、頭出しフラグをＯＮにすることによって、音声チャンネル１において再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の先頭（第１前奏部音声データ）から再生を開始し、音声チャンネル１の消音設定を解除する構成としてもよい。この理由は、図柄の変動が２分間以上開始されておらず、新たな別の遊技者が当該パチンコ機で遊技を開始している可能性が高いためである。
【３０３９】
このように、上述した変形例では、音声チャンネル１が消音に設定されている期間の長さに応じて、消音設定が解除されたタイミングにおけるＢＧＭ用楽曲の再生開始位置を決定する構成となっている。すなわち、リーチ演出が終了した際と同様に、音声チャンネル１において再生中の音声データの属するＢＧＭ用楽曲の音声データ群における次の音声データの再生を開始して音声チャンネル１の消音設定を解除するのか、あるいは、音声チャンネル１において再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の先頭（第１前奏部音声データ）から再生を開始して音声チャンネル１の消音設定を解除するのかを、音声チャンネル１が消音に設定されている期間の長さに応じて決定する構成となっている。
【３０４０】
また、他の変形例として、パチンコ機１０は、開閉実行モードではない状態において図柄の変動（遊技回）が実行されていない期間が１分間継続した場合に、音声チャンネル１の音量を５秒間かけてフェードアウトさせる処理を実行する。５秒間のフェードアウド期間の経過後、ＢＧＭ消音開始フラグをＯＮにすることによって音声チャンネル１を消音に設定する。ただし、デモ動画の表示は開始しない。そして、図柄の変動（遊技回）が開始されない状態のまま音声チャンネル１を消音に設定してから１分が経過した場合に、デモ動画の表示を開始する構成としてもよい。そして、この構成において、５秒間のフェード

アウト期間中に図柄の変動（遊技回）が開始された場合には、音声チャンネル１の音量をフェードアウト処理の開始前の音量に復帰させる。また、音声チャンネル１が消音に設定されてから３０秒が経過するまでの期間中に図柄の変動（遊技回）が開始された場合には、頭出しフラグはＯＮにせず、リーチ演出が終了した際と同様に、音声チャンネル１において再生中の音声データの属するＢＧＭ用楽曲の音声データ群における次の音声データの再生を開始し、音声チャンネル１の消音設定を解除する。一方、音声チャンネル１が消音に設定されてから３０秒が経過した後（デモ動画の表示中の期間を含む）に図柄の変動（遊技回）が開始された場合には、デモ動画の表示中であれば当該デモ動画の表示を終了するとともに、頭出しフラグをＯＮにすることによって、音声チャンネル１において再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の先頭（第１前奏部音声データ）から再生を開始し、音声チャンネル１の消音設定を解除する構成としてもよい。すなわち、ＢＧＭ用楽曲の先頭（第１前奏部音声データ）から再生を開始する頭出し処理は、音声チャンネル１が消音に設定されている期間のうち、デモ動画の表示が開始されるよりも前のタイミングで図柄の変動（遊技回）が開始された場合においても実行する構成としてもよい。

【３０４１】

＜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。

【３０４２】

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。

【３０４３】

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。

【３０４４】

＜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。

【３０４５】

図２８５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。

【３０４６】

ステップＳ６４３０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳ６４３０２に進む。

【３０４７】

ステップＳ６４３０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行される

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

【３０４８】

＜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。

【３０４９】

図２８６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳ６４４０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【３０５０】

＜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。

【３０５１】

図２８７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。

【３０５２】

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。

【３０５３】

ステップＳ６４５０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図２８６）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、予告演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該予告演出に対応した動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、リーチ演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該リーチ演出に対応した動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、オープニング演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該オープニング演出に対応した動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、ラウンド演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該ラウンド演出に対応した動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、エンディング演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該エンディング演出に対応した動画

が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、デモ動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該デモ動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【３０５４】

なお、コマンド対応処理（Ｓ６４５０１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。コマンド対応処理の詳細については後述する。

【３０５５】

ステップＳ６４５０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓ６４５０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳ６４５０３に進む。

【３０５６】

ステップＳ６４５０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓ６４５０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳ６４５０４に進む。

【３０５７】

ステップＳ６４５０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓ６４５０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳ６４５０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。

【３０５８】

以上説明したように、本実施形態によれば、以下の効果を奏することができる。

【３０５９】

本実施形態では、再生対象として設定されたＢＧＭ用楽曲の全体の時間的な先頭の位置（図２５７ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１前奏部音声データの時間的な先頭の位置）から時間的な最後の位置（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データの時間的な最後の位置）まで再生した後は、当該ＢＧＭ用楽曲の前奏部の時間的な先頭の位置ではなく、当該ＢＧＭ用楽曲のメインメロディに相当する主要部の時間的な先頭の位置（図２５７ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データの時間的な先頭の位置）から再生を開始するので、当該ＢＧＭ用楽曲の主要部を聴いて盛り上がっていた遊技者の気分が、再び前奏部が再生されることによって低下してしまうことを抑制することができる。

【３０６０】

さらに、本実施形態では、ＢＧＭ用楽曲を予め定められた複数の時間的な位置（ＢＧＭ用楽曲を構成する各音声データに記録された音声（当該ＢＧＭ用楽曲の一部分）の時間的な先頭の位置）から再生を開始することが可能である。そして、１つのＢＧＭ用楽曲を構成する各音声データに記録された音声（当該ＢＧＭ用楽曲の一部分）の時間的な先頭の位

置は、当該ＢＧＭ用楽曲の小節の切れ目と一致している。したがって、当該ＢＧＭ用楽曲の小節の切れ目から再生を開始することができるので、遊技者に違和感を与えることなく、当該ＢＧＭ用楽曲の全体の時間的な先頭の位置とは異なる時間的な位置から当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始することができる。

【３０６１】

さらに、本実施形態では、ＢＧＭ用楽曲にはボーカルの声が含まれているが、１つのＢＧＭ用楽曲を構成する各音声データに記録された音声（当該ＢＧＭ用楽曲の一部分）の時間的な先頭の位置は、当該ＢＧＭ用楽曲の再生時間のうちボーカルの声が含まれていない期間の中の時間的な位置に設定されているので、１つのＢＧＭ用楽曲を構成する各音声データを時間的な先頭の位置から再生を開始しても、ボーカルの声が途中から再生されてしまうことがない。したがって、ボーカルの声が途中から再生されてしまうといった違和感や不快感を遊技者に与えることなく、当該ボーカルの声を含んだＢＧＭ用楽曲を、ＢＧＭ用楽曲の全体の先頭の位置以外の時間的位置から再生を開始することが可能となる。

【３０６２】

さらに、本実施形態では、音声チャンネル１の消音状態の開始の時点においてＢＧＭ用楽曲を再生していた場合には、消音状態の開始後も当該ＢＧＭ用楽曲の再生を継続する。そして、消音状態の終了を契機として、当該ＢＧＭ用楽曲の予め定められた複数の時間的な位置（図２５７ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する各音声データに記録された音声（当該ＢＧＭ用楽曲の一部分）の時間的な先頭の位置）のうち、消音状態が終了する時点において再生しているＢＧＭ用楽曲の時間的な再生位置（図２５７ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２主要部音声データに記録された音声の時間的な途中の位置）の直後に位置する予め定められた時間的な位置（図２５７ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第３主要部音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置）から当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始する。

【３０６３】

したがって、本実施形態によれば、音声チャンネル１の消音状態中においてもＢＧＭ用楽曲が継続して再生されており、消音状態の終了後もそのまま当該ＢＧＭ用楽曲の再生が継続していることを期待している遊技者による消音状態の終了後における当該ＢＧＭ用楽曲の時間的な位置の想像と、消音状態の終了を契機として実際に再生が開始された当該ＢＧＭ用楽曲の時間的な位置とのずれを抑制しつつ、当該ＢＧＭ用楽曲を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。そして、上述したように、本実施形態では、ＢＧＭ用楽曲の予め定められた複数の時間的な位置が、当該時間的な位置からＢＧＭ用楽曲の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されているので、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始することができる。

【３０６４】

さらに、本実施形態では、音声チャンネル２におけるリーチ演出に対応した音声の再生中は、音声チャンネル１において再生されているＢＧＭ用楽曲がスピーカー４６から出力されない消音状態となるので、リーチ演出に対応した音声をより一層際立たせることができ、遊技者の注意をリーチ演出に対応した音声に集中させることができる。

【３０６５】

さらに、本実施形態では、デモ動画が表示されている状態から復帰して音声チャンネル１の消音設定が解除される場合には、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データから再生が開始される。この理由について説明する。パチンコ機１０においてデモ動画が表示されている状態は、当該パチンコ機１０の前に遊技者がいない状態である場合が多い。そして、遊技者が新たに当該パチンコ機１０の前に座り、遊技を開始して第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球して図柄の変動（遊技回）が開始されると、デモ動画の表示が終了し、音声チャンネル１の消音設定が解除され、ＢＧＭ用楽曲の前奏部の先頭から再生が開始されることになる。すなわち、当該パチンコ機１０の前に座って新たに遊技を始めた遊技者が、ＢＧＭ用楽曲の前奏部の先頭から漏れなく当該ＢＧＭ用楽曲を聴くことが可能となり、これから始まる遊技に対する遊技者の期待感をよ

り一層高めることができる。
【３０６６】
Ｆ７．第６実施形態の変形例：
本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。
【３０６７】
Ｆ７－１．変形例１：
図２８８は、第６実施形態の変形例１のパチンコ機１０が実行する処理の一例を示すタイミングチャートである。上述した第６実施形態との主な違いは、音声チャンネル１を消音設定から解除する際に再生を開始する音声データの設定方法が異なっている点である。図２８８には、音声チャンネル１において再生される音声データの内容と、音声チャンネル１における消音設定の状態と、音声チャンネル２において再生される音声データの内容とが示されている。
【３０６８】
本変形例のパチンコ機１０の音声発光制御装置９０は、複数のＢＧＭ用楽曲の中から一のＢＧＭ用楽曲を音声チャンネル１における再生対象として設定し、設定したＢＧＭ用楽曲を構成する音声データを、音声データ用ＲＯＭ９８のＢＧＭ用楽曲データ記憶エリア９８ｂから順次読み出して再生する。また、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２において、実行する演出の内容に対応した音声データを音声データ用ＲＯＭ９８の演出用音声データ記憶エリア９８ａから読み出して再生する。すなわち、本変形例でも、上記の第６実施形態と同様に、音声チャンネル１はＢＧＭ用として利用され、音声チャンネル２は演出用として利用されている。この図２８８に示した例では、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１の再生対象としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を設定しており、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する音声データを順次読み出して再生している。
【３０６９】
図２８８に示すように、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する第１前奏部音声データを再生中に、予告演出Ｙ１を実行するタイミングとなったことを契機として、音声チャンネル２において当該予告演出Ｙ１に対応する音声データの再生を開始する。ただし、この場合、後述するリーチ演出Ｒ１を実行する場合とは異なり、音声チャンネル１を消音に設定しない。したがって、スピーカー４６からは当該予告演出Ｙ１に対応する音声とＢＧＭ用楽曲Ｍ１の両方の音声が合成されてスピーカー４６から出力される。
【３０７０】
その後、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する第２前奏部音声データを再生中に、リーチ演出Ｒ１を実行するタイミングとなったことを契機として、音声チャンネル２において当該リーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生を開始する。この場合は、上記の予告演出Ｙ１を実行する場合とは異なり、音声チャンネル１を消音に設定する。したがって、当該リーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生中はＢＧＭ用楽曲Ｍ１がスピーカー４６から出力されない。
【３０７１】
その後、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１が消音設定となっている期間において第２前奏部音声データの再生が終了すると、次の音声データである第１主要部音声データの再生を開始するとともに、当該再生を開始した第１主要部音声データを復帰用の音声データとして設定する。すなわち、本変形例の音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１が消音設定となった後に最初に音声データの再生が終了し、当該再生が終了した音声データが属するＢＧＭ用楽曲の音声データ群における次の音声データの再生を開始した場合には、当該再生を開始した音声データを復帰用の音声データとして設定する。その後、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２におけるリーチ演出Ｒ１に対応する音声デー

タの再生が終了したことを契機として、復帰用に設定された音声データである第１主要部音声データの再生を開始し、音声チャンネル１の消音設定を解除する。

【３０７２】

ただし、音声チャンネル１の消音設定が解除されるタイミング（音声チャンネル２におけるリーチ演出に対応した音声データの再生が終了したタイミング）において復帰用の音声データが設定されていない場合、すなわち、音声チャンネル１が消音設定となっている期間において新たな音声データの再生が開始されず、復帰用の音声データが設定されなかった場合には、上記の第６実施形態と同様に、音声チャンネル１が消音設定となっている期間において再生中の音声データが属するＢＧＭ用楽曲の音声データ群における次の音声データの再生を開始するように構成されている。さらに、音声チャンネル１が消音設定となっている期間において再生中の音声データの次の音声データが存在しない場合（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データを再生中であった場合）には、当該ＢＧＭ用楽曲の主要部を構成する最初の音声データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データ）から再生を開始するように構成されている。ただし、変形例として、音声チャンネル１が消音設定となっている期間において再生中の音声データの次の音声データが存在しない場合（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データを再生中であった場合）には、当該ＢＧＭ用楽曲の先頭の音声データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１前奏部音声データ）から再生を開始するように構成されていてもよい。

【３０７３】

このように、本変形例では、予告演出に対応した音声データの再生中はＢＧＭ用楽曲もスピーカー４６から出力されるが、リーチ演出に対応した音声データの再生中はＢＧＭ用楽曲がスピーカー４６から出力されないので、リーチ演出に対応した音声を際立たせることができ、遊技者をリーチ演出により一層注目させることができる。さらに、本変形例によれば、リーチ演出が終了し、音声チャンネル１の消音設定が解除された際には、ＢＧＭ用楽曲を構成する音声データの先頭から再生が開始される。上述したように、本変形例では、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成するどの音声データから再生を開始しても、遊技者が違和感を感じにくいように構成されている。したがって、リーチ演出が終了した際に遊技者に与える違和感を低減しつつＢＧＭ用楽曲を復帰させることができる。

【３０７４】

さらに、本変形例では、上述した第６実施形態と比較して、音声チャンネル１が消音に設定されている期間中に再生されて遊技者が聴くことのできなかったＢＧＭ用楽曲の音声データの数を少なくすることができる。具体的には、例えば、上述した第６実施形態の図２５７に示した例では、遊技者は音声チャンネル１が消音に設定されている期間中に再生されたＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データ及び第２主要部音声データに記録された音声を聴くことができないが、本変形例の図２８８に示した例では、遊技者は音声チャンネル１が消音に設定されている期間中に再生されたＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データ及び第２主要部音声データに記録された音声を消音設定の解除後に聴くことが可能となる。したがって、リーチ演出の実行による音声チャンネル１の消音によってＢＧＭ用楽曲の一部を聴くことができなかったといった遊技者の不満の発生を抑制することができる。

【３０７５】

＜変形例１の音声発光制御装置において実行される各種処理＞

次に、変形例１の音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行される処理について説明する。以下では、第６実施形態と異なる処理について説明し、第６実施形態と同じ処理については説明を省略する。

【３０７６】

＜ＢＧＭ連続再生処理＞

変形例１におけるＢＧＭ連続再生処理について説明する。ＢＧＭ連続再生処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図２７４：Ｓ６３２０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３０７７】
図２８９は、変形例１におけるＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。ステップＳ６４６０１では、音声チャンネル１において音声データの再生が終了したか否かを判定する。ステップＳ６４６０１において、音声チャンネル１において音声データの再生が終了したと判定した場合には（Ｓ６４６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６４６０２に進む。一方、ステップＳ６４６０１において、音声チャンネル１において音声データの再生が終了していないと判定した場合には（Ｓ６４６０１：ＮＯ）、そのまま本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。
【３０７８】
ステップＳ６４６０２では、再生が終了した音声データの次の音声データが当該ＢＧＭ用楽曲に存在するか否かを判定する。具体的には、例えば、再生対象としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１が設定されている場合において、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２前奏部音声データの再生が終了した場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第２前奏部音声データの次の音声データとして第１主要部音声データが存在するので、次の音声データが存在すると判定する。一方、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データの再生が終了した場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第４主要部音声データの次の音声データが存在しないので、次の音声データが存在しないと判定する。
【３０７９】
ステップＳ６４６０２において、次の音声データが存在すると判定した場合には（Ｓ６４６０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６４６０３に進み、音声チャンネル１において、当該次の音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、後述するステップＳ６４６０５に進む。一方、ステップＳ６４６０２において、次の音声データが存在しないと判定した場合には（Ｓ６４６０２：ＮＯ）、ステップＳ６４６０４に進み、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１主要部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。したがって、本変形例では、ＢＧＭ用楽曲は、前奏部の再生が終了した後は主要部がリピート再生されることになる。ステップＳ６４６０４を実行した後、ステップＳ６４６０５に進む。
【３０８０】
ステップＳ６４６０５では、復帰設定用フラグがＯＮであるか否かを判定する。復帰設定用フラグは、後述するように、音声チャンネル１の消音設定を開始する際にＯＮになり（図２９０のステップＳ６４７０４参照）、音声チャンネル１の消音設定の解除とともに再生を開始する音声データ（復帰用の音声データ）が設定された際にＯＦＦになるフラグである。すなわち、復帰設定用フラグがＯＮであるということは、音声チャンネル１が消音に設定されており、復帰用の音声データを設定すべき状態であることを意味する。また、復帰設定用フラグがＯＮではないということは、音声チャンネル１が消音に設定されていないこと、又は、既に復帰用の音声データが設定されていることを意味する。すなわち、復帰設定用フラグがＯＮではないということは、復帰用の音声データを設定すべき状態ではないこと意味する。
【３０８１】
ステップＳ６４６０５において、復帰設定用フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６４６０５：ＮＯ）、復帰用の音声データを設定すべき状態ではないため、そのまま本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。一方、ステップＳ６４６０５において、復帰設定用フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６４６０５：ＹＥＳ）、復帰用の音声データを設定すべき状態であるため、ステップＳ６４６０６に進み、ステップＳ６４６０３又はステップＳ６４６０４において再生を開始した音声データを、復帰用の音声データとして設定する。その後、ステップＳ６４６０７に進み、復帰設定用フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。
【３０８２】
＜ＢＧＭ消音用処理＞
次に、変形例１におけるＢＧＭ消音用処理について説明する。ＢＧＭ消音用処理は、Ｂ

ＧＭ用処理のサブルーチン（図２７４：Ｓ６３２０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３０８３】

図２９０は、変形例１におけるＢＧＭ消音用処理を示すフローチャートである。ステップＳ６４７０１では、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＢＧＭ消音開始フラグは、上述したように、リーチ演出が開始されるタイミング及び開閉実行モードではない期間において図柄の変動（遊技回）が実行されずに２分が経過したタイミングでＯＮにされ、音声チャンネル１が消音に設定されるとＯＦＦにされるフラグである。すなわち、ＢＧＭ消音開始フラグは、音声チャンネル１を消音設定にさせるタイミングにおいてＯＮになるフラグである。

【３０８４】

ステップＳ６４７０１において、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６４７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６４７０２に進み、音声チャンネル１を消音に設定する。その後、ステップＳ６４７０３に進み、ＢＧＭ消音開始フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６４７０４に進み、上述した復帰設定用フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ６４７０５に進む。一方、ステップＳ６４７０１において、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６４７０１：ＮＯ）、ステップＳ６４７０２からステップＳ６４７０４の処理を実行せずに、ステップＳ６４７０５に進む。

【３０８５】

ステップＳ６４７０５では、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＢＧＭ消音終了フラグは、上述したように、リーチ演出が終了するタイミング及びデモ動画が表示されている期間において変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＭＰＵ６２から受信したタイミング（図柄の変動が開始したタイミング）でＯＮにされ、音声チャンネル１の消音設定が解除されるとＯＦＦにされるフラグである。すなわち、ＢＧＭ消音終了フラグは、音声チャンネル１の消音設定を解除させるタイミングにおいてＯＮになるフラグである。

【３０８６】

ステップＳ６４７０５において、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６４７０５：ＮＯ）、そのまま本ＢＧＭ消音用処理を終了する。一方、ステップＳ６４７０５において、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６４７０５：ＹＥＳ）、ステップＳ６４７０６に進み、頭出しフラグがＯＮであるか否かを判定する。頭出しフラグは、上述したように、デモ動画が表示されている期間において変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＭＰＵ６２から受信したタイミング（図柄の変動が開始したタイミング）でＯＮにされるフラグであり、音声チャンネル１の消音設定の解除とともにＢＧＭ用楽曲を先頭（第１前奏部音声データ）から再生を開始するか否かを判定するためのフラグである。

【３０８７】

ステップＳ６４７０６において、頭出しフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６４７０６：ＮＯ）、ステップＳ６４７０７に進み、復帰設定用フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３０８８】

ステップＳ６４７０７において、復帰設定用フラグがＯＮではないと判定した場合（Ｓ６４７０７：ＮＯ）、すなわち、復帰用の音声データが既に設定されている場合には、ステップＳ６４７０８に進み、音声チャンネル１において、復帰用に設定された音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、ステップＳ６４７０９に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。その後、ステップＳ６４７１０に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。

【３０８９】

一方、ステップＳ６４７０７において、復帰設定用フラグがＯＮであると判定した場合（Ｓ６４７０７：ＹＥＳ）、すなわち、音声チャンネル１の消音設定の開始時に再生され

ていた音声データが、消音設定の解除時までに終了しなかったので、ＢＧＭ連続再生処理（図２８９）においてステップＳ６４６０５～ステップＳ６４６０７の処理が実行されず、復帰用の音声データが設定されていない場合には、ステップＳ６４７１１に進み、復帰設定用フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６４７１２に進み、音声チャンネル１において再生中の音声データの次の音声データが当該ＢＧＭ用楽曲に存在するか否かを判定する。具体的には、例えば、再生対象としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１が設定されている場合において、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２前奏部音声データを再生中である場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第２前奏部音声データの次の音声データとして第１主要部音声データが存在するので、再生中の音声データの次の音声データが存在すると判定する。一方、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データを再生中である場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第４主要部音声データの次の音声データが存在しないので、再生中の音声データの次の音声データが存在しないと判定する。

【３０９０】

ステップＳ６４７１２において、再生中の音声データの次の音声データが存在すると判定した場合には（Ｓ６４７１２：ＹＥＳ）、ステップＳ６４７１３に進み、音声チャンネル１において、当該次の音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、上述したステップＳ６４７０９に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。その後、ステップＳ６４７１０に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。一方、ステップＳ６４７１２において、再生中の音声データの次の音声データが存在しないと判定した場合には（Ｓ６４７１２：ＮＯ）、ステップＳ６４７１４に進み、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１主要部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、上述したステップＳ６４７０９に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。その後、ステップＳ６４７１０に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。

【３０９１】

ステップＳ６４７０６において、頭出しフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６４７０６：ＹＥＳ）、ステップＳ６４７１５に進み、頭出しフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６４７１６に進み、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。すなわち、本変形例では、デモ動画から復帰して音声チャンネル１の消音設定が解除される場合には、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データから再生が開始されることになる。その後、上述したステップＳ６４７０９に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。その後、ステップＳ６４７１０に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。

【３０９２】

以上説明したように、本変形例によれば、上述した第６実施形態の効果に加えて、以下の効果を奏することができる。

【３０９３】

本変形例では、音声チャンネル１の消音状態の開始の時点においてＢＧＭ用楽曲を再生していた場合には、消音状態の開始後も当該ＢＧＭ用楽曲の再生を継続する。そして、消音状態中に最初に再生した当該ＢＧＭ用楽曲の予め定められた時間的な位置（図２８８ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データに記録された音声（当該ＢＧＭ用楽曲の一部分）の時間的な先頭の位置）を記憶し、消音状態の終了を契機として、当該記憶した時間的な位置から当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始する。

【３０９４】

したがって、本変形例によれば、消音状態の終了を契機として再生を開始するＢＧＭ用楽曲の時間的な位置は、消音状態中に最初に再生された当該ＢＧＭ用楽曲の予め定められた時間的位置となるので、消音状態の開始から消音状態の終了までの期間に出力手段から出力されずに遊技者が聴くことのできないＢＧＭ用楽曲の時間的長さが長くなってしまうことを抑止することができる。この結果、消音状態中にＢＧＭ用楽曲の聴きたい部分が終

了して聞くことができなかったといった遊技者の不満の発生を抑制しつつ、当該ＢＧＭ用楽曲を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。そして、本変形例においても、ＢＧＭ用楽曲の予め定められた複数の時間的な位置が、当該時間的な位置からＢＧＭ用楽曲の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されているので、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始することができる。

【３０９５】

なお、本変形例では、図２８８に示したように、復帰用の音声データとしてＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データを設定した後も、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データの再生を継続し、その後、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２主要部音声データの再生を開始する構成としたが、復帰用の音声データを設定した後は、消音設定が解除されて復帰用の音声データの再生を開始するまでは、音声チャンネル１における音声データの再生を停止する構成としてもよい。このようにすれば、音出力ＬＳＩ９７の処理負荷を低減することができる。

【３０９６】

Ｆ７－２．変形例２：

図２９１は、第６実施形態の変形例２のパチンコ機１０が実行する処理の一例を示すタイミングチャートである。上述した第６実施形態との主な違いは、音声チャンネル１を消音設定から解除する際に再生を開始する音声データの設定方法が異なっている点である。図２９１には、音声チャンネル１において再生される音声データの内容と、音声チャンネル１における消音設定の状態と、音声チャンネル２において再生される音声データの内容とが示されている。

【３０９７】

本変形例のパチンコ機１０の音声発光制御装置９０は、複数のＢＧＭ用楽曲の中から一のＢＧＭ用楽曲を音声チャンネル１における再生対象として設定し、設定したＢＧＭ用楽曲を構成する音声データを、音声データ用ＲＯＭ９８のＢＧＭ用楽曲データ記憶エリア９８ｂから順次読み出して再生する。また、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２において、実行する演出の内容に対応した音声データを音声データ用ＲＯＭ９８の演出用音声データ記憶エリア９８ａから読み出して再生する。すなわち、本変形例では、上記第６実施形態と同様に、音声チャンネル１はＢＧＭ用として利用され、音声チャンネル２は演出用として利用されている。この図２９１に示した例では、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１の再生対象としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を設定しており、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する音声データを順次読み出して再生している。

【３０９８】

図２９１に示すように、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する第１前奏部音声データを再生中に、予告演出Ｙ１を実行するタイミングとなったことを契機として、音声チャンネル２において当該予告演出Ｙ１に対応する音声データの再生を開始する。ただし、この場合、後述するリーチ演出Ｒ１を実行する場合とは異なり、音声チャンネル１を消音に設定しない。したがって、スピーカー４６からは当該予告演出Ｙ１に対応する音声とＢＧＭ用楽曲Ｍ１の両方の音声が合成されてスピーカー４６から出力される。

【３０９９】

その後、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する第２前奏部音声データを再生中に、リーチ演出Ｒ１を実行するタイミングとなったことを契機として、音声チャンネル２において当該リーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生を開始する。この場合は、上記の予告演出Ｙ１を実行する場合とは異なり、音声チャンネル１を消音に設定する。したがって、当該リーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生中はＢＧＭ用楽曲Ｍ１がスピーカー４６から出力されない。

【３１００】

その後、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２におけるリーチ演出Ｒ１に対応す

る音声データの再生が終了したことを契機として、音声チャンネル１において再生中の音声データが属するＢＧＭ用楽曲の音声データ群の中から一の音声データをランダムで選択し、当該選択した音声データの再生を開始し、チャンネル１の消音設定を解除する。この図２９１には、音声チャンネル１において再生中の音声データが属するＢＧＭ用楽曲Ｍ１の音声データ群の中から第４主要部音声データを選択し、当該第４主要部音声データの再生を開始した例が示されている。

【３１０１】

このように、本変形例では、予告演出に対応した音声データの再生中はＢＧＭ用楽曲もスピーカー４６から出力されるが、リーチ演出に対応した音声データの再生中はＢＧＭ用楽曲がスピーカー４６から出力されないので、リーチ演出に対応した音声を際立たせることができ、遊技者をリーチ演出により一層注目させることができる。さらに、本変形例によれば、リーチ演出が終了し、音声チャンネル１の消音設定が解除された際には、ＢＧＭ用楽曲を構成する音声データの先頭から再生が開始される。上述したように、本変形例では、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成するどの音声データから再生を開始しても、遊技者が違和感を感じにくいように構成されている。したがって、リーチ演出が終了した際に遊技者に与える違和感を低減しつつＢＧＭ用楽曲を復帰させることができる。

【３１０２】

さらに、本変形例では、リーチ演出が終了して音声チャンネル１の消音設定が解除される際に再生を開始するＢＧＭ用楽曲の音声データをランダムで選択するので、音声チャンネル１の消音設定が解除された際に、１つのＢＧＭ用楽曲において曲の流れが大きく変化する場合がある。その場合には、遊技者の気分を一新し、遊技者がリーチ演出の終了後に新たな気分で遊技を開始することを可能にしつつ、音声データの先頭から再生を開始するので、リーチ演出が終了した際に遊技者に与える違和感を低減しつつＢＧＭ用楽曲を復帰させることができる。

【３１０３】

＜変形例２の音声発光制御装置において実行される各種処理＞

次に、変形例２の音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行される処理について説明する。以下では、第６実施形態と異なる処理について説明し、第６実施形態と同じ処理については説明を省略する。

【３１０４】

＜ＢＧＭ消音用処理＞

変形例２におけるＢＧＭ消音用処理について説明する。ＢＧＭ消音用処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図２７４：Ｓ６３２０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３１０５】

図２９２は、変形例２におけるＢＧＭ消音用処理を示すフローチャートである。ステップＳ６４８０１では、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＢＧＭ消音開始フラグは、上述したように、リーチ演出が開始されるタイミング及び開閉実行モードではない期間において図柄の変動（遊技回）が実行されずに２分が経過したタイミングでＯＮにされ、音声チャンネル１が消音に設定されるとＯＦＦにされるフラグである。すなわち、ＢＧＭ消音開始フラグは、音声チャンネル１を消音設定にさせるタイミングにおいてＯＮになるフラグである。

【３１０６】

ステップＳ６４８０１において、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６４８０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６４８０２に進み、音声チャンネル１を消音に設定する。その後、ステップＳ６４８０３に進み、ＢＧＭ消音開始フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６４８０４に進む。一方、ステップＳ６４８０１において、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６４８０１：ＮＯ）、ステップＳ６４８０２及びステップＳ６４８０３の処理を実行せずに、ステップＳ６４８０４に進む。

【３１０７】
ステップＳ６４８０４では、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＢＧＭ消音終了フラグは、上述したように、リーチ演出が終了するタイミング及びデモ動画が表示されている期間において変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＭＰＵ６２から受信したタイミング（図柄の変動が開始したタイミング）でＯＮにされ、音声チャンネル１の消音設定が解除されるとＯＦＦにされるフラグである。すなわち、ＢＧＭ消音終了フラグは、音声チャンネル１の消音設定を解除させるタイミングにおいてＯＮになるフラグである。
【３１０８】
ステップＳ６４８０４において、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６４８０４：ＮＯ）、そのまま本ＢＧＭ消音用処理を終了する。一方、ステップＳ６４８０４において、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６４８０４：ＹＥＳ）、ステップＳ６４８０５に進み、頭出しフラグがＯＮであるか否かを判定する。頭出しフラグは、上述したように、デモ動画が表示されている期間において変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＭＰＵ６２から受信したタイミング（図柄の変動が開始したタイミング）でＯＮにされるフラグであり、音声チャンネル１の消音設定の解除とともにＢＧＭ用楽曲を先頭（第１前奏部音声データ）から再生を開始するか否かを判定するためのフラグである。
【３１０９】
ステップＳ６４８０５において、頭出しフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６４８０５：ＮＯ）、ステップＳ６４８０６に進み、ＢＧＭ復帰用乱数カウンタからＢＧＭ復帰用乱数を取得する。その後、ステップＳ６４８０７に進み、再生中のＢＧＭ用楽曲に対応したＢＧＭ復帰用テーブルを参照し、取得したＢＧＭ復帰用乱数に対応した音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。すなわち、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲を構成する複数の音声データの中から一の音声データをランダムで選択し、音声チャンネル１において、当該選択した音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、ステップＳ６４８０８に進む。
【３１１０】
ステップＳ６４８０８では、音声チャンネル１の消音設定を解除する。その後、ステップＳ６４８０９に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。
【３１１１】
ステップＳ６４８０５において、頭出しフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６４８０５：ＹＥＳ）、ステップＳ６４８１０に進み、頭出しフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６４８１１に進み、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。すなわち、本変形例では、デモ動画から復帰して音声チャンネル１の消音設定が解除される場合には、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データから再生が開始されることになる。その後、上述したステップＳ６４８０８に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。その後、ステップＳ６４８０９に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。
【３１１２】
以上説明したように、本変形例によれば、上述した第６実施形態及び変形例の効果に加えて、以下の効果を奏することができる。
【３１１３】
本変形例では、上述した第６実施形態と同様に、ＢＧＭ用楽曲を予め定められた複数の時間的な位置（ＢＧＭ用楽曲を構成する各音声データに記録された音声（当該ＢＧＭ用楽曲の一部分）の時間的な先頭の位置）から再生を開始することが可能である。そして、本変形例では、音声チャンネル１の消音状態の開始の時点においてＢＧＭ用楽曲を再生していた場合には、消音状態の終了を契機として、当該ＢＧＭ用楽曲の予め定められた複数の

時間的な位置の中から無作為に（ランダムに）選択された一の時間的な位置（図２９１ではランダムで設定されたＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データの時間的な先頭の位置）から当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始する。

【３１１４】

したがって、本変形例によれば、遊技者は、音声チャンネル１の消音状態の開始の時点において再生されていたＢＧＭ用楽曲が、消音状態の終了時に、当該ＢＧＭ用楽曲の予め定められたどの時間的位置から再生が開始されるのかを予測することができない。したがって、遊技者に意外性や驚きを与えることができ、遊技が単調になってしまうことを抑制しつつ、当該ＢＧＭ用楽曲を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。そして、上述したように、本変形例においても、ＢＧＭ用楽曲の予め定められた複数の時間的な位置が、当該時間的な位置からＢＧＭ用楽曲の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されているので、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始することができる。

【３１１５】

なお、本変形例では、図２９１に示したように、音声チャンネル１が消音に設定された後も、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２前奏部音声データの再生を継続し、その後、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データ、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２主要部音声データの再生を開始する構成としたが、音声チャンネル１が消音に設定された後は、消音設定が解除されてランダムで設定された音声データの再生を開始するまでは、音声チャンネル１における音声データの再生を停止する構成としてもよい。このようにすれば、音出力ＬＳＩ９７の処理負荷を低減することができる。

【３１１６】

Ｆ７－３．変形例３：

図２９３は、第６実施形態の変形例３のパチンコ機１０が実行する処理の一例を示すタイミングチャートである。上述した変形例１との主な違いは、音声チャンネル１を消音設定から解除する際に再生を開始する音声データの設定方法が異なっている点である。図２９３には、音声チャンネル１において再生される音声データの内容と、音声チャンネル１における消音設定の状態と、音声チャンネル２において再生される音声データの内容とが示されている。

【３１１７】

本変形例のパチンコ機１０の音声発光制御装置９０は、複数のＢＧＭ用楽曲の中から一のＢＧＭ用楽曲を音声チャンネル１における再生対象として設定し、設定したＢＧＭ用楽曲を構成する音声データを、音声データ用ＲＯＭ９８のＢＧＭ用楽曲データ記憶エリア９８ｂから順次読み出して再生する。また、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２において、実行する演出の内容に対応した音声データを音声データ用ＲＯＭ９８の演出用音声データ記憶エリア９８ａから読み出して再生する。すなわち、本変形例でも、上記の第６実施形態と同様に、音声チャンネル１はＢＧＭ用として利用され、音声チャンネル２は演出用として利用されている。この図２９３に示した例では、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１の再生対象としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を設定しており、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する音声データを順次読み出して再生している。

【３１１８】

図２９３に示すように、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する第１前奏部音声データを再生中に、予告演出Ｙ１を実行するタイミングとなったことを契機として、音声チャンネル２において当該予告演出Ｙ１に対応する音声データの再生を開始する。ただし、この場合、後述するリーチ演出Ｒ１を実行する場合とは異なり、音声チャンネル１を消音に設定しない。したがって、スピーカー４６からは当該予告演出Ｙ１に対応する音声とＢＧＭ用楽曲Ｍ１の両方の音声が合成されてスピーカー４６から出力される。

【３１１９】

その後、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成

する第２前奏部音声データを再生中に、リーチ演出Ｒ１を実行するタイミングとなったことを契機として、音声チャンネル２において当該リーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生を開始する。この場合は、上記の予告演出Ｙ１を実行する場合とは異なり、音声チャンネル１を消音に設定する。したがって、当該リーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生中はＢＧＭ用楽曲Ｍ１がスピーカー４６から出力されない。

【３１２０】

その後、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１が消音設定となっている期間において第２前奏部音声データの再生が終了すると、次の音声データである第１主要部音声データの再生を開始するとともに、当該再生を開始した第１主要部音声データを復帰用の音声データとして設定する。その後、音声チャンネル１が消音設定となっている期間において第１主要部音声データの再生が終了すると、次の音声データである第２主要部音声データの再生を開始するとともに、当該再生を開始した第２主要部音声データを復帰用の音声データとして再設定する。すなわち、既に復帰用の音声データが設定されていた場合には、新たに再生を開始した音声データを復帰用の音声データとして上書きして再設定する。このように、本変形例の音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１が消音設定となっている期間において音声データの再生が終了し、当該再生が終了した音声データが属するＢＧＭ用楽曲の音声データ群における次の音声データの再生を開始する度に、当該再生を開始した音声データを復帰用の音声データとして設定する。その後、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２におけるリーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生が終了したことを契機として、復帰用に設定された音声データである第２主要部音声データの再生を開始し、音声チャンネル１の消音設定を解除する。

【３１２１】

ただし、音声チャンネル１の消音設定が解除されるタイミング（音声チャンネル２におけるリーチ演出に対応した音声データの再生が終了したタイミング）において復帰用の音声データが設定されていない場合、すなわち、音声チャンネル１が消音設定となっている期間において新たな音声データの再生が開始されず、復帰用の音声データが設定されなかった場合には、上記の第６実施形態と同様に、音声チャンネル１が消音設定となっている期間において再生中の音声データが属するＢＧＭ用楽曲の音声データ群における次の音声データの再生を開始するように構成されている。さらに、音声チャンネル１が消音設定となっている期間において再生中の音声データの次の音声データが存在しない場合（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データを再生中であった場合）には、当該ＢＧＭ用楽曲の主要部を構成する最初の音声データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データ）から再生を開始するように構成されている。

【３１２２】

＜変形例３の音声発光制御装置において実行される各種処理＞

次に、変形例３の音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行される処理について説明する。以下では、第６実施形態と異なる処理について説明し、第６実施形態と同じ処理については説明を省略する。

【３１２３】

＜ＢＧＭ連続再生処理＞

変形例３におけるＢＧＭ連続再生処理について説明する。ＢＧＭ連続再生処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図２７４：Ｓ６３２０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３１２４】

図２９４は、変形例３におけるＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。ステップＳ６４９０１では、音声チャンネル１において音声データの再生が終了したか否かを判定する。ステップＳ６４９０１において、音声チャンネル１において音声データの再生が終了したと判定した場合には（Ｓ６４９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６４９０２に進む。一方、ステップＳ６４９０１において、音声チャンネル１において音声データの再生が終了していないと判定した場合には（Ｓ６４９０１：ＮＯ）、そのまま本ＢＧＭ連続再生

処理を終了する。
【３１２５】
ステップＳ６４９０２では、再生が終了した音声データの次の音声データが当該ＢＧＭ用楽曲に存在するか否かを判定する。具体的には、例えば、再生対象としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１が設定されている場合において、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２前奏部音声データの再生が終了した場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第２前奏部音声データの次の音声データとして第１主要部音声データが存在するので、次の音声データが存在すると判定する。一方、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データの再生が終了した場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第４主要部音声データの次の音声データが存在しないので、次の音声データが存在しないと判定する。
【３１２６】
ステップＳ６４９０２において、次の音声データが存在すると判定した場合には（Ｓ６４９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６４９０３に進み、音声チャンネル１において、当該次の音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、後述するステップＳ６４９０５に進む。一方、ステップＳ６４９０２において、次の音声データが存在しないと判定した場合には（Ｓ６４９０２：ＮＯ）、ステップＳ６４９０４に進み、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１主要部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。したがって、本変形例では、ＢＧＭ用楽曲は、前奏部の再生が終了した後は主要部がリピート再生されることになる。ステップＳ６４９０４を実行した後、ステップＳ６４９０５に進む。
【３１２７】
ステップＳ６４９０５では、復帰設定用フラグがＯＮであるか否かを判定する。復帰設定用フラグは、後述するように、音声チャンネル１の消音設定を開始する際にＯＮになり（図２９５のステップＳ６５００４参照）、音声チャンネル１の消音設定が解除された際にＯＦＦになるフラグである。そして、復帰設定用フラグがＯＮであるということは、音声チャンネル１が消音に設定されており、復帰用の音声データを設定すべき状態であることを意味する。
【３１２８】
ステップＳ６４９０５において、復帰設定用フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６４９０５：ＮＯ）、復帰用の音声データを設定すべき状態ではないため、そのまま本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。一方、ステップＳ６４９０５において、復帰設定用フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６４９０５：ＹＥＳ）、復帰用の音声データを設定すべき状態であるため、ステップＳ６４９０６に進み、ステップＳ６４９０３又はステップＳ６４９０４において再生を開始した音声データを、復帰用の音声データとして設定する。なお、本変形例では、復帰用の音声データが設定された場合であっても復帰設定用フラグをＯＦＦにしないため、音声チャンネル１において音声データの再生が終了する毎に、復帰用の音声データを上書きして再設定する。その後、ステップＳ６４９０７に進み、復帰設定済みフラグをＯＮにし、本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。
【３１２９】
＜ＢＧＭ消音用処理＞
次に、変形例３におけるＢＧＭ消音用処理について説明する。ＢＧＭ消音用処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図２７４：Ｓ６３２０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【３１３０】
図ＸＦ２０は、変形例３におけるＢＧＭ消音用処理を示すフローチャートである。ステップＳ６５００１では、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＢＧＭ消音開始フラグは、上述したように、リーチ演出が開始されるタイミング及び開閉実行モードではない期間において図柄の変動（遊技回）が実行されずに２分が経過したタイミングでＯＮにされ、音声チャンネル１が消音に設定されるとＯＦＦにされるフラグである。すなわち、ＢＧＭ消音開始フラグは、音声チャンネル１を消音設定にさせるタイミングにお

いてＯＮになるフラグである。
【３１３１】
ステップＳ６５００１において、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６５００１：ＹＥＳ）、ステップＳ６５００２に進み、音声チャンネル１を消音に設定する。その後、ステップＳ６５００３に進み、ＢＧＭ消音開始フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６５００４に進み、上述した復帰設定用フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ６５００５に進む。一方、ステップＳ６５００１において、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６５００１：ＮＯ）、ステップＳ６５００２からステップＳ６５００４の処理を実行せずに、ステップＳ６５００５に進む。
【３１３２】
ステップＳ６５００５では、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＢＧＭ消音終了フラグは、上述したように、リーチ演出が終了するタイミング及びデモ動画が表示されている期間において変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＭＰＵ６２から受信したタイミング（図柄の変動が開始したタイミング）でＯＮにされ、音声チャンネル１の消音設定が解除されるとＯＦＦにされるフラグである。すなわち、ＢＧＭ消音終了フラグは、音声チャンネル１の消音設定を解除させるタイミングにおいてＯＮになるフラグである。
【３１３３】
ステップＳ６５００５において、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６５００５：ＮＯ）、そのまま本ＢＧＭ消音用処理を終了する。一方、ステップＳ６５００５において、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６５００５：ＹＥＳ）、ステップＳ６５００６に進み、頭出しフラグがＯＮであるか否かを判定する。頭出しフラグは、上述したように、デモ動画が表示されている期間において変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＭＰＵ６２から受信したタイミング（図柄の変動が開始したタイミング）でＯＮにされるフラグであり、音声チャンネル１の消音設定の解除とともにＢＧＭ用楽曲を先頭（第１前奏部音声データ）から再生を開始するか否かを判定するためのフラグである。
【３１３４】
ステップＳ６５００６において、頭出しフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６５００６：ＮＯ）、ステップＳ６５００７に進み、復帰設定済みフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【３１３５】
ステップＳ６５００７において、復帰設定済みフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓ６５００７：ＹＥＳ）、すなわち、復帰用の音声データが既に設定されている場合には、ステップＳ６５００８に進み、音声チャンネル１において、復帰用に設定された音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、ステップＳ６５９０９に進み、復帰設定済みフラグ及び復帰設定用フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６５０１０に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。その後、ステップＳ６５０１１に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。
【３１３６】
一方、ステップＳ６５００７において、復帰設定済みフラグがＯＮではないと判定した場合（Ｓ６５００７：ＮＯ）、すなわち、音声チャンネル１の消音設定の開始時に再生されていた音声データが、消音設定の解除時までに終了しなかったので、ＢＧＭ連続再生処理（図２９４）においてステップＳ６４９０５～ステップＳ６４９０７の処理が実行されず、復帰用の音声データが設定されていない場合には、ステップＳ６５０１２に進み、復帰設定用フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６５０１３に進み、音声チャンネル１において再生中の音声データの次の音声データが当該ＢＧＭ用楽曲に存在するか否かを判定する。具体的には、例えば、再生対象としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１が設定されている場合において、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２前奏部音声データを再生中である場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第２前奏部音声データの次の音声データとして第１主要部音声データが存在

するので、再生中の音声データの次の音声データが存在すると判定する。一方、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データを再生中である場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第４主要部音声データの次の音声データが存在しないので、再生中の音声データの次の音声データが存在しないと判定する。

【３１３７】

ステップＳ６５０１３において、再生中の音声データの次の音声データが存在すると判定した場合には（Ｓ６５０１３：ＹＥＳ）、ステップＳ６５０１４に進み、音声チャンネル１において、当該次の音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、上述したステップＳ６５０１０に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。その後、ステップＳ６５０１１に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。一方、ステップＳ６５０１３において、再生中の音声データの次の音声データが存在しないと判定した場合には（Ｓ６５０１３：ＮＯ）、ステップＳ６５０１５に進み、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１主要部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、上述したステップＳ６５０１０に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。その後、ステップＳ６５０１１に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。

【３１３８】

ステップＳ６５００６において、頭出しフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６５００６：ＹＥＳ）、ステップＳ６５０１６に進み、頭出しフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６５０１７に進み、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。すなわち、本変形例では、デモ動画から復帰して音声チャンネル１の消音設定が解除される場合には、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データから再生が開始されることになる。その後、上述したステップＳ６５０１０に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。その後、ステップＳ６５０１１に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。

【３１３９】

以上説明したように、本変形例によれば、上述した第６実施形態及び各変形例の効果に加えて、以下の効果を奏することができる。

【３１４０】

本変形例によれば、消音状態の終了を契機として再生を開始するＢＧＭ用楽曲の時間的な位置は、消音状態中に最後に再生された当該ＢＧＭ用楽曲の予め定められた時間的位置となるので、音声チャンネル１の消音状態中においてもＢＧＭ用楽曲が継続して再生されており、消音状態の終了後もそのまま当該ＢＧＭ用楽曲の再生が継続していることを期待している遊技者による消音状態の終了後における当該ＢＧＭ用楽曲の時間的な位置の想像と、消音状態の終了を契機として実際に再生が開始された当該ＢＧＭ用楽曲の時間的な位置とのずれを抑制しつつ、当該ＢＧＭ用楽曲を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。そして、上述したように、本実施形態では、ＢＧＭ用楽曲の予め定められた複数の時間的な位置が、当該時間的な位置からＢＧＭ用楽曲の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されているので、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始することができる。

【３１４１】

Ｆ７－４．変形例４：

図２９６は、第６実施形態の変形例４のパチンコ機１０が実行する処理の一例を示すタイミングチャートである。上述した第６実施形態との主な違いは、音声チャンネル１を消音設定から解除するタイミングを、リーチ演出に対応した音声データの再生が終了した後であって、音声チャンネル１において新たな音声データの再生を開始したタイミングに合わせている点である。図２９６には、音声チャンネル１において再生される音声データの内容と、音声チャンネル１における消音設定の状態と、音声チャンネル２において再生される音声データの内容とが示されている。

【３１４２】
本変形例のパチンコ機１０の音声発光制御装置９０は、複数のＢＧＭ用楽曲の中から一のＢＧＭ用楽曲を音声チャンネル１における再生対象として設定し、設定したＢＧＭ用楽曲を構成する音声データを、音声データ用ＲＯＭ９８のＢＧＭ用楽曲データ記憶エリア９８ｂから順次読み出して再生する。また、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２において、実行する演出の内容に対応した音声データを音声データ用ＲＯＭ９８の演出用音声データ記憶エリア９８ａから読み出して再生する。すなわち、本変形例では、上記第６実施形態と同様に、音声チャンネル１はＢＧＭ用として利用され、音声チャンネル２は演出用として利用されている。この図２９６に示した例では、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１の再生対象としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を設定しており、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する音声データを順次読み出して再生している。
【３１４３】
図２９６に示すように、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する第１前奏部音声データを再生中に、予告演出Ｙ１を実行するタイミングとなったことを契機として、音声チャンネル２において当該予告演出Ｙ１に対応する音声データの再生を開始する。ただし、この場合、後述するリーチ演出Ｒ１を実行する場合とは異なり、音声チャンネル１を消音に設定しない。したがって、スピーカー４６からは当該予告演出Ｙ１に対応する音声とＢＧＭ用楽曲Ｍ１の両方の音声が合成されてスピーカー４６から出力される。
【３１４４】
その後、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する第２前奏部音声データを再生中に、リーチ演出Ｒ１を実行するタイミングとなったことを契機として、音声チャンネル２において当該リーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生を開始する。この場合は、上記の予告演出Ｙ１を実行する場合とは異なり、音声チャンネル１を消音に設定する。したがって、当該リーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生中はＢＧＭ用楽曲Ｍ１がスピーカー４６から出力されない。
【３１４５】
その後、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２におけるリーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生が終了したことを契機として、音声チャンネル１の消音設定の解除を待機する消音設定解除待機状態となる。そして、音声発光制御装置９０は、消音設定解除待機状態となっている期間において第２主要部音声データの再生が終了すると、次の音声データである第３主要部音声データの再生を開始するとともに、当該音声データの再生の開始のタイミングで音声チャンネル１の消音設定を解除する。
【３１４６】
すなわち、本変形例の音声発光制御装置９０は、音声チャンネル１の消音設定の開始の契機となった音声チャンネル２における音声データ（リーチ演出Ｒ１に対応した音声データ）の再生が終了すると、音声チャンネル２における当該音声データの再生の終了を契機として、音声チャンネル１の消音設定の解除を待機する消音設定解除待機状態となる。そして、音声発光制御装置９０は、消音設定解除待機状態となっている期間において音声チャンネル１における音声データの再生が終了すると、当該再生が終了した音声データが属するＢＧＭ用楽曲の音声データ群における次の音声データの再生を開始するとともに、当該音声データの再生の開始のタイミングで音声チャンネル１の消音設定を解除する。
【３１４７】
＜変形例４の音声発光制御装置において実行される各種処理＞
次に、変形例４の音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行される処理について説明する。以下では、第６実施形態と異なる処理について説明し、第６実施形態と同じ処理については説明を省略する。
【３１４８】
＜ＢＧＭ連続再生処理＞
変形例４におけるＢＧＭ連続再生処理について説明する。ＢＧＭ連続再生処理は、ＢＧ

Ｍ用処理のサブルーチン（図２７４：Ｓ６３２０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３１４９】

図ＸＦ２１は、変形例４におけるＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。ステップＳ６５１０１では、音声チャンネル１において音声データの再生が終了したか否かを判定する。ステップＳ６５１０１において、音声チャンネル１において音声データの再生が終了したと判定した場合には（Ｓ６５１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６５１０２に進む。一方、ステップＳ６５１０１において、音声チャンネル１において音声データの再生が終了していないと判定した場合には（Ｓ６５１０１：ＮＯ）、そのまま本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。

【３１５０】

ステップＳ６５１０２では、再生が終了した音声データの次の音声データが当該ＢＧＭ用楽曲に存在するか否かを判定する。具体的には、例えば、再生対象としてＢＧＭ用楽曲Ｍ１が設定されている場合において、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２前奏部音声データの再生が終了した場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第２前奏部音声データの次の音声データとして第１主要部音声データが存在するので、次の音声データが存在すると判定する。一方、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データの再生が終了した場合には、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１には第４主要部音声データの次の音声データが存在しないので、次の音声データが存在しないと判定する。

【３１５１】

ステップＳ６５１０２において、次の音声データが存在すると判定した場合には（Ｓ６５１０２：ＹＥＳ）、ステップＳ６５１０３に進み、音声チャンネル１において、当該次の音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。その後、後述するステップＳ６５１０５に進む。一方、ステップＳ６５１０２において、次の音声データが存在しないと判定した場合には（Ｓ６５１０２：ＮＯ）、ステップＳ６５１０４に進み、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１主要部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。したがって、本変形例では、ＢＧＭ用楽曲は、前奏部の再生が終了した後は主要部がリピート再生されることになる。ステップＳ６５１０４を実行した後、ステップＳ６５１０５に進む。

【３１５２】

ステップＳ６５１０５では、ＢＧＭ消音待機フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＢＧＭ消音待機フラグは、後述するように、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮになったことを契機としてＯＮになるフラグであり（図２９８のステップＳ６５２０６参照）、上述した消音設定解除待機状態となっていることを示すフラグである。

【３１５３】

ステップＳ６５１０５において、ＢＧＭ消音待機フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６５１０５：ＮＯ）、消音設定解除待機状態ではないため、そのまま本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。一方、ステップＳ６５１０５において、ＢＧＭ消音待機フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６５１０５：ＹＥＳ）、消音設定解除待機状態であるため、ステップＳ６５１０６に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。その後、ステップＳ６５１０７に進み、ＢＧＭ消音待機フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。

【３１５４】

＜ＢＧＭ消音用処理＞

変形例４におけるＢＧＭ消音用処理について説明する。ＢＧＭ消音用処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図２７４：Ｓ６３２０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３１５５】

図２９８は、変形例４におけるＢＧＭ消音用処理を示すフローチャートである。ステップＳ６５２０１では、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＢＧＭ消音

開始フラグは、上述したように、リーチ演出が開始されるタイミング及び開閉実行モードではない期間において図柄の変動（遊技回）が実行されずに２分が経過したタイミングでＯＮにされ、音声チャンネル１が消音に設定されるとＯＦＦにされるフラグである。すなわち、ＢＧＭ消音開始フラグは、音声チャンネル１を消音設定にさせるタイミングにおいてＯＮになるフラグである。

【３１５６】

ステップＳ６５２０１において、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６５２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ６５２０２に進み、音声チャンネル１を消音に設定する。その後、ステップＳ６５２０３に進み、ＢＧＭ消音開始フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６５２０４に進む。一方、ステップＳ６５２０１において、ＢＧＭ消音開始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６５２０１：ＮＯ）、ステップＳ６５２０２及びステップＳ６５２０３の処理を実行せずに、ステップＳ６５２０４に進む。

【３１５７】

ステップＳ６５２０４では、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＢＧＭ消音終了フラグは、上述したように、リーチ演出が終了するタイミング及びデモ動画が表示されている期間において変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＭＰＵ６２から受信したタイミング（図柄の変動が開始したタイミング）でＯＮにされ、音声チャンネル１の消音設定が解除されるとＯＦＦにされるフラグである。すなわち、ＢＧＭ消音終了フラグは、音声チャンネル１の消音設定を解除させるタイミングにおいてＯＮになるフラグである。

【３１５８】

ステップＳ６５２０４において、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６５２０４：ＮＯ）、そのまま本ＢＧＭ消音用処理を終了する。一方、ステップＳ６５２０４において、ＢＧＭ消音終了フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６５２０４：ＹＥＳ）、ステップＳ６５２０５に進み、頭出しフラグがＯＮであるか否かを判定する。頭出しフラグは、上述したように、デモ動画が表示されている期間において変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＭＰＵ６２から受信したタイミング（図柄の変動が開始したタイミング）でＯＮにされるフラグであり、音声チャンネル１の消音設定の解除とともにＢＧＭ用楽曲を先頭（第１前奏部音声データ）から再生を開始するか否かを判定するためのフラグである。

【３１５９】

ステップＳ６５２０５において、頭出しフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ６５２０５：ＮＯ）、ステップＳ６５２０６に進み、ＢＧＭ消音待機フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ６５２０７に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにする。その後、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。一方、ステップＳ６５２０５において、頭出しフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ６５２０５：ＹＥＳ）、ステップＳ６５２０８に進み、頭出しフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ６５２０９に進み、音声チャンネル１において、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データの再生を音出力ＬＳＩ９７に開始させる。すなわち、本変形例では、デモ動画から復帰して音声チャンネル１の消音設定が解除される場合には、再生対象として設定されているＢＧＭ用楽曲の第１前奏部音声データから再生が開始されることになる。その後、ステップＳ６５２１０に進み、音声チャンネル１の消音設定を解除する。その後、上述したステップＳ６５２０７に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＦＦにし、本ＢＧＭ消音用処理を終了する。

【３１６０】

以上説明したように、本変形例によれば、上述した第６実施形態及び各変形例の効果に加えて、以下の効果を奏することができる。

【３１６１】

本変形例によれば、音声チャンネル１の消音状態中において、ＢＧＭ用楽曲の再生位置

が、当該ＢＧＭ用楽曲の予め定められた複数の時間的な位置（ＢＧＭ用楽曲を構成する各音声データに記録された音声（当該ＢＧＭ用楽曲の一部分）の時間的な先頭の位置）のうちの一の時間的な位置（図２９６ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第３主要部音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置）に到達したタイミングで音声チャンネル１の消音状態を終了させる。すなわち、音声チャンネル１の消音状態が終了すると、ＢＧＭ用楽曲の予め定められた時間的な位置から当該ＢＧＭ用楽曲の出力が開始されることになる。したがって、遊技者に違和感を与えることなく、当該ＢＧＭ用楽曲の消音状態を終了させて当該ＢＧＭ用楽曲の出力を開始することができる。また、本変形例によれば、ＢＧＭ用楽曲の消音状態を終了させるタイミングにおいて当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始する時間的な位置を制御することなく、当該ＢＧＭ用楽曲の消音状態を終了させることのみによって、当該ＢＧＭ用楽曲の予め定められた時間的な位置から当該ＢＧＭ用楽曲の出力を開始させることができる。

【３１６２】

さらに、本変形例によれば、音声チャンネル１の消音状態中に、ＢＧＭ用楽曲の再生位置が、当該ＢＧＭ用楽曲の予め定められた時間的な位置のうち、リーチ演出に対応した音声の再生の終了のタイミングより後の直近の時間的な位置（図２９６ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第３主要部音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置）に到達したタイミングで、音声チャンネル１の消音状態を終了させる。したがって、本変形例によれば、音声チャンネル１におけるリーチ演出に対応した音声の再生中は、ＢＧＭ用楽曲がスピーカー４６から出力されない消音状態となるので、リーチ演出に対応した音声をより一層際立たせることができ、遊技者の注意をリーチ演出に対応した音声に集中させることができる。

【３１６３】

さらに、本変形例によれば、リーチ演出に対応した音声の再生の終了のタイミングにおけるＢＧＭ用楽曲の再生位置によっては、当該再生位置がＢＧＭ用楽曲の予め定められた時間的な位置に到達するまでの間に時間を要する場合がある。すなわち、リーチ演出に対応した音声の再生の終了のタイミングと、ＢＧＭ用楽曲の消音状態の終了のタイミングとの間に、リーチ演出に対応した音声もＢＧＭ用楽曲も出力されていない期間を挟むことができる。ここで、２つの音声が無音期間を挟まずに連続して再生されると、当該２つの音声のうちの後の音声の開始部分を正確に聴き取ることが困難となる場合がある。したがって、本変形例によれば、リーチ演出に対応した音声の再生の終了のタイミングから、ＢＧＭ用楽曲の消音状態の終了のタイミングまでの間に、リーチ演出に対応した音声もＢＧＭ用楽曲もスピーカー４６から出力されていない期間を挟むことができるので、遊技者は、ＢＧＭ用楽曲の消音状態の終了直後の部分（ＢＧＭ用楽曲の出力開始部分）を正確に聴き取ることが可能となり、リーチ演出に対応した音声の再生の終了後に、遊技者の注意をＢＧＭ用楽曲に向けさせることが可能となる。

【３１６４】

さらに、本変形例によれば、音声チャンネル１の消音状態の開始後もＢＧＭ用楽曲の再生を継続しているので、リーチ演出に対応した音声の再生の開始から終了後もＢＧＭ用楽曲が継続して出力されていた場合と同じ時間的位置から当該ＢＧＭ用楽曲の出力が再開される。したがって、リーチ演出に対応した音声の再生の開始から終了後もＢＧＭ用楽曲が継続して再生されている様子をイメージしていた遊技者に違和感を与えない。すなわち、本変形例によれば、遊技者に違和感を与えることなく、リーチ演出に対応した音声の再生の終了後に、ＢＧＭ用楽曲の出力を再開することができる。

【３１６５】

ただし、本変形例では、リーチ演出に対応した音声の再生の終了のタイミングと、ＢＧＭ用楽曲の消音状態の終了のタイミングとの間に、リーチ演出に対応した音声もＢＧＭ用楽曲も出力されていない期間を挟むことができるが、当該期間の長さは、リーチ演出に対応した音声の再生の終了のタイミングにおけるＢＧＭ用楽曲の再生位置に依存して変化することになる。そこで、リーチ演出に対応した音声もＢＧＭ用楽曲も出力されていない期間の長さを一定の長さにすることのできる構成を、以下の変形例５において説明する。

【３１６６】
Ｆ７－５．変形例５：
上述した第６実施形態及び変形例１～３では、図２５７、図２８８、図２９１及び図２９３に示したように、音声チャンネル２におけるリーチ演出Ｒ１に対応した音声データの再生の終了のタイミングで、音声チャンネル１の消音設定を解除する構成としたが、この代わりに、音声チャンネル２におけるリーチ演出に対応した音声データの再生の終了のタイミングから所定時間（例えば、１秒）が経過したタイミングで、音声チャンネル１の消音設定を解除する構成としてもよい。すなわち、リーチ演出に対応した音声データの再生の終了後からＢＧＭ用楽曲の再生の開始（再開）までの間に、所定の無音期間（例えば、１秒）が生じる構成となる。
【３１６７】
具体的には、上述した第６実施形態（図２５７）に本変形例を適用すると、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２におけるリーチ演出に対応した音声データの再生の終了のタイミングから所定時間（例えば、１秒）が経過したタイミングで、音声チャンネル１において再生中の音声データが属するＢＧＭ用楽曲の音声データ群における次の音声データの再生を開始し、音声チャンネル１の消音設定を解除する構成となる。
【３１６８】
また、上述した変形例１（図２８８）に本変形例を適用すると、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２におけるリーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生の終了のタイミングから所定時間（例えば、１秒）が経過したタイミングで、復帰用に設定された音声データの再生を開始し、音声チャンネル１の消音設定を解除する構成となる。
【３１６９】
また、上述した変形例２（図２９１）に本変形例を適用すると、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２におけるリーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生の終了のタイミングから所定時間（例えば、１秒）が経過したタイミングで、音声チャンネル１において再生中の音声データが属するＢＧＭ用楽曲の音声データ群の中から一の音声データをランダムで選択し、当該選択した音声データの再生を開始し、チャンネル１の消音設定を解除する構成となる。
【３１７０】
また、上述した変形例３（図２９３）に本変形例を適用すると、音声発光制御装置９０は、音声チャンネル２におけるリーチ演出Ｒ１に対応する音声データの再生の終了のタイミングから所定時間（例えば、１秒）が経過したタイミングで、復帰用に設定された音声データの再生を開始し、音声チャンネル１の消音設定を解除する構成となる。
【３１７１】
以上説明したように、本変形例によれば、上述した第６実施形態及び変形例の効果に加えて、以下の効果を奏することができる。
【３１７２】
本変形例によれば、リーチ演出に対応した音声データの再生の終了後からＢＧＭ用楽曲の再生の開始（再開）までの間に、所定の無音期間（例えば、１秒）を挟むことができる。ここで、２つの音声が無音期間を挟まずに連続して再生されると、当該２つの音声のうちの後の音声の開始部分を正確に聴き取ることが困難となる場合がある。したがって、本変形例によれば、リーチ演出に対応した音声データの再生の終了後からＢＧＭ用楽曲の再生の開始（再開）までの間に、所定の無音期間（例えば、１秒）を挟むことができるので、遊技者は、ＢＧＭ用楽曲の開始部分を正確に聴き取ることが可能となり、遊技者の注意をＢＧＭ用楽曲に向けさせることが可能となる。
【３１７３】
なお、本変形例の制御は、例えば、図２８２のステップＳ６４０１２において、リーチ演出の終了から１秒が経過したタイミングであるか否かを判定し、リーチ演出の終了から１秒が経過したタイミングであると判定した場合に、ステップＳ６４０１３に進み、ＢＧＭ消音終了フラグをＯＮにする処理を実行することによって実現することができる。

【３１７４】
Ｆ７－６．変形例６：
上述した第６実施形態及び変形例１～５では、図２５６に示したように、１つのＢＧＭ用楽曲を複数の音声データに分割して記録し、当該ＢＧＭ用楽曲を構成するいずれかの音声データを指定して再生を開始することによって、予め定められた複数の時間的な位置から当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始することが可能となっている構成としたが、この代わりに、変形例６として、１つのＢＧＭ用楽曲を単一の音声データに記録し、当該単一の音声データに記録されたＢＧＭ用楽曲に複数の再生開始位置を設定し、当該複数の再生開始位置の中から一の再生開始位置を指定して当該単一の音声データの再生を開始することによって、予め定められた複数の時間的な位置から当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始することが可能な構成としてもよい。以下、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１に複数の再生開始位置が設定されている例について説明する。
【３１７５】
図２９９は、変形例６における音声データ用ＲＯＭに記憶されているデータのデータ構造を模式的に示す説明図である。この図２９９には、図２５６に示したＢＧＭ用楽曲Ｍ１が単一の音声データであるＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データに記録されている例を示している。そして、本変形例では、単一のＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データには、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の予め定められた複数の時間的位置である再生開始位置が設定されている。
【３１７６】
この図２９９に示した例では、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の時間的な先頭の位置が第１前奏部再生開始位置として設定されており、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の時間的な先頭の位置から１６秒後の位置が第２前奏部再生開始位置として設定されており、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の時間的な先頭の位置から３２秒後の位置が第１主要部再生開始位置として設定されており、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の時間的な先頭の位置から４８秒後の位置が第２主要部再生開始位置として設定されており、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の時間的な先頭の位置から６４秒後の位置が第３主要部再生開始位置として設定されており、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の時間的な先頭の位置から８０秒後の位置が第４主要部再生開始位置として設定されている。
【３１７７】
すなわち、図２５６に示したＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１前奏部音声データの時間的な先頭の位置が、図２９９に示した第１前奏部再生開始位置に対応しており、図２５６に示したＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２前奏部音声データの時間的な先頭の位置が、図２９９に示した第２前奏部再生開始位置に対応しており、図２５６に示したＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データの時間的な先頭の位置が、図２９９に示した第１主要部再生開始位置に対応しており、図２５６に示したＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２主要部音声データの時間的な先頭の位置が、図２９９に示した第２主要部再生開始位置に対応しており、図２５６に示したＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第３主要部音声データの時間的な先頭の位置が、図２９９に示した第３主要部再生開始位置に対応しており、図２５６に示したＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第４主要部音声データの時間的な先頭の位置が、図２９９に示した第４主要部再生開始位置に対応している。
【３１７８】
本変形例６のように、１つのＢＧＭ用楽曲を単一の音声データに記録し、当該単一の音声データに記録されたＢＧＭ用楽曲に複数の再生開始位置を設定する構成としても、上述した第６実施形態及び変形例１～５と同様の制御を実行することができるとともに、同様の効果を奏することができる。
【３１７９】
例えば、再生対象として設定されたＢＧＭ用楽曲の全体の時間的な先頭の位置（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データの第１前奏部再生開始位置）から時間的な最後の位置（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データの時間的な最後の位置）まで再生した後は、当該ＢＧＭ用楽曲の前奏部の時間的な先頭の位置ではなく、当該ＢＧＭ用楽曲のメインメロディに相当する主要部の時間的な先頭の位置（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データの第１主要部再生開始位置）から再生

を開始する構成とする。このような構成によれば、上記第６実施形態と同様に、当該ＢＧＭ用楽曲の主要部を聴いて盛り上がっていた遊技者の気分が、再び前奏部が再生されることによって低下してしまうことを抑制することができる。

【３１８０】

また、例えば、音声チャンネル１の消音状態の開始の時点においてＢＧＭ用楽曲を再生していた場合には、消音状態の開始後も当該ＢＧＭ用楽曲の再生を継続する構成とし、消音状態の終了を契機として、当該ＢＧＭ用楽曲の複数の再生開始位置のうち、消音状態が終了する時点において再生しているＢＧＭ用楽曲の時間的な位置の直後に位置する再生開始位置から当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始する構成とする。このような構成によれば、上記第６実施形態と同様に、音声チャンネル１の消音状態中においてもＢＧＭ用楽曲が継続して再生されており、消音状態の終了後もそのまま当該ＢＧＭ用楽曲の再生が継続していることを期待している遊技者による消音状態の終了後における当該ＢＧＭ用楽曲の時間的な位置の想像と、消音状態の終了を契機として実際に再生が開始された当該ＢＧＭ用楽曲の時間的な位置とのずれを抑制しつつ、当該ＢＧＭ用楽曲を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。そして、本変形例においても、ＢＧＭ用楽曲の複数の再生開始位置が、当該再生開始位置からＢＧＭ用楽曲の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されているので、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始することができる。

【３１８１】

また、例えば、音声チャンネル１の消音状態の開始の時点においてＢＧＭ用楽曲を再生していた場合には、消音状態の開始後も当該ＢＧＭ用楽曲の再生を継続する構成とし、消音状態中に最初に再生した当該ＢＧＭ用楽曲の再生開始位置を記憶し、消音状態の終了を契機として、当該記憶した再生開始位置から当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始する構成とする。このような構成によれば、上記変形例１と同様に、消音状態の終了を契機として再生を開始するＢＧＭ用楽曲の時間的な位置は、消音状態中に最初に再生された当該ＢＧＭ用楽曲の再生開始位置となるので、消音状態の開始から消音状態の終了までの期間に出力手段から出力されずに遊技者が聴くことのできないＢＧＭ用楽曲の時間的長さが長くなってしまうことを抑止することができる。この結果、消音状態中にＢＧＭ用楽曲の聴きたい部分が終了して聞くことができなかったといった遊技者の不満の発生を抑制しつつ、当該ＢＧＭ用楽曲を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。そして、本変形例においても、ＢＧＭ用楽曲の複数の再生開始位置が、当該再生開始位置からＢＧＭ用楽曲の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されているので、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始することができる。

【３１８２】

また、例えば、音声チャンネル１の消音状態の開始の時点においてＢＧＭ用楽曲を再生していた場合には、消音状態の終了を契機として、当該ＢＧＭ用楽曲の複数の再生開始位置の中から無作為に（ランダムに）選択された一の再生開始位置から当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始する構成とする。このような構成によれば、上記変形例２と同様に、遊技者は、音声チャンネル１の消音状態の開始の時点において再生されていたＢＧＭ用楽曲が、消音状態の終了時に、当該ＢＧＭ用楽曲のどの再生開始位置から再生が開始されるのかを予測することができない。したがって、遊技者に意外性や驚きを与えることができ、遊技が単調になってしまうことを抑制しつつ、当該ＢＧＭ用楽曲を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。そして、本変形例においても、ＢＧＭ用楽曲の複数の再生開始位置が、当該再生開始位置からＢＧＭ用楽曲の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されているので、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該ＢＧＭ用楽曲の再生を開始することができる。

【３１８３】

なお、音声データの再生開始位置を指定し、当該再生開始位置から再生を開始することができない構成である場合（例えば、音声データが、途中の時間的位置からは再生を開始

することのできないデータ形式である場合等）には、上述した第６実施形態及び変形例１～６にて示したように、１つのＢＧＭ用楽曲が複数の音声データに分割されて記録されている構成を採用することによって、当該ＢＧＭ用楽曲を予め定められた複数の時間的な位置から再生を開始することが可能となる。

【３１８４】

Ｆ７－７．変形例７：

上記第６実施形態及び上記各変形例において、音声チャンネル１を消音に設定する際に、音量を徐々に小さくして消音状態に移行させるフェードアウト処理を実行する構成としてもよい。また、音声チャンネル１の消音設定を解除する際に、音量を徐々に大きくして所定の音量に戻すフェードイン処理を実行する構成としてもよい。このような構成にすれば、ＢＧＭ用楽曲が消音状態に移行する際及び消音状態から復帰する際における違和感をさらに低減することができる。

【３１８５】

Ｆ７－８．変形例８：

上記第６実施形態及び上記各変形例において説明した構成及び制御は、ＢＧＭ用楽曲を構成する音声データを再生する構成に限らず、種々の音声データを再生する構成に適用することができる。例えば、開閉実行モードの開閉処理期間中に再生されるラウンド演出に対応した音声データや、ＲＴＣ演出に対応した音声データ等を再生する構成に対しても上述した構成及び制御を適用することができる。また、音声チャンネル１の消音設定を開始させることになる音声チャンネル２における音声データとしては、リーチ演出に対応した音声データに限らず、種々の音声データを採用することができる。例えば、予告演出に対応した音声データや、キャラクターのセリフや効果音に対応した音声データ、特定の遊技状態に対応したＢＧＭ用楽曲を構成する音声データ等、種々の音声データを採用することができる。

【３１８６】

Ｆ７－９．変形例９：

上記第６実施形態及び上記各変形例では、音声チャンネル１が消音状態中であっても、音声チャンネル１においてＢＧＭ用楽曲の再生を継続する構成としたが、音声チャンネル１の消音状態の開始後も当該ＢＧＭ用楽曲の再生を継続していると仮定した場合における当該ＢＧＭ用楽曲の時間的な再生位置を特定可能な処理を実行することができる構成であれば、音声チャンネル１の消音状態中に当該ＢＧＭ用楽曲の再生を継続しない構成としてもよい。

【３１８７】

Ｇ．他の構成への適用：

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

【３１８８】

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。

【３１８９】

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。

【３１９０】

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。

【３１９１】

Ｈ．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。

【３１９２】

＜特徴Ａ群＞

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

【３１９３】

［特徴Ａ１］

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、

を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、

当該遊技機本体の筐体の内部に格納されるとともに、前記検知手段による検知に基づいて取得された情報である検知情報を不揮発的に記憶する情報記憶手段（レジスタ３０４、演算結果記憶用メモリ３０９）と、

前記情報記憶手段に記憶された情報を当該遊技機と接続された所定の装置に対して送信する送信手段（ＣＰＵ３０８）と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３１９４】

特徴Ａ１によれば、処理実行手段は、検知手段による検知に基づいて取得された情報である検知情報を不揮発的に記憶する情報記憶手段を備える。検知情報は、実行された遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該検知情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、検知情報は、遊技機の特性が反映された情報である。特徴Ａ１によれば、当該遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体内部に格納された処理実行手段の情報記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から検知情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を保持することができない。特徴Ａ１の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体内部に格納された処理実行手段の情報記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から検知情報を取得することができる。すなわち、特徴Ａ１の遊技機は、当該遊技機がいかなる状態（遊技ホールに設置されている状態や流通状態）に置かれても、遊技機と検知情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【３１９５】

[特徴Ａ２]

特徴Ａ１に記載の遊技機であって、
遊技の実行を制御する制御手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）を備え、
前記処理実行手段は、前記制御手段と同一の電源によって動作する
ことを特徴とする遊技機。
【３１９６】
特徴Ａ２によれば、処理実行手段は、制御手段と同一の電源によって動作するので、例えば、当該遊技機が遊技ホールに設置されている場合であって、ホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得していた場合に、当該ホールコンピュータの電源系統に不具合が生じた場合や、当該ホールコンピュータの処理に不具合が生じた場合であっても、遊技機に電源が供給されている状況であれば、検知情報を取得することができる。仮に、制御手段と処理実行手段とが異なる電源によって動作している場合、処理実行手段の電源供給に不具合があった場合に、遊技機によって遊技が実行されているにも関わらず検知情報が取得できないといった不具合が生じる。これに対して、特徴Ａ２によれば、制御手段と処理実行手段とが同一の電源によって動作しているので、遊技が実行可能な状況であれば必ず検知情報を取得することができる。よって、検知情報の信頼性を向上させることができる。
【３１９７】
[特徴Ａ３]
特徴Ａ１または特徴Ａ２に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、所定の検知手段（排出通路検知センサー４４ｈ）によって規定個数（５００個）の遊技球が検知されるまでの期間毎の前記検知情報を記憶する
ことを特徴とする遊技機。
【３１９８】
特徴Ａ３によれば、所定の検知手段によって規定個数の遊技球が検知されるまでの期間毎の検知情報を記憶するので、各遊技機によって規定個数の遊技球が検知されるまでの時間にバラつきがあったとしても、その時間のバラつきに影響しない検知情報を取得することができる。すなわち、遊技球が発射される頻度に高低差がある場合であっても、その影響を受けにくい精度の高い検知情報を取得することができる。
【３１９９】
[特徴Ａ４]
特徴Ａ１または特徴Ａ２に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、予め設定された規定期間毎（１時間毎）の前記検知情報を記憶する
ことを特徴とする遊技機。
【３２００】
特徴Ａ４によれば、情報記憶手段は、予め設定された規定期間毎の検知情報を記憶するので、当該検知情報を用いて時間の概念を用いた統計処理を行うことができる。
【３２０１】
[特徴Ａ５]
特徴Ａ１または特徴Ａ２に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、当該遊技機への電源の供給が開始されてから前記電源が遮断されるまでの期間毎の前記検知情報を記憶する
ことを特徴とする遊技機。
【３２０２】
特徴Ａ５によれば、情報記憶手段は、当該遊技機への電源の供給が開始されてから電源の遮断が発生するまでの期間毎の検知情報を記憶するので、例えば、遊技機が遊技ホールに設置されている場合には、遊技ホールの営業日ごとの検知情報を取得することができる。
【３２０３】
[特徴Ａ６]

特徴Ａ１から特徴Ａ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記処理実行手段は、
前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として前記払出手段から払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を取得する賞球数情報取得手段と、
前記検知情報と前記賞球数情報とに基づいて所定の演算を実行する演算実行手段（ＣＰＵ３０８）と、
を備え、
前記情報記憶手段は、前記演算実行手段による演算結果（役物比率等）に関する情報である演算結果情報を記憶する
ことを特徴とする遊技機。
【３２０４】
特徴Ａ６によれば、処理実行手段は、演算結果情報を記憶する。演算結果情報は、検知情報と賞球数情報とに基づいて演算された情報であるので、遊技機が払い出した賞球数に関する情報が反映されている。よって、特徴Ａ６によれば、払い出した賞球に関する遊技機の特性を取得することができる。この結果、払い出した賞球に関する遊技機の特性を管理することができる。
【３２０５】
＜特徴Ｂ群＞
特徴Ｂ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【３２０６】
[特徴Ｂ１]
遊技の実行を制御する制御手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
実行された遊技に基づいて取得された第１の情報と予め設定されている第２の情報とに基づいて演算処理を実行し第３の情報を取得する演算実行手段（ＣＰＵ３０８）と、
前記第３の情報を不揮発的に記憶する情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９）と、
を備える遊技機であって、
前記演算実行手段と前記情報記憶手段とは、前記制御手段と同一の電源によって動作する
ことを特徴とする遊技機。
【３２０７】
特徴Ｂ１によれば、第１の情報は実行された遊技に基づいて取得された情報であり、第３の情報は第１の情報に基づいて取得された情報である。よって、第３の情報は、実行された遊技に関する情報を含んでいる。したがって、情報記憶手段は、実行された遊技に関する情報を含んだ第３の情報を記憶しているので、情報記憶手段に記憶された第３の情報を用いて、過去に実行された遊技に関する情報を取得することが可能である。よって、第３の情報を用いることによって、遊技機の遊技に関する特性を管理することが可能となる。そして、演算実行手段と情報記憶手段とは、制御手段と同一の電源によって動作するので、遊技機に電源が供給されている状況であれば、第３の情報を取得することができる。仮に、演算実行手段および情報記憶手段と制御手段とが異なる電源によって動作している場合、演算実行手段および情報記憶手段の電源供給に不具合があった場合に、遊技機によって遊技が実行されているにも関わらず第３の情報が取得できないといった不具合が生じる。これに対して、特徴Ｂ２によれば、演算実行手段および情報記憶手段と制御手段とが同一の電源によって動作しているので、遊技が実行可能な状況であれば必ず第３の情報を取得することができる。よって、第３の情報の信頼性を向上させることができる。この結

果、遊技機の検査の信頼性を向上させることができ、遊技の健全性を向上させることができる。

【３２０８】

[特徴Ｂ２]

特徴Ｂ１に記載の遊技機であって、

前記情報記憶手段に記憶された前記第３の情報を、前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に送信する送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３２０９】

特徴Ｂ２によれば、情報記憶手段に記憶された第３の情報を、遊技機に接続された所定の装置に送信する送信手段を備えるので、所定の装置を利用して、第３の情報を用いた遊技機の遊技に関する特性を管理することが可能となる。

【３２１０】

[特徴Ｂ３]

特徴Ｂ１または特徴Ｂ２に記載の遊技機であって、

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、

を備え、

前記第１の情報は、前記検知手段による検知に基づいて取得された情報であり、

前記第２の情報は、前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として前記払出手段から払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報であり、

前記第３の情報は、実行された遊技において遊技機が払い出した賞球数に関する情報である

ことを特徴とする遊技機。

【３２１１】

特徴Ｂ３によれば、第３の情報は、実行された遊技において遊技機が払い出した賞球数に関する情報である。したがって、情報記憶手段に記憶されている第３の情報を用いて、実際に払い出した賞球に関する遊技機の特性を管理することができる。

【３２１２】

＜特徴Ｃ群＞

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

【３２１３】

[特徴Ｃ１]

遊技の実行を制御する制御手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、

実行された遊技に基づいて取得された第１の情報を不揮発的に記憶する情報記憶手段（レジスタ３０４、演算結果記憶用メモリ３０９）と、

を備える遊技機であって、

前記情報記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている

ことを特徴とする遊技機。

【３２１４】

特徴Ｃ１によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、情報記憶手段を格納している。したがって、情報記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、情報記憶手段に記憶されている第１の情報が情報記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、第１の情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通

するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に情報記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる第１の情報の不正な改変を抑制することができる。また、第１の情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、第１の情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴Ｃ１によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した第１の情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【３２１５】

[特徴Ｃ２]

特徴Ｃ１に記載の遊技機であって、

前記情報記憶手段は、前記制御手段と同一の電源によって動作する

ことを特徴とする遊技機。

【３２１６】

特徴Ｃ２によれば、情報記憶手段は、制御手段と同一の電源によって動作するので、遊技機に電源が供給されている状況であれば、第１の情報を取得することができる。仮に、情報記憶手段と制御手段とが異なる電源によって動作している場合、情報記憶手段の電源供給に不具合があった場合に、遊技機によって遊技が実行されているにも関わらず第１の情報が取得できないといった不具合が生じる。これに対して、特徴Ｃ２によれば、情報記憶手段と制御手段とが同一の電源によって動作しているので、遊技が実行可能な状況であれば必ず第１の情報を取得することができる。よって、第１の情報の信頼性を向上させることができる。この結果、遊技機の検査の信頼性を向上させることができ、遊技の健全性を向上させることができる。

【３２１７】

[特徴Ｃ３]

特徴Ｃ１または特徴Ｃ２に記載の遊技機であって、

前記第１の情報を、前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に送信する送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３２１８】

特徴Ｃ３によれば、情報記憶手段に記憶された第１の情報を、遊技機に接続された所定の装置に送信する送信手段を備えるので、所定の装置を利用して、第１の情報を用いた遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。

【３２１９】

＜特徴Ｄ群＞

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

【３２２０】

［特徴Ｄ１］

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、

前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する第１の賞球数情報記憶手段（主側ＲＯＭ６３）と、

所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、

を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記第１の賞球数記憶手段に記憶されている前記賞球数情報を取得する賞球数情報取得手段と、
前記賞球数情報取得手段によって取得された前記賞球数情報を記憶する第２の賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ３０６）と、
前記検知手段によって検知された遊技球の個数に関する情報を記憶する個数情報記憶手段（レジスタ３０４）と、
前記個数情報記憶手段に記憶されている前記遊技球の個数に関する情報と前記第２の賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する演算実行手段（ＣＰＵ３０８）と、
前記演算実行手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９）と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２２１】
遊技機に設定されている賞球数情報は、遊技機の種類（機種）毎に異なる値が設定されていることが一般的である。
【３２２２】
特徴Ｄ１によれば、処理実行手段は、第１の賞球数記憶手段に記憶されている賞球数情報を取得するので、遊技機の種類（機種）毎に異なる賞球数情報が設定されていても、処理実行手段は、遊技機の種類毎に設定された賞球数情報を用いて正しい遊技履歴情報を算出することができる。
【３２２３】
遊技機に不正な改造等が施されていると、算出された遊技履歴情報が、想定された値とは異なる不自然な値になる場合がある。したがって、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３２２４】
［特徴Ｄ２］
特徴Ｄ１に記載の遊技機であって、
前記第１の賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報を含む信号を前記処理実行手段に送信する賞球数情報送信手段（ＣＰＵ６２ｘ）を備え、
前記取得手段は、前記賞球数情報送信手段から送信された前記信号を受信することによって前記賞球数情報を取得する
ことを特徴とする遊技機。
【３２２５】
特徴Ｄ２によれば、第１の賞球数情報記憶手段に記憶されている賞球数情報を含む信号を処理実行手段に送信するので、処理実行手段が第１の賞球数記憶手段にアクセスすることができない構成や、処理実行手段が第１の賞球数記憶手段に記憶されている賞球数情報の記憶位置（メモリアドレス）を把握することができない構成であっても、処理実行手段が第１の賞球数記憶手段に記憶されている賞球数情報を取得することが可能となる。
【３２２６】
［特徴Ｄ３］
特徴Ｄ１または特徴Ｄ２に記載の遊技機であって、
前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に対して前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を送信する遊技履歴情報送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２２７】
特徴Ｄ３によれば、遊技機の遊技履歴情報が所定の装置に送信されるので、所定の装置

は、当該遊技機の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、遊技機の検査者は、所定の装置に表示された遊技履歴情報を確認することができる。

【３２２８】

［特徴Ｄ４］

特徴Ｄ１から特徴Ｄ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３２２９】

特徴Ｄ４によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。

【３２３０】

［特徴Ｄ５］

特徴Ｄ１から特徴Ｄ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記発射手段は、前記処理実行手段において前記賞球数情報の前記第２の賞球数情報記憶手段への記憶が完了するまでは遊技球の発射を実行することができないように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【３２３１】

特徴Ｄ５によれば、賞球数情報の第２の賞球数情報記憶手段への記憶が完了するまでは遊技球が発射されないので、演算実行手段による遊技履歴情報の算出対象から遊技球が漏れてしまうことを抑制することができる。

【３２３２】

＜特徴Ｅ群＞

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

【３２３３】

［特徴Ｅ１］

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、

所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、

を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ３０６）と、

前記検知手段によって検知された遊技球の個数に関する情報を記憶する個数情報記憶手段（レジスタ３０４）と、

前記個数情報記憶手段に記憶されている所定の検知手段（排出通路検知センサー４４ｈ）によって検知された遊技球の個数（排出通路通過個数N_{OUT}）が規定値（５００個）に達する毎に、前記個数情報記憶手段に記憶されている前記遊技球の個数に関する情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する演算実行手段（ＣＰＵ３０８）と、

前記演算実行手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９）と、

を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２３４】
特徴Ｅ１によれば、所定の検知手段によって検知された遊技球の個数が規定値に達する毎に遊技履歴情報を算出するので、各遊技機によって検知された遊技球の個数が規定値に達するまでの時間にバラつきがあったとしても、その時間のバラつきに影響しない遊技履歴情報を算出することができる。すなわち、遊技球が検知される頻度に高低差がある場合であっても、その影響を受けにくい精度の高い遊技履歴情報を算出することができる。この結果、遊技機の検査者は、精度の高い遊技履歴情報を確認することができ、遊技機に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３２３５】
［特徴Ｅ２］
特徴Ｅ１に記載の遊技機であって、
前記演算を実行する条件である演算実行条件として、前記所定の検知手段（排出通路検知センサー４４ｈ）及び前記規定値（５００個）に関する情報を記憶する第１の演算実行条件記憶手段（主側ＲＯＭ６３）を備え、
前記処理実行手段は、
前記第１の演算実行条件記憶手段に記憶されている前記演算実行条件を取得する演算実行条件取得手段と、
前記取得された前記演算実行条件を記憶する第２の演算実行条件記憶手段（演算実行条件記憶用メモリ３０７）と、
を備え、
前記演算実行手段は、前記第２の演算実行条件記憶手段に記憶されている前記演算実行条件が成立した場合に、前記演算を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３２３６】
遊技機の種類（機種）が異なると、遊技の特性も異なるため、遊技履歴情報を算出するための演算を実行する最適な条件も異なることになる。このため、演算実行条件は、遊技機の種類（機種）毎に異なる条件が記憶されている。
【３２３７】
特徴Ｅ２によれば、処理実行手段は、第１の演算実行条件記憶手段に記憶されている演算実行条件を取得するので、遊技機の種類（機種）毎に設定された演算実行条件が成立した場合に演算を実行することができる。
【３２３８】
［特徴Ｅ３］
特徴Ｅ１または特徴Ｅ２に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記演算実行手段が前記演算を実行した後に、前記個数情報記憶手段に記憶されている遊技球の個数に関する情報を消去する消去手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２３９】
特徴Ｅ３によれば、演算実行手段が演算を実行した後に、個数情報記憶手段に記憶されている遊技球の個数に関する情報を消去するので、再び個数情報記憶手段に遊技球の個数に関する情報を記憶することが可能となる。したがって、個数情報記憶手段に必要な記憶容量を低減することができる。
【３２４０】
［特徴Ｅ４］
特徴Ｅ１から特徴Ｅ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に対して前記遊技履歴情報記憶手

段に記憶されている前記遊技履歴情報を送信する遊技履歴情報送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２４１】
特徴Ｅ４によれば、遊技機の遊技履歴情報が所定の装置に送信されるので、所定の装置は、当該遊技機の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、遊技機の検査者は、所定の装置に表示された遊技履歴情報を確認することができる。
【３２４２】
［特徴Ｅ５］
特徴Ｅ１から特徴Ｅ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２４３】
特徴Ｅ５によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。
【３２４４】
＜特徴Ｆ群＞
特徴Ｆ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【３２４５】
［特徴Ｆ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ３０６）と、
前記検知手段によって検知された遊技球の個数に関する情報を記憶する個数情報記憶手段（レジスタ３０４）と、
所定時間（１時間）が経過する毎に、前記個数情報記憶手段に記憶されている前記遊技球の個数に関する情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する演算実行手段（ＣＰＵ３０８）と、
前記演算実行手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９）と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２４６】
特徴Ｆ１によれば、所定時間が経過する毎に遊技履歴情報を算出するので、遊技機の検査者は、時間の概念を用いた統計処理によって算出された遊技履歴情報を確認することができ、遊技機に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３２４７】

［特徴Ｆ２］
特徴Ｆ１に記載の遊技機であって、
前記演算を実行する条件である演算実行条件として、前記演算を実行する時間的間隔に関する情報を記憶する第１の演算実行条件記憶手段（主側ＲＯＭ６３）を備え、
前記処理実行手段は、
前記演算実行条件記憶手段に記憶されている前記演算実行条件を取得する演算実行条件取得手段と、
前記取得された前記演算実行条件を記憶する第２の演算実行条件記憶手段（演算実行条件記憶用メモリ３０７）と、
を備え、
前記演算実行手段は、前記第２の演算実行条件記憶手段に記憶されている前記演算実行条件が成立した場合に、前記演算を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３２４８】
遊技機の種類（機種）が異なると、遊技の特性も異なるため、遊技履歴情報を算出するための演算を実行する最適な条件も異なることになる。このため、演算実行条件は、遊技機の種類（機種）毎に異なる条件が記憶されている。
【３２４９】
特徴Ｆ２によれば、処理実行手段は、第１の演算実行条件記憶手段に記憶されている演算実行条件を取得するので、遊技機の種類（機種）毎に設定された演算実行条件が成立した場合に演算を実行することができる。
【３２５０】
［特徴Ｆ３］
特徴Ｆ１または特徴Ｆ２に記載の遊技機であって、
前記演算が実行されてからの経過時間を計測する計測手段と、
遊技者によって遊技が行なわれているか否かを判定する判定手段と、
を備え、
前記計測手段は、前記判定手段によって遊技が行なわれていないと判定されている期間は、前記経過時間の計測を中断する
ことを特徴とする遊技機。
【３２５１】
特徴Ｆ３によれば、遊技が行なわれていないと判定されている期間は、演算が実行されてからの経過時間の計測を中断するので、実際に遊技が行なわれている期間のみを対象として遊技履歴情報を算出することができる。
【３２５２】
［特徴Ｆ４］
特徴Ｆ１から特徴Ｆ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に対して前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を送信する遊技履歴情報送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２５３】
特徴Ｆ４によれば、遊技機の遊技履歴情報が所定の装置に送信されるので、所定の装置は、当該遊技機の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、遊技機の検査者は、所定の装置に表示された遊技履歴情報を確認することができる。
【３２５４】
［特徴Ｆ５］
特徴Ｆ１から特徴Ｆ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える

ことを特徴とする遊技機。
【３２５５】
特徴Ｆ５によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。
【３２５６】
＜特徴Ｇ群＞
特徴Ｇ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【３２５７】
［特徴Ｇ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、
電源の遮断の発生を監視する監視手段（停電監視回路８６）と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ３０６）と、
前記検知手段によって検知された遊技球の個数に関する情報を記憶する個数情報記憶手段（レジスタ３０４）と、
前記監視手段が電源の遮断の発生を検知した場合に、前記個数情報記憶手段に記憶されている前記遊技球の個数に関する情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する演算実行手段（ＣＰＵ３０８）と、
前記演算実行手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９）と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２５８】
特徴Ｇ１によれば、電源の遮断の発生を検知した場合に遊技履歴情報を算出するので、遊技機への電源の供給が開始されてから電源の遮断が発生するまでの期間中において検知された遊技球の個数に基づいて遊技履歴情報を算出することができる。すなわち、遊技ホールの営業が開始してから終了するまでの期間毎に遊技履歴情報が算出されるので、遊技ホールの営業日毎に遊技履歴情報が算出されることになる。したがって、遊技機の検査者は、遊技ホールの営業日を跨いで遊技履歴情報の特性に変化があったか否かを容易に把握することができるので、遊技機に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３２５９】
［特徴Ｇ２］
特徴Ｇ１に記載の遊技機であって、
前記電源の遮断が発生した後においても前記演算実行手段に対して電源を供給する供給手段（コンデンサ）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２６０】
特徴Ｇ２によれば、電源の遮断が発生した後においても演算実行手段に対して電源を供

給する供給手段を備えるので、演算実行手段による遊技履歴情報の算出及び遊技履歴情報の遊技履歴情報記憶手段への記憶を確実に完了させることができる。

【３２６１】

［特徴Ｇ３］

特徴Ｇ１または特徴Ｇ２に記載の遊技機であって、

前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に対して前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を送信する遊技履歴情報送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３２６２】

特徴Ｇ３によれば、遊技機の遊技履歴情報が所定の装置に送信されるので、所定の装置は、当該遊技機の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、遊技機の検査者は、所定の装置に表示された遊技履歴情報を確認することができる。

【３２６３】

［特徴Ｇ４］

特徴Ｇ１から特徴Ｇ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３２６４】

特徴Ｇ４によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。

【３２６５】

＜特徴Ｈ群＞

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

【３２６６】

［特徴Ｈ１］

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、

所定の場合に報知をする報知手段と、

所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、

を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ３０６）と、

前記検知手段によって検知された遊技球の個数に関する情報を記憶する個数情報記憶手段（レジスタ３０４）と、

前記個数情報記憶手段に記憶されている前記遊技球の個数に関する情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する算出手段（ＣＰＵ３０８）と、

前記算出手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９）と、

を備え、

前記報知手段は、前記遊技履歴情報記憶手段に記憶された前記遊技履歴情報が所定の条

件を満たしていない場合に報知をする
ことを特徴とする遊技機。
【３２６７】
特徴Ｈ１によれば、遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３２６８】
［特徴Ｈ２］
特徴Ｈ１に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記遊技履歴情報記憶手段に記憶された前記遊技履歴情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする
ことを特徴とする遊技機。
【３２６９】
特徴Ｈ２によれば、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３２７０】
［特徴Ｈ３］
特徴Ｈ２に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（ＬＥＤランプの色）を決定する
ことを特徴とする遊技機。
【３２７１】
特徴Ｈ３によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。
【３２７２】
［特徴Ｈ４］
特徴Ｈ１から特徴Ｈ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２７３】
特徴Ｈ４によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の遊技履歴情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。
【３２７４】
［特徴Ｈ５］
特徴Ｈ１から特徴Ｈ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に対して前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を送信する遊技履歴情報送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２７５】
特徴Ｈ５によれば、遊技機の遊技履歴情報が所定の装置に送信されるので、所定の装置は、当該遊技機の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、遊技機の検査者は、所定の装置に表示された遊技履歴情報を確認することができる。

【３２７６】
［特徴Ｈ６］
特徴Ｈ１から特徴Ｈ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２７７】
特徴Ｈ６によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。
【３２７８】
＜特徴Ｉ群＞
特徴Ｉ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【３２７９】
［特徴Ｉ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ３０６）と、
前記検知手段によって遊技球が検知される毎に、当該検知手段によって遊技球が検知されたことを示す情報である入球情報を順次記憶する入球情報記憶手段（入球情報記憶用メモリ３０９ｂ）と、
前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に対して、前記入球情報記憶手段に記憶されている前記入球情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とを送信する送信手段（ＣＰＵ３０８）と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２８０】
特徴Ｉ１によれば、所定の装置に対して入球情報と賞球数情報とを送信するので、所定の装置は、入球情報と賞球数情報とに基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報を任意の範囲で算出することができる。したがって、遊技機の検査者は、所定の装置によって、任意の範囲で算出された当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができ、遊技機に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３２８１】
［特徴Ｉ２］
特徴Ｉ１に記載の遊技機であって、
日時に関する情報である日時情報を取得する日時情報取得手段（ＲＴＣ９６）を備え、
前記入球情報記憶手段は、前記入球情報を記憶する際に、前記遊技球が前記検知手段によって検知された日時に対応した前記日時情報を付加して記憶する
ことを特徴とする遊技機。
【３２８２】

特徴Ｉ２によれば、日時情報が付加された入球情報を受信した所定の装置は、日時の範囲を指定して遊技履歴情報を算出することが可能となる。したがって、遊技機の検査者は、日時の範囲を指定した遊技履歴情報に基づいて詳細な検査をすることができる。また、日時情報が付加された入球情報を所定の装置が表示する構成とすれば、遊技機の検査者は、各検知手段によって遊技球が検知された日時についても把握することが可能となる。

【３２８３】

［特徴Ｉ３］

特徴Ｉ１または特徴Ｉ２に記載の遊技機であって、

前記入球情報記憶手段に記憶されている前記入球情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３２８４】

特徴Ｉ３によれば、入球情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、入球情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の入球情報を確認することができる。

【３２８５】

＜特徴Ｊ群＞

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

【３２８６】

[特徴Ｊ１]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（主側ＲＯＭ６３）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理（大当たり抽選処理、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理、開閉扉３６ｂや電動役物３４ａの開閉処理等）を実行するとともに、前記検知手段によって検知された遊技球の検知情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する処理を実行する処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、

当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記処理実行手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（主側ＲＡＭ６４、フラッシュメモリ６４ｘ）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【３２８７】

特徴Ｊ１によれば、遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段を備える。遊技履歴情報は、遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該遊技履歴情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、遊技履歴情報は、遊技機の特性が反映された情報である。特徴Ｊ１によれば、当該遊技機の特性が反映された情報である遊技履歴情報を遊技機本体の筐体に格納された遊技履歴情報記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から遊技履歴情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を取得

することができない。特徴Ｊ１の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である遊技履歴情報を遊技機本体の筐体に格納された遊技履歴情報記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から遊技履歴情報を取得することができる。すなわち、特徴Ｊ１によれば、遊技機と遊技履歴情報とを１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【３２８８】

さらに、特徴Ｊ１によれば、単一の処理実行手段が遊技進行処理と遊技履歴情報を算出する処理とを実行するので、当該算出処理を実行するための別の演算用チップ等を設ける必要がなく、遊技機の製造コストを低減させることができる。

【３２８９】

[特徴Ｊ２]

特徴Ｊ１に記載の遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、

第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、

を実行可能であり、

前記第２のモードでは、遊技球が前記所定の領域を通過した場合であっても、前記遊技進行処理を実行しないように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【３２９０】

特徴Ｊ２によれば、遊技球が所定の領域を通過した場合であっても遊技進行処理を実行しない第２のモードを実行可能であるので、遊技進行処理と並行して実行することが好ましくない処理や、遊技進行処理と並行して実行した場合に不具合が生じやすい処理等を第２のモードにおいて実行することができる。また、特徴Ｊ２によれば、第２のモードにおいては遊技進行処理を実行しないので、第２のモードにおいて実行する処理のプログラムを開発する際に、遊技進行処理が並行して実行された場合における対策を考慮しなくてもよいため、第２のモードにおいて実行する処理のプログラムの開発効率を大幅に向上させることができる。

【３２９１】

［特徴Ｊ３］

特徴Ｊ２に記載の遊技機であって、

前記第２のモードは、前記遊技履歴情報を出力するモードである

ことを特徴とする遊技機。

【３２９２】

遊技履歴情報は、遊技球が検知されて遊技進行処理が実行されると内容が変化する情報である。したがって、仮に、遊技進行処理と並行して遊技履歴情報を出力する処理を実行する構成を採用すると、遊技機の検査者が遊技履歴情報によって当該遊技機の特性を検査している間に遊技進行処理が実行されて当該遊技履歴情報の内容が随時変化してしまい、円滑に検査を実施することが困難になってしまう場合がある。これに対して、特徴Ｊ３によれば、遊技球が所定の領域を通過した場合であっても遊技進行処理を実行しない第２のモードにおいて遊技履歴情報を出力するので、遊技履歴情報を出力している間に当該遊技履歴情報の内容が変化してしまうことを抑制することができる。この結果、遊技機の検査者は円滑に検査を実施することができる。

【３２９３】

[特徴Ｊ４]

特徴Ｊ１から特徴Ｊ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、
第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、
を実行可能であり、
前記第１のモードにおいて前記遊技進行処理の実行中に、前記第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合）には、第２の条件が成立したタイミング（図柄の変動表示処理が終了したタイミング等の遊技進行処理が予め定められた処理段階まで完了したタイミング、実行中の各遊技進行処理の全ての処理が完了したタイミング）で、前記第１のモードから前記第２のモードに移行するように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【３２９４】
特徴Ｊ４によれば、第１のモードにおいて第１の条件が成立した場合には、第２の条件が成立したタイミングで、第１のモードから第２のモードに移行するように構成されているので、第２の条件が成立したか否かに関わらずに第１の条件が満たされた直後のタイミングで第１のモードから第２のモードに移行する構成と比較して、第２のモードに移行する際の処理上の不具合の発生を抑制することができる。
【３２９５】
例えば、仮に、第２の条件が成立したか否かに関わらずに第１の条件が成立した直後のタイミングで第１のモードから第２のモードに移行する構成を採用した場合において、第１のモードにおいて遊技進行処理としての図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、所定の操作が実行されたという第１の条件が成立した場合には、図柄の変動表示の途中で第２のモードに移行することになり、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となる。これに対して、特徴Ｊ４によれば、例えば、第１のモードにおいて遊技進行処理としての図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、所定の操作が実行されたという第１の条件が成立した場合には、図柄の変動表示処理が実行されていないという第２の条件が成立したタイミング、すなわち、変動表示中の図柄が停止した後のタイミングで第２のモードに移行することになる。したがって、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となるといった処理上の不具合の発生を抑制することができる。
【３２９６】
[特徴Ｊ５]
特徴Ｊ１から特徴Ｊ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、
第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、
を実行可能であり、
前記第２のモード中に第３の条件が成立した場合（検査モードに移行してから１０分が経過した場合）には、前記第２のモードから前記第１のモードに移行させるための操作である移行操作（モード切替ボタンを押下するという操作、モード切替ボタンを押下しなが

ら電源ボタンを押下するという操作）が実行されていない場合であっても、前記第２のモードから前記第１のモードに移行するように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【３２９７】
特徴Ｊ５によれば、第２のモード中に第３の条件が成立した場合には、第２のモードから第１のモードに移行させるための移行操作が実行されていない場合であっても、第２のモードから第１のモードに移行するように構成されているので、移行操作の実行がされずに第１のモードに復帰しないことを抑制することができる。例えば、第２のモードへの移行後に遊技機の管理者や検査者等が移行操作の実行を失念してしまい、遊技機が遊技進行処理を実行可能な第１のモードに復帰せず、遊技者が当該遊技機で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。
【３２９８】
［特徴Ｊ６］
特徴Ｊ５に記載の遊技機であって、
前記第３の条件は、所定の時点から所定の時間が経過すること（検査モードに移行した時点から１０分が経過すること）である
ことを特徴とする遊技機。
【３２９９】
特徴Ｊ６によれば、第２のモード中に所定の時点から所定の時間が経過した場合には、第２のモードから第１のモードに移行させるための移行操作が実行されていない場合であっても、第２のモードから第１のモードに移行するように構成されているので、移行操作の実行がされずに第１のモードに復帰しないことを確実に抑制することができる。例えば、第２のモードへの移行後に遊技機の管理者や検査者等が移行操作の実行を失念してしまった場合であっても、所定の時点から所定の時間が経過すれば第１のモードに復帰するので、遊技機が遊技進行処理を実行可能な第１のモードに復帰せず、遊技者が当該遊技機で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。
【３３００】
[特徴Ｊ７]
特徴Ｊ１から特徴Ｊ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記遊技進行処理に関する情報を記憶する遊技進行処理情報記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、
前記遊技進行処理情報記憶手段に記憶されている情報を消去するための操作である消去操作（ＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作）が実行されたことに基づいて、前記遊技進行処理情報記憶手段に記憶されている情報を消去する消去手段と、
を備え、
前記処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、
第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、
を実行可能であり、
前記消去手段は、前記第２のモードに移行後であって前記第１のモードに移行する前の状態（検査モード中の状態、検査モードに移行後にそのまま電源がＯＦＦになった状態）では、前記消去操作が実行された場合であっても、前記遊技進行処理情報記憶手段に記憶された情報を消去しないように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【３３０１】

特徴Ｊ７によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態では、遊技進行処理情報記憶手段に記憶されている情報を消去するための消去操作が実行された場合であっても、遊技進行処理情報記憶手段に記憶された情報を消去しないので、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態において、第１のモードに移行させようとして誤って消去操作が実行されてしまった場合であっても、当該情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができる。

【３３０２】

例えば、遊技進行処理情報記憶手段に記憶されている情報を消去するための消去操作が、消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下する操作であり、第１のモードと第２のモードとの間でモードを移行させるための操作が、移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下する操作である構成においては、第２のモードから第１のモードに移行させようとして移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するつもりが、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまう虞がある。しかしながら、特徴Ｊ７によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態では、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行されてしまった場合であっても、当該情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができる。

【３３０３】

より具体的には、例えば、第１のモードから第２のモードに移行する際に、第１のモードにおいて実行していた遊技進行処理を一時的に停止させるとともに、当該停止させた遊技進行処理を第２のモードへの復帰後に再開させるための情報を遊技進行処理情報記憶手段に記憶させる構成を採用した場合において、第２のモードから第１のモードに復帰させようとして移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するつもりが、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまった場合には、遊技進行処理を再開するための情報が消去されてしまい、第２のモードへの復帰後に遊技進行処理を再開させることができなくなり、遊技者に不利益を与えてしまう虞がある。これに対して、特徴Ｊ７によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態において、第１のモードに移行させようとして誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまった場合であっても、遊技進行処理情報記憶手段に記憶された情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができるので、遊技者に不利益を与えてしまうことを抑制することができる。

【３３０４】

[特徴Ｊ８]

特徴Ｊ１から特徴Ｊ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３３０５】

特徴Ｊ８によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。

【３３０６】

[特徴Ｊ９]

特徴Ｊ１から特徴Ｊ８のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技履歴情報記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリ（フラッシュメモリ６４ｘ）によって構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【３３０７】

特徴Ｊ９によれば、遊技機への電源の供給が絶たれても遊技履歴情報が保持されるので、当該遊技機がいかなる状態（例えば、遊技機に電源が供給されない流通状態等）に置かれても、遊技機と遊技履歴情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。

【３３０８】
[特徴Ｊ１０]
特徴Ｊ１から特徴Ｊ９のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている
ことを特徴とする遊技機。
【３３０９】
特徴Ｊ１０によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、遊技履歴情報記憶手段が格納されている。したがって、遊技履歴情報記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、遊技履歴情報記憶手段に記憶されている遊技履歴情報が遊技履歴情報記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、遊技履歴情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に遊技履歴情報記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる遊技履歴情報の不正な改変を抑制することができる。また、遊技履歴情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、遊技履歴情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴Ｊ１０によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した遊技履歴情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３３１０】
[特徴Ｊ１１]
特徴Ｊ１から特徴Ｊ１０のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段に記憶された前記遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする報知手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３３１１】
特徴Ｊ１１によれば、遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３３１２】
［特徴Ｊ１２］
特徴Ｊ１１に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記遊技履歴情報記憶手段に記憶された前記遊技履歴情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする
ことを特徴とする遊技機。
【３３１３】
特徴Ｊ１２によれば、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３３１４】
［特徴Ｊ１３］
特徴Ｊ１２に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（ＬＥＤランプの色）を決定する
ことを特徴とする遊技機。

【３３１５】
特徴Ｊ１３によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。
【３３１６】
［特徴Ｊ１４］
特徴Ｊ１１から特徴Ｊ１３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３３１７】
特徴Ｊ１４によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の遊技履歴情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。
【３３１８】
＜特徴Ｋ群＞
特徴Ｋ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【３３１９】
[特徴Ｋ１]
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理（大当たり抽選処理、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理、開閉扉３６ｂや電動役物３４ａの開閉処理等）を実行する遊技進行処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
を備え、
前記遊技進行処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、
所定の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、
を実行可能であり、
前記第２のモードでは、遊技球が前記所定の領域を通過した場合であっても、前記遊技進行処理を実行しないように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【３３２０】
特徴Ｋ１によれば、遊技球が所定の領域を通過した場合であっても遊技進行処理を実行しない第２のモードを実行可能であるので、遊技進行処理と並行して実行することが好ましくない処理や、遊技進行処理と並行して実行した場合に不具合が生じやすい処理等を第２のモードにおいて実行することができる。また、特徴Ｋ１によれば、第２のモードにおいては遊技進行処理を実行しないので、第２のモードにおいて実行する処理のプログラムを開発する際に、遊技進行処理が並行して実行された場合における対策を考慮しなくてもよいため、第２のモードにおいて実行する処理のプログラムの開発効率を大幅に向上させることができる。
【３３２１】
［特徴Ｋ２］
特徴Ｋ１に記載の遊技機であって、

当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、役物比率等を含む遊技履歴情報）を記憶する記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９、入球個数記憶用メモリ３０９ａ、入球情報記憶用メモリ３０９ｂ、主側ＲＡＭ６４、フラッシュメモリ６４ｘ）を備え、

前記第２のモードは、前記検知情報を出力するモードである

ことを特徴とする遊技機。

【３３２２】

特徴Ｋ２によれば、検知情報を記憶するとともに、第２のモードにおいて検知情報を出力することができる。検知情報は、遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該検知情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、検知情報は、遊技機の特性が反映された情報である。特徴Ｋ２によれば、当該遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から検知情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を取得することができない。特徴Ｋ２の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から検知情報を取得することができる。すなわち、特徴Ｋ２によれば、遊技機と検知情報とを１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【３３２３】

また、検知情報は、遊技球が検知されて遊技進行処理が実行されると内容が変化する情報である。したがって、仮に、遊技進行処理と並行して検知情報を出力する処理を実行する構成を採用すると、遊技機の検査者が検知情報によって当該遊技機の特性を検査している間に遊技進行処理が実行されて当該検知情報の内容が随時変化してしまい、円滑に検査を実施することが困難になってしまう場合がある。これに対して、特徴Ｋ２によれば、遊技球が所定の領域を通過した場合であっても遊技進行処理を実行しない第２のモードにおいて検知情報を出力するので、検知情報を出力している間に当該検知情報の内容が変化してしまうことを抑制することができる。この結果、遊技機の検査者は円滑に検査を実施することができる。

【３３２４】

[特徴Ｋ３]

特徴Ｋ２に記載の遊技機であって、

前記第２のモードにおいて出力される前記検知情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３３２５】

特徴Ｋ３によれば、検知情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、検知情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の検知情報を確認することができる。

【３３２６】

[特徴Ｋ４]

特徴Ｋ２または特徴Ｋ３に記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリ（演算結果記憶用メモリ３０９、入球個数記憶用メモリ３０９ａ、入球情報記憶用メモ

リ３０９ｂ、フラッシュメモリ６４ｘ）によって構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【３３２７】
特徴Ｋ４によれば、遊技機への電源の供給が絶たれても検知情報が保持されるので、当該遊技機がいかなる状態（例えば、遊技機に電源が供給されない流通状態等）に置かれても、遊技機と検知情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。
【３３２８】
[特徴Ｋ５]
特徴Ｋ２から特徴Ｋ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている
ことを特徴とする遊技機。
【３３２９】
特徴Ｋ５によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、記憶手段が格納されている。したがって、記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、記憶手段に記憶されている検知情報が記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、検知情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる検知情報の不正な改変を抑制することができる。また、検知情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、検知情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴Ｋ５によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した検知情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３３３０】
[特徴Ｋ６]
特徴Ｋ２から特徴Ｋ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記記憶手段に記憶された前記検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする報知手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３３３１】
特徴Ｋ６によれば、検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３３３２】
［特徴Ｋ７］
特徴Ｋ６に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記記憶手段に記憶された前記検知情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする
ことを特徴とする遊技機。
【３３３３】
特徴Ｋ７によれば、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【３３３４】
［特徴Ｋ８］
特徴Ｋ７に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（ＬＥＤランプの色）を決定する
ことを特徴とする遊技機。
【３３３５】
特徴Ｋ８によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。
【３３３６】
［特徴Ｋ９］
特徴Ｋ６から特徴Ｋ８のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３３３７】
特徴Ｋ９によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の検知情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。
【３３３８】
＜特徴Ｌ群＞
特徴Ｌ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【３３３９】
[特徴Ｌ１]
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理（大当たり抽選処理、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理、開閉扉３６ｂや電動役物３４ａの開閉処理等）を実行する遊技進行処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
を備え、
前記遊技進行処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、
第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、
を実行可能であり、
前記第１のモードにおいて前記遊技進行処理の実行中に、前記第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合）には、第２の条件が成立したタイミング（図柄の変動表示処理が終了したタイミング等の遊技進行処理が予め定められた処理段階まで完了したタイミング、実行中の各遊技進行処理の全ての処理が完了したタイミング）で、前記第１のモードから前記第２のモードに移行するように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【３３４０】
特徴Ｌ１によれば、第１のモードにおいて第１の条件が成立した場合には、第２の条件

が成立したタイミングで、第１のモードから第２のモードに移行するように構成されているので、第２の条件が成立したか否かに関わらずに第１の条件が満たされた直後のタイミングで第１のモードから第２のモードに移行する構成と比較して、第２のモードに移行する際の処理上の不具合の発生を抑制することができる。

【３３４１】

例えば、仮に、第２の条件が成立したか否かに関わらずに第１の条件が成立した直後のタイミングで第１のモードから第２のモードに移行する構成を採用した場合において、第１のモードにおいて遊技進行処理としての図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、所定の操作が実行されたという第１の条件が成立した場合には、図柄の変動表示の途中で第２のモードに移行することになり、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となる。これに対して、特徴Ｌ１によれば、例えば、第１のモードにおいて遊技進行処理としての図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、所定の操作が実行されたという第１の条件が成立した場合には、図柄の変動表示処理が実行されていないという第２の条件が成立したタイミング、すなわち、変動表示中の図柄が停止した後のタイミングで第２のモードに移行することになる。したがって、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となるといった処理上の不具合の発生を抑制することができる。

【３３４２】

［特徴Ｌ２］

特徴Ｌ１に記載の遊技機であって、

当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、役物比率等を含む遊技履歴情報）を記憶する記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９、入球個数記憶用メモリ３０９ａ、入球情報記憶用メモリ３０９ｂ、主側ＲＡＭ６４、フラッシュメモリ６４ｘ）を備え、

前記第２のモードは、前記検知情報を出力するモードである

ことを特徴とする遊技機。

【３３４３】

特徴Ｌ２によれば、検知情報を記憶するとともに、第２のモードにおいて検知情報を出力することができる。検知情報は、遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該検知情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、検知情報は、遊技機の特性が反映された情報である。特徴Ｌ２によれば、当該遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から検知情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を取得することができない。特徴Ｌ２の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から検知情報を取得することができる。すなわち、特徴Ｌ２によれば、遊技機と検知情報とを１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【３３４４】

[特徴Ｌ３]

特徴Ｌ２に記載の遊技機であって、

前記第２のモードにおいて出力される前記検知情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える

ことを特徴とする遊技機。
【３３４５】
特徴Ｌ３によれば、検知情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、検知情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の検知情報を確認することができる。
【３３４６】
[特徴Ｌ４]
特徴Ｌ２または特徴Ｌ３に記載の遊技機であって、
前記記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリ（演算結果記憶用メモリ３０９、入球個数記憶用メモリ３０９ａ、入球情報記憶用メモリ３０９ｂ、フラッシュメモリ６４ｘ）によって構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【３３４７】
特徴Ｌ４によれば、遊技機への電源の供給が絶たれても検知情報が保持されるので、当該遊技機がいかなる状態（例えば、遊技機に電源が供給されない流通状態等）に置かれても、遊技機と検知情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。
【３３４８】
[特徴Ｌ５]
特徴Ｌ２から特徴Ｌ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている
ことを特徴とする遊技機。
【３３４９】
特徴Ｌ５によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、記憶手段が格納されている。したがって、記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、記憶手段に記憶されている検知情報が記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、検知情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる検知情報の不正な改変を抑制することができる。また、検知情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、検知情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴Ｌ５によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した検知情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３３５０】
[特徴Ｌ６]
特徴Ｌ２から特徴Ｌ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記記憶手段に記憶された前記検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする報知手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３３５１】
特徴Ｌ６によれば、検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３３５２】
［特徴Ｌ７］

特徴Ｌ６に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記記憶手段に記憶された前記検知情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする
ことを特徴とする遊技機。
【３３５３】
特徴Ｌ７によれば、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３３５４】
［特徴Ｌ８］
特徴Ｌ７に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（ＬＥＤランプの色）を決定する
ことを特徴とする遊技機。
【３３５５】
特徴Ｌ８によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。
【３３５６】
［特徴Ｌ９］
特徴Ｌ６から特徴Ｌ８のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３３５７】
特徴Ｌ９によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の検知情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。
【３３５８】
＜特徴Ｍ群＞
特徴Ｍ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【３３５９】
[特徴Ｍ１]
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理（大当たり抽選処理、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理、開閉扉３６ｂや電動役物３４ａの開閉処理等）を実行する遊技進行処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
を備え、
前記遊技進行処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、
第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、
を実行可能であり、

前記第２のモード中に第２の条件が成立した場合（検査モードに移行してから１０分が経過した場合）には、前記第２のモードから前記第１のモードに移行させるための所定の操作（モード切替ボタンを押下するという操作、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作）が実行されていない場合であっても、前記第２のモードから前記第１のモードに移行するように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【３３６０】
特徴Ｍ１によれば、第２のモード中に第２の条件が成立した場合には、第２のモードから第１のモードに移行させるための所定の操作が実行されていない場合であっても、第２のモードから第１のモードに移行するように構成されているので、所定の操作の実行がされずに第１のモードに復帰しないことを抑制することができる。例えば、第２のモードへの移行後に遊技機の管理者や検査者等が所定の操作の実行を失念してしまい、遊技機が遊技進行処理を実行可能な第１のモードに復帰せず、遊技者が当該遊技機で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。
【３３６１】
［特徴Ｍ２］
特徴Ｍ１に記載の遊技機であって、
前記第２の条件は、所定の時点から所定の時間が経過すること（検査モードに移行した時点から１０分が経過すること）である
ことを特徴とする遊技機。
【３３６２】
特徴Ｍ２によれば、第２のモード中に所定の時点から所定の時間が経過した場合には、第２のモードから第１のモードに移行させるための所定の操作が実行されていない場合であっても、第２のモードから第１のモードに移行するように構成されているので、所定の操作の実行がされずに第１のモードに復帰しないことを確実に抑制することができる。例えば、第２のモードへの移行後に遊技機の管理者や検査者等が所定の操作の実行を失念してしまった場合であっても、所定の時点から所定の時間が経過すれば第１のモードに復帰するので、遊技機が遊技進行処理を実行可能な第１のモードに復帰せず、遊技者が当該遊技機で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。
【３３６３】
［特徴Ｍ３］
特徴Ｍ１または特徴Ｍ２に記載の遊技機であって、
当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、役物比率等を含む遊技履歴情報）を記憶する記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９、入球個数記憶用メモリ３０９ａ、入球情報記憶用メモリ３０９ｂ、主側ＲＡＭ６４、フラッシュメモリ６４ｘ）を備え、
前記第２のモードは、前記検知情報を出力するモードである
ことを特徴とする遊技機。
【３３６４】
特徴Ｍ３によれば、検知情報を記憶するとともに、第２のモードにおいて検知情報を出力することができる。検知情報は、遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該検知情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、検知情報は、遊技機の特性が反映された情報である。特徴Ｍ３によれば、当該遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から検知情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれ

る場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を取得することができない。特徴Ｍ３の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から検知情報を取得することができる。すなわち、特徴Ｍ３によれば、遊技機と検知情報とを１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【３３６５】

また、特徴Ｍ３によれば、遊技機の検査者が第２のモードにおいて出力される検知情報によって当該遊技機の特性を検査した後、所定の操作の実行を失念してしまい、遊技機が遊技進行処理を実行可能な第１のモードに復帰せず、遊技者が当該遊技機で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。

【３３６６】

[特徴Ｍ４]

特徴Ｍ３に記載の遊技機であって、

前記第２のモードにおいて出力される前記検知情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３３６７】

特徴Ｍ４によれば、検知情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、検知情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の検知情報を確認することができる。

【３３６８】

[特徴Ｍ５]

特徴Ｍ３または特徴Ｍ４に記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリ（演算結果記憶用メモリ３０９、入球個数記憶用メモリ３０９ａ、入球情報記憶用メモリ３０９ｂ、フラッシュメモリ６４ｘ）によって構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【３３６９】

特徴Ｍ５によれば、遊技機への電源の供給が絶たれても検知情報が保持されるので、当該遊技機がいかなる状態（例えば、遊技機に電源が供給されない流通状態等）に置かれても、遊技機と検知情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。

【３３７０】

[特徴Ｍ６]

特徴Ｍ３から特徴Ｍ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている

ことを特徴とする遊技機。

【３３７１】

特徴Ｍ６によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、記憶手段が格納されている。したがって、記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、記憶手段に記憶されている検知情報が記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、検知情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる検知情報の不正な改変を抑制することができる。また、検知情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、検知情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、

検査することが可能となる。よって、特徴Ｍ６によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した検知情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【３３７２】

[特徴Ｍ７]

特徴Ｍ３から特徴Ｍ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記記憶手段に記憶された前記検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする報知手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３３７３】

特徴Ｍ７によれば、検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【３３７４】

［特徴Ｍ８］

特徴Ｍ７に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記記憶手段に記憶された前記検知情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする

ことを特徴とする遊技機。

【３３７５】

特徴Ｍ８によれば、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【３３７６】

［特徴Ｍ９］

特徴Ｍ８に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（ＬＥＤランプの色）を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【３３７７】

特徴Ｍ９によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。

【３３７８】

［特徴Ｍ１０］

特徴Ｍ７から特徴Ｍ９のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３３７９】

特徴Ｍ１０によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の検知情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。

【３３８０】

＜特徴Ｎ群＞

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

【３３８１】
[特徴Ｎ１]
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理（大当たり抽選処理、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理、開閉扉３６ｂや電動役物３４ａの開閉処理等）を実行する遊技進行処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記遊技進行処理に関する情報を記憶する記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、
所定の操作（ＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作）が実行されたことに基づいて、前記記憶手段に記憶されている情報を消去する消去手段と、
を備え、
前記遊技進行処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、
所定の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、
を実行可能であり、
前記消去手段は、前記第２のモードに移行後であって前記第１のモードに移行する前の状態（検査モード中の状態、検査モードに移行後にそのまま電源がＯＦＦになった状態）では、前記所定の操作が実行された場合であっても、前記記憶手段に記憶された情報を消去しないように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【３３８２】
特徴Ｎ１によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態では、記憶手段に記憶されている情報を消去するための所定の操作が実行された場合であっても、記憶手段に記憶された情報を消去しないので、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態において、第１のモードに移行させようとして誤って所定の操作が実行されてしまった場合であっても、当該情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができる。
【３３８３】
例えば、記憶手段に記憶されている情報を消去するための所定の操作が、消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下する操作であり、第１のモードと第２のモードとの間でモードを移行させるための操作が、移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下する操作である構成においては、第２のモードから第１のモードに移行させようとして移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するつもりが、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまう虞がある。しかしながら、特徴Ｎ１によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態では、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行されてしまった場合であっても、当該情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができる。
【３３８４】
より具体的には、例えば、第１のモードから第２のモードに移行する際に、第１のモードにおいて実行していた遊技進行処理を一時的に停止させるとともに、当該停止させた遊技進行処理を第２のモードへの復帰後に再開させるための情報を記憶手段に記憶させる構成を採用した場合において、第２のモードから第１のモードに復帰させようとして移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するつもりが、誤って消去用のボタンを押下し

ながら電源ボタンを押下してしまった場合には、遊技進行処理を再開するための情報が消去されてしまい、第２のモードへの復帰後に遊技進行処理を再開させることができなくなり、遊技者に不利益を与えてしまう虞がある。これに対して、特徴Ｎ１によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態において、第１のモードに移行させようとして誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまった場合であっても、記憶手段に記憶された情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができるので、遊技者に不利益を与えてしまうことを抑制することができる。

【３３８５】

［特徴Ｎ２］

特徴Ｎ１に記載の遊技機であって、

当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、役物比率等を含む遊技履歴情報）を記憶する検知情報記憶手段を備え、

前記第２のモードは、前記検知情報（入球情報、入球個数情報、役物比率等を含む遊技履歴情報）を出力するモードである

ことを特徴とする遊技機。

【３３８６】

特徴Ｎ２によれば、検知情報を記憶するとともに、第２のモードにおいて検知情報を出力することができる。検知情報は、遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該検知情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、検知情報は、遊技機の特性が反映された情報である。特徴Ｎ２によれば、当該遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された検知情報記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から検知情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を取得することができない。特徴Ｎ２の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された検知情報検知情報記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から検知情報を取得することができる。すなわち、特徴Ｎ２によれば、遊技機と検知情報とを１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【３３８７】

[特徴Ｎ３]

特徴Ｎ２に記載の遊技機であって、

前記第２のモードにおいて出力される前記検知情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３３８８】

特徴Ｎ３によれば、検知情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、検知情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の検知情報を確認することができる。

【３３８９】

[特徴Ｎ４]

特徴Ｎ２または特徴Ｎ３に記載の遊技機であって、

前記検知情報記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている

ことを特徴とする遊技機。

【３３９０】
特徴Ｎ４によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、検知情報記憶手段が格納されている。したがって、検知情報記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、検知情報記憶手段に記憶されている検知情報が検知情報記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、検知情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に検知情報記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる検知情報の不正な改変を抑制することができる。また、検知情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、検知情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴Ｎ４によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した検知情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３３９１】
[特徴Ｎ５]
特徴Ｎ２から特徴Ｎ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記検知情報記憶手段に記憶された前記検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする報知手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３３９２】
特徴Ｎ５によれば、検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３３９３】
［特徴Ｎ６］
特徴Ｎ５に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記検知情報記憶手段に記憶された前記検知情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする
ことを特徴とする遊技機。
【３３９４】
特徴Ｎ６によれば、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【３３９５】
［特徴Ｎ７］
特徴Ｎ６に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（ＬＥＤランプの色）を決定する
ことを特徴とする遊技機。
【３３９６】
特徴Ｎ７によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。
【３３９７】
［特徴Ｎ８］

特徴Ｎ５から特徴Ｎ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３３９８】
特徴Ｎ８によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の検知情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。
【３３９９】
なお、上記特徴Ａ群～特徴Ｎ群の発明は、以下の課題を解決する。
【３４００】
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。
【３４０１】
また、遊技の興趣向上に加え、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【３４０２】
例えば、遊技者によって不正な行為（いわゆるゴト行為）が行われたり、パチンコ遊技機の遊技盤に設けられた釘が不正に曲げられて改造されたりすると、一般入賞口や始動口等の各入球口への遊技球の入球割合等が当初に想定されたものとは異なるようになってしまい、パチンコ遊技機に想定された性能や遊技性が損なわれてしまう場合があった。しかしながら、このような不正の発見は非常に困難であった。
【３４０３】
このような不正は、遊技ホールの営業時間中に遊技者によって行われる場合がある。また、遊技ホールの営業時間後に、何者かによって不正な改造が行われる場合もある。さらには、遊技ホールに設置される前の輸送中の遊技機に対して不正な改造が行われる場合もある。さらには、遊技ホールに出荷される前の遊技機に対して不正な改造が行われる場合もある。また、それよりも前に不正な改造が行われる可能性もある。
【３４０４】
このような状況を踏まえ、遊技機に対する不正な行為や不正な改造を発見し、遊技の健全性を向上させることを目的とする。
【３４０５】
＜特徴Ｏ群＞
特徴Ｏ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態の態様２３から抽出される。
【３４０６】
［特徴Ｏ１］
所定の間隔（４ｍｓｅｃの間隔）で所定の処理（タイマ割込み処理）の実行を開始する処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、前記所定の処理に含まれる一の処理として、特定の処理（遊技履歴情報を算出する処理である演算処理）を実行可能であり、
前記特定の処理は、複数の処理段階（図２９のタスク１及びタスク２）によって構成されており、
前記処理実行手段は、
前記所定の処理の１回の実行においては前記特定の処理を構成する前記複数の処理段階のうちの一の処理段階を実行可能であり、
前記所定の処理を複数回実行することによって、前記特定の処理を構成する前記複数の処理段階の全てを実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３４０７】
特徴Ｏ１によれば、所定の処理の１回の実行においては特定の処理を構成する複数の処

理段階のうちの一の処理段階を実行可能であり、所定の処理を複数回実行することによって、特定の処理を構成する複数の処理段階の全てを実行するので、所定の処理の１回の実行において特定の処理を構成する複数の処理段階の全てを実行する構成に比べて、所定の処理の１回の実行に要する時間を短縮することができる。この結果、所定の処理の１回の実行に要する時間が、所定の処理の実行を開始する所定の間隔よりも長くなってしまい、所定の処理を所定の間隔で実行することができなくなってしまうといったことを抑制することができる。

【３４０８】

［特徴Ｏ２］

特徴Ｏ１に記載の遊技機であって、

前記特定の処理は、実行する順序が定められた一連の処理によって構成されており、

前記複数の処理段階は、前記特定の処理を構成する前記一連の処理を分割したものであり、

前記処理実行手段は、前記複数の処理段階のうちの一の処理段階（図２９のタスク１）を実行した後、当該一の処理段階の次に実行する前記処理段階（図２９のタスク２）を指定する

ことを特徴とする遊技機。

【３４０９】

特徴Ｏ２によれば、実行する順序が定められた一連の処理を分割し、所定の処理の１回の実行においては、複数の処理段階のうちの一の処理段階を実行した後、当該一の処理段階の次に実行する処理段階を指定するので、所定の処理に組み込んだ場合に当該所定の処理の実行に要する時間が所定の間隔よりも長くなってしまうような一連の処理であっても、所定の間隔で実行される所定の処理に組み込んで実行することができる。

【３４１０】

［特徴Ｏ３］

特徴Ｏ２に記載の遊技機であって、

前記処理実行手段は、前記所定の処理に含まれる処理として、遊技の進行に関する処理である遊技進行処理を実行可能であり、

前記特定の処理は、前記遊技進行処理とは異なる処理（演算処理）である

ことを特徴とする遊技機。

【３４１１】

特徴Ｏ３によれば、遊技進行処理とは異なる処理（遊技進行処理以外の処理）を所定の処理に組み込んだ場合に当該所定の処理の１回の実行に要する時間が所定の間隔よりも長くなってしまうような構成の遊技機においても、所定の間隔で実行される所定の処理に当該遊技進行処理とは異なる処理を組み込んで実行することができる。また、遊技進行処理とは異なる処理は、所定の処理の１回の実行において全ての処理段階を実行しなくても遊技の進行に影響はないため、所定の処理の１回の実行に要する時間を、当該所定の処理に含まれる遊技進行処理の実行時間に割り振ることができ、遊技機の設計の自由度を向上させることができる。なお、遊技進行処理とは異なる処理としては、種々の任意の処理を採用することが可能であり、例えば、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報を算出する処理や、遊技ホールに設置されているホールコンピュータに対して遊技の状況に関する情報を所定のタイミングで送信する送信処理等を採用することができる。

【３４１２】

［特徴Ｏ４］

特徴Ｏ３に記載の遊技機であって、

前記特定の処理は、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報を算出する処理である算出処理（演算処理）である

ことを特徴とする遊技機。

【３４１３】

特徴Ｏ４によれば、遊技履歴情報を算出する算出処理を所定の処理に組み込んだ場合に

当該所定の処理の１回の実行に要する時間が所定の間隔よりも長くなってしまうような構成の遊技機においても、所定の間隔で実行される所定の処理に当該算出処理を組み込んで実行することができる。また、遊技履歴情報を算出する算出処理は、所定の処理の１回の実行において全ての処理段階を実行しなくても遊技の進行に影響はないため、所定の処理の１回の実行に要する時間を、当該所定の処理に含まれる遊技進行処理の実行時間に割り振ることができ、遊技機の設計の自由度を向上させることができる。

【３４１４】

＜特徴Ｐ群＞

特徴Ｐ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態の態様２３から抽出される。

【３４１５】

［特徴Ｐ１］

所定の間隔（４ｍｓｅｃの間隔）で所定の処理（タイマ割込み処理）の実行を開始する処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記所定の処理に含まれる一の処理として、特定の処理（賞球集計処理）を実行可能であり、

前記所定の処理の１回の実行においては、複数の処理対象候補（バッファエリアの８個のビット）の中から一部の処理対象候補（２個のビット）を、前記特定の処理（賞球集計処理）の処理対象として設定し、当該設定した処理対象に対して前記特定の処理を実行可能であり、

前記所定の処理を複数回実行することによって、前記複数の処理対象候補の全てに対して前記特定の処理を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【３４１６】

特徴Ｐ１によれば、所定の処理の１回の実行においては、複数の処理対象候補の中から一部の処理対象候補を、特定の処理の処理対象として設定し、当該設定した処理対象に対して特定の処理を実行可能であり、所定の処理を複数回実行することによって、複数の処理対象候補の全てに対して特定の処理を実行する。したがって、所定の処理の１回の実行において複数の処理対象候補の全てに対して特定の処理を実行する構成に比べて、所定の処理の１回の実行に要する時間を短縮することができる。この結果、所定の処理の１回の実行に要する時間が、所定の処理の実行を開始する所定の間隔よりも長くなってしまい、所定の処理を所定の間隔で実行することができなくなってしまうといったことを抑制することができる。

【３４１７】

［特徴Ｐ２］

特徴Ｐ１に記載の遊技機であって、

前記複数の処理対象候補は、予め固定されている

ことを特徴とする遊技機。

【３４１８】

特徴Ｐ２によれば、複数の処理対象候補は予め固定されているので、複数の処理対象候補を選択する処理を実行する必要がなく、処理を簡易化することができ、この結果、処理速度を向上させることができる。さらに、複数の処理対象候補を選択するために必要なプログラムやパラメータなどの情報を記憶するための記憶容量を削減することができる。

【３４１９】

［特徴Ｐ３］

特徴Ｐ１または特徴Ｐ２に記載の遊技機であって、

前記処理対象設定手段は、前記複数の処理対象候補の中から前記一部の処理対象候補を前記特定の処理の処理対象として設定する際に、予め定められた順序で設定する

ことを特徴とする遊技機。

【３４２０】
特徴Ｐ３によれば、複数の処理対象候補の中から一部の処理対象候補を特定の処理の処理対象として設定する際に、予め定められた順序で設定するので、特定の処理の処理対象をいずれの処理対象候補に設定するかの判定処理を実行する必要がなく、処理を簡易化することができ、この結果、処理速度を向上させることができる。さらに、判定処理を実行するために必要なプログラムやパラメータなどの情報を記憶するための記憶容量を削減することができる。
【３４２１】
［特徴Ｐ４］
特徴Ｐ１から特徴Ｐ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球部を複数備え、
前記複数の処理対象候補のそれぞれは、前記複数の入球部のそれぞれに対応しており、
前記各処理対象候補は、前記各入球部への遊技球の入球が検知されることに基づいて更新される情報（バッファエリアの各ビットに格納された入球検知情報）であり、
前記処理実行手段は、１つの前記入球部に２個の遊技球が連続して入球して検知される最短の間隔（１８ｍｓｅｃ程度）よりも短い時間で、前記所定の処理を複数回（４回）実行することによって前記処理対象候補の全てに対して前記特定の処理を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【３４２２】
特徴Ｐ４によれば、処理対象候補の全てに対して特定の処理が実行されるまでに要する時間を、１つの入球部に２個の遊技球が連続して入球して検知される最短の間隔よりも短くすることができるので、各入球部への遊技球の入球が検知されることに基づいて更新される情報を、１個の遊技球の入球が検知されることに基づいて更新される情報として記憶することができる。具体的に説明すると、入球部に２個の遊技球が連続して入球した場合に、最初の１個目の遊技球の入球が入球部において検知されることに基づいて更新された情報が処理対象として設定されて特定の処理が実行され、さらにその後に残りの他の処理対象候補が処理対象として設定されて特定の処理が実行されたとしても、次の２個目の遊技球の入球が当該入球部において検知されるよりも先にこれら全ての特定の処理を終了することができる。すなわち、２個目の遊技球の入球が当該入球部において検知されることに基づいて更新された情報が処理対象として設定されて特定の処理が実行された時点においては、既に、１個目の遊技球の入球が当該入球部において検知されることに基づいて更新された情報に対する特定の処理は終了しており、２個目の遊技球の入球が当該入球部において検知されることに基づいて更新された情報は、新たな１個目の遊技球の入球が当該入球部において検知されることに基づいて更新された情報として扱うことができる。よって、各入球部への遊技球の入球が検知されることに基づいて更新される情報は、１個の遊技球の入球が検知されることに基づいて更新される情報として記憶することができる。その結果、例えば、各入球部への遊技球の入球が検知されることに基づいて更新される情報を、入球の有無を示す２値の情報として記憶することが可能となる。この場合、各入球部への遊技球の入球が検知されることに基づいて更新される情報を記憶するための記憶容量を小さくすることができるとともに、特定の処理の処理速度を向上させることができる。
【３４２３】
＜特徴Ｑ群＞
特徴Ｑ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態の態様２３から抽出される。
【３４２４】
［特徴Ｑ１］
特定の処理（遊技履歴用処理）と前記特定の処理以外の他の処理（遊技の進行に関する処理）とを実行可能な処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
情報の書き込みが可能な記憶領域（主側ＲＡＭ６４）と、

を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、処理の実行のための情報（レジスタ情報）を保持する保持手段（レジスタ）を備え、
前記特定の処理は、
前記保持手段が保持する情報であって前記他の処理の実行のための情報（レジスタ情報）を前記記憶領域に書き込む第１の処理（退避処理）と、
前記第１の処理において前記記憶領域に書き込まれた情報を前記保持手段に保持させる第２の処理（復帰処理）と、
を含む
ことを特徴とする遊技機。

【３４２５】
特徴Ｑ１によれば、特定の処理は、保持手段が保持する情報であって他の処理の実行のための情報を記憶領域に書き込む第１の処理を含むので、処理実行手段が特定の処理の開始時に、保持手段が特定の処理の開始直前に実行していた他の処理の実行のための情報を保持している場合には、保持手段が保持していた他の処理の実行のための情報を記憶領域に書き込むことによって一時的に移動（退避）させることができる。よって、保持手段に保持されていた他の処理の実行のための情報を消去し、処理実行手段が特定の処理の実行時には、保持手段に特定の処理の実行のための情報を保持させることができる。また、特定の処理は、第１の処理において記憶領域に書き込まれた情報を保持手段に保持させる第２の処理を含むので、特定の処理を終了する際に、他の処理の実行のための情報を保持手段に再び保持させ、特定の処理の開始以前に実行していた他の処理を、特定の処理の開始直前の状態から再び実行することができる。さらに、第１の処理と第２の処理は特定の処理に含まれるので、特定の処理を実行するためのプログラムのみを削除しても特定の処理以外の他の処理が問題なく実行される遊技機を提供することができる。すなわち、特定の処理以外の他の処理を実行するためのプログラムを改変せずに、特定の処理を実行するためのプログラムのみを容易に削除することが可能となる。この結果、例えば、特定の処理を実行させないように当該遊技機を改良する場合や、当該遊技機に基づいて特定の処理を実行しない新たな遊技機を開発する場合において、設計変更を最小限にすることが可能となる。

【３４２６】
［特徴Ｑ２］
特徴Ｑ１に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記特定の処理に含まれる前記第１の処理において、前記他の処理の実行のための情報を、前記記憶領域のうちの予め定められた特定の領域（第２エリア）に書き込み、かつ、前記特定の処理における情報の書き込みを、前記記憶領域のうちの前記特定の領域（第２エリア）に対してのみ実行する
ことを特徴とする遊技機。

【３４２７】
特徴Ｑ２によれば、処理実行手段は、特定の処理に含まれる第１の処理において、他の処理の実行のための情報を、記憶領域のうちの予め定められた特定の領域に書き込み、かつ、特定の処理における情報の書き込みを、記憶領域のうちの特定の領域に対してのみ実行するので、記憶領域のうちの特定の領域以外の他の領域に書き込まれている情報が、特定の処理の実行によって書き換えられてしまうことを抑制することができる。したがって、当該他の領域を用いた処理が処理実行手段によって実行される場合に、当該処理に対して特定の処理が影響を与えてしまうことを抑制することができる。

【３４２８】
［特徴Ｑ３］
特徴Ｑ１または特徴Ｑ２に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、

前記他の処理における情報の書き込みを、前記記憶領域のうちの前記特定の領域以外の他の領域（第１エリア）に対してのみ実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３４２９】
特徴Ｑ３によれば、他の処理における情報の書き込みを、記憶領域のうちの特定の領域以外の他の領域に対してのみ実行するので、記憶領域のうちの特定の領域に書き込まれている情報が、他の処理の実行によって書き換えられてしまうことを抑制することができる。したがって、特定の領域を用いて特定の処理が処理実行手段によって実行される場合に、当該特定の処理に対して当該他の処理が影響を与えてしまうことを抑制することができる。
【３４３０】
［特徴Ｑ４］
特徴Ｑ１から特徴Ｑ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定の処理は、遊技の進行に関する処理である遊技進行処理とは異なる処理であり、
前記他の処理は、前記遊技進行処理である
ことを特徴とする遊技機。
【３４３１】
特徴Ｑ４によれば、遊技進行処理とは異なる処理を実行するためのプログラムのみを削除しても遊技進行処理が問題なく実行される遊技機を提供することができる。すなわち、遊技進行処理とは異なる処理を実行するためのプログラムのみを容易に削除することが可能となる。この結果、例えば、遊技進行処理とは異なる処理を実行させないように当該遊技機を改良する場合や、遊技進行処理とは異なる処理を実行しない新たな遊技機を開発する場合において、設計変更を最小限にすることが可能となる。なお、遊技進行処理とは異なる処理としては、種々の任意の処理を採用することが可能であり、例えば、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報の算出及び表示を行なう処理や、遊技ホールに設置されているホールコンピュータに対して遊技の状況に関する情報を所定のタイミングで送信する送信処理等を採用することができる。
【３４３２】
［特徴Ｑ５］
特徴Ｑ４に記載の遊技機であって、
前記特定の処理は、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率）の算出及び表示を行なう処理である遊技履歴情報関連処理（遊技履歴用処理）である
ことを特徴とする遊技機。
【３４３３】
特徴Ｑ５によれば、遊技履歴情報関連処理を実行するためのプログラムのみを削除しても遊技進行処理が問題なく実行される遊技機を提供することができる。すなわち、遊技履歴情報関連処理を実行するためのプログラムのみを容易に削除することが可能となる。この結果、例えば、遊技履歴情報関連処理を実行させないように当該遊技機を改良する場合や、遊技履歴情報関連処理を実行しない新たな遊技機を開発する場合において、設計変更を最小限にすることが可能となる。
【３４３４】
＜特徴Ｒ群＞
特徴Ｒ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態の態様２３から抽出される。
【３４３５】
[特徴Ｒ１]
特定の処理（遊技履歴用処理）を含む複数の処理を実行可能な処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、

情報の書き込みが可能な記憶領域（主側ＲＡＭ６４）と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記特定の処理における情報の書き込みを、前記記憶領域のうちの予め定められた特定の領域（第２エリア）に対してのみ実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３４３６】
特徴Ｒ１によれば、処理実行手段は特定の処理における情報の書き込みを、記憶領域のうちの予め定められた特定の領域に対してのみ実行するので、記憶領域のうちの特定の領域以外の他の領域に書き込まれている情報が、特定の処理の実行によって書き換えられてしまうことを抑制することができる。したがって、記憶領域のうちの特定の領域以外の他の領域を用いた処理が処理実行手段によって実行される場合に、当該処理に対して特定の処理が影響を与えてしまうことを抑制することができる。
【３４３７】
[特徴Ｒ２]
特徴Ｒ１に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記特定の処理以外の他の処理（遊技の進行に関する処理）における情報の書き込みを、前記記憶領域のうちの前記特定の領域以外の他の領域（第１エリア）に対してのみ実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３４３８】
特徴Ｒ２によれば、処理実行手段は、特定の処理以外の他の処理における情報の書き込みを、記憶領域のうちの特定の領域以外の他の領域に対してのみ実行するので、記憶領域のうちの特定の領域に書き込まれている情報が、当該他の処理の実行によって書き換えられてしまうことを抑制することができる。したがって、特定の領域を用いて特定の処理が処理実行手段によって実行される場合に、当該特定の処理に対して当該他の処理が影響を与えてしまうことを抑制することができる。
【３４３９】
[特徴Ｒ３]
特徴Ｒ１または特徴Ｒ２に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、
処理の実行のための情報（レジスタ情報）を保持する保持手段（レジスタ）を備え、かつ、前記特定の処理と前記他の処理とを排他的に実行し、
前記特定の処理は、
前記保持手段が保持する情報であって前記他の処理の実行のための情報（レジスタ情報）を前記特定の領域に書き込む第１の処理（退避処理）と、
前記第１の処理において前記特定の領域に書き込まれた情報を前記保持手段に保持させる第２の処理（復帰処理）と、
を含む
ことを特徴とする遊技機。
【３４４０】
特徴Ｒ３によれば、特定の処理は第１の処理を含むので、処理実行手段が特定の処理の開始時に、保持手段が特定の処理の開始直前に実行していた他の処理の実行のための情報を保持している場合には、保持手段が保持していた他の処理の実行のための情報を特定の領域に書き込むことによって一時的に移動（退避）させることができる。よって、保持手段に保持されていた他の処理の実行のための情報を消去し、処理実行手段が特定の処理の実行時には、保持手段に特定の処理の実行のための情報を保持させることができる。また、特定の処理は第２の処理を含むので、特定の処理を終了する際に、他の処理の実行のための情報を保持手段に再び保持させ、特定の処理の開始以前に実行していた他の処理を、

特定の処理の開始直前の状態から再び実行することができる。さらに、第１の処理と第２の処理は特定の処理に含まれるので、特定の処理を実行するためのプログラムのみを削除しても特定の処理以外の他の処理が問題なく実行される遊技機を提供することができる。すなわち、特定の処理以外の他の処理を実行するためのプログラムを改変せずに、特定の処理を実行するためのプログラムのみを容易に削除することが可能となる。この結果、例えば、特定の処理を実行させないように当該遊技機を改良する場合や、当該遊技機に基づいて特定の処理を実行しない新たな遊技機を開発する場合において、設計変更を最小限にすることが可能となる。

【３４４１】

[特徴Ｒ４]

特徴Ｒ１から特徴Ｒ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定の処理は、遊技の進行に関する処理である遊技進行処理とは異なる処理であり、

前記特定の処理以外の他の処理は、前記遊技進行処理である

ことを特徴とする遊技機。

【３４４２】

特徴Ｒ４によれば、処理実行手段は、遊技進行処理とは異なる処理における情報の書き込みを、記憶領域のうちの予め定められた特定の領域に対してのみ実行するので、遊技進行処理が処理実行手段によって実行される場合に、当該遊技進行処理に対して、当該遊技進行処理とは異なる処理が影響を与えてしまうことを抑制することができる。

【３４４３】

[特徴Ｒ５]

特徴Ｒ４に記載の遊技機であって、

前記特定の処理は、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率）の算出及び表示を行なう処理である遊技履歴情報関連処理（遊技履歴用処理）である

ことを特徴とする遊技機。

【３４４４】

特徴Ｒ５によれば、処理実行手段は、遊技履歴情報関連処理における情報の書き込みを、記憶領域のうちの予め定められた特定の領域に対してのみ実行するので、遊技進行処理が処理実行手段によって実行される場合に、当該遊技進行処理に対して遊技履歴情報関連処理が影響を与えてしまうことを抑制することができる。

【３４４５】

＜特徴Ｓ群＞

特徴Ｓ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態の態様２３から抽出される。

【３４４６】

[特徴Ｓ１]

遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球を検知する入球検知手段（入球検知センサー）と、

所定のパラメータ（賞球集計値）を記憶するパラメータ記憶手段（賞球集計用バッファ）と、

所定の間隔（４ｍｓｅｃの間隔）で所定の処理（タイマ割込み処理）の実行を開始する処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と

を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記所定の処理として、

前記パラメータ記憶手段に記憶されている前記所定のパラメータを前記入球部への遊技球の入球を契機として更新するパラメータ更新処理（賞球集計処理）と、

前記パラメータ記憶手段に記憶されている前記所定のパラメータに基づいて遊技の履歴

に関する情報である遊技履歴情報を算出する算出処理（図２９のタスク１及びタスク２）と、
を実行可能であり、
１回の前記所定の処理において、前記パラメータ更新処理を実行する場合には前記算出処理を実行しない
ことを特徴とする遊技機。
【３４４７】
特徴Ｓ１によれば、１回の所定の処理においてパラメータ更新処理を実行する場合には算出処理を実行しない。すなわち、１回の所定の処理においてはパラメータ更新処理と算出処理の両方の処理を実行することはないので、所定の処理の１回の実行に要する時間を短縮することができる。この結果、所定の処理の１回の実行に要する時間が、所定の処理の実行を開始する所定の間隔よりも長くなってしまい、所定の処理を所定の間隔で実行することができなくなってしまうといったことを抑制することができる。さらに、特徴Ｓ１によれば、遊技球の入球状況と処理負荷とが相関するパラメータ更新処理を、遊技球の入球状況と処理負荷とが相関しない算出処理よりも優先して実行するので、パラメータ更新処理の実行の間隔が大きくなることを抑制し、その結果として当該パラメータ更新処理の処理結果（賞球集計値）が遊技球の入球状況を正確に反映することができなくなってしまうことを抑制することができる。
【３４４８】
[特徴Ｓ２]
特徴Ｓ１に記載の遊技機であって、
前記算出処理を実行するか否かを判定する判定手段（図２９のステップＳ１０８１０の処理）を備え、
前記処理実行手段は、
前記パラメータ更新処理を実行しない場合であって、前記判定手段によって前記算出処理を実行すると判定された場合に、前記算出処理を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３４４９】
特徴Ｓ２によれば、パラメータ更新処理を実行しない場合であって判定手段によって算出処理を実行すると判定された場合に算出処理を実行するので、所定の処理においてパラメータ更新処理も算出処理も実行せずに、当該状況において、パラメータ更新処理及び算出処理の代わりに、これらの処理とは独立した他の処理（例えば、更新されたパラメータや、算出処理の算出結果の有効性を判定する処理等）を実行することが可能となる。さらに、１回の所定の処理においてパラメータ更新処理または算出処理のいずれかを実行した場合に当該所定の処理の１回の実行に要する時間が所定の間隔よりも短くなる構成であれば、当該状況において、パラメータ更新処理及び算出処理よりも処理時間の短い処理を実行することによって、当該所定の処理の１回の実行に要する時間が所定の間隔よりも長くなってしまうことを確実に抑制することができる。
【３４５０】
[特徴Ｓ３]
特徴Ｓ１または特徴Ｓ２に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、前記算出処理において複数の種別の前記遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率）を算出可能であるにも関わらず、１回の前記所定の処理における前記算出処理においては、一の種別の前記遊技履歴情報の算出についての処理（図２９のタスク１またはタスク２）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３４５１】
特徴Ｓ３によれば、算出処理において複数の種別の遊技履歴情報を算出可能であるにも関わらず、１回の所定の処理における算出処理においては、一の種別の遊技履歴情報の算出についての処理を実行するので、１回の所定の処理における算出処理において複数の種

別の遊技履歴情報の算出についての処理を実行する構成と比較して、所定の処理の１回の実行に要する時間を短縮することができる。この結果、所定の処理の実行に要する時間が、所定の処理の実行を開始する所定の間隔よりも長くなってしまい、所定の処理を所定の間隔で実行することができなくなってしまうといったことを抑制することができる。また、算出した遊技履歴情報を一時的に記憶するための記憶容量を削減することができる。

【３４５２】

[特徴Ｓ４]

特徴Ｓ３に記載の遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記一の種別の遊技履歴情報の算出についての処理（図２９のタスク１またはタスク２）を、複数回の前記所定の処理に亘って実行することによって、当該一の種別の遊技履歴情報を算出する

ことを特徴とする遊技機。

【３４５３】

特徴Ｓ４によれば、一の種別の遊技履歴情報の算出についての処理を、複数回の所定の処理に亘って実行することによって、当該一の種別の遊技履歴情報を算出するので、１回の所定の処理における算出処理において一の種別の遊技履歴情報の算出が完了する構成と比較して、１回の所定の処理の実行に要する時間を短縮することができる。この結果、所定の処理の実行に要する時間が、所定の処理の実行の間隔を超えてしまうことを抑制することができる。

【３４５４】

なお、上記特徴Ｏ群～特徴Ｓ群の発明は、以下の課題を解決する。

【３４５５】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特許文献１）。

【３４５６】

また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。

【３４５７】

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【３４５８】

＜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２実施形態から抽出される。

【３４５９】

［特徴Ｔ１］

第１の情報（オープニングコマンド）と第２の情報（開放開始コマンド）とを送信可能な第１の処理実行手段（主制御装置６０）と、

前記第１の処理実行手段が送信した前記第１の情報と前記第２の情報とを受信可能な第２の処理実行手段（音声発光制御装置９０）と、

を備える遊技機であって、

前記第２の処理実行手段は、

前記第１の情報を受信した場合には、複数の処理（オープニング演出及び右打ち報知演出）を順次実行するように設定し、当該設定した前記複数の処理を順次実行し、

前記第１の情報を受信したことによって前記設定した前記複数の処理を順次実行中に前記第２の情報を受信した場合には、当該実行中の処理を終了して特定の処理（ラウンド演出）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【３４６０】

特徴Ｔ１ではない通常の遊技機では、第２の処理実行手段に複数の処理を順次実行させる場合には、第１の処理実行手段は、第２の処理実行手段にそれぞれの処理を実行させるための情報を第２の処理実行手段にそれぞれ送信する。そして、第２の処理実行手段に特定の処理を実行させる場合には、第１の処理実行手段は、第２の処理実行手段に特定の処理を実行させるための情報を第２の処理実行手段に送信する。すなわち、第２の処理実行手段に実行させる処理の数が多くなるほど、第１の処理実行手段が第２の処理実行手段に情報を送信する回数が多くなる。

【３４６１】

具体的には、例えば、第２の処理実行手段に第１の処理（オープニング演出）を実行させた後、第２の処理（右打ち報知演出）を実行させ、さらにその後に特定の処理（ラウンド演出）を実行させる場合には、第１の処理実行手段は、第２の処理実行手段に第１の処理（オープニング演出）を実行させるための情報（オープニングコマンド）を送信した後、第２の処理（右打ち報知演出）を実行させるための情報（右打ち報知コマンド）を送信し、さらに特定の処理（ラウンド演出）を実行させるための情報（開放開始コマンド）を送信する。この場合、第１の処理実行手段は、第２の処理実行手段に情報（コマンド）を３回送信することになる。また、第２の処理実行手段に第１の処理（オープニング演出）を実行させた後、第２の処理（右打ち報知演出）は実行させずに特定の処理（ラウンド演出）を実行させる場合には、第１の処理実行手段は、第２の処理実行手段に第１の処理（オープニング演出）を実行させるための情報（オープニングコマンド）を送信した後、第２の処理（右打ち報知演出）を実行させるための情報（右打ち報知コマンド）は送信せずに、特定の処理（ラウンド演出）を実行させるための情報（開放開始コマンド）を送信する。この場合、第１の処理実行手段は、第２の処理実行手段に情報（コマンド）を２回送信することになる。すなわち、通常の遊技機では、第２の処理実行手段に第２の処理（右打ち報知演出）を実行させない場合には、第１の処理実行手段は、第２の処理実行手段に情報（コマンド）を２回送信すればよいが、第２の処理実行手段に第２の処理（右打ち報知演出）を実行させる場合には、第１の処理実行手段は、第２の処理実行手段に情報（コマンド）を３回送信することになる。

【３４６２】

これに対して、特徴Ｔ１によれば、第２の処理実行手段は、第１の情報を受信したことによって設定した複数の処理を順次実行中に第２の情報を受信した場合には、当該実行中の処理を終了して特定の処理を実行するので、複数の処理のうちの全ての処理を実行させた後に特定の処理を第２の処理実行手段に実行させる場合であっても、また、複数の処理のうちの未実行の処理は実行させずに特定の処理を第２の処理実行手段に実行させる場合であっても、第１の処理実行手段は、第２の処理実行手段に第１の情報と第２の情報とを送信すればよい。すなわち、第１の処理実行手段は、いずれの場合であっても、第２の処理実行手段に情報を２回送信すればよい。

【３４６３】

具体的には、例えば、第２の処理実行手段が複数の処理として第１の処理（オープニング演出）と第２の処理（右打ち報知演出）とを順次実行するように設定した場合において、第１の処理（オープニング演出）と第２の処理（右打ち報知演出）とを実行させた後に特定の処理（ラウンド演出）を第２の処理実行手段に実行させる場合であっても、また、第１の処理（オープニング演出）を実行させた後に第２の処理（右打ち報知演出）は実行させずに特定の処理（ラウンド演出）を第２の処理実行手段に実行させる場合であっても、第１の処理実行手段は、第２の処理実行手段に第１の情報（オープニングコマンド）と第２の情報（開放開始コマンド）とを送信すればよい。すなわち、第１の処理実行手段は、第２の処理実行手段に第２の処理（右打ち報知演出）を実行させる場合であっても実行させない場合であっても、第２の処理実行手段に情報（コマンド）を２回送信すればよい。したがって、特徴Ｔ１によれば、第１の処理実行手段の情報の送信頻度を低減すること

ができ、第１の処理実行手段の処理負荷を低減することができる。
【３４６４】
さらに、特徴Ｔ１によれば、第２の処理実行手段が第２の情報を受信したタイミングが変化することによって、設定された複数の処理のうち、実際に実行する処理の個数（演出の数）が変化することになる。したがって、第１の処理実行手段が第２の情報を送信するタイミングを制御して変化させることによって、第２の処理実行手段に実行させる処理の個数を変化させることができる。
【３４６５】
［特徴Ｔ２］
特徴Ｔ１に記載の遊技機であって、
前記第２の処理実行手段は、
前記第１の情報を受信した場合には、前記複数の処理として、第１の処理（オープニング演出）と第２の処理（右打ち報知演出）とを順次実行するように設定し、
前記第１の情報を受信した後、前記第２の処理を実行する前に前記第２の情報を受信した場合には、前記第１の処理の後に実行するように設定されている前記第２の処理を実行せずに前記特定の処理（ラウンド演出）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３４６６】
特徴Ｔ２によれば、第１の処理（オープニング演出）と第２の処理（右打ち報知演出）とを実行させた後に特定の処理（ラウンド演出）を第２の処理実行手段に実行させる場合であっても、また、第１の処理（オープニング演出）を実行させた後に第２の処理（右打ち報知演出）は実行させずに特定の処理（ラウンド演出）を第２の処理実行手段に実行させる場合であっても、第１の処理実行手段は、第２の処理実行手段に第１の情報（オープニングコマンド）と第２の情報（開放開始コマンド）とを送信すればよい。すなわち、第１の処理実行手段は、第２の処理実行手段に第２の処理（右打ち報知演出）を実行させる場合であっても実行させない場合であっても、第２の処理実行手段に情報（コマンド）を２回送信すればよい。したがって、第１の処理実行手段の情報の送信頻度を低減することができ、第１の処理実行手段の処理負荷を低減することができる。
【３４６７】
［特徴Ｔ３］
特徴Ｔ１または特徴Ｔ２に記載の遊技機であって、
前記第１の処理実行手段は、遊技の進行に関する処理を実行し、
前記第２の処理実行手段は、遊技の演出に関する処理を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３４６８】
特徴Ｔ３によれば、第１の処理実行手段が遊技の進行に関する処理を実行する遊技機において、当該第１の処理実行手段による情報の送信頻度を低減することができる。
【３４６９】
［特徴Ｔ４］
特徴Ｔ２に従属する特徴Ｔ３に記載の遊技機であって、
前記第１の処理実行手段は、
遊技者に特典を付与する処理である特典付与処理（開閉実行モードにおける開閉処理期間）を実行可能であり、
前記第２の処理実行手段は、
前記第１の処理として、前記特典付与処理が開始されることを遊技者に示唆する演出である特典付与開始演出（オープニング演出）を実行し、
前記第２の処理として、前記特典付与処理の実行中において推奨される遊技球の発射態様を遊技者に示唆する演出である発射態様示唆演出（右打ち報知演出）を実行し、
前記特定の処理として、前記特典付与処理が実行されていることを遊技者に示唆する演出である特典付与中演出（ラウンド演出）を実行する

ことを特徴とする遊技機。
【３４７０】
特徴Ｔ４によれば、特典付与開始演出、発射態様示唆演出および特典付与中演出を実行する遊技機において、第１の処理実行手段による情報の送信頻度を低減することができる。
【３４７１】
＜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２実施形態から抽出される。
【３４７２】
［特徴Ｕ１］
第１の情報（オープニングコマンド）と第２の情報（開放開始コマンド）とを送信可能な第１の処理実行手段（主制御装置６０）と、
前記第１の処理実行手段が送信した前記第１の情報と前記第２の情報とを受信可能な第２の処理実行手段（音声発光制御装置９０）と、
を備える遊技機であって、
前記第１の処理実行手段が前記第１の情報を送信した後に前記第２の情報を送信する際における当該送信の間隔が異なることによって、
前記第２の処理実行手段が実行する処理の態様が異なるように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【３４７３】
特徴Ｕ１ではない通常の遊技機では、第１の処理実行手段は、種々の内容の情報を第２の処理実行手段に送信する。そして、第２の処理実行手段は、第１の処理実行手段から受信した情報の内容に対応した処理を実行する。すなわち、通常の遊技機では、種々の内容の処理を第２の処理実行手段に実行させるために、第１の処理実行手段は、種々の内容の情報を第２の処理実行手段に送信する。
【３４７４】
これに対して、特徴Ｕ１によれば、第１の処理実行手段が第１の情報を送信した後に第２の情報を送信する際における当該送信の間隔が異なることによって、第２の処理実行手段が実行する処理の態様が異なるように構成されているので、種々の内容の処理を第２の処理実行手段に実行させるために第１の処理実行手段が種々の内容の情報を第２の処理実行手段に送信する構成と比較して、第１の処理実行手段の処理負荷を低減することができる。
【３４７５】
［特徴Ｕ２］
特徴Ｕ１に記載の遊技機であって、
前記第１の処理実行手段は、
第１の情報（オープニングコマンド）を送信した後、第１の期間（１０秒間のオープニング期間）の経過後に、第２の情報（開放開始コマンド）を送信する第１の送信態様と、
前記第１の情報（オープニングコマンド）を送信した後、第２の期間（７秒間のオープニング期間）の経過後に、前記第２の情報（開放開始コマンド）を送信する第２の送信態様と、
を実行可能であり、
前記第２の処理実行手段は、
前記第１の処理実行手段が前記第１の送信態様を実行した場合には、第１の処理（オープニング演出）を実行した後に第２の処理（右打ち報知演出）を実行する処理態様となり、
前記第１の処理実行手段が前記第２の送信態様を実行した場合には、前記第１の処理（オープニング演出）を実行した後に前記第２の処理（右打ち報知演出）を実行しない処理態様となる

ことを特徴とする遊技機。
【３４７６】
特徴Ｕ２によれば、第２の処理実行手段に第１の処理（オープニング演出）を実行させた後に第２の処理（右打ち報知演出）を実行させる場合であっても、また、第２の処理実行手段に第１の処理（オープニング演出）を実行させた後に第２の処理（右打ち報知演出）を実行させない場合であっても、第１の処理実行手段は、第１の情報（オープニングコマンド）を送信した後に第２の情報（開放開始コマンド）を送信すればよいので、例えば、第２の処理実行手段に第１の処理（オープニング演出）を実行させるための情報（オープニングコマンド）を送信するとともに、第１の処理（オープニング演出）を実行させた後に第２の処理（右打ち報知演出）を実行させる場合には当該第２の処理を実行させるための情報（右打ち報知コマンド）を送信し、第１の処理（オープニング演出）を実行させた後に第２の処理（右打ち報知演出）を実行させない場合には当該第２の処理を実行させるための情報（右打ち報知コマンド）を送信しないといった制御を実行する構成（比較例）と比較して、第１の処理実行手段の処理負荷を低減することができる。
【３４７７】
［特徴Ｕ３］
特徴Ｕ２に記載の遊技機であって、
前記第２の処理実行手段は、
前記第１の処理実行手段が前記第１の送信態様を実行した場合には、第１の処理（オープニング演出）及び第２の処理（右打ち報知演出）を実行した後に第３の処理（ラウンド演出）を実行する処理態様となり、
前記第１の処理実行手段が前記第２の送信態様を実行した場合には、前記第１の処理（オープニング演出）を実行した後に前記第２の処理（右打ち報知演出）を実行せずに前記第３の処理（ラウンド演出）を実行する処理態様となる
ことを特徴とする遊技機。
【３４７８】
特徴Ｕ３によれば、第２の処理実行手段に第１の処理（オープニング演出）を実行させた後に第２の処理（右打ち報知演出）を実行させ、その後に第３の処理（ラウンド演出）を実行させる場合であっても、また、第２の処理実行手段に第１の処理（オープニング演出）を実行させた後に第２の処理（右打ち報知演出）を実行させずに第３の処理（ラウンド演出）を実行させる場合であっても、第１の処理実行手段は、第１の情報（オープニングコマンド）を送信した後に第２の情報（開放開始コマンド）を送信すればよいので、例えば、第２の処理実行手段に第１の処理（オープニング演出）を実行させるための情報（オープニングコマンド）を送信するとともに、第１の処理（オープニング演出）を実行させた後に第２の処理（右打ち報知演出）を実行させる場合には当該第２の処理を実行させるための情報（右打ち報知コマンド）を送信し、第１の処理（オープニング演出）を実行させた後に第２の処理（右打ち報知演出）を実行させない場合には当該第２の処理を実行させるための情報（右打ち報知コマンド）を送信せず、第１の処理（オープニング演出）または第２の処理（右打ち報知演出）を実行させた後に第３の処理（ラウンド演出）を実行させる場合には当該第３の処理を実行させるための情報（開放開始コマンド）を送信するといった制御を実行する構成（比較例）と比較して、第１の処理実行手段の処理負荷を低減することができる。
【３４７９】
［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、
前記第１の処理実行手段は、遊技の進行に関する処理を実行し、
前記第２の処理実行手段は、遊技の演出に関する処理を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３４８０】
特徴Ｕ４によれば、第１の処理実行手段が遊技の進行に関する処理を実行する遊技機に

おいて、当該第１の処理実行手段による情報の送信頻度を低減することができる。
【３４８１】
［特徴Ｕ５］
特徴Ｕ３に従属する特徴Ｕ４に記載の遊技機であって、
前記第１の処理実行手段は、
遊技者に特典を付与する処理である特典付与処理（開閉実行モードにおける開閉処理期間）を実行可能であり、
前記第２の処理実行手段は、
前記第１の処理として、前記特典付与処理が開始されることを遊技者に示唆する演出である特典付与開始演出（オープニング演出）を実行し、
前記第２の処理として、前記特典付与処理の実行中において推奨される遊技球の発射態様を遊技者に示唆する演出である発射態様示唆演出（右打ち報知演出）を実行し、
前記第３の処理として、前記特典付与処理が実行されていることを遊技者に示唆する演出である特典付与中演出（ラウンド演出）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３４８２】
特徴Ｕ５によれば、特典付与開始演出、発射態様示唆演出および特典付与中演出を実行する遊技機において、第１の処理実行手段による情報の送信頻度を低減することができる。
【３４８３】
［特徴Ｕ６］
特徴Ｕ１から特徴Ｕ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の処理実行手段は、遊技の進行に関する処理を実行する遊技進行処理実行手段（主制御装置６０）であり、
前記遊技進行処理実行手段は、
所定の抽選処理（大当たり抽選）を実行する抽選処理実行手段と、
前記所定の抽選処理の結果が所定の結果（大当たり）となった場合に、所定の複数の情報（オープニングコマンド及び開放開始コマンド）を順次送信する送信手段と、
前記所定の結果となった前記所定の抽選処理が実行された際の遊技状態（サポートモードの状態）に基づいて、前記送信手段が前記所定の複数の情報を順次送信する際の当該送信の間隔を決定する送信間隔決定手段と、
を備える遊技機。
【３４８４】
特徴Ｕ６によれば、所定の結果となった所定の抽選処理が実行された際の遊技状態に基づいて、所定の複数の情報を順次送信する際の当該送信の間隔を決定するので、例えば、当該所定の複数の情報を受信した装置は、当該所定の複数の情報を受信した間隔が異なることに基づいて、所定の結果となった抽選処理が実行された際の遊技状態に対応した処理を実行することが可能となる。したがって、遊技状態に対応した処理を他の装置に実行させるために内容の異なる種々の情報を当該装置に送信する構成と比較して、遊技進行処理実行手段の処理負荷を低減することができる。
【３４８５】
［特徴Ｕ７］
特徴Ｕ６に記載の遊技機であって、
前記第２の処理実行手段は、遊技の演出に関する処理を実行する演出処理実行手段（音声発光制御装置９０）であり、
前記演出処理実行手段は、前記送信手段によって送信された前記所定の複数の情報を受信し、当該受信の間隔が異なることに基づいて、前記遊技状態に対応した態様の演出を実行する（低頻度サポートモードに対応してオープニング演出及び右打ち報知演出を実行し、高頻度サポートモードに対応してオープニング演出のみを実行する）
ことを特徴とする遊技機。

【３４８６】
特徴Ｕ７によれば、演出処理実行手段は、遊技進行処理実行手段の送信手段によって送信された所定の複数の情報を受信し、当該受信の間隔が異なることに基づいて、遊技状態に対応した態様の演出を実行するので、遊技状態に対応した処理を演出処理実行手段に実行させるために内容の異なる種々の情報を当該演出処理実行手段に送信する構成と比較して、遊技進行処理実行手段の処理負荷を低減することができる。
【３４８７】
［特徴Ｕ８］
特徴Ｕ６または特徴Ｕ７に記載の遊技機であって、
前記遊技進行処理実行手段は、前記所定の抽選処理の結果が前記所定の結果となった場合に、遊技者に特典を付与する処理である特典付与処理（開閉実行モードにおける開閉処理期間）を実行する特典付与処理実行手段を備え、
第１の遊技状態（低頻度サポートモード中）において推奨される遊技球の発射態様が第１の発射態様（左打ち）であり、
第２の遊技状態（高頻度サポートモード中）において推奨される遊技球の発射態様が第２の発射態様（右打ち）であり、
前記特典付与処理の実行中において推奨される遊技球の発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）であり、
前記送信間隔決定手段は、
前記所定の結果となった前記所定の抽選処理が実行された際の遊技状態が前記第１の遊技状態の場合には、第１の送信間隔（１０秒間隔）で前記所定の複数の情報を送信するように決定し、
前記所定の結果となった前記所定の抽選処理が実行された際の遊技状態が前記第２の遊技状態の場合には、第２の送信間隔（７秒間隔）で前記所定の複数の情報を送信するように決定し、
前記演出処理実行手段は、
前記第１の送信間隔で送信された前記所定の複数の情報を受信した場合には、前記第２の発射態様による遊技球の発射が推奨されることを遊技者に対して示唆する演出である発射態様示唆演出（右打ち報知演出）を実行し、
前記第２の送信間隔で送信された前記所定の複数の情報を受信した場合には、前記発射態様示唆演出（右打ち報知演出）を実行しない
ことを特徴とする遊技機。
【３４８８】
特徴Ｕ８によれば、推奨される遊技球の発射態様が特典付与処理の実行によって第１の発射態様から第２の発射態様に変化する場合には第２の発射態様を推奨する発射態様示唆演出が実行され、推奨される遊技球の発射態様が特典付与処理の実行によっても第２の発射態様のまま変化しない場合には発射態様示唆演出が実行されないことになる。したがって、遊技進行処理実行手段の処理負荷を低減しつつ、所定の抽選処理が実行された際の遊技状態に対応した適切な態様の演出を実行することができる。
【３４８９】
＜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２実施形態から抽出される。
【３４９０】
［特徴Ｖ１］
遊技の進行に関する処理を実行する遊技進行処理実行手段（主制御装置６０）と、
遊技の演出に関する処理を実行する演出処理実行手段（音声発光制御装置９０）と、
を備える遊技機であって、
前記遊技進行処理実行手段は、
所定の抽選処理（大当たり抽選）を実行する抽選処理実行手段と、

前記所定の抽選処理の結果を表示するための処理である遊技回処理（図柄の変動表示及び停止表示）を実行する遊技回処理実行手段と、
前記所定の抽選処理の結果が所定の結果（大当たり）となった場合に遊技者に特典を付与する処理である特典付与処理（開閉実行モードにおける開閉処理期間）を実行する特典付与処理実行手段と、
前記所定の結果となった遊技回処理が終了してから前記特典付与処理が開始されるまでの期間である待機期間（オープニング期間）の長さを遊技状態（サポートモードの状態）に基づいて決定する待機期間決定手段と、
を備え、
前記演出処理実行手段は、前記待機期間の開始の際に、前記遊技状態に関わらず同一の処理（オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定する処理）を実行するにも関わらず、当該待機期間において、当該遊技状態に応じて異なる内容の演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３４９１】
特徴Ｖ１によれば、演出処理実行手段は、待機期間の開始の際に、遊技状態に関わらず同一の処理を実行するにも関わらず、当該待機期間において、当該遊技状態に応じて異なる内容の演出を実行するので、待機期間の開始の際に遊技状態に応じて異なる処理を実行することなく、遊技状態に応じて長さが変化する待機期間に適した内容の演出を実行することができる。すなわち、演出処理実行手段は、遊技状態に応じて長さが変化する待機期間に適した内容の演出を実行するために、待機期間の開始の際に遊技状態を把握して当該遊技状態に応じて異なる処理を実行する必要がない。したがって、演出処理実行手段の処理負荷を低減することができる。
【３４９２】
［特徴Ｖ２］
特徴Ｖ１に記載の遊技機であって、
前記遊技進行処理実行手段は、前記待機期間の開始の際に第１の情報（オープニングコマンド）を送信し、前記特典付与処理の開始の際に第２の情報（開放開始コマンド）を送信し、
前記演出処理実行手段は、
前記第１の情報を受信した場合には、前記遊技状態に関わらず、複数の演出（オープニング演出及び右打ち報知演出）を順次実行するように設定する処理を実行し、
前記第１の情報を受信したことによって前記設定した前記複数の処理を順次実行中に前記第２の情報を受信した場合には、当該実行中の演出を終了して特定の演出（ラウンド演出）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３４９３】
特徴Ｖ２によれば、演出処理実行手段が第１の情報を受信してから第２の情報を受信するまでの間隔は、遊技状態に応じて異なることになるので、第１の情報を受信することによって設定された複数の演出のうち、実際に実行される演出は、当該間隔が短いほど少なく、当該間隔が長いほど多くなる。すなわち、特徴Ｖ２によれば、演出処理実行手段が第１の情報を受信した場合に遊技状態に関わらず複数の演出を順次実行するように設定するという簡易な処理を実行することによって、待機期間において実行される演出の内容を遊技状態に応じて異なるようにすることが可能となる。
【３４９４】
［特徴Ｖ３］
特徴Ｖ２に記載の遊技機であって、
前記演出処理実行手段は、
前記第１の情報を受信した場合には、前記遊技状態に関わらず、前記複数の演出として、第１の演出（オープニング演出）と第２の演出（右打ち報知演出）とを順次実行するよ

うに設定し、
前記第１の情報を受信した後、前記第２の演出を実行する前に前記第２の情報を受信した場合には、前記第１の演出の後に実行するように設定されている前記第２の演出を実行せずに前記特定の演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３４９５】
特徴Ｖ３によれば、演出処理実行手段が第１の情報を受信してから第２の情報を受信するまでの間隔が遊技状態に応じて異なることによって、第２の演出が実行される場合とされない場合とがある。したがって、特徴Ｖ３によれば、演出処理実行手段が第１の情報を受信した場合に遊技状態に関わらず第１の演出と第２の演出とを順次実行するように設定するという簡易な処理を実行することによって、待機期間において第２の演出が実行されるか否かを遊技状態に応じて異なるようにすることが可能となる。
【３４９６】
［特徴Ｖ４］
特徴Ｖ３に記載の遊技機であって、
前記演出処理実行手段は、
前記第１の演出として、前記特典付与処理が開始されることを遊技者に示唆する演出である特典付与開始演出（オープニング演出）を実行し、
前記第２の演出として、前記特典付与処理の実行中において推奨される遊技球の発射態様を遊技者に示唆する演出である発射態様示唆演出（右打ち報知演出）を実行し、
前記特定の演出として、前記特典付与処理が実行されていることを遊技者に示唆する演出である特典付与中演出（ラウンド演出）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３４９７】
特徴Ｖ４によれば、演出処理実行手段が第１の情報を受信した場合に遊技状態に関わらず特典付与開始演出と発射態様示唆演出とを順次実行するように設定するという簡易な処理を実行することによって、特典付与中演出が開始される前の待機期間において発射態様示唆演出が実行されるか否かを遊技状態に応じて異なるようにすることが可能となる。
【３４９８】
＜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２実施形態の変形例１から抽出される。
【３４９９】
［特徴Ｗ１］
所定の情報（オープニングコマンド）を送信可能な第１の処理実行手段（主制御装置６０）と、
前記第１の処理実行手段が送信した前記所定の情報を受信可能な第２の処理実行手段（音声発光制御装置９０）と、
を備える遊技機であって、
前記第２の処理実行手段は、
前記第１の処理実行手段の制御の状態（サポートモードの状態）を把握することが可能であり、
前記制御の状態が第１の状態（低頻度サポートモード）である場合に前記所定の情報（オープニングコマンド）を受信した場合には、第１の処理（オープニング演出）を実行し、
前記制御の状態が第２の状態（高頻度サポートモード）である場合に前記所定の情報（オープニングコマンド）を受信した場合には、前記第１の処理とは異なる内容の処理（ショートオープニング演出）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３５００】

特徴Ｗ１によれば、第２の処理実行手段に第１の処理を実行させる場合であっても、また、第２の処理実行手段に第１の処理とは異なる内容の処理を実行させる場合であっても、第１の処理実行手段は、所定の情報（同一の内容の情報）を送信すればよいので、例えば、第２の処理実行手段に第１の処理を実行させる場合には当該第１の処理を実行させるための情報を第２の処理実行手段に送信し、第２の処理実行手段に第１の処理とは異なる内容の処理を実行させる場合には当該異なる内容の処理を実行させるための情報を第２の処理実行手段に送信する構成と比較して、第１の処理実行手段の処理負荷を低減することができる。

【３５０１】

［特徴Ｗ２］

特徴Ｗ１に記載の遊技機であって、

前記第２の処理実行手段は、

前記制御の状態が前記第１の状態（低頻度サポートモード）である場合に前記所定の情報（オープニングコマンド）を受信した場合には、前記第１の処理（オープニング演出）を実行した後に第２の処理（右打ち報知演出）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【３５０２】

特徴Ｗ２によれば、第２の処理実行手段は、第１の処理実行手段の制御の状態が第１の状態（低頻度サポートモード）である場合に所定の情報（オープニングコマンド）を受信した場合には、第１の処理（オープニング演出）を実行した後に第２の処理（右打ち報知演出）を実行するので、例えば、第１の処理実行手段が、第２の処理実行手段に第１の処理（オープニング演出）を実行させるための情報（オープニングコマンド）を送信し、さらに第２の処理（右打ち報知演出）を実行させるための情報（右打ち報知コマンド）を送信する構成（比較例）と比較して、第１の処理実行手段による情報の送信頻度を低減することができ、第１の処理実行手段の処理負荷を低減することができる。

【３５０３】

［特徴Ｗ３］

特徴Ｗ１または特徴Ｗ２に記載の遊技機であって、

前記第１の処理実行手段は、前記制御の状態が変化する際に当該制御の状態に関する情報である状態情報（高頻度サポートモードコマンド、低頻度サポートモードコマンド）を送信し、

前記第２の処理実行手段は、前記第１の処理実行手段から受信した前記状態情報に基づいて、前記第１の処理実行手段の前記制御の状態を把握する

ことを特徴とする遊技機。

【３５０４】

特徴Ｗ３によれば、第１の処理実行手段は、制御の状態が変化する際に当該制御の状態に関する情報である状態情報を送信し、第２の処理実行手段は、状態情報に基づいて第１の処理実行手段の制御の状態を把握するので、第１の処理実行手段は、当該第１の処理実行手段の制御の状態に関する情報を所定の情報に含めて送信しなくてもよいため、第１の処理実行手段が所定の情報を送信する際における処理負荷を低減することができる。

【３５０５】

［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、

前記第１の処理実行手段は、遊技の進行に関する処理を実行し、

前記第２の処理実行手段は、遊技の演出に関する処理を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【３５０６】

特徴Ｗ４によれば、第１の処理実行手段が遊技の進行に関する処理を実行する遊技機において、当該第１の処理実行手段による情報の送信頻度を低減することができる。

【３５０７】

［特徴Ｗ５］
特徴Ｗ２に従属する特徴Ｗ４に記載の遊技機であって、
前記第１の処理実行手段は、
遊技者に特典を付与する処理である特典付与処理（開閉実行モードにおける開閉処理期間）を実行可能であり、
前記第２の処理実行手段は、
前記第１の処理として、前記特典付与処理が開始されることを遊技者に示唆する演出である特典付与開始演出（オープニング演出）を実行し、
前記第２の処理として、前記特典付与処理の実行中において推奨される遊技球の発射態様を遊技者に示唆する演出である発射態様示唆演出（右打ち報知演出）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３５０８】
特徴Ｗ５によれば、特典付与開始演出、発射態様示唆演出を実行する遊技機において、第１の処理実行手段による情報の送信頻度を低減することができる。
【３５０９】
＜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２実施形態の変形例１から抽出される。
【３５１０】
［特徴Ｘ１］
遊技の進行に関する処理を実行する遊技進行処理実行手段（主制御装置６０）を備える遊技機であって、
前記遊技進行処理実行手段は、
第１の遊技モード（低頻度サポートモード、低確率モード）と、前記第１の遊技モードよりも遊技者に有利な第２の遊技モード（高頻度サポートモード、高確率モード）とを実行可能であり、
所定の抽選処理（大当たり抽選）を実行する抽選処理実行手段と、
前記所定の抽選処理の結果を表示するための処理である遊技回処理（図柄の変動表示及び停止表示）を実行する遊技回処理実行手段と、
前記所定の抽選処理の結果が所定の結果（大当たり）となった場合に遊技者に特典を付与する処理である特典付与処理（開閉実行モードにおける開閉処理期間）を実行する特典付与処理実行手段と、
を備え、
前記特典付与処理実行手段は、
前記第１の遊技モード中に前記所定の抽選処理の結果が前記所定の結果となった場合には、当該所定の結果となった遊技回処理が終了してから第１の期間（１０秒間のオープニング期間）の経過後に前記特典付与処理を開始し、
前記第２の遊技モード中に前記所定の抽選処理の結果が前記所定の結果となった場合には、当該所定の結果となった遊技回処理が終了してから前記第１の期間よりも時間的に短い第２の期間（４秒間のオープニング期間）の経過後に前記特典付与処理を開始する
ことを特徴とする遊技機。
【３５１１】
特徴Ｘ１によれば、遊技進行処理実行手段は、第１の遊技モード中に所定の抽選処理の結果が所定の結果となった場合には、当該所定の結果となった遊技回処理が終了してから第１の期間の経過後に特典付与処理を開始し、第２の遊技モード中に所定の抽選処理の結果が所定の結果となった場合には、当該所定の結果となった遊技回処理が終了してから第１の期間よりも時間的に短い第２の期間の経過後に特典付与処理を開始するので、第２の遊技モード中における遊技にスピード感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３５１２】

具体的には、例えば、遊技者に有利な第２の遊技モード中は、特典付与処理が開始されることになる期待感が高いため、遊技者は、特典付与処理が開始されること自体よりも、特典付与処理が早期に開始されることを期待しながら遊技を行なっている。すなわち、第２の遊技モード中は、遊技者は、遊技にスピード感を求めることになる。特徴Ｘ１によれば、第２の遊技モード中は、第１の遊技モード中に比べて、所定の抽選処理の結果が所定の結果となった遊技回処理が終了してから短い時間で特典付与処理が開始されるので、第２の遊技モード中における遊技にスピード感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３５１３】

［特徴Ｘ２］

特徴Ｘ１に記載の遊技機であって、

遊技の演出に関する処理を実行する演出処理実行手段（音声発光制御装置９０）を備え、

前記遊技進行処理実行手段は、

前記抽選処理の結果が前記所定の結果となった遊技回処理が終了した際に所定の情報（オープニングコマンド）を送信し、前記特典付与処理が開始される際に第２の情報（開放開始コマンド）を送信する情報送信手段を備え、

前記演出処理実行手段は、

前記特典付与処理が開始されることを遊技者に示唆する演出である第１の特典付与開始演出（オープニング演出）と、

前記特典付与処理が開始されることを遊技者に示唆する演出であって前記第１の特典付与開始演出よりも時間的に短い第２の特典付与開始演出（ショートオープニング演出）と、

を実行可能であり、

前記遊技進行処理実行手段の前記遊技モードの種別を把握可能であり、

前記第１の遊技モード中に前記所定の情報を受信した場合には、前記第１の期間において前記第１の特典付与開始演出を実行し、

前記第２の遊技モード中に前記所定の情報を受信した場合には、前記第２の期間において前記第２の特典付与開始演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【３５１４】

特徴Ｘ２によれば、演出処理実行手段は、遊技進行処理実行手段の遊技モードの種別を把握可能であり、第１の遊技モード中に所定の情報を受信した場合には、第１の期間において第１の特典付与開始演出を実行し、第２の遊技モード中に所定の情報を受信した場合には、第２の期間において第２の特典付与開始演出を実行するので、第１の期間または第２の期間の時間的長さにそれぞれ適した特典付与開始演出を実行することができる。さらに、特徴Ｘ２によれば、演出処理実行手段に第１の特典付与開始演出を実行させる場合であっても、また、第２の特典付与開始演出を実行させる場合であっても、遊技進行処理実行手段は、所定の情報（同一の内容の情報）を送信すればよいので、例えば、演出処理実行手段に第１の特典付与開始演出を実行させる場合には当該第１の特典付与開始演出を実行させるための情報を演出処理実行手段に送信し、第２の特典付与開始演出を実行させる場合には当該第２の特典付与開始演出を実行させるための情報を演出処理実行手段に送信する構成と比較して、遊技進行処理実行手段の処理負荷を低減することができる。

【３５１５】

［特徴Ｘ３］

特徴Ｘ２に記載の遊技機であって、

前記演出処理実行手段は、

前記特典付与処理の実行中において推奨される遊技球の発射態様を遊技者に示唆する演出である発射態様示唆演出（右打ち報知演出）を実行可能であり、

前記第１の遊技モード中に前記所定の情報を受信した場合には、前記第１の期間におい

て前記第１の特典付与開始演出を実行した後に前記発射態様示唆演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３５１６】
特徴Ｘ３によれば、演出処理実行手段は、第１の遊技モード中に所定の情報を受信した場合には、第１の期間において第１の特典付与開始演出を実行した後に発射態様示唆演出を実行するので、特典付与処理が実行される前に、遊技者に対して、特典付与処理の実行中において推奨される遊技球の発射態様を示唆することができるとともに、例えば、遊技進行処理実行手段の情報送信手段が演出処理実行手段に対して発射態様示唆演出を実行させるための情報を別途送信する構成と比較して、遊技進行処理実行手段の情報送信手段による情報の送信頻度を低減することができる。
【３５１７】
［特徴Ｘ４］
特徴Ｘ２または特徴Ｘ３に記載の遊技機であって、
前記遊技進行処理実行手段は、前記遊技モードが変化する際に当該遊技モードの種別に関する情報である種別情報（高頻度サポートモードコマンド、低頻度サポートモードコマンド）を送信し、
前記演出処理実行手段は、前記遊技進行処理実行手段から受信した前記種別情報に基づいて、前記遊技進行処理実行手段の前記遊技モードの種別を把握する
ことを特徴とする遊技機。
【３５１８】
特徴Ｘ４によれば、遊技進行処理実行手段は、遊技モードが変化する際に当該遊技モードの種別に関する情報である種別情報を送信し、演出処理実行手段は、遊技進行処理実行手段から受信した種別情報に基づいて、遊技進行処理実行手段の遊技モードの種別を把握するので、遊技進行処理実行手段は、当該遊技進行処理実行手段の遊技モードの種別に関する情報を所定の情報に含めて送信しなくてもよいため、遊技進行処理実行手段が所定の情報を送信する際における処理負荷を低減することができる。
【３５１９】
＜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２実施形態の変形例２及び変形例３から抽出される。
【３５２０】
［特徴Ｙ１］
第１の情報（オープニングコマンド）を送信した後に第２の情報（開放開始コマンド）を送信可能な第１の処理実行手段（主制御装置６０）と、
前記第１の情報及び前記第２の情報を受信可能な第２の処理実行手段（音声発光制御装置９０）と、
を備える遊技機であって、
前記第２の処理実行手段は、
前記第１の処理実行手段の制御の状態（サポートモードの状態）を把握することが可能であり、
前記制御の状態に基づいて、前記第１の情報を受信してから前記第２の情報を受信するまでの期間（オープニング期間）において実行する処理の内容（演出の内容）を決定する
ことを特徴とする遊技機。
【３５２１】
特徴Ｙ１によれば、第２の処理実行手段は、第１の処理実行手段の制御の状態を把握することが可能であり、第１の処理実行手段の制御の状態に基づいて、第１の情報を受信してから第２の情報を受信するまでの期間において実行する処理の内容を決定するので、第１の処理実行手段は、自身の制御の状態に応じて第１の情報と第２の情報とを送信する態様を変化させる必要がなく、毎回、同じ送信態様で第１の情報と第２の情報とを送信することができる。したがって、第１の処理実行手段が第１の情報と第２の情報とを送信する

送信態様を自身の制御の状態に応じて変化させるために必要となる制御を省略することができ、第１の処理実行手段の処理負荷を低減することができる。また、特徴Ｙ１によれば、第１の処理実行手段の制御の状態に応じた種々の内容の処理を第２の処理実行手段に実行させるために第１の処理実行手段が種々の内容の情報を第２の処理実行手段に送信する構成と比較して、第１の処理実行手段の処理負荷を低減することができる。

【３５２２】

［特徴Ｙ２］

特徴Ｙ１に記載の遊技機であって、

前記第１の処理実行手段は、前記制御の状態が異なっていても、同一の間隔で前記第１の情報と前記第２の情報とを送信する

ことを特徴とする遊技機。

【３５２３】

特徴Ｙ２によれば、第１の処理実行手段は、自身の制御の状態が異なっていても同一の間隔で第１の情報と第２の情報とを送信するので、第１の処理実行手段が自身の制御の状態に応じて第１の情報と第２の情報とを送信する間隔を変化させるために必要となる制御を省略することができ、第１の処理実行手段の処理負荷を低減することができる。

【３５２４】

［特徴Ｙ３］

特徴Ｙ１または特徴Ｙ２に記載の遊技機であって、

前記第２の処理実行手段は、

前記制御の状態が第１の状態の場合には、前記第１の情報を受信してから前記第２の情報を受信するまでの期間（オープニング期間）に含まれる第１の部分期間において第１の内容を含む演出（オープニング演出）を実行し、前記第１の情報を受信してから前記第２の情報を受信するまでの期間に含まれる部分期間であって前記第１の部分期間より後の第２の部分期間において第２の内容を含む演出（右打ち報知演出）を実行し、

前記制御の状態が第２の状態の場合には、前記第１の部分期間において前記第１の内容を含む演出（ロングオープニング演出の０秒から７秒までの部分）を実行し、前記第２の部分期間において第３の内容を含む演出（変形例２ではロングオープニング演出の７秒から１０秒までの部分、変形例３ではラウンド演出）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【３５２５】

特徴Ｙ３によれば、第１の部分期間においては第１の処理実行手段の制御の状態に関わらず同一の内容を含む演出が実行され、第２の部分期間においては第１の処理実行手段の制御の状態に応じて異なる内容を含む演出が実行されることになるので、第１の部分期間から第２の部分期間にわたって演出の内容がどのように変化するのかといった期待感を遊技者に与えることができる。また、特徴Ｙ３によれば、第２の部分期間において、第１の処理実行手段の制御の状態に適した内容を含む演出を実行することができる。

【３５２６】

［特徴Ｙ４］

特徴Ｙ１から特徴Ｙ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の処理実行手段は、前記制御の状態が変化する際に当該制御の状態に関する情報である状態情報（高頻度サポートモードコマンド、低頻度サポートモードコマンド）を送信し、

前記第２の処理実行手段は、前記第１の処理実行手段から受信した前記状態情報に基づいて、前記第１の処理実行手段の前記制御の状態を把握する

ことを特徴とする遊技機。

【３５２７】

特徴Ｙ４によれば、第１の処理実行手段は、制御の状態が変化する際に当該制御の状態に関する情報である状態情報を送信し、第２の処理実行手段は、状態情報に基づいて第１の処理実行手段の制御の状態を把握するので、第１の処理実行手段は、当該第１の処理実

行手段の制御の状態に関する情報を第１の情報に含めて送信しなくてもよいため、第１の処理実行手段が第１の情報を送信する際における処理負荷を低減することができる。

【３５２８】

なお、上記特徴Ｔ群～特徴Ｙ群の発明は、以下の課題を解決する。

【３５２９】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特許文献１）。

【３５３０】

また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。

【３５３１】

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【３５３２】

＜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３実施形態から抽出される。

【３５３３】

［特徴Ｚ１］

遊技球が流通する流路と、

前記流路上に設けられ、遊技球が入球可能な第１の入球領域（第３実施形態における非Ｖ入賞領域ＦＮＶ）と、

前記流路を流通する遊技球の流通方向を基準として、前記第１の入球領域よりも前記流路上の下流側に設けられ、遊技球が入球可能な第２の入球領域（Ｖ入賞領域ＦＶ）と、

前記第１の入球領域および前記第２の入球領域に寄与する機構であって、第１の状態（閉鎖状態）と第２の状態（開放状態）との間で遷移する状態遷移手段（第２開閉扉）と、

を備え、

前記状態遷移手段は、

前記第１の状態のときに、前記第１の入球領域と第２の入球領域とを、遊技球の入球が不可能または困難な状態にし、

前記第２の状態のときに、前記第１の入球領域と第２の入球領域とを、遊技球の入球が可能または容易な状態にする

ことを特徴とする遊技機。

【３５３４】

特徴Ｚ１によれば、状態遷移手段が第１の状態と第２の状態との間の状態遷移のタイミングを制御することによって、遊技球を入球させる入球領域を制御することができる。

【３５３５】

［特徴Ｚ２］

特徴Ｚ１に記載の遊技機であって、

前記状態遷移手段は、

前記第１の入球領域（非Ｖ入賞領域ＦＮＶ）に対応する流路上の領域である第１の流路領域（第２開閉扉の上面の非Ｖ入賞領域ＦＮＶに対応する領域）を遊技球が流通する期間に前記第１の状態から第２の状態に遷移することによって、前記流路上を流通する遊技球が前記第１の入球領域に入球することを可能または容易にし、

前記第１の流路領域を遊技球が流通する期間に前記第１の状態を維持するとともに、当該遊技球が前記第１の流路領域を通過し前記第２の入球領域（Ｖ入賞領域ＦＶ）に対応する流路上の領域である第２の流路領域（第２開閉扉の上面のＶ入賞領域ＦＶに対応する領域）を流通している期間に前記第１の状態から前記第２の状態に遷移することによって、前記流路上を流通する遊技球が前記第２の入球領域に入球することを可能または容易にす

る
ことを特徴とする遊技機。
【３５３６】
特徴Ｚ２によれば、状態遷移手段が第１の状態と第２の状態との間の状態遷移のタイミングを制御することによって、流路を流通する遊技球を第１の入球領域に入球させたり、流路を流通する遊技球を第２の入球領域に入球させるなど、遊技球を入球させる入球領域を種々に制御することができる。換言すれば、２つの入球領域について、遊技球を入球させる入球領域の制御を、一つの状態遷移手段によって行うことができる。
【３５３７】
［特徴Ｚ３］
特徴Ｚ１または特徴Ｚ２に記載の遊技機であって、
前記状態遷移手段は、
前記第１の状態と前記第２の状態との間の状態の遷移を複数回行う動作モード（開閉実行モード）を備えるとともに、
前記第１の入球領域に対応する流路上の領域を第１の流路領域と定義し、
遊技球が前記第１の流路領域を通過するために必要な時間を第１流路領域通過時間と定義し、
前記動作モードにおける前記第２の状態と次の前記第２の状態との間に挟まれた前記第１の状態の持続時間を第１状態持続時間と定義した場合に、
前記動作モードとして、前記第１状態持続時間が前記第１流路領域通過時間より長い所定の動作パターンが含まれる第１の動作モード（第１種大当たりに対応する開閉実行モード）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３５３８】
特徴Ｚ３によれば、第１の流路領域に定期的に遊技球が到達するとともに第１の流路領域に遊技球が到達する時間的間隔が第１流路領域通過時間より短い場合には、状態遷移手段が第１の動作モードを実行することによって、第１の流路領域に定期的に到達する遊技球の少なくとも一つを、第２の入球領域に入球させることができる。
【３５３９】
［特徴Ｚ４］
特徴Ｚ３に記載の遊技機であって、
前記第２の入球領域に対応する流路上の領域を第２の流路領域と定義し、
遊技球が前記第１の流路領域に進入してから前記第２の流路領域を進出するまでに必要な時間を入球領域通過時間と定義した場合に、
前記第１の動作モードに含まれる前記所定の動作パターンは、前記第１状態持続時間が前記第１流路領域通過時間より長く、かつ、前記入球領域通過時間より短い
ことを特徴とする遊技機。
【３５４０】
特徴Ｚ４によれば、所定の動作パターンの実行中は、第１の流路領域に定期的に到達する遊技球の少なくとも一つを第２の入球領域に入球させることができるとともに、第１の流路領域に到達するほぼ全ての遊技球を第１の入球領域または第２の入球領域のいずれか一方に入球させることができる。
【３５４１】
［特徴Ｚ５］
特徴Ｚ１から特徴４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記状態遷移手段は、
前記第１の状態と前記第２の状態との間の状態の遷移を複数回行う動作モードを備えるとともに、
前記第１の入球領域に対応する流路上の領域を第１の流路領域と定義し、
遊技球が前記第１の流路領域を通過するために必要な時間を第１流路領域通過時間と定

義し、
前記動作モードにおける前記第２の状態と次の前記第２の状態との間に挟まれた前記第１の状態の持続時間を第１状態持続時間と定義した場合に、
前記動作モードとして、全ての前記第１状態持続時間が前記第１流路領域通過時間より短い第２の動作モード（第２大当たりに対応する開閉実行モード）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３５４２】
特徴Ｚ５によれば、第２の動作モードを実行中は、第２の入球領域に遊技球が入球することを抑制することができるとともに、第１の流路領域に到達するほぼ全ての遊技球を第１の入球領域に入球させることができる。
【３５４３】
［特徴Ｚ６］
特徴Ｚ５に記載の遊技機であって、
前記第１の入球領域よりも前記流路上の上流側に設けられ、遊技球が入球可能な第３の入球領域（第１大入賞口）を備え、
前記第３の入球領域は、遊技球の入球が不可能または困難な状態と、遊技球の入球が可能または容易な状態との間で状態を遷移可能であり、
前記第３の入球領域に対応する流路上の領域を第３の流路領域と定義し、
遊技球が前記第３の流路領域に進入してから前記第１の流路領域を進出するまでに必要な時間を第２入球領域進入時間と定義した場合に、
前記状態遷移手段は、
前記第２の動作モードを実行する場合は、前記第３の入球領域が遊技球の入球が可能または容易な状態から遊技球が入球が不可能または困難な状態へと遷移した時点を基準として、前記第２入球領域進入時間が経過する前に、前記第２の動作モードにおける最初の前記第１の状態から前記第２の状態への状態遷移を開始する、
ことを特徴とする遊技機。
【３５４４】
特徴Ｚ６によれば、第２の動作モードの実行開始時に、第２の流路領域上に遊技球が流通することを抑制することができる。その結果、第２の動作モードの開始とともに、状態遷移手段が第１の状態から第２の状態に遷移した時に、遊技球が第２の入球領域に入球することを抑制することができる。よって、第２の動作モードを実行中に、第２の入球領域に遊技球が入球することをさらに抑制することができる。
【３５４５】
＜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３実施形態から抽出される。
【３５４６】
［特徴αＡ１］
遊技球が流通する流路と、
前記流路を流通する遊技球の流通方向を基準として、前記流路の上流側から順に設けられた上流側入球部（第３実施形態における第１大入賞口）および下流側入球部（第２大入賞口）と、
前記上流側入球部の状態を、遊技球の入球が不可能または困難な状態である非入球可能状態（閉鎖状態）と、遊技球の入球が可能または容易な状態である入球可能状態（開放状態）との間で遷移させる上流側状態遷移手段と、
前記下流側入球部の状態を、前記非入球可能状態と、前記入球可能状態との間で遷移させる下流側状態遷移手段と、
前記上流側状態遷移手段と下流側状態遷移手段とを制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記下流側入球部は、前記流路の上流側から順に、第１の入球領域（非Ｖ入賞領域ＦＮ

Ｖ）と第２の入球領域（Ｖ入賞領域ＦＶ）とに区分され、
前記上流側状態遷移手段が前記非入球可能状態の前記上流側入球部を前記入球可能状態に遷移させた後に前記非入球可能状態へ遷移させる動作、および、前記下流側状態遷移手段が前記非入球可能状態の前記下流側入球部を前記入球可能状態に遷移させた後に前記非入球可能状態へ遷移させる動作を、単位動作と定義した場合に、
前記上流側状態遷移手段による単位動作と、前記下流側状態遷移手段による単位動作とは、排他的に実行される
ことを特徴とする遊技機。
【３５４７】
特徴αＡ１によれば、制御手段が、上流側状態遷移手段による単位動作と下流側状態遷移手段による単位動作とを実行するタイミングを制御することによって、流路を流通する遊技球を上流側入球部のみに入球させたり、下流側入球部の第１の入球領域のみに入球させたり、下流側入球部の第１の入球領域と第２の入球領域とに入球させるなど、遊技球を入球させる入球部または入球領域を制御することができる。
【３５４８】
[特徴αＡ２]
特徴αＡ１に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
所定の遊技状態が開始された場合には、前記下流側状態遷移手段による前記単位動作の実行に先立って、前記上流側状態遷移手段による前記単位動作を実行するとともに、
前記上流側状態遷移手段による前記単位動作を終了してから前記下流側状態遷移手段による前記単位動作を開始するまでの時間を、遊技球が前記非入球可能状態の前記上流側入球部に対応する前記流路上の領域である上流流路領域に進入してから前記非入球可能状態の前記下流側入球部の前記第１の入球領域に対応する前記流路上の領域である第１流路領域を進出するまでに必要な時間よりも短い時間に制御する
ことを特徴とする遊技機。
【３５４９】
特徴αＡ２によれば、下流側状態遷移手段による単位動作の開始時に、非入球可能状態の下流側入球部に対応する流路上の領域である下流流路領域に遊技球が存在し、下流側状態遷移手段による単位動作の開始とともに下流側入球部に遊技球が意図せず入球してしまうことを抑制することができる。例えば、上流側状態遷移手段による単位動作と下流側状態遷移手段による単位動作とを実行するタイミングを制御することによって流路を流通する遊技球を上流側入球部のみに入球するように制御する場合に、仮に、最初に下流側状態遷移手段による単位動作を開始すると、下流流路領域に遊技球が存在し、下流側状態遷移手段による単位動作の開始とともに下流側入球部に遊技球が意図せず入球してしまう虞がある。一方、本特徴のように制御すれば、遊技球が上流流路領域および下流流路領域を流通するタイミングを大凡制御することができ、遊技球を入球させる入球部または入球領域を制御しやすくすることができる。
【３５５０】
[特徴αＡ３]
特徴αＡ１または特徴αＡ２に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、第１の遊技状態（第２種大当たりに対応する開閉実行モード）が開始された場合には、前記下流側状態遷移手段による前記単位動作を連続して複数回実行する第１の動作パターンを実行するとともに、
前記第１の動作パターンについての前記下流側状態遷移手段による連続した前記複数回の単位動作における一の単位動作が終了してから次の単位動作が開始されるまでの時間は、遊技球が前記非入球可能状態の前記下流側入球部の前記第１の入球領域に対応する前記流路上の領域である第１流路領域に進入してから前記第１流路領域を進出するまでに必要な時間よりも短い
ことを特徴とする遊技機。

【３５５１】
特徴αＡ３によれば、第１の動作パターンを実行中に、下流流路領域に到達した遊技球をほぼ全て下流側入球部の第１の入球領域に入球させることができる。
【３５５２】
[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、
前記制御手段は、第２の遊技状態（第１種大当たりに対応する開閉実行モード）が開始された場合には、前記下流側状態遷移手段による前記単位動作を連続して複数回実行する第２の動作パターンを実行するとともに、
前記第２の動作パターンについての前記下流側状態遷移手段による連続した前記複数回の単位動作における一の単位動作が終了してから次の単位動作が開始されるまでの時間には、遊技球が前記第１流路領域に進入してから前記第１流路領域を進出するまでに必要な時間よりも長い場合が含まれる
ことを特徴とする遊技機。
【３５５３】
特徴αＡ４によれば、第２の動作パターンを実行中に、遊技球を下流側入球部の第２の入球領域に入球させることができる。
【３５５４】
[特徴αＡ５]
特徴αＡ４に記載の遊技機であって、
前記第２の動作パターンについての前記下流側状態遷移手段による連続した前記複数回の単位動作における一の単位動作が終了してから次の単位動作が開始されるまでの時間は、遊技球が前記第１流路領域に進入してから前記第１流路領域を進出するまでに必要な時間よりも長く、かつ、遊技球が前記非入球可能状態の前記下流側入球部に対応する前記流路上の領域である下流流路領域に進入してから前記下流流路領域を進出するまでに必要な時間よりも短い
ことを特徴とする遊技機。
【３５５５】
特徴αＡ５によれば、第２の動作パターンを実行中に遊技球を下流側入球部の第２の入球領域に入球させることができるとともに、さらに、第２の動作パターンを実行中に下流流路領域に到達した遊技球をほぼ全て下流側入球部に入球させることができる。
【３５５６】
＜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３実施形態から抽出される。
【３５５７】
［特徴αＢ１］
遊技球が入球可能な複数の入球領域と、
前記複数の入球領域の状態を制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記制御手段は、前記複数の入球領域の状態の遷移を同期して実行する（第３実施形態および第３実施形態の変形例４）
ことを特徴とする遊技機。
【３５５８】
特徴αＢ１によれば、当該遊技機は複数の入球領域の状態の遷移を同期して実行するので、各入球領域毎に状態の遷移を制御する場合と比較して、制御を簡易化することができる。
【３５５９】
［特徴αＢ２］
特徴αＢ１に記載の遊技機であって、

遊技球が流通する流路を備え、
前記流路を流通する遊技球の流通方向を基準として、
前記複数の入球領域は、前記流路の上流から下流に向けて隣接して配置されている
ことを特徴とする遊技機。

【３５６０】

特徴αＢ２によれば、複数の入球領域は、流路の上流から下流に向けて隣接して配置されているので、流路を流通する遊技球の挙動に対応して制御手段が複数の入球領域の状態の遷移を同期して実行する場合に、少ない数の遊技球の挙動に対応して制御を実行することが可能となる。具体的に説明すると、流路を流通する遊技球の挙動に対応して制御手段が複数の入球領域の状態の遷移を同期して実行するためには、各入球領域の周辺領域を流通する遊技球の挙動を把握する必要がある。例えば、比較例として、複数の入球領域が各々離れた位置に配置されている場合、制御手段が、流通する遊技球の挙動に対応して当該複数の入球領域の状態の遷移を同期して実行するためには、離れて位置する各入球領域の周辺領域を流通する遊技球の挙動に対応した制御をする必要があり、制御が複雑化してしまう。すなわち、各入球領域の周辺領域を合わせた全体の領域が比較的大きく、当該全体の領域を流通する遊技球の数も比較的多くなるため、挙動を把握する対象となる遊技球の数が多くなり、制御が複雑化する。一方、本特徴における複数の入球領域は隣接して配置されているため、各入球領域の周辺領域を合わせた全体の領域が上記比較例よりも小さくなり、当該全体の領域を流通する遊技球の数も少なくなるため、挙動を把握する対象となる遊技球の数が少なくなり、制御を簡易化することができる。さらに、本特徴によれば、複数の入球領域は、流路の上流から下流に向けて配置されているため、各入球領域に到達する遊技球の挙動を把握しやすく、制御をより簡易化することができる。具体的には、複数の入球領域は流路の上流から下流に向けて配置されているため、各入球領域に到達する遊技球の方向がある程度一定の方向であるとともに、各入球領域に到達する遊技球の速度も各遊技球ごとのばらつきが小さい等、各入球領域に到達する各遊技球ごとの挙動のばらつきを小さくすることができる。結果として、各入球領域に到達する遊技球の挙動が把握しやすくなり、制御をより簡易化することができる。

【３５６１】

［特徴αＢ３］

特徴αＢ１または特徴αＢ２に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、前記複数の入球領域を、遊技球の入球が不可能または困難な状態である非入球可能状態と、遊技球の入球が可能または容易な状態である入球可能状態との間で同期して遷移させ、
当該制御手段が前記非入球可能状態の前記複数の入球領域を前記入球可能状態に遷移させた後に前記非入球可能状態へ遷移させる動作を単位動作と定義し、
遊技球が前記非入球可能状態の各入球領域に対応する領域を通過するために必要な時間を入球領域通過時間と定義した場合に、
前記制御手段によって実行される前記単位動作から次の単位動作までの時間である非入球可能状態維持時間は、前記複数の入球領域の各入球領域通過時間に基づいて設定されている
ことを特徴とする遊技機。

【３５６２】

特徴αＢ３によれば、非入球可能状態維持時間を、複数の入球領域の各入球領域通過時間に基づいて設定する。複数の入球領域の各入球領域通過時間は把握することが可能であるので、非入球可能状態維持時間の決定および設定が容易であるとともに、制御を簡易化することができる。

【３５６３】

［特徴αＢ４］

特徴αＢ１から特徴αＢ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記複数の各入球領域に遊技球が入球した場合に、遊技者に対して特典を付与する特典

付与手段を備え、
前記複数の入球領域のうちの少なくとも一つ（第３実施形態におけるＶ入賞領域ＦＶ）は、遊技球が入球した場合に特典付与手段によって遊技者に付与される特典が、前記複数の入球領域のうちの他の入球領域と異なる
ことを特徴とする遊技機。
【３５６４】
特徴αＢ４によれば、遊技者に付与される特典が他の入球領域と異なる入球領域を備えるので、制御手段が同期して実行する複数の入球領域の状態の遷移の態様を制御することによって、遊技者に付与する特典を制御することができる。
【３５６５】
＜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３実施形態から抽出される。
【３５６６】
［特徴αＣ１］
遊技球が流通する流路と、
前記流路上に設けられ、遊技球が入球可能な第１の入球領域と、
前記第１の入球領域の状態を、遊技球の入球が不可能または困難な状態である非入球可能状態と、遊技球の入球が可能または容易な状態である入球可能状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段によって前記第１の入球領域が前記非入球可能状態である場合に、前記第１の入球領域に対応する流路上の領域である第１入球流路領域を遊技球が通過するために必要な時間である第１入球流路領域通過時間を調整する第１入球流路領域通過時間調整手段（第３実施形態における第２開閉扉に設けられた凸部または、第３実施形態の変形例２における第２開閉扉に設けられた磁性体部材）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【３５６７】
特徴αＣ１によれば、状態遷移手段が第１の入球領域を状態遷移させるタイミングの制御と、第１入球流路領域通過時間の調整とを行うことによって第１の入球領域への遊技球の入球のし易さを制御することができる。
【３５６８】
[特徴αＣ２]
特徴αＣ１に記載の遊技機であって、
前記状態遷移手段が前記非入球可能状態である前記第１の入球領域を前記入球可能状態に遷移させた後に前記非入球可能状態に遷移させる動作を単位動作と定義した場合に、
前記状態遷移手段は、複数回の単位動作を実行する動作モードであって、単位動作を終了してから次の単位動作を開始するまの時間的間隔が、前記第１入球流路領域通過時間よりも短い動作モードである第１動作モード（第２種大当たりに対応する開閉実行モード）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３５６９】
特徴αＣ２によれば、状態遷移手段が第１動作モードの実行中は、第１の入球領域に到達したほぼ全ての遊技球を第１の入球領域に入球させることができる。
【３５７０】
[特徴αＣ３]
特徴αＣ１または特徴αＣ２に記載の遊技機であって、
前記状態遷移手段が前記非入球可能状態である前記第１の入球領域を前記入球可能状態に遷移させた後に前記非入球可能状態に遷移させる動作を単位動作と定義した場合に、
前記状態遷移手段は、複数回の単位動作を実行する動作モードであって、単位動作を終了してから次の単位動作を開始するまの時間的間隔が、前記第１入球流路領域通過時間よ

りも長い動作モードである第２動作モード（第１種大当たりに対応する開閉実行モード）を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【３５７１】
　特徴αＣ３によれば、状態遷移手段が第２動作モードの実行中は、上記の第１動作モードと比較して、第１の入球領域に入球させる遊技球の割合を低下させることができる。すなわち、第１の入球領域に到達した遊技球を、所定の割合で第１の入球領域に入球させずに通過させることができる。
【３５７２】
[特徴αＣ４]
　特徴αＣ３に記載の遊技機であって、
　前記流路を流通する遊技球の流通方向を基準として、前記第１の入球領域よりも前記流路上の下流側に設けられ、遊技球が入球可能な第２の入球領域を備え、
　前記状態遷移手段は、前記第１の入球領域を前記非入球可能状態に遷移させると同時に前記第２の入球領域を前記非入球可能状態に遷移させ、前記第１の入球領域を前記入球可能状態に遷移させると同時に前記第２の入球領域を前記入球可能状態に遷移させ、
　前記第２の入球領域に対応する流路上の領域を第２入球流路領域と定義し、
　前記遊技球が前記第１入球流路領域に進入してから前記第２入球流路領域を進出するまでに必要な時間を全入球流路領域通過時間と定義した場合に、
　前記状態遷移手段が備える前記第２の動作モードは、単位動作を終了してから次の単位動作を開始するまの時間的間隔が、前記第１入球流路領域通過時間よりも長く前記全入球流路領域通過時間より短い
　ことを特徴とする遊技機。
【３５７３】
　特徴αＣ４によれば、状態遷移手段が第２動作モードの実行時に第１の入球領域に入球せずに通過した遊技球をほぼ全て、第２の入球領域に入球させることができる。
【３５７４】
[特徴αＣ５]
　特徴αＣ１から特徴αＣ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記状態遷移手段は、前記第１の入球領域の開口部を開閉する開閉部材を備え、
　前記第１入球流路領域通過時間調整手段は、前記第１の入球領域が前記非入球可能状態である場合の前記開閉部材における、遊技球が流通する流通面に配置された凸部材である
　ことを特徴とする遊技機。
【３５７５】
　特徴αＣ５によれば、開閉部材の流通面に配置する凸部材の数を調整することによって、容易に第１入球流路領域通過時間を調整することができる。
【３５７６】
[特徴αＣ６]
　特徴αＣ１から特徴αＣ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記状態遷移手段は、前記第１の入球領域の開口部を開閉する開閉部材を備え、
　前記第１入球流路領域通過時間調整手段は、前記第１の入球領域が前記非入球可能状態である場合の前記開閉部材における、遊技球が流通する流通面に配置された磁性体部材である
　ことを特徴とする遊技機。
【３５７７】
　特徴αＣ６によれば、磁性体部材が遊技球に及ぼす磁力の作用によって、流通面を流通する遊技球が特異な動きをするため、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３５７８】
[特徴αＣ７]
　特徴αＣ１から特徴αＣ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記状態遷移手段は、前記第１の入球領域の開口部を開閉する開閉部材を備え、
前記第１入球流路領域通過時間調整手段は、前記第１の入球領域が前記非入球可能状態である場合の前記開閉部材における、遊技球が流通する流通面の傾斜である
ことを特徴とする遊技機。
【３５７９】
特徴αＣ７によれば、流通面の傾斜角を調整することによって、容易に第１入球流路領域通過時間を調整することができる。
【３５８０】
＜特徴αＤ群＞
特徴αＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態から抽出される。
【３５８１】
［特徴αＤ１］
遊技球が流通する流路と、
前記流路を流通する遊技球の流通方向を基準として、前記流路の上流側から順に設けられた上流側入球部（第３実施形態における第１大入賞口）および下流側入球部（第２大入賞口）と、
前記上流側入球部の状態を、遊技球の入球が不可能または困難な状態である非入球可能状態（閉鎖状態）と、遊技球の入球が可能または容易な状態である入球可能状態（開放状態）との間で遷移させる上流側状態遷移手段と、
前記下流側入球部の状態を、前記非入球可能状態と、前記入球可能状態との間で遷移させる下流側状態遷移手段と、
を備える遊技機であって、
前記下流側入球部は、
遊技球の入球が遊技の状態を特定の状態に変化させる条件の一つとして設定されている領域である特定領域（Ｖ入賞領域ＦＶ）を有し、前記特定領域より上流側に前記特定領域とは異なる領域である所定領域（非Ｖ入賞領域ＦＮＶ）を有する
ことを特徴とする遊技機。
【３５８２】
特徴αＤ１によれば、下流側入球部の特定入球領域より上流側に所定領域を有するので、下流側状態遷移手段が下流側入球部の状態を遷移させるタイミングを制御することによって、下流側入球部に入球する遊技球を、特定領域に入球させやすくするか否かを制御することができる。一般的な遊技機の場合、１つの入球部が２つの領域を有する場合には、当該入球部の内部に、遊技球を２つの領域のどちらに入球させるかを制御するために遊技球を誘導する誘導機構を有する。このような遊技機の場合、入球部の状態を非入球可能状態と入球可能状態との間で制御する状態遷移手段の動作制御とは別に、上述した誘導機構の動作制御を行う必要があるため、制御が複雑になるとともに、当該制御を実行するためのプログラムを記憶させるための記憶領域も確保する必要がある。一方、本特徴の遊技機においては、下流側入球部が備える所定領域と特定領域のどちらに遊技球を入球させるかの制御を下流側状態遷移手段の動作制御で実現することができるので、上記した一般的な遊技機と比較して、制御を簡易化できるとともに、プログラムを記憶させるために必要な記憶領域を削減することができる。
【３５８３】
［特徴αＤ２］
特徴αＤ１に記載の遊技機であって、
前記下流側入球部が前記非入球可能状態のときには、前記所定領域および前記特定領域は、いずれも遊技球の入球が不可能または困難な状態であり、
前記下流側入球部が前記入球可能状態のときには、前記所定領域および前記特定領域は、いずれも遊技球の入球が可能または容易な状態である
ことを特徴とする遊技機。

【３５８４】
特徴αＤ２によれば、下流側状態遷移手段が下流側入球部の状態を遷移させるタイミングを制御することによって、実際には、特定領域に遊技球が入球しにくいタイミングで下流側入球部の状態を入球可能状態に遷移させた場合であっても、下流側入球部が入球可能状態のときには、所定領域および特定領域はいずれも遊技球の入球が可能または容易な状態であるので、遊技者に対して特定領域に遊技球が入球することを期待させることができる。より具体的に説明すると、特定領域に遊技球が入球しにくいタイミングで下流側入球部の状態を入球可能状態に遷移させた場合であっても、特定領域に遊技球が入球しやすいタイミングで下流側入球部の状態を入球可能状態に遷移させた場合であっても、どちらの場合も下流側入球部が入球可能状態のときには、所定領域および特定領域はいずれも遊技球の入球が可能または容易な状態であるので、遊技者に対して特定領域に遊技球が入球することを期待させることができる。
【３５８５】
［特徴αＤ３］
特徴αＤ１または特徴αＤ２に記載の遊技機であって、
前記下流側入球部の開口部である下流側入球部開口部は前記流路面に面しており、
前記下流側状態遷移手段は、前記下流側入球部開口部を閉鎖状態にすることによって前記下流側入球部の状態を非入球可能状態に遷移させ、前記下流側入球部開口部を開放状態にすることによって前記下流側入球部の状態を入球可能状態に遷移させ、
前記下流側入球部が前記非入球可能状態のときには、前記特定領域に遊技球が入球する開口部である特定領域開口部と、前記所定領域に遊技球が入球する開口部である所定領域開口部とは、いずれも閉鎖状態であり、
前記下流側入球部が前記入球可能状態のときには、前記特定領域開口部と、前記所定領域開口部とは、いずれも開放状態である
ことを特徴とする遊技機。
【３５８６】
特徴αＤ３によれば、下流側入球部開口部が閉鎖状態のときには、特定領域開口部と所定領域開口部とはいずれも閉鎖状態であり、下流側入球部開口部が開放状態のときには、特定領域開口部と所定領域開口部とはいずれも開放状態であるので、特定領域および所定領域が、いずれも遊技球の入球が不可能または困難な状態であるのか、または、いずれも遊技球の入球が可能または容易な状態であるのかを、遊技者に対して視覚によって判別しやすくすることができる。また、下流側状態遷移手段が下流側入球部開口部の状態を遷移させるタイミングを制御することによって、実際には、特定領域に遊技球が入球しにくいタイミングで下流側入球部開口部の状態を開放状態に遷移させた場合であっても、下流側入球部開口部が開放状態のときには、所定領域開口部および特定領域開口部はいずれも開放状態であるので、遊技者に対して特定領域に遊技球が入球することを期待させることができる。より具体的に説明すると、特定領域に遊技球が入球しにくいタイミングで下流側入球部開口部の状態を開放状態に遷移させた場合であっても、特定領域に遊技球が入球しやすいタイミングで下流側入球部開口部の状態を開放状態に遷移させた場合であっても、どちらの場合も下流側入球部開口部が開放状態のときには、所定領域開口部および特定領域開口部はいずれも開放状態であるので、遊技者に対して特定領域に遊技球が入球することを期待させることができる。
【３５８７】
［特徴αＤ４］
特徴αＤ１から特徴αＤ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記下流側入球部の開口部である下流側入球部開口部は、前記流路の流路面に面しているとともに、前記特定領域に遊技球が入球する開口部である特定領域開口部と、前記所定領域に遊技球が入球する開口部である所定領域開口部とに区分され、
前記所定領域開口部は、前記特定領域開口部よりも前記流路面の上流側に面している
ことを特徴とする遊技機。

【３５８８】
特徴αＤ４によれば、下流側入球部開口部は、特定領域開口部と所定領域開口部とに区分され、所定領域開口部は、特定領域開口部よりも流路面の上流側に面している。従って、下流側状態遷移手段は、流路面を流通する遊技球の挙動に対応して下流側入球部の状態を遷移させるタイミングを制御することによって、下流側入球部に入球する遊技球を、特定領域に入球させやすくするか否かを制御することができる。
【３５８９】
＜特徴αＥ群＞
特徴αＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態から抽出される。
【３５９０】
［特徴αＥ１］
遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部の状態を、遊技球の入球が不可能または困難な状態である非入球可能状態（閉鎖状態）と、遊技球の入球が可能または容易な状態である入球可能状態（開放状態）との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記入球部に入球した遊技球を排出する排出手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記制御手段には、前記状態遷移手段が前記入球部を前記非入球可能状態から前記入球可能状態に遷移させる条件である入球可能状態遷移条件が設定されており、
前記入球部に遊技球が存在しないことが、前記入球可能状態遷移条件として含まれ、
前記遊技機は、さらに、前記入球部に入球した遊技球が前記排出手段によって排出されることを遅らせる排出遅延手段（第３実施形態の変形例５における排出遅延手段）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３５９１】
特徴αＥ１によれば、入球部に遊技球が存在しないことが入球可能状態遷移条件として含まれるとともに、入球部に入球した遊技球が排出手段によって排出されることを遅らせる排出遅延手段を備える。従って、排出遅延手段が遊技球の排出を遅延させる時間の程度によって、入球可能状態遷移条件が成立するまでの時間が異なるため、状態遷移手段が入球部を非入球可能状態から入球可能状態に遷移させるまでの時間が異なる。すなわち、状態遷移手段が入球部を非入球可能状態から入球可能状態に遷移させるまでの時間を不規則にすることができる。その結果、排出遅延手段に遊技者を注目させることができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３５９２】
［特徴αＥ２］
特徴αＥ１に記載の遊技機であって、
前記状態遷移手段が前記入球部を前記非入球可能状態に遷移させてから予め設定された所定時間が経過したことが、前記入球可能状態遷移条件として含まれている
ことを特徴とする遊技機。
【３５９３】
特徴αＥ２によれば、状態遷移手段が入球部を非入球可能状態に遷移させてから予め設定された所定時間が経過したことが入球可能状態遷移条件として含まれている。従って、入球部が非入球可能状態に遷移してから当該入球部に存在する遊技球が排出手段によって全て排出され当該入球部に遊技球が存在しなくなるまでの時間より、非入球可能状態に遷移してから予め設定された所定時間が経過するまでの時間の方が長い場合には、入球部が非入球可能状態から入球可能状態に遷移するまでの時間は所定時間となる。一方、排出遅延手段の機能によって、入球部が非入球可能状態に遷移してから当該入球部に存在する遊技球が排出手段によって全て排出され入球部に遊技球が存在しなくなるまでの時間の方が

、非入球可能状態に遷移してから予め設定された所定時間が経過するまでの時間よりも長い場合には、入球部が非入球可能状態から入球可能状態に遷移するまでの時間は排出遅延手段が遊技球の排出を遅延させる時間の程度に依存することになる。従って、状態遷移手段が入球部を非入球可能状態から入球可能状態に遷移させるまでの時間をより一層不規則にすることができ、簡易な制御によって、入球部が状態遷移する挙動を複雑にすることができる。その結果、遊技者を入球部に注目させることができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３５９４】

［特徴αＥ３］

特徴αＥ１または特徴αＥ２に記載の遊技機であって、

遊技球が流通する流路を備え、

前記入球部は、遊技球が入球可能な第１の入球領域と、前記流路を流通する遊技球の流通方向を基準として前記第１の入球領域よりも前記流路上の下流側に設けられ、遊技球が入球可能な第２の入球領域（Ｖ入賞領域ＦＶ）とを備える

ことを特徴とする遊技機。

【３５９５】

特徴αＥ３によれば、入球部は第１の入球領域と第１の入球領域よりも下流側に第２の入球領域とを備えるので、入球部が非入球可能状態から入球可能状態に遷移するタイミングによって、入球部に入球した遊技球が、第１の入球領域に入球する場合と第２の入球領域に入球する場合とがある。状態遷移手段が入球部を非入球可能状態から入球可能状態に遷移させるまでの時間は不規則であるので、遊技者は、入球部に入球した遊技球が第１の入球領域に入球するか第２の入球領域に入球するかを予測しにくく、遊技者を入球部に注目させることができるとともに、遊技者に対して緊迫感を付与することができる。

【３５９６】

［特徴αＥ４］

特徴αＥ３に記載の遊技機であって、

前記制御部は、

前記状態遷移手段が前記入球部を前記非入球可能状態に遷移させてから予め設定された所定時間が経過したことを契機として、前記入球部を前記非入球可能状態から前記入球可能状態に遷移させることによって、前記第２の入球領域への遊技球の入球を制御する

ことを特徴とする遊技機。

【３５９７】

特徴αＥ４によれば、遊技球が第２の入球領域に入球しにくいように所定時間を設定することや、遊技球が第２の入球領域に入球やすいように所定時間を設定することができる。その一方で、排出遅延手段が機能した場合には、排出遅延手段の機能によって、入球部が非入球可能状態に遷移してから当該入球部に存在する遊技球が排出手段によって全て排出され入球部に遊技球が存在しなくなるまでの時間の方が、非入球可能状態に遷移してから予め設定された所定時間が経過するまでの時間よりも長い場合には、入球部が非入球可能状態から入球可能状態に遷移するまでの時間は排出遅延手段が遊技球の排出を遅延させる時間の程度に依存することになる。すなわち、制御部が第２の入球領域への遊技球の入球を制御することが可能な場合と、不可能な場合とが生じる。その結果、例えば、遊技球が第２の入球領域に入球しにくいように所定時間が設定されている場合であっても、排出遅延手段が機能することによって、遊技球が第２の入球領域に入球しやすいタイミングで入球部が非入球可能状態から入球可能状態に遷移する場合があり、遊技者に、期待感や緊張感を付与することができる。

【３５９８】

［特徴αＥ５］

特徴αＥ３または特徴αＥ４に記載の遊技機であって、

前記第２の入球領域は、当該第２の入球領域への遊技球の入球が遊技の状態を特定の状態に変化させる条件の一つとして設定されている領域である

ことを特徴とする遊技機。
【３５９９】
特徴αＥ５によれば、第２の入球領域に遊技球が入球するか否かに関して、遊技者に、より一層期待感や緊迫感を付与することができる。
【３６００】
＜特徴αＦ群＞
特徴αＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態から抽出される。
【３６０１】
［特徴αＦ１］
遊技球が流通する流路と、
前記流路上に設けられ、遊技球の入球が可能な入球領域と、
前記入球領域の状態を、遊技球の入球が不可能または困難な状態である非入球可能状態と、遊技球の入球が可能または容易な状態である入球可能状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
遊技球が前記入球可能状態である前記入球領域に入球せずに当該入球領域を通過することを抑制する通過抑制手段（第３実施形態の変形例１における板状部材ＭＤ１、磁性体部材ＭＤ２）と、
と備えることを特徴とする遊技機。
【３６０２】
特徴αＦ１によれば、通過抑制手段を備えるので、入球領域が入球可能状態であるにも関わらず、遊技球が入球せずに通過してしまうことを抑制する。仮に、入球領域が入球可能状態であるにも関わらず、遊技球が入球せずに通過する場合、遊技者に正当な特典が付与されずに、遊技者の遊技に対する期待感を低下させてしまう。本特徴は、そのような事象を抑制し、遊技者に付与すべき特典を正当に付与し、遊技者に期待感を付与するとともに、安心感を付与することができる。
【３６０３】
[特徴αＦ２]
特徴αＦ１に記載の遊技機であって、
前記通過抑制手段は、前記入球領域に入球せずに通過する方向に進行する遊技球の進行方向を、前記入球領域に向けて進行する方向に補正する進行方向補正部材（第３実施形態の変形例１における板状部材ＭＤ１）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３６０４】
特徴αＦ２によれば、通過抑制手段は進行方向補正手段を備えるので、例えば、遊技球に対して付与された力学的な外的要因によって入球領域とは異なる方向に弾んでしまった遊技球の進行方向を補正し、遊技球を入球領域に入球させることができる。
【３６０５】
[特徴αＦ３]
特徴αＦ２に記載の遊技機であって、
前記進行方向補正部材は、前記流路上の前記入球領域に対応する領域の上部に設けられた部材である
ことを特徴とする遊技機。
【３６０６】
特徴αＦ３によれば、流路に沿って進行する遊技球が何らかの要因によって流路から浮いてしまい、入球領域を浮いた状態で通過してしまう事象を抑制することができる。すなわち、仮に入球領域で遊技球が浮いた状態となっても、流路上の入球領域に対応する領域の上部に設けられた部材に当たることによって、遊技球の進行方向が下向きに変更され、遊技球を入球領域に入球させることができる。
【３６０７】

[特徴αＦ４]
特徴αＦ１から特徴αＦ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記通過抑制手段は、前記流路における前記入球領域より上流側に設けられた磁性体部材を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３６０８】
特徴αＦ４によれば、流路に沿って進行する遊技球に対して、何らかの要因によって流路から浮く方向の力が作用しても、流路面に設けられた磁性体が遊技球に対して及ぼす磁力によって、遊技球に対して流路面に向かう方向の力が作用し、遊技球が流路から浮いてしまうことを抑制することができる。その結果、遊技球を入球領域に入球させることができる。
【３６０９】
[特徴αＦ５]
特徴αＦ１から特徴αＦ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記通過抑制手段は、前記流路における前記入球領域より上流側に設けられ、遊技球と流路との間の衝撃を緩衝する緩衝部材を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３６１０】
特徴αＦ５によれば、流路に沿って進行する遊技球に対して、何らかの要因によって流路から浮く方向の力が作用しても、緩衝部材によって当該流路から浮く方向の力を緩衝し、遊技球が流路から浮いてしまうことを抑制することができる。その結果、遊技球を入球領域に入球させることができる。
【３６１１】
なお、上記特徴Ｚ群～特徴αＦ群の発明は、以下の課題を解決する。
【３６１２】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特許文献１）。
【３６１３】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【３６１４】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【３６１５】
＜特徴αＧ群＞
特徴αＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【３６１６】
［特徴αＧ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、
前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）を備え、
前記変化手段は、

前記所定の量（蓄積ポイント）を、予め設定された閾値（１０ポイント）に達するように変化させる変化制御手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３６１７】
特徴αＧ１によれば、遊技回において所定の量が予め設定された閾値に達するように変化させる変化制御手段を備えるので、所定の量が閾値に達するまでの所定の量の変化の態様に遊技者を注目させることができる。また、所定の量が閾値に達した後の遊技について遊技者に期待感を付与することができる。
【３６１８】
［特徴αＧ２］
特徴αＧ１に記載の遊技機であって、
特定の処理（第４実施形態におけるボタン押下演出）を実行する特定処理実行手段を備え、
前記特定処理実行手段は、
前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合より、前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の方が、前記遊技回において前記特定の処理を実行する確率が高く、
前記変化制御手段は、
前記特定処理実行手段が前記特定の処理を実行する場合に、前記特定の処理（ボタン押下演出）が実行されるまでに、前記所定の量（蓄積ポイント）を、前記閾値（１０ポイント）に達するように変化させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３６１９】
特徴αＧ２によれば、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない場合より、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合の方が、遊技回において特定の処理を実行する確率が高いので、特定の処理を実行することによって、遊技者に対して、大きな期待感を付与することができる。また、変化制御手段は、特定処理実行手段が特定の処理を実行する場合には、特定の処理が実行されるまでに、所定の量を、予め設定された閾値に達するように変化させるので、所定の量を変化させる毎に遊技者に期待感を付与することができる。従って、所定の量の変化、および、特定の処理の実行によって、遊技者に対して、段階的に期待感を付与することができる。
【３６２０】
［特徴αＧ３］
特徴αＧ１または特徴αＧ２に記載の遊技機であって、
遊技回において変化した前記所定の量を、当該遊技回の終了を契機として、予め設定された初期値に戻すリセット処理（第４実施形態におけるポイントリセット処理）を実行するリセット手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３６２１】
特徴αＧ３によれば、遊技回において変化した所定の量を、当該遊技回の終了を契機として、予め設定された初期値に戻すリセット処理を実行するリセット手段を備えるので、遊技回が終了するまでに所定の量が予め設定された閾値に達するように遊技者に期待感を付与することができる。また、遊技回が開始され、所定の量が変化を開始したことを認識した遊技者に対して、遊技回の終了する時期を意識させ、所定の量の変化する態様に注目させることができる。
【３６２２】
［特徴αＧ４］
特徴αＧ３に記載の遊技機であって、
前記リセット手段は、
第１の場合（遊技回が繰越遊技回ではない場合）には、遊技回において変化した前記所

定の量（蓄積ポイント）を、当該遊技回の終了を契機として初期値に戻し、第２の場合（遊技回が繰越遊技回である場合）には、遊技回において変化した前記所定の量（蓄積ポイント）を、当該遊技回の終了を契機として初期値に戻さない（蓄積ポイントを繰り越す）手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【３６２３】
　特徴αＧ４によれば、所定の量は、遊技回の終了を契機として初期値に戻る場合と、戻らない場合とがあるので、遊技回において所定の量が閾値に達しなかった場合であっても、所定の量が当該遊技回の終了時に初期値に戻らず次回の遊技回まで維持され、次回の遊技回において所定の量が閾値に達する可能性があるといった期待感を遊技者に付与することができる。すなわち、遊技回の終了する時点においても、遊技者に期待感を付与することができる。
【３６２４】
［特徴αＧ５］
　特徴αＧ３または特徴αＧ４に記載の遊技機であって、
　前記リセット手段は、
　第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回に対応する前記特別情報に基づいて、前記第１の遊技回の終了を契機として前記リセット処理を実行するか否かを決定するリセット実行制御手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【３６２５】
　特徴αＧ５によれば、第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回に対応する特別情報に基づいて、第１の遊技回の終了を契機としてリセット処理を実行するか否かを決定するので、所定の量を初期値に戻すまたは維持する態様を、複数の遊技回に亘って関連性を有する態様にすることができる。すなわち、第１の遊技回における所定の量の変化を認識した遊技者に対して、当該第１の遊技回における期待感を付与するだけでなく、さらに、第２の遊技回における期待感を付与することができ、新たな遊技性を創出することができる。
【３６２６】
［特徴αＧ６］
　特徴αＧ３から特徴αＧ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　所定の遊技回において変化した前記所定の量を前記リセット手段が当該所定の遊技回の終了を契機として初期値に戻すか否かを、当該所定の遊技回において示唆するリセット処理実行示唆手段（ステージ表示制御処理を実行する機能）を備える
　ことを特徴する遊技機。
【３６２７】
　特徴αＧ６によれば、所定の遊技回において変化した所定の量をリセット手段が当該所定の遊技回の終了を契機として初期値に戻すか否かを、当該所定の遊技回において示唆するので、リセット処理実行示唆手段による示唆によって、所定の量が遊技回の終了を契機として初期値に戻らないと認識した遊技者に対して、初期値に戻らなかった所定の量が次回の遊技回において閾値に達する可能性があるといった期待感を付与することができる。
【３６２８】
＜特徴αＨ群＞
　特徴αＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【３６２９】
［特徴αＨ１］
　取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
　取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
　前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する

判定手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、
前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）と、
前記変化手段が変化させることによって前記所定の量が予め設定された閾値に達した場合に特定の処理（第４実施形態におけるボタン押下演出）を実行する特定処理実行手段と、
前記変化手段が変化させた前記所定の量を、予め設定された初期値に戻すリセット処理（第４実施形態におけるポイントリセット処理）を実行するリセット手段と、
を備え、
前記リセット手段は、
第１の場合（遊技回が繰越遊技回ではない場合）には、遊技回において変化した前記所定の量を、当該遊技回の終了を契機として初期値に戻し、第２の場合（遊技回が繰越遊技回である場合）には、遊技回において変化した前記所定の量を、当該遊技回の終了を契機として初期値に戻さない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３６３０】
特徴αＨ１によれば、所定の量は、遊技回の終了を契機として初期値に戻る場合と、戻らない場合とがあるので、遊技回の終了時点においても、遊技者に所定の量について注目させることができる。また、遊技回において所定の量が閾値に達しなかった場合であっても、所定の量が当該遊技回の終了時に初期値に戻らず次回の遊技回まで維持され、次回の遊技回において所定の量が閾値に達する可能性があるといった期待感を遊技者に付与することができる。すなわち、遊技回の終了する時点においても、遊技者に期待感を付与することができる。
【３６３１】
［特徴αＨ２］
特徴αＨ１に記載の遊技機であって、
前記リセット手段は、
第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回に対応する前記特別情報に基づいて、前記第１の遊技回の終了を契機として前記リセット処理を実行するか否かを決定するリセット実行制御手段を備える（第４実施形態における演出情報設定処理）
ことを特徴とする遊技機。
【３６３２】
特徴αＨ２によれば、第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回に対応する特別情報に基づいて、第１の遊技回の終了を契機としてリセット処理を実行するか否かを決定するので、所定の量の変化する態様を、複数の遊技回に亘って関連性を有する態様にすることができる。すなわち、第１の遊技回における所定の量の変化を認識した遊技者に対して、当該第１の遊技回における期待感を付与するだけでなく、さらに、第２の遊技回における期待感を付与することができ、新たな遊技性を創出することができる。
【３６３３】
［特徴αＨ３］
特徴αＨ１または特徴αＨ２に記載の遊技機であって、
前記所定の量（蓄積ポイント）が前記閾値（１０ポイント）に達する所定の遊技回を第３の遊技回とした場合に、
前記特定処理実行手段は、
前記第３の遊技回より後に実行される第４の遊技回に対応する前記特別情報に基づいて、前記特定の処理（ボタン押下演出）を前記第３の遊技回において実行するか前記第３の遊技回より後に実行される遊技回において実行するかを決定する特定処理実行制御手段を

備える（第４実施形態における演出情報設定処理）
ことを特徴とする遊技機。
【３６３４】
特徴αＨ３によれば、第３の遊技回より後に実行される第４の遊技回に対応する特別情報に基づいて、特定の処理を第３の遊技回において実行するか第３の遊技回より後に実行される遊技回において実行するかを決定するので、特定の処理を実行するタイミングに関して複数の遊技回に亘る関連性を付与することができる。よって、特定の処理が実行されたタイミングに基づいて、第３の遊技回に対応する特別情報および第３の遊技回より後に実行される遊技回に対応する特別情報に関して、遊技者に様々な推測をさせることができる。例えば、遊技回において特定の処理が実行されない場合であっても、次回の遊技回において特定の処理が実行されるから当該遊技回では特定の処理が実行されない可能性があるといった推測など、様々な推測を遊技者にさせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３６３５】
［特徴αＨ４］
特徴αＨ１から特徴αＨ３いずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定処理実行手段は、前記特定の処理として、特定の演出（ボタン押下演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３６３６】
特徴αＨ４によれば、特定の処理として、特定の演出を実行するので、遊技回の実行中に実行される演出に遊技者を注目させることができる。また、特定の演出の実行によって、遊技者に期待感を付与することができる。
【３６３７】
［特徴αＨ５］
特徴αＨ１から特徴αＨ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技者からの入力操作を受け入れる操作受入手段（演出操作ボタン）を備え、
前記特定の処理は、前記入力操作を受け入れたことを契機として予め設定された処理（ボタン押下後に実行される演出）の実行を開始する処理を含む
ことを特徴する遊技機。
【３６３８】
特徴αＨ５によれば、特定の処理は、入力操作を受け入れたことを契機として予め設定された処理の実行を開始する処理を含むので、特定の処理の実行によって遊技者に期待感を付与したタイミングで、さらに入力操作を介して遊技者に能動的に遊技に関与させることで、より一層遊技に注目させ、遊技者の期待感をさらに高めることができる。
【３６３９】
［特徴αＨ６］
特徴αＨ１から特徴αＨ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定の量（蓄積ポイント）に対応する表示をする所定量表示手段（ポイント蓄積処理を実行する機能／ステージ上に真珠の画像を表示する機能）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３６４０】
特徴αＨ６によれば、所定の量に対応する表示をする所定量表示手段を備えるので、常に遊技者に所定の量を意識させることができ、遊技に注目させることができる。
【３６４１】
［特徴αＨ７］
特徴αＨ１から特徴αＨ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
所定の遊技回において変化した前記所定の量を前記リセット手段が当該所定の遊技回の終了を契機として初期値に戻すか否かを、当該所定の遊技回において示唆するリセット処理実行示唆手段を備える（第４実施形態における演出情報設定処理）

ことを特徴する遊技機。
【３６４２】
特徴αＨ７によれば、所定の遊技回において変化した所定の量をリセット手段が当該所定の遊技回の終了を契機として初期値に戻すか否かを、当該所定の遊技回において示唆するので、リセット処理実行示唆手段による示唆によって、所定の量が遊技回の終了を契機として初期値に戻らないと認識した遊技者に対して、初期値に戻らなかった所定の量が次回の遊技回において閾値に達する可能性があるといった期待感を付与することができる。
【３６４３】
＜特徴αＩ群＞
特徴αＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【３６４４】
［特徴αＩ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、
前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）と、
特定の処理（第４実施形態におけるボタン押下演出）を実行する特定処理実行手段と、
を備え、
前記変化手段は、
前記特定処理実行手段が前記特定の処理（ボタン押下演出）を実行する場合には、前記特定の処理が実行されるまでに、前記所定の量を、予め設定された閾値に達するように変化させる変化制御手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３６４５】
特徴αＩ１によれば、変化手段は、特定処理実行手段が特定の処理を実行する場合には、特定の処理が実行されるまでに、所定の量を、予め設定された閾値に達するように変化させるので、変化手段が所定の量を変化させる毎に遊技者に期待感を付与することができる。
【３６４６】
［特徴αＩ２］
特徴αＩ１に記載の遊技機であって、
前記変化手段は、第１の遊技回において変化させる前記所定の量を、前記第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回に対応する特別情報に基づいて決定する変化量決定手段を備える（第４実施形態における演出情報設定処理）
ことを特徴とする遊技機。
【３６４７】
特徴αＩ２によれば、第１の遊技回において変化させる所定の量を、第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、各遊技回において変化する所定の量を、複数の遊技回に亘って関連性を有する態様にすることができる。すなわち、第１の遊技回における所定の量の変化を認識した遊技者に対して、当該第１の遊技回における期待感を付与するだけでなく、さらに、第２の遊技回における期待感を付与することができ、新たな遊技性を創出することができる。
【３６４８】
［特徴αＩ３］

特徴αＩ１または特徴αＩ２に記載の遊技機であって、
前記変化手段は、遊技回において前記所定の量を変化させるタイミングを、当該遊技回に対応する特別情報に基づいて決定する変化タイミング決定手段を備える（第４実施形態における演出情報設定処理および演出設定処理）
ことを特徴する遊技機。
【３６４９】
特徴αＩ３によれば、遊技回において所定の量を変化させるタイミングを、当該遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、当該遊技回の変動時間を決定付ける特別情報やその他の特別情報によって決定する種々の要素に適合したタイミングで所定の量を変化させることができる。
【３６５０】
［特徴αＩ４］
特徴αＩ１から特徴αＩ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技回において変化した前記所定の量を、当該遊技回の終了を契機として、予め設定された初期値に戻すリセット処理（第４実施形態におけるポイントリセット処理）を実行するリセット手段を備え、
前記リセット手段は、
第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回に対応する前記特別情報に基づいて、前記第１の遊技回の終了を契機として前記リセット処理を実行するか否かを決定する手段を備える（第４実施形態における演出情報設定処理）
ことを特徴とする遊技機。
【３６５１】
特徴αＩ４によれば、第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回に対応する特別情報に基づいて、第１の遊技回の終了を契機としてリセット処理を実行するか否かを決定するので、所定の量を初期値に戻すまたは維持する態様を、複数の遊技回に亘って関連性を有する態様にすることができる。すなわち、第１の遊技回における所定の量の変化を認識した遊技者に対して、当該第１の遊技回における期待感を付与するだけでなく、さらに、第２の遊技回における期待感を付与することができ、新たな遊技性を創出することができる。
【３６５２】
［特徴αＩ５］
特徴αＩ１から特徴αＩ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技回において変化した前記所定の量を、当該遊技回の終了を契機として、予め設定された初期値に戻すリセット処理を実行するリセット手段を備え、
前記リセット手段は、
遊技回に対応する前記特別情報に基づいて、当該遊技回の終了を契機として前記リセット処理を実行するか否かを決定する手段を備える（第４実施形態における演出情報設定処理）
ことを特徴とする遊技機。
【３６５３】
特徴αＩ５によれば、遊技回に対応する特別情報に基づいて、当該遊技回の終了を契機としてリセット処理を実行するか否かを決定するので、当該遊技回の変動時間を決定付ける特別情報やその他の特別情報によって決定する種々の要素を考慮して、当該遊技回において変化させた所定の量を初期値に戻すか否かを決定することができる。
【３６５４】
［特徴αＩ６］
特徴αＩ１から特徴αＩ５いずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定処理実行手段は、前記特定の処理として、特定の演出（ボタン押下演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【３６５５】
特徴αＩ６によれば、特定の処理として、特定の演出を実行するので、遊技回の実行中に実行される演出に遊技者を注目させることができる。また、特定の演出の実行によって、遊技者に期待感を付与することができる。
【３６５６】
［特徴αＩ７］
特徴αＩ１から特徴αＩ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技者からの入力操作を受け入れる操作受入手段（演出操作ボタン）を備え、
前記特定の処理は、前記入力操作を受け入れたことを契機として予め設定された処理（ボタン押下後に実行される演出）の実行を開始する実行開始処理を含む
ことを特徴する遊技機。
【３６５７】
特徴αＩ７によれば、特定の処理は、入力操作を受け入れたことを契機として予め設定された処理の実行を開始する処理を含むので、特定の処理の実行によって遊技者に期待感を付与したタイミングで、さらに入力操作を介して遊技者に能動的に遊技に関与させることで、より一層遊技者に対して遊技に注目させ、遊技者の期待感をさらに高めることができる。
【３６５８】
＜特徴αＪ群＞
特徴αＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【３６５９】
［特徴αＪ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、
前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）と、
前記変化手段が変化させることによって前記所定の量（蓄積ポイント）が予め設定された閾値（１０ポイント）に達した場合に特定の処理（ボタン押下演出）を実行する特定処理実行手段と、
前記所定の量が前記閾値に達した場合に、前記特定の処理（ボタン押下演出）が実行されるまでの時間を示唆する時間示唆処理（タイマ演出）を実行する時間示唆手段（ポイント充填時制御処理を実行する機能）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【３６６０】
特徴αＪ１によれば、所定の量が閾値に達した場合に、特定の処理が実行されるまでの時間を示唆する時間示唆処理を実行する時間示唆手段を備えるので、特定の処理が実行されるまでの時間が示唆されてから、特定の処理が実行されるまでの期間中、継続的に、当該示唆された時間の経過後に実行される特定の処理について遊技者に期待感を付与することができる。また、時間の経過とともに特定の処理が実行されるまでの時間が短くなる様子が時間示唆手段によって示唆されるので、時間の経過とともに、遊技者の期待感を増大させることができる。
【３６６１】
［特徴αＪ２］
特徴αＪ１に記載の遊技機であって、

前記所定の量が前記閾値に達する遊技回を第１の遊技回とした場合に、
前記時間示唆手段（ポイント充填時制御処理を実行する機能）は、
第１の場合には、前記第１の遊技回において前記時間示唆処理（タイマ演出）の実行を開始し、
第２の場合には、前記第１の遊技回において前記時間示唆処理（タイマ演出）の実行を開始せず、前記第１の遊技回より後に実行される遊技回である第２の遊技回において前記時間示唆処理の実行を開始する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３６６２】
特徴αＪ２によれば、第１の遊技回において所定の量が閾値に達した場合に、時間示唆処理の実行を、第１の遊技回において開始する場合と、第１の遊技回より後に実行される遊技回である第２の遊技回において実行する場合とがあるので、所定の量が閾値に達した場合に、当該遊技回で時間示唆処理が実行されるか否かを認識することによって、特定の処理がいつ実行されるのかを推測する楽しみを遊技者に付与することができる。
【３６６３】
［特徴αＪ３］
特徴αＪ２に記載の遊技機であって、
前記第１の場合は、前記特定処理実行手段が前記第１の遊技回において前記特定の処理（ボタン押下演出）を実行する場合であり、
前記第２の場合は、前記特定処理実行手段が前記第１の遊技回より後に実行される遊技回において前記特定の処理（ボタン押下演出）を実行する場合である
ことを特徴とする遊技機。
【３６６４】
特徴αＪ３によれば、所定の量が閾値に達した場合であって、時間示唆処理の実行が第１の遊技回において開始された場合には、遊技者に対して、第１の遊技回において特定の処理が実行されることを認識させ、第１の遊技回に対して遊技者に期待感を付与することができる。また、所定の量が閾値に達した場合であって、時間示唆処理の実行が第１の遊技回において開始されなかった場合には、遊技者に対して、第１の遊技回より後の遊技回において特定の処理が実行されることを認識させ、当該後の遊技回に対して遊技者に期待感を付与することができる。
【３６６５】
［特徴αＪ４］
特徴αＪ１から特徴αＪ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定の量が前記閾値に達する遊技回を第３の遊技回とした場合に、
前記特定処理実行手段は、
前記第３の遊技回より後に実行される第４の遊技回に対応する前記特別情報に基づいて、前記特定の処理を前記第３の遊技回において実行するか前記第３の遊技回より後に実行される遊技回において実行するかを決定する特定処理実行制御手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３６６６】
特徴αＪ４によれば、特定の処理を実行するタイミングに関して複数の遊技回に亘る関連性を付与することができる。よって、特定の処理が実行されるまでの時間を示唆する時間示唆処理が実行されるタイミングに基づいて、遊技者に、どの遊技回に期待できるかを推測させることができ、新たな遊技性を創出することができる。
【３６６７】
［特徴αＪ５］
特徴αＪ１から特徴αＪ４いずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定処理実行手段は、前記特定の処理として、特定の演出（ボタン押下演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【３６６８】
特徴αＪ５によれば、特定の処理として、特定の演出を実行するので、遊技回の実行中に実行される演出に遊技者を注目させることができる。また、特定の演出の実行によって、遊技者に期待感を付与することができる。
【３６６９】
［特徴αＪ６］
特徴αＪ１から特徴αＪ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技者からの入力操作を受け入れる操作受入手段（演出操作ボタン）を備え、
前記特定の処理は、前記入力操作を受け入れたことを契機として予め設定された処理（ボタン押下後に実行される演出）の実行を開始する実行開始処理を含む
ことを特徴する遊技機。
【３６７０】
特徴αＪ６によれば、特定の処理は、入力操作を受け入れたことを契機として予め設定された処理の実行を開始する処理を含むので、特定の処理の実行によって遊技者に期待感を付与したタイミングで、さらに入力操作を介して遊技者に能動的に遊技に関与させることで、より一層遊技に注目させ、遊技者の期待感をさらに高めることができる。
【３６７１】
＜特徴αＫ群＞
特徴αＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【３６７２】
［特徴αＫ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、
特定の条件が満たされた場合に（第４実施形態において、蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積された場合に）、第１の処理（待機中演出）を実行する第１処理実行手段と、
前記特定の条件が満たされた場合に（蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積された場合に）、第２の処理（タイマ演出）を実行する第２処理実行手段と、
を備え、
第１の遊技回において前記特定の条件が満たされた場合に、
前記第１処理実行手段は、
前記第２処理実行手段が前記第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回において前記第２の処理（タイマ演出）を実行する場合には、前記第１の遊技回において前記第１の処理（待機中演出）を実行し、
前記第２処理実行手段が前記第１の遊技回において前記第２の処理（タイマ演出）を実行する場合には、前記第１の処理（待機中演出）を実行しない
ことを特徴とする遊技機。
【３６７３】
特徴αＫ１によれば、第１の遊技回において特定の条件が満たされた場合であって、第２の遊技回において第２の処理が実行される場合には、特定の条件が満たされてから第２の処理が実行されるまでに期間が生じる。このような場合に、第１処理実行手段は第１の遊技回において第１の処理を実行するので、特定の条件が満たされてから第２の処理が実行されるまでに生じた期間においても、遊技者に対して、後に第２の処理が実行されることを意識させることができ、第２の処理に対する期待感を持続させることができる。
【３６７４】

［特徴αＫ２］
特徴αＫ１に記載の遊技機であって、
前記特定の条件が満たされた場合に（蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積された場合に）、特定の処理（ボタン押下演出）を実行する特定処理実行手段を備え、
前記第１の遊技回において前記特定の条件が満たされ、前記第１の遊技回において前記特定の処理（ボタン押下演出）が実行される場合には、前記第１の遊技回において前記第２の処理（タイマ演出）が実行され、
前記第１の遊技回において前記特定の条件が満たされ、前記第２の遊技回において前記特定の処理（ボタン押下演出）が実行される場合には、前記第２の遊技回において前記第２の処理（タイマ演出）が実行される
ことを特徴とする遊技機。
【３６７５】
特徴αＫ２によれば、第１の遊技回において特定の条件が満たされた場合に、遊技者は、第２の処理がどの遊技回において実行されるかを認識することによって、特定の処理が実行される遊技回を推測することができるので、遊技者に対して、第２の処理が実行されるタイミングに集中させることができるとともに、第２の処理の実行を認識した遊技者に対して期待感を付与することができる。
【３６７６】
［特徴αＫ３］
特徴αＫ２に記載の遊技機であって、
前記特定処理実行手段は、前記第２の遊技回に対応する特別情報に基づいて、前記第１の遊技回において前記特定の処理（ボタン押下演出）を実行するか前記第２の遊技回において前記特定の処理（ボタン押下演出）を実行するかを決定する特定処理実行制御手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３６７７】
特徴αＫ３によれば、第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回に対応する特別情報に基づいて、特定の処理を第１の遊技回において実行するか第２の遊技回において実行するかを決定するので、特定の処理を実行するタイミングに関して複数の遊技回に亘る関連性を付与することができる。よって、第２の処理の実行を認識した遊技者に特定の処理が実行されるタイミングを推測させることができるとともに、推測した特定の処理が実行されるタイミングに基づいて、各遊技回における特別情報が所定の条件を満たすか否かを推測させることができる。従って、遊技者に対して、様々な要素によって、各遊技回における特別情報が所定の条件を満たすか否かを推測させることができ、遊技者の期待感を維持することができる。
【３６７８】
［特徴αＫ４］
特徴αＫ２または特徴αＫ３に記載の遊技機であって、
前記第２の処理（タイマ演出）は、前記特定の条件が満たされた場合に（蓄積ポイントが１０ポイント以上蓄積された場合に）、前記特定の処理（ボタン押下演出）が実行されるまでの時間を示唆する処理である
ことを特徴とする遊技機。
【３６７９】
特徴αＫ４によれば、第２の処理の実行によって特定の処理が実行されるまでの時間が示唆されてから、特定の処理が実行されるまでの期間中、当該示唆された時間の経過後に実行される特定の処理について遊技者に期待感を付与することができる。また、時間の経過とともに特定の処理が実行されるまでの時間が短くなる様子が示唆されるので、時間の経過とともに、遊技者の期待感を増大させることができる。
【３６８０】
［特徴αＫ５］

特徴αＫ１から特徴αＫ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の処理（待機中演出）は、前記第２の処理（タイマ演出）が実行されることを示唆する処理である
ことを特徴とする遊技機。
【３６８１】
特徴αＫ５によれば、第１の処理は、第２の処理が実行されることを示唆する処理であるので、第１の処理が実行されたことを認識した遊技者に対して、第２の処理の実行について期待感を付与することができる。
【３６８２】
＜特徴αＬ群＞
特徴αＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【３６８３】
［特徴αＬ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、
前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）を備え、
前記変化手段は、
前記遊技回において第１の処理（第４実施形態の変形例１における所定の演出）が実行された場合には、当該遊技回の前記第１の処理が実行された後に、前記所定の量を変化させる場合と、前記所定の量を変化させない場合とがあり、
前記遊技回において第２の処理（第４実施形態の変形例１における特定の演出）が実行された場合には、当該遊技回の前記第２の処理が実行された後に、前記所定の量を必ず変化させる
ことを特徴とする遊技機。
【３６８４】
特徴αＬ１によれば、遊技回において第２の処理が実行された場合には、当該遊技回において、必ず所定の量が変化するので、所定の量の変化を望む遊技者に対して、第２の処理の実行に対する期待感を付与することができるとともに、遊技に注目させることができる。また、第２の処理が実行された場合には、所定の量の変化を望んでいた遊技者に対して高揚感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３６８５】
［特徴αＬ２］
特徴αＬ１に記載の遊技機であって、
特定の処理（ボタン押下演出）を実行する特定処理実行手段を備え、
前記変化手段は、
前記特定処理実行手段が前記特定の処理（ボタン押下演出）を実行する場合には、前記特定の処理が実行されるまでに、前記所定の量（蓄積ポイント）を、予め設定された閾値（１０ポイント）に達するように変化させる変化制御手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３６８６】
特徴αＬ２によれば、変化手段は、特定処理実行手段が特定の処理を実行する場合には、特定の処理が実行されるまでに、所定の量を、予め設定された閾値に達するように変化させるので、変化手段が所定の量を変化させる毎に遊技者に期待感を付与することができ

る。また、第２の処理が実行された場合には、当該遊技回において、必ず所定の量が変化するので、第２の処理が実行されたことを認識した遊技者に対して、特定の処理の実行についての期待感を付与することができる。

【３６８７】

［特徴αＬ３］

特徴αＬ２に記載の遊技機であって、

前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合より、前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の方が、前記遊技回において前記特定の処理（ボタン押下演出）が実行される確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【３６８８】

特徴αＬ３によれば、特定の処理を実行することによって、遊技者に対して、大きな期待感を付与することができる。従って、第２の処理、所定の量の変化、および、特定の処理の実行によって、遊技者に対して、段階的に期待感を付与することができる。

【３６８９】

［特徴αＬ４］

特徴αＬ３に記載の遊技機であって、

前記第１の処理は、所定の演出（第４実施形態の変形例１における所定の演出）であり、

前記第２の処理は、予め設定された特定の演出（第４実施形態の変形例１における特定の演出）である

ことを特徴とする遊技機。

【３６９０】

特徴αＬ４によれば、遊技者に対して、遊技回において実行される演出に注目させることができる。そして、特定の演出が実行された際には、遊技者に対して大きな期待感や高揚感を付与することができる。

【３６９１】

［特徴αＬ５］

特徴αＬ２から特徴αＬ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技者からの入力操作を受け入れる操作受入手段（演出操作ボタン）を備え、

前記特定の処理は、前記入力操作を受け入れたことを契機として予め設定された処理（ボタン押下後に実行される演出）の実行を開始する実行開始処理を含む

ことを特徴とする遊技機。

【３６９２】

特徴αＬ５によれば、特定の処理は、入力操作を受け入れたことを契機として予め設定された処理の実行を開始する処理を含むので、特定の処理の実行によって遊技者に期待感を付与したタイミングで、さらに入力操作を介して遊技者に能動的に遊技に関与させることで、より一層遊技に注目させ、遊技者の期待感をさらに高めることができる。

【３６９３】

＜特徴αＭ群＞

特徴αＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。

【３６９４】

［特徴αＭ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

を備える遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技

回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、
前記遊技回において所定の処理（第４実施形態におけるポイントの付与）を実行する所定処理実行手段（ポイント付与演出を実行する機能）を備え、
前記所定処理実行手段は、
前記遊技回の態様が第１の態様である場合には、当該遊技回より後に実行される遊技回において、前記所定の処理を実行する場合と、前記所定の処理を実行しない場合とがあり、
前記遊技回の態様が第２の態様である場合には、当該遊技回より後に実行される遊技回において、前記所定の処理を必ず実行する
ことを特徴とする遊技機。

【３６９５】
特徴αＭ１によれば、遊技回の態様が第２の態様である場合には、当該遊技回より後に実行される遊技回において、必ず所定の処理が実行されるので、所定の処理を望む遊技者に対して、当該遊技回における態様について期待感を付与することができるとともに、当該遊技回における遊技に注目させることができる。また、遊技回の態様が第２の態様であった場合には、所定の処理の実行を望んでいた遊技者に対して当該遊技回より後に実行される遊技回で所定の処理が実行されることについて期待感を付与することができるとともに、高揚感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３６９６】
［特徴αＭ２］
特徴αＭ１に記載の遊技機であって、
前記所定処理実行手段は、
前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）を備え、
前記変化手段（第４実施形態の変形例２におけるポイント付与演出を実行する機能）は、
前記遊技回の態様が第１の態様である場合には、当該遊技回より後に実行される遊技回において、前記所定の量を変化させる場合と、前記所定の量を変化させない場合とがあり、
前記遊技回の態様が第２の態様である場合には、当該遊技回より後に実行される遊技回において、前記所定の量を必ず変化させる
ことを特徴とする遊技機。

【３６９７】
特徴αＭ２によれば、遊技回の態様が第２の態様である場合には、当該遊技回より後に実行される遊技回において、必ず所定の量が変化するので、所定の量の変化を望む遊技者に対して、当該遊技回における態様について期待感を付与することができるとともに、当該遊技回における遊技に注目させることができる。また、遊技回の態様が第２の態様であった場合には、所定の量の変化を望んでいた遊技者に対して当該遊技回より後に実行される遊技回で所定の量が変化することについて期待感を付与することができるとともに、高揚感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３６９８】
［特徴αＭ３］
特徴αＭ２に記載の遊技機であって、
前記変化手段が変化させた前記所定の量を、予め設定された初期値に戻すリセット処理（第４実施形態におけるポイントリセット処理）を実行するリセット手段を備え、
前記遊技回の前記第１の態様は、前記リセット手段が当該遊技回の終了を契機として前記所定の量を初期値に戻す態様であり、
前記遊技回の前記第２の態様は、前記リセット手段が当該遊技回の終了を契機として前記所定の量を初期値に戻さない態様である
ことを特徴とする遊技機。

【３６９９】
特徴αＭ３によれば、リセット手段が当該遊技回の終了を契機として所定の量を初期値に戻さない場合には、当該遊技回より後に実行される遊技回において、必ず所定の量が変化するので、所定の量の変化を望む遊技者に対して、当該遊技回の終了を契機として所定の量が初期値に戻らないことについて期待感を付与することがきる。よって、遊技者に対して、当該遊技回の終了時点においても遊技に注目させることができる。また、遊技回の終了を契機として所定の量が初期値に戻らなかった場合には、所定の量の変化を望んでいた遊技者に対して当該遊技回より後に実行される遊技回で所定の量が変化することについて期待感を付与することができるとともに、高揚感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３７００】
［特徴αＭ４］
特徴αＭ２または特徴αＭ３に記載の遊技機であって、
特定の処理（ボタン押下演出）を実行する特定処理実行手段を備え、
前記変化手段は、
前記特定処理実行手段が前記特定の処理を実行する場合には、前記特定の処理が実行されるまでに、前記所定の量を、予め設定された閾値に達するようにに変化させる変化制御手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３７０１】
特徴αＭ４によれば、変化手段は、特定処理実行手段が特定の処理を実行する場合には、特定の処理が実行されるまでに、所定の量を、予め設定された閾値に達するように変化させるので、変化手段が所定の量を変化させる毎に遊技者に期待感を付与することができる。また、遊技回の終了を契機として所定の量が初期値に戻らなかった場合は、当該遊技回より後に実行される遊技回において、必ず所定の量が変化するので、当該遊技回の終了を契機として所定の量が初期値に戻らなかったことを認識した遊技者に対して、特定の処理の実行についての期待感を付与することができる。
【３７０２】
［特徴αＭ５］
特徴αＭ４に記載の遊技機であって、
前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合より、前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の方が、前記遊技回において前記特定の処理（ボタン押下演出）が実行される確率が高い
ことを特徴とする遊技機。
【３７０３】
特徴αＭ５によれば、特定の処理を実行することによって、遊技者に対して、大きな期待感を付与することができる。従って、リセット処理の有無、所定の量の変化、および、特定の処理の実行によって、遊技者に対して、段階的に期待感を付与することができる。
【３７０４】
［特徴αＭ６］
特徴αＭ３から特徴αＭ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
所定の遊技回において変化した前記所定の量を前記リセット手段が当該所定の遊技回の終了を契機として初期値に戻すか否かを、当該所定の遊技回において示唆するリセット処理実行示唆手段（ステージ表示制御処理を実行する機能）を備える
ことを特徴する遊技機。
【３７０５】
特徴αＭ６によれば、所定の遊技回において変化した所定の量をリセット手段が当該所定の遊技回の終了を契機として初期値に戻すか否かを、当該所定の遊技回において示唆するので、リセット処理実行示唆手段による示唆によって、所定の量が遊技回の終了を契機として初期値に戻らないと認識した遊技者に対して、当該所定の遊技回より後の遊技回で

必ず所定の量が変化するといった期待感、および、初期値に戻らなかった所定の量が当該所定の遊技回より後の遊技回において閾値に達する可能性があるといった期待感を付与することができる。

【３７０６】

［特徴αＭ７］

特徴αＭ４から特徴αＭ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技者からの入力操作を受け入れる操作受入手段（演出操作ボタン）を備え、

前記特定の処理は、前記入力操作を受け入れたことを契機として予め設定された処理（ボタン押下後に実行される演出）の実行を開始する実行開始処理を含む

ことを特徴とする遊技機。

【３７０７】

特徴αＭ７によれば、特定の処理は、入力操作を受け入れたことを契機として予め設定された処理の実行を開始する処理を含むので、特定の処理の実行によって遊技者に期待感を付与したタイミングで、さらに入力操作を介して遊技者に能動的に遊技に関与させることで、より一層遊技に注目させ、遊技者の期待感をさらに高めることができる。

【３７０８】

＜特徴αＮ群＞

特徴αＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。

【３７０９】

［特徴αＮ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

を備える遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、

前記遊技回において所定の処理を実行する所定処理実行手段と、

前記所定処理実行手段が前記所定の処理を実行することに先立って、所定の演出（ポイント付与演出）を実行する所定演出実行手段と、

を備え、

前記所定処理実行手段は、

前記所定演出実行手段が前記所定の演出を実行したにも関わらず、前記所定の処理を実行しない無実行処理（付与ポイントが０であるポイント付与演出）を実行する無実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３７１０】

特徴αＮ１によれば、所定処理実行手段は、所定演出実行手段が所定の演出を実行したにも関わらず、所定の処理を実行しない無実行処理を実行する無実行手段を備えるので、所定の演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、無実行処理が実行されないように期待させることができる。また、無実行処理を実行しなかった場合には遊技者に高揚感を付与することができ、無実行処理を実行した場合には遊技者を落胆させる。すなわち、無実行処理の実行の有無によって、遊技者の期待感に抑揚を付与することができ遊技の興趣向上を図ることができる。

【３７１１】

［特徴αＮ２］

特徴αＮ１に記載の遊技機であって、

前記所定処理実行手段は、

前記所定の処理として、前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイ

ント）を変化させる変化手段を備え、
前記無実行手段は、
前記所定演出実行手段が前記所定の演出を実行したにも関わらず、前記所定の量を変化させない無変化処理（付与ポイントが０であるポイント付与演出）を実行する無変化手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３７１２】
特徴αＮ２によれば、所定演出実行手段が所定の演出を実行したにも関わらず、所定の量を変化させない無変化処理を実行する無変化手段を備えるので、所定の演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、無変化処理が実行されないように期待させることができる。また、無変化処理を実行しなかった場合には遊技者に高揚感を付与することができ、無変化処理を実行した場合には遊技者を落胆させる。すなわち、無変化処理の実行の有無によって、遊技者の期待感に抑揚を付与することができ遊技の興趣向上を図ることができる。
【３７１３】
［特徴αＮ３］
特徴αＮ２に記載の遊技機であって、
遊技回において変化した前記所定の量を、当該遊技回の終了を契機として、予め設定された初期値に戻すリセット処理（第４実施形態におけるポイントリセット処理）を実行するリセット手段を備え、
遊技回が開始されてから前記リセット手段が前記リセット処理を実行するまでの期間に、前記無変化手段が前記無変化処理（付与ポイントが０であるポイント付与演出）を実行する回数に上限が設けられている（第４実施形態における変形例３）
ことを特徴とする遊技機。
【３７１４】
特徴αＮ３によれば、遊技回が開始されてからリセット手段がリセット処理を実行するまでの期間に、無変化手段が無変化処理を実行する回数に上限が設けられているので、無変化処理の実行回数が上限に達したことを認識した遊技者に対して、所定の演出が実行されることについて強い期待感を付与することができる。なぜなら、無変化処理の実行回数が上限に達した場合には、その後に所定の演出が実行された場合には、必ず、所定の量が変化するからである。よって、無変化処理を実行した場合であっても、遊技者に対して、実行回数が上限に達することについての期待感を付与することができる。すなわち、所定の演出が実行された場合において、無変化処理を実行しなかった場合には所定の量が変化するので遊技者に高揚感を付与することができ、また、無変化処理を実行した場合であっても遊技者に期待感（実行回数が上限に達することについての期待感）を付与することができる。その結果、無変化処理を実行しなかった場合、および、無変化処理を実行した場合のいずれの場合であっても遊技者の期待感を増大させることができる。
【３７１５】
［特徴αＮ４］
特徴αＮ２または特徴αＮ３に記載の遊技機であって、
特定の処理を実行する特定処理実行手段を備え、
前記特定処理実行手段は、
前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合より、前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の方が、前記遊技回において前記特定の処理を実行する確率が高く、
前記変化手段は、
前記特定処理実行手段が前記特定の処理を実行する場合には、前記特定の処理が実行されるまでに、前記所定の量を、予め設定された閾値に達するように変化させる変化制御手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【３７１６】
特徴αＮ４によれば、変化手段は、特定処理実行手段が特定の処理を実行する場合には、特定の処理が実行されるまでに、所定の量を、予め設定された閾値に達するように変化させる変化制御手段を備えるので、変化手段が所定の量を変化させる毎に遊技者に期待感を付与することができる。また、特定の処理を実行することによって、遊技者に対して、より一層大きな期待感を付与することができる。従って、所定の演出、無変化処理の有無、無変化処理の実行回数、所定の量の変化、および、特定の処理の実行によって、遊技者に対して、段階的に期待感を付与することができる。
【３７１７】
［特徴αＮ５］
特徴αＮ３または特徴αＮ４に記載の遊技機であって、
前記リセット手段は、
第１の場合（遊技回が繰越遊技回ではない場合）には、遊技回において変化した前記所定の量を、当該遊技回の終了を契機として初期値に戻し、第２の場合（遊技回が繰越遊技回である場合）には、遊技回において変化した前記所定の量を、当該遊技回の終了を契機として初期値に戻さない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３７１８】
特徴αＮ５によれば、所定の量は、遊技回の終了を契機として初期値に戻る場合と、戻らない場合とがあるので、遊技回において所定の量が閾値に達しなかった場合であっても、所定の量が当該遊技回の終了時に初期値に戻らず次回の遊技回まで維持され、次回の遊技回において所定の量が閾値に達するように遊技者に期待をさせることができる。すなわち、遊技回の終了する時点においても、遊技者に期待感を付与することができる。
【３７１９】
＜特徴αＯ群＞
特徴αＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【３７２０】
［特徴αＯ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、
前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）と、
前記変化手段が変化させることによって前記所定の量が予め設定された閾値に達した場合に、第１の特定の処理（第４実施形態におけるボタン押下演出）を実行する第１特定処理実行手段と、
前記所定の量が前記閾値に達しない場合に、第２の特定の処理（第４実施形態の変形例４における未充填演出）を実行する第２特定処理実行手段と、
を備え、
前記第２の特定の処理（未充填演出）が実行された場合には、前記第２の特定の処理が実行される前における前記所定の量の初期値からの変化量（蓄積ポイント）が、第１の変化量である場合よりも、前記第１の変化量よりも大きい第２の変化量である場合の方が、前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たしている期待度が高い
ことを特徴とする遊技機。
【３７２１】

特徴αＯ１によれば、所定の量が予め設定された閾値に達せず第１の特定の処理が実行されない場合であっても、第２の特定の処理が実行された場合には、所定の量の初期値からの変化量が大きいほど、特別情報が所定の条件を満たしている期待度が高く、遊技者に対して期待感を付与することができる。すなわち、所定の量が予め設定された閾値に達せず第１の特定の処理が実行されない場合であって、所定の量の初期値からの変化量が比較的大きい場合には、第２の特定の処理が実行されることについて遊技者に期待感を付与することができる。

【３７２２】

［特徴αＯ２］

特徴αＯ１に記載の遊技機であって、

前記第１の特定の処理（ボタン押下演出）は、前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合より、前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の方が実行される確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【３７２３】

特徴αＯ２によれば、第１の特定の処理が実行されたことを認識した遊技者に対して、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たすことについて、強い期待感を付与することができる。また、第１の特定の処理は、所定の量が閾値に達することで実行されるので、変化手段が所定の量を変化させる毎に遊技者に期待感を付与することができる。

【３７２４】

［特徴αＯ３］

特徴αＯ１または特徴αＯ２に記載の遊技機であって、

前記第２の特定の処理（未充填演出）は、当該第２の特定の処理が実行される前における前記所定の量（蓄積ポイント）に応じて、処理の内容が異なる（第４実施形態の変形例４）

ことを特徴とする遊技機。

【３７２５】

特徴αＯ３によれば、第２の特定の処理が実行される前における所定の量に応じて処理の内容が異なるので、所定の量がどのような場合であっても第２の特定の処理の内容に遊技者を注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３７２６】

［特徴αＯ４］

特徴αＯ１から特徴αＯ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２の特定の処理（未充填演出）が実行された後に、第３の特定の処理（第４実施形態の変形例４における未充填発展演出）を実行する第３特定処理実行手段を備え、

遊技回において、前記第１の特定の処理（ボタン押下演出）が実行される場合よりも、前記第３の特定の処理（未充填発展演出）が実行される場合の方が、当該遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たしている期待度が高い

ことを特徴とする遊技機。

【３７２７】

特徴αＯ４によれば、第１の特定の処理が実行される場合よりも、第３の特定の処理が実行される場合の方が、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしている期待度が高い。よって、所定の量が予め設定された閾値に達せず第１の特定の処理が実行されない場合であっても、第２の特定の処理が実行された場合には、遊技者に対して、その後、第３の特定の処理が実行されることについて強い期待感を付与することができる。さらに、第３の特定の処理が実行された場合には、第１の特定の処理が実行される場合よりも遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしている期待度が高いので、第３の特定の処理が実行されたことを認識した遊技者に、より一層強い期待感を付与することができる。まとめると、所定の量が閾値に達した場合には第１の特定の処理が実行されるので遊技者に対して期待感を付与することができ、所定の量が閾値に達しない場合であっても、第

２の特定の処理が実行されることについて遊技者に期待感を付与し、さらに、第２の特定の処理が実行された場合には、第３の特定の処理が実行されることについて遊技者に強い期待感を付与することができる。よって、遊技がどのような状況であっても、遊技者に期待感を付与することができる。

【３７２８】

＜特徴αＰ群＞

特徴αＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。

【３７２９】

［特徴αＰ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

を備える遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、

保留中または実行中の１回の遊技回を示す表示である遊技回表示を表示する遊技回表示手段と、

表示中の前記遊技回表示の表示態様を変化させる表示態様変化処理を実行する表示態様変化手段（第４実施形態の変形例５において遊技回表示の表示態様を変化させる処理を実行する機能）と、

前記遊技回において所定の処理（第４実施形態におけるポイントの付与）を実行する所定処理実行手段（ポイント付与演出を実行する機能）と、

を備え、

前記表示態様変化手段が前記表示態様変化処理を実行するタイミングと、前記所定処理実行手段が前記所定の処理を実行するタイミングとは、時間的な相関関係を有する

ことを特徴とする遊技機。

【３７３０】

特徴αＰ１によれば、遊技回表示の表示態様の変化と、所定の処理の実行とを、タイミングに相関関係を持たせて実行することで、遊技者の期待感を相乗的に増加させることができる。

【３７３１】

［特徴αＰ２］

特徴αＰ１に記載の遊技機であって、

前記所定処理実行手段は、

遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段を備え（第４実施形態における変形例５）、

前記表示態様変化手段が前記表示態様変化処理を実行するタイミングと、前記変化手段が前記所定の量を変化させるタイミングとは、時間的な相関関係を有する

ことを特徴とする遊技機。

【３７３２】

特徴αＰ２によれば、遊技回表示の表示態様の変化と、所定の量の変化とを、タイミングに相関関係を持たせて実行することで、遊技者の期待感を相乗的に増加させることができる。

【３７３３】

［特徴αＰ３］

特徴αＰ２に記載の遊技機であって、

前記変化手段は、

前記表示態様変化手段が前記表示態様変化処理を実行してから、所定時間内に、前記所

定の量を変化させる
　ことを特徴とする遊技機。
【３７３４】
　特徴αＰ３によれば、遊技回表示の表示態様が変化したことを認識して期待感が増加した遊技者に対して、さらに所定時間内に所定の量が変化したことを認識させることで、より一層強い期待感や高揚感を付与することができる。
【３７３５】
［特徴αＰ４］
　特徴αＰ２に記載の遊技機であって、
　前記表示態様変化手段が前記表示態様変化処理を実行するタイミングと、前記変化手段が前記所定の量を変化させるタイミングとは、同時である
　ことを特徴とする遊技機。
【３７３６】
　特徴αＰ４によれば、遊技回表示の表示態様の変化と所定の量の変化とを遊技者に同時に認識させることで、遊技者の期待感を相乗的に増加させることができる。
【３７３７】
［特徴αＰ５］
　特徴αＰ２に記載の遊技機であって、
　前記表示態様変化手段は
　前記変化手段が前記所定の量を変化させてから、所定時間内に、記表示態様変化処理を実行する
　ことを特徴とする遊技機。
【３７３８】
　特徴αＰ５によれば、所定の量が変化したことを認識して期待感が増加した遊技者に対して、さらに所定時間内に遊技回表示の表示態様が変化したことを認識させることで、より一層強い期待感や高揚感を付与することができる。
【３７３９】
［特徴αＰ６］
　特徴αＰ２から特徴αＰ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記表示態様変化手段が変化させた後の遊技回表示の表示態様と、前記変化手段が変化させた所定の量の変化量とは相関関係を有する（第４実施形態における変形例５）
　ことを特徴とする遊技機。
【３７４０】
　特徴αＰ６によれば、表示態様変化手段が変化させた後の遊技回表示の表示態様と、変化手段が変化させた所定の量の変化量とに相関関係を持たせることで、表示態様変化手段が変化させた後の遊技回表示の表示態様が遊技者の期待に沿う態様であった場合、および、変化手段が変化させた所定の量の変化量が大きい場合に、遊技者に対して、より一層強い期待感や優越感を付与することができる。
【３７４１】
［特徴αＰ７］
　特徴αＰ２から特徴αＰ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記表示態様変化手段は、
　前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合には、前記遊技回表示の表示態様を第１の表示態様に変化させるよりも、前記遊技回表示の表示態様を第２の表示態様に変化させる確率が高く、
　前記表示態様変化手段が前記遊技回表示を前記第１の表示態様に変化させる場合に前記変化手段が変化させる前記所定の量の変化量を第１の変化量とし、
　前記表示態様変化手段が前記遊技回表示を前記第２の表示態様に変化させる場合に前記変化手段が変化させる前記所定の量の変化量を第２の変化量とした場合に、
　前記第２の変化量の平均値は、前記第１の変化量の平均値よりも大きい（第４実施形態

における変形例５）
　ことを特徴とする遊技機。
【３７４２】
　特徴αＰ７によれば、特別情報が所定の条件を満たす場合には遊技回表示の表示態様を第２の表示態様に変化させる確率が高く、さらに、表示態様変化手段が遊技回表示を、第２の表示態様に変化させた場合には、第１の表示態様に変化させた場合よりも、所定の量の変化量が大きい場合が多いので、遊技回表示の表示態様の変化と、所定の量の変化とを、タイミングに相関関係を持たせて実行することで、特別情報が所定の条件を満たすことについての遊技者の期待感を相乗的に増大させることができる。
【３７４３】
＜特徴αＱ群＞
　特徴αＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【３７４４】
［特徴αＱ１］
　取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
　取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
　前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
　を備える遊技機であって、
　前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、
　前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）と、
　既に変化させた前記所定の量の変化の態様に関する情報である変化態様情報を表示する変化態様情報表示手段（第４実施形態の変形例１３において蓄積ポイントを示すステージＳｔ上の真珠の画像を表示する機能）と、
　を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【３７４５】
　特徴αＱ１によれば、既に変化させた所定の量の変化の態様に関する情報である変化態様情報を表示する変化態様情報表示手段を備えるので、所定の量がどのように変化したのかを遊技者が容易に把握することを可能とし、変化態様情報に基づいて遊技者に種々の推測を促し、遊技者に対して期待感を付与することができる。
【３７４６】
［特徴αＱ２］
　特徴αＱ１に記載の遊技機であって、
　前記変化手段は、所定の量を複数のタイミングで変化させる手段を備え、
　前記変化態様情報表示手段は、
　前記変化手段が前記各タイミングにおいて変化させた前記所定の量の変化量が識別可能な態様で、前記変化態様情報を表示する手段（第４実施形態の変形例１３において蓄積ポイントを示すステージＳｔ上の真珠の画像を表示する機能）を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【３７４７】
　特徴αＱ２によれば、変化手段が各タイミングにおいて変化させた所定の量の変化量が識別可能な態様で、変化態様情報を表示するので、当該変化態様情報を認識した遊技者に対して、例えば、これまでの各タイミングにおいて変化した所定の量の変化量について規則性を見出そうとすることを促したり、次回以降のタイミングにおける所定の量の変化量を推測することを促したりすることを可能にし、遊技者に対して、変化態様情報に基づいた新たな楽しみを提供することができる。

【３７４８】
［特徴αＱ３］
特徴αＱ１または特徴αＱ２に記載の遊技機であって、
前記変化手段は、
前記遊技回に対応する特別情報に基づいて、前記所定の量の変化の態様を決定する手段（第４実施形態の変形例１２において演出シナリオに基づいてポイント付与シナリオを決定する機能）を備える
ことを特徴する遊技機。
【３７４９】
特徴αＱ３によれば、遊技回に対応する特別情報に基づいて、所定の量の変化の態様を決定するので、既に変化させた所定の量の変化の態様に関する情報である変化態様情報を認識した遊技者に対して、当該遊技回に対応する特別情報について期待感を付与することができる。
【３７５０】
［特徴αＱ４］
特徴αＱ３に記載の遊技機であって、
前記遊技回に対応する特別情報に基づいて、当該遊技回において実行する演出を決定する演出決定手段を備え、
前記変化手段は、
前記決定された前記演出（第４実施形態の変形例１２において演出シナリオ）に基づいて、前記所定の量の変化の態様（第４実施形態の変形例１２においてポイント付与シナリオ）を決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３７５１】
特徴αＱ４によれば、遊技回に対応する特別情報に基づいて当該遊技回において実行する演出を決定し、決定された演出に基づいて所定の量の変化の態様を決定するので、既に変化させた所定の量の変化の態様に関する情報である変化態様情報を認識した遊技者に対して、当該遊技回において後に実行される演出の内容について種々の推測をさせ、変化態様情報に基づいた期待感を付与することができる。
【３７５２】
＜特徴αＲ群＞
特徴αＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【３７５３】
［特徴αＲ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、
前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）と、
前記所定の量を変化させることを示唆する演出である第１の演出（第４実施形態の変形例１４におけるポイント付与示唆演出）を実行する第１演出実行手段と、
前記第１の演出が実行された後に、前記所定の量を変化させることを示す演出である第２の演出（第４実施形態の変形例１４におけるポイント付与実行演出）を実行する第２演出実行手段と、
を備え、

前記第２演出実行手段は、
第１の場合には、前記第１の演出が１回実行された後に、前記第２の演出を１回実行し、第２の場合には、前記第１の演出が１回実行された後に、前記第２の演出をＮ（Ｎ≧２の整数）回実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３７５４】
特徴αＲ１によれば、第１の演出は所定の量を変化させることを示唆する演出であるので、第１の演出を認識した遊技者に対して、所定の量が変化する可能性があるという期待感を付与することができる。第２の演出は所定の量を変化させることを示す演出であるので、第２の演出を認識した遊技者に対して、所定の量が変化したことを認識させ、優越感や満足感を付与することができる。よって、第１の演出が１回実行された後に第２の演出がＮ回実行された場合には、遊技者に対して、第１の演出が１回実行された後に所定の量がＮ回変化したと認識させることができる。その結果、第１の演出を認識した遊技者に対して、その後に、所定の量が何回変化するのかといった期待感を付与することができる。また、第１の演出が１回実行された後に第２の演出がＮ回実行された場合には、第１の演出が実行されたことを認識し、その後に第２の演出が１回実行されると推測していた遊技者に対して、意外性や驚きを付与することができる。
【３７５５】
［特徴αＲ２］
特徴αＲ１に記載の遊技機であって、
前記変化手段は、変化させる前記所定の量の変化量に対応する情報である変化量情報を取得する変化量情報取得手段を備え、
前記第２演出実行手段は、
前記第１の場合には、前記第１の演出が１回実行された後に、前記変化量情報に対応する変化量だけ前記所定の量を変化させることを示す前記第２の演出を１回実行し、
前記第２の場合には、前記変化量情報に対応する変化量をＮ個に分割し、前記第１の演出が１回実行された後に、前記Ｎ個に分割した各１個ずつの変化量である分割変化量だけ前記所定の量を変化させることを示す前記第２の演出をＮ回実行する手段を備える（第４実施形態の変形例１４）
ことを特徴とする遊技機。
【３７５６】
特徴αＲ２によれば、第１の場合も第２の場合も、実行する第１の演出に対応して変化量情報を取得すればよいので、第２の場合のように第２の演出をＮ回実行する場合であっても、変化量情報を取得する処理までは第１の場合と同じであり、処理を簡易化することができる。また、変化量情報は、当該情報が第１の場合として用いられる場合と第２の場合として用いられる場合とを区別することなく設定することができ、変化量情報の設定を簡易化することができる。
【３７５７】
［特徴αＲ３］
特徴αＲ１に記載の遊技機であって、
前記変化手段は、１回の前記第２の演出において変化させることを示す所定の量の変化量に対応する情報である第２演出用変化量情報を取得する第２演出用変化量情報取得手段を備え、
前記第２演出実行手段は、
前記第１の場合には、１個の前記第２演出用変化量情報を取得し、前記第１の演出が１回実行された後に、取得した前記第２演出用変化量情報に対応する変化量分の前記所定の量を変化させることを示す前記第２の演出を１回実行し、
前記第２の場合には、Ｎ個の前記第２演出用変化量情報を取得し、前記第１の演出が１回実行された後に、取得したＮ個の前記各第２演出変化量情報に対応する変化量分の前記所定の量を変化させることを示す前記第２の演出を、前記取得したＮ個の前記各第２演出

変化量情報に対応してＮ回実行する（第４実施形態の変形例１４）
ことを特徴とする遊技機。
【３７５８】
特徴αＲ３によれば、第２の場合には、実行する第２の演出の回数に応じた個数の第２演出用変化量情報を取得すればよいので、例えば、取得した１個の第２演出用変化量情報に対応する変化量を、実行する第２の演出の回数に応じてＮ個に分割するといった処理を実行する必要がなく、処理を簡易化することができる。
【３７５９】
［特徴αＲ４］
特徴αＲ１または特徴αＲ２に記載の遊技機であって、
特定の処理（第４実施形態におけるボタン押下演出）を実行する特定処理実行手段を備え、
前記特定処理実行手段は、
前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合より、前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の方が、前記遊技回において前記特定の処理を実行する確率が高く、
前記変化手段は、
前記特定処理実行手段が前記特定の処理を実行する場合に、前記特定の処理（ボタン押下演出）が実行されるまでに、前記所定の量（蓄積ポイント）を、予め設定された閾値（１０ポイント）に達するように変化させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３７６０】
特徴αＲ４によれば、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない場合より、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合の方が、遊技回において特定の処理を実行する確率が高いので、特定の処理を実行することによって、遊技者に対して、大きな期待感を付与することができる。また、変化手段は、特定処理実行手段が特定の処理を実行する場合に、特定の処理が実行されるまでに、所定の量を、予め設定された閾値に達するように変化させるので、所定の量を変化させる毎に遊技者に期待感を付与することができる。すなわち、第２の演出を実行するたびに、遊技者に期待感を付与することができる。従って、所定の量の変化（第２の演出の実行）、および、特定の処理の実行によって、遊技者に対して、段階的に期待感を付与することができる。
【３７６１】
＜特徴αＳ群＞
特徴αＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【３７６２】
［特徴αＳ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、
前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）と、
前記所定の量を変化させることを示唆する演出である第１の演出（第４実施形態の変形例１０における第１の演出）を実行する第１演出実行手段と、
前記第１の演出が実行された後に、前記所定の量を変化させることを示す演出である第２の演出（第４実施形態の変形例１０における第２の演出）を実行する第２演出実行手段

と、
を備え、
前記第１演出実行手段は、
第１の遊技回より後に実行される遊技回である第２の遊技回において前記変化手段が前記所定の量を変化させる場合に、
前記第２の遊技回において前記変化手段が前記所定の量を変化させることに対応する前記第１の演出を、前記第１の遊技回において開始する手段と、
前記第２の遊技回において前記変化手段が前記所定の量を変化させることに対応する前記第１の演出を、前記第２の遊技回において開始する手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３７６３】
特徴αＳ１によれば、第１の演出は所定の量を変化させることを示唆する演出であるので、第１の演出を認識した遊技者に対して、所定の量が変化する可能性があるという期待感を付与することができる。第２の演出は所定の量を変化させることを示す演出であるので、第２の演出を認識した遊技者に対して、所定の量が変化したことを認識させ、優越感や満足感を付与することができる。また、第２の遊技回において変化手段が所定の量を変化させることに対応する第１の演出を、第１の遊技回において開始する場合と、第２の遊技回において実行する場合とがある。換言すれば、所定の遊技回において、第１の演出が実行された場合には、所定の量が当該所定遊技回において変化する場合と、当該所定の遊技回より後に実行される遊技回において変化する場合とがあり、第１の演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、そのいずれの場合であるのかといった推測をさせ、期待感を付与することができる。
【３７６４】
［特徴αＳ２］
特徴αＳ１に記載の遊技機であって、
前記第１演出実行手段は、
前記第２の遊技回において前記変化手段が前記所定の量を変化させる場合に、
前記第２の遊技回において前記変化手段が変化させる前記所定の量の変化量を前記第１の遊技回において報知する手段と、
前記第２の遊技回において前記変化手段が変化させる前記所定の量の変化量を前記第２の遊技回において報知する手段と、
を備える（第４実施形態の変形例１０）
ことを特徴とする遊技機。
【３７６５】
特徴αＳ２によれば、第２の遊技回において所定の量を変化させる場合に、第２の遊技回において変化させる所定の量の変化量を第１の遊技回において報知する場合と、第２の遊技回において変化させる所定の量の変化量を第２の遊技回において報知する場合とがある。換言すれば、所定の遊技回において、所定の量の変化量が報知された場合に、当該所定の遊技回において、報知された変化量に対応する所定の量が変化する場合と、当該所定の遊技回より後に実行される遊技回において、報知された変化量に対応する所定の量が変化する場合とがあり、所定の量の変化量が報知されたことを認識した遊技者に対して、そのいずれの場合であるのかといった推測をさせ、期待感を付与することができる。
【３７６６】
［特徴αＳ３］
特徴αＳ１または特徴αＳ２に記載の遊技機であって、
前記変化手段が変化させることによって前記所定の量が予め設定された閾値に達した場合に特定の処理（第４実施形態におけるボタン押下演出）を実行する特定処理実行手段と、
前記変化手段が変化させた前記所定の量を、予め設定された初期値に戻すリセット処理

（第４実施形態におけるポイントリセット処理）を実行するリセット手段と、
を備え、
前記リセット手段は、
第１の場合（遊技回が繰越遊技回ではない場合）には、遊技回において変化した前記所定の量を、当該遊技回の終了を契機として初期値に戻し、第２の場合（遊技回が繰越遊技回である場合）には、遊技回において変化した前記所定の量を、当該遊技回の終了を契機として初期値に戻さない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３７６７】
特徴αＳ３によれば、所定の量は、遊技回の終了を契機として初期値に戻る場合と、戻らない場合とがあるので、遊技回の終了時点においても、遊技者に所定の量について注目させることができる。また、遊技回において所定の量が閾値に達しなかった場合であっても、所定の量が当該遊技回の終了時に初期値に戻らず次回の遊技回まで維持され、次回の遊技回において所定の量が閾値に達する可能性があるといった期待感を遊技者に付与することができる。よって、特徴αＳ１によって、第１の演出が実行された場合に、所定の量が当該所定遊技回において変化する場合と、当該所定の遊技回より後に実行される遊技回において変化する場合とがあり、さらに、当該特徴αＳ３によって、所定の量が変化した場合に、当該所定の量が遊技回の終了を契機として初期値に戻る場合と戻らない場合とがあるので、遊技回の移行時における様々な期待感を遊技者に付与することができる。
【３７６８】
＜特徴αＴ群＞
特徴αＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【３７６９】
［特徴αＴ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、
前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）を備え、
前記演出実行手段は、前記変化手段が所定の量を変化させる場合に、前記所定の量が変化することを示す演出である変化演出（ポイント付与演出）を実行する変化演出実行手段を備え、
前記変化演出実行手段は、前記変化手段が前記所定の量を変化させる前記遊技回に対応する前記特別情報に基づいて、前記変化演出（第４実施形態の変形例１１におけるポイント付与演出）の態様を決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３７７０】
特徴αＴ１によれば、変化演出実行手段は変化手段が所定の量を変化させる遊技回に対応する特別情報に基づいて変化演出の態様を決定するので、実行される変化演出の態様に対して遊技者を注目させることができ。また、変化演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、所定の量が変化する遊技回に対する期待感を付与することができる。
【３７７１】
［特徴αＴ２］
特徴αＴ１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、
前記遊技回に対応する前記特別情報に基づいて、前記遊技回において実行する演出である遊技回演出（第４実施形態の変形例１１における演出シナリオ）を決定する遊技回演出決定手段を備え、
前記変化演出実行手段は、前記遊技回演出（第４実施形態の変形例１１における演出シナリオ）の内容に基づいて、前記変化演出（第４実施形態の変形例１１におけるポイント付与演出）の態様を決定する手段を備える
ことを特徴する遊技機。
【３７７２】
特徴αＴ２によれば、変化演出実行手段は、遊技回演出の内容に基づいて、変化演出の態様を決定するので、変化演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、その変化演出の態様に基づいて、その後に実行される遊技回演出の内容について推測させることができ、遊技者に期待感を付与することができる。
【３７７３】
［特徴αＴ３］
特徴αＴ２に記載の遊技機であって、
前記変化演出実行手段は、
前記遊技回演出に特定の演出が含まれる場合であって、前記特定の演出が実行されるよりも前に前記変化手段が前記所定の量を変化させる場合には、当該所定の量が変化することを示す前記変化演出を特定の態様で実行する手段を備える（第４実施形態の変形例１１）
ことを特徴する遊技機。
【３７７４】
特徴αＴ３によれば、変化演出実行手段は、遊技回演出に特定の演出が含まれる場合であって、特定の演出が実行されるよりも前に変化手段が所定の量を変化させる場合には、当該所定の量が変化することを示す変化演出を特定の態様で実行するので、実行される各変化演出の態様と、その後に実行される遊技回演出の内容との関係性を遊技者に考察させ、変化演出が実行されるたびに、その後に実行される遊技回演出の内容を推測させる。さらに、推測した遊技回演出の内容に基づいて、当該遊技回に対応する特別情報に対する期待感を付与することができる。
【３７７５】
＜特徴αＵ群＞
特徴αＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【３７７６】
［特徴αＵ１］
所定の量を表示する所定量表示手段と、
前記表示されている前記所定の量に演算処理が実行されることを示唆する態様の演出である演算示唆演出を実行する演算示唆演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演算示唆演出実行手段は、
１回の前記演算示唆演出として、前記表示されている前記所定の量に加算処理が実行されることを示唆する態様または前記表示されている前記所定の量に乗算処理が実行されることを示唆する態様のいずれか一方の態様から、前記表示されている前記所定の量に加算処理が実行されることを示唆する態様または前記表示されている前記所定の量に乗算処理が実行されることを示唆する態様のいずれか他方の態様に変化させる演出である演算処理態様変化演出を実行する演算処理態様変化演出実行手段を備える（第４実施形態における変形例１５）、
ことを特徴とする遊技機。
【３７７７】

特徴αＵ１によれば、演算示唆演出の態様を変化させることによって、表示されている所定の量に対して実行される演算方法が変化したと認識させることができ、意外性を付与することができる。また、所定の量に対して実行される演算方法によって、演算処理が実行された後の新たな所定の量が大きく異なる場合があることから、演算示唆演出の態様を変化させることによって、遊技者に対して緊迫感を付与するとともに、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。

【３７７８】

［特徴αＵ２］

特徴αＵ１に記載の遊技機であって、

前記表示されている前記所定の量に加算処理が実行されることを示唆する態様は、加法を示す算術記号である「＋」を表示する態様である加法記号表示態様であり、

前記表示されている前記所定の量に乗算処理が実行されることを示唆する態様は、乗法を示す算術記号である「×」を表示する態様である乗法記号表示態様であり、

前記演算処理態様変化演出実行手段は、

前記演算処理態様変化演出として、表示されている加法を示す算術記号である「＋」または乗法を示す算術記号である「×」のいずれか一方の記号を回転させて、加法を示す算術記号である「＋」または乗法を示す算術記号である「×」のいずれか他方の表示に変化させる演出を実行する手段を備える（第４実施形態における変形例１５）

ことを特徴とする遊技機。

【３７７９】

特徴αＵ２によれば、「＋」と「×」といった、ほぼ同じ線画の記号を回転させる処理を実行することで、その意味を大きく変えることができるので、簡易な処理にも関わらず、遊技者に対して大きな緊迫感を付与するとともに、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。

【３７８０】

［特徴αＵ３］

特徴αＵ１または特徴αＵ２のいずれか一つに記載の遊技機であって、

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、

前記遊技回において前記所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）と、

特定の処理（第４実施形態におけるボタン押下演出）を実行する特定処理実行手段と、

を備え、

前記特定処理実行手段は、

前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合より、前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の方が、前記遊技回において前記特定の処理を実行する確率が高く、

前記変化手段は、

前記特定処理実行手段が前記特定の処理を実行する場合に、前記特定の処理（ボタン押下演出）が実行されるまでに、前記所定の量（蓄積ポイント）を、予め設定された閾値（１０ポイント）に達するように変化させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３７８１】

特徴αＵ３によれば、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない場合より、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合の方が、遊技回において特定の処理を実行する確率が高いので、特定の処理を実行することによって、遊技者に対して、大き

な期待感を付与することができる。また、変化手段は、特定処理実行手段が特定の処理を実行する場合に、特定の処理が実行されるまでに、所定の量を、予め設定された閾値に達するように変化させるので、所定の量を変化させる毎に遊技者に期待感を付与することができる。よって、演算示唆演出の態様が変化することに対する遊技者の緊迫感をより一層増大させることができるとともに、演算示唆演出の態様を変化させた場合に、遊技者の遊技に対する期待感に大きな抑揚を付与することができる。

【３７８２】

＜特徴αＶ群＞

特徴αＶ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。

【３７８３】

［特徴αＶ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

を備える遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、

前記遊技回において所定の量（第４実施形態における蓄積ポイント）を変化させる変化手段（ポイント付与演出を実行する機能）と、

前記所定の量を表示する所定量表示手段と、

前記所定の量が変化することに先立って、前記表示されている前記所定の量に乗算処理が実行されることを示唆する態様の演出である乗算態様演出を実行する乗算態様演出実行手段と、

を備え（第４実施形態における変形例１５）、

前記所定量表示手段は、

前記乗算態様演出実行手段が前記乗算態様演出を実行した場合に、前記表示されている前記所定の量を乗算した結果の量である乗算結果量を新たな所定の量として表示する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３７８４】

特徴αＶ１によれば、乗算態様演出を実行する乗算態様演出実行手段を備えるので、乗算態様演出の実行を認識した遊技者に対して、所定の量に乗算される値に対する期待感を付与することができ、乗算態様演出に対して注目させることができる。

【３７８５】

［特徴αＶ２］

特徴αＶ１に記載の遊技機であって、

前記乗算態様演出実行手段は、

前記表示されている前記所定の量に乗算する値の大きさに応じて、実行する前記乗算態様演出の態様を制御する手段を備える（第４実施形態における変形例１５）

ことを特徴する遊技機。

【３７８６】

特徴αＶ２によれば、乗算態様演出実行手段は、表示されている所定の量に乗算する値の大きさに応じて、実行する乗算態様演出の態様を制御するので、乗算態様演出の態様に注目させることができる。

【３７８７】

［特徴αＶ３］

特徴αＶ１または特徴αＶ２に記載の遊技機であって、

前記所定量表示手段は、

前記乗算態様演出実行手段が前記乗算態様演出を実行した場合に、前記表示されている前記所定の量を乗算した結果の量である乗算結果量より多い量を新たな所定の量として表示する手段を備える（第４実施形態における変形例１５）
ことを特徴とする遊技機。
【３７８８】
特徴αＶ３によれば、乗算態様演出実行手段が乗算態様演出を実行した場合に、表示されている所定の量を乗算した結果の量である乗算結果量より多い量を新たな所定の量として表示するので、当該乗算結果量より多い新たな所定の量を認識した遊技者に意外性と幸福感を付与することができる。
【３７８９】
［特徴αＶ４］
特徴αＶ１から特徴αＶ３のいずれか一つに記載の遊技機であって
前記所定の量が変化することに先立って、前記表示されている前記所定の量に加算処理が実行されることを示唆する態様の演出である加算態様演出を実行する加算態様演出実行手段を備え、
前記所定量表示手段は、
前記加算態様演出実行手段が前記加算態様演出を実行した場合に、前記表示されている前記所定の量を加算した結果の量である加算結果量を新たな所定の量として表示する手段を備える（第４実施形態）
ことを特徴とする遊技機。
【３７９０】
特徴αＶ４によれば、加算態様演出実行手段を備えるので、遊技者に対して、加算態様演出が実行されるのか乗算態様演出が実行されるのかといった緊迫感や緊張感を付与することができる。
【３７９１】
［特徴αＶ５］
特徴αＶ１から特徴αＶ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定の量が変化することに先立って、前記表示されている前記所定の量に加算処理が実行されることを示唆する態様の演出である加算態様演出を実行する加算態様演出実行手段を備え、
前記所定量表示手段は、
前記加算態様演出実行手段が前記加算態様演出を実行した場合には、前記表示されている前記所定の量を加算した結果の量である加算結果量より多い量を新たな所定の量として表示する手段を備える（第４実施形態における変形例１５）
ことを特徴とする遊技機。
【３７９２】
特徴αＶ５によれば、加算態様演出実行手段が加算態様演出を実行した場合に、表示されている所定の量を乗算した結果の量である加算結果量より多い量を新たな所定の量として表示するので、当該加算結果量より多い新たな所定の量を認識した遊技者に意外性と幸福感を付与することができる。
【３７９３】
なお、上記特徴αＧ群～特徴αＶ群の発明は、以下の課題を解決する。
【３７９４】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特許文献１）。
【３７９５】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【３７９６】

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【３７９７】

＜特徴αＷ群＞

特徴αＷ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態から抽出される。

【３７９８】

［特徴αＷ１］

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。

【３７９９】

特徴αＷ１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。

【３８００】

［特徴αＷ２］

特徴αＷ１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。

【３８０１】

特徴αＷ２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。

【３８０２】

［特徴αＷ３］

特徴αＷ１または特徴αＷ２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。

【３８０３】

特徴αＷ３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。

【３８０４】

［特徴αＷ４］

特徴αＷ１から特徴αＷ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第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。
【３８０５】
特徴αＷ４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αＷ４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。
【３８０６】
［特徴αＷ５］
特徴αＷ１から特徴αＷ４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。
【３８０７】
特徴αＷ５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。
【３８０８】
［特徴αＷ６］
特徴αＷ５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。
【３８０９】
特徴αＷ６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。
【３８１０】
［特徴αＷ７］
特徴αＷ１から特徴αＷ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記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。
【３８１１】
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αＷ７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。
【３８１２】
［特徴αＷ８］
特徴αＷ１から特徴αＷ７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。
【３８１３】
特徴αＷ８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。
【３８１４】
［特徴αＷ９］
特徴αＷ１から特徴αＷ８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。
【３８１５】
特徴αＷ９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。
【３８１６】
［特徴αＷ１０］
特徴αＷ１から特徴αＷ９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。
【３８１７】
特徴αＷ１０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。
【３８１８】
＜特徴αＸ群＞
特徴αＸ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態から抽出される。
【３８１９】
［特徴αＸ１］
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１９８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１９８）、
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１９８）
ことを特徴とする遊技機。
【３８２０】
特徴αＸ１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。
【３８２１】
［特徴αＸ２］
特徴αＸ１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１９８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１９９、図２００）、
前記音出力手段は、前記第１の出力態様に復帰するとともに、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１９９、図２００）
ことを特徴とする遊技機。
【３８２２】
特徴αＸ２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。
【３８２３】
［特徴αＸ３］
特徴αＸ１または特徴αＸ２に記載の遊技機であって、
前記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。

【３８２４】
特徴αＸ３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。
【３８２５】
［特徴αＸ４］
特徴αＸ１から特徴αＸ３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。
【３８２６】
特徴αＸ４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。
【３８２７】
［特徴αＸ５］
特徴αＸ１から特徴αＸ４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。
【３８２８】
特徴αＸ５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。
【３８２９】
＜特徴αＹ群＞
特徴αＹ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態から抽出される。
【３８３０】
［特徴αＹ１］
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２３４に示す例では背景動画、図２３５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２３４

、図２３５）、
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２３４、図２３５）
ことを特徴とする遊技機。
【３８３１】
特徴αＹ１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。
【３８３２】
また、特徴αＹ１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。
【３８３３】
［特徴αＹ２］
特徴αＹ１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１９８）、
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２３６）、
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。
【３８３４】
特徴αＹ２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。
【３８３５】
また、特徴αＹ２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。

【３８３６】

［特徴αＹ３］

特徴αＹ２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１９８）、

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２３７）、

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。

【３８３７】

特徴αＹ３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。

【３８３８】

［特徴αＹ４］

特徴αＹ１から特徴αＹ３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。

【３８３９】

特徴αＹ４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αＹ４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。

【３８４０】

［特徴αＹ５］

特徴αＹ１から特徴αＹ４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。

【３８４１】
特徴αＹ５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。
【３８４２】
［特徴αＹ６］
特徴αＹ５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。
【３８４３】
特徴αＹ６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αＹ６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。
【３８４４】
［特徴αＹ７］
特徴αＹ２から特徴αＹ３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。
【３８４５】
特徴αＹ７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αＹ７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。
【３８４６】

［特徴αＹ８］
特徴αＹ２から特徴αＹ４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。
【３８４７】
特徴αＹ８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。
【３８４８】
［特徴αＹ９］
特徴αＹ８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。
【３８４９】
特徴αＹ９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αＹ９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。
【３８５０】
なお、上記特徴αＷ群、特徴αＸ群、特徴αＹ群の発明は、以下の課題を解決する。
【３８５１】
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。
【３８５２】
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。
【３８５３】
＜特徴αＺ群＞

特徴αＺ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態から抽出される。

【３８５４】

［特徴αＺ１］

音（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１）が記録されたデータである音データ（図２５６のＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ、図２９９の単一のＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データ）に基づいて前記音を再生する再生手段（音声チャンネル１における再生機能）と、

前記再生手段によって再生されている前記音を出力可能な出力手段（スピーカー４６）と、

を備える遊技機であって、

前記再生手段は、

前記音データに記録された前記音を時間的な先頭の位置から時間的な最後の位置まで再生した後、当該音データに記録された前記音の前記時間的な先頭の位置より後の予め定められた時間的な位置から当該音データに記録された前記音の再生を開始する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３８５５】

特徴αＺ１によれば、音データに記録された音を時間的な先頭の位置から時間的な最後の位置まで再生した後、当該音データに記録された音の時間的な先頭の位置より後の予め定められた時間的な位置から当該音データに記録された音の再生を開始するので、音データに記録された音の全体が繰り返し再生されることによる遊技者の気分の低下を抑制することができる。

【３８５６】

具体的には、例えば、音データに記録された音が楽曲であり、当該楽曲の予め定められた時間的な位置が、当該楽曲の前奏に相当する前奏部と当該楽曲のメインメロディに相当する主要部との切れ目に設定されている構成を採用すれば、当該楽曲の前奏部及び主要部が再生された後は、当該楽曲の主要部から再生が開始されることになる。したがって、楽曲の主要部を聴いて盛り上がっていた遊技者の気分が、再び前奏部が再生されることによって低下してしまうことを抑制することができる。

【３８５７】

［特徴αＺ２］

特徴αＺ１に記載の遊技機であって、

前記音データは、楽曲が記録されたデータであり、

前記音データに記録された前記楽曲の前記予め定められた時間的な位置は、当該楽曲の小節の切れ目と一致している

ことを特徴とする遊技機。

【３８５８】

特徴αＺ２によれば、楽曲の時間的な最後の位置まで再生した後、当該楽曲の小節の切れ目から再生を開始するので、遊技者に違和感を与えることなく、当該楽曲の時間的な先頭の位置とは異なる時間的な位置から当該楽曲の再生を開始することができる。

【３８５９】

［特徴αＺ３］

特徴αＺ１または特徴２に記載の遊技機であって、

前記音データは、声を含んだ音が記録されたデータであり、

前記音データに記録された前記声を含んだ音の前記予め定められた時間的な位置は、当該声を含んだ音の再生時間のうち当該声が含まれていない期間の中の時間的な位置である

ことを特徴とする遊技機。

【３８６０】

特徴αＺ３によれば、音データに記録された音が時間的な最後の位置まで再生された後に、声が途中から再生されないので、音データに記録された音が時間的な最後の位置まで再生された後に、声が途中から再生されてしまうといった違和感や不快感を遊技者に与え

ることなく、当該声を含んだ音の再生を開始することができる。
【３８６１】
［特徴αＺ４］
特徴αＺ１から特徴αＺ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記音データは、少なくとも、第１の分割音データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１の前奏部を構成する音声データ）と、第２の分割音データ（ＢＧＭ用楽曲の主要部を構成する音声データ）とによって構成されており、
前記再生手段は、前記第１の分割音データに記録された音を再生した後、前記第２の分割音データに記録された音を再生する手段を備え、
前記音データに記録された前記音の前記予め定められた時間的位置は、前記第２の分割音データに記録された音の時間的な先頭の位置である
ことを特徴とする遊技機。
【３８６２】
特徴αＺ４によれば、記録されている音の時間的な位置を指定して再生を開始することが不可能又は困難な形式のデータに音が記録されている構成であっても、当該データに記録された音を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。
【３８６３】
＜特徴βＡ群＞
特徴βＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態から抽出される。
【３８６４】
［特徴βＡ１］
第１の音（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１）が記録されたデータである第１の音データ（図２５６のＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ、図２９９の単一のＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データ）に基づいて前記第１の音を再生する第１の再生手段（音声チャンネル１における再生機能）と、
前記第１の再生手段によって再生されている前記第１の音を出力可能な出力手段（スピーカー４６）と、
前記第１の音が前記出力手段から出力されない消音状態を開始させる消音状態開始手段と、
前記消音状態を終了させる消音状態終了手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１の再生手段は、
前記第１の音データに記録された前記第１の音を予め定められた複数の時間的な位置（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する各音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データに設定された複数の再生開始位置）から再生を開始することが可能であり、
前記消音状態の開始の時点において前記第１の音データに記録された前記第１の音を再生していた場合において、前記消音状態の開始後も当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を継続している場合または継続していると仮定した場合における当該第１の音の時間的な再生位置である消音状態中再生位置を特定可能な処理を実行する手段と、
前記消音状態の終了を契機として、当該第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位置のうち、前記消音状態が終了する時点における前記消音状態中再生位置（図２５７ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２主要部音声データに記録された音声の時間的な途中の位置）の直後に位置する前記予め定められた時間的な位置（図２５７ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第３主要部音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置）から当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を開始する手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３８６５】

特徴βＡ１によれば、消音状態中においても第１の音が継続して再生されており、消音状態の終了後もそのまま当該第１の音の再生が継続していることを期待している遊技者による消音状態の終了後における当該第１の音の時間的な位置の想像と、消音状態の終了を契機として実際に再生が開始された当該第１の音の時間的な位置とのずれを抑制しつつ、当該第１の音を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。この結果、例えば、第１の音データに記録された第１の音の予め定められた複数の時間的な位置が、当該時間的な位置から第１の音の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されていれば、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該第１の音の再生を開始することができる。

【３８６６】

［特徴βＡ２］

特徴βＡ１に記載の遊技機であって、

第２の音（リーチ演出Ｒ１に対応した音声）が記録された第２の音データ（リーチ演出Ｒ１に対応した音声データ）に基づいて前記第２の音を再生する第２の再生手段（音声チャンネル２における再生機能）を備え、

前記出力手段は、前記第２の再生手段によって再生されている前記第２の音を出力可能であり、

前記消音状態開始手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の開始を契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を開始させる手段を備え、

前記消音状態終了手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の終了を契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を終了させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３８６７】

特徴βＡ２によれば、第２の再生手段による第２の音の再生中は、第１の音が出力手段から出力されない消音状態となるので、第２の音をより一層際立たせることができ、遊技者の注意を第２の音に集中させることができる。

【３８６８】

［特徴βＡ３］

特徴βＡ１または特徴βＡ２に記載の遊技機であって、

前記第１の音データは、楽曲が記録されたデータであり、

前記第１の音データに記録された前記楽曲の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該楽曲の小節の切れ目と一致している

ことを特徴とする遊技機。

【３８６９】

特徴βＡ３によれば、消音状態の終了の際に当該楽曲の小節の切れ目から再生を開始するので、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該楽曲の再生を開始することができる。

【３８７０】

［特徴βＡ４］

特徴βＡ１から特徴βＡ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の音データは、声を含んだ音が記録されたデータであり、

前記第１の音データに記録された前記声を含んだ音の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該声を含んだ音の再生時間のうち当該声が含まれていない期間の中の時間的な位置である

ことを特徴とする遊技機。

【３８７１】

特徴βＡ４によれば、消音状態の終了の際に声が途中から再生されないので、消音状態の終了の際に声が途中から再生されるといった違和感や不快感を遊技者に与えることなく

、当該声を含んだ音の再生を開始することができる。
【３８７２】
［特徴βＡ５］
特徴βＡ１から特徴βＡ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の音データは、複数の分割音データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ）によって構成されており、
前記第１の再生手段は、前記複数の分割音データを順次再生する手段を備え、
前記第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、前記各分割音データに記録された音の時間的な先頭の位置である
ことを特徴とする遊技機。
【３８７３】
特徴βＡ５によれば、記録されている音の時間的な位置を指定して再生を開始することが不可能又は困難な形式のデータに音が記録されている構成であっても、当該データに記録された音を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。
【３８７４】
＜特徴βＢ群＞
特徴βＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態の変形例１から抽出される。
【３８７５】
［特徴βＢ１］
第１の音（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１）が記録されたデータである第１の音データ（図２５６のＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ、図２９９の単一のＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データ）に基づいて前記第１の音を再生する第１の再生手段（音声チャンネル１における再生機能）と、
前記第１の再生手段によって再生されている前記第１の音を出力可能な出力手段（スピーカー４６）と、
前記第１の音が前記出力手段から出力されない消音状態を開始させる消音状態開始手段と、
前記消音状態を終了させる消音状態終了手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１の再生手段は、
前記第１の音データに記録された前記第１の音を予め定められた複数の時間的な位置（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する各音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データに設定された複数の再生開始位置）から再生を開始することが可能であり、
前記消音状態の開始の時点において前記第１の音データに記録された前記第１の音を再生していた場合において、前記消音状態の開始後も当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を継続している場合または継続していると仮定した場合における当該第１の音の時間的な再生位置である消音状態中再生位置を特定可能な処理を実行する手段と、
当該第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位置のうち、前記消音状態中再生位置が前記消音状態の開始後に最初に到達した時間的位置（図２８８ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第１主要部音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置）を特定可能な情報を記憶する手段と、
前記消音状態の終了を契機として、前記記憶した情報から特定される前記予め定められた時間的な位置から当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を開始する手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３８７６】
特徴βＢ１によれば、消音状態の終了を契機として再生を開始する第１の音の時間的な

位置は、消音状態中における消音状態中再生位置が最初に到達した当該第１の音の予め定められた時間的な位置となるので、消音状態の開始から消音状態の終了までの期間に出力手段から出力されずに遊技者が聴くことのできない第１の音の時間的長さが長くなってしまうことを抑制することができる。したがって、消音状態中に第１の音の聴きたい部分が終了して聞くことができなかったといった遊技者の不満の発生を抑制しつつ、当該第１の音を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。この結果、例えば、第１の音データに記録された第１の音の予め定められた複数の時間的な位置が、当該時間的な位置から第１の音の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されていれば、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該第１の音の再生を開始することができる。

【３８７７】

［特徴βＢ２］

特徴βＢ１に記載の遊技機であって、

第２の音（リーチ演出Ｒ１に対応した音声）が記録された第２の音データ（リーチ演出Ｒ１に対応した音声データ）に基づいて前記第２の音を再生する第２の再生手段（音声チャンネル２における再生機能）を備え、

前記出力手段は、前記第２の再生手段によって再生されている前記第２の音を出力可能であり、

前記消音状態開始手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の開始を契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を開始させる手段を備え、

前記消音状態終了手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の終了を契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を終了させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３８７８】

特徴βＢ２によれば、第２の再生手段による第２の音の再生中は、第１の音が出力手段から出力されない消音状態となるので、第２の音をより一層際立たせることができ、遊技者の注意を第２の音に集中させることができる。

【３８７９】

［特徴βＢ３］

特徴βＢ１または特徴βＢ２に記載の遊技機であって、

前記第１の音データは、楽曲が記録されたデータであり、

前記第１の音データに記録された前記楽曲の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該楽曲の小節の切れ目と一致している

ことを特徴とする遊技機。

【３８８０】

特徴βＢ３によれば、消音状態の終了の際に当該楽曲の小節の切れ目から再生を開始するので、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該楽曲の再生を開始することができる。

【３８８１】

［特徴βＢ４］

特徴βＢ１から特徴βＢ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の音データは、声を含んだ音が記録されたデータであり、

前記第１の音データに記録された前記声を含んだ音の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該声を含んだ音の再生時間のうち当該声が含まれていない期間の中の時間的な位置である

ことを特徴とする遊技機。

【３８８２】

特徴βＢ４によれば、消音状態の終了の際に声が途中から再生されないので、消音状態

の終了の際に声が途中から再生されるといった違和感や不快感を遊技者に与えることなく、当該声を含んだ音の再生を開始することができる。

【３８８３】

［特徴βＢ５］

特徴βＢ１から特徴βＢ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の音データは、複数の分割音データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ）によって構成されており、

前記第１の再生手段は、前記複数の分割音データを順次再生する手段を備え、

前記第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、前記各分割音データに記録された音の時間的な先頭の位置である

ことを特徴とする遊技機。

【３８８４】

特徴βＢ５によれば、記録されている音の時間的な位置を指定して再生を開始することが不可能又は困難な形式のデータに音が記録されている構成であっても、当該データに記録された音を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。

【３８８５】

＜特徴βＣ群＞

特徴βＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態の変形例２から抽出される。

【３８８６】

［特徴βＣ１］

第１の音（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１）が記録されたデータである第１の音データ（図２５６のＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ、図２９９の単一のＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データ）に基づいて前記第１の音を再生する第１の再生手段（音声チャンネル１における再生機能）と、

前記第１の再生手段によって再生されている前記第１の音を出力可能な出力手段（スピーカー４６）と、

前記第１の音が前記出力手段から出力されない消音状態を開始させる消音状態開始手段と、

前記消音状態を終了させる消音状態終了手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１の再生手段は、

前記第１の音データに記録された前記第１の音を予め定められた複数の時間的な位置（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する各音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データに設定された複数の再生開始位置）から再生を開始することが可能であり、

前記消音状態の開始の時点において前記第１の音データに記録された前記第１の音を再生していた場合には、

前記消音状態の終了を契機として、当該第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位置の中から選択して設定した一の時間的な位置から当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を開始する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３８８７】

特徴βＣ１によれば、遊技者は、消音状態の開始の時点において再生されていた第１の音が、消音状態の終了時に、当該第１の音の予め定められたどの時間的位置から再生が開始されるのかを予測することができない。したがって、遊技者に意外性や驚きを与えることができ、遊技が単調になってしまうことを抑制しつつ、当該第１の音を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。この結果、例えば、第１の音データに記録された第１の音の予め定められた複数の時間的な位置が、当該時間的な位置から第１の音の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されていれば、消音状態

の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該第１の音の再生を開始することができる。

【３８８８】

［特徴βＣ２］

特徴βＣ１に記載の遊技機であって、

第２の音（リーチ演出Ｒ１に対応した音声）が記録された第２の音データ（リーチ演出Ｒ１に対応した音声データ）に基づいて前記第２の音を再生する第２の再生手段（音声チャンネル２における再生機能）を備え、

前記出力手段は、前記第２の再生手段によって再生されている前記第２の音を出力可能であり、

前記消音状態開始手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の開始を契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を開始させる手段を備え、

前記消音状態終了手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の終了を契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を終了させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３８８９】

特徴βＣ２によれば、第２の再生手段による第２の音の再生中は、第１の音が出力手段から出力されない消音状態となるので、第２の音をより一層際立たせることができ、遊技者の注意を第２の音に集中させることができる。

【３８９０】

［特徴βＣ３］

特徴βＣ１または特徴βＣ２に記載の遊技機であって、

前記第１の音データは、楽曲が記録されたデータであり、

前記第１の音データに記録された前記楽曲の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該楽曲の小節の切れ目と一致している

ことを特徴とする遊技機。

【３８９１】

特徴βＣ３によれば、消音状態の終了の際に当該楽曲の小節の切れ目から再生を開始するので、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該楽曲の再生を開始することができる。

【３８９２】

［特徴βＣ４］

特徴βＣ１から特徴βＣ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の音データは、声を含んだ音が記録されたデータであり、

前記第１の音データに記録された前記声を含んだ音の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該声を含んだ音の再生時間のうち当該声が含まれていない期間の中の時間的な位置である

ことを特徴とする遊技機。

【３８９３】

特徴βＣ４によれば、消音状態の終了の際に声が途中から再生されないので、消音状態の終了の際に声が途中から再生されるといった違和感や不快感を遊技者に与えることなく、当該声を含んだ音の再生を開始することができる。

【３８９４】

［特徴βＣ５］

特徴βＣ１から特徴βＣ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の音データは、複数の分割音データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ）によって構成されており、

前記第１の再生手段は、前記複数の分割音データを順次再生する手段を備え、

前記第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、前記各分割音データに記録された音の時間的な先頭の位置である
ことを特徴とする遊技機。
【３８９５】
特徴βＣ５によれば、記録されている音の時間的な位置を指定して再生を開始することが不可能又は困難な形式のデータに音が記録されている構成であっても、当該データに記録された音を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。
【３８９６】
＜特徴βＤ群＞
特徴βＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態の変形例３から抽出される。
【３８９７】
［特徴βＤ１］
第１の音（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１）が記録されたデータである第１の音データ（図２５６のＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ、図２９９の単一のＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データ）に基づいて前記第１の音を再生する第１の再生手段（音声チャンネル１における再生機能）と、
前記第１の再生手段によって再生されている前記第１の音を出力可能な出力手段（スピーカー４６）と、
前記第１の音が前記出力手段から出力されない消音状態を開始させる消音状態開始手段と、
前記消音状態を終了させる消音状態終了手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１の再生手段は、
前記第１の音データに記録された前記第１の音を予め定められた複数の時間的な位置（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する各音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データに設定された複数の再生開始位置）から再生を開始することが可能であり、
前記消音状態の開始の時点において前記第１の音データに記録された前記第１の音を再生していた場合において、前記消音状態の開始後も当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を継続している場合または継続していると仮定した場合における当該第１の音の時間的な再生位置である消音状態中再生位置を特定可能な処理を実行する手段と、
当該第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位置のうち、前記消音状態中再生位置が前記消音状態の終了前に最後に到達した時間的位置（図２９３ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２主要部音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置）を特定可能な情報を記憶する手段と、
前記消音状態の終了を契機として、前記記憶した情報から特定される前記予め定められた時間的な位置から当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を開始する手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３８９８】
特徴βＤ１によれば、消音状態の終了を契機として再生を開始する第１の音の時間的な位置は、消音状態中における消音状態中再生位置が最後に到達した当該第１の音の予め定められた時間的な位置となるので、消音状態中においても第１の音が継続して再生されており、消音状態の終了後もそのまま当該第１の音の再生が継続していることを期待している遊技者による消音状態の終了後における当該第１の音の時間的な位置の想像と、消音状態の終了を契機として実際に再生が開始された当該第１の音の時間的な位置とのずれを抑制しつつ、当該第１の音を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。この結果、例えば、第１の音データに記録された第１の音の予め定められた複数の時

間的な位置が、当該時間的な位置から第１の音の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されていれば、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該第１の音の再生を開始することができる。

【３８９９】

［特徴βＤ２］

特徴βＤ１に記載の遊技機であって、

第２の音（リーチ演出Ｒ１に対応した音声）が記録された第２の音データ（リーチ演出Ｒ１に対応した音声データ）に基づいて前記第２の音を再生する第２の再生手段（音声チャンネル２における再生機能）を備え、

前記出力手段は、前記第２の再生手段によって再生されている前記第２の音を出力可能であり、

前記消音状態開始手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の開始を契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を開始させる手段を備え、

前記消音状態終了手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の終了を契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を終了させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３９００】

特徴βＤ２によれば、第２の再生手段による第２の音の再生中は、第１の音が出力手段から出力されない消音状態となるので、第２の音をより一層際立たせることができ、遊技者の注意を第２の音に集中させることができる。

【３９０１】

［特徴βＤ３］

特徴βＤ１または特徴βＤ２に記載の遊技機であって、

前記第１の音データは、楽曲が記録されたデータであり、

前記第１の音データに記録された前記楽曲の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該楽曲の小節の切れ目と一致している

ことを特徴とする遊技機。

【３９０２】

特徴βＤ３によれば、消音状態の終了の際に当該楽曲の小節の切れ目から再生を開始するので、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該楽曲の再生を開始することができる。

【３９０３】

［特徴βＤ４］

特徴βＤ１から特徴βＤ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の音データは、声を含んだ音が記録されたデータであり、

前記第１の音データに記録された前記声を含んだ音の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該声を含んだ音の再生時間のうち当該声が含まれていない期間の中の時間的な位置である

ことを特徴とする遊技機。

【３９０４】

特徴βＤ４によれば、消音状態の終了の際に声が途中から再生されないので、消音状態の終了の際に声が途中から再生されるといった違和感や不快感を遊技者に与えることなく、当該声を含んだ音の再生を開始することができる。

【３９０５】

［特徴βＤ５］

特徴βＤ１から特徴βＤ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の音データは、複数の分割音データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ）によって構成されており、

前記第１の再生手段は、前記複数の分割音データを順次再生する手段を備え、
前記第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、前記各分割音データに記録された音の時間的な先頭の位置である
ことを特徴とする遊技機。
【３９０６】
特徴βＤ５によれば、記録されている音の時間的な位置を指定して再生を開始することが不可能又は困難な形式のデータに音が記録されている構成であっても、当該データに記録された音を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。
【３９０７】
＜特徴βＥ群＞
特徴βＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態の変形例４から抽出される。
【３９０８】
［特徴βＥ１］
第１の音（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１）が記録されたデータである第１の音データ（図２５６のＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ、図２９９の単一のＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データ）に基づいて前記第１の音を再生する第１の再生手段（音声チャンネル１における再生機能）と、
前記第１の再生手段によって再生されている前記第１の音を出力可能な出力手段（スピーカー４６）と、
前記第１の音が前記出力手段から出力されない消音状態を開始させる消音状態開始手段と、
前記消音状態を終了させる消音状態終了手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１の再生手段は、
前記消音状態の開始の時点において前記第１の音データに記録された前記第１の音を再生していた場合において、前記消音状態の開始後も当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を継続している場合または継続していると仮定した場合における当該第１の音の時間的な再生位置である消音状態中再生位置を特定可能な処理を実行する手段を備え、
前記消音状態終了手段は、
当該第１の音データに記録された前記第１の音の予め定められた複数の時間的な位置（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する各音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データに設定された複数の再生開始位置）のうちの一の時間的な位置（図２９６ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第３主要部音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置）に前記消音状態中再生位置が到達したタイミングで前記消音状態を終了させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３９０９】
特徴βＥ１によれば、消音状態中において、消音状態中再生位置が第１の音の予め定められた複数の時間的な位置のうちの一の時間的な位置に到達したタイミングで消音状態を終了させるので、例えば、第１の音データに記録された第１の音の予め定められた複数の時間的な位置が、当該時間的な位置から第１の音の出力を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されていれば、遊技者に違和感を与えることなく、当該第１の音の消音状態を終了させて当該第１の音の出力を開始することができる。また、消音状態の開始後も当該第１の音データに記録された第１の音の再生を継続している構成とすれば、当該第１の音の消音状態を終了させるタイミングにおいて当該第１の音の再生を開始する時間的な位置を制御することなく、当該第１の音の消音状態を終了させることのみによって、当該第１の音の予め定められた時間的な位置から当該第１の音の出力を開始させることができる。

【３９１０】
［特徴βＥ２］
特徴βＥ１に記載の遊技機であって、
第２の音（リーチ演出Ｒ１に対応した音声）が記録された第２の音データ（リーチ演出Ｒ１に対応した音声データ）に基づいて前記第２の音を再生する第２の再生手段（音声チャンネル２における再生機能）を備え、
前記出力手段は、前記第２の再生手段によって再生されている前記第２の音を出力可能であり、
前記消音状態開始手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の開始を契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を開始させる手段を備え、
前記消音状態終了手段は、
当該第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた時間的な位置のうち、前記第２の音の再生の終了のタイミングより後の直近の時間的な位置に前記消音状態中再生位置が到達したタイミングで、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を終了させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３９１１】
特徴βＥ２によれば、第２の再生手段による第２の音の再生中は、第１の音が出力手段から出力されない消音状態となるので、第２の音をより一層際立たせることができ、遊技者の注意を第２の音に集中させることができる。さらに、第２の音の再生の終了のタイミングにおける第１の音の消音状態中再生位置によっては、消音状態中再生位置が第１の音の予め定められた時間的な位置に到達するまでの間に時間を要する場合がある。すなわち、第２の音の再生の終了のタイミングと第１の音の消音状態の終了のタイミングとの間に、第２の音も第１の音も出力されていない期間を挟むことができる。ここで、２つの音が無音期間を挟まずに連続して再生されると、当該２つの音のうちの後の音の開始部分を正確に聴き取ることが困難となる場合がある。したがって、本特徴によれば、第２の音の再生の終了のタイミングから第１の音の消音状態の終了のタイミングまでの間に、第２の音も第１の音も出力されていない期間を挟むことができるので、遊技者は、第１の音の消音状態の終了直後の部分（出力開始部分）を正確に聴き取ることが可能となり、第２の音の再生の終了後に、遊技者の注意を第１の音に向けさせることが可能となる。さらに、消音状態の開始後も当該第１の音データに記録された第１の音の再生を継続している構成とすれば、第１の音が第２の音の再生の開始から終了後も継続して出力されていた場合と同じ時間的位置から当該第１の音の出力が再開されるので、第２の音の再生の開始から終了後も第１の音が継続して再生されている様子をイメージしていた遊技者に違和感を与えない。すなわち、本特徴によれば、遊技者に違和感を与えることなく、第２の音の再生の終了後に、第１の音の出力を再開することができる。
【３９１２】
［特徴βＥ３］
特徴βＥ１または特徴βＥ２に記載の遊技機であって、
前記第１の音データは、楽曲が記録されたデータであり、
前記第１の音データに記録された前記楽曲の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該楽曲の小節の切れ目と一致している
ことを特徴とする遊技機。
【３９１３】
特徴βＥ３によれば、消音状態の終了の際に当該楽曲の小節の切れ目から再生を開始するので、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該楽曲の再生を開始することができる。
【３９１４】
［特徴βＥ４］

特徴βＥ１から特徴βＥ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の音データは、声を含んだ音が記録されたデータであり、
前記第１の音データに記録された前記声を含んだ音の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該声を含んだ音の再生時間のうち当該声が含まれていない期間の中の時間的な位置である
ことを特徴とする遊技機。
【３９１５】
特徴βＥ４によれば、消音状態の終了の際に声が途中から再生されないので、消音状態の終了の際に声が途中から再生されるといった違和感や不快感を遊技者に与えることなく、当該声を含んだ音の再生を開始することができる。
【３９１６】
［特徴βＥ５］
特徴βＥ１から特徴βＥ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の音データは、複数の分割音データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ）によって構成されており、
前記第１の再生手段は、前記複数の分割音データを順次再生する手段を備え、
前記第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、前記各分割音データに記録された音の時間的な先頭の位置である
ことを特徴とする遊技機。
【３９１７】
＜特徴βＦ群＞
特徴βＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態から抽出される。
【３９１８】
［特徴βＦ１］
第１の音（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１）が記録されたデータである第１の音データ（図２５６のＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ、図２９９の単一のＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データ）に基づいて前記第１の音を再生する第１の再生手段（音声チャンネル１における再生機能）と、
前記第１の再生手段によって再生されている前記第１の音を出力可能な出力手段（スピーカー４６）と、
前記第１の音が前記出力手段から出力されない消音状態を開始させる消音状態開始手段と、
前記消音状態を終了させる消音状態終了手段と、
を備える遊技機であって、
前記消音状態終了手段は、
前記消音状態を終了させる契機である第１の消音終了契機（リーチ演出Ｒ１に対応した音声の再生の終了、デモ動画の非表示中の消音状態における図柄の変動開始）に基づいて前記消音状態を終了させる第１の消音状態終了手段と、
前記消音状態を終了させる契機である第２の消音終了契機（デモ動画の表示中の消音状態における図柄の変動開始）に基づいて前記消音状態を終了させる第２の消音状態終了手段と、
を備え、
前記第１の再生手段は、
前記第１の音データに記録された前記第１の音を予め定められた複数の時間的な位置（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する各音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置、ＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データに設定された複数の再生開始位置）から再生を開始することが可能であり、
前記消音状態の開始の時点において前記第１の音データに記録された前記第１の音を再生していた場合に、前記第１の消音終了契機に基づく前記消音状態の終了を契機として、

当該第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位置のうちのいずれか一の時間的な位置から当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を開始する手段と、
前記消音状態の開始の時点において前記第１の音データに記録された前記第１の音を再生していた場合に、前記第２の消音終了契機に基づく前記消音状態の終了を契機として、当該第１の音データに記録された前記第１の音の時間的な先頭の位置から当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を開始する手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３９１９】
特徴βＦ１によれば、消音状態を終了させる際に、当該消音状態を終了させる契機の種別に応じた適切な時間的な位置から第１の音の再生を開始することが可能となる。具体的には、本特徴によれば、消音状態を終了させる契機の種別に応じて、第１の音の予め定められた複数の時間的な位置のうちのいずれか一の時間的な位置から当該第１の音の再生を開始する場合と、第１の音の時間的な先頭の位置から当該第１の音の再生を開始する場合とがある。
【３９２０】
例えば、第１の消音終了契機が、遊技者が当該遊技機において遊技を行なっている最中に生じる契機である場合であって、第１の音の予め定められた複数の時間的な位置が、当該時間的な位置から第１の音の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されていれば、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該第１の音の再生を開始することができる。
【３９２１】
また、例えば、第２の消音終了契機が、新たな遊技者が当該遊技機において遊技を開始したことに基づいて生じる契機である場合には、消音状態を終了させる際に、第１の音の時間的な先頭の位置から当該第１の音の再生を開始するので、新たに遊技を開始した遊技者が、第１の音の時間的な先頭の位置から漏れなく当該第１の音を聴くことが可能となり、これから始まる遊技に対する遊技者の期待感をより一層高めることができる。
【３９２２】
したがって、本特徴によれば、消音状態を終了させる際に、当該消音状態を終了させる契機の種別に応じた適切な時間的な位置から第１の音の再生を開始することが可能となる。
【３９２３】
［特徴βＦ２］
特徴βＦ１に記載の遊技機であって、
第２の音（リーチ演出Ｒ１に対応した音声）が記録された第２の音データ（リーチ演出Ｒ１に対応した音声データ）に基づいて前記第２の音を再生する第２の再生手段（音声チャンネル２における再生機能）を備え、
前記出力手段は、前記第２の再生手段によって再生されている前記第２の音を出力可能であり、
前記消音状態開始手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の開始を契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を開始させる手段を備え、
前記第１の消音状態終了手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の終了を前記第１の消音終了契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を終了させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３９２４】
特徴βＦ２によれば、第２の再生手段による第２の音の再生中は、第１の音が出力手段から出力されない消音状態となるので、第２の音をより一層際立たせることができ、遊技

者の注意を第２の音に集中させることができる。そして、第２の音の再生の終了を契機として消音状態を終了させるとともに、第１の音の予め定められた複数の時間的な位置のうちのいずれか一の時間的な位置から当該第１の音の再生を開始するので、例えば、第１の音データに記録された第１の音の予め定められた複数の時間的な位置が、当該時間的な位置から第１の音の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されていれば、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該第１の音の再生を開始することができる。

【３９２５】

［特徴βＦ３］

特徴βＦ１またはβＦ２に記載の遊技機であって、

図柄を表示する図柄表示手段と、

遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部に遊技球が入球したことに基づいて前記図柄表示手段に表示されている前記図柄の変動を開始する図柄変動開始手段と、

を備え、

前記消音状態開始手段は、前記図柄の変動が所定期間開始されていないことを契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を開始させる手段を備え、

前記第２の消音状態終了手段は、前記図柄の変動が開始されたことを前記第２の消音終了契機として、前記第１の音が前記出力手段から出力されない前記消音状態を終了させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３９２６】

特徴βＦ２によれば、図柄の変動が所定期間開始されていない状況、すなわち、当該遊技機において遊技者が遊技を行なっていない可能性が高い状況において、第１の音が出力手段から出力されない消音状態を開始することができる。そして、図柄の変動が開始された状況、すなわち、新たな遊技者が当該遊技機において遊技を開始した可能性が高い状況において、消音状態を終了させるとともに、第１の音の時間的な先頭の位置から当該第１の音の再生を開始するので、新たに遊技を開始した遊技者が、第１の音の時間的な先頭の位置から漏れなく当該第１の音を聴くことが可能となり、これから始まる遊技に対する遊技者の期待感をより一層高めることができる。

【３９２７】

［特徴βＦ４］

特徴βＦ１からβＦ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の再生手段は、

前記消音状態の開始の時点において前記第１の音データに記録された前記第１の音を再生していた場合において、前記消音状態の開始後も当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を継続している場合または継続していると仮定した場合における当該第１の音の時間的な再生位置である消音状態中再生位置を特定可能な処理を実行する手段と、

前記第１の消音終了契機に基づく前記消音状態の終了を契機として、当該第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位置のうち、前記消音状態が終了する時点における前記消音状態中再生位置（図２５７ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第２主要部音声データに記録された音声の時間的な途中の位置）の直後に位置する前記予め定められた時間的な位置（図２５７ではＢＧＭ用楽曲Ｍ１の第３主要部音声データに記録された音声の時間的な先頭の位置）から当該第１の音データに記録された前記第１の音の再生を開始する手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３９２８】

特徴βＦ４によれば、消音状態中においても第１の音が継続して再生されており、消音

状態の終了後もそのまま当該第１の音の再生が継続していることを期待している遊技者による消音状態の終了後における当該第１の音の時間的な位置の想像と、消音状態の終了を契機として実際に再生が開始された当該第１の音の時間的な位置とのずれを抑制しつつ、当該第１の音を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。この結果、例えば、第１の音データに記録された第１の音の予め定められた複数の時間的な位置が、当該時間的な位置から第１の音の再生を開始しても遊技者にとって違和感のないように設定されていれば、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該第１の音の再生を開始することができる。

【３９２９】

［特徴βＦ５］

特徴βＦ１から特徴βＦ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の音データは、楽曲が記録されたデータであり、

前記第１の音データに記録された前記楽曲の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該楽曲の小節の切れ目と一致している

ことを特徴とする遊技機。

【３９３０】

特徴βＦ５によれば、消音状態の終了の際に当該楽曲の小節の切れ目から再生を開始するので、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく当該楽曲の再生を開始することができる。

【３９３１】

［特徴βＦ６］

特徴βＦ１から特徴βＦ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の音データは、声を含んだ音が記録されたデータであり、

前記第１の音データに記録された前記声を含んだ音の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該声を含んだ音の再生時間のうち当該声が含まれていない期間の中の時間的な位置である

ことを特徴とする遊技機。

【３９３２】

特徴βＦ６によれば、消音状態の終了の際に声が途中から再生されないので、消音状態の終了の際に声が途中から再生されるといった違和感や不快感を遊技者に与えることなく、当該声を含んだ音の再生を開始することができる。

【３９３３】

［特徴βＦ７］

特徴βＦ１から特徴βＦ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の音データは、複数の分割音データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ）によって構成されており、

前記第１の再生手段は、前記複数の分割音データを順次再生する手段を備え、

前記第１の音データに記録された前記第１の音の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、前記各分割音データに記録された音の時間的な先頭の位置である

ことを特徴とする遊技機。

【３９３４】

特徴βＦ７によれば、記録されている音の時間的な位置を指定して再生を開始することが不可能又は困難な形式のデータに音が記録されている構成であっても、当該データに記録された音を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。

【３９３５】

＜特徴βＧ群＞

特徴βＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態から抽出される。

【３９３６】

［特徴βＧ１］

第１の音として楽曲（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１）が記録されたデータである第１の音データ（図２５６のＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ、図２９９の単一のＢＧＭ用楽曲Ｍ１音声データ）に基づいて前記楽曲を再生する第１の再生手段（音声チャンネル１における再生機能）と、
前記第１の再生手段によって再生されている前記楽曲を出力可能な出力手段（スピーカー４６）と、
を備える遊技機であって、
前記第１の再生手段は、前記第１の音データに記録された前記楽曲の時間的な先頭の位置より後の予め定められた時間的な位置から当該楽曲の再生を開始することが可能であり、
前記第１の音データに記録された前記楽曲の前記予め定められた時間的な位置は、当該楽曲の小節の切れ目と一致している
ことを特徴とする遊技機。
【３９３７】
特徴βＧ１によれば、第１の音データに記録された楽曲の予め定められた時間的な位置は、当該楽曲の小節の切れ目と一致しているので、当該楽曲の予め定められた時間的な位置から再生を開始しても、遊技者に違和感を与えない。したがって、遊技者に違和感を与えることなく、予め定められた時間的な位置から当該第１の音データに記録された楽曲の再生を開始することが可能となる。
【３９３８】
［特徴βＧ２］
特徴βＧ１に記載の遊技機であって、
前記第１の再生手段は、前記第１の音データに記録された前記楽曲の予め定められた複数の時間的な位置から当該楽曲の再生を開始することが可能であり、
前記第１の音データに記録された前記楽曲の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該楽曲の小節の切れ目と一致している
ことを特徴とする遊技機。
【３９３９】
特徴βＧ２によれば、第１の音データに記録された楽曲の予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、当該楽曲の小節の切れ目と一致しているので、当該楽曲の予め定められた複数の時間的な位置のうち、どの時間的な位置から当該楽曲の再生を開始しても、遊技者に違和感を与えない。したがって、遊技者に違和感を与えることなく、様々な時間的な位置から当該第１の音データに記録された楽曲の再生を開始することが可能となる。
【３９４０】
［特徴βＧ３］
特徴βＧ２に記載の遊技機であって、
前記楽曲が前記出力手段から出力されない消音状態を開始させる消音状態開始手段と、
前記消音状態を終了させる消音状態終了手段と、
を備え、
前記第１の再生手段は、前記消音状態の開始の時点において前記第１の音データに記録された前記楽曲を再生していた場合には、前記消音状態の終了を契機として、当該第１の音データに記録された前記楽曲の前記予め定められた複数の時間的な位置のいずれかの位置から当該第１の音データに記録された前記楽曲の再生を開始する
ことを特徴とする遊技機。
【３９４１】
特徴βＧ１によれば、消音状態の終了の際に遊技者に違和感を与えることなく、当該第１の音データに記録された楽曲の再生を開始することができる。
【３９４２】
［特徴βＧ４］
特徴βＧ３に記載の遊技機であって、

第２の音（リーチ演出Ｒ１に対応した音声）が記録された第２の音データ（リーチ演出Ｒ１に対応した音声データ）に基づいて前記第２の音を再生する第２の再生手段（音声チャンネル２における再生機能）を備え、
前記出力手段は、前記第２の再生手段によって再生されている前記第２の音を出力可能であり、
前記消音状態開始手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の開始を契機として、前記楽曲が前記出力手段から出力されない前記消音状態を開始させる手段を備え、
前記消音状態終了手段は、前記第２の再生手段による前記第２の音データに基づく前記第２の音の再生の終了を契機として、前記楽曲が前記出力手段から出力されない前記消音状態を終了させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３９４３】
特徴βＧ４によれば、第２の再生手段による第２の音の再生中は、楽曲が出力手段から出力されない消音状態となるので、第２の音をより一層際立たせることができ、遊技者の注意を第２の音に集中させることができる。
【３９４４】
［特徴βＧ５］
特徴βＧ２から特徴βＧ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の音データは、複数の分割音データ（ＢＧＭ用楽曲Ｍ１を構成する複数の音声データ）によって構成されており、
前記第１の再生手段は、前記複数の分割音データを順次再生する手段を備え、
前記第１の音データに記録された前記楽曲の前記予め定められた複数の時間的な位置のそれぞれは、前記各分割音データに記録された音の時間的な先頭の位置である
ことを特徴とする遊技機。
【３９４５】
特徴βＧ５によれば、記録されている音の時間的な位置を指定して再生を開始することが不可能又は困難な形式のデータに音が記録されている構成であっても、当該データに記録された音を予め定められた時間的位置から再生を開始することが可能となる。
【３９４６】
なお、上記特徴αＺ群～特徴βＧ群の発明は、以下の課題を解決する。
【３９４７】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特許文献１）。
【３９４８】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【３９４９】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【３９５０】
なお、上記特徴Ａ群～特徴βＧ群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【３９５１】
以下に、上記の各特徴を適用し得る又は各特徴に適用される遊技機の基本構成を示す。
【３９５２】
パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始

動入球部と、前記始動入球部に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段とを備える遊技機。

【３９５３】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【３９５４】

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】

【３９５５】

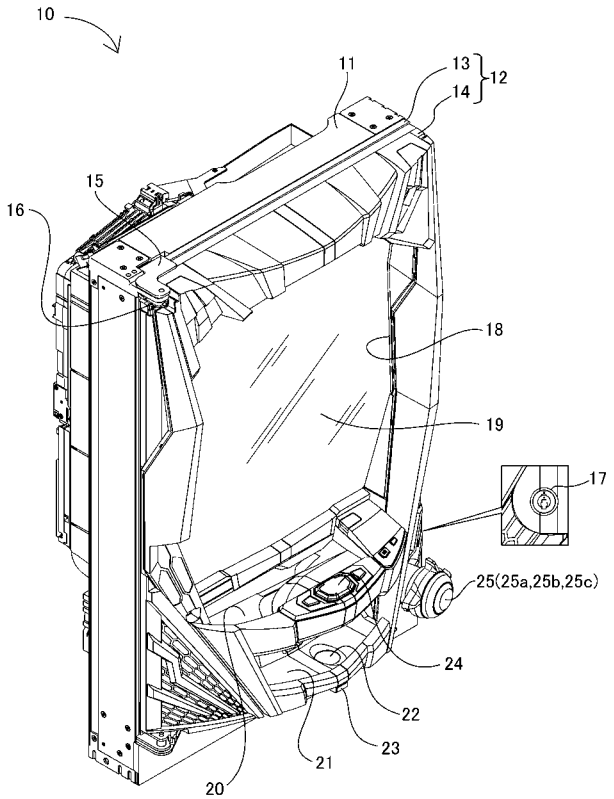
１０...パチンコ機
１１...外枠
１２...パチンコ機本体
１３...内枠
１４...前扉枠
１５...ヒンジ
１６...ヒンジ
１７...シリンダ錠
１８...窓部
１９...ガラスユニット
２０...上皿
２１...下皿
２２...排出口
２３...レバー
２４...演出操作ボタン
２５...操作ハンドル
２５ａ...タッチセンサー
２５ｂ...ウェイトボタン
２５ｃ...可変抵抗器
２６...遊技球発射ボタン
３０...遊技盤
３１...誘導レール
３１ａ...内レール部
３１ｂ...外レール部
３２...一般入賞口
３２ａ...第１入賞口
３２ｂ...第２入賞口
３２ｃ...第３入賞口
３３...第１始動口
３４...第２始動口
３４ａ...電動役物
３４ｂ...電動役物駆動部

３５...スルーゲート
３６...可変入賞装置
３６ａ...大入賞口
３６ｂ...開閉扉
３６ｃ...可変入賞駆動部
３７...特図ユニット
３７ａ...第１図柄表示部
３７ｂ...第２図柄表示部
３７ｃ...第１保留表示部
３７ｄ...第２保留表示部
３８...普図ユニット
３９...ラウンド表示部
４０...可変表示ユニット
４１...図柄表示装置
４１ａ...表示面
４１ａＬ...表示領域
４１ａＳ...表示領域
４２...釘
４３...アウト口
４４ｊ...ステージ
４４ｊ２...ステージ
４４ｋ...隆起部
４４ｌ...左側落下部
４４ｍ...右側落下部
４４ｎ...中央入球口
４４ｏ...中央出球口
４４ｐ...中央落下部
４５...メイン表示部
４６...スピーカー
４７...各種ランプ
４８...Ｖ入賞口
４８ａ...開閉扉
４８ｂ...開閉扉駆動部
５１...第１制御ユニット
５２...第２制御ユニット
５３...第３制御ユニット
５４...タンク
５５...タンクレール
５６...ケースレール
５７...第１可変入賞装置
５７ａ...第１大入賞口
５７ｂ...第１開閉扉
５７ｃ...第１可変入賞駆動部
５７ｄ...第１入球防止部材
５８...第２可変入賞装置
５８ａ...大入賞口
５８ａ...第２大入賞口
５８ｂ...第２開閉扉
５８ｃ...第２可変入賞駆動部
５８ｄ...第２入球防止部材

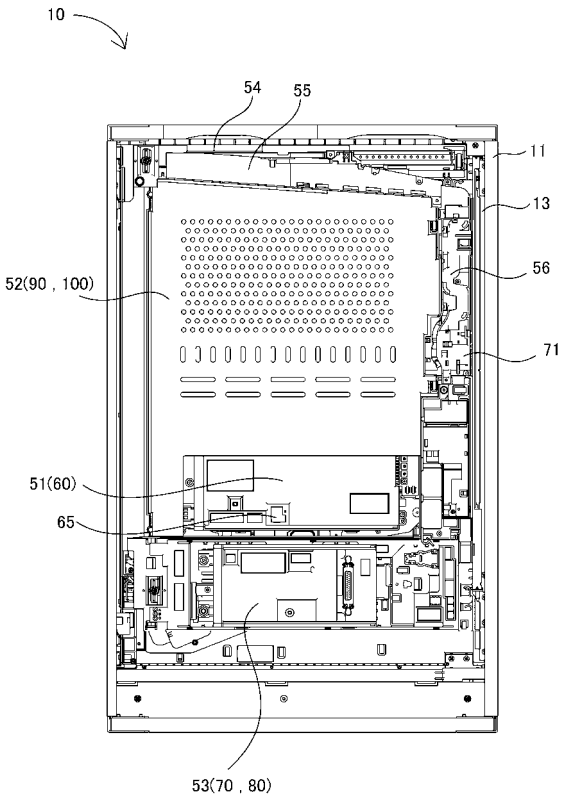
５９...凸部
５９ａ...磁性体部材
６０...主制御装置
６１...主制御基板
６２...主側ＭＰＵ
６２ｘ...主側ＣＰＵ
６３...主側ＲＯＭ
６４...主側ＲＡＭ
６４ｘ...フラッシュメモリ
６３ａ...当否テーブル記憶エリア
６３ｂ...振分テーブル記憶エリア
６３ｃ...リーチ判定用テーブル記憶エリア
６３ｄ...変動時間テーブル記憶エリア
６３ｅ...停止結果テーブル記憶エリア
６３ｆ...コマンド情報記憶エリア
６４ａ...抽選カウンタ用バッファ
６４ｂ...保留情報記憶エリア
６４ｃ...電役保留エリア
６４ｄ...各種カウンタエリア
６４ｅ...各種フラグ記憶エリア
６４ｆ...先判定処理結果記憶エリア
６７ａ...各種検知センサ
７０...払出制御装置
７１...払出装置
８０...発射制御装置
８１...遊技球発射機構
８５...電源装置
８６...停電監視回路
９０...音声発光制御装置
９１...音声発光制御基板
９２...音光側ＭＰＵ
９３...音光側ＲＯＭ
９３ａ...演出パターンテーブル記憶エリア
９３ｂ...変動表示パターンテーブル記憶エリア
９４...音光側ＲＡＭ
９４ａ...各種フラグ記憶エリア
９４ｂ...各種カウンタエリア
９４ｃ...抽選用カウンタエリア
９６...ＲＴＣ
９７...音出力ＬＳＩ９７
９８...音声データ用ＲＯＭ
１００...表示制御装置
１０１...表示制御基板
１０２...表示側ＭＰＵ
１０３...プログラムＲＯＭ
１０４...ワークＲＡＭ
１０６...キャラクタＲＯＭ
１０７...ビデオＲＡＭ
３００...遊技履歴管理チップ
３０２...バッファ

３０４...レジスタ
３０６...賞球数データ記憶用メモリ
３０７...演算実行条件記憶用メモリ
３０７ａ...記憶実行条件記憶用メモリ
３０８...ＣＰＵ
３０９...演算結果記憶用メモリ
３０９ａ...入球個数記憶用メモリ
３０９ｂ...入球情報記憶用メモリ
３２０...検査機
３２１...ＣＰＵ
３２８...表示部
３２９...接続ケーブル
ＰＡ...遊技領域
ＰＣ...入賞カウンタエリア
ＡＥ...実行エリア
Ｒａ...第１保留エリア
Ｒｂ...第２保留エリア
Ｄｍ１１～Ｄｍ１４，Ｄｍ２１～Ｄｍ２４...保留表示
Ｓｙｎｃ１...第１同期表示部
Ｓｙｎｃ２...第２同期表示部
ＭＡ...メイン表示領域
ＳＡ１...第１サブ表示領域
ＳＡ２...第２サブ表示領域
Ｄｓ１...第１保留表示領域
Ｄｓ２...第２保留表示領域

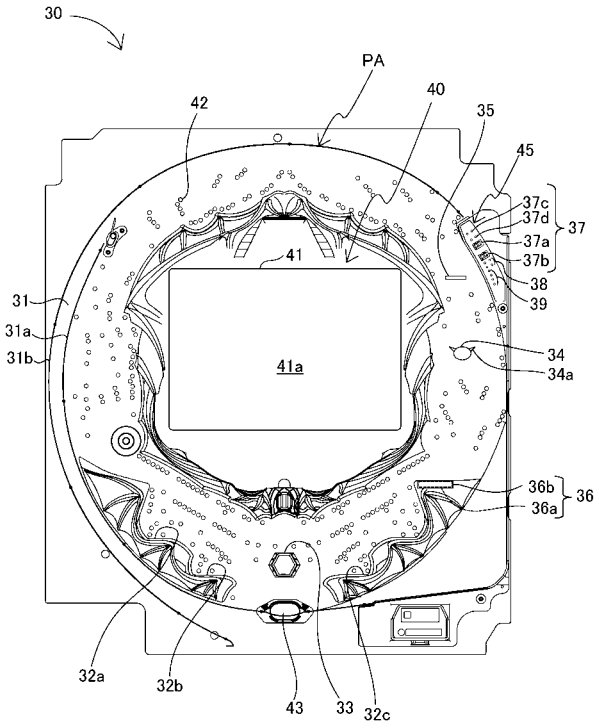
【図１】



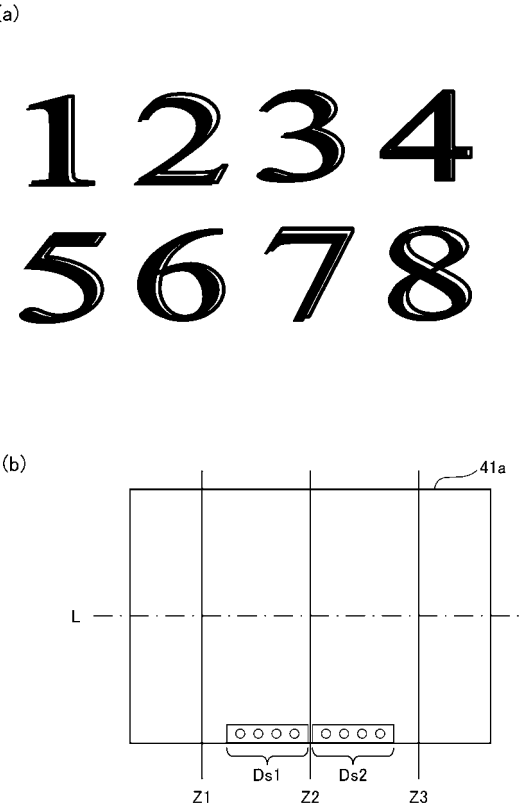
【図２】



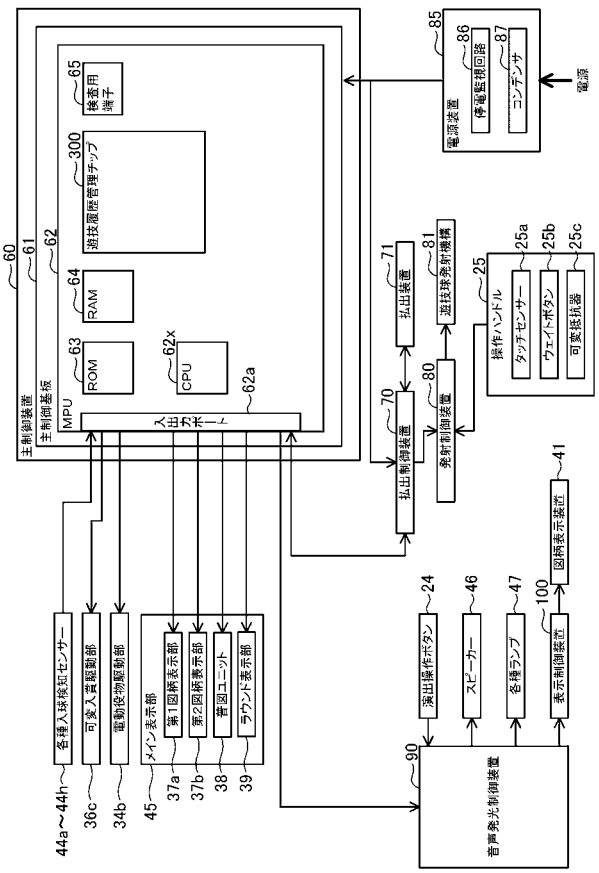
【図３】


30
PA
42
40
35
45
37c
37d
37
37a
37b
38
39
41
31
31a
31b
41a
34
34a
36b
36a
36
32a
32b
43
33
32c

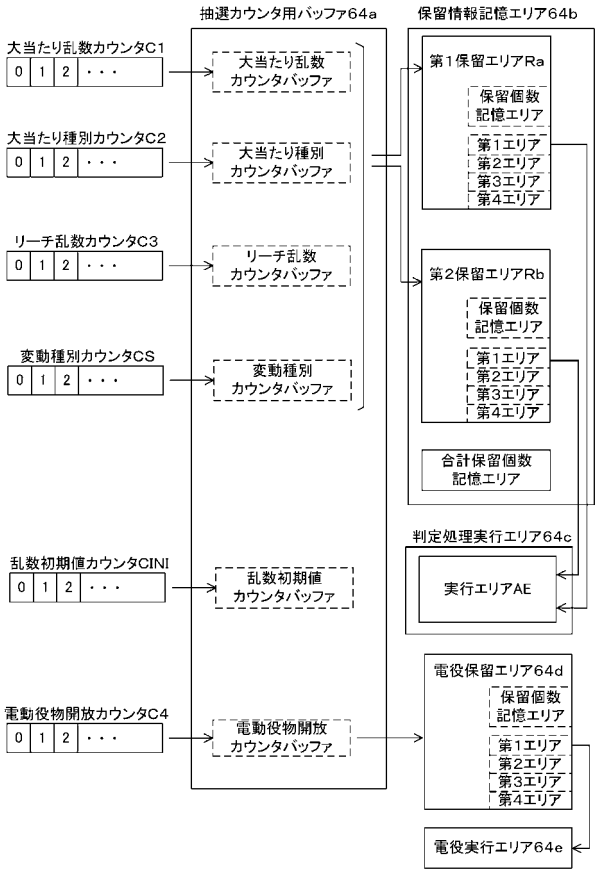
【図４】


(a)
1 2 3 4
5 6 7 8
(b)
41a
L
Ds1
Ds2
Z1
Z2
Z3

【図５】


主制御装置
主制御基板
MPU
ROM
RAM
CPU
遊技履歴管理チップ
検査用端子
電源装置
停電監視回路
コンデンサ
電源
払出装置
遊技球発射機構
操作ハンドル
タッチセンサー
ウェイトボタン
可変抵抗器
払出制御装置
発射制御装置
図柄表示装置
各種入球検知センサー
可変入賞駆動部
電動役物駆動部
メイン表示部
第1図柄表示部
第2図柄表示部
普図ユニット
ラウンド表示部
演出操作ボタン
スピーカー
各種ランプ
表示制御装置
音声発光制御装置

【図６】


抽選カウンタ用バッファ64a
保留情報記憶エリア64b
大当たり乱数カウンタC1
大当たり乱数カウンタバッファ
大当たり種別カウンタC2
大当たり種別カウンタバッファ
リーチ乱数カウンタC3
リーチ乱数カウンタバッファ
変動種別カウンタCS
変動種別カウンタバッファ
乱数初期値カウンタCINI
乱数初期値カウンタバッファ
電動役物開放カウンタC4
電動役物開放カウンタバッファ
第1保留エリアRa
保留個数記憶エリア
第1エリア
第2エリア
第3エリア
第4エリア
第2保留エリアRb
合計保留個数記憶エリア
判定処理実行エリア64c
実行エリアAE
電役保留エリア64d
電役実行エリア64e

【図７】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図８】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～13	16R確変大当たり
14～27	8R確変大当たり
28～33	16R通常大当たり
34～39	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～27	16R確変大当たり
28～39	8R通常大当たり

【図９】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

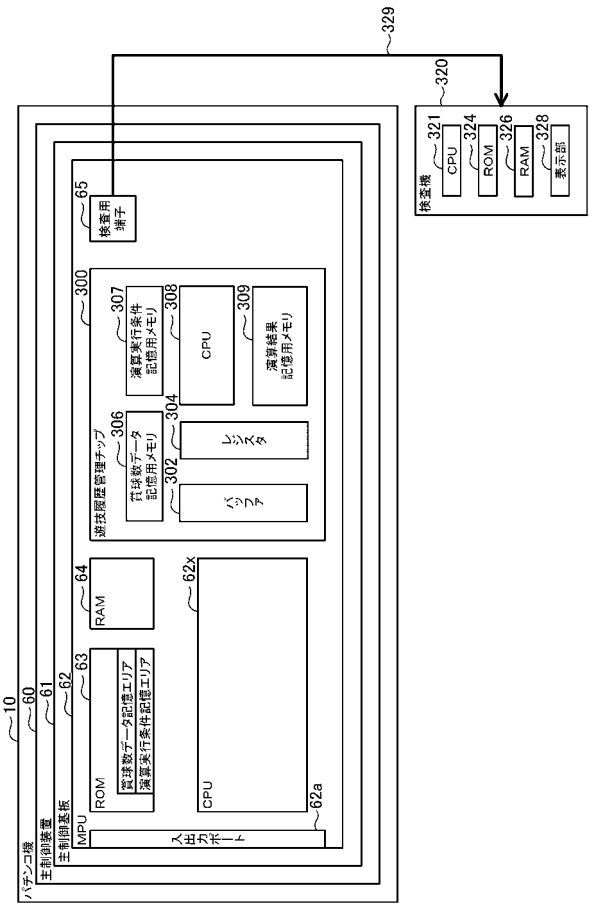
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

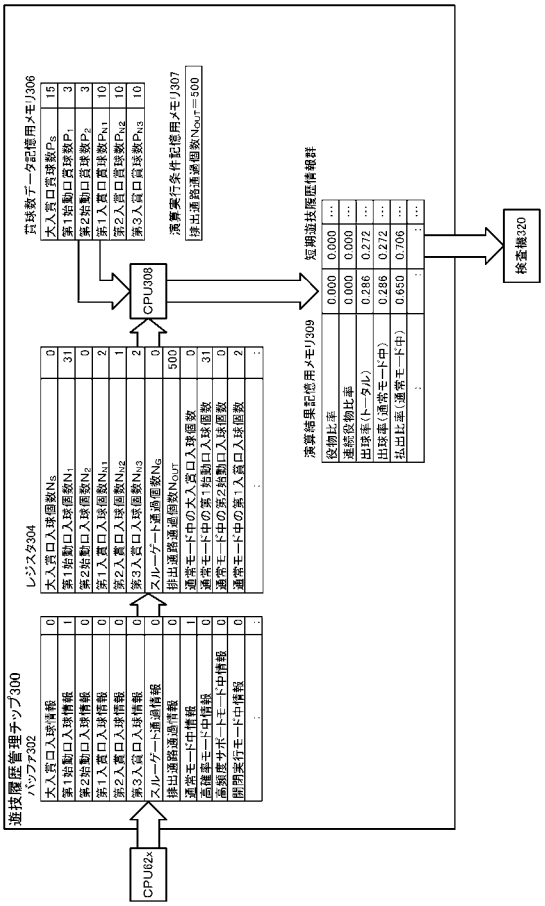
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

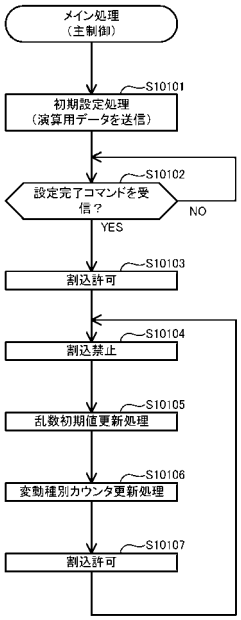
【図１０】



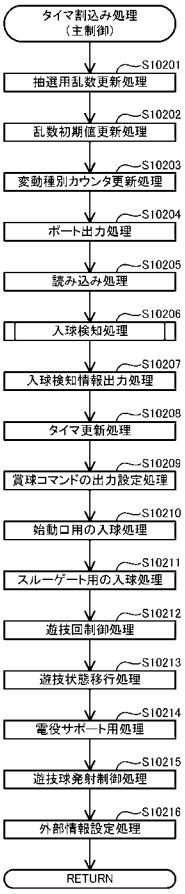
【図１１】



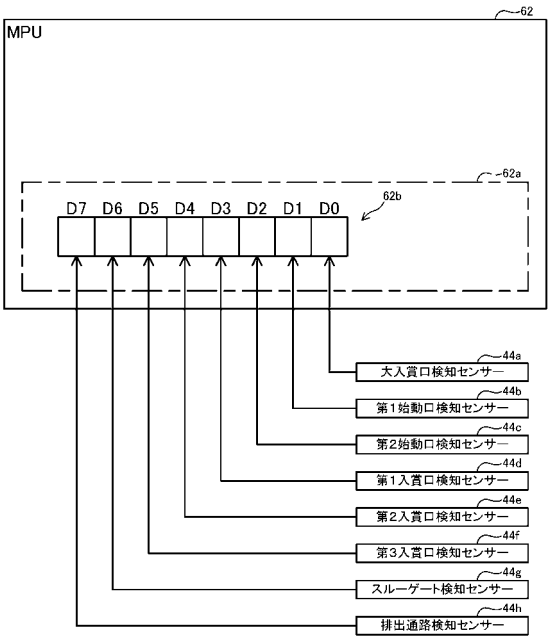
【図１２】



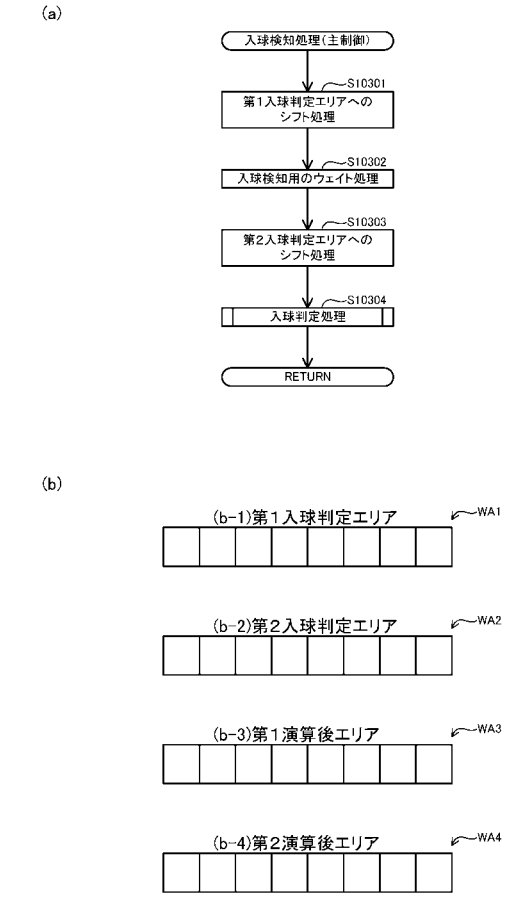
【図１３】



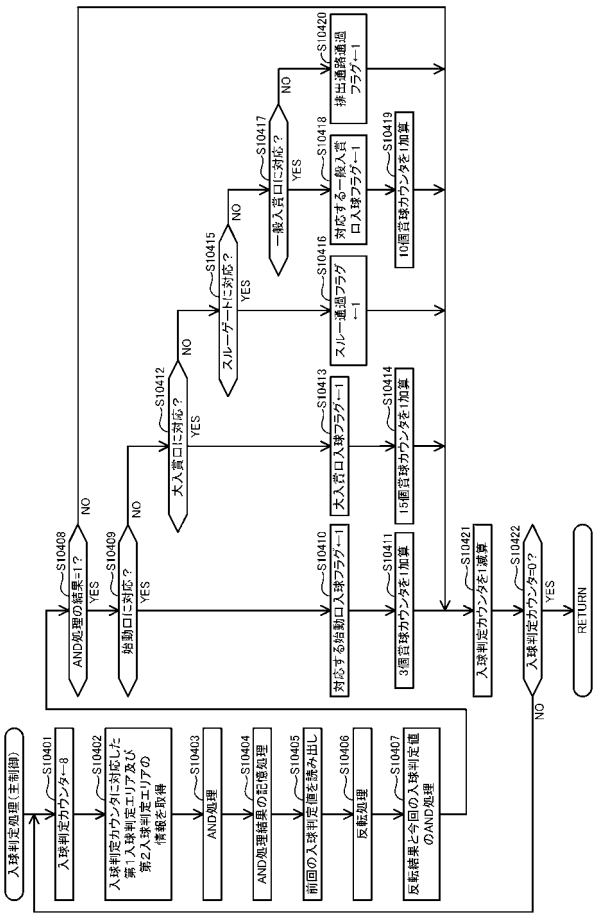
【図１４】



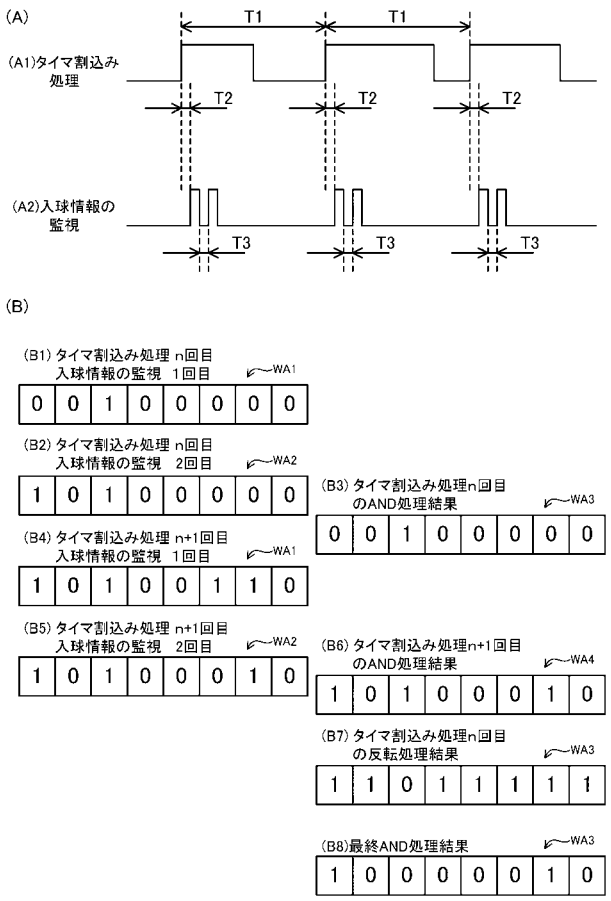
【図１５】



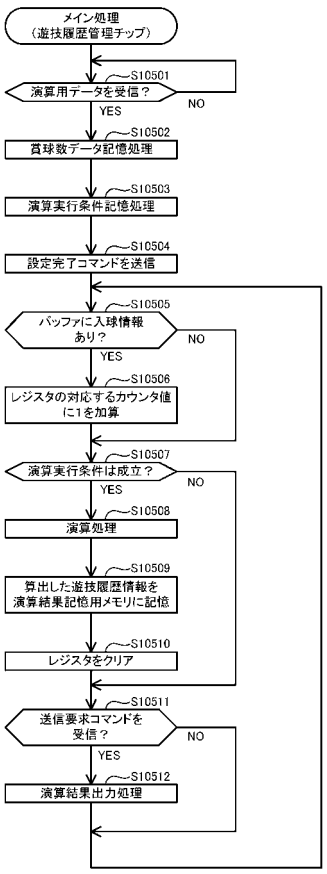
【図１６】



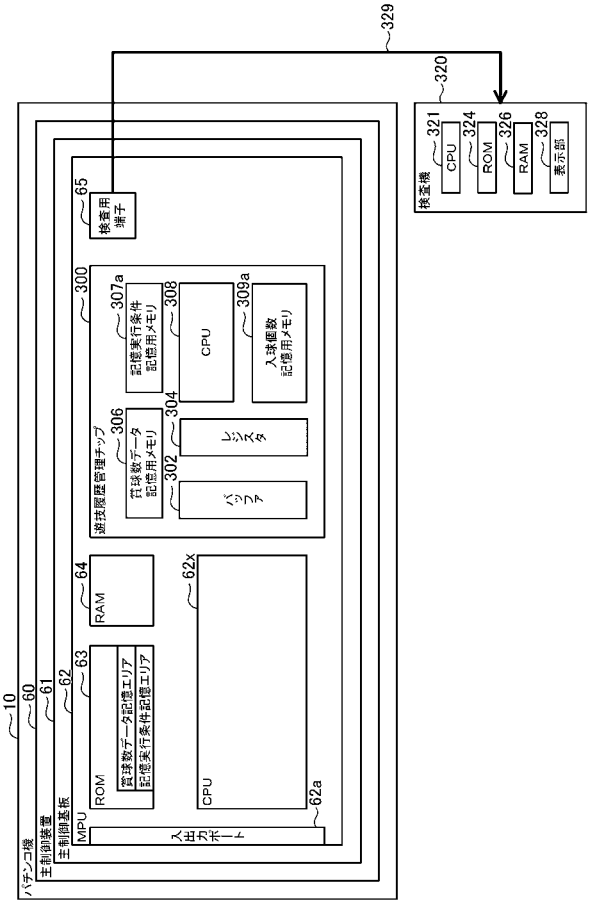
【図１７】



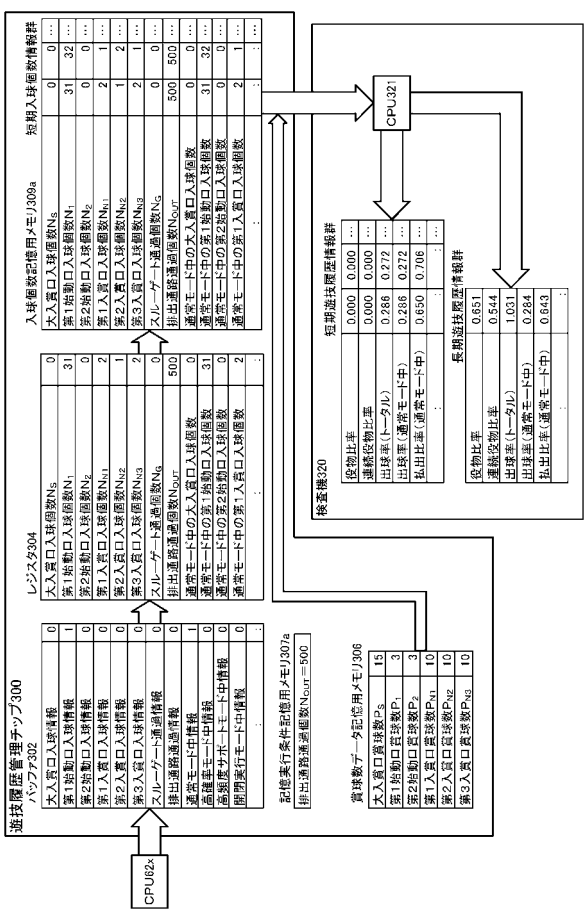
【図１８】



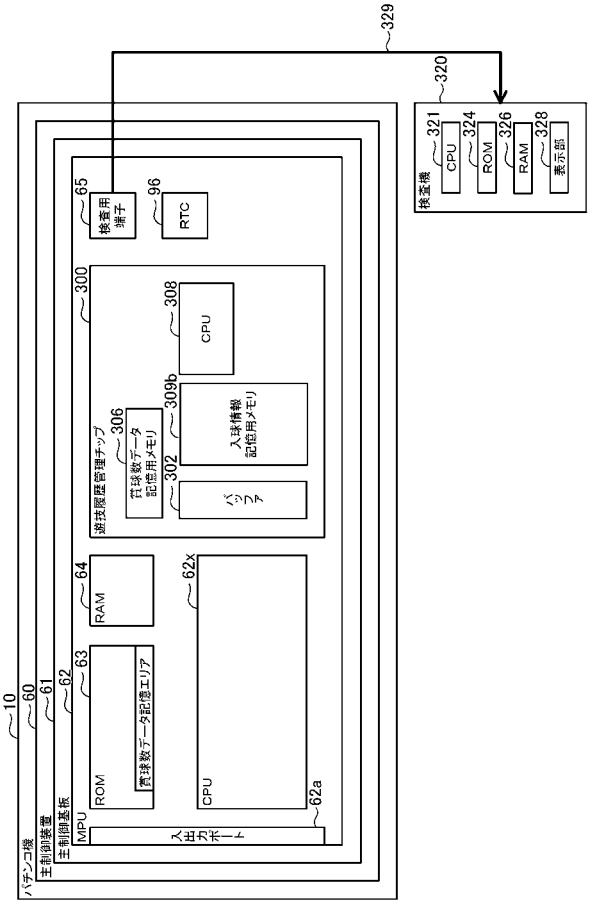
【図１９】



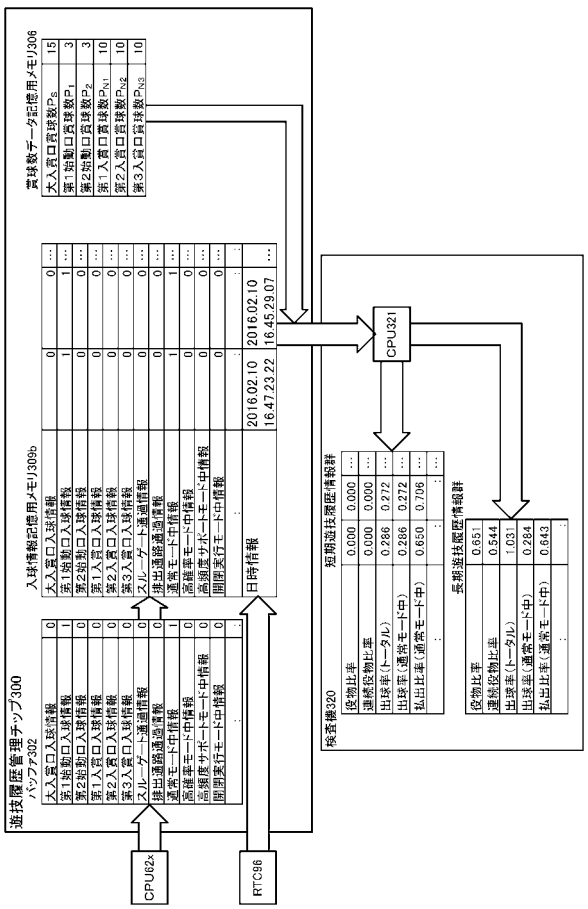
【図２０】



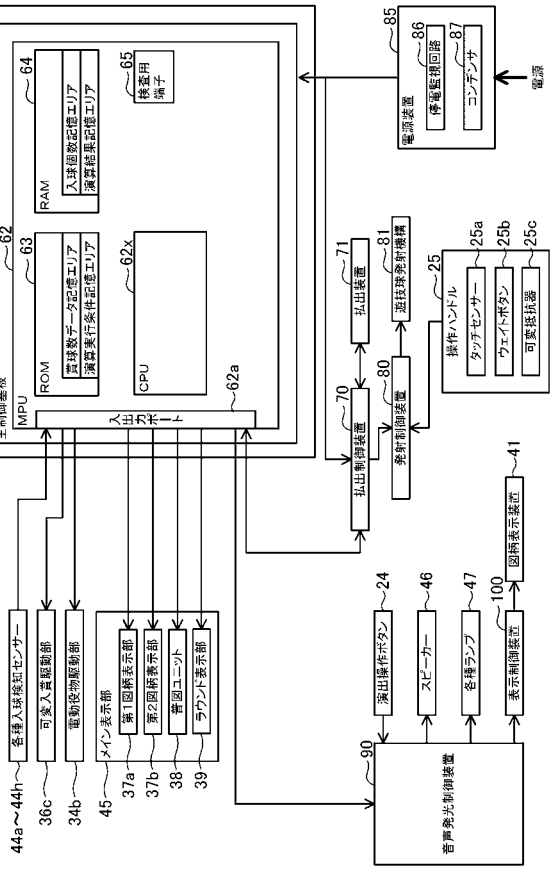
【図２１】



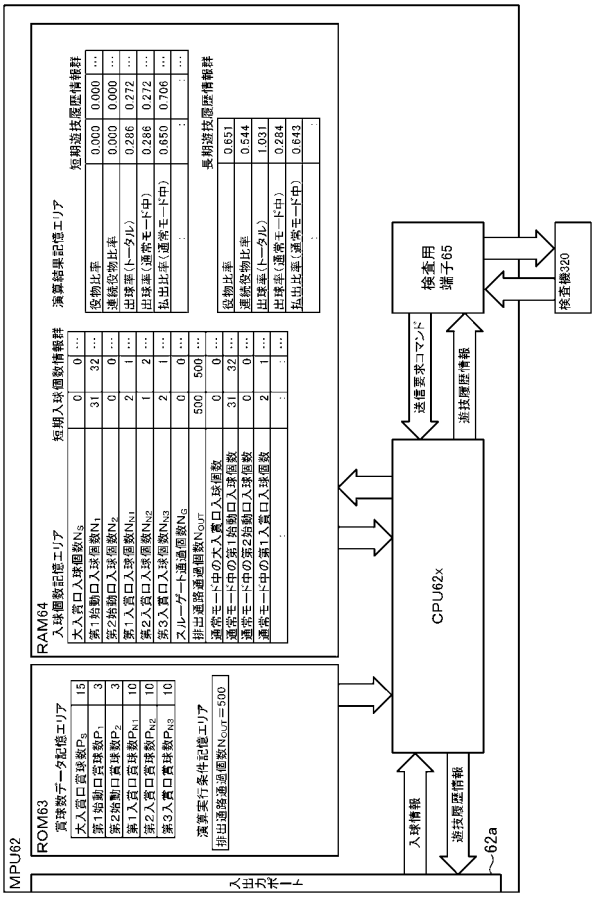
【図２２】



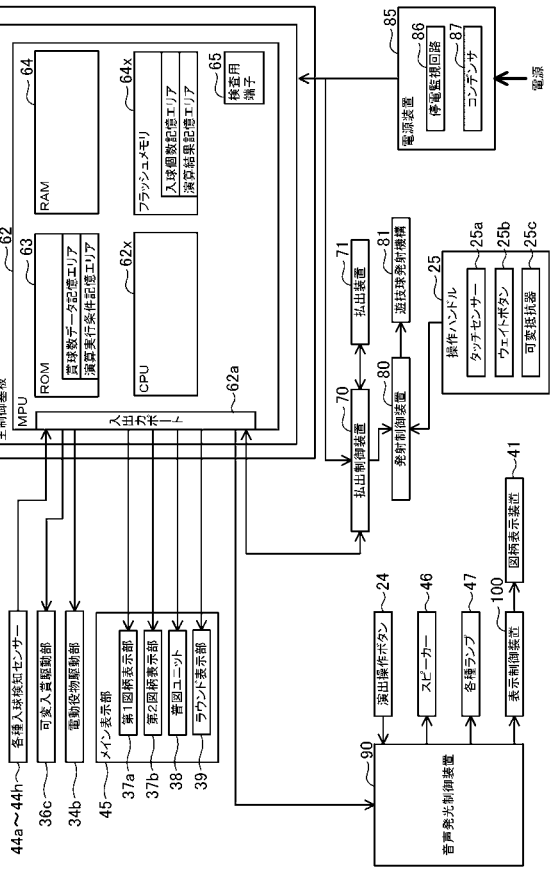
【図２３】



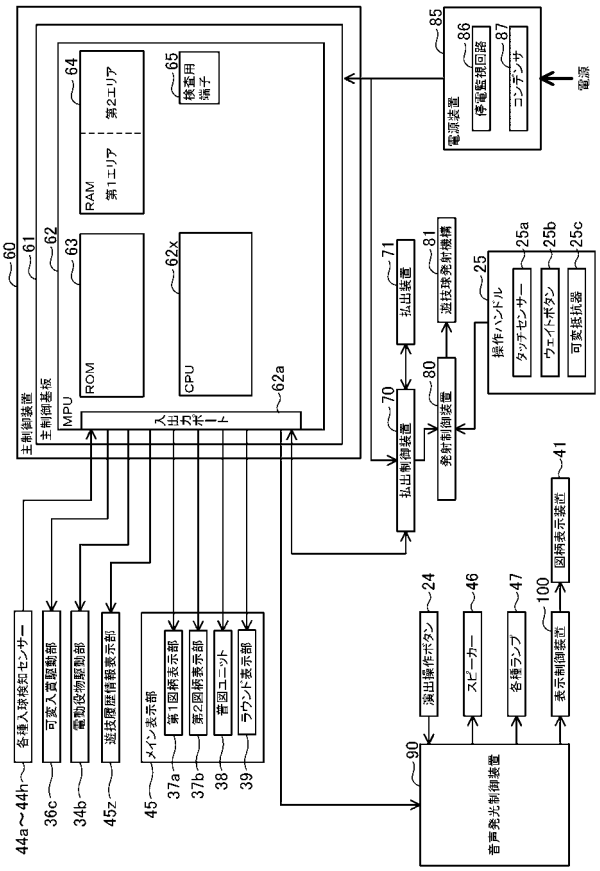
【図２４】



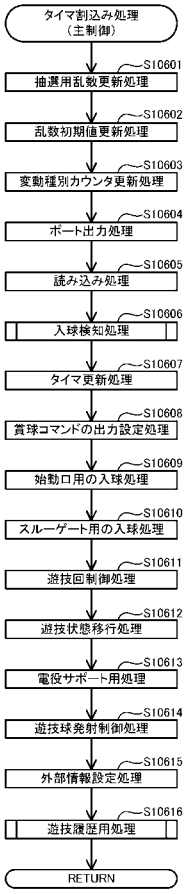
【図２５】



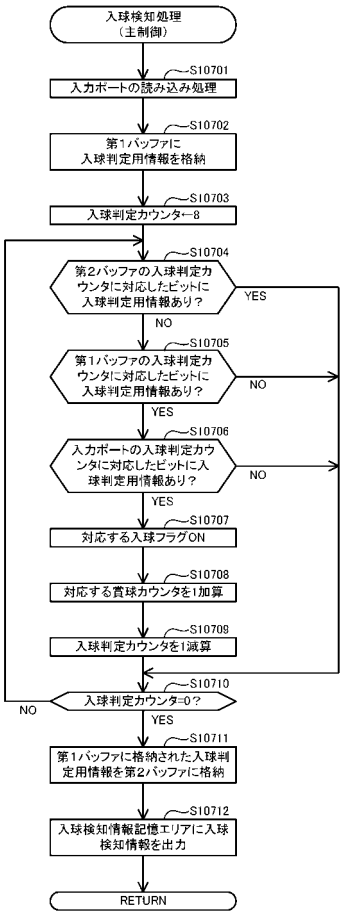
【図２６】



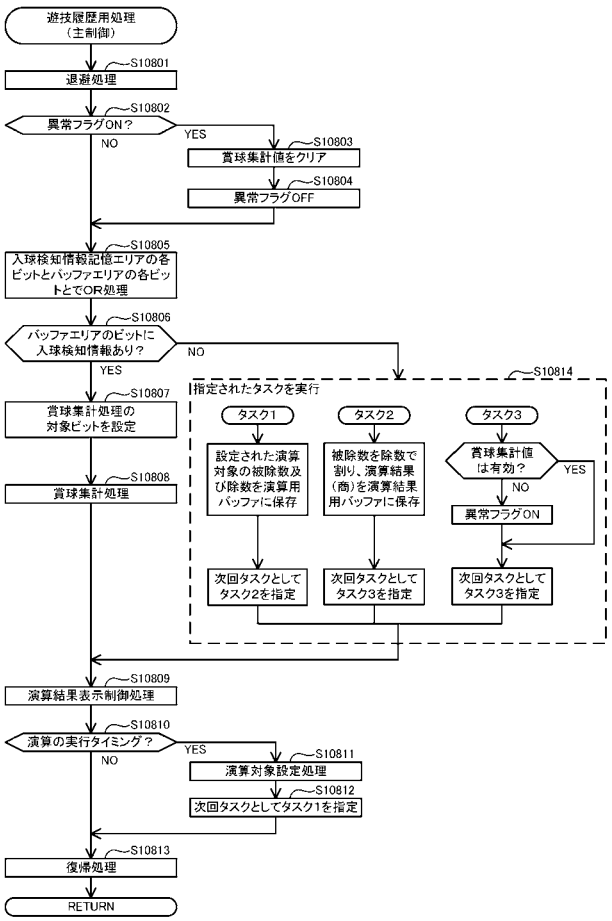
【図２７】



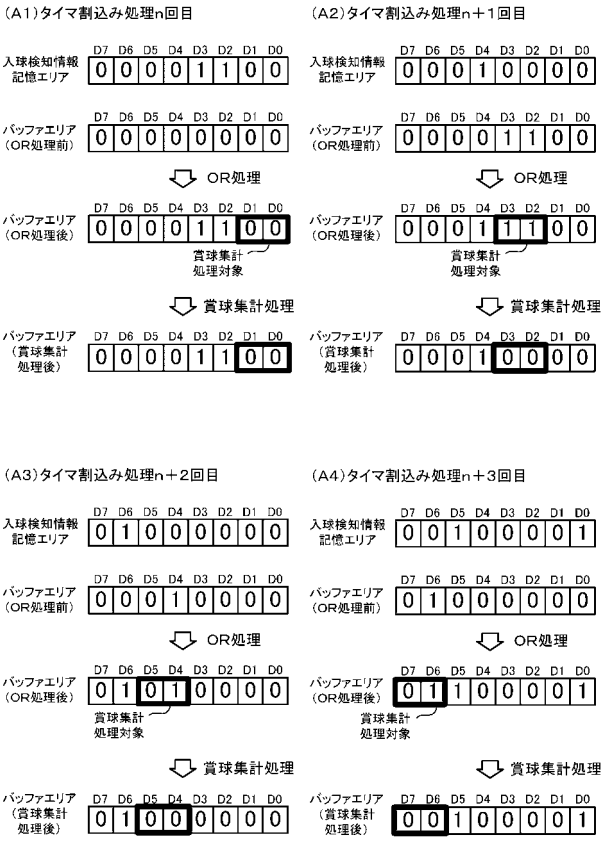
【図２８】



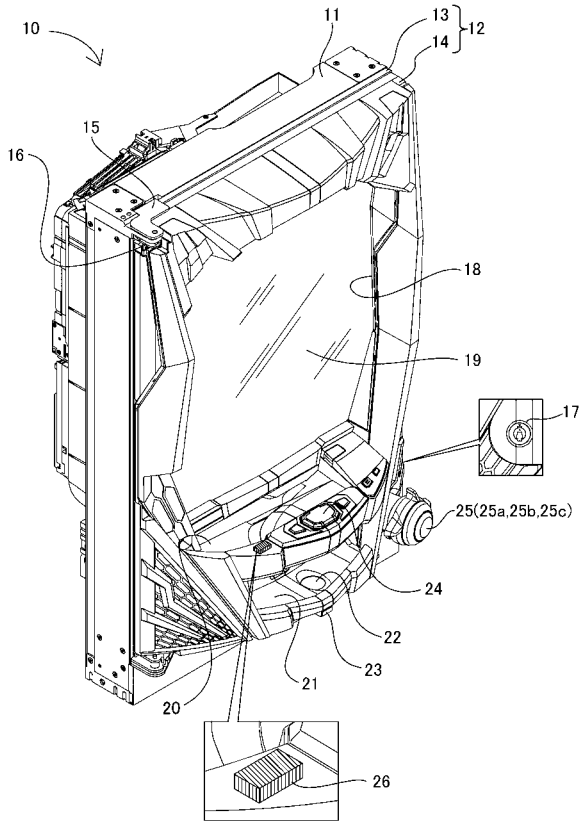
【図２９】



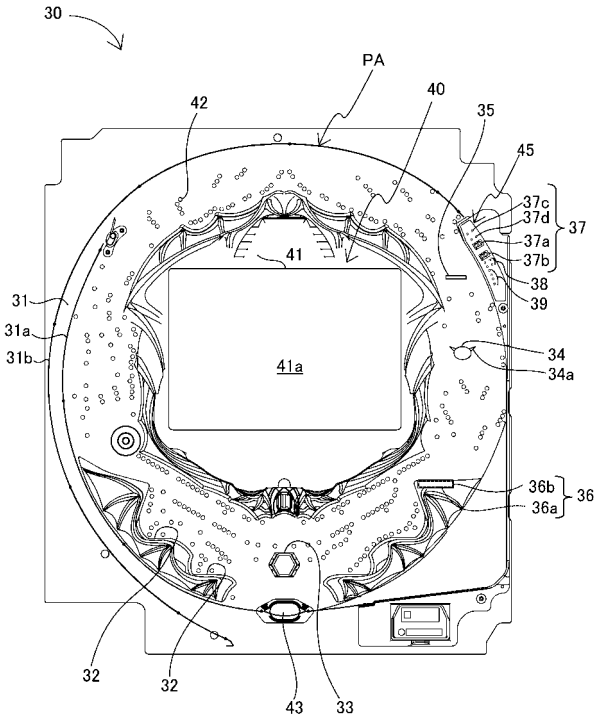
【図３０】



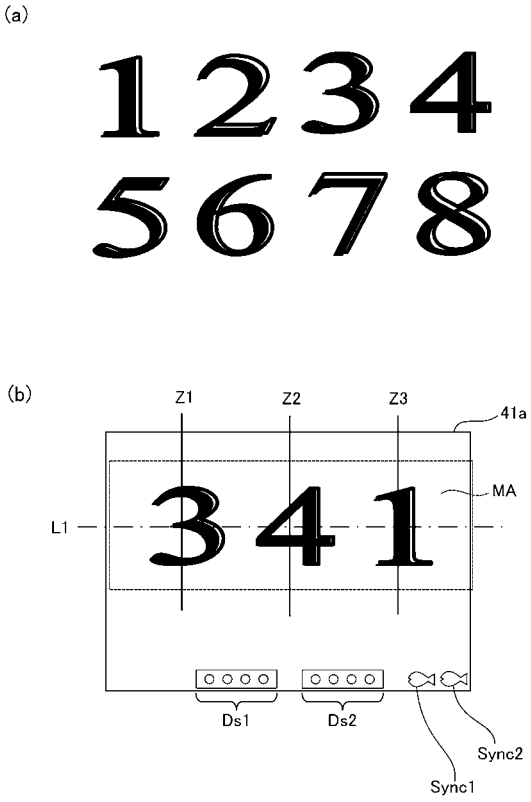
【図３１】



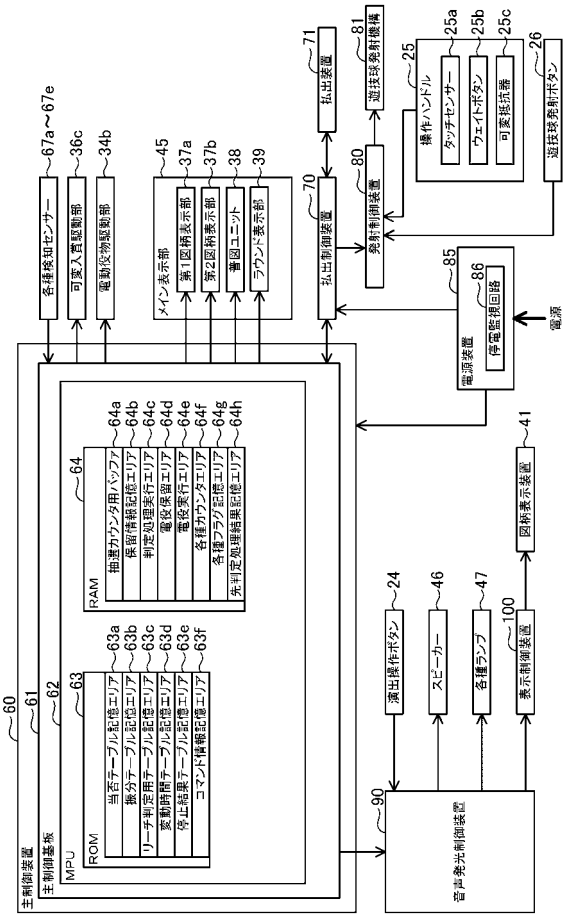
【図３２】



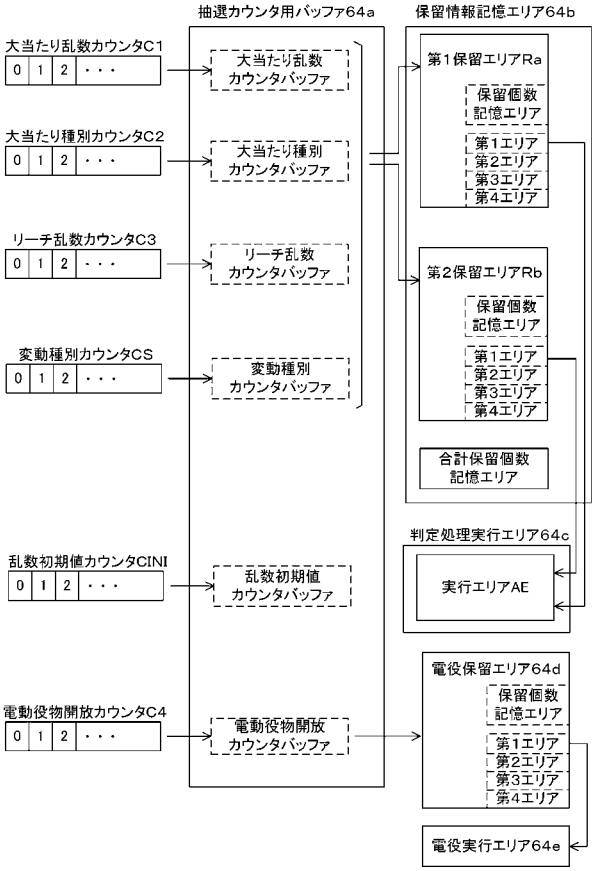
【図３３】



【図３４】



【図３５】



【図３６】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図３７】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～13	16R確変大当たり
14～27	8R確変大当たり
28～33	16R通常大当たり
34～39	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～27	16R確変大当たり
28～39	8R通常大当たり

【図３８】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

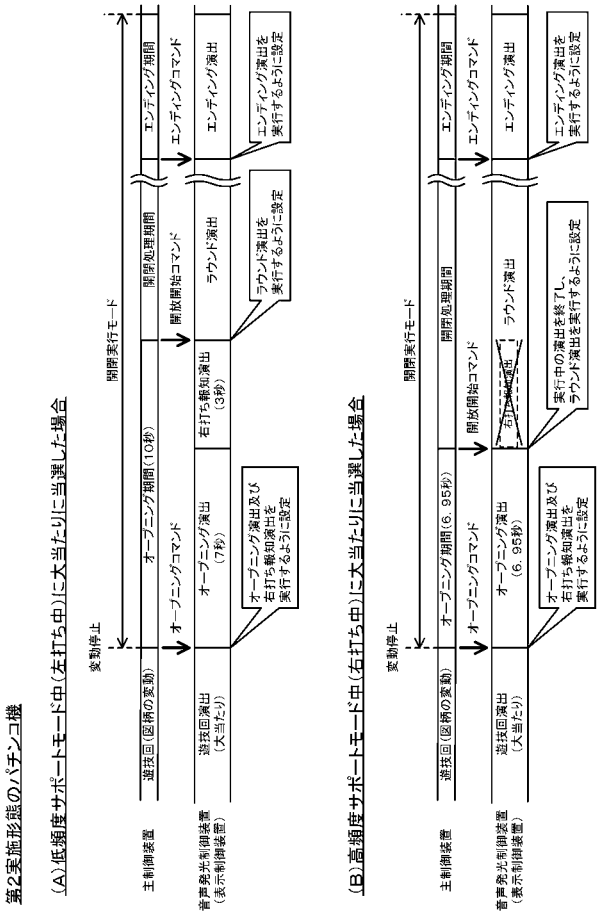
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

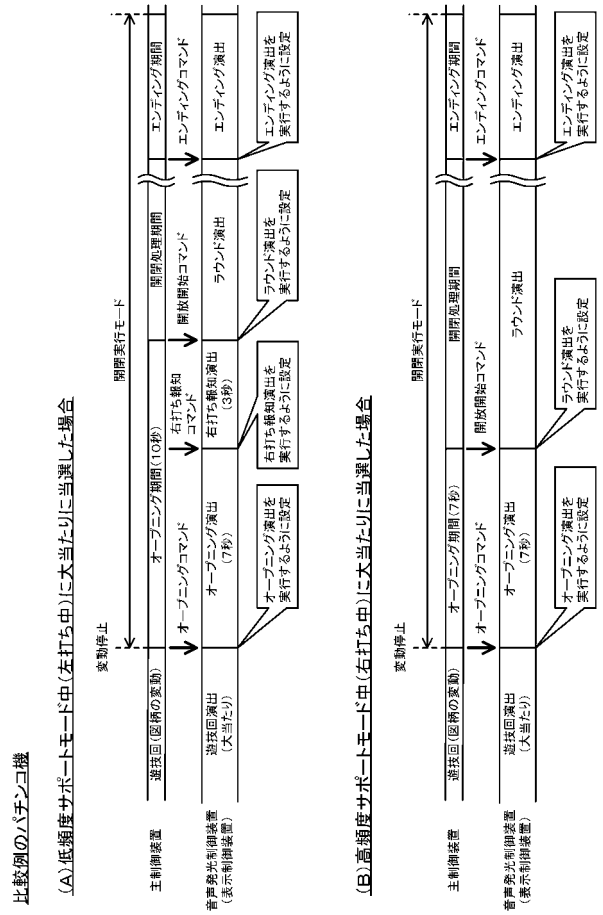
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

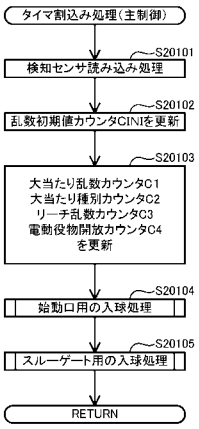
【図３９】



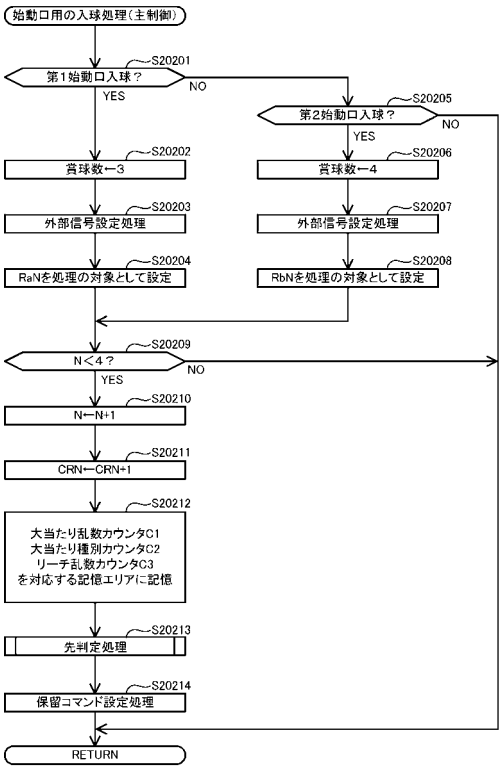
【図４０】



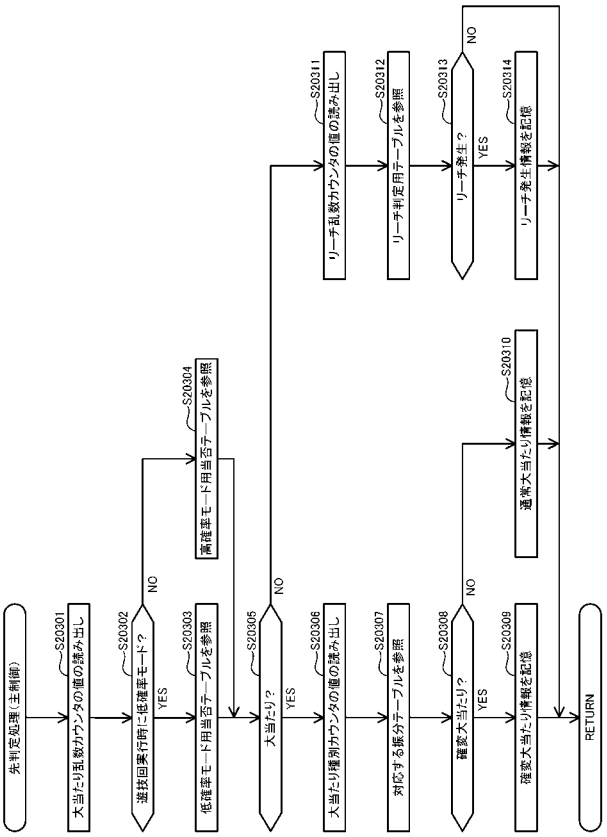
【図４１】



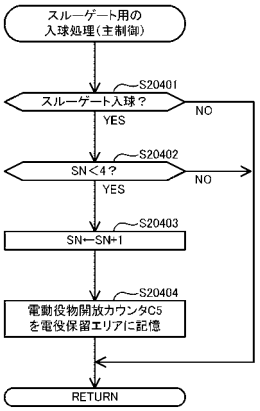
【図４２】



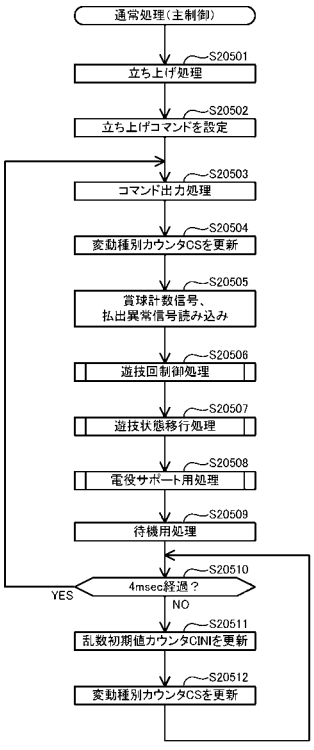
【図４３】



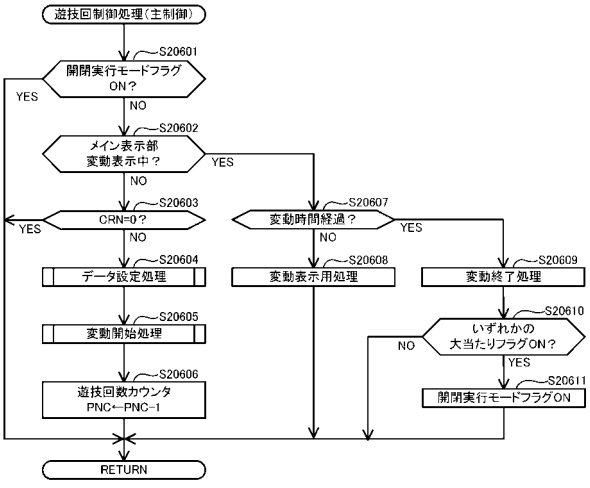
【図４４】



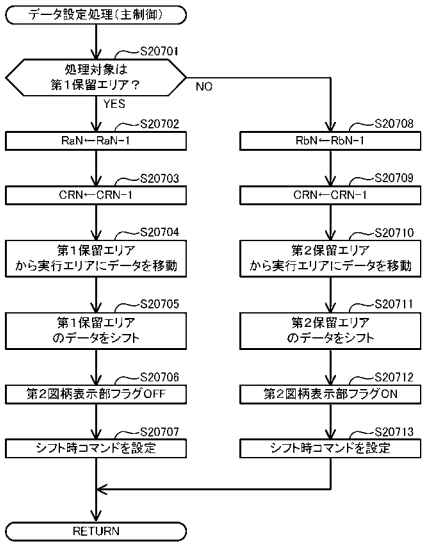
【図４５】



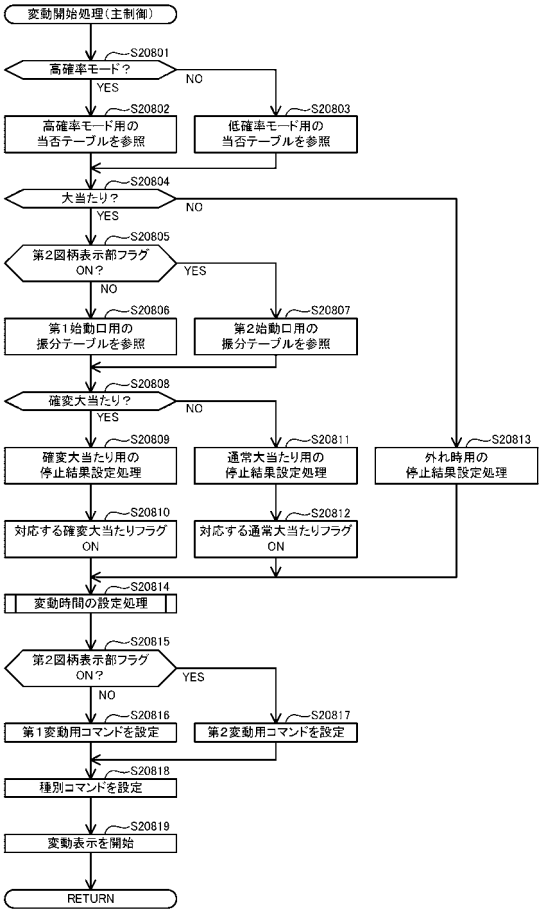
【図４６】



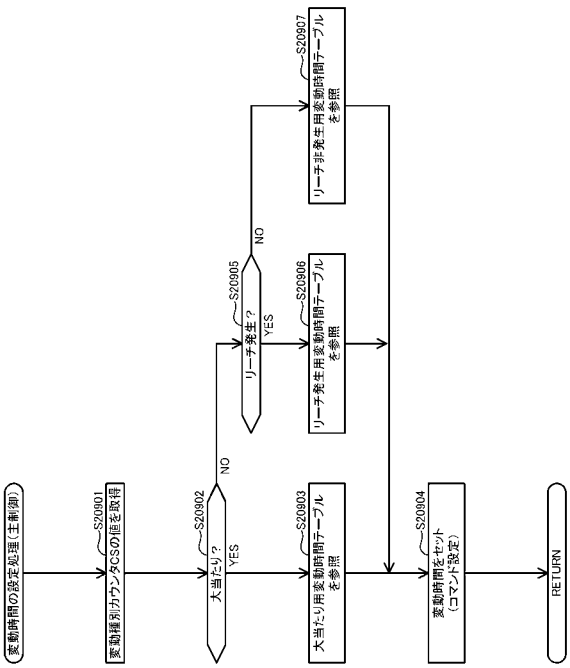
【図４７】



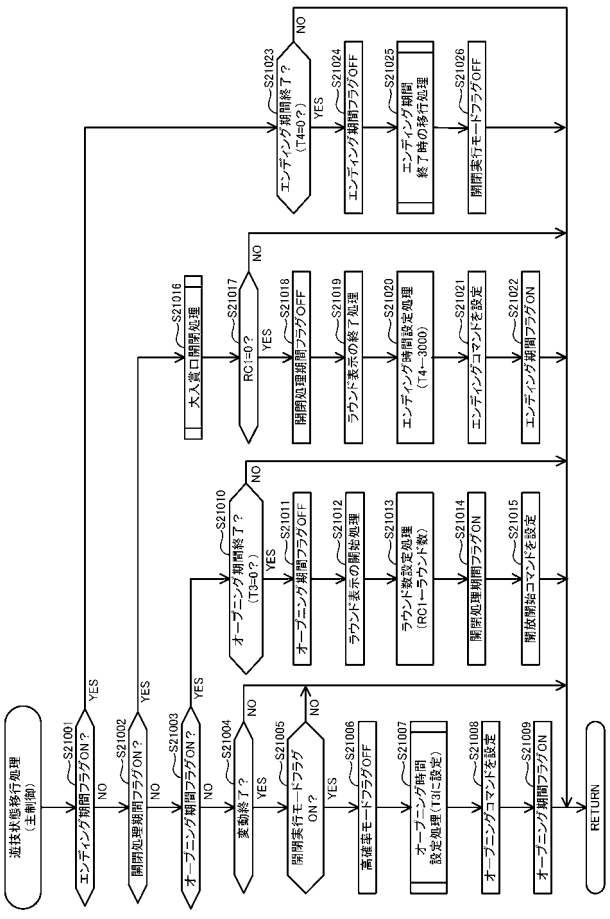
【図４８】



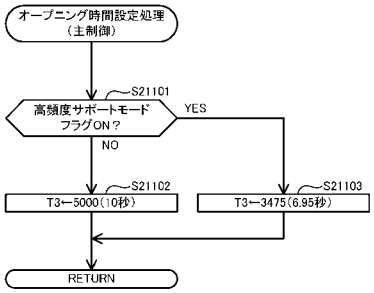
【図４９】



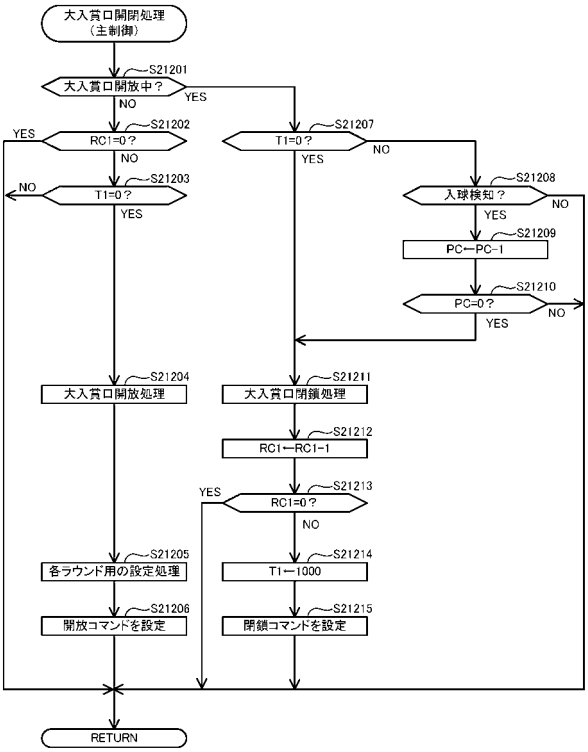
【図５０】



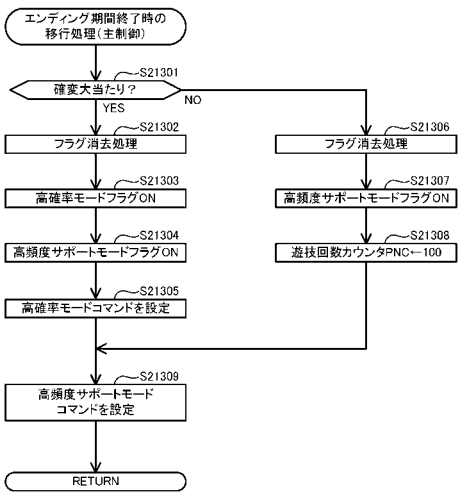
【図５１】



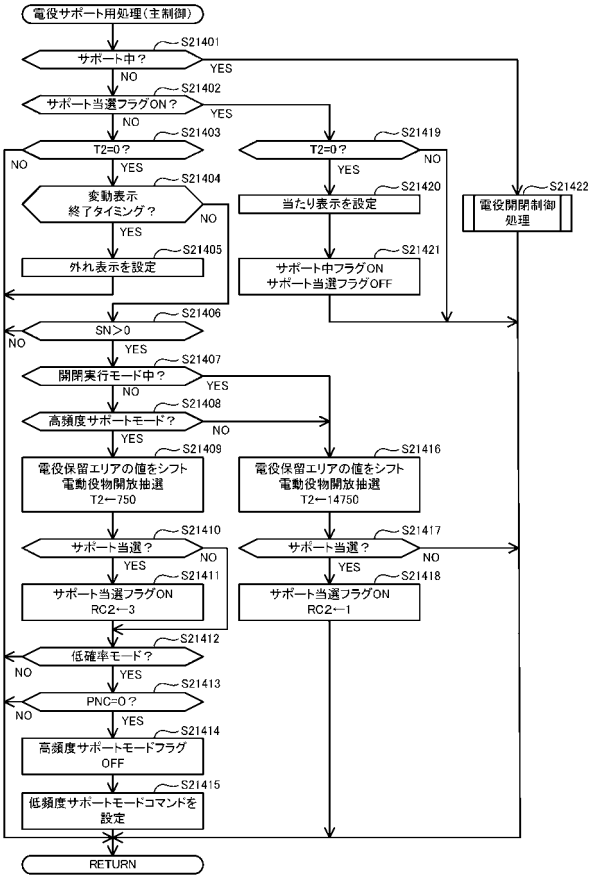
【図５２】



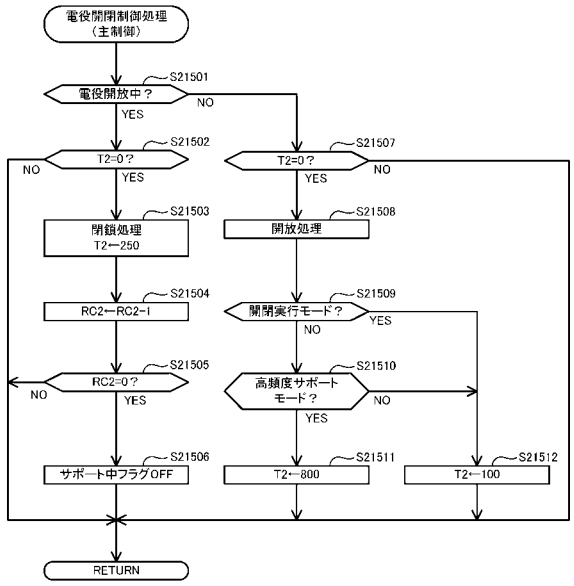
【図５３】



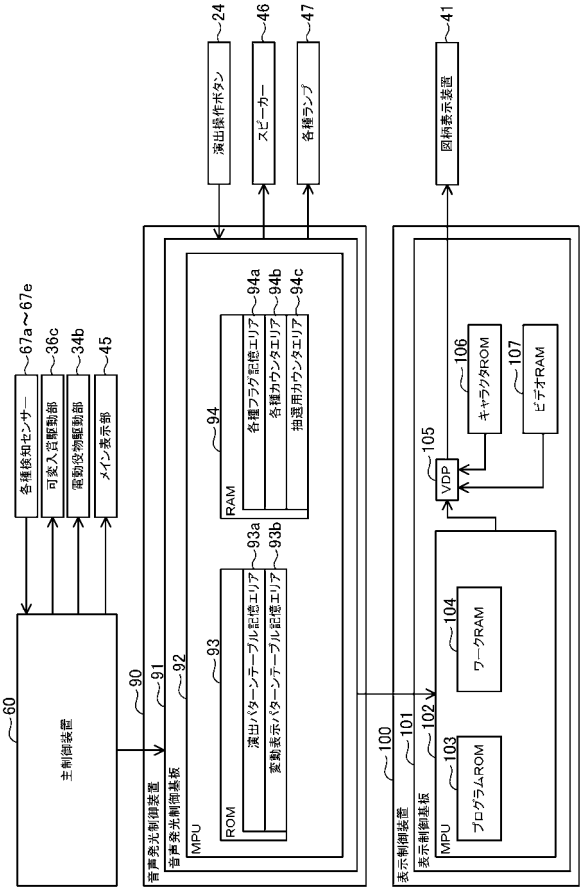
【図５４】



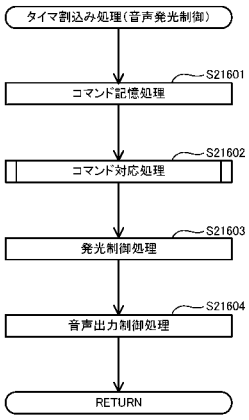
【図５５】



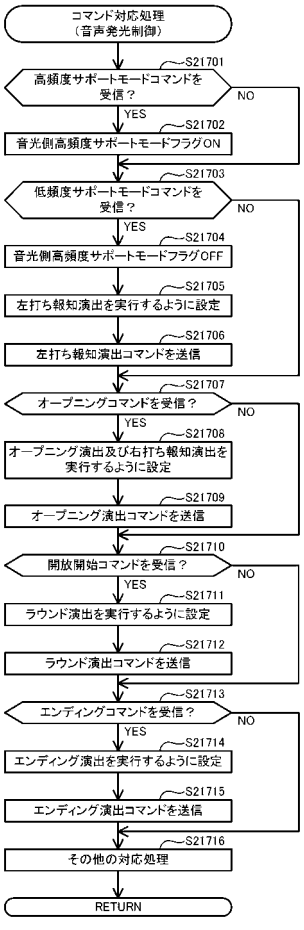
【図５６】



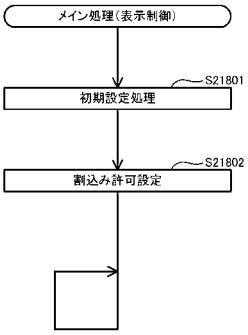
【図５７】



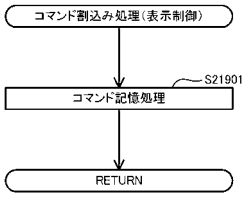
【図５８】



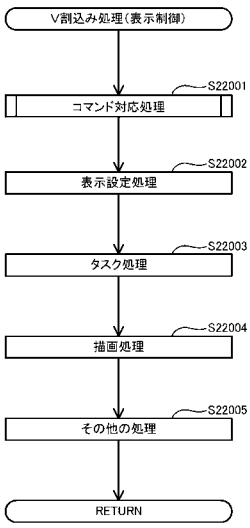
【図５９】



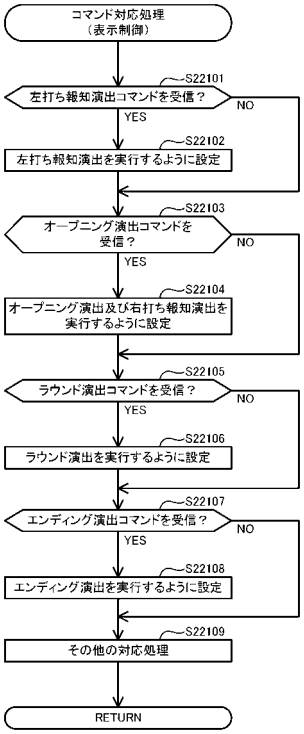
【図６０】



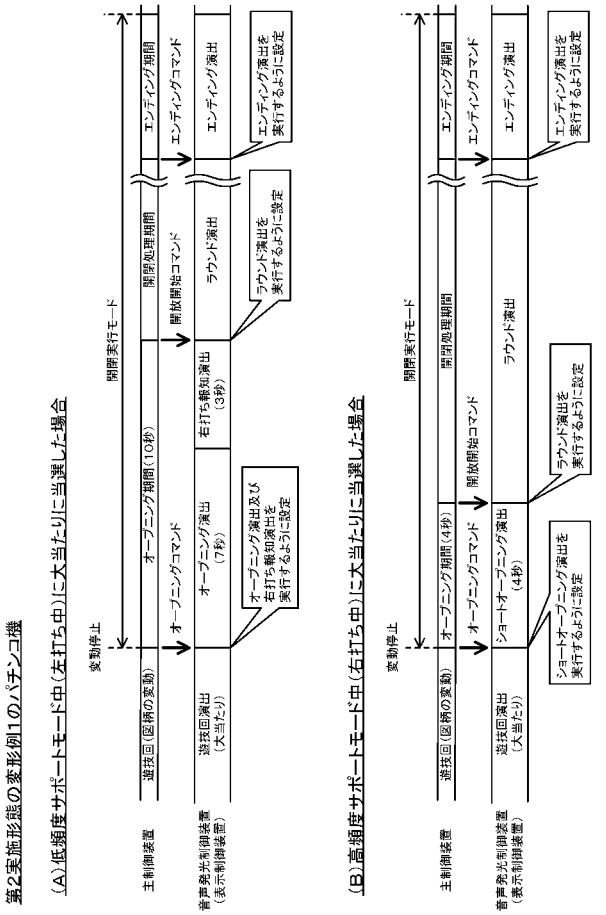
【図６１】



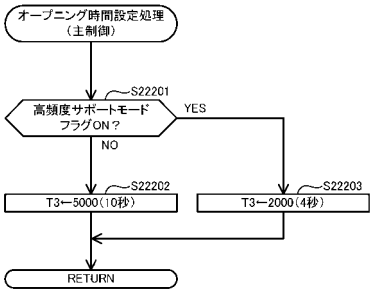
【図６２】



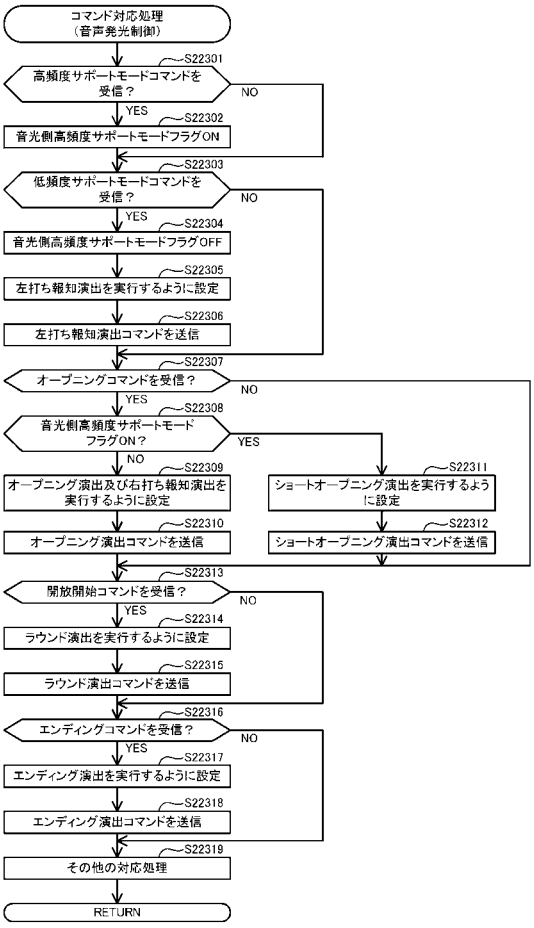
【図６３】



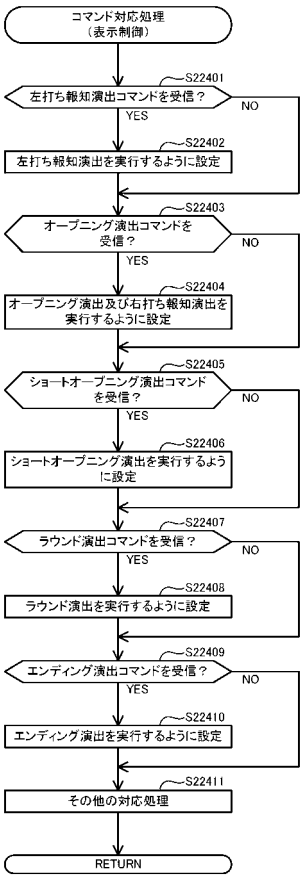
【図６４】



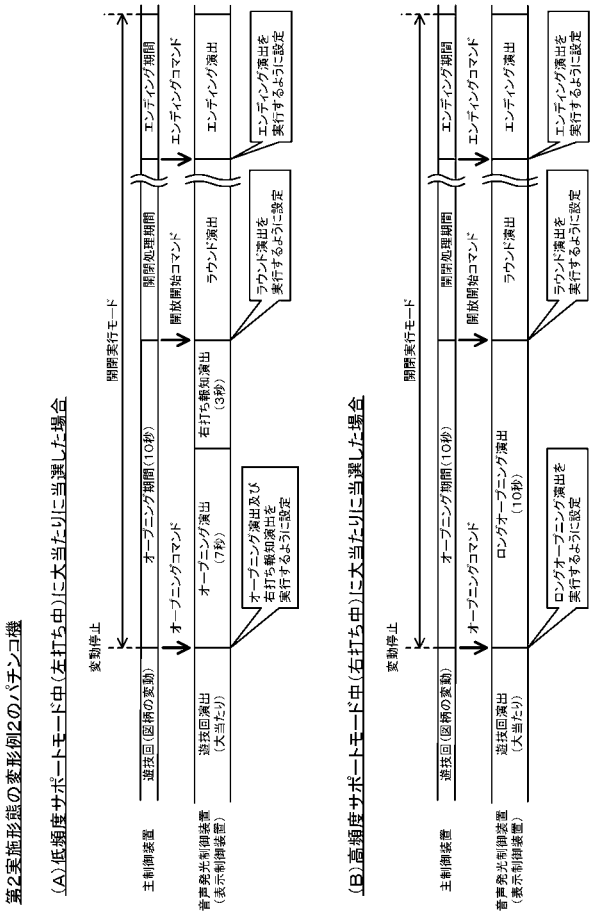
【図６５】



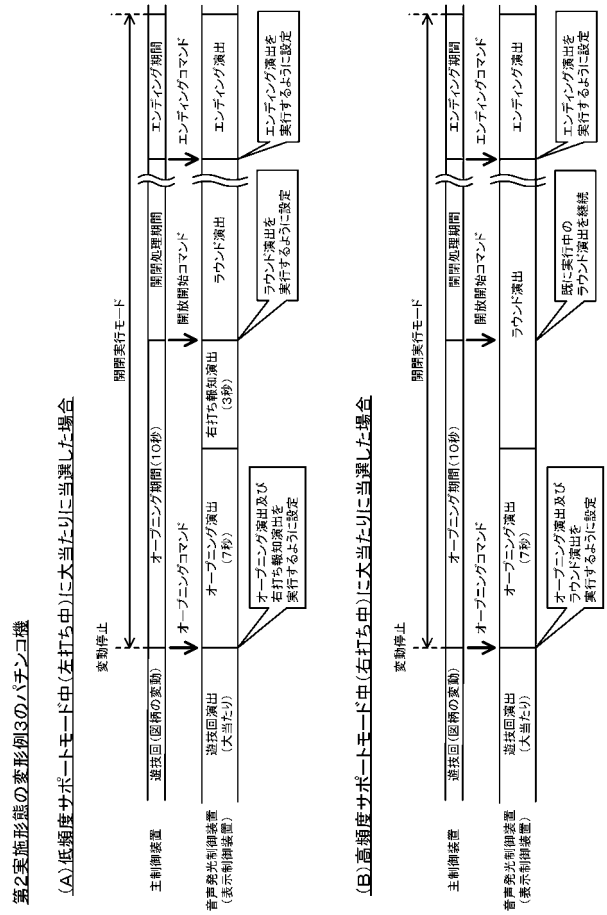
【図６６】



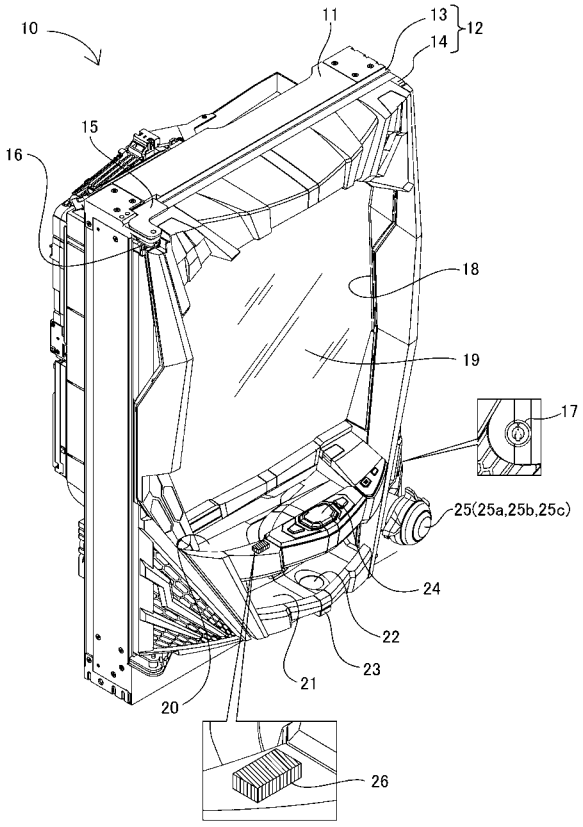
【図６７】



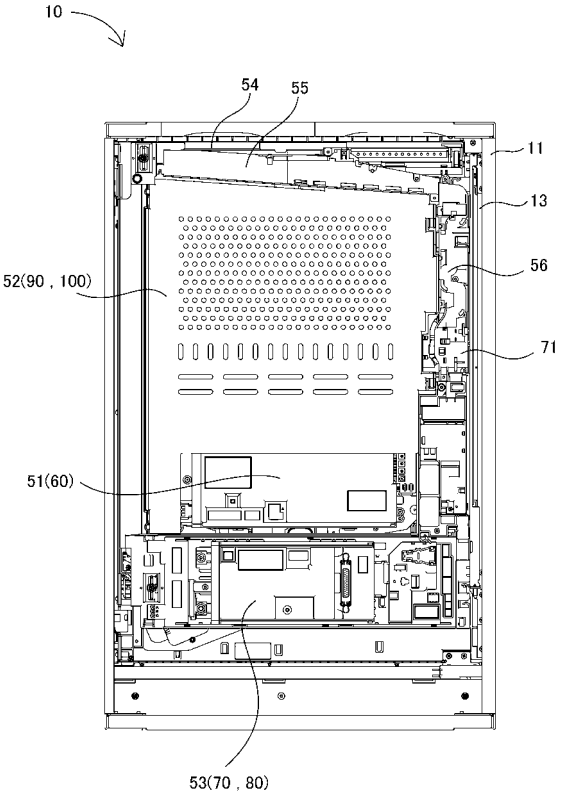
【図６８】



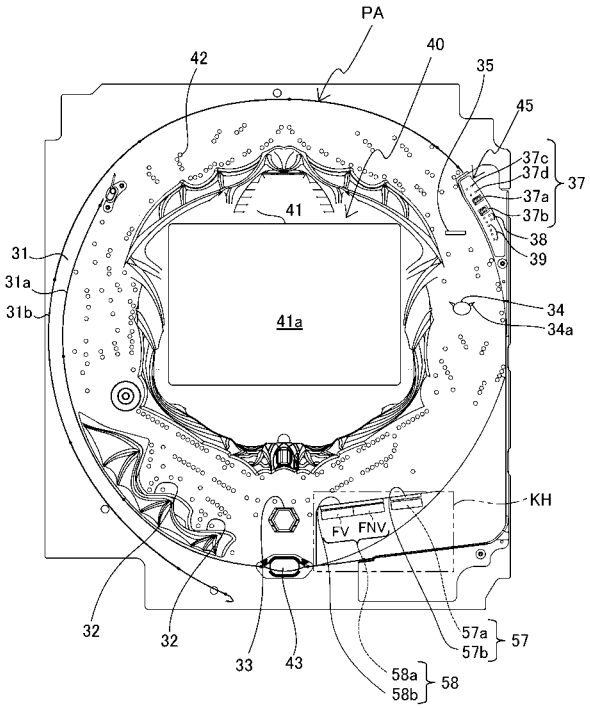
【図６９】



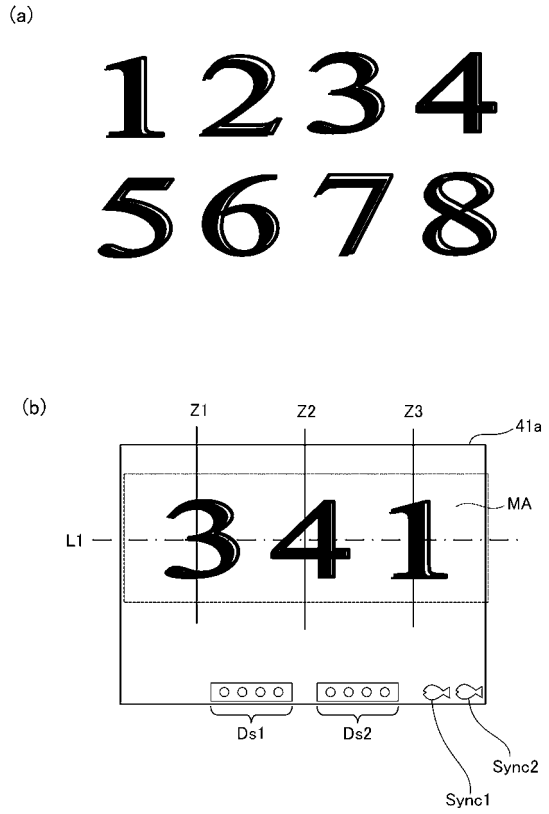
【図７０】



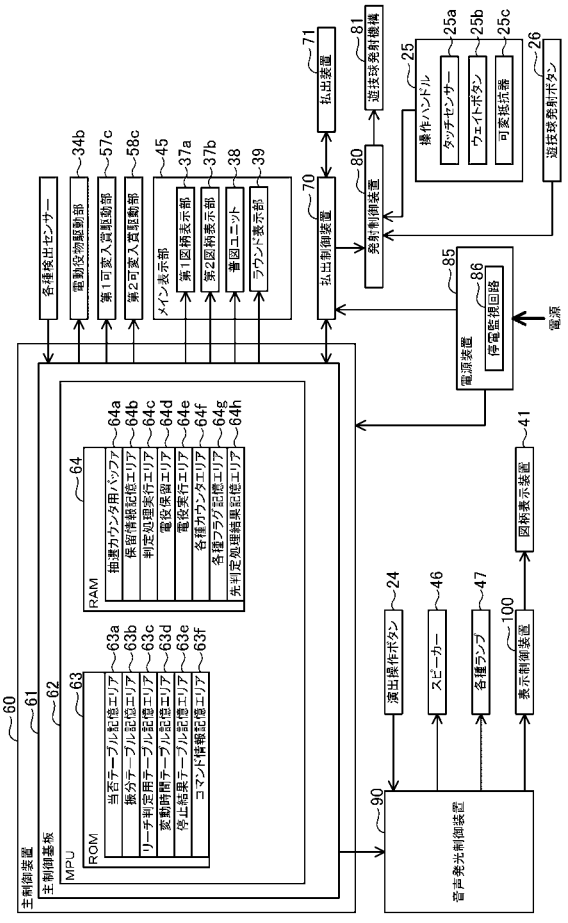
【図７１】



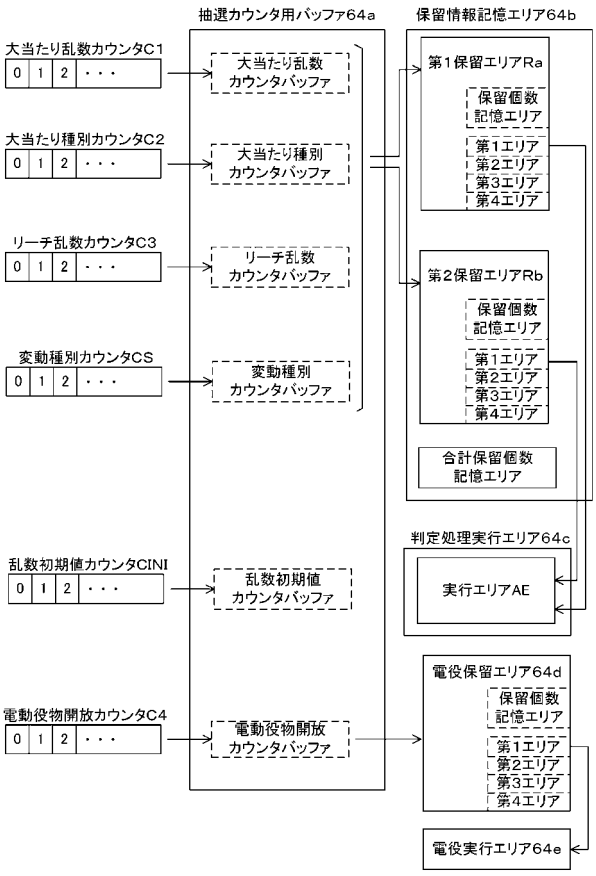
【図７２】



【図７３】



【図７４】



【図７５】

(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７６】

(a)

第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図７７】

(a)

第１始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～27	8R第１種大当たり
28～39	8R第２種大当たり

(b)

第２始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～27	16R第１種大当たり
28～39	8R第２種大当たり

【図７８】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

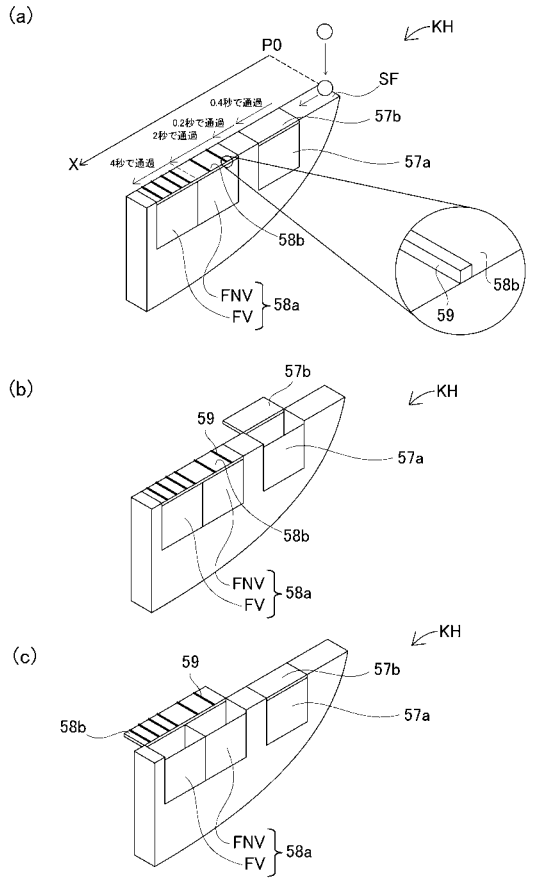
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

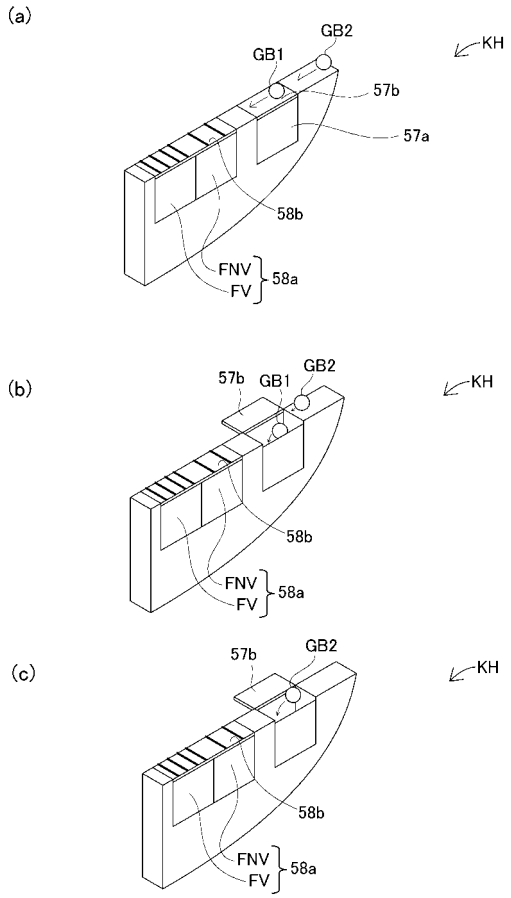
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

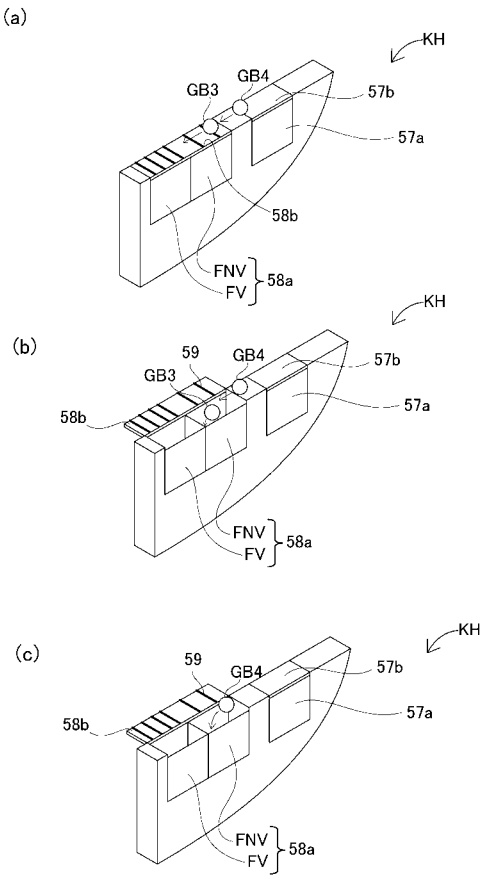
【図７９】



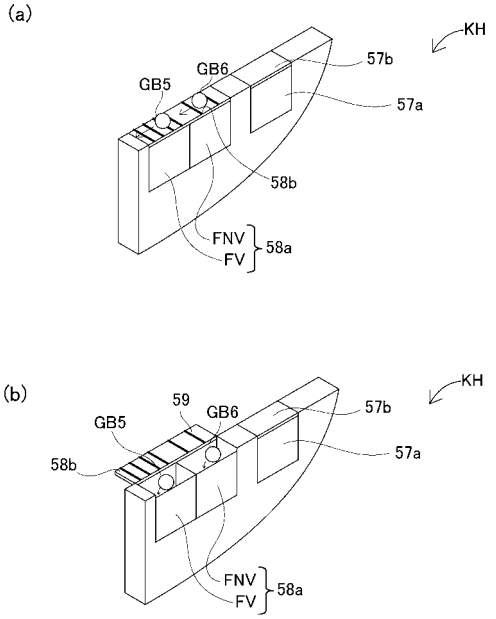
【図８０】



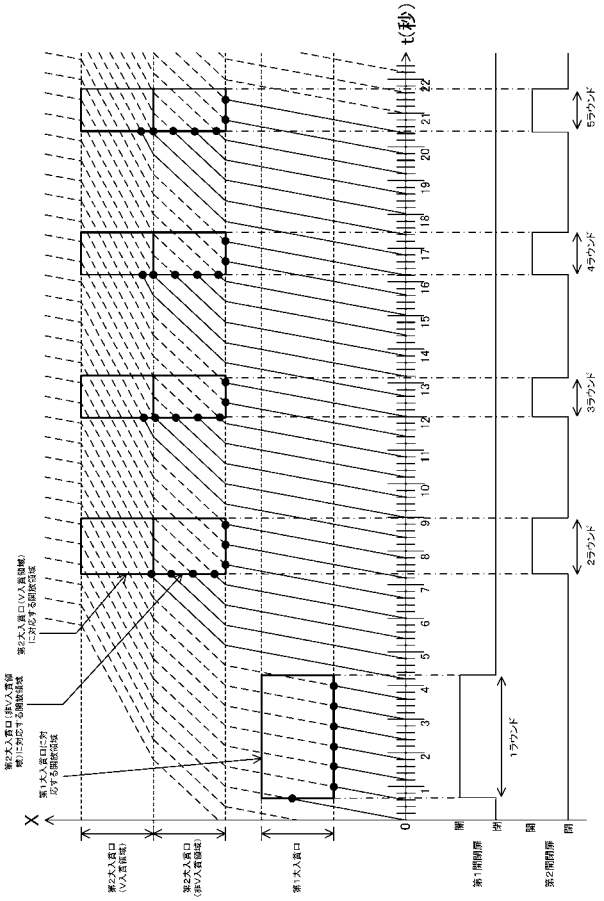
【図８１】



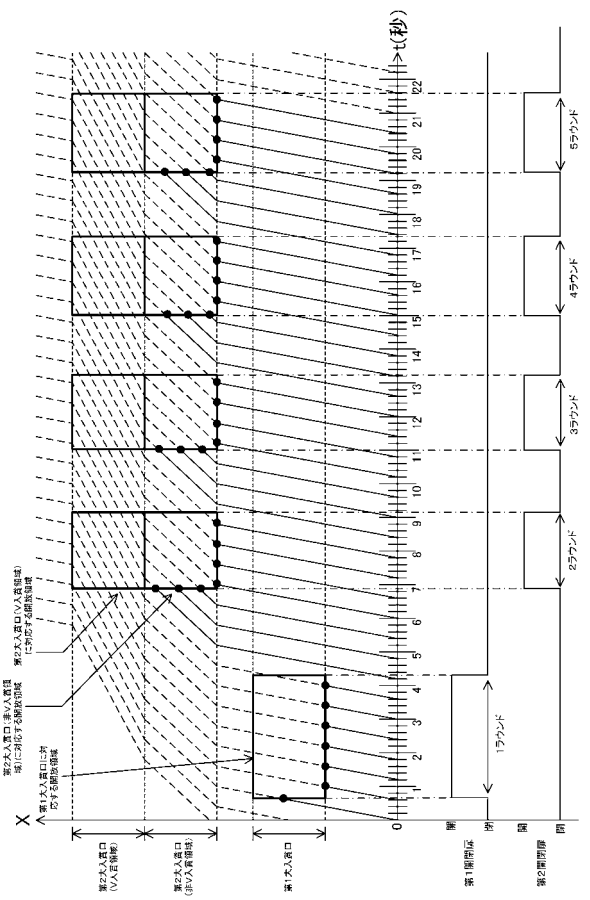
【図８２】



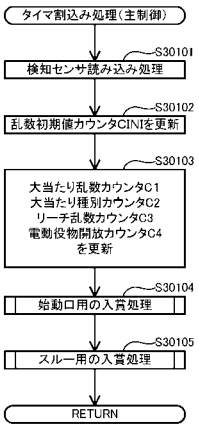
【図８３】



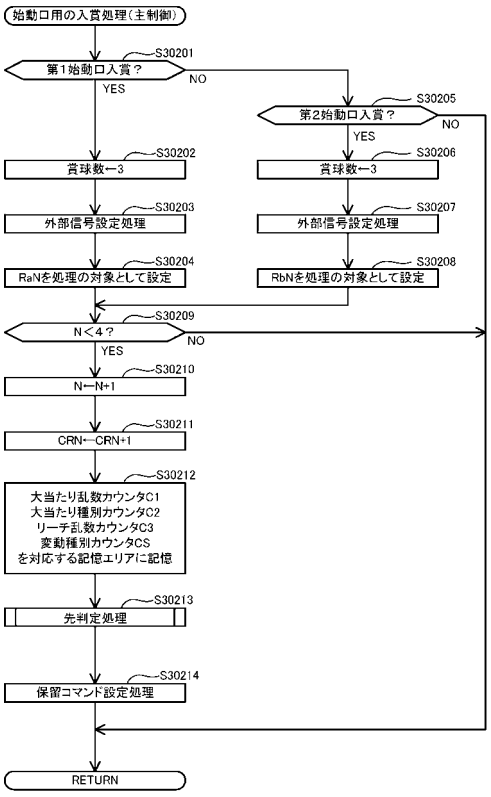
【図８４】



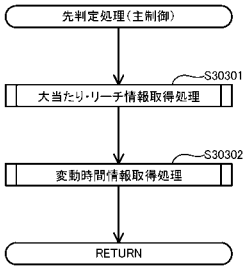
【図８５】



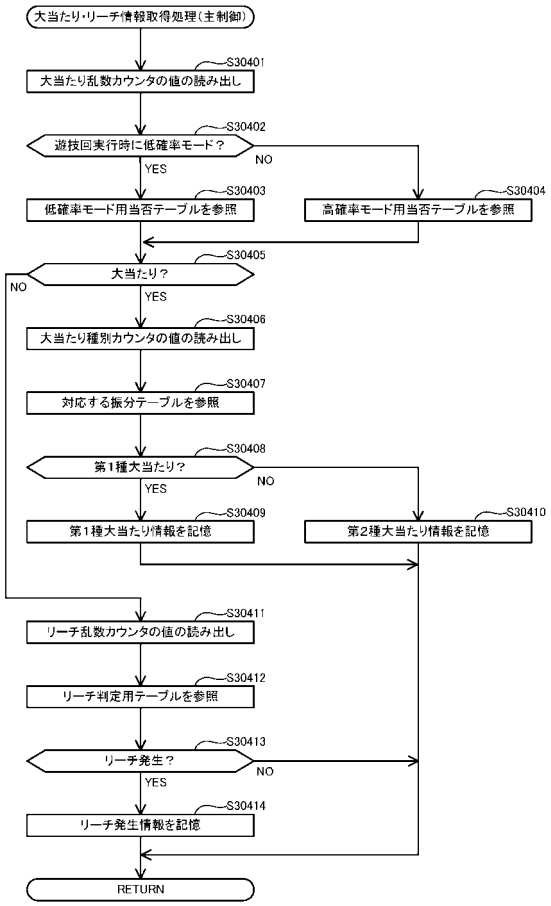
【図８６】



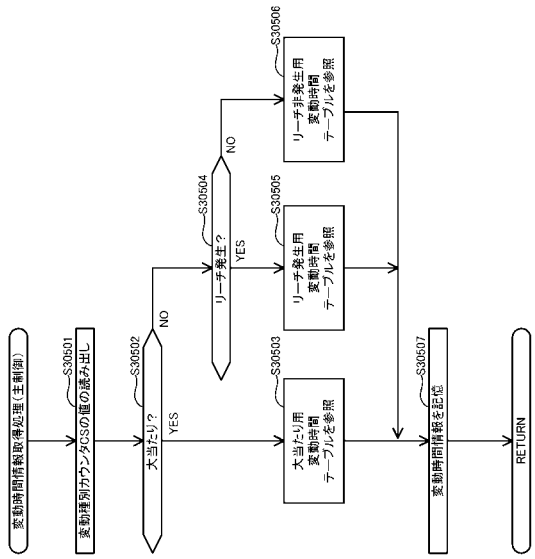
【図８７】



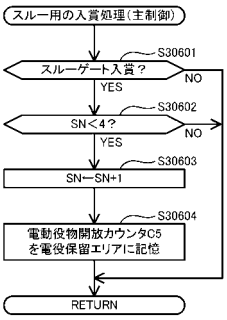
【図８８】



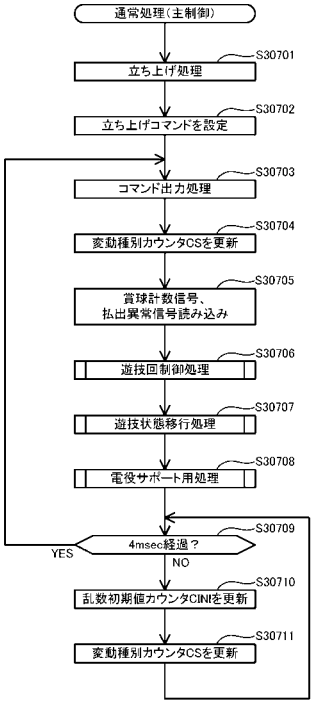
【図８９】



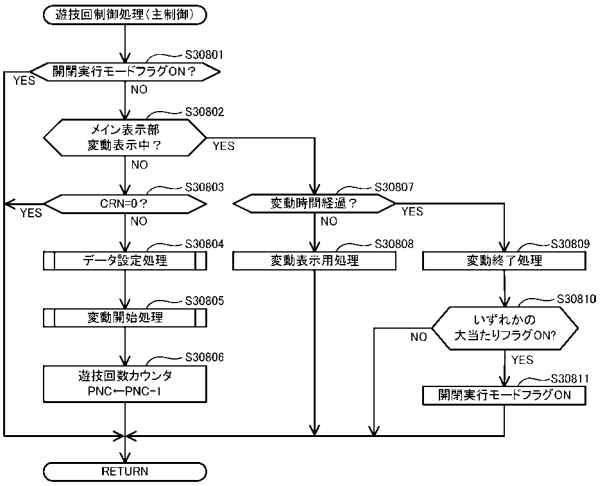
【図９０】



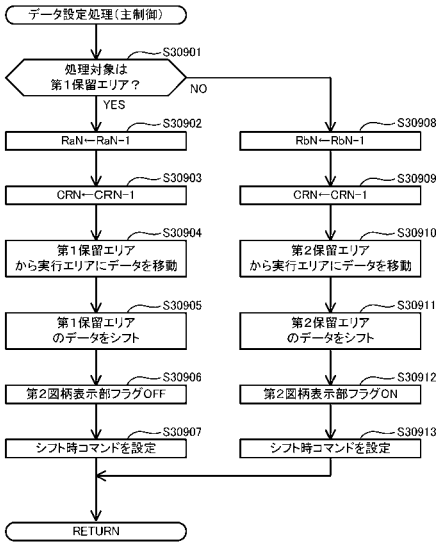
【図９１】



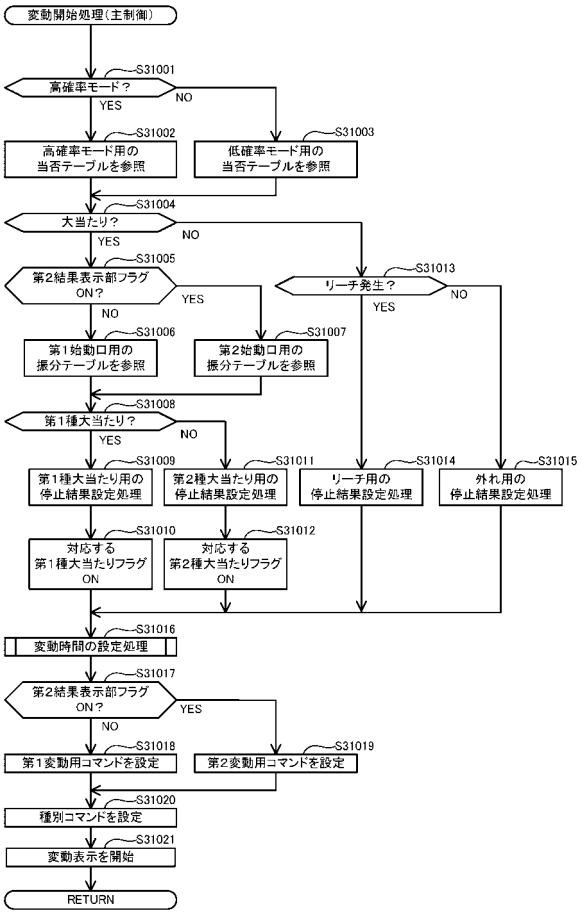
【図９２】



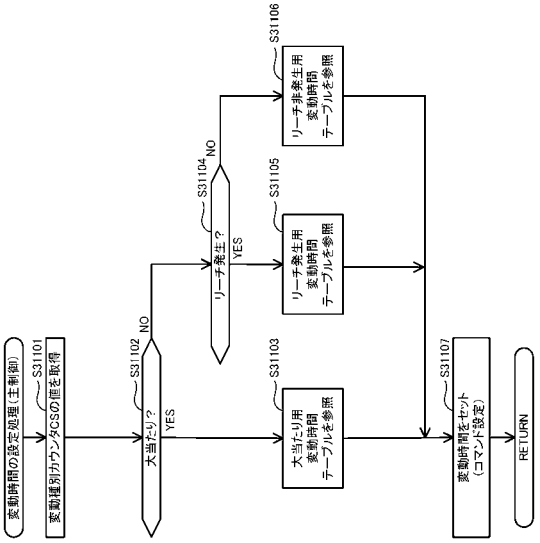
【図９３】



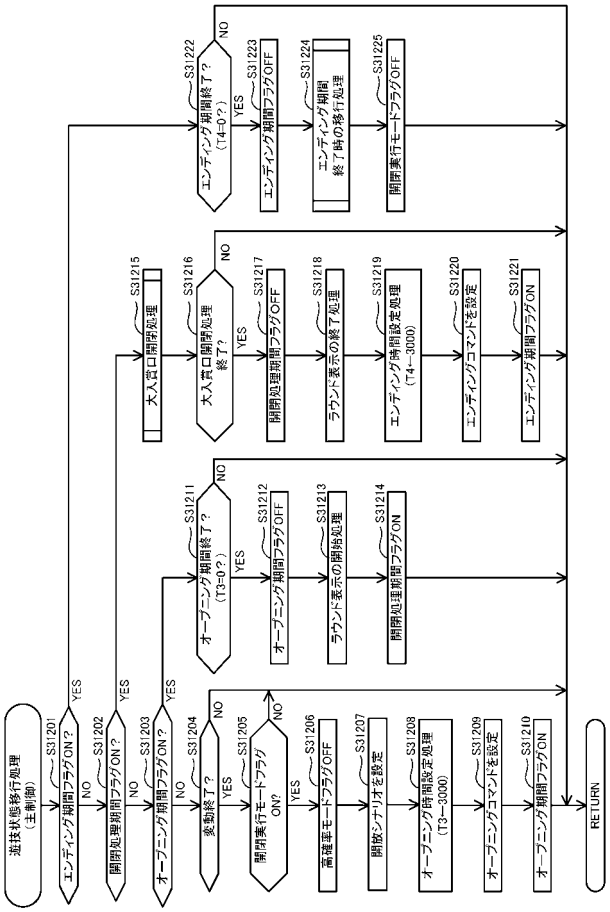
【図９４】



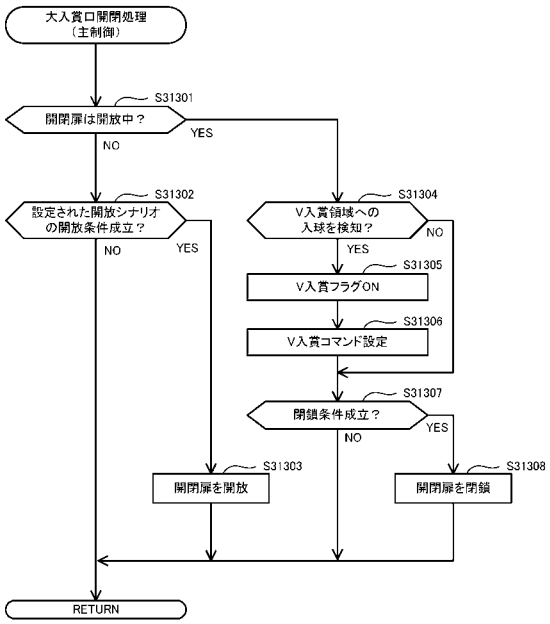
【図９５】



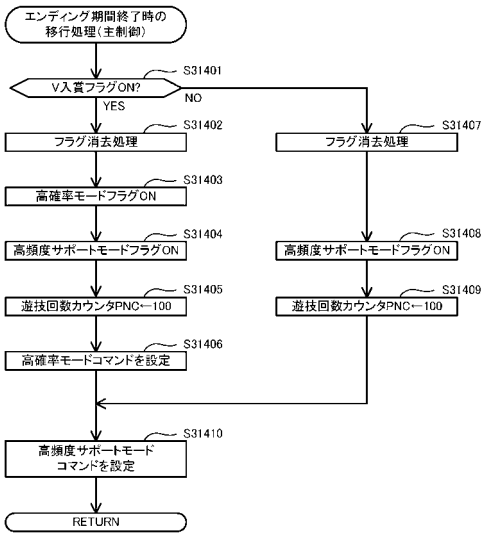
【図９６】



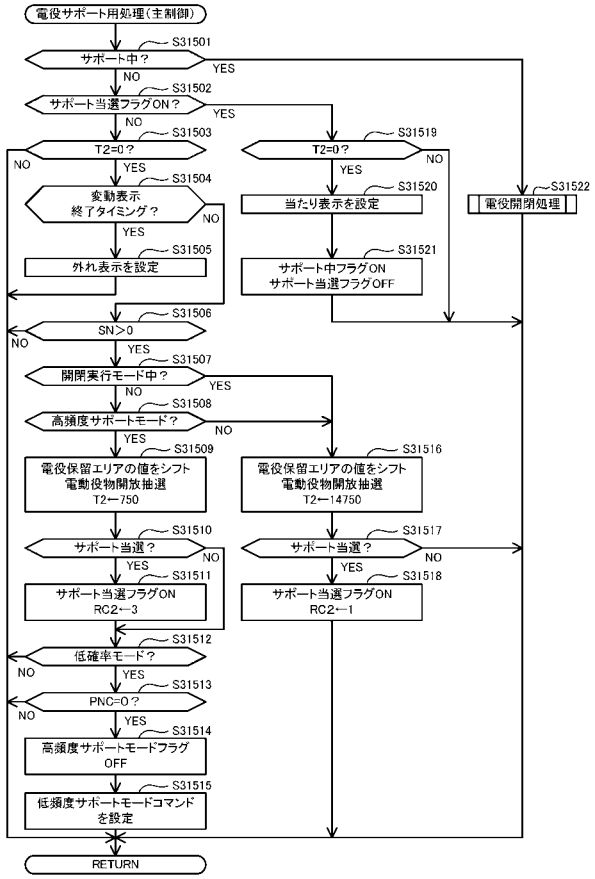
【図９７】



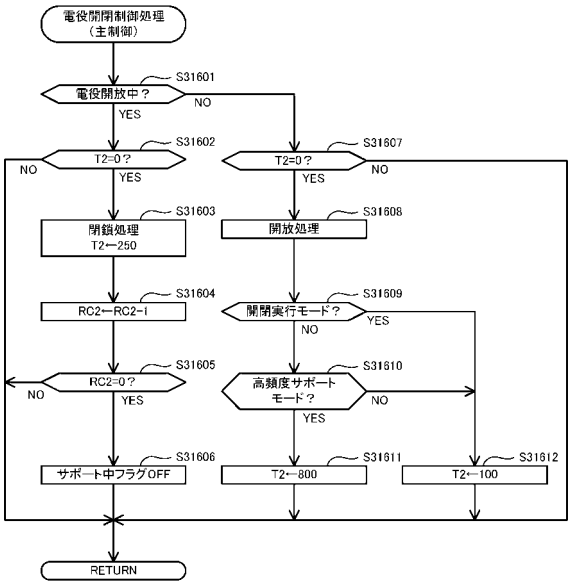
【図９８】



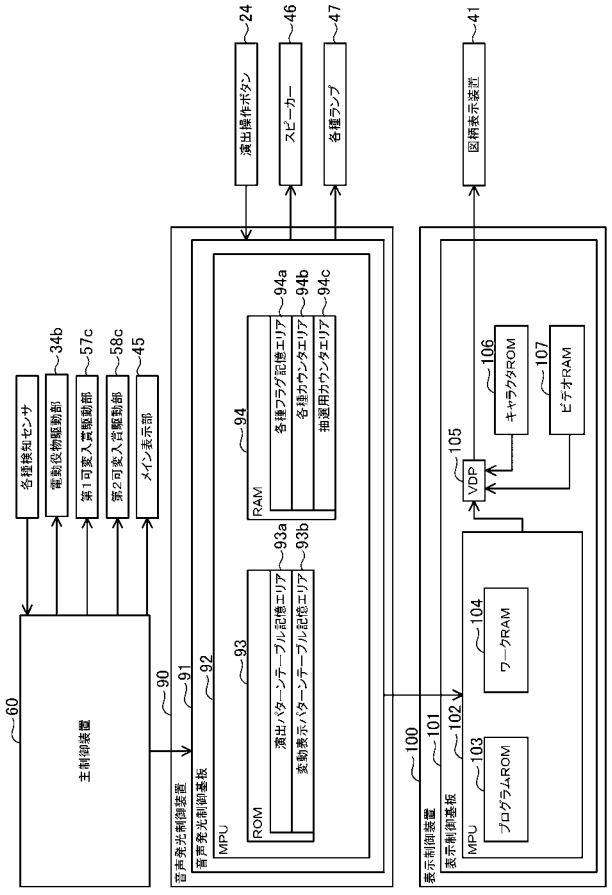
【図９９】



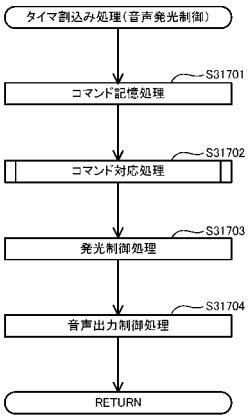
【図１００】



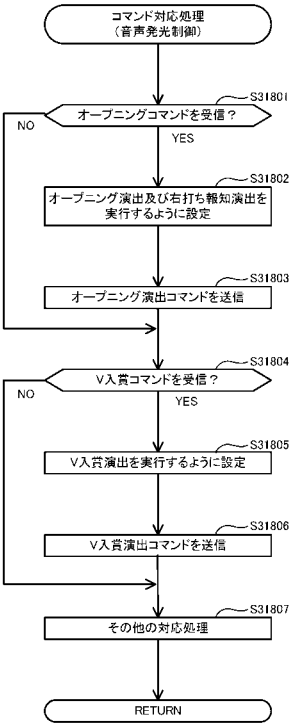
【図１０１】



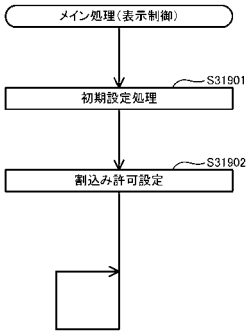
【図１０２】



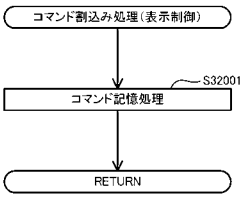
【図１０３】



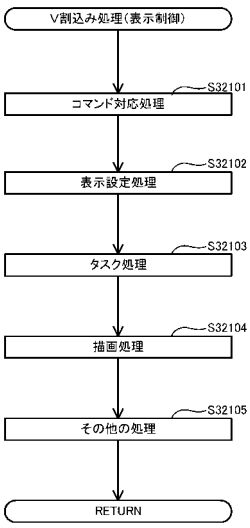
【図１０４】



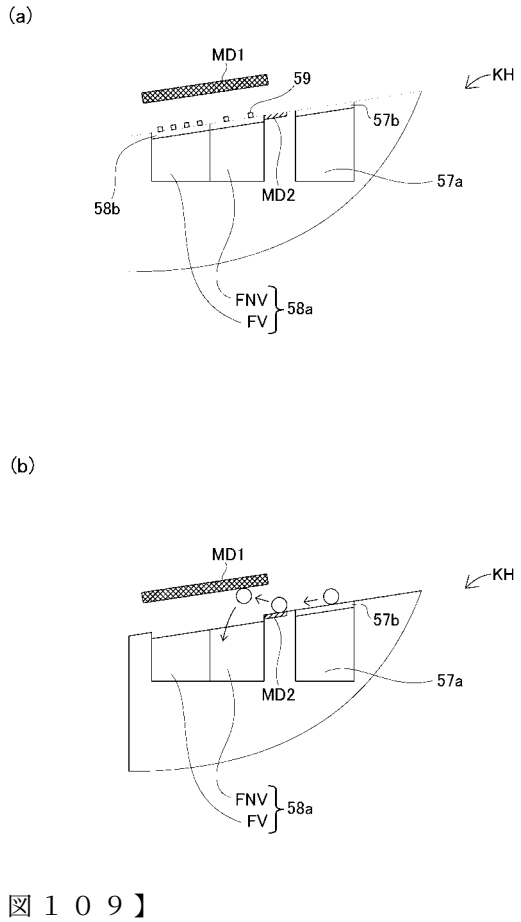
【図１０５】



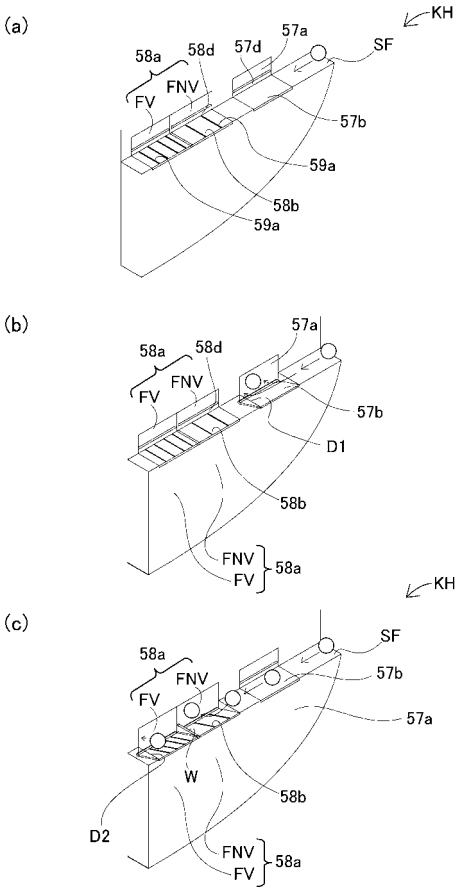
【図１０６】



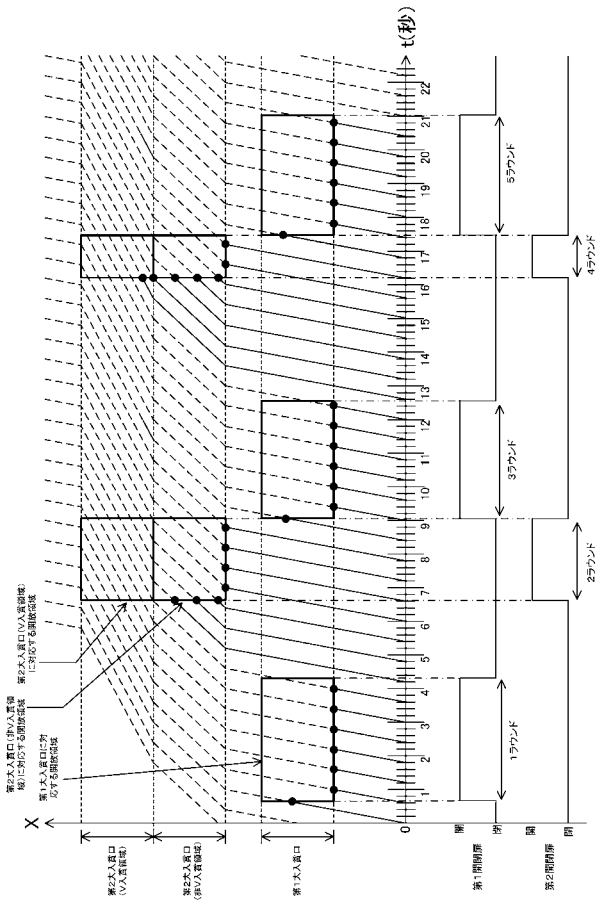
【図１０７】



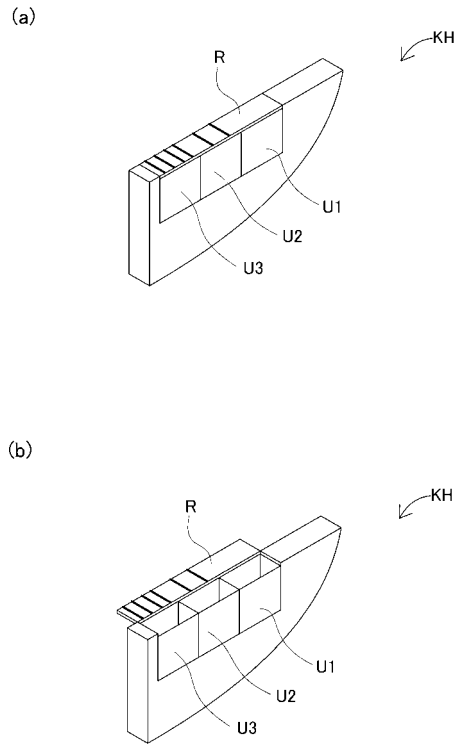
【図１０８】



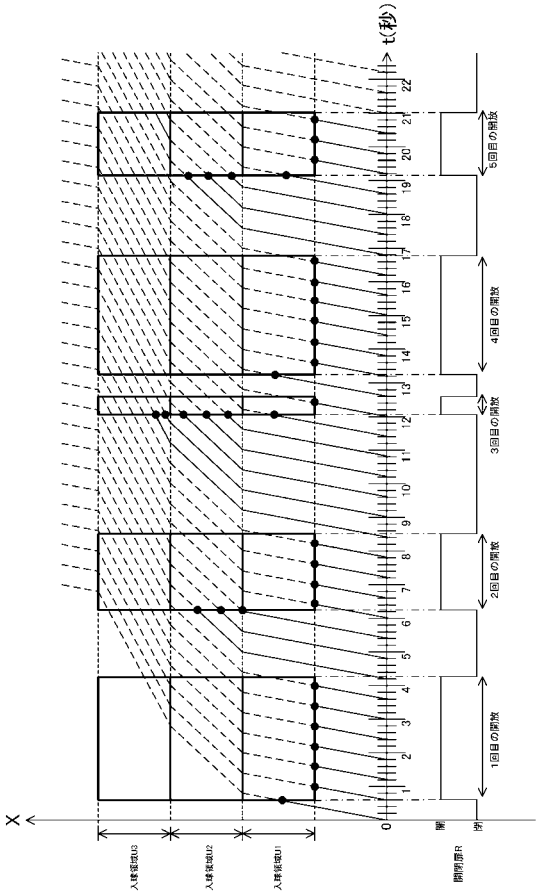
【図１０９】



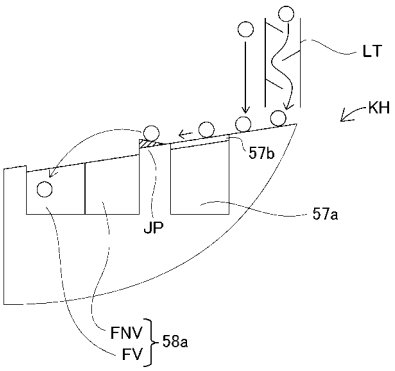
【図１１０】



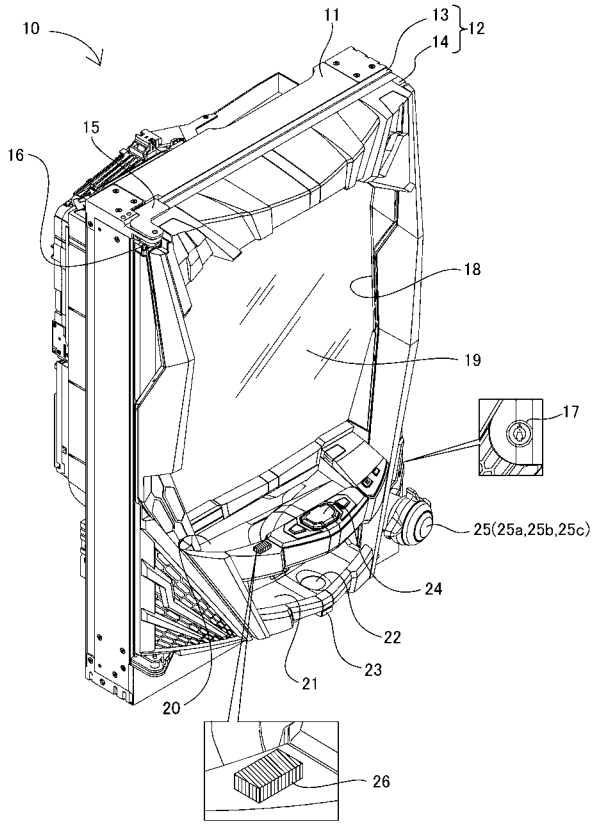
【図１１１】



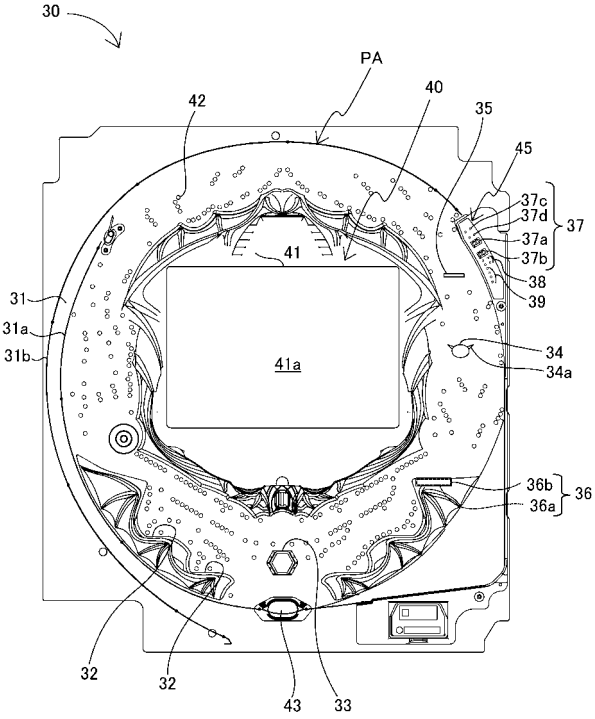
【図１１２】



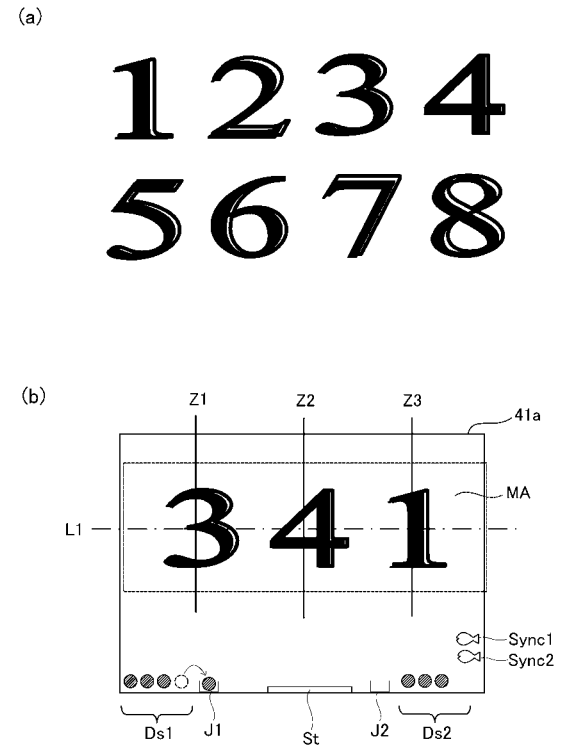
【図１１３】



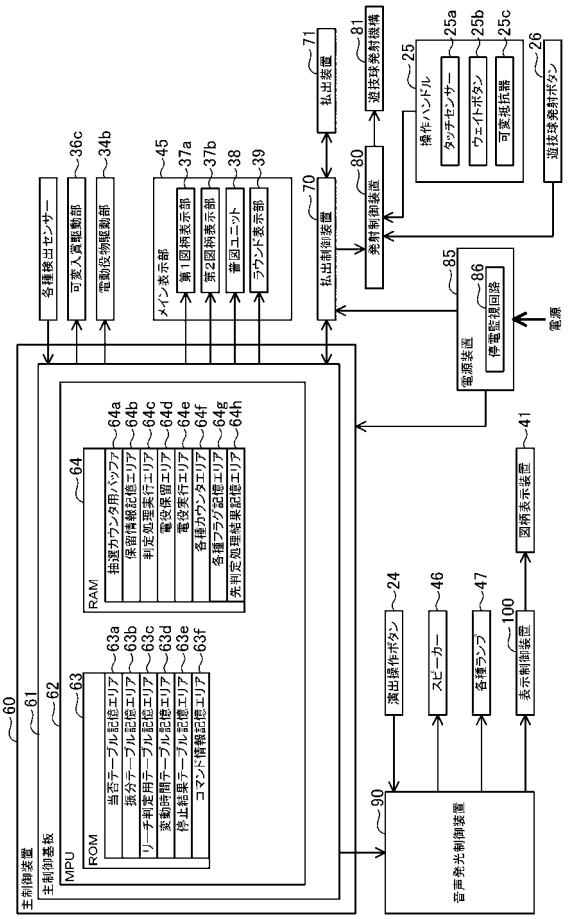
【図１１４】



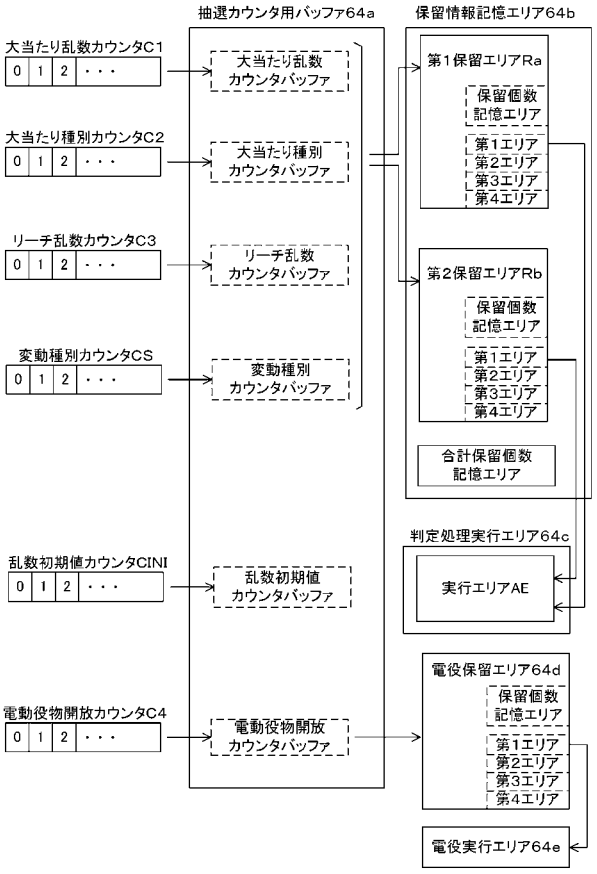
【図１１５】



【図１１６】



【図１１７】



【図１１８】

(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１１９】

(a)

第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図１２０】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～24	8R確変大当たり
25～39	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～24	16R確変大当たり
25～39	16R通常大当たり

【図１２１】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

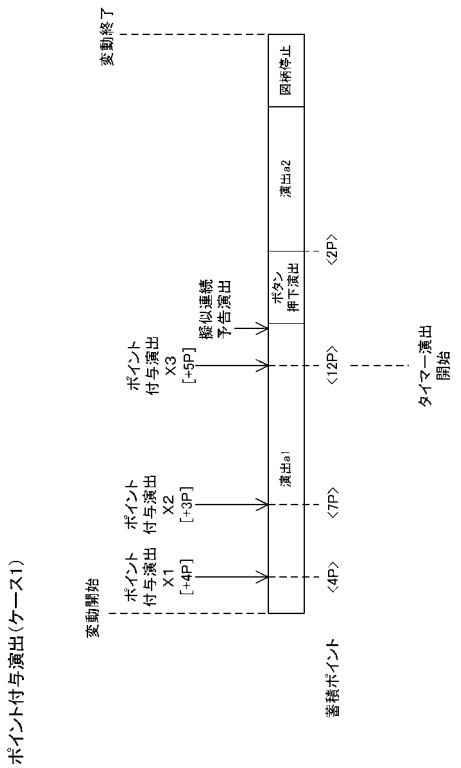
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

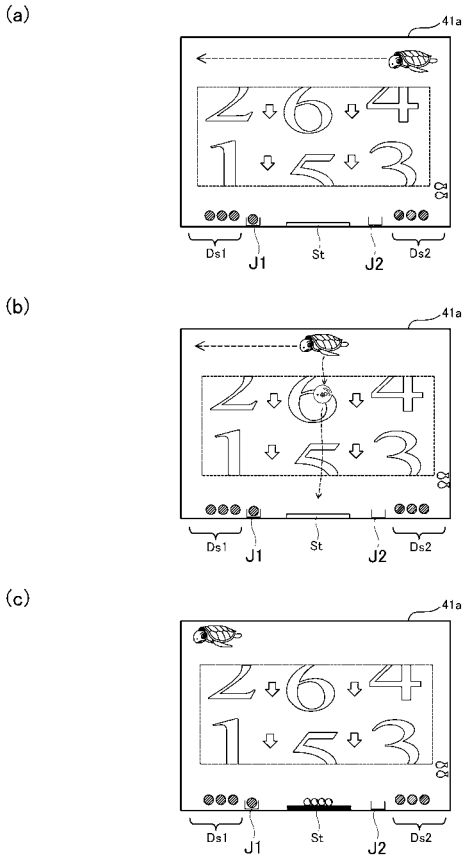
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

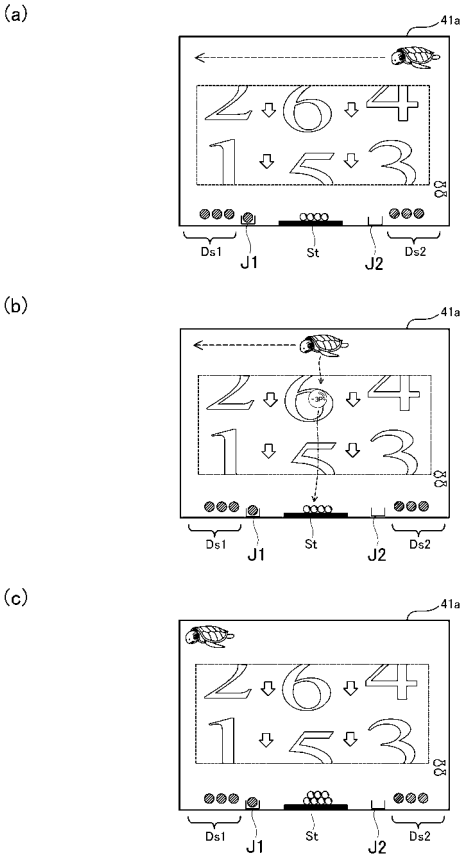
【図１２２】



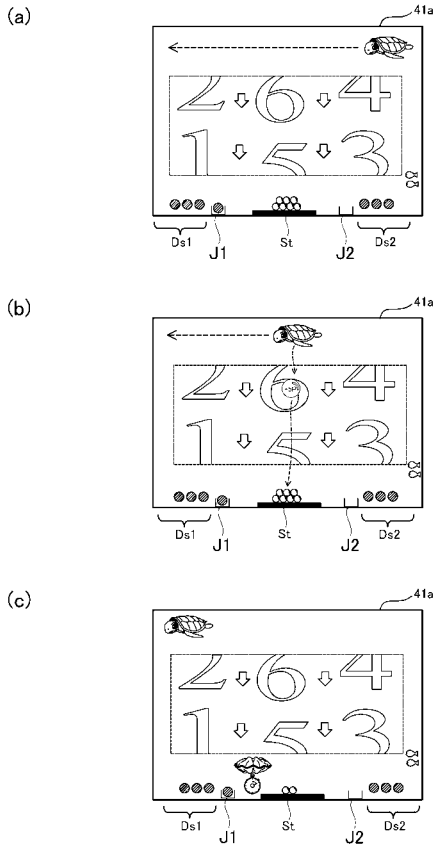
【図１２３】



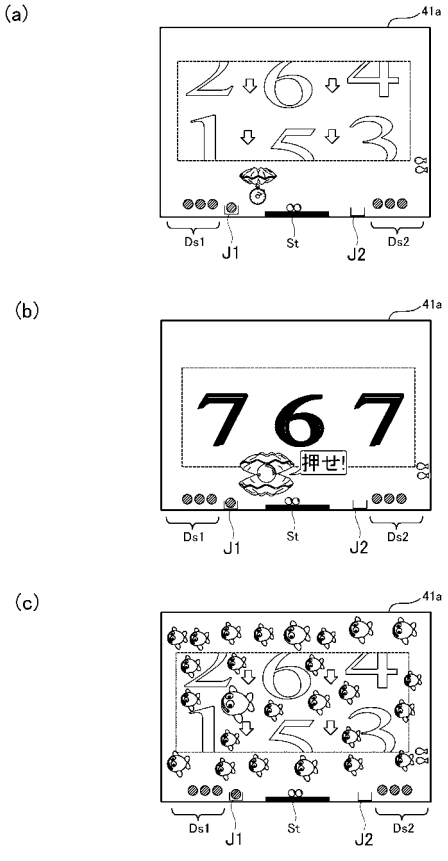
【図１２４】



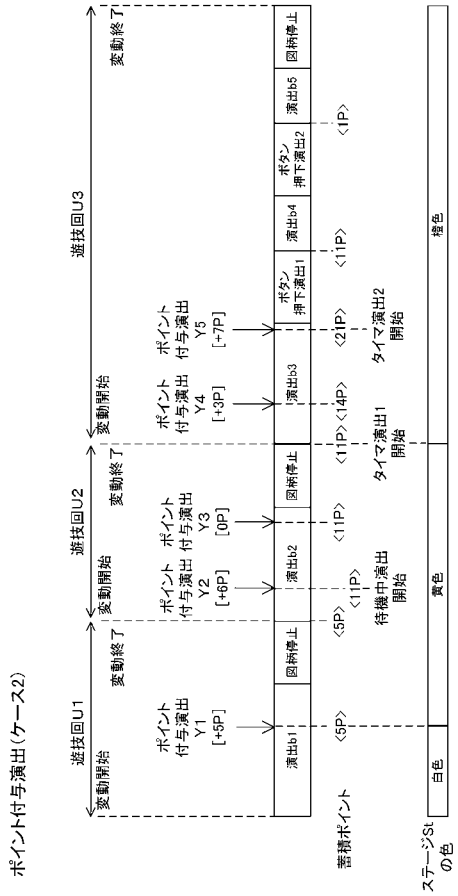
【図１２５】



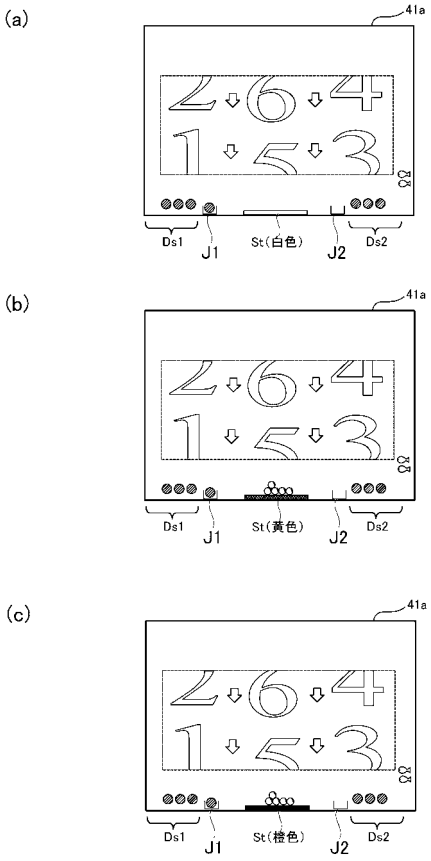
【図１２６】



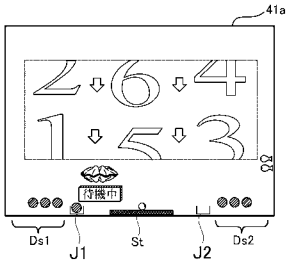
【図１２７】



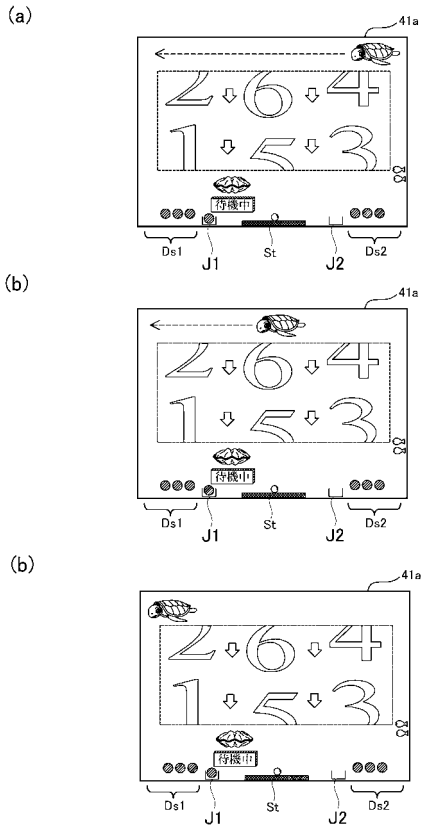
【図１２８】



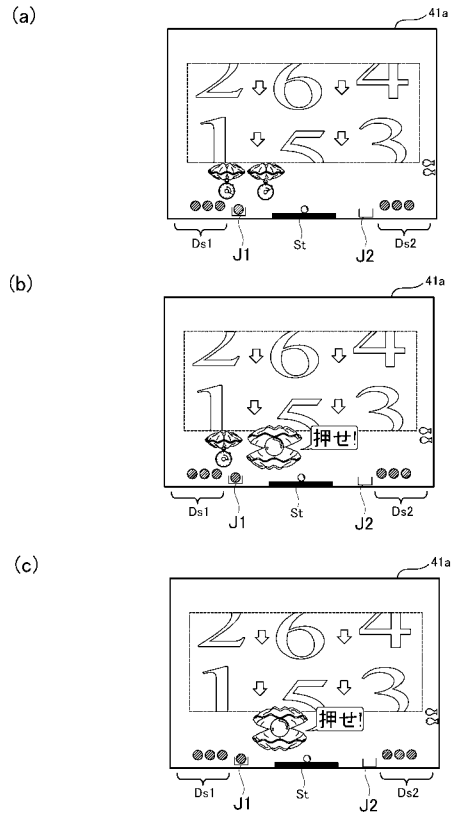
【図１２９】



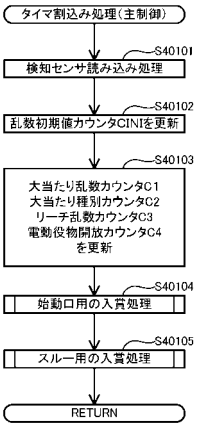
【図１３０】



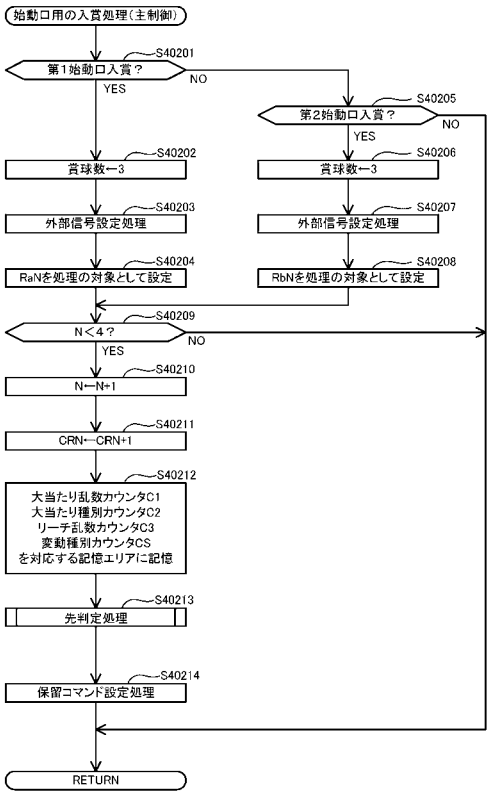
【図１３１】



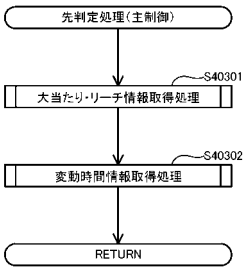
【図１３２】



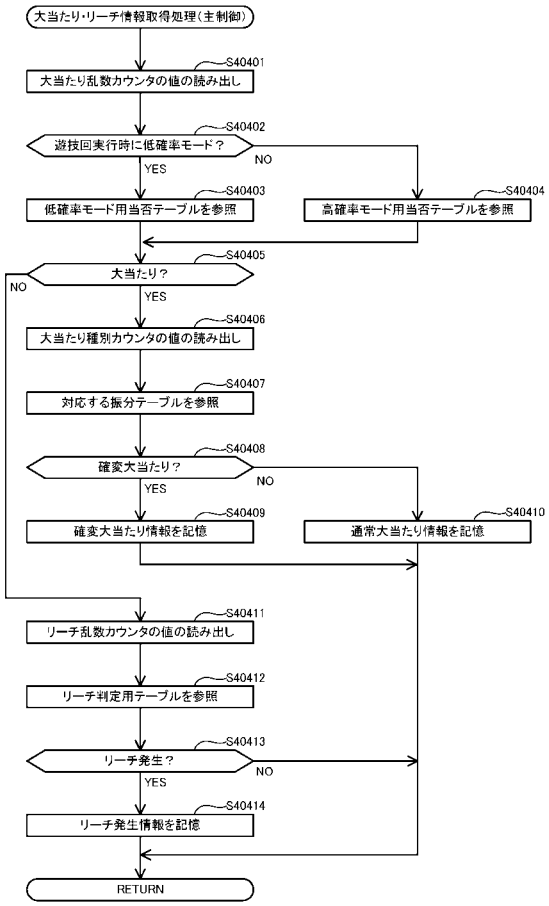
【図１３３】



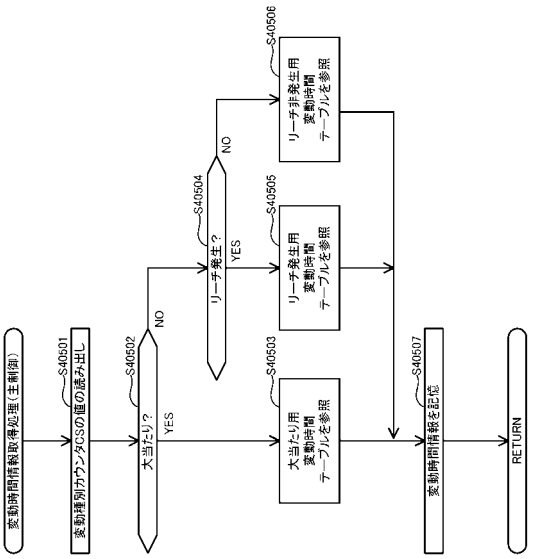
【図１３４】



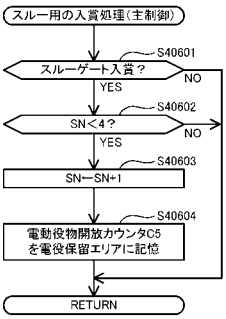
【図１３５】



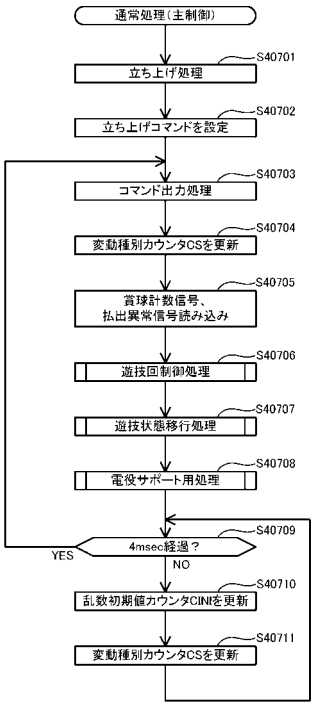
【図１３６】



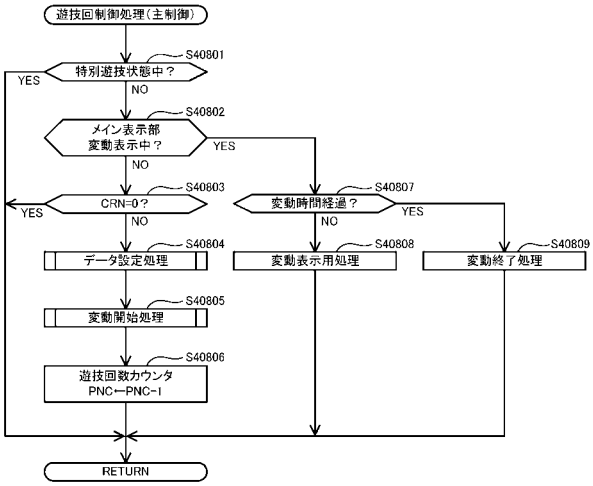
【図１３７】



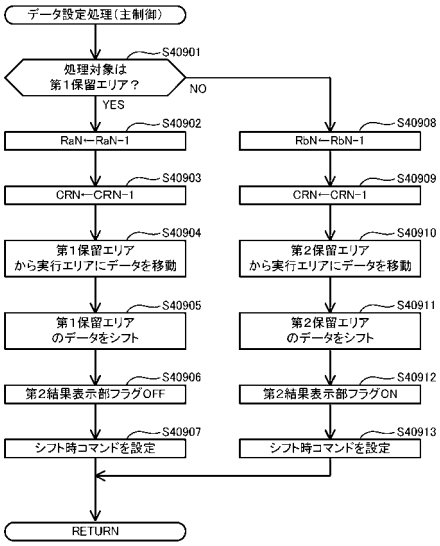
【図１３８】



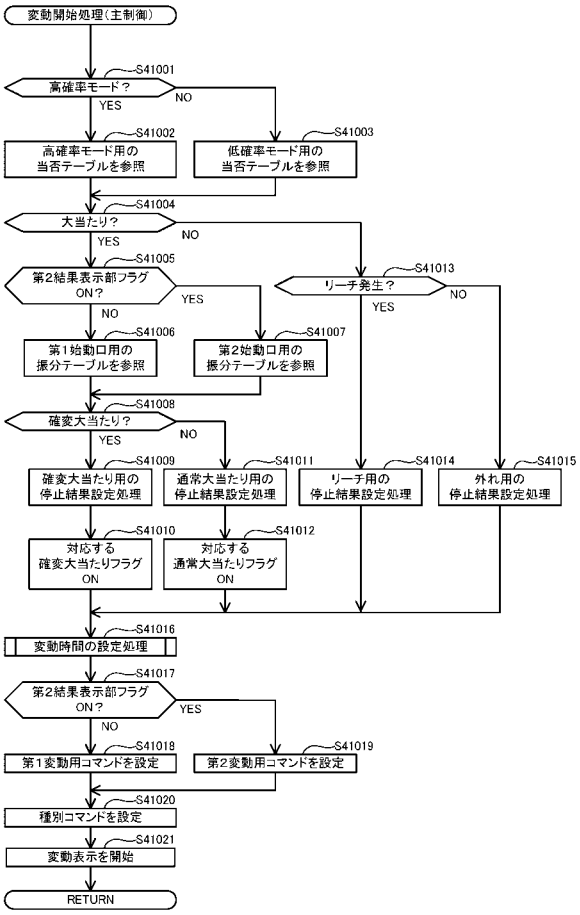
【図１３９】



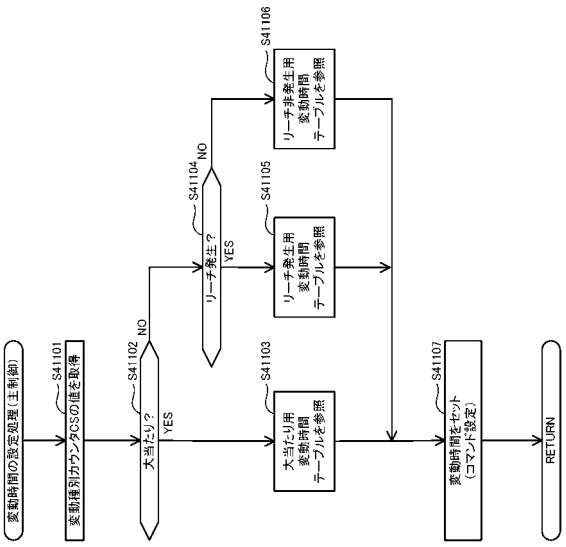
【図１４０】



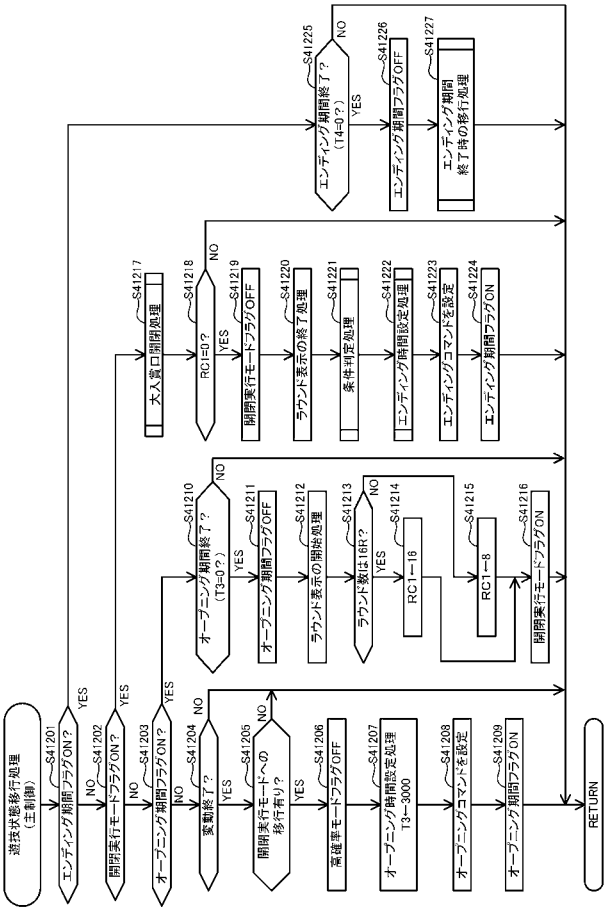
【図１４１】



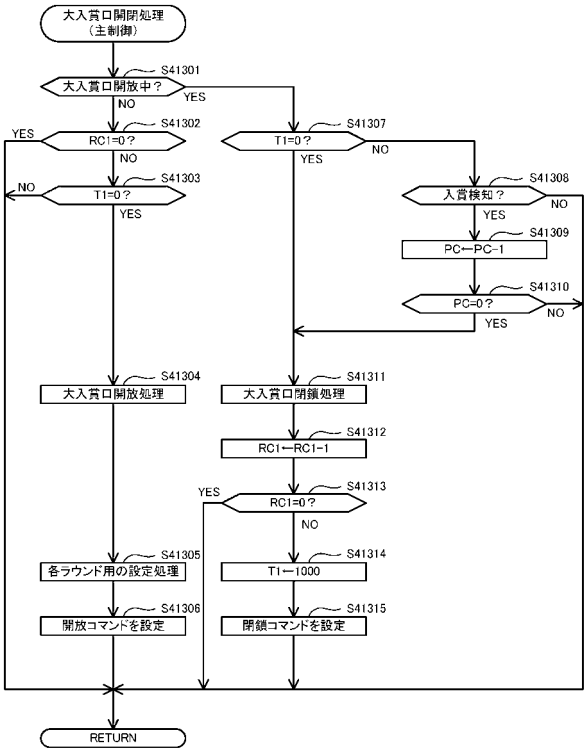
【図１４２】



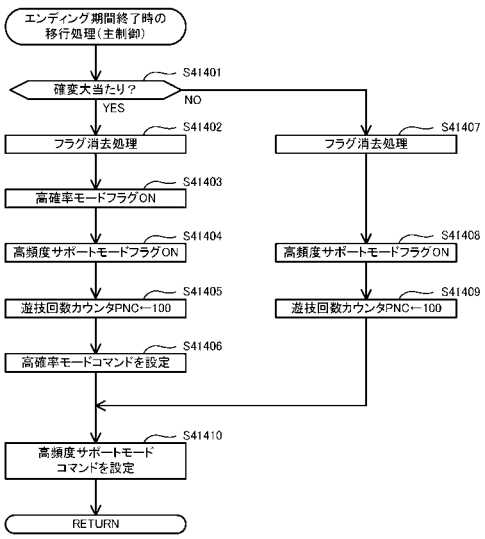
【図１４３】



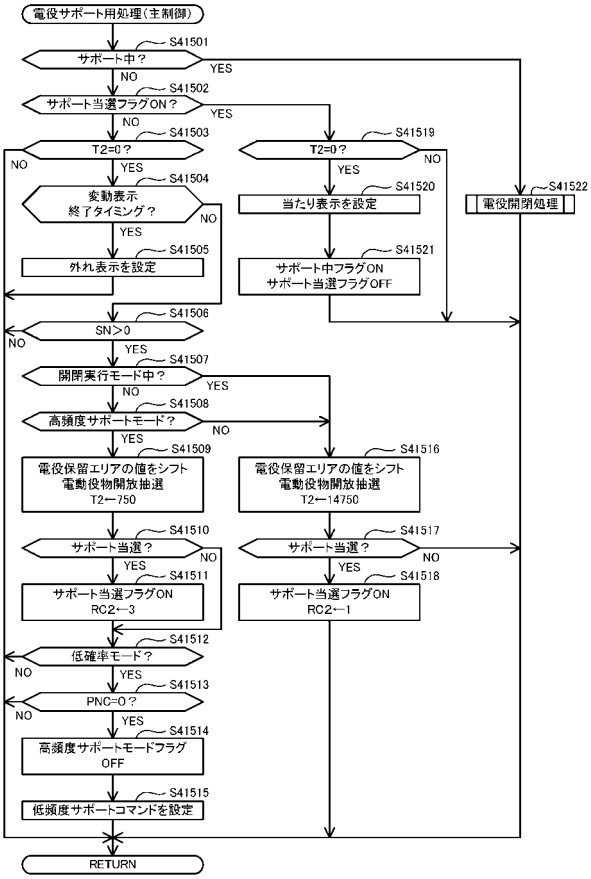
【図１４４】



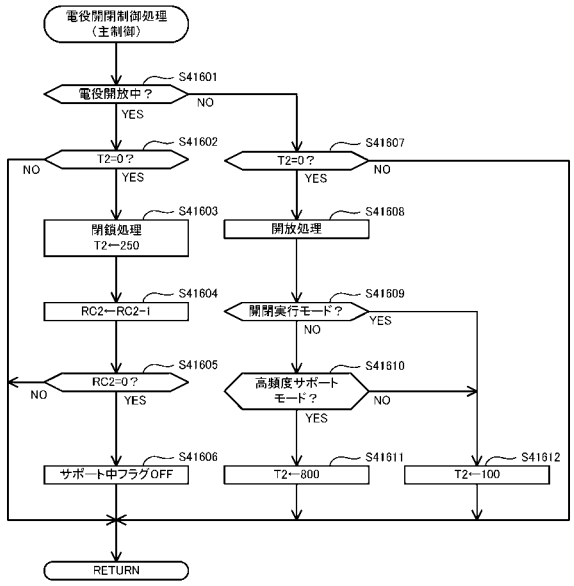
【図１４５】



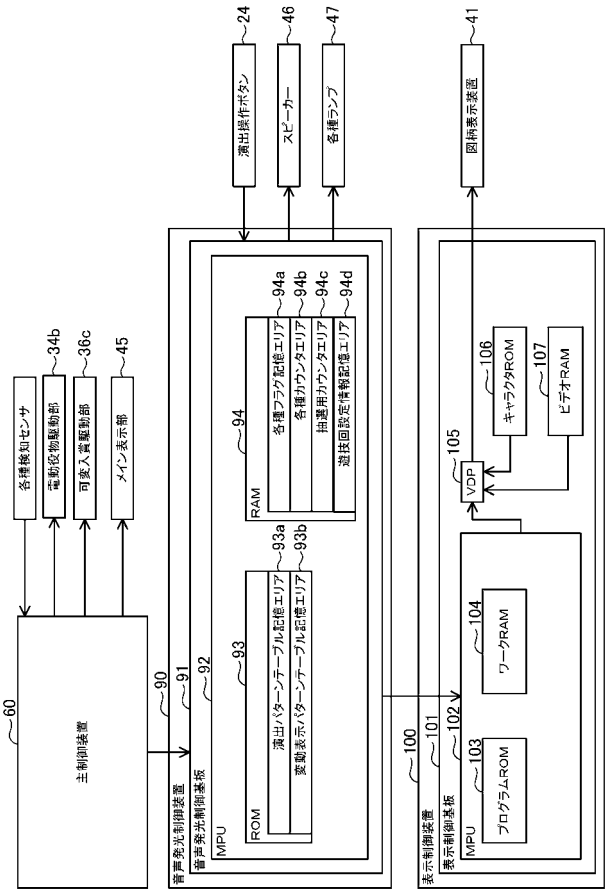
【図１４６】



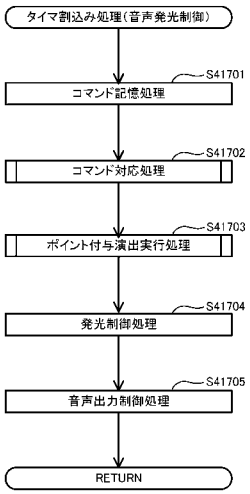
【図１４７】



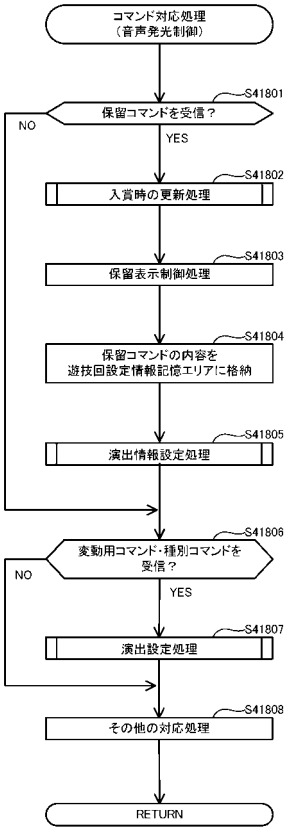
【図１４８】



【図１４９】



【図１５０】



【図１５１】

(a)

第1始動口用遊技回設定情報記憶エリア

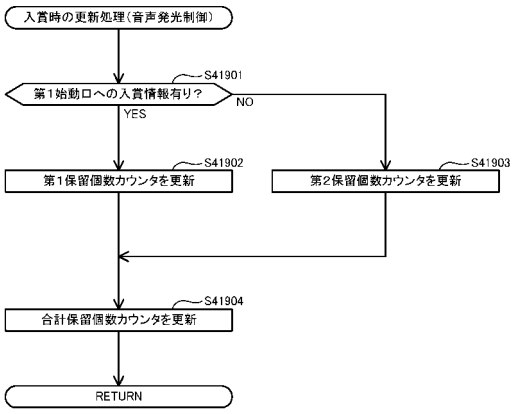
	第1始動口用の保留遊技回(n)	n=1	n=2	n=3	n=4
先判定情報エリア	大当たりの有無	無	無	無	有
	大当たりの種別	NULL	NULL	NULL	16R確変
	リーチの有無	有	無	無	有
	仮変動時間Th(秒)(RaN=0)	100	20	30	120
演出情報エリア	ポイント付与演出フラグ	ON	OFF	OFF	
	連続演出最終遊技回フラグ	ON	OFF	OFF	
	繰越遊技回フラグ	OFF	OFF	OFF	
	合計付与ポイント	NULL	NULL	NULL	
	演出シナリオNo	Esc(A2)	NULL	NULL	
	ポイント付与シナリオNo	Psc(A2d)	NULL	NULL	

(b)

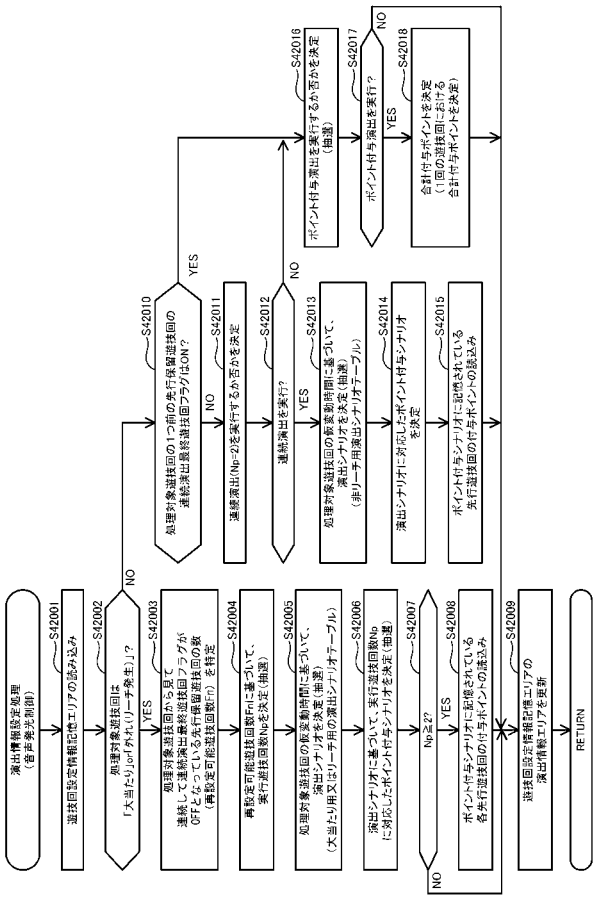
第2始動口用遊技回設定情報記憶エリア

	第2始動口用の保留遊技回(n)	n=1	n=2	n=3	n=4
先判定情報エリア	大当たりの有無	無	無		
	大当たりの種別	NULL	NULL		
	リーチの有無	無	無		
	仮変動時間Th(秒)(RaN=0)	40	20		
演出情報エリア	ポイント付与演出フラグ	OFF	OFF		
	連続演出最終遊技回フラグ	OFF	OFF		
	繰越遊技回フラグ	OFF	OFF		
	合計付与ポイント	NULL	NULL		
	演出シナリオNo	NULL	NULL		
	ポイント付与シナリオNo	NULL	NULL		

【図１５２】



【図１５３】



【図１５４】

大当たり用演出シナリオテーブル

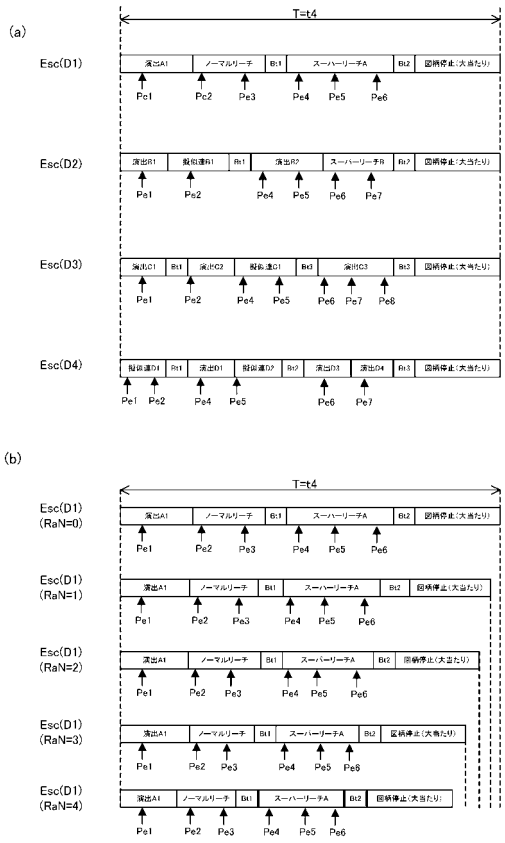
仮変動時間	演出シナリオNo
T=t1	Esc(A1)
	Esc(A2)
	Esc(A3)
	Esc(A4)
T=t2	Esc(B1)
	Esc(B2)
	Esc(B3)
	Esc(B4)
T=t3	Esc(C1)
	Esc(C2)
	Esc(C3)
	Esc(C4)
T=t4	Esc(D1)
	Esc(D2)
	Esc(D3)
	Esc(D4)
・・・・	・・・・
T=t10	Esc(J1)
	Esc(J2)
	Esc(J3)
	Esc(J4)

【図１５５】

リーチ用演出シナリオテーブル

仮変動時間	演出シナリオNo
T=t11	Esc(K1)
	Esc(K2)
	Esc(K3)
	Esc(K4)
T=t12	Esc(L1)
	Esc(L2)
	Esc(L3)
	Esc(L4)
T=t13	Esc(M1)
	Esc(M2)
	Esc(M3)
	Esc(M4)
T=t14	Esc(N1)
	Esc(N2)
	Esc(N3)
	Esc(N4)
・ ・ ・ ・ ・	・ ・ ・ ・ ・
T=t20	Esc(T1)
	Esc(T2)
	Esc(T3)
	Esc(T4)

【図１５６】



【図１５７】

大当たり・リーチ用ポイント付与シナリオテーブル

演出シナリオNo	実行遊技回数(Np)	ポイント付与シナリオNo
Esc(A1)	1	Psc(A1a)
		Psc(A1b)
	2	Psc(A1c)
		Psc(A1d)
	3	Psc(A1e)
		Psc(A1f)
	4	Psc(A1g)
		Psc(A1h)
Esc(A2)	1	Psc(A2a)
		Psc(A2b)
	2	Psc(A2c)
		Psc(A2d)
	3	Psc(A2e)
		Psc(A2f)
	4	Psc(A2g)
		Psc(A2h)
Esc(A3)	1	Psc(A3a)
		Psc(A3b)
	2	Psc(A3c)
		Psc(A3d)
	3	Psc(A3e)
		Psc(A3f)
	4	Psc(A3g)
		Psc(A3h)
Esc(A4)	1	Psc(A4a)
		Psc(A4b)
	2	Psc(A4c)
		Psc(A4d)
	3	Psc(A4e)
		Psc(A4f)
	4	Psc(A4g)
		Psc(A4h)
Esc(B1)	1	Psc(B1a)
		Psc(B1b)
	2	Psc(B1c)
		Psc(B1d)
	3	Psc(B1e)
		Psc(B1f)
	4	Psc(B1g)
		Psc(B1h)
・ ・ ・ ・ ・	・ ・ ・ ・ ・	・ ・ ・ ・ ・

【図１５８】

大当たり・リーチ用ポイント付与シナリオ

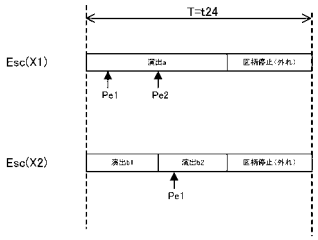
	ポイント付与シナリオ			
ポイント付与シナリオNo	先行遊技回3	先行遊技回2	先行遊技回1	当該遊技回
Psc(A1a)				3・5・4
Psc(A1b)				1・8・6
Psc(A1c)			4	3・2・4
Psc(A1d)			2	2・5・6
Psc(A1e)		3	1	2・5・4
Psc(A1f)		2	4	3・1・8
Psc(A1g)	2	3	4	3・4・3
Psc(A1h)	8	3	2	3・1・2
Psc(A2a)				1・2・3・4・5
Psc(A2b)				2・2・1・2・4
Psc(A2c)			2	4・1・3・3・5
Psc(A2d)			4	3・2・1・2・4
Psc(A2e)		1	2	4・1・3・3・5
Psc(A2f)		1	3	4・3・1・2・4
Psc(A2g)	1	4	5	1・2・3・1・2
Psc(A2h)	4	3	2	3・2・1・2・1
・ ・ ・ ・ ・	・ ・ ・ ・ ・	・ ・ ・ ・ ・	・ ・ ・ ・ ・	・ ・ ・ ・ ・

【図１５９】

非リーチ用演出シナリオテーブル

変動時間	演出シナリオNo
T=t21	Esc(U1)
	Esc(U2)
T=t22	Esc(V1)
	Esc(V2)
T=t23	Esc(W1)
	Esc(W2)
T=t24	Esc(X1)
	Esc(X2)
・ ・ ・ ・ ・	・ ・ ・ ・ ・

【図１６０】



【図１６１】

非リーチ用ポイント付与シナリオテーブル

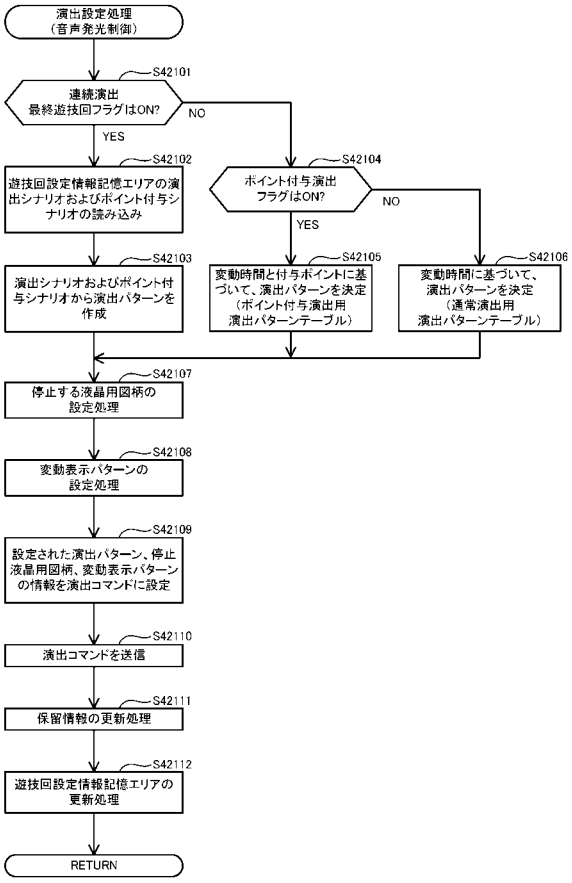
演出シナリオNo	ポイント付与シナリオNo
Esc(U1)	Psc(U1)
Esc(U2)	Psc(U2)
Esc(V1)	Psc(V1)
Esc(V2)	Psc(V2)
Esc(W1)	Psc(W1)
Esc(W2)	Psc(W2)
Esc(X1)	Psc(X1)
Esc(X2)	Psc(X2)
・ ・ ・ ・ ・	・ ・ ・ ・ ・

【図１６２】

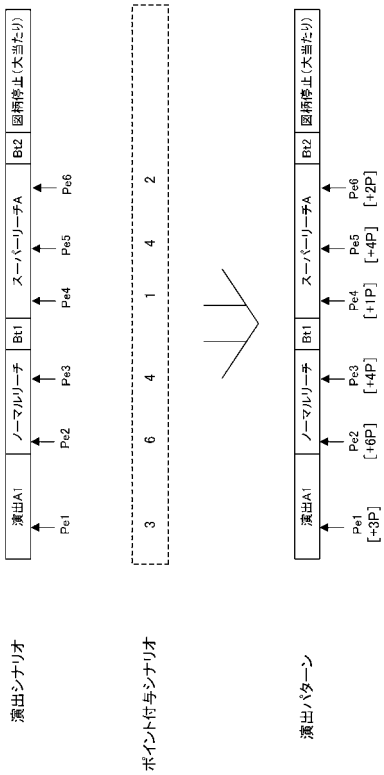
非リーチ用ポイント付与シナリオ

	ポイント付与シナリオ	
ポイント付与シナリオNo	先行遊技回1	当該遊技回
Psc(U1)	5	2
Psc(U2)	3	1
Psc(V1)	2	2・4
Psc(V2)	3	2
Psc(W1)	1	5・3
Psc(W2)	4	1・1
Psc(X1)	1	2・2
Psc(X2)	4	5
・ ・ ・ ・	・ ・ ・ ・	・ ・ ・ ・

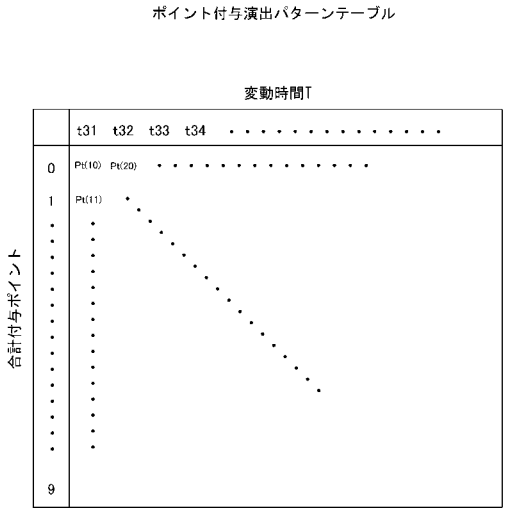
【図１６３】



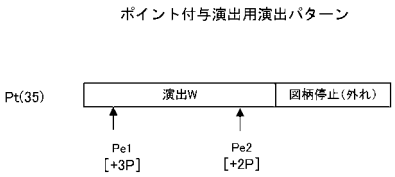
【図１６４】



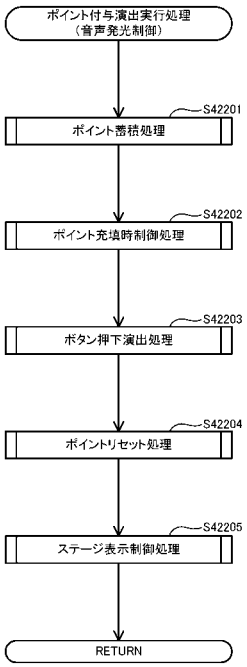
【図１６５】



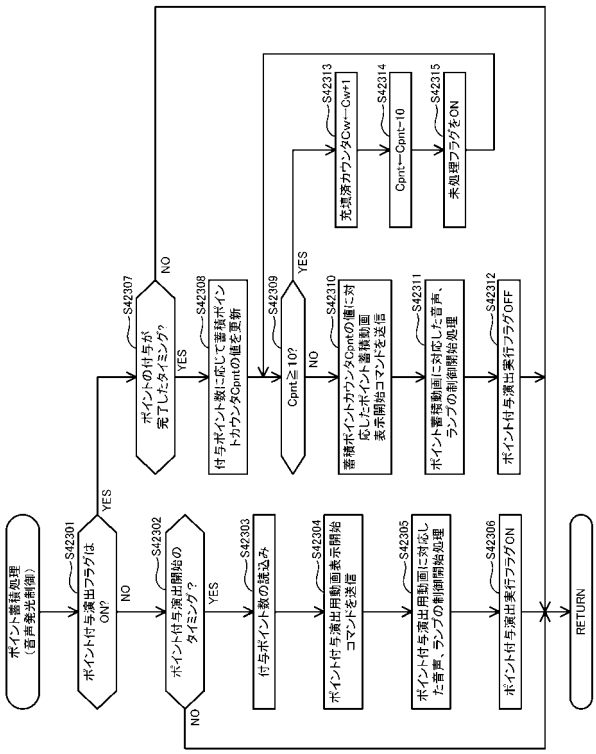
【図１６６】



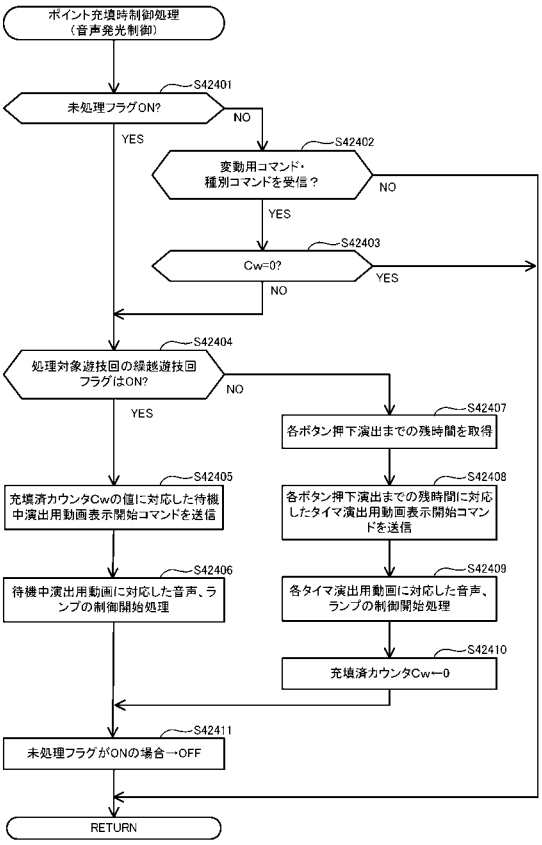
【図１６７】



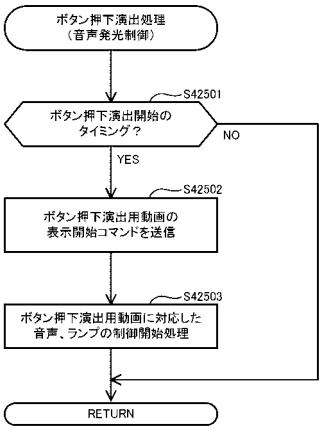
【図１６８】



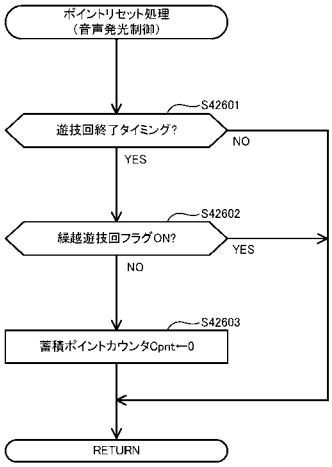
【図１６９】



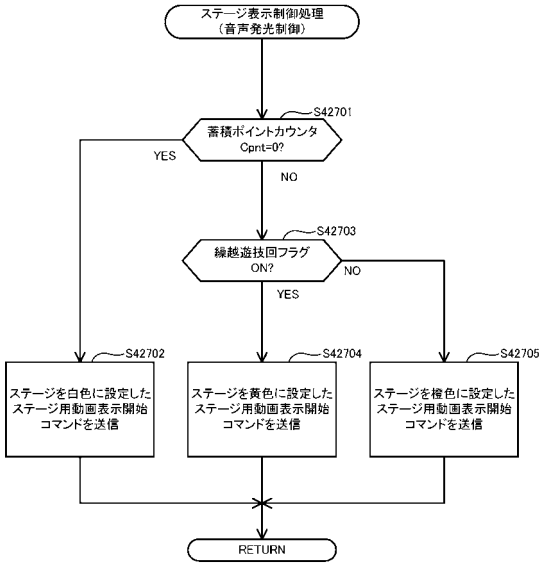
【図１７０】



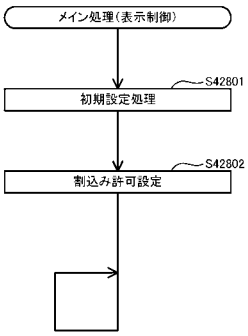
【図１７１】



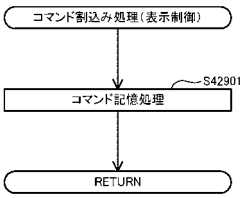
【図１７２】



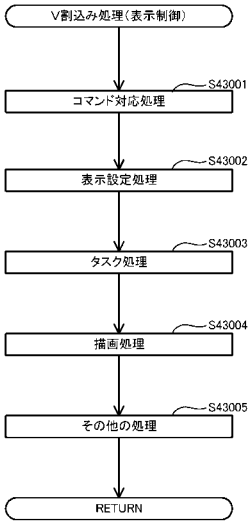
【図１７３】



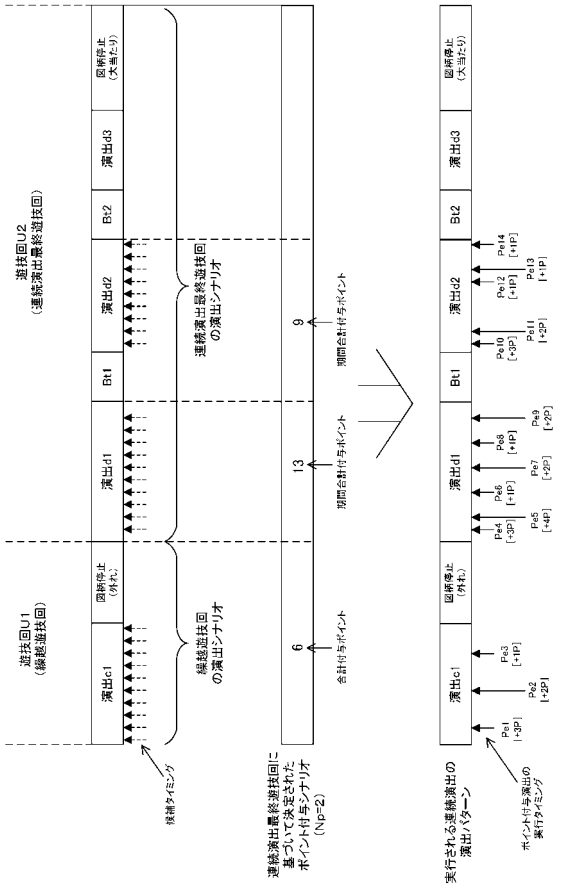
【図１７４】



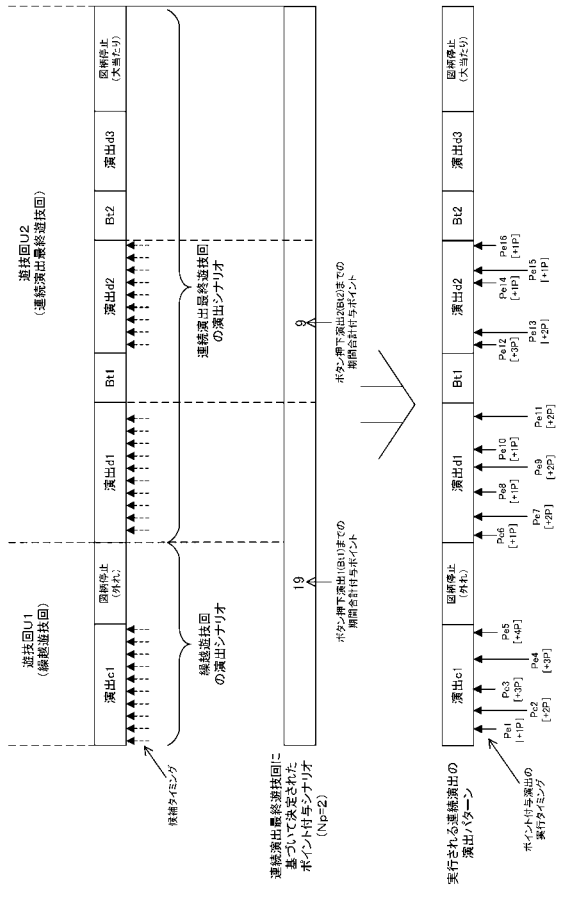
【図１７５】



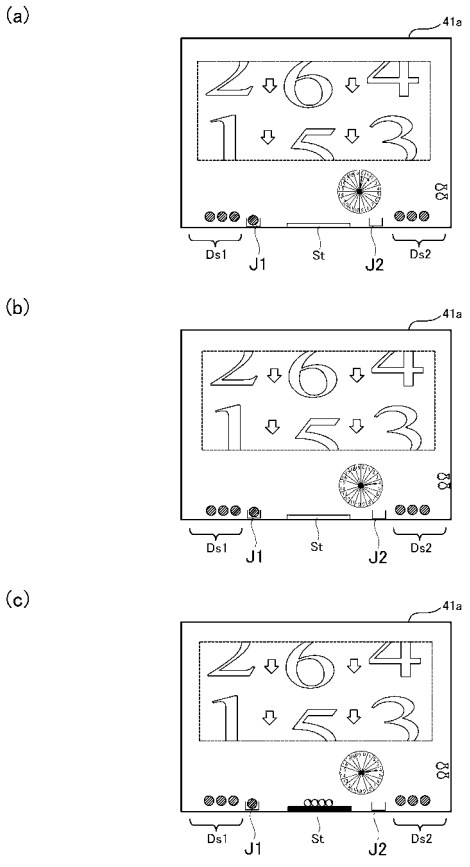
【図１７６】



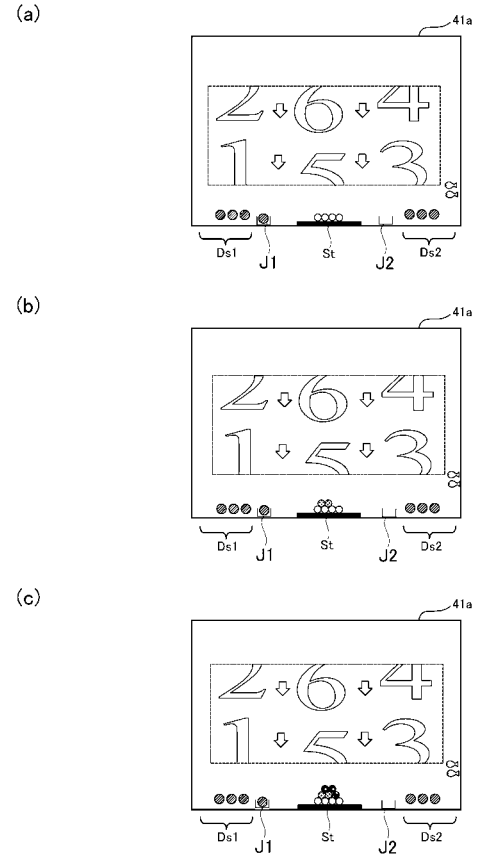
【図１７７】



【図１７８】



【図１７９】



【図１８０】

(a)

付与履歴記憶エリア

付与回数	表示色	付与ポイント				
1	白色	4				
2	黄色	2				
3	黄緑色	3				
4	緑色					
5	水色					
6	青色					
7	紫色					
・・・	・・・					

(b)

さらに6ポイントが付与された場合の
付与履歴記憶エリア

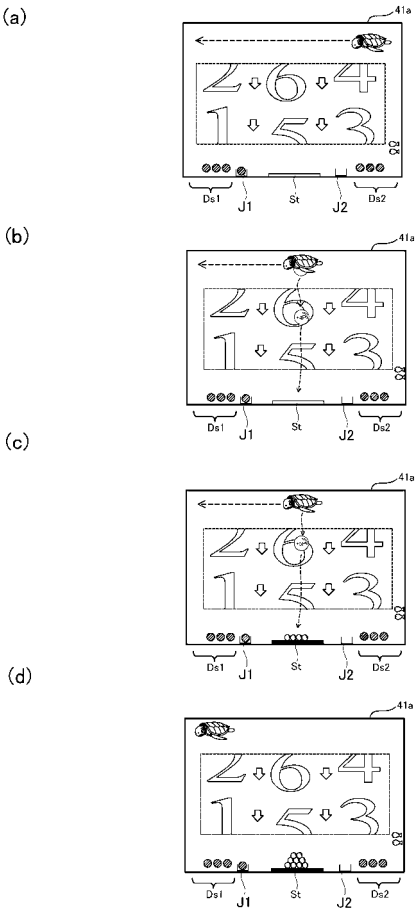
付与回数	表示色	付与ポイント				
1	白色	4				
2	黄色	2				
3	黄緑色	3				
4	緑色	1	5			
5	水色					
6	青色					
7	紫色					
・・・	・・・					

【図１８１】

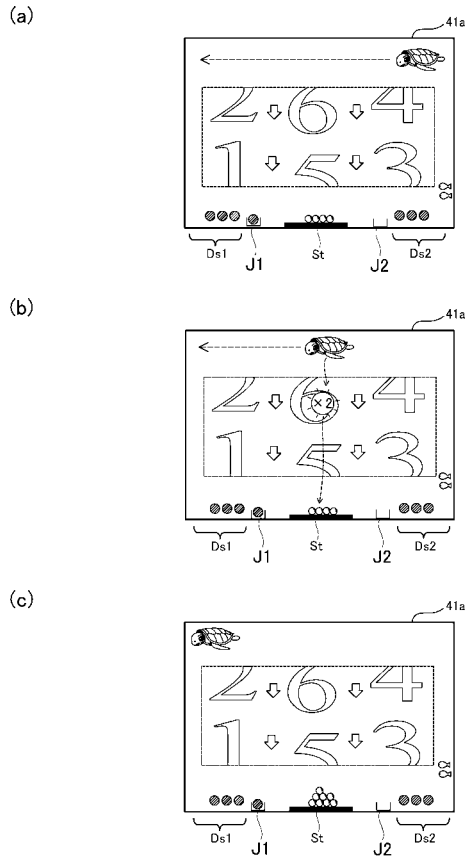
さらに17ポイントが付与された場合の
付与履歴記憶エリア

付与回数	表示色	付与ポイント				
1	白色	4				
2	黄色	2				
3	黄緑色	3				
4	緑色	1	5			
5	水色		5	10	2	
6	青色					
7	紫色					
・・・	・・・					

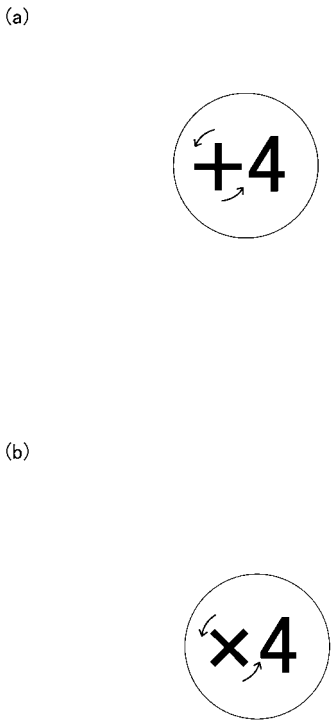
【図１８２】



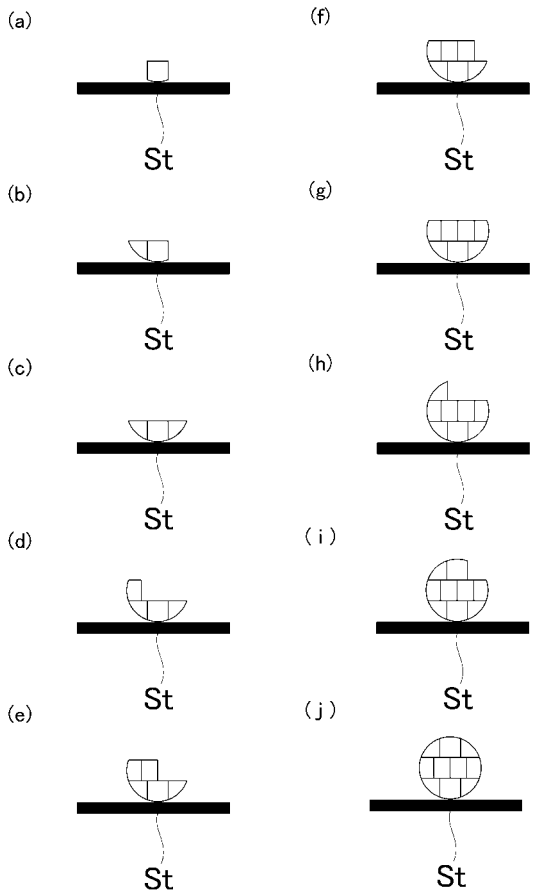
【図１８３】



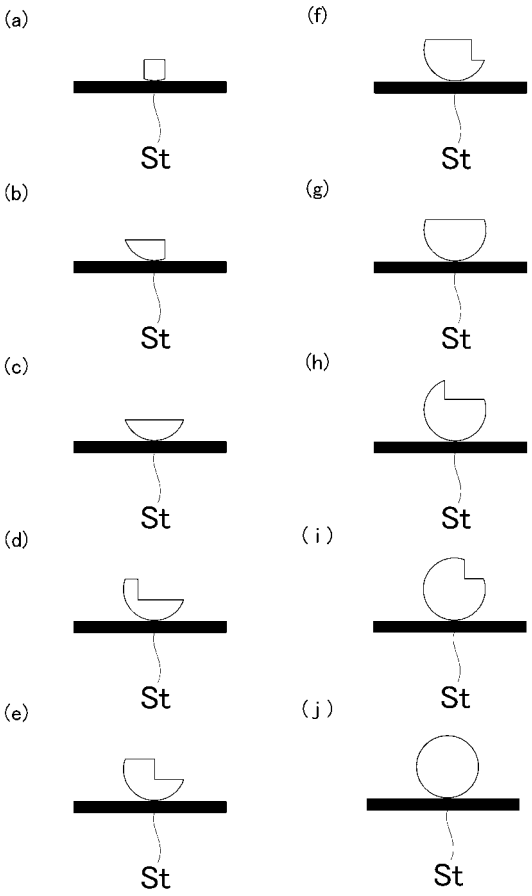
【図１８４】



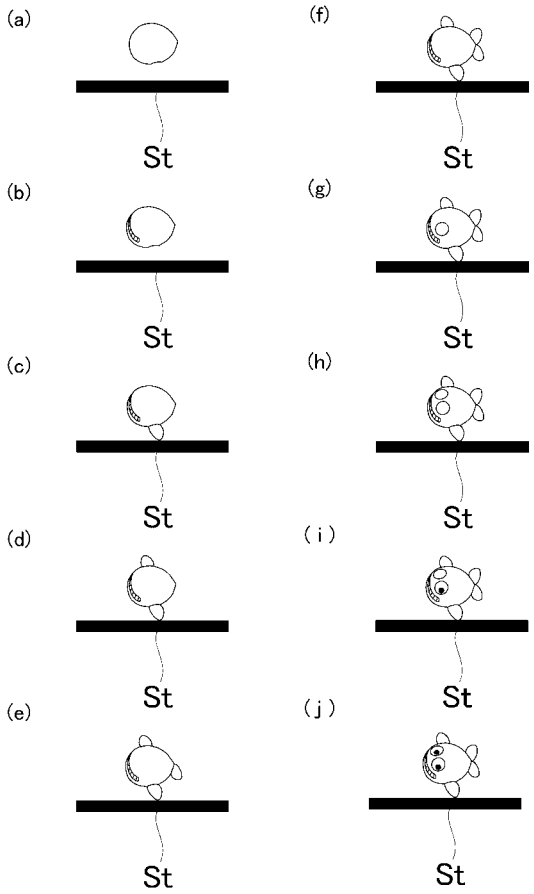
【図１８５】



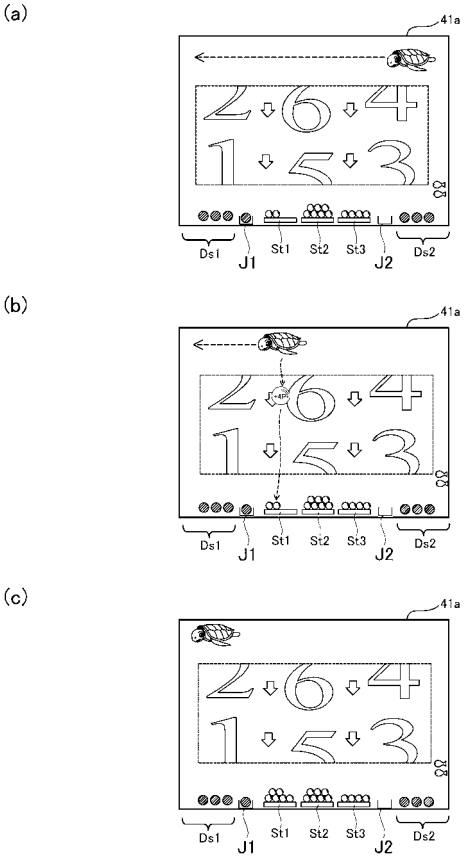
【図１８６】



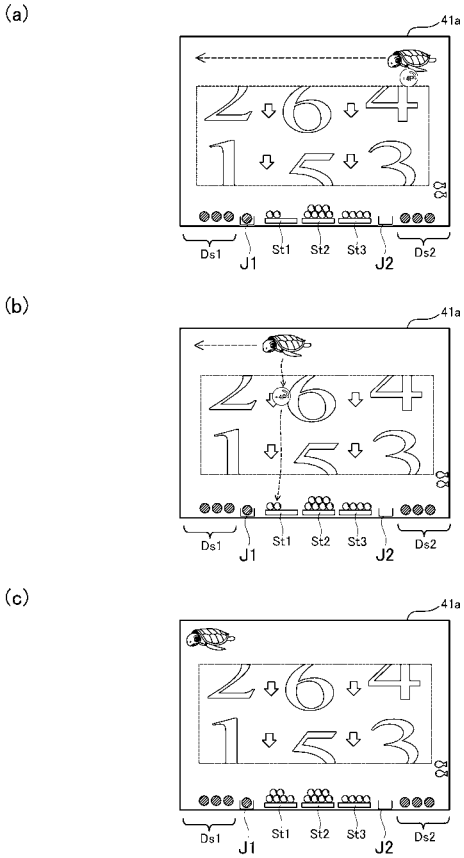
【図１８７】



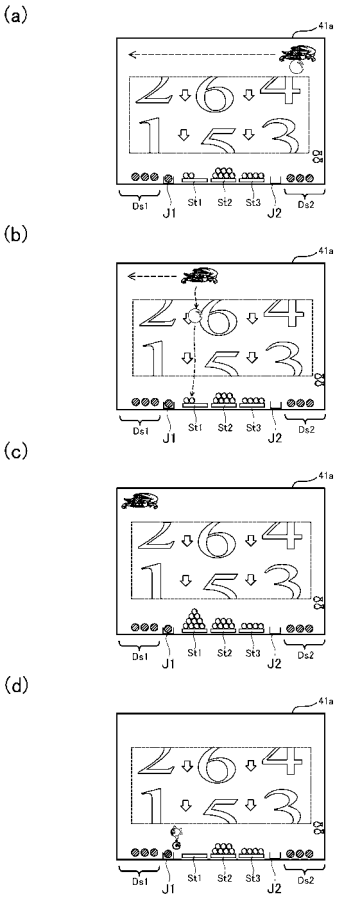
【図１８８】



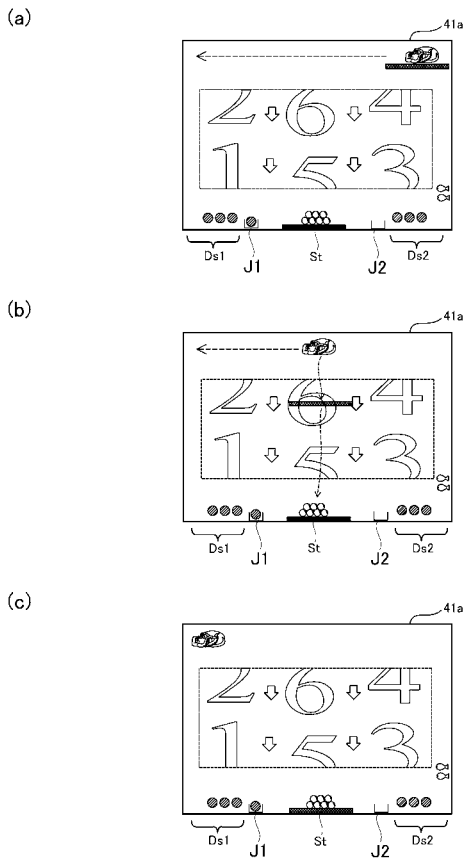
【図１８９】



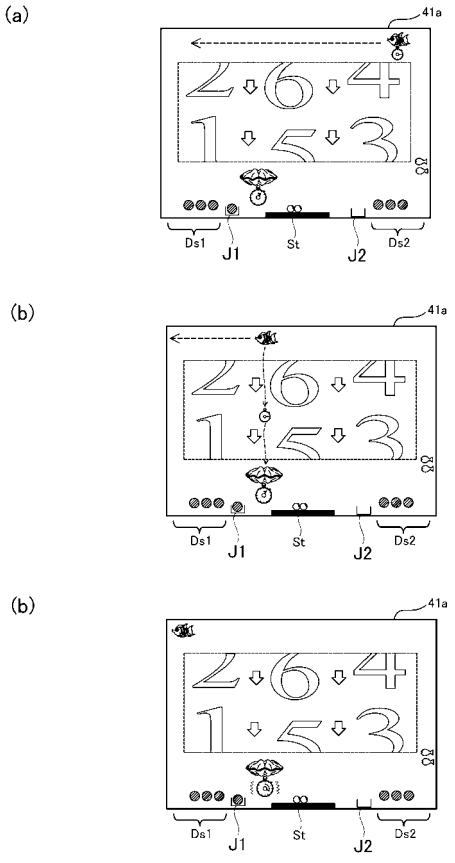
【図１９０】



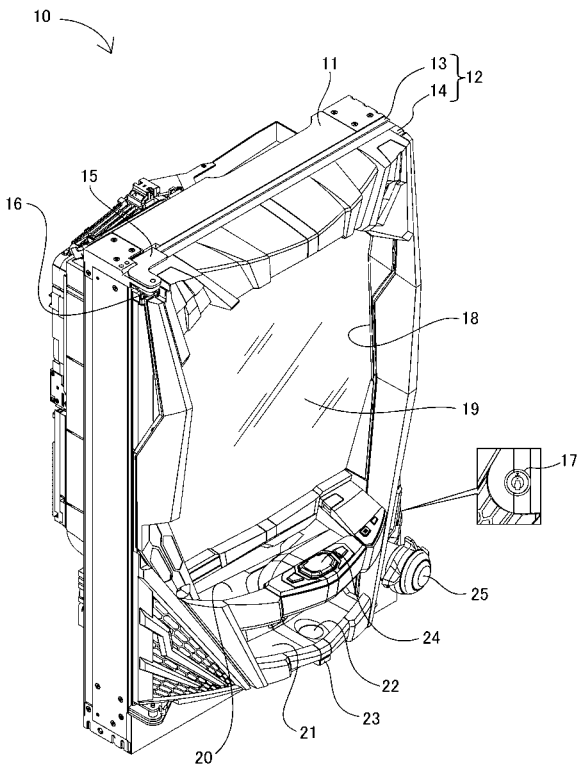
【図１９１】



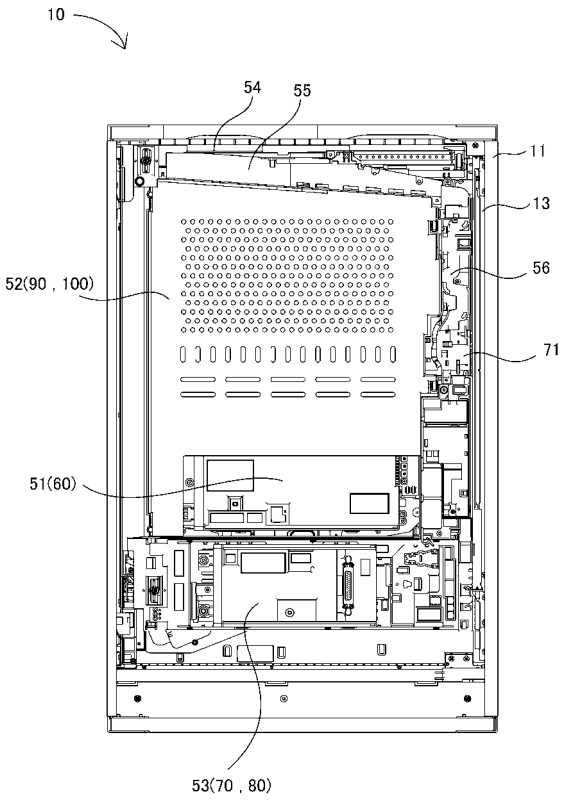
【図１９２】



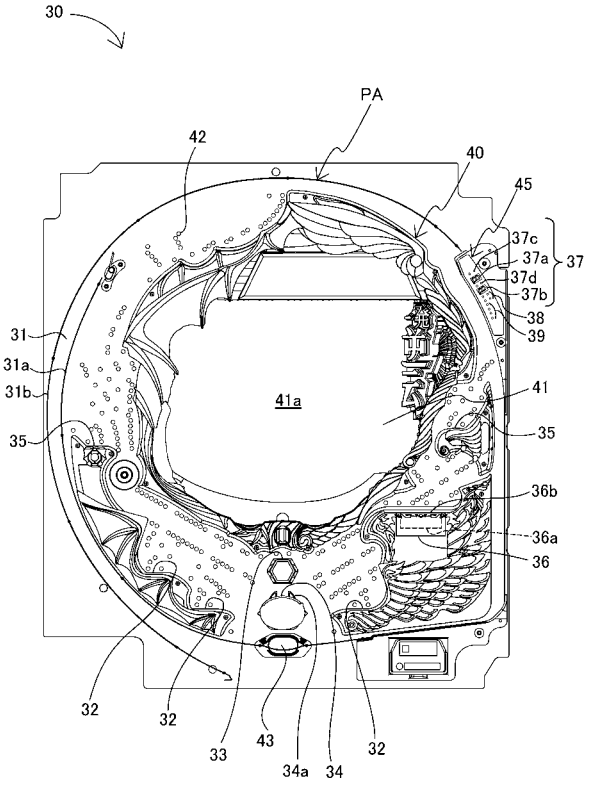
【図１９３】



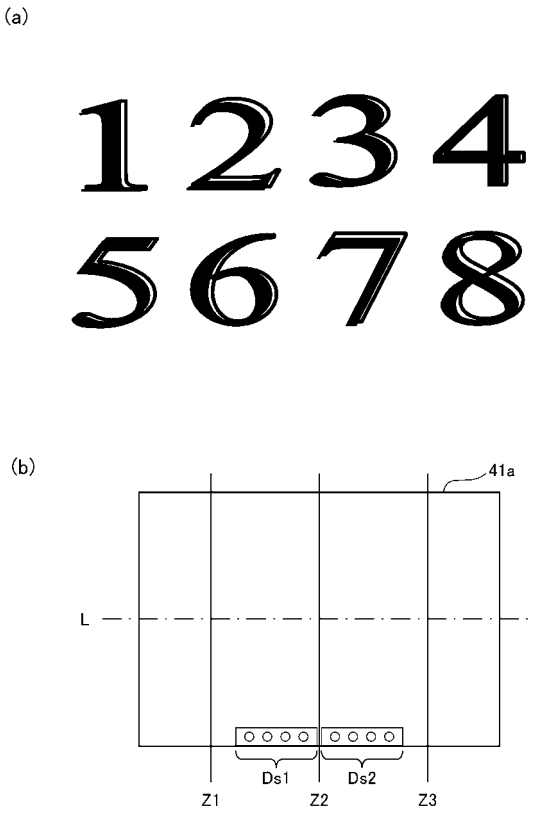
【図１９４】



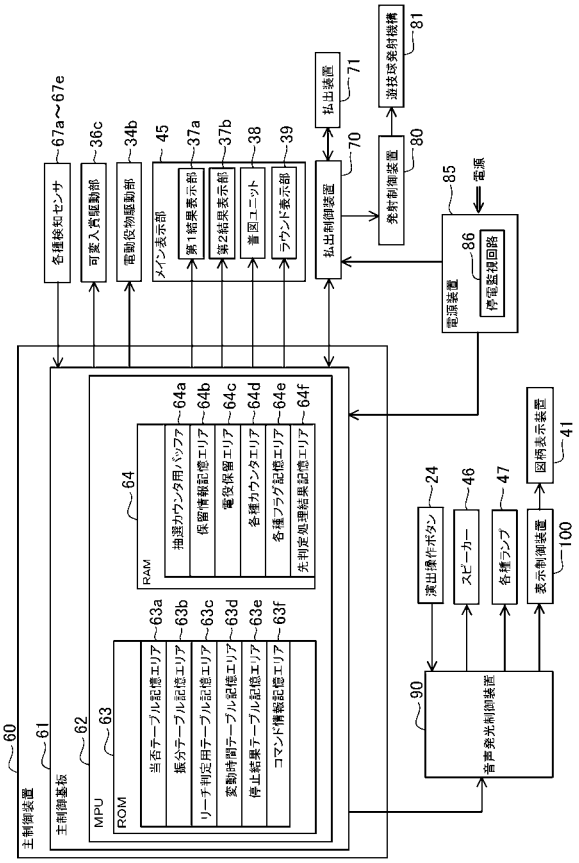
【図１９５】



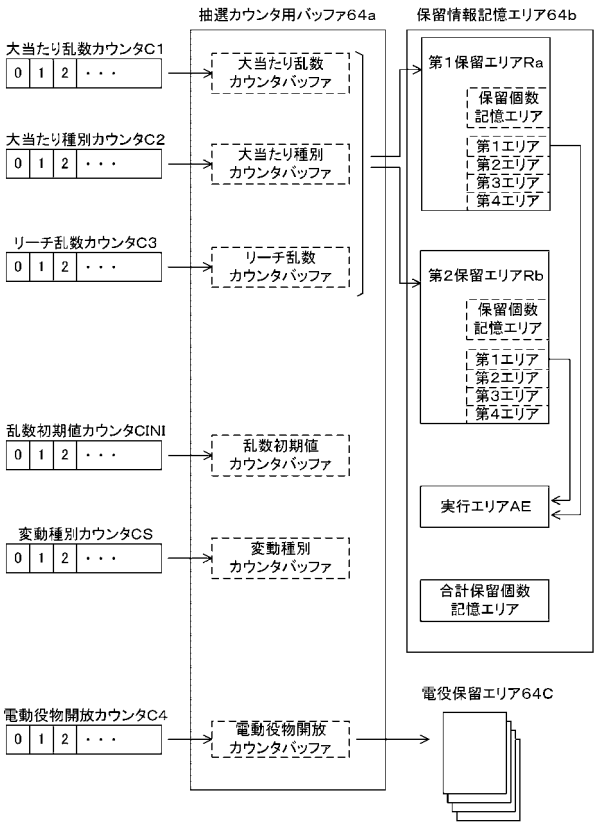
【図１９６】



【図１９７】



【図１９８】



【図１９９】

(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２００】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

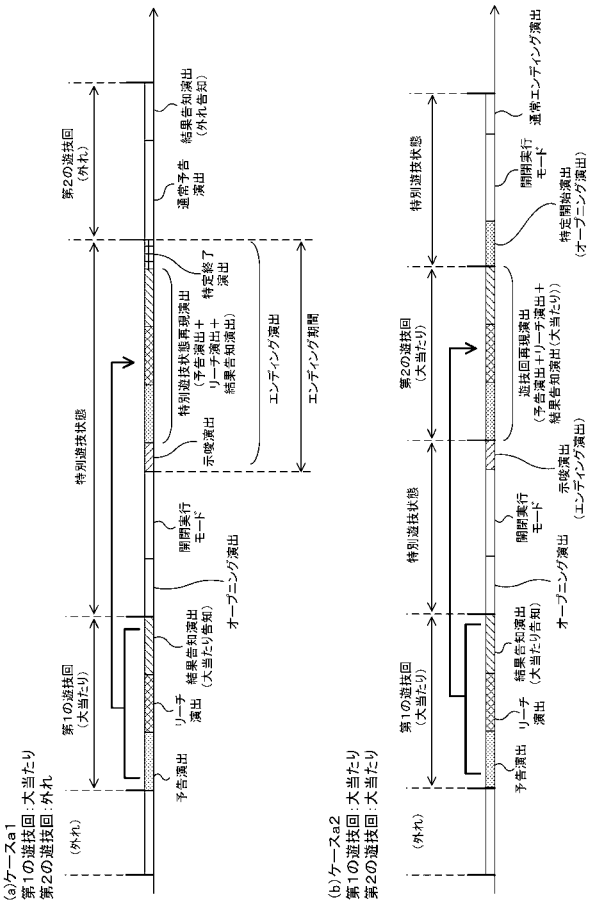
大当たり種別カウンタC2	振り分け結果
0～13	16R確変大当たり
14～27	8R確変大当たり
28～33	16R通常大当たり
34～39	8R通常大当たり

(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２０１】



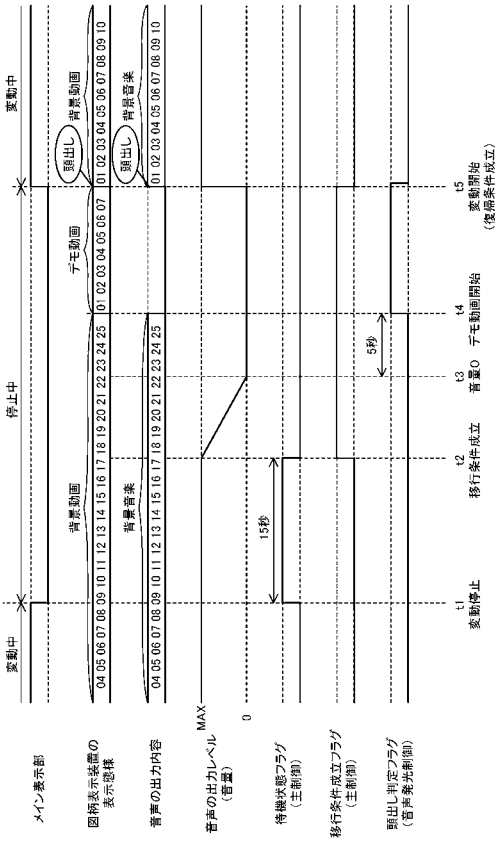
【図２０２】

(a) 示唆演出

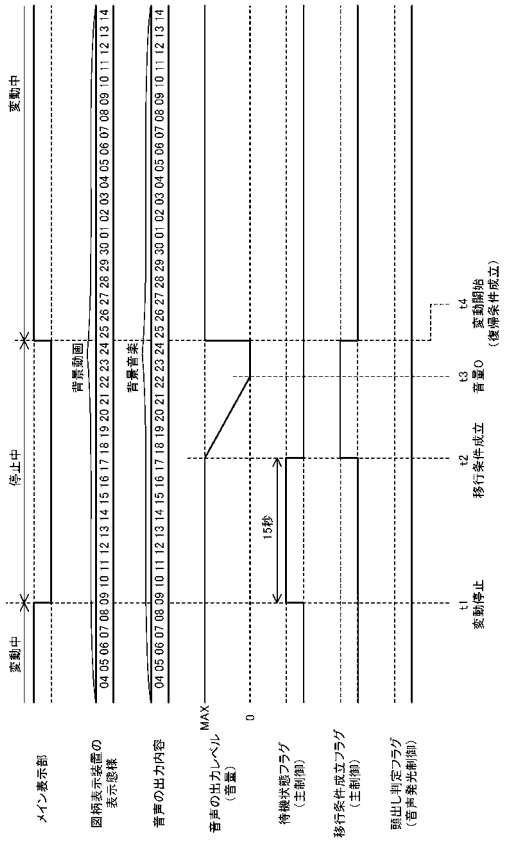
(b) 特定終了演出

(c) 特定開始演出

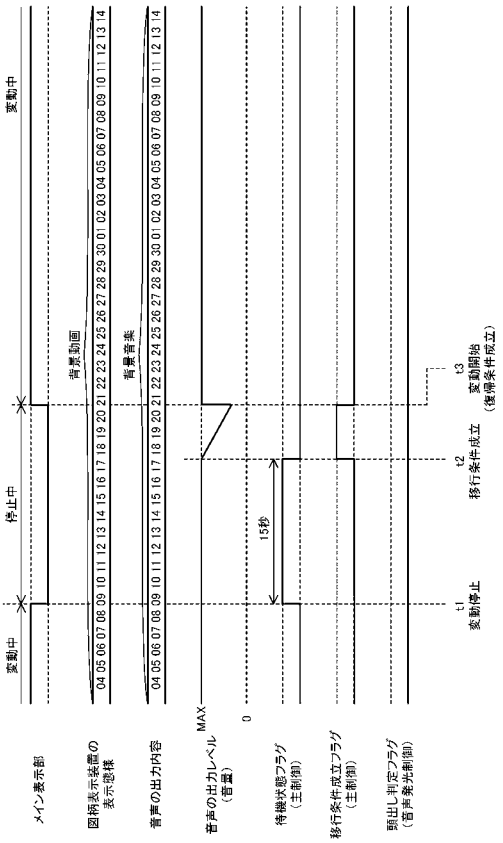
【図２０３】



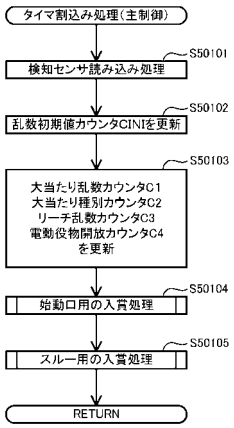
【図２０４】



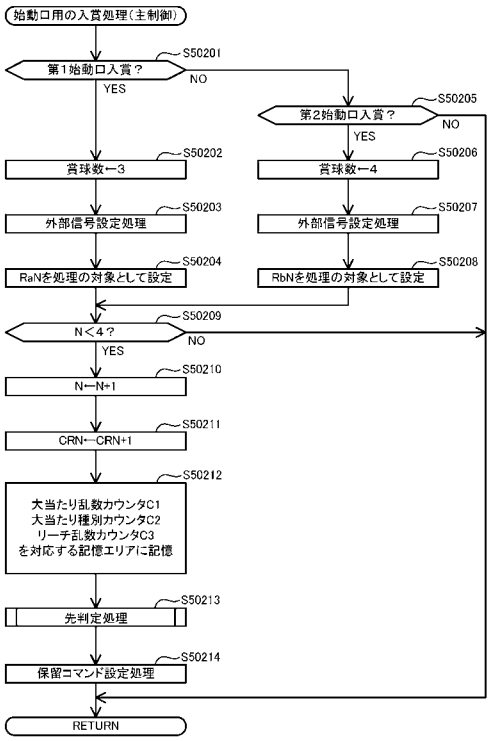
【図２０５】



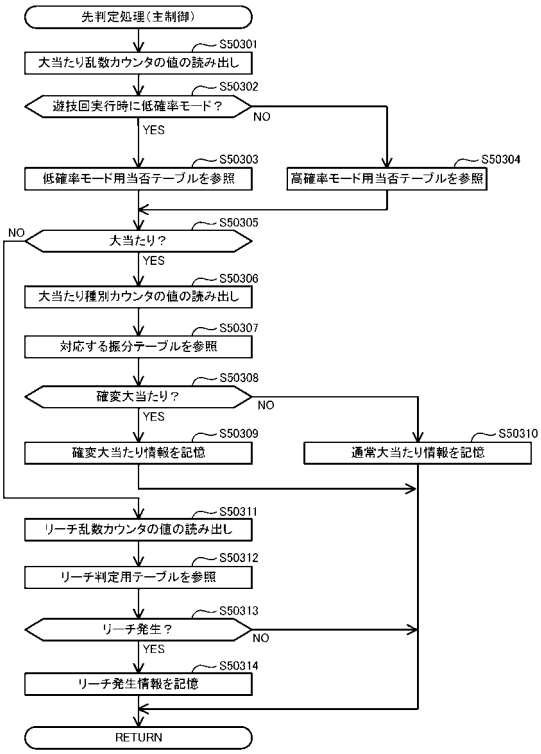
【図２０６】



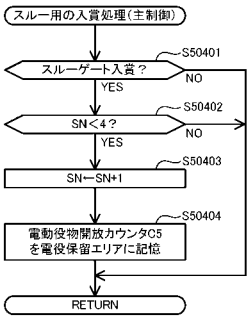
【図２０７】



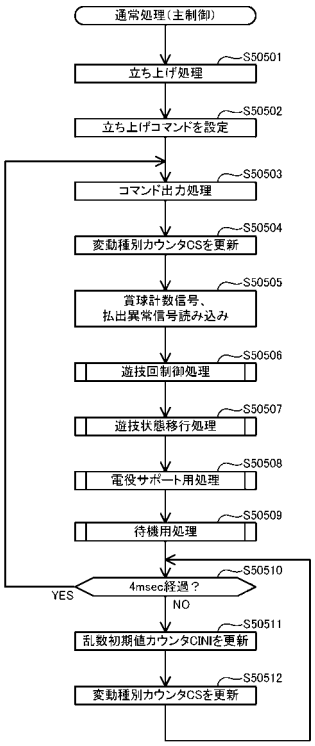
【図２０８】



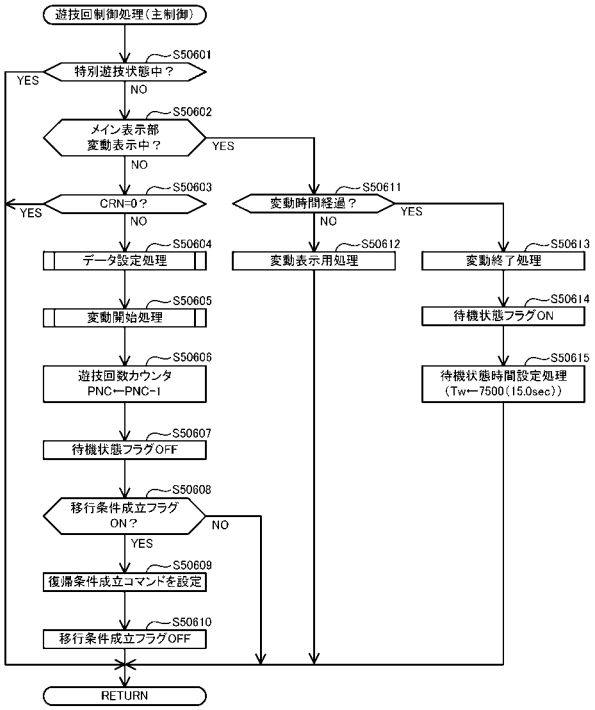
【図２０９】



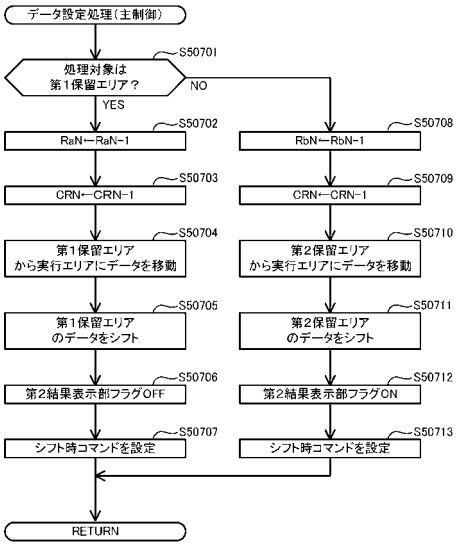
【図２１０】



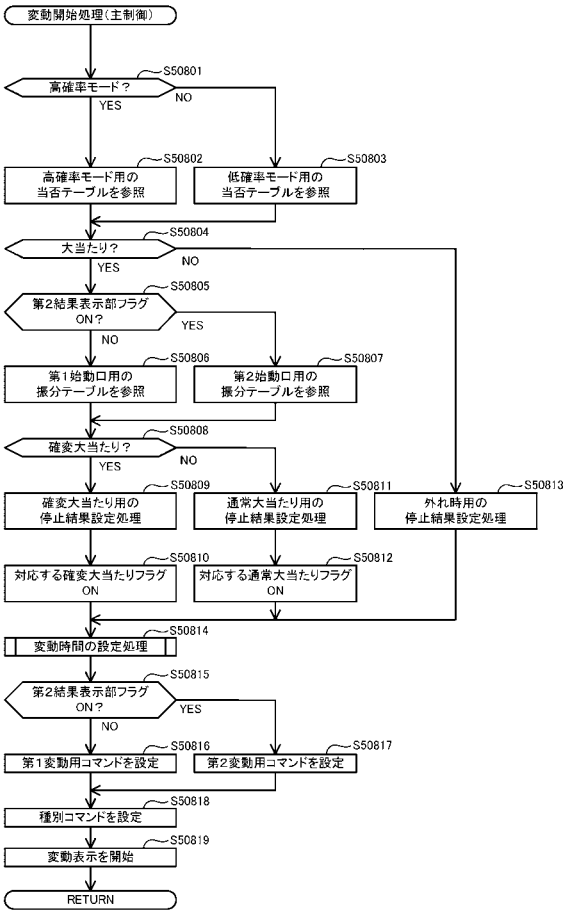
【図２１１】



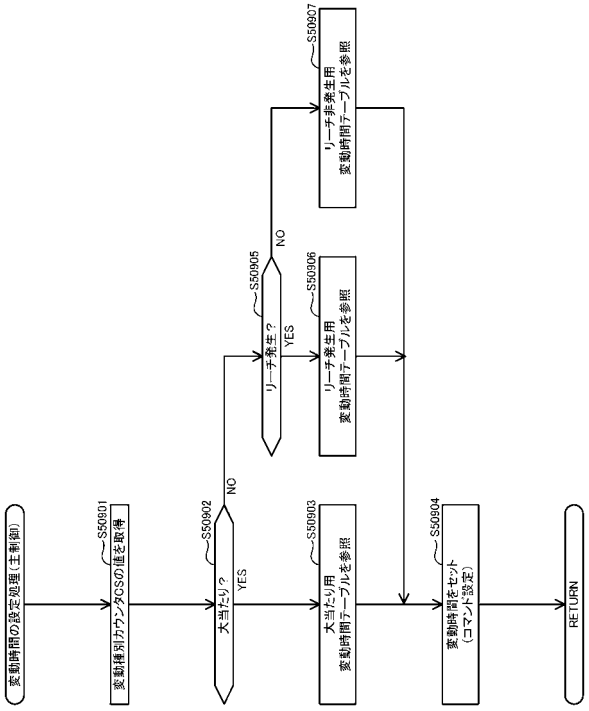
【図２１２】



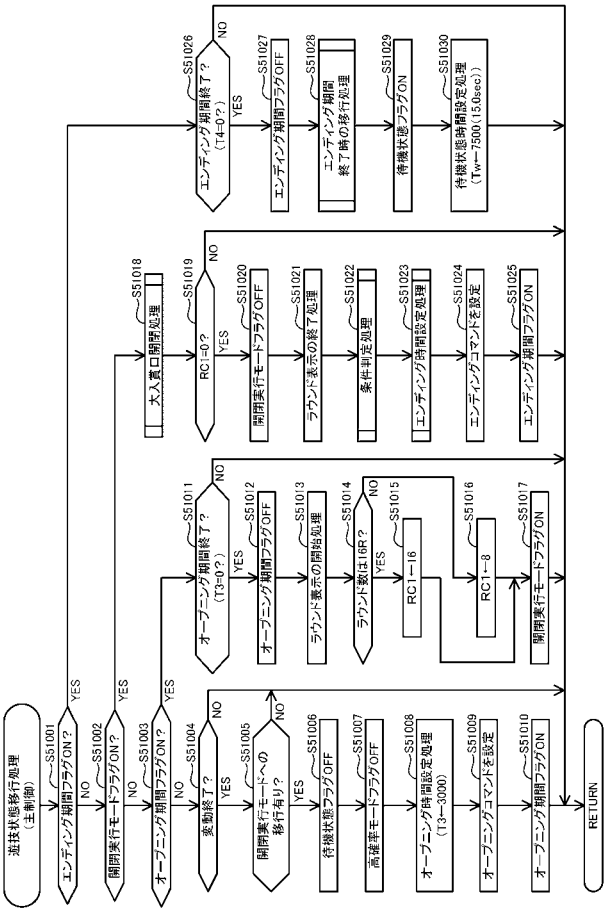
【図２１３】



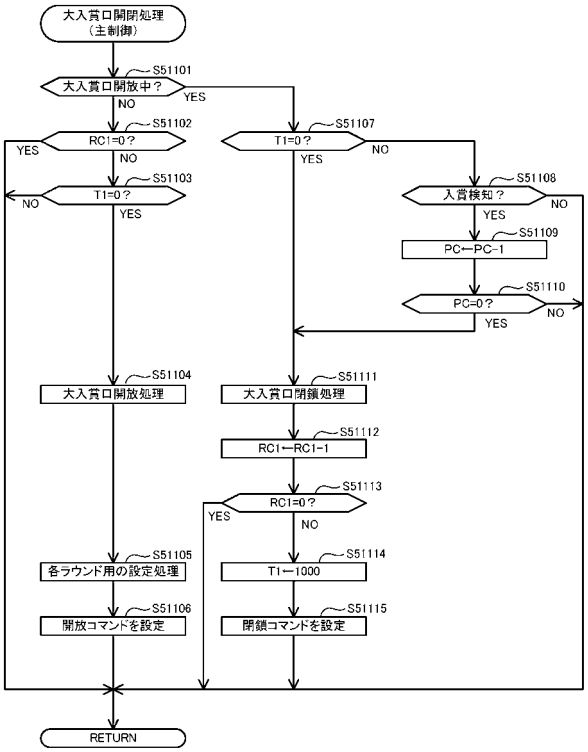
【図２１４】



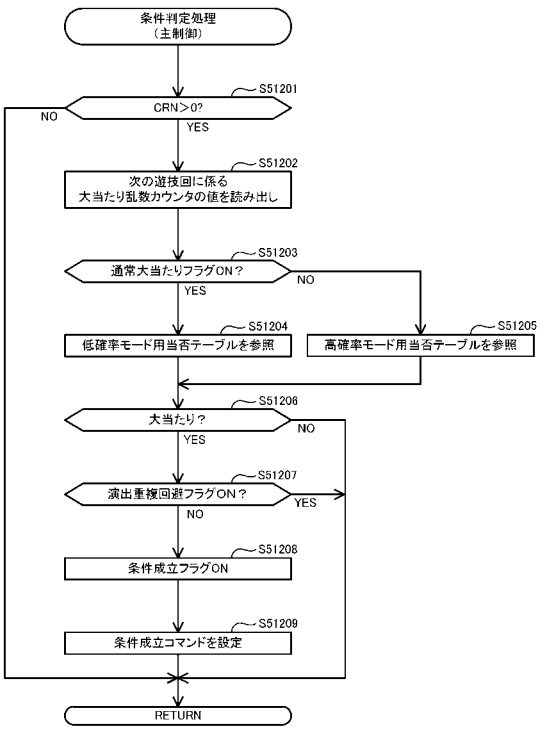
【図２１５】



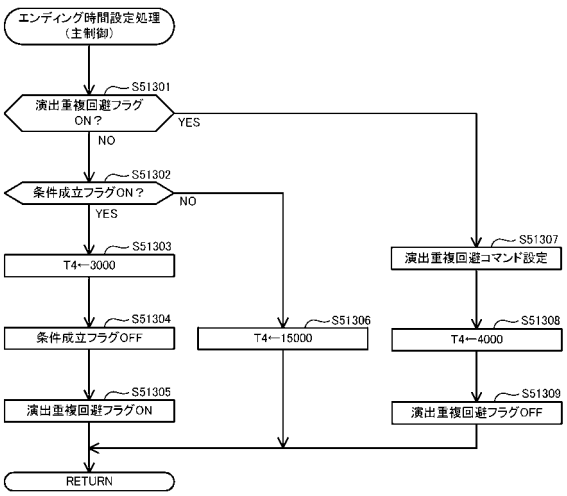
【図２１６】



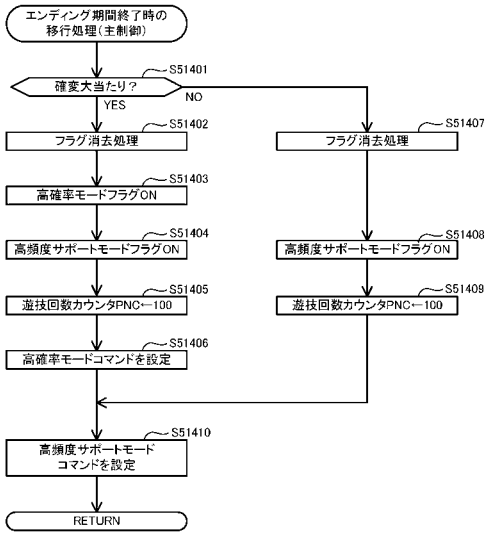
【図２１７】



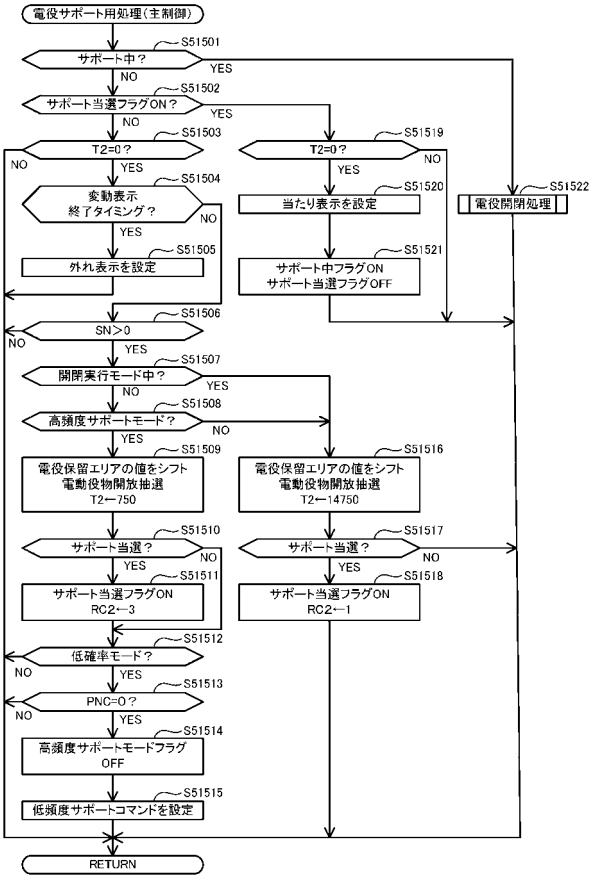
【図２１８】



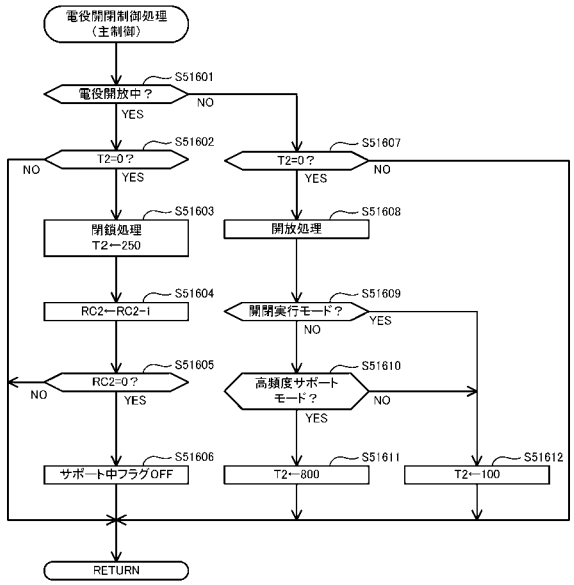
【図２１９】



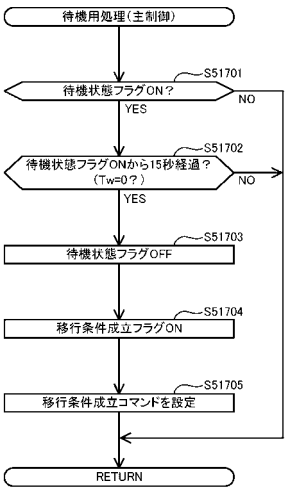
【図２２０】



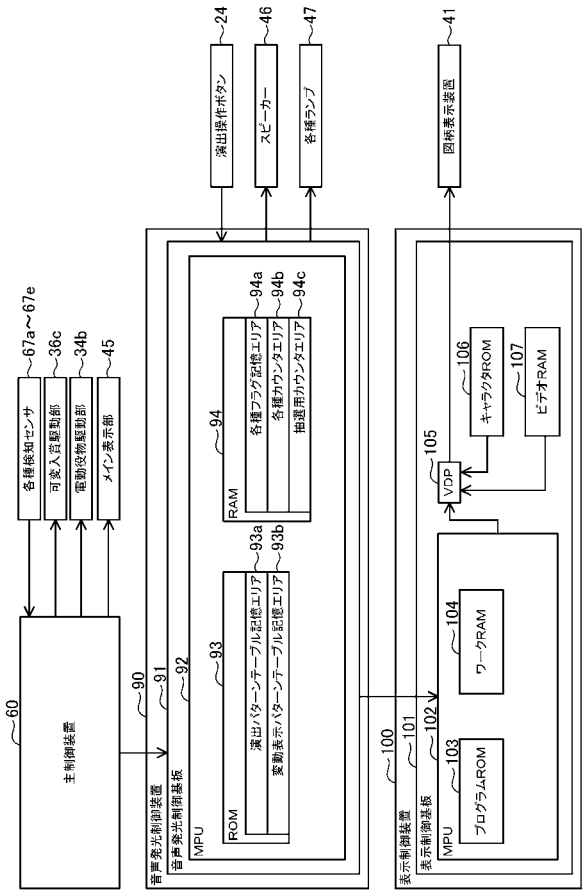
【図２２１】



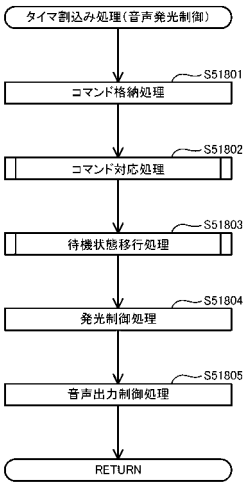
【図２２２】



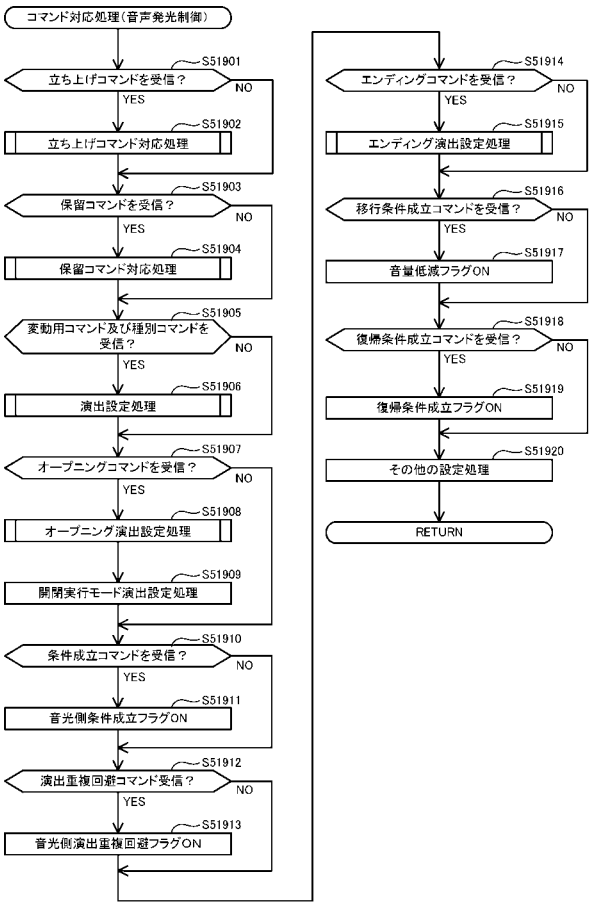
【図２２３】



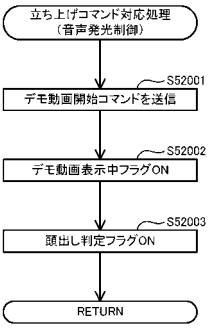
【図２２４】



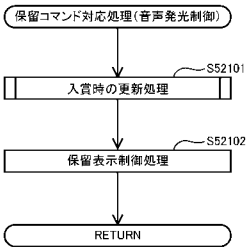
【図２２５】



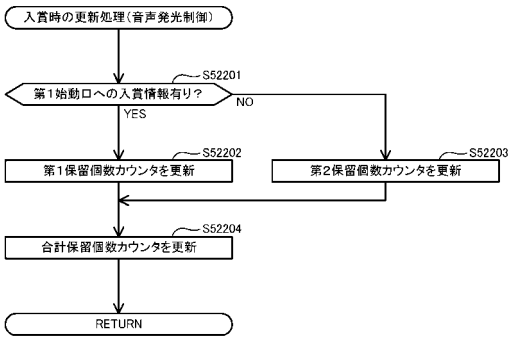
【図２２６】



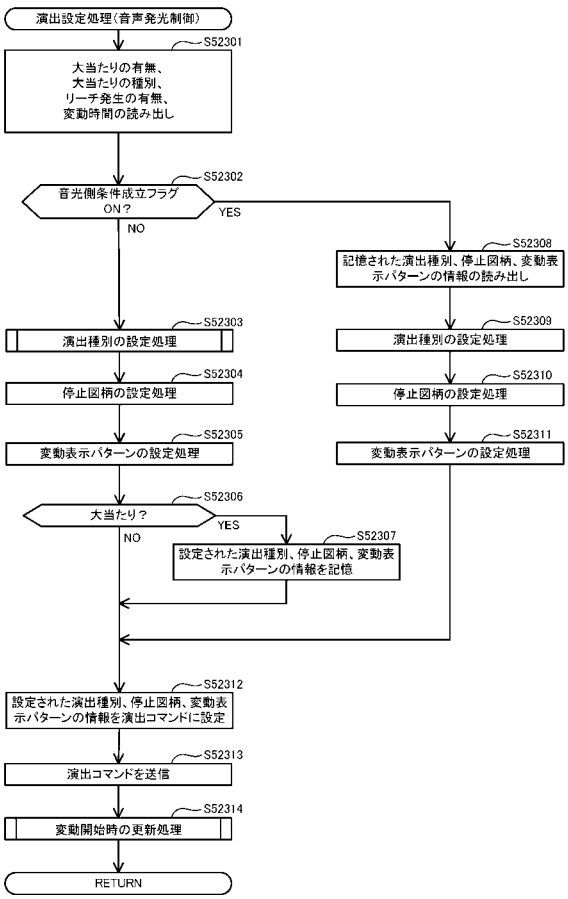
【図２２７】



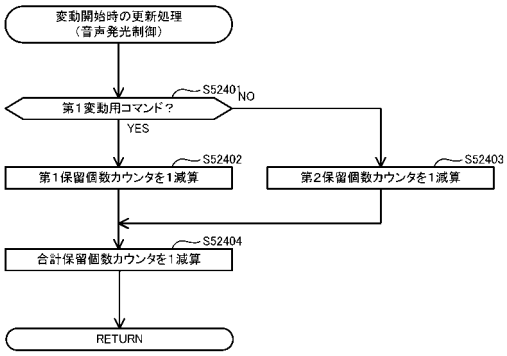
【図２２８】



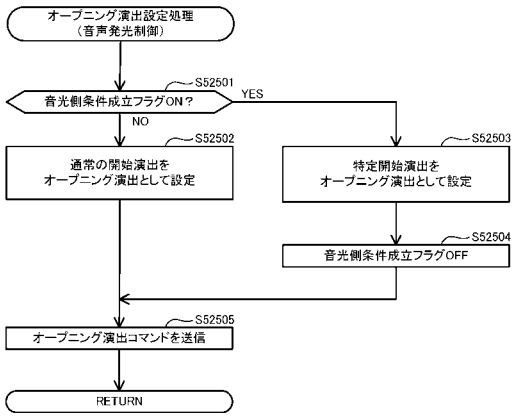
【図２２９】



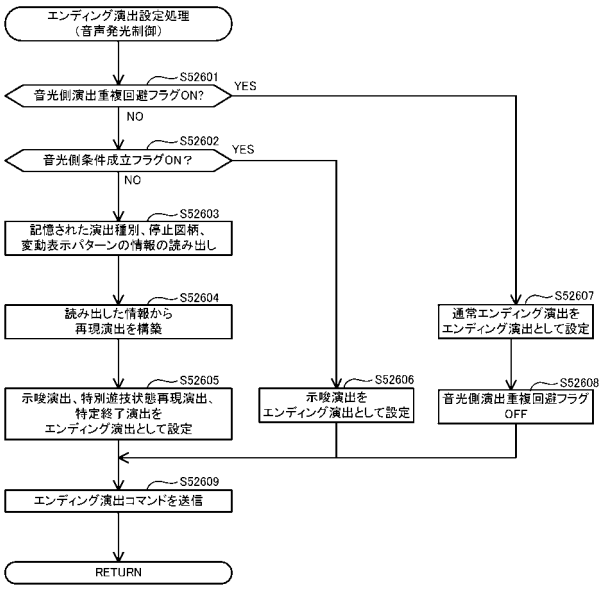
【図２３０】



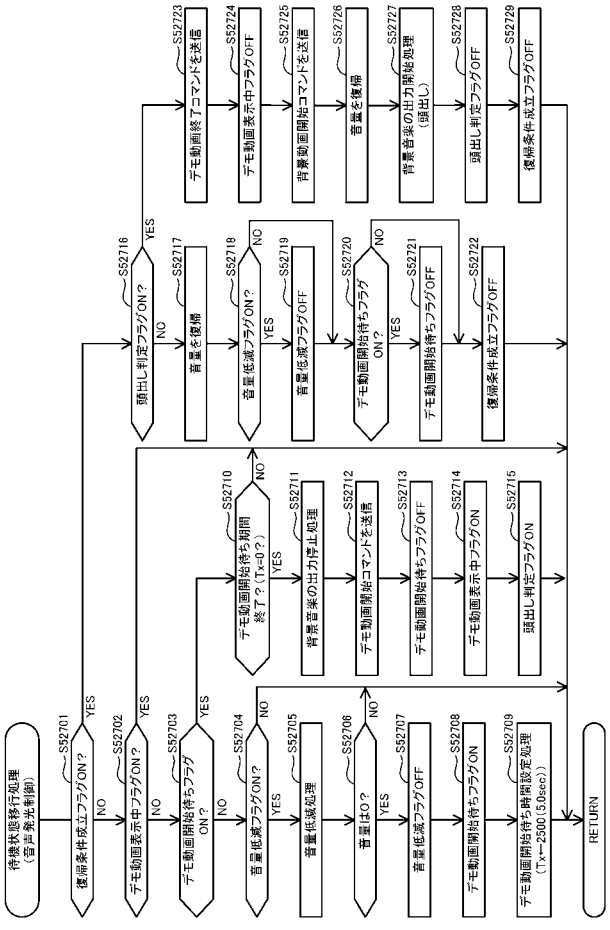
【図２３１】



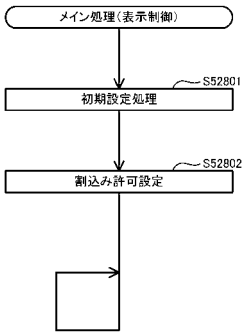
【図２３２】



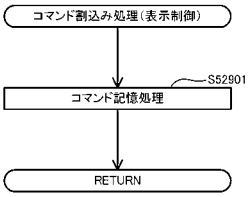
【図２３３】



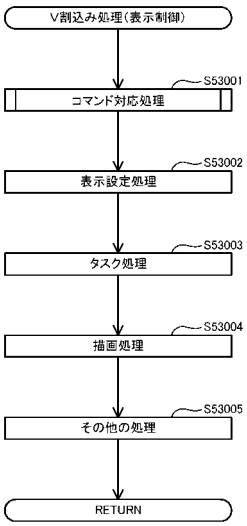
【図２３４】



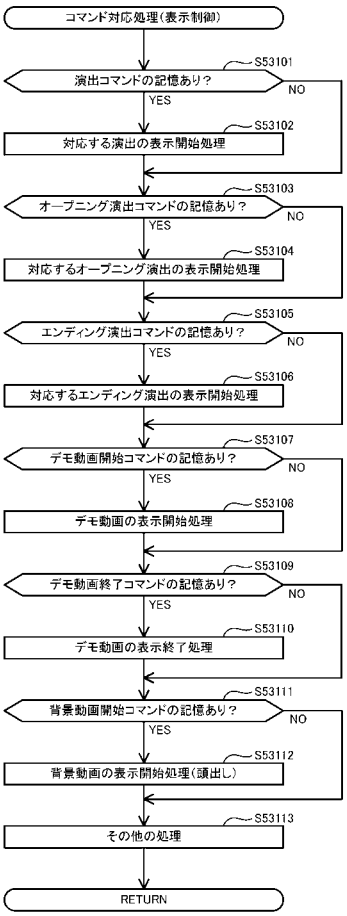
【図２３５】



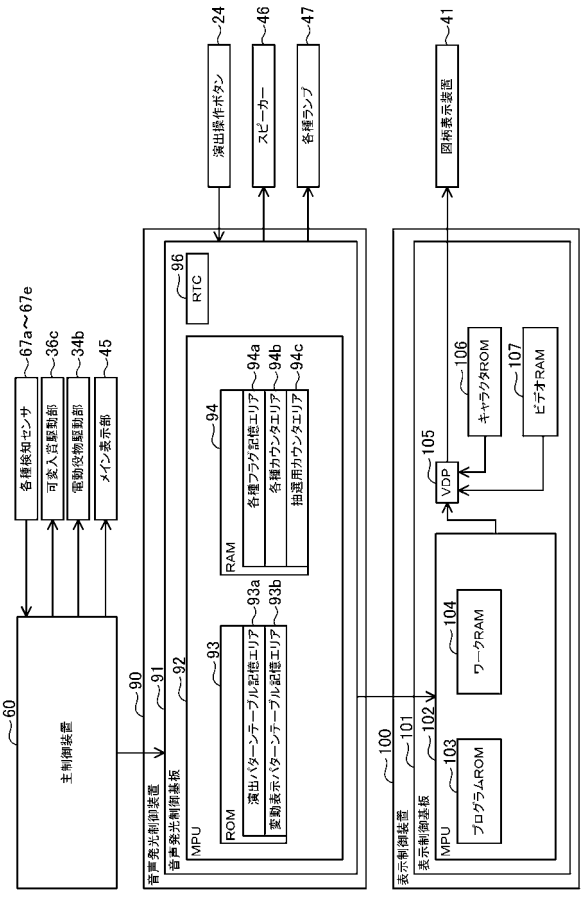
【図２３６】



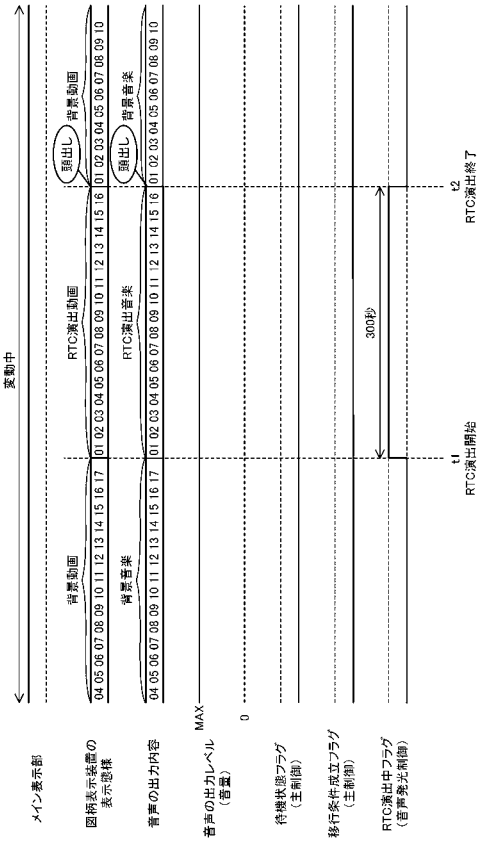
【図２３７】



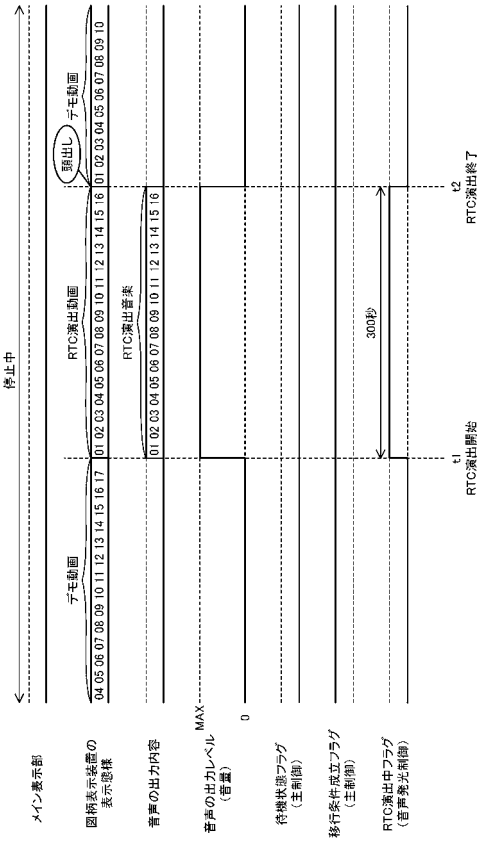
【図２３８】



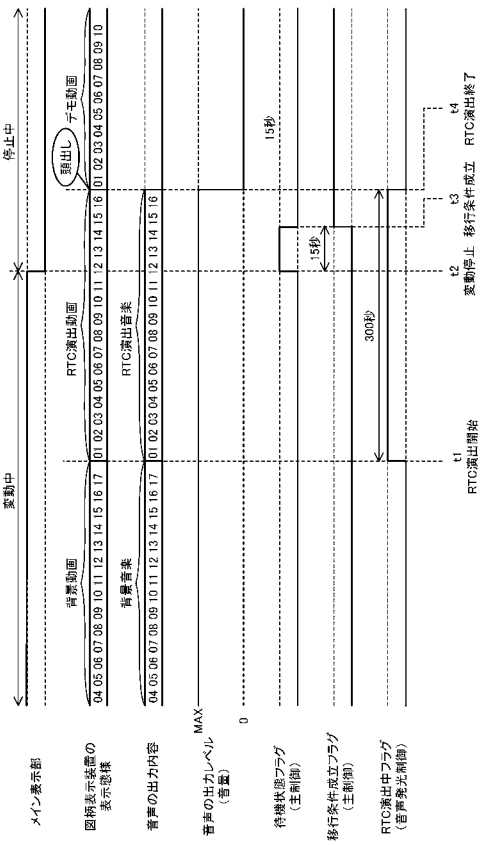
【図２３９】



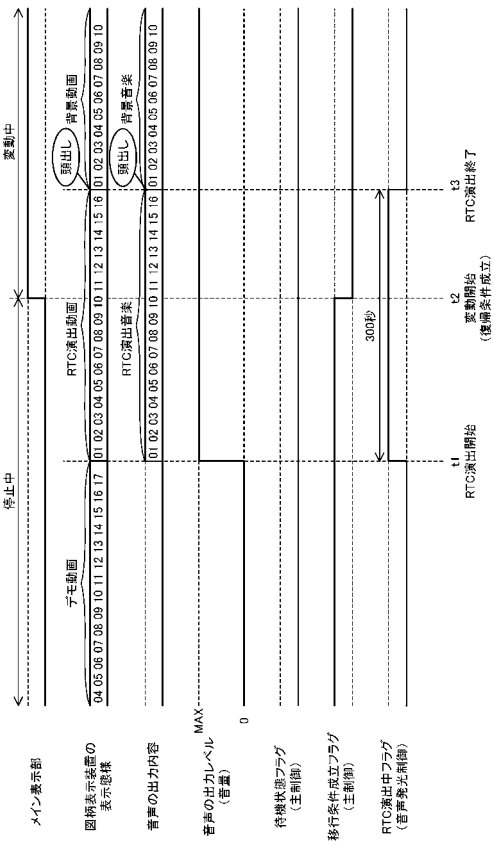
【図２４０】



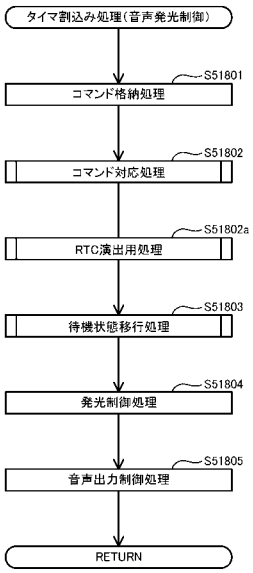
【図２４１】



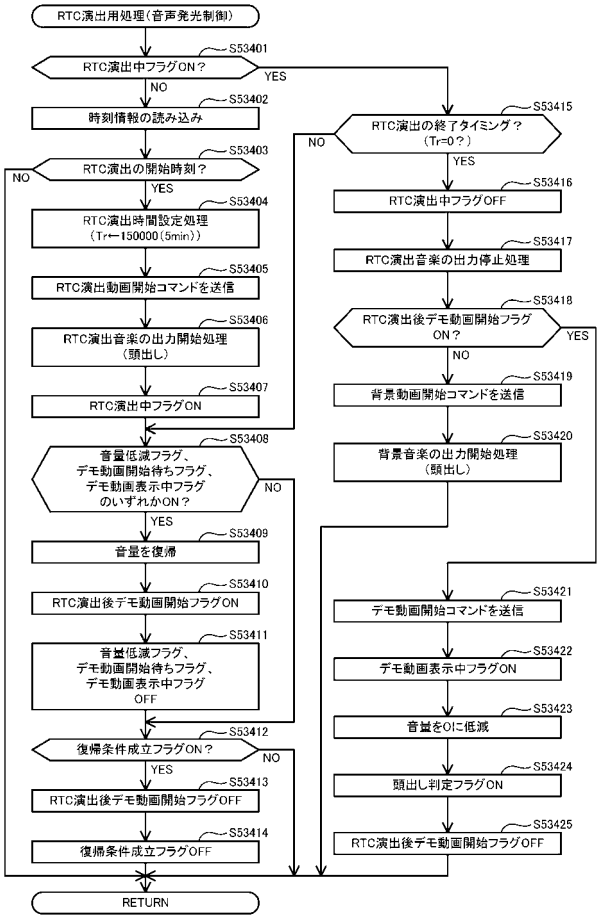
【図２４２】



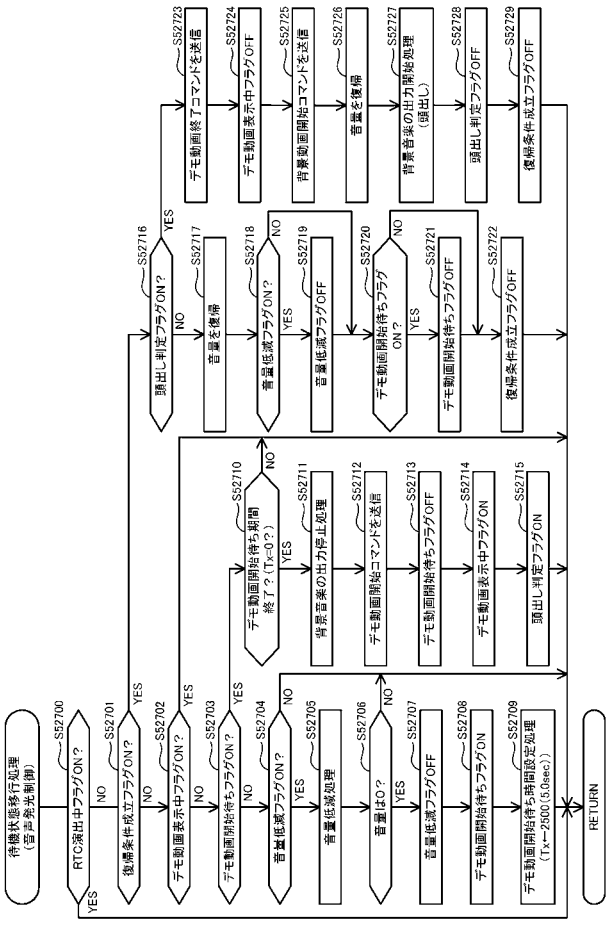
【図２４３】



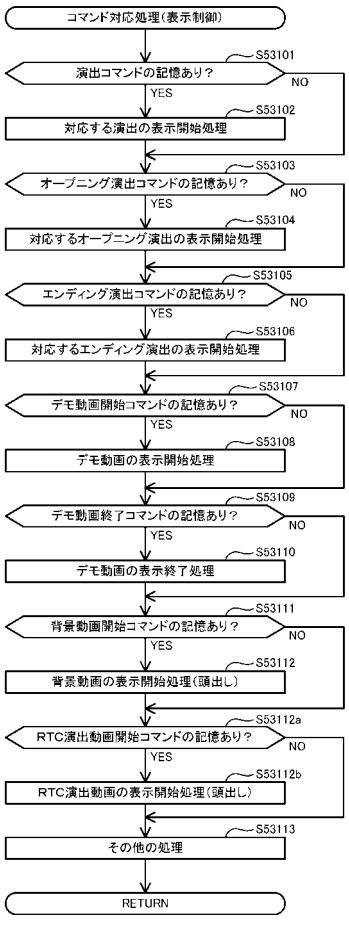
【図２４４】



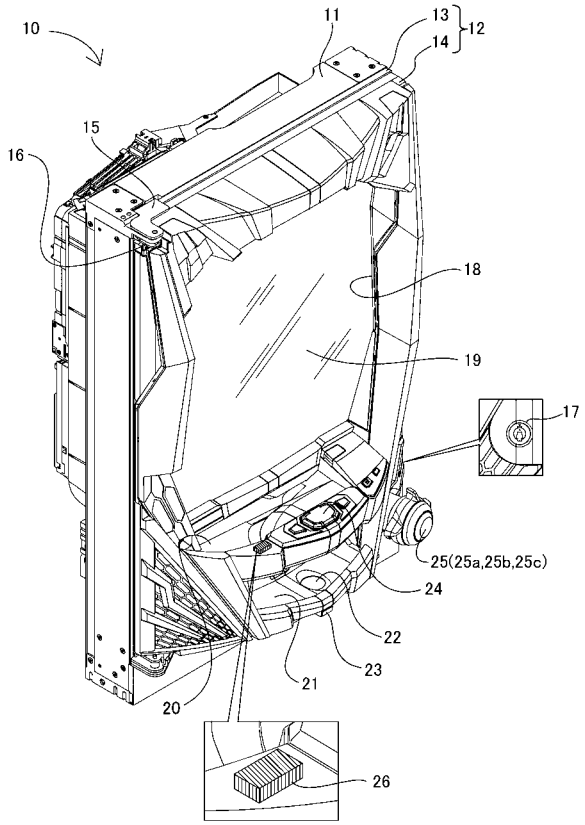
【図２４５】



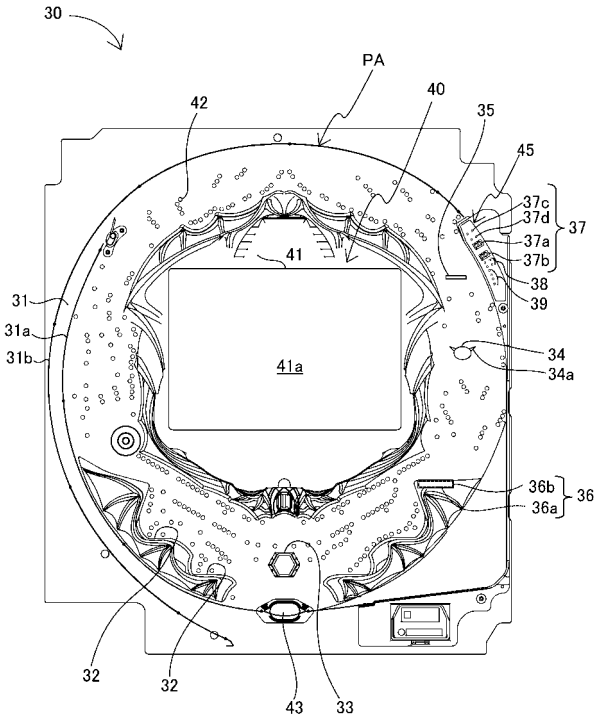
【図２４６】



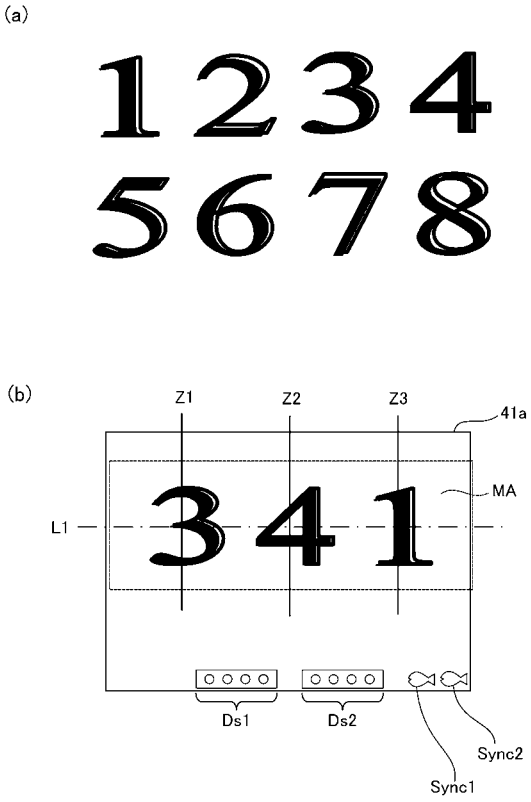
【図２４７】



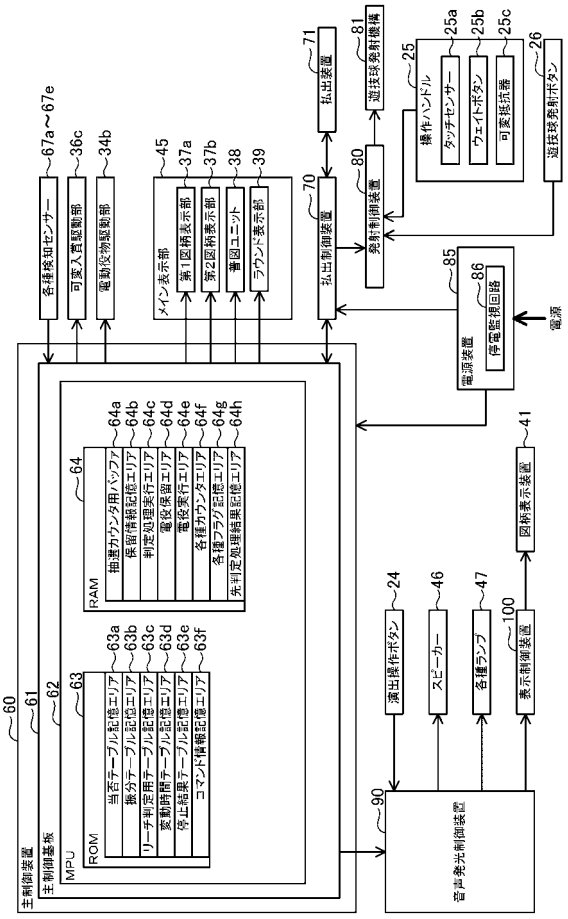
【図２４８】



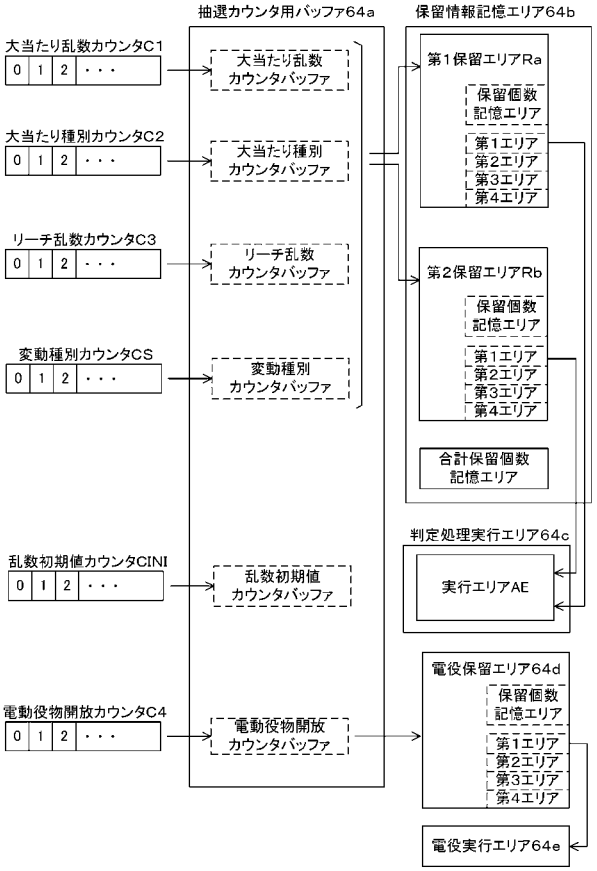
【図２４９】



【図２５０】



【図２５１】



【図２５２】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図２５３】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～13	16R確変大当たり
14～27	8R確変大当たり
28～33	16R通常大当たり
34～39	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～27	16R確変大当たり
28～39	8R通常大当たり

【図２５４】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

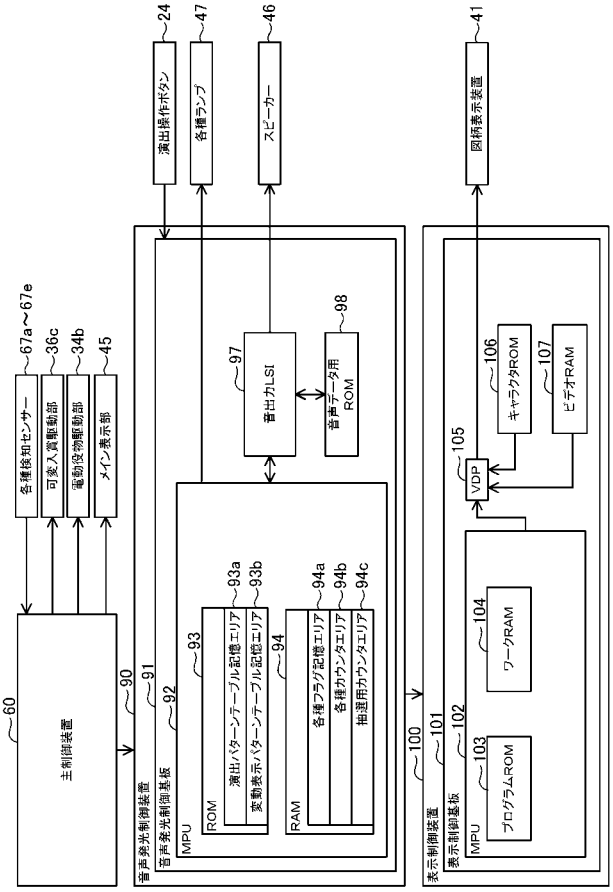
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

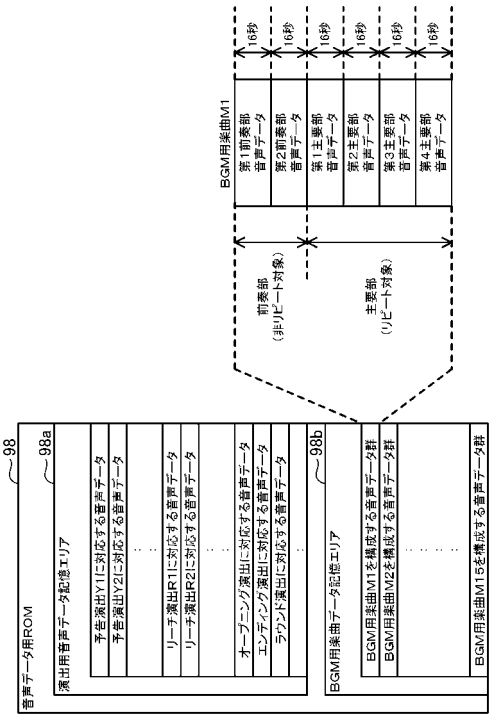
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

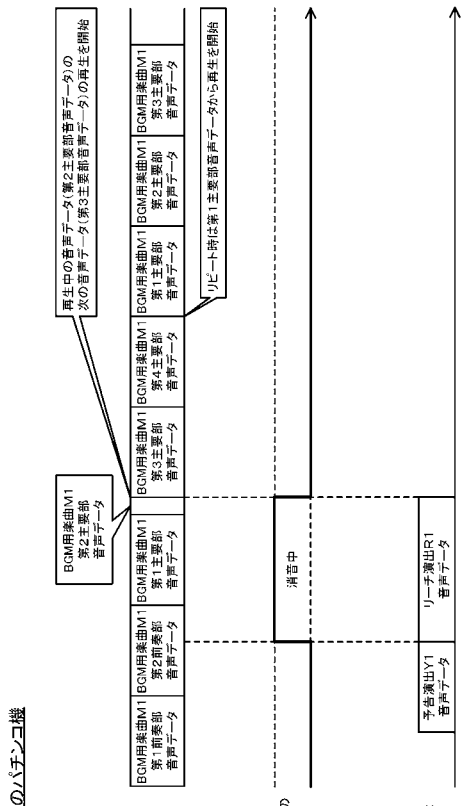
【図２５５】



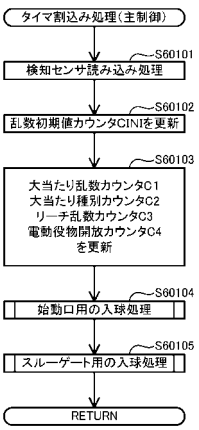
【図２５６】



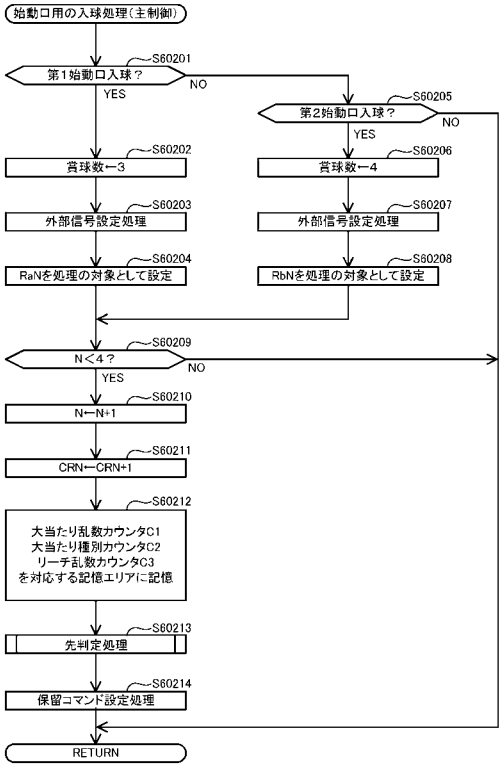
【図２５７】



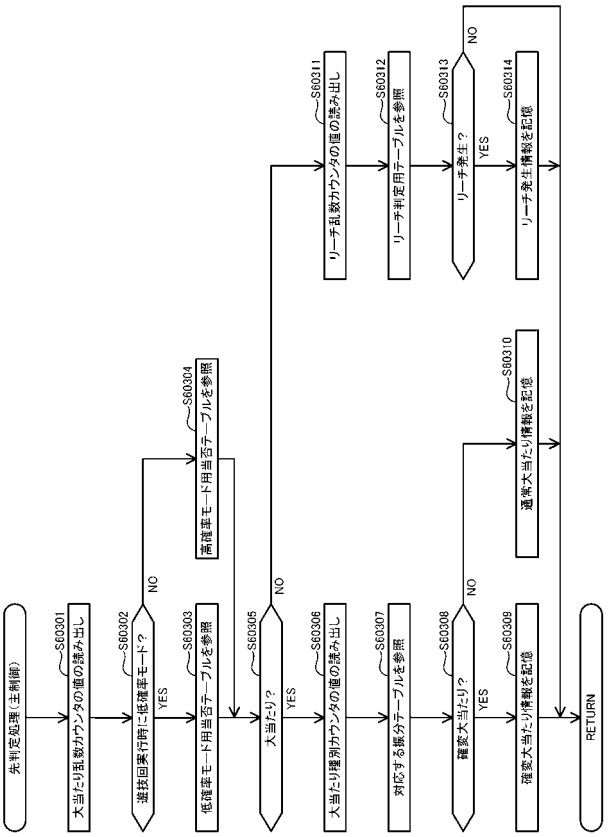
【図２５８】



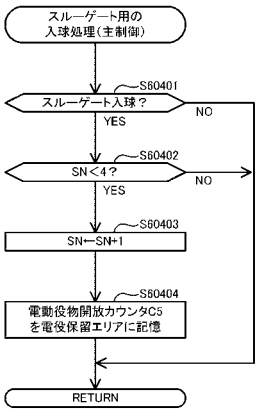
【図２５９】



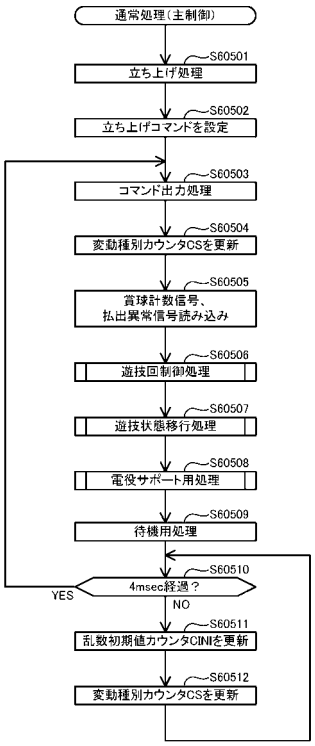
【図２６０】



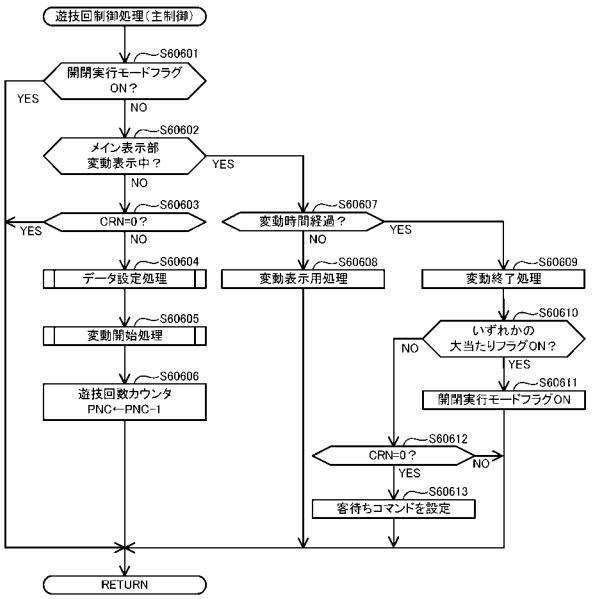
【図２６１】



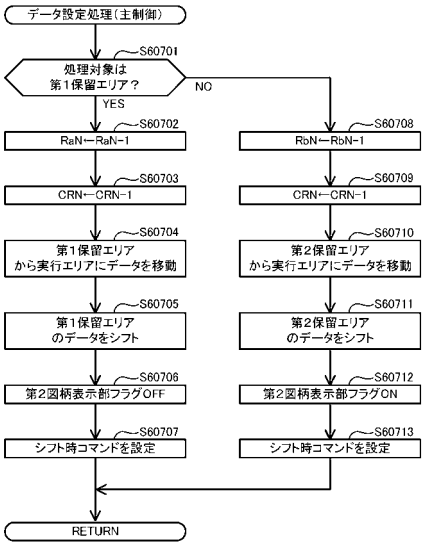
【図２６２】



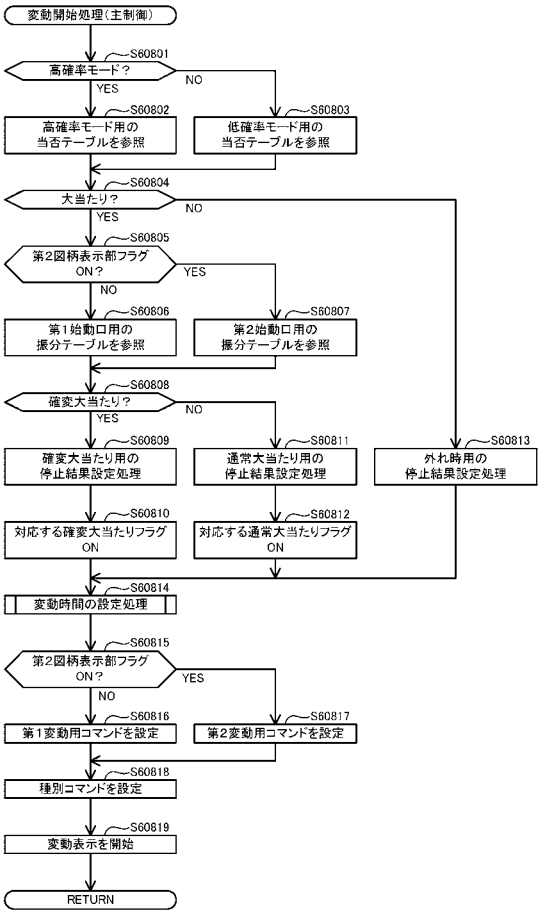
【図２６３】



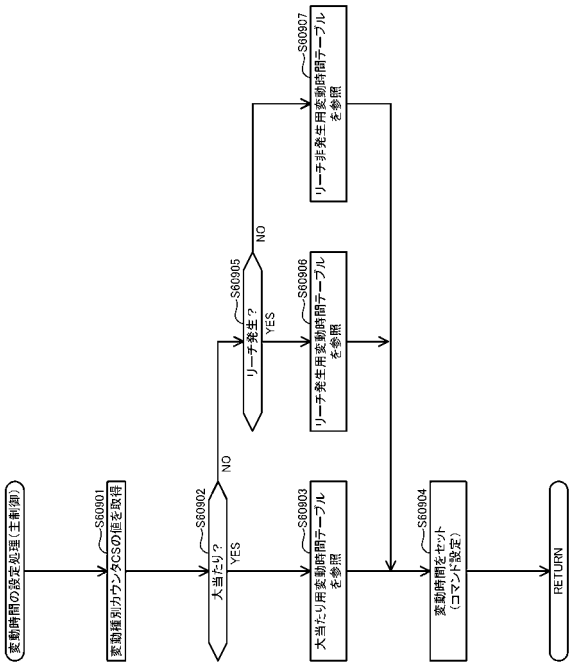
【図２６４】



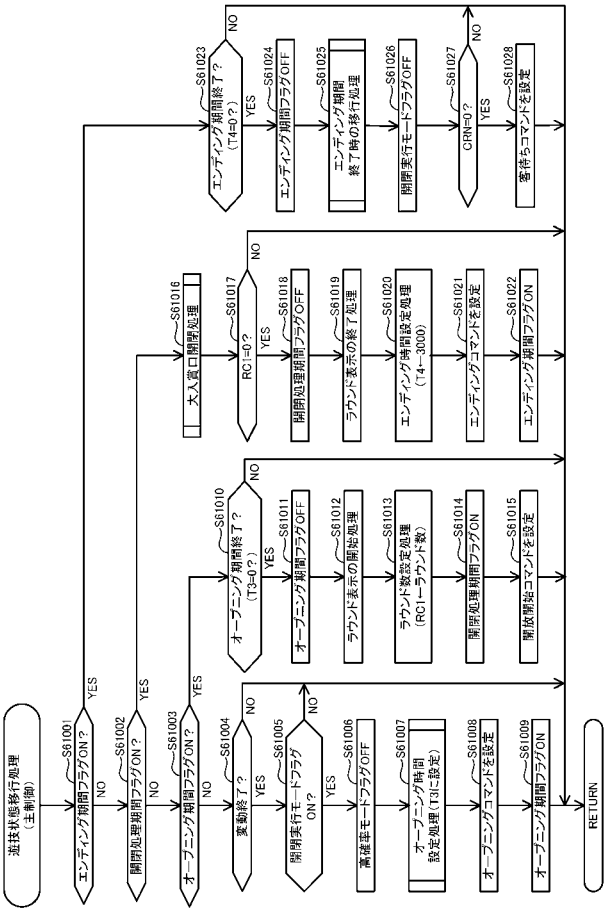
【図２６５】



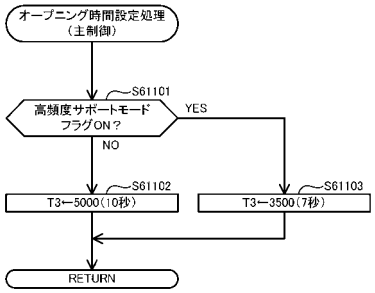
【図２６６】



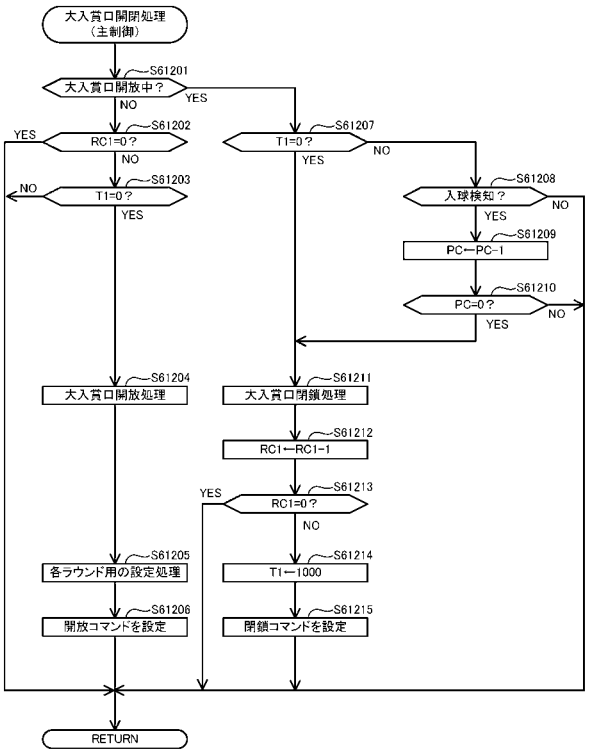
【図２６７】



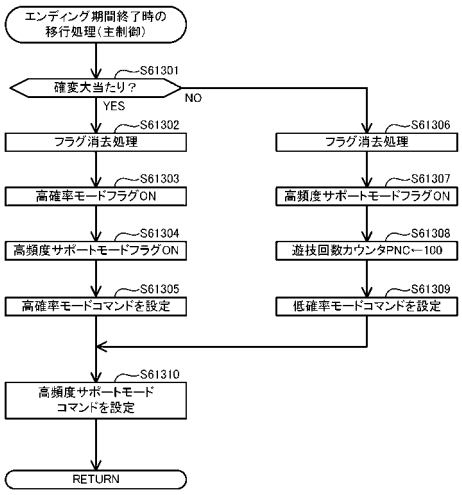
【図２６８】



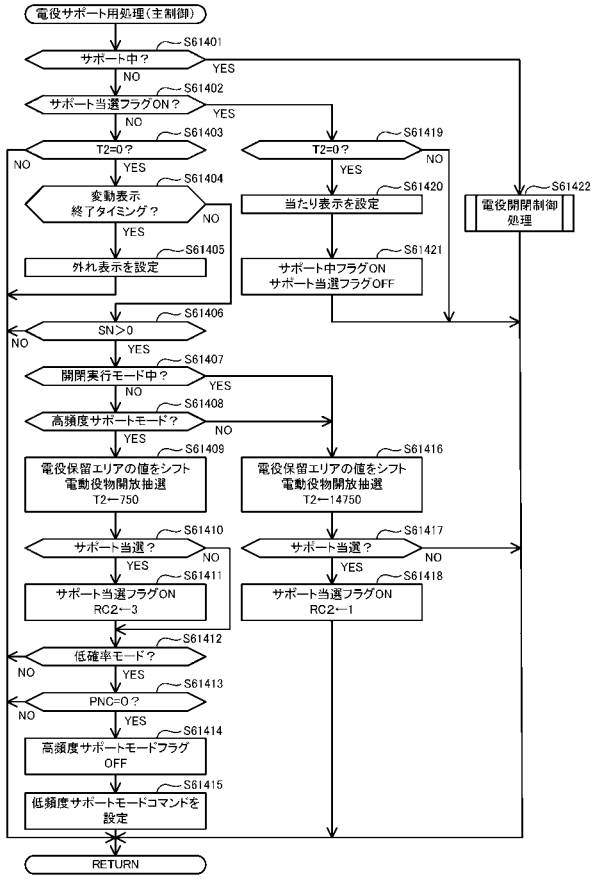
【図２６９】



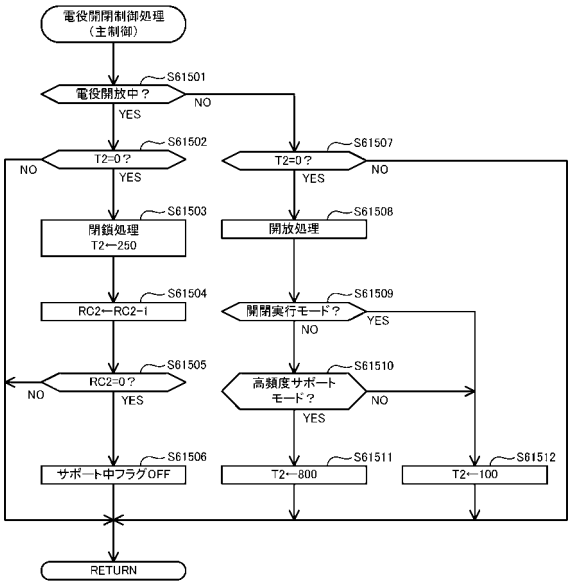
【図２７０】



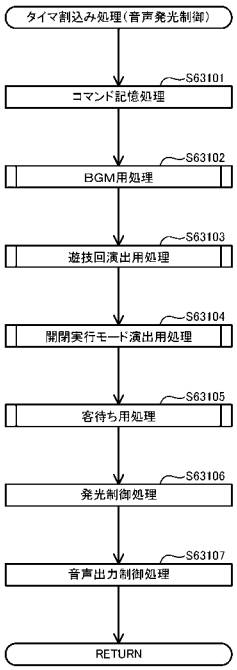
【図２７１】



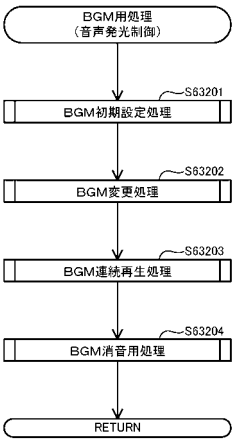
【図２７２】



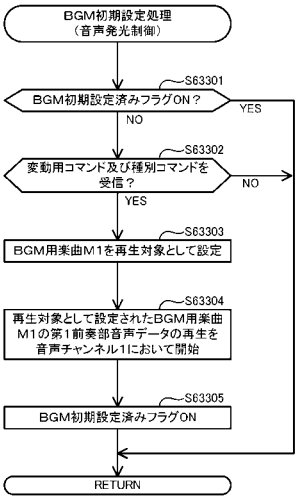
【図２７３】



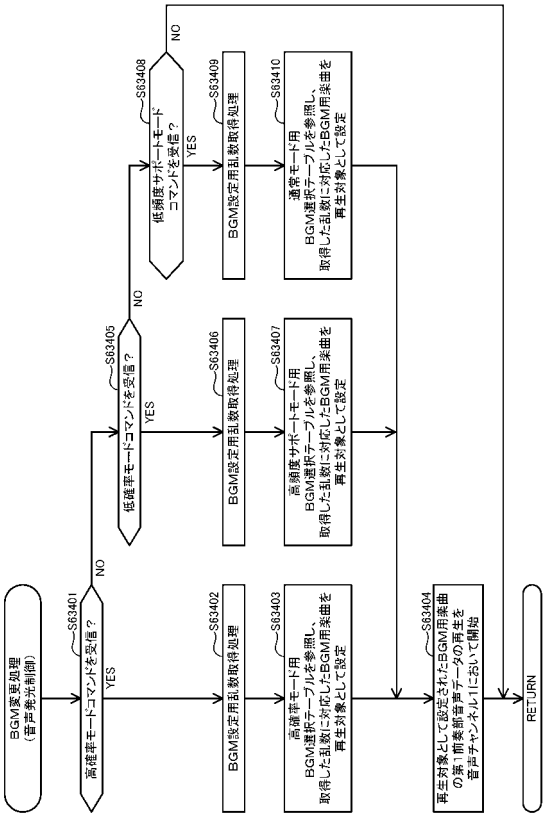
【図２７４】



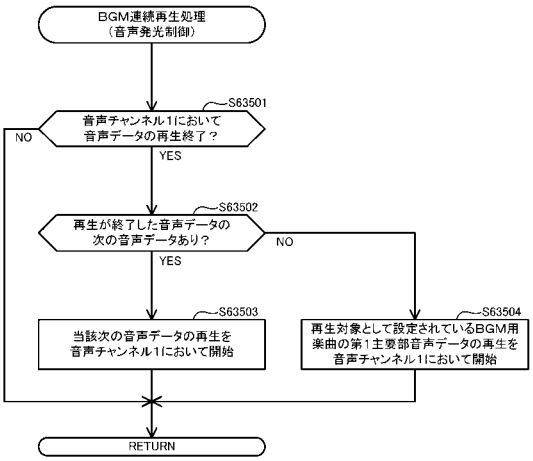
【図２７５】



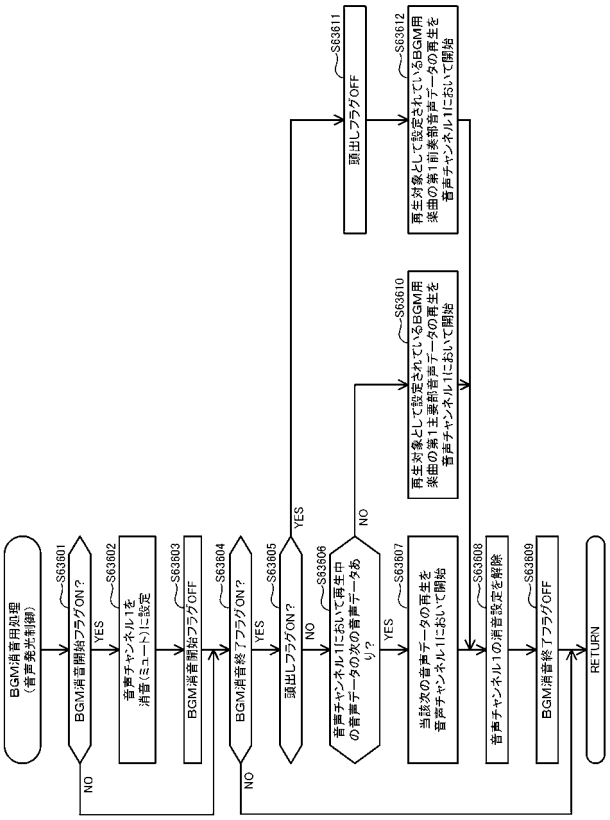
【図２７６】



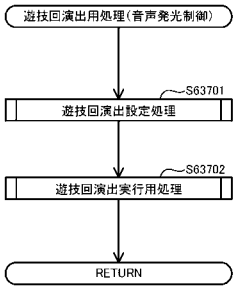
【図２７７】



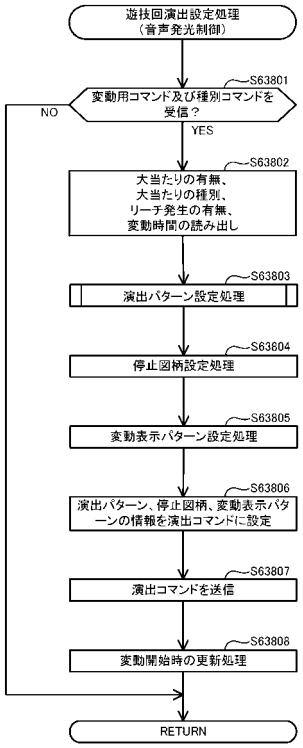
【図２７８】



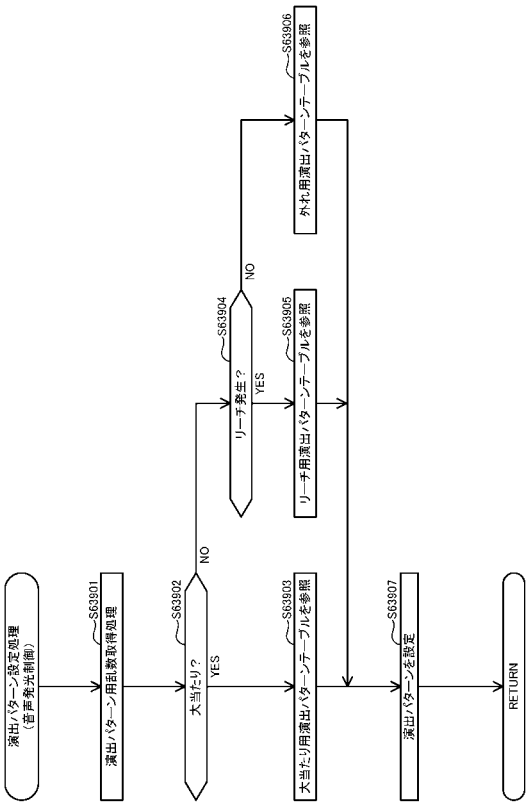
【図２７９】



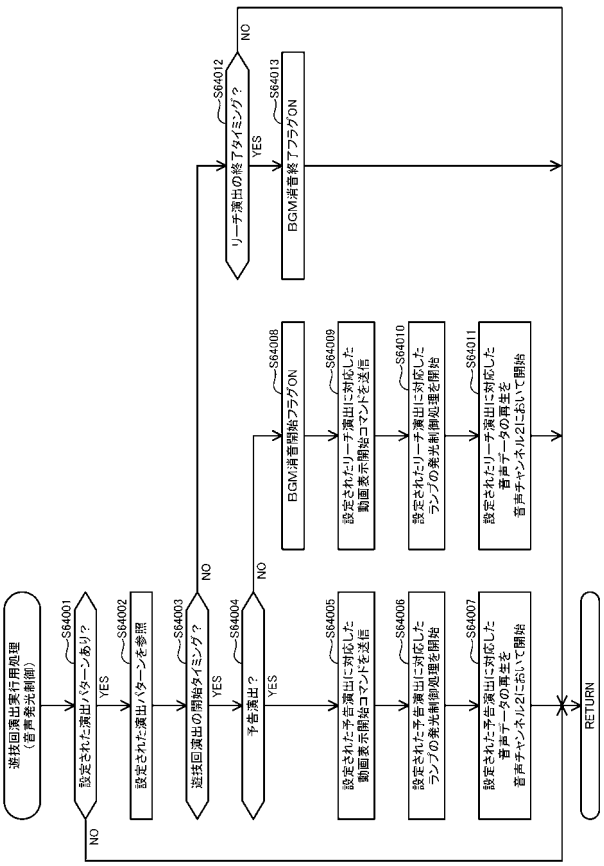
【図２８０】



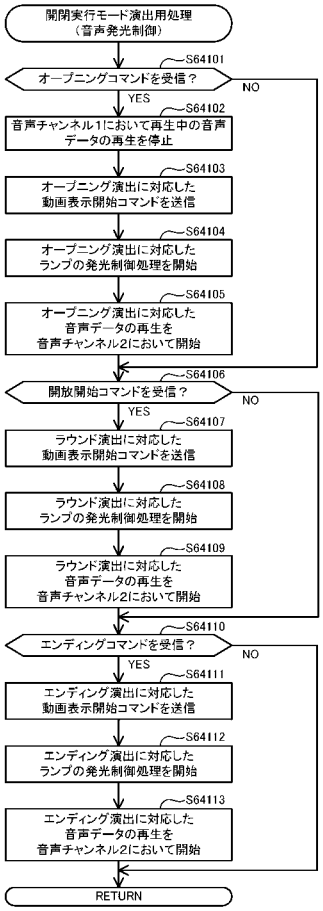
【図２８１】



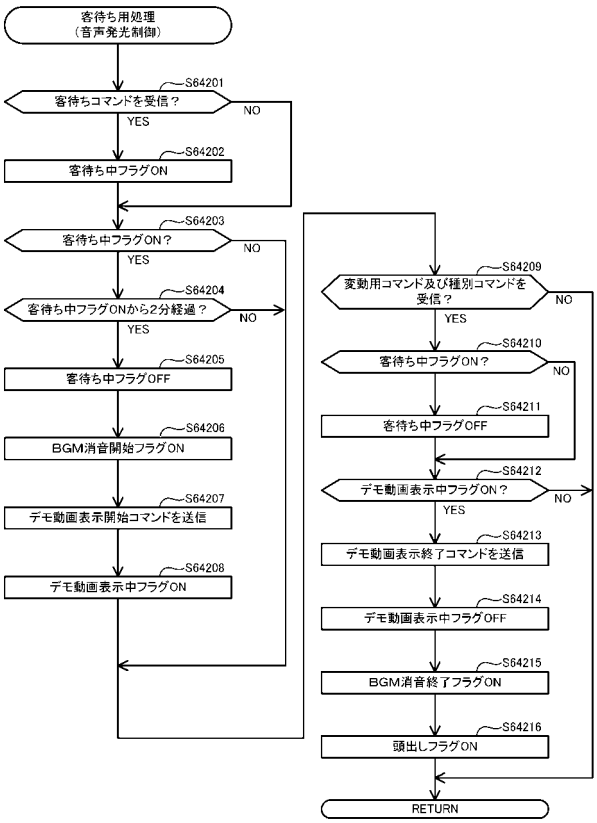
【図２８２】



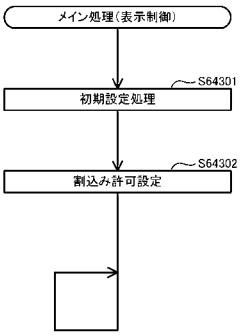
【図２８３】



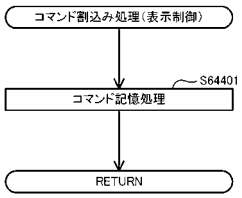
【図２８４】



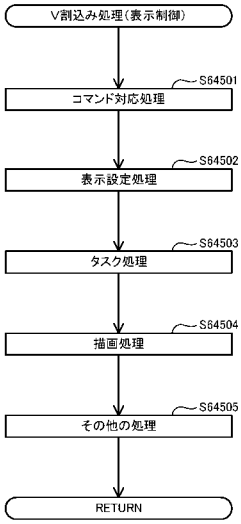
【図２８５】



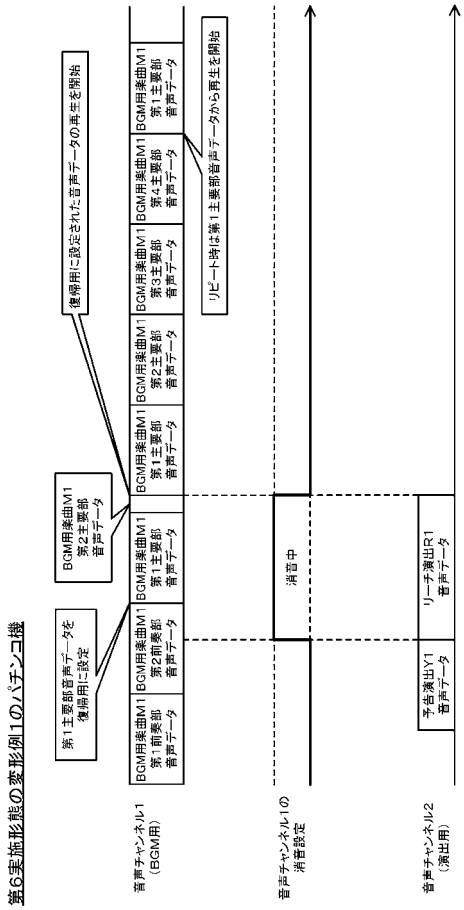
【図２８６】



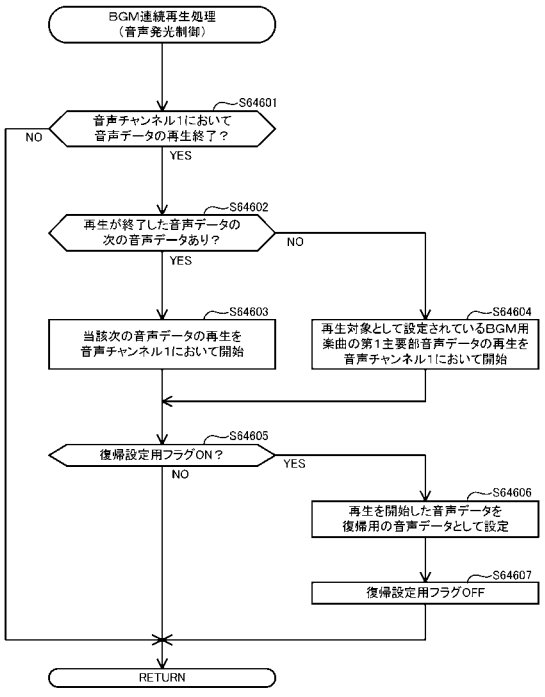
【図２８７】



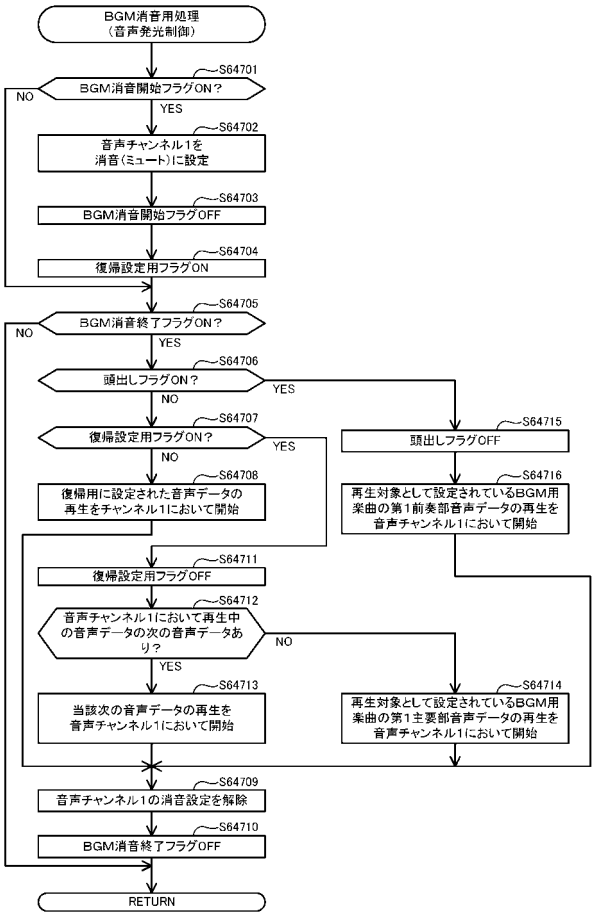
【図２８８】



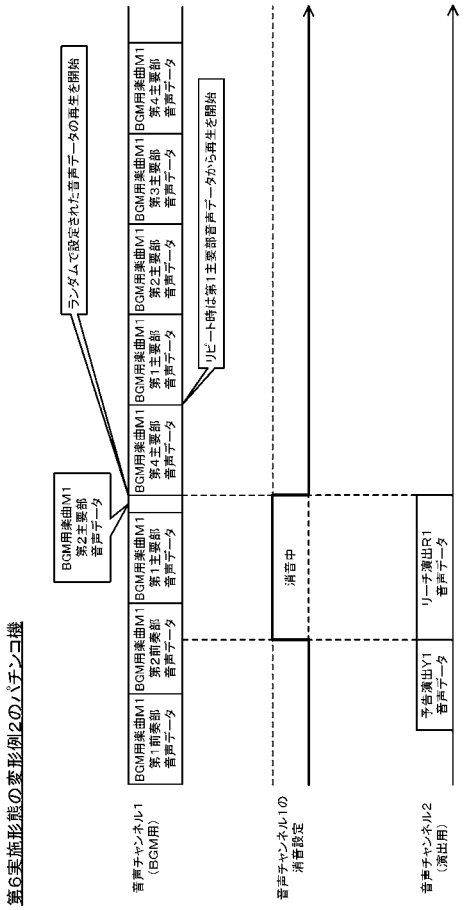
【図２８９】



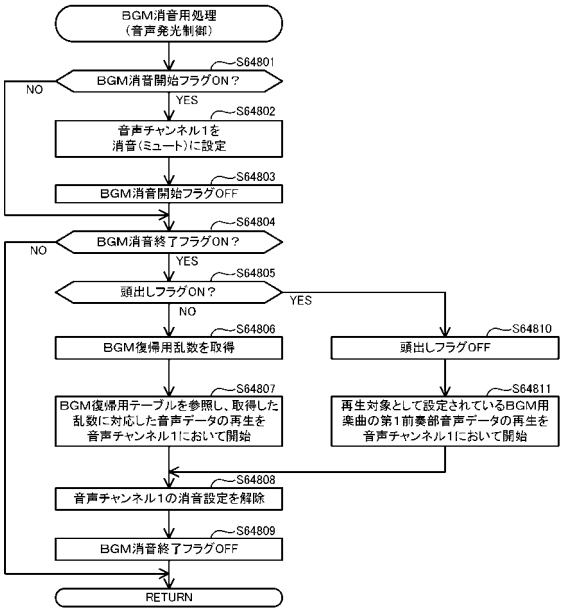
【図２９０】



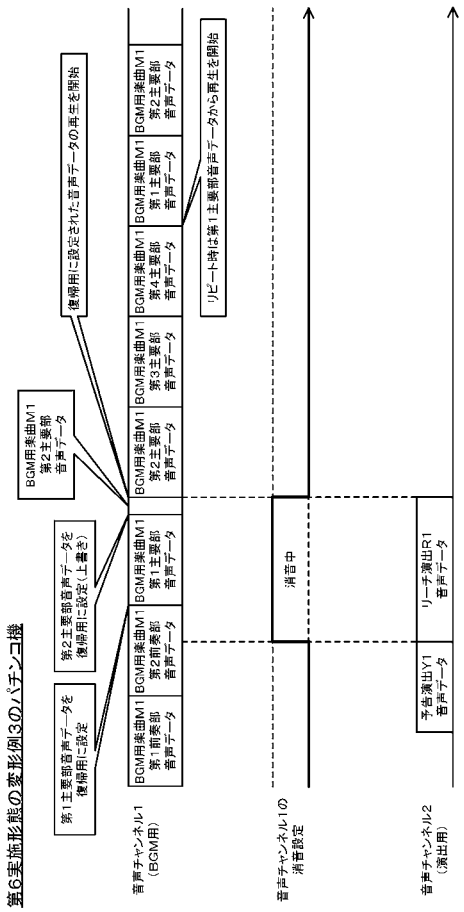
【図２９１】



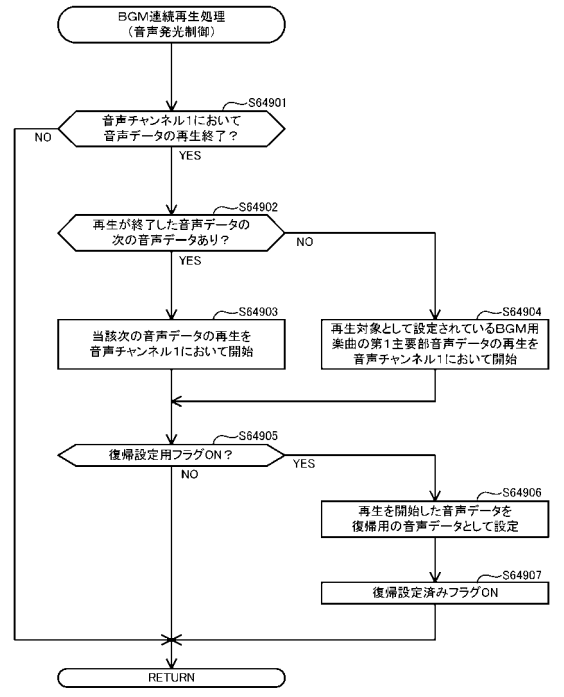
【図２９２】



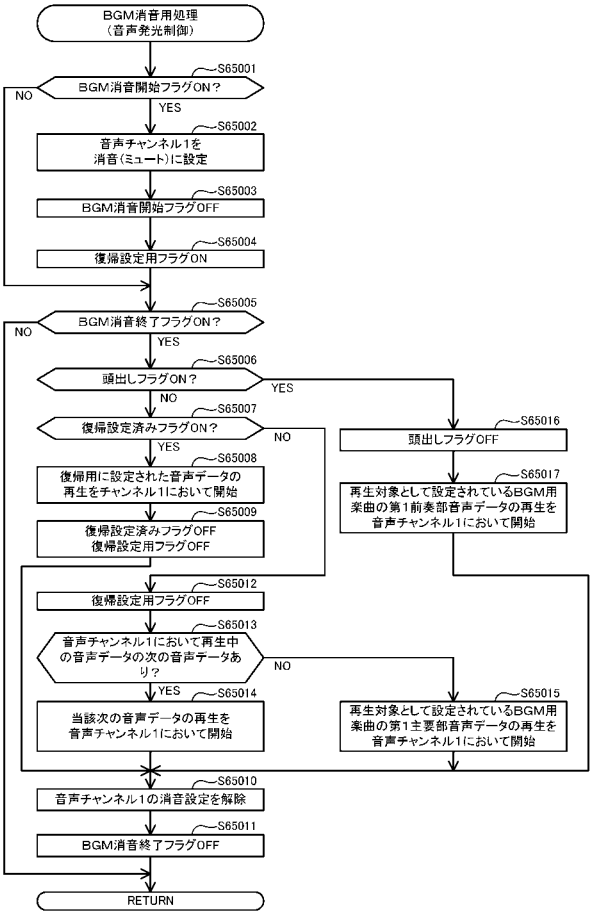
【図２９３】



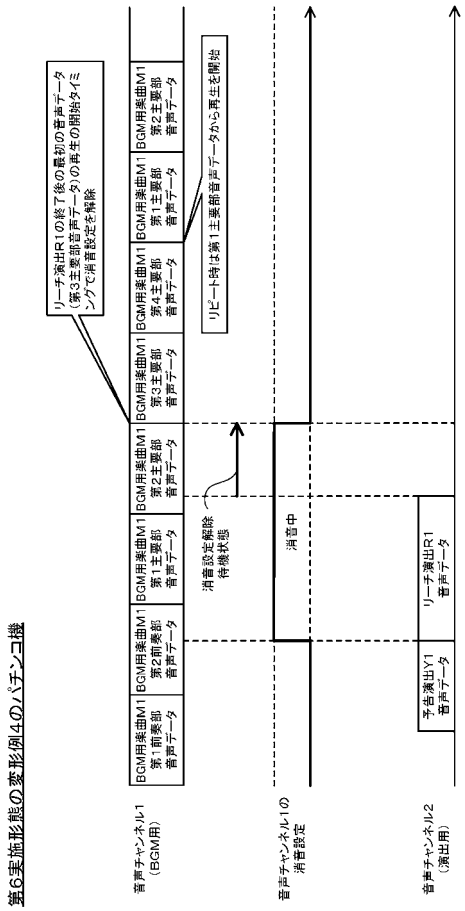
【図２９４】



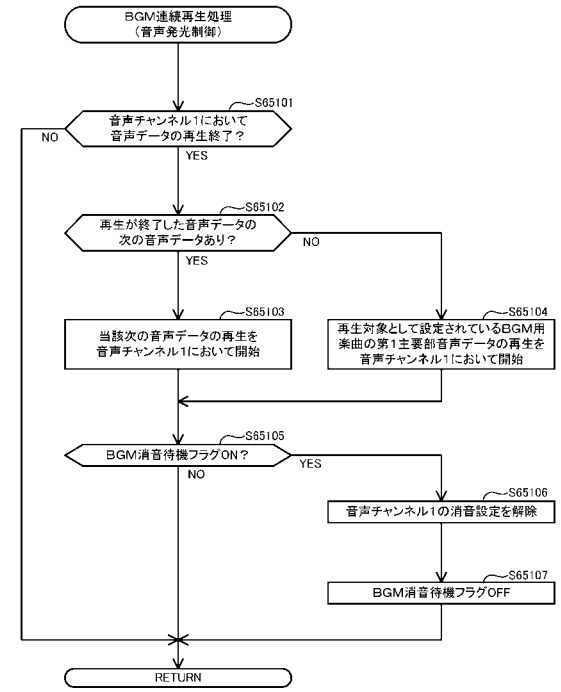
【図２９５】



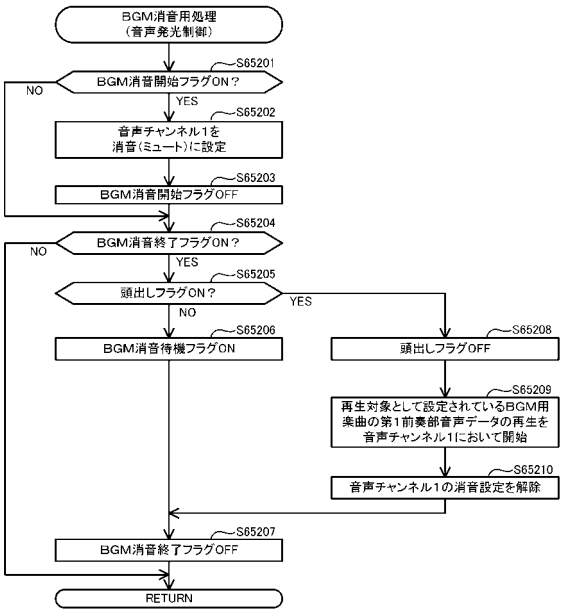
【図２９６】



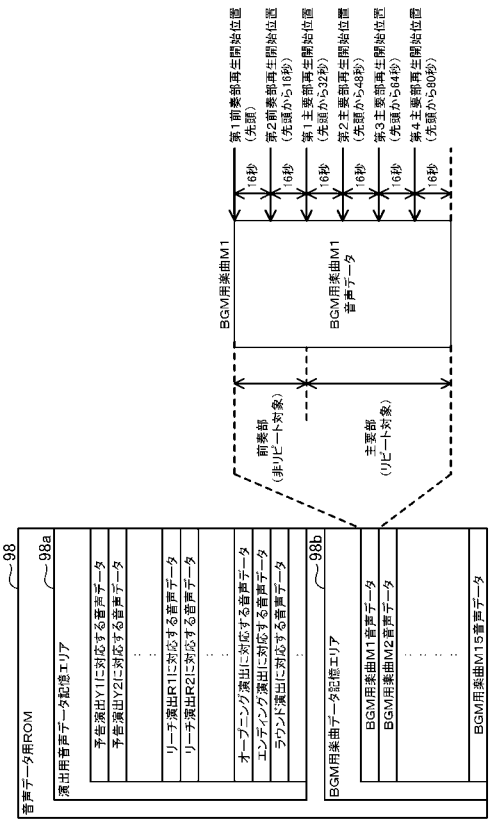
【図２９７】



【図２９８】



【図２９９】


98
98a
音声データ用ROM
演出用音声データ記憶エリア
予告演出Y1に対応する音声データ
予告演出Y2に対応する音声データ
リーチ演出R1に対応する音声データ
リーチ演出R2に対応する音声データ
オープニング演出に対応する音声データ
エンディング演出に対応する音声データ
ラウンド演出に対応する音声データ
98b
BGM用楽曲データ記憶エリア
BGM用楽曲M1音声データ
BGM用楽曲M2音声データ
BGM用楽曲M15音声データ
BGM用楽曲M1
前奏部
（非リピート対象）
主要部
（リピート対象）
BGM用楽曲M1
音声データ
第1前奏部再生開始位置
（先頭）
第2前奏部再生開始位置
（先頭から16秒）
第1主要部再生開始位置
（先頭から32秒）
第2主要部再生開始位置
（先頭から48秒）
第3主要部再生開始位置
（先頭から64秒）
第4主要部再生開始位置
（先頭から80秒）
16秒
16秒
16秒
16秒
16秒
16秒