【公報種別】特許法第１７条の２の規定による補正の掲載
【部門区分】第１部門第２区分
【発行日】令和2年8月27日(2020.8.27)

【公開番号】特開2019-17593(P2019-17593A)
【公開日】平成31年2月7日(2019.2.7)
【年通号数】公開・登録公報2019-005
【出願番号】特願2017-137547(P2017-137547)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　7/02　３１５Ａ

【手続補正書】
【提出日】令和2年7月13日(2020.7.13)
【手続補正１】
【補正対象書類名】特許請求の範囲
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項１】
特定方向に発射された遊技球が到達可能な位置に設けられ、遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球困難となる第２状態と、に可変可能に構成された可変入球手段と、
遊技球が通過可能な通過手段と、
その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて第１の判別を実行する第１判別手段と、
その第１判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて、前記第１の判別が開始されてから前記第１の判別が新たに実行可能となるまでの間の前記可変入球手段の可変態様が第１の可変態様となる第１可変パターンと、前記第１の可変態様よりも前記特定方向に発射された遊技球が前記第１状態の前記可変入球手段に到達し難くなる第２の可変態様で前記可変入球手段が可変する第２可変パターンと、を少なくとも含む複数のうち１の可変パターンで可変させる可変制御手段と、
前記可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１の判別とは異なる第２の判別を実行する第２判別手段と、
その第２判別手段の判別結果が予め定められた第２の判別結果となったことに少なくとも基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、
所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態と、前記第１遊技状態と前記第２遊技状態とのいずれとも異なる第３遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、
前記第１遊技状態と前記第２遊技状態とは、前記第３遊技状態よりも、前記可変制御手段により前記第１可変パターンで前記可変入球手段が可変され難くなるものであり、
前記第２状態の前記可変入球手段へと到達した遊技球は、前記可変入球手段を通過して遊技盤における下流側へと流下し易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【手続補正２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更

【補正の内容】
【発明の詳細な説明】
【発明の名称】遊技機
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機に代表される遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、当たり状態の終了を契機として、有利度合いが異なる複数の遊技状態のいずれかに設定されるものがある。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２００６－０００３９２号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技者の遊技に対する興趣を向上させ難いという問題点があった。
【０００５】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
この目的を達成するために請求項１記載の遊技機は、特定方向に発射された遊技球が到達可能な位置に設けられ、遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球困難となる第２状態と、に可変可能に構成された可変入球手段と、遊技球が通過可能な通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて第１の判別を実行する第１判別手段と、その第１判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて、前記第１の判別が開始されてから前記第１の判別が新たに実行可能となるまでの間の前記可変入球手段の可変態様が第１の可変態様となる第１可変パターンと、前記第１の可変態様よりも前記特定方向に発射された遊技球が前記第１状態の前記可変入球手段に到達し難くなる第２の可変態様で前記可変入球手段が可変する第２可変パターンと、を少なくとも含む複数のうち１の可変パターンで可変させる可変制御手段と、前記可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１の判別とは異なる第２の判別を実行する第２判別手段と、その第２判別手段の判別結果が予め定められた第２の判別結果となったことに少なくとも基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態と、前記第１遊技状態と前記第２遊技状態とのいずれとも異なる第３遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第１遊技状態と前記第２遊技状態とは、前記第３遊技状態よりも、前記可変制御手段により前記第１可変パターンで前記可変入球手段が可変され難くなるものであり、前記第２状態の前記可変入球手段へと到達した遊技球は、前記可変入球手段を通過して遊技盤における下流側へと流下し易くなるように構成されている。
【０００７】
【０００８】
【０００９】
【００１０】

【発明の効果】
【００１１】
請求項１記載の遊技機によれば、特定方向に発射された遊技球が到達可能な位置に設けられ、遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球困難となる第２状態と、に可変可能に構成された可変入球手段と、遊技球が通過可能な通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて第１の判別を実行する第１判別手段と、その第１判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて、前記第１の判別が開始されてから前記第１の判別が新たに実行可能となるまでの間の前記可変入球手段の可変態様が第１の可変態様となる第１可変パターンと、前記第１の可変態様よりも前記特定方向に発射された遊技球が前記第１状態の前記可変入球手段に到達し難くなる第２の可変態様で前記可変入球手段が可変する第２可変パターンと、を少なくとも含む複数のうち１の可変パターンで可変させる可変制御手段と、前記可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１の判別とは異なる第２の判別を実行する第２判別手段と、その第２判別手段の判別結果が予め定められた第２の判別結果となったことに少なくとも基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態と、前記第１遊技状態と前記第２遊技状態とのいずれとも異なる第３遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第１遊技状態と前記第２遊技状態とは、前記第３遊技状態よりも、前記可変制御手段により前記第１可変パターンで前記可変入球手段が可変され難くなるものであり、前記第２状態の前記可変入球手段へと到達した遊技球は、前記可変入球手段を通過して遊技盤における下流側へと流下し易くなるように構成されている。
【００１２】
これにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【００１３】
【００１４】
【００１５】
【００１６】
【００１７】
【００１８】
【００１９】
【００２０】
【図面の簡単な説明】
【００２１】
【図１】第１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図２】第１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３】第１実施形態におけるパチンコ機の背面図である。
【図４】可変入賞装置の分解正面斜視図である。
【図５】（ａ）は、図５（ｂ）のＬａ－Ｌａ線における可変入賞装置６５の断面図であり、（ｂ）は、図５（ｃ）のＬｂ－Ｌｂ線における可変入賞装置６５の断面図であり、（ｃ）は、可変入賞装置６５の上面図である。
【図６】（ａ）は、遊技球が特別排出流路に振り分けられるように切替部材が作動された状態を示す裏カバー体の背面図であり、（ｂ）は、流路ソレノイドが非作動であり、特別排出流路の入り口の開口面を切替部材の誘導片が塞いでいる状態を示す裏カバー体の背面図である。
【図７】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置の表示領域を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される表示態様の一例を示した模式図である。
【図８】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される大当たり中の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、大当たり中に第２入球口への入球を検出した

場合の表示態様の一例を示した模式図である。
【図９】（ａ）は、第１実施形態において、大当たりの全てのラウンドが終了した後のエンディング期間の開始に伴って実行される扉突破モード演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、扉突破モード演出において１つめの扉を突破した場合の表示態様の一例を示した模式図である。
【図１０】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される扉突破モード演出において、４番目の扉を突破することに失敗した場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される扉突破モード演出において、全ての扉を突破することに成功した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１１】（ａ）は、確変モードへ移行する場合の表示態様と特定入賞口の状態との対応関係を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２特別図柄の２つめの保留球が大当たりＦとなり、通常モードへ移行する場合の表示態様と特定入賞口の状態との対応関係を模式的に示した模式図である。
【図１２】第１実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１３】（ａ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４】（ａ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５】（ａ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、特図１当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、特図１外れ（通常）用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、特図１外れ（確変）用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６】（ａ）は、特図２大当たり（４変動以下）用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり（５変動以上）用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、特図２外れ（４変動以下）用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、特図２外れ（５変動以上）用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１７】第１実施形態における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図１８】第１実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１９】第１実施形態における状態の移行方法を模式的に示した図である。
【図２０】（ａ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２１】第１実施形態における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図２２】（ａ）～（ｃ）は、電源投入時画像を説明する説明図である。
【図２３】（ａ）は、背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、背面Ｂを説明する説明図である。
【図２４】第１実施形態における表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２５】第１実施形態における転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２６】第１実施形態における描画リストの一例を模式的に示した図である。
【図２７】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２８】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２９】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図３０】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図３１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図３２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図３３】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図３４】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図３５】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図３６】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３７】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図３８】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。
【図３９】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図４０】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図４１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される異常処理を示すフローチャートである。
【図４２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図４３】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり中入賞処理を示すフローチャートである。
【図４４】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図４５】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４６】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図４７】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。
【図４８】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図４９】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される閉鎖コマンド処理を示すフローチャートである。
【図５０】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。
【図５１】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了時処理を示すフローチャートである。
【図５２】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図５３】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５４】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるブート処理を示すフローチャートである。

【図５５】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示すフローチャートである。
【図５６】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図５７】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。
【図５８】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５９】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。
【図６０】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図６１】第１実施形態における表示装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図６２】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。
【図６３】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。
【図６４】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図６５】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図６６】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示したフローチャートである。
【図６７】第２実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図６８】（ａ）は、第２実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６９】第２実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図７０】第２実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図７１】第２実施形態における状態の移行方法を模式的に示した図である。
【図７２】第２実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図７３】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理２を示すフローチャートである。
【図７４】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理２を示すフローチャートである。
【図７５】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理２を示すフローチャートである。
【図７６】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド設

定処理を示すフローチャートである。
【図７７】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理２を示すフローチャートである。
【図７８】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理２を示すフローチャートである。
【図７９】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理２を示すフローチャートである。
【図８０】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理２を示すフローチャートである。
【図８１】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される投入時状態判別処理を示すフローチャートである。
【図８２】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される突破態様選択処理を示すフローチャートである。
【図８３】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理２を示すフローチャートである。
【図８４】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図８５】第２実施形態の変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図８６】（ａ）は、第２実施形態の変形例において、貯留弁が突出状態（貯留弁の上方に上限数である３個の球が貯留されている状態）となっている場合を例示した図であり、（ｂ）は、第２実施形態の変形例において、貯留弁が埋没状態となっている場合を例示した図である。
【図８７】第２実施形態の変形例における状態の移行方法を模式的に示した図である。
【図８８】第３実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図８９】（ａ）は、第３実施形態における第３図柄表示装置で表示される大当たりのオープニング中の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３実施形態における第３図柄表示装置で表示される大当たりの１ラウンド中の表示態様の一例を示した図である。
【図９０】（ａ）は、第３実施形態における第３図柄表示装置で表示される大当たりの１ラウンド終了時の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３実施形態における第３図柄表示装置で表示される大当たりの１ラウンド後のインターバル中の表示態様の一例を示した模式図である。
【図９１】（ａ）は、第３実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９２】（ａ）は、第３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された開放シナリオ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図９３】（ａ）は、第３実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された昇格演出抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第３実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図９４】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理３を示すフローチャートである。
【図９５】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される開放シナリオ選択処理を示すフローチャートである。
【図９６】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理３を示すフローチャートである。
【図９７】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり動作設定処理３を示すフローチャートである。
【図９８】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当た

り関連処理３を示すフローチャートである。
【図９９】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートである。
【図１００】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１０１】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される閉鎖コマンド処理３を示すフローチャートである。
【図１０２】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理３を示すフローチャートである。
【図１０３】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される昇格演出抽選処理を示すフローチャートである。
【図１０４】（ａ）は、第３実施形態の変形例における第３図柄表示装置で表示される大当たりのオープニング中、リーチ外れ中の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３実施形態の変形例における第３図柄表示装置で表示される大当たりの１ラウンド目の表示態様の一例を示した模式図である。
【図１０５】（ａ）は、第３実施形態の変形例において、大当たりとなる場合の演出態様の経時変化を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第３実施形態の変形例において、スーパーリーチ外れ時の演出態様の経時変化を模式的に示した模式図である。
【図１０６】第４実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０７】（ａ）は、第４実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４実施形態における特殊当たり後当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第４実施形態における特殊当たり後外れ用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０８】第４実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１０９】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理４を示すフローチャートである。
【図１１０】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１１１】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２変動パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図１１２】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１１３】第５実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１１４】（ａ）～（ｄ）は、第５実施形態における振分部材の動作内容を示した図である。
【図１１５】第５実施形態において小当たりとなった場合の、Ｖ入賞装置の開閉扉の開閉動作と、Ｖ入賞装置の内部に流入した遊技球が誘導される流路の切り替わりとの対応関係を模式的に示した模式図である。
【図１１６】（ａ）は、第５実施形態における第３図柄表示装置で表示される、引き戻しモードの期待度が最も高い表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５実施形態における第３図柄表示装置で表示される、引き戻しモードの期待度が中程度の表示態様の一例を示した模式図である。
【図１１７】第５実施形態における第３図柄表示装置で表示される、引き戻しモードの期待度が最も低い表示態様の一例を示した図である。
【図１１８】（ａ）は、第５実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１９】（ａ）は、第５実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当た

り種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第５実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された時短回数選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２０】（ａ）は、第５実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された特図２当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第５実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された特図２外れ（通常・引き戻し）用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第５実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された特図２外れ（連荘）用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２１】（ａ）は、第５実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された普図変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１２２】第５実施形態におけるモードの移行方法を模式的に示した図である。
【図１２３】（ａ）は、第５実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された期待度選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２４】第５実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１２５】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理５を示すフローチャートである。
【図１２６】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理５を示すフローチャートである。
【図１２７】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理５を示すフローチャートである。
【図１２８】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短回数更新処理を示すフローチャートである。
【図１２９】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始処理を示すフローチャートである。
【図１３０】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理５を示すフローチャートである。
【図１３１】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理５を示すフローチャートである。
【図１３２】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理５を示すフローチャートである。
【図１３３】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理５を示すフローチャートである。
【図１３４】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理５を示すフローチャートである。
【図１３５】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過検出処理を示すフローチャートである。
【図１３６】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理５を示すフローチャートである。
【図１３７】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１３８】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理５を示すフローチャートである。
【図１３９】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される期待度更新処理を示すフローチャートである。

【図１４０】第６実施形態における第３図柄表示装置で表示される通常モードで小当たりに当選した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１４１】（ａ）は、第６実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第６実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第６実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４２】（ａ）は、第６実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第６実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された時短回数選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４３】第６実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり規定回数選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４４】第６実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１４５】第６実施形態におけるモードの移行方法を模式的に示した図である。
【図１４６】（ａ）は、第６実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第６実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたランクアップ抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４７】第６実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１４８】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理６を示すフローチャートである。
【図１４９】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短回数更新処理６を示すフローチャートである。
【図１５０】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始処理６を示すフローチャートである。
【図１５１】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理６を示すフローチャートである。
【図１５２】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理６を示すフローチャートである。
【図１５３】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理６を示すフローチャートである。
【図１５４】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される終了後背面設定処理を示すフローチャートである。
【図１５５】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図１５６】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される期待度更新処理６を示すフローチャートである。
【図１５７】第５、及び６実施形態の第１の変形例における遊技盤の正面図である。
【図１５８】（ａ）～（ｄ）は、第５、及び６実施形態の第１の変形例における遊技盤に設けられている開閉部材の周辺を示した拡大正面図である。
【図１５９】（ａ）は、第５、及び６実施形態の第１の変形例における遊技盤に設けられている振分部材の斜視図であり、（ｂ）は、第５、及び６実施形態の第１の変形例における遊技盤に設けられている振分部材が定常位置に配置されている場合のバネ部材部分の断面図であり、（ｃ）は、第５、及び６実施形態の第１の変形例における遊技盤に設けられている振分部材により遊技球を右側流路に振り分けた場合のバネ部材部分の断面図であり、（ｄ）は、第５、及び６実施形態の第１の変形例における遊技盤に設けられている振分部材により遊技球を右側流路に振り分けた直後のバネ部材部分の断面図である。
【図１６０】（ａ）は、第５、及び６実施形態の第１の変形例における遊技盤に設けられ

ている開閉部材の開閉動作の経時変化を示した図であり、（ｂ）は、第５、及び６実施形態の第１の変形例における遊技盤に設けられている振分部材が遊技球を１秒間隔で振り分けている場合の回転角度の経時変化を示した図である。
【図１６１】（ａ）は、第５、及び６実施形態の第２の変形例における遊技盤に設けられている振分部材が定常位置に配置されている場合の振分部材周辺の拡大正面図であり、（ｂ）は、第５、及び６実施形態の第２の変形例における遊技盤に設けられている振分部材が遊技球を右側流路に振り分けた場合の振分部材周辺の拡大正面図であり、（ｃ）は、第５、及び６実施形態の第２の変形例における遊技盤に設けられている振分部材が遊技球を左側流路に振り分けた場合の振分部材周辺の拡大正面図である。
【図１６２】第５、及び６実施形態の第３の変形例における遊技盤の振分部材周辺の拡大正面図である。
【図１６３】第７実施形態における遊技盤の正面図である。
【図１６４】（ａ）は、第７実施形態において開閉扉が閉鎖された状態における左可変入賞装置の正面斜視図であり、（ｂ）は、第７実施形態において開閉扉が開放された状態における左可変入賞装置の正面斜視図である。
【図１６５】（ａ）は、第７実施形態において開閉扉が閉鎖された状態における開閉扉の上面図であり、（ｂ）は、第７実施形態において開閉扉の上面に遊技球が乗っている状態で開閉扉が開放された場合における開閉扉の上面図である。
【図１６６】第７実施形態における第３図柄表示装置で表示されるＶラウンドの前のラウンドの表示態様の一例を示した図である。
【図１６７】第７実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６８】第７実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１６９】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理７を示すフローチャートである。
【図１７０】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理７を示すフローチャートである。
【図１７１】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり動作設定処理７を示すフローチャートである。
【図１７２】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理７を示すフローチャートである。
【図１７３】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理７を示すフローチャートである。
【図１７４】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理７を示すフローチャートである。
【図１７５】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理７を示すフローチャートである。
【図１７６】（ａ）は、第７実施形態の第１の変形例における左可変入賞装置の内部構造を示した断面図であり、（ｂ）は、第７実施形態の第１の変形例における開閉扉の上面を遊技球が通過している状態における開閉扉周辺の拡大正面図である。
【図１７７】（ａ）～（ｃ）は、第７実施形態の第１の変形例において遊技球が単独で流路振分部へと到達した場合における遊技球の流下経路を示した図である。
【図１７８】（ａ）～（ｃ）は、第７実施形態の第１の変形例において遊技球が２個以上連なって左特定入賞口へと入球した場合における遊技球の流下経路を示した図である。
【図１７９】（ａ）は、第７実施形態の第２の変形例における左可変入賞装置の内部構造を示した断面図であり、（ｂ）は、第７実施形態の第２の変形例において、開閉弁が開放状態に設定されている状態で左特定入賞口へと入球した遊技球の流下経路を示した図であり、（ｃ），（ｄ）は、第７実施形態の第２の変形例において、開閉弁が閉鎖された状態で左特定入賞口へと入球した遊技球の流下経路を示した図である。

【図１８０】第８実施形態における第３図柄表示装置で表示される通常モード、連荘モードＡの１ラウンド目の表示態様の一例を示した図である。
【図１８１】（ａ）は、第８実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第８実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第８実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８２】（ａ）は、第８実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された時短回数選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第８実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定されたＶ入賞時用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第８実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された非Ｖ入賞時用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８３】第８実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１８４】第８実施形態におけるモードの移行方法を模式的に示した図である。
【図１８５】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理８を示すフローチャートである。
【図１８６】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理８を示すフローチャートである。
【図１８７】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理８を示すフローチャートである。
【図１８８】第８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理８を示すフローチャートである。
【図１８９】第８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１９０】（ａ）は、第９実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第９実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９１】（ａ）は、第９実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定されたＶ入賞時用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第９実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された非Ｖ入賞時用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第９実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定されたインターバル選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９２】第９実施形態におけるモードの移行方法を模式的に示した図である。
【図１９３】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理９を示すフローチャートである。
【図１９４】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるインターバル設定処理を示すフローチャートである。
【図１９５】第８、及び第９実施形態の変形例における遊技盤の正面図である。
【図１９６】（ａ），（ｂ）は、第７実施形態の第３の変形例における左可変入賞装置の周辺を示した拡大正面図である。
【発明を実施するための形態】
【００２２】
＜第１実施形態＞
以下、本発明の第１実施形態について、添付図面を参照して説明する。図１は、第１実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図２はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図３はパチンコ機１０の背面図である。
【００２３】
パチンコ機１０は、図１に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可

能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【００２４】

内枠１２には、多数の釘や、入球口６４，６４０，６７等を有する遊技盤１３（図２参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図１２参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。

【００２５】

内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【００２６】

前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。

【００２７】

前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａへと案内される。また、上皿１７の上面には、枠ボタン２２が設けられている。この枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１で表示される演出や背景などを可変させる場合などに、遊技者により操作される。

【００２８】

前面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯または点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視（図１参照）左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【００２９】

また、右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図２参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【００３０】

窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる

。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【００３１】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１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（図示せず）とが内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび打ち止めスイッチ５１ｂがオフとなっている。

【００３２】

なお、本実施形態では、上記した構成としたが、それに限らず、主制御装置１１０や他の制御装置が球発射ユニット１１２ａにより発射された遊技球を検出する構成や、球発射ユニット１１２ａのソレノイドが遊技球を発射したことを検出するように構成してもよい。また、検出した遊技球の数をカウントして、ＲＡＭクリア等の処理が実行されるまで記憶するように構成してもよい。

【００３３】

下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「ドル箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。

【００３４】

図２に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車、およびレール６１，６２、一般入賞口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、可変入賞装置６５、振分部材６６０、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。一般入賞口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、可変入賞装置６５、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図２を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【００３５】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成

した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（始動口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。また、遊技領域は、戻り球防止部材６８を通過した遊技球がアウト口６６や入賞口を通過するまでに流下する領域はすべて含まれる。

【００３６】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１２参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図２の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図２の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【００３７】

本パチンコ機１０では、球が第１入球口６４、または第２入球口６４０のいずれかへ入球した場合に特別図柄（第１図柄）の抽選が行われ、球が普通入球口６７を通過した場合に普通図柄（第２図柄）の抽選が行われる。第１入球口６４、または第２入球口６４０への入球に対して行われる特別図柄の抽選では、特別図柄の大当たりか否かの当否判定が行われると共に、特別図柄の大当たりと判定された場合にはその大当たり種別の判定も行われる。特別図柄の大当たりになると、パチンコ機１０が特別遊技状態へ移行すると共に、通常時には閉鎖されている特定入賞口６５ａが所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が７個入賞するまで）開放され、その開放が大当たり種別に応じた回数（ラウンド数）繰り返される。その結果、その特定入賞口６５ａに多量の球が入賞するので、通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。特別図柄の大当たり種別としては、「大当たりＡ」～「大当たりＦ」の６種類が設けられており、特別遊技状態の終了後には大当たり終了後の付加価値として、大当たり遊技の結果に応じた遊技上の価値（遊技価値）が遊技者に付与される。なお、「大当たりＡ～Ｃ」の３種類は、球が第１入球口６４へと入球したことを契機として実行される抽選で大当たりとなった場合に決定され得る大当たり種別であり、「大当たりＤ～Ｆ」の３種類は、球が第２入球口６４０へと入球したことを契機として実行される抽選で大当たりとなった場合に決定され得る大当たり種別である。以降、説明の簡略化のため、球が第１入球口６４へと入球したことを契機として実行される特別図柄の抽選のことを第１特別図柄の抽選と称し、球が第２入球口６４０へと入球したことを契機として実行される特別図柄の抽選のことを第２特別図柄の抽選と称する。

【００３８】

特別図柄（第１図柄）の抽選が行われると、第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示が開始されて、所定時間（例えば、７秒～９０秒など）が経過した後に、抽選結果を示す特別図柄が停止表示される。第１図柄表示装置３７において変動表示が行われている間に球が第１入球口６４、または第２入球口６４０へ入球すると、その入球回数は、入球口の種別毎にそれぞれ最大４回まで保留され、その保留球数が第１図柄表示装置３７により示されると共に、第３図柄表示装置８１においても示される。第１図柄表示装置３７において変動表示が終了した場合に、第１入球口６４、または第２入球口６４０についての保留球数が残っていれば、次の特別図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。

【００３９】

一方、普通入球口６７における球の通過に対して行われる普通図柄の抽選では、普通図柄の当たりか否かの当否判定が行われる。普通図柄の当たりになると、所定時間（例えば

、０．２秒または１秒）だけ第１入球口６４に付随する電動役物６４ａが開放位置に可変されることで第１入球口６４が開放される。なお、通常時は、電動役物６４ａが閉鎖位置に配設されているため、第１入球口６４の正面視右側と、左側とが閉鎖されている。よって、正面視右側および左側から第１入球口６４に向かって転動してきた球は、電動役物６４ａに阻まれることにより第１入球口６４へと入球することが不可能（困難）となる。このため、通常時は基本的に第１入球口６４に対して正面視鉛直上方より流下してきた球のみが第１入球口６４へと入球可能となる。一方、普通図柄の当たりとなった場合は、電動役物６４ａが開放されることにより、正面視右側および左側から第１入球口６４に向かって転動してきた球が第１入球口６４へ入球し易くなり、その結果、特別図柄の抽選が行われ易くなる。

【００４０】

また、普通図柄（第２図柄）の抽選が行われると、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が開始されて、所定時間（例えば、３秒や３０秒など）が経過した後に、抽選結果を示す普通図柄が停止表示される。第２図柄表示装置８３において変動表示が行われている間に球が普通入球口６７を通過すると、その通過回数は最大４回まで保留され、その保留球数が第１図柄表示装置３７により表示されると共に、第２図柄保留ランプ８４においても示される。第２図柄表示装置８３において変動表示が終了した場合に、普通入球口６７についての保留球数が残っていれば、次の普通図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。

【００４１】

上述したように、特別図柄の大当たり種別としては、「大当たりＡ」～「大当たりＦ」の６種類が設けられている。

【００４２】

「大当たりＡ」、および「大当たりＤ」になると、いずれもラウンド数が１６ラウンドの特別遊技状態（１６ラウンド大当たり）となる。一方、「大当たりＢ」になると、ラウンド数が５ラウンドの特別遊技状態（５ラウンド大当たり）となり、「大当たりＣ」になると、ラウンド数が２ラウンドの特別遊技状態となり、「大当たりＥ」になると、ラウンド数が７ラウンドの特別遊技状態（７ラウンド大当たり）となり、「大当たりＦ」になると、ラウンド数が６ラウンドの特別遊技状態（６ラウンド大当たり）となる。更に、上記各大当たり遊技中に特定条件を満たした場合（可変入賞装置６５へと入球した球が、後述する確変スイッチ６５ｅ３を通過した場合）は、大当たり終了後に特別図柄の高確率状態（特別図柄の確変中）へ移行する。また、特別図柄の高確率状態が付与された場合には、普通図柄の当たり確率もアップする（普通図柄の時短状態が付与される）。特別図柄の高確率状態、および普通図柄の時短状態は、大当たり終了後から次に大当たりとなるまで継続する。一方、特別図柄の高確率状態が付与されなかった（大当たり遊技において確変スイッチ６５ｅ３を球が通過しなかった）場合は、次に大当たりとなるまで、特別図柄の低確率状態となり、普通図柄の当たり確率も通常の確率となる（普通図柄の通常状態となる）。

【００４３】

ここで、「特別図柄の高確率状態」とは、特別図柄の大当たり確率がアップした状態、いわゆる「特別図柄の高確率状態」（特別図柄の確変状態）をいい、換言すれば、特別遊技状態（大当たり）へ移行し易い遊技の状態のことである。対して、「特別図柄の高確率状態」でない場合を「特別図柄の低確率状態」といい、これは特別図柄の確変状態よりも大当たり確率が低い状態、即ち、特別図柄の大当たり確率が通常の状態（特別図柄の低確率状態）のことを示す。また、「普通図柄の時短状態」（普通図柄の高確率状態）とは、普通図柄の当たり確率がアップして、第２入球口６４０へ球が入球し易い遊技状態のことをいう。これ対して、「普通図柄の時短状態」でない時を「普通図柄の通常状態」（普通図柄の低確率状態）といい、これは普通図柄の当たり確率が通常の状態、即ち、時短中よりも当たり確率が低い状態のことを示す。

【００４４】

以後、特別図柄の大当たり終了後からパチンコ機１０が特別図柄の高確率状態になっている期間のことを、特別図柄の確変期間と称す。また、特別図柄の大当たり終了後からパチンコ機１０が普通図柄の時短状態になっている期間のことを、普通図柄の時短期間と称す。

【００４５】

上述したように、本実施形態における特別図柄の大当たりでは、大当たりの種別に応じて大当たり時のラウンド数を異ならせている。これに対して、全ての大当たり種別でラウンド数を共通（例えば、全て５ラウンド）としても良い。また、本実施形態では、大当たり後に付与された「特別図柄の確変状態」、「普通図柄の時短状態」が、次に大当たりとなるまで継続する構成としたが、これに限られるものではない。例えば、「特別図柄の確変状態」、および「普通図柄の時短状態」を、特別図柄の抽選回数が所定回数（例えば、１００回）実行されるまでの間に限定する構成としてもよい。この場合において、「特別図柄の確変状態」となる抽選回数と、「普通図柄の時短状態」となる抽選回数とを異ならせてもよい。また、大当たりの種別に応じて、抽選回数を可変させる構成としてもよい。

【００４６】

本パチンコ機１０では、電源などの投入等により初期設定が行われると、必ず「特別図柄の低確率状態」、および「普通図柄の通常状態」に設定される。そして、大当たりとなり、その大当たり中に確変スイッチ６５ｅ３を球が通過した場合には、「特別図柄の低確率状態」から「特別図柄の確変状態」へ移行すると共に、「普通図柄の通常状態」から「普通図柄の時短状態」へ移行する。この場合、設定された「特別図柄の確変状態」と、「普通図柄の時短状態」とは、次に大当たりとなるまで継続する。一方、１の大当たりにおいて球が確変スイッチ６５ｅ３を一度も通過しなかった場合は、「特別図柄の低確率状態」および「普通図柄の通常状態」に移行する。なお、詳細については後述するが、本第１実施形態では、「大当たりＡ～Ｄ」になると、大当たり中に球が確変スイッチ６５ｅ３を通過し易くなり、「大当たりＥ，Ｆ」になると、大当たり中に球が確変スイッチ６５ｅ３を通過することが困難となる。第１特別図柄の抽選で大当たりになると、「大当たりＡ～Ｃ」のいずれかとなるので、大当たりの終了後が「特別図柄の確変状態」および「普通図柄の時短状態」となる可能性が高い。一方、第２特別図柄の抽選で大当たりになると、「大当たりＤ～Ｆ」のいずれかになる。更に、詳細については後述するが、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ」となる割合は５％である。よって、第２特別図柄の抽選で大当たりになると、高確率（９５％の割合）で「大当たりＥ，Ｆ」になるため、大当たりの終了後が遊技者にとって不利な「特別図柄の低確率状態」および「普通図柄の通常状態」となる可能性が高い。よって、第２特別図柄の抽選は、第１特別図柄の抽選に比べて遊技者にとって不利となる。

【００４７】

遊技領域の正面視右側上部（図２の右側上部）には、発光手段である複数の発光ダイオード（以下、「ＬＥＤ」と略す。）３７ａと７セグメント表示器３７ｂとが設けられた第１図柄表示装置３７が配設されている。第１図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。複数のＬＥＤ３７ａは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に伴って行われる特別図柄の抽選が実行中であるか否かを点灯状態により示すことによって変動表示を行ったり、変動終了後の停止図柄として、その特別図柄の抽選結果に応じた特別図柄（第１図柄）を点灯状態により示したり、第１入球口６４、または第２入球口６４０に入球された球のうち変動が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。

【００４８】

この第１図柄表示装置３７において特別図柄（第１図柄）の変動表示が行われている間に球が第１入球口６４、または第２入球口６４０へ入球した場合、その入球回数は最大４回まで保留され、その保留球数は第１図柄表示装置３７により示されると共に、第３図柄表示装置８１においても示される。なお、本実施形態においては、第１入球口６４、およ

び第２入球口６４０への入球は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留回数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。

【００４９】

７セグメント表示器３７ｂは、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行うものである。なお、ＬＥＤ３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態（特別図柄の高確率状態や、普通図柄の時短中など）を表示することができる。また、ＬＥＤ３７ａには、変動終了後の停止図柄として特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別（大当たりＡ～Ｆに応じた特別図柄（第１図柄）が示される。

【００５０】

また、遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す。）で構成された第３図柄表示装置８１と、ＬＥＤで構成された第２図柄表示装置８３とが設けられている。この可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【００５１】

第３図柄表示装置８１は、第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。例えば、第１入球口６４、または第２入球口６４０へ球が入球（始動入賞）すると、それをトリガとして、第１図柄表示装置３７において特別図柄（第１図柄）の変動表示が実行される。更に、第３図柄表示装置８１では、その特別図柄の変動表示に同期して、その特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の変動表示が行われる。

【００５２】

第３図柄表示装置８１は、８インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態では、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７で行われるのに対して、第３図柄表示装置８１はその第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示が行われる。なお、表示装置に代えて、例えば、リール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【００５３】

ここで、図７を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図７は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図７（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図７（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【００５４】

第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、「０」から「９」の数字を模して構成されている。本実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図１２参照）により行われる特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。一方、特別図柄の抽選結果が外れであった場合は、同一の主図柄が揃わない変動表示が行われる。

【００５５】

図７（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下に２分割され、上側の約４／５が第３図柄を変動表示する主表示領域Ｄｍ、それ以外の下側の１／５が、保留球数や予告キャラ等を表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【００５６】
主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に、それぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。特に、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。
【００５７】
また、主表示領域Ｄｍには、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、毎回の遊技に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。この停止表示状態は最低０．５秒間保持される。このように、停止した第３図柄を一定期間（０．５秒以上）表示させておくことで、遊技者が大当たりに対応する第３図柄の組み合わせであるか否か（特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か）を見落としてしまうことを抑制することができる。また、第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（本実施形態では、同一の主図柄の組合せ）が揃えば、大当たりとして大当たり動画（オープニング演出）が表示される。
【００５８】
また、停止表示された第３図柄の組み合わせが外れに対応する組み合わせであって、保留球が存在する場合は、停止表示後に、保留球に基づく抽選に対応する変動表示が開始される。なお、複数の保留球が存在する場合は、時間的に最も古い入球に対応する保留球に基づいて抽選が実行される。更に、第１特別図柄の抽選に対応する保留球と、第２特別図柄の抽選に対応する保留球との両方が存在する場合には、第２特別図柄の保留球に基づく抽選が優先的に実行される。
【００５９】
一方、保留球が存在しない状態で、特別図柄の外れに対応する組み合わせの第３図柄が１秒間停止表示された場合は、その後も第３図柄が停止表示された状態が継続する。この状態は、所定時間（例えば、１５秒）が経過するか、または、第１入球口６４、および第２入球口６４０のどちらかに対して新たに球が入球するまで継続する。そして、第３図柄が停止表示されてから所定時間（例えば、１５秒）が経過した場合は、遊技が実行されていないことを示すデモ演出が表示される。遊技者が球を所定時間（例えば、１５秒）連続して発射させているにも関わらず、第１入球口６４、および第２入球口６４０への入球が無いという状況は稀であり、第３図柄が停止表示された状態が所定時間（例えば、１５秒）継続する場合の多くは、遊技者が遊技を辞めたことで、パチンコ機１０による遊技が全く行われていないことに起因する。よって、本実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄が停止表示されてから所定時間（例えば、１５秒）が経過した時点で、遊技者が遊技を行っていないと判断し、デモ演出を開始する。これにより、遊技を開始するためにパチンコ機１０を選択しようとしている遊技者が、デモ演出の表示の有無に基づいて遊技が行われているか否かを容易に判断することができる。一方、所定時間（例えば、１５秒）が経過する前に第１入球口６４、および第２入球口６４０に対して新たに球が入球した場合は、その新たな入球に対応する第３図柄の変動表示が実行される。
【００６０】
副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも下方に横長に設けられており、第１入球口６４、および第２入球口６４０に入球された球のうち変動が未実行である球（保留球）の数である保留球数が、各保留球を示す保留図柄の個数によって表示される。
【００６１】
実際の表示画面では、図７（ｂ）に示すように、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、正面視右側、および左側に、黒丸で表示された保留図柄がそれぞれ最大で４個ずつ表示される。正面視右側に表示される保留図

柄が、第１特別図柄の抽選に対応する保留図柄（第１保留図柄）であり、正面視右側に表示される保留図柄が、第２特別図柄の抽選に対応する保留図柄（第２保留図柄）である。図７（ｂ）は、第１保留図柄が３つ表示されている一方で、第２保留図柄が０個表示されている（第２保留図柄が全てブランクになっている）場合を例示している。

【００６２】

なお、本実施形態においては、第１入球口６４、および第２入球口６４０への入球は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、保留球数を保留図柄の数によって表示するのに代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、第１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させないものとしてもよい。更に、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを最大保留数分の４つ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【００６３】

第２図柄表示装置８３は、球が普通入球口６７を通過することに伴って行われる普通図柄の抽選が実行中であるか否かを点灯状態により示すことによって変動表示を行ったり、変動終了後の停止図柄として、その普通図柄の抽選結果に応じた普通図柄（第２図柄）を点灯状態により示したりするものである。

【００６４】

より具体的には、第２図柄表示装置８３では、球が左右いずれかの普通入球口６７を通過する毎に、普通図柄（第２図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置８３における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止すると、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態となり（開放される）、その結果、第２入球口６４０に球が入り易い状態となるように構成されている。球が普通入球口６７を通過した通過回数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置３７により表示されると共に第２図柄保留ランプ８４においても点灯表示される。第２図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。

【００６５】

なお、普通図柄（第２図柄）の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、普通入球口６７における球の通過は、第１入球口６４や第２入球口６４０と同様に、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、第１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【００６６】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１入球口６４が配設されている。この第１入球口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０で特別図柄の抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａで示される。また、第１入球口６４は、球が入球すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。この第１入球口６４には、左右それぞれに開閉可能な一対の電動役物６４ａが設けられており、電動役物６４ａが開状態となった場合は、第１入球口６４の鉛直上方から流下した球に加えて、左右方向から流下した球も入球可能となる。なお、この第１入球口６４は、電動役物６４ａが開状態となっているか否

かに拘わらず、可変表示装置ユニット８０の左側の流路を流下した球（左打ちされた球）の方が、可変表示装置ユニット８０の右側の流路を流下した球（右打ちされた球）に比べて入球し易くなるように、釘等が配置されている。

【００６７】

第１入球口６４に対して正面視右上側には、球が入球し得る第２入球口６４０が配設されている。この第２入球口６４０へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０で特別図柄の抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａで示される。また、第２入球口６４０は、球が入球すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。図２に示した通り、第２入球口６４０は、遊技盤１３の右側に設けられているため、基本的に可変表示装置ユニット８０の右方向に設けられた流路を流下した球の方が、可変表示装置ユニット８０の左方向に設けられた流路を流下した球よりも入球し易くなる。

【００６８】

第２入球口６４０の正面視下方には、可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の特定入賞口６５ａが設けられている。パチンコ機１０においては、主制御装置１１０で行われる特別図柄の抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａを点灯させると共に、その大当たりに対応した第３図柄の停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、通常時より多量の賞球の払い出しが行われる特別遊技状態に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が７個入賞するまで）開放される。即ち、通常時は特定入賞口６５ａを閉鎖している開閉扉６５ｆ１が、大当たりとなることにより開放され、特定入賞口６５ａへと球が入球可能となる。なお、この特定入賞口６５ａ、および第２入球口６４０は、可変表示装置ユニット８０の右側の流路を流下した球（右打ちされた球）が入球可能（入球容易）となる位置に配置されている。言い換えれば、可変表示装置ユニット８０の左側の流路を流下した球が入球不可能（入球困難）となる位置に配置されている。よって、遊技者が大当たり中に賞球の払い出しを受ける（利益を得る）ためには、球を右打ちすればよい。

【００６９】

可変入賞装置６５の内部には、球が通過可能な複数の流路（通常排出流路６５ｅ１、および特別排出流路６５ｅ２）が設けられている（図６（ａ），（ｂ）参照）。可変入賞装置６５の内部へと流入した球は、いずれかの流路（通常排出流路６５ｅ１、および特別排出流路６５ｅ２）を流下してパチンコ機１０の外部へと排出される。また、特別排出流路６５ｅ２には、球が通過することで大当たり後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が付与される確変スイッチ６５ｅ３が設けられている。この特別排出流路６５ｅ２は、大当たりの１ラウンド目においてのみ通過可能な状態となる。なお、詳細については後述するが、本実施形態では、大当たりの１ラウンド目において特定入賞口６５ａへと球を容易に入球させることができる（開閉扉６５ｆ１が最大で３０秒間開放される）大当たり（大当たりＡ～Ｄ）と、特定入賞口６５ａへと球を入球させることが困難（開閉扉６５ｆ１が最大で０．２秒間しか開放されない）大当たり（大当たりＥ、Ｆ）とが設けられている。

【００７０】

ここで、図４～図６を参照して、この可変入賞装置６５の構成について説明する。図４は、この可変入賞装置６５の分解斜視図である。可変入賞装置６５は、図４に示すように、遊技盤１３の前面側に突出して配置される開口部形成部材６５ｂ、その開口部形成部材６５ｂの背面側に組み合わされて、可変入賞装置６５を遊技盤１３にビス留めするためのベース部材６５ｃと、そのベース部材６５ｃの背面側に配置されてベース部材６５ｃの背面側よりパチンコ機１０の前面側に対してＬＥＤを点灯させるためのＬＥＤが複数配置されたＬＥＤ基板６５ｄと、そのＬＥＤ基板６５ｄをベース部材６５ｃと狭持する裏カバー体６５ｅと、開口部形成部材６５ｂに形成されている特定入賞口６５ａを開閉するための

開閉扉６５ｆ１を有した開閉ユニット６５ｆと、裏カバー体６５ｅの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体６５ｇと、裏カバー体６５ｅと流路カバー体６５ｇとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材６５ｈと、その切替部材６５ｈと係止されるリンク部材６５ｉと、流路カバー体６５ｇの背面側に配置される背面カバー体６５ｊと、その背面カバー体６５ｊの背面側に固定されて、リンク部材６５ｉを作動させる流路ソレノイド６５ｋと、その流路ソレノイド６５ｋを背面側から覆って背面カバー体６５ｊにビスにより固定するための固定用カバー体６５ｍとで構成されている。

【００７１】

図５は、可変入賞装置６５の断面図である。図５（ｃ）は可変入賞装置６５の上面図であり、図５（ｂ）は、可変入賞装置６５のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図５（ｂ）に示すように、可変入賞装置６５には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口６５ａが形成されている。特定入賞口６５ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図５（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ６５ｃ１で構成された検出口６５ａ１が配置されている。この検出口６５ａ１を通過した遊技球は、図６（ｂ）で示す裏カバー体６５ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。

【００７２】

なお、図５（ｂ）に示すように特定入賞口６５ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉６５ｆ１により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉６５ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉６５ｆ１は、ベース部材６５ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより特定入賞口６５ａ内から退避されるように構成されている。

【００７３】

このように構成することで、開閉扉６５ｆ１の開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面を可変入賞装置６５の開口として構成できるので、より多くの遊技球が効率よく特定入賞口６５ａ内に入賞できる。よって、大当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化を図ることができる。

【００７４】

図５（ａ）は、図５（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図５（ａ）に示すように検出口６５ａ１を有する磁気センサ６５ｃ１は、裏カバー体６５ｅの振り分け流路側へと検出口６５ａ１が傾くようにベース部材６５ｃに固定されている。

【００７５】

図６を参照して、裏カバー体６５ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路６５ｅ１と特別排出流路６５ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。

【００７６】

図６（ａ）は、遊技球が特別排出流路６５ｅ２に振り分けられるように切替部材６５ｈが作動された状態を示す裏カバー体６５ｅの背面図である。図６（ａ）に示すように、切替部材６５ｈは、リンク部材６５ｉの突部が挿入される係止穴６５ｈ１と遊技球を誘導する誘導片６５ｈ２とを有しており、流路カバー体６５ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体６５ｇには、この誘導片６５ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体６５ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片６５ｈを回動可能に配置することが可能に構成されている。

【００７７】

図６（ａ）に示すように、検出口６５ａ１より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片６５ｈ２の上面に誘導されて特別排出流路６５ｅ２に誘導される。特別排出流路６５ｅ２を通過した遊技球は特別排出流路６５ｅ２に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された確変スイッチ６５ｅ３により検出されてアウト球としてパチンコ機１０の外部へ排出される。

【００７８】
ここで、詳細については後述するが、本実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に上記した確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過することにより、大当たり遊技後の遊技状態が特別図柄の確変状態（確変遊技状態）に設定される。即ち、確変スイッチ６５ｅ３は、確変遊技状態を付与するための入賞口として構成されている。また、切替部材６５ｈは、大当たり後の遊技状態を低確率遊技状態か確変遊技状態かに振り分けるための構成となる。
【００７９】
このように、大当たり遊技中に特定入賞口６５ａに入賞した遊技球の流下ルートにより大当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、大当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、切替部材６５ｈの作動は、大当たりの１ラウンド目とリンクしており、大当たりの１ラウンド目の開始と同時に特別排出流路６５ｅ２が開放される位置に切替部材６５ｈが作動する一方で、大当たりの１ラウンド目の終了と同時に特別排出流路６５ｅ２が閉鎖される位置に切り替え部材６５ｈが作動する。また、可変入賞装置６５の開口から特別排出流路６５ｅ２の入り口（切替部材６５ｈの誘導片６５ｈ２により閉鎖さる開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも０．２秒で構成されている。上述した通り、大当たりＥ，Ｆでは、開閉扉６５ｆ１の開放期間が最大で０．２秒間なので、開閉扉６５ｆ１が開放されたのと同時に球を特定入賞口６５ａに入球させることができない限りは、球が特別排出流路６５ｅ２へと流入する前に特別排出流路６５ｅ２が誘導片６５ｈ２によって閉鎖される。このため、大当たりＥ，Ｆになると、１の大当たり中に球が確変スイッチ６５ｅ３を通過することが困難となる。
【００８０】
次に、図６（ｂ）を参照して、通常排出流路６５ｅ１へと遊技球が誘導される場合について説明する。図６（ｂ）は、流路ソレノイド６５ｋが非作動であり、特別排出流路６５ｅ２の入り口の開口面を切替部材６５ｈの誘導片６５ｈ２が塞いでいる状態を示す図である。
【００８１】
検出口６５ａ１より振り分け流路に誘導された遊技球は、切替部材６５ｈの誘導片６５ｈ２の上面に誘導されて通常排出流路６５ｅ１に誘導される。この通常排出流路６５ｅ１の端部には遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された球排出口スイッチ６５ｅ４が設けられている。これにより、可変入賞装置６５内に入球した遊技球が全て排出されたかを球排出口スイッチ６５ｅ４と確変スイッチ６５ｅ３との合計により判別できる。よって、可変入賞装置６５内で球詰まり等の不具合が発生した場合に、その不具合を早期に発見することができる。
【００８２】
このように、可変入賞装置６５内に特定入賞口６５ａに入賞した遊技球が磁気センサ６５ｃ１により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（本実施形態では１球入賞に対して１１個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、確変スイッチ６５ｅ３に通過するか否かを振り分け可能に構成することで、確変遊技状態を付与するか否かの抽選も実行することができる。よって、確変遊技状態を付与するための専用の入賞口を可変入賞装置６５とは別に設ける必要がなく、遊技盤１３のスペースを有効に利用することができる。
【００８３】
図２に戻って説明を続ける。可変入賞装置６５に対して正面視右上側には、略半円形の振分部材６６０が設けられている。この振分部材６６０は、上方から流下してきた球を受け止めることが可能な受止部がその左右に設けられている。振分部材６６０は、右側の受止部が、可変表示装置ユニット８０の右側に設けられている流路の直下に来る配置と、左側の受止部が流路の直下に来る配置との２通りの配置を取り得る。図２は、右側の受止部が流路の直下に来る配置を例示している。
【００８４】

右側の受止部が流路の直下に来る配置となっている状態で、流路を流下してきた球が右側の受止部によって受け止められた場合は、球の重さにより振分部材６６０が時計回り方向に回動する結果、左側の受止部が流路の直下に来る配置になる。また、回動により右側の受止部が正面視右下方向に傾斜した状態となるため、球が傾斜に沿って転動する結果、振分部材６６０の右下方向へと流下する。振分部材６６０の右下方向へと流下した球は、流路に沿って可変入賞装置６５の上面を転動する。このため、開閉扉６５ｆ１が開放状態に設定されている場合は、球が特定入賞口６５ａへと入球する。

【００８５】

左側の受止部が流路の直下に来る配置となっている状態で、流路を流下してきた球が左側の受止部によって受け止められた場合は、球の重さにより振分部材６６０が反時計回り方向に回動する結果、右側の受止部が流路の直下に来る配置になる。また、回動により左側の受止部が正面視左下方向に傾斜した状態となるため、球が傾斜に沿って転動する結果、振分部材６６０の左下方向へと流下する。振分部材６６０の左下方向へと流下した球は、流路に沿って第２入球口６４０へと向かって流下し、そのうちの約８割が第２入球口６４０へと入球する。

【００８６】

このように、本第１実施形態では、可変表示装置ユニット８０の右側に設けられた流路へと打ち出された球（右打ちされた球）は、振分部材６６０によって可変入賞装置６５の方向と、第２入球口６４０の方向とに交互に振り分けられる。このため、特別遊技状態（大当たり）において、特定入賞口６５ａへと球を入賞させて賞球を獲得するために、右打ちを行うと、当該大当たり中に第２入球口６４０へと球が多量に入球する。その結果、ほとんどの場合、大当たり終了時には第２特別図柄の保留球数が値（４個）まで貯まった状態となる。

【００８７】

上述した通り、本第１実施形態では、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、確変スイッチ６５ｅ３を球が通過し難い大当たり種別（大当たりＥ，Ｆ）が高確率（９５％）で決定される。また、大当たりＥ，Ｆは、いずれも各ラウンドにおける特定入賞口６５ａの開放時間が極めて短く（０．２秒）、大当たり中に球を入球させることが困難に構成されている。よって、第２特別図柄の抽選で大当たりになると、高確率（９５％）で、賞球をほとんど獲得できない上に、大当たり後の遊技状態も不利となる大当たり種別となってしまう。従って、遊技者に対して、第２特別図柄の抽選は好ましくない抽選であり、なるべく第１特別図柄の抽選のみを実行させたいと思わせることができる。

【００８８】

しかしながら、上述した通り、大当たりにおいて特定入賞口６５ａへと球を入賞させて賞球を獲得するために右打ちを行うと、第２入球口６４０へも球が入球するため、少なくとも大当たりの終了後は、大当たり中に保留された第２特別図柄の抽選が実行される。よって、大当たり後は、第２特別図柄の抽選に対応する保留球が無くなるまで、特別図柄の抽選で大当たりとならないことを願って遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現することができる。遊技者の期待通りに、第２特別図柄の抽選に対応する保留球が全て外れだった場合には、左打ちを行うことによって第１特別図柄の抽選のみを行わせることができるので、遊技者にとって比較的有利な種別の大当たり（大当たりＡ～Ｃ）となるまで、持ち球を減らさずに遊技を続けることができる。

【００８９】

また、本第１実施形態では、第２入球口６４０へと球が１個入球した場合に、１個の賞球が付与される。右打ちを行うと、振分部材６６０によって２球に１球が第２入球口６４０の方向へと振り分けられるので、第２入球口６４０の方向へと振り分けられた全ての球が第２入球口６４０へと入球したとしても、右打ちにより打ち出された球の半分しか賞球によって払い出されない。よって、右打ちを行った場合に持ち球が減り易くなるので、右打ちを行うことに対するメリットを無くすことができる。従って、通常時（大当たり中以外の状態）に右打ちを行う変則的な遊技方法を抑制することができる。

【００９０】
このように、本第１実施形態では、大当たりが終了した後に実行される第２特別図柄の抽選で大当たりになると、遊技者にとって不利となり、第２特別図柄の抽選に対応する保留球が全て外れで有れば、遊技者にとって有利となる。よって、大当たりが終了した後の所定回数（４回）の抽選結果により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【００９１】
遊技盤１３の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１，Ｋ２が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図１参照）を通じて視認することができる。
【００９２】
更に、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口にも入賞しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。
【００９３】
図３に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０、９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。
【００９４】
裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。
【００９５】
なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。
【００９６】
また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。
【００９７】
払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図１２参照）の所定の電気

的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【００９８】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図１２参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【００９９】

次に、図８～１０を参照して、主表示領域Ｄｍにおいて実行される、本第１実施形態のパチンコ機１０の特徴的な演出について説明する。上述した通り、本実施形態では、大当たり中に特定入賞口６５ａを狙って右打ちを行うと、第２入球口６４０へと球が入球することにより大当たりが終了するまでに第２特別図柄の保留球数が上限数に達するように構成されている。第２特別図柄の抽選で大当たりになると、遊技者にとって不利となるので、遊技者は第２特別図柄の保留球に基づく抽選の実行中に、抽選が外れとなることを願って遊技を行う。本第１実施形態では、第２特別図柄の保留球に基づく全ての変動表示が終了するまでに渡り、保留球の中に第２特別図柄の大当たりとなる抽選結果が含まれていたのか否かを示唆する演出を実行する構成としている。

【０１００】

まず、図８（ａ），（ｂ）を参照して、大当たり中に実行される演出について説明を行う。図８（ａ）は、大当たり中の表示態様の一例を示した図である。図８（ａ）に示した通り、大当たり中は、冒険者８１１が洞窟を探索する演出が表示される。また、第３図柄表示装置８１の左上側には、横長略長方形形状の表示領域ＨＲ１が表示される。この表示領域ＨＲ１には、現在のラウンド数が表示される。図８（ａ）の例では「１ラウンド」という文字が表示され、現在が１ラウンド目であることを表示している。

【０１０１】

第３図柄表示装置８１の右上側には、横長略長方形形状の表示領域ＨＲ２が表示される。この表示領域ＨＲ２には、特定入賞口６５ａへの入球に基づいて払い出された賞球の個数が表示される。図８（ａ）の例では、表示領域ＨＲ２に「ＧＥＴ　００２２」という文字が表示されており、２２個の賞球が払い出された（即ち、大当たりが開始されてから２個の球が特定入賞口６５ａに入球した）ことを示している。

【０１０２】

また、第３図柄表示装置８１の右側には、４つの表示領域ＨＲ３ａ～ＨＲ３ｄが表示される。詳細については後述するが、この４つの表示領域ＨＲ３ａ～ＨＲ３ｄには、大当たり中に第２入球口６４０へと球が入球することにより増加した第２特別図柄の保留球の期待度を示す画像が表示される。なお、上述した通り、第２特別図柄の抽選で外れとなる方が、大当たりとなるよりも遊技者にとって好ましい結果となる可能性が高いので、表示領域ＨＲ３ａ～ＨＲ３ｄには、外れとなることに対する期待度を示す画像が表示される。

【０１０３】

なお、図８（ａ）は、第２特別図柄の抽選に対応する保留球が存在していない状態を例示しており、各表示領域ＨＲ３ａ～ＨＲ３ｄには、「？」の記号が付された画像が表示される。

【０１０４】

図８（ｂ）は、大当たり中に第２入球口６４０への入球を検出した場合の表示態様の一例を示した図である。図８（ｂ）に示した通り、大当たり中に第２入球口６４０への入球を検出した場合、冒険者８１１が宝箱８１２を発見する演出が実行される。この宝箱は、

鍵８１３が入っており、鍵８１３の態様により、当該入球に基づいて保留された第２特別図柄の抽選結果が外れとなる期待度を示唆している。鍵８１３の態様が豪華であるほど、外れの期待度が高くなり、貧相な態様であるほど、外れの期待度が低くなる（第２特別図柄の抽選で当たりとなる危険性が高まる）。

【０１０５】

図８（ｂ）は、通常の態様の鍵８１３が表示された場合を例示している。冒険者８１１が鍵８１３を発見する演出が行われると、発見した態様と同一の態様の鍵が、表示領域ＨＲ３ａ～ＨＲ３ｄのうち、「？」が表示されている表示領域に対して上側の表示領域から順番に表示される。図８（ｂ）の例では、「？」の記号が表示されている表示領域のうち、表示領域ＨＲ３ａに鍵８１３の画像が表示された場合を例示している。このように、表示領域ＨＲ３ａ～ＨＲ３ｄに対して、冒険者８１１が発見した各鍵８１３の態様を表示させておくことにより、今回の大当たりが終了した後で実行される各保留球に基づく変動表示の期待度を、遊技者が任意のタイミングで確認することができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。

【０１０６】

なお、本第１実施形態では、主表示領域Ｄｍに対して、第２特別図柄の保留球の期待度を表示するための専用の表示領域ＨＲ３ａ～ＨＲ３ｄを設ける構成としたが、必ずしも専用の表示領域を設ける必要はない。例えば、副表示領域Ｄｓに表示される第２特別図柄の保留図柄を、冒険者８１１が発見した鍵の態様で表示させる構成としてもよい。

【０１０７】

図９（ａ）は、大当たりの全てのラウンドが終了した後のエンディング演出の開始時における表示態様の一例を示した図である。本第１実施形態では、大当たりのエンディング期間から、第２特別図柄の保留球に基づく全ての変動表示の変動時間が経過するまでに渡って、第２特別図柄の保留球の中に大当たりＥ，Ｆが存在するか否かを遊技者に報知する演出が実行される。即ち、第２特別図柄の保留球に基づく全ての変動表示が終了した後も、遊技状態が「特別図柄の確変状態」、且つ「普通図柄の時短状態」のままであるか否かを示唆するための演出が実行される。以降、説明の簡略化のために、遊技者に有利な遊技状態である、「特別図柄の確変状態」、且つ「普通図柄の時短状態」のことを「確変モード」と称し、遊技者に不利な遊技状態である、「特別図柄の低確率状態」、且つ「普通図柄の通常状態」のことを「通常モード」と称する。

【０１０８】

図９（ａ）に示した通り、大当たりのエンディング期間が開始されると、冒険者８１１が扉８１４を発見する演出が行われる。また、扉８１４の画像の上方には、横長略長方形形状の表示領域ＨＲ４が形成される。この表示領域ＨＲ４には、「扉突破モード開始！！４つの扉を突破しろ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たり中に集めた（表示領域ＨＲ３ａ～ＨＲ３ｄに表示された）４つの鍵を用いて４つの扉を開けることができれば遊技者にとって有利になる（第２特別図柄の保留球を消化した後も確変モードが継続する）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、第３図柄表示装置８１の左上側の表示領域ＨＲ１には、左向きの矢印の画像と、「左打ち」という文字とが表示される。これらの表示により、遊技者に対して左方向に球を打ち出させる（可変表示装置ユニット８０の左側の流路に球を打ち出させる）ことができる。

【０１０９】

なお、エンディング期間の開始と共に左打ちを報知する構成としているのは、大当たりの終了後に第２特別図柄の抽選が実行されることを抑制するためである。即ち、エンディング期間中に遊技者が右打ちを行って発射された球が、大当たりの終了後（且つ、第２特別図柄の保留球に基づく変動が開始された後）に第２入球口６４０へと入球して、大当たり終了後の第２特別図柄の抽選回数が増加してしまう（大当たり中に保留された４回分を超えて第２特別図柄の抽選が実行されてしまう）ことを防止（抑制）するためである。上述した通り、第２特別図柄の抽選で大当たりになっても、大当たり中は賞球をほぼ獲得できない上に、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって不利な通常モードとなってしまう。

よって、第２特別図柄の抽選回数が増加する程、遊技者にとって不利となってしまう。このため、大当たり終了後も遊技者が右打ちを続けて、第２入球口６４０へと球が新たに入球することを防止すべく、本第１実施形態では、エンディング期間のうちから遊技者に対して左打ちを報知する構成としている。これにより、大当たり後に実行される第２特別図柄の抽選を、大当たり中に保留された第２特別図柄の保留球によるものに限定することができるので、遊技者にとって過剰に不利となってしまうことを防止（抑制）することができる。

【０１１０】

エンディング期間の終了に伴い、大当たり（特別遊技状態）が終了すると、図９（ｂ）に示した通り、大当たり中に集めた鍵を用いて扉８１４を突破する演出が実行される。図９（ｂ）は、冒険者８１１が表示領域ＨＲ３ａに表示された鍵を使用し、扉８１４を突破することに成功した場合を例示している。突破に成功すると、扉８１４が開放された画像が表示されると共に、表示領域ＨＲ４に対して「突破！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、残り３つの扉を突破すれば遊技者にとって有利な状態になる（確変モードになる）ということを容易に理解させることができる。

【０１１１】

この扉８１４を突破する演出は、基本的に第２特別図柄の保留球に基づく変動表示に連動して実行される。即ち、冒険者８１１が１個目の鍵（表示領域ＨＲ３ａに表示された鍵）を使用して最初の扉を開く（突破する）演出は、第２特別図柄の１個目の保留球に基づく変動表示が開始されてから、２個目の保留球に基づく変動表示が開始されるまでの期間で実行される。同様に、冒険者８１１が２個目の鍵を使用して２番目の扉を開く演出は、第２特別図柄の２個目の保留球に基づく変動表示が開始されてから、３個目の保留球に基づく変動表示が開始されるまでの期間で実行される。冒険者８１１が３個目の鍵を使用して３番目の扉を開く演出は、第２特別図柄の３個目の保留球に基づく変動表示が開始されてから、４個目の保留球に基づく変動表示が開始されるまでの期間で実行される。４個目の鍵を使用して４番目の扉を開く演出は、第２特別図柄の４個目の保留球に基づく変動表示の変動時間で実行される。なお、これらは第２特別図柄の保留球が外れに対応する抽選結果である場合の動作であり、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、当該大当たりの期間中に扉を突破する演出が１又は複数回行われる。

【０１１２】

なお、詳細については図１１を参照して後述するが、本第１実施形態では、可変入賞装置６５における開閉扉６５ｆ１の動作から第２特別図柄の大当たりとなったか否かを察知することが困難となるように、第２特別図柄の外れとなった場合に、ほぼ開閉扉６５ｆ１の開放動作を伴う外れ（所謂、小当たり）が決定されるように構成している。そして、小当たりとなった場合における開閉扉６５ｆ１の開放期間（０．２秒間）と、第２特別図柄の抽選で大当たりＥ，Ｆになった場合における各ラウンドの開閉扉６５ｆ１の開放期間とを一致させている。更に、大当たりＥ，Ｆとなった場合に、ラウンド間のインターバル期間を、第２特別図柄の抽選で外れとなった場合の変動時間（１秒間）に一致させる構成としている。このように構成することで、第２特別図柄の保留球に基づく変動表示の実行中に大当たりＥ、又は大当たりＦになった場合も、開閉扉６５ｆ１の開放期間や開放間隔から現在が既に大当たり中であるのか否かを判別することを困難とすることができる。これにより、エンディング期間の開始と共に実行される一連の演出（扉突破モード演出）に、最後まで注目させることができる。

【０１１３】

図１０（ａ）は、扉突破モード演出において、４番目の扉を突破することに失敗した場合の表示態様の一例を示した図である。即ち、第２特別図柄の保留球の中に大当たりＥ，Ｆのいずれかが含まれている場合の表示態様の一例を示した図である。図１０（ａ）に示した通り、冒険者８１１が扉を突破するのに失敗した場合は、表示領域ＨＲ４に「失敗・・・」という文字が表示されると共に、冒険者８１１が所持している鍵が折れる演出が実行される。これらの表示態様により、確変モードが終了してしまった（大当たりＥ，Ｆの

どちらかに当選してしまった）ことを遊技者に対して容易に理解させることができる。
【０１１４】
図１０（ｂ）は、扉突破モード演出において、４番目の扉を突破することに成功した場合の表示態様の一例を示した図である。この場合は、４番目の扉が開かれる画像が表示されると共に、表示領域ＨＲ４に対して「大成功！！」という文字と、「確変モード突入！！」という文字とが表示される。これらの表示態様により、遊技者に対して有利な確変モードで遊技を行うことができることを容易に理解させることができる。
【０１１５】
このように、本第１実施形態では、大当たりのエンディング期間が開始されてから、大当たり中に増加した第２特別図柄の保留球に基づく変動表示が終了するまでの期間に渡り、上述した扉突破モード演出を実行する構成としている。この扉突破モード演出により、第２特別図柄の保留球に基づく変動表示が全て外れとなり、確変モードで遊技を行うことができるのか、保留球の中に大当たりＥ，Ｆが含まれ、確変モードで第１特別図柄の抽選を行うことなく通常モードに転落してしまうのかを遊技者に対して示唆することができる。エンディング期間、および大当たり後の複数の変動表示に渡って一連の演出を実行する構成とすることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【０１１６】
なお、本第１実施形態では、第２特別図柄の保留球の個数に応じた数の扉を突破できるか否かによって、第２特別図柄の保留球に基づく変動表示が全て終了した後の遊技状態が確変モードであるか否かを報知する構成としていたが、演出態様はこれに限られるものではない。最終的に２種類の結果（成功、又は失敗、勝利、又は敗北、確定、又は外れ等）のうち、どちらかが報知される態様の演出態様であればよく、例えば、冒険者８１１が敵と戦って敵に勝利すれば確変モードが報知される構成としてもよい。
【０１１７】
次に、図１１を参照して、扉突破モード演出の実行中における演出態様の経時変化と、特定入賞口６５ａの状態（開閉扉６５ｆ１の開閉状況）の経時変化との対応関係について説明する。図１１（ａ）は、確変モードが報知される場合（即ち、第２特別図柄の保留球が全て外れに対応する抽選結果の場合）の対応関係を示す図である。一方、図１１（ｂ）は、通常モードが報知される場合（即ち、保留内に大当たりＥ，Ｆのいずれかが含まれている場合）の対応関係を示す図である。
【０１１８】
図１１（ａ）に示した通り、確変モードへ移行したことが報知される場合（第２特別図柄の抽選が全て外れの場合）は、エンディング期間の開始と共に、扉突破モード演出の開始画面（図９（ａ）参照）が表示される。この開始画面は、１秒間のエンディング期間の間、表示され続け、エンディング期間が終了して大当たりの終了タイミングとなった場合に開始画面が終了する。大当たりが終了し、第２特別図柄の１個目の保留球（保留１）に基づく変動表示が第１図柄表示装置３７において開始されると、１番目の扉を突破する演出（図９（ｂ）参照）が開始される。この演出は、２個目の保留球（保留２）に基づく変動の開始タイミングとなるまで継続する。なお、上述した通り、第２特別図柄の抽選で外れとなった場合には、ほぼ小当たりとなる。よって、図１１（ａ）に示した通り、保留１に基づく１秒間の変動表示が終了すると、小当たりが開始されて開閉扉６５ｆ１が０．２秒間開放される。この開放期間に合わせて扉の突破に成功したことが表示される。
【０１１９】
以降も同様に、１秒間の変動表示と、小当たりに基づく０．２秒間の開閉扉６５ｆ１の開放とが繰り返される。これに合わせて、２番目～４番目の扉を突破する演出が、第３図柄表示装置８１において実行され、開閉扉６５ｆ１の各開放期間中に扉を突破できたことが報知（表示）される。このように、扉が突破できるか否かの結果を、変動時間が経過した後の小当たりの開放期間中に報知する構成とすることで、１秒間の変動期間の間、扉を突破することに対する期待感をより高めることができる。また、小当たりの開放期間中に演出により注目させることができるので、遊技者に対して、開閉扉６５ｆ１の開放パター

ンから既に当たりとなっているのか否かを判別しようと思わせ難くすることができる。
【０１２０】
４番目の扉を突破する演出で、冒険者８１１が扉８１４を突破し、確変モードへの移行が報知された後（４回目の小当たりが終了した後）は、確変モードの専用の表示態様（図示せず）が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して確変モードへと移行したことを容易に理解させることができる。
【０１２１】
図１１（ｂ）は、第２特別図柄の２つめの保留球が大当たりＦである場合を示した図である。この場合は、扉突破モード演出において、通常モードへ移行したことが報知される場合（第２特別図柄の保留球の中に大当たりＥ，Ｆのいずれかが含まれている場合）も、エンディング期間の開始と共に扉突破モード演出が開始される。大当たりが終了し、１個目の保留球に基づく特別図柄の変動表示が第１図柄表示装置３７において開始されると、１番目の扉を突破しようとする演出が実行され、小当たりの開放期間に合わせて１番目の扉を冒険者８１１が突破する。
【０１２２】
２個目の保留球に基づく特別図柄の変動表示が第１図柄表示装置３７において開始されると、２番目の扉を突破しようとする演出が実行される。このとき、２個目の保留球に基づいて１秒間の変動表示が実行され、１秒経過後に大当たりＦが開始される。大当たりＦになり、１ラウンド目が開始されると、開閉扉６５ｆ１が０．２秒間開放される。この開放期間に合わせて、冒険者８１１が扉の突破に成功したことが報知される。そして、１ラウンド目が終了した後のインターバル期間の開始と共に、３番目の扉を突破しようとする演出が実行され、１秒間のインターバル期間が経過した後の２ラウンド目の開放期間（０．２秒間）の間に、３番目の扉の突破に成功したことが報知される。
【０１２３】
また、２ラウンドが終了した後のインターバル期間が開始されると、４番目の扉を突破しようとする演出が実行され、１秒間のインターバル期間が経過した後の３ラウンド目の開放期間（０．２秒間）の間に、４番目の扉を突破できなかったことが報知される（図１０（ａ）参照）。
【０１２４】
扉の突破に失敗したことが報知された後は、今回の確変モードにおいて払い出されたトータルの賞球数を示すリザルト表示（図示せず）が、大当たりの終了までに渡って実行される。大当たりが終了すると、通常モードの専用の表示態様に設定される。
【０１２５】
このように、本第１実施形態では、大当たり後に第２特別図柄の保留球に基づいて変動表示を順次行う場合に、変動表示と小当たりとが繰り返された場合における開閉扉６５ｆ１の状態の経時変化（図１１（ａ）参照）と、第２特別図柄の保留球に大当たりＥ又はＦが含まれていた場合における開閉扉６５ｆ１の状態の経時変化（図１１（ｂ）参照）とが、少なくとも扉突破モード演出の終了時まで一致するように構成している。即ち、大当たりＥ，Ｆの各ラウンドにおける開閉扉６５ｆ１の開放期間を、小当たりの開放期間と同一の期間である０．２秒となるように構成した。また、大当たりＥ，Ｆの１～４ラウンド目が終了した後のインターバル期間の長さが、第２特別図柄の変動表示における変動時間と同一の期間である１秒間となるように構成した。このように構成することで、第２特別図柄の１番目～４番目のいずれの保留球が大当たりＥ又はＦに対応する抽選結果だったとしても、扉突破モード演出が終了するまでの間の開閉扉６５ｆ１の動作を、確変モードが報知される場合（図１１（ａ）参照）と同一にすることができる。よって、開閉扉６５ｆ１の動作から大当たりＥ又はＦとなったか否かを判別することが困難にできるので、扉突破モード演出に最後まで注目させることができる。従って、遊技者の興趣を向上させることができる。
【０１２６】
なお、図１１（ｂ）では、２個目の保留球で大当たりＦになる（通常モードに転落する

）場合にも、３番目の扉までは突破して４番目の扉で失敗する態様を例示したが、単純に第２特別図柄の保留球を消化中に大当たりＥ，Ｆのどちらかの変動が実行された場合に、扉の突破に失敗する演出を実行する構成としてもよい。

【０１２７】

＜第１実施形態における電気的構成について＞

次に、図１２を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１２は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【０１２８】

主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１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したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【０１２９】

主制御装置１１０では、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ（図１７参照）が設けられている。

【０１３０】

ここで、図１７を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定、第２図柄表示装置８３の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【０１３１】

大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、大当たりの抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の選択に使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、変動パターンの選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１とが用いられる。また、普通図柄（第２図柄表示装置８３）の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。

【０１３２】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図２７参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図３６参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、１つの実行エリアと４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）とからなる第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａが設けられており、これらの各エリアには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び停止種別選択カウンタＣ３の各値がそれぞれ格納される。また、ＲＡＭ２０３には、１つの実行エリアと４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）とからなる第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂが設けられており、これらの各エリアには、第２入球口６４０への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び停止種別選択カウンタＣ３の各値がそれぞれ格納される。更に、ＲＡＭ２０３には、１つの実行エリアと４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）とからなる普通図柄保留球格納エリア２０３ｃが設けられており、これらの各

エリアには、球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過したタイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が格納される。
【０１３３】
各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～３９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～３９９の値を取り得るカウンタの場合は３９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。
【０１３４】
また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～３９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～３９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図２７参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３６参照）の残余時間内で繰り返し更新される。
【０１３５】
第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入球した場合には、その値がＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納される。一方、球が第２入球口６４０に入球した場合には、その値が第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。
【０１３６】
上述した通り、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図１３（ｂ）参照）によって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブルによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。また、この第１当たり乱数テーブル２０２ａは、特別図柄の低確率時（特別図柄の低確率状態である期間）用と、その低確率時より特別図柄の大当たりとなる確率の高い高確率時（特別図柄の高確率状態である期間）用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている（図１３（ｂ）参照）。このように、大当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、特別図柄の低確率時と特別図柄の高確率時とで、大当たりとなる確率が変更される。
【０１３７】
第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入球した場合には、その値がＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納される。一方、球が第２入球口６４０へと入球した場合には、その値がＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。
【０１３８】
ここで、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、または第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数でなければ、即ち、特別図柄の外れとなる乱数であれば、第１図柄表示装置３７に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の外れ時のものとなる。
【０１３９】
一方で、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、または第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数であれば、第１図柄表示装置３７に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の具体的な表示態様は、同じ

第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、または第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されている第１当たり種別カウンタＣ２の値が示す表示態様となる。

【０１４０】

本実施形態のパチンコ機１０における第１当たり乱数カウンタＣ１は、０～３９９の範囲の２バイトのループカウンタとして構成されている。この第１当たり乱数カウンタＣ１において、特別図柄の低確率時に、特別図柄の大当たりとなる乱数値は４個あり、その乱数値である「０～３」は、低確率時用の第１当たり乱数テーブルに格納されている（図１３（ｂ）参照）。このように特別図柄の低確率時には、乱数値の総数が４００ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が４なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／１００」となる。なお、図１３（ｂ）に示した通り、大当たりとなる乱数値（カウンタ値）は、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで共通である。一方、上記の大当たりとなる乱数値以外の乱数値は、外れに対応している。上述した通り、特別図柄の外れには、小当たりが含まれる。図１３（ｂ）に示した通り、特別図柄の低確率時に、第１特別図柄の抽選で外れとなる乱数値は、「４～３９９」の３９６個である。これに対し、第２特別図柄の抽選で外れとなる乱数値は、「３～４０」の３７個であり、第２特別図柄の抽選で小当たりとなる乱数値は、「４１～３９９」の３５９個である。

【０１４１】

一方で、特別図柄の高確率時に、特別図柄の大当たりとなる乱数値は４０個あり、その値である「０～３９」は、高確率時用の第１当たり乱数テーブルに格納されている（図１３（ａ）参照）。このように特別図柄の高確率時には、乱数値の総数が４００ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が４０なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／１０」となる。また、特別図柄の高確率時に、第１特別図柄の抽選で外れとなる乱数値は、「４０～３９９」の３６０個である。これに対し、第２特別図柄の抽選で外れとなる乱数値は、「４０」のみが規定されており、第２特別図柄の抽選で小当たりとなる乱数値は、「４１～３９９」の３５９個が規定されている。

【０１４２】

また、本実施形態のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。そして、図１４（ａ）に示すように、第１特別図柄の抽選で大当たりとなり、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９」であった場合の大当たり種別は、「大当たりＡ」（１６ラウンド確変大当たり）となる。また、値が「１０～８９」であった場合の大当たり種別は、「大当たりＢ」（５ラウンド確変大当たり）となり、値が「９０～９９」であった場合の大当たり種別は、「大当たりＣ」（２ラウンド確変大当たり）となる。

【０１４３】

一方、第２特別図柄の抽選で大当たりとなり、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」であった場合の大当たり種別は、「大当たりＤ」（１６ラウンド確変大当たり）となる。また、値が「５～４９」であった場合の大当たり種別は、「大当たりＥ」（７ラウンド通常大当たり）となり、値が「５０～９９」であった場合の大当たり種別は、「大当たりＦ」（６ラウンド通常大当たり）となる。

【０１４４】

このように、本実施形態のパチンコ機１０は、特別図柄の種類、および第１当たり種別カウンタＣ２が示す乱数の値によって、６種類の当たり種別（大当たりＡ～Ｆ）が決定されるように構成されている。なお、上述した通り、本第１実施形態では、大当たり中に確変スイッチ６５ｅ３を球が通過した場合に、大当たり後に特別図柄の確変状態が設定される。言い換えれば、大当たり種別が決まっても、確変状態へと移行するか否かが確定しない。上述した「確変大当たり」とは、大当たり中に確変スイッチ６５ｅ３を球が通過し易い種別の大当たりを意味し、「通常大当たり」とは、大当たり中に確変スイッチ６５ｅ３を球が通過し難い種別の大当たりを意味している。

【０１４５】

停止種別選択カウンタＣ３は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値

（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。本実施形態では、停止種別選択カウンタＣ３によって、第３図柄表示装置８１で表示される外れ時の停止種別が選択され、リーチが発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」（例えば９８，９９）と、同じくリーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」（例えば９０～９７の範囲）と、リーチ発生しない「完全外れ」（例えば０～８９の範囲）との３つの停止（演出）パターンが選択される。停止種別選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入球した場合は、その値がＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納される。また、球が第２入球口６４０に入球した場合は、その値がＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。

【０１４６】

なお、停止種別選択カウンタＣ３の値（乱数値）から、特別図柄の停止種別を決定するための乱数値は、停止種別選択テーブル（図示せず）により設定されており、このテーブルは、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。また、本実施形態ではこのテーブルを、特別図柄の高確率時用と、特別図柄の低確率時用とに分けており、テーブルに応じて、外れの停止種別ごとに設定される乱数値の範囲を変えている。これは、パチンコ機１０が特別図柄の高確率状態であるか、特別図柄の低確率状態であるか等に応じて、停止種別の選択比率を変更するためである。

【０１４７】

例えば、高確率状態では、大当たりが発生し易いため必要以上にリーチ演出が選択されないように、「完全外れ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が０～８９と広い高確率時用のテーブルが選択され、「完全外れ」が選択され易くなる。このテーブルは、「前後外れリーチ」が９８，９９と狭くなると共に「前後外れ以外リーチ」も９０～９７と狭くなり、「前後外れリーチ」や「前後外れ以外リーチ」が選択され難くなる。また、低確率状態であれば、第１入球口６４への球の入球時間を確保するために「完全外れ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が０～７９と狭い低確率時用のテーブルが選択され、「完全外れ」が選択され難くなる。

【０１４８】

この停止種別選択テーブルは、「前後外れ以外リーチ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が８０～９７と広くなり、「前後外れ以外リーチ」が選択され易くなっている。よって、低確率状態では、演出時間の長いリーチ表示を多く行うことできるので、第１入球口６４への球の入球時間を確保でき、第３図柄表示装置８１による変動表示が継続して行われ易くなる。なお、後者のテーブルにおいても、「前後外れリーチ」の停止種別に対応した乱数値の範囲は９８，９９に設定される。

【０１４９】

変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図３２参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。なお、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターンテーブル２０２ｄ（図１５（ａ）参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【０１５０】

ここで、図１５、および図１６を参照して、変動パターンテーブル２０２ｄについて説明する。この変動パターンテーブル２０２ｄは、図１５（ａ）に示すように、第１特別図

柄の抽選に基づく変動パターンを選択するためのテーブルとして、特図１当たり用テーブル２０２ｄ１（図１５（ｂ）参照）と、特図１外れ（通常）用テーブル２０２ｄ２（図１５（ｃ）参照）と、特図１外れ（確変）用テーブル２０２ｄ３（図１５（ｄ）参照）とが少なくとも規定されている。また、第２特別図柄の抽選に基づく変動パターンを選択するためのテーブルとして、特図２当たり（４変動以下）用テーブル２０２ｄ４（図１６（ａ）参照）と、特図２当たり（５変動以上）用テーブル２０２ｄ５（図１６（ｂ）参照）と、特図２外れ（４変動以下）用テーブル２０２ｄ６（図１６（ｃ）参照）と、特図２外れ（５変動以上）用テーブル２０２ｄ７（図１６（ｄ）参照）とが少なくとも規定されている。

【０１５１】

まず、図１５（ｂ）を参照して、特図１当たり用テーブル２０２ｄ１について説明する。図１５（ｂ）は、この特図１当たり用テーブル２０２ｄ１の内容を模式的に示した模式図である。特図１当たり用テーブル２０２ｄ１は、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に、選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。大当たりの変動パターンとしては、ノーマルリーチ各種（３０秒）、スーパーリーチ各種（６０秒）、スペシャルリーチ（９０秒）がそれぞれ規定されている。特図１当たり用テーブル２０２ｄ１には、変動種別カウンタＣＳ１の値毎に、各変動パターンが対応付けられている。

【０１５２】

具体的には、変動種別カウンタＣＳ１の値の判定値として「０～５０」の範囲にはノーマルリーチ各種（３０秒）の変動パターンが対応付けられ、「５１～１７９」の範囲にはスーパーリーチ各種（６０秒）の変動パターンが対応付けられ、「１８０～１９８」の範囲にはスペシャルリーチ各種（９０秒）の変動パターンが対応付けられている。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、特別図柄の抽選結果が大当たりとなる場合の変動パターンを選択する場合に、取得している変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する判定値が設定されている変動パターンを特図１当たり用テーブル２０２ｄ１より選択する。

【０１５３】

図１５（ｃ）は、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２の内容を模式的に示した模式図である。外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２は、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の抽選結果が外れであった場合に選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。特別図柄の抽選結果が外れである場合には、上述したように、図示しない停止種別選択テーブルより停止種別が完全外れ（非リーチ）であるか、リーチ外れ（リーチ共通）であるかが停止種別選択カウンタＣ３の値によって決定される。具体的には、例えば、特別図柄の低確率状態において停止種別選択カウンタＣ３の値が「０～７９」の範囲にあれば完全外れを設定し、「８０～９９」の範囲にあれば外れリーチ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）を設定する。

【０１５４】

ここで、変動パターン種別が、完全外れである場合には、変動時間が比較的短い短外れ（７秒）と、変動時間が比較的長い長外れ（１０秒）のいずれかが設定される。短外れ（７秒）に対しては、「０～９８」が、長外れ（１０秒）に対しては、「９９～１９８」が変動種別カウンタＣＳ１の判定値として設定されている。

【０１５５】

また、外れリーチに対しては、変動種別カウンタＣＳ１の判定値が「０～１４９」の範囲には外れのノーマルリーチ各種（３０秒）が、「１５０～１９７」の範囲には外れのスーパーリーチ各種（６０秒）が、「１９８」には外れのスペシャルリーチ各種（９０秒）がそれぞれ設定されている。

【０１５６】

このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、通常遊技状態時に特別図柄の抽選結果が外れである場合には、停止種別が決定され、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２より取得している変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、外れ用（通常）変動

パターンテーブル２０２ｄ２より変動パターンを選択する。
【０１５７】
図１５（ｄ）は、外れ用（確変）変動パターンテーブル２０２ｄ３の内容を模式的に示した模式図である。この外れ用（確変）変動パターンテーブル２０２ｄ３は、特別図柄の確変状態において、特別図柄の抽選が外れとなった場合に選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。この外れ用（確変）変動パターンテーブル２０２ｄ３では、設定されている変動種別カウンタＣＳ１の値が、上述した外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２とは異なっている。
【０１５８】
なお、上述したように、遊技状態が確変遊技状態である場合には、図示しない停止種別選択テーブルにより停止種別選択カウンタＣ３の値が「０～８９」の範囲にあれば、完全外れが決定され、「９０～９９」の範囲にあれば外れリーチ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）が決定される。
【０１５９】
このように、通常遊技状態よりも確変遊技状態である場合には、外れである場合にリーチとなる確率が低く設定されている。よって、確変時に外れの変動時間が長くなってしまい、大当たりとなるまでの期間が長くなってしまうことを抑制できる。よって、大当たりし易い確変遊技状態時に遊技が間延びしてしまい、遊技者が退屈に感じる不具合を抑制できる。
【０１６０】
図１６（ａ）は、特図２当たり（４変動以下）用テーブル２０２ｄ４の内容を模式的に示した模式図である。この特図２当たり（４変動以下）用テーブル２０２ｄ４は、大当たりが終了した後、特別図柄の変動回数が４回以下の場合で、且つ、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。図１６（ａ）に示した通り、大当たり後、特別図柄の変動回数が４回以下の場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に拘わらず、変動パターンとして変動時間が１秒間の当たりショート変動が選択される。
【０１６１】
図１６（ｂ）は、特図２当たり（５変動以上）用テーブル２０２ｄ５の内容を模式的に示した模式図である。この特図２当たり（５変動以上）用テーブル２０２ｄ５は、大当たりが終了した後、特別図柄の変動回数が５回以上の場合で、且つ、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。図１６（ｂ）に示した通り、大当たり後、特別図柄の変動回数が５回以上の場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に拘わらず、変動パターンとして変動時間が３００秒間の当たりロング変動が選択される。
【０１６２】
図１６（ｃ）は、特図２外れ（４変動以下）用テーブル２０２ｄ６の内容を模式的に示した模式図である。この特図２外れ（４変動以下）用テーブル２０２ｄ６は、大当たりが終了した後、特別図柄の変動回数が４回以下の場合で、且つ、第２特別図柄の抽選で外れ（小当たり含む）となった場合に選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。図１６（ｃ）に示した通り、大当たり後、特別図柄の変動回数が４回以下の場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に拘わらず、変動パターンとして変動時間が１秒間の外れショート変動が選択される。
【０１６３】
図１６（ｄ）は、特図２外れ（５変動以上）用テーブル２０２ｄ７の内容を模式的に示した模式図である。この特図２当たり（５変動以上）用テーブル２０２ｄ７は、大当たりが終了した後、特別図柄の変動回数が５回以上の場合で、且つ、特別図柄の抽選で外れ（小当たり含む）となった場合に選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。図１６（ｂ）に示した通り、大当たり後、特別図柄の変動回数が５回以上の場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に拘わらず、変動パターンとして変動

時間が３００秒間の外れロング変動が選択される。
【０１６４】
このように、本第１実施形態では、大当たり後、特別図柄の変動表示の実行回数が４回以下の状態で第２特別図柄の抽選が実行された場合には、抽選結果が外れ（小当たり含む）であろうと、大当たりであろうと、変動時間として必ず１秒間が設定される構成としている。これにより、大当たり後の第２特別図柄の保留球に基づく変動表示の実行中に、その変動時間から大当たりＥ，Ｆのいずれかになったか否かを判別することを困難とすることができる。即ち、第２特別図柄の保留球に基づく変動表示が全て終了した後の遊技状態が確変モードであるか否かを変動時間から判別し難くすることができる。よって、確変モードとなるか否かを知りたいと望む遊技者に対して、扉突破モード演出の結果により注目して遊技を行わせることができるので、遊技に対する参加意欲を向上できる。
【０１６５】
また、本第１実施形態では、大当たり後、特別図柄の変動表示の実行回数が５回以上の状態で第２特別図柄の抽選が実行された場合には、抽選結果に拘わらず、変動時間として必ず３００秒間が設定される構成としている。これにより、大当たり中以外の状態で右打ちを行うと、最短でも３００秒（５分）に１回しか特別図柄の抽選が実行されない（極めて遊技効率の悪い）状態とすることができる。よって、大当たり中以外の状態で遊技者が右打ちを行うことを防止（抑制）することができる。仮に、大当たり中以外の状態、特に確変モード中に右打ちを行った場合、第２特別図柄の抽選のみが実行されるので、大当たりとなった場合に遊技者にとって不利な大当たりＥ，Ｆのいずれかとなる可能性が極めて高い。つまり、賞球をほとんど獲得できない上に、大当たり後に通常モードに転落してしまう大当たりとなる可能性が高い。このため、有利な確変モード中の遊技を十分に楽しむことができないまま、不利な通常モードとなってしまい、遊技者が遊技に対して不満感を抱いてしまう虞がある。
【０１６６】
これに対して本第１実施形態では、大当たり中以外の状態で右打ちを行った場合の遊技効率を悪化させているので、大当たり以外の状態で遊技者が右打ちを行うことを抑制できる。よって、確変モード中の遊技をより楽しませることができる。
【０１６７】
図１７に戻って説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本実施形態ではタイマ割込処理毎に、例えば定期的に更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納される。
【０１６８】
そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１４（ｂ）参照）によって設定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブルによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄の当たりと判定する。また、この第２当たり乱数テーブルは、普通図柄の低確率時（普通図柄の通常状態である期間）用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時（普通図柄の時短状態である期間）用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている（図１４（ｂ）参照）。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が変更される。
【０１６９】
図１４（ｂ）に示すように、普通図柄の低確率時に、普通図柄の当たりとなる乱数値は２４個あり、その値は「５～２８」である。このように、普通図柄の低確率時には、乱数値の総数が２４０ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が２４なので、特別図柄の大当

たりとなる確率は、「１／１０」となる。
【０１７０】
パチンコ機１０が普通図柄の低確率時である場合に、球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過すると、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が３０秒間実行される。そして、取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２８」の範囲内であれば当選と判定されて、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａが「０．２秒間×１回」だけ開放される。なお、本実施形態では、パチンコ機１０が普通図柄の低確率時である場合に、普通図柄の当たりとなったら電動役物６４ａが「０．２秒間×１回」だけ開放されるが、開放時間や回数は任意に設定すれば良い。例えば、「０．５秒間×２回」開放しても良い。
【０１７１】
一方で、普通図柄の高確率時に、普通図柄の大当たりとなる乱数値は２００個あり、その範囲は「５～２０４」となっている。これらの乱数値は、高確率時用の第２当たり乱数テーブルに格納されている。このように特別図柄の低確率時には、乱数値の総数が２４０ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が２００なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／１．２」となる。
【０１７２】
パチンコ機１０が普通図柄の高確率時である場合に、球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過すると、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が３秒間実行される。そして、取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲であれば普通図柄の当たりと判定される。この場合、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、電動役物６４ａが「１秒間×３回」開放される。このように、普通図柄の高確率時には、普通図柄の低確率時と比較して、変動表示の時間が「３０秒→３秒」と非常に短くなり、更に、電動役物６４ａの開放期間が「０．２秒×１回→１秒間×２回」と非常に長くなるので、第１入球口６４へ球が入球し易い状態となる。なお、本実施形態では、パチンコ機１０が普通図柄の高確率時である場合に、普通図柄の当たりとなったら電動役物６４ａが「１秒間×３回」だけ開放されるが、開放時間や回数は任意に設定すれば良い。例えば、「３秒間×２回」開放しても良い。
【０１７３】
第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２３９）、タイマ割込処理（図２４参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３２参照）の残余時間内で繰り返し更新される。
【０１７４】
このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。
【０１７５】
図１２に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１０に図示したカウンタ用バッファのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【０１７６】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図３６参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図３５参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図３４参照）が即座に実行される。

【０１７７】

次に、ＲＯＭ２０２の具体的な内容について、図１３（ａ）を参照して説明する。図１３（ａ）は、本実施形態における主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ２０２の構成を示すブロック図である。主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、上記した固定値データの一部として、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、変動パターン選択テーブル２０２ｄが少なくとも記憶されている。

【０１７８】

第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図１３（ｂ）参照）は、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、抽選結果との対応関係が規定されているデータテーブルである。具体的には、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される判定値の範囲として「０～３」が規定され（図１３（ｂ）の２０２ａ１参照）、第１特別図柄の外れと判定される判定値の範囲として「４～３９９」が規定されている（図１３（ｂ）の２０２ａ２参照）。また、第２特別図柄の外れと判定される判定値の範囲として「３～４０」が規定され（図１３（ｂ）の２０２ａ２参照）、第２特別図柄の小当たりと判定される判定値の範囲として「４１～３９９」が規定されている（図１３（ｂ）の２０２ａ３参照）。また、特別図柄の高確率状態（確変状態）において、大当たりと判定される判定値の範囲として「０～３９」が規定され（図１３（ｂ）の２０２ａ４参照）、第１特別図柄の外れと判定される判定値の範囲として「４０～３９９」が規定されている（図１３（ｂ）の２０２ａ５参照）。また、第２特別図柄の外れと判定される判定値として「４０」が規定され（図１３（ｂ）の２０２ａ５参照）、第２特別図柄の小当たりと判定される判定値として「４１～３９９」が規定されている（図１３（ｂ）の２０２ａ６参照）。始動入賞に基づいて取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、この第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図１３（ｂ）参照）に規定されている大当たりに対応する判定値のいずれかと一致した場合に、特別図柄の大当たりであると判別される。

【０１７９】

第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図１４（ａ）参照）は、大当たり種別を決定するための判定値が特別図柄の種別毎に記憶されているデータテーブルであり、第１当たり種別カウンタＣ２の判定値が、各大当たり種別に対応付けて規定されている。本実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の大当たりと判定された場合に、始動入賞に基づいて取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂとが比較され、第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別が選択される。

【０１８０】

図１４（ａ）に示した通り、第１特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９」の範囲には、「大当たりＡ」が対応付けられて規定されている（図１４（ａ）の２０２ｂ１参照）。この「大当たりＡ」は、ラウンド数が１６ラウンドの大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ」となるカウンタ値は１０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。この「大当たりＡ」は大当たりの各ラウンドにおいて、開閉扉６５ｆ１が、３０秒経過するまで、或いは、球が

７個入賞するまで開放される。よって、各ラウンドにおいて遊技者が右打ちを行い続けるだけで、ほぼ確実に、３０秒が経過するよりも前に上限個数（７個）の球を特定入賞口６５ａへと入賞させることができるので、大当たりＡになると多量の賞球を獲得できることができる。また、特別排出流路６５ｅ２（図６（ａ）参照）が通過可能となる１ラウンドにおいて、遊技者が右打ちを行い続けていれば、ほぼ確実に球が確変スイッチ６５ｅ３を通過する。よって、「大当たりＡ」の終了後は、ほぼ確実に確変モードとなる。このように、「大当たりＡ」は、ラウンド数が最も多く、更に、大当たり終了後の遊技状態が確変モードに設定されるので、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。

【０１８１】

第１特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～８９」の範囲には、「大当たりＢ」が対応付けられて規定されている（図１４（ａ）の２０２ｂ２参照）。この「大当たりＢ」は、ラウンド数が５ラウンドの大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＢ」となるカウンタ値は８０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ」が決定される割合は８０％（８０／１００）である。この「大当たりＢ」は、「大当たりＡ」と同様に、大当たりの各ラウンドにおいて、開閉扉６５ｆ１が、３０秒経過するまで、或いは、球が７個入賞するまで開放される。よって、大当たりＡと同様に、多量の賞球の払い出しを受けることができる。また、大当たりの１ラウンド目において、ほぼ確実に球が確変スイッチ６５ｅ３を通過するので、「大当たりＢ」の終了後は、ほぼ確実に確変モードとなる。このように、「大当たりＢ」は、「大当たりＡ」（および後述する「大当たりＤ」）よりもラウンド数が少ないため、獲得できる賞球は「大当たりＡ」（および「大当たりＤ」）より少なくなるものの、多くの賞球を払い出させることができる。また、大当たり後の遊技状態が確変モードとなるので、「大当たりＡ」と同様に、大当たり後に遊技者にとって有利な遊技状態に移行する。

【０１８２】

第１特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９９」の範囲には、「大当たりＣ」が対応付けられて規定されている（図１４（ａ）の２０２ｂ３参照）。この「大当たりＣ」は、ラウンド数が２ラウンドの大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＣ」となるカウンタ値は１０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。この「大当たりＣ」は、「大当たりＡ」や「大当たりＢ」と同様に、大当たりの各ラウンドにおいて、開閉扉６５ｆ１が、３０秒経過するまで、或いは、球が７個入賞するまで開放される。よって、「大当たりＡ」や「大当たりＢ」と同様に、多量の賞球の払い出しを受けることができる。また、大当たりの１ラウンド目において、ほぼ確実に球が確変スイッチ６５ｅ３を通過するので、「大当たりＣ」の終了後は、ほぼ確実に確変モードとなる。このように、「大当たりＣ」は、ラウンド数が最も少ないため、獲得できる賞球は少なくなるものの、賞球を払い出させることができるので、遊技者の持ち球を増加させることができる。また、大当たり後の遊技状態が確変モードとなるので、「大当たりＡ」や「大当たりＢ」と同様に、大当たり後に遊技者にとって有利な遊技状態に移行する。

【０１８３】

このように、第１特別図柄の抽選で大当たりになると、２ラウンド～１６ラウンド分の賞球の払い出しを受けることができる上に、大当たり終了後の遊技状態がほぼ確実に確変モードとなるので、いずれの大当たり種別になったとしても遊技者にとって有利となる。

【０１８４】

また、図１４（ａ）に示した通り、第２特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲には、「大当たりＤ」が対応付けられて規定されている（図１４（ａ）の２０２ｂ４参照）。この「大当たりＤ」は、ラウンド数が１６ラウンドの大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＤ」となるカウンタ値は５個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合

に「大当たりＤ」が決定される割合は５％（５／１００）である。この「大当たりＤ」は、「大当たりＡ」と同一の動作となるため、「大当たりＡ」と同様に遊技者にとって最も有利な大当たり種別となる。

【０１８５】

第２特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～４９」の範囲には、「大当たりＥ」が対応付けられて規定されている（図１４（ａ）の２０２ｂ５参照）。この「大当たりＥ」は、ラウンド数が７ラウンドの大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＥ」となるカウンタ値は４５個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＥ」が決定される割合は４５％（４５／１００）である。この「大当たりＥ」は、大当たりの各ラウンドにおいて、開閉扉６５ｆ１が、０．２秒経過するまで、或いは、球が７個入賞するまで開放される。よって、各ラウンドにおいて球を特定入賞口６５ａに１球入球させることすら困難となるので、賞球をほとんど獲得することができない。また、１ラウンド目に球を特定入賞口６５ａへと入球させることが困難となるので、球が１ラウンド目に特別排出流路６５ｅ２の確変スイッチ６５ｅ３を通過する可能性もほぼ無い。よって、「大当たりＥ」が終了した後の遊技状態は、ほぼ遊技者に不利な「通常モード」となる。このため、「大当たりＥ」は、賞球をほとんど得られない上に、大当たり後に不利な「通常モード」へと移行する可能性が極めて高いので、遊技者にとって不利な大当たり種別となる。

【０１８６】

第２特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲には、「大当たりＦ」が対応付けられて規定されている（図１４（ａ）の２０２ｂ６参照）。この「大当たりＦ」は、ラウンド数が６ラウンドの大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＦ」となるカウンタ値は５０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＦ」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。この「大当たりＦ」は、「大当たりＥ」と同様に、大当たりの各ラウンドにおいて、開閉扉６５ｆ１が、０．２秒経過するまで、或いは、球が７個入賞するまで開放される。よって、「大当たりＥ」と同様に、賞球をほとんど得られない上に、大当たり後に不利な「通常モード」へと移行する可能性が極めて高いので、遊技者にとって不利な大当たり種別となる。

【０１８７】

このように、第２特別図柄の抽選で大当たりになると、高確率（９５％の割合）で、賞球をほぼ獲得できない上に、大当たり終了後の遊技状態がほぼ確実に通常モードとなる大当たりＥ，Ｆのいずれかになるため、遊技者にとって不利となる可能性が高い。よって、遊技者に対して、大当たり中に第２入球口６４０へと球が入球することで増加した第２特別図柄の保留球が、全て外れとなることを期待させることができるという、斬新な遊技性を提供することができる。

【０１８８】

第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１４（ｂ）参照）は、普通図柄の当たり判定値が規定（記憶）されているデータテーブルである。具体的には、普通図柄の通常状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「５～２８」が規定されている（図１４（ｂ）の２０２ｃ１参照）。また、普通図柄の高確率状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「５～２０４」が規定されている（図１４（ｂ）の２０２ｃ３参照）。本実施形態のパチンコ機１０では、普通入球口（スルーゲート）６７を球が通過することに基づいて取得される第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、第２当たり乱数テーブル２０２ｃとを参照し、普通図柄の当たりであるか否かを判定している。

【０１８９】

変動パターンテーブル２０２ｄ（図１５，１６参照）は、変動パターンの表示態様を決定するための変動種別カウンタＣＳ１の判定値が表示態様毎にそれぞれ規定されているデータテーブルである。なお、変動パターンテーブル２０２ｄの詳細については、変動種別カウンタＣＳ１の説明において上述した通りであるので、ここではその詳細な説明につい

て省略する。
【０１９０】
次に、ＲＡＭ２０３の詳細について、図１８を参照して説明する。図１８は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図１８に示した通り、ＲＡＭ２０３は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、確変フラグ２０３ｇ、確変設定フラグ２０３ｈ、確変通過カウンタ２０３ｉ、入賞個数カウンタ２０３ｊ、残球タイマフラグ２０３ｋ、残球タイマ２０３ｍ、確変有効フラグ２０３ｎ、確変有効タイマ２０３ｏ、排出個数カウンタ２０３ｐ、変動時間カウンタ２０３ｑ、大当たり中フラグ２０３ｒ、小当たり中フラグ２０３ｓ、ラウンド終了フラグ２０３ｔ、その他メモリエリア２０３ｚを少なくとも有している。
【０１９１】
第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａは、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）を有しており、これらの各エリアには、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、及び停止種別選択カウンタＣ３の各値がそれぞれ格納される。
【０１９２】
より具体的には、球が第１入球口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで、各カウンタＣ１～Ｃ３の各値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。なお、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。
【０１９３】
その後、主制御装置１１０において、特別図柄の抽選が行われる場合には、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ３の値が、実行エリア（図１７参照）へシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１～Ｃ３の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。
【０１９４】
なお、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本実施形態では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａにおいて、入賞のデータが記憶されている保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）についてのみデータのシフトが行われる。
【０１９５】
第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂは、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと同様に、４つの保留エリアを有している。この第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂには、第２入球口６４０への始動入賞に基づいて取得される各カウンタ値が記憶される。カウンタ値の格納方法等については、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと同様であるため、その詳細な説明については省略する。
【０１９６】
普通図柄保留球格納エリア２０３ｃは、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有している。これらの各エリアには、第２当たり乱数カウンタＣ４が格納される。より具体的には、球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過したタイミングで、カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａや、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂと同様に、入賞した順序が保持

されつつ、入賞に対応するデータが格納される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。

【０１９７】

その後、主制御装置１１０において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの保留第１エリアに記憶されているカウンタＣ４の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶されたカウンタＣ４の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。

【０１９８】

なお、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となるので、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａや、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。

【０１９９】

第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、初期値がゼロに設定されており、第１入球口６４へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１ずつ加算される（図３０のＳ４０４参照）。一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図２８のＳ２１０参照）。

【０２００】

この第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（第１特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図２８のＳ２１１、図３０のＳ４０５参照）。保留球数コマンドは、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値が変更される度に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【０２０１】

音声ランプ制御装置１１３は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値が変更される度に、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂによって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置１１０に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【０２０２】

なお、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置１１４に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第３図柄表示装置８１に保留球数図柄を表示する。

【０２０３】

第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、第２入球口６４０への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、初期値がゼロに設定されており、第２入球口６４０へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１ずつ加算される（図３０のＳ４１０参照）。一方、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図２８のＳ２０５参照）。この第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値も、第１特別図柄保留球数カウ

ンタ２０３ｄの値と同様に、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３へと通知される。

【０２０４】

普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、スルーゲート６７における球の通過に基づいて第２図柄表示装置８３で行われる普通図柄（第２図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、初期値がゼロに設定されており、球がスルーゲート６７を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図３３のＳ７０４参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、新たに普通図柄（第２図柄）の変動表示が実行される毎に、１減算される（図３２のＳ６０５参照）。

【０２０５】

球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）が４未満であれば、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに記憶される（図３３のＳ７０５）。一方、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値が４であれば普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには新たに何も記憶されない（図３３のＳ７０３：Ｎｏ）。

【０２０６】

確変フラグ２０３ｇは、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態（確変モード）であるか否かを示すフラグであり、確変フラグ２０３ｇがオンであれば、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態（確変モード）であることを示し、確変フラグ２０３ｇがオフであれば、パチンコ機１０が特別図柄の通常状態（通常モード）であることを示す。また、上述した通り、確変モードでは、普通図柄の時短状態となる。よって、確変フラグ２０３ｇがオンであれば、特別図柄の確変状態であると共に、普通図柄の時短状態であることも示している。

【０２０７】

確変フラグ２０３ｇは、初期値がオフに設定されており、大当たり中に確変スイッチ６５ｅ３を球が通過した場合に、その大当たりの終了時にオンに設定される（図３９のＳ１３０２参照）。また、確変フラグ２０３ｇは、大当たり遊技が開始される場合にオフにリセット設定される（図２８のＳ２１９参照）。

【０２０８】

この確変フラグ２０３ｇは、特別図柄変動開始処理において遊技状態が確変状態であるか否かを判別するために参照される（図２９のＳ３０２参照）。具体的には、特別図柄変動開始処理（図２９、Ｓ２１３）が実行されると、特別図柄の抽選が行われる。特別図柄変動開始処理（図２９、Ｓ２１３）では、確変フラグ２０３ｇが参照され、オンであれば、高確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａに基づいて、特別図柄の抽選が行われる一方、確変フラグ２０３ｇがオフであれば、低確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａに基づいて、特別図柄の抽選が行われる。

【０２０９】

また、確変フラグ２０３ｇは、普通図柄変動処理において遊技状態が時短状態であるか否かを判別するためにも参照される（図３２のＳ６０８，Ｓ６１４，Ｓ６２０）。具体的には、普通図柄変動処理の中で確変フラグ２０３ｇが参照され、確変フラグ２０３ｇがオンであれば、高確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃに基づいて、普通図柄の抽選が行われる一方（図３２のＳ６０９参照）、確変フラグ２０３ｇがオフであれば、低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃに基づいて普通図柄の抽選が行われる（図３２のＳ６１０参照）。また、普通図柄変動処理では、普通図柄の変動時間や、普通図柄の当たりとなった場合における電動役物６４ａの開放時間を決定する際にも確変フラグ２０３ｇが参照される（図３２のＳ６１４，Ｓ６２０参照）。

【０２１０】

確変設定フラグ２０３ｈは、大当たり遊技後に遊技状態を確変状態に移行させるか否か

を示すフラグである。本パチンコ機１０では、遊技状態が確変状態に設定されるか否かは、大当たり遊技中に確変スイッチ６５ｅ３（図６（ａ）参照）を球が通過したか否かにより決定される。ここで、この確変スイッチ６５ｅ３を球が通過すると、確変設定フラグ２０３ｈがオンに設定される（図４０のＳ１４１６）。一方、この確変設定フラグ２０３ｈは、大当たりの終了時にオフに設定される（図３９のＳ１３０４参照）。なお、この確変設定フラグ２０３ｈは、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、パチンコ機１０が初期化された状態ではオフに設定される。

【０２１１】

なお、電源投入時に確変設定フラグ２０３ｈがオンに設定されている場合には、確変スイッチ６５ｅ３に電源断前に通過したかを判別して、通過していると判別できた場合に、確変設定フラグ２０３ｈを正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイッチ６５ｅ３を通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ２０３ｉが０より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ２０３ｈのみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、遊技店側の被害を低減することができる。

【０２１２】

確変通過カウンタ２０３ｉは、大当たり遊技中の１つのラウンド（本実施形態では、大当たりの１ラウンド）で確変スイッチ６５ｅ３を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ２０３ｉと後述する排出個数カウンタ２０３ｐとの合計により可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに入賞した遊技球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ２０３ｉは、確変スイッチ６５ｅ３を通過した場合に１ずつ加算されて更新される（図４０のＳ１４１５）。また、可変入賞装置６５に入賞した遊技球の数と排出個数が一致するかの処理を実行した後に、初期値である「０」にリセットされる（図４１のＳ１５１１）。なお、この確変通過カウンタ２０３ｉは、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【０２１３】

入賞個数カウンタ２０３ｊは、大当たり遊技における１つのラウンドで可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに入賞した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。具体的には、可変入賞装置６５に設けられた検出口６５ａ１（図４参照）を球が通過したと検出されたことに基づいて、１ずつ加算されて更新される（図４０のＳ１４０３）。一方、１つのラウンドが終了した場合に、可変入賞装置６５に入賞した個数（入賞個数カウンタ２０３ｊの値）と排出された個数（排出個数カウンタ２０３ｐと確変通過カウンタ２０３ｉとの合計値）とが一致しているか判別された後に、初期値である「０」にリセットされる（図４１のＳ１５１１参照）。なお、この入賞個数カウンタ２０３ｊの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【０２１４】

残球タイマフラグ２０３ｋは、１のラウンドが終了し、開閉扉６５ｆ１が閉鎖した後の球はけ期間であるか否かを示すフラグである。この残球タイマフラグ２０３ｋがオンに設定されている場合は、球はけ期間であることを意味する。この残球タイマフラグ２０３ｋがオンに設定されている間は、後述する残球タイマ２０３ｍが１ずつ加算されて更新される（図４１のＳ１５０５参照）。残球タイマ２０３ｍは、開閉扉６５ｆ１が閉鎖されてからの時間を判別するためのカウンタであり、可変入賞装置６５内の球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。

【０２１５】

残球タイマ２０３ｍは、予め設定されている１のラウンドが終了して可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１が閉鎖した場合に、可変入賞装置６５に入賞した遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。本実施形態では、可変入賞装置６５に入賞した遊技球が排出されるまでに必要な時間は０．５秒であり、本実施形態

では、予め０．８秒に対応するカウンタ値が残球タイマ２０３ｍの上限値として設定されている。この残球タイマ２０３ｍの上限値（本実施形態では、０．８秒）となったことに基づいて、可変入賞装置６５への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される（図４１のＳ１５０７）。一致しない場合には、エラーコマンドが設定されて、その旨が報知される。よって、可変入賞装置６５内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。また、不正に可変入賞装置６５内に球を残存させておき、大当たりＥや大当たりＦの１ラウンド目となったタイミングを見計らって球を特別排出流路６５ｅ２へと流下させる不正を抑制できる。

【０２１６】

なお、入賞個数と排出個数が一致しない場合には、専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンである場合には確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過しても確変設定フラグ２０３ｈをオンに設定しない構成にしてもよい。このように構成することで、不正に確変状態が付与されることを抑制できる。

【０２１７】

確変有効フラグ２０３ｎは、流路ソレノイド６５ｋがオフに設定された後に、球が確変スイッチ６５ｅ３に通過した場合に、その通過を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ２０３ｎがオンに設定されている場合には、流路ソレノイド６５ｋがオンであることに基づいて、特別排出流路６５ｅ２（図６（ａ）参照）に流入した遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過するのに必要な時間以下であることを示している。即ち、確変スイッチ６５ｅ３に球が通過することが正常な期間であることを示している。

【０２１８】

確変有効タイマ２０３ｏは、上述した確変有効フラグ２０３ｎがオンに設定されてからの時間をカウントする為のカウンタである。この確変有効タイマ２０３ｏにより流路ソレノイド６５ｋがオフとなった後に、確変スイッチ６５ｅ３を正常に通過するのに必要な期間を判別することができる。本実施形態では、特別排出流路６５ｅ２に入球した遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過するのに要する時間は０．３秒である。確変有効タイマ２０３ｏの上限値は０．５秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に確変スイッチ６５ｅ３を通過しても不正と判別して通過と判別しない。

【０２１９】

これにより、切替部材６５ｈが特別排出流路６５ｅ２を閉鎖した後で、不正に球を特別排出流路６５ｅ２に入球させて確変スイッチ６５ｅ３に遊技球を通過させたり、確変スイッチ６５ｅ３の下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて通過させたり、電波等により磁気センサを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。

【０２２０】

排出個数カウンタ２０３ｐは、１のラウンドで球排出口スイッチ６５ｅ４（図６（ａ）参照）を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ２０３ｐは、可変入賞装置６５に入賞した球の数と排出個数との一致が判別された後に、初期値である０にリセットされる（図４１のＳ１５１１）。

【０２２１】

変動時間カウンタ２０３ｑは、変動時間をカウントするためのカウンタである。この変動時間カウンタ２０３ｑには、変動パターン選択テーブル２０２ｄに基づいて決定された変動パターンの変動時間に対応するカウンタ値が設定される（図２９のＳ３１１参照）。また、この変動時間カウンタ２０３ｑは、特別図柄変動処理（図２８参照）の中で１ずつ減算され（図２８のＳ２１４参照）、この変動時間カウンタ２０３ｑの値に基づいて変動時間が経過したかが判別される。

【０２２２】

大当たり中フラグ２０３ｒは、大当たり（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ２０３ｒがオンであれば、大当たり中であることを意味し、オフであれば大当たり中でないことを意味する。大当たり中フラグ２０３ｒは、特別図

柄の抽選により大当たりとなり、大当たり（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される（図３７のＳ１１０３参照）。また、大当たり（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図３９のＳ１３０４参照）。特別図柄変動処理（図２８参照）では、この大当たり中フラグ２０３ｒが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図２８のＳ２０１参照）。

【０２２３】

小当たり中フラグ２０３ｓは、小当たり中であるか否かを示すフラグである。この小当たり中フラグ２０３ｓがオンであれば、小当たり中であることを意味し、オフであれば小当たり中でないことを意味する。小当たり中フラグ２０３ｒは、特別図柄の抽選で小当たりとなり、小当たりが開始されると共にオンに設定される（図４２のＳ１６０３参照）。また、小当たりの終了時にオフに設定される（図４２のＳ１６１０参照）。特別図柄変動処理（図２８参照）では、この小当たり中フラグ２０３ｓが参照されて、小当たり中であるか否かが判別される（図２８のＳ２０１参照）。

【０２２４】

ラウンド終了フラグ２０３ｔは、大当たりのラウンドが終了した後の球はけ期間であるか否かを示すフラグである。このラウンド終了フラグ２０３ｔがオンであれば、ラウンド終了後の球はけ期間であることを示し、オフであれば、球はけ期間が終了していることを示す。

【０２２５】

その他メモリエリア２０３ｚは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が使用するその他カウンタ値等を一時的に記憶しておくためのエリアである。

【０２２６】

このように、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３には、各種のカウンタやフラグが設けられている。これらのフラグやカウンタを参照して制御を行うことにより、上述した、第２特別図柄の保留球で外れとなることを願って遊技を行うという斬新な遊技性を実現することができる。

【０２２７】

次に、ＲＯＭ２０２に規定された各種テーブルと、ＲＡＭ２０３に設けられた各種フラグおよびカウンタに基づいて制御をおこなうことにより実現される、本パチンコ機１０の状態移行の方法について、図１９を参照して説明する。図１９は、本第１実施形態におけるパチンコ機１０の状態移行の方法を示した図である。

【０２２８】

図１９に示した通り、本第１実施形態のパチンコ機１０には、大別して３つの状態（モード）が設けられている。即ち、図１９の上部に示した通常モードと、図１９の中段に示した扉突破モードと、図１９の下部に示した確変モードとが設けられている。

【０２２９】

通常モードは、上述した通り、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態のことを示しており、大当たりとなる確率が低く、球が第１入球口６４へ入球し難いため遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。また、確変モードは、上述した通り、特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態のことを示しており、大当たり確率が高く、第１入球口６４へと球が入球し易いので遊技者にとって最も有利な遊技状態となる。

【０２３０】

また、扉突破モードは、確変大当たり（大当たりＡ～Ｄ）の実行中に獲得した第２特別図柄の保留球が存在する状態を示しており、第２特別図柄の保留球に基づく抽選が全て外れとなれば、有利な確変モードで遊技を行うことができることを示す状態である。この扉突破モードは、第２特別図柄の保留球が存在することを除けば、確変モードと同一の状態である。即ち、特別図柄の抽選で大当たりとなる確率が高く（１／１０）、第１入球口６４へと球が入球し易い状態となる。大当たり中に貯まった４つの第２特別図柄の保留球が全て外れとなる割合は、約６５．６％（９／１０の４乗）であるので、扉突破モードは、６５．６％の割合で確変モードが期待できる状態とも言える。

【０２３１】
図１９の上部に示した通り、通常モードから他のモードへは、大当たりとなった場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図１９に示した通り、第１特別図柄の大当たり（大当たりＡ～Ｃ）となり、１ラウンド目に球が確変スイッチ６５ｅ３を通過すれば、大当たり終了後に扉突破モードへと移行する。上述した通り、大当たりＡ～Ｃでは、単に１ラウンドにおいて右打ちを行うだけで、ほぼ確変スイッチ６５ｅ３を球が通過する。なお、遊技者が球を打ち出さなかった等により、１ラウンド目に球が確変スイッチ６５ｅ３を通過しなかった（Ｖ入賞しなかった）場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、通常モードに設定される。
【０２３２】
図１９の中段に示した通り、扉突破モードから他のモードへは、大当たりになった場合の他、第２特別図柄の保留球に基づく全ての変動表示が終了した場合にも移行する。即ち、図１９に示した通り、扉突破モードにおいて全ての第２特別図柄の保留球に基づく変動表示が終了すると、確変モードへと移行する。
【０２３３】
また、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合の５％の割合で決定される大当たりＤとなった場合には、ほぼ確変スイッチ６５ｅ３を球が通過するので、大当たり後に再度、扉突破モードに移行する。なお、遊技者が球を打ち出さなかった等により、１ラウンド目に球が確変スイッチ６５ｅ３を通過しなかった（Ｖ入賞しなかった）場合は、大当たり終了後の遊技状態が通常モードに設定される。これに対して、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合の９５％の割合で決定される大当たりＥおよび大当たりＦのいずれかとなった場合は、１ラウンド目に球を特定入賞口６５ａへ入球させることが困難なので、ほぼ球が確変スイッチ６５ｅ３を通過することがない。よって、図１９に示した通り、大当たりＥ，Ｆの終了後は通常モードへと移行する。
【０２３４】
図１９の下部に示した通り、確変モードから他のモードへは、大当たりとなった場合にのみ移行する。具体的には、図１９に示した通り、第１特別図柄の抽選で大当たり（大当たりＡ～Ｃ）となり、１ラウンド目に球が確変スイッチ６５ｅ３を通過すれば、大当たり終了後に扉突破モードへと移行する。大当たりＡ～Ｃは、いずれも球を確変スイッチ６５ｅ３へ容易に通過させることができる大当たり種別なので、大当たりの終了後は、ほぼ扉突破モードへと移行する。なお、遊技者が球を打ち出さなかった等により、１ラウンド目に球が確変スイッチ６５ｅ３を通過しなかった（Ｖ入賞しなかった）場合は、大当たり終了後の遊技状態が通常モードに設定される。
【０２３５】
このように、本第１実施形態では、３種類のモードを行き来することにより、大当たり終了後に第２特別図柄の保留球に基づいて実行される第２特別図柄の抽選が全て外れとなることにより、有利な確変モードで遊技を行うことができるという特徴的な遊技性を実現することができる。一般的なパチンコ機では、大当たり終了後に保留内で再度大当たりとなる（所謂、保留内連荘する）ことは遊技者にとって好ましい事象であるが、本第１実施形態におけるパチンコ機１０では、保留内連荘が発生しないことを期待して遊技者に有利を行わせることができる。よって、一般的なパチンコ機とは異なる斬新な遊技性を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【０２３６】
図１２に戻って、説明を続ける。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７、第２図柄表示装置８３、特定入賞口６５ａを閉鎖または開放する開閉扉６５ｆ１を開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【０２３７】
また、入出力ポート２０５には、図示しないスイッチ群やセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。
【０２３８】
払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。
【０２３９】
払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図３４参照）が即座に実行される。
【０２４０】
払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。
【０２４１】
発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。
【０２４２】
音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動表示演出（変動表示）といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３と、を有している。
【０２４３】
音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置

２２７、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。
【０２４４】
音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御し、また、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。
【０２４５】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。
【０２４６】
次に、音声ランプ制御装置１１３の電気的構成の詳細について説明する。図２０（ａ）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した模式図である。ＲＯＭ２２２には、変動パターン選択テーブル２２２ａを少なくとも有している。
【０２４７】
変動パターン選択テーブル２２２ａは、音声ランプ制御装置１１３は主制御装置１１０から出力された変動パターンコマンドに基づいて、その変動パターンコマンドが示す大まかな変動内容（変動時間、変動種別（リーチ、外れ等））から更に詳細な変動内容を決定するために用いられる。これにより、さらに多様な変動態様を決定することができる。ここでは、主制御装置１１０から指示された大まかな変動内容に対して、抽選により複数種類のうち１の変動態様が決定される。
【０２４８】
次に、図２０（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＡＭ２２３について説明する。図２０（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の内容を示したブロック図である。ＲＡＭ２２３には、入賞情報格納エリア２２３ａと、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂと、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃと、変動開始フラグ２２３ｄと、停止種別選択フラグ２２３ｅと、従変動時間カウンタ２２３ｆと、突破演出カウンタ２２３ｇと、遊技状態格納エリア２２３ｈと、その他メモリエリア２２３ｚとが少なくとも設けられている。
【０２４９】
入賞情報格納エリア２２３ａは、１つの実行エリアと、４つのエリア（第１エリア～第４エリア）とからなる記憶エリアを、第１特別図柄、および第２特別図柄のそれぞれに対して有している。各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。本パチンコ機１０では、主制御装置１１０において始動入賞となった場合に、その始動入賞に応じて取得された第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び停止種別選択カウンタＣ３の各値から、その始動入賞に対応する特別図柄の抽選が行われた場合に得られる各種情報（当否、停止種別、変動パターン）が主制御装置１１０において予測（推定）され、その予測された各種情報が、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ入賞情報コマンドによって通知される。
【０２５０】
音声ランプ制御装置１１３では、入賞情報コマンドが受信されると、その入賞情報コマンドにより通知された各種情報（当否、停止種別、変動パターン）が入賞情報として抽出されて、その入賞情報が、入賞情報格納エリア２２３ａに記憶される。より具体的には、

抽出された入賞情報が、４つのエリア（第１エリア～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。

【０２５１】

第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂは、主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の抽選に対応する保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタであり、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃは、第２特別図柄の抽選に対応する保留球数を最大４回まで計数するカウンタである。

【０２５２】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃにて、その保留球数を特別図柄の種別毎に管理するようになっている。

【０２５３】

具体的には、主制御装置１１０では、第１入球口６４、第２入球口６４０への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置１１０において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値、または第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。

【０２５４】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、または第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を取得して、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、または第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図４６のＳ４２０８参照）。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値と同期させながら、その値を更新することができる。

【０２５５】

第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値は、第３図柄表示装置８１における保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納すると共に、格納後の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【０２５６】

表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値分の保留球数図柄を第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓに表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１の小領域Ｄｓ１に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置１１０の第１

特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【０２５７】

変動開始フラグ２２３ｄは、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンされ（図４６のＳ４２０２参照）、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図５２のＳ４８０２参照）。変動開始フラグ２２３ｄがオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。

【０２５８】

ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図４５参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。

【０２５９】

停止種別選択フラグ２２３ｅは、主制御装置１１０から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図４６のＳ４２０５参照）、第３図柄表示装置８１における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図５２のＳ４８０７参照）。停止種別選択フラグ２２３ｅがオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、停止種別が決定される。

【０２６０】

従変動時間カウンタ２２３ｆは、特別図柄の変動表示の変動時間をカウントするカウンタである。主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信すると、その変動パターンコマンドにより通知された変動パターンに対応する変動時間が従変動時間カウンタ２２３ｆに設定される。

【０２６１】

突破演出カウンタ２２３ｇは、扉突破モード演出（図９，１０参照）において、確変モードへと移行するまでに突破すべき残りの扉の数を示すカウンタである。この突破演出カウンタ２２３ｇの値に基づいて、扉突破モード演出が終了したか否かを判別する。

【０２６２】

遊技状態格納エリア２２３ｈは、パチンコ機１０の遊技状態に応じたデータを格納しておくための記憶領域である。この遊技状態格納エリア２２３ｈは、主制御装置１１０から、パチンコ機１０の遊技状態に変更が生じる毎に出力される状態コマンドを受信する毎に更新される（図４６のＳ４２１０参照）。なお、遊技状態格納エリア２２３ｈは、例えば１バイトの記憶領域で構成され、下位２ビットの状態によって遊技状態を特定可能に構成されている。より具体的には、例えば、最下位のビットが普通図柄の時短状態であるか否かを示し、下位２ビット目のビットが特別図柄の確変状態であるか否かを示す。よって、「通常モード」では、下位２ビットが「００Ｂ」となる一方で、「扉突破モード」、及び「確変モード」では、下位２ビットが「１１Ｂ」となる。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この遊技状態格納エリア２２３ｈに格納されたデータに基づいて、音声ランプ制御装置１１３側でパチンコ機１０の遊技状態を把握することができる。

【０２６３】

その他メモリエリア２２３ｚは上述したデータ以外のデータを格納する領域として設けられており、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が使用するその他カウンタ値などを一時的に記憶しておくための領域である。

【０２６４】

ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに

対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）や、演出時間を計時する経時タイマなどを有している。なお、コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図４６参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【０２６５】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示（変動演出）や連続予告演出を制御するものである。この表示制御装置１１４の詳細については、図２１を参照して後述する。

【０２６６】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【０２６７】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図３４参照）を正常に実行し完了することができる。

【０２６８】

ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。

【０２６９】

次に、図２１を参照して、表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図２１は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、ワークＲＡＭ２３３と、キャラクタＲＯＭ２３４と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５と、通常用ビデオＲＡＭ２３６と、画像コントローラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２３９と、バスライン２４０，２４１とを有している。

【０２７０】

入力ポート２３８の入力側には音声ランプ制御装置１１３の出力側が接続され、入力ポ

ート２３８の出力側には、ＭＰＵ２３１、ワークＲＡＭ２３３、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７がバスライン２４０を介して接続されている。画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されると共に、バスライン２４１を介して出力ポート２３９が接続されている。また、出力ポート２３９の出力側には、第３図柄表示装置８１が接続されている。

【０２７１】

なお、パチンコ機１０は、特別図柄の大当たりとなる抽選確率や、１回の特別図柄の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第３図柄表示装置８１で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置１１４は共通部品化されコスト低減が図られている。

【０２７２】

以下では、先にＭＰＵ２３１、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６について説明し、次いで、ワークＲＡＭ２３３について説明する。

【０２７３】

まず、ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０の変動パターンコマンドに基づく音声ランプ制御装置１１３から出力された表示用変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示内容を制御するものである。ＭＰＵ２３１は、命令ポインタ２３１ａを内蔵しており、命令ポインタ２３１ａで示されるアドレスに格納された命令コードを読み出してフェッチし、その命令コードに従って各種処理を実行する。ＭＰＵ２３１には、電源投入（停電からの復電を含む。以下、同じ。）直後に、電源装置１１５からシステムリセットがかけられるようになっており、そのシステムリセットが解除されると、命令ポインタ２３１ａは、ＭＰＵ２３１のハードウェアによって自動的に「００００Ｈ」に設定される。そして、命令コードがフェッチされる度に、命令ポインタ２３１ａは、その値が１ずつ加算される。また、ＭＰＵ２３１が命令ポインタの設定命令を実行した場合は、その設定命令により指示されたポインタの値が命令ポインタ２３１ａにセットされる。

【０２７４】

なお、詳細については後述するが、本実施形態において、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させるのではなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させている。

【０２７５】

詳細については後述するが、キャラクタＲＯＭ２３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されている。これにより、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる。そして、キャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラム等を記憶させておけば、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【０２７６】

一方で、一般的にＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅くなるという問題点がある。例えば、複数のページに連続して並んだデータの読み出しを行う場合において、２ページ目以降のデータは高速読み出しが可能であるが、最初の１ページ目のデータの読み出しには、アドレスが指定されてからデータが出力されるまでに大きな時間を要する。また、連続していないデータを読み出す場合は、そのデータを読み出す度に大きな時間を要する。このように、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、その読み出しに係る速度が遅いため、ＭＰＵ２３１が直接キャラクタＲＯＭ２３４から制御プログラムを読み出して各種処理を実行するように構成すると、制御プログラムを構成する命令の読み出しに時間がかかる場合が発生し、ＭＰＵ２３１として高性能

のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。

【０２７７】

そこで、本実施形態では、ＭＰＵ２３１のシステムリセットが解除されると、まず、キャラクタＲＯＭ２３４のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶されている制御プログラムを、各種データの一時記憶用に設けたワークＲＡＭ２３３に転送して格納する。そして、ＭＰＵ２３１はワークＲＡＭ２３３に格納された制御プログラムに従って、各種処理を実行する。ワークＲＡＭ２３３は、後述するようにＤＲＡＭ（Ｄｙｎａｍｉｃ　ＲＡＭ）によって構成され、高速でデータの読み書きが行われるので、ＭＰＵ２３１は遅滞なく制御プログラムを構成する命令の読み出しを行うことができる。よって、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【０２７８】

キャラクタＲＯＭ２３４は、ＭＰＵ２３１において実行される制御プログラムや、第３図柄表示装置８１に表示される画像のデータを記憶したメモリであり、ＭＰＵ２３１とバスライン２４０を介して接続されている。ＭＰＵ２３１は、バスライン２４０を介してシステムリセット解除後にキャラクタＲＯＭ２３４に直接アクセスし、そのキャラクタＲＯＭ２３４の後述する第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶された制御プログラムを、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａへ転送する。また、バスライン２４０には画像コントローラ２３７も接続されており、画像コントローラ２３７はキャラクタＲＯＭ２３４の後述するキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に格納された画像データを、画像コントローラ２３７に接続されている常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する。

【０２７９】

このキャラクタＲＯＭ２３４は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａ、ＲＯＭコントローラ２３４ｂ、バッファＲＡＭ２３４ｃ、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄをモジュール化して構成されている。

【０２８０】

ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、キャラクタＲＯＭ２３４におけるメインの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムの大部分や第３図柄表示装置８１を駆動させるための固定値データを記憶する第２プログラム記憶エリア２３４ａ１と、第３図柄表示装置８１に表示させる画像（キャラクタ等）のデータを格納するキャラクタ記憶エリア２３４ａ２とを少なくとも有する。

【０２８１】

ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、小さな面積で大きな記憶容量が得られる特徴を有しており、キャラクタＲＯＭ２３４を容易に大容量化することができる。これにより、本パチンコ機において、例えば２ギガバイトの容量を持つＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより、第３図柄表示装置８１に表示させる画像として、多くの画像をキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に記憶させることができる。よって、遊技者の興趣をより高めるために、第３図柄表示装置８１に表示される画像を多様化、複雑化することができる。

【０２８２】

また、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、多くの画像データをキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に記憶させた状態で、更に、制御プログラムや固定値データも第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させることができる。このように、制御プログラムや固定値データを、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させることなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させることができるので、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【０２８３】
ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、キャラクタＲＯＭ２３４の動作を制御するためのコントローラであり、例えば、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７から伝達されたアドレスに基づいて、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａ等から該当するデータを読み出し、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１又は画像コントローラ２３７へ出力する。
【０２８４】
ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、その性質上、データの書き込み時にエラービット（誤ったデータが書き込まれたビット）が比較的多く発生したり、データを書き込むことができない不良データブロックが発生したりする。そこで、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出したデータに対して公知の誤り訂正を施し、また、不良データブロックを避けてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａへのデータの読み書きが行われるように公知のデータアドレスの変換を実行する。
【０２８５】
このＲＯＭコントローラ２３４ｂにより、エラービットを含むＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出されたデータに対して誤り訂正が行われるので、キャラクタＲＯＭ２３４としてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いたとしても、誤ったデータに基づいてＭＰＵ２３１が処理を行ったり、画像コントローラ２３７が各種画像を生成したりすることを抑制することができる。
【０２８６】
また、ＲＯＭコントローラ２３４ｂによってＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７は、個々のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。
【０２８７】
バッファＲＡＭ２３４ｃは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出したデータを一時的に記憶するバッファとして用いられるメモリである。ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７からバスライン２４０を介してキャラクタＲＯＭ２３４に割り振られたアドレスが指定されると、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、その指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分（例えば、２キロバイト）のデータがバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされているか否かを判断する。そして、セットされていなければ、その指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分（例えば、２キロバイト）のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａ（またはＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄ）より読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃに一旦セットする。そして、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、公知の誤り訂正処理を施した上で、指定されたアドレスに対応するデータを、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７に出力する。
【０２８８】
このバッファＲＡＭ２３４ｃは、２バンクで構成されており、１バンク当たりＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分のデータがセットできるようになっている。これにより、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、例えば、一方のバンクにデータをセットした状態のまま他方のバンクを使用して、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａのデータを外部に出力したり、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７より指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから一方のバンクに転送してセットする処理と、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７によって指定されたアドレスに対応するデータを他方のバンクから読み出してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７に対して出力する処理とを、並列して処理したりすることができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４の読み出しにおける応答性を向上させることができる。

【０２８９】
ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄは、キャラクタＲＯＭ２３４におけるサブの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを補完することを目的にそのＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａよりも極めて小容量（例えば、２キロバイト）に構成されている。このＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄには、キャラクタＲＯＭ２３４に記憶される制御プログラムのうち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されていないプログラム、具体的には、ＭＰＵ２３１においてシステムリセット解除後に最初に実行されるブートプログラムの一部を格納する第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１が少なくとも設けられている。
【０２９０】
ブートプログラムは、第３図柄表示装置８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置１１４を起動するための制御プログラムであり、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が先ずこのブートプログラムを実行する。これにより、表示制御装置１１４において各種制御が実行可能に状態とすることができる。第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１は、このブートプログラムのうち、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分（即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分）の容量の範囲で、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令（例えば、１ページの容量が２キロバイトであれば、１０２４ワード（１ワード＝２バイト）分の命令）を格納する。なお、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に格納されるブートプログラムの命令数は、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分の容量以下に収まっていればよく、表示制御装置１１４の仕様に合わせて適宜設定されるものであってもよい。
【０２９１】
ＭＰＵ２３１は、システムリセットが解除されると、ハードウェアによって命令ポインタ２３１ａの値を「００００Ｈ」に設定すると共に、バスライン２４０に対して命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「００００Ｈ」を指定するように構成されている。一方、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０にアドレス「００００Ｈ」が指定されたことを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。
【０２９２】
ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチすると、そのフェッチした命令コードに従って各種処理を実行するとともに、命令ポインタ２３１ａを１だけ加算し、命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレスをバスライン２４０に対して指定する。そして、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０によって指定されたアドレスがＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに記憶されたプログラムを指し示すアドレスである間、先にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄからバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされたプログラムの中から、対応するアドレスの命令コードをバッファＲＡＭ２３４ｃより読み出して、ＭＰＵ２３１に対して出力する。
【０２９３】
ここで、本実施形態において、制御プログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに格納するのではなく、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納するのは、次の理由による。即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、上述したように、最初の１ページ目のデータの読み出しにおいて、アドレスを指定してからデータが出力されるまでに大きな時間を要する、というＮＡＮＤ型フラッシュメモリ特有の問題がある。
【０２９４】
このようなＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに対して制御プログラムを全て格納すると、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が最初に実行すべき命令コードをフェッチするためにＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定さ

れた場合、キャラクタＲＯＭ２３４はアドレス「００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃにセットしなければならい。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｃへのセットに多大な時間を要することになるので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してからアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費する。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

【０２９５】

これに対し、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納することによって、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「０００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができ、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。

【０２９６】

さて、ブートプログラムは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム、即ち、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムを除く制御プログラムや、その制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を、所定量（例えば、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分の容量）ずつワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａやデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送するようにプログラミングされている。そして、ＭＰＵ２３１は、まず、システムリセット解除後に第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１から読み出したブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムがセットされているバッファＲＡＭ２３４ｃのバンクとは異なるバンクを使用しながら、所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、格納する。

【０２９７】

ここで、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、上述したように、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分に相当する容量で構成されているので、内部バスのアドレスが「００００Ｈ」に指定されたことを受けて第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムがバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされる場合、そのブートプログラムはバッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにのみセットされる。よって、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムをプログラム格納エリア２３３ａに転送する場合は、バッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにセットされた第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムを残したまま、他方のバンクを使用してその転送処理を実行することができる。従って、その転送処理後に、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムを再度バッファＲＡＭ２３４ｃにセットし直すといった処理が不要であるので、ブート処理に係る時間を短くすることができる。

【０２９８】

第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、第２プロ

グラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送すると、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａ内の第１の所定番地に設定するようにプログラミングされている。これにより、システムリセット解除後、ＭＰＵ２３１によって第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムが所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送されると、命令ポインタ２３１ａがプログラム格納エリア２３３ａの第１の所定番地に設定される。

【０２９９】

よって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうち所定量のプログラムがプログラム格納エリア２３３ａに格納されると、ＭＰＵ２３１は、そのプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを読み出して、各種処理を実行することができる。即ち、ＭＰＵ２３１は、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア２３３ａを有するワークＲＡＭ２３３に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行することになる。後述するように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶させた場合であっても、ＭＰＵ２３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【０３００】

ここで、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムには、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれている。一方、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに所定量だけ第２プログラム記憶エリア２３４ａ１から転送される制御プログラムの中に、その残りのブートプログラムが含まれるようにプログラミングされていると共に、プログラム格納エリア２３３ａに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを第１の所定番地として命令ポインタ２３１ａを設定するようにプログラミングされている。

【０３０１】

これにより、ＭＰＵ２３１は、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムによって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送した後、その転送した制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムを実行する。

【０３０２】

この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリア２３３ａに転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を全て第２プログラム記憶エリア２３４ａ１から所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａ内の第２の所定番地に設定する。具体的には、この第２の所定番地として、プログラム格納エリア２３３ａに格納された、ブートプログラムによるブート処理（図５３のＳ６００１参照）の終了後に実行される初期設定処理（図５３のＳ６００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。

【０３０３】

ＭＰＵ２３１は、この残りのブートプログラムを実行することによって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムや固定値データが全てプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送される。そして、ブートプログラムがＭＰＵ２３１により最後まで実行されると、命令ポインタ２３１ａが第２の所定番地に設定され、以後、ＭＰＵ２３１は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを参照することなく、プログラム格納エリア２３３ａに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。

【０３０４】
よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムをワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送することで、ＭＰＵ２３１は、読み出し速度が高速なＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭから制御プログラムを読み出して各種制御を行うことができる。従って、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。
【０３０５】
また、上述したように、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させても、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア２３３ａに転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４は、極めて小容量のＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄを追加するだけで、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ２３４のコスト増加を抑制することができる。
【０３０６】
画像コントローラ２３７は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第３図柄表示装置８１に表示させるデジタル信号プロセッサ（ＤＳＰ）である。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１から送信される後述の描画リスト（図２６参照）に基づき１フレーム分の画像を描画して、後述する第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像情報を第３図柄表示装置８１へ出力することによって、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる。画像コントローラ２３７は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、２０ミリ秒）の中で並列処理する。
【０３０７】
画像コントローラ２３７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、ＭＰＵ２３１に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と称す）を送信する。ＭＰＵ２３１は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理（図５５（ｂ）参照）を実行し、画像コントローラ２３７に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ２３７は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第３図柄表示装置８１に表示させる処理を実行する。
【０３０８】
このように、ＭＰＵ２３１は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、画像コントローラ２３７に対して描画指示を行うので、画像コントローラ２３７は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ２３１より受け取ることができる。よって、画像コントローラ２３７では、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格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。
【０３０９】
画像コントローラ２３７は、また、ＭＰＵ２３１からの転送指示や、描画リストに含まれる転送データ情報に基づいて、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する処理も実行する。

【０３１０】
なお、画像の描画は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５および通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて行われる。即ち、描画の際に必要となる画像データは、その描画が行われる前に、ＭＰＵ２３１からの指示に基づき、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される。
【０３１１】
ここで、一般的にＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、ＲＯＭの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のＲＯＭ（マスクＲＯＭやＥＥＰＲＯＭなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置１１４では、ＭＰＵ２３１が、キャラクタＲＯＭ２３４に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示するよう構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された画像データは、上書きされることなく常駐されるように制御される。
【０３１２】
これにより、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データの転送が終了した後は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。
【０３１３】
特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０または表示制御装置１１４によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。
【０３１４】
また、表示制御装置１１４は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して描画に必要な画像データを転送するように、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して指示するよう構成されている。後述するように、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。
【０３１５】
また、通常用ビデオＲＡＭ２３６にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオＲＡＭ２３５を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。
【０３１６】
画像コントローラ２３７は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ブロック分の容量である１３２キロバイトのＳＲＡＭによって構成されたバッファＲＡＭ２３７ａを有している。
【０３１７】
ＭＰＵ２３１が、転送指示や描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ２３７に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキ

ャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに転送するかを示す情報）、及び転送先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。

【０３１８】

画像コントローラ２３７は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタＲＯＭ２３４の所定アドレスから１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時に、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐ＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。

【０３１９】

これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオＲＡＭ２３５，２３６が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第３図柄表示装置８１への表示が間に合わないことを防止することができる。

【０３２０】

また、バッファＲＡＭ２３４ｃから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データへの転送は、画像コントローラ２３７によって行われるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が画像の描画処理や第３図柄表示装置８１への表示処理に未使用である期間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。

【０３２１】

常駐用ビデオＲＡＭ２３５は、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることがなく保持され続けるように用いられ、電源投入時主画像エリア２３５ａ、背面画像エリア２３５ｃ、キャラクタ図柄エリア２３５ｅ、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆが設けられているほか、電源投入時変動画像エリア２３５ｂ、第３図柄エリア２３５ｄが少なくとも設けられている。

【０３２２】

電源投入時主画像エリア２３５ａは、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが格納されるまでの間に第３図柄表示装置８１に表示する電源投入時主画像に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア２３５ｂは、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、第１入球口６４、または第２入球口６４０への入球が検出された場合に、主制御装置１１０において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像に対応する画像データを格納する領域である。

【０３２３】

ＭＰＵ２３１は、電源部２５１から電源供給が開始されたときに、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７へ転送指示を送信する（図５３のＳ６００３，Ｓ６００４参照）。

【０３２４】

ここで、図２２を参照して、電源投入時変動画像について説明する。図２２は、表示制御装置１１４が電源投入直後において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して格納すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から転送している間に、第３図柄表示装置８１にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。

【０３２５】

表示制御装置１１４は、電源投入直後に、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを、電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送すると、続いて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき残りの画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置１１４は、先に電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて、図２２（ａ）に示す電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させる。

【０３２６】

このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置１１０からの変動パターンコマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置１１４は、図２２（ｂ）に示すように、電源投入時主画像の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時変動画像と、図２２（ｃ）に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置１１０からの変動パターンコマンドや停止種別コマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドから、主制御装置１１０にて行われた抽選の結果を判断し、「特別図柄の大当たり」である場合は図２２（ｂ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させ、「特別図柄の外れ」である場合は図２２（ｃ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させる。

【０３２７】

ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送されるまで、画像コントローラ２３７に対し、電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて電源投入時主画像の描画を行うよう指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。また、遊技者等は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データが、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５への画像データの転送が完了するまで待機することができる。

【０３２８】

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、更に、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【０３２９】

また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、第１入球口６４、または第２入球口６４０に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像が描画され、図２２（ｂ）及び（ｃ）に示す画像が交互に第３図柄表示装置８１に表示されるように、ＭＰＵ２３１から画像コントローラ２３７に対して指

示される。これにより、電源投入時変動画像を用いて簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【０３３０】

また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示される段階で、すでに電源投入時変動演出画像に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐されているので、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に第１入球口６４、または第２入球口６４０に入球が検出された場合は、対応する変動演出を第３図柄表示装置８１に即座に表示させることができる。

【０３３１】

図２１に戻って、説明を続ける。背面画像エリア２３５ｃは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図２３を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。図２３は、４種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図２３（ａ）は、「砂浜ステージ」に対応する背面Ａに対して、図２３（ｂ）は、「深海ステージ」に対応する背面Ｂに対してそれぞれ示したものである。

【０３３２】

各背面Ａ，Ｂに対応する背面画像は、図２３に示すように、いずれも第３図柄表示装置８１において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタＲＯＭ２３４に用意されている。画像コントローラ２３７は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像の描画をおこなう。

【０３３３】

各背面Ａ，Ｂに用意された画像（以下、「スクロール用画像」と称す。）は、いずれも位置ａおよび位置ｃのところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置ｃから位置ｄの間の画像および位置ａから位置ａ’の間の画像は、表示領域の水平方向の幅分の画像によって構成されており、位置ｃから位置ｄの間にある画像が表示領域として第３図柄表示装置８１に表示された後に、位置ａから位置ａ’の間にある画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示させると、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【０３３４】

背面種別の変更が決定され、ステージが「砂浜ステージ」または「深海ステージ」に変更されると、ＭＰＵ２３１は、対応する背面画像のまず位置ａから位置ａ’の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像コントローラ２３７を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御し、更に、表示領域が位置ｃから位置ｄの間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置ａから位置ａ’の画像として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。よって、第３図柄表示装置８１には、位置ａ～位置ｃの間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【０３３５】

次いで、各背面画像において、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである砂浜ステージに対応する背面Ａは、図２３（ａ）に示すように、その背面Ａの全範囲、即ち、位置ａから位置ｄに対応する画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。通常、初期ステージである「砂浜ステージ」を表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される「砂浜ステージ」に対応する背面Ａの画像データを全て背

面画像エリア２３５ｃに常駐させておくことで、キャラクタＲＯＭ２３４へのデータアクセス回数を減らすことができる。よって、表示制御装置１１４にかかる処理負荷を軽減することができる。

【０３３６】

一方、「深海ステージ」に対応する背面Ｂは、図２３（ｂ）に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データだけが常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。

【０３３７】

ここで、即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにすると常駐用ビデオＲＡＭ２３５として非常に大きな容量のＲＡＭを用いなければならず、コストの増大につながるおそれがある。

【０３３８】

これに対し、本パチンコ機１０では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置ａから位置ａ’の範囲（または図２３（ａ）～（ｂ）の範囲）に固定し、その初期位置を含む位置ａから位置ｂの間の画像（または図２３（ａ）～（ｂ）の間の画像）に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納しておく構成としているので、キャラクタＲＯＭ２３４を読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、変動開始時の抽選によりステージの変更が決定された場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面Ｂの初期位置を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面Ｂについては、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。

【０３３９】

また、背面Ｂは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置ｂ’から位置ｄの画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ＲＡＭ２３６へ転送完了できるように、その位置ａから位置ｂの範囲が設定されている。これにより、位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせる間に位置ｂ’から位置ｄの画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置ｂ’から位置ｄの範囲をスクロールさせて第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０３４０】

なお、背面Ｂにおいて、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データは、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ（図２１参照）に設けられた背面画像専用のサブエリアに格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。

【０３４１】

また、背面Ｂにおいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される画像データと、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データとでは、位置ｂ’から位置ｂの間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、ＭＰＵ２３１による画像コントローラ２３７の制御により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ｂまでの画像を第３図柄表示装置８１に表示させ、次いで、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて位置ｂ’からの画像を第３図柄表示装置８１に表示させることで、第３図柄表示装置８１にスム

ーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。
【０３４２】
更に、ＭＰＵ２３１は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像データを用いて、位置ｃから位置ｄの間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御すると、次いで、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃの画像データを用いて、位置ａから位置ａ’の間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。これにより、第３図柄表示装置８１には、位置ａ～位置ｃの間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。
【０３４３】
図２１に戻って、説明を続ける。第３図柄エリア２３５ｄは、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出において使用される第３図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第３図柄エリア２３５ｄには、第３図柄である「０」から「９」の数字を付した上述の１０種類の主図柄（図７参照）に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く変動演出を開始することができる。よって、第１入球口６４、または第２入球口６４０への入球が発生してから、第１図柄表示装置３７では変動演出が開始されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。
【０３４４】
また、第３図柄エリア２３５ｄには、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄として、木箱といった後方図柄からなる主図柄や、後方図柄とかんな，風呂敷，ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄とからなる主図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データは、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示されるデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第３図柄表示装置８１に表示されると、そのデモ演出において、第３図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第３図柄表示装置８１の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機１０がデモ状態にあることを容易に認識することができる。
【０３４５】
キャラクタ図柄エリア２３５ｅは、第３図柄表示装置８１に表示される各種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、「冒険者」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア２３５ｅに常駐されることにより、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のキャラクタ図柄エリア２３５ｅに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて所定の画像を描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。
【０３４６】
エラーメッセージ画像エリア２３５ｆは、パチンコ機１０内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、例えば、遊技盤１３の裏面に取り付けられた振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置１１３によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置１１３は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置１１４に通知する。また、音声ランプ制御装置１１３により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ

制御装置１１３は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置１１４へ通知する。表示制御装置１１４では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第３図柄表示装置８１に表示させるように構成されている。

【０３４７】

ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本パチンコ機１０では、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆに、各種エラーメッセージに対応する画像データが予め常駐されているので、表示制御装置１１４は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエラーメッセージ画像エリア２３５ｆに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。

【０３４８】

通常用ビデオＲＡＭ２３６は、データが随時上書きされ更新されるように用いられるもので、画像格納エリア２３６ａ、第１フレームバッファ２３６ｂ、第２フレームバッファ２３６ｃが少なくとも設けられている。

【０３４９】

画像格納エリア２３６ａは、第３図柄表示装置８１に表示させる画像の描画に必要な画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを格納するためのエリアである。画像格納エリア２３６ａは、複数のサブエリアに分割されており、サブエリア毎に、そのサブエリアに格納される画像データの種別が予め定められている。

【０３５０】

ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアのうち、その画像データの種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示をする。これにより画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１により指示された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、バッファＲＡＭ２３７ａを介して、画像格納エリア２３６ａの指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。

【０３５１】

なお、画像データの転送指示は、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、ＭＰＵ２３１は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画リストを画像コントローラ２３７に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。

【０３５２】

第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃは、第３図柄表示装置８１に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１からの指示に従って描画した１フレーム分の画像を、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに書き込むことによって、そのフレームバッファに１フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対してその画像情報を送信することによって、第３図柄表示装置８１に、その１フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。

【０３５３】

このように、フレームバッファとして、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃの２つを設けることによって、画像コントローラ２３７は、一方のフレームバッファに描画した１フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像を読み出して、第３図柄表示装置８１にその読み出した１フレーム分の画像を表示させることができる。

【０３５４】

そして、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第３図柄表示装置８１に画像を表示させるために１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、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、ＭＰＵ２３１によって、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかが交互に入れ替えて指定される。

【０３５５】

即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【０３５６】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【０３５７】

ワークＲＡＭ２３３は、キャラクタＲＯＭ２３４に記憶された制御プログラムや固定値データを格納したり、ＭＰＵ２３１による各種制御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を一時的に記憶するためのメモリであり、ＤＲＡＭによって構成される。このワークＲＡＭ２３３は、プログラム格納エリア２３３ａ、データテーブル格納エリア２３３ｂ、簡易画像表示フラグ２３３ｃ、表示データテーブルバッファ２３３ｄ、転送データテーブルバッファ２３３ｅ、ポインタ２３３ｆ、描画リストエリア２３３ｇ、計時カウンタ２３３ｈ、格納画像データ判別フラグ２３３ｉ、描画対象バッファフラグ２３３ｊを少なくとも有している。

【０３５８】

プログラム格納エリア２３３ａは、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムを格納するためのエリアである。ＭＰＵ２３１は、システムリセットが解除されると、キャラクタＲＯＭ２３４から制御プログラムを読み出してワークＲＡＭ２３３へ転送し、このプログラム格納エリア２３３ａに格納する。そして、全ての制御プログラムをプログラム格納エリア２３３ａに格納すると、以後、ＭＰＵ２３１はプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを用いて各種制御を実行する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成

されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【０３５９】

データテーブル格納エリア２３３ｂは、主制御装置１１０からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い第３図柄表示装置８１に表示すべき表示内容を記載した表示データテーブルと、表示データテーブルにより表示される一の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データの転送データ情報ならびに転送タイミングを規定した転送データテーブルとが格納される領域である。

【０３６０】

これらのデータテーブルは、通常、キャラクタＲＯＭ２３４のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに設けられた第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に固定値データの一種として記憶されており、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって実行されるブートプログラムに従って、これらのデータテーブルがキャラクタＲＯＭ２３４からワークＲＡＭ２３３へ転送され、このデータテーブル格納エリア２３３ｂに格納される。そして、全てのデータテーブルがデータテーブル格納エリア２３３ｂに格納されると、以後、ＭＰＵ２３１は、データテーブル格納エリア２３３ｂに格納されたデータテーブルを用いて第３図柄表示装置８１の表示を制御する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、各種データテーブルを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【０３６１】

ここで、各種データテーブルの詳細について説明する。まず、表示データテーブルは、主制御装置１１０からのコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１に表示される各演出の演出態様毎に１つずつ用意されるもので、例えば、変動演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出、デモ演出に対応する表示データテーブルが用意されている。

【０３６２】

変動演出は、音声ランプ制御装置１１３からの表示用変動パターンコマンドを受信した場合に、第３図柄表示装置８１おいて開始される演出である。なお、表示用変動パターンコマンドが受信される場合には、変動演出の停止種別を示す表示用停止種別コマンドも受信される。例えば、変動演出が開始された場合に、その変動演出の停止種別が外れであれば、外れを示す停止図柄が最終的に停止表示される一方、その変動演出の停止種別が大当たりＡ、大当たりＢのいずれかであれば、それぞれの大当たり示す停止図柄が最終的に停止表示される。遊技者は、この変動演出における停止図柄を視認することで大当たり種別を認識でき、大当たり種別に応じて付与される遊技価値を容易に判断することができる。

【０３６３】

オープニング演出は、これからパチンコ機１０が特別遊技状態へ移行して、通常時には閉鎖されている特定入賞口６５ａが繰り返し開放されることを遊技者に報知するための演出であり、ラウンド演出は、これから開始されるラウンド数を遊技者に報知するための演出である。エンディング演出は、特別遊技状態の終了を遊技者に報知するための演出である。

【０３６４】

なお、デモ演出は、上述したように、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示される演出であり、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機１０において遊技が行われていな

いことを認識することができる。
【０３６５】
データテーブル格納エリア２３３ｂには、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出およびデモ演出に対応する表示データテーブルをそれぞれ１つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブルである変動表示データテーブルは、設定される変動演出パターンが３２パターンあれば、１変動演出パターンに１テーブル、合計で３２テーブルが用意される。
【０３６６】
ここで、図２４を参照して、表示データテーブルの詳細について説明する。図２４は、表示データテーブルのうち、変動表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブルは、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。
【０３６７】
描画内容には、１フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。
【０３６８】
スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき第３図柄表示装置８１上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。なお、拡大率が１００％より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が１００％未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさもよりも縮小されて表示される。
【０３６９】
回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。αブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のαブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。
【０３７０】
変動表示データテーブルでは、各アドレスに対応して規定される１フレーム分の描画内容として、１つの背面画像、９個の第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタといった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクトやキャラクタに関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、１つ又は複数規定される。
【０３７１】
ここで、背面画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動表示データテーブルでは、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「砂浜ステージ」、「深海ステージ」のいずれか）に対応する背面Ａ，Ｂのいずれかを表示させるか、背面Ａ，Ｂとは異なる背面画像を表示させるかを特

定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面Ａ，Ｂとは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。

【０３７２】

ＭＰＵ２３１は、この背面種別によって、背面Ａ，Ｂのいずれかを表示させることが特定される場合は、背面Ａ，Ｂのうち抽選により決定されたステージに対応する背面画像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。一方、背面Ａ，Ｂとは異なる背面画像を表示させることが特定される場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。

【０３７３】

なお、本実施形態では、表示データテーブルにおいて、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。

【０３７４】

また、位置情報は、この表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示用データベースに基づき画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。

【０３７５】

更に、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示用データベースに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。

【０３７６】

第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）は、表示すべき第３図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第３図柄に付された数字の差分を表す情報である。第３図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【０３７７】

一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。

【０３７８】

なお、各第３図柄には固有の数字が付されているので、１つ前の変動演出における変動

図柄や、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その第３図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各第３図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき第３図柄を特定することができる。

【０３７９】

また、図柄オフセット情報において、１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、第３図柄が高速に変動表示されている時間となるように設定されている。第３図柄が高速に変動表示されている間は、その第３図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、図柄オフセット情報を１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、第３図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。

【０３８０】

表示データテーブルの先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図２４の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。

【０３８１】

ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納すると共に、ポインタ２３３ｆを初期化する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度にポインタ２３３ｆを１加算し、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図２６参照）を作成する。この描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｆの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【０３８２】

このように、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、ＭＰＵ２３１により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができる。

【０３８３】

ここで、従来のパチンコ機のように、第３図柄表示装置８１に表示させる演出画像を変更する度にＭＰＵ２３１で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置１１４における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。これに対し、本パチンコ機１０では、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができるので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０３８４】
また、このように各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、１フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機１０では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出が決定されるためである。これに対し、パチンコ機といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出態様に対応する表示データテーブルを持たせることはできない。このように、各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、１フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機１０が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づき予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。
【０３８５】
次いで、図２５を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図２５は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。
【０３８６】
なお、表示データテーブルに規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていれば、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルは用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア２３３ｂの容量増大を抑制することができる。
【０３８７】
転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称す）の転送データ情報が記載されている（図２５のアドレス「０００１Ｈ」及び「００９７Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブルでは、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。
【０３８８】
一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図２５のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。
【０３８９】
転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。
【０３９０】
なお、転送データテーブルの先頭アドレスである「００００Ｈ」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、転送データテーブルの最終アドレス（図２５の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対し

て、その転送データテーブルで規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。

【０３９１】

ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納する。そして、ポインタ２３３ｆの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図２６参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【０３９２】

例えば、図２５の例では、ポインタ２３３ｆが「０００１Ｈ」や「００９７Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブルに基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。一方、ポインタ２３３ｆが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブルのアドレス「０００２Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。

【０３９３】

そして、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。

【０３９４】

ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。そして、その画像格納エリア２３６ａに格納された画像データを用いて、表示データテーブルに基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。

【０３９５】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【０３９６】

また、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用

変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定されるので、その表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【０３９７】

また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【０３９８】

また、転送データテーブルは、表示データテーブルと同様のデータ構造を有し、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されているので、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルに基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６へ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができるので、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０３９９】

簡易画像表示フラグ２３３ｃは、第３図柄表示装置８１に、図２２（ａ）～（ｃ）に示す電源投入時画像（電源投入時主画像および電源投入時変動画像）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭの電源投入時主画像エリア２３５ａ又は電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された後に、ＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理（図５３参照）の中でオンに設定される（図５３のＳ６００５参照）。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された段階で、第３図柄表示装置８１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図６４（ｂ）のＳ７６０５参照）。

【０４００】

この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号を検出する毎にＭＰＵ２３１によって実行されるＶ割込処理の中で参照され（図５５（ｂ）のＳ６３０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、電源投入時画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図５５（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図５５（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図５６～図６０参照）および表示設定処理（図６１～図６３参照）が実行される。

【０４０１】

また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、Ｖ割込処理の中でＭＰＵ２３１により実行される転送設定処理の中で参照され（図６４（ａ）のＳ７５０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送する常駐画像転送設定処理（図６４（ｂ）参照）を実行し、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する通常画像転送設定処理（図６５参照

）を実行する。
【０４０２】
表示データテーブルバッファ２３３ｄは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に応じて第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、その音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に基づいて、第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから選定して、その選定された表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図２６参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。
【０４０３】
ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図２６参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルに対応する演出が表示される。
【０４０４】
転送データテーブルバッファ２３３ｅは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから選定して、その選定された転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納する。なお、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納される表示データテーブルにおいて用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されている場合は、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが用意されていないので、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。
【０４０５】
そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Ｎｕｌｌデータが記載されていなければ）、１フレーム毎に生成される画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図２６参照）に、その転送データ情報を追加する。
【０４０６】
これにより、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納

エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【０４０７】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【０４０８】

ポインタ２３３ｆは、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに表示データテーブルが格納されるのに合わせて、ポインタ２３３ｆを一旦０に初期化する。そして、画像コントローラ２３７から１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒ごとに送信されるＶ割込信号に基づいてＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の表示設定処理（図５５（ｂ）のＳ６３０３参照）の中で、ポインタ更新処理（図６１のＳ７２０５参照）が実行され、ポインタ２３３ｆの値が１ずつ加算される。

【０４０９】

ＭＰＵ２３１は、このようなポインタ２３３ｆの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図２６参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【０４１０】

これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が第３図柄表示装置８１に表示される。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納する表示データテーブルを変更するだけで、容易に第３図柄表示装置８１に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置３４１の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【０４１１】

また、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルが格納されている場合は、その転送データテーブルに基づいて、対応する表示データテーブルによって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【０４１２】

描画リストエリア２３３ｇは、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブル、及び、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテ

ーブルに基づいて生成される、１フレーム分の画像の描画を画像コントローラ２３７に指示する描画リストを格納するためのエリアである。

【０４１３】

ここで、図２６を参照して、描画リストの詳細について説明する。図２６は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図２６に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）といったスプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

【０４１４】

各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）を示す情報と、そのアドレスとが記述されており、画像コントローラ２３７は、そのＲＡＭ種別およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれており、画像コントローラ２３７は、各種ビデオＲＡＭより読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、αブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ２３７によって、描画対象バッファフラグ２３３ｊで指定される第１フレームバッファ２３６ｂ又は第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかに展開される。

【０４１５】

ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、保留球数図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、１フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

【０４１６】

ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレスとは、表示データテーブルに規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエリア、又は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【０４１７】

また、ＭＰＵ２３１は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報）について、表示データテーブルに規定されるそれらの情報をそのままコピーする。

【０４１８】

また、ＭＰＵ２３１は、描画リストを生成するにあたり、１フレーム分の画像の中で、

最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。

【０４１９】

画像コントローラ２３７では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができるのである。

【０４２０】

また、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆによって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタＲＯＭ２３４における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアの格納先先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。画像コントローラ２３７は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタＲＯＭ２３４の所定の領域（格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。

【０４２１】

計時カウンタ２３３ｈは、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより第３図柄表示装置８１にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに一の表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに基づいて表示される演出の演出時間を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、２０ミリ秒）で割った値である。

【０４２２】

そして、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図５５（ｂ）参照）の表示設定処理が実行される度に、計時カウンタ２３３ｈが１ずつ減算される（図６１のＳ７２０７参照）。その結果、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

【０４２３】

格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。

【０４２４】

この格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図５３のＳ６００２参照）によって生成される。ここで生成される格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア２３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。

【０４２５】

そして、格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、ＭＰＵ２３１により実行される通常画像転送設定処理（図６５参照）の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された一のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

【０４２６】

また、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する際に、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを判断する（図６５のＳ７７１３参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図６５のＳ７７１４参照）、画像コントローラ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【０４２７】

描画対象バッファフラグ２３３ｊは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃ）の中から、画像コントローラ２３７によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称す）を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は描画対象バッファとして第１フレームバッファ２３６ｂを指定し、１である場合は第２フレームバッファ２３６ｃを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ２３７に送信される（図６６のＳ７８０２参照）。

【０４２８】

これにより、画像コントローラ２３７は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ２３７は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対して、その画像情報を転送することで、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる表示処理を実行する。

【０４２９】

描画対象バッファフラグ２３３ｊは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ２３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ２３３ｊの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の描画処理（図５５（ｂ）のＳ６３０６参照）が実行される度に行われる。

【０４３０】

即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１

フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【０４３１】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【０４３２】

＜第１実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図２７～図４３のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。

【０４３３】

図２７は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【０４３４】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では３９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では３９９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【０４３５】

更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３及び第２当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ１０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３及び第２当たり乱数カウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施形態ではそれぞれ、３９９，９９，９９，２３９）に達した際、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、ＲＡＭ２０３の該当するバッ

ファ領域に格納する。
【０４３６】
次に、第１図柄表示装置３７において表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行し（Ｓ１０４）、次いで、第１入球口６４、または第２入球口６４０への入賞（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０５）。尚、特別図柄変動処理、及び、始動入賞処理の詳細については、図２８～図３０を参照して後述する。
【０４３７】
始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置８３において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０６）、スルーゲート６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０７）。尚、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図３２および図３３を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ１０８）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１０９）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。
【０４３８】
次に、図２８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｓ１０４）について説明する。図２８は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）は、タイマ割込処理（図２７参照）の中で実行され、第１図柄表示装置３７において行う特別図柄（第１図柄）の変動表示や、第３図柄表示装置８１において行う第３図柄の変動表示などを制御するための処理である。
【０４３９】
この特別図柄変動処理では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中、又は小当たり中であるか否かを判定する（Ｓ２０１）。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｒ、および小当たり中フラグ２０３ｓのいずれかがオンであるかを判定する。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。
【０４４０】
Ｓ２０１の処理において、特別図柄の大当たり中でも、小当たり中でもないと判定した場合は（Ｓ２０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ２０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｓ２０２：Ｎｏ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（第２特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｓ２０３）。次に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０よりも大きいか否かを判別する（Ｓ２０４）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ２０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ２０５）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２０６）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３６参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。
【０４４１】
Ｓ２１１の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０７）。Ｓ２０７の処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデ

ータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、Ｓ２１３の処理へ移行する。

【０４４２】

一方、Ｓ２０４の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０である場合は（Ｓ２０４：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ１）を取得し（Ｓ２０８）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０よりも大きいか否かを判別する（Ｓ２０９）。

【０４４３】

Ｓ２０９の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｓ２０９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２０９の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０でない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｓ２０９：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ２１０）、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２１１）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３６参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂに格納する。

【０４４４】

Ｓ２１１の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されたデータを、Ｓ２０７の処理と同一の手法によりシフトして（Ｓ２０９）、処理をＳ２１３へと移行する。Ｓ２０７、またはＳ２１２の処理後に実行されるＳ２１３の処理では、第１図柄表示装置３７において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ２１３）、本処理を終了する。なお、この特別図柄変動開始処理の詳細については、図２９を参照して後述する。

【０４４５】

Ｓ２０２の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であれば（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、変動時間カウンタ２０３ｑの値を１減算することにより更新し（Ｓ２１４）、更新後の変動時間カウンタ２０３ｑの値に基づいて第１図柄表示装置３７において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ２１５）。即ち、Ｓ２１４の処理で更新された変動時間カウンタ２０３ｑの値が０になったか否かを判別する。第１図柄表示装置３７において実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この変動時間が経過していなければ（Ｓ２１５：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様を更新し（Ｓ２１６）、本処理を終了する。

【０４４６】

一方、Ｓ２１５の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ２１５：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ２１７）。停止図柄の設定は、図２９を参照して後述する特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３）によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たりＡ～Ｆのいずれかが決定される。

【０４４７】

尚、本実施形態では、大当たりＡになる場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＢになる場合には赤色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＣとなる場合には、緑色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＤとなる場合には、青色のＬＥＤと緑色のＬＥＤを点灯させる。また、外れである場合には赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【０４４８】

Ｓ２１６の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｓ２１８）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ２１８：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｇをオフに設定し（Ｓ２１９）、特別図柄の大当たりの開始を設定して（Ｓ２２０）、Ｓ２２１の処理へと移行する。Ｓ２１９の処理によって、特別図柄の大当たりの開始が設定されると、メイン処理（図３６参照）の大当たり制御処理（Ｓ１００４）が実行された場合に、Ｓ１１０１：Ｙｅｓへ分岐して、オープニングコマンドが設定される（Ｓ１１０２）。その結果、第３図柄表示装置８１において、大当たり演出が開始される。

【０４４９】

Ｓ２１８の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば（Ｓ２１８：Ｎｏ）、Ｓ２１９，Ｓ２２０の処理をスキップして、処理をＳ２２１へと移行する。

【０４５０】

ここで設定された状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３６参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、状態コマンドに含まれる遊技状態を取得する。これにより、音声ランプ制御装置１１３の把握する状態を、実際のパチンコ機１０の状態に一致させることができる。

【０４５１】

次に、図２９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３）について説明する。図２９は、特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３）を示したフローチャートである。この特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３）は、タイマ割込処理（図２７参照）の特別図柄変動処理（図２８参照）の中で実行される処理であり、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａおよび第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、「特別図柄の大当たり」又は「特別図柄の外れ」の抽選（当否判定）を行うと共に、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の演出パターン（変動パターン）を決定するための処理である。

【０４５２】

特別図柄変動開始処理では、まず、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、または第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアに格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、及び、停止種別選択カウンタＣ３の各値を取得する（Ｓ３０１）。

【０４５３】

次に、確変フラグ２０３ｇを読み出して、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であるかを判定する（Ｓ３０２）。このＳ３０２の処理では、確変フラグ２０３ｇがオンならば特別図柄の確変状態であると判定し、確変フラグ２０３ｇがオフであれば、特別図柄の低確率状態（確変状態でない）と判定する。Ｓ３０２の処理において、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であると判定した場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、Ｓ３０１の処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブルとに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ３０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値を、高確率時用の第１当たり乱数テーブル（図１３（

ｂ）参照）と比較する。上述したように、特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、「０～３９」の４０個が設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、これらの当たりとなる乱数値とが一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、Ｓ３０５の処理へ移行する。

【０４５４】

一方、Ｓ３０２の処理において、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態でない（特別図柄の低確率状態である）と判定した場合は（Ｓ３０２：Ｎｏ）、Ｓ３０１の処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、低確率時用の第１当たり乱数テーブル（図１３（ｂ）参照）とに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ３０４）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブルとを比較する。第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、当たりとなる乱数値（即ち、「０～３９」）と一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、Ｓ３０５の処理へ移行する。

【０４５５】

そして、Ｓ３０３またはＳ３０４の処理によって取得した特別図柄の抽選結果が、特別図柄の大当たりであるかを判定し（Ｓ３０５）、特別図柄の大当たりであると判定された場合には（Ｓ３０５：Ｙｅｓ）、Ｓ３０１の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ３０６）。より具体的には、Ｓ３０１の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図１４（ａ）参照）とを比較し、大当たり種別が何であるかを判定する。上述したように、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９」の範囲にあれば、大当たりＡ（１６ラウンド確変大当たり）であると判定し、「１０～８９」の範囲にあれば、大当たりＢ（５ラウンド確変大当たり）であると判定し、「９０～９９」の範囲にあれば、大当たりＣ（２ラウンド確変大当たり）であると判定する（図１４（ａ）参照）。一方、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲にあれば、大当たりＤ（１６ラウンド確変大当たり）であると判定し、「５～４９」の範囲にあれば、大当たりＥ（７ラウンド通常大当たり）であると判定し、「５０～９９」の範囲にあれば、大当たりＦ（６ラウンド通常大当たり）であると判定する（図１４（ａ）参照）。

【０４５６】

このＳ３０６の処理では、判定された大当たり種別（大当たりＡ～Ｆ）に応じて、第１図柄表示装置３７の表示態様（ＬＥＤ３７ａの点灯状態）が設定される。また、大当たり種別に対応した停止図柄を、第３図柄表示装置８１において停止表示させるべく、大当たり種別（大当たりＡ～Ｆ）が停止種別として設定される。

【０４５７】

次に、大当たり時の変動パターンを決定する（Ｓ３０７）。Ｓ３０７の処理で変動パターンが設定されると、第１図柄表示装置３７における変動演出の変動時間（表示時間）が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において大当たり図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。このとき、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、変動パターンテーブル２０２ｄ（図１３（ａ）参照）とを比較し、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターン（変動時間）を決定する。

【０４５８】

一方、Ｓ３０５の処理において、特別図柄の外れ（小当たり含む）であると判定された場合には（Ｓ３０５：Ｎｏ）、外れ時の表示態様を設定する（Ｓ３０８）。Ｓ３０８の処理では、第１図柄表示装置３７の表示態様を外れ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、実行エリアに格納されている停止種別選択カウンタＣ３の値に基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる停止種別として、前後外れリーチであるか、前後外れ以外リーチであるか、完全外れであるかを設定する。

【０４５９】

ここでは、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であれば、Ｓ３０１の処理で取得した停止種別選択カウンタＣ３の値と、高確率時用の停止種別選択テーブルに格納されている乱数値とを比較して、停止種別を設定する。具体的には、停止種別選択カウンタＣ３の値が「０～８９」の範囲にあれば、完全外れを設定し、「９０～９７」の範囲にあれば前後外れ以外リーチを設定し、「９８，９９」であれば前後外れリーチを設定する。一方、パチンコ機１０が特別図柄の通常状態であれば、停止種別選択カウンタＣ３の値と、低確率時用の停止種別選択テーブルに格納されている乱数値とを比較して、停止種別を設定する。具体的には、停止種別選択カウンタＣ３の値が「０～７９」の範囲にあれば、完全外れを設定し、「８０～９７」の範囲にあれば前後外れ以外リーチを設定し、「９８，９９」であれば前後外れリーチを設定する。

【０４６０】

次に、外れ時の変動パターンを決定する（Ｓ３０９）。ここでは、第１図柄表示装置３７の表示時間が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において外れ図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。このとき、Ｓ３０７の処理と同様に、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、変動パターンテーブル２０２ｄとを比較し、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターン（変動時間）を決定する。

【０４６１】

Ｓ３０７の処理またはＳ３０９の処理が終わると、次に、Ｓ３０７の処理またはＳ３０９の処理で決定した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知するための変動パターンコマンドを設定する（Ｓ３１０）。次いで、今回の変動パターンの変動時間に対応するカウンタ値を、変動時間カウンタ２０３ｑに設定する（Ｓ３１１）。そして、Ｓ３０６又はＳ３０８の処理で設定された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定する（Ｓ３１２）。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、メイン処理（図３６参照）のＳ１００１の処理で、音声ランプ制御装置１１３に送信される。Ｓ３１２の処理が終わると、特別図柄変動処理へ戻る。

【０４６２】

次に、図３０のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される始動入賞処理（Ｓ１０５）を説明する。図３０は、この始動入賞処理（Ｓ１０５）を示すフローチャートである。この始動入賞処理（Ｓ１０５）は、タイマ割込処理（図２７参照）の中で実行され、第１入球口６４、および第２入球口６４０への入賞（始動入賞）の有無を判断し、始動入賞があった場合に、各種カウンタが示す値の保留処理を実行するための処理である。

【０４６３】

始動入賞処理が実行されると、まず、球が第１入球口６４に球が入賞（始動入賞）したか否かを判定する（Ｓ４０１）。ここでは、第１入球口６４への入球を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が第１入球口６４に入賞したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）を取得する（Ｓ４０２）。そして、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）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（Ｓ４０３）。

【０４６４】

そして、球が第１入球口６４への入賞がないか（Ｓ４０１：Ｎｏ）、或いは、球が第１入球口６４への入賞があっても第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が４未満でなければ（Ｓ４０３：Ｎｏ）、処理をＳ４０７へと移行する。一方、第１入球口６４への入賞があり（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、且つ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が４未満であれば（Ｓ４０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１加算する（Ｓ４０４）。そして、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ４０５）。

【０４６５】
ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３６参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂに格納する。
【０４６６】
Ｓ４０５の処理により保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理のＳ１０３で更新した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納して（Ｓ４０６）、処理をＳ４０７へと移行する。尚、Ｓ４０６の処理では、第１特別図柄保留球カウンタ２０３ｄの値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。
【０４６７】
Ｓ４０７の処理では、球が第２入球口６４０に入賞（始動入賞）したか否かを判定する（Ｓ４０７）。本処理でも、Ｓ４０１の処理と同様に、第２入球口６４０への入球を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が第２入球口６４０に入賞したと判別されると（Ｓ４０７：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ２）を取得し（Ｓ４０８）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）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（Ｓ４０９）。
【０４６８】
そして、第２入球口６４０への入賞がないか（Ｓ４０７：Ｎｏ）、或いは、第２入球口６４０への入賞があっても第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が４未満でない（即ち、４である）と判定した場合は（Ｓ４０９：Ｎｏ）、処理をＳ４１３へと移行する。一方、第２入球口６４０への入賞があり（Ｓ４０７：Ｙｅｓ）、且つ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が４未満であれば（Ｓ４０９：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）に１を加算する（Ｓ４１０）。そして、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ４１１）。
【０４６９】
ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３６参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。
【０４７０】
Ｓ４１１の処理により保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理のＳ１０３の処理で更新した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を、ＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納し（Ｓ４１２）、Ｓ４１３の処理へ移行する。尚、Ｓ４１２の処理では、Ｓ４０６の処理と同様に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｅの値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【０４７１】
Ｓ４１３の処理では、始動入賞に基づいて取得した各種カウンタ値から当否を先読みするための先読み処理を実行して（Ｓ４１３）、本処理を終了する。この先読み処理の詳細について、図３１を参照して説明する。
【０４７２】
図３１は、先読み処理（Ｓ４１３）を示すフローチャートである。この先読み処理（Ｓ４１３）では、まず、今回の始動入賞処理（図３０参照）において第１入球口６４、または第２入球口６４０に対する新たな入球を検出していたか否かを判別し（Ｓ５０１）、新たな入球を検出していなければ（Ｓ５０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【０４７３】
一方、Ｓ５０１の処理において、新たな入球を検出していたと判別した場合は（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、次に、検出した入球に対応する保留球数が上限値（即ち、４）であるか否かを判別し（Ｓ５０２）、上限値であると判別した場合は（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ５０２の処理において、保留球数が上限値未満であると判別した場合は（Ｓ５０２：Ｎｏ）、当該入球に基づく変動表示を開始するタイミングが特別図柄の確変状態であるか否かを判別する（Ｓ５０３）。このＳ５０３の処理では、現在の遊技状態と、今回の入球以前に保留された保留球の先読み結果とに応じて、確変状態であるか否かを判別している。具体的には、保留球の中に大当たりが含まれていなければ、現在の遊技状態と、今回検出した入球に基づく変動表示を開始するタイミングとが一致するので、現在の遊技状態が確変状態であると判別する。また、保留球の中に大当たりが含まれている場合は、大当たりの種別に応じて遊技状態が変更される可能性がある。具体的には、確変大当たりが保留されている場合は当該大当たり後に確変状態へと移行し、通常大当たりが保留されている場合は、当該大当たり後に通常状態へと移行する。これらを加味して、今回検出した入球に基づく変動表示の開始タイミングが確変状態であるか否かを判別する。
【０４７４】
Ｓ５０３の処理において、今回検出した入球に基づく変動の開始時が特別図柄の確変状態であると判別した場合は（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、入球を検出した入球口の種別と、高確率時用の第１当たり乱数テーブルとに基づいて、今回の入球に基づく抽選結果を取得し（Ｓ５０４）、処理をＳ５０６へと移行する。一方、変動開始時が特別図柄の低確率状態であると判別した場合は（Ｓ５０３：Ｎｏ）、入球を検出した入球口の種別と、低確率時用の第１当たり乱数テーブルとに基づいて、今回の入球に基づく抽選結果を取得し（Ｓ５０５）、処理をＳ５０６へと移行する。
【０４７５】
Ｓ５０４、またはＳ５０５の処理後に実行されるＳ５０６の処理では、今回の入球を検出した入球口の種別と、Ｓ５０４、またはＳ５０５の処理で取得した抽選結果とに基づいて入賞情報コマンドを設定し（Ｓ５０６）、本処理を終了する。ここで設定された入賞情報コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３６参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、入賞情報コマンドを受信すると、その入賞情報コマンドにより通知された入球口の種別、および抽選結果を入賞情報格納エリア２２３ａに格納する。
【０４７６】
次に、図３２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通図柄変動処理（Ｓ１０６）について説明する。図３２は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）を示すフローチャートである。この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）は、タイマ割込処理（図２７参照）の中で実行され、第２図柄表示装置８３において行う普通図柄（第２図柄）の変動表示や、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａの開放時間などを制御するための処理である。
【０４７７】

この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるか否かを判定する（Ｓ６０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされている最中と、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａの開閉制御がなされている最中とが含まれる。判定の結果、普通図柄（第２図柄）の当たり中であれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【０４７８】

一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でなければ（Ｓ６０１：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ６０２）、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中でなければ（Ｓ６０２：Ｎｏ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（Ｓ６０３）。次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が０よりも大きいか否かを判別し（Ｓ６０４）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が０であれば（Ｓ６０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が０でなければ（Ｓ６０４：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ６０５）。

【０４７９】

次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納されたデータをシフトする（Ｓ６０６）。Ｓ６０６の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの実行エリアに格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ６０７）。

【０４８０】

次に、普通図柄の時短状態であるか否かを判定する（Ｓ６０８）。なお、上述した通り、本実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の確変状態となる期間と、普通図柄の時短状態となる期間とが一致する。よって、Ｓ６０８の処理では、ＲＡＭ２０３の確変フラグ２０３ｇがオンであれば普通図柄の時短状態であると判定し、オフであれば、普通図柄の通常状態であると判定する。

【０４８１】

Ｓ６０８の処理において、普通図柄の時短状態であると判定した場合は（Ｓ６０８：Ｙｅｓ）、Ｓ６０７の処理で取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルと基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ６０９）。具体的には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルに格納されている乱数値と比較する。上述したように、第２当たり種別カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「０～４，２０５～２３９」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する（図１４（ｂ）参照）。

【０４８２】

Ｓ６０８の処理において、普通図柄の時短状態でないと判定した場合は（Ｓ６０８：Ｎｏ）、Ｓ６１０の処理へ移行する。Ｓ６１０の処理では、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり中であるか、又は、パチンコ機１０が普通図柄の通常状態であるので、Ｓ６０７の処理で取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルとに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ６１０）。具体的には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルに格納されている乱数値と比較する。上述したように、第２当たり種別カウンタＣ４の値が「５～２８」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、０～４，２９～２３９」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する（図１４（ｂ）参照）。

【０４８３】

次に、Ｓ６０９またはＳ６１０の処理によって取得した普通図柄の抽選結果が、普通図柄の当たりであるかを判定し（Ｓ６１１）、普通図柄の当たりであると判定した場合には（Ｓ６１１：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様を設定する（Ｓ６１２）。このＳ６１２の処理では、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されるように設定する。

【０４８４】

そして、普通図柄の時短状態であるか（確変フラグ２０３ｇがオンであるか）を判定し（Ｓ６１４）、普通図柄の時短状態であれば（Ｓ６１４：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３における変動表示の変動時間を３秒間に設定して（Ｓ６１５）、本処理を終了する。一方、普通図柄の時短状態でない（即ち、確変フラグ２０３ｇがオフである）と判定した場合は（Ｓ６１４：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３における変動表示の変動時間を３０秒間に設定して（Ｓ６１６）、本処理を終了する。

【０４８５】

また、Ｓ６０２の処理において、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中であれば（Ｓ６０２：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６１７）。尚、ここでの変動時間は、第２図柄表示装置８３において変動表示が開始される前に、Ｓ６１５の処理またはＳ６１６の処理によって予め設定された時間である。

【０４８６】

Ｓ６１７の処理において、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ６１７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ６１７の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ６１７：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ６１８）。Ｓ６１８の処理では、普通図柄の抽選が当たりとなって、Ｓ６１２の処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄としての「○」図柄が、第２図柄表示装置８３において停止表示（点灯表示）されるように設定される。一方、普通図柄の抽選が外れとなって、Ｓ６１３の処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄としての「×」図柄が、第２図柄表示装置８３において停止表示（点灯表示）されるように設定される。Ｓ６１８の処理により、停止表示が設定されると、次にメイン処理（図６２参照）の第２図柄表示更新処理（Ｓ１００７参照）が実行された場合に、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ６１３の処理またはＳ６１８の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。

【０４８７】

次に、第２図柄表示装置８３において実行中の変動表示が開始されたときに、普通図柄変動処理によって行われた普通図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、普通図柄の当たりであるかを判定する（Ｓ６１９）。今回の抽選結果が普通図柄の当たりであれば（Ｓ６１９：Ｙｅｓ）、次いで、普通図柄の時短状態中であるか（即ち、確変フラグ２０３ｇがオンであるか）を判別し（Ｓ６２０）、時短状態中でなければ（Ｓ６２０：Ｎｏ）、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａの開放時間、および開放回数を「０．２秒間×１回」に設定して（Ｓ６２１）、処理をＳ５２３へと移行する。一方、Ｓ６２０の処理において、普通図柄の時短中ではあると判別した場合は（Ｓ６２０：Ｙｅｓ）、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａの開放時間、および開放回数を「１秒間×２回」に設定して（Ｓ６２２）、処理をＳ６２３へと移行する。

【０４８８】

Ｓ６２３の処理では、Ｓ６２１、またはＳ６２２の処理で決定された開放時間、および開放回数の開閉制御開始を設定し（Ｓ６２３）、本処理を終了する。Ｓ６２３の処理によって、電動役物６４ａの開閉制御開始が設定されると、次にメイン処理（図３６参照）の電動役物開閉処理（Ｓ１００５参照）が実行された場合に、電動役物６４ａの開閉制御が開始され、Ｓ６２１の処理またはＳ６２２の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで電動役物６４ａの開閉制御が継続される。一方、Ｓ６１９の処理において、

今回の抽選結果が普通図柄の外れであれば（Ｓ６１９：Ｎｏ）、Ｓ６２０～Ｓ６２３の各処理をスキップして、本処理を終了する。

【０４８９】

次に、図３３のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）を説明する。図３３は、このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）を示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）は、タイマ割込処理（図２７参照）の中で実行され、普通入球口（スルーゲート）６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し保留するための処理である。

【０４９０】

スルーゲート通過処理では、まず、球が普通入球口６７を通過したか否かを判定する（Ｓ７０１）。ここでは、普通入球口６７における球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通入球口６７を通過したと判定されると（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（Ｓ７０２）。そして、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）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（Ｓ７０３）。

【０４９１】

球が普通入球口６７を通過していないか（Ｓ７０１：Ｎｏ）、或いは、球が普通入球口６７を通過していても普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４未満でなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、球が普通入球口６７を通過し（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、且つ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４未満であれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を１加算する（Ｓ７０４）。そして、上述したタイマ割込処理のＳ１０３で更新した第２当たり乱数カウンタＣ４の値を、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納して（Ｓ７０５）、本処理を終了する。尚、Ｓ７０５の処理では、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【０４９２】

図３４は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ８０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【０４９３】

なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出発射制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【０４９４】

次に、図３５を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図３５は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ９０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側

の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では１秒）を実行する（Ｓ９０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ９０３）。

【０４９５】

その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ９０４）、オンされていれば（Ｓ９０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ９１４へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ９０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ９０５）、記憶されていなければ（Ｓ９０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ９１４へ移行する。

【０４９６】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ９０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ９０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ９０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ９１４へ移行する。なお、図３６のＳ１０１５の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【０４９７】

Ｓ９１４の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ９１４）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ９１５，Ｓ９１６）を実行する。

【０４９８】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ９１５，Ｓ９１６）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ９１５，Ｓ９１６）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ９１５，Ｓ９１６）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ９１５）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ９１６）。Ｓ９１６の処理が終了した後は、処理をＳ９１０へと移行する。

【０４９９】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ９０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ９０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ９０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ９０８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ９０９）、Ｓ９１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

【０５００】

Ｓ９１０の処理では、演出許可コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信し、音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４に対して各種演出の実行を許可する。Ｓ９１０の処理が終了した後は、確変フラグ２０３ｇを読み出して（Ｓ９１１）、読み出した確変フラグ２０３ｇの状態に基づいて状態コマンドを設定する。この状態コマンドは、音

声ランプ制御装置１１３に対して現在の遊技状態を通知するためのコマンドである。Ｓ９１２の処理が終了した後は、割込みを許可して（Ｓ９１１）、後述するメイン処理に移行する。

【０５０１】

次に、図３６を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図３６は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、４ｍ秒周期の定期処理としてＳ１００１～Ｓ１００８の各処理が実行され、その残余時間でＳ１００９，Ｓ１０１０のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【０５０２】

メイン処理においては、まず、タイマ割込処理（図２７参照）の実行中に、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、タイマ割込処理（図２７参照）におけるＳ１０１のスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図２８参照）や始動入賞処理（図３０参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。また、始動入賞処理で設定された入賞情報コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。また、遊技状態が変更された場合に、その遊技状態の変更を通知するための状態コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理により、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動表示に必要な変動パターンコマンド、停止種別コマンド等を音声ランプ制御装置１１３に送信する。また、大当たり制御処理（図３７参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。

【０５０３】

次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１００２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【０５０４】

変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１００３）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たり演出の実行や、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａを開放又は閉鎖するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１００４）。大当たり制御処理では、大当たりのラウンド毎に特定入賞口６５ａを開放し、最大開放時間が経過したか、又は球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると特定入賞口６５ａを閉鎖する。ここで、本実施形態では、大当たり制御処理（Ｓ１００４）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。この大当たり制御処理（Ｓ１００４）の詳細については、図３７を参照して後述する。

【０５０５】

Ｓ１００４の処理が終了すると、次に、小当たり状態である場合に、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａを開放又は閉鎖するための小当たり制御処理を実行する（Ｓ１００５）。小当たり制御処理では、小当たりの開始時に特定入賞口６５ａを開放し、小当たりの開放期間中に最大開放時間が経過したか、又は球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると特定入賞口６５ａを閉鎖する。ここで、本実施形態では、小当たり制御処理（Ｓ１００５）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。この小当たり制御処理（Ｓ１００５）の詳細については、図４２を参照して後述する。

【０５０６】

Ｓ１００５の処理が終了すると、次に、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１００６）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図３２参照）のＳ５２３の処理によって電動役物６４ａの開閉制御開始が設定された場合に、電動役物６４ａの開閉制御を開始する。尚、この電動役物６４ａの開閉制御は、普通図柄変動処理（図３２参照）におけるＳ５２１の処理またはＳ５２２の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで継続される。

【０５０７】

次に、第１図柄表示装置３７の表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１００７）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理（図２９参照）のＳ３０７の処理またはＳ３０９の処理によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７において開始する。本実施形態では、第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。

【０５０８】

なお、メイン処理は４ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。

【０５０９】

また、第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理（図２９参照）のＳ３０７の処理またはＳ３０９の処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７において実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動開始処理（図２９参照）のＳ３０６の処理またはＳ３０８の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第１図柄）を第１図柄表示装置３７に停止表示（点灯表示）する。

【０５１０】

次に、第２図柄表示装置８３の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１００８）。第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動開始処理（図３２参照）のＳ５１５の処理またはＳ５１６の処理によって普通図柄（第２図柄）の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置８３において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置８３では、普通図柄（第２図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（図３２参照）のＳ５１８の処理によって第２図柄表示装置８３の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置８３において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動開始処理（図３２参照）のＳ５１２の処理またはＳ５１３の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）する。

【０５１１】

その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１００９：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では４ミリ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１０１０）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１０１０：Ｙｅｓ）、処理をＳ１００１へ移行し、上述したＳ１００１以降の各処理を繰り返し実行する。

【０５１２】

一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間（４ミリ秒）が経過していなければ（

Ｓ１０１０：Ｎｏ）、所定時間に至るまでの間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１０１１，Ｓ１０１２）。

【０５１３】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１０１１）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では共に３９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１００２の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１０１２）。

【０５１４】

ここで、Ｓ１００１～Ｓ１００８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、次のメイン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。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。

【０５１５】

また、Ｓ１００９の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１００９：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図３４のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１０１３以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１０１３）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１０１４）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１０１５）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１０１６）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【０５１６】

なお、Ｓ１００９の処理は、Ｓ１００１～Ｓ１００８で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１０１１とＳ１０１２の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１００１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ９０１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（図３５のＳ９０１参照）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１００１の処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【０５１７】

次に、図３７のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（Ｓ１００４）を説明する。図３７は、この大当たり制御処理（Ｓ１００４）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１００４）は、メイン処理（図３６参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態

である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口６５ａを開放又は閉鎖するための処理である。

【０５１８】

大当たり制御処理（図３７参照）では、まず、特別図柄の大当たりが開始されるかを判定する（Ｓ１１０１）。具体的には、特別図柄変動処理（図２８参照）のＳ２２０の処理が実行され、特別図柄の大当たりの開始が設定されていれば、特別図柄の大当たりが開始されると判定する。Ｓ１１０１の処理において、特別図柄の大当たりが開始される場合には（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、大当たりのオープニング期間の開始を通知するためのオープニングコマンドを設定する（Ｓ１１０２）。ここで設定されたオープニングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図３６参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、オープニングコマンドを受信すると、表示用オープニングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用オープニングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１においてオープニング演出が開始される。Ｓ１１０２の処理後は、大当たり中フラグ２０３ｒをオンに設定して（Ｓ１１０３）、本処理を終了する。

【０５１９】

一方、Ｓ１００１の処理において、特別図柄の大当たりの開始タイミングではないと判定された場合は（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、特別図柄の大当たり中であるかを判定する（Ｓ１１０４）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ１００４の処理において、特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ１１０４：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【０５２０】

一方、Ｓ１１０４の処理において、特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ１１０４：Ｙｅｓ）、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判定し（Ｓ１１０５）、新たなラウンドの開始タイミングであれば（Ｓ１１０５：Ｙｅｓ）、ラウンド数に応じた特定入賞口６５ａの動作を設定するための大当たり動作設定処理を実行し（Ｓ１１０６）、本処理を終了する。なお、この大当たり動作設定処理（Ｓ１１０６）の詳細については、図３８を参照して後述する。

【０５２１】

一方、Ｓ１１０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでないと判定した場合は（Ｓ１１０５：Ｎｏ）エンディング演出の開始タイミングであるかを判定する（Ｓ１１０７）。具体的には、通常時より多量の賞球の払い出しが行われる特別遊技状態（大当たりの全てのラウンド）が終了した場合に、エンディング演出の開始タイミングであると判定する。

【０５２２】

Ｓ１１０７の処理において、エンディング演出の開始タイミングであると判定した場合には（Ｓ１１０７：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１１０８）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図３６参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１においてエンディング演出が開始される。

【０５２３】

一方、Ｓ１１０７の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判定した場合には（Ｓ１１０７：Ｎｏ）、次に、今回の大当たり（特別遊技状態）の終了タイミ

ングであるかを判定する（Ｓ１１０９）。即ち、エンディング演出の終了タイミングであるかを判別する。Ｓ１１０９の処理において、大当たりの終了タイミングであると判定した場合には（Ｓ１１０９：Ｙｅｓ）、次いで、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し（Ｓ１１１０）、本処理を終了する。尚、この大当たり終了処理（Ｓ１１１０）の詳細については、図３９を参照して後述する。

【０５２４】

Ｓ１１０９の処理において、大当たり（特別遊技状態）の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓ１１０９：Ｎｏ）、特定入賞口６５ａへの入賞に応じた処理を行うための入賞処理を実行する（Ｓ１１１１）。尚、この入賞処理（Ｓ１１１１）の詳細については、図４０を参照して後述する。入賞処理（Ｓ１１１１）の終了後は、特定入賞口６５ａに対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための異常処理を実行して（Ｓ１１１２）、本処理を終了する。この異常処理（Ｓ１１１２）の詳細については、図４１を参照して後述する。

【０５２５】

次に、図３８のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり動作設定処理（Ｓ１１０６）の詳細について説明する。図３８は、この大当たり動作設定処理（Ｓ１１０６）を示すフローチャートである。この大当たり動作設定処理（Ｓ１１０６）は、大当たり制御処理（図３７参照）の中で実行され、上述した通り、ラウンド数に応じた特定入賞口６５ａの開閉動作を設定するための処理である。

【０５２６】

この大当たり動作設定処理（図３８参照）が開始されると、まず、特定入賞口６５ａの開放を設定し（Ｓ１２０１）、次いで、１ラウンドの開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１２０２）。Ｓ１２０２の処理において、１ラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋをオンに設定して（Ｓ１２０３）、処理をＳ１２０４へと移行する。一方、Ｓ１２０２の処理において、今回のラウンドが１ラウンド目ではないと判別した場合は、Ｓ１２０３の処理をスキップして、処理をＳ１２０４へと移行する。Ｓ１２０４の処理では、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定して（Ｓ１２０４）、本処理を終了する。

【０５２７】

ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図３６参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、新たに開始されたラウンド数を第３図柄表示装置８１において表示するための表示用ラウンド数コマンドを設定する（図４８のＳ４４０４参照）。これにより、大当たりのラウンド数に合わせて第３図柄表示装置８１の表示内容を更新することができる。

【０５２８】

この大当たり動作設定処理（図３８参照）を実行することにより、大当たりの各ラウンドにおいて特定入賞口６５ａを開放することができると共に、１ラウンド目に特別排出流路６５ｅ２を通過可能に設定することができる。これにより、大当たりＡ～Ｄでは、１ラウンド目に遊技者が右打ちを行うだけで、ほぼ確実に球が確変スイッチ６５ｅ３を通過するので、大当たりの終了後に確変モード（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）へと移行させることができる。また、大当たりＥ，Ｆの場合も、１ラウンド目は流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋがオンに設定されるものの、上述した通り、開閉扉６５ｆ１の開放期間が極めて短く（０．２秒間）、１ラウンドの間に球が特定入賞口６５ａへと入球することが困難なため、確変スイッチ６５ｅ３を球が通過する可能性はほぼ０である。よって、大当たりＥ，Ｆの何れかになった場合は、大当たり終了後を通常モードに設定することができる。これにより、大当たりとなった場合に大当たりＡ～Ｃのいずれかの種別が決定される第１特別図柄の抽選を、遊技者にとって有利な抽選とし、大当たりとなった場合に高確率（９５％の割合）で大当たりＥ，Ｆのどちらかが決定される第２特

別図柄の抽選を、遊技者にとって不利な抽選とすることができる。
【０５２９】
次に、図３９のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり終了処理（Ｓ１１１０）の詳細について説明する。図３９は、この大当たり終了処理（Ｓ１１１０）を示すフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｓ１１１０）は、大当たり制御処理（図３７参照）の中で実行され、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。
【０５３０】
この大当たり終了処理（Ｓ１１１０）では、まず、確変設定フラグ２０３ｈがオンであるかを判別する（Ｓ１３０１）。Ｓ１３０１の処理において、確変設定フラグ２０３ｈがオンであると判別した場合は（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、大当たり中に確変スイッチ６５ｅ３を球が通過したことを意味するので、確変フラグ２０３ｇをオンに設定することで大当たり後の状態を確変モードに設定し（Ｓ１３０２）、Ｓ１３０３の処理へ移行する。一方、Ｓ１３０１の処理において、確変設定フラグ２０３ｈがオフであれば（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、Ｓ１３０２の処理をスキップして、Ｓ１３０３の処理へ移行する。大当たりの開始時に確変フラグ２０３ｇがオフにリセットされているので（図２８のＳ２１９参照）、Ｓ１３０２の処理をスキップすることで、大当たり後は確変フラグ２０３ｇがオフの状態となる。即ち、大当たり終了後が通常モードに設定される。
【０５３１】
Ｓ１３０３の処理では、確変フラグ２０３ｇの状態に基づいて、状態コマンドを設定する（Ｓ１３０３）。ここで設定された状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図３６参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、その状態コマンドで通知された遊技状態に合わせて遊技状態格納エリア２２３ｈを更新する。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、パチンコ機１０の遊技状態を正確に把握することができる。次いで、大当たり中フラグ２０３ｒおよび確変設定フラグ２０３ｈを共にオフに設定して（Ｓ１３０４）、本処理を終了する。
【０５３２】
この大当たり終了処理（図３９参照）を実行することにより、大当たり中に確変スイッチ６５ｅ３を球が通過したか否かに応じて大当たり終了後の遊技状態を正確に設定することができる。
【０５３３】
次に、図４０のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される入賞処理（Ｓ１１１１）の詳細について説明する。図４０は、この入賞処理（Ｓ１１１１）を示すフローチャートである。この入賞処理（Ｓ１１１１）は、大当たり制御処理（図３７参照）の中で実行され、上述した通り、特定入賞口６５ａへの入賞に応じた制御を行うための処理である。
【０５３４】
この入賞処理（Ｓ１１１１）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別する（Ｓ１４０１）。ここで、ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、特定入賞口６５ａの開放状態からインターバル期間が終了するまでの期間である。Ｓ１４０１の処理において、ラウンド有効期間でなければ（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【０５３５】
一方、Ｓ１４０１の処理において、現在がラウンド有効期間であると判別した場合は（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、次いで、特定入賞口６５ａへの入賞を検出したかを判別し（Ｓ１４０２）、特定入賞口６５ａに対する入賞を検出していれば（Ｓ１４０２：Ｙｅｓ）、入賞個数カウンタ２０３ｊの値に１を加算して更新し（Ｓ１４０３）、特定入賞口６５ａへの入賞を検出したことを示す入賞コマンドを設定して（Ｓ１４０４）、Ｓ１４０５の処理

へ移行する。これに対し、Ｓ１４０２の処理において、特定入賞口６５ａへの入賞を検出していなければ（Ｓ１４０２：Ｎｏ）、Ｓ１４０３，Ｓ１４０４の処理をスキップし、Ｓ１４０５の処理へ移行する。

【０５３６】

Ｓ１４０５の処理では、入賞個数カウンタ２０３ｊの値が７以上であるかを判別し（Ｓ１４０５）、入賞個数カウンタ２０３ｊの値が７以上であれば（Ｓ１４０５：Ｙｅｓ）、Ｓ１４０７の処理へ移行する。一方、Ｓ１４０５の処理において、入賞個数カウンタ２０３ｊの値が６以下であると判別した場合は（Ｓ１４０５：Ｎｏ）、ラウンド時間が経過したかを判別し（Ｓ１４０６）、ラウンド時間が経過していれば（Ｓ１４０６：Ｙｅｓ）、Ｓ１４０７の処理へと移行する。なお、このＳ１４０６の処理では、今回の大当たりが大当たりＡ～Ｄの場合、ラウンドの開始から３０秒間が経過した場合にラウンド時間が経過したと判別し、大当たりＥ，Ｆの場合は、ラウンドの開始から０．２秒間が経過した場合にラウンド時間が経過したと判別する。

【０５３７】

Ｓ１４０７の処理では、特定入賞口６５ａの閉鎖を設定し（Ｓ１４０７）、特定入賞口６５ａの閉鎖が設定されたことを示す閉鎖コマンドを設定する（Ｓ１４０８）。次いで、今回の特定入賞口６５ａの閉鎖が１ラウンドの終了に基づく閉鎖であるかを判別し（Ｓ１４０９）１ラウンドの終了に基づく閉鎖であると判別した場合は（Ｓ１４０９：Ｙｅｓ）、流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋをオフに設定して（Ｓ１４１０）、処理をＳ１４１１へと移行する。一方、Ｓ１４０９の処理において、今回の特定入賞口６５ａの閉鎖が１ラウンド以外のラウンドが終了したことによる閉鎖であると判別した場合は（Ｓ１４０９：Ｎｏ）、流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋがオンに設定されていないので、Ｓ１４１０の処理をスキップして、処理をＳ１４１１へと移行する。

【０５３８】

Ｓ１４１１の処理では、残球タイマフラグ２０３ｋ、確変有効フラグ２０３ｎ、ラウンド終了フラグ２０３ｔをオンに設定し（Ｓ１４１１）、処理をＳ１４１２へと移行する。また、Ｓ１４０５の処理において入賞個数カウンタの値が６以下と判別され（Ｓ１４０５：Ｎｏ）、且つ、Ｓ１４０６の処理においてラウンド時間が経過していないと判別された場合には（Ｓ１４０６：Ｎｏ）、Ｓ１４０７～Ｓ１４１１の処理をスキップして、処理をＳ１４１２へと移行する。

【０５３９】

Ｓ１４１２の処理では、ラウンド終了フラグ２０３ｔがオンであるかを判定し（Ｓ１４１２）、ラウンド終了フラグ２０３ｔがオフであれば（Ｓ１４１２：Ｎｏ）、Ｓ１４１３の処理へ移行する。一方、Ｓ１４１２の処理においてラウンド終了フラグ２０３ｔがオンであると判定した場合は（Ｓ１４１２：Ｙｅｓ）、次いで、確変有効フラグ２０３ｎがオンであるかを判別する（Ｓ１４１６）。Ｓ１４１６の処理において、確変有効フラグ２０３ｎがオフであれば（Ｓ１４１６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０５４０】

一方、確変有効フラグ２０３ｎがオンであれば（Ｓ１４１６：Ｎｏ）、確変有効タイマ２０３ｏの値に１を加算し（Ｓ１４１７）、次いで、確変有効タイマ２０３ｏの値が上限値であるかを判別する（Ｓ１４１８）。そして、確変有効タイマ２０３ｏの値が上限値でなければ（Ｓ１４１８：Ｎｏ）、Ｓ１４１３の処理へ移行し、確変スイッチ６５ｅ３を監視して確変設定フラグ２０３ｈを更新する処理を実行する。これにより、確変有効タイマ２０３ｏが上限値でないと、確変スイッチ６５ｅ３を球が通過したか判別されるので、球はけの時間を考慮して確変状態を設定できる。また、有効と判別される時間に上限があるので、不正に確変スイッチ６５ｅ３に球を通過させて確変状態が付与されることを抑制できる。

【０５４１】

一方、確変有効タイマ２０３ｏの値が上限値であれば（Ｓ１４１８：Ｙｅｓ）、確変有効フラグ２０３ｎ、ラウンド終了フラグ２０３ｔをオフに設定し（Ｓ１４１９）、確変有

効タイマ２０３ｏの値をリセットして（Ｓ１４２０）、本処理を終了する。
【０５４２】
また、Ｓ１４１３の処理では、球が確変スイッチ６５ｅ３を通過したか否かを判別し（Ｓ１４１３）、球が確変スイッチ６５ｅ３を通過していなければ（Ｓ１４１３：Ｎｏ）、Ｓ１４１４の処理へ移行する。一方、球が確変スイッチ６５ｅ３を通過していれば（Ｓ１４１３：Ｙｅｓ）、確変通過カウンタ２０３ｉの値に１を加算し（Ｓ１４１４）、確変設定フラグ２０３ｈをオンに設定して（Ｓ１４１３）、本処理を終了する。
【０５４３】
次に、図４１のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される異常処理（Ｓ１１１２）を説明する。図４１は、この異常処理（Ｓ１１１２）を示すフローチャートである。この異常処理（Ｓ１１１２）は、大当たり制御処理（図３７参照）の中で実行される処理であり、上述した通り、特定入賞口６５ａに対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための処理である。
【０５４４】
異常処理（Ｓ１１１２）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別し（Ｓ１５０１）、ラウンド有効期間でなければ（Ｓ１５０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、ラウンド有効期間であると判別した場合は（Ｓ１５０１：Ｙｅｓ）、次いで、球が球排出口スイッチ６５ｅ４（図６（ｂ）参照）を通過したかを判別する（Ｓ１５０２）。
【０５４５】
Ｓ１５０２の処理において、球が球排出口スイッチ６５ｅ４を通過したと判別した場合は（Ｓ１５０２：Ｙｅｓ）、排出個数カウンタ２０３ｐの値に１を加算し（Ｓ１５０３）、Ｓ１５０４の処理へ移行する。一方、Ｓ１５０２の処理において、球が球排出口スイッチ６５ｅ４を通過していなければ（Ｓ１５０２：Ｎｏ）、Ｓ１５０３の処理をスキップしＳ１５０４の処理へ移行する。
【０５４６】
Ｓ１５０４の処理では、残球タイマフラグ２０３ｋがオンであるかを判別する（Ｓ１５０４）。残球タイマフラグ２０３ｋがオフであると判別した場合は（Ｓ１５０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、残球タイマフラグ２０３ｋがオンであれば（Ｓ１５０４：Ｙｅｓ）、球はけ期間中であるので、残球タイマ２０３ｍの値に１を加算して更新する（Ｓ１５０５）。次に、残球タイマ２０３ｍの値が上限値であるかを判別し（Ｓ１５０６）、残球タイマ２０３ｍの値が上限値でなければ（Ｓ１５０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、残球タイマ２０３ｍの値が上限値であると判別した場合は（Ｓ１５０６：Ｙｅｓ）、次いで、排出個数（確変通過カウンタ２０３ｉの値と、排出個数カウンタ２０３ｐの値との合計値）が入賞個数（入賞個数カウンタ２０３ｊの値）と一致しているかを判別する（Ｓ１５０７）。
【０５４７】
Ｓ１５０７の処理において、排出個数と入賞個数とが一致していないと判別した場合は（Ｓ１５０７：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ１５０８）、Ｓ１５０９の処理へ移行する。エラーコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信することにより、エラー表示（例えば、入賞個数不一致エラーの文字を表示）がされ、ホールコンピュータに対して、エラー信号の出力がされる。よって、特別排出流路６５ｅ２が閉鎖されている期間に、不正に球を特別排出流路６５ｅ２へと入球させて確変スイッチ５４ｅ３を通過させる不正行為を抑制できる。
【０５４８】
一方、Ｓ１５０７の処理において、排出個数と入賞個数とが一致したと判別した場合は（Ｓ１５０７：Ｙｅｓ）、Ｓ１５０８の処理をスキップし、Ｓ１５０９の処理へと移行する。Ｓ１５０９の処理では、残球タイマフラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ１５０９）、次いで、残球タイマ２０３ｍの値をリセットする（Ｓ１５１０）。その後、入賞個数カウンタ２０３ｊ、排出個数カウンタ２０３ｐ、確変通過カウンタ２０３ｉの値をそれぞれリ

セットし（Ｓ１５１１）、本処理を終了する。
【０５４９】
この異常処理（図４１参照）を実行することにより、可変入賞装置６５の内部で球詰まりが生じる等により、特定入賞口６５ａへと入球した球が正常に排出されなくなってしまう不具合の発生を早期に検出し、報知することができる。
【０５５０】
次に、図４２を参照して、小当たり制御処理（Ｓ１００５）の詳細について説明する。この小当たり制御処理は、上述した通り、小当たり状態である場合に、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａを開放又は閉鎖するための処理である。
【０５５１】
この小当たり制御処理（図４２参照）では、まず、小当たりの開始タイミングであるか否かを判別し（Ｓ１６０１）、小当たりの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１６０１：Ｙｅｓ）、小当たりのオープニングを示すオープニングコマンドを設定し（Ｓ１６０２）、小当たり中フラグ２０３ｓをオンに設定して（Ｓ１６０３）、本処理を終了する。
【０５５２】
一方、Ｓ１６０１の処理において、小当たりの開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１６０１：Ｎｏ）、次いで、小当たり中であるかを判別し（Ｓ１６０４）、小当たり中でないと判別した場合は（Ｓ１６０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ１６０４の処理において、小当たり中であると判別した場合は（Ｓ１６０４：Ｙｅｓ）、小当たりとなったことに基づく特定入賞口６５ａの開放動作の開始タイミングであるかを判別し（Ｓ１６０５）、開放動作の開始タイミングであれば（Ｓ１６０５：Ｙｅｓ）、特定入賞口６５ａの開放（開閉扉６５ｆ１の開放）を設定して（Ｓ１６０６）、本処理を終了する。
【０５５３】
一方、Ｓ１６０５の処理において、開放動作の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１６０５：Ｎｏ）、エンディング期間の開始タイミングであるかを判別し（Ｓ１６０７）、エンディング期間の開始タイミングであれば（Ｓ１６０７：Ｙｅｓ）、小当たりの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設定して（Ｓ１６０８）、本処理を終了する。
【０５５４】
また、Ｓ１６０７の処理において、エンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１６０７：Ｎｏ）、小当たりの終了タイミングであるか否かを判別し（Ｓ１６０９）、小当たりの終了タイミングであれば（Ｓ１６０９：Ｙｅｓ）、小当たり中フラグ２０３ｓをオフに設定して（Ｓ１６１０）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ１６０９の処理において、小当たりの終了タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１６０９：Ｎｏ）、小当たりの開放期間の終了を判別するための小当たり中入賞処理を実行する（Ｓ１６１１）。この小当たり中入賞処理（Ｓ１６１１）の詳細については、図４３を参照して後述する。
【０５５５】
小当たり中入賞処理（Ｓ１６１１）が終了すると、特定入賞口６５ａへ入賞した球の個数と、排出された球の個数との一致を判定する異常処理を実行して（Ｓ１６１２）、本処理を終了する。この異常処理（Ｓ１６１２）は、大当たり制御処理（図３７参照）の中で実行される異常処理（図４１参照）と同一の処理であるため、その詳細については省略する。
【０５５６】
次に、図４３を参照して、小当たりの開放期間の終了を判別するための小当たり中入賞処理（Ｓ１６１１）の詳細について説明する。図４３は、小当たり中入賞処理（Ｓ１６１１）を示したフローチャートである。小当たり中入賞処理（Ｓ１６１１）では、まず、小当たりのラウンド有効期間中であるか否かを判別し（Ｓ１７０１）、ラウンド有効期間外

であると判別した場合は（Ｓ１７０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【０５５７】
一方、Ｓ１７０１の処理において、ラウンド有効期間であると判別した場合は（Ｓ１７０１：Ｙｅｓ）、特定入賞口６５ａへの球の入賞を検出したか否かを判別し（Ｓ１７０２）、球の入賞を検出したと判別した場合は（Ｓ１７０２：Ｙｅｓ）、入賞個数カウンタ２０３ｊの値に１を加算して（Ｓ１７０３）、処理をＳ１７０４へと移行する。これに対し、Ｓ１７０２の処理において特定入賞口６５ａに対する入賞を検出していないと判別した場合は（Ｓ１７０２：Ｎｏ）、Ｓ１７０３の処理をスキップして、処理をＳ１７０４へと移行する。
【０５５８】
Ｓ１７０４の処理では、入賞個数カウンタ２０３ｊの値が７以上の値であるかを判別し（Ｓ１７０４）、７未満であれば（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、次に、ラウンド時間（０．２秒間）が経過したかを判別する（Ｓ１７０５）。Ｓ１７０５の処理において、ラウンド時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ１７０５：Ｎｏ）、小当たりの開放期間を継続させるために、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１７０４の処理において、入賞個数カウンタ２０３ｊの値が７以上の値であると判別した場合（Ｓ１７０４：Ｙｅｓ）、およびＳ１７０５の処理においてラウンド時間が経過したと判別した場合は（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、小当たりの開放期間の終了条件が成立したことを意味するので、特定入賞口６５ａの閉鎖を設定して（Ｓ１７０６）、本処理を終了する。
【０５５９】
なお、小当たりのラウンド時間である０．２秒間の間に７個以上の球を特定入賞口６５ａへと入賞させるのはほぼ不可能であるので、小当たりとなった場合は、ほぼ、特定入賞口６５ａが０．２秒間開放された後、特定入賞口６５ａが閉鎖される。
【０５６０】
＜第１実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図４４～図５２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。
【０５６１】
まず、図４４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図４４は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。
【０５６２】
立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ４００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ４１１６の電源断処理（図４５参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ４００２）。図４５を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると（図４５のＳ４１１３参照）、Ｓ４１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ４１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。
【０５６３】
電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ４００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、Ｒ

ＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ４００３）。
【０５６４】
ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１５０６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１５０４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ４００３：Ｎｏ）、Ｓ４００８へ移行する。
【０５６５】
なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、Ｓ４００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１６１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ４００３：Ｎｏ）、Ｓ４００８の処理へと移行する。
【０５６６】
Ｓ４００２の処理において、電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ４００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ４１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ４００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。
【０５６７】
Ｓ４００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックして（Ｓ４００４）、次いで、ＲＡＭ２２３の各記憶領域が正常であるか否かを判別する（Ｓ４００５）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。
【０５６８】
Ｓ４００５の処理において、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ４００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定し（Ｓ４００６）、処理をＳ４００８へと移行する。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。
【０５６９】
一方、Ｓ４００５の処理において、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ４００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ４００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。
【０５７０】
Ｓ４００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ４００８

）。電源断フラグはＳ４１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図４５のＳ４１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ４１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ４００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ４１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ４００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ４００９）、ＲＡＭ２２３の初期値の設定を行う（Ｓ４０１０）。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【０５７１】

Ｓ４０１０の処理後は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって立ち上げ処理（図３１参照）の中で設定された状態コマンドの通知内容を解析して（Ｓ４０１１）、解析結果に応じて遊技状態格納エリア２２３ｈのデータを更新する（Ｓ４０１２）。これにより、電源投入時からパチンコ機１０の遊技状態を正確に把握することができる。Ｓ４０１２の処理後は、割込み許可を設定して（Ｓ４０１３）、メイン処理へ移行する。

【０５７２】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ４００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ４００４からＳ４００６の処理を経由してＳ４００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ４００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ４００９をスキップして、Ｓ４０１０～Ｓ４０１３の処理を実行し、メイン処理へ移行する。

【０５７３】

なお、Ｓ４００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ４００４からＳ４００６の処理を経由してＳ４００８の処理へ至った場合には、Ｓ４００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【０５７４】

次に、図４５を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図４５は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、又は、前回のＳ４１０１の処理が実行されてから１ｍ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ４１０１）、１ｍ秒以上経過していなければ（Ｓ４１０１：Ｎｏ）、Ｓ４１０２～Ｓ４１１０の処理を行わずにＳ４１１１の処理へ移行する。Ｓ４１０１の処理で、１ｍ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ４１０２～Ｓ４１１０が主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ミリ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ４１１１のコマンド判定処理や、Ｓ４１１２の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ４１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ４１１２の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【０５７５】

Ｓ４１０１の処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ４１０１：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ４１０２～Ｓ４１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ４１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ４１０８の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ４１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ４１０４

）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ４１０５の処理へ移行する。

【０５７６】

Ｓ４１０５の処理では客待ち演出処理が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ４１０６）。客待ち演出処理では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。保留個数表示更新処理では、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値に応じて保留ランプ（図示せず）を点灯させる処理が行われる。

【０５７７】

その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ４１０７）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

【０５７８】

また、変動演出が未実行の期間や、高速変動期間中に枠ボタン２２が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、表示制御装置１１４に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置１１４において、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン２２を押すことで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に枠ボタン２２を押すことで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン２２を複数のリーチ演出のうち１のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。なお、枠ボタン２２が配設されていない場合には、Ｓ４１０７の処理は省略される。

【０５７９】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し（Ｓ４１０８）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ４１０９）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【０５８０】

Ｓ４１０９の処理後、液晶演出実行管理処理が実行される（Ｓ４１１０）。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ４１０８のランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ４１０９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

【０５８１】

Ｓ４１１０の処理が終了すると、Ｓ４１１１の処理へ移行する。Ｓ４１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う（Ｓ４１１１）。このコマンド判定処理の詳細については、図４６を参照して後述する。そ

して、コマンド判定処理の後、変動表示設定処理が実行される（Ｓ４１１２）。変動表示設定処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドが生成されて設定される。その結果、そのコマンドが表示制御装置１１４に送信される。なお、この変動表示設定処理の詳細については、図５２を参照して後述する。

【０５８２】

Ｓ４１１２の処理が終了すると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ４１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ４１１３の処理において、電源断の発生情報が記憶されていると判別された場合は（Ｓ４１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ、及び電源断処理中フラグを共にオンに設定して（Ｓ４１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ４１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ４１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【０５８３】

一方、Ｓ４１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ４１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ４１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ４１１４：Ｎｏ）、Ｓ４１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ４１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【０５８４】

次に、図４６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ４１１１）について説明する。図４６は、このコマンド判定処理（Ｓ４１１１）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図４５参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定するための処理である。

【０５８５】

コマンド判定処理では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４２０１）。Ｓ４２０１の処理において、変動パターンコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｄをオンし（Ｓ４２０２）、また、受信した変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出して（Ｓ４２０３）、本処理を終了する。ここで抽出された変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動表示設定処理（図５２参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用変動パターンコマンドを設定するために用いられる。

【０５８６】

一方、Ｓ４２０１の処理において、変動パターンコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４２０１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４２０４）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（Ｓ４２０４：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｅをオンに設定し（Ｓ

４２０５）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（Ｓ４２０６）、本処理を終了する。ここで抽出された停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動表示設定処理（図５２参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。

【０５８７】

一方、Ｓ４２０４の処理において、停止種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４２０７）。そして、保留球数コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４２０７：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ１）、または第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（第２特別図柄に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、または第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ４２０８）。また、Ｓ１７０８の処理では、更新された第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定する。Ｓ４２０８の処理の終了後は、本処理を終了する。

【０５８８】

ここで、保留球数コマンドは、球が第１入球口６４、若しくは第２入球口６４０に入賞（始動入賞）したとき、または特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置１１０から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、又は、特別図柄の抽選が行われる毎に、Ｓ０８の処理によって音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値に合わせることができる。尚、Ｓ４２０８の処理が実行されると、更新された第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドが設定される。これにより、表示制御装置１１４では、保留球数に応じた保留球数図柄が第３図柄表示装置８１に表示される。

【０５８９】

Ｓ４２０７の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４２０７：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より状態コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４２０９）。そして、状態コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４２０９：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに応じて遊技状態格納エリア２２３ｈのデータを更新する（Ｓ４２１０）。即ち、状態コマンドにより通知された遊技状態（確変状態であるか否か）に応じた情報に基づき、確変モードが通知された場合には、遊技状態格納エリア２２３ｈの下位２ビットを「１１Ｂ」に設定する一方で、通常モードが通知された場合には、遊技状態格納エリア２２３ｈの下位２ビットを「００Ｂ」に設定する。これにより、パチンコ機１０の遊技状態が変更された場合に、その変更を音声ランプ制御装置１１３が容易に把握することができる。

【０５９０】

一方、Ｓ４２０９の処理において、状態コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４２０９：Ｎｏ）、次いで、入賞情報コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２

１１）。Ｓ４２１１の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、入賞情報コマンドにより通知された新たな始動入賞の先読み結果に応じた制御を行うための入賞情報コマンド処理を実行して（Ｓ４２１２）、本処理を終了する。この入賞情報コマンド処理の詳細については、図４７を参照して後述する。

【０５９１】

Ｓ４２１１の処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｎｏ）、次いで、大当たりに関連するコマンド（オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドのいずれか）を受信したか否かを判定する（Ｓ４２１３）。そして、大当たりに関連するコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４２１３：Ｙｅｓ）、大当たりに関連するコマンドの種別に対応する制御を実行するための大当たり関連処理を実行して（Ｓ４２１４）、本処理を終了する。この大当たり関連処理（Ｓ４２１４）の詳細については、図４８を参照して後述する。

【０５９２】

一方、Ｓ４２１３の処理において、大当たりに関連するコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４２１３：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４２１５）、本処理を終了する。Ｓ４２１５の処理では、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行うものである。

【０５９３】

次に、図４７を参照して、上述した入賞情報コマンド処理（Ｓ４２１２）の詳細について説明する。図４７は、入賞情報コマンド処理（Ｓ４２１２）を示したフローチャートである。

【０５９４】

入賞情報コマンド処理（図４７参照）では、まず、受信した入賞コマンドにより通知された情報（新たな始動入賞を検出した入球口の種別、および抽選結果を示す情報）を、入賞情報格納エリア２２３ａの対応する記憶領域に格納する（Ｓ４３０１）。Ｓ４３０１の処理が終了すると、次いで、今回入賞情報コマンドにより通知されたのが第２特別図柄の入賞情報であるかを判別する（Ｓ４３０２）。Ｓ４３０２の処理において、今回通知されたのが第２特別図柄の入賞情報ではない（第１特別図柄の入賞情報である）と判別した場合は（Ｓ４３０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。これに対して、今回の入賞情報が第２特別図柄の入賞情報であると判別した場合は（Ｓ４３０２：Ｙｅｓ）、現在が大当たりＡ～Ｄの実行中であるかを判別し（Ｓ４３０３）、大当たりＡ～Ｄのいずれかの実行中であると判別した場合は（Ｓ４３０３：Ｙｅｓ）、次に、エンディング期間中であるか否かを判別し（Ｓ４３０４）、エンディング期間中でなければ、冒険者８１１が鍵８１３を発見する演出（図８（ｂ）参照）における鍵８１３の態様を選択する（Ｓ４３０５）。Ｓ４３０５の処理では、今回の入賞情報が外れ（小当たり）の抽選結果に対応する入賞情報であれば、豪華な態様の鍵８１３を選択する割合が高くなり、今回の入賞情報が大当たりＥ，Ｆに対応する入賞情報であれば、貧相（ボロボロ）な態様の鍵８１３を選択する割合が高くなる。Ｓ４３０５の処理が終了すると、当該Ｓ４３０５の処理で選択した態様の鍵８１３を発見する演出を設定して（Ｓ４３０６）、本処理を終了する。

【０５９５】

一方、Ｓ４３０３の処理において、大当たりＡ～Ｄの実行中でないと判別した場合（Ｓ４３０３：Ｎｏ）、およびＳ４３０４の処理において大当たりＡ～Ｄのエンディング期間中であると判別した場合は（Ｓ４３０４：Ｙｅｓ）、遊技者が左打ちをすべき期間に右打ちを行った結果、第２入球口６４０に対する始動入賞が検出されたことを意味するので、右打ちを停止して左打ちに戻すことを遊技者に報知するための警告演出を実行し（Ｓ４３０７）、本処理を終了する。この警告演出（図示せず）は、扉突破モード演出の実行中に表示領域ＨＲ１に対して表示される「左打ち」という文字および左向きの矢印の画像よりも、遊技者に対して強く左打ちを指示する態様の演出が実行される。具体的には、例えば

、第３図柄表示装置８１の表示画面全体に「左打ち」という文字を大きく表示させると共に、「左打ちに戻して下さい」という音声が最大の音量で繰り返し流れる演出が実行される。この警告演出を実行することにより、遊技者に対して大当たりＡ～Ｄの実行中以外の状況で右打ちを行うことを抑制（防止）することができる。よって、遊技者が通常モードや確変モード中に右打ちを行い続けてしまい、不利な第２特別図柄の抽選が連続して実行されてしまうことを抑制することができる。

【０５９６】

この入賞情報コマンド処理を実行することにより、第２特別図柄の新たな入賞情報に基づいて、大当たり中に発見する鍵８１３の態様を適切に設定することができる。よって、扉突破モード演出の実行中に、鍵８１３の態様に基づいて、遊技者に対して確変モードとなる期待度を予測させることができるので、扉突破モード演出の実行中における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０５９７】

なお、本第１実施形態では、単に新たに入賞情報コマンドにより通知された第２特別図柄の入賞情報が外れ（小当たり）であるか否かに応じて、鍵８１３の態様の選択割合を可変させる構成としていたが、新たな入賞情報コマンドに基づく入賞情報だけでなく、入賞情報格納エリア２２３ａに既に格納されている第２特別図柄の入賞情報にも基づいて鍵８１３の態様を選択する構成としてもよい。具体的には、例えば、今回の入賞情報コマンドを受信するよりも前に、既に入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている入賞情報の中に、大当たりＥ，Ｆのいずれかに対応する入賞情報が含まれている場合には、今回の入賞情報の抽選結果とは関係なく、貧相（ボロボロ）な態様の鍵８１３を選択する割合が高くなる構成としてもよい。このように構成することで、貧相（ボロボロ）な態様の鍵８１３が連続するほど、第２特別図柄の保留球の中に大当たりＥ，Ｆが含まれている可能性が高まるので、遊技者が保留球の中に大当たりＥ，Ｆが含まれているかどうかをより正確に推測することができる。また、例えば、今回の入賞情報コマンド、および今回の入賞情報コマンドを受信するよりも前に入賞情報格納エリア２２３ａに格納されていた入賞情報の全てが外れ（小当たり）の場合に、選択割合が高くなる（またはこの場合にしか選択されない）態様（例えば、ダイヤモンド製の鍵８１３の態様）を設ける構成としてもよい。このように構成することで、当該態様が表示された場合に、確変モードへと移行することに対する期待感をより高めることができる。

【０５９８】

本第１実施形態では、第２入球口６４０に対応する入賞情報コマンドを、大当たりＡ～Ｄの実行期間外で受信した場合に、警告演出を実行する構成としたが、これに限られるものではない。第２特別図柄の保留球が上限値に達した状態で第２入球口６４０への新たな入球を検出した場合にも、大当たりＡ～Ｄの実行期間外であれば警告演出を実行する構成としてもよい。特に、大当たりＡ～Ｄのエンディング中や、１回目の変動表示の実行中は、第２特別図柄の保留球が上限値となっている可能性が極めて高い。かかる場合に、遊技者が右打ちを行っていると、第２入球口６４０に対して新たな始動入賞が発生することにより大当たり後に第２特別図柄の抽選が５回以上実行されてしまう可能性があり、遊技者が損をしてしまう虞がある。これに対して、大当たりＡ～Ｄの実行期間外で第２入球口６４０への入球を検出した場合に、警告演出を設定する構成とすることにより、遊技者が損をしてしまうことを抑制（防止）することができる。

【０５９９】

次に、図４１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり関連処理（Ｓ４２１４）について説明する。図４８は、この大当たり関連処理（Ｓ４２１４）を示したフローチャートである。

【０６００】

大当たり関連処理では、まず、オープニングコマンドを受信したか否かを判定し（Ｓ４４０１）、オープニングコマンドを受信していれば（Ｓ４４０１：Ｙｅｓ）、表示用オープニングコマンドを設定する（Ｓ４４０２）。ここで設定された表示用オープニングコマ

ンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図４５参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用オープニングコマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１において大当たりの開始を報知するためのオープニング演出を開始する。Ｓ４４０２の処理が終了すると、本大当たり関連処理（図４８参照）を終了する。なお、今回のオープニングコマンドが大当たりＥ，Ｆ、または小当たりのいずれかのオープニングに対応するコマンドであり、扉突破モード演出（図９，１０参照）の実行中である場合には、扉突破モード演出がそのまま継続される。この場合、表示制御装置１１４に対してオープニングコマンド自体を出力しない構成としてもよいし、表示制御装置１１４側で、扉突破モード演出の実行中であるか否かを判別して、演出態様を選択する構成としてもよい。

【０６０１】

一方、Ｓ４４０１の処理において、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（Ｓ４４０１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０よりラウンド数コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４４０３）。そして、ラウンド数コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４４０３：Ｙｅｓ）、受信したラウンド数コマンドからラウンド数を抽出し（Ｓ４４０４）、その抽出したラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを設定する（Ｓ４４０５）。ここで設定された表示用ラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図４５参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用ラウンド数コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１において新たなラウンド演出を開始する。Ｓ４４０５の処理後は、本処理を終了する。なお、オープニングコマンドを受信した場合と同様に、扉突破モード演出の実行中に大当たりＥ，Ｆの新たなラウンドの開始タイミングとなった場合には、扉突破モード演出がそのまま継続される。

【０６０２】

一方、Ｓ４４０３の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４４０３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より閉鎖コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４４０６）。そして、閉鎖コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４４０６：Ｙｅｓ）、閉鎖コマンドを受信した状況に応じた制御を行うための閉鎖コマンド処理を実行して（Ｓ４４０６）、本処理を終了する。この閉鎖コマンド処理（Ｓ４４０６）の詳細については、図４９を参照して後述する。

【０６０３】

Ｓ４４０５の処理において、閉鎖コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４０５：Ｎｏ）、次いで、エンディングコマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４４０７）。そして、エンディングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドの種別および状況に応じた制御を行うためのエンディングコマンド処理を実行して（Ｓ４４０８）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４０７の処理において、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（Ｓ４４０７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。この大当たり関連処理を実行することにより、大当たりに関連する各種のコマンドに応じて適切な制御を実行することができる。

【０６０４】

次に、図４９を参照して、上述した閉鎖コマンド処理（Ｓ４４０６）の詳細について説明する。この閉鎖コマンド処理（Ｓ４４０６）では、まず、実行中の大当たりの種別が大当たりＡ～Ｄの何れかであるかを判別し（Ｓ４５０１）、大当たりＡ～Ｄのいずれかであると判別した場合は（Ｓ４５０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【０６０５】

一方、実行中の大当たりが大当たりＡ～Ｄ以外である（大当たりＥ，Ｆのいずれかである）と判別した場合は（Ｓ４５０１：Ｎｏ）、次に、突破演出カウンタ２２３ｇの値が０より大きい値であるか（即ち、扉突破モード演出（図９，１０参照）の実行中であるか）

否かを判別し、突破演出カウンタ２２３ｇの値が０である（扉突破モード演出の実行中ではない）と判別した場合は（Ｓ４５０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０６０６】

これに対し、突破演出カウンタ２２３ｇの値が１以上である（扉突破モード演出の実行中である）と判別した場合は（Ｓ４５０２：Ｙｅｓ）、突破演出カウンタ２２３ｇの値を１減算し（Ｓ４５０３）、減算後の突破演出カウンタ２２３ｇの値が０になったか（即ち、扉突破モード演出の終了タイミングであるか）を判別する（Ｓ４５０４）。Ｓ４５０４の処理において、減算後のカウンタ値が１以上であると判別した場合は（Ｓ４５０４：Ｎｏ）、扉突破モード演出を継続させるために、そのまま本処理を終了する。一方、減算後の突破演出カウンタ２２３ｇの値が０になったと判別した場合は（Ｓ４５０４：Ｙｅｓ）、扉突破モード演出の終了タイミングであることを意味するので、大当たりの終了までの残期間に渡るリザルト表示を設定して（Ｓ４５０５）、本処理を終了する。なお、リザルト表示とは、今回の大当たりと確変モードとの繰り返しにより払い出された合計の賞球数や、大当たりの回数等を第３図柄表示装置８１において表示させる表示内容を示す。このリザルト表示を設定することにより、遊技者が当選した大当たりの回数や、獲得した賞球の数等を容易に把握することができるので、遊技者に対して達成感を抱かせることができる。

【０６０７】

次に、図５０のフローチャートを参照して、上述したエンディングコマンド処理（Ｓ４４０８）の詳細について説明を行う。このエンディングコマンド処理（Ｓ４４０８）は、上述した通り、エンディングコマンドを受信した場合に、大当たり種別や遊技の状況等に応じた制御を行うための処理である。

【０６０８】

このエンディングコマンド処理では、まず、今回受信したコマンドが小当たりのエンディングを示すエンディングコマンドであるかを判別し（Ｓ４６０１）、小当たりのエンディングであると判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｙｅｓ）、小当たりを終了させるタイミングに応じた制御を行うための小当たり制御処理を実行して（Ｓ４６０２）、本処理を終了する。一方、Ｓ４６０１の処理において、小当たりのエンディングではないと判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、今回のエンディングコマンドが大当たりのエンディング機関が開始されたことを通知するために出力されたものであることを意味するので、実行中の大当たりが大当たりＡ～Ｄのいずれかであるかを判別する（Ｓ４６０３）。

【０６０９】

Ｓ４６０３の処理において、実行中の大当たりが大当たりＡ～Ｄのいずれでもないと判別した場合は（Ｓ４６０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、実行中の大当たりが大当たりＡ～Ｄのいずれかであると判別した場合は（Ｓ４６０３：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ａから第２特別図柄の入賞情報を読み出して（Ｓ４６０４）、読み出した入賞情報が示す第２特別図柄の保留球の抽選結果の中に大当たりＤが含まれているか否かを判別する。なお、大当たりＤは、上述した通り、第２特別図柄の大当たりの中で唯一、賞球を多量に獲得可能な上、大当たり後にほぼ確変モードが設定される有利な大当たり種別である。

【０６１０】

Ｓ４６０５の処理において、保留内に大当たりＤが含まれていると判別した場合は（Ｓ４６０５：Ｙｅｓ）、扉突破モード演出の実行中に大当たりとなったことが報知される特殊な態様の扉突破モード演出を設定し（Ｓ４６０６）、本処理を終了する。上述した通り、大当たりＡ～Ｄが終了した後は、基本的に第２特別図柄の保留球が全て外れになると遊技者にとって有利になる。第２特別図柄の抽選で大当たりになると、高確率（９５％の割合）で不利な大当たりＥ，Ｆのどちらかとなってしまうからである。しかしながら、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、低確率（５％の割合）で遊技者に有利な大当たりＤとなる場合がある。この場合は、多量の賞球を獲得可能な上、大当たり後に再度、扉突破モード演出が設定されるので、大当たりＥ，Ｆになった場合に比較して遊技者にと

って有利となる。よって、この場合は特殊な報知態様の扉突破モード演出を設定することにより、大当たりＤになったことを遊技者に対して容易に理解可能に構成している。

【０６１１】

一方、Ｓ４６０５の処理において、第２特別図柄の保留球の中に大当たりＤが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４６０５：Ｎｏ）、突破演出カウンタ２２３ｇの値に４を設定し（Ｓ４６０７）、次いで、第２特別図柄の保留球の中に大当たりが含まれているか否かを判別する（Ｓ４６０８）。Ｓ４６０８の処理において、大当たりが含まれていると判別した場合は、扉突破モード演出の実行中に大当たりＥ，Ｆのどちらかとなり、大当たり終了後に通常モードへと移行してしまうことを意味するため、最終的に通常モードへの転落を報知する態様（扉の突破に失敗する態様）の扉突破モード演出を設定して（Ｓ４６０９）、本処理を終了する。なお、扉突破モード演出の演出時間としては、大当たりが含まれているか否かに関係なく、同一の演出時間である５．８秒間が設定される。この５．８秒間は、第２特別図柄の保留球が全て外れ（小当たり）となる場合に、エンディング機関が開始されてから４個目の保留球に基づく小当たりが終了するまでの間の期間である。つまり、演出時間から保留球の中に大当たりがあるか否かを遊技者が推測困難とするために、扉突破モード演出の演出時間を結果によらず同一の時間（４．８秒間）としている。

【０６１２】

Ｓ４６０８の処理において、保留球の中に大当たりが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４６０８：Ｎｏ）、最終的に確変モードへの移行を報知する態様の扉突破モード演出を設定して（Ｓ４６１０）、本処理を終了する。このエンディングコマンド処理（図５０参照）を実行することにより、第２特別図柄の保留球の内容に応じて適切な演出態様を設定することができる。

【０６１３】

次に、図５１を参照して、上述した小当たり終了時処理（Ｓ４６０２）の詳細について説明する。この小当たり終了時処理（Ｓ４６０２）は、エンディングコマンド処理（図５０参照）の中で、受信したエンディングコマンドが小当たりのエンディングコマンドであると判別した場合に実行される処理である。

【０６１４】

図５１に示した通り、小当たり終了時処理（図５１参照）では、まず、突破演出カウンタ２２３ｇの値が０より大きい値であるか（即ち、扉突破モード演出の実行中であるか）否かを判別し（Ｓ４７０１）、突破演出カウンタ２２３ｇの値が０であれば（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、扉突破モード演出の実行中ではないことを意味するので、そのまま本処理を終了する。なお、扉突破モード演出の実行期間外に小当たりとなる場合とは、遊技者が故意又は過失により大当たりＡ～Ｄの実行期間外（左打ちを行うべき期間）に右打ちを行った場合である。この場合は第２入球口６４０に対する始動入賞を検出した時点で、入賞情報コマンド処理（図４７参照）のＳ４３０７の処理により警告演出が設定されているので、遊技者が既に左打ちに戻していると考えられる。よって、小当たりの終了時には再度警告演出を行う等の制御を行っていない。これにより、左打ちに戻したにも拘わらず警告演出が繰り返されることにより、遊技者に対して不快感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【０６１５】

Ｓ４７０１の処理において、突破演出カウンタ２２３ｇの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、次いで、突破演出カウンタ２２３ｇの値を１減算し（Ｓ４７０２）、減算後のカウンタ値が０になったか否かを判別する（Ｓ４７０３）。Ｓ４７０３の処理において突破演出カウンタ２２３ｇの値が０になったと判別した場合は（Ｓ４７０３）、扉突破モード演出が外れ（小当たり）の抽選結果で終了する（即ち、扉突破モード演出中の全ての変動が外れになった）ことを意味するので、確変モードへの突入を示す演出態様を設定し（Ｓ４７０４）、処理を終了する。一方、Ｓ４７０３の処理において、突破演出カウンタ２２３ｇの値が０でない（１以上である）と判別した場合は（Ｓ４７０３：Ｎｏ）、扉突破モード演出の終了タイミングではないことを意味するので、そのま

ま本処理を終了する。
【０６１６】
次に、図５２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ４１１２）について説明する。図５２は、この変動表示設定処理（Ｓ４１１２）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４１１２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図４５参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。
【０６１７】
変動表示設定処理では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｄがオンか否かを判別する（Ｓ４８０１）。そして、変動開始フラグ２２３ｄがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合は（Ｓ４８０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ４８０６の処理へ移行する。一方、Ｓ４８０１の処理において、変動開始フラグ２２３ｄがオンであると判別された場合は（Ｓ４８０１：Ｙｅｓ）、変動開始フラグ２２３ｄをオフし（Ｓ４８０２）、次いで、コマンド判定処理（図４６参照）のＳ４８０３の処理において、変動パターンコマンドから抽出した変動演出における変動パターン種別を、ＲＡＭ２２３より取得する（Ｓ４８０３）。
【０６１８】
そして、取得した変動パターン種別に基づいて、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置１１４へ送信するために設定する（Ｓ４８０４）。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。
【０６１９】
次いで、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されたデータをシフトして（Ｓ４８０５）、処理をＳ４８０６へと移行する。Ｓ４８０５の処理では、入賞情報格納エリア２２３ａの第１エリア～第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、第１エリア→実行エリア、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する。
【０６２０】
Ｓ４８０６の処理では、ＲＡＭ２３３に設けられた停止種別選択フラグ２２３ｅがオンか否かを判別する（Ｓ４８０６）。そして、停止種別選択フラグ２２３ｅがオンではない（即ち、オフである）と判別された場合（Ｓ４８０６：Ｎｏ）、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、この変動表示設定処理を終了し、メイン処理に戻る。
【０６２１】
一方、停止種別選択フラグ２２３ｅがオンであると判別された場合（Ｓ４８０６：Ｙｅｓ）、停止種別選択フラグ２２３ｅをオフに設定し（Ｓ４８０７）、次いで、コマンド判定処理（図４０参照）のＳ１７０６の処理において、停止種別コマンドから抽出された変動演出における停止種別を、ＲＡＭ２２３より取得する（Ｓ４８０８）。次に、Ｓ４８０８の処理で取得した停止種別に基づいて、表示用停止種別コマンドを設定し（Ｓ４８０９）、本処理を終了する。表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドを受信することによって、この表示用停止種別コマンドによって示される停止種別で、第３図柄表示装置８１において第３図柄の停止表示が行われるように制御される。
【０６２２】
＜第１実施形態における表示制御装置の制御処理について＞

次に、図５３から図６６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ２３７より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。

【０６２３】

まず、図５３を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理について説明する。図５３は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。

【０６２４】

このメイン処理の起動は、具体的には、以下の流れに従って行われる。電源装置１１５から表示制御装置１１４に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、ＭＰＵ２３１は、そのハードウェア構成によって、ＭＰＵ２３１内に設けられた命令ポインタ２３１ａを「００００Ｈ」に設定すると共に、命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「００００Ｈ」をバスライン２４０に対して指定する。キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０に指定されたアドレスが「００００Ｈ」であることを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。そして、ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチし、そのフェッチした命令に応じた処理の実行を開始することで、メイン処理を起動する。

【０６２５】

ここで、仮にシステムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理されるブートプログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶させた場合、キャラクタＲＯＭ２３４は、バスライン２４０に指定されたアドレスが「００００Ｈ」であることを検知すると、アドレス「００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃにセットしなければならない。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｃへのセットに多大な時間を要するので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してからアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費することとなる。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

【０６２６】

これに対し、本実施形態のように、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令がＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納されることにより、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるため、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができるので、ＭＰＵ２３１においてメイン処理の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御

プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。

【０６２７】

以上のようにしてメイン処理が実行されると、まず、ブートプログラムによって実行されるブート処理を実行し（Ｓ６００１）、第３図柄表示装置８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置１１４を起動する。

【０６２８】

ここで、図５４を参照して、ブート処理（Ｓ６００１）について説明する。図５４は、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１において、メイン処理の中で実行されるブート処理（Ｓ６００１）を示すフローチャートである。

【０６２９】

上述したように、本実施形態では、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムや固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させるのではなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させている。そしてキャラクタＲＯＭ２３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているため、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる一方、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【０６３０】

一方、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅いため、ＭＰＵ２３１がＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに格納された制御プログラムや固定値データを直接読み出して処理していては、ＭＰＵ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本ブート処理では、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム及び固定値データを、ＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭ２３３に設けられたプログラム格納エリア２３３ａやデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送し格納する処理を実行する。

【０６３１】

具体的には、まず、上述のＭＰＵ２３１及びキャラクタＲＯＭ２３４のハードウェアによる動作に基づき、システムリセット解除後にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１より読み出されバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされたブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうち、所定量だけプログラム格納エリア２３３ａへ転送する（Ｓ６１０１）。ここで転送される所定量の制御プログラムには、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれる。

【０６３２】

そして、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの第１の所定番地、即ち、プログラム格納エリア２３３ａに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを設定する（Ｓ６１０２）。これにより、ＭＰＵ２３１は、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムの実行を開始する。

【０６３３】

また、Ｓ６１０２の処理により命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの所定番地に設定することで、ＭＰＵ２３１は、そのワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを読み出しながら、各種処理を実行することになる。即ち、ＭＰＵ２３１は、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア２３３ａを有するワークＲＡＭ２３３に転送された制御プロ

グラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、ＭＰＵ２３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【０６３４】

Ｓ６１０２の処理により命令ポインタ２３１ａが設定されると、続いて、その設定された命令ポインタ２３１ａによって実行が開始される残りのブートプログラムに従って、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうちプログラム格納エリア２３３ａに未転送である残りの制御プログラムと固定値データとを、所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送する（Ｓ６１０３）。具体的には、制御プログラムおよび一部の固定データを、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに格納し、また、固定値データのうち上述の各種データテーブル（表示データテーブル、転送データテーブル）をデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送する。

【０６３５】

そして、ブート処理に必要なその他の処理を実行（Ｓ６１０４）した後、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの第２の所定番地、即ち、このブート処理（図５３のＳ６００１参照）の終了後に実行すべき初期化処理（図５３のＳ６００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定することで（Ｓ６１０５）、ブートプログラムの実行を終え、本ブート処理を終了する。

【０６３６】

このように、ブート処理（Ｓ６００１）が実行されることによって、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム及び固定値データは、全てＤＲＡＭによって構成されたワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａ及びデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送され、格納される。そして、ブート処理の終了時に、命令ポインタ２３１ａが上述の第２の所定番地に設定され、以後、ＭＰＵ２３１は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを参照することなく、プログラム格納エリア２３３ａに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。

【０６３７】

よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムや固定値データをワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａ及びデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送することで、ＭＰＵ２３１は、読み出し速度が高速なＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭから制御プログラムや固定値データを読み出して各種制御を行うことができるので、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、補助演出部を用いて多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【０６３８】

一方、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させても、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア２３３ａに転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４は、極めて小容量のＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄを追加するだけで、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ２３４のコスト増加を抑制することができる。

【０６３９】

なお、図５４に示すブート処理では、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア

２３３ａに転送される所定量の制御プログラムに、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが全て含まれるように構成されているが、必ずしもこれに限られるものではなく、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムは、Ｓ６１０２の処理に続いて処理すべきブート処理を実行するブートプログラムの一部としてもよい。ここで転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムを全て含む制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、更に、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、プログラム格納エリア２３３ａに格納された残り全てのブートプログラムによって、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理を実行するようにしてもよい。

【０６４０】

また、Ｓ６１０１の処理によって転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムの一部を更に所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。また、この処理によってプログラム格納エリア２３３ａに格納された一部のブートプログラムは、更に残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を、Ｓ６１０１及びＳ６１０２の処理を含めて複数回繰り返した後、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理を実行するようにしてもよい。

【０６４１】

これにより、ブートプログラムのプログラムサイズが大きく、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが一度にプログラム格納エリア２３３ａへ転送できなくても、ＭＰＵ２３１はプログラム格納エリア２３３ａに既に格納されたブートプログラムを使用して、所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａに転送することができる。

【０６４２】

また、本実施形態では、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に、ブートプログラムのうち、システムリセット解除時にまずＭＰＵ２３１によって実行されるブートプログラムの一部を記憶させる場合について説明したが、全てのブートプログラムを第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶させてもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、ブート処理を開始すると、Ｓ６１０１及びＳ６１０２の処理を行わずに、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理を実行してもよい。これにより、ブートプログラムをプログラム格納エリア２３３ａへ転送する処理が不要となるので、キャラクタＲＯＭ２３４かプログラム格納エリア２３３ａへのプログラムの転送処理回数が減るため、ブート処理の処理時間を減らすことができる。よって、ブート処理後に可能となるＭＰＵ２３１における補助演出部の制御の開始をより早く行うことができる。

【０６４３】

ここで、図５３の説明に戻る。ブート処理を終了すると、次いで、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する（Ｓ６００２）。具体的には、スタックポインタの値をＭＰＵ２３１内に設定すると共に、ＭＰＵ２３１内のレジスタ群や、Ｉ／Ｏ装置等に対する各種の設定などを行う。また、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６の記憶をクリアする処理などが行われる。更に、ワークＲＡＭ２３３に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「０」が設定される。

【０６４４】

更に、初期設定処理では、画像コントローラ２３７の初期設定を行った後、第３図柄表示装置８１に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ２３７に対して、画像の描画および表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、第３図柄表示装置８１には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に第３図柄表示装置８１の画面全体に表示される画像の色が、パチンコ機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が第３図柄表示装置８１に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機１０が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。

【０６４５】

次いで、電源投入時主画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７に対して転送指示を送信する（Ｓ６００３）。この転送指示には、電源投入時主画像に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時主画像エリア２３５ａの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時主画像に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａに転送される。

【０６４６】

そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。ＭＰＵ２３１はこの転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。なお、画像コントローラ２３７は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ２３７の内部に設けられたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、ＭＰＵ２３１は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ２３７による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。

【０６４７】

電源投入時主画像エリア２３５ａに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。Ｓ６００３の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像に対応する画像データの電源投入時主画像エリア２３５ａへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラに対して転送指示を送信する（Ｓ６００４）。この転送指示には、電源投入時変動画像に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時変動画像エリア２３５ｂの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラは、この転送指示に従って、電源投入時変動画像に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【０６４８】

Ｓ６００４の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア２３５ｂへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオンする（Ｓ６００５）。これにより、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの間は、後述する転送設定処理（図６４（ａ）参照）において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように画像コントローラ２３７

へ転送を指示する常駐画像転送設定処理が実行される（図６４（ａ）のＳ７５０２参照）。

【０６４９】

また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ２３７への転送指示に基づき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データのキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、Ｖ割込処理（図５５（ｂ）参照）において、図２２に示す電源投入時画像（電源投入時主画像や電源投入時変動画像）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図５５（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図５５（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。

【０６５０】

上述したように、本パチンコ機１０では、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき全ての画像データが、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでに多くの時間を要する。そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像および電源投入時変動画像をキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送し、電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。一方、遊技者等は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。

【０６５１】

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【０６５２】

また、パチンコ機１０の表示制御装置１１４では、電源投入後に電源投入時主画像とあわせて電源投入時変動画像もキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するので、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、第１入球口６４、または第２入球口６４０へ入球（始動入賞）があり、変動演出の開始指示が主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンドを受信した場合は、電源投入時変動画像をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【０６５３】

また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間は、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像が表示され続けるが、キャラクタＲＯＭ２３４は読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されており、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機１０では、電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された電源投入時変動画像を用いて

簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

【０６５４】

Ｓ６００５の処理の後、割込許可を設定し（Ｓ６００６）、以後、メイン処理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、Ｓ６００６の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびＶ割込信号の検出に従って、コマンド割込処理およびＶ割込処理を実行する。

【０６５５】

次いで、図５５（ａ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図５５（ａ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。

【０６５６】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ２３３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｓ６２０１）、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するＶ割込処理のコマンド判定処理または簡易コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【０６５７】

次いで、図５５（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図５５（ｂ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リストを作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。

【０６５８】

上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７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、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、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。よって、画像コントローラ２３７では、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格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【０６５９】

ここでは、まず、Ｖ割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このＶ割込処理では、図５５（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ６３０１）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ６３０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ６３０３）を実行する。

【０６６０】

コマンド判定処理（Ｓ６３０２）では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンド

に応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル又は変動パターン種別に応じた変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する。

【０６６１】

このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される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バッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、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、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出の態様や停止種別を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１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。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図５６～図６０を参照して後述する。

【０６６２】

表示設定処理（Ｓ６３０３）では、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）などによって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルの内容に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図６１～図６３を参照して後述する。

【０６６３】

表示設定処理が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（Ｓ６３０４）。このタスク処理では、表示設定処理（Ｓ６３０３）もしくは簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）によって特定された、第３図柄表示装置８１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スプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【０６６４】

次に、転送設定処理を実行する（Ｓ６３０５）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである間は、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである間は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ２３７に対して、所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置１１３から連続予告コマンドや背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ２３７に対して、連続予告演出で使用する連続予告画像の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、転送設定処理の詳細については、図６４および図６５を参照して後述する。

【０６６５】

次いで、描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示

とから、図２６に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ２３７に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３７では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。なお、描画処理の詳細については、図６６を参照して後述する。

【０６６６】

次いで、表示制御装置１１４に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する（Ｓ６３０７）。そして、Ｖ割込処理を終了する。Ｓ６３０７の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ（図示せず）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークＲＡＭ２３３に格納され、Ｖ割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別（大当たりＡ～Ｆ、小当たり、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）に対応する停止種別テーブルと停止種別カウンタとが比較され、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。

【０６６７】

一方、Ｓ６３０１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであると判別されると（Ｓ６３０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８）を実行し、次いで、簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）を実行して、Ｓ６３０４の処理へ移行する。

【０６６８】

次いで、図５６～図６０を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（Ｓ６３０２）の詳細について説明する。まず、図５６は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【０６６９】

このコマンド判定処理では、図５６に示すように、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（Ｓ６３０３）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ６４０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ６４０３）。

【０６７０】

そして、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別する（Ｓ６４０４）。そして、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ６４０４：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して（Ｓ６４０５）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０６７１】

ここで、図５７（ａ）を参照して、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）の詳細について説明する。図５７（ａ）は、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。

【０６７２】

変動パターンコマンド処理では、まず、表示用変動パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動表示データテーブルを決定し、その決定した変動表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６５０１）。

【０６７３】

ここで、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはなく、し

たがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ６５０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。

【０６７４】

仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合に、設定された変動表示データテーブルに従った変動演出を第３図柄表示装置８１に表示させている最中に主制御装置１１０から次の表示用変動パターンコマンドを受信することとなり、別の変動表示が急に開始されてしまうので、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。

【０６７５】

これに対し、本実施形態のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定することで、実際には、設定した表示データテーブルよりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ２３３ｄに従った変動演出が終了したのち、主制御装置１１０から次の表示用パターンコマンドを受信するまでの間、デモ演出が表示されるように、表示設定処理によって、第３図柄表示装置８１の表示が制御されるので、遊技者は違和感なく第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動を見続けることができる。

【０６７６】

次いで、Ｓ６５０１で設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出し、それを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する（Ｓ６５０２）。そして、Ｓ６５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルに対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６５０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６５０４）。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６５０５）、変動パターンコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。

【０６７７】

この変動パターンコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、Ｓ６５０５の処理によって初期化されたポインタ２３３ｆを更新しながら、Ｓ６５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１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と同時に、Ｓ６５０２の処理によって転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。

【０６７８】

また、表示設定処理では、Ｓ６５０３の処理によって時間データが設定された計時カウンタ２３３ｈを用いて、変動表示データテーブルで規定された変動演出の時間を計時し、変動表示データテーブルにおける変動演出が終了すると判断された場合、主制御装置１１０からの表示用停止種別コマンドに応じた停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示するように、その停止表示の設定を制御する。

【０６７９】
ここで、図５６の説明に戻る。Ｓ６４０４の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ６４０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０６）、表示用停止種別コマンドがあれば（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ６４０７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【０６８０】
ここで、図５７（ｂ）を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）の詳細について説明する。図５７（ｂ）は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。
【０６８１】
停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（大当たりＡ～Ｆ、小当たり、リーチ外れ、完全外れ、のいずれか）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ６６０１）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図５５（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値とを比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ６６０２）。
【０６８２】
そして、停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、Ｓ６６０２の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンに設定し（Ｓ６６０３）、コマンド判定処理に戻る。
【０６８３】
ここで、上述したように、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定する種別情報として、Ｓ６６０２の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述のタスク処理（Ｓ６３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、Ｓ６６０３によって設定された停止図柄判別フラグからＳ６６０２の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。そして、この特定された第３図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。第３図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄに格納されている。
【０６８４】
なお、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用停止種別コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ６６０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が完全外れであると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、完全外れに対応する停止図柄がＳ６６０２の処理によって設定される。
【０６８５】
仮に、「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、「特別図柄の外れ」であった場合であっても、第３図柄表示装置８１には「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が表示されることとなり、遊技者にパチンコ機１０が「特別図柄の大当たり」となったと勘違いさせてしまい、パチンコ機１０の信頼性を低下させる

おそれがあった。これに対し、本実施形態のように、完全外れに対応する停止図柄が設定されることで、実際には、「特別図柄の大当たり」であれば、第３図柄表示装置８１に完全外れの停止図柄が表示されても、パチンコ機１０が「特別図柄の大当たり」になるので、遊技者を喜ばせることができる。

【０６８６】

図５６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０６の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別されると（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０８）、表示用オープニングコマンドがあれば（Ｓ６４０８：Ｙｅｓ）、オープニングコマンド処理を実行して（Ｓ６４０９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０６８７】

ここで、図５８（ａ）を参照して、オープニングコマンド処理（Ｓ６４０９）の詳細について説明する。図５８（ａ）は、オープニングコマンド処理を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したオープニングコマンドに対応する処理を実行するものである。

【０６８８】

オープニングコマンド処理では、まず、オープニング表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６７０１）。その後、オープニング表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定し（Ｓ６７０２）、設定したオープニング表示データテーブルを基に、時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ６７０３）。その後、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６７０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６７０５）、オープニングコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。

【０６８９】

図５６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０８の処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４０８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用ラウンド数コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１０）、表示用ラウンド数コマンドがあれば（Ｓ６４１０：Ｙｅｓ）、ラウンド数コマンド処理を実行して（Ｓ６４１１）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０６９０】

ここで、図５８（ｂ）を参照して、ラウンド数コマンド処理（Ｓ６４１１）の詳細について説明する。図５８（ｂ）は、ラウンド数コマンド処理を示すフローチャートである。このラウンド数コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用ラウンド数コマンドに対応する処理を実行するものである。

【０６９１】

ラウンド数コマンド処理では、まず、表示用ラウンド数コマンドによって示されるラウンド数に対応したラウンド数表示データテーブルを決定し、その決定したラウンド数表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６８０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６８０２）。

【０６９２】

そして、Ｓ６８０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたラウンド数表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６８０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６８０４）。そして、デモ表示フラグ、および確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６８０５）、ラウンド数コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【０６９３】

図５６に戻って説明を続ける。Ｓ６４１０の処理において、表示用ラウンド数コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１０：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用

エンディングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１２）、表示用エンディングコマンドがあれば（Ｓ６４１２：Ｙｅｓ）、エンディングコマンド処理を実行して（Ｓ６４１３）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０６９４】

ここで、図５９を参照して、エンディングコマンド処理（Ｓ６４１３）の詳細について説明する。図５９は、エンディングコマンド処理を示すフローチャートである。このエンディングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用エンディングコマンドに対応する処理を実行するものである。

【０６９５】

エンディングコマンド処理では、まず、表示用エンディングコマンドによって示されるエンディング演出の表示態様に対応したエンディング表示データテーブルを決定し、その決定したエンディング表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９０２）。

【０６９６】

次いで、Ｓ６９０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたエンディング表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９０４）。そして、デモ表示フラグ、および確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６９０５）、エンディングコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【０６９７】

図５６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１２の処理において、表示用エンディングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１４）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ６４１４：Ｙｅｓ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（Ｓ６４１５）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０６９８】

ここで、図６０（ａ）を参照して、背面画像変更コマンド処理（Ｓ６４１５）の詳細について説明する。図６０（ａ）は、背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。

【０６９９】

背面画像変更コマンド処理では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）に通知する背面画像変更フラグをオンに設定する（Ｓ７００１）。そして、背面画像種別（背面Ａ，Ｂ）毎に設けられた背面画像判別フラグの各ビットのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面画像種別に対応するビットをオンに設定すると共に、その他の背面画像種別に対応するビットをオフに設定して（Ｓ７００２）、この背面画像変更コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【０７００】

通常画像転送設定処理では、Ｓ７００１の処理により設定される背面画像変更フラグがオンされていることを検出すると、Ｓ７００２の処理によって設定される背面画像判別フラグから、変更後の背面画像種別を特定する。

【０７０１】

また、タスク処理では、表示データテーブルに規定された背面画像の背面種別によって、背面Ａ，Ｂのいずれかを表示させることが規定されていた場合、Ｓ７００２によって設定された背面画像判別フラグから、その時点において表示すべき背面画像種別を特定し、更に、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用

ビデオＲＡＭ２３６か）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。
【０７０２】
なお、遊技者が枠ボタン２２を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ７００２の処理では、２以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。また、任意の１の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機１０における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機１０の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。
【０７０３】
ここで、図５６の説明に戻る。Ｓ６４１４の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１６）、エラーコマンドがあれば（Ｓ６４１６：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ６４１７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【０７０４】
ここで、図６０（ｂ）を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ６４１７）の詳細について説明する。図６０（ｂ）は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。
【０７０５】
エラーコマンド処理では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（Ｓ７１０１）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（Ｓ７１０２）、エラーコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。
【０７０６】
表示設定処理では、Ｓ７１０１の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、Ｓ７１０２の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。
【０７０７】
なお、２以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、Ｓ７１０２に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。
【０７０８】
ここで、図５６の説明に戻る。Ｓ６４１６の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ６４１６：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ６４１８）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【０７０９】
各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ６４０１の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、再びＳ６４０２～Ｓ６４１８の処理を実行する。そし

て、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ６４０１～Ｓ６４１８の処理が繰り返し実行され、Ｓ６４０１の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理を終了する。

【０７１０】

なお、Ｖ割込処理（図５５（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８）も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理（図５７（ａ）参照）および停止種別コマンド処理（図５７（ｂ）参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。

【０７１１】

ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図５７（ａ）参照）では、Ｓ６５０１の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されているので、Ｓ６５０２の処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｅにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。

【０７１２】

次いで、図６１～図６３を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ６３０３）の詳細について説明する。図６１は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【０７１３】

この表示設定処理では、図６１に示すように、まず、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ７２０１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ７２０１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ７２０２～Ｓ７２０４の処理をスキップし、Ｓ７２０５の処理へ移行する。一方、新規コマンドフラグがオンであれば（Ｓ７２０１：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ７２０２）、Ｓ７２０３～Ｓ７２０４の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。

【０７１４】

Ｓ７２０３の処理では、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７２０３）。そして、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ７２０３：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ７２０４）。

【０７１５】

ここで、図６２を参照して、警告画像設定処理の詳細について説明する。図６２は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる警告画像データを展開する（Ｓ７３０１）。

【０７１６】

タスク処理（Ｓ６３０４）では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【０７１７】

そして、警告画像設定処理では、Ｓ７３０１の処理の後、エラー発生フラグをオフに設

定して（Ｓ７３０２）、表示設定処理に戻る。
【０７１８】
ここで、図６１の説明に戻る。警告画像設定処理（Ｓ７２０４）の後、又は、Ｓ７２０３の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別されると（Ｓ７２０３：Ｎｏ）、次いで、Ｓ７２０５の処理へ移行する。
【０７１９】
Ｓ７２０５では、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ７２０５）。ここで、図６３を参照して、ポインタ更新処理の詳細について説明する。図６３は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ２３３ｆの更新を行う処理である。
【０７２０】
このポインタ更新処理では、まず、ポインタ２３３ｆに１を加算する（Ｓ７４０１）。即ち、ポインタ２３３ｆは、原則、Ｖ割込処理が実行される度に１だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「００００Ｈ」には、Ｓｔａｒｔ情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「０００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されるのに合わせてポインタ２３３ｆの値が０に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が１に更新されるので、アドレス「０００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。
【０７２１】
Ｓ７４０１の処理によって、ポインタ２３３ｆの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報であるか否かを判別する（Ｓ７４０２）。その結果、Ｅｎｄ情報であれば（Ｓ７４０２：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ２３３ｆが更新されたことを意味する。
【０７２２】
そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルであるか否かを判別して（Ｓ７４０３）、デモ用表示データテーブルであれば（Ｓ７４０３：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されているデモ用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７４０４）、ポインタ２３３ｆを１に設定して初期化し（Ｓ７４０５）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、第３図柄表示装置８１には、デモ演出を繰り返し表示させることができる。
【０７２３】
一方、Ｓ７４０３の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでないと判別された場合は（Ｓ７４０３：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｆの値を１だけ減算して（Ｓ７４０６）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ２３３ｄにデモ用表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動表示データテーブルが設定されている場合は、Ｅｎｄ情報が記載された１つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第３図柄表示装置８１には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。一方、Ｓ７４０２の処理において、更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報でなければ（Ｓ７４０２：Ｎｏ）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。
【０７２４】

ここで、図６１に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスの描画内容を取得する（Ｓ７２０６）。タスク処理（Ｓ６３０４）では、先に展開された警告画像などと共に、Ｓ７２０６の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【０７２５】

次いで、計時カウンタ２３３ｈの値を１だけ減算し（Ｓ７２０７）、減算後の計時カウンタ２３３ｈの値が０以下であるか否かを判別する（Ｓ７２０８）。そして、計時カウンタ２３３ｈの値が１以上である場合は（Ｓ７２０８：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下である場合は（Ｓ７２０８：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ７２０９）。

【０７２６】

その結果、確定表示フラグがオフであれば（Ｓ７２０９：Ｎｏ）、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定し（Ｓ７２１０）、次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２１１）。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７２１２）、更に、ポインタ２３３ｆの値を０に初期化する（Ｓ７２１３）。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定した後（Ｓ７２１４）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ２３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ７２１５）、Ｖ割込処理に戻る。

【０７２７】

これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合などにおいて、その演出の終了に合わせて、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。また、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定される表示データテーブルを確定表示データテーブルに変更するだけで、容易に、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を確定表示演出に変更することができる。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、ＭＰＵ２３１に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０７２８】

なお、Ｓ７２１５の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。タスク処理（Ｓ６３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、Ｓ７２１５によって設定された前回停止図柄判別フラグから、１つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。これにより、１つ前の変動演出に

おける停止図柄から変動演出が開始される。
【０７２９】
一方、Ｓ７２０９の処理において、確定表示フラグがオンであれば（Ｓ７２０９：Ｙｅｓ）、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７２１６）。そして、デモ表示フラグがオフであれば（Ｓ７２１６：Ｎｏ）、確定表示演出の終了に伴って計時カウンタ２３３ｈの値が０以下になったことを意味するので、確定表示演出の終了から一定時間経過後に、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示させるための処理を行う。
【０７３０】
まず、デモ表示データテーブルを取得して表示データテーブルバッファ２３３ｄへ設定し（Ｓ７２１７）、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２１８）。そして、デモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ７２１９）。そして、ポインタ２３３ｆを０に初期化し（Ｓ７２２０）、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（Ｓ７２２１）、本処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。
【０７３１】
これにより、確定表示演出が終了した後に、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドを受信しなかった場合には、自動的に、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。
【０７３２】
Ｓ７２１６の処理において、デモ表示フラグがオンであれば（Ｓ７２１６：Ｙｅｓ）、確定表示演出が終了した後にデモ演出が行われ、そのデモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。そして、この場合、次回のＶ割込処理の中で実行されるポインタ更新処理によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置１１３より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。
【０７３３】
なお、Ｖ割込処理（図５５（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する処理が行われる。
【０７３４】
次いで、図６４及び図６５を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ６３０５）の詳細について説明する。まず、図６４（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。
【０７３５】
この転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンか否かを判別する（Ｓ７５０１）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであれば、（Ｓ７５０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（Ｓ７５０２）、転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図６４（ｂ）を参照して後述する。
【０７３６】
一方、Ｓ７５０１の処理の結果、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ７５０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。こ

の場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ７５０３）、転送設定処理を終了して、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図６５を参照して後述する。

【０７３７】

次いで、図６４（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ７５０２）について説明する。図６４（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ７５０２）を示すフローチャートである。

【０７３８】

この常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ７６０１）、転送指示を送信していれば（Ｓ７６０１：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ７６０２）。このＳ７６０２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７６０２の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ７６０２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ７６０２：Ｙｅｓ）、Ｓ７６０３の処理へ移行する。また、Ｓ７６０１の処理の結果、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（Ｓ７６０１：Ｎｏ）、Ｓ７６０３の処理へ移行する。

【０７３９】

Ｓ７６０３の処理では、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（Ｓ７６０３）、未転送の常駐対象画像データがあれば（Ｓ７６０３：Ｎｏ）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように、画像コントローラ２３７に対する転送指示を設定し（Ｓ７６０４）、本処理を終了する。

【０７４０】

これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送することができる。なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）、及び転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオＲＡＭ２３５に設けられたエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納した後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の未使用期間中に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。

【０７４１】

Ｓ７６０３の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（Ｓ７６０３：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオフに設定して（Ｓ７６０５）、本処理を終了する。これにより、Ｖ割込処理（図５５（ｂ）参照）において、簡易コマンド判定処理（図５５（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図５５（ｂ）のＳ６３０９参照）ではなく、コマンド判定処理（図５６～図６０参照）および表示設定処理（図６１～図６３参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第３図

柄表示装置８１には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図６５参照）により、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われる（図６４（ａ）のＳ７５０１：Ｎｏ参照）。

【０７４２】

ＭＰＵ２３１は、この常駐画像転送設定処理を実行することにより、既にメイン処理の中で転送されている電源投入時主画像および電源投入時変動画像を除く、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送することができる。そして、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐画像転送設定処理によって常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されることになる。

【０７４３】

よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された後、表示制御装置１１４は、この常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【０７４４】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、背面画像や、第３図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージといった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４などによって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【０７４５】

次いで、図６５を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５）の一処理である通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）について説明する。図６５は、この通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）を示すフローチャートである。

【０７４６】

この通常画像転送設定処理では、まず、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理（Ｓ６３０３）のポインタ更新処理（Ｓ７２０５）によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスに記載された情報を取得する（Ｓ７７０１）。そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（Ｓ７７０２）、転送データ情報であれば（Ｓ７７０２：Ｙｅｓ）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出して、ワークＲＡＭ２３３に設けられた転送データバッファに格納し（Ｓ７７０３）、更に、ワークＲＡＭ２３３に設けられ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（Ｓ７７０４）、Ｓ７７０５の処理へ移行する。

【０７４７】

また、Ｓ７７０２の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Ｎｕｌｌデータであれば（Ｓ７７０２：Ｎｏ）、Ｓ７７０３及びＳ７７０４の処理をスキップして、Ｓ７７０５の処理へ移行する。Ｓ７７０５の処理では、画像コントローラ２３７に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定

したか否かを判別し（Ｓ７７０５）、転送指示を設定していれば（Ｓ７７０５：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送が終了したか否かを判別する（Ｓ７７０６）。

【０７４８】

このＳ７７０６の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７７０６の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ７７０６：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この通常画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ７７０６：Ｙｅｓ）、Ｓ７７０７の処理へ移行する。また、Ｓ７７０５の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（Ｓ７７０５：Ｎｏ）、Ｓ７７０７の処理へ移行する。

【０７４９】

Ｓ７７０７の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ７７０７）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ７７０７：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（Ｓ７７０８）、Ｓ７７０３の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像データに設定した上で、Ｓ７７１３の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ７７０７：Ｎｏ）、次いで、背面画像変更フラグはオンか否かを判別する（Ｓ７７０９）。そして、背面画像変更フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ７７０９：Ｎｏ）、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。

【０７５０】

一方、背面画像変更フラグがオンであれば（Ｓ７７０９：Ｙｅｓ）、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグをオフに設定した後（Ｓ７７１０）、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データを特定し、その画像データを転送対象画像データに設定する（Ｓ７７１１）。更に、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを取得し（Ｓ７７１２）、Ｓ７７１３の処理へ移行する。

【０７５１】

Ｓ７７１３の処理では、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に既に格納されているか否かを判別する（Ｓ７７１３）。このＳ７７１３の処理における判別では、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照することによって行われる。即ち、転送対象画像データとされたスプライトに対応する格納状態を格納画像データ判別フラグ２３３ｉより読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていないと判断する。

【０７５２】

そして、Ｓ７７１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていれば（Ｓ７７１３：Ｙｅｓ）、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。これにより、無駄に画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【０７５３】

一方、Ｓ７７１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていなければ（Ｓ７７１３：Ｎｏ）、その転送対象画像データの転送指示を設定する（Ｓ７７１４）。これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、転送対象画像データの転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用ビデオＲＡＭ２３６）、及び転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定されたビデオＲＡＭ（ここでは、通常用ビデオＲＡＭ２３６）の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。

【０７５４】

Ｓ７７１４の処理の後、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを更新し（Ｓ７７１５）、この通常画像転送設定処理を終了する。格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、上述したように、転送対象画像データとなったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

【０７５５】

このように、この通常画像転送処理を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理の中で、表示用停止種別コマンドに対応する処理が実行され、その結果、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報が大当たりの停止種別であると判別された場合は、ファンファーレ演出において使用する画像データを遅滞なくキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送させることができる。また、先に実行されたコマンド判定処理の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送させることができる。

【０７５６】

また、本実施形態では、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される。そして、ＭＰＵ２３１は、通常画像転送設定処理を実行することにより、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルのポインタ２３３ｆで示されるエリアに記載されている転送データ情報に従って、画像コントローラ２３７に対し転送対象画像データの転送指示を設定するので、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【０７５７】

ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することによ

り、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【０７５８】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【０７５９】

また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【０７６０】

次いで、図６６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の描画処理（Ｓ６３０６）の詳細について説明する。図６６は、この描画処理を示すフローチャートである。

【０７６１】

描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示から、描画リスト（図２６参照）を生成する（Ｓ７８０１）。即ち、Ｓ７８０１の処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、転送設定処理（Ｓ６３０５）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを追記する。

【０７６２】

なお、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエリア、又は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【０７６３】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ２３３ｊによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（Ｓ７８０

２）。ここでは、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は、描画対象バッファ情報として第１フレームバッファ２３６ｂに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ２３３ｊが１である場合は、描画対象バッファ情報として第２フレームバッファ２３６ｃに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。

【０７６４】

画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。

【０７６５】

また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出し、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタＲＯＭ２３４から読み出してバッファＲＡＭ２３７ａに一時的に格納した後、通常用ビデオＲＡＭ２３６が未使用状態にあるときを見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納した画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データは、その後にＭＰＵ２３１より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

【０７６６】

なお、画像コントローラ２３７は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第３図柄表示装置８１に送信する。これにより、第３図柄表示装置８１に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、一方のフレームバッファから展開した画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。

【０７６７】

描画処理は、Ｓ７８０２の処理の後、描画対象バッファフラグ２３３ｊを更新する（Ｓ７８０３）。そして、描画処理を終了して、Ｖ割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ２３３ｊの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。

【０７６８】

ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図５５（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。よって、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させる

ことができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。
【０７６９】
そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。よって、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。
【０７７０】
以上説明した通り、本第１実施形態におけるパチンコ機１０では、左打ち（遊技盤１３における正面視左側の流路に向けて球を発射する遊技方法）を行うと球が入球し易くなる位置に配置された第１入球口６４と、右打ち（遊技盤１３における正面視右側の流路に向けて球を発射する遊技方法）を行うと球が入球し易くなる（左打ちを行うと球が入球し難くなる）位置に配置された第２入球口６４０とが設けられている。第２入球口６４０へと球が入球したことに基づいて実行される第２特別図柄の抽選で大当たりになると、遊技者にとって不利となる（大当たり中に賞球がほとんど得られない上に大当たり後は不利な通常モードに移行する）可能性が高い一方で、第１入球口６４へと球が入球したことに基づいて実行される第１特別図柄の抽選で大当たりになると、遊技者にとって有利となる（大当たりにおいて多量の賞球を獲得できる上に、大当たり後に有利な確変モードへ移行する）可能性が高くなるように構成されている。これにより、不利な第２特別図柄の抽選よりも、有利な第１特別図柄の抽選を実行させたいと遊技者に思わせることができる。
【０７７１】
加えて、遊技盤１３における正面視右側の流路には、大当たり中に開放され、球が入球する毎に多量（１１個）の賞球が払い出される特定入賞口６５ａが設けられている。この特定入賞口６５ａは、第２入球口６４０と同様に、右打ちを行うと球が入球可能（入球容易）となり、左打ちを行うと球が入球不可能（入球困難）となる位置に設けられている。このため、大当たり中に特定入賞口６５ａへと球を入賞させて賞球を得るためには、球を右打ちする必要がある。上述した通り、右打ちを行うと第２入球口６４０へも球が入球するため、大当たり後は第２特別図柄の保留球が上限まで貯まった状態にすることができる。このため、大当たりの終了後は、大当たりになると不利な第２特別図柄の抽選が連続して実行される状態を形成することができるので、遊技者に対して、大当たり中に貯まった第２特別図柄の保留球が全て外れ（小当たり）となることを願って遊技を行わせることができる。つまり、一般的なパチンコ機では、大当たり終了後に保留内で再度大当たりとなる（所謂、保留内連荘する）ことは遊技者にとって好ましい事象であるが、本第１実施形態におけるパチンコ機１０では、保留内連荘が発生しないことを期待して遊技者に有利を行わせることができる。よって、一般的なパチンコ機とは異なる斬新な遊技性を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【０７７２】
また、本第１実施形態では、大当たりＡ～Ｄの実行中に第２特別図柄の保留球が増加する毎に、増加した保留球の抽選結果を先読みして、先読み結果に応じた態様の演出を実行する構成としている。即ち、抽選結果が外れ（小当たり）となる期待度を示す演出を実行する構成としている。より具体的には、増加した保留球の抽選結果の先読み結果に応じた態様の鍵８１３を冒険者８１１が獲得する演出を実行する。この演出により、大当たり中に確変モードへと移行するか否かを、表示された鍵８１３の態様から遊技者に推測させることができる。よって、大当たりが単に賞球を得るための作業のようになってしまうことを防止できるので、大当たり遊技中における遊技者の興趣を向上させることができる。

【０７７３】
また、本第１実施形態では、大当たりＡ～Ｄのエンディング期間から、第２特別図柄の保留球に基づく全ての変動表示の変動時間が経過するまでに渡って、第２特別図柄の保留球の中に大当たりＥ，Ｆが存在するか否かを遊技者に報知する演出が実行される。即ち、第２特別図柄の保留球に基づく全ての変動表示が終了した後も、遊技状態が確変モードのままであるか、通常モードに転落してしまうのかを示唆するための演出が実行される。エンディング期間、および大当たり後の複数の変動表示に渡って一連の演出を実行する構成とすることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【０７７４】
また、本第１実施形態では、第２特別図柄の抽選で外れとなった場合に、高確率で小当たりとなる構成としている。そして、小当たりとなった場合における特定入賞口６５ａの開放期間と、大当たりＥ，Ｆの各ラウンドにおける開閉扉６５ｆ１の開放期間とが同一（０．２秒間）となるように構成している。更に、大当たりＥ，Ｆの１～４ラウンド目が終了した後のインターバル期間の長さが、第２特別図柄の変動表示における変動時間と同一の期間である１秒間となるように構成している。このように構成することで、第２特別図柄の１番目～４番目のいずれの保留球が大当たりＥ又はＦに対応する抽選結果だったとしても、扉突破モード演出が終了するまでの間の開閉扉６５ｆ１の一連の開閉動作を、確変モードが報知される場合（全ての第２特別図柄の保留球が小当たりだった場合）と同一にすることができる。即ち、第２特別図柄の保留球の中に大当たりＥ，Ｆが含まれているか否かに拘わらず、大当たりが終了してから扉突破モード演出が終了するまでの間の開閉扉６５ｆ１の動作として、１秒間の閉鎖と、０．２秒間の開放とを４回繰り返す動作に統一することができる。よって、大当たり終了後における開閉扉６５ｆ１の動作から、小当たりが連続したことによる開閉動作であるか、大当たりＥ又はＦとなったことによる開閉動作であるかを判別することが困難になるので、扉突破モード演出に最後まで注目させることができる。従って、遊技者の興趣を向上させることができる。
【０７７５】
なお、本第１実施形態では、第２特別図柄の抽選が、第１特別図柄の抽選よりも優先して実行される構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第１特別図柄の変動表示と、第２特別図柄の変動表示とを平行して実行可能な仕様としてもよい。このように構成することで、不利な第２特別図柄の抽選が実行されるよりも前に第１特別図柄の変動表示により大当たりとなることが可能となるので、扉突破モード演出の実行中において、より積極的に左打ちを行わせることができる。この場合において、第２特別図柄の抽選結果が外れの場合に、所定の割合（例えば、１０％の割合）で、長い変動時間（例えば、３０秒間）の変動パターンが決定される構成としてもよい。このように構成することで、第２特別図柄の長い変動中に、第１特別図柄の抽選を１又は複数回実行することが可能となるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなるチャンスを形成することができる。
【０７７６】
本第１実施形態では、エンディング期間の開始時から左打ちを報知する構成としていたが、これに限られるものではない。大当たりの終了後に遊技者が右打ちを継続しないように報知できればよく、例えば、大当たりの最終ラウンドにおいて、最終ラウンドが終了するまでの残りの入球数を表示させると共に、「残り○球で左打ち」という文字等を表示させることにより、最終ラウンドの終了条件が成立してから即座に遊技者が左打ちに切り替えられるように構成してもよい。これにより、大当たり終了後に第２入球口６４０へと球が入球してしまうことを抑制できる。
【０７７７】
本第１実施形態では、普通図柄の時短状態となった場合には、一律に普通図柄の変動時間が３秒間、普通図柄の当たりとなった場合の電動役物６４ａの開放期間が１秒間×２回に設定される構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり終了後、１回目の普通図柄の変動時間のみ、少なくとも第２特別図柄の保留球に基づく変動が全て終了するまでの期間よりも長い時間（例えば、１０秒間）に設定する構成としてもよい

。このように構成することで、扉突破モード演出の実行中は、普通図柄の当たりにならないので、普通図柄の開放時間から、第２特別図柄の抽選で大当たりとなって普通図柄の低確率状態に転落してしまったのか、普通図柄の時短状態が維持されているのかを判別することが困難にできる。よって、遊技者にたいして扉突破モード演出の結果により注目させることができる。

【０７７８】

本第１実施形態では、第２特別図柄の抽選で外れとなった場合には、ほぼ小当たりとなるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、第２特別図柄の外れとなった場合には、全て単なる外れとなるように構成する代わりに、大当たりとなった場合の変動時間を大当たり後の変動回数に応じて可変させ、扉突破モード演出が開始されてから第２特別図柄の大当たりが開始されるまでの期間と、扉突破モード演出が開始されてから４回の第２特別図柄の外れに対応する変動表示が全て終了するまでの期間（確変モードに移行するまでの期間）とを一致させる構成としてもよい。より具体的には、大当たり後、１回目の第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、変動時間として４秒間が設定され、２回目の第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、変動時間として３秒間が設定され、３回目の第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、変動時間として２秒間が設定され、４回目の第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、変動時間として１秒間が設定されるように構成しても良い。このように構成することにより、４つの第２特別図柄の保留球が全て外れとなった場合の変動時間の合計である４秒間（１秒間×４）と、途中で大当たりとなった場合における、大当たりが開始されるまでの期間（４秒間）とを一致させることができる。よって、扉突破モード演出の実行期間である大当たり終了後４秒間の間は、保留球の中に第２特別図柄の大当たりが含まれていたとしても、特定入賞口６５ａが開放されることはないので、特定入賞口６５ａの動作から扉突破モード演出が終了する前に確変モードへと移行するか否かが分かってしまう不具合を抑制することができる。なお、扉突破モード演出が開始されてから第２特別図柄の大当たりが開始されるまでの期間が、扉突破モード演出が開始されてから４回の第２特別図柄の外れに対応する変動表示が全て終了するまでの期間以上の長さとなっていれば、少なくとも扉突破モード演出の実行中に大当たりが開始されることはない。よって、単に第２特別図柄の大当たりとなった場合には、一律に４回分の第２特別図柄の外れに対応する変動表示の変動時間の総和以上の変動時間を設定する構成としてもよい。

【０７７９】

本第１実施形態では、大当たりＥ，Ｆにおける１～４ラウンドの特定入賞口６５ａの開放期間と、小当たりにおける特定入賞口６５ａの開放期間とが同一（０．２秒間）となるように構成していたが、遊技者が差異を体感により大当たりの開放期間であるか、小当たりの開放期間であるかを識別不可能な範囲であれば、任意に定めてもよい。具体的には、例えば、本第１実施形態では、第２特別図柄の抽選を不利とし、第１特別図柄の抽選を有利としていたが、これに限られるものではない。例えば、第２特別図柄の抽選を有利とし、第１特別図柄の抽選を有利としてもよい。そして、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に扉突破モード演出で扉の突破に成功する演出が実行され、第２特別図柄の抽選が全て外れだった場合に、扉の突破に失敗する演出が実行されるように構成してもよい。これにより、扉の突破に成功すれば大当たりという、より分かり易い遊技性を実現することができる。更に、この場合において、第１入球口６４を削除して、単に第２入球口６４０のみを設ける構成としてもよい。即ち、第２特別図柄の抽選のみが実行されるように構成してもよい。

【０７８０】

本第１実施形態では、大当たり後の第２特別図柄の保留球に基づく変動が実行されている間において、第２特別図柄の抽選で大当たりとなったのか小当たりとなったのかが分かり難くなるように特定入賞口６５ａの開閉動作を設定していたが、大当たりか小当たりかを分かり難くするのは、第２特別図柄の保留球に基づく変動表示中に限られるものではない。例えば、第１特別図柄の抽選でも小当たり、および小当たりと同様の動作（同一の動

作、または遊技者が小当たりと区別不可能な動作）が設定される大当たり種別が決定される構成としてもよい。

【０７８１】

本第１実施形態では、大当たり中に保留された第２特別図柄の保留球が全て外れ（小当たり）となるか（確変モードへ移行するか）否かを、大当たりのエンディング期間が開始されてから、全ての第２特別図柄の抽選が終了するまでの期間に渡って実行する構成としていたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、確変モードへと移行する場合の少なくとも一部で、エンディング期間中に確変モードへ移行することを報知する構成としてもよい。即ち、エンディング期間の開始時に、第２特別図柄の保留球の抽選結果を先読みし、先読み結果が全て外れ（小当たり）であると判別した場合は、所定確率で、大当たりのエンディング期間中に確変モードへの移行を報知する構成としてもよい。このように構成することで、確変モードへ移行することをより早く遊技者に知らせることができるので、遊技者を喜ばせることができる。なお、エンディング期間中に確変モードへの移行を報知する場合は、一気に４つの扉を突破する演出を実行しても良いし、通常の扉突破モード演出とは態様が異なる演出を実行する構成としてもよい。ここで、通常の扉突破モード演出とは態様が異なる演出としては、例えば、冒険者８１１のテーマソングが流れる演出を実行する構成としてもよいし、第３図柄表示装置８１の表示画面がブラックアウトした後で、「確変モード確定」という文字が表示画面に浮き上がってくる演出を実行してもよい。更に、確変モードへと移行することが確定する演出をエンディング期間中に実行した場合に、当該演出を第２特別図柄の保留球に基づく変動が終了するまで（即ち、確変モードが開始されるまで）実行し続ける構成としてもよい。このように構成することで、早期に（エンディング期間中に）確変モードへの移行を知った遊技者に対して、確変モードへと移行するまでの残り期間で、確変モードへと移行することに対する余韻に浸らせることができる。よって、遊技者に対して満足感を抱かせることができる。

【０７８２】

更に、エンディング期間よりも前に、確変モードへと移行することを報知する構成としてもよい。より具体的には、第２特別図柄の４つめの保留球に対応する始動入賞を検出し、入賞情報コマンドに基づいて音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の入賞情報格納エリア２２３ａが更新された場合に、第２特別図柄の全ての入賞情報が外れ（小当たり）であるかを判別する。そして、全ての入賞情報が外れ（小当たり）だった場合に、その時点で確変モードへの移行を示す演出を実行する構成としてもよい。なお、確変モードへの移行を示す演出としては、例えば、冒険者８１１が特殊（プレミアム）な態様の鍵８１３を発見する演出を実行してもよいし、例えば、表示態様は通常通りで、大当たり中に流れる楽曲を特殊（プレミアム）なものに変更する構成としてもよい。

【０７８３】

＜第２実施形態＞

次に、図６７～図８４を参照して、第２実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０では、可変入賞装置６５の内部に通常排出流路６５ｅ１と、特別排出流路６５ｅ２とを設ける構成とし、大当たり中に特別排出流路６５ｅ２の確変スイッチ６５ｅ３を球が通過した場合に、大当たり後の遊技状態が確変モードに設定される構成としていた。また、確変スイッチ６５ｅ３を通過する限り、無制限に確変モードと大当たりとが繰り返される構成としていた。

【０７８４】

これに対して第２実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たりの種別毎に大当たり後の遊技状態が予め定められている構成としている。また、特別図柄の確変状態の連続回数に上限を設ける構成とし、上限に到達した場合は、確変大当たりに当選したとしても、大当たり後が特別図柄の低確率状態に設定されるように構成している。

【０７８５】

また、上述した第１実施形態では、通常時（大当たり中以外の状態）に遊技者が右打ちを行うことを防止するために、通常時に第２入球口６４０に対する始動入賞を検出した場

合は警告演出を実行する構成としていた。
【０７８６】
これに対して本第２実施形態では、第２入球口６４０に対して電動役物６４０ｂを設ける構成とし、通常時には電動役物６４０ｂに妨げられて球が第２入球口６４０に入球し難くなるように構成している。また、大当たり状態中には、第２入球口６４０に付随して設けられた電動役物６４０ｂが開放され易くなるように制御することで、第１実施形態と同様に大当たり中に第２特別図柄の保留球が上限数まで貯まるように構成している。なお、電動役物６４０ｂを第２入球口６４０に付随させて設けたことにより、第１実施形態における第１入球口６４に付随して設けられていた電動役物６４ａを削除している。
【０７８７】
この第２実施形態におけるパチンコ機１０が、第１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、ＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。
【０７８８】
まず、図６７を参照して、本第２実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明する。図６７に示した通り、本第２実施形態では、普通入球口（スルーゲート）６７が可変表示装置ユニット８０の右側の流路に設定されている。また、普通入球口６７の下流側には、可変入賞装置６５０と、第２入球口６４０とが設けられている。可変入賞装置６５０は、第１実施形態における可変入賞装置６５に代えて設けられており、可変入賞装置６５０の特定入賞口６５０ａに球が入賞する毎に１３個の賞球が払い出される入賞口として構成されている。特定入賞口６５０ａは、球の入球が可能（容易）となる開放状態と、球が入球不可能（困難）となる閉鎖状態とに可変可能に構成されており、大当たりの各ラウンドで開放状態に設定される。
【０７８９】
第２入球口６４０には、図６７に示した通り、電動役物６４０ａが設けられている。この電動役物６４０ａは、第２入球口６４０への球の入球を妨げる閉鎖位置と、球が入球可能となる開放位置とに可変可能に構成されており、図６７は開放位置に可変されている場合を例示している。詳細については後述するが、この電動役物６４０ａは、普通図柄の高確率状態（時短状態）よりも、普通図柄の低確率状態の方が、球が入球し易くなるように動作制御が行われる。より具体的には、普通図柄の高確率状態になると、普通図柄の当たり確率は普通図柄の低確率状態よりも若干高くなるものの（１９９／２４０→２００／２４０）、普通図柄の変動時間が長くなると共に（３秒→３０秒）、普通図柄の当たりとなった場合の電動役物６４０ｂの開放期間が短くなる（１秒×２回→０．１秒×１回）。よって、トータルとして普通図柄の高確率状態の方が、球が第２入球口６４０へと入球し難くなる。よって、普通図柄の高確率状態が設定される確変モードでは、遊技者が球を右打ちしてしまっても球が第２入球口６４０へと入球し難くなるので、不利な第２特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができる。また、普通図柄の低確率状態に設定される大当たり中は、第２入球口６４０へと球が入球し易い状態になるので、大当たり中に保留球を上限個数まで貯め易くすることができる。
【０７９０】
なお、第２入球口６４０に電動役物６４０ｂを付随させたことにより、第１実施形態における第１入球口６４に付随していた電動役物６４ａを削除している。そして、第１入球口６４の下方に特図１小当たり用入賞装置６５５を設けている。この特図１小当たり用入

賞装置６５５は、第１特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、特図１小当たり用入賞口６５５ａが開放状態に設定されることにより球が内部へと入球可能な状態になる。本第２実施形態では、確変モードになると第１特別図柄の抽選で小当たりとなる確率が大幅にアップする（１／１０００→９８９／１０００）構成としており、確変モード中に左打ちを行った場合に消費する球の個数と、第１特別図柄の抽選で小当たりとなり、特図１小当たり用入賞口６５５ａへと球が入球することにより払い出される賞球の個数とが同等となるように構成されている。このように構成することで、第１実施形態における電動役物６４ａを用いることなく、確変モード中に左打ちを行った場合の遊技効率を向上させることができる。

【０７９１】

また、図６７に示した通り、本第２実施形態では、第１実施形態において設けていた振分部材６６０（図２参照）を削除して、普通入球口（スルーゲート）６７の下流側の流路を略３方向に分岐させている。即ち、第２入球口６４０へと向かう流路と、可変入賞装置６５０へと向かう流路と、これら（第２入球口６４０、特定入賞口６５０ａ）の何れにも向かわずにアウト口６６に向けて流下する流路とに分岐させている。このように構成することで、第１実施形態と同様に、大当たり中に右打ちにより特定入賞口６５０ａを狙って打ち出された球の一部を第２入球口６４０へと入球させることができる。よって、大当たり中に第２特別図柄の保留球が上限数まで貯まる構成とすることができる。これにより、本第２実施形態でも、大当たり後に実行される第２特別図柄の保留球に基づく抽選が全て外れとなることを願う斬新な遊技性を実現することができる。

【０７９２】

また、図６７に示す通り、本第２実施形態では複数の釘により第２入球口６４０へと向かう流路と、可変入賞装置６５０へと向かう流路と、アウト口６６へと向かう流路とを形成している。よって、ホールの店員が釘を調節することにより、第２入球口６４０へと振り分けられる球の割合や特定入賞口６５０ａへと振り分けられる球の割合を調節することができる。よって、ホールの経営方針に合わせた調節を行うことができるので、より利便性の高いパチンコ機１０を実現することができる。

【０７９３】

＜第２実施形態における電気的構成＞

次に、図６８～７２を参照して、第２実施形態における電気的構成について説明する。まず、図６８（ａ）を参照して、本第２実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられている第１当たり乱数テーブル２０２ａについて説明する。

【０７９４】

図６８（ａ）は、第２実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容を示した図である。図６８（ａ）に示した通り、本第２実施形態では、第１当たり種別カウンタＣ１の取り得る値の範囲が０～９９９に拡大されている。

【０７９５】

図６８（ａ）に示した通り、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される判定値の範囲として、「０～９」が規定されている（図６８（ａ）の２０２ａ１参照）。なお、第１実施形態と同様に、大当たりとなる判定値は、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで共通である。また、第１特別図柄の外れと判定される判定値の範囲として「１０～９９８」が規定され（図６８（ａ）の２０２ａ２参照）、第１特別図柄の小当たりと判定される判定値の範囲として「９９９」が規定されている。また、第２特別図柄の外れと判定される判定値の範囲として「１０，１１」が規定され（図６８（ａ）の２０２ａ２参照）、第２特別図柄の小当たりと判定される判定値の範囲として「１２～９９９」が規定されている（図６８（ａ）の２０２ａ３参照）。

【０７９６】

これに対し、特別図柄の高確率状態（確変状態）においては、大当たりとなる判定値の範囲と、外れとなる判定値と、小当たりとなる判定値の範囲とは全て第１特別図柄と第２特別図柄とで共通である。具体的には、図６８（ａ）に示した通り、大当たりと判定され

る判定値の範囲として「０～１０」が規定され（図６８（ａ）の２０２ａ４参照）、外れと判定される判定値として「１１」が規定され（図６８（ａ）の２０２ａ５参照）、小当たりと判定される判定値として「１２～９９９」が規定されている（図６８（ａ）の２０２ａ６参照）。

【０７９７】

このように、本第２実施形態では、第１特別図柄の抽選で小当たりとなる確率を、特別図柄の低確率状態と、特別図柄の高確率状態とで異ならせ、特別図柄の高確率状態では第１特別図柄の抽選で小当たりとなる確率が極めて高くなる構成としている。これにより、確変モード中に左打ちを行った場合に消費する球の個数と、第１特別図柄の抽選で小当たりとなり、特図１小当たり用入賞口６５５ａへと球が入球することにより払い出される賞球の個数とが同等となるように構成されている。このように構成することで、第１実施形態における電動役物６４ａを用いることなく、確変モード中に左打ちを行った場合の遊技効率を向上させることができる。

【０７９８】

なお、第２特別図柄の小当たりと、第１特別図柄の小当たりとは、遊技者が獲得できる賞球数が異なって構成されており、第１特別図柄の小当たりの方が多くの賞球を獲得可能に構成されている。一方、第２特別図柄の小当たりでは、第１実施形態と同様に、特定入賞口６５０ａが０．２秒間しか開放されないため、遊技者が賞球を獲得することが困難となる。よって、通常時に右打ちを行うと、第２入球口６４０へと球が入球し難く、大当たりになっても不利な大当たり種別が決定され易く、且つ、小当たりになっても賞球をほとんど獲得できないので、左打ちを行う場合に比べて遊技者にとって不利となる。よって、通常時に右打ちを行う変則的な遊技方法を抑制することができる。

【０７９９】

次に、図６８（ｂ）を参照して、第２実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂについて説明する。図６８（ｂ）は、本第２実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容を示した図である。図６８（ｂ）に示した通り、本第２実施形態では、第１特別図柄の大当たり種別として、大当たりＡ２～Ｃ２の３種類が設けられており、第２特別図柄の大当たり種別として、大当たりＤ２，Ｅ２の２種類が設けられている。

【０８００】

図６８（ｂ）に示した通り、第１特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９」の範囲には、「大当たりＡ２」が対応付けられて規定されている（図６８（ｂ）の２０２ｂ１参照）。この「大当たりＡ２」は、ラウンド数が１６ラウンドであり、大当たり後に特別図柄の確変状態が設定される大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ２」となるカウンタ値は１０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ２」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。この「大当たりＡ２」は大当たりの各ラウンドにおいて、特定入賞口６５０ａが、３０秒経過するまで、或いは、球が６個入賞するまで開放される。よって、各ラウンドにおいて遊技者が右打ちを行い続けるだけで、ほぼ確実に、３０秒が経過するよりも前に上限個数（６個）の球を特定入賞口６５０ａへと入賞させることができるので、大当たりＡ２になると多量の賞球を獲得できることができる。

【０８０１】

第１特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～６９」の範囲には、「大当たりＢ２」が対応付けられて規定されている（図６８（ｂ）の２０２ｂ２参照）。この「大当たりＢ２」は、ラウンド数が７ラウンドであり、大当たり後に特別図柄の確変状態が設定される大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＢ２」となるカウンタ値は６０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ２」が決定される割合は６０％（６０／１００）である。この「大当たりＢ２」は、「大当たりＡ２」と同様に、大当たりの各ラウンドにおいて、特定入賞口６５０ａが、３０秒経過するまで、或いは、球が６個入賞するま

で開放される。よって、「大当たりＡ２」と同様に、多量の賞球の払い出しを受けることができる。

【０８０２】

第１特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～９９」の範囲には、「大当たりＣ２」が対応付けられて規定されている（図６８（ｂ）の２０２ｂ３参照）。この「大当たりＣ２」は、ラウンド数が２ラウンドであり、大当たり後に特別図柄の確変状態が設定される大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＣ２」となるカウンタ値は３０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ２」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。この「大当たりＣ２」は、「大当たりＡ２」や「大当たりＢ２」と同様に、大当たりの各ラウンドにおいて、特定入賞口６５０ａが、３０秒経過するまで、或いは、球が６個入賞するまで開放される。よって、「大当たりＡ」や「大当たりＢ」と同様に、多量の賞球の払い出しを受けることができる。

【０８０３】

このように、第１特別図柄の抽選で大当たりになると、２ラウンド、７ラウンド、又は１６ラウンド分の賞球の払い出しを受けることができる上に、大当たり終了後の遊技状態がほぼ確実に確変モードとなるので、いずれの大当たり種別になったとしても遊技者にとって有利となる。また、ラウンド数が比較的多い７ラウンド、および１６ラウンドが決定される割合が高い（７０％の割合）ので、第１特別図柄の大当たりになると、多量の賞球の獲得を見込むことができる。よって、第１特別図柄の抽選で大当たり担った場合に、遊技者を喜ばせることができる。

【０８０４】

また、図６８（ｂ）に示した通り、第２特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲には、「大当たりＤ２」が対応付けられて規定されている（図６８（ｂ）の２０２ｂ４参照）。この「大当たりＤ２」は、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり後に特別図柄の確変状態が設定される大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＤ２」となるカウンタ値は５個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ２」が決定される割合は５％（５／１００）である。この「大当たりＤ２」は、大当たりの各ラウンドにおいて、特定入賞口６５０ａが、３０秒経過するまで、或いは、球が６個入賞するまで開放される。よって、比較的多量の賞球の払い出しを受けることができる。

【０８０５】

また、図６８（ｂ）に示した通り、第２特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～９９」の範囲には、「大当たりＥ２」が対応付けられて規定されている（図６８（ｂ）の２０２ｂ５参照）。この「大当たりＥ２」は、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり後に特別図柄の確変状態が設定される大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＥ２」となるカウンタ値は９５個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＥ２」が決定される割合は９５％（９５／１００）である。この「大当たりＥ２」は、他の大当たり種別と異なり、大当たりの各ラウンドにおいて、特定入賞口６５０ａが、０．２秒経過するまで、或いは、球が６個入賞するまで開放される。０．２秒間の間に特定入賞口６５０ａへと球を入球させるのは困難なので、「大当たりＥ２」は、賞球を獲得することができない不利な大当たり種別となる。また、上述した通り、特別図柄の確変状態の連続回数に上限（４回）が設けられており、上限回数に到達した状態で大当たりになると、大当たり種別によらずに大当たり終了後の遊技状態が不利な通常モードになる構成としている。よって、「大当たりＥ」になってしまうと、賞球を獲得できない上に、通常モードに移行するまでの回数が減算されてしまうので、遊技者にとって不利となる。

【０８０６】

このように、本第２実施形態では、第２特別図柄の抽選で大当たりになると、高確率（９５％の割合）で賞球を得られない上に通常モードが設定されるまでの残りの大当たり回

数が少なくなる大当たり種別（大当たりＥ２）が決定される構成としている。即ち、第１実施形態と同様に、第２特別図柄の抽選で大当たりになると、遊技者にとって好ましくない結果となる可能性が高くなるように構成している。これにより、大当たり終了後における第２特別図柄の保留球に基づく変動表示の実行中において、抽選結果が外れとなることを願って遊技を行わせることができるという、斬新な遊技性を実現することができる。

【０８０７】

次に、図６９を参照して、本第２実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｃの詳細について説明する。図６９は、第２当たり乱数テーブル２０２ｃの規定内容を示した図である。図６９に示した通り、普通図柄の通常状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「５～２０３」が規定されている（図６９の２０２ｃ１参照）。また、普通図柄の高確率状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「５～２０４」が規定されている（図６９の２０２ｃ３参照）。即ち、普通図柄の通常状態（低確率状態）と、普通図柄の高確率状態とで普通図柄の当たりと判定される判定値の個数が１個分しか違わない構成としている。これにより、普通図柄の通常状態でも、普通図柄の高確率状態とほぼ同等の当たり確率とすることができる。

【０８０８】

加えて、上述した通り、普通図柄の高確率状態では、普通図柄の通常状態に比べて普通図柄の変動時間が長くなると共に（３秒→３０秒）、普通図柄の当たりとなった場合の電動役物６４０ｂの開放期間が短くなる（１秒×２回→０．１秒×１回）。よって、トータルとして普通図柄の高確率状態の方が、球が第２入球口６４０へと入球し難くなる。よって、普通図柄の高確率状態が設定される確変モードでは、遊技者が球を右打ちしてしまっても球が第２入球口６４０へと入球し難くなるので、不利な第２特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができる。これにより、扉突破モード演出の実行中以外の状況で第２特別図柄の抽選が実行されてしまい、遊技者にとって過剰に不利となってしまうことを抑制することができる。また、普通図柄の低確率状態に設定される大当たり中は、第２入球口６４０へと球が入球し易い状態になるので、大当たり中に保留球を上限個数まで貯め易くすることができる。

【０８０９】

次に、図７０を参照して、本第２実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成について説明する。図７０は、ＲＡＭ２０２の構成を示したブロック図である。図７０に示した通り、第２実施形態におけるＲＡＭ２０２の構成は、第１実施形態におけるＲＡＭ２０２の構成（図１８参照）に対して、確変リミットカウンタ２０３ａａと、突破モード中カウンタ２０３ａｂとが追加されている点で相違している。また、確変設定フラグ２０３ｈ、確変通過カウンタ２０３ｉ、残球タイマフラグ２０３ｋ、残球タイマ２０３ｍ、確変有効フラグ２０３ｎ、確変有効タイマ２０３ｏ、排出個数カウンタ２０３ｐが削除されている点で相違している。

【０８１０】

確変リミットカウンタ２０３ａａは、通常モードが設定されるまでの、確変状態の残りの連続回数をカウントするカウンタである。この確変リミットカウンタ２０３ａａは、大当たり終了後の状態として通常モードが設定された場合に、確変状態の最大の連続回数である４が設定され（図７８のＳ１３１４参照）、確変大当たりが終了する毎に、値が１ずつ減算される（図７８のＳ１３１１参照）。大当たりの終了時に、この確変リミットカウンタ２０３ａａの値が０に更新された場合には、大当たり終了後が通常モードとなるように設定される。

【０８１１】

突破モード中カウンタ２０３ａｂは、扉突破モード演出の残りの変動回数を示すカウンタであり、大当たりＡ２～Ｄ２の終了時に、第２特別図柄の保留球数がカウンタ値として設定され（図７８のＳ１３１６参照）、変動開始時に値が１ずつ減算して更新される（図７３のＳ３２４参照）。本第２実施形態では、この突破モード中カウンタ２０３ａｂの値（扉突破モード演出が終了するまでの残りの変動回数）が、変動パターンコマンドに含め

て送信される。音声ランプ制御装置１１３では、変動パターンコマンドを受信すると、当該変動パターンコマンドから突破モード中カウンタ２０３ａｂの値を読み出して扉突破モード演出が終了するまでの残りの変動回数を把握する。特に、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、記憶内容がバックアップされていないので、扉突破モード演出の実行中に電源が遮断されてしまうと、復電後に扉突破モード演出の進行状況を音声ランプ制御装置１１３側で把握できなくなってしまう。

【０８１２】

これに対して本第２実施形態では、突破モード中カウンタ２０３ａｂの値に対応する情報を、変動パターンコマンドに含めて音声ランプ制御装置１１３に対して出力する構成としているので、扉突破モード演出の実行中に電源が遮断され、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の記憶内容がクリアされてしまったとしても、電源復帰後、最初に受信した変動パターンコマンドを解析することにより、扉突破モード演出の実行中であるか否か、およびその進行状況を把握することができる。これにより、扉突破モード演出の実行中に電源が遮断された場合にも、復電後に扉突破モード演出の続きから演出を再開させることができる。よって、電源の遮断の前後で演出内容が変わってしまうことを抑制することができるので、遊技者が演出内容に違和感を抱いてしまうことを抑制することができる。

【０８１３】

次に、図７１を参照して、本第２実施形態における状態の移行方法について説明する。図７１に示した通り、本第２実施形態では、第１実施形態と同様に、通常モード、扉突破モード、および確変モードの３種類の状態を行き来する。本第２実施形態では、扉突破モードの内容が第１実施形態から変更となっている。具体的には、上述した第１実施形態の扉突破モードは、特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態であり、第２特別図柄の保留球が存在する状態のみを示していたが、これに加えて第２実施形態では、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態であり、第２特別図柄の保留球が存在する状態も、扉突破モードとしている。以降、説明の簡略化のために、特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態が設定されている扉突破モードのことを、扉突破モード１と称し、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態が設定されている扉突破モードのことを、扉突破モード２と称する。なお、扉突破モード１は、図７１の中段左側に図示し、扉突破モード２は、図７１の中段左側に図示している。

【０８１４】

図７１の上段に示した通り、通常モードでは、大当たりとなった場合にのみ、他の状態へと移行する可能性がある。具体的には、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、必ず扉突破モードへと移行する。上述した通り、第１特別図柄の大当たりでは、大当たりの各ラウンドで特定入賞口６５０ａが比較的長時間（最大で３０秒間）開放されるので、賞球を獲得しようとして特定入賞口６５０ａを狙って球を打ち出すと、第２入球口６４０へも球が多量に入球する。その結果、大当たり終了時には第２特別図柄の保留球が上限値まで貯まった状態となり、大当たり後が扉突破モード（扉突破モード１）となる。

【０８１５】

図７１の中段に示した通り、扉突破モード（扉突破モード１，２）では、基本的に第２特別図柄の抽選で大当たりとなるか、第２特別図柄の抽選が全て外れとなって第２特別図柄の保留球数が０となった場合に他の状態へと移行する可能性がある。大当たりとなった場合の移行先の状態は、扉突破モード１，２で共通であるが、第２特別図柄の保留球数が０となった場合の移行先の状態は、扉突破モード１と扉突破モード２とで異なっている。具体的には、扉突破モード１において、第２特別図柄の大当たりとなることなく、第２特別図柄の保留球数が０になると、確変モードへと移行する（図７１の中段左側参照）。確変モードでは、左打ちを行うことにより、遊技者に有利な第１特別図柄の抽選のみを実行させることができる上、第１特別図柄の抽選で小当たりとなる確率がアップする（小当たり用入賞口６５５ａが開放され易くなる）ので、持ち球をほとんど減らさずに第１特別図柄の大当たりとなるまで遊技を継続することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。一方、扉突破モード２において、第２特別図柄の大当たり

となることなく、第２特別図柄の保留球数が０になると、通常モードへと移行する（図７１の中段右側参照）。通常モードでは、小当たり確率が低いため、第１特別図柄の抽選を実行させるために左打ちを行うと、大当たりとなるまで持ち球が減少し続けるので、確変モードに比べて遊技者に不利となる。

【０８１６】

図７１の中段に示した通り、扉突破モードにおいて、第２特別図柄の抽選で大当たりＥ２となった場合には、確変状態の連続回数が上限に到達していないことを条件に、大当たり終了後に確変モードへと移行する（扉突破モード１，２共通）。大当たりＥ２は、上述した通り、特定入賞口６５０ａの開放時間が短く（０．２秒間）、右打ちを行っても賞球を獲得することができない。また、第３図柄表示装置８１の表示領域ＨＲ１においても、この大当たりＥ２、および第２特別図柄の小当たり中は左打ちを報知する構成としている。よって、遊技者が報知に逆らって故意に右打ちを行わない限り、大当たりＥ２の実行中に第２特別図柄の保留球が貯まることはないので、大当たりＥ２の終了後は直接確変モードへと移行する。なお、この場合、通常モードへと移行するまでの残りの確変状態の連続回数をカウントする確変リミットカウンタ２０３ａａの値が１減算される。よって、大当たりＥ２になると、賞球を獲得できずに、確変状態の回数が減算されるので、遊技者にとって好ましくない結果となる。このため、扉突破モードにおいて特定入賞口６５０ａが０．２秒間の開放動作を複数回繰り返した場合には、当該開放動作が全て第２特別図柄の小当たりによるものであって欲しいと遊技者に願わせるという斬新な遊技性を実現することができる。

【０８１７】

また、扉突破モードで第２特別図柄の大当たりＥ２となり、確変リミットカウンタ２０３ａａが０になった（確変状態の連続回数が上限値に達した）場合は、大当たり後に特別図柄の確変状態を設定することができないため、大当たり後の状態が通常モードに設定される。この場合は、扉突破モード演出において、扉の突破に失敗する態様の演出が実行されて通常モードへの移行が報知される。

【０８１８】

なお、図７１の中段に示した通り、扉突破モード中に大当たりＤ２に当選した場合は、当該大当たりＤ２の終了後に再度、扉突破モード（扉突破モード１、又は扉突破モード２の何れか）へと移行する。より具体的には、確変状態の連続回数が上限に達していなければ、扉突破モード１（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）が設定され、確変状態の連続回数が上限に達していれば、扉突破モード２（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態）が設定される。上述した通り、扉突破モード１が設定された場合には、第２特別図柄の保留球で大当たりにならなければ確変モードへと移行できるので遊技者にとって有利となる。一方、扉突破モード２が設定された場合には、第２特別図柄の保留球が全て外れ（小当たり）になると、通常モードへと転落してしまうため、大当たりになった方が有利となる。

【０８１９】

図７１の下段に示した通り、確変モードでは、特別図柄の大当たりとなった場合に他の遊技状態へと移行する。具体的には、第１特別図柄の大当たりとなり、且つ、確変状態の連続回数が上限値に達していない（確変リミットカウンタ２０３ａａが０でない）場合は、大当たりの終了後に扉突破モードが開始される。これに対して、確変状態の連続回数が上限値に達している（確変リミットカウンタ２０３ａａが０になった）場合は、大当たり終了後の状態が通常モードに設定される。この場合は、大当たり中に確変状態の連続回数が上限に達したことが報知される。即ち、大当たり終了後の状態が通常モードであることを報知する演出が、例えば、大当たりのエンディング期間で実行される。

【０８２０】

このように、本第２実施形態では、扉突破モードにおける第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合、高確率（大当たりＥ２が決定される割合である９５％）で、賞球を獲得できずに確変状態の残りの連続回数（確変リミットカウンタ２０３ａａの値）が減算され

てしまうという、遊技者にとって好ましくない結果となる。よって、扉突破モードにおいて、第２特別図柄の大当たりとならないことを願って遊技を行わせることができる。

【０８２１】

なお、本第２実施形態の扉突破モード演出では、第２特別図柄の抽選で大当たりＥ２となった場合には、一旦、扉の突破に失敗する演出（図１０（ａ）参照）が実行される。そして、確変状態の連続回数が上限値に達していなければ（確変リミットカウンタ２０３ａａの値が０でなければ）、所謂復活演出によって冒険者８１１が再度、扉の突破に挑んだ結果、扉の突破に成功する演出が実行される。これに対して、第２特別図柄の抽選で大当たりＥ２となり、確変状態の連続回数が上限値に達していた場合は、復活演出が行われずに、そのまま通常モードへと移行する。このように構成することで、確変モードへと移行した場合にも、復活演出を伴った場合には、残りの連続回数が減ってしまったことを認識させることができる。

【０８２２】

図７１の下段に示した通り、確変モードでは、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合にのみ、他の状態へと移行する。具体的には、第１特別図柄の大当たりとなり、確変状態の連続回数が上限に達していない場合には大当たり終了後に扉突破モード１へと移行し、確変状態の連続回数が上限回数に達した場合には、大当たり終了後に扉突破モード２へと移行する。

【０８２３】

なお、扉突破モード２となった場合には、扉突破モード演出として、全ての第２特別図柄の保留球が外れ（小当たり）だった場合に、扉の突破に失敗して通常モードへの移行が報知される演出が実行される。つまり、扉突破モード１（および第１実施形態における扉突破モード演出）とは逆の結果となる演出が実行される。また、扉突破モード２において大当たりＥ２となった場合には、扉突破モード１において確変状態の残りの連続回数が残っている場合と同様に、復活演出を経て確変モードが報知される。

【０８２４】

このように、本第１実施形態では、２種類の扉突破モードが設けられている。即ち、確変状態の連続回数が上限に到達していない状態で、大当たりＡ２～Ｄ２のいずれかとなった場合に移行する扉突破モード１と、確変状態の連続回数が上限（リミット）に到達した状態で大当たりＡ２～Ｄ２のいずれかとなった場合に移行する扉突破モード２とが設けられている。扉突破モード１は、第１実施形態と同様に、第２特別図柄の保留球が全て外れ（小当たり）となった場合に遊技者にとって有利な確変モードへと移行するため、第２特別図柄の抽選で大当たりとならない方が有利となる。一方、扉突破モード２は、内部的には特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態となっており、確変状態の連続回数の上限がリセットされた状態である。よって、第２特別図柄の保留球が全て外れになると、通常モードへと移行してしまうので、遊技者にとって不利となる。この場合は、扉突破モード２の間に第２特別図柄の大当たりとなることにより、扉突破モード１、または確変モードへと移行させることができるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった方が遊技者にとって有利となる。扉突破モード２で第２特別図柄の保留球が全て外れ（小当たり）となり、通常モードへと移行してしまうと、大当たりとなるまでに多量の持ち球を消費してしまう可能性があるためである。

【０８２５】

扉突破モードの種別によって、第２特別図柄の保留球が全て有利となった方が有利となったり、第２特別図柄の保留球の中に大当たりが含まれていた方が有利となったりするので、扉突破モードへと移行した場合に、今回の扉突破モードがどちらのモードであるかを予測させることができる。そして、予測したモードの種別に応じて、外れを期待させたり、大当たりを期待させたりすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０８２６】

次に、図７２を参照して、本第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ

２２３の構成について説明する。図７２は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図７２に示した通り、本第２実施形態のＲＡＭ２２３は、上述した第１実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図２０（ｂ）参照）に対して、投入後フラグ２２３ｉが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第１実施形態と同様であるので、その詳細な説明については省略する。

【０８２７】

投入後フラグ２２３ｉは、扉突破モードの実行中にパチンコ機１０の電源が遮断されたことにより扉突破モードが中段された後で電源が再投入され、扉突破モードが再開されたことを示すフラグである。この投入後フラグ２２３ｉは、パチンコ機１０に対する電源投入時に、扉突破モード演出の実行中であり、且つ、扉突破モード演出の最後の変動以外の変動であると判別された場合にオンに設定される（図８２のＳ５１０２参照）。

【０８２８】

＜第２実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図７３～図７９のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。まず、図７３のフローチャートを参照して、本第２実施形態における特別図柄変動開始処理２（Ｓ２３１）の詳細について説明する。この特別図柄変動開始処理２（Ｓ２３１）は、第１実施形態における特別図柄変動開始処理（図２９参照）に代えて実行される処理である。

【０８２９】

この第２実施形態における特別図柄変動開始処理２（Ｓ２３１）のうち、Ｓ３０１～Ｓ３０９、およびＳ３１１の各処理では、それぞれ第１実施形態における特別図柄変動開始処理（図２９参照）のＳ３０１～Ｓ３０９、およびＳ３１１の各処理と同一の処理が実行される。

【０８３０】

また、第２実施形態における特別図柄変動開始処理２（Ｓ２３１）では、Ｓ３０７、またはＳ３０９の処理において変動パターンを決定した後に、突破モード中カウンタ２０３ａｂの値を読み出して（Ｓ３２１）、読み出したカウンタ値と、Ｓ３０７、またはＳ３０９の処理で決定した変動パターンとを音声ランプ制御装置１１３に通知するための変動パターンコマンドを設定する（Ｓ３２２）。

【０８３１】

また、第２実施形態における特別図柄変動開始処理２（図７３参照）では、Ｓ３１１の処理が終了した後で、突破モード中カウンタ２０３ａｂの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ３２３）。Ｓ３２３の処理において、突破モード中カウンタ２０３ａｂの値が０より大きい（即ち、扉突破モード演出の実行中である）と判別した場合は（Ｓ３２３：Ｙｅｓ）、突破モード中カウンタ２０３ａｂの値を１減算して（Ｓ３２４）、本処理を終了する。一方、Ｓ３２３の処理において、突破モード中カウンタ２０３ａｂの値が０である（即ち、扉突破モード演出の実行中ではない）と判別した場合は（Ｓ３２３：Ｎｏ）、Ｓ３２４の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【０８３２】

この特別図柄変動開始処理２（図７３参照）により、扉突破モード演出の進行状況（突破モード中カウンタ２０３ａｂの値）を、変動パターンコマンドに含めて音声ランプ制御装置１１３に対して通知することができる。よって、実際の扉突破モード演出の残りの回数と、音声ランプ制御装置１１３により実行される演出態様とがずれてしまうことを防止（抑制）することができる。特に、パチンコ機１０の電源が一時的に遮断された場合には、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の記憶内容が全てクリアされてしまうので、電源遮断前の扉突破モード演出の状況も、音声ランプ制御装置１１３側では不明となってしまう。この場合であっても、変動パターンコマンドに対して突破モード中カウンタ２０３ａｂの値を含む構成としておけば、電源復旧後、最初に出力される変動パターンコマンドを解析するだけで、容易に電源遮断前の状態を音声ランプ制御装置１１３側で把握することができる。よって、電源が遮断される前の演出態様に迅速に復帰させることができる

。
【０８３３】
なお、本第２実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の保留球が存在する状況は基本的に大当たり中、および扉突破モード演出の実行中のみである。よって、第２特別図柄の保留球数が１以上であり、且つ、大当たり中ではない状況の場合に、扉突破モード演出の実行中であると判別すれば済むようにも思われる。しかしながら、遊技者が通常時に故意に、又は誤って右打ちを行った場合も、第２特別図柄の保留球数が１以上となってしまう場合がある。かかる場合に、パチンコ機１０の電源が遮断されると、電源復旧時に保留球数コマンドにより第２特別図柄の保留球が１以上であると通知されることにより、音声ランプ制御装置１１３側で扉突破モード演出の実行中であると誤認してしまう不具合が生じてしまう。これに対して本第２実施形態では、扉突破モード演出の進行状況を変動パターンコマンドに含めて出力する構成としているので、電源復旧時に第２特別図柄の保留球数が１以上だった場合に、扉突破モードの実行中であるか、遊技者が故意に又は誤って通常時に右打ちを行ってしまっただけであるのかを把握することができる。よって、電源復旧後の演出態様を、電源が遮断される前の状態に正確に復帰させることができる。
【０８３４】
なお、本第２実施形態では、扉突破モード演出が終了するまでの変動回数を、突破モード中カウンタ２０３ａｂによって把握し、変動パターンコマンドに含めて出力する構成としていたが、単に扉突破モード演出の実行中か否かの情報のみを変動パターンコマンドに含めて出力する構成としてもよい。そして、音声ランプ制御装置１１３側では、当該情報と、第２特別図柄の保留球数とに基づいて、扉突破モード演出が終了するまでの変動回数を把握する構成としてもよい。このように構成することで、主制御装置１１０側で、扉突破モード中カウンタ２０３ａｂを更新する処理を省略することができるので、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。
【０８３５】
次に、図７４を参照して、本第２実施形態における普通図柄変動処理２（Ｓ１０６）について説明する。この普通図柄変動処理２（Ｓ１０６）は、第１実施形態における普通図柄変動処理（図３２参照）に代えてタイマ割込処理（図２７参照）の中で実行される処理である。
【０８３６】
この第２実施形態における普通図柄変動処理２（図７４参照）のうち、Ｓ６０１～Ｓ６１４，Ｓ６１７～Ｓ６２０、およびＳ６２３の各処理では、それぞれ第１実施形態における普通図柄変動処理（図３２参照）のＳ６０１～Ｓ６１４，Ｓ６１７～Ｓ６２０、およびＳ６２３の各処理と同一の処理を実行する。
【０８３７】
また、本第２実施形態における普通図柄変動処理２（図７４参照）では、Ｓ６１４の処理において、現在が普通図柄の時短状態中であると判別した場合に（Ｓ６１４：Ｙｅｓ）、普通図柄の変動時間を３０秒間に設定して（Ｓ６３１）、本処理を終了する。一方、Ｓ６１４の処理において、現在が普通図柄の通常状態中であると判別した場合に（Ｓ６１４：Ｎｏ）、普通図柄の変動時間を３秒間に設定して（Ｓ６３２）、本処理を終了する。
【０８３８】
更に、本第２実施形態における普通図柄変動処理２（図７４参照）では、Ｓ６２０の処理において、現在が普通図柄の通常状態中であると判別した場合に（Ｓ６２０：Ｎｏ）、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ｂの開放時間および開放回数を「１秒間×２回」に設定して（Ｓ６３３）、処理をＳ６２３へと移行する。一方、Ｓ６２０の処理において、現在が普通図柄の時短状態中であると判別した場合には（Ｓ６２０：Ｎｏ）、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ｂの開放時間および開放回数を「０．２秒間×１回」に設定して（Ｓ６３４）、処理をＳ６２３へと移行する。
【０８３９】
このように、本第２実施形態では、普通図柄の時短状態よりも、普通図柄の通常状態の

方が、普通図柄の変動時間が短く、且つ、普通図柄の当たりとなった場合の開放時間が長くなるように構成されている。また、上述した通り、本第２実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図６９参照）は、普通図柄の通常状態（低確率状態）と、普通図柄の高確率状態とで普通図柄の当たりと判定される判定値の個数が１個分しか違わない構成としている。これにより、普通図柄の通常状態でも、普通図柄の高確率状態とほぼ同等の当たり確率となるので、トータルとして普通図柄の時短状態の方が、球が第２入球口６４０へと入球し難くなる。よって、普通図柄の時短状態が設定される確変モードでは、遊技者が球を右打ちしてしまっても球が第２入球口６４０へと入球し難くなるので、不利な第２特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができる。これにより、扉突破モード演出の実行中以外の状況で第２特別図柄の抽選が実行されてしまい、遊技者にとって過剰に不利となってしまうことを抑制することができる。また、普通図柄の低確率状態に設定される大当たり中は、第２入球口６４０へと球が入球し易い状態になるので、大当たり中に保留球を上限個数まで貯め易くすることができる。

【０８４０】

次に、図７５を参照して、第２実施形態における主制御装置１１０の立ち上げ処理２について説明する。この立ち上げ処理２（図７５参照）は、第１実施形態における立ち上げ処理（図３５参照）に代えて、パチンコ機１０の電源投入時に実行される処理である。

【０８４１】

この第２実施形態における立ち上げ処理２（図７５参照）のうち、Ｓ９０１～Ｓ９１０、およびＳ９１３の各処理では、それぞれ第１実施形態における立ち上げ処理（図３５参照）のＳ９０１～Ｓ９１０、およびＳ９１３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２実施形態における立ち上げ処理２（図７５参照）では、Ｓ９１０の処理が終了すると、音声ランプ制御装置１１３へと出力する状態コマンドを設定するための状態コマンド設定処理を実行して（Ｓ９２１）、処理をＳ９１３へと移行する。この状態コマンド設定処理（Ｓ９２１）の詳細について、図７６を参照して説明する。

【０８４２】

図７６のフローチャートは、状態コマンド設定処理（Ｓ９２１）を示したフローチャートである。この状態コマンド設定処理（Ｓ９２１）では、まず、確変フラグ２０３ｇを読み出して（Ｓ１８０１）、読み出した確変フラグ２０３ｇの状態に基づいて状態コマンドを設定する（Ｓ１８０２）。次いで、現在が特別図柄の変動中であるか否かを判別し（Ｓ１８０３）、変動中であれば（Ｓ１８０３：Ｙｅｓ）、実行エリアのデータと、変動時間カウンタ２０３ｑの値とを読み出す（Ｓ１８０４）。次に、突破モード中カウンタ２０３ａｂの値を読み出して（Ｓ１８０５）、読み出した各値に基づいて変動パターンコマンドを設定する（Ｓ１８０６）。次いで、停止種別コマンドを設定して（Ｓ１８０７）、本処理を終了する。一方、Ｓ１８０３の処理において、特別図柄の変動中ではないと判別した場合は（Ｓ１８０３：Ｎｏ）、Ｓ１８０４～Ｓ１８０７の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【０８４３】

この状態コマンド設定処理（図７６参照）を実行することにより、電源が遮断される前の遊技状態や、扉突破モード演出の進行状況等を、立ち上げ処理２（図７５参照）の中で音声ランプ制御装置１１３に対して通知することができる。

【０８４４】

次に、図７７を参照して、第２実施形態における大当たり制御処理２（Ｓ１０２１）の詳細について説明する。この大当たり制御処理２（Ｓ１０２１）は、第１実施形態における大当たり制御処理（図３７参照）に代えて実行される。

【０８４５】

この第２実施形態における大当たり制御処理２（図７７参照）のうち、Ｓ１１０１～Ｓ１１０５、およびＳ１１０７～Ｓ１１０９の各処理では、それぞれ第１実施形態における大当たり制御処理（図３７参照）のＳ１１０１～Ｓ１１０５、およびＳ１１０７～Ｓ１１０９の各処理と同一の処理が実行される。

【０８４６】
また、本第２実施形態における大当たり制御処理２（図７７参照）では、Ｓ１１０５の処理において新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１１０５：Ｙｅｓ）、まず、特定入賞口６５０ａを開放状態に設定し（Ｓ１１２１）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定して（Ｓ１１２２）、本処理を終了する。本第２実施形態では、第１実施形態における可変入賞装置６５に代えて可変入賞装置６５０が設けられており、その内部に通常排出流路６５ｅ１や特別排出流路６５ｅ２が設けられていない。よって、大当たり制御処理２（図７７参照）の中で、流路を切り替える処理を実行する必要がないため、これらの処理（図３８のＳ１２０２，Ｓ１２０３）が削除されている。
【０８４７】
また、本第２実施形態における大当たり制御処理２（図７７参照）では、Ｓ１１０９の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合に（Ｓ１１０９：Ｙｅｓ）、第１実施形態における大当たり終了処理（図３７のＳ１１１０参照）に代えて、大当たり終了処理２を実行し（Ｓ１１２３）、本処理を終了する。この大当たり終了処理２（Ｓ１１２３）の詳細については、図７８を参照して後述する。
【０８４８】
一方、Ｓ１１０９の処理において、大当たりの終了タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１１０９：Ｎｏ）、第１実施形態における入賞処理（図３７のＳ１１１１参照）に代えて、入賞処理２を実行し（Ｓ１１２４）、本処理を終了する。この入賞処理２（Ｓ１１２４）の詳細については、図７９を参照して後述する。
【０８４９】
なお、本第２実施形態における大当たり制御処理２（図７７参照）では、第１実施形態における異常処理（図３７のＳ１１１２参照）に相当する処理が設けられていない。これは、第１実施形態では、大当たり後に確変状態へと移行するか否かが、可変入賞装置６５内の確変スイッチ６５ｅ３を球が通過したか否かによって決定されるのに対して、本第２実施形態では、大当たり後の遊技状態が大当たり種別に応じて決定されるという違いが有るためである。このため、第２実施形態では、球を可変入賞装置６５０の内部に残存させておいたところで、確変状態となるか否かに影響をもたらすものではなく、球を内部に残存させておく不正行為自体が成立しない。よって、本第２実施形態では、可変入賞装置６５０の内部に球が残存している異常が発生しているか否かを判別する異常処理（図４１参照）を削除する構成としている。
【０８５０】
なお、本第２実施形態においても、第１実施形態における異常処理（図４１参照）に相当する処理を実行しても当然良い。これにより、可変入賞装置６５０の内部で球詰まり等の不具合が発生した場合に、早期にエラーを報知することができる。
【０８５１】
次いで、図７８を参照して、大当たり終了処理２（Ｓ１１２３）の詳細について説明する。図７８は、この大当たり終了処理２（Ｓ１１２３）を示したフローチャートである。この大当たり終了処理２（Ｓ１１２３）では、まず、確変リミットカウンタ２０３ａａの値を１減算し（Ｓ１３１１）、減算後のカウンタ値が０になったか否かを判別する。
【０８５２】
Ｓ１３１１の処理において、減算後のカウンタ値が１以上であると判別した場合は（Ｓ１３１２：Ｎｏ）、確変状態の連続回数が上限値（リミット）に到達していないことを意味するので、確変フラグ２０３ｇをオンに設定して（Ｓ１３１３）、処理をＳ１３１５へと移行する。これに対して、Ｓ１３１１の処理において、減算後の確変リミットカウンタ２０３ａａの値が０になったと判別した場合は（Ｓ１３１３：Ｙｅｓ）、確変状態の連続回数が上限値に到達したことを意味するので、確変フラグ２０３ｇをオンにするＳ１３１３の処理を実行せずに（確変フラグ２０３ｇをオフのままとして）、確変リミットカウンタ２０３ａａの値に４を設定して（Ｓ１３１４）、処理をＳ１３１５へと移行する。

【０８５３】
Ｓ１３１３、またはＳ１３１４の処理が終了した後に実行されるＳ１３１５の処理では、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を読み出して（Ｓ１３１５）、読み出した値を突破モード中カウンタ２０３ａｂの値に設定する（Ｓ１３１６）。そして、確変フラグ２０３ｇの状態と、確変リミットカウンタ２０３ａａの値とに基づいて、状態コマンドを設定する（Ｓ１３１７）。確変リミットカウンタ２０３ａａの値を状態コマンドに含めることにより、大当たり後の遊技状態だけでなく、確変状態の連続回数が上限（リミット）に達するまでの残り回数も、音声ランプ制御装置１１３側で把握することができる。Ｓ１３１７の処理が終了すると、大当たり中フラグ２０３ｒをオフに設定して（Ｓ１３１８）、本処理を終了する。
【０８５４】
次に、図７９を参照して、入賞処理２（Ｓ１１２４）の詳細について説明する。この入賞処理２（Ｓ１１２４）は、上述した通り、第１実施形態における入賞処理（図４０参照）に代えて実行される処理である。
【０８５５】
この第２実施形態における入賞処理２（図７９参照）のうち、Ｓ１４０１～Ｓ１４０４、およびＳ１４０６～Ｓ１４０８の各処理では、それぞれ第１実施形態における入賞処理（図４０参照）のＳ１４０１～Ｓ１４０４、およびＳ１４０６～Ｓ１４０８の各処理と同一の処理が実行される。
【０８５６】
また、本第２実施形態における入賞処理２（図７９参照）では、Ｓ１４０４の処理が終了すると、入賞個数カウンタ２０３ｊの値が６以上であるか否かを判別して（Ｓ１４３１）、入賞個数カウンタ２０３ｊの値が６以上であれば（Ｓ１４３１：Ｙｅｓ）、処理をＳ１４０７へと移行する。一方、Ｓ１４３１の処理において、入賞個数カウンタ２０３ｊの値が６未満であると判別した場合は（Ｓ１４３１：Ｎｏ）、処理をＳ１４０６へ移行する。
【０８５７】
また、本第２実施形態における入賞処理２（図７９参照）では、第１実施形態における入賞処理（図４０参照）のＳ１４０９～Ｓ１４２０の処理が削除されている。これらの処理は、確変スイッチ６５ｅ３を球が通過したか否かを判別したり、確変スイッチ６５ｅ３を正常なタイミングで球が通過したかを判別するための処理であり、通常排出流路６５ｅ１や特別排出流路６５ｅ２、確変スイッチ６５ｅ３等が設けられていない本第２実施形態におけるパチンコ機１０には不要な処理だからである。これらの処理を省略することで、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。
【０８５８】
＜第２実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図８０～図８４のフローチャートを参照して、第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図８０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理２について説明する。この立ち上げ処理２（図８０参照）は、パチンコ機１０に対する電源投入時に、第１実施形態における立ち上げ処理（図４４参照）に代えて実行される処理である。
【０８５９】
この第２実施形態における立ち上げ処理２（図８０参照）のうち、Ｓ４００１～Ｓ４０１３の各処理では、それぞれ第１実施形態における立ち上げ処理（図４４参照）のＳ４００１～Ｓ４０１３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２実施形態における立ち上げ処理２（図８０参照）では、Ｓ４０１２の処理が終了すると、次いで、主制御装置１１０から出力された状態コマンドや変動パターンコマンドに基づいて電源投入時の状態を判別するための投入時状態判別処理を実行して（Ｓ４０２１）、処理をＳ４０１３へと移行する。この投入時状態判別処理（Ｓ４０２１）の詳細について、図８１を参照して説

明する。
【０８６０】
図８１は、この投入時状態判別処理（Ｓ４０２１）を示したフローチャートである。この投入時状態判別処理（Ｓ４０２１）では、まず、主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４９０１）、変動パターンコマンドを受信して以内と判別した場合は（Ｓ４９０１：Ｎｏ）、電源投入時の遊技状態に応じた背面画像を設定して（Ｓ４９０２）、本処理を終了する。ここで、電源投入時の遊技状態は、立ち上げ処理２（図８０参照）のＳ４０１２の処理において更新された遊技状態格納エリア２２３ｈのデータに基づいて判別され、現在の状態が確変状態であれば確変状態用の背面画像を、通常状態であれば通常状態用の背面画像を設定する。なお、扉突破モード演出は、第２特別図柄の変動中に実行される演出であるので、電源投入時が変動停止状態である場合には扉突破モードの可能性はない。
【０８６１】
一方、Ｓ４９０１の処理において、変動パターンコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４９０１：Ｙｅｓ）、次いで、変動パターンコマンドから主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の突破モード中カウンタ２０３ａｂの値を抽出して（Ｓ４９０３）、抽出した値が０であるかを判別する（Ｓ４９０４）。突破モード中カウンタ２０３ａｂが０であれば、扉突破モード演出の実行中ではないことを意味し、突破モード中カウンタ２０３ａｂの値が１以上であれば、扉突破モード演出の実行中であることを意味する。
【０８６２】
Ｓ４９０４の処理において、突破モード中カウンタ２０３ａｂの値が０でない（扉突破モード演出の実行中である）と判別した場合は（Ｓ４９０４：Ｎｏ）、扉突破モード演出の演出態様を選択するための突破態様選択処理を実行して（Ｓ４９０５）、処理をＳ４９０７へと移行する。この突破態様選択処理（Ｓ４９０５）の詳細については、図８２を参照して後述する。
【０８６３】
一方、Ｓ４９０４の処理において、変動パターンコマンドから抽出した突破モード中カウンタ２０３ａｂの値が０である（即ち、扉突破モード演出の実行中ではない）と判別した場合は（Ｓ４９０４：Ｎｏ）、残変動時間と、抽選結果とに応じた演出態様を決定して（Ｓ４９０６）、処理をＳ４９０７へと移行する。Ｓ４９０７の処理では、Ｓ４９０５、またはＳ４９０６の処理で決定した演出態様に基づいて、表示用変動パターンコマンドを設定して（Ｓ４９０７）、本処理を終了する。
【０８６４】
次に、図８２を参照して、突破態様選択処理（Ｓ４９０５）の詳細について説明する。図８２は、この突破態様選択処理（Ｓ４９０５）を示したフローチャートである。
【０８６５】
突破態様選択処理（図８２参照）では、まず、変動パターンコマンドより抽出した突破モード中カウンタ２０３ａｂの値が１であるか否かを判別し（Ｓ５００１）、突破モード中カウンタ２０３ａｂの値が１であれば（Ｓ５００１：Ｙｅｓ）、次いで、外れの変動パターンであるかを判別する（Ｓ５００２）。Ｓ５００２の処理において、外れの変動パターンであると判別した場合は（Ｓ５００２：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態格納エリア２２３ｈに格納されているデータが確変状態を示すデータであるかを判別し（Ｓ５００３）、確変状態であれば（Ｓ５００３：Ｙｅｓ）、扉突破モード１（図７１の中段左側参照）における最後の第２特別図柄の保留球に基づく変動表示の実行中に電源が遮断され、且つ、実行中の最後の保留球が外れ（小当たり）であったことを意味する。よって、この場合は、残りの変動時間で実行する演出態様として、確変モードへの移行を報知する演出態様に決定し（Ｓ５００４）、本処理を終了する。
【０８６６】
一方、Ｓ５００３の処理において、遊技状態格納エリア２２３ｈに格納されているデータが特別図柄の低確率状態を示すデータであると判別した場合は（Ｓ５００３：Ｎｏ）、

扉突破モード２（図７１の中段右側参照）における最後の第２特別図柄の保留球に基づく変動表示の実行中に電源が遮断され、且つ、実行中の最後の保留球が外れ（小当たり）であったことを意味する。よって、この場合は、残りの変動時間で実行する演出態様として、通常モードへの移行を報知する演出態様に決定し（Ｓ５００４）、本処理を終了する。これらのＳ５００３，Ｓ５００４の処理により、電源が再投入された時点の状態が、扉突破モード演出における最後の変動表示の実行中だった場合であっても、抽選結果と遊技状態とに基づいて扉突破モード演出の結果を正確に報知することができる。

【０８６７】

一方、Ｓ５００１の処理において、変動パターンコマンドから抽出した突破モード中カウンタ２０３ａｂの値が１ではない（２以上である）と判別した場合（Ｓ５００１：Ｎｏ）、および突破モード中カウンタ２０３ａｂの値が１であり、且つ、電源復旧時に実行中の変動パターンが大当たりの変動パターンであると判別した場合は（Ｓ５００２：Ｎｏ）、まず、今回の変動パターンが大当たりＥ２であるかを判別する（Ｓ５００６）。Ｓ５００６の処理において、大当たりＥ２であると判別した場合は（Ｓ５００６：Ｙｅｓ）、次いで、確変状態の連続回数が上限（リミット）に到達しているかを判別する（Ｓ５００７）。なお、確変状態の連続回数の上限値までの残り回数は、電源投入時の遊技状態と共に状態コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に対して通知される。

【０８６８】

Ｓ５００７の処理において、確変状態の連続回数の上限値（リミット）に到達したと判別した場合は（Ｓ５００７：Ｙｅｓ）、大当たり後の状態が通常モードとなるので、通常モードへの移行を通知するための、上述したＳ５００５の処理へと移行する。一方、Ｓ５００７の処理において、確変状態の連続回数の上限値（リミット）に到達していないと判別した場合は、大当たり後の状態が確変モードとなるので、復活演出を経て扉の突破に成功する演出態様に決定し（Ｓ５００８）、本処理を終了する。この復活演出は、上述した通り、大当たりＥ２となったことによって、賞球を獲得できなかったにも拘わらず確変状態の連続回数の上限値（リミット）までの残り回数が減ってしまったことを示す演出である。この復活演出により、扉突破モード演出中に大当たりＥ２に当選していたことを遊技者に認識させることができる。

【０８６９】

また、Ｓ５００６の処理において、大当たりＥ２ではないと判別した場合は（Ｓ５００６：Ｎｏ）、次いで、今回の変動パターンが大当たりＤ２であるかを判別する（Ｓ５００９）。Ｓ５００９の処理において、今回の変動パターンが大当たりＤ２であると判別した場合は（Ｓ５００９：Ｙｅｓ）、扉突破モード演出の中に大当たりとなったことを示す特殊な演出態様に決定して（Ｓ５０１０）、本処理を終了する。

【０８７０】

また、Ｓ５００９の処理において、今回の変動パターンが大当たりＤ２ではないと判別した場合は（Ｓ５００９：Ｎｏ）、今回の変動パターンが外れ（小当たり）に対応する変動パターンであり、且つ、今回の変動が扉突破モードの最後の変動ではないことを意味するので、抽出した突破モード中カウンタ２０３ａｂの値に応じた突破演出の演出態様を決定する（Ｓ５０１１）。即ち、突破モード中カウンタ２０３ａｂの値に応じた扉８１４の態様を決定する。そして、抽出した突破モード中カウンタ２０３ａｂの値を突破演出カウンタ２２３ｇに設定し、投入後フラグ２２３ｉをオンに設定して（Ｓ５０１２）、本処理を終了する。この投入後フラグ２２３ｉをオンにしておくことにより、次回以降の変動パターンを受信した場合にも、電源投入時に扉突破モードの途中から演出を再開したことを判別できる。

【０８７１】

本第２実施形態における扉突破モード演出も、基本的に第１実施形態と同様に、大当たりのエンディング期間の開始から、４回目の特定入賞口６５０ａの開放期間が終了するまでの５．８秒間の演出時間の一連の演出が設定される。即ち、扉突破モード演出の開始時に、第２特別図柄の各保留球の先読み結果に基づいて、扉突破モード演出の結果を予め決

定する構成としている。よって、基本的に扉突破モード演出の実行中は、新たに第２特別図柄の変動パターンコマンドを受信した場合に、予め定められた演出態様をそのまま実行していくだけでよい。しかしながら、扉突破モード演出の途中でパチンコ機１０の電源が遮断されてしまった場合には、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３がクリアされてしまうことにより、扉突破モード演出の進捗状況や演出の結果等を把握できなくなってしまう。そこで、本第２実施形態では、扉突破モード演出の実行中に電源が遮断され、再度、電源が投入された場合には、投入後フラグ２２３ｉによってその旨を把握可能に構成している。そして、この投入後フラグ２２３ｉがオンの間は、変動パターンコマンドを受信する毎に、変動パターンコマンドに含まれる突破モード中カウンタ２０３ａｂの値と、抽選結果を示す情報とに基づいて、扉突破モード演出の終了タイミングであるか否かを判別し、判別結果に応じた演出態様を設定する構成としている。このように構成することで、主制御装置１１０から出力させる情報を最低限にしておきつつ、扉突破モード演出の終了タイミングを音声ランプ制御装置１１３側で正確に判別することができる。

【０８７２】

次に、図８３のフローチャートを参照して、変動表示設定処理２（Ｓ４１２１）の詳細について説明する。この変動表示設定処理２（Ｓ４１２１）は、第１実施形態における変動表示設定処理（図５２参照）に代えて実行される処理である。この第２実施形態における変動表示設定処理２（Ｓ４１２１）のうち、Ｓ４８０１～Ｓ４８０３、およびＳ４８０５～Ｓ４８０９の各処理では、それぞれ第１実施形態における変動表示設定処理（図５２参照）のＳ４８０１～Ｓ４８０３、およびＳ４８０５～Ｓ４８０９の各処理と同一の処理が実行される。

【０８７３】

また、本第２実施形態における変動表示設定処理２（図８３参照）では、Ｓ４８０３の処理が終了すると、次いで、主制御装置１１０から出力された変動パターンコマンドにより通知された大まかな変動表示態様（変動時間）に基づいて、変動パターンの詳細な演出態様を決定するための変動パターン決定処理を実行する（Ｓ４８１１）。この変動パターン決定処理（Ｓ４８１１）の詳細については、図８４を参照して後述する。Ｓ４８１１の処理が終了すると、Ｓ４８１１の処理で決定した変動パターンの詳細な演出態様に基づいて、表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ４８１２）、処理をＳ４８０５へと移行する。

【０８７４】

次いで、図８４を参照して、上述した変動パターン決定処理（Ｓ４８１１）の詳細について説明する。変動パターン決定処理（Ｓ４８１１）では、まず、投入後フラグ２２３ｉがオンであるか否かを判別して（Ｓ５１０１）、投入後フラグ２２３ｉがオフであれば（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０から出力された変動パターンコマンドより抽出した変動パターンの大まかな態様に基づいて、変動パターンの詳細な演出態様を決定し（Ｓ５１０２）、本処理を終了する。

【０８７５】

これに対して、Ｓ５１０１の処理において、投入後フラグ２２３ｉがオンであると判別した場合は（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、扉突破モード演出の実行中に電源が遮断された後で、電源が再投入されたことを意味するので、変動パターンコマンドに含まれる突破モード中カウンタ２０３ａｂの情報と、抽選結果とに応じて扉突破モード演出中の演出態様を決定するための処理を実行する。

【０８７６】

具体的には、まず、変動パターンコマンドから突破モード中カウンタ２０３ａｂの値を抽出し（Ｓ５１０３）、抽出した突破モード中カウンタ２０３ａｂの値が１であるか（即ち、扉突破モード演出における最後の変動であるか）を判別する（Ｓ５１０４）。Ｓ５１０４の処理において、抽出した突破モード中カウンタ２０３ａｂの値が１であると判別した場合は（Ｓ５１０４：Ｙｅｓ）、次いで、変動パターンコマンドにより通知された変動パターンが、外れの変動パターンであるかを判別し（Ｓ５１０５）、外れの変動パターン

であると判別した場合は（Ｓ５１０５：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２２３ｈに格納されたデータに基づいて、現在が特別図柄の確変状態であるかを判別する（Ｓ５１０６）。
【０８７７】
Ｓ５１０６の処理において、現在が特別図柄の確変状態であると判別した場合は（Ｓ５１０６：Ｙｅｓ）、確変モードへの移行を報知する演出態様（図１０（ｂ）参照）を決定して、処理をＳ５１１６へと移行する。一方、Ｓ５１０６の処理において、現在が特別図柄の低確率状態であると判別した場合は（Ｓ５１０６：Ｎｏ）、通常モードへの移行を報知する演出態様（図１０（ａ）参照）を決定して（Ｓ５１０８）、処理をＳ５１１６へと移行する。
【０８７８】
これに対して、Ｓ５１０４の処理において、変動パターンコマンドから抽出した突破モード中カウンタ２０３ａｂの値が２以上であると判別した場合（Ｓ５１０４：Ｎｏ）、および抽出した突破モード中カウンタ２０３ａｂの値が１であり（Ｓ５１０４：Ｙｅｓ）、且つ、大当たりの変動パターンが通知されたと判別した場合は（Ｓ５１０５：Ｎｏ）、次いで、大当たりＥ２であるかを判別する（Ｓ５１０９）。
【０８７９】
Ｓ５１０９の処理において、今回の変動パターンが大当たりＥ２に対応する変動パターンであると判別した場合は（Ｓ５１０９：Ｙｅｓ）、次いで、確変状態の連続回数の上限（リミット）に到達したか否かを判別し（Ｓ５１１０）、連続回数の上限（リミット）に到達していれば（Ｓ５１１０：Ｙｅｓ）、大当たりＥ２の終了後の状態を確変モードに設定することができないので、通常モードへの移行を報知する演出態様を決定するためのＳ５１０８の処理へと移行する。一方、Ｓ５１１０の処理において、確変状態の連続回数が上限（リミット）に到達していないと判別した場合は（Ｓ５１１０：Ｎｏ）、復活演出の演出態様を決定して（Ｓ５１１１）、本処理を終了する。
【０８８０】
これに対して、Ｓ５１０９の処理において、今回の変動パターンが大当たりＥ２ではないと判別した場合は（Ｓ５１０９：Ｎｏ）、次に、今回の変動パターンが大当たりＤ２に対応する変動パターンであるかを判別し（Ｓ５１１２）、大当たりＤ２に対応する変動パターンであると判別した場合は（Ｓ５１１２：Ｙｅｓ）、大当たりを報知する特殊な扉突破モード演出の演出態様を決定して（Ｓ５１１３）、処理をＳ５１１６へと移行する。
【０８８１】
また、Ｓ５１１２の処理において、大当たりＤ２ではないと判別した場合は（Ｓ５１１２：Ｎｏ）、今回の変動パターンが外れ（小当たり）の変動パターンであり、且つ、扉突破モード演出の残りの変動回数（第２特別図柄の保留球数）が２以上であることを意味するので、Ｓ５１０３の処理で抽出した突破モード中カウンタ２０３ａｂの値に応じた扉突破モード演出の演出態様を決定して（Ｓ５１１４）、抽出した突破モード中カウンタ２０３ａｂの値を突破演出カウンタ２２３ｇに設定して（Ｓ５１１５）、本処理を終了する。
【０８８２】
また、Ｓ５１０７，Ｓ５１０８，Ｓ５１１１、およびＳ５１１３のいずれかが終了した後で実行されるＳ５１１６の処理では、投入後フラグ２２３ｉをオフにリセットすると共に、突破演出カウンタ２２３ｇの値を０にリセットして（Ｓ５１１６）、本処理を終了する。
【０８８３】
この変動パターン決定処理を実行することにより、扉突破モード演出の途中でパチンコ機１０の電源が遮断されてしまった場合にも、電源が再投入された後で、扉突破モード演出の途中から演出態様を復帰させることができる。より具体的には、扉突破モード演出の実行中に電源が遮断されると、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３がクリアされてしまうことにより、扉突破モード演出の進捗状況や演出の結果等を把握できなくなってしまう。そこで、本第２実施形態では、扉突破モード演出の実行中に電源が遮断され、再度、電源が投入された場合には、投入後フラグ２２３ｉによってその旨を把握可能に構成し

ている。そして、この投入後フラグ２２３ｉがオンの間は、変動パターンコマンドを受信する毎に、変動パターンコマンドに含まれる突破モード中カウンタ２０３ａｂの値と、抽選結果を示す情報とに基づいて、扉突破モード演出の終了タイミングであるか否かを判別し、判別結果に応じた演出態様を設定する構成としている。このように構成することで、主制御装置１１０から出力させる情報を最低限にしておきつつ、扉突破モード演出の終了タイミングを音声ランプ制御装置１１３側で正確に判別することができる。

【０８８４】

以上説明した通り、本第２実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たりの種別毎に大当たり後の遊技状態が予め定められている構成としている。また、特別図柄の確変状態の連続回数に上限（リミット）を設ける構成とし、上限に到達した場合は、確変大当たりに当選したとしても、大当たり後が特別図柄の低確率状態に設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄の確変状態となっている扉突破モード（扉突破モード１）と、特別図柄の低確率状態となっている扉突破モードとの２種類を形成することができる。よって、扉突破モードへと移行した場合に、第２特別図柄の保留球が全て外れとなっても、通常モードへと移行する可能性がある。よって、確変状態の連続回数に応じて、扉突破モード中に大当たりとなった方が有利となるか、不利となるかが変わる斬新な遊技性を提供することができる。

【０８８５】

また、本第２実施形態では、第２入球口６４０に対して電動役物６４０ｂを設ける構成とし、普通図柄の高確率状態（時短状態）では、電動役物６４０ｂが開放され難くなり、普通図柄の通常状態（低確率状態）では、電動役物６４０ｂが開放され易くなるように構成している。このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定される確変モードでは、遊技者が球を右打ちしてしまっても球が第２入球口６４０へと入球し難くなるので、不利な第２特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができる。これにより、扉突破モード演出の実行中以外の状況で第２特別図柄の抽選が実行されてしまい、遊技者にとって過剰に不利となってしまうことを抑制することができる。また、普通図柄の低確率状態に設定される大当たり中は、第２入球口６４０へと球が入球し易い状態になるので、大当たり中に保留球を上限個数まで貯め易くすることができる。

【０８８６】

また、本第２実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して出力する変動パターンコマンドに、扉突破モード演出の残りの変動回数を示す情報（突破モード中カウンタ２０３ａｂの値）を含める構成としている。これにより、扉突破モード演出の途中でパチンコ機１０の電源が遮断されてしまった場合にも、電源が再投入された後で主制御装置１１０から出力された変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置１１３側で解析するだけで、扉突破モード演出の実行中であるか否か、および実行中であった場合における進捗状況を容易に把握することができる。よって、主制御装置１１０から出力させる情報を最低限にしておきつつ、扉突破モード演出の終了タイミングを音声ランプ制御装置１１３側で正確に判別することができる。

【０８８７】

なお、本第２実施形態では、変動パターンコマンドに突破モード中カウンタ２０３ａｂの値を含めて出力する構成とすることにより、電源復帰時に扉突破モード演出の実行中であるか否かを音声ランプ制御装置１１３側で判別可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり終了後の第２特別図柄の保留消化中であるか否かの情報のみを変動パターンコマンドに含める構成としてもよい。即ち、扉突破モード演出が終了するまでの残りの変動表示回数の情報を変動パターンに含めなくともよい。そして、扉突破モード演出の実行中に電源が復帰された場合には、第２特別図柄の保留球数と、変動パターンコマンドにより通知された変動パターンの種別（当たりか否か）とに基づいて、扉突破モード演出の最後の変動であるか否かを判別する構成としてもよい。このように構成することで、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して出力する変動パターンコマンドのデータ量を削減することができる。

【０８８８】
本第２実施形態では、常に、変動パターンコマンドに突破モード中カウンタ２０３ａｂの値を含めて出力する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、電源投入後、最初の変動パターンコマンドにのみ、突破モード中カウンタ２０３ａｂの値を含めて出力する構成としてもよい。これにより、主制御装置１１０の処理負荷を低減することができる。
【０８８９】
本第２実施形態では、突破モード中カウンタ２０３ａｂの値を変動パターンコマンドに含めて出力する構成としていたが、必ずしも変動パターンコマンドに含める必要はない。例えば、突破モード中カウンタ２０３ａｂの値のみを通知するコマンドを別途用意してもよい。即ち、突破モード中カウンタ２０３ａｂの値に変更があった場合にのみ主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対してコマンドにより通知を行う構成としてもよい。このように構成することで、変動パターンコマンドのデータ量を少なくすることができる。
【０８９０】
本第２実施形態では、電源投入時に、状態コマンドにより遊技状態を音声ランプ制御装置１１３に通知し、突破モード中カウンタ２０３ａｂの値を変動パターンコマンドにより通知する構成としていたが、電源投入時に音声ランプ制御装置１１３に対して通知する情報はこれに限られるものではない。例えば、各保留球の先読み結果を再度、入賞情報コマンドにより通知する構成としてもよい。このように構成することで、電源投入時が扉突破モード演出の実行中であった場合に、単に扉突破モード演出の実行中であるという事実だけでなく、扉突破モード演出の結果までもを、電源投入時に音声ランプ制御装置１１３側で把握することができる。よって、演出の結果を加味して演出態様を決定することができる。
【０８９１】
＜第２実施形態における変形例＞
次に、図８５～８７を参照して、上述した第２実施形態におけるパチンコ機１０の変形例について説明する。上述した第２実施形態では、第２入球口６４０に対して電動役物６４０ｂを付随して設ける構成としていた。そして、普通図柄の高確率状態よりも普通図柄の低確率状態の方が普通図柄の変動時間が短くなり、且つ、普通図柄が当たりとなった場合における電動役物６４０ｂの開放期間が長くなる構成とすることで、普通図柄の高確率状態が設定される確変モードで球が第２入球口６４０へと入球することを防止（抑制）する構成としていた。
【０８９２】
これに対して本変形例では、可変表示装置ユニット８０の右側の流路に、上部に球を貯留（停留）させることが可能な貯留弁６３ａと、その貯留弁６３ａに貯留されていた球の貯留状態が解除された場合に、当該貯留されていた球が入球可能な一般入賞口６３とが設けられている。詳細については後述するが、本変形例における第２入球口６４０は、基本的に右打ちを行っても球の入球が不可能（困難）となる位置に設けられている。例外として、貯留弁６３ａによって球が３個貯留されている状態で右打ちを行った場合にのみ、第２入球口６４０へと球が入球可能となる。より具体的には、貯留弁６３ａにより球が３個貯留されている状態で右打ちを行った場合、貯留されている３個目の球に、右打ちにより流下してきた球が衝突することで球の軌道が変更され、第２入球口６４０へと入球可能な軌道となる可能性がある。本変形例では、通常時に貯留状態を解除し、大当たり中にのみ貯留状態に設定することにより、大当たり中にのみ球が第２入球口６４０へと入球可能となるように構成している。
【０８９３】
このように構成することで、第２入球口６４０に電動役物６４０ｂを付随させる必要がなくなる。よって、第１実施形態と同様に、第１入球口６４に対して電動役物６４ａを付随させることができる。これにより、第１実施形態と同様に、確変モードでは電動役物６

４ａが開放され易い状態とすることにより、持ち球を減らさずに遊技を行わせることができる。また、第１入球口６４に電動役物６４ａを付随させる構成とすることで、「特別図柄の低確率状態」、且つ、「普通図柄の時短状態」という、上記各実施形態では設定していなかった遊技状態を設けることができる。より具体的には、確変状態の連続回数が上限（リミット）に到達した場合の遊技状態を、「特別図柄の低確率状態」、且つ、「普通図柄の時短状態」とすることにより、確変モードが終了した後（リミットに到達した後）に、所定期間（例えば、特別図柄の抽選が２５回実行されるまで）、持ち球を維持したまま特別図柄の抽選を実行させることができる状態（所謂引き戻しの状態）を設定することができる。これにより、確変モードが終了した後、遊技者が即座に遊技をやめてしまうことを抑制することができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。以降、説明の簡略化のため、「特別図柄の低確率状態」、且つ、「普通図柄の時短状態」のことを「引き戻しモード」と称することとする。

【０８９４】

まず、図８５を参照して、本第２実施形態の変形例における遊技盤１３について説明する。図８５に示した通り、本変形例では、第１実施形態と同様に、第１入球口６４に対して電動役物６４ａを付随させている。これにより、普通図柄の時短状態に設定される「確変モード」、および「引き戻しモード」では、電動役物６４ａが開放され易くなり、球を第１入球口６４へと入球させ易くなる。よって、本変形例では、第１実施形態と同様に、第１特別図柄の抽選で小当たりとならないように構成されている。

【０８９５】

また、可変入賞装置ユニット８０の右側に設けられている流路に、第２入球口６４０と、可変入賞装置６５０とに加えて、一般入賞口６３が設けられている。この一般入賞口６３は、球が入球すると１個の賞球が払い出される入賞口として構成されている。また、一般入賞口６３の鉛直上方には、貯留弁６３ａが設けられている。この貯留弁６３ａは、正面視手前側へと突出する突出状態（図８６（ａ）参照）と、遊技盤１３の内側へと埋没する埋没状態（図８６（ｂ）参照）とに可変可能に構成されている。貯留弁６３ａの突出状態では、その上部に球を貯留（停留）させることにより、貯留弁６３ａへと到達した球が一般入賞口６３へと流下することを妨げることができる。一方、貯留弁６３ａの埋没状態では、貯留弁６３ａの手前側を球が通過可能となる。即ち、一般入賞口６３へと球が流下可能な状態となる。詳細については、図８６を参照して後述するが、本変形例では、大当たり中以外の通常時に貯留弁６３ａが埋没状態（図８６（ｂ）参照）に設定され、大当たりの開始時に貯留弁６３ａが埋没状態（図８６（ｂ）参照）から突出状態（図８６（ａ）参照）に可変される。そして、大当たりの終了時に再度、貯留弁６３ａが突出状態（図８６（ａ）参照）から埋没状態（図８６（ｂ）参照）に可変される。

【０８９６】

この貯留弁６３ａの突出状態と、埋没状態とについて、図８６を参照してより詳細に説明を行う。図８６は、貯留弁６３ａが突出状態となっている場合を例示した図であり、図８６（ｂ）は、貯留弁６３ａが埋没状態となっている場合を例示した図である。図８６（ａ）に示した通り、大当たりの開始に伴って貯留弁６３ａが突出状態になると、一般入賞口６３の上方に形成された流路が貯留弁６３ａによって塞がれる。これにより、当該流路に到達した球が、貯留弁６３ａの上方に、３個を限度として貯留（停留）される。なお、大当たり中は特定入賞口６５０ａへと球を入賞させなければ賞球を得ることができないので、大当たり中はほぼ、遊技者が右打ちを行う。一般入賞口６３の上方に形成された流路には、右打ちによって発射された球のうち２個に１個が進行するように釘や風車等が配置されている。よって、ほぼ大当たりの１ラウンド中に、貯留弁６３ａの情報に球が３個貯留された状態（図８６（ａ）参照）となる。

【０８９７】

また、図８６（ａ）に示した通り、貯留弁６３ａの上方に上限数である３個の球が貯留されている状態で、更に球が右打ちされると、当該右打ちされた球が、貯留弁６３ａによって貯留されている３個目（最後尾）の球に衝突する場合がある。貯留されている３個目

の球に衝突した球は、それまでの流下方向とは反対方向に反射される結果、可変表示装置ユニット８０の右側に設けられた流路において、一般入賞口６３に対して反対側に設けられている第２入球口６４０へと入球可能な軌道となる。本第２実施形態の変形例では、大当たりとなったことに基づいて貯留弁６３ａが貯留状態となり、当該貯留状態が大当たりの終了まで保持される。よって、大当たり中に特定入賞口６５０ａへと球を入球させようとして右打ちを行うと、貯留弁６３ａの上方に３個の球が貯留された状態となる。貯留弁６３ａの上方に３個の球が貯留された状態で更に、遊技者が賞球を得るために右打ちを行うと、新たに発射された球が貯留されている球に対して衝突して流下方向が可変される結果、球が第２入球口６４０へと入球する。これにより、遊技者が大当たり中に賞球を得ようとして右打ちを継続して行うことで、大当たりの終了時に第２特別図柄の保留球が上限数（４個）まで貯まった状態とすることができる。なお、図示については省略したが、貯留弁６３ａによって３個の球が貯留されている状態において、右打ちにより発射された一部の球は、貯留されている球に衝突（干渉）せずに特定入賞口６５０ａの方向へと流下する。これにより、大当たり中に第２入球口６４０と、特定入賞口６５０ａとに球を入球させることができる。

【０８９８】

図８６（ｂ）は、貯留弁６３ａが埋没状態となっている場合を示した図である。上述した通り、大当たりが終了した場合に突出状態からこの埋没状態へと可変され、次に大当たりとなるまで埋没状態が維持（保持）される。貯留弁６３ａが埋没状態となっている場合には、一般入賞口６３の上方に設けられている流路を球が通過（流下）可能となる。よって、可変表示装置ユニット８０の右側に設けられた流路へと発射された球は、埋没状態の貯留弁６３ａの手前側を通過して一般入賞口６３へと入球するか、または、一般入賞口６３と第２入球口６４０との中間に設けられている、特定入賞口６５０ａへと向かう流路を流下する。本変形例では、大当たりが終了してから、次に大当たりとなるまで貯留弁６３ａが埋没状態となるので、通常時に右打ちを行った球が第２入球口６４０へと入球することを防止することができる。これにより、通常時に不利な第２特別図柄の抽選が実行されてしまうことを抑制できるので、遊技者にとって不利になりすぎてしまうことを防止（抑制）することができる。

【０８９９】

次に、図８７を参照して、本変形例における状態の移行方法について説明する。図８７に示した通り、本変形例では、上述した第２実施形態において設けられていた４つの状態（通常モード、確変モード、扉突破モード１、扉突破モード２）に加えて、引き戻しモードが設けられている。

【０９００】

引き戻しモードは、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態が設定される状態である。本変形例では、確変状態の連続回数の上限（リミット）に到達した場合に、大当たり終了後の状態が特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定される。このため、本変形例では、扉突破モード２が特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態となり、扉突破モード２において第２特別図柄の保留球が０になると、引き戻しモードとなる。

【０９０１】

図８７の右上に示した通り、引き戻しモードは、大当たりとなるか、大当たりにならずに設定された時短回数（２５回）分の特別図柄の抽選が終了した場合に、他のモードへと移行する可能性がある。具体的には、時短回数分の特別図柄の抽選が全て外れになると、通常モードへと移行する。また、引き戻しモードは、特別図柄の低確率状態が設定されており、確変状態の連続回数がリセットされている状態となるため、第１特別図柄の抽選で大当たりになると扉突破モード１に移行する。

【０９０２】

なお、本変形例では、普通図柄の時短状態において、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａが開放され易くなる。よって、確変モードと、引き戻しモードとは、どちらも電

動役物６４ａの開放制御が同一となるため、見た目から確変モードであるか、引き戻しモードであるかを判別することが困難となる。本変形例では、時短回数が終了して、引き戻しモードから通常モードへと転落した場合に、引き戻しモードだったことを遊技者が認識することができる。言い換えれば、引き戻しモードにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、確変モードにおいて大当たりとなったのか、引き戻しモードにおいて大当たりとなったのか分かり難くなる。よって、引き戻しモードで大当たりとなることにより、あたかも確変状態の連続回数の上限を超えて確変状態が継続しているかのように遊技者に思わせることができる。従って、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０９０３】

なお、確変モードと引き戻しモードとが電動役物６４ａの動作等から判別できない構成としたことに伴って、本変形例では、扉突破モード２において第２特別図柄の保留球が全て外れとなった場合にも、扉の突破に成功する演出が実行される。これにより、扉突破モード演出で冒険者８１１が全ての扉の突破に成功する演出が実行された場合に、扉突破モード１から確変モードへと移行したのか、扉突破モード２から引き戻しモードへと移行したのかを分かり難くすることができる。よって、大当たりと、普通図柄の時短状態が設定されるモード（確変モード、または引き戻しモード）との繰り返しがどこまで続くか分からない斬新な遊技性を実現することができる。

【０９０４】

このように、第２実施形態の変形例では、貯留弁６３ａの上部に球を貯留可能に構成し、貯留弁６３ａの上部に球が貯留されているか否かに応じて、右打ちされた球が流下する方向を切り替えることが可能に構成している。そして、貯留弁６３ａに球が貯留されていない場合には、球が第２入球口６４０へと入球することが困難となる一方で、貯留弁６３ａによって球が上限個数（３個）貯留されている場合には、貯留されている球によって新たに発射された球の一部の流下方向が切り替えられて、第２入球口６４０へと入球可能な軌道に変更されるように構成した。このように構成することで、貯留弁６３ａが埋没状態に設定される通常時に、右打ちを行っても第２入球口６４０へと球が入球困難となるように構成することができる。また、貯留弁６３ａが突出状態に設定される大当たり中は、右打ちを行った場合に、球が第２入球口６４０へと入球可能に構成することができる。よって、大当たりの終了時に第２特別図柄の保留球を上限まで貯めることが可能としつつ、通常時に遊技者に不利な第２特別図柄の抽選が実行されてしまうことを抑制することができる。

【０９０５】

また、本第２実施形態の変形例では、確変状態の連続回数が上限となった場合に、特別図柄の抽選が所定回数（２５回）実行されるまで継続する普通図柄の時短状態が設定される構成とした。このように構成することで、確変状態の連続回数が上限に到達した場合に、所定回数（２５回）の特別図柄の抽選が実行されるまでの間、持ち球を減らさずに特別図柄の抽選を実行させることができる状態（引き戻しモード）を形成することができる。よって、確変状態の連続回数が上限に達し、大当たり後に特別図柄の低確率状態が設定されてしまった場合でも、遊技者が即座に遊技を辞めてしまうことを防止（抑制）することができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【０９０６】

また、引き戻しモードと、確変モードとは、共に普通図柄の時短状態が設定されるので、電動役物６４ａの動作の見た目等から互いを区別することが困難となるように構成されている。これにより、引き戻しモードで大当たりとなった場合にも、確変モードで大当たりとなったかのように遊技者に思わせることができる。よって、あたかも確変状態の上限を超えて確変状態が継続しているかのように感じさせることができるという斬新な遊技性を提供することができる。

【０９０７】

なお、本第２実施形態の変形例では、一般入賞口６３の上方に貯留弁６３ａを設ける構

成とし、貯留弁６３ａの状態によって第２入球口６４０へと球が入球困難となる状態と、球が入球可能となる状態とを切り替える構成としたが、これに限られるものではない。例えば、一般入賞口６３に代えて、第２入球口６４０の上部に貯留弁６３ａを設ける構成としてもよい。そして、大当たり中には貯留弁６３ａが埋没状態に設定されることにより、右打ちした球が第２入球口６４０に入球可能となるように構成する一方で、大当たり中以外においては、貯留弁６３ａを突出状態にしておくことにより、第２入球口６４０に球が入球困難となるように構成してもよい。これにより、一般入賞口６３を省略することができるので、パチンコ機１０の原価を下げることができる。

【０９０８】

本第２実施形態の変形例では、確変状態の連続回数に上限を設定していたが、これに代えて、１の確変状態における特別図柄の抽選回数に上限を設ける構成としてもよい。即ち、確変大当たりになると、大当たり後、例えば特別図柄の抽選が１３０回実行されるまでの間、特別図柄の確変状態が継続する構成としてもよい。このように構成することで、確変状態の連続回数の上限（リミット）に到達したか否かを判別する必要がなくなるので、大当たりの終了時における処理負荷を低減することができる。また、この場合において、第１特別図柄の大当たりになると、特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態が設定される一方で、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、高確率（例えば、９５％の割合）で、賞球をほとんど獲得できない上に、大当たり後に特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の通常状態へと移行する大当たり種別が決定される構成としてもよい。このように構成することで、上記各実施形態と同様に、大当たり中に貯まった第２特別図柄の保留球に基づく抽選で大当たりにならないことを願って遊技を行わせる斬新な遊技性を実現することができる。

【０９０９】

＜第３実施形態＞

次に、図８８から図１０３を参照して、第３実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０では、遊技盤１３における正面視右側の流路に、第２入球口６４０と、特定入賞口６５ａとを設ける構成としている。正面視右側の流路は、右打ちを行った球のみが流入する可能性がある（左打ちをしても正面視右側の流路に球が流入することはない）ため、第２入球口６４０も、特定入賞口６５ａも、共に、右打ちを行うと球が入球可能（入球容易）となり、左打ちを行うと球が入球不可能（入球困難）となる。このため、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、賞球を得るために球を右打ちすると、第２入球口６４０へも球が入球するため、大当たり後は第２特別図柄の保留球が上限まで貯まった状態にすることができる。これにより、第１特別図柄の大当たりの後に、大当たりになると不利な第２特別図柄の抽選が連続して実行される状態が形成される構成としていた。

【０９１０】

これに対して本第３実施形態では、左打ちを行うと球が入球可能（入球容易）となり、右打ちを行うと球が入球不可能（入球困難）になる左特定入賞口６５６ａと、右打ちを行うと球が入球可能（入球容易）となり、左打ちを行うと球が入球不可能（入球困難）になる右特定入賞口６５７ａとの２種類の特定入賞口を設ける構成とした。そして、第１特別図柄の大当たりの種別として、全てのラウンドにおいて左特定入賞口６５６ａのみが開放される（右特定入賞口６５７ａが開放され難い）大当たり種別と、１ラウンド目に左特定入賞口６５６ａが開放され、その他のラウンドで右特定入賞口６５７ａが開放される（右特定入賞口６５７ａが開放され易い）大当たり種別とを設ける構成としている。即ち、大当たり中に右打ちを行う機会が少ない（大当たり中に第２特別図柄の保留球が貯まり難い）大当たり種別と、右打ちを行う機会が多い（大当たり中に第２特別図柄の保留球が貯まり易い）大当たり種別とを設ける構成としている。右打ちを行う機会が少ない（大当たり中に第２特別図柄の保留球が貯まり難い）大当たり種別になれば、大当たり終了時点において存在する保留球の中に大当たりが含まれる可能性も低くなるので、確変モードへと移行する可能性をより高くすることができる。一方、右打ちを行う機会が多い（大当たり中

に第２特別図柄の保留球が貯まり易い）大当たり種別になれば、大当たり終了時点において存在する保留球の中に大当たりが含まれる可能性も高くなるので、確変モードへと移行する可能性が比較的低くなる。これにより、大当たりの種別に応じた有利度合いの差をより大きくすることができるので、大当たりとなった場合に、その種別により注目させることができる。よって、大当たり種別が判明するまでの間における遊技者の期待感をより高めることができる。

【０９１１】

また、本第３実施形態では、第１特別図柄の大当たり種別に応じた有利度合いの差をより大きくしたことに伴い、変動表示の終了時に第３図柄表示装置８１において停止表示される第３図柄の種別によって大当たり種別を示唆する構成とした。より具体的には、ラウンド数が少なく（２ラウンド、または５ラウンド）、１ラウンド目以外で右特定入賞口６５７ａが開放される（第２特別図柄の保留球が貯まり易い）大当たり種別（比較的不利な大当たり種別）となった場合には、偶数の同一の数字を模した主図柄が第３図柄表示装置８１の表示画面上に３つ揃うことにより大当たりとなったことが報知される。また、ラウンド数が多く（１６ラウンド）、１ラウンド目以外で右特定入賞口６５７ａが開放される（第２特別図柄の保留球が貯まり易い）大当たり種別（比較的不利な大当たり種別）となった場合には、「１～９」の数字のうち、「７」以外の８種類の数字のいずれかを模した主図柄が表示画面上に３つ揃う報知が行われる。更に、最も有利な大当たり種別（ラウンド数が１６ラウンドで、全ラウンドを左打ちで消化する大当たり種別）となった場合には、「１～９」の数字を模した第３図柄のうちいずれかが揃う可能性がある。つまり、「７」以外の奇数が付された主図柄が３つ揃った場合には、少なくとも１６ラウンドの大当たりであることを示し、更に、「７」が付された主図柄が揃った場合には、ラウンド数が１６ラウンドであるのに加えて、大当たりの全ラウンドで左打ちを行うことで賞球を獲得可能な大当たり種別であることを意味する。これにより、遊技者に対して変動表示の終了時に表示画面上に揃う主図柄の種別に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０９１２】

加えて、本第３実施形態では、最も有利な大当たり種別（ラウンド数が１６ラウンドで、全ラウンドを左打ちで消化する大当たり種別）となって、変動表示演出において「７」以外の数字が揃った場合には、その後、大当たり中に実行される昇格演出によって「７」揃いに変更される（昇格する）演出が実行される。つまり、最も有利な大当たりでは、変動表示演出、または変動表示演出後の大当たり中に、最も有利な大当たりであることを示す「７」揃いが報知される。同様に、ラウンド数が最も多く（１６ラウンド）、１ラウンド目以外で右特定入賞口６５７ａが開放される（第２特別図柄の保留球が貯まり易い）大当たり種別になり、変動表示演出において偶数の数字が揃った場合には、その後、大当たり中に実行される昇格演出によって「７」以外の奇数の数字揃いに変更される（昇格する）演出が実行される。つまり、１ラウンド目以外で右特定入賞口６５７ａが開放される１６ラウンド大当たりでは、変動表示演出、または変動表示演出後の大当たり中に、「７」以外の奇数の数字揃いが報知される。更に、１ラウンド目以外で右特定入賞口６５７ａが開放される上に、ラウンド数も少ない（５ラウンド、または２ラウンドの）大当たりでは、変動表示演出によって偶数の数字が揃い、昇格演出に発展した場合にも、奇数に変更される（昇格する）ことなく、偶数の数字が揃ったままの状態となる。このように、昇格演出を設けることにより、変動表示演出において一旦有利度合いが低い大当たり種別に対応する第３図柄の組み合わせ（５ラウンド、又は２ラウンドの大当たりに対応する、偶数の同一の数字を模した第３図柄の組み合わせ等）が停止表示されたとしても、昇格演出によって有利度合いが高い大当たり種別に対応する組み合わせ（最も有利な大当たりに対応する、「７」を模した３つの第３図柄の組み合わせ等）に変更される（昇格する）ことを遊技者に対して期待させることができる。これにより興趣の向上を図ることができる。

【０９１３】

この第３実施形態におけるパチンコ機１０が、第１実施形態におけるパチンコ機１０と

構成上において相違する点は、遊技盤１３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【０９１４】

まず、図８８を参照して、本第３実施形態における遊技盤１３の構成について説明を行う。図８８に示した通り、本第３実施形態における遊技盤１３では、第１実施形態における可変入賞装置６５が削除されている代わりに、遊技盤１３における左側の流路に左可変入賞装置６５６を設けると共に、右側の流路に右可変入賞装置６５７を設けている。遊技盤１３の左側の流路に設けられている左可変入賞装置６５６の内部構造は、第１実施形態における可変入賞装置６５と同一である。即ち、左可変入賞装置６５６の左特定入賞口６５６ａへと入球した球は、左可変入賞装置６５６の内部の通常排出流路６５ｅ１、または特別排出流路６５ｅ２のいずれかに振り分けられる。上述した通り、大当たり中に球が特別排出流路６５ｅ２へと振り分けられ、確変スイッチ６５ｅ３を球が通過すると、大当たりの終了後に特別図柄の確変状態が付与される。一方、右可変入賞装置６５７は、右特定入賞口６５７ａへの球の入球を検出した場合に１１個の賞球を払い出す機能のみを有している。即ち、確変状態を付与するか否かの判断対象となるスイッチ（確変スイッチ６５ｅ３）が内部に設けられていない単純な構成の入賞装置となっている。

【０９１５】

左可変入賞装置６５６の左特定入賞口６５６ａは、第１特別図柄の大当たりとなった場合に、１ラウンド目（後述する大当たりＡ３～Ｃ３の場合）、または全てのラウンド（後述する大当たりＤ３の場合）で開放される。一方、右可変入賞装置６５７の右特定入賞口６５７ａは、大当たりＡ３～Ｃ３となった場合に、２ラウンド目以降に開放される。全てのラウンドで左特定入賞口６５６ａが開放される大当たり種別（大当たりＤ３）になると、大当たり中に左打ちを行い続けるだけで賞球を得ることができる。即ち、第２入球口６４０へと球が入球する可能性がある右打ちを行う必要が無いので、大当たりの終了後に、第２特別図柄の抽選で不利な（即ち、確変状態が付与され難い）大当たりとなってしまう可能性が無い（低い）。言い換えれば、大当たりの終了時点で存在する保留球に基づいて大当たり後に実行される抽選で、再度大当たりとなる可能性が無い（低い）。よって、全てのラウンドで左特定入賞口６５６ａが開放される大当たり種別（大当たりＤ３）となった場合に、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。以降、全てのラウンドで左打ちを行うことにより大当たりを消化することができる大当たり種別のことを、「左打ち大当たり」と称する。これに対し、２ラウンド目以降に右打ちを行うことにより大当たりを消化する大当たり種別のことを、「右打ち大当たり」と称する。

【０９１６】

一方、２ラウンド目以降に右可変入賞装置６５７の右特定入賞口６５７ａが開放される大当たり種別になった場合には、２ラウンド目以降に右打ちをしなければ賞球を獲得することができない（困難になる）ので、大当たり中に第２入球口６４０へと球が多量に入球する。よって、大当たりの終了時に第２特別図柄の保留球が上限まで貯まった状態にすることができる。大当たりの終了時に第２特別図柄の保留球が多いと、大当たり後に保留球に基づく抽選で大当たりとなる可能性が、左打ち大当たりよりも高くなる。このため、大当たりの終了後は、大当たりになると不利な第２特別図柄の抽選が連続して実行される状態を形成することができるので、第１実施形態と同様に、遊技者に対して、大当たり中に貯まった第２特別図柄の保留球が全て外れ（小当たり）となることを願って遊技を行わせることができる斬新な遊技性を提供することができる。

【０９１７】
次に、図８９、および図９０を参照して、本第３実施形態における表示演出の一種である昇格演出について説明する。本第３実施形態では、上述した通り、「７」の数字が付された主図柄は、左打ち大当たりを報知する変動表示中にのみ揃う可能性がある。また、「７」以外の奇数の数字が付された主図柄は、１６ラウンド大当たりを報知する変動表示中に揃う可能性がある。言い換えれば、左打ち大当たりを報知する変動表示や、１６ラウンド大当たりを報知する変動表示でも、偶数の数字が付された主図柄が揃う可能性がある。本第３実施形態では、１６ラウンド大当たりや、左打ち大当たりを報知する変動表示において、偶数の数字が付された主図柄が揃った場合には、大当たりのオープニング期間～１ラウンドが終了した後のインターバル期間までに渡って、変動表示において一旦揃った主図柄が、「７」の数字を模した主図柄、又は「７」以外の奇数を模した主図柄に変更される（昇格する）演出が実行される。これにより、変動表示において偶数の数字を模した主図柄が揃った場合にも、大当たり中に昇格演出が実行されて奇数の数字を模した図柄に昇格することを期待させることができる。よって、変動表示において偶数の図柄が揃った場合であっても、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを防止（抑制）することができる。また、昇格演出は、昇格に失敗する場合に比較して、昇格に成功する場合の方が実行される割合が高くなるように構成されている。これにより、昇格演出が実行された時点で、遊技者の昇格に対する期待感を向上させることができる。
【０９１８】
図８９（ａ）は、昇格演出が設定された大当たりのオープニング期間における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図８９（ａ）に示した通り、昇格演出が設定された大当たりのオープニング期間においては、変動表示において揃った第３図柄（図８９（ａ）の例では、「２」を模した主図柄）がそのまま表示され続ける。また、表示画面の中央上部には、「昇格チャンス！！左側に打ちまくれ！！」という文字が表示された表示領域ＨＲ５が形成される。また、表示領域ＨＲ５の左方には、「左打ち」という文字と、左向きの矢印の画像とが表示された表示領域ＨＲ１が表示される。また、表示画面の右下側には、大砲８１５が表示される。これらの表示内容により、左打ちを行うことによって大砲８１５を用いた演出が実行されることを遊技者に対して容易に理解させることができる。
【０９１９】
なお、オープニング期間において左打ちを報知する構成としているのは、１ラウンド目に左特定入賞口６５６ａが開放されるからである。オープニング期間中に左打ちを開始させておくことにより、１ラウンド目の開始時に効率良く左特定入賞口６５６ａへと球を入賞させることができる。
【０９２０】
図８９（ｂ）は、１ラウンド目における表示態様の一例を示した図である。図８９（ｂ）に示した通り、１ラウンドの間は、左特定入賞口６５６ａに対する球の入賞（入球）を検出すると、大砲８１５により第３図柄（「２」を模した主図柄）を砲撃する演出が実行される。図８９（ｂ）に示した通り、第３図柄のうち、砲撃された箇所は煙Ｋ１により視界が遮られた状態となる。以降も、左特定入賞口６５６ａに対する入球を検出する毎に、第３図柄が砲撃される演出（砲撃演出）が実行されて、煙が増加していく。
【０９２１】
図９０（ａ）は、昇格演出が設定された大当たりにおける１ラウンドの終了時の表示態様の一例を示した図である。図９０（ａ）に示した通り、１ラウンドの終了時には、第３図柄の全てを覆い隠すように煙Ｋ１～Ｋ７が表示された状態となる。第３図柄が全て覆い隠されることにより、煙が晴れた後で出現する第３図柄が偶数のままであるのか、奇数に昇格しているのかを遊技者に予測させることができるので、遊技者の昇格に対する期待感を向上させることができる。
【０９２２】
図９０（ｂ）は、左打ち大当たりへの昇格に成功した（つまり、今回の大当たり種別が

左打ち大当たりだった）場合における１ラウンド終了後のインターバル期間の表示態様の一例を示した図である。図９０（ｂ）に示した通り、左打ち大当たりへの昇格に成功した場合は、煙Ｋ１～Ｋ７が晴れた後で、「７」の数字を模した３つの主図柄が出現する演出が実行される。また、表示領域ＨＲ５に対して、「超ビッグボーナスに昇格！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して左打ち大当たりとなったことを容易に理解させることができる。よって、遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができる。

【０９２３】

なお、１６ラウンドの右打ち大当たりを示す図柄（「７」以外の奇数の数字を模した主図柄）に昇格する場合には、表示領域ＨＲ５に対して「ビッグボーナスに昇格！！」という文字が表示される。また、昇格に失敗する（つまり、今回の大当たり種別が１６ラウンド以外の右打ち大当たりだった）場合には、煙Ｋ１～Ｋ７が晴れた後も、主図柄が偶数を模した図柄のまま変更されていない演出を実行すると共に、表示領域ＨＲ５に対して「昇格失敗・・・」という文字が表示される。これらの表示内容により、昇格に成功したか否か、および昇格に成功した場合には、その大当たり種別について、遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、分かり易い演出を提供することができる。

【０９２４】

また、本第３実施形態におけるパチンコ機１０では、左可変入賞装置６５６の内部に確変スイッチ６５ｅ３を設ける構成とし、左打ち大当たりの場合も、右打ち大当たりの場合も、左可変入賞装置６５６の左特定入賞口６５６ａを、大当たりの１ラウンド目に開放する構成としている。このように構成することで、左打ち大当たりになった場合も、右打ち大当たりになった場合も、大当たりの１ラウンドのインターバル期間が終了するまでは開放動作を同一にすることができる。よって、左特定入賞口６５６ａ、または右特定入賞口６５７ａに注目したとしても、左打ち大当たりであるか、右打ち大当たりであるかを区別することが困難にできる。よって、昇格演出が実行された場合に、演出内容により注目して遊技を行わせることができるので、昇格演出の演出効果を高めることができる。

【０９２５】

また、本第３実施形態では、内部に確変スイッチ６５ｅ３が設けられている左可変入賞装置６５６が作動する１ラウンド目において、昇格演出を実行する構成としている。これにより、昇格演出が実行された場合には、左特定入賞口６５６ａへと球が入賞（入球）し、大当たり後に確変状態となることが確定したとしても、昇格するか否かに着目して１ラウンド目における残りの遊技を行わせることができる。

【０９２６】

ここで、一般的な遊技機では、確変状態になるか否かに最も注目して大当たり中の遊技を行うものである。即ち、確変スイッチが内蔵されている入賞口へと球が入賞するか否かに最も着目して大当たり中における遊技を行うのが一般的である。しかしながら、確変スイッチを球が通過し、確変状態となることが確定してしまうと、遊技者はその時点で満足してしまい、大当たりにおける残りの遊技が、単に賞球を得るための作業のようになってしまう場合があった。

【０９２７】

これに対して本第３実施形態では、大当たりのオープニング期間から１ラウンド目のインターバル期間までの間に渡って、昇格演出を実行可能に構成している。即ち、確変スイッチ６５ｅ３を通過した後も、昇格演出が継続する構成としている。このように構成することで、確変スイッチ６５ｅ３を球が通過し、確変状態となることが確定した後は、昇格演出の結果に対して注目させることができるので、確変スイッチ６５ｅ３を球が通過した後も、演出に注目させることができる。よって、大当たりが単に賞球を得るための作業のようになってしまうことを防止（抑制）できるので、大当たり中の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０９２８】

＜第３実施形態における電気的構成＞

次に、図９１、図９２を参照して、第３実施形態における主制御装置１１０に設けられているＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成について説明する。まず、図９１（ａ）を参照して、ＲＯＭ２０２について説明を行う。

【０９２９】

図９１（ａ）は、本第３実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図９１（ａ）に示した通り、本第３実施形態におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図１３（ａ）参照）に対して、開放シナリオ選択テーブル２０２ｅが追加されている点で相違している。また、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの構成が変更となっている点で相違している。その他の構成については、第１実施形態と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

【０９３０】

まず、図９１（ｂ）を参照して、本第３実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。図９１（ｂ）に示した通り、本第３実施形態では、第１特別図柄の大当たりとして、大当たりＡ３～Ｄ３の４種類が設けられている。また、第２特別図柄の大当たり種別として、大当たりＥ３～Ｈ３の４種類が設けられている。大当たりＡ３～Ｃ３、およびＥ３は、それぞれ第１実施形態における大当たりＡ～Ｄに対応する大当たりであり、それぞれラウンド数が１６ラウンド、５ラウンド、２ラウンド、および１６ラウンドの右打ち大当たりである。即ち、大当たりの１ラウンド目以外のラウンドで右特定入賞口６５７ａが開放される大当たりである。右打ち大当たりでは、２ラウンド目から右特定入賞口６５７ａが開放されるので、２ラウンド目以降は右打ちを行わなければ球を右特定入賞口６５７ａに入賞させて賞球を得ることができない。よって、第１実施形態と同様に、大当たり中に右打ちを行い続けることにより、遊技盤１３の右側に設けられている第２入球口６４０へと球が多量に入球し、大当たりの終了時には不利な第２特別図柄の保留球が上限まで貯まった状態とすることができる。よって、大当たりＡ３～Ｃ３、およびＥ３の終了後は、第１実施形態における大当たりＡ～Ｄの終了後と同様に、扉突破モードへと移行させることができる。これにより、大当たりＡ３～Ｄ３、およびＥ３の終了後は、第２特別図柄の保留球に基づく特別図柄の抽選で大当たりとならないことを願って遊技を行わせるという斬新な遊技性を提供することができる。

【０９３１】

一方で、大当たりＤ３，Ｈ３は、ラウンド数が１６ラウンドの左打ち大当たりであり、全てのラウンドで左特定入賞口６５６ａが開放される。左打ち大当たりになると、大当たり中に左打ちを行い続けるだけで賞球を得ることができる。即ち、第２入球口６４０へと球が入球する可能性がある右打ちを行う必要が無いので、大当たりの終了後に、第２特別図柄の抽選で不利な（即ち、確変状態が付与され難い）大当たりとなってしまう可能性が無い（扉突破モードを経由せずに、直接確変モードへと移行する）。よって、全てのラウンドで左特定入賞口６５６ａが開放される大当たり種別（大当たりＤ３，Ｈ３）となった場合に、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。

【０９３２】

また、大当たりＦ３，Ｇ３は、第１実施形態における大当たりＥ，Ｆに対応する大当たりであり、大当たり中に球が確変スイッチ６５ｅ３を通過することが困難となる大当たり種別である。即ち、大当たりの各ラウンドにおいて、右特定入賞口６５７ａが０．２秒間のみ開放される大当たり種別である。右可変入賞装置６５７には、確変スイッチ６５ｅ３が設けられていないので、大当たりＦ３，Ｇ３となった場合に確変スイッチ６５ｅ３を球が通過することをより確実に防止することができる。よって、第２特別図柄の抽選をより不利とすることができる。なお、大当たりＦ３，Ｇ３になった場合の各ラウンドで右特定入賞口６５７ａを開放する構成としたことに伴い、本第３実施形態では、小当たりとなった場合にも右特定入賞口６５７ａが開放される構成としている。これにより、右特定入賞口６５７ａが開放された場合に、当該開放が大当たりＦ３，Ｇ３となったことによるものであるか、小当たりとなったことによるものであるかを識別困難とすることができる。よって、右特定入賞口６５７ａの動作から第２特別図柄の大当たりとなったのか否かを識別

することが困難にできるので、第１実施形態と同様に、扉突破モード演出の結果により注目させて遊技を行わせることができる。

【０９３３】

図９１（ｂ）に示した通り、第１特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲には、ラウンド数が１６ラウンドの「大当たりＡ３」が対応付けられて規定され（図９１（ｂ）の２０２ｂ１参照）、「５～８４」の範囲には、ラウンド数が５ラウンドの「大当たりＢ３」が対応付けて規定され（図９１（ｂ）の２０２ｂ２参照）、「８５～９４」の範囲には、ラウンド数が２ラウンドの「大当たりＣ３」が対応付けて規定され（図９１（ｂ）の２０２ｂ３参照）、「９５～９９」の範囲には、ラウンド数が１６ラウンドの「大当たりＤ３」が対応付けて規定されている（図９１（ｂ）の２０２ｂ４参照）。第１当たり種別カウンタＣ２が取り得る値は、「０～９９」の１００個であるので、第１特別図柄の大当たりとなった場合に「大当たりＡ３」が決定される割合は５％（５／１００）である。同様に、「大当たりＢ３」が決定される割合は８０％（８０／１００）であり、「大当たりＣ３」が決定される割合は１０％（１０／１００）であり、「大当たりＤ３」が決定される割合は５％（５／１００）である。即ち、第１特別図柄の抽選で右打ち大当たり（大当たりＡ３～Ｃ３）となる割合は９５％であり、左打ち大当たり（大当たりＤ３）となる割合は５％である。左打ち大当たりとなる割合は、右打ち大当たりとなる割合に対して極めて低いので、有利な左打ち大当たりが報知された場合に、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。

【０９３４】

また、図９１（ｂ）に示した通り、第２特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３」の範囲には、ラウンド数が１６ラウンドの「大当たりＥ３」が対応付けられて規定され（図９１（ｂ）の２０２ｂ５参照）、「４～４８」の範囲には、ラウンド数が７ラウンドの「大当たりＦ３」が対応付けて規定され（図９１（ｂ）の２０２ｂ６参照）、「４９～９８」の範囲には、ラウンド数が６ラウンドの「大当たりＧ３」が対応付けて規定され（図９１（ｂ）の２０２ｂ７参照）、「９９」には、ラウンド数が１６ラウンドの「大当たりＨ３」が対応付けて規定されている（図９１（ｂ）の２０２ｂ８参照）。よって、第２特別図柄の大当たりとなった場合に「大当たりＥ３」が決定される割合は４％（４／１００）であり、「大当たりＦ３」が決定される割合は４５％（４５／１００）であり、「大当たりＧ３」が決定される割合は５０％（５０／１００）であり、「大当たりＨ３」が決定される割合は１％（１／１００）である。即ち、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、確変状態が付与され難い大当たり（大当たりＦ３，Ｇ３のいずれか）が決定される割合は９５％となる。よって扉突破モード中に第２特別図柄の大当たりとなってしまった場合には、極めて高い割合（９５％）で通常モードへと移行してしまう。また、左特定入賞口６５６ａが開放される（大当たり後に確変状態が付与される）大当たりとなる割合は５％であり、そのうち４％が右打ち大当たり（大当たりＥ３）、１％が左打ち大当たり（大当たりＨ３）となる。よって、第２特別図柄の抽選で左打ち大当たりとなった場合には、遊技者に対して非常に幸運だったと思わせることができるので、遊技者に対してより大きな喜びを感じさせることができる。

【０９３５】

なお、本第３実施形態では、大当たりＥ３，Ｈ３となった場合にも、昇格演出が実行される可能性がある。大当たりＥ３，Ｈ３はいずれも１６ラウンドの大当たりであるため、大当たりＥ３，Ｈ３となり、昇格演出が実行される場合は、変動表示において「７」以外の奇数を模した主図柄が揃う演出が実行された後で、昇格演出において「７」を模した主図柄に昇格するか否かの演出が実行される。大当たりＨ３は、第２特別図柄の大当たりにおいて１％の割合でしか選択されない希な大当たり種別であるものの、大当たりが報知された段階で、９５％の割合を占める大当たりＦ３，Ｇ３の可能性が排除される。つまり、第２特別図柄の抽選において大当たりが報知された時点で、振り分けが４％の大当たりＥ３であるか、振り分けが１％の大当たりＨ３であることが確定する。よって、１／５の割合で大当たりＨ３となるので、最も有利な大当たりとなるチャンスであることを遊技者に

認識させることができる。更に、上述した通り、昇格演出は、昇格に成功する場合の方が実行される割合が高くなるように設定されているので、第２特別図柄の抽選で大当たりが報知され、昇格演出に発展した場合に、遊技者の大当たりＨ３に対する期待感をより高めることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０９３６】

次に、図９２（ａ）を参照して、開放シナリオ選択テーブル２０２ｅの詳細について説明する。この開放シナリオ選択テーブル２０２ｅは、大当たり種別毎に、開放シナリオとして、大当たりの各ラウンドにおいて開放させる特定入賞口の種別（左特定入賞口６５６ａ、右特定入賞口６５７ａの何れか）、および開放期間（最大３０秒間の長開放、または最大０．２秒間の短開放の何れか）を規定したデータテーブルである。大当たりに当選した場合には、この開放シナリオ選択テーブル２０２ｅから、今回当選した大当たり種別に対応する開放シナリオを読み出して、後述する開放シナリオ格納エリア２０３ｂａに格納する。そして、大当たり中には、開放シナリオ格納エリア２０３ｂａに格納された開放シナリオに規定されたシナリオに従って、各ラウンドの開放動作を設定する。

【０９３７】

図９２（ａ）に示した通り、大当たり種別「大当たりＡ３」～「大当たりＣ３」、および「大当たりＥ３」（即ち、右打ち大当たり）に対応する開放シナリオとして、１ラウンド目に対して左特定入賞口６５６ａの長開放（最大３０秒間）が対応付けて規定され、２ラウンド目以降の各ラウンドに対して右特定入賞口６５７ａの長開放（最大３０秒間）が対応付けて規定されている（図９２（ａ）の２０２ｅ１参照）。これにより、右打ち大当たりになった場合には、１ラウンド目にのみ左特定入賞口６５６ａが開放され、２ラウンド目以降の各ラウンドでは右特定入賞口６５７ａが開放される。よって、２ラウンド目以降は右打ちにより右特定入賞口６５７ａを狙って大当たり中の遊技を行わなければ賞球を得ることができないので、遊技盤１３の右側に設けられている第２入球口６４０へも大当たり中に多量に球が入球する。よって、右打ち大当たりの終了時に第２特別図柄の保留球が上限値になった状態とすることができるので、大当たり終了後に不利な第２特別図柄の抽選が連続して実行される「扉突破モード」を設定することができる。よって、大当たりの終了後に連続して第２特別図柄の抽選に外れ続けることを期待して遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現することができる。

【０９３８】

また、図９２（ａ）に示した通り、大当たり種別「大当たりＤ３」、および「大当たりＨ３」（即ち、左打ち大当たり）に対応する開放シナリオとして、全ラウンドに対して左特定入賞口６５６ａの長開放（最大３０秒間）が対応付けて規定されている（図９２（ａ）の２０２ｅ２参照）。これにより、左打ち大当たりでは、全てのラウンドにおいて、左特定入賞口６５６ａを狙って左打ちを行うだけで多量の賞球を得ることができる。つまり、大当たり中に右打ちを行う必要が無いため、大当たり中に第２入球口６４０へと球が入球してしまう可能性が無い。よって、左打ち大当たりとなった場合には、多くの場合、大当たり終了時に不利な第２特別図柄の保留球数が０個となり、大当たり終了後に「扉突破モード」を介さずに直接最も有利な「確変モード」へと移行させることができる。これにより、左打ち大当たりとなった場合に、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。

【０９３９】

また、図９２（ａ）に示した通り、大当たり種別「大当たりＦ３」、および「大当たりＧ３」に対応する開放シナリオとして、全ラウンドに対して右特定入賞口６５７ａの短開放（最大０．２秒間）が対応付けて規定されている（図９２（ａ）の２０２ｅ３参照）。これにより、「大当たりＦ３」、および「大当たりＧ３」となった場合には、賞球を得ることがほとんどできない上に、左特定入賞口６５６ａに球を入球させて確変スイッチ６５ｅ３を球が通過する可能性も無い。つまり、賞球を得ることも、大当たり後に確変状態が付与されることも無い不利な大当たりを形成することができる。

【０９４０】

このように、本第３実施形態では、開放シナリオ選択テーブル２０２ｅに規定された開放シナリオに沿って開放動作を設定することにより、全ての大当たり種別において、毎回同一の開放動作を正確に設定することができる。

【０９４１】

次に、図９２（ｂ）を参照して本第３実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成について説明する。図９２（ｂ）は、本第３実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図９２（ｂ）に示した通り、本第３実施形態におけるＲＡＭ２０３は、第１実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成（図１８参照）に対して、開放シナリオ格納エリア２０３ｂａが追加されている点で相違している。その他の構成については、第１実施形態と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

【０９４２】

開放シナリオ格納エリア２０３ｂａは、大当たりに当選し、開放シナリオ選択テーブル２０２ｅから今回の大当たり種別に対応する開放シナリオが読み出された場合に、当該開放シナリオを記憶（格納）しておくための記憶領域である。大当たりにおける各ラウンドの開始時には、この開放シナリオ格納エリア２０３ｂａに格納された開放シナリオと、新たなラウンドのラウンド数とに応じて、開放する特定入賞口の種別（左特定入賞口６５６ａ、右特定入賞口６５７ａの何れか）、および開放期間（最大３０秒間の長開放、または最大０．２秒間の短開放の何れか）が決定される。

【０９４３】

次に、図９３を参照して、本第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成について説明する。まず、図９３（ａ）は、本第３実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図９３（ａ）に示した通り、本第３実施形態のＲＯＭ２２２は、上述した第１実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成（図２０（ａ）参照）に対して、昇格演出抽選テーブル２２２ｂが追加されている点で相違している。その他の構成については、第１実施形態と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

【０９４４】

図９３（ｂ）を参照して、昇格演出抽選テーブル２２２ｂの詳細について説明する。この昇格演出抽選テーブル２２２ｂは、昇格演出の実行可否を判定（抽選）する際に参照されるデータテーブルであり、大当たり種別毎に、昇格演出を実行すると判定される乱数値（演出抽選カウンタ２２３ｊの値）の範囲が対応付けて規定されている。

【０９４５】

具体的には、図９３（ｂ）に示した通り、「大当たりＡ３」に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲として、「０～４９」が対応付けて規定されている（図９３（ｂ）の２２２ｂ１参照）。詳細に付いては後述するが、演出抽選カウンタ２２３ｊは、「０～９９」の範囲で値が生成される乱数カウンタとして構成されており、「０～９９」の１００個の値を取り得る。よって、「大当たりＡ３」になった場合に昇格演出が決定される割合は５０％（５０／１００）である。「大当たりＡ３」（１６ラウンドの右打ち大当たり）になり、昇格演出が決定されると、変動表示において偶数の同一の数字を模した主図柄（第３図柄）が３つ揃う演出が実行された後、大当たりにおける昇格演出で「７」以外の同一の奇数の数字を模した主図柄に昇格する演出が実行されて、１６ラウンドの右打ち大当たりであることが報知される。一方、昇格演出が決定されなかった場合には、変動表示演出において「７」以外の奇数を模した主図柄が揃う演出が実行される。この場合、大当たり中に昇格演出は実行されずに、通常の大当たり演出（図８参照）が実行される。

【０９４６】

また、図９３（ｂ）に示した通り、「大当たりＢ３」、「大当たりＣ３」、および「大当たりＥ３」に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲として、「０～１９」が対応付けて規定されている（図９３（ｂ）の２２２ｂ２参照）。演出抽選カウンタ２２３ｊが取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、昇格演出の実行に対応するカウンタ値（乱数値）が２０個規定されているので、「大当たりＢ３」、「大当たりＣ３」、お

よび「大当たりＥ３」のいずれかとなった場合に昇格演出が決定される割合は２０％（２０／１００）である。第１特別図柄の抽選で「大当たりＢ３」（５ラウンドの右打ち大当たり）、または「大当たりＣ３」（２ラウンドの右打ち大当たり）となって、昇格演出が決定されると、変動表示において偶数の同一の数字を模した主図柄が３つ揃う演出が実行された後、大当たりにおける昇格演出で昇格に失敗する演出が実行される。なお、昇格演出が決定されなかった場合には、変動表示演出において偶数の数字を模した主図柄が揃う演出が実行された後、昇格演出に発展せずに通常の大当たり演出（図８参照）が実行される。

【０９４７】

また、第２特別図柄の抽選で「大当たりＥ３」（１６ラウンドの右打ち大当たり）となって、昇格演出が決定されると、変動表示において「７」以外の同一の奇数の数字を模した主図柄が３つ揃う演出が実行された後、大当たり中に実行される昇格演出で昇格に失敗する演出が実行される。なお、昇格演出が決定されなかった場合には、変動表示において「７」以外の同一の奇数の数字を模した主図柄が揃う演出が実行された後、昇格演出に発展せずに通常の大当たり演出（図８参照）が実行される。

【０９４８】

また、図９３（ｂ）に示した通り、「大当たりＤ３」、および「大当たりＨ３」（１６ラウンドの左打ち大当たり）に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲として、「０～７９」が対応付けて規定されている（図９３（ｂ）の２２２ｂ３参照）。演出抽選カウンタ２２３ｊが取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、昇格演出の実行に対応するカウンタ値（乱数値）が８０個規定されているので、「大当たりＤ３」、または「大当たりＨ３」となった場合に昇格演出が決定される割合は８０％（８０／１００）である。第１特別図柄の抽選で「大当たりＤ３」になって、昇格演出が決定されると、変動表示において偶数の同一の数字を模した主図柄が３つ揃う演出が実行された後、大当たりにおける昇格演出で「７」の数字を模した主図柄に昇格する演出が実行されて、１６ラウンドの左打ち大当たりであることが報知される。また、第２特別図柄の抽選で「大当たりＨ３」となって、昇格演出が決定されると、変動表示において「７」以外の奇数の同一の数字を模した主図柄が３つ揃う演出が実行された後、大当たりにおける昇格演出で「７」の数字を模した主図柄に昇格する演出が実行されて、１６ラウンドの左打ち大当たりであることが報知される。なお、昇格演出が決定されなかった場合には、変動表示演出において「７」の数字を模した主図柄が揃う演出が実行される。この場合、大当たり中に昇格演出は実行されずに、通常の大当たり演出が実行される。

【０９４９】

次に、図９３（ｃ）のブロック図を参照して、本第３実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成について説明する。図９３（ｃ）に示した通り、本第３実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成は、上述した第１実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図２０（ｂ）参照）に対して、演出抽選カウンタ２２３ｊと、昇格演出中フラグ２２３ｋとが追加されている点で相違している。その他の構成については、第１実施形態と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

【０９５０】

演出抽選カウンタ２２３ｊは、昇格演出の実行可否の判定（抽選）等、演出態様の抽選に用いられるカウンタである。この演出抽選カウンタ２２３ｊは。「０～９９」の範囲で値が更新される。昇格演出を抽選する際は、昇格演出抽選テーブル２２２ｂに規定された乱数値（カウンタ値）のいずれかと、この演出抽選カウンタ２２３ｊの値とが一致するかが判別され、値が一致すれば昇格演出の実行が決定される。

【０９５１】

昇格演出中フラグ２２３ｋは、昇格演出が設定されているか否かを示すフラグである。この昇格演出中フラグ２２３ｋがオンであれば、昇格演出が設定されていることを示し、オフであれば、昇格演出が設定されていないことを示す。この昇格演出中フラグ２２３ｋは、特別図柄の抽選で大当たりＡ～Ｅ，Ｇのいずれかとなった場合に、第３図柄の変動開

始時に実行される昇格演出の実行抽選に当選すると、オンに設定される（図１０３のＳ５４０５参照）。また、昇格演出の終了を設定した後でオフに設定される（図１０１のＳ４５１５参照）。

【０９５２】

＜第３実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図９４～図９７のフローチャートを参照して、本第３実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。まず、図９４のフローチャートを参照して、本第３実施形態における特別図柄変動処理３（Ｓ１２１）の詳細について説明する。この特別図柄変動処理３（Ｓ１２１）は、第１実施形態における特別図柄変動処理（図２８参照）に代えて実行される処理である。

【０９５３】

この第３実施形態における特別図柄変動処理３（図９４参照）のうち、Ｓ２０１～Ｓ２２１の各処理では、それぞれ第１実施形態における特別図柄変動処理（図２８参照）のＳ２０１～Ｓ２２１の各処理と同一の処理が実行される。

【０９５４】

また、本第３実施形態における特別図柄変動処理３（図９４参照）では、Ｓ２１９の処理が終了すると、次いで、開放シナリオ選択テーブル２０２ｅから今回の大当たり種別に対応する開放シナリオを選択するための開放シナリオ選択処理（Ｓ２４１）を実行して、処理をＳ２２０へと移行する。この開放シナリオ選択処理（Ｓ２４１）の詳細について、図９５を参照して説明する。

【０９５５】

図９５は、上述した開放シナリオ選択処理（Ｓ２４１）を示すフローチャートである。この開放シナリオ選択処理（Ｓ２４１）では、まず、開放シナリオ選択テーブル２０２ｅ（図９２（ａ）参照）を読み出して（Ｓ１９０１）、今回の大当たり種別に対応する開放シナリオを特定する（Ｓ１９０２）。次いで、特定した開放シナリオを開放シナリオ格納エリア２０３ｂａに格納して（Ｓ１９０３）、本処理を終了する。

【０９５６】

この開放シナリオ選択処理（図９５参照）で特定され、開放シナリオ格納エリア２０３ｂａに格納された開放シナリオにより、大当たり中の各ラウンドの開放動作を大当たり種別に応じた適切な動作に設定することができる。

【０９５７】

次に、図９６を参照して、大当たり制御処理３（Ｓ１０３１）について説明する。この大当たり制御処理３（Ｓ１０３１）は、第１実施形態における大当たり制御処理（図３７参照）に代えて実行される処理であり、大当たり中の開放動作を制御するための処理である。

【０９５８】

この第３実施形態における大当たり制御処理３（図９６参照）のうち、Ｓ１１０１～Ｓ１１０５、およびＳ１１０７～Ｓ１１１２の各処理では、それぞれ第１実施形態における大当たり制御処理（図３７参照）のＳ１１０１～Ｓ１１０５、およびＳ１１０７～Ｓ１１１２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３実施形態における大当たり制御処理３（図９６参照）では、Ｓ１１０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別すると（Ｓ１１０５：Ｙｅｓ）、第１実施形態における大当たり動作設定処理（図３８参照）に代えて、大当たり動作設定処理３を実行し（Ｓ１１３１）、処理を終了する。この大当たり動作設定処理３（Ｓ１１３１）の詳細について、図９７を参照して説明する。

【０９５９】

図９７は、大当たり動作設定処理３（Ｓ１１３１）を示すフローチャートである。この大当たり動作設定処理３（Ｓ１１３１）は、大当たりのラウンド数に応じた開放動作を設定するための処理である。この第３実施形態における大当たり制御処理３（Ｓ１１３１）のうち、Ｓ１２０２～Ｓ１２０４の各処理では、それぞれ第１実施形態における大当たり

動作設定処理（図３８参照）のＳ１２０２～Ｓ１２０４の各処理と同一の処理が実行される。

【０９６０】

また、本第３実施形態における大当たり動作設定処理３（図９７参照）が実行されると、まず、開放シナリオ格納エリア２０３ｂａに格納されている開放シナリオのデータを読み出して（Ｓ１２１１）、読み出したデータに基づいて、今回のラウンドで開放する特定入賞口の種別（左特定入賞口６５６ａ、または右特定入賞口６５７ａ）、および開放時間を特定する（Ｓ１２１２）。次に、Ｓ１２１２の処理で特定した種別の特定入賞口（左特定入賞口６５６ａ、または右特定入賞口６５７ａ）の開放を設定すると共に（Ｓ１２１３）、Ｓ１２１２の処理で特定した開放時間を今回開始するラウンドのラウンド時間として設定して（Ｓ１２１４）、処理をＳ１２０２へと移行する。

【０９６１】

この大当たり動作設定処理３（図９７参照）を実行することにより、開放シナリオ格納エリア２０３ｂａに格納されている開放シナリオに応じて、ラウンド毎に正確に開放動作を設定することができる。

【０９６２】

＜第３実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次いで、図９８～図１０３を参照して、第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図９８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり関連処理３（Ｓ４２２１）について説明する。この大当たり関連処理３（Ｓ４２２１）は、第１実施形態における大当たり関連処理（図４８参照）に代えて実行される処理である。

【０９６３】

この第３実施形態における大当たり関連処理３（図９８参照）のうち、Ｓ４４０１，Ｓ４４０３，Ｓ４４０４，Ｓ４４０５，Ｓ４４０７、およびＳ４４０８の各処理では、それぞれ第１実施形態における大当たり関連処理（図４８参照）のＳ４４０１，Ｓ４４０３，Ｓ４４０４，Ｓ４４０５，Ｓ４４０７、およびＳ４４０８の各処理と同一の処理が実行される。

【０９６４】

また、本第３実施形態における大当たり関連処理３（図９８参照）では、Ｓ４４０１の処理においてオープニングコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４４０１：Ｙｅｓ）、次いで、昇格演出が設定されているか否かに応じて対応するオープニング演出を設定するためのオープニングコマンド処理を実行し（Ｓ４４１１）、本処理を終了する。このオープニングコマンド処理（Ｓ４４１１）の詳細については、図９９を参照して後述する。

【０９６５】

また、本第３実施形態における大当たり関連処理３（図９８参照）では、Ｓ４４０３の処理において主制御装置１１０から受信したコマンドの中にラウンド数コマンドが含まれていないと判別した場合に（Ｓ４４０３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に入賞コマンドが含まれているかを判別する（Ｓ４４１２）。Ｓ４４１２の処理において、入賞コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４４１２：Ｙｅｓ）、昇格演出の実行中であるか否かに応じた態様で、特定入賞口（左特定入賞口６５６ａ、または右特定入賞口６５７ａ）に対する入賞を検出した際の入賞演出を設定するための入賞コマンド処理を実行し（Ｓ４４１３）、処理を終了する。この入賞コマンド処理（Ｓ４４１３）の詳細については、図１００を参照して後述する。一方、Ｓ４４１２の処理において、入賞コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４１２：Ｎｏ）、処理をＳ４４０５へと移行する。

【０９６６】

また、本第３実施形態における大当たり関連処理３（図９８参照）では、Ｓ４４０５の処理において、閉鎖コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４４０５：Ｙｅｓ）、第１実施形態における閉鎖コマンド処理（図４９参照）に代えて、閉鎖コマンド処理３を実行

して（Ｓ４４１４）、本処理を終了する。この閉鎖コマンド処理３（Ｓ４４１４）の詳細については、図１０１を参照して後述する。

【０９６７】

次に、図９９を参照して、上述したオープニングコマンド処理（Ｓ４４１１）の詳細について説明する。図９９は、このオープニングコマンド処理（Ｓ４４１１）を示したフローチャートである。

【０９６８】

このオープニングコマンド処理（図９９参照）では、まず、昇格演出中フラグ２２３ｋがオンであるかを判別し（Ｓ５２０１）、昇格演出中フラグ２２３ｋがオンであると判別した場合は（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、昇格演出に対応するオープニング演出（図８９（ａ）参照）を決定し（Ｓ５２０２）、処理をＳ５２０４へと移行する。一方、Ｓ５２０１の処理において、昇格演出中フラグ２２３ｋがオフであると判別した場合は（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、今回の大当たり種別に応じた態様のオープニング演出を決定し（Ｓ５２０３）、処理をＳ５２０４へと移行する。なお、大当たり種別に応じた態様とは、大当たりＦ３，Ｇ３の場合は、扉突破モード演出が継続しているかのような態様の演出である。一方、大当たりＦ３，Ｇ３以外の大当たり種別の場合には、大当たりとなったことが報知される態様の演出である。

【０９６９】

Ｓ５２０４の処理では、Ｓ５２０２、またはＳ５２０３の処理で決定されたオープニング演出の態様を示す表示用オープニングコマンドを設定して（Ｓ５２０４）、本処理を終了する。このオープニングコマンド処理を実行することで、昇格演出が設定されているか否かに応じて適切な態様のオープニング演出を実行することができる。

【０９７０】

次いで、図１００のフローチャートを参照して、上述した入賞コマンド処理（Ｓ４４１３）の詳細について説明する。この入賞コマンド処理（Ｓ４４１３）が実行されると、まず、昇格演出中フラグ２２３ｋがオンであるかを判別し（Ｓ５３０１）、昇格演出中フラグ２２３ｋがオンであると判別した場合は（Ｓ５３０１：Ｙｅｓ）、主図柄に対して大砲８１５により砲撃を行う砲撃演出（図８９（ｂ）参照）を実行して（Ｓ５３０２）、本処理を終了する。一方、Ｓ５３０１の処理において、昇格演出中フラグ２２３ｋがオフであると判別した場合は（Ｓ５３０１：Ｎｏ）、通常の態様の入賞演出を設定して（Ｓ５３０３）、本処理を終了する。なお、通常の態様の入賞演出とは、賞球の獲得を示唆する演出を示し、例えば、金貨を獲得する演出が実行されたり、「ＧＥＴ」という文字が表示される演出が実行される。

【０９７１】

この入賞コマンド処理（図１００参照）を実行することにより、昇格演出が設定されている大当たりの１ラウンドにおいて、球が左特定入賞口６５６ａへと入球する毎に、砲撃演出により主図柄を段階的に煙の画像で隠していくことができる。主図柄が隠されて、昇格するのかしないのかが分からない演出を実行することにより、遊技者の昇格に対する期待感をより高めることができる。

【０９７２】

なお、本第３実施形態では、昇格するかしないかの報知を、１ラウンドが終了した後のインターバル期間で実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、左特定入賞口６５６ａへと球が入球する毎に、結果を報知するか否かの抽選を実行し、抽選に当選した場合には１ラウンドの終了条件（７個以上の球が入賞、または３０秒が経過）が成立していなくても結果を報知する構成としてもよい。また、例えば、昇格演出の実行が決定された時点で、何回目の左特定入賞口６５６ａへの入賞で昇格演出の結果を報知するかも合わせて抽選により決定する構成としてもよい。このように構成することで、球が左特定入賞口６５６ａへと入賞する毎に、昇格が報知されることを期待させることができるので、昇格演出が設定されている大当たりの１ラウンド目における遊技者の興趣をより向上させることができる。更に、１ラウンド目の終了条件が成立していなくても昇格演

出の結果を報知可能に構成する場合において、終了条件が成立する前に結果を報知するのは昇格する場合に限る構成としてもよい。即ち、昇格に失敗する場合には、必ず１ラウンド目が終了した後のインターバル期間で昇格失敗が報知される構成とする一方で、昇格に成功する場合には、所定割合で、左特定入賞口６５６ａに対する入賞の上限個数未満の入賞回数で報知を行う構成としてもよい。このように構成することで、左特定入賞口６５６ａへの入賞毎に昇格が報知されることを期待させつつ、昇格に失敗する場合には、より長く（１ラウンドの終了まで）昇格に対する期待感を持続させることができる。

【０９７３】

次に、図１０１のフローチャートを参照して、閉鎖コマンド処理３（Ｓ４４１４）の詳細について説明する。この閉鎖コマンド処理３（Ｓ４４１４）は、上述した通り、第１実施形態における閉鎖コマンド処理（図４９参照）に代えて実行される処理である。

【０９７４】

この第３実施形態における閉鎖コマンド処理３（図１０１参照）のうち、Ｓ４５０２～Ｓ４５０５の各処理では、それぞれ第１実施形態における閉鎖コマンド処理（図４９参照）のＳ４５０２～Ｓ４５０５の各処理と同一の処理が実行される。

【０９７５】

また、本第３実施形態における閉鎖コマンド処理３（図１０１参照）が開始されると、まず、昇格演出中フラグ２２３ｋがオンであるか否かを判別する（Ｓ４５１１）。Ｓ４５１１の処理において、昇格演出中フラグ２２３ｋがオンであると判別した場合は（Ｓ４５１１：Ｙｅｓ）、昇格演出が設定されている大当たりの１ラウンド目の終了条件が成立したことを意味する。即ち、昇格演出の結果を報知するタイミングであることを意味するので、次に、実行中の大当たりが大当たりＢ３，Ｃ３、またはＥ３のうち何れかであるかを判別する（Ｓ４５１２）。Ｓ４５１２の処理において、大当たりＢ３，Ｃ３、またはＥ３の何れでもないと判別した場合には（Ｓ４５１２：Ｎｏ）、今回昇格演出が設定されている大当たり種別が大当たりＡ３，Ｄ３、またはＨ３であることを意味する。つまり、昇格に成功する大当たり種別であることを意味するので、この場合は昇格成功を報知する態様のインターバル演出（図９０（ｂ）参照）を設定して（Ｓ４５１３）、処理をＳ４５１５へと移行する。

【０９７６】

一方、Ｓ４５１２の処理において、実行中の大当たりが大当たりＢ３，Ｃ３、またはＥ３の何れかであると判別した場合には（Ｓ４５１２：Ｙｅｓ）、昇格に失敗する大当たり種別であることを意味するので、昇格失敗を報知する態様のインターバル演出を設定して（Ｓ４５１４）、処理をＳ４５１５へと移行する。Ｓ４５１５の処理では、昇格演出中フラグ２２３ｋをオフにすることで昇格演出の終了を設定し（Ｓ４５１５）、本処理を終了する。

【０９７７】

また、本第３実施形態における閉鎖コマンド処理３（図１０１参照）では、Ｓ４５１１の処理において、昇格演出中フラグ２２３ｋがオフであると判別した場合は（Ｓ４５１１：Ｎｏ）、次いで、実行中の大当たりが大当たりＦ３又はＧ３であるか否かを判別する（Ｓ４５１６）。Ｓ４５１６の処理において、実行中の大当たりが大当たりＦ３又はＧ３のいずれかであると判別した場合には（Ｓ４５１６：Ｙｅｓ）、処理をＳ４５０２へと移行する。一方、Ｓ４５１６の処理において、実行中の大当たりが大当たりＦ３またはＧ３のどちらでもないと判別した場合は（Ｓ４５１６：Ｎｏ）、ラウンド数に応じた態様のインターバル演出を設定して（Ｓ４５１７）、処理を終了する。

【０９７８】

この閉鎖コマンド処理３（図１０１参照）を実行することにより、昇格演出の終了条件が成立した（１ラウンドの終了タイミングとなった）場合に、大当たり種別に応じて適切な態様の結果を報知することができる。

【０９７９】

次に、図１０２を参照して、変動表示設定処理３（Ｓ４１３１）の詳細について説明す

る。この変動表示設定処理３（Ｓ４１３１）は、第１実施形態における変動表示設定処理（図５２参照）に代えて実行される処理である。この第３実施形態における変動表示設定処理３（Ｓ４１３１）のうち、Ｓ４８０１～Ｓ４８０９の各処理では、それぞれ第１実施形態における変動表示設定処理（図５２参照）のＳ４８０１～Ｓ４８０９の各処理と同一の処理が実行される。

【０９８０】

また、本第３実施形態における変動表示設定処理３（図１０１参照）では、Ｓ４８０３の処理が終了すると、昇格演出の実行可否を判定（抽選）するための昇格演出抽選処理を実行して（Ｓ４８２１）、処理をＳ４８０４へと移行する。この昇格演出抽選処理（Ｓ４８２１）の詳細について、図１０３を参照して説明する。

【０９８１】

昇格演出抽選処理（図１０３参照）では、まず、今回の変動パターンが、大当たりＡ３～Ｅ３，Ｈ３の何れかを報知する変動パターンであるかを判別し（Ｓ５４０１）、大当たりＡ３～Ｈ３，Ｅ３の何れかを報知する変動パターンでない（即ち、外れ、若しくは大当たりＦ３，Ｇ３のいずれかである）と判別した場合には（Ｓ５４０１：Ｎｏ）、昇格演出を実行する可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。

【０９８２】

一方、Ｓ５４０１の処理において、大当たりＡ３～Ｅ３，Ｈ３の何れかを報知する変動パターンであると判別した場合は（Ｓ５４０１：Ｙｅｓ）、昇格演出の実行可否を抽選するための処理を実行する。具体的には、まず、昇格演出抽選テーブル２２２ｂを読み出して（Ｓ５４０２）、読み出したテーブルのうち、今回の大当たりの種別に対応するカウンタ値（乱数値）の範囲に、演出抽選カウンタ２２３ｊの値に一致する値があるかを判別することにより昇格演出の実行可否を判定（抽選）する（Ｓ５４０３）。そして、Ｓ５４０３の処理による判定（抽選）で、昇格演出の実行が決定されたかを判別する（Ｓ５４０４）。

【０９８３】

Ｓ５４０４の処理において、昇格演出の実行が決定されなかったと判別した場合は（Ｓ５４０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５４０４の処理において、昇格演出の実行が決定されたと判別した場合は（Ｓ５４０４：Ｙｅｓ）、昇格演出中フラグ２２３ｋをオンに設定することで昇格演出の実行を示し（Ｓ５４０５）、次いで、今回の大当たり種別が大当たりＥ３，Ｈ３のいずれかであるかを判別する（Ｓ５４０６）。

【０９８４】

Ｓ５４０６の処理において、大当たりＥ３でもＨ３でもないと判別した場合は、第１特別図柄の大当たりとなって昇格演出の実行が決定されたことを意味するので、偶数を模した第３図柄を、変動停止時の停止図柄に設定して（Ｓ５４０７）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４０６の処理において、大当たりＥ３，Ｈ３のいずれかであると判別した場合は（Ｓ５４０６：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の大当たりとなって昇格演出の実行が決定されたことを意味するので、「７」以外の奇数を模した第３図柄を、変動停止時の停止図柄に設定して（Ｓ５４０８）、本処理を終了する。

【０９８５】

この昇格演出抽選処理（図１０３参照）により、昇格演出の実行可否の判定（抽選）、および昇格演出に当選した場合における停止図柄の設定を行うことができる。

【０９８６】

以上説明した通り、本第３実施形態におけるパチンコ機１０では、左打ちを行うと球が入球可能（入球容易）となり、右打ちを行うと球が入球不可能（入球困難）になる左特定入賞口６５６ａと、右打ちを行うと球が入球可能（入球容易）となり、左打ちを行うと球が入球不可能（入球困難）になる右特定入賞口６５７ａとの２種類の特定入賞口を設ける構成としている。大当たり中に左特定入賞口６５６ａへと球が入球した場合には、賞球が払い出される上に、左可変入賞装置６５６の内部の確変スイッチ６５ｅ３を球が通過することで、大当たり後に特別図柄の確変状態が付与される。一方、右特定入賞口６５７ａへ

と球が入球した場合には、左特定入賞口６５６ａへと球が入球した場合と同一の個数の賞球が払い出されるが、大当たり後に設定される遊技状態に影響を及ぼすことはない。また、本第３実施形態では、大当たりの種別として、全てのラウンドにおいて左特定入賞口６５６ａのみが開放される左打ち大当たり（全てのラウンドで右打ちよりも左打ちを行った方が賞球を多く獲得し易くなる大当たり）と、１ラウンド目に左特定入賞口６５６ａが開放され、その他のラウンドで右特定入賞口６５７ａが開放される（右特定入賞口６５７ａが開放され易い）右打ち大当たり（２ラウンド目以降は左打ちよりも右打ちを行った方が賞球を多く獲得しやすくなる大当たり）とを設ける構成としている。左打ち大当たりでは、大当たり中に右打ちをしなくてもよい（右打ちを行う機会が少ない）ので、大当たり中に第２特別図柄の保留球が貯まり難くなる一方で、右打ち大当たりでは、２ラウンド目以降に右打ちを行わなければ賞球を獲得することができない（困難になる）ので、大当たり中に第２特別図柄の保留球が貯まり易くなる。よって、左打ち大当たりとなった場合は、大当たりの終了後に不利な第２特別図柄の抽選が実行され難くなる（大当たりの終了時点で第２特別図柄の大当たりが保留されている可能性が低くなる）一方で、右打ち大当たりとなった場合には、大当たりの終了後に不利な第２特別図柄の抽選が実行され易くなる（大当たりの終了時点で第２特別図柄の大当たりが保留されている可能性が左打ち大当たりよりも高くなる）。これにより、左打ち大当たりの終了後は、次の大当たりとなるまで安心して遊技を行わせることができる。一方、右打ち大当たりの終了後は、第２特別図柄の保留球に基づく不利な第２特別図柄の抽選が全て終了するまで、大当たりにならないことを期待して遊技を行わせることができる。このように、本第３実施形態では、大当たり種別に応じて、大当たり終了後の遊技性を切り替えることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、大当たりのラウンド数や大当たり後に設定される遊技状態に加え、大当たり後における第２特別図柄の抽選の実行され易さ（保留内連荘のし易さ）も大当たり種別に応じて可変させることができる。これにより、大当たり種別毎の有利度合いの差をより大きくすることができる。よって、最も有利な左打ち大当たりとなった場合に、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。

【０９８７】

また、本第３実施形態では、大当たりのオープニング期間から１ラウンド目のインターバル期間までの間に渡って、昇格演出を実行可能に構成している。即ち、確変スイッチ６５ｅ３を通過した後も、昇格演出が継続する構成としている。このように構成することで、確変スイッチ６５ｅ３を球が通過し、確変状態となることが確定した後は、昇格演出の結果に対して注目させることができるので、確変スイッチ６５ｅ３を球が通過した後も、演出に注目させることができる。よって、大当たりが単に賞球を得るための作業のようになってしまうことを防止（抑制）できるので、大当たり中の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０９８８】

なお、本第３実施形態では、右打ち大当たりでも、左打ち大当たりでも、大当たりの１ラウンド目に左特定入賞口６５６ａが開放される構成としていたが、これに限られるものではなく、右打ち大当たりの場合に左特定入賞口６５６ａが開放されるラウンド、および回数は任意に定めてもよい。なお、右打ち大当たりで１ラウンド目以外のラウンドで左特定入賞口６５６ａが開放される構成とする場合には、１ラウンド目に右特定入賞口６５７ａが開放されることにより、１ラウンド目の開始時点で大当たり種別が分かってしまう。よって、昇格演出は、大当たり種別が不明となっている間のオープニング期間で実行すれば良い。

【０９８９】

本第３実施形態では、左可変入賞装置６５６と、右可変入賞装置６５７との２種類の可変入賞装置を遊技盤１３の左右にそれぞれ設ける構成としていたが、第１実施形態と同様に、遊技盤１３の右側にのみ可変入賞装置を設ける構成としてもよい。そして、第２入球口６４０の上流に、上述した第２実施形態の変形例と同様に貯留弁６３ａを設ける構成としてもよい。そして、左打ち大当たり、右打ち大当たりを設ける代わりに、大当たり中に

貯留弁６３ａの貯留状態が維持される（即ち、大当たり中に右打ちを行っても第２入球口６４０へと球が到達不可能な）大当たり種別と、貯留状態が解除される（即ち、大当たり中に右打ちを行うと第２入球口６４０へと球が到達可能な）大当たり種別とを設ける構成としてもよい。このように構成することで、可変入賞装置の個数を削減することができるので、パチンコ機１０の原価率を低減することができる。

【０９９０】

本第３実施形態では、昇格演出として、大砲８１５で第３図柄を砲撃する演出を実行する構成としたが、昇格演出の演出態様はこれに限られるものではない。昇格に成功する態様と、失敗する態様との２種類の態様を遊技者に分かり易く報知できる演出であれば任意の演出態様に設定してもよく、例えば、扉突破モード演出時に表示される冒険者８１１が第３図柄に攻撃を行うことで、図柄を昇格させようとする演出を実行してもよい。また、昇格演出は、第３図柄を昇格させる演出に限られるものではない。第３図柄を表示させずに、例えば、冒険者８１１と敵とがバトルを行う演出を行って、敵に勝利することにより左打ち大当たりを報知する構成としてもよい。これにより、演出の自由度をより高めることができる。

【０９９１】

本第３実施形態では、昇格演出の結果を報知するタイミングを、１ラウンド目の終了タイミングに設定していたが、これに限られるものではない。例えば、左特定入賞口６５６ａに所定個数（例えば、５個）の球が入賞したことを契機として、昇格演出の結果を報知する構成としてもよい。また、結果を報知する契機となる入賞個数は固定である必要はなく、例えば、抽選により定める構成としてもよい。なお、この場合において、左打ち大当たりの場合に選択される割合が高い入賞個数や、右打ち大当たりの場合に選択される割合が高い入賞個数を設定してもよい。このように構成することで、昇格演出の結果が報知されるタイミングにより早期に大当たり種別（左打ち大当たりであるか、右打ち大当たりであるか）を察知したいと考える遊技者に対して、左特定入賞口６５６ａへと入賞（入球）した遊技球の個数に注目して遊技を行わせることができる。よって、大当たりの１ラウンド目における遊技者の興趣をより向上させることができる。

【０９９２】

本第３実施形態では、大当たりとなった場合に抽選により昇格演出を実行するか否かを判別する構成としていたが、これに限られるものではなく、必ず昇格演出を実行する構成としてもよい。これにより、昇格演出の抽選処理を省略することができるので、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減することができる。また、例えば、右打ち大当たりとなった場合には、必ず昇格に失敗する態様の昇格演出を実行する構成とし、左打ち大当たりとなった場合には、抽選により変動表示演出において「７」の数字を模した第３図柄を確定表示させるか、一旦偶数の数字を模した主図柄を表示させておいて、昇格演出により「７」の数字を模した第３図柄に昇格させるかを決定する構成としてもよい。このように構成することで、右打ち大当たりとなった場合に、毎回昇格に期待して大当たり中の遊技を行わせることができる。更に、全ての大当たり種別で、昇格演出を実行せずに、必ず変動表示演出で大当たり種別に対応する第３図柄を確定表示させる構成としてもよい。これにより、大当たりのオープニング期間や１ラウンド目において任意の演出を実行することができるので、演出の自由度を高めることができる。

【０９９３】

本第３実施形態では、第１特別図柄の抽選で左打ち大当たりとなり、昇格演出を実行する場合には、必ず変動表示演出では偶数の数字を模した第３図柄を確定表示させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、「７」以外の奇数の数字を模した第３図柄を確定表示させ、昇格演出により「７」の数字を模した主図柄に昇格させる構成としてもよい。また、本第３実施形態では、昇格演出を大当たりのオープニング期間から大当たりの１ラウンドに渡って実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たりを報知する変動表示演出の変動期間内で昇格演出を実行する構成としてもよいし、変動期間と、大当たりのオープニング期間とに渡って昇格演出を実行する構成

としてもよい。
【０９９４】
本第３実施形態では、昇格演出を、左打ち大当たりであるか、右打ち大当たりであるかを報知するための演出として実行する構成としていたが、左打ち大当たり、右打ち大当たりの区別がないパチンコ機１０（例えば、確変大当たりと、通常大当たりとが存在する一般的な遊技機）に適用する構成としてもよい。より具体的には、例えば、確変大当たりとなった場合には、変動表示演出により偶数の数字を模した第３図柄、または奇数の数字を模した第３図柄が確定表示されるように構成する一方で、通常大当たりとなった場合には、変動表示演出により偶数の数字を模した第３図柄が確定表示されるように構成する。そして、確変大当たりで、且つ、偶数の数字を模した第３図柄が確定表示された場合には、その後に奇数の数字を模した第３図柄に昇格する昇格演出を実行する構成としてもよい。一方、通常大当たりの場合には、昇格に失敗する態様の昇格演出を所定の割合で実行する構成としてもよい。これにより、昇格演出の汎用性を高めることができる。
【０９９５】
本第３実施形態では、左可変入賞装置６５６の内部にのみ確変スイッチ６５ｅ３を設ける構成とし、大当たり中に左可変入賞装置６５６へと球を入球させなければ大当たり後に特別図柄の確変状態が付与されない構成としていた。即ち、右打ち大当たりの場合でも１ラウンド目は左打ちにより左可変入賞装置６５６を狙って遊技を行う構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、右可変入賞装置６５７の内部にも、左可変入賞装置６５６と同様に確変スイッチ６５ｅ３を設ける構成としてもよい。そして、右打ち大当たりとなった場合には、全ラウンドで右可変入賞装置６５７のみが入球可能な状態となるように構成してもよい。このように構成することで、右打ち大当たりとなった場合に１ラウンド目のみ左打ちにより確変スイッチ６５ｅ３に球を通過させると共に賞球を獲得し、残りのラウンドでは球の発射を停止するという遊技方法が行われることを防止できる。即ち、右打ち大当たりの間に第２入球口６４０へと球が入球することを避ける目的で、左特定入賞口６５６ａが入球可能となるラウンド（１ラウンド目）でのみ球を打ち出すという変則的な遊技方法を抑制できる。この変則的な遊技方法を実行した場合、右打ち大当たりで得られる賞球は少ない（１ラウンド分しか得られない）ものの、不利な第２特別図柄の抽選が実行されることがないため、通常モードに転落することがない。よって、確変状態が半永久的に継続してしまい、ホールに対して不測の不利益を与えてしまう虞がある。これに対して、右打ち大当たりでは右可変入賞装置６５７のみが入球可能に設定される構成とすることで、上述した変則的な遊技方法を根本的に成り立たなくすることができる。よて、ホールに対して不測の不利益を与えてしまうことを防止できる。
【０９９６】
本第３実施形態では、大当たり種別に応じて、大当たり中における第２入球口６４０に対する球の入球し易さを異ならせることにより、大当たりの終了時点で保留されている保留球の中に大当たりが含まれる可能性（所謂、保留内連荘が発生する可能性）を可変させる構成としていた。即ち、球を発射することで賞球を得ることができる方向を、大当たり種別に応じて切り替えることにより、物理的に保留内連荘が発生する可能性を異ならせる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、制御的に保留内連荘の発生し易さを可変させる構成としてもよい。より具体的には、例えば、第１実施形態と同様に、遊技盤１３の右側にのみ大当たり中に賞球を獲得するための特定入賞口を設ける構成とした上で、特別図柄の確変状態となる抽選回数を、大当たり種別に応じて異ならせる（例えば、確変状態となる抽選回数が１回となる大当たりと、４回となる大当たりとを設ける）構成としてもよい。このように構成することで、確変状態となる抽選回数が１回となる大当たり種別の場合には、２回目以降の特別図柄の抽選で大当たりとなる確率が低くなるため、１回目の抽選さえ外れとなれば、保留球に基づく全ての抽選で外れとなる可能性が高くなる。これに対し、確変状態となる抽選回数が４回の場合は、第２特別図柄の保留球に基づく全ての抽選が、特別図柄の確変状態で実行されるため、大当たり終了時点において保留されている保留球に基づく抽選で大当たりとなる可能性が高くなる。よって、１の可

変入賞装置のみで、上述した第３実施形態と同様の動作を実現することができる。なお、本変形例のように、大当たり種別に応じて予め定められた抽選回数で確変状態を終了させる構成とした場合には、例えば、第２特別図柄の保留球に基づく抽選が全て外れとなった場合の特典として、普通図柄の時短状態となるように構成すればよい。つまり、特別図柄の確変状態となる抽選回数と、普通図柄の時短状態となる抽選回数とを異ならせ、特別図柄の確変状態となる抽選回数によらず、例えば、１００回の特別図柄の抽選が終了するまでに渡って普通図柄の時短状態となるように構成すればよい。なお、この場合において、より有利な大当たり種別として、特別図柄の確変状態が付与されず、時短状態のみが付与される大当たり種別を設ける構成としてもよい。このように構成することで、大当たり終了後に実行される第２特別図柄の保留球に基づく抽選を、全て特別図柄の低確率状態で行うことができるので、第２特別図柄の抽選が全て外れとなる可能性をより高めることができる。

【０９９７】

本第３実施形態では、大当たり中に第２特別図柄の保留球が貯まり易い大当たり種別と、貯まり難い大当たり種別とを設ける構成とすることにより、大当たり終了時点で保留されている保留球で再度大当たりとなる可能性を大当たり種別毎に異ならせる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり中に普通図柄の保留球が貯まり易い大当たり種別と、大当たり中に普通図柄の保留球が貯まり難い大当たり種別とを設ける構成とすることにより、大当たり終了時点における普通図柄の保留球数を異ならせ、大当たり後に普通図柄の当たりが発生する可能性を可変させる構成としてもよい。また、大当たり後における普通図柄の当たり確率を大当たり種別に応じて異ならせることにより、大当たり終了後の所定期間（例えば、大当たり終了時点における普通図柄の保留球を全て消化するまでの間）に普通図柄の当たりに当選する割合を大当たり種別に応じて異ならせる構成としてもよい。このように構成した場合も、大当たり種別に応じて遊技者の有利度合いを異ならせることができるので、大当たり種別に注目して遊技を行わせることができる。

【０９９８】

本第３実施形態では、昇格演出が設定された場合に、１ラウンド目において球が特定入賞口６５６ａへと入球し、大当たり後に特別図柄の確変状態となることが確定した後も、球が左特定入賞口６５６ａへと入球する毎に、昇格するか否かの期待感を煽る演出（第３図柄を砲撃する演出）を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、昇格演出を大当たりのオープニング期間において実行する構成としてもよい。そして、大当たりの１ラウンド目においては、左特定入賞口６５６ａが開放されるラウンドであることを示す演出（例えば、「Ｖ」の文字を模した画像が表示される演出）を実行する構成としてもよい。このように構成することで、大当たりが開始されたことに遊技者が気付かず、昇格演出の結果を見続けてしまい、左特定入賞口６５６ａへと球を入球させ損ねてしまう（確変の大当たりにも拘らず、大当たり後に確変状態が付与されなくなってしまう）ことを防止することができる。また、例えば、大当たりの１ラウンド目では、左特定入賞口６５６ａが開放されるラウンドであることを示す演出が、１ラウンド目の間（球が左特定入賞口６５６ａへと入球した後も）、実行され続ける構成とし、１ラウンドが終了してから昇格演出を実行する構成としてもよい。このように構成した場合も、左特定入賞口６５６ａへと球を入れ損なってしまうことを防止できるので、遊技者が過剰に不利となってしまうことを抑制できる。更に、昇格演出を全く実行せず（即ち、変動表示において大当たり種別に対応する第３図柄の組み合わせが必ず停止表示される構成とし）、大当たり中は左特定入賞口６５６ａが開放されるラウンドであるか否かを示す演出を、各ラウンドの間中実行し続ける構成としてもよい。これにより、遊技者が球を打ち出す方向を誤ってしまうことを寄り確実に防止できる。

【０９９９】

本第３実施形態では、左可変入賞装置６５６の内部へと入球させた球が、確変スイッチ６５ｅ３を通過した場合に、大当たり終了後に確変状態に移行するスペックのパチンコ機

１０について、大当たりの１ラウンド目において左特定入賞口６５６ａへと入賞し、確変状態が確定した後で、昇格演出の結果を報知する構成としていたが、昇格演出を適用することができるスペックは、これに限られるものではない。所定の契機で、遊技者にとって有利な状態と、その有利な状態に比較して不利な状態とのどちらかに移行する場合があるスペックであれば、昇格演出を適用することができる。例えば、遊技盤に設けられている可変入賞装置の内部の特定領域に球が入球した場合に、大当たりが付与されるスペックのパチンコ機１０に対して昇格演出を適用する構成としてもよい。即ち、始動入賞に基づく抽選では、可変入賞装置に球が入球し易い状態とするか否か（可変入賞装置の可動可否）の抽選を行うものとし、可変入賞装置の可動可否の抽選に当選した場合でも、可変入賞装置に球を入球させて特定領域に球が入球しなければ大当たりが付与されないスペックである。このスペックにおいて、特定領域に球が入球した場合に付与される大当たりの種別を、特定領域へと球が入球して大当たりが確定した後で報知する構成としてもよい。より具体的には、可変入賞装置の可動可否の抽選に当選した時点で、特定領域へと入球した場合に付与される大当たり種別の抽選、および昇格演出の実行可否を抽選する。そして、昇格演出の抽選に当選した場合には、有利な大当たり種別に当選していたとしても、不利な大当たり種別に対応する第３図柄の組み合わせ（例えば、偶数の同一の数字）を表示させる。そして、可変入賞装置が可動されて球が入球可能となっている間に球を可変入賞装置に入球させ、特定領域へと球を入球させた場合に、本来の大当たり種別に対応する第３図柄の組み合わせを表示させる（例えば、奇数の同一の数字に昇格するか、または偶数の同一の数字のまま維持される）演出を実行する。このように構成することで、特定領域へと球が入球した後も、昇格演出によって有利な大当たり種別が報知されることを期待して演出に注目させることができる。よって、特定領域へと入球してから大当たりが終了するまでの間の遊技が、単に賞球を得るための作業のようになってしまうことを抑制できる。つまり、遊技が単調となってしまうことを防止できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、確変スイッチ６５ｅ３が設けられていない（大当たり種別に応じて大当たり後の遊技状態が予め定められている）パチンコ機１０において、大当たり終了後の遊技状態を昇格演出によって報知可能に構成してもよい。つまり、大当たり中は、大当たり後に時短状態と確変状態とのどちらが設定さるのかを遊技者が識別困難に構成した上で、時短状態が設定される場合と、確変状態が設定される場合の一部とで、大当たり終了時に時短状態となったことを報知する。そして、確変状態が設定されていた場合には、大当たり終了後に昇格演出を実行すると共に、所定の契機（例えば、所定数の始動入賞を検出した場合）に基づいて昇格演出の結果として確変状態に昇格する演出を実行する構成としてもよい。また、大当たり終了後の遊技状態として時短状態が設定されて昇格演出が実行された場合には、所定の契機に基づいて確変状態への昇格に失敗する演出を実行してもよい。また、小当たりと、所謂、突確とで特定入賞口に対して同一の開放パターンが設定されるパチンコ機１０について、一旦小当たりであることを報知しておいて、突確に当選していた場合は昇格演出により所定契機で突確への昇格を報知する構成としてもよい。更に、確変スイッチを通過可能な開放パターンが設定される大当たり種別と、確変スイッチを通過不可能な開放パターンが設定される大当たり種別とで、一旦確変スイッチを通過不可能な開放パターンが設定される大当たり種別を報知しておいて、所定契機で確変スイッチを通過可能な開放パターンが設定される大当たり種別への昇格を報知する構成としてもよい。

【１０００】

＜第３実施形態の変形例＞

次に、図１０４、図１０５を参照して、第３実施形態の変形例について説明する。上述した第３実施形態では、昇格演出が設定された大当たりが開始されると、大当たりのオープニング期間、１ラウンド目のラウンド期間、およびインターバル期間に渡って昇格演出が実行される構成としていた。昇格演出では、大当たりを報知する変動表示演出において確定表示された主図柄の組み合わせを、より遊技者にとって有利度合いが高い大当たりに対応する主図柄の組み合わせに昇格させようとする演出が実行され、昇格に成功した場合

には、より有利な大当たり種別であったことが報知される構成としていた。
【１００１】
これに対して本変形例では、大当たりを報知する変動表示の実行期間と、大当たりが開始されてから１ラウンド目のインターバル期間までに渡る期間において、疑似的に１の変動表示演出を実行する構成とした。これにより、大当たりとなるか否かに加え、大当たりとなった場合における大当たり種別（左打ち大当たりであるか、右打ち大当たりであるか）についても、１の変動表示演出で報知することができる。
【１００２】
図１０４（ａ）は、特別図柄の抽選で左打ち大当たり（大当たりＤ３，Ｈ３のいずれか）になった場合、および特別図柄の抽選でリーチ状態が発生する外れとなった場合に表示され得る表示態様を示した図である。図１０４（ａ）に示した通り、本変形例では、リーチ状態が発生すると、第３図柄表示装置８１の表示画面における左上側に、「左打ち」との文字と、左向きの矢印の画像とが表示された表示領域ＨＲ１が表示される。また、表示画面の上部中央部分には、「左に打って図柄を止めろ！！」という文字が表示された表示領域ＨＲ５が表示される。これらの表示により、遊技者に対して、球を左に発射することで図柄が停止表示されることを遊技者に対して容易に理解させることができる。
【１００３】
なお、大当たりの場合において、図１０４（ａ）に示す表示態様が設定されるのは、大当たりのオープニング期間が開始されたタイミングである。即ち、本変形例では、大当たりのオープニング期間となっても第３図柄が停止表示されず、リーチ状態のままとなる。この状況下において、左打ちを示唆しないと、１ラウンド目において球を左特定入賞口６５６ａに向けて発射するのが遅れてしまう可能性がある。左特定入賞口６５６ａへの打ち出しが遅れると、左特定入賞口６５６ａの開放期間の間に球を入球させることができない（球が確変スイッチ６５ｅ３を通過しない）可能性が生じ、確変大当たりとなったにも拘わらず大当たり後に確変状態が付与されなくなってしまう可能性がある。このような状況を防止すべく、本変形例では、変動表示の実行中にオープニング期間が開始された時点で、左打ちを示唆する演出（図１０４（ａ）参照）を実行する構成としている。また、表示態様から大当たりか否かを察知されることを防止（抑制）すべく、外れの変動表示の実行中においても、所定のタイミング（例えば、第３図柄が確定表示される１秒前）で左打ちを示唆する演出（図１０４（ａ）参照）を実行する構成としている。これにより、大当たりであるか、外れであるかを、第３図柄が停止表示されるまで分からなくすることができるので、遊技者の大当たりに対する期待感をより長く持続させることができる。
【１００４】
図１０４（ｂ）は、大当たりＤ３，Ｈ３のいずれかになり、全ての第３図柄が停止表示された場合の表示態様を示した図である。図１０４（ｂ）に示した通り、左打ちを示唆する演出の実行中に遊技者が左打ちを行って左特定入賞口６５６ａへと球が入球したことを契機に、「７」の数字を模した第３図柄（主図柄）が揃う演出が実行される。これにより、遊技者に対して左打ち大当たりとなったことを容易に理解させることができる。また、左特定入賞口６５６ａへと球が入球したことに基づいて大当たりを報知する構成とすることにより、発射した球の行方（左特定入賞口６５６ａに入球するかどうか）により注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の参加意欲を向上させることができる。なお、特別図柄の抽選で外れとなり、左打ちを示唆する演出が実行された場合には、左特定入賞口６５６ａが開放されないので、左打ちにより発射された球が左特定入賞口６５６ａに入球することはない。この場合は、左打ちを示唆する演出が実行されてから所定期間（例えば、１秒間）が経過した後で、外れの組み合わせ（ぞろ目以外の組み合わせ）の停止図柄が停止表示される。
【１００５】
なお、図１０４の例では、大当たりＤ３，Ｇ３となった場合を例にとって説明したが、他の大当たりでも同様の演出が実行される。即ち、大当たりＡ３，Ｅ３となった場合には、「７」以外の奇数の数字を模した第３図柄（主図柄）が揃う演出が実行され、大当たり

Ｂ３，Ｃ３となった場合には、偶数の数字を模した第３図柄（主図柄）が揃う演出が実行される。また、リーチ状態を伴う外れとなる場合にも、「７」以外の数字でリーチ状態となる場合がある。

【１００６】

図１０５は、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合、およびリーチ状態を伴う外れとなる場合において、変動表示演出が開始されてからの演出態様の経時変化を示した図である。まず、図１０５（ａ）を参照して、大当たりとなった場合における演出態様の経時変化について説明する。

【１００７】

図１０５（ａ）は、スーパーリーチに発展して大当たりになる場合における演出態様の経時変化を示している。図１０５（ａ）に示した通り、大当たりに対応する変動表示が開始されると、まず、１０秒間の間、通常の変動表示が実行された後で、１０秒経過時点においてリーチ状態が発生する。その後、２０秒間のノーマルリーチ演出を経て、変動開始から３０秒間が経過した時点でスーパーリーチ演出に発展する。更に、スーパーリーチ演出が２８秒間継続した後で、左打ちを示唆する演出（左打ちナビ、図１０４（ａ）参照）が表示される。なお、図１０５（ａ）に示した通り、左打ちを示唆する演出が表示された時点で、実際には大当たりに対応する変動表示の変動時間が経過しており、大当たりのオープニング期間に突入している。このため、第１図柄表示装置３７においては、第１図柄（特別図柄）の変動表示が変動開始から５８秒が経過した時点で終了し、大当たりを示す停止図柄が表示されている。

【１００８】

オープニング期間の１秒間が経過し、左特定入賞口６５６ａが開放された後で左特定入賞口６５６ａへと球が入球すると、第３図柄表示装置８１において同一の数字を模した第３図柄（主図柄）が揃う演出（図１０４（ｂ）参照）が実行される。そして、大当たりとなったことが報知され、大当たり中であることを示す演出が実行される。

【１００９】

また、図１０５（ｂ）に示した通り、リーチ状態を伴う外れの抽選結果となった場合にも、変動表示が開始されてから左打ちナビ（図１０４（ａ）参照）が表示されるまでの演出態様は大当たりの場合（図１０５（ａ）参照）と共通である。そして、図１０５（ｂ）に示した通り、外れの場合には、左打ちナビ（図１０４（ａ）参照）が表示されてから１秒後に、外れを示す第３図柄の組み合わせが停止表示されて、外れとなったことが報知される。

【１０１０】

なお、図１０５に示した通り、特別図柄の大当たりとなる場合の変動時間は、外れとなる場合の変動時間よりも２秒間短く設定される。これは、外れの変動表示が実行された場合には、変動表示の実行期間内で特別図柄の抽選結果が報知されるのに対して、当たりの変動表示が実行された場合には、大当たりのオープニング期間、および１ラウンド目の期間に渡って変動表示が実行されるためである。大当たりと外れとで同一の変動時間にすると、左打ちナビを発生させるタイミングが大当たりの場合と外れの場合とでずれてしまい、変動時間の差から変動演出が終了するよりも前に抽選結果を察知されてしまう虞がある。これに対して本変形例では、大当たりよりも外れの方が、変動時間が長くなるように構成しているので、左打ちナビを表示させるタイミングを、大当たりと外れとで合わせることができる。よって、変動時間から特別図柄の抽選結果を察知することが困難になるので、変動表示演出の結果により注目させることができる。

【１０１１】

以上説明した通り、本第３実施形態の変形例では、特別図柄の抽選結果が大当たりとなった場合に、変動パターンの変動期間と、大当たりのオープニング期間と、１ラウンド目の期間とに渡って１の変動表示演出を実行する構成とした。このように構成することで、大当たりであるか否かに加え、大当たりの種別についても、１の変動表示演出の中で報知することができるので、変動表示演出により注目して遊技を行わせることができる。

【１０１２】
なお、本変形例では、変動表示演出において大当たりとなる場合に、大当たり種別に対応した数字の種類でリーチ状態となる構成としていたが、上述した第３実施形態と同様に、昇格演出の実行を抽選する構成としてもよい。そして、昇格演出の実行が決定された場合には、大当たりの１ラウンド目における、大当たりの図柄が報知された後の残り期間と、１ラウンド目が終了した後のインターバル期間とを用いて昇格演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、一旦偶数の数字が付された第３図柄が揃ったとしても、昇格演出が実行されることを期待させることができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。
【１０１３】
本変形例では、大当たりのオープニング期間、および外れに対応する変動パターンの最後の２秒間で、左打ちを示唆する画像を表示画面の左上の表示領域ＨＲ１に表示させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、遊技者に左打ちを示唆する演出を、変動中の第３図柄よりも目立つ態様で行ってもよい。具体的には、例えば、上記変形例の構成に代えて、または加えて、変動中の第３図柄の手前側のレイヤーに、「Ｖを狙え！！」という文字と、左可変入賞装置６５６を模式的に示した画像とを表示させる構成としてもよい。そして、左特定入賞口６５６ａに球が入球した場合（今回の特別図柄の抽選結果が大当たりだった場合）には、同一の数字を模した第３図柄が揃って停止表示されている画像を背景にして、「Ｖ」という文字を模した画像を第３図柄よりも手前側に表示させる構成としてもよい。この「Ｖ」という文字を模した画像の表示は、例えば、１ラウンドが終了するまでの間表示させ続ければよい。このように構成することで、遊技者が、変動表示が終了するまでの間、球を打ち出さずに演出の結果を見続けてしまうことを防止（抑制）できる。よって、大当たりとなった場合に、より確実に１ラウンド目において左特定入賞口６５６ａへと球を入球させることができる。また、例えば、変動中の第３図柄を半透明の態様で表示して、左打ちを示唆する演出がより目立つようにしてもよいし、第３図柄を一時的に非表示としてもよい。
【１０１４】
＜第４実施形態＞
次に、図１０６から図１１２を参照して、第４実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１実施形態では、第２特別図柄の抽選で外れとなった場合に、高確率で小当たりとなる構成とし、小当たりとなった場合における開閉扉６５ｆ１の開放期間と、大当たりＥ，Ｆの各ラウンドにおける開閉扉６５ｆ１の開放期間とが同一（０．２秒間）となるように構成していた。更に、大当たりＥ，Ｆの１～４ラウンド目が終了した後のインターバル期間の長さが、第２特別図柄の変動表示における変動時間と同一の期間である１秒間となるように構成していた。これにより、大当たり終了時点で保留されている第２特別図柄の保留球の中に大当たりＥ又はＦが含まれている場合も、全て外れの場合も、扉突破モード演出が終了するまでの間の開閉扉６５ｆ１の一連の開閉動作が同一となるように構成していた。
【１０１５】
これに対して本第４実施形態では、大当たりの終了後に実行される第２特別図柄の変動表示の結果が外れなのか否かを遊技者が察知し易い種別の大当たりと、察知し難い種別の大当たりとを設ける構成とした。これにより、大当たり種別に応じて、扉突破モード演出の結果を確認するまで第２特別図柄の当たりが含まれていたかどうかが分からない遊技性と、外れになったかどうかを扉突破モード演出の実行中に察知し易い遊技性とを切り替えることができる。
【１０１６】
この第４実施形態におけるパチンコ機１０が、第１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、ＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、および主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰ

Ｕ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１０１７】

＜第４実施形態における電気的構成＞

まず、図１０６、および図１０７を参照して、本第４実施形態における主制御装置１１０に設けられているＲＯＭ２０２について説明する。本第４実施形態におけるＲＯＭ２０２は、第１実施形態におけるＲＯＭ２０２（図１３（ａ）参照）に対して、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの構成と、変動パターン選択テーブル２０２ｄの構成が一部変更となっている点で相違している。その他の構成については、上述した第１実施形態と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

【１０１８】

図１０６は、本第４実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容を示した図である。図１０６に示した通り、本第４実施形態では、第１特別図柄の大当たり種別として、大当たりＡ４～Ｅ４の５つの大当たり種別が設けられている。また、第２特別図柄の大当たり種別として、大当たりＦ４～Ｈ４の３つの大当たり種別が設けられている。

【１０１９】

大当たりＡ４，Ｂ４，Ｄ４，Ｆ４～Ｈ４は、それぞれ第１実施形態における大当たりＡ～Ｆと同一の動作となる大当たり種別である。即ち、大当たりＡ４，Ｆ４は、いずれもラウンド数が１６ラウンドの大当たりであり、大当たりＢ４は、ラウンド数が５ラウンドの大当たりであり、大当たりＤ４は、ラウンド数が２ラウンドの大当たりである。これらの大当たりになると、各ラウンドで開閉扉６５ｆ１が最大で３０秒間開放されるので、大当たり中に多量の賞球を獲得し得ると共に、大当たり中に確変スイッチ６５ｅ３へと球を容易に通過させることができる。また、大当たりＧ４は、ラウンド数が７ラウンドの大当たりであり、大当たりＨ４は、ラウンド数が６ラウンドの大当たりである。これらの大当たりになると、各ラウンドで開閉扉６５ｆ１が最大でも０．２秒間しか開放されないので、ほとんど賞球を得ることができない上に、大当たり中に確変スイッチ６５ｅ３を球が通過する可能性もほとんどない。

【１０２０】

大当たりＣ４は、大当たりＢ４と動作が同一（５ラウンド大当たり）であるが、大当たりの終了後、第２特別図柄の保留球に基づく変動表示の実行中において、第２特別図柄の抽選が外れかどうか判別し易くなる。より具体的には、大当たりＣ４になると、大当たり終了後、第２特別図柄の抽選で外れになった場合に、大当たりＧ４，Ｈ４のインターバル期間（１秒間）とは異なる長さの変動時間（３秒間）が選択され易くなる。このため、特定入賞口６５ａ（開閉扉６５ｆ１）が開放される間隔を観察することにより、特別図柄の抽選が外れだったのかどうかを推測することができる。つまり、大当たり後に、特定入賞口６５ａ（開閉扉６５ｆ１）が開放される間隔が１秒を明らかに超えたと遊技者が感じた場合には、今回の開放が特別図柄の外れ（小当たり）となったことに基づく開放である可能性が高いと認識させることができる。

【１０２１】

また、大当たりＥ４は、大当たりＤ４と動作が同一（２ラウンド大当たり）であるが、大当たりＣ４と同様に、大当たりの終了後に第２特別図柄の抽選が外れかどうか判別し易くなる大当たり種別である。

【１０２２】

このように、本第４実施形態では、大当たりＣ４、または大当たりＥ４となった場合に、特定入賞口６５ａ（開閉扉６５ｆ１）が開放される間隔を観察することにより、外れとなったのか否かを推測することができるように構成している。これにより、大当たり終了後は、扉突破モード演出の内容だけでなく、特定入賞口６５ａ（開閉扉６５ｆ１）の開放

間隔にも注目して遊技を行わせることができる。特に、不利な第２特別図柄の大当たりになってしまう危険性が高い態様の演出（ボロボロな態様の鍵８１３を使用して扉８１４を開けようとする演出）が実行されている間に、特定入賞口６５ａの開放間隔が１秒間を超えたと感じた場合には、今回の変動が外れに対応する変動表示である可能性が高まるので、遊技者を安堵させることができる。以降、説明の簡略化のため、大当たり後に実行された第２特別図柄の抽選が外れか否かを推測しやすい大当たり（大当たりＣ４，Ｅ４）のことを「特殊当たり」と称する。

【１０２３】

一方で、大当たりＡ４，Ｂ４，Ｄ４，Ｆ４になると、第１実施形態と同様に、大当たり後に実行される第２特別図柄の抽選結果が外れ（小当たり）となったのか、大当たりとなったのかを、特定入賞口６５ａの開放動作から識別することが不可能（困難）になる。よって、本第４実施形態では、大当たり種別に応じて、扉突破モード演出の結果を確認するまで第２特別図柄の当たりが含まれていたかどうかが分からない遊技性と、外れになったかどうかを扉突破モード演出の実行中に察知し易い遊技性とを切り替えることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１０２４】

なお、本第４実施形態では、大当たりＢ４と大当たりＣ４とで、大当たり中の動作（特定入賞口６５ａの開放動作、第３図柄表示装置８１の表示態様）が全く同一となるように構成されている。同様に、大当たりＤ４と大当たりＥ４とについても、大当たり中の動作が全く同一となるように構成されている。このため、２ラウンド、または５ラウンドで大当たりが終了した場合に、扉突破モード演出の結果を確認するまで第２特別図柄の当たりが含まれていたかどうかが分からない遊技性と、外れになったかどうかを扉突破モード演出の実行中に察知し易い遊技性とのどちらが設定されているのかが識別困難となる。よって、特定入賞口６５ａが開放される間隔として、インターバル期間と同一の期間が連続して設定されたとしても、扉突破モード演出の結果を確認するまで第２特別図柄の当たりが含まれていたかどうかが分からない遊技性が設定されているのだと遊技者に思わせることができる。よって、扉突破モード演出が終了するまで、確変モードへと移行することを期待して遊技を行わせることができる。

【１０２５】

図１０６に示した通り、第１特別図柄の大当たりについて、第１当たり種別カウンタＣ２の値「０～９」の範囲に対しては、「大当たりＡ４」が対応付けて規定され、「１０～１９」の範囲に対しては、「大当たりＢ４」が対応付けて規定され、「２０～８９」の範囲には「大当たりＣ４」が対応付けて規定され、「９０，９１」の範囲には「大当たりＤ４」が対応付けて規定され、「９２～９９」の範囲には、「大当たりＥ４」が対応付けて規定されている。即ち、５ラウンド大当たりの「大当たりＢ４」と「大当たりＣ４」とでは、「大当たりＣ４」（特殊当たり）の方が選択される割合が高くなる（７倍選択され易くなる）ように構成されている。また、２ラウンド大当たりの「大当たりＤ４」と「大当たりＥ４」とでは、「大当たりＥ４」（特殊当たり）の方が選択される割合が高くなる（５倍選択され易くなる）ように構成されている。このように構成することで、外れになったかどうかを扉突破モード演出の実行中に察知し易い遊技性が設定され易くできる。よって、大当たりの終了後において、特定入賞口６５ａの動作に対してより注目して遊技を行わせることができる。

【１０２６】

なお、大当たりＦ４～Ｈ４のそれぞれに対応付けられている第１当たり種別カウンタＣ２の値の範囲は、それぞれ第１実施形態における大当たりＤ～Ｆと同一であるので、その詳細な説明については省略する。

【１０２７】

次に、図１０７を参照して、本第４実施形態における変動パターン選択テーブル２０２ｄについて説明する。図１０７（ａ）は、本第４実施形態における変動パターン選択テーブル２０２ｄの構成を示したブロック図である。図１０７（ａ）に示した通り、本第４実

施形態における変動パターン選択テーブル２０２ｄの構成は、第１実施形態における変動パターン選択テーブル２０２ｄの構成（図１５（ａ）参照）に対して、特殊当たり後当たり用テーブル２０２ｄ８と、特殊当たり後外れ用テーブル２０２ｄ９とが追加されている点で相違している。

【１０２８】

特殊当たり後当たり用テーブル２０２ｄ８は、特殊当たり（大当たりＣ４又はＥ４）が終了した後で実行された特別図柄の変動回数が４回以下の範囲において、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に参照されるデータテーブルである。また、特殊当たり後外れ用テーブル２０２ｄ９は、特殊当たりが終了した後で実行された特別図柄の変動回数が４回以下の範囲において、第２特別図柄の抽選で外れ（小当たり）となった場合に参照されるデータテーブルである。これらの特殊当たり後当たり用テーブル２０２ｄ８、および特殊当たり後外れ用テーブル２０２ｄ９の詳細について、図１０７（ｂ），（ｃ）を参照して説明する。

【１０２９】

図１０７（ｂ）は、特殊当たり後当たり用テーブル２０２ｄ８の規定内容を示した図である。図１０７（ｂ）に示した通り、特殊当たり後当たり用テーブル２０２ｄ８には、変動種別カウンタＣＳ１の値「０」に対して、変動時間が３秒間の「当たりミドル変動」が対応付けて規定され、「１～１９８」の範囲に対して、変動時間が１秒間の「当たりショート変動」が対応付けて規定されている。このため、特殊当たりの終了後に第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、高確率（１９８／１９９）で１秒間の変動時間が設定されるものの、低確率（１／１９９）で３秒間の変動時間が設定される場合もある。このため、３秒間の変動時間が設定された（特定入賞口６５ａの開放間隔が３秒になった）場合に、外れ（小当たり）の抽選結果となったことが確定するわけではなく、大当たりとなる可能性もある。

【１０３０】

図１０７（ｃ）は、特殊当たり後外れ用テーブル２０２ｄ９の規定内容を示した図である。図１０７（ｃ）に示した通り、特殊当たり後外れ用テーブル２０２ｄ９には、変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲「０～６６」に対して、変動時間が３秒間の「外れミドル変動」が対応付けて規定され、「６７～１９８」の範囲に対して、変動時間が１秒間の「外れショート変動」が対応付けて規定されている。このため、特殊当たり後に第２特別図柄の抽選で外れ（小当たり）になると、約３４％（６７／１９９）の割合で３秒間の変動時間が設定される。即ち、特定入賞口６５ａの開放間隔が３秒以上になる。上述した通り、特殊当たり後に第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、極めて低確率でしか３秒間の変動時間が選択されることがないため、変動時間が３秒間になった（１秒を超えた）と遊技者が認識した時点で、現在実行中の変動表示は外れに対応する変動表示の可能性が高いと思わせることができる。よって、扉突破モード演出の実行中に、確変モードへ移行する可能性を、設定される変動時間から予測させることができるという遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１０３１】

次に、図１０８を参照して、本第４実施形態における主制御装置１１０に設けられているＲＡＭ２０３の構成について説明する。図１０８は、ＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図１０８に示した通り、本第４実施形態におけるＲＡＭ２０３は、第１実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成（図１８参照）に対して、変動回数カウンタ２０３ｃａと、特殊当たり後フラグ２０３ｃｂとが追加されている点で相違している。

【１０３２】

変動回数カウンタ２０３ｃａは、大当たり後に実行された特別図柄の変動表示（特別図柄の抽選）の回数をカウントするカウンタである。この変動回数カウンタ２０３ｃａは、初期値が０に設定されており、特別図柄の変動開始タイミングとなる毎に、値に１ずつ加算される（図１１０のＳ２００１、図１１２のＳ２２０１参照）。また、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、初期値である０にリセットされる（図１０９のＳ２５３参照

）。第２特別図柄の抽選が実行された場合には、この変動回数カウンタ２０３ｃａの値に応じて、変動パターン選択テーブル２０２ｄから変動パターンを決定するための１のデータテーブルが選択される（図１１１のＳ２１０３，Ｓ２１０９参照）。

【１０３３】

特殊当たり後フラグ２０３ｃｂは、前回の大当たりが特殊当たり（大当たりＣ３又はＥ３）であったか否かを示すフラグである。この特殊当たり後フラグ２０３ｃｂがオンであれば、前回の大当たりが特殊当たりであることを意味し、オフであれば、前回の大当たりが特殊当たりでないことを意味する。この特殊当たりフラグ２０３ｃｂは、初期値がオフに設定されており、大当たりの開始時に、大当たり種別に応じて更新される（図１０９のＳ２５４参照）。第２特別図柄の抽選が実行された場合には、この特殊当たり後フラグ２０３ｃｂが参照されて、変動パターン選択テーブル２０２ｄから変動パターンを決定するための１のデータテーブルが選択される（図１１１のＳ２１０５，Ｓ２１１１参照）。なお、本第４実施形態では、特殊当たりフラグ２０３ｃｂの更新を大当たりの開始を設定する際に実行する構成としているが、大当たりの終了時に設定を行っても良い。

【１０３４】

＜第４実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１０９から図１１２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。まず、図１０９を参照して、本第４実施形態における特別図柄変動処理４（Ｓ１３１）について説明する。この特別図柄変動処理４（Ｓ１３１）は、第１実施形態における特別図柄変動処理（図２８参照）に代えてタイマ割込処理（図２７参照）の中で実行される処理である。

【１０３５】

この第４実施形態における特別図柄変動処理４（図１０９参照）のうち、Ｓ２０１～２１２，Ｓ２１４～Ｓ２１８，Ｓ２２０、およびＳ２２１の各処理では、それぞれ第１実施形態における特別図柄変動処理（図２８参照）のＳ２０１～２１２，Ｓ２１４～Ｓ２１８，Ｓ２２０、およびＳ２２１の各処理と同一の処理が実行される。

【１０３６】

また、第４実施形態における特別図柄変動処理４（図１０９参照）では、Ｓ２０７の処理が終了すると、第２特別図柄の抽選結果に応じた変動パターンを開始するための特図２変動開始処理を実行して（Ｓ２５１）、本処理を終了する。この特図２変動開始処理（Ｓ２５１）の詳細については、図１１０、および図１１１を参照して後述する。

【１０３７】

また、本第４実施形態における特別図柄変動処理４（図１０９参照）では、Ｓ２１２の処理が終了すると、第１特別図柄の抽選結果に応じた変動パターンを開始するための特図１変動開始処理を実行して（Ｓ２５２）、本処理を終了する。この特図１変動開始処理（Ｓ２５２）の詳細については、図１１２を参照して後述する。

【１０３８】

また、本第４実施形態における特別図柄変動処理４（図１０９参照）では、Ｓ２１８の処理において今回の抽選結果が大当たりであると判別した場合に（Ｓ２１８：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｇをオフにリセットすると共に、変動回数カウンタ２０３ｃａを初期値である０にリセットする（Ｓ２５３）。次に、今回当選した大当たりの種別に応じて、特殊当たり後フラグ２０３ｃｂを更新して（Ｓ２５４）、処理をＳ２２０へと移行する。Ｓ２５４の処理では、今回当選したのが特殊当たり（大当たりＣ３，Ｅ３のいずれか）である場合に特殊当たり後フラグ２０３ｃｂをオンに設定し、その他の大当たり種別である場合にオフに設定する。大当たり種別に応じて特殊当たり後フラグ２０３ｃｂの状態を切り替えることにより、大当たりの終了後に、特殊当たり後フラグ２０３ｃｂの状態に応じて変動パターンを選択するために参照するデータテーブルを切り替えることができる。よって、特殊当たり後フラグ２０３ｃｂがオンであれば、大当たり後に第２特別図柄の変動パターンを決定する場合に、特殊当たり後当たり用テーブル２０２ｄ８、および特殊当たり後外れ用テーブル２０２ｄ９を参照して変動パターンが決定されるので、特定入賞口６５

ａの開放間隔に基づいて外れとなったか否かを比較的容易に推察できる遊技性が設定される。また、特殊当たり後フラグ２０３ｃｂがオフであれば、大当たり後に実行される第２特別図柄の抽選が当たりとなったか外れとなったかが特定入賞口６５ａの開放動作から識別困難な遊技性が設定される。

【１０３９】

次に、図１１０を参照して、上述した特図２変動開始処理（Ｓ２５１）の詳細について説明する。この特図２変動開始処理（Ｓ２５１）は、上述した通り、第２特別図柄の抽選結果に応じた変動パターンを開始するための処理である。

【１０４０】

この特図２変動開始処理（図１１０参照）では、まず、変動回数カウンタ２０３ｃａの値に１を加算して更新し（Ｓ２００１）、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアのデータを取得する（Ｓ２００２）。次いで、確変フラグ２０３ｇを読み出して、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であるかを判定する（Ｓ２００３）。このＳ２００３の処理では、確変フラグ２０３ｇがオンならば特別図柄の確変状態であると判定し、確変フラグ２０３ｇがオフであれば、特別図柄の低確率状態であると判定する。Ｓ２００３の処理において、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であると判定した場合は（Ｓ２００３：Ｙｅｓ）、Ｓ２００２の処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブルとに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ２００４）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値を、高確率時用の第１当たり乱数テーブル（図１３（ｂ）参照）と比較する。上述したように、特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、「０～３９」の４０個が設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、これらの当たりとなる乱数値とが一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、Ｓ２００６の処理へ移行する。

【１０４１】

一方、Ｓ２００３の処理において、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態でない（特別図柄の低確率状態である）と判定した場合は（Ｓ２００３：Ｎｏ）、Ｓ２００２の処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、低確率時用の第１当たり乱数テーブル（図１３（ｂ）参照）とに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ２００５）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブルとを比較する。第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、当たりとなる乱数値（即ち、「０～３９」）と一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、Ｓ２００６の処理へ移行する。

【１０４２】

そして、Ｓ２００４、またはＳ２００５の処理によって取得した特別図柄の抽選結果に基づいて第２特別図柄の変動パターンを決定するための特図２変動パターン決定処理を実行する（Ｓ２００６）。この特図２変動パターン決定処理（Ｓ２００６）の詳細については、図１１１を参照して後述する。

【１０４３】

特図２変動パターン決定処理（Ｓ２００６）が終了すると、次に、特図２変動パターン決定処理（Ｓ２００６）により決定された変動パターンを表示制御装置１１４へ通知するための変動パターンコマンドを設定する（Ｓ２００７）。次いで、今回の変動パターンの変動時間に対応するカウンタ値を、変動時間カウンタ２２３ｆに設定する（Ｓ２００８）。そして、特図２変動パターン決定処理（Ｓ２００６）の中で設定された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ２００９）、本処理を終了する。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、メイン処理（図３６参照）のＳ１００１の処理で、音声ランプ制御装置１１３に送信される。

【１０４４】

次に、図１１１を参照して、上述した特図２変動パターン決定処理（Ｓ２００６）の詳

細について説明する。この特図２変動パターン決定処理（Ｓ２００６）は、上述した通り、第２特別図柄の変動パターンを決定するための処理である。
【１０４５】
この特図２変動パターン決定処理では、まず、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりか否かを判別し（Ｓ２１０１）、大当たりであると判別した場合は（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、特図２変動開始処理（図１１０参照）のＳ２００２の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ２１０２）。より具体的には、特図２変動開始処理（図１１０参照）のＳ２００２の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図１０６参照）とを比較し、大当たり種別が何であるかを判定する。上述したように、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲にあれば、大当たりＦ４（１６ラウンド確変大当たり）であると判定し、「５～４９」の範囲にあれば、大当たりＧ４（７ラウンド通常大当たり）であると判定し、「５０～９９」の範囲にあれば、大当たりＨ４（６ラウンド通常大当たり）であると判定する（図１０６参照）。
【１０４６】
このＳ２１０２の処理では、判定された大当たり種別（大当たりＦ４～Ｈ４）に応じて、第１図柄表示装置３７の表示態様（ＬＥＤ３７ａの点灯状態）が設定される。また、大当たり種別に対応した停止図柄を、第３図柄表示装置８１において停止表示させるべく、大当たり種別（大当たりＦ４～Ｈ４）が停止種別として設定される。
【１０４７】
Ｓ２１０２の処理が終了すると、変動回数カウンタ２０３ｃａの値が５以上であるか否かを判別し（Ｓ２１０３）、５以上であれば（Ｓ２１０３：Ｙｅｓ）、変動パターン選択テーブル２０２ｄから、特図２当たり（５変動以上）用テーブル２０２ｄ５を読み出して（Ｓ２１０４）、処理をＳ２１１４へと移行する。
【１０４８】
一方、Ｓ２１０３の処理において、変動回数カウンタ２０３ｃａの値が５未満であると判別した場合は（Ｓ２１０３：Ｎｏ）、特殊当たり後フラグ２０３ｃｂがオンであるかを判別し（Ｓ２１０５）、特殊当たり後フラグ２０３ｃｂがオンであれば（Ｓ２１０５：Ｙｅｓ）、変動パターン選択テーブル２０２ｄから、特殊当たり後当たり用テーブル２０２ｄ８を読み出して（Ｓ２１０６）、処理をＳ２１１４へと移行する。また、Ｓ２１０５の処理において、特殊当たり後フラグ２０３ｃｂがオフであると判別した場合は（Ｓ２１０５：Ｎｏ）、変動パターン選択テーブル２０２ｄから、特図２当たり（４変動以下）用テーブル２０２ｄ４を読み出して（Ｓ２１０７）、処理をＳ２１１４へと移行する。
【１０４９】
これに対し、Ｓ２１０１の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合は（Ｓ２１０１：Ｎｏ）、まず、外れ時の表示態様を設定する（Ｓ２１０８）。Ｓ２１０８の処理では、第１図柄表示装置３７の表示態様を外れ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、実行エリアに格納されている停止種別選択カウンタＣ３の値に基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる停止種別として、前後外れリーチであるか、前後外れ以外リーチであるか、完全外れであるかを設定する。
【１０５０】
次いで、変動回数カウンタ２０３ｃａの値が５以上であるかを判別し（Ｓ２１０９）、５以上であると判別した場合は（Ｓ２１０９：Ｙｅｓ）、変動パターン選択テーブル２０２ｄから特図２外れ（５変動以上）用テーブル２０２ｄ７を読み出して（Ｓ２１１０）、処理をＳ２１１４に移行する。一方、Ｓ２１０９の処理において、変動回数カウンタ２０３ｃａの値が５未満であると判別した場合は（Ｓ２１０９：Ｎｏ）、特殊当たり後フラグ２０３ｃｂがオンであるかを判別して（Ｓ２１１１）、特殊当たり後フラグ２０３ｃｂがオンであれば（Ｓ２１１１：Ｙｅｓ）、変動パターン選択テーブル２０２ｄから特殊当たり後外れ用テーブル２０２ｄ９を読み出して（Ｓ２１１２）、処理をＳ２１１４へと移行する。また、Ｓ２１１１の処理において、特殊当たり後フラグ２０３ｃｂがオフであると

判別した場合は（Ｓ２１１１：Ｎｏ）、変動パターン選択テーブル２０２ｄから特図２外れ（４変動以下）用テーブル２０２ｄ６を読み出して（Ｓ２１１３）、処理をＳ２１１４へと移行する。

【１０５１】

Ｓ２１１４の処理では、Ｓ２１０４，Ｓ２１０６，Ｓ２１０７，Ｓ２１１０，Ｓ２１１２、およびＳ２１１３の処理の何れかによって読み出されたデータテーブルと、変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、今回の特別図柄の抽選結果を示す変動パターンを決定して（Ｓ２１１４）、本処理を終了する。

【１０５２】

次に、図１１２を参照して、上述した特図１変動開始処理（Ｓ２５２）の詳細について説明する。この特図１変動開始処理（Ｓ２５２）は、上述した通り、第１特別図柄の抽選結果に応じた変動パターンを開始するための処理である。

【１０５３】

この特図１変動開始処理（図１１２参照）のうち、Ｓ２２０１～Ｓ２２０５、およびＳ２２１４～Ｓ２２１６の各処理では、それぞれ上述した特図２変動開始処理（図１１０参照）のＳ２００１～Ｓ２００５、およびＳ２００７～Ｓ２００９の各処理と同一の処理が実行される。

【１０５４】

また、特図１変動開始処理（図１１２参照）では、Ｓ２２０４、またはＳ２２０５の処理が終了すると、次いで、Ｓ２２０４、またはＳ２２０５の処理で取得した特別図柄の抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ２２０６）、大当たりであると判別した場合は（Ｓ２２０６：Ｙｅｓ）、Ｓ２２０２の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ２２０７）。より具体的には、Ｓ２２０２の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図１０６参照）とを比較し、大当たり種別が何であるかを判定する。上述したように、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９」の範囲にあれば、大当たりＡ４（１６ラウンド確変大当たり）であると判定し、「１０～１９」の範囲にあれば、大当たりＢ４（５ラウンド確変大当たり）であると判定し、「２０～８９」の範囲にあれば、大当たりＣ４（５ラウンド特殊当たり）であると判定し、「９０，９１」の範囲にあれば、大当たりＤ４（２ラウンド確変大当たり）であると判定し、「９２～９９」の範囲にあれば、大当たりＥ４（２ラウンド特殊当たり）であると判定する（図１０６参照）。

【１０５５】

このＳ２２０７の処理では、判定された大当たり種別（大当たりＡ４～Ｅ４）に応じて、第１図柄表示装置３７の表示態様（ＬＥＤ３７ａの点灯状態）が設定される。また、大当たり種別に対応した停止図柄を、第３図柄表示装置８１において停止表示させるべく、大当たり種別（大当たりＡ４～Ｅ４）が停止種別として設定される。Ｓ２２０７の処理が終了すると、変動パターン選択テーブル２０２ｄから特図１当たり用テーブル２０２ｄ１を読み出して（Ｓ２２０８）、処理をＳ２２１３へと移行する。

【１０５６】

一方、Ｓ２２０６の処理において、取得した抽選結果が外れであると判別した場合は（Ｓ２２０６：Ｎｏ）、外れ時の表示態様を設定する（Ｓ２２０９）。Ｓ２２０９の処理では、第１図柄表示装置３７の表示態様を外れ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、実行エリアに格納されている停止種別選択カウンタＣ３の値に基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる停止種別として、前後外れリーチであるか、前後外れ以外リーチであるか、完全外れであるかを設定する。

【１０５７】

次いで、確変フラグ２０３ｇの状態から特別図柄の確変状態中であるかを判別し（Ｓ２２１０）、確変状態中であると判別した場合は（Ｓ２２１０：Ｙｅｓ）、変動パターン選択テーブル２０２ｄから特図１外れ（確変）用テーブル２０２ｄ３を読み出して（Ｓ２２

１１）、処理をＳ２２１３に移行する。一方、Ｓ２２１０の処理において、特別図柄の確変状態中ではないと判別した場合は（Ｓ２２１０：Ｎｏ）、変動パターン選択テーブル２０２ｄから特図１外れ（通常）用テーブル２０２ｄ２を読み出して（Ｓ２２１２）、処理をＳ２２１３へと移行する。

【１０５８】

Ｓ２２１３の処理では、Ｓ２２０８，Ｓ２２１１、またはＳ２２１２の処理の何れかによって読み出されたデータテーブルと、変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて変動パターンを決定し（Ｓ２２１３）、処理をＳ２２１４へと移行する。

【１０５９】

以上説明した通り、本第４実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たりの終了後に実行される第２特別図柄の変動表示の結果が外れなのか否かを遊技者が察知し易い種別の大当たりと、察知し難い種別の大当たりとを設ける構成とした。より具体的には、大当たり後に実行される第２特別図柄の抽選が外れだった場合に、第２特別図柄の大当たりのインターバル期間とは異なる期間の変動時間が選択され易い大当たり種別（特殊当たり）と、選択され難い大当たり種別とを設ける構成とした。これにより、特殊当たりの終了後は、開閉扉６５ｆ１の開放動作に注目することで、抽選結果が外れであるか否かを遊技者が推測することができる。つまり、確変モードへと移行する可能性を、扉突破モード演出の結果が報知されるよりも前に遊技者に予測させることができる。一方、特殊当たり以外の大当たりが終了した後は、開閉扉６５ｆ１の動作から、小当たりが連続したことによる開閉動作であるか、大当たりＧ４又はＨ４となったことによる開閉動作であるかを判別することが困難になる。これにより、大当たり種別に応じて、扉突破モード演出の結果を確認するまで第２特別図柄の当たりが含まれていたかどうかが分からない遊技性と、外れになったかどうかを扉突破モード演出の実行中に察知し易い遊技性とを切り替えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。

【１０６０】

なお、本第４実施形態では、特殊当たり後の第２特別図柄の抽選で外れ（小当たり）となった場合に、第２特別図柄の大当たりのインターバル期間（１秒間）よりも長い（３秒間の）変動時間が設定され易くなる（約１／３の割合）ように構成したが、変動時間（つまり、外れとなった場合に開閉扉６５ｆ１が開放されるまでの間隔）はこれに限られるものではない。遊技者がインターバル期間とは異なる期間が設定されたと判別することが可能な範囲で任意に定めてもよく、例えば、０．１秒間の変動時間が設定され易くなる構成としてもよい。このように構成することで、明らかに短い間隔で開閉扉６５ｆ１が開閉されるので、遊技者に対して今回の開閉扉６５ｆ１の開閉が、小当たりとなったことによるものである可能性が高いと思わせることができる。よって、開閉扉６５ｆ１の開閉動作により注目して遊技を行わせることができる。また、開閉扉６５ｆ１とは別に、可変動作が可能な可変部材を設けておき、当該可変部材の可変動作を特殊当たり後の外れであるか、特殊当たり以外の大当たり後の外れであるかに応じて異ならせる構成としてもよい。

【１０６１】

本第４実施形態では、第２特別図柄抽選で大当たりとなった場合に遊技者にとって不利となるパチンコ機１０を前提としていたが、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に遊技者にとって有利となるパチンコ機１０に対して適用してもよい。このように構成することで、大当たり終了後において、開閉扉６５ｆ１が１秒間隔で開放される回数が連続する程、有利な第２特別図柄の大当たりとなったことに対する期待感が高まるので、遊技者に対して開閉扉６５ｆ１の動作により注目して遊技を行わせることができる。

【１０６２】

本第４実施形態では、大当たりが終了した後における開閉扉６５ｆ１の可変動作の態様が外れの場合と大当たりの場合とで相違しやすい大当たり種別と、同一の可変動作となり易い大当たり種別とを設ける構成としたが、これに限られるものではない。例えば、第３図柄表示装置８１において実行される演出の態様が、外れの場合と大当たりの場合とで相違しやすい大当たり種別、一致しやすい大当たり種別を設ける構成としてもよい。また、

例えば、大当たり種別に応じて、特別図柄の抽選で外れとなった場合に小当たりとなる（即ち、開閉扉６５ｆ１が所定期間（０．２秒間）開放される外れとなる）確率を異ならせる構成としてもよい。これにより、開閉扉６５ｆ１が開放されないこと（即ち、外れとなること）を期待して遊技を行わせることができる。

【１０６３】

＜第５実施形態＞

次に、図１１３から図１３９を参照して、第５実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０では、可変入賞装置６５の内部に通常排出流路６５ｅ１と、特別排出流路６５ｅ２とを設ける構成とし、大当たり中に特別排出流路６５ｅ２の確変スイッチ６５ｅ３を球が通過した場合に、大当たり後の遊技状態が遊技者に有利な確変モード（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）に設定される構成としていた。

【１０６４】

これに対して第５実施形態におけるパチンコ機１０では、可変入賞装置６５に代えて、外観や内部構造が可変入賞装置６５と同等であり、且つ、各部の機能が異なるＶ入賞装置６７０が設けられている。このＶ入賞装置６７０は、特別図柄の抽選で小当たりになると開閉扉６７０ｆ１が開放されて、遊技球が入球可能な状態となる。Ｖ入賞装置６７０の内部において、第１実施形態における確変スイッチ６５ｅ３に対応する位置には、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３が設けられている。開閉扉６７０ｆ１の開放期間の間にＶ入賞装置６７０に入球した遊技球が、上述したＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を通過することにより、小当たり終了後に大当たり遊技が付与される。即ち、第５実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に加え、特別図柄の抽選で小当たりとなってＶ入賞装置６７０内のＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過した場合にも大当たりが開始される構成としている。また、本第５実施形態において、小当たりは第２特別図柄の抽選（第２入球口６４００への入球に基づく特別図柄の抽選）でのみ高確率で（例えば、９／１０で）当選し得る（第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が小当たりとなり易くなる）構成とし、且つ、遊技状態に応じて第２入球口６４００への入球し易さを可変させる構成としている。即ち、本第５実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりになる確率は遊技状態によらず一定としておき、第２入球口６４００に付随する電動役物６４００ａの開放確率（普通図柄の当たりとなる確率）や、普通図柄の変動時間、開放時間等を遊技状態に応じて異ならせることにより、遊技状態に応じて小当たりに当選する可能性を異ならせ、結果的に大当たりに当選する可能性を異ならせる構成（所謂、１種２種混合機の仕様）としている。

【１０６５】

また、本第５実施形態におけるパチンコ機１０では、３種類の遊技状態を設ける構成としている。具体的には、第２入球口６４００へと遊技球を入球させ易い時短遊技状態Ａと、第２入球口６４００へと遊技球を入球させることが困難になる通常遊技状態、および時短遊技状態Ｂとの３種類が設けられている。時短遊技状態Ａでは、第２入球口６４００を狙って遊技を行うことによって、高確率で第２入球口６４００に遊技球を入球させることができ、持ち球をほとんど減らさずに第２特別図柄の抽選を連続して実行させることができる。また、時短遊技状態Ａにおいて大当たりとなった場合には、高い割合（８０％の割合）で再度、時短遊技状態Ａとなるため、一旦時短遊技状態Ａになると、時短遊技状態Ａと大当たりとが繰り返され易くなる。このため、時短遊技状態Ａは、遊技者にとって極めて有利な遊技状態となる。一方、通常遊技状態は、第２入球口６４００へと遊技球を入球させ難いので、小当たりによるＶ入賞が発生し難くなる。よって、大当たりとなる可能性が低くなる。また、第１特別図柄の抽選で大当たりになったとしても、大当たり終了後に時短遊技状態へと移行する割合も低くなるため（例えば、５０％の割合）、通常遊技状態は、遊技者にとって最も不利となる。これらに対し、時短遊技状態Ｂは、第２入球口６４００へと遊技球を入球させ難いのは通常遊技状態と同様であるが、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に時短遊技状態Ａへと移行する割合が最も高くなるため（例えば、

１００％の割合）、通常遊技状態よりも遊技者に有利な状態となる。
【１０６６】
なお、本第５実施形態では、時短遊技状態Ａにおいて大当たりとなった場合には、大当たり終了後の遊技状態として時短遊技状態Ａ、又は時短遊技状態Ｂのどちらかが設定される構成としている。このように構成することで、時短遊技状態Ａが設定されなかったとしても、通常遊技状態よりも有利な（大当たりとなった場合に時短遊技状態Ａに移行し易い）時短遊技状態Ｂとなるので、時短遊技状態Ａが終了した時点で遊技者が即座に遊技を辞めてしまうことを抑制することができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。本第５実施形態における以降の説明では、最も不利な通常遊技状態を「通常モード」と称し、最も有利な時短遊技状態Ａを「連荘モード」と称し、滞在中は不利だが連荘モードへと移行し易い時短遊技状態Ｂを「引き戻しモード」と称する。
【１０６７】
この第５実施形態におけるパチンコ機１０が、第１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、ＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、ＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。
【１０６８】
まず、図１１３を参照して、本第５実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図１１３は、本第５実施形態における遊技盤１３の正面図である。図１１３に示した通り、本第５実施形態における遊技盤１３では、第１実施形態における第１入球口６４に付随して設けられていた電動役物６４ａが削除されている。なお、本第５実施形態における第１入球口６４には、可変表示装置ユニット８０に対して正面視左側に設けられている流路に向けて発射された（左打ちされた）遊技球が入球可能となる一方で、可変表示装置ユニット８０に対して正面視右側に設けられている流路に向けて発射された（右打ちされた）遊技球が入球不可能（困難）となるように、釘等の配置が設定されている。また、第１入球口６４の下方には、大当たりの各ラウンドにおいて遊技球が入球可能な状態に設定される可変入賞装置６５０が設けられている。この可変入賞装置６５０の特定入賞口６５０ａは、遊技球が入賞する毎に１０個の賞球が払い出される入賞口として構成されている。
【１０６９】
第１入球口６４に対して正面視右側には、Ｖ入賞装置６７０が設けられている。このＶ入賞装置６７０は、上述した通り、第１実施形態における可変入賞装置６５と同一の構造（図４～図６参照）であるが、各部の機能が異なって構成されている。より詳述すると、Ｖ入賞装置６７０は、通常時には上面の開閉扉６７０ｆ１が閉鎖されており、特別図柄の抽選で小当たりになった場合にのみ、上面に設けられている開閉扉６７０ｆ１が所定期間（例えば、１．５秒間）開放され、開口部であるＶ入賞口６７０ａを介して内部へと遊技球が入球可能な状態が形成される。Ｖ入賞装置６７０の内部には、第１実施形態における通常排出流路６５ｅ１（図６（ａ）参照）、および特別排出流路６５ｅ２（図６（ｂ）参照）に代えて、これらと同一構造の通常排出流路６７０ｅ１、および特別排出流路６７０ｅ２が設けられている。Ｖ入賞装置６７０の内部へと流入した遊技球は、いずれかの流路（通常排出流路６７０ｅ１、および特別排出流路６７０ｅ２）を流下してパチンコ機１０の外部へと排出される。また、特別排出流路６７０ｅ２には、遊技球が通過することで小当たり後に大当たりが開始されるＶ入賞スイッチ６７０ｅ３が設けられている。詳細につ

いては後述するが、小当たり中は基本的に通常排出流路６７０ｅ１に遊技球が振り分けられる状態となり、わずかな期間（例えば、０．０７５秒間）のみ、特別排出流路６７０ｅ２に振り分けられる状態を形成する。このため、小当たりに基づく開閉扉６７０ｆ１の開放期間（１．５秒間）の間にＶ入賞装置６７０の内部へと遊技球を入球させることができたとしても、特別排出流路６７０ｅ２に振り分けられる期間でなければ、通常排出流路６７０ｅ１を流下してしまい、大当たりが開始されることはない。なお、本第５実施形態では、Ｖ入賞装置６７０を狙って遊技球を発射し続けた場合に、小当たりの約２０回に１回の割合で特別排出流路６７０ｅ２へと遊技球が入球するように構成されている。

【１０７０】

図１１３に示した通り、遊技盤１３において可変表示装置ユニット８０の正面視右側に設けられた流路には、スルーゲート６７が設けられており、その下方には遊技球が入球することで第２特別図柄の抽選が実行される契機となる第２入球口６４００が設けられている。また、図１１３に示した通り、可変表示装置ユニット８０の正面視右側に設けられた流路における上流側から、第２入球口６４００に至るまでの領域には、多数の釘が植立されており、これらの釘によって、少なくとも返しゴム６９に衝突する発射強度（例えば、９５％以上の発射強度）で発射されたほぼ全ての遊技球を、第２入球口６４００へと流下させる（誘導する）ことができる。以降では、説明の簡略化のため、遊技球を第２入球口６４００へと誘導するための領域のことを、第２入球口誘導領域と称する。

【１０７１】

なお、第２入球口６４００は、第２入球口６４００を覆う横長矩形状の電動役物６４００ａと、その電動役物６４００ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための電動役物用ソレノイド（図示せず）とを備えている。電動役物６４００ａは、通常時は、遊技球が入賞できない閉状態になっている。電動役物６４００ａの閉状態においては、電動役物６４００ａと遊技盤１３とが同一平面上となるように閉鎖されるため、遊技球が電動役物６４００ａの手前側を通過可能となる。また、電動役物６４００ａが前面下側に傾倒することで、遊技球が第２入球口６４００に入賞しやすい開状態を一時的に形成する。このため、遊技球が返しゴム６４００に衝突する発射強度で発射されたとしても、第２入球口６４００に到達するタイミングで電動役物６４００ａの開状態になっていなければ、遊技球は第２入球口６４００に入球できずに通過して、下方（Ｖ入賞装置６７０や可変入賞装置６５０、アウト口６６等が設けられている領域）へと流下する。

【１０７２】

図１１３に示した通り、第２入球口誘導領域の内部、且つ、第２入球口６４００の上流側は、右側流路Ｒ１と、左側流路Ｒ２とに分岐している。また、左側流路Ｒ２には、図１１３に示した通り、スルーゲート６７が設けられている。更に、右側流路Ｒ１と、左側流路Ｒ２との上流側には、第２入球口誘導領域へと入球した遊技球を、右側流路Ｒ１と、左側流路Ｒ２とのどちらかに振り分けるための振分部材６６００が設けられている。詳細については後述するが、遊技球が到達する間隔に応じて、振分部材６６００により一方の流路に偏って振り分けられ易くなるか、振分部材６６００により両方の流路に交互に振り分けられ易くなるかが可変する。より具体的には、遊技球の発射間隔（遊技球が振分部材６６００へと到達する間隔）が長くなった場合（例えば、１．５秒以上の発射間隔、および到達間隔となった場合）には、遊技球が振分部材６６００によって右側流路Ｒ１に対してのみ振り分けられる一方で、遊技球の発射間隔（遊技球が振分部材６６００へと到達する間隔）が短くなった場合（例えば、最短の発射間隔である０．６秒間の場合）には、遊技球が振分手段によって右側流路Ｒ１と、左側流路Ｒ２とに交互に振り分けられる。なお、０．６秒間～１．５秒間の間の発射間隔で遊技球を発射した場合には、振分部材６６００に到達した時点の振分部材６６００の配置に応じて、右側流路Ｒ１に振り分けられるか、左側流路Ｒ２に振り分けられるかが可変する。よって、０．６秒間～１．５秒間の間で発射間隔を正確に調節することができれば、左側流路Ｒ２のみへと遊技球を振り分けさせ続けることも可能となる。

【１０７３】

図１１３に示した通り、第２入球口誘導領域は、基本的に真上から流下してきた遊技球以外、周囲を囲む釘によって阻まれて、その内部へと遊技球を流入させることが困難に構成されているが、左側流路Ｒ２の左側に一部、釘同士の間隔が他の部分よりも広くなっている箇所（開口箇所）が設けられている。この開口箇所は、図１１３に示した通り、上側の釘よりも下側の釘の方が正面視右側に配置されており、開口箇所の上側の釘が庇のように作用するので、第２入球口誘導領域の左方から流下してきた遊技球が開口箇所より直接第２入球口誘導領域へと流入する可能性は低い。しかしながら、開口箇所の左方に植立されている釘に遊技球を衝突させて、正面視左方（開口箇所の方向）へと反射させることができれば、開口箇所を通過させて左側流路Ｒ２へと流入する可能性がある。このため、スルーゲート６７を通過させたいと考える遊技者に対して、第２入球口誘導領域の上方ではなく、第２入球口誘導領域の左方へ向けて遊技球を発射し、開口箇所から直接（振分部材６６００を介さずに）左側流路Ｒ２へと流入させるという選択肢を与えることができる。よって、遊技者の遊技方法の自由度をより高めることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、第２入球口誘導領域の左方へ向けて発射された遊技球が釘と衝突して開口箇所から左側流路Ｒ２へと流入する割合は、およそ１／１０～１／２０である。これに対し、第２入球口誘導領域に向けて発射された遊技球は、基本的に全て（１００％の割合で）、振分部材６６００へと流入する。よって、基本的に、スルーゲート６７を通過させたい場合には、第２入球口誘導領域に向けて連続して遊技球を発射することにより右側流路Ｒ１と左側流路Ｒ２とに交互に振り分けさせた方が高い割合でスルーゲート６７を通過させることが可能となる。しかしながら、技量が高い（遊技球の発射強度を正確に調節することができる）遊技者が遊技を行う場合には、第２入球口誘導領域の左方へ向けて発射した方が左側流路Ｒ２へと高い割合で流入するように遊技球を発射できる可能性もある。これにより、遊技者に対して、自己の技量にあった遊技方法を選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１０７４】

次に、振分部材６６００の構成について、図１１４を参照して詳細に説明する。図１１４（ａ）～（ｄ）は、振分部材６６００の動作内容を示した図である。図１１４（ａ）は、振分部材６６００が初期位置に配置されている状態で、遊技球が振分部材６６００に向けて流下（落下）してきた状態を示している。図１１４（ａ）に示した通り、振分部材６６００は、回転軸６６００ａと、回転軸６６００ａに対して右方向に伸びた略棒型形状の右受け部６６００Ｒと、回転軸６６００ａに対して左上方向に伸びた略棒型形状の左受け部６６００Ｌと、回転軸に対して左下方向に伸びた（下垂した）略棒型形状の下垂部６６００ｂと、下垂部６６００ｂに対して正面視右側に接合された略直方体形状の偏重部６６００ｃとで構成されている。振分部材６６００は、回転軸６６００ａを中心として回転軸６６００ａを回転軸として正面視時計回り、および反時計回り方向に回転動作が可能に構成されており、下垂部６６００ｂが回転軸６６００ａに対して鉛直下方に配置されることにより、正面視略「Ｙの字」型の形状となるように構成されている。なお、偏重部６６００ｃは、振分部材６６００の他の部分（右受け部６６００Ｒ、左受け部６６００Ｌ、下垂部６６００ｂ）よりも高密度の物質で構成されており、振分部材６６００全体の重心が、偏重部６６００ｃの重心にほぼ一致する程度に他の部分との質量に差が設けられている。具体的には、例えば、偏重部６６００ｃが鉄で構成され、その質量が４ｇであるのに対し、他の部分は全てＰＳ材で構成され、その質量の合計が０．５ｇとなるように構成されている。振分部材６６００に対して重力Ｇ以外の力が作用していない状態においては、最終的に重心が最も低い位置（位置エネルギーが最も少ない状態）で安定するので、振分部材６６００がどのような配置に可動したとしても、重力Ｇ以外の作用（外力の作用）が無ければ、最終的に図１１４（ａ）に示した配置に戻って静止することとなる。

【１０７５】

振分部材６６００は、右受け部６６００Ｒ、および左受け部６６００Ｌによって、第２入球口誘導領域の上方から流下してきた遊技球を受け止め可能に構成されている。振分部材６６００の初期位置（静止位置）において、遊技球が第２入球口誘導領域の上方から流

下してくると（図１１４（ａ）参照）、遊技球が主として右受け部６６００Ｒによって受け止められる。遊技球と右受け部６６００Ｒとが衝突すると、右受け部６６００Ｒに対して正面視下向きの力が働く。言い換えれば、振分部材６６００を、回転軸６６００ａを中心として正面視時計回り方向に回動させる向きの力が働く。ここで、遊技球の質量は、振分部材６６００のトータルの質量（約４．５ｇ）よりも重く（約５．５ｇ）構成されているため、遊技球が振分部材６６００に衝突することによって、右受け部６６００Ｒが下方向に押し下げられ、振分部材６６００が正面視時計回り方向に回動される。これにより、右受け部６６００Ｒが正面視左上方向から右下方向へと向かう向きの傾斜を形成する配置まで振分部材６６００が回動する（図１１４（ｂ）参照）。よって、右受け部６６００Ｒに受け止められた遊技球は、右受け部６６００Ｒの形成する傾斜に沿って、正面視右下方向へと流下し、右側流路Ｒ１へと落下する。即ち、右側流路Ｒ１へと遊技球が振り分けられる。

【１０７６】

このように、振分部材６６００が初期位置に配置されている（完全に静止している）状態で最初に振分部材６６００へと到達した遊技球は、右側流路Ｒ１へと振り分けられる構成としている。上述した通り、左側流路Ｒ２にはスルーゲート６７が設けられている一方で、右側流路Ｒ１にはスルーゲート６７が設けられていないので、右側流路Ｒ１の方が普通図柄の抽選が実行される可能性がない分遊技者に不利な流路となる。振分部材６６００の初期位置を不利側の流路に振り分け可能な配置としておくことにより、遊技機の初期状態が有利な状態となってしまうことを抑制することができる。

【１０７７】

遊技球が右側流路Ｒ１へと振り分けられた（右受け部６６００Ｒから落下した）後は、振分部材６６００を正面視時計回り方向に回動させる向きの力（遊技球の重みによる負荷）がなくなるので、振分部材６６００に対して重力Ｇのみが作用する状態となる。ここで、右側流路に対して遊技球を振り分けた直後においては、振分部材６６００の重心が初期配置よりも左上側に移動した状態となる。よって、振分部材６６００に対して働く重力Ｇのうち、回転方向に平行な成分Ｇｃは、振分部材６６００を正面視反時計回りに回動させる向き（正面視右下向き）の力となる。この重力の回転方向の成分Ｇｃにより、振分部材６６００は、正面視反時計回りに回転動作を行う。なお、この回転動作により振分部材６６００が初期配置に到達したとしても、即座に静止するわけではなく、初期配置を一旦通過する。図１１４（ｂ）の配置から初期配置まで回転動作をする間に、運動エネルギーが発生するためである。よって、振分部材６６００は、初期配置を通過しても反時計回り方向の回転動作を行い続け、運動エネルギーが０になる（回転動作の速度が０になる）ことで一時的に静止する（図１１４（ｃ）参照）。なお、遊技者が遊技球を第２入球口誘導領域へと連続して発射していれば（即ち、最短の発射間隔である０．６秒の発射間隔で発射していれば）、初期配置を通過した後に配置される、この一時的な静止位置（図１１４（ｃ）参照）の前後において、次の遊技球が振分部材６６００へと到達する。即ち、左受け部６６００Ｌのうち回転軸６６００ａとは逆側の端部の高さよりも、右受け部６６００Ｒのうち回転軸６６００ａとは逆側の端部の高さの方が高くなる可動範囲（回転範囲）で可動している間に次の遊技球が振分部材６６００へと到達する。

【１０７８】

図１１４（ｄ）に示した通り、振分部材６６００が通過した後で遊技球が振分部材６６００へと到達すると、当該遊技球は主として左受け部６６００Ｌに衝突する。遊技球に衝突された左受け部６６００Ｌは、衝突した遊技球の重さによって正面視下方向へと押し下げられる向きの力が働く。つまり、振分部材６６００を正面視反時計回り方向に回動させる向きの力が働く。上述した通り、遊技球の質量は、振分部材６６００のトータルの質量よりも重いので、振分部材６６００が回動して、左受け部６６００Ｌが正面視右上から左下方向に下る向きの傾斜を形成する。左受け部６６００Ｌによって受け止められた遊技球は、この傾斜に沿って転動し、正面視左下方向の左側流路Ｒ２へと落下する。即ち、遊技球が左側流路Ｒ２へと振り分けられる。

【１０７９】
遊技球が左側流路Ｒ２へと振り分けられた（左受け部６６００Ｌから落下した）後は、振分部材６６００を正面視反時計回り方向に回動させる向きの力（遊技球の重みによる負荷）がなくなるので、振分部材６６００に対して重力Ｇのみが作用する状態となる。よって、右側流路Ｒ１へと遊技球を振り分けた後（図１１４（ｂ），（ｃ）参照）と同様に、振分部材６６００に対して働く重力Ｇのうち、回転方向に平行な成分Ｇｃにより、初期配置の方向へと戻す力が働く結果、振分部材６６００は、正面視時計回り方向に回転動作を行う。
【１０８０】
そして、これ以降も、遊技球が最短（０．６秒間）の発射間隔で連続して発射され続けている間、振分部材６６００は、遊技球を一方の流路（右側流路Ｒ１、左側流路Ｒ２のいずれか）へと振り分ける動作と、遊技球を振り分けた反動で他方の流路に遊技球を振り分け可能な配置まで回動する動作とを繰り返す。これにより、遊技球を最短の発射間隔で連続して発射し続けることにより、遊技球を右側流路Ｒ１と左側流路Ｒ２とに交互に振り分けることができる。上述した通り、左側流路Ｒ２にはスルーゲート６７が設けられているので、遊技球を最短の発射間隔で連続して発射し続けることにより、遊技球２個に１個の割合で、スルーゲート６７を通過させることができる。
【１０８１】
一方で、遊技球を１．５秒以上の発射間隔で発射し続けた場合には、遊技球が右側流路Ｒ１に振り分けた反動で一旦は左側流路Ｒ２へと遊技球を振り分け可能な配置まで回動するものの、再度、初期配置に向かって回動し、以降は初期配置を中心とする振り子動作を行う。この振り子動作は、空気抵抗や回転軸６６００ａに作用する動摩擦等により時間の経過と共に振幅が減少していき、１．５秒経過時には、右側流路Ｒ１に遊技球を振り分け可能な範囲（回転軸６６００ａから鉛直下方に引いた垂線よりも左側に下垂部６６００ｂが配置される範囲）のみで振り子動作を行う（または静止した）状態となる。このため、１．５秒間以上の間隔を空けて遊技球を発射すると、右側流路Ｒ１にばかり遊技球が振り分けられてしまうので、左側流路Ｒ２に設けられているスルーゲート６７に対して遊技球を通過させることが不可能となる。即ち、普通図柄の抽選を実行させることが不可能となってしまうので、特に、第２入球口６４００へと遊技球が入球し易くなる（普通図柄の当たりとなった場合に遊技球が第２入球口６４００へと容易に入球する普通図柄の変動時間および電動役物６４００ａの開放パターンが設定される）連荘モードにおいては、遊技者にとって極めて不利になってしまう。よって、連荘モードにおいては、左側流路Ｒ２に遊技球を振り分けさせたいと考える遊技者に対して、最短の発射間隔で遊技球を発射させることができる。即ち、連荘モードにおいて、途切れなく遊技球を発射させ続けることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【１０８２】
更に、最短の発射間隔（０．６秒間）と、１．５秒間との間で、振分部材６６００の動作に応じて発射間隔を調節することにより、振り子動作を行っている振分部材６６００が左側流路Ｒ２へと遊技球を振り分け可能な配置まで可変したタイミングでのみ、振分部材６６００へと遊技球を到達させることも可能になる。なお、最短の発射間隔で遊技球を発射するためには、操作ハンドル５１を最大の回転量に維持し続けるという比較的簡単な操作内容を行えばよいものの、発射間隔を調節して、最短の発射間隔以外の発射間隔で狙い通りに遊技球を発射させるためには、操作ハンドル５１に対する繊細な操作が必要となる。よって、遊技の技量が高い一部の遊技者を除いては、操作ハンドル５１を最大の回転量に維持し続けることで最短の発射間隔で遊技球を発射させ続けた方が、より多くの遊技球を左側流路Ｒ２へと振り分けさせて、普通図柄の抽選をより多く実行させることが可能となる。
【１０８３】
このように、本第５実施形態における振分部材６６００は、遊技者のハンドル５１に対する操作内容に応じて、遊技球が流下する流路を可変させることができる。即ち、操作ハ

ンドル５１を回転量に維持するという操作を行って最短の発射間隔で遊技球を発射し続けることにより、確実に、遊技球を右側流路Ｒ１と左側流路Ｒ２とに交互に流下させることができる。言い換えれば、遊技球が通過しても普通図柄の抽選が実行されることがない不利な流路（右側流路Ｒ１）と、遊技球が通過することで普通図柄の抽選が実行される有利な流路（左側流路Ｒ２）とに交互に振り分けさせることができる。また、振分部材６６００が遊技球を何れかの流路に振り分けた反動で初期配置（図１１４（ａ）参照）を中心とする振り子動作を行っている間において、左側流路Ｒ２へと遊技球を振り分け可能となる可動範囲を可動している期間を狙って遊技球を到達させるように操作ハンドル５１を操作することにより、発射した遊技球のほとんどを、スルーゲート６７が設けられている左側流路Ｒ２に振り分けさせることも可能となる。つまり、遊技者にとって有利な流路に偏重させて振り分けさせる動作を実現することも可能となる。また、遊技者にとってのメリットはないが、１．５秒間以上の発射間隔となるように操作ハンドル５１を操作することにより、遊技者にとって不利な流路に偏重させて遊技球を振り分けさせることも可能となる。よって、遊技者の技量、および実現させたい動作に応じて、操作ハンドル５１に対する操作内容を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する参加意欲を向上させることができる。

【１０８４】

なお、本第５実施形態では、連荘モード（時短遊技状態Ａ）において、スルーゲート６７を通過した遊技球が直接第２入球口６４００に入球可能となるタイミングで電動役物６４００ａが開放される。即ち、普通図柄の変動時間として、０．１秒間という極めて短い変動時間が設定される。また、普通図柄の当たりとなった場合の電動役物６４００ａの開放期間として、０．２秒間が設定される。スルーゲート６７を通過した遊技球が第２入球口６４００へと到達するまでには約０．２秒間を要するので、ちょうど電動役物６４００ａの開放期間の間に遊技球が第２入球口６４００へと到達し、入球する。よって、連荘モードの間は、最大の発射強度、且つ、最短の発射間隔で遊技球を右打ちし続けるだけで、左側流路Ｒ２に振り分けられた全ての遊技球を第２入球口６４００へと入球させることができる。即ち、およそ２個に１個の割合で遊技球を第２入球口６４００へと入球させることができる。

【１０８５】

一方で、引き戻しモード（時短遊技状態Ｂ）においては、スルーゲート６７を通過した遊技球も、スルーゲート６７を通過した遊技球の次に第２入球口誘導領域へと発射されて右側流路Ｒ１へと振り分けられた遊技球も第２入球口６４００へと入球することが不可能（困難）となる普通図柄の変動時間（０．５秒間）が設定される。この０．５秒間の変動時間が設定されることにより、普通図柄の当たりとなった場合には、スルーゲート６７を通過した遊技球が第２入球口６４００を通過しきってから（即ち、スルーゲート６７から第２入球口６４００までの流路の流下期間である０．２秒間が経過してから）電動役物６４００ａが開放される。また、電動役物６４００ａの開放期間は連荘モードと同様に０．２秒間が設定されるので、１の遊技球がスルーゲート６７を通過してから０．５秒～０．７秒の間に他の遊技球を到達させなくては第２入球口６４００へと入球させることが不可能となる。しかしながら、最短の発射間隔で第２入球口誘導領域へと遊技球を発射し続けたとしても、スルーゲート６７を通過した遊技球の次の遊技球が右側流路Ｒ１に振り分けられて第２入球口６４００へと到達するまでには約０．８秒間を要するため、開放期間の経過後に第２入球口６４００へと入球することとなる。よって、引き戻しモードにおいて最短の発射間隔（０．６秒間隔）で右打ちを行ったとしても、遊技球を第２入球口６４００へと入球させることは不可能（困難）となり、いたずらに持ち玉を減少させるのみの極めて不利な状態となる。従って、引き戻しモードにおいて、遊技者に対して左打ちにより第１入球口６４に遊技球を入球させて遊技を進行させる（特別図柄の抽選を行わせる）遊技方法を行わせることができる。言い換えれば、普通図柄の時短状態が付与されているにも拘わらず、開放され易い第２入球口６４００を狙う遊技方法ではなく、通常モード（通常遊技状態）と同様の遊技方法を行わせることができるという斬新な遊技性を実現できる

。
【１０８６】
なお、上述した通り、本第５実施形態では、通常モードよりも、引き戻しモードの方が第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に大当たり終了後に連荘モードへと移行する可能性が高くなる構成としている。加えて、本第５実施形態では、連荘モードの終了後、最低でも特別図柄の抽選が３０回終了するまでの間は引き戻しモードに設定される構成としている。より具体的には、連荘モードにおいて大当たりＥ５になると、大当たり終了後、特別図柄の抽選が３０回終了するまで引き戻しモードに設定され、大当たりＦ５になると、大当たり終了後、特別図柄の抽選が１００回終了するまで引き戻しモードに設定される。一方、連荘モードにおいて他の大当たり種別（大当たりＡ５～Ｄ５）になると、大当たり終了後、再度、連荘モードが設定される。このため、連荘モード終了後は、特別図柄の抽選で大当たりにならなかった場合、特別図柄の抽選が３０回、又は１００回終了するまで引き戻しモードが維持される。言い換えれば、連荘モード終了後、少なくとも特別図柄の抽選が３０回終了するまでの間は、引き戻しモードが維持される。よって、連荘モードの終了後、少なくとも特別図柄の抽選を３０回行わせるまでは遊技を継続した方が得なのではないかと遊技者に思わせることができる。つまり、連荘モードが終了した後も、少なくとも特別図柄の抽選が３０回終了するまでの間、遊技を継続させることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【１０８７】
ここで、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合、または特定領域へと遊技球が入球した場合に大当たりが付与される仕様の遊技機（所謂１種２種混合機）では、遊技状態として、特定領域へと遊技球が入球し難い通常遊技状態と、特定領域へと遊技球が入球し易い時短遊技状態との２種類の遊技状態のみを設け、時短遊技状態が終了すると、即座に最も不利な通常遊技状態へと移行する仕様が一般的であった。しかしながら、この構成では、不利な通常遊技状態へと移行した時点で、遊技者の遊技に対するモチベーションが大きく低下させてしまう虞があり、時短遊技状態が終了した時点で遊技者が即座に遊技を辞めてしまう可能性があった。
【１０８８】
これに対して本第５実施形態では、連荘モードの終了後、少なくとも特別図柄の抽選が３０回実行されるまでの間は、大当たりとなった場合に連荘モードへと移行し易い特別な状態（引き戻しモード）が設定される構成としている。これにより、連荘モードが終了して、第２入球口６４００へと遊技球が入球し難い不利な遊技状態になったとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制できる。よって、連荘モードが終了した直後に遊技を辞めてしまうことを防止することができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【１０８９】
なお、本第５実施形態では、連荘モードが終了した場合に、必ず引き戻しモードへと移行する構成としていた。即ち、普通図柄の時短状態において第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、大当たり終了後に再度連荘モードに移行する大当たり種別と、大当たり終了後に引き戻しモードへと移行する大当たり種別とのみを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。所定の割合（例えば、５％）で、大当たり終了後に通常モードへと移行する大当たり種別を設ける構成としてもよい。
【１０９０】
本第５実施形態では、最短の発射間隔（０．６秒間隔）で遊技球を発射し続けた場合に、振分部材６６００が遊技球を右側流路Ｒ１に振り分け可能な動作範囲と、左側流路Ｒ２に振り分け可能な動作範囲との切り替わりの周期と、遊技球の発射間隔とが略同一となる構成としていた。即ち、本実施形態の振分部材６６００は、一方の流路に遊技球を振り分けてから、次の遊技球が振分部材６６００に到達するまでの０．６秒間の間に、他方の流路に遊技球を振り分け可能となる動作範囲まで可動する（振分部材６６００の振り子動作の半周期が０．６秒と略同一となる）ように構成していたが、これに限られるものではな

い。最短の発射間隔で遊技球を発射した場合に遊技球を右側流路Ｒ１と左側流路Ｒ２とに交互に振り分けることができるのであれば、１の遊技球を振り分けてから次の遊技球が到達するまでの０．６秒間の間に１又は複数回、一方の流路へと振り分け可能な動作範囲と、他方の流路へと振り分け可能な動作範囲とを振り子動作により往復する構成としてもよい。言い換えれば、振分部材６６００の振り子動作の半周期の奇数倍が、最短の発射間隔である０．６秒間と略同一となるように構成してもよい。このように構成したとしても、最短の発射間隔で発射された遊技球が振分部材６６００に到達する毎に、右側流路Ｒ１と左側流路Ｒ２とに交互に遊技球を振り分けることができる。

【１０９１】

本第５実施形態では、偏重部６６００ｃを設けて振分部材６６００の重心をずらすことにより、振分部材６６００が静止した状態において、遊技球を右側流路Ｒ１へと振り分け可能な配置（図１１４（ａ）参照）となるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、偏重部６６００ｃを設ける代わりに、バネ等の弾性体を用いて、振分部材６６００が遊技球の振分けにより回転動作を行った後で、最終的に図１１４（ａ）に示した初期配置に戻るように構成してもよい。

【１０９２】

次に、図１１５を参照して、本第５実施形態におけるＶ入賞装置６７０の動作について説明する。上述した通り、Ｖ入賞装置６７０は、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、開閉扉６７０ｆ１が開放されて内部へと入球可能な状態となる。図１１５は、小当たりとなったことに基づく開閉扉６７０ｆ１の開放期間と、Ｖ入賞装置６７０の内部における遊技球が流下可能な流路との対応関係を示した図である。

【１０９３】

図１１５の上段に示した通り、小当たりに当選すると、開閉扉６７０ｆ１が開放される。この開放期間は１．５秒間の間継続し、小当たり開始から１．５秒間が経過した時点で開閉扉６７０ｆ１が閉鎖されて小当たりが終了する。また、図１１５の下段に示した通り、小当たりが開始されてから０．５秒間の間は、Ｖ入賞装置６７０の内部に流入した遊技球が通常排出流路６７０ｅ１へと誘導されるように、流路ソレノイド６７０ｋがオフの状態に維持される。これにより、小当たりの開始から０．５秒間の間は、特別排出流路６７０ｅ２へと遊技球が流下困難となるので、遊技球がＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を通過することも困難になる。そして、小当たりの開始から０．５秒間が経過した時点で、０．０７５秒間の間、流路ソレノイド６７０ｋがオンに設定されることにより、特別排出流路６７０ｅ２へと遊技球が誘導される状態となる（通常排出流路６７０ｅ１へと遊技球が流下困難な状態となる）。これにより、０．０７５秒間の間にＶ入賞装置６７０の内部に流入した遊技球は、特別排出流路６７０ｅ２へと誘導されてＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を通過し易くなる。

【１０９４】

流路ソレノイド６７０ｋがオンに設定されてから０．０７５秒間が経過した後は、小当たり終了まで流路ソレノイド６７０ｋがオフに設定される。即ち、Ｖ入賞装置６７０の内部に流入した遊技球が通常排出流路６７０ｅ１に誘導され易い状態に設定される。これらの動作内容により、特別排出流路６７０ｅ２に誘導され易くなる０．０７５秒間の間に遊技球をＶ入賞装置６７０へと入球させて特別排出流路６７０ｅ２に到達させることができれば、遊技球がＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を通過して小当たり終了後に大当たりが付与される。一方、小当たりの開放期間の間にＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過しなかった場合は、大当たりが付与されることはない。

【１０９５】

小当たりの開放期間が１．５秒間ある中で、特別排出流路６７０ｅ２が通過可能となるのは０．０７５秒間のみであるので、１の小当たりにおいてＶ入賞口６７０ａへと入球した遊技球がＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を通過する確率は１／２０（０．０７５／１．５）である。上述した通り、連荘モードにおいては、最短の発射間隔で遊技球を発射し続けなければ遊技球が第２入球口６４００へと入球し難くなるので、小当たりの開放期間の間も

、遊技者は基本的に最短の発射間隔で遊技球を発射し続けることとなる。つまり、特別排出流路６７０ｅ２が通過可能となる期間を狙って遊技球の発射タイミングを調節することが困難になるので、遊技球が特別排出流路６７０ｅ２を流下するか否かは、第２特別図柄の変動時間や遊技球の流下方向等のみに依存する。即ち、遊技者の技量が介在する余地はほとんど無く、小当たり当選時における大当たり期待度は常に一定（１／２０）となる。よって、遊技者の技量とは無関係に連荘モード時の大当たり確率をほぼ一定にすることができるので、パチンコ機１０での遊技に慣れていない遊技者に対しても安心して遊技を行わせることができる。

【１０９６】

なお、本第５実施形態では、大当たり終了後に連荘モードへと移行した場合、その連荘モードは特別図柄の抽選が１００回終了するか、大当たりとなるまでの間継続する。また、本第５実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たりとなる確率は９／１０であり、第２特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は１／２００であるので、第２特別図柄の抽選でも小当たりでも大当たりに当選せずに連荘モードが終了する確率は約０．６％となる。即ち、一旦連荘モードに移行すると、その後は大当たり終了後に引き戻しモードが付与される種別の大当たりに当選するまでは、ほぼ、連荘モードと大当たりとを繰り返す極めて有利な状態を形成する。よって、遊技者に対して連荘モードへと移行させることを１つの目標として遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１０９７】

次に、図１１６、および図１１７を参照して、本第５実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される、引き戻しモードの期待度を示唆する演出について説明する。本第５実施形態では、上述した通り、連荘モードが終了した後、最低でも特別図柄の抽選が３０回実行されるまでの間、引き戻しモードとなる。即ち、大当たりに当選した場合に、大当たり終了後に必ず連荘モードへと移行する有利な状態に設定される。このため、引き戻しモードが設定されている間は、遊技を継続しようと遊技者に対して思わせることができる。即ち、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持させることができる。しかしながら、引き戻しモードとして設定される特別図柄の抽選回数を多くしすぎると、連荘モードへと再突入する割合（連荘モードを引き戻す割合）が多くなり過ぎてしまい、遊技者にとって過剰に有利となってしまう虞がある。そこで、本第５実施形態では、引き戻しモードが設定される抽選回数にバリエーションを設けた上で（即ち、３０回、又は１００回のどちらかが設定される構成とした上で）、いずれの抽選回数が選択されたのかを明示しない（秘匿する）構成としている。そして、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像の種別に応じて、選択された抽選回数（引き戻しモードの期間）の多寡を示唆する構成としている。このように構成することで、引き戻しモードが終了したのか継続しているのかを曖昧にすることができるので、引き戻しモードへと移行した場合における最低の抽選回数である３０回を超えても遊技を継続しようと思わせることができる。よって、連荘モードが終了した後で、より長く遊技を行わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率をより向上させることができる。また、背面画像の種別から引き戻しモードが終了したか否かを予測する遊技性を実現することができるので、連荘モード終了後における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１０９８】

本第５実施形態では、引き戻しモードが継続している期待度を示唆する背面画像として３種類の背面画像が設けられている。即ち、引き戻しモードが継続している期待度が高い背面画像（図１１６（ａ）参照）、期待度が中程度の背面画像（図１１６（ｂ）参照）、および期待度が低い背面画像（図１１７参照）の３種類が設けられている。引き戻しモードが設定されてから特別図柄の抽選回数が３０回を超えると、特別図柄の抽選が１０回行われる毎に、背面画像を抽選し直す処理が実行される。背面画像の更新状況に応じて、引き戻しモードが継続しているか否かを遊技者に対して予測させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１０９９】
図１１６（ａ）は、引き戻しモードが継続している期待度が最も高い背面画像（高期待度用の背面画像）が表示されている状態を示した図である。図１１６（ａ）に示した通り、期待度が最も高い背面画像が設定されると、キャラクタ８１１が森を進行する表示態様となる。また、第３図柄表示装置８１の表示画面の上部中央には、「ＣＨＡＮＣＥ！！」という文字が表示された表示領域ＨＲ６が形成される。これらの表示内容により、引き戻しモードが継続している可能性が高いことを遊技者に対して示唆することができる。
【１１００】
図１１６（ｂ）は、引き戻しモードが継続している期待度が中程度の背面画像が表示されている状態を示した図である。図１１６（ｂ）に示した通り、期待度が中程度の背面画像が設定されると、キャラクタ８１１が川を下る表示態様となる。また、表示領域ＨＲ６の内部に表示される文字が「ＣＨＡＮＣＥ！？」となる。これらの表示内容により、高期待度用の背面画像（中期待度用の背面画像）が表示されている場合よりも引き戻しモードの期待度が低い（通常モードに移行してしまった可能性が高い）ことを遊技者に示唆することができる。
【１１０１】
図１１７は、引き戻しモードが継続している期待度が最も低い背面画像（低期待度用の背面画像）が表示されている状態を示した図である。図１１７に示した通り、期待度が最も低い背面画像が設定されると、キャラクタ８１１が荒野を進行する表示態様となる。また、表示領域ＨＲ６の内部に表示される文字が「ＣＨＡＮＣＥ・・・？」となる。これらの表示内容により、引き戻しモードの期待度が極めて低い（通常モードに移行済みである可能性が高い）ということを遊技者に示唆することができる。
【１１０２】
このように、本第５実施形態では、引き戻しモードが継続しているか否かを、背面画像の表示態様により示唆可能に構成している。これにより、背面画像の種別から引き戻しモードが継続しているか否かを予測させる遊技性を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、引き戻しモードは連荘モード中に当選した大当たりが終了した後、最大で１００回の特別図柄の抽選が実行されるまで継続する。逆に言えば、特別図柄の抽選が１００回終了すると、必ず通常モードへと移行する。このため、特別図柄の抽選が１００回終了した後は、通常モード用の背面画像（図示せず）に設定される。
【１１０３】
＜第５実施形態における電気的構成＞
次に、図１１８（ａ）を参照して、本第５実施形態における主制御装置１１０内にも受けられているＲＯＭ２０２の構成について説明する。図１１８（ａ）は、ＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図１１８（ａ）に示した通り、本第５実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成は、第１実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図１３（ａ）参照）に対して、小当たり種別選択テーブル２０２ｄａと、時短回数選択テーブル２０２ｄｂと、普図変動パターン選択テーブル２０２ｄｃとが追加されている点で相違している。加えて、本第５実施形態におけるＲＯＭ２０２では、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ、および変動パターンテーブル２０２ｄの内容が一部変更となっている。
【１１０４】
まず、図１１８（ｂ）を参照して、本第５実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａについて説明する。図１１８（ｂ）は、本第５実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容を示した図である。図１１８（ｂ）に示した通り、本第５実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａには、大当たりと判定される判定値として、「０，１」の２つの乱数値（カウンタ値）が規定されている（図１１８（ｂ）の２０２ａ１参照）。なお、第１実施形態と同様に、大当たりとなる判定値は、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで共通である。また、第１特別図柄の抽選で外れと判定され

る判定値の範囲として「２～３９９」が規定され（図１１８（ｂ）の２０２ａ２参照）、第１特別図柄の小当たりと判定される判定値は規定されていない（図１１８（ｂ）の２０２ａ３参照）。また、第２特別図柄の外れと判定される判定値の範囲として「２～４０」が規定され（図１１８（ｂ）の２０２ａ２参照）、第２特別図柄の小当たりと判定される判定値の範囲として「４１～３９９」が規定されている（図１１８（ｂ）の２０２ａ３参照）。

【１１０５】

このように、本第５実施形態では、第２特別図柄の抽選でのみ、小当たりに当選し得る構成としている。これにより、第２特別図柄の抽選が実行されやすい連荘モードにおいてＶ入賞スイッチ６７０ｅ３をより通過し易い状態を形成できるので、連荘モードにおいて、短い期間で再度大当たりが発生し易くなる。これにより、連荘モードにおける有利度合いをより高めることができるので、連荘モードへと移行した場合に、遊技者に対して大きな喜びを与えることができる。

【１１０６】

次に、図１１９（ａ）を参照して、本第５実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂについて説明する。図１１９（ａ）は、本第５実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容を示した図である。図１１９（ａ）に示した通り、本第５実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の大当たり種別として、大当たりＡ５，Ｂ５の２種類が設けられており、第２特別図柄の大当たり種別として、大当たりＣ５の１種類が設けられている。

【１１０７】

図１１９（ａ）に示した通り、第１特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲には、「大当たりＡ５」が対応付けられて規定されている（図１１９（ｂ）の２０２ｂ１参照）。この「大当たりＡ５」は、ラウンド数が５ラウンドであり、当選時の遊技状態にかかわらず、大当たり後の遊技状態が普通図柄の時短状態Ａ（連荘モード）に設定される大当り種別（５ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ５」となるカウンタ値は５０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ５」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【１１０８】

図１１９（ａ）に示した通り、第１特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲には、「大当たりＢ５」が対応付けられて規定されている（図１１９（ｂ）の２０２ｂ２参照）。この「大当たりＢ５」は、ラウンド数が５ラウンドであり、当選時の遊技状態に応じて大当たり後の遊技状態が可変する大当たり種別（５ラウンド特殊大当たり）である。より具体的には、普通図柄の通常状態（通常モード）において「大当たりＢ５」になった場合には、大当たり後の遊技状態として普通図柄の通常状態（通常モード）が設定されるのに対して、普通図柄の時短状態（引き戻しモード、又は連荘モード）において「大当たりＢ５」になった場合は、大当たり後の遊技状態として普通図柄の時短状態Ａ（連荘モード）が設定される。なお、大当たり種別、および大当たり当選時の遊技状態と、設定される遊技状態との対応関係は、後述する時短回数選択テーブル２０２ｄｂ（図１１９（ｃ）参照）に規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＢ５」となるカウンタ値は５０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ５」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【１１０９】

また、図１１９（ａ）に示した通り、第２特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２が取り得る全ての値に、「大当たりＣ５」が対応付けて規定されている（図１１９（ａ）の２０２ｂ３参照）。この「大当たりＣ５」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、当選時の遊技状態に応じて大当たり後の遊技状態が可変する大当たり種別（１０ラウンド特殊大当たり）である。より具体的には、普通図柄の通常状態（通常モード）において「

大当たりＣ５」になった場合には、大当たり後の遊技状態として普通図柄の通常状態（通常モード）が設定されるのに対して、普通図柄の時短状態（引き戻しモード、又は連荘モード）において「大当たりＣ５」になった場合は、大当たり後の遊技状態として普通図柄の時短状態Ａ（連荘モード）が設定される。

【１１１０】

このように、第１特別図柄の大当たりの半分を特殊大当たり（通常モードで当選すると大当たり後に通常モードが設定され、通常モード以外で当選すると大当たり後に連荘モードが設定される大当たり）にすることで、主として第１特別図柄の抽選を実行する必要がある（第２特別図柄の抽選が実行され難い）複数の遊技状態（通常モード、引き戻しモード）において、有利度合いに差を設けることができる。即ち、通常モードにおいて第１特別図柄の大当たりになると、５０％の割合で大当たり後に連荘モードが設定されるのに対し、引き戻しモードにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりになると、１００％の割合で大当たり後に連荘モードが設定されるように構成することができる。これにより、通常モードと、引き戻しモードとで、大当たりに当選するまでの間の有利度合いは共通（第２入球口６４００へと入球し難い不利な状態）としつつ、大当たりに当選した際の有利度合いを、通常モードよりも引き戻しモードの方が高くなるように構成できる。よって、少なくとも引き戻しモードの間は、遊技を継続した方が得であると遊技者に思わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１１１１】

なお、上述した通り、本第５実施形態では、連荘モードが終了する（大当たり終了後に連荘モード以外のモードが設定される大当たりに当選した）場合には、必ず引き戻しモードに移行する構成としている。これにより、連荘モードが終了した後も、少なくとも引き戻しモードが終了するまでの間は遊技を継続しようと思わせることができる。言い換えれば、連荘モードにおいて大当たりと連荘モードとの繰り返しにより多量の賞球を獲得した遊技者が、連荘モードにおける最後の大当たりが終了した時点で遊技に満足して即座に遊技を辞めてしまうことを抑制することができる。即ち、第２入球口６４００へと遊技球が入球し難く、連荘モードに比較して不利な状態（引き戻しモード）において、遊技を継続させることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１１１２】

また、引き戻しモードと同様に、連荘モードにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、１００％の割合で大当たり後に連荘モードが設定されるように構成することができる。これにより、例えば、第１特別図柄の保留球が残存した状態で連荘モードに移行し、第１特別図柄の保留球に基づく特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、必ず連荘モードを継続させることができる。即ち、連荘モードに移行した後、第１特別図柄の抽選で当たりとなって即座に通常モードや引き戻しモードに移行してしまうという不条理な状況が発生してしまう（小当たりに１度も当選しないまま連荘モードが終了してしまう）ことを抑制できるので、連荘モード中における遊技者の遊技に対するモチベーションを高めることができる。なお、連荘モードにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合にも、特殊大当たりとなって、必ず大当たり後に連荘モードが再度設定されるので、連荘モードにおいて、小当たりに１度も当選せずにモードが終了してしまう可能性をより確実に排除することができる。よって、連荘モードにおける遊技者の遊技に対するモチベーションをより向上させることができる。

【１１１３】

更に、第２特別図柄の大当たりを全て時短大当たりとするのではなく、全て特殊大当たりとすることにより、通常モードにおいて第２特別図柄の抽選を実行しようと試みることを防止することができる。即ち、通常モードにおいて右打ちを行い、第２入球口６４００へと遊技球を入球させて遊技を行う変則的な遊技方法を行うと、大当たりになっても当該大当たりの終了後に必ず最も不利な通常モードが設定される構成とすることができるので、変則的な遊技方法に対する抑止効果を高めることができる。

【１１１４】

次に、図１１９（ｂ）を参照して、小当たり種別選択テーブル２０２ｄａについて説明する。図１１９（ｂ）は、小当たり種別選択テーブル２０２ｄａの規定内容を示した図である。この小当たり種別選択テーブル２０２ｄａは、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、小当たり種別を決定するための判定値が規定されているデータテーブルであり、小当たり種別カウンタＣ５の判定値が、各小当たり種別に対応付けて規定されている。

【１１１５】

具体的には、図１１９（ｂ）に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～４９」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりＡ」が対応付けて規定されている（図１１９（ｂ）の２０２ｄａ１参照）。この「小当たりＡ」は、Ｖ入賞装置６７０のＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過した場合に、「大当たりＣ５」が付与される小当たり種別である。大当たりＣ５は、上述した通り、ラウンド数が１０ラウンドであり、通常モード中に当選すると大当たりの終了後に再度、通常モードが設定される一方で、通常モード以外（引き戻しモード、または連荘モード）において当選すると、大当たりの終了後に連荘モードが設定される大当たり種別である。小当たり種別カウンタＣ５の値が取り得る１００個のカウンタ値のうち、「小当たりＡ」となるカウンタ値は５０個なので、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＡ」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【１１１６】

また、図１１９（ｂ）に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「５０～７９」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりＢ」が対応付けて規定されている（図１１９（ｂ）の２０２ｄａ２参照）。この「小当たりＢ」は、Ｖ入賞装置６７０のＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過した場合に、「大当たりＤ５」が付与される小当たり種別である。ここで、「大当たりＤ５」は、ラウンド数が１５ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後に連荘モードに移行する大当たり種別である。小当たり種別カウンタＣ５の値が取り得る１００個のカウンタ値のうち、「小当たりＢ」となるカウンタ値は３０個なので、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＢ」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。

【１１１７】

また、図１１９（ｂ）に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「８０～９４」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりＣ」が対応付けて規定されている（図１１９（ｂ）の２０２ｄａ３参照）。この「小当たりＣ」は、Ｖ入賞装置６７０のＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過した場合に、「大当たりＥ５」が付与される小当たり種別である。ここで、「大当たりＥ５」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず、大当たりが終了してから特別図柄の抽選が３０回終了するまでの間、引き戻しモードが設定される大当たり種別である。小当たり種別カウンタＣ５の値が取り得る１００個のカウンタ値のうち、「小当たりＣ」となるカウンタ値は１５個なので、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＣ」が決定される割合は１５％（１５／１００）である。

【１１１８】

また、図１１９（ｂ）に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「９５～９９」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりＤ」が対応付けて規定されている（図１１９（ｂ）の２０２ｄａ４参照）。この「小当たりＤ」は、Ｖ入賞装置６７０のＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過した場合に、「大当たりＦ５」が付与される小当たり種別である。ここで、「大当たりＦ５」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず、大当たりが終了してから特別図柄の抽選が１００回終了するまでの間、引き戻しモードが設定される大当たり種別である。小当たり種別カウンタＣ５の値が取り得る１００個のカウンタ値のうち、「小当たりＤ」となるカウンタ値は５個なので、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＤ」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【１１１９】

このように、本第５実施形態では、４つの小当たり種別が設けられており、小当たり種別に応じて、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を通過した場合に実行（開始）される大当たりの種別が異なって構成されている。連荘モード（および普通図柄の時短状態が設定される引き戻しモード）においては、小当たりＡ、または小当たりＢに当選し、小当たり遊技の実行中にＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過することにより、大当たりＣ、または大当たりＤが開始されて、大当たり終了後の遊技状態（モード）として、再度、連荘モードが設定される。よって、小当たりＡ、および小当たりＢは、遊技者にとって比較的有利な小当たり種別であると言える。なお、小当たりＢの方が、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を通過した場合に実行される大当たりのラウンド数が多いため、小当たりＡよりも小当たりＢの方が、より有利度合いが高い小当たり種別であると言える。小当たりＡ、または小当たりＢに当選する割合は合計８０％（５０％＋３０％）であり、上述した通り、連荘モードにおいて１度も大当たりとならずに連荘モードが終了してしまう（１００回の時短期間が経過してしまう）可能性は０．６％程度であるので、一旦連荘モードになると、約８０％の割合で連荘モードが繰り返される（連荘モードをループする）。

【１１２０】

また、連荘モード（および普通図柄の時短状態が設定される引き戻しモード）において、小当たりＣ、または小当たりＤに当選し、小当たり遊技の実行中にＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過することにより、大当たりＥ、または大当たりＦが開始されて、大当たり終了後の遊技状態（モード）として、引き戻しモードが設定される。引き戻しモードは連荘モードよりも有利度合いが低い遊技状態（モード）であるため、小当たりＣ、および小当たりＤは、遊技者にとって比較的不利な小当たり種別であると言える。なお小当たりＣと、小当たりＤとは、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過した場合に実行される大当たりの性能（ラウンド数）自体は同一であるが、大当たり後に設定される引き戻しモードの期間（回数）が、小当たりＣに基づく引き戻しモードの方が短くなるように構成されている。このため、小当たりＣよりも小当たりＤの方が、有利度合いが高い小当たり種別であると言える。小当たりＣ、または小当たりＤのどちらかに当選する割合は２０％（１５％＋５％）であるので、連荘モードにおいて大当たりになると、約２０％の割合で引き戻しモードへと移行してしまう。なお、連荘モードにおいて特別図柄の抽選で大当たりとなった場合（Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を通過することなく大当たりに当選した場合）は、必ず大当たり後に連荘モードへと移行する。

【１１２１】

一方、通常モードにおいては、小当たりＢ以外の小当たり（小当たりＡ，Ｃ，Ｄ）に当選してＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過した場合、大当たり終了後のモードとして通常モードが設定されてしまう。即ち、通常モードにおいてＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を通過すると、７０％の割合で大当たり後に通常モードが設定されてしまうため、通常モードにおいて第２特別図柄の抽選を行わせようとする変則的な遊技方法を行うと、遊技者にとって極めて不利となってしまう。上述した通り、第１特別図柄の抽選で大当たりになれば、５０％の割合で大当たり後に連荘モードに移行するのに対し、第２特別図柄の抽選で大当たりになってしまうと、１００％の割合で大当たり後に再度、通常モードに移行してしまう。加えて、通常モードにおいて第２特別図柄の抽選で小当たりとなり、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過したとしても、７０％の割合で大当たり後に再度、通常モードに移行してしまう。よって、変則的な遊技方法を行うことにより第２特別図柄の抽選ばかりを行わせるような遊技方法を実施すると、本実施形態のパチンコ機１０において最も有利な状態である連荘モードへの移行率が低くなってしまい、遊技者にとって不利になってしまう。よって、遊技者に対して、通常モードにおいて遊技球が入球し難い第２入球口６４００へと無理矢理入球させて第２特別図柄の抽選ばかりを実行させるような変則的な遊技方法を行うメリットを無くすことができるので、通常モードにおいて、第１入球口６４へと遊技球を入球させるために左打ちによる遊技を行わせることができる。よって、変則的な遊技方法の実施により、ホールに対して不測の不利益を与えてしまったり、逆に、遊技者に対して過剰に損をさせてしまったりすることをより確実に防止することがで

きる。
【１１２２】
次に、図１１９（ｃ）を参照して、時短回数選択テーブル２０２ｄｂの詳細について説明する。図１１９（ｃ）は、本第５実施形態における時短回数選択テーブル２０２ｄｂの規定内容を示した図である。この時短回数選択テーブル２０２ｄｂは、大当たり終了時に参照され、大当たり終了後の時短回数（通常モードに移行するまでの特別図柄の抽選回数）を大当たり種別、および大当たり当選時の遊技状態に応じて設定するためのデータが規定されたデータテーブルである。この時短回数選択テーブル２０２ｄｂには、大当たり終了後の時短回数だけでなく、時短状態の種別（時短状態Ａであるか、時短状態Ｂであるか）を示すデータも合わせて規定されている。
【１１２３】
図１１９（ｃ）に示した通り、大当たり種別として、大当たりＡ５，Ｄ５に対しては、当選時の遊技状態にかかわらず、時短回数として１００回が対応付けて規定され、時短状態の種別として、時短状態Ａが対応付けて規定されている（図１１９（ｃ）の２０２ｄｂ１参照）。このため、第１特別図柄の抽選で大当たりＡ５に当選するか（図１１９（ａ）の２０２ｂ１参照）、または小当たりＢの開放期間においてＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過して大当たりＤ５に当選した場合（図１１９（ｂ）の２０２ｄａ２参照）、当選時の遊技状態とは無関係に、大当たり終了後、特別図柄の抽選が１００回終了するまでの間、普通図柄の時短状態Ａ（連荘モード）が設定される。上述した通り、連荘モードは遊技者にとって最も有利となる遊技状態であるので、主として第１特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行する必要がある通常モード、および引き戻しモードにおいて、大当たりＡ５は遊技者にとって好ましい（喜ばしい）大当たり種別の１種である。また、主として第２特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行する必要がある連荘モードにおいて、大当たりＤ５は遊技者にとって好ましい大当たり種別の１種である。
【１１２４】
また、図１１９（ｃ）に示した通り、大当たり種別として、大当たりＢ５，Ｃ５に対しては、普通図柄の通常状態（通常モード）において時短回数として０回が対応付けて規定され、普通図柄の時短状態（引き戻しモード、連荘モード）に対して１００回の時短状態Ａが対応付けて規定されている（図１１９（ｃ）の２０２ｄｂ２参照）。よって、普通図柄の通常状態に設定される通常モードにおいては、第１特別図柄の抽選で大当たりＢ５になると、大当たり後に再度通常モードが設定されてしまうので、大当たりＢ５は、遊技者にとって好ましくない大当たり種別の１種である。一方、引き戻しモードにおいては、大当たりＢ５になっても大当たり終了後に有利な連荘モードに移行するため、遊技者にとって好ましい大当たり種別の１種となる。また、主として第２特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行する必要がある連荘モードにおいて、大当たり後に有利な連荘モードに移行する大当たりＣ５は遊技者にとって好ましい大当たり種別の１種である。
【１１２５】
また、図１１９（ｃ）に示した通り、大当たり種別として、大当たりＥ５に対しては、普通図柄の通常状態において時短回数として０回が対応付けて規定され、普通図柄の時短状態（引き戻しモード、連荘モード）に対して３０回の時短状態Ｂが対応付けて規定されている（図１１９（ｃ）の２０２ｄｂ３参照）。なお、主として第１特別図柄の抽選により遊技を進行する必要がある通常モードや、引き戻しモードにおいては、基本的に大当たりＥ５に当選することはないが、仮に通常モードにおいて変則的に、または不正に第２特別図柄の抽選を行わせて小当たりＣになり、大当たりＥ５に当選したとしても、大当たり後に最も不利な通常モードに移行してしまうため、大当たりＥ５は通常モードにおいて最も不利な大当たり種別の１種である。また、引き戻しモードにおいて第２特別図柄の抽選を実行させて大当たりＥ５に当選した場合、大当たり後に引き戻しモードに移行してしまう。即ち、第１特別図柄の抽選で大当たりになれば１００％連荘モードへと移行するにもかかわらず、無駄に引き戻しモードをループしてしまうことになるので、引き戻しモードにおいても、大当たりＥ５は比較的好ましくない（不利な）大当たり種別の１種となる。

また、連荘モードにおいて小当たりＣになり、大当たりＥ５になると、連荘モードに比較して遊技者に不利な引き戻しモードに移行してしまうため、連荘モード中における大当たりＥ５は、遊技者にとって好ましくない（不利な）大当たり種別の１種となる。

【１１２６】

また、図１１９（ｃ）に示した通り、大当たり種別として、大当たりＦ５に対しては、普通図柄の通常状態において時短回数として０回が対応付けて規定され、普通図柄の時短状態（引き戻しモード、連荘モード）に対して１００回の時短状態Ｂが対応付けて規定されている（図１１９（ｃ）の２０２ｄｂ４参照）。即ち、大当たりＦ５になると、大当たりＥ５（図１１９（ｃ）の２０２ｄｂ３参照）と同様のモード移行を行うが、連荘モードにおいて当選した場合に移行する引き戻しモードの長さ（特別図柄の抽選回数）が、大当たりＥ５に当選した場合に比較して長くなる（抽選回数が多くなる）。よって、大当たりＦ５は、通常モードや引き戻しモードにおいては、大当たりＥ５と同様に好ましくない（不利な）大当たり種別の１種となる。また、連荘モードにおいては、好ましくない大当たり種別の１種であるが、大当たり後の引き戻しモードが長く継続するという点で、大当たりＥ５よりは有利度合いが高い大当たり種別であると言える。

【１１２７】

このように、本第５実施形態では、時短回数選択テーブル２０２ｄｂ（図１１９（ｃ）参照）に規定されている時短回数を設定することにより、大当たりを契機として、通常モード（普通図柄の通常状態）、連荘モード（普通図柄の時短状態Ａ）、および引き戻しモード（普通図柄の時短状態Ｂ）の３つのモード間を行き来することが可能に構成されている。これにより、大当たり後のモード（遊技状態）に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１１２８】

次に、図１２０を参照して、本第５実施形態における変動パターン選択テーブル２０２ｄの詳細について説明する。この変動パターン選択テーブル２０２ｄは、第１実施形態における変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図１５参照）と同様に、特別図柄の抽選結果に応じて特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するために参照されるデータテーブルである。

【１１２９】

図１２０（ａ）は、本第５実施形態における変動パターン選択テーブル２０２ｄの構成を示したブロック図である。図１２０（ａ）に示した通り、本第５実施形態における変動パターン選択テーブル２０２ｄは、第１実施形態における変動パターン選択テーブル２０２ｄの構成（図１５（ａ）参照）に対して、特図１外れ（通常）用テーブル２０２ｄ２と、特図１外れ（確変）用テーブル２０２ｄ３とに代えて、単一の特図１外れ用テーブル２０２ｄ１１が設けられている点、特図２当たり（４変動以下）用テーブル２０２ｄ４と、特図２当たり（５変動以上）用テーブル２０２ｄ５とに代えて、単一の特図２当たり用テーブル２０２ｄ１２が設けられている点、特図２外れ（４変動以下）用テーブル２０２ｄ６と、特図２外れ（５変動以上）用テーブル２０２ｄ７とに代えて、特図２外れ（通常・引き戻し）用テーブル２０２ｄ１３と、特図２外れ（連荘）用テーブル２０２ｄ１４とが設けられている点で相違している。なお、特図１外れ用テーブル２０２ｄ１１の規定内容は、第１実施形態における特図１外れ（通常）用テーブル２０２ｄ２（図１５（ｃ）参照）と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【１１３０】

特図２当たり用テーブル２０２ｄ１２は、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、変動パターン（変動時間）を決定するために参照されるデータテーブルである。図１２０（ｂ）に示した通り、特図２当たり用テーブル２０２ｄ１２には、第２特別図柄の抽選が実行された時点のモード（遊技状態）毎に、選択される変動パターン（変動時間）が規定されている。図１２０（ｂ）に示した通り、通常モード、および引き戻しモードにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりになると、変動種別カウンタＣＳ１の値によらず、変動パターンとして、変動時間が１８０秒間の当たり超ロング変動が決定される。これに対

して、連荘モードにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりになると、変動種別カウンタＣＳ１の値によらず、変動パターンとして、変動時間が１０秒間の当たりミドル変動が決定される。このように、第１特別図柄の抽選により遊技を進行させる必要がある通常モードや引き戻しモードにおいて、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、極めて長い変動時間を設定する構成とすることで、通常モードや引き戻しモードにおいて変則的に、又は不正に第２特別図柄の抽選を行った場合の遊技効率を低下させることができる。よって、変則的に、又は不正に第２特別図柄の抽選が実行されてしまうことを抑制できる。

【１１３１】

また、特図２外れ（通常・引き戻し）用テーブル２０２ｄ１３は、通常モード、および引き戻しモードにおいて第２特別図柄の抽選で外れ（小当たり含む）となった場合に、変動パターン（変動時間）を決定するために参照されるデータテーブルである。図１２０（ｃ）に示した通り、特図２外れ（通常・引き戻し）用テーブル２０２ｄ１３には、変動種別カウンタＣＳ１の値によらず、変動パターンとして、変動時間が１８０秒間の外れ超ロング変動のみが規定されている。このように、第１特別図柄の抽選により遊技を進行させる必要がある通常モードや引き戻しモードにおいて、第２特別図柄の抽選で外れ（または小当たり）になった場合に、極めて長い変動時間を設定する構成とすることで、通常モードや引き戻しモードにおいて変則的に、又は不正に第２特別図柄の抽選を行った場合の遊技効率をより低下させることができる。よって、変則的に、又は不正に第２特別図柄の抽選が実行されてしまうことを抑制できる。

【１１３２】

また、特図２外れ（連荘）用テーブル２０２ｄ１４は、連荘モードにおいて第２特別図柄の抽選で外れ（または小当たり）となった場合に、変動パターン（変動時間）を決定するために参照されるデータテーブルである。図１２０（ｄ）に示した通り、特図２外れ（連荘）用テーブル２０２ｄ１４には、抽選結果毎に、決定され得る変動パターンが規定されている。より具体的には、図１２０（ｄ）に示した通り、第２特別図柄の外れに対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての値に対して、変動時間が１０秒間の外れミドル変動が対応付けて規定されている。よって、連荘モードにおいて、第２特別図柄の抽選で外れになった場合は、必ず１０秒間の変動時間が設定される。一方、図１２０（ｄ）に示した通り、第２特別図柄の小当たりに対しては、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１７４」の範囲に対して変動時間が５秒間の小当たりショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１７５～１９８」の範囲に対して変動時間が１０秒間の小当たりミドル変動が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、連荘モードにおいては、第２特別図柄の抽選が実行された場合に５秒間、又は１０秒間という比較的短い変動時間のみが設定されるので、連荘モードにおける遊技効率を高めることができる。よって、連荘モードの優位性をより高めることができるので、連荘モードへと移行した場合における遊技者の喜びをより大きくすることができる。従って、連荘モードにおける遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１１３３】

また、連荘モードにおいて当選する確率が高い小当たりとなった場合に短い変動時間（５秒間）が設定される割合を高くし、小当たりとなった場合における比較的低い割合（約１／４）で、当たりや外れの場合と同様の比較的長い（１０秒間の）変動時間が設定される構成としている。これにより、比較的長い変動時間が選択される毎に、第２特別図柄の抽選で直接大当たりとなった可能性があると遊技者に思わせることができる。従って、連荘モードにおいて、変動時間に着目して遊技を行わせることができるので、遊技者の連荘モードにおける興趣を向上させることができる。

【１１３４】

次に、図１２１（ａ）を参照して、普図変動パターン選択テーブル２０２ｄｃの詳細について説明する。この普図変動パターン選択テーブル２０２ｄｃは、普通図柄の抽選が実行された場合に、普通図柄の変動時間を設定するために参照されるデータテーブルであり、図１２１（ａ）に示した通り、普通図柄の抽選が実行された時点の遊技状態（モード）

と、普通図柄の変動パターン（変動時間）とが対応付けて規定されている。
【１１３５】
図１２１（ａ）に示した通り、普通図柄の通常状態（通常モード）に対しては、変動パターンとして、変動時間が３０秒間のロング変動が対応付けて規定されている（図１２１（ａ）の２０２ｄｃ１参照）。これに対し、普通図柄の時短状態Ａ（連荘モード）に対しては、変動時間が０．１秒間のショート変動Ａが対応付けて規定されており（図１２１（ａ）の２０２ｄｃ２参照）、普通図柄の時短状態Ｂ（引き戻しモード）に対しては、変動時間が０．５秒間のショート変動Ｂが対応付けて規定されている（図１２１（ａ）の２０２ｄｃ３参照）。
【１１３６】
このため、通常モードにおいて普通図柄の抽選が実行されると、時短状態（連荘モード、引き戻しモード）に比較して極めて長い普通図柄の変動時間が設定されるので、通常モードにおいて右打ちによりスルーゲート６７、および第２入球口６４００を狙って遊技を行った場合の遊技効率を、極めて悪化させることができる。これにより、通常モードにおいて右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。また、連荘モード（時短状態Ａ）における普通図柄の変動時間を０．１秒間に設定することで、普通図柄の当たりになった場合は、スルーゲート６７を通過した遊技球が直接第２入球口６４００に入球し易くなるように構成できる。よって、連荘モードの間は、最大の発射強度、且つ、最短の発射間隔（０．６秒間隔）で遊技球を右打ちし続けるだけで、左側流路Ｒ２（図１１３参照）に振り分けられた遊技球を高確率（普通図柄の当たりとなる確率である１／１．２で）第２入球口６４００へと入球させることができる。
【１１３７】
一方で、引き戻しモード（時短状態Ｂ）における普通図柄の変動時間を０．５秒間に設定することで、普通図柄の抽選で当たりになったとしても、当該抽選の契機となった遊技球（スルーゲート６７を通過した遊技球）も、スルーゲート６７を通過した遊技球の次に第２入球口誘導領域へと発射されて右側流路Ｒ１（図１１３参照）へと振り分けられた遊技球も第２入球口６４００へと入球することが不可能（困難）となるように構成できる。即ち、０．５秒間の変動時間が設定されることにより、普通図柄の当たりとなった場合には、スルーゲート６７を通過した遊技球が第２入球口６４００を通過しきってから（即ち、スルーゲート６７から第２入球口６４００までの流路の流下期間である０．２秒間が経過してから）電動役物６４００が開放される。また、電動役物６４００ａの開放期間は０．２秒間なので、１の遊技球がスルーゲート６７を通過してから０．５秒～０．７秒の間に他の遊技球を到達させなくては第２入球口６４００へと入球させることが不可能となる。しかしながら、最短の発射間隔で第２入球口誘導領域へと遊技球を発射し続けたとしても、スルーゲート６７を通過した遊技球の次の遊技球が右側流路Ｒ１に振り分けられて第２入球口６４００へと到達するまでには約０．８秒間を要するため、開放期間の経過後に第２入球口６４００へと入球することとなる。よって、引き戻しモードにおいて最短の発射間隔（０．６秒間隔）で右打ちを行ったとしても、遊技球を第２入球口６４００へと入球させることは不可能（困難）となり、いたずらに持ち球を減少させるのみの極めて不利な状態となる。従って、引き戻しモードにおいて、遊技者に対して左打ちにより第１入球口６４に遊技球を入球させて遊技を進行させる（特別図柄の抽選を行わせる）遊技方法を行わせることができる。言い換えれば、普通図柄の時短状態が付与されているにも拘わらず、開放され易い第２入球口６４００を狙う遊技方法ではなく、通常モード（通常遊技状態）と同様の遊技方法（左打ちにより第１入球口６４を狙って遊技を行う遊技方法）を行わせることができるという斬新な遊技性を実現できる。
【１１３８】
次に、図１２１（ｂ）を参照して、本第５実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の構成について説明する。図１２１（ｂ）は、本第５実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図１２１（ｂ）に示した通り、本第５実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成は、第１実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成

（図１８参照）に対して、時短中カウンタ２０３ｄａと、大当たり種別格納エリア２０３ｄｂと、モード種別格納エリア２０３ｄｃと、Ｖ通過フラグ２０３ｄｄと、当選時モード格納エリア２０３ｄｅとが追加されている点で相違している。また、確変フラグ２０３ｇと、確変設定フラグ２０３ｈと、確変通過カウンタ２０３ｉと、確変有効フラグ２０３ｎと、確変有効タイマ２０３ｏとが削除されている点で相違している。

【１１３９】

時短中カウンタ２０３ｄａは、普通図柄の時短状態が終了するまでの残りの特別図柄の抽選回数をカウントするためのカウンタである。この時短中カウンタ２０３ｄａの値が１以上であれば、普通図柄の時短状態（連荘モード、引き戻しモードのいずれか）であることを意味し、時短中カウンタ２０３ｄａの値が０であれば、普通図柄の通常状態であることを意味する。この時短中カウンタ２０３ｄａは、初期値が０に設定されており、大当たり終了時に、時短回数選択テーブル２０２ｄｂ（図１１９（ｃ）参照）に規定された時短回数が設定される（図１３３のＳ１３２３参照）。また、この時短中カウンタ２０３ｄａの値は、特別図柄の変動停止のタイミングで実行される時短回数更新処理（図１２８参照）の中で１ずつ減算されて更新される（図１２８のＳ２３０２参照）。普通図柄の抽選を実行する際は、この時短中カウンタ２０３ｄａの値により普通図柄の時短状態であるか否かが判別されて、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル（図１４（ｂ）の２０２ｃ３，２０２ｃ４）を参照して普通図柄の抽選を行うか、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル（図１４（ｂ）の２０２ｃ１，２０２ｃ２）を参照して普通図柄の抽選を行うかが決定される（図１３０のＳ６０８参照）。

【１１４０】

大当たり種別格納エリア２０３ｄｂは、大当たりに当選した場合に、当該当選した大当たりの種別を示すデータを一時的に格納しておくための記憶領域である。この大当たり種別格納エリア２０３ｄｂには、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別に対応するデータが格納される（図１２７のＳ３３１参照）。また、特別図柄の抽選で小当たりとなり、当該小当たりにおいてＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を通過した場合に、小当たり種別に対応する大当たり種別を示すデータが格納される（図１３４のＳ１６２９参照）。この大当たり種別格納エリア２０３ｄｂに格納されたデータは、当選した大当たりの終了タイミングまで保持され、大当たり終了時に時短回数選択テーブル２０２ｄｂから時短回数を選択するために用いられる（図１３３のＳ１３２２参照）。

【１１４１】

モード種別格納エリア２０３ｄｃは、現在のモード（遊技状態）を示すデータを格納するための記憶領域である。このモード種別格納エリア２０３ｄｃに対してデータとして「００Ｈ」が格納されていれば、現在のモードが通常モード（普通図柄の通常状態）であることを示し、「０１Ｈ」が格納されていれば、連荘モード（普通図柄の時短状態Ａ）であることを示し、「０２Ｈ」が格納されていれば、引き戻しモード（普通図柄の時短状態Ｂ）であることを示す。普図変動パターン選択テーブル２０２ｄｃ（図１２１（ａ）参照）から普通図柄の変動時間を選択して設定する際には、このモード種別格納エリア２０３ｄｃに格納されているデータに対応する変動時間が設定される。

【１１４２】

Ｖ通過フラグ２０３ｄｄは、小当たり遊技の実行中に、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を通過済みであるか否か（小当たり終了後に大当たりとなることが確定しているか否か）を示すためのフラグである。小当たりの終了時に、このＶ通過フラグ２０３ｄｄがオンであれば、小当たり終了時に大当たりの開始が設定される一方で、Ｖ通過フラグ２０３ｄｄがオフであれば、大当たりが開始されずに小当たりが終了される。このＶ通過フラグ２０３ｄｄは、初期値がオフに設定されており、小当たり遊技の実行中に遊技球がＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を通過したことが検出された場合にオンに設定される（図１３５のＳ２５０６参照）。また、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を通過したことに基づく大当たりの開始を設定した後でオフに設定される（図１３４のＳ１６３０参照）。

【１１４３】

当選時モード格納エリア２０３ｄｅは、大当たりに当選した際のモード（遊技状態）を示すデータを一時的に記憶しておくための記憶領域である。この当選時モード格納エリア２０３ｄｅには、モード種別格納エリア２０３ｄｃと同一の形式のデータが格納される。大当たり開始時には、モード種別格納エリア２０３ｄｃに格納されているデータがこの当選時モード格納エリア２０３ｄｅに転送され、大当たり終了までの間、データが保持される。大当たりの終了時には、この当選時モード格納エリア２０３ｄｅに格納されているデータを用いて大当たり当選時のモードが判別され、対応する時短回数が時短回数選択テーブル２０２ｄｂ（図１１９（ｃ）参照）から読み出されて設定される（図１３３のＳ１３２２参照）。

【１１４４】

次に、図１２２を参照して、本第５実施形態における遊技状態（モード）の移行方法について説明する。図１２２に示した通り、本第５実施形態のパチンコ機１０には、大別して３つの状態（モード）が設けられている。即ち、図１２２の上部に示した通常モード（普通図柄の通常状態）と、図１２２の左下部に示した連荘モード（普通図柄の時短状態Ａ）と、図１２２の右下部に示した引き戻しモード（普通図柄の時短状態Ｂ）とが設けられている。

【１１４５】

通常モードは、上述した通り、普通図柄の通常状態のことを示しており、遊技球が第２入球口６４００へ入球し難く、第１特別図柄の抽選で大当たりになっても連荘モードに移行し難いため、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。また、連荘モードは、上述した通り、普通図柄の時短状態Ａが設定される遊技状態を示しており、第２入球口６４００へと遊技球が入球し易くなるため高確率で小当たりが発生し、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を通過する機会が多くなるため、通常モードよりも大当たりとなる可能性が高い遊技状態である。また、大当たり終了後に再度、連荘モードが設定され易いので、遊技者にとって最も有利な遊技状態となる。

【１１４６】

また、引き戻しモードは、普通図柄の時短状態Ｂが設定される遊技状態を示しており、上述した通り、遊技球が第２入球口６４００へと入球し難いため、通常モードと同様に第１入球口６４を狙って遊技を行う必要があるものの、大当たりに当選すると１００％の割合で連荘モードに移行するため、通常モードに比較して有利となる遊技状態である。

【１１４７】

図１２２の上部に示した通り、通常モードから他のモードへは、大当たりとなった場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図１２２に示した通り、第１特別図柄の抽選で大当たりとなり、大当たり種別として大当たりＡ５が決定された場合には、大当たり終了後の遊技状態として連荘モードが設定される。一方で、大当たりＢ５が決定されると、大当たり終了後の遊技状態として通常モードが設定されるので、最も不利な遊技状態を繰り返すこととなる。即ち、通常モードにおいては、大当たりとなった場合の５０％の割合で決定される大当たりＡ５に当選することができなければ、他の遊技状態に移行することがない。言い換えれば、大当たりに当選したとしても、５０％の割合で同一の状態をループする極めて不利な遊技状態となる。

【１１４８】

図１２２の左下部に示した通り、連荘モードから他のモードには、大当たりになった場合の他、普通図柄の時短回数が終了した場合にも移行する可能性がある。具体的には、図１２２の左下部に示した通り、第２特別図柄の抽選で小当たりとなってＶ入賞（Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過する事象）が発生し、大当たりＥ５，Ｆ５のいずれかが決定されると、大当たり終了後の遊技状態が引き戻しモードに設定される。また、大当たりとならずに特別図柄の抽選が１００回終了した場合には、普通図柄の時短回数が経過して、通常モードへと移行（転落）する。一方、Ｖ入賞した場合に大当たりＣ５，Ｄ５が決定された場合や、特別図柄の抽選で大当たりになった場合には、大当たり終了後に再度連荘モードが設定される。なお、上述した通り、大当たりにならずに１００回の特別図柄の

変動が終了する可能性は約０．６％であるため、ほぼ発生しない事象である。よって、連荘モードにおいて他のモードに移行するのは、ほぼ大当たりＥ５，Ｆ５に当選した場合である。大当たりＥ５，Ｆ５に対応する小当たり（小当たりＣ，Ｄ）は、全小当たりのうち２０％の割合で決定されるため、連荘モードになると、大当たりと連荘モードとを８０％以上の割合で繰り返す極めて有利な遊技状態となる。よって、連荘モードへと移行させることを１つの目標として遊技者に遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１１４９】

図１２２の右下部に示した通り、引き戻しモードから他のモードには、大当たりになった場合の他、普通図柄の時短回数が終了した場合にも移行する可能性がある。具体的には、図１２２の右下部に示した通り、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たりＡ５になった場合も、大当たりＢ５になった場合も、大当たり終了後の遊技状態が連荘モードに設定される。また、大当たりとならずに時短回数分の特別図柄の抽選が終了した場合には、通常モードへと移行（転落）する。通常モードにおいては、第１特別図柄の大当たりになっても５０％の割合でしか連荘モードへと移行しないのに対し、準備モードで第１特別図柄の大当たりになると必ず連荘モードへと移行するので、準備モードが継続している間に大当たりに当選して欲しいと強く願って遊技を行わせることができる。よって、準備モードにおける遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１１５０】

このように、本第５実施形態では、有利度合いの異なる３種類のモードを行き来することが可能に構成されている。これにより、遊技にメリハリをつけることができるので、遊技が単調となってしまうことを防止（抑制）することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１１５１】

次に、図１２３を参照して、本第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図１２３（ａ）は、ＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図１２３（ａ）に示した通り、本第５実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成は、第１実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成（図２０（ａ）参照）に対して、期待度選択テーブル２２２ｄａが追加されている点で相違している。この期待度選択テーブル２２２ｄａは、連荘モードが終了した（引き戻しモードに移行した）後の所定期間（特別図柄の変動表示が１００回終了するまでの間）の間の背面画像を抽選するために用いられるデータテーブルである。ここで、上述した通り、本第５実施形態では、引き戻しモードが継続する特別図柄の抽選回数として、３０回（大当たりＥ５）と、１００回（大当たりＦ５）とのどちらかが設定される。即ち、引き戻しモードに移行してから特別図柄の抽選回数が３０回を超えると、通常モードに移行（転落）する可能性がある。本第５実施形態では、通常モードに移行したのか、引き戻しモードが継続しているのかを明確に報知せず、背面画像の種別（図１１６，１１７参照）により引き戻しモードが継続しているかどうかの期待度を示唆することにより、引き戻しモードであるか否かを遊技者に予測させる遊技性を提供している。

【１１５２】

より具体的には、引き戻しモードに移行してから（即ち、大当たりＥ５、または大当たりＦ５が終了してから）特別図柄の抽選回数が３０回以内の範囲（即ち、引き戻しモードに滞在していることが確定する抽選回数）においては、背面画像として高期待度用の背面画像を設定しておき、抽選回数が３０回を超えた場合（即ち、引き戻しモードが終了している可能性がある抽選回数となった場合）には、特別図柄の抽選が１０回実行される毎に、期待度選択テーブル２２２ｄａを用いて背面画像を選択し直す（１０回の抽選毎に期待度を更新する）構成としている。この期待度選択テーブル２２２ｄａの詳細について、図１２３（ｂ）を参照して説明する。

【１１５３】

図１２３（ｂ）は、期待度選択テーブル２２２ｄａの規定内容を示した図である。図１

２３（ｂ）に示した通り、この期待度選択テーブル２２２ｄａは、背面画像を選択し直すための抽選（期待度の再抽選）を実行する時点のモード（遊技状態）毎に、背面画像の種別と、演出抽選カウンタ２２３ｄａの値の範囲とが対応付けて規定されている。具体的には、図１２３（ｂ）に示した通り、通常モードに対しては、演出抽選カウンタ２２３ｄａの値が「０～４」の範囲に高期待度用の背面画像（図１１６（ａ）参照）が対応付けて規定され、「５～４９」の範囲に中期待度用の背面画像（図１１６（ｂ）参照）が対応付けて規定され、「５０～９９」の範囲に低期待度用の背面画像（図１１７参照）が対応付けて規定されている。

【１１５４】

演出抽選カウンタ２２３ｄａは、「０～９９」の１００個の値を取り得るので、通常モードにおいて期待度の再抽選が実行された場合に、高期待度用の背面画像が設定される割合は５％（５／１００）となる。一方で、中期待度用の背面画像が設定される割合は４５％（４５／１００）となり、低期待度用の背面画像が設定される割合は５０％（５０／１００）となる。よって、引き戻しモードから通常モードに移行（転落）済みの場合（前回の大当たり終了後に時短回数が３０回の引き戻しモードが設定された場合）には、期待度の再抽選により低期待度用の背面画像が設定される可能性が最も高くなる一方で、高期待度用の背面画像が設定される可能性が極めて低くなる。

【１１５５】

また、図１２３（ｂ）に示した通り、引き戻しモードに対しては、演出抽選カウンタ２２３ｄａの値が「０～９」の範囲に高期待度用の背面画像（図１１６（ａ）参照）が対応付けて規定され、「１０～７９」の範囲に中期待度用の背面画像（図１１６（ｂ）参照）が対応付けて規定され、「８０～９９」の範囲に低期待度用の背面画像（図１１７参照）が対応付けて規定されている。よって、引き戻しモードにおいて期待度の再抽選が実行された場合に、高期待度用の背面画像が設定される割合は１０％（１０／１００）となり、中期待度用の背面画像が設定される割合は７０％（７０／１００）となり、低期待度用の背面画像が設定される割合は２０％（２０／１００）となる。よって、引き戻しモードが継続している場合（前回の大当たり終了後に時短回数が１００回の引き戻しモードが設定された場合）には、期待度の再抽選により高期待度用の背面画像が設定される可能性が、通常モードに移行済みの場合に対して２倍に増加すると共に、低期待度用の背面画像が設定される可能性が半分以下に減少する。また、中期待度用の背面画像が設定される割合が２５％高くなる。

【１１５６】

よって、高期待度用の背面画像が設定されると、引き戻しモードが継続している可能性（期待度）が高まる一方で、低期待度用の背面画像が設定されると、引き戻しモードが終了している（通常モードに移行済みである）可能性（期待度）が高まる。よって、背面画像の種別に応じてモードを遊技者に推測させることができるので、連荘モードが終了した後、特別図柄の抽選が１００回終了するまでの間の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１１５７】

次に、図１２４を参照して、本第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図１２４は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図１２４に示した通り、本第５実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成は、第１実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図２０（ｂ）参照）に対して、演出抽選カウンタ２２３ｄａと、変動回数カウンタ２２３ｄｂとが追加されている点で相違している。また、第１実施形態における突破演出が実行されないことに伴って、突破演出カウンタ２２３ｇが削除されている点でも相違している。

【１１５８】

演出抽選カウンタ２２３ｄａは、上述した期待度選択テーブル２２２ｄａから１の背面画像（期待度）を選択するために用いるカウンタである。この演出抽選カウンタ２２３ｄａは、「０～９９」の範囲で値が更新される。背面画像を選択する場合は、期待度選択テ

ーブル２２２ｄａに規定された乱数値（カウンタ値）と、この演出抽選カウンタ２２３ｄａの値と比較されて、対応する１の背面画像が選択される。この演出抽選カウンタ２２３ｄａは、例えばメイン処理（図４５参照）の中で１ｍｓ毎に更新される。

【１１５９】

変動回数カウンタ２２３ｄｂは、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動表示の実行回数）をカウントするためのカウンタである。この変動回数カウンタ２２３ｄｂは、初期値が０に設定されており、主制御装置１１０より受信した新たな変動パターンコマンドに基づいて変動表示演出の実行を設定した際に、値が１ずつ加算されて更新される（図１３９のＳ５６０１参照）。また、大当たりに当選すると、値が０にリセットされる。大当たり終了後に引き戻しモードが設定されてから、特別図柄の抽選が１００回終了するまでの間は、変動表示演出を設定する毎にこの変動回数カウンタ２２３ｄｂが参照され、期待度選択テーブル２２２ｄａを用いた期待度の再抽選の実行タイミングであるか否かが判別される（図１３９のＳ５６０３，Ｓ５６０５～Ｓ５６０８参照）。

【１１６０】

＜第５実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１２５から図１３５を参照して、本第５実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理について説明する。まず、図１２５のフローチャートを参照して、本第５実施形態におけるタイマ割込処理５について説明する。このタイマ割込処理５（図１２５参照）は、第１実施形態におけるタイマ割込処理（図２７参照）に代えて実行され、第１実施形態におけるタイマ割込処理（図２７参照）と同様に、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。

【１１６１】

この第５実施形態におけるタイマ割込処理５（図１２５参照）のうち、Ｓ１０１，Ｓ１０２，Ｓ１０５、およびＳ１０７～Ｓ１０９の各処理では、それぞれ第１実施形態におけるタイマ割込処理（図２７参照）のＳ１０１，Ｓ１０２，Ｓ１０５、およびＳ１０７～Ｓ１０９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第５実施形態におけるタイマ割込処理５（図１２５参照）では、Ｓ１０２の処理が終了すると、次いで、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４、および小当たり種別カウンタＣ５を更新する（Ｓ１４１）。即ち、第１実施形態におけるタイマ割込処理（図２７参照）におけるＳ１０３の処理で更新する各種カウンタ値に加えて、小当たり種別カウンタＣ５の値を更新する。Ｓ１４１の処理後は、第１実施形態における特別図柄変動処理（Ｓ１０４、図２８参照）に代えて特別図柄変動処理５を実行し（Ｓ１４２）、処理をＳ１０５へと移行する。この特別図柄変動処理５（Ｓ１４２）の詳細については、図１２６を参照して後述する。

【１１６２】

また、本第５実施形態におけるタイマ割込処理５（図１２５参照）では、Ｓ１０５の処理が終了すると、次に、第１実施形態における普通図柄変動処理（Ｓ１０６、図３２参照）に代えて普通図柄変動処理５を実行して（Ｓ１４３）、処理をＳ１０７へと移行する。この普通図柄変動処理５（Ｓ１４３）の詳細については、図１３０を参照して後述する。

【１１６３】

次に、図１２６を参照して、上述した特別図柄変動処理５（Ｓ１４２）の詳細について説明する。図１２６は、この特別図柄変動処理５（Ｓ１４２）を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理５（Ｓ１４２）は、第１実施形態における特別図柄変動処理（図２８参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態における特別図柄変動処理（図２８参照）と同様に、第１図柄表示装置３７において行う特別図柄（第１図柄）の変動表示や、第３図柄表示装置８１において行う第３図柄の変動表示などを制御するための処理である。

【１１６４】

この第５実施形態における特別図柄変動処理５（図１２６参照）のうち、Ｓ２０１～Ｓ２１２，Ｓ２１４～Ｓ２１８，Ｓ２２０、およびＳ２２１の各処理では、それぞれ第１実

施形態における特別図柄変動処理（図２８参照）のＳ２０１～Ｓ２１２，Ｓ２１４～Ｓ２１８，Ｓ２２０、およびＳ２２１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第５実施形態における特別図柄変動処理５（図１２６参照）では、Ｓ２０７の処理、またはＳ２１２の処理が終了すると、第１実施形態における特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３，図２９参照）に代えて、特別図柄変動開始処理５を実行して（Ｓ２６１）、本処理を終了する。この特別図柄変動開始処理５（Ｓ２６１）の詳細については、図１２７を参照して後述する。

【１１６５】

また、本第５実施形態における特別図柄変動処理５（図１２６参照）では、Ｓ２１８の処理において、今回の抽選結果が大当たりであると判別した場合に（Ｓ２１８：Ｙｅｓ）、モード種別格納エリア２０３ｄｃのデータを当選時モード格納エリア２０３ｄｅに格納した後で（Ｓ２６２）、時短中カウンタ２０３ｄａのカウンタ値と、モード種別格納エリア２０３ｄｃのデータとをリセットして（Ｓ２６３）、処理をＳ２２０へと移行する。Ｓ２６３の処理において大当たり中の状態を初期状態（普通図柄の通常状態）に戻すよりも前に、モード種別格納エリア２０３ｄｃに格納されていたデータを当選時モード格納エリア２０３ｄｅに転送しておくことにより、大当たり終了時まで、大当たりに当選した時点のモード（遊技状態）を示すデータを保持しておくことができる。よって、大当たり終了時に、大当たりに当選した際の遊技状態を正確に判別して、対応する時短回数を設定することができる。

【１１６６】

また、本第５実施形態における特別図柄変動処理５（図１２６参照）では、Ｓ２１８の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではない（即ち、外れ、または小当たりである）と判別した場合に（Ｓ２１８：Ｎｏ）、時短状態である場合（即ち、連荘モード、または引き戻しモードである場合）に、時短回数を更新するための時短回数更新処理を実行する（Ｓ２６４）。この時短回数更新処理（Ｓ２６４）の詳細については、図１２８を参照して後述する。

【１１６７】

時短回数更新処理（Ｓ２６４）が終了すると、次いで、今回の抽選結果が小当たりであるか否かを判別して（Ｓ２６５）、小当たりであると判別した場合は（Ｓ２６５：Ｙｅｓ）、小当たりの開放動作の開始を設定するための小当たり開始処理を実行して（Ｓ２６６）、処理をＳ２２１へと移行する。この小当たり開始処理（Ｓ２６６）の詳細については、図１２９を参照して後述する。一方、Ｓ２６５の処理において、今回の抽選結果が小当たりでない（即ち、外れである）と判別した場合は（Ｓ２６５：Ｎｏ）、Ｓ２６６の処理をスキップして、処理をＳ２２１へと移行する。

【１１６８】

次に、図１２７を参照して、上述した特別図柄変動開始処理５（Ｓ２６１）の詳細について説明する。この特別図柄変動開始処理５（Ｓ２６１）は、第１実施形態における特別図柄変動開始処理（図２９参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態における特別図柄変動開始処理（図２９参照）と同様に、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選（当否判定）を行うと共に、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の変動パターン（変動時間）を決定するための処理である。

【１１６９】

この第５実施形態における特別図柄変動開始処理５（図１２７参照）のうち、Ｓ３０１～Ｓ３１２の各処理では、それぞれ第１実施形態における特別図柄変動開始処理（図２９参照）のＳ３０１～Ｓ３１２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第５実施形態における特別図柄変動開始処理５（図１２７参照）では、Ｓ３０５の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりであると判別した場合に（Ｓ３０５：Ｙｅｓ）、今回当選した大当たりの種別に対応するデータを大当たり種別格納エリア２０３ｄｂに格納して（Ｓ３３１）、処理をＳ３０６へと移行する。このＳ３３１の処理で大当たり種別に対応

するデータを予め大当たり種別格納エリア２０３ｄｂに格納しておくことにより、大当たり終了時に、大当たり種別格納エリア２０３ｄｂに格納しておいたデータを元に大当たり種別を正確に判別することができる。よって、大当たり終了後の遊技状態を正確に設定することができる。

【１１７０】

また、本第５実施形態における特別図柄変動開始処理５（図１２７参照）では、Ｓ３０５の処理において今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合（Ｓ３０５：Ｎｏ）、次に、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｓ３３２）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ３３２：Ｙｅｓ）、小当たり種別判別テーブル２０２ｄａと、小当たり種別カウンタＣ５の値とから特定される小当たり種別に対応する第１特別図柄表示装置３７の表示態様を設定し（Ｓ３３３）、小当たりに対応する変動パターンを、変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図１２０参照）を参照して決定して（Ｓ３３４）、処理をＳ３１０へと移行する。一方、Ｓ３３２の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合は（Ｓ３３２：Ｎｏ）、今回の抽選結果が外れであることを意味するので、処理をＳ３０８へと移行する。

【１１７１】

次に、図１２８を参照して、上述した時短回数更新処理（図１２８参照）の詳細について説明する。この時短回数更新処理（図１２８参照）は、上述した通り、特別図柄変動処理５（図１２６参照）の中の１処理であり、普通図柄の時短回数を更新するための処理である。図１２８に示した通り、時短回数更新処理（図１２８参照）では、まず、時短中カウンタ２０３ｄａの値が０より大きい値（１以上の値）であるか否かを判別し（Ｓ２３０１）、時短中カウンタ２０３ｄａの値が０であると判別した場合は（Ｓ２３０１：Ｎｏ）、現在が普通図柄の通常状態（通常モード）であり、時短状態が設定されていない（時短回数を更新する必要がない）ことを意味するので、そのまま本処理を終了する。

【１１７２】

一方、Ｓ２３０１の処理において、時短中カウンタ２０３ｄａの値が０より大きい（１以上の）値であると判別した場合は（Ｓ２３０１：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｄａの値を１減算することにより更新し（Ｓ２３０２）、更新後の時短中カウンタ２０３ｄａの値を音声ランプ制御装置１１３に通知するための残時短回数コマンドを設定する（Ｓ２３０３）。次いで、時短中カウンタ２０３ｄａの値が０になったかを判別して（Ｓ２３０４）、時短中カウンタ２０３ｄａの値が０になっていれば（Ｓ２３０４：Ｙｅｓ）、連荘モード、または引き戻しモードが終了して通常モードへと移行したことを意味するので、通常モードに移行したことを音声ランプ制御装置１１３に通知するための状態コマンドを設定し（Ｓ２３０５）、モード種別格納エリア２０３ｄｃに対して通常モードを示すデータである「００Ｈ」を格納して（Ｓ２３０６）、本処理を終了する。

【１１７３】

これに対し、Ｓ２３０４の処理において、Ｓ２３０２の処理による更新後の時短中カウンタ２０３ｄａの値が０になっていないと判別した場合は（Ｓ２３０４：Ｎｏ）、Ｓ２３０５，Ｓ２３０６の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この時短回数更新処理（図１２８参照）を実行することにより、普通図柄の時短状態が設定される連荘モード、および引き戻しモードにおいて、時短回数を適切に更新することができる。

【１１７４】

次に、図１２９を参照して、上述した小当たり開始処理（Ｓ２６６）について説明する。この小当たり開始処理（Ｓ２６６）は、上述した通り、特別図柄変動処理５（図１２６参照）の中の１処理であり、小当たりの開放動作の開始を設定するための処理である。

【１１７５】

図１２９に示した通り、小当たり開始処理（図１２９参照）では、まず、小当たり種別に対応するＶ入賞装置６７０の動作パターンを読み出す（Ｓ２４０１）。なお、上述した通り、本第５実施形態では、小当たりとなった場合に、Ｖ入賞装置６７０の開放扉６７０ｆ１を１．５秒間開放させると共に、開放期間の開始から０．５秒間経過時に、０．０７

５秒間の期間、特別排出流路６７０ｅ２が通過可能となるように設定する（図１１５参照）。

【１１７６】

Ｓ２４０１の処理が終了すると、次いで、大当たり種別格納エリア２０３ｄｂに対して今回の小当たり種別に対応する大当たり種別を示すデータを格納する（Ｓ２４０２）。なお、上述した通り、小当たりＡであれば、対応する大当たり種別は大当たりＣ５であり（図１１９（ｂ）の２０２ｄａ１参照）、小当たりＢであれば、対応する大当たり種別は大当たりＤ５であり（図１１９（ｂ）の２０２ｄａ２参照）、小当たりＣであれば、対応する大当たり種別は大当たりＥ５であり（図１１９（ｂ）の２０２ｄａ３参照）、小当たりＤであれば、対応する大当たり種別は大当たりＦ５である（図１１９（ｂ）の２０２ｄａ４参照）。

【１１７７】

Ｓ２４０２の処理が終了すると、小当たりの開始を設定して（Ｓ２４０３）、本処理を終了する。この小当たり開始処理（図１２９参照）を実行することにより、小当たりに対応する変動パターンの変動停止時に、対応する小当たりの動作パターンを開始させることができる。

【１１７８】

次に、図１３０を参照して、上述した普通図柄変動処理５（Ｓ１４３）の詳細について説明する。この普通図柄変動処理５（Ｓ１４３）は、タイマ割込処理５（図１２５参照）の中で、第１実施形態における普通図柄変動処理（図３２参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態における普通図柄変動処理（図３２参照）と同様に、第２図柄表示装置８３において表示を行うための処理である。

【１１７９】

この第５実施形態における普通図柄変動処理５（図１３０参照）のうち、Ｓ６０１～Ｓ６１３，Ｓ６１７～Ｓ６２０、およびＳ６２３の各処理では、それぞれ第１実施形態における普通図柄変動処理（図３２参照）のＳ６０１～Ｓ６１３，Ｓ６１７～Ｓ６２０、およびＳ６２３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第５実施形態における普通図柄変動処理５（図１３０参照）では、Ｓ６１２、またはＳ６１３の処理において普通図柄の抽選結果に応じた表示態様を設定した後で、普図変動パターン選択テーブル２０２ｄｃ（図１２１参照）を読み出して（Ｓ６４１）、読み出したテーブルから、モード種別格納エリア２０３ｄｃに格納されているデータが示す現在のモードに対応する普通図柄の変動時間を読み出して設定し（Ｓ６４２）、本処理を終了する。

【１１８０】

また、本第５実施形態における普通図柄変動処理５（図１３０参照）では、Ｓ６２０の処理において、普通図柄の時短状態中でない（時短中カウンタ２０３ｄａの値が０である）と判別した場合に（Ｓ６２０：Ｎｏ）、電動役物６４００ａの開放時間、および開放回数を０．１秒間×１回に設定して（Ｓ６４３）、処理をＳ６２３に移行する。

【１１８１】

一方で、Ｓ６２０の処理において、普通図柄の時短状態中である（時短中カウンタ２０３ｄａの値が１以上である）と判別した場合に（Ｓ６２０：Ｙｅｓ）、電動役物６４００ａの開放時間、および開放回数を０．２秒間×１回に設定して（Ｓ６４４）、処理をＳ６２３へと移行する。

【１１８２】

この普通図柄変動処理５（図１３０参照）を実行することで、普通図柄の変動時間、および普通図柄の当たりとなった場合の電動役物６４００ａの開放パターンを、モードに応じて適切に設定することができる。これにより、通常モード、および引き戻しモードでは、電動役物６４００ａの開放期間の間に遊技球を第２入球口６４００へと入球させることが困難となる状態を形成できる一方で、連荘モードでは、電動役物６４００ａの開放期間の間に遊技球を第２入球口６４００へと容易に入球させることができる状態を形成できる。これにより、引き戻しモードにおいては、普通図柄の時短状態が設定されているにもか

かわらず、第１入球口６４を狙って左打ちを行った方が遊技者にとって有利となる斬新な遊技性を実現することができる。

【１１８３】

次に、図１３１を参照して、本第５実施形態における立ち上げ処理５について説明を行う。この立ち上げ処理５は、第１実施形態における立ち上げ処理（図３５参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態における立ち上げ処理（図３５参照）と同様に、電源投入に伴い起動される処理である。

【１１８４】

この第５実施形態における立ち上げ処理５（図１３１参照）のうち、Ｓ９０１～Ｓ９１０、およびＳ９１２～Ｓ９１６の各処理では、それぞれ第１実施形態における立ち上げ処理（図３５参照）のＳ９０１～Ｓ９１０、およびＳ９１２～Ｓ９１６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第５実施形態における立ち上げ処理５（図１３１参照）では、Ｓ９１０の処理が終了すると、次いで、時短中カウンタ２０３ｄａの値と、モード種別格納エリア２０３ｄｃのデータとを読み出して（Ｓ９３１）、読み出した各データから特定される遊技状態を音声ランプ制御装置１１３に通知するための状態コマンドを設定し（Ｓ９１２）、処理をＳ９１３に移行する。この立ち上げ処理５（図１３１参照）を実行することで、電源投入時のモードを音声ランプ制御装置１１３に対して正確に把握させることができる。

【１１８５】

次に、図１３２を参照して、本第５実施形態におけるメイン処理（図３６参照）の中で実行される大当たり制御処理５（１０３１）について説明する。この大当たり制御処理５（Ｓ１０３１）は、第１実施形態における大当たり制御処理（Ｓ１００４、図３７参照）に代えて実行される処理であり、特定入賞口６５０ａの開閉動作を制御するための処理である。

【１１８６】

この第５実施形態における大当たり制御処理５（図１３２参照）のうち、Ｓ１１０１～Ｓ１１０５、およびＳ１１０７～Ｓ１１０９の各処理では、それぞれ第１実施形態における大当たり制御処理（図３７参照）のＳ１１０１～Ｓ１１０５、およびＳ１１０７～Ｓ１１０９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第５実施形態における大当たり制御処理５（図１３２参照）では、Ｓ１１０５の処理において新たなラウンドの開始タイミングであると判別された場合に（Ｓ１１０５：Ｙｅｓ）、特定入賞口６５０ａの開放を設定し（Ｓ１１４１）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定して（Ｓ１１４２）、本処理を終了する。

【１１８７】

また、本第５実施形態における大当たり制御処理５（図１３２参照）では、Ｓ１１０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別された場合に（Ｓ１１０５：Ｎｏ）、次いで、特定入賞口６５０ａの閉鎖条件が成立したかを判別する（Ｓ１１４３）。上述した通り、大当たりの各ラウンドが開始してから３０秒間が経過するか、特定入賞口６５０ａに対して１０個以上の遊技球が入球すると、閉鎖条件が成立したと判別される。Ｓ１１４３の処理において、特定入賞口６５０ａの閉鎖条件が成立したと判別した場合は（Ｓ１１４３：Ｙｅｓ）、特定入賞口６５０ａの閉鎖を設定して（Ｓ１１４４）、本処理を終了する。一方、Ｓ１１４３の処理において、特定入賞口６５０ａの閉鎖条件が成立していないと判別した場合は（Ｓ１１０５：Ｎｏ）、処理をＳ１１０７へと移行する。

【１１８８】

また、本第５実施形態における大当たり制御処理５（図１３２参照）では、Ｓ１１０９の処理において、大当たりの終了タイミングになった（エンディング演出の終了タイミングになった）と判別した場合に（Ｓ１１０９：Ｙｅｓ）、第１実施形態における大当たり終了処理（図３９参照）に代えて、大当たり終了処理５（Ｓ１１４５）を実行して、本処理を終了する。この大当たり終了処理５（Ｓ１１４５）の詳細について、図１３３を参照

して説明する。
【１１８９】
図１３３は、大当たり終了処理５（Ｓ１１４５）を示したフローチャートである。この大当たり終了処理５（Ｓ１１４５）は、上述した通り、第１実施形態における大当たり終了処理（図３９参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態における大当たり終了処理（図３９参照）と同様に、大当たり終了後の遊技状態（モード）を設定するための処理である。
【１１９０】
この大当たり終了処理５（図１３３参照）では、まず、時短回数選択テーブル２０２ｄｂ（図１１９（ｃ）参照）を読み出して（Ｓ１３２１）、読み出したテーブルに規定されている時短回数、および時短状態の種別のうち、大当たり種別格納エリア２０３ｄｂに格納されているデータが示す大当たり種別と、当選時モード格納エリア２０３ｄｅに格納されているデータが示す大当たり当選時のモードとに対応する時短回数、およびモード（時短状態の種別）を特定する（Ｓ１３２２）。Ｓ１３２２の処理が終了すると、特定した時短回数を時短中カウンタ２０３ｄａに設定し（Ｓ１３２３）、Ｓ１３２２の処理で特定したモード（時短状態の種別、遊技状態）を示すデータをモード種別格納エリア２０３ｄｃに格納する（Ｓ１３２４）。次いで、設定した遊技状態（モード）を示す状態コマンドを設定し（Ｓ１３２５）、大当たり中フラグ２０３ｒ、当選時モード格納エリア２０３ｄｅをリセットして（Ｓ１３２６）、本処理を終了する。
【１１９１】
この大当たり終了処理５（図１３３参照）を実行することにより、大当たり種別と、当選時の遊技状態（モード）とに応じて大当たり終了後の遊技状態を適切に設定することができる。
【１１９２】
次に、図１３４を参照して、本第５実施形態におけるメイン処理（図３６参照）の中で実行される小当たり制御処理５（１０３２）について説明する。この小当たり制御処理５（Ｓ１０３２）は、第１実施形態における小当たり制御処理（Ｓ１００５、図４２参照）に代えて実行される処理であり、Ｖ入賞装置６７０の動作を制御するための処理である。
【１１９３】
この第５実施形態における小当たり制御処理５（図１３４参照）のうち、Ｓ１６０１～Ｓ１６０４、およびＳ１６０７～Ｓ１６１０の各処理では、それぞれ第１実施形態における小当たり制御処理（図４２参照）のＳ１６０１～Ｓ１６０４、およびＳ１６０７～Ｓ１６１０の各処理と同一の処理が実行される。また、本第５実施形態における小当たり制御処理５（図１３４参照）では、Ｓ１６０４の処理において、小当たり遊技の実行中である（即ち、小当たり中フラグ２０３ｓがオンである）と判別した場合に（Ｓ１６０４：Ｙｅｓ）、次いで、Ｖ入賞口６７０ａの開放タイミングであるか否かを判別し（Ｓ１６２１）、開放タイミングであると判別した場合は（Ｓ１６２１：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口６７０ａを開放し（Ｓ１６２２）、本処理を終了する。
【１１９４】
また、本第５実施形態における小当たり制御処理５（図１３４参照）では、Ｖ入賞口６７０ａの開放タイミングではないと判別した場合に（Ｓ１６２１：Ｎｏ）、次いで、Ｖ入賞口６７０ａの閉鎖タイミングであるかを判別し（Ｓ１６２３）、Ｖ入賞口６７０ａの閉鎖タイミングであると判別した場合は（Ｓ１６２３：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口６７０ａの閉鎖を設定して（Ｓ１６２４）、本処理を終了する。一方、Ｓ１６２３の処理において、Ｖ入賞口６７０ａの閉鎖タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１６２３：Ｎｏ）、処理をＳ１６０７へと移行する。
【１１９５】
また、本第５実施形態における小当たり制御処理５（図１３４参照）では、Ｓ１６０９の処理において、小当たりの終了タイミングではないと判別した場合に（Ｓ１６０９：Ｎｏ）、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３に対する遊技球の通過を監視するための、Ｖ通過検出処

理を実行して（Ｓ１６２５）、本処理を終了する。このＶ通過検出処理（Ｓ１６２５）の詳細については、図１３５を参照して後述する。

【１１９６】

また、本第５実施形態における小当たり制御処理５（図１３４参照）では、Ｓ１６１０の処理が終了すると、次いで、Ｖ通過フラグ２０３ｄｄがオンであるか（小当たり中にＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過済みであるか）否かを判別し（Ｓ１６２６）、Ｖ通過フラグ２０３ｄｄがオンであると判別した場合は（Ｓ１６２６：Ｙｅｓ）、大当たりの実行を設定するためのＳ１６２７～Ｓ１６３０の各処理を実行する。具体的には、まず、モード種別格納エリア２０３ｄｃのデータを当選時モード格納エリア２０３ｄｅに格納し（Ｓ１６２７）、時短中カウンタ２０３ｄａ、モード種別格納エリア２０３ｄｃのデータをリセットする（Ｓ１６２８）。次に、大当たり種別格納エリア２０３ｄｂのデータに対応する種別の大当たりの開始を設定し（Ｓ１６２９）、Ｖ通過フラグ２０３ｄｄをオフに設定して（Ｓ１６３０）、本処理を終了する。

【１１９７】

これに対して、Ｓ１６２６の処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｄｄがオフであると判別した場合は（Ｓ１６２６：Ｎｏ）、小当たり遊技の実行中に大当たりの実行条件が成立しなかった（Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が１個も通過しなかった）ことを意味するので、大当たりを開始させるための処理（Ｓ１６２７～Ｓ１６３０の各処理）をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１１９８】

この小当たり制御処理５（図１３４参照）を実行することで、小当たり遊技実行中にＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過していた場合に、小当たり種別に対応した大当たりの開始を正確に設定することができる。

【１１９９】

次いで、図１３５を参照して、上述したＶ通過検出処理（Ｓ１６２５）の詳細について説明する。このＶ通過検出処理（Ｓ１６２５）は、小当たり制御処理５（図１３４参照）の中の１処理であり、上述した通り、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３に対する遊技球の通過を監視するための処理である。

【１２００】

Ｖ通過検出処理（図１３５参照）では、まず、Ｖ通過フラグ２０３ｄｄがオンであるか否かを判別し（Ｓ２５０１）、Ｖ通過フラグ２０３ｄｄがオンであると判別した場合は（Ｓ２５０１：Ｙｅｓ）、今回の小当たりにおいて、既にＶ入賞スイッチ６７０ｅ３の通過を検出済みであり、小当たり終了後に大当たりの実行が既に確定していることを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２５０１の処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｄｄがオフであると判別した場合は（Ｓ２５０１：Ｎｏ）、次に、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過したか判別し（Ｓ２５０２）、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過していないと判別した場合は（Ｓ２５０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１２０１】

これに対して、Ｓ２５０２の処理において、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過したと判別した場合は（Ｓ２５０２：Ｙｅｓ）、次に、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３の通過を検出したのが正規の期間（Ｖ有効期間）であるか否かを判別する（Ｓ２５０３）。ここで、Ｖ有効期間としては、特別排出流路６７０ｅ２が通過可能に設定される０．０７５秒間と、期間の終了間際に特別排出流路６７０ｅ２に流入した遊技球がＶ通過スイッチ６７０ｅ３に到達するまでに要し得る期間である０．２秒間とが設定される。

【１２０２】

Ｓ２５０３の処理において、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３の通過を検出したのがＶ有効期間中ではないと判別した場合は（Ｓ２５０３：Ｎｏ）、不正にＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を通過させて大当たりを実行させる不正行為が行われた可能性があるため、エラーコマンドを設定して（Ｓ２５０４）、本処理を終了する。エラーコマンドを設定することにより、音声ランプ制御装置１１３において、エラー画像の表示が設定されるので、当該エラー

画像を視認したホールの店員等に、不正行為の発生を早期に認識させることができる。
【１２０３】
一方、Ｓ２５０３の処理において、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を通過したのがＶ有効期間中であったと判別した場合は（Ｓ２５０３：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過したことを音声ランプ制御装置１１３に通知するためのＶ通過コマンドを設定し（Ｓ２５０５）、Ｖ通過フラグ２０３ｄｄをオンに設定して（Ｓ２５０６）、本処理を終了する。Ｖ通過フラグ２０３ｄｄをオンに設定しておくことで、小当たり終了後に大当たりの開始を設定することができる。
【１２０４】
＜第５実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図１３６から図１３９を参照して、本第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、１３６を参照して、本第５実施形態におけるコマンド判定処理５（Ｓ４１４１）の詳細について説明する。このコマンド判定処理５（Ｓ４１４１）は、第１実施形態におけるコマンド判定処理（図４６参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態におけるコマンド判定処理（図４６参照）と同様に、主制御装置１１０から出力されたコマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。
【１２０５】
この第５実施形態におけるコマンド判定処理５（図１３６参照）のうち、Ｓ４２０１～Ｓ４２０９、およびＳ４２１３～Ｓ４２１５の各処理では、それぞれ第１実施形態におけるコマンド判定処理（図４６参照）のＳ４２０１～Ｓ４２０９、およびＳ４２１３～Ｓ４２１５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第５実施形態におけるコマンド判定処理５（図１３６参照）では、Ｓ４２０９の処理において、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中に状態コマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ４２０９：Ｙｅｓ）、状態コマンドにより通知された遊技状態（モード）に応じた制御を行うための状態コマンド処理を実行して（Ｓ４２２１）、本処理を終了する。この状態コマンドの詳細について、図１３７を参照して説明を行う。
【１２０６】
図１３７は、上述した状態コマンド処理（Ｓ４２２１）を示すフローチャートである。この状態コマンド処理（Ｓ４２２１）は、上述した通り、状態コマンドにより通知された遊技状態（モード）に応じた制御を行うための処理である。この状態コマンド処理（４２２１）では、まず、受信した状態コマンドが示す遊技状態に応じて、遊技状態格納エリア２２３ｈのデータを更新する（Ｓ５５０１）。即ち、主制御装置１１０から通知された遊技状態を示すデータに更新する。
【１２０７】
Ｓ５５０１の処理が終了すると、次いで、今回受信した状態コマンドが、連荘モードに移行したことを通知するための状態コマンドであるか否かを判別し（Ｓ５５０２）、連荘モードに移行したことを示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ５５０２：Ｙｅｓ）、連荘モード用の背面画像を設定して（Ｓ５５０３）、本処理を終了する。連荘モードへと移行した場合に、連荘モード専用の背面画像（図示せず）を設定することで、連荘モードであることを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、連荘モードに移行したにもかかわらず、遊技者が移行に気付かずに遊技を辞めてしまうことを防止できる。
【１２０８】
一方、Ｓ５５０２の処理において、連荘モードに移行したことを通知するためのコマンドではないと判別した場合は（Ｓ５５０２：Ｎｏ）、次いで、電源復帰時の遊技状態を通知するためのコマンドであるか否かを判別し（Ｓ５５０４）、電源復帰時に出力された状態コマンドであると判別した場合は（Ｓ５５０４：Ｙｅｓ）、通常モード用の背面画像を設定して（Ｓ５５０６）、本処理を終了する。連荘モードを通知するための状態コマンドでなく、且つ、電源復帰時に出力された状態コマンドであるということは、引き戻しモード、若しくは通常モードを示すコマンドである。引き戻しモードでも、通常モードでも同

一の背面画像を設定する構成とすることで、特に、引き戻しモードに移行し、且つ、変動回数が３０回を超え、１００回以内の状況で電源断が発生した場合に、電源復帰時の背面画像から遊技状態を把握することを困難にする（通常モードであるか、引き戻しモードであるかを区別困難にする）ことができる。即ち、電源が遮断される前の遊技性（通常モードに移行済みであるか、引き戻しモードが継続しているのかを予測する遊技性）を、電源の再投入後も引き継ぐことができる。よって、所謂瞬停等により電源が遮断された場合に、遊技者の興趣を低下させてしまうことを抑制できる。

【１２０９】

Ｓ５５０４の処理において、今回の状態コマンドが電源復帰時のコマンドではないと判別した場合は（Ｓ５５０４：Ｎｏ）、次いで、通常モードを示すコマンドであるか否かを判別し（Ｓ５５０５）、通常モードを示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ５５０５：Ｙｅｓ）、通常モード用の背面画像に設定するために、処理をＳ５５０６へと移行する。一方、Ｓ５５０５の処理において、通常モードを示すコマンドではない（即ち、引き戻しモードを示すコマンドである）と判別した場合は（Ｓ５５０５：Ｎｏ）、高期待度用の背面画像（図１１６（ａ）参照）を設定して（Ｓ５５０７）、本処理を終了する。引き戻しモードが通知された場合に、高期待度用の背面画像を設定しておくことで、遊技者に対して比較的有利な状態であると認識させることができる。よって、連荘モードが終了した後も、遊技を継続させることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１２１０】

次に、図１３８を参照して、本第５実施形態における変動表示設定処理５（Ｓ４１４２）について説明する。この変動表示設定処理５（Ｓ４１４２）は、第１実施形態における変動表示設定処理（図５２参照）に代えて実行され、第１実施形態における変動表示設定処理（図５２参照）と同様に、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるための処理である。

【１２１１】

この変動表示設定処理５（図１３８参照）のうち、Ｓ４８０１～Ｓ４８０９の各処理では、それぞれ第１実施形態における変動表示設定処理（図５２参照）のＳ４８０１～Ｓ４８０９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第５実施形態における変動表示設定処理５（図１３８参照）では、Ｓ４８０５の処理が終了すると、次いで、引き戻しモードが継続しているか否かの期待度を示す背面画像を再抽選するための期待度更新処理を実行して（Ｓ４８３１）、処理をＳ４８０６へと移行する。この期待度更新処理（Ｓ４８３１）の詳細について、図１３９を参照して説明する。

【１２１２】

図１３９は、上述した期待度更新処理（Ｓ４８３１）を示したフローチャートである。この期待度更新処理（Ｓ４８３１）では、まず、変動回数カウンタ２２３ｄｂの値に1を加算して更新し（Ｓ５６０１）、次いで、現在のモードが連荘モードであるか（遊技状態格納エリア２２３ｈに連荘モードを示すデータが格納されているか）否かを判別する（Ｓ５６０２）。Ｓ５６０２の処理において、連荘モードであると判別した場合は（Ｓ５６０２：Ｙｅｓ）、引き戻しモードの可能性が０であり、背面画像により期待度を示唆する必要が無いため、そのまま本処理を終了する。

【１２１３】

一方、Ｓ５６０２の処理において、現在が連荘モードではないと判別した場合は（Ｓ５６０２：Ｎｏ）、次いで、通常モード用の背面画像が設定されているか否かを判別し（Ｓ５６０３）、通常モード用の背面画像が設定されていると判別した場合は（Ｓ５６０４：Ｙｅｓ）、背面画像の再抽選を実行する可能性が無い状態である（大当たり後に通常モードに移行し、通常モードが継続している）ことを意味するので、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ５６０３の処理において、通常モード用の背面画像が設定されていないと判別した場合は（Ｓ５６０３：Ｎｏ）、前回の大当たり後に引き戻しモードが設定されて、通常モードに既に転落済みであるか、または引き戻しモードが継続されていること

を意味するので、まず、変動回数カウンタ２２３ｄｂの値が１０１であるか否かを判別する（Ｓ５６０４）。変動回数カウンタ２２３ｄｂの値が１０１であれば（Ｓ５６０４：Ｙｅｓ）、前回の大当たりが大当たりＥ５でも、大当たりＦ５でも、引き戻しモードの変動回数が終了して通常モードとなっていることを意味するので、通常モード用の背面画像を設定して（Ｓ５６０５）、本処理を終了する。

【１２１４】

一方、Ｓ５６０４の処理において、変動回数カウンタ２２３ｄｂの値が１０１ではないと判別した場合は（Ｓ５４０４：Ｎｏ）、次に、変動回数カウンタ２２３ｄｂの値が３０より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ５６０６）、３０以下であると判別した場合は（Ｓ５６０６：Ｎｏ）、前回の大当たりが大当たりＥ５でも、大当たりＦ５でも、引き戻しモードが継続していることが確定する変動回数であり、高期待度用の背面画像から変更する必要が無いため、そのまま本処理を終了する。

【１２１５】

これに対して、Ｓ５６０６の処理において、変動回数カウンタ２２３ｄｂの値が３０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ５６０６：Ｙｅｓ）、次いで、変動回数カウンタ２２３ｄｂの値が３１であるかを判別する（Ｓ５６０７）。Ｓ５６０７の処理において、変動回数カウンタ２２３ｄｂの値が３１であると判別した場合は（Ｓ５６０７：Ｙｅｓ）、期待度の再抽選を行うための各処理（Ｓ５６０９，Ｓ５６１０）を実行する。より具体的には、期待度選択テーブル２２２ｄａを読み出して（Ｓ５６０９）、読み出したテーブルから、演出抽選カウンタ２２３ｄａの値に対応する背面画像（期待度）を特定して背面画像として設定し（Ｓ５６１０）、本処理を終了する。これにより、引き戻しモードが終了した可能性がある変動回数となった時点で、引き戻しモードが継続しているか否かの期待度を遊技者に示唆することができるので、背面画像を頼りに引き戻しモードが継続しているのか否かを予測させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１２１６】

また、Ｓ５６０７の処理において、変動回数カウンタ２２３ｄｂの値が３１でないと判別した場合は（Ｓ５６０７：Ｎｏ）、変動回数カウンタ２２３ｄｂの値が１０の倍数であるかを判別し（Ｓ５６０８）、１０の倍数であると判別した場合も（Ｓ５６０８：Ｙｅｓ）、期待度の再抽選を行うための各処理（Ｓ５６０９，Ｓ５６１０）を実行する。即ち、引き戻しモードが終了した可能性がある変動回数となって以降は、変動表示を１０回実行する毎に、期待度を更新することができる。よって、遊技を継続する程に引き戻しモードであるか否かの予測を正確に行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。一方、Ｓ５６０８の処理において、変動回数カウンタ２２３ｄｂの値が１０の倍数ではないと判別した場合は（Ｓ５６０８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１２１７】

以上説明した通り、第５実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で大当たりになった場合に加え、小当たりとなった場合に入球可能となるＶ入賞装置６７０の内部のＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過した場合にも、大当たり遊技が実行される構成としている。また、小当たりは第１特別図柄の抽選では当選不可能な反面、第２特別図柄の抽選では高確率（９／１０）で当選する構成としている。言い換えれば、第２特別図柄の抽選が実行されると、抽選結果が大当たりにならなくても、小当たりになれば大当たりを期待することができるので、第１特別図柄の抽選よりも、第２特別図柄の抽選の方が遊技者に有利な抽選であると言える。また、本第５実施形態では、遊技状態に応じて第２特別図柄の抽選が実行される割合（実行され易さ）を異ならせる構成としている。即ち、第２入球口６４００へと遊技球が入球困難となる遊技状態と、入球容易となる遊技状態とを設ける構成としている。より具体的には、普通図柄の通常状態が設定される通常モードにおいては、普通図柄の抽選で当たりになる確率が低くなり、普通図柄の変動時間が長くなり、更に普通図柄の当たりとなった場合における電動役物６４００ａの開放期間が短

くなるので、右打ちによりスルーゲート６７を狙い続けたとしても、電動役物６４００ａが開放される割合は極めて低くなり、第２入球口６４００へと遊技球を入球させることも困難となる。一方で、普通図柄の時短状態Ａが設定される連荘モードでは、普通図柄の抽選で当たりとなる確率が高くなり、普通図柄の変動時間が短くなり、更に、普通図柄の当たりとなった場合における電動役物６４００ａの開放時間も長くなるため、右打ちによりスルーゲート６７を狙って遊技球を発射し続けるだけで、多くの遊技球を第２入球口６４００へと入球させることができる。よって、連荘モードは、通常モードに比較して大当たりとなり易い有利な状態を形成することができる。

【１２１８】

更に、本第５実施形態では、通常モード、および連荘モードに加えて、普通図柄の時短状態Ｂが設定される引き戻しモードを設ける構成としている。この引き戻しモードは、普通図柄の当たり確率や普通図柄の当たりとなった場合における電動役物６４００ａの開放時間は連荘モードと共通であるものの、普通図柄の変動時間が連荘モードとは異なって構成されている。連荘モードにおいては、スルーゲート６７を通過した遊技球が、直接第２入球口６４００へと入球可能となるタイミングで電動役物６４００ａが開放された状態になるように普通図柄の変動時間が設定されていたが、引き戻しモードでは、スルーゲート６７を通過した遊技球が第２入球口６４００を通過しきった後で、且つ、次の遊技球が第２入球口６４００に到達するよりも前にのみ電動役物６４００ａが開放されるように、普通図柄の変動時間が設定されている。これにより、引き戻しモードでは、スルーゲート６７を狙って遊技球を発射し続けることにより、電動役物６４００ａを頻繁に開放させることは可能となるものの、第２入球口６４００へと遊技球がほぼ入球しないため、いたずらに持ち玉を減少させるのみの極めて不利な状態となる。従って、引き戻しモードにおいて、遊技者に対して左打ちにより第１入球口６４に遊技球を入球させて遊技を進行させる（特別図柄の抽選を行わせる）遊技方法を行わせることができる。言い換えれば、普通図柄の時短状態が付与されているにも拘わらず、開放され易い第２入球口６４００を狙う遊技方法ではなく、通常モード（通常遊技状態）と同様の遊技方法を行わせることができるという斬新な遊技性を実現できる。

【１２１９】

また、本第５実施形態では、通常モードよりも、引き戻しモードの方が第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に大当たり終了後に連荘モードへと移行する可能性が高くなる構成としている。加えて、本第５実施形態では、連荘モードの終了後、最低でも特別図柄の抽選が３０回終了するまでの間は引き戻しモードに設定される構成としている。このため、連荘モードの終了後、少なくとも特別図柄の抽選を３０回行わせるまでは遊技を継続した方が得なのではないかと遊技者に思わせることができる。ここで、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合、または特定領域へと遊技球が入球した場合に大当たりが付与される仕様の遊技機（所謂１種２種混合機）では、遊技状態として、特定領域へと遊技球が入球し難い通常遊技状態と、特定領域へと遊技球が入球し易い時短遊技状態との２種類の遊技状態のみを設け、時短遊技状態が終了すると、即座に最も不利な通常遊技状態へと移行する仕様が一般的であった。しかしながら、この構成では、不利な通常遊技状態へと移行した時点で、遊技者の遊技に対するモチベーションが大きく低下させてしまう虞があり、時短遊技状態が終了した時点で遊技者が即座に遊技を辞めてしまう可能性があった。これに対して本第５実施形態では、連荘モードの終了後、少なくとも特別図柄の抽選が３０回実行されるまでの間は、大当たりとなった場合に連荘モードへと移行し易い特別な状態（引き戻しモード）が設定される構成としている。これにより、連荘モードが終了して、第２入球口６４００へと遊技球が入球し難い不利な遊技状態になったとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制できる。よって、連荘モードが終了した直後に遊技を辞めてしまうことを防止することができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１２２０】

なお、モード移行の割合（各大当たり種別の比率）は、本第５実施形態の内容に限定さ

れるものではなく、通常モードが最も不利となり、連荘モードが最も有利となる範囲で任意に定めることができる。例えば、本第５実施形態では、通常モードにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり終了後の遊技状態が連荘モード、または通常モードのどちらかとなるように構成されていたが、所定の割合（例えば、１０％の割合）で引き戻しモードが設定されるように構成してもよい。また、本第５実施形態では、引き戻しモードにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、必ず連荘モードに移行する構成としていたが、通常モードや引き戻しモードも、連荘モードより低い割合で設定され得る構成としてもよい。

【１２２１】

本第５実施形態では、引き戻しモードの回数として、３０回、または１００回のみが設けられていたが、これに限られるものではなく、回数をより多様化させてもよい。これにより、引き戻しモードが終了したか否かをより分かり難くすることができるので、引き戻しモードがいつまで継続しているのかをより真剣に遊技者に予測させることができる。また、連荘モードの間に当選した大当たりの一部で、通常モードへと移行させる構成とした上で、引き戻しモードが設定された場合と同様に、背面画像の種別による期待度の示唆を行う構成としてもよい。このように構成することで、大当たり終了後に通常モードが設定された場合にも、背面画像の種別から引き戻しモードになっているか否かを判断しようとして、遊技者に遊技を継続させることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１２２２】

本第５実施形態では、振分部材６６００の状態が、遊技球の通過（振り分け）によって、右側流路Ｒ１に遊技球が振り分けられる状態と、左側流路Ｒ２に遊技球が振り分けられる状態とが切り替わる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、遊技球の発射間隔を判別して、電気的に振分部材６６００の状態を切り替える構成としてもよい。この場合において、例えば、時短状態Ａでは右側流路Ｒ１と左側流路Ｒ２とに交互に振り分けられるように動作させ、時短状態Ｂでは、右側流路Ｒ１にのみ振り分けられるように動作させてもよい。このように構成することで、時短状態Ｂではスルーゲート６７へと到達することすら阻害されるので、より確実に左打ちによって遊技を行わせることができる。

【１２２３】

本第５実施形態では、遊技球が第２入球口６４００に入球し易い１種類の状態（連荘モード）と、遊技球が第２入球口６４００に入球し難い２種類の状態（通常モード、引き戻しモード）とを設ける構成としていた。即ち、連荘モードにおいて、スルーゲート６７を通過した遊技球が直接第２入球口６４００へと入球可能となる一方で、他のモード（通常モード、引き戻しモード）では、スルーゲート６７を通過した遊技球も、スルーゲート６７を通過した遊技球の次に発射されて右側流路Ｒ１を流下した遊技球も、第２入球口６４００へと入球不可能となるように、普通図柄の変動時間や電動役物６４００ａの開放期間等が設定されていたが、これに限られるものではない。例えば、第２入球口６４００に遊技球が入球し易い遊技状態として、２種類の遊技状態を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、時短状態Ａと、時短状態Ｂとを共に第２入球口６４００へと入球し易い遊技状態として構成し、時短状態Ａでは、遊技球を最短の発射間隔で発射し続けた場合に、スルーゲート６７を通過した遊技球のみが第２入球口６４００へと入球可能となる（スルーゲート６７を通過した遊技球の次に発射されて右側流路Ｒ１を通過した遊技球は入球不可能となる）構成とする一方で、時短状態Ｂでは、スルーゲート６７を通過した遊技球と、スルーゲート６７を通過した遊技球の次に発射されて右側流路Ｒ１を通過した遊技球との両方が入球可能となるように、電動役物６４００ａの開放期間を設定する構成としてもよい。即ち、時短状態Ａでは、スルーゲート６７を通過した遊技球の次の遊技球が第２入球口６４００に到達するよりも前に電動役物６４００ａが閉鎖される長さの開放期間を設定し、時短状態Ｂでは、スルーゲート６７を通過した遊技球の次の遊技球が第２入球口６４００に到達した後で電動役物６４００ａが閉鎖される長さの開放期間を設定する構成と

してもよい。このように構成することで、時短状態Ａよりも、時短状態Ｂの方が、連続して遊技球を右打ちし続けた場合に無駄球を少なくすることができる。よって、時短状態Ｂの方が、有利度合いが高い状態とすることができるので、時短状態Ａが設定されるよりも、時短状態Ｂが設定された方が遊技者をより喜ばせることができる。

【１２２４】

本第５実施形態では、普通図柄の変動時間を時短状態Ａと時短状態Ｂとで異ならせることで、時短状態Ａではスルーゲート６７を通過した遊技球が直接第２入球口６４００へと入球可能となる一方で、時短状態Ｂではスルーゲート６７を通過した遊技球も、スルーゲート６７を通過した遊技球の次に発射された遊技球も第２入球口６４００へと入球不可能となる構成としていた。即ち、時短状態Ａでは、最短の発射間隔で遊技球を右打ちし続けると、振分部材６６００により左側流路Ｒ２に振り分けられたほとんどの遊技球が第２入球口６４００へと入球する一方で、時短状態Ｂでは、右打ちされて右側流路Ｒ１に振り分けられた遊技球も、左側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球も、第２入球口６４００へと入球することが不可能となる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、普通図柄の変動時間に代えて、又は加えて、電動役物６４００ａの開放パターンを時短状態の種別に応じて異ならせることにより時短状態Ｂにおいて遊技球が第２入球口６４００へと入球し難くなる構成としてもよい。具体的には、例えば、時短状態Ａにおいては、上記第５実施形態と同様に、普通図柄の変動時間を０．１秒間とし、電動役物６４００ａの開放時間を０．２秒間に設定することで、スルーゲート６７を通過した遊技球が直接第２入球口６４００へと入球する構成とする。これに対し、時短状態Ｂにおいては、普通図柄の変動時間である０．１秒が経過した後で、瞬間的に（例えば、０．０１秒間）開放させ、その後、０．４秒間が経過してから比較的長い時間（例えば、０．１９秒間）電動役物６４００ａを開放させる構成としてもよい。このように構成することで、スルーゲート６７を通過した遊技球は、電動役物６４００ａが瞬間的に開放される前後で第２入球口６４００へと到達することになるため、ほぼ、第２入球口６４００へと入球することが不可能となる。また、スルーゲート６７を通過した遊技球の次に発射された遊技球は、比較的長い開放時間（０．１９秒間）の経過後にしか第２入球口６４００へと到達できないので、連続して右打ちを実行したとしても、遊技球を第２入球口６４００へと入球させることが困難になる。よって、第５実施形態と同様の動作を実現することができるので、時短状態Ｂにおいて左打ちにより遊技を行わせることができる。

【１２２５】

本第５実施形態では、時短状態Ａにおいては、普通図柄の変動時間として必ず０．１秒間（スルーゲート６７を通過した遊技球が直接第２入球口６４００に入球し易い変動時間）が設定され、時短状態Ｂにおいては、普通図柄の変動時間として必ず０．５秒間（第２入球口６４００に入球困難になる変動時間）が設定される構成としていたが、変動時間にバリエーションを設けてもよい。具体的には、例えば、時短状態Ａにおいて、低確率（例えば、１０％）で０．５秒間の変動時間が設定される構成とし、時短状態Ｂにおいて、低確率で０．１秒間の変動時間が設定される構成としてもよい。これにより、普通図柄の変動時間を多様化させることができる。

【１２２６】

本第５実施形態では、時短状態Ａにおける普通図柄の変動時間として、普通図柄の当たりになった場合に、スルーゲート６７を通過した遊技球が直接第２入球口６４００へと入球可能となる時間が設定される構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、スルーゲート６７を通過した遊技球の次に発射されて右側流路Ｒ１に振り分けられた遊技球が入球可能となるように、普通図柄の変動時間を定めてもよい。このように構成することで、時短状態Ａにおいて、遊技球をスルーゲート６７に通過させただけでは第２入球口６４００へと入球させることができないので、時短状態Ａにおいて、連続して遊技球を発射させ続けることができる。よって、遊技者の遊技に対する参加意欲を向上させることができる。

【１２２７】

本第５実施形態では、振分部材６６００の偏重部６６００ｃにより振分部材６６００の重心を右下側に偏重させることにより、振分部材６６００に対して１．５秒間以上遊技球が到達しなかった場合に、振分部材６６００の状態を、右側流路Ｒ１へと振り分ける状態に戻るように構成していたが、偏重部６６００ｃは必ずしも設ける必要は無い。遊技球の発射間隔によらず、振分手段に到達した遊技球を第１流路と第２流路とに交互に振り分けるように構成してもよい。

【１２２８】

＜第６実施形態＞

次に、図１４０から図１５６を参照して、第６実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第５実施形態におけるパチンコ機１０では、普通図柄の通常状態が設定される通常モードを最も不利な状態（持ち球が減り易く、不利な第２特別図柄の抽選が実行され易い状態）、普通図柄の時短状態Ａが設定される連荘モードを最も有利な状態（持ち球が減り難く、有利な第２特別図柄の抽選が実行され易い状態）としていた。また、連荘モードで大当たりとなった場合に移行する可能性がある引き戻しモードでは、通常モードと同様に左打ちにより第１入球口６４へと遊技球を入球させて遊技を進行する必要があるものの、引き戻しモードにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりになると、通常モードで大当たりになった場合よりも連荘モードに移行する割合が高くなる構成としていた。即ち、第１特別図柄の抽選により遊技を進行する必要がある不利なモード（遊技状態）として、通常モードと引き戻しモードとの２種類のモードを設ける構成とし、連荘モードが終了した後の所定期間にのみ、比較的有利な引き戻しモードが設定される構成としていた。

【１２２９】

これに対して第６実施形態では、普通図柄の時短状態Ｂを、大当たりになっても連荘モードに移行し難い最も不利な遊技状態に設定し、普通図柄の通常状態になると、普通図柄の時短状態Ｂよりも、大当たりになった場合における連荘モードへの移行率が高くなるように構成した。より具体的には、普通図柄の時短状態Ｂにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりになると、大当たり終了後の遊技状態が高い割合で普通図柄の時短状態Ｂになり、低い割合で連荘モードになる構成とする一方で、普通図柄の通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりになると、大当たり終了後の遊技状態が１００％連荘モードになる構成としている。これにより、普通図柄の時短状態Ｂが終了して、普通図柄の通常状態へと移行した方が連荘モードへと移行し易くなるので、時短状態Ｂが設定されている場合に、時短状態が終了することを期待して遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現することができる。

【１２３０】

また、本第６実施形態では、第１特別図柄の抽選でも低確率（例えば、１／２００）で小当たりに当選する構成としている。第１特別図柄の小当たり種別には、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過した場合に付与される大当たり後に連荘モードへと移行する小当たり種別や、普通図柄の通常状態へと移行する小当たり種別が設けられている。このため、小当たりに当選してＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過すれば、有利な状態に移行する可能性があるので、不利な普通図柄の時短状態Ｂにおいて、第１特別図柄の抽選で大当たりになるよりも、小当たりとなることを期待して遊技を行うという斬新な遊技性を提供することができる。

【１２３１】

更に、本第６実施形態では、１の時短状態において特別図柄の抽選回数が規定回数（例えば、１００回）終了した場合に加え、１の時短状態において特定の種別の小当たり（小当たりＡ６）の当選回数が規定回数（例えば、１回）となった場合にも、時短状態から直接通常状態へと移行する構成としている。つまり、普通図柄の時短状態Ｂにおいて特定の種別の小当たり（小当たりＡ６）に当選した場合には、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過せずに小当たりが終了することにより、残りの時短回数にかかわらず、比較的有利な通常モードへと直接移行する。これにより、最も不利な普通図柄の時短状態Ｂにおい

て、早い段階（少ない特別図柄の抽選回数）で特定の種別の小当たり（小当たりＡ６）に当選することを期待して遊技を行わせることができる。よって、最も不利な時短状態Ｂが設定されている間の遊技が単調となってしまうことを抑制できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、特定の種別の小当たり（小当たりＡ６）において、Ｖ入賞が発生しない方が有利になるという斬新な遊技性を実現することができる。

【１２３２】

なお、本第６実施形態における以降の説明では、説明の簡略化のため、最も不利な普通図柄の時短状態Ｂのことを「通常モード」と称し、時短状態Ｂよりも大当たりとなった場合に連荘モードへと移行し易い普通図柄の通常状態のことを「準備モード」と称する。なお、普通図柄の時短状態Ａについては、第５実施形態と同様に最も有利な状態であるので、第５実施形態と同様に「連荘モード」と称する。

【１２３３】

この第６実施形態におけるパチンコ機１０が、第５実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、ＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、ＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１２３４】

まず、図１４０を参照して、本第６実施形態における通常モード（普通図柄の時短状態Ｂ）において小当たりとなった場合に第３図柄表示装置８１において実行される選択演出について説明する。上述した通り、本第６実施形態では、小当たり期間中にＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を通過させて大当たりになると、当該大当たり後に連荘モードや準備モードへと移行する小当たり種別（小当たりＢ６，Ｃ６）と、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を通過せずにそのまま小当たりが終了することで、時短状態が終了して通常モードへと移行する小当たり種別（小当たりＡ６）とが少なくとも設けられている。言い換えれば、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、遊技球がＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を通過して大当たりが実行された方が有利になる小当たり種別と、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を通過せずにそのまま小当たりが終了した方が有利になる小当たり種別とが設けられている。この選択演出では、遊技者に対してＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を通過させるために右打ちを行うか、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過しないように左打ちを行うかを選択させる態様の演出が実行される。

【１２３５】

具体的には、図１４０に示した通り、通常モードの間に小当たりに当選すると、表示画面の右上部分の表示領域Ｄｓ２に対して、小当たりを示す「３」と「４」と「１」との組み合わせの第３図柄が停止表示される。また、第３図柄表示装置８１の表示画面が左右に２分割された表示態様になり、表示画面における中央上部には、「選べ！！」という文字が表示された横長略長方形形状の表示領域ＨＲ７が形成される。

【１２３６】

加えて、図１４０に示した通り、表示画面における左半分には、「Ｖ回避で準備モードのチャンス！？」という文字が表示された横長略長方形形状の表示領域ＨＲ８が形成され、その下方には、「左打ち」という文字が表示された左向きの矢印を模した矢印画像ＹＧ１が表示される。また、表示画面における右半分には、「Ｖゲットで大当たり！！もしかしたら連荘モードも・・・？」という文字が表示された横長略長方形形状の表示領域ＨＲ９が形成され、その下方には、「右打ち」という文字が表示された右向きの矢印を模した

矢印画像ＹＧ２が表示される。
【１２３７】
これらの表示内容により、遊技者に対して、左打ちを行うことにより準備モードに移行する可能性がある反面、右打ちを行ってＶ入賞が発生すると、大当たりに加えて連荘モードへと移行する可能性もあることを理解させることができる。これにより、遊技者に対して、Ｖ入賞を狙って右打ちをした方が良いのか、Ｖ入賞を回避するために左打ちを行った方が良いのかを判断させて、当該判断に沿った遊技方法で遊技を行わせることができるので、小当たりとなる毎に、遊技者の興趣を向上させることができる。なお、本第６実施形態では、Ｖ入賞を回避した場合に準備モードへと移行する小当たり種別（小当たりＡ６）が決定される割合が５０％であるのに対し、Ｖ入賞が発生することで大当たり後に連荘モードへと移行する小当たり種別（小当たりＢ６）が決定される割合は４０％であり、Ｖ入賞が発生することで小当たり後に準備モード（時短状態Ｂ）へと移行する小当たり種別（小当たりＣ６）が決定される割合は１０％である。また、小当たりＡ６においてＶ入賞が発生すると、大当たり後に１００回の通常モードが再セットされてしまう。よって、Ｖ入賞を狙って遊技を行い、狙い通りにＶ入賞が発生した場合には、必ず大当たりが付与されるものの、連荘モードへと移行する可能性よりも、通常モードをループしてしまう可能性の方が高くなる。また、Ｖ入賞を回避すると、５０％の割合で準備モードへと移行し、５０％の割合で通常モードが維持されるので、Ｖ入賞を回避すべきか、Ｖ入賞を狙うべきかを、より真剣に判断させることができる。また、Ｖ入賞を回避すべきか、Ｖ入賞を狙うべきかの判断は、残りの時短回数（通常モードの残りの回数）に応じても異ならせることができる。具体的には、例えば、通常モードにおける時短回数が残りわずかの場合には、遊技者に対して、Ｖ入賞させて通常モードが再セットされてしまうリスクを負うよりも、Ｖ入賞を回避した方が良いのではないか、と考えさせることができる。また、時短回数が多い場合には、時短回数が再セットされてもショックが少ないため、積極的にＶ入賞を狙うべきではないか、と考えさせたりすることができる。よって、通常モードにおける残りの時短回数に応じて、選択演出が発生した場合の遊技方法を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１２３８】
＜第６実施形態における電気的構成＞
次に、図１４１（ａ）を参照して、本第６実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図１４１（ａ）は、本第６実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図１４１（ａ）に示した通り、本第６実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成は、第５実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図１１８（ａ）参照）に対して、小当たり規定回数選択テーブル２０２ｅａが追加されている点で相違している。また、第１当たり乱数テーブル２０２ａと、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂと、小当たり種別選択テーブル２０２ｄａと、時短回数選択テーブル２０２ｄｂとの内容が一部変更となっている点でも相違している。その他の構成については、上述した第５実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図１１８（ａ）参照）と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。
【１２３９】
まず、図１４１（ｂ）を参照して、本第６実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図１４１（ｂ）は、本第６実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容を示した図である。図１４１（ｂ）に示した通り、本第６実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａには、大当たりと判定される判定値として、「０～４」の５つの乱数値（カウンタ値）が規定されている（図１４１（ｂ）の２０２ａ１参照）。なお、第５実施形態と同様に、大当たりとなる判定値は、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで共通である。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る４００の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値の個数が５個であるので、本第６実施形態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりとなる確率は１／８０（５／４００）である。即ち、第５実施形態における大当たり確率（１／２０

０）よりも２倍以上高く設定されている。これにより、通常モードにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりになるよりも前に時短回数を経過させることが困難となる。よって、通常モード（普通図柄の時短状態Ｂ）から準備モード（普通図柄の通常状態）へと移行した場合に、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。なお、通常モードは、基本的に特別図柄の抽選が１００回終了するまでの間継続する。特別図柄の抽選が１００回行われて１度も大当たりにならない可能性は約２８．４％（７９／８０の１００乗）であるので、通常モードから準備モードへと移行する可能性は２８．４％である。

【１２４０】

また、第１特別図柄の抽選で外れと判定される判定値の範囲として「５～３９７」が規定され（図１４１（ｂ）の２０２ａ２参照）、第１特別図柄の小当たりと判定される判定値の範囲として「３９８，３９９」が規定されている（図１４１（ｂ）の２０２ａ３参照）。よって、第１特別図柄の抽選で小当たりとなる確率は１／２００（２／４００）である。即ち、通常モードにおいては、特別図柄の抽選で大当たりになる確率よりも、小当たりになる確率の方が低くなるように設定されている。言い換えれば、小当たりを契機として他のモードへと移行するよりも、大当たり若しくは時短回数の経過により他のモードへと移行する可能性の方が高くなるように構成されている。

【１２４１】

また、第２特別図柄の外れと判定される判定値の範囲として「５～４０」が規定され（図１４１（ｂ）の２０２ａ２参照）、第２特別図柄の小当たりと判定される判定値の範囲として「４１～３９９」が規定されている（図１４１（ｂ）の２０２ａ３参照）。これにより、第５実施形態と同様に、第２特別図柄の抽選が実行された場合には、高確率（９／１０）で小当たりに当選するので、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過可能となる期間もより多く設定される。よって、第２特別図柄の抽選が実行され易い時短状態Ａ（連荘モード）の有利度合いを高めることができる。

【１２４２】

次に、図１４１（ｃ）を参照して、本第６実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。図１４１（ｃ）は、本第６実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容を示した図である。図１４１（ｃ）に示した通り、本第６実施形態では、第１特別図柄の大当たりとして、大当たりＡ６と大当たりＢ６とが設けられ、第２特別図柄の大当たりとして大当たりＣ６が設けられている。

【１２４３】

図１４１（ｃ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～６９」の範囲に対しては、「大当たりＡ６」が対応付けて規定されている（図１４１（ｃ）の２０２ｂ１参照）。この「大当たりＡ６」は、ラウンド数が５ランドであり、大当たり当選時の遊技状態（モード）に応じて、大当たり終了後のモードが可変する特殊な大当たりである。具体的には、時短状態（通常モード、連荘モード）において「大当たりＡ６」になると、大当たり終了後に、時短回数が１００回の通常モードが設定される一方で、普通図柄の通常状態（準備モード）において「大当たりＡ６」になると、時短回数が１００回の連荘モードが設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ６」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数は７０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たりＡ６」が決定される割合は７０％である。

【１２４４】

なお、連荘モードは、主として第２特別図柄の抽選により遊技を進行する遊技状態であるため、「大当たりＡ６」に当選する場合のほとんどは、第１特別図柄の抽選により遊技を進行する必要がある通常モード、または準備モードである。通常モードにおいて「大当たりＡ６」になると、大当たり終了後に最も不利な通常モードが再度設定されてしまう上に、大当たりに当選した時点の時短回数とは無関係に、１００回の時短回数が再セットされてしまうため、通常モードにおいて「大当たりＡ６」は最も不利な大当たり種別である。一方、準備モードにおいて「大当たりＡ６」になると、大当たり終了後に最も有利な連

荘モード（時短状態Ａ）が設定されるので、準備モードの間に「大当たりＡ６」になると、遊技者にとって有利となる。

【１２４５】

また、図１４１（ｃ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～９９」の範囲に対しては「大当たりＢ６」が対応付けて規定されている（図１４１（ｃ）の２０２ｂ２参照）。この「大当たりＢ６」は、ラウンド数が５ラウンドであり、大当たりに当選した時点の遊技状態とは無関係に、大当たり後の遊技状態が連荘モードに設定される大当たり種別である。即ち、通常モードにおいては、遊技者に取って最も有利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ６」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数は７０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たりＡ６」が決定される割合は３０％である。つまり、通常モードにおいては、第１特別図柄の抽選で大当たりになっても７０％の割合で大当たり後に再度通常モードが設定される「大当たりＡ６」が決定され、３０％の割合でのみ、大当たり後に連荘モードが設定される「大当たりＢ６」が決定される。言い換えれば、通常モードにおいて大当たりになっても、他のモードへと移行する期待度が低い（３０％の割合）ので、通常モードにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりになるよりも、大当たりとならずに通常モードを抜けて（時短状態を終了させて）、準備モードへと移行させたいと思わせる斬新な遊技性を提供することができる。

【１２４６】

また、図１４１（ｃ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の全ての値に対して、「大当たりＣ６」が対応付けて規定されている（図１４１（ｃ）の２０２ｂ３参照）。この「大当たりＣ６」は、ラウンド数が１５ラウンドであり、大当たり終了後に連荘モードへと移行する大当たりである。よって、主として第２特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行する連荘モードにおいて大当たりになると、必ず、大当たり終了後に再度、連荘モードへと移行する。よって、本第６実施形態では、第５実施形態と同様に、連荘モードにおいて小当たりを介して大当たりになるよりも、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった方が、大当たり後に再度連荘モードとなる可能性が高くなる。よって、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に遊技者を喜ばせることができる。

【１２４７】

次に、図１４２（ａ）を参照して、本第６実施形態における小当たり種別選択テーブル２０２ｄａの詳細について説明する。図１４２（ａ）は、小当たり種別選択テーブル２０２ｄａの規定内容を示した図である。

【１２４８】

図１４２（ａ）に示した通り、第１特別図柄の小当たり種別として、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～４９」の範囲に対して、「小当たりＡ６」が対応付けて規定されている（図１４２（ａ）の２０２ｄａ１参照）。この「小当たりＡ６」は、Ｖ入賞装置６７０のＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過した場合に、「大当たりＤ６」が付与される小当たり種別である。大当たりＤ６は、ラウンド数が５ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後に通常モードが設定される大当たり種別である。つまり、「小当たりＡ６」は、小当たり遊技中にＶ入賞させると、大当たり後の遊技状態が最も不利になる小当たり種別である。小当たり種別カウンタＣ５の値が取り得る１００個のカウンタ値のうち、「小当たりＡ６」となるカウンタ値は５０個なので、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＡ６」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。なお、この「小当たりＡ６」は、残りの時短回数とは無関係に、時短状態を終了させる契機となる小当たりである。このため、通常モードにおいては、「小当たりＡ６」になって、Ｖ入賞が発生しなければ、小当たり後に比較的有利な準備モードへと移行するので、Ｖ入賞させるよりも、Ｖ入賞させない方が、遊技状態が有利となる特殊な小当たり種別である。

【１２４９】
また、図１４２（ａ）に示した通り、第１特別図柄の小当たり種別として、小当たり種別カウンタＣ５の値が「５０～８９」の範囲に対して、「小当たりＢ６」が対応付けて規定されている（図１４２（ａ）の２０２ｄａ２参照）。この「小当たりＢ６」は、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過した場合に、「大当たりＢ６」が付与される小当たり種別である。大当たりＢ６は、上述した通り、ラウンド数が５ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず大当たり終了後に連荘モードが設定される大当たり種別である。つまり、「小当たりＢ６」は、小当たり遊技中にＶ入賞させることで、大当たり後の遊技状態が最も有利な状態となる小当たり種別である。小当たり種別カウンタＣ５の値が取り得る１００個のカウンタ値のうち、「小当たりＢ６」となるカウンタ値は２５個なので、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＢ６」が決定される割合は２５％（２５／１００）である。
【１２５０】
また、図１４２（ａ）に示した通り、第１特別図柄の小当たり種別として、小当たり種別カウンタＣ５の値が「９０～９９」の範囲に対して、「小当たりＣ６」が対応付けて規定されている（図１４２（ａ）の２０２ｄａ３参照）。この「小当たりＣ６」は、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過した場合に、「大当たりＥ６」が付与される小当たり種別である。この「大当たりＥ６」は、ラウンド数が５ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず大当たり終了後に準備モードが設定される大当たり種別である。つまり、「小当たりＣ６」は、小当たり遊技中にＶ入賞させることで、大当たり後の遊技状態が比較的有利な状態に設定される小当たり種別である。小当たり種別カウンタＣ５の値が取り得る１００個のカウンタ値のうち、「小当たりＣ６」となるカウンタ値は１０個なので、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＣ６」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。
【１２５１】
また、図１４２（ａ）に示した通り、第２特別図柄の小当たり種別として、小当たり種別カウンタＣ５が「０～２９」の範囲に対して、「小当たりＤ６」が対応付けて規定されている（図１４２（ａ）の２０２ｄａ４参照）。この「小当たりＤ６」は、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過した場合に、「大当たりＣ６」が付与される小当たり種別である。この「大当たりＣ６」は、上述した通り、ラウンド数が１５ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず大当たり終了後に連荘モードが設定される大当たり種別である。つまり、「小当たりＤ６」は、小当たり遊技中にＶ入賞させることで、ラウンド数が最も多く、且つ、大当たり後の遊技状態が最も有利になる大当たりが付与されるので、「小当たりＤ６」は遊技者にとって最も有利な小当たり種別の１種である。小当たり種別カウンタＣ５が取り得る１００個のカウンタ値のうち、「小当たりＤ６」となるカウンタ値は３０個なので、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＤ６」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。
【１２５２】
また、図１４２（ａ）に示した通り、第２特別図柄の小当たり種別として、小当たり種別カウンタＣ５が「３０～７９」の範囲に対して、「小当たりＥ６」が対応付けて規定されている（図１４２（ａ）の２０２ｄａ５参照）。この「小当たりＥ６」は、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過した場合に、「大当たりＦ６」が付与される小当たり種別である。この「大当たりＦ６」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、当選時の遊技状態に応じて大当たり終了後の遊技状態が可変される大当たり種別である。具体的には、時短状態（通常モード、連荘モード）において「大当たりＦ６」になると、大当たり終了後に、時短回数が１００回の連荘モードが設定される一方で、普通図柄の通常状態（準備モード）において「大当たりＦ６」になると、時短回数が０回に設定される（準備モードが設定される）。よって、連荘モードにおいて「大当たりＦ６」になると、連荘モードが大当たり終了後も継続するので、遊技者にとって有利となる一方で、準備モードにおいて「大当たりＦ６」になると、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に比べて不利になる

。準備モードにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりになると、１００％の割合で有利な連荘モードへと移行するためである。よって、左打ちにより第１入球口６４を狙って遊技を行う必要がある準備モードにおいて、第２特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技が実行された場合に、遊技者にとっての有利度合いを低減することができるので、変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。小当たり種別カウンタＣ５が取り得る１００個のカウンタ値のうち、「小当たりＥ６」となるカウンタ値は５０個なので、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＥ６」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【１２５３】

また、図１４２（ａ）に示した通り、第２特別図柄の小当たり種別として、小当たり種別カウンタＣ５が「８０～８９」の範囲に対して、「小当たりＦ６」が対応付けて規定されている（図１４２（ａ）の２０２ｄａ６参照）。この「小当たりＦ６」は、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過した場合に、「大当たりＧ６」が付与される小当たり種別である。この「大当たりＧ６」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり終了後に通常モードが設定される大当たり種別である。なお、「大当たりＧ６」が終了した後に設定される通常モードの期間（準備モードに移行するまでの特別図柄の抽選回数）は、当選時の遊技状態に応じて異なる構成となっている。具体的には、普通図柄の時短状態の間に「大当たりＧ６」になると、大当たり終了後に５０回の通常モード（時短状態Ｂ）が設定される一方で、普通図柄の通常状態の間に「大当たりＧ６」になると、大当たり終了後に１００回の通常モードが設定される。よって、連荘モードにおいて「大当たりＧ６」になると、大当たりの終了後に最も不利な通常モードに移行してしまうため、遊技者にとって不利となる。しかしながら、通常モードにおいて「大当たりＡ６」になった場合に設定される通常モードの回数（１００回）よりも少ない回数が設定されるので、通常モードを抜けて準備モードへと移行し易くなる。よって、準備モードへと移行するか、準備モードへと移行するよりも前に大当たりに当選するまでは、遊技を継続しようと思わせることができる。従って、連荘モードが終了した後、即座に遊技を辞めてしまうことを抑制できるので、パチンコ機１０の可動率を向上させることができる。小当たり種別カウンタＣ５が取り得る１００個のカウンタ値のうち、「小当たりＦ６」となるカウンタ値は１０個なので、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＦ６」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。

【１２５４】

また、図１４２（ａ）に示した通り、第２特別図柄の小当たり種別として、小当たり種別カウンタＣ５が「９０～９４」の範囲に対して、「小当たりＧ６」が対応付けて規定されている（図１４２（ａ）の２０２ｄａ７参照）。この「小当たりＧ６」は、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過した場合に、「大当たりＨ６」が付与される小当たり種別である。この「大当たりＨ６」は、「大当たりＧ６」と同様に、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり終了後に通常モードが設定される大当たり種別である。具体的には、普通図柄の時短状態の間に「大当たりＨ６」になると、大当たり終了後に２５回の通常モード（時短状態Ｂ）が設定される一方で、普通図柄の通常状態の間に「大当たりＨ６」になると、大当たり終了後に１００回の通常モードが設定される。よって、連荘モードにおいて「大当たりＨ６」になると、大当たりの終了後に最も不利な通常モードに移行してしまうため、遊技者にとって不利となる。しかしながら、通常モードにおいて「大当たりＡ６」になった場合に設定される通常モードの回数（１００回）や、連荘モードにおいて「大当たりＧ６」になった場合に設定される通常モードの回数（２５回）よりも少ない回数が設定されるので、より通常モードを抜けて準備モードへと移行し易くなる。よって、準備モードへと移行するか、準備モードへと移行するよりも前に大当たりに当選するまでは、遊技を継続しようと思わせることができる。従って、連荘モードが終了した後、即座に遊技を辞めてしまうことを抑制できるので、パチンコ機１０の可動率を向上させることができる。小当たり種別カウンタＣ５が取り得る１００個のカウンタ値のうち、「小当たりＧ６」となるカウンタ値は５個なので、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「

小当たりＧ６」が決定される割合は５％（５／１００）である。
【１２５５】
また、図１４２（ａ）に示した通り、第２特別図柄の小当たり種別として、小当たり種別カウンタＣ５が「９５～９９」の範囲に対して、「小当たりＨ６」が対応付けて規定されている（図１４２（ａ）の２０２ｄａ８参照）。この「小当たりＨ６」は、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過した場合に、「大当たりＩ６」が付与される小当たり種別である。この「大当たりＩ６」は、「大当たりＧ６」や「大当たりＨ６」と同様に、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり終了後に通常モードが設定される大当たり種別である。具体的には、普通図柄の時短状態の間に「大当たりＩ６」になると、大当たり終了後に１回の通常モード（時短状態Ｂ）が設定される一方で、普通図柄の通常状態の間に「大当たりＩ６」になると、大当たり終了後に１００回の通常モードが設定される。よって、連荘モードにおいて「大当たりＩ６」になると、大当たり終了後、最初の特別図柄の抽選で外れになれば、準備モードへと移行することができるので、通常モードが設定される大当たり種別の中では、遊技者にとって最も有利となる（準備モードに移行し易くなる）。小当たり種別カウンタＣ５が取り得る１００個のカウンタ値のうち、「小当たりＨ６」となるカウンタ値は５個なので、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＨ６」が決定される割合は５％（５／１００）である。
【１２５６】
なお、本第６実施形態では、連荘モードにおいて、大当たり終了後に通常モードへと移行した場合、通常モード（時短状態Ｂ）が継続する時短回数が遊技者に明示されることはない。即ち、第６実施形態と同様に、背面画像の種別により通常モードから準備モードへと移行したか否かの期待度を示唆する構成としている。このように構成することで、連荘モードが終了してからの所定期間（本第６実施形態では、大当たり終了後５０回）の間、準備モードへと移行したのか、通常モードが維持されているのかを予測させる遊技性を提供することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１２５７】
次に、図１４２（ｂ）を参照して、本第６実施形態における時短回数選択テーブル２０２ｄｂの詳細について説明する。図１４２（ｂ）は、時短回数選択テーブル２０２ｄｂの規定内容を示した図である。この時短回数選択テーブル２０２ｄｂは、第５実施形態における時短回数選択テーブル２０２ｄｂと同様に、大当たり終了後の時短回数（通常モードに移行するまでの特別図柄の抽選回数）を大当たり種別、および大当たり当選時の遊技状態に応じて設定するためのデータが規定されたデータテーブルである。
【１２５８】
図１４２（ｂ）に示した通り、大当たり種別として、大当たりＡ６に対しては、普通図柄の通常状態（準備モード）において１００回の時短状態Ａが対応付けて規定され、普通図柄の時短状態（通常モード、連荘モード）に対して１００回の時短状態Ｂが対応付けて規定されている（図１４２（ｂ）の２０２ｄｂ１参照）。よって、普通図柄の通常状態に設定される準備モードにおいては、第１特別図柄の抽選で大当たりＡ６になると、大当たり後に連荘モードが設定されるので、遊技者にとって好ましい大当たり種別の１種である。一方、通常モードや連荘モードにおいては、大当たりＡ６になると、最も不利な通常モードに移行してしまうため、遊技者にとって最も不利な大当たり種別の１種となる。なお、連荘モードでは、主として第２特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行させる遊技状態であるので、大当たりＡ６になることによって不利になる（大当たり終了後に不利な通常モードが設定される）のは、ほぼ、通常モードである。
【１２５９】
また、図１４２（ｂ）に示した通り、大当たり種別として、大当たりＢ６，Ｃ６に対しては、当選時の遊技状態によらず、１００回の時短状態Ａが対応付けて規定されている（図１４２（ｂ）の２０２ｄｂ２参照）。よって、通常モード、準備モード、および連荘モードのいずれの遊技状態において大当たりＢ６，Ｃ６に当選したとしても、大当たり終了後が最も有利な連荘モードになるため、大当たり終了後の遊技状態の面で、大当たりＢ６

，Ｃ６は最も有利な大当たり種別の１種である。
【１２６０】
　また、図１４２（ｂ）に示した通り、大当たり種別として、大当たりＤ６に対しては、当選時の遊技状態によらず、１００回の時短状態Ｂが対応付けて規定されている（図１４２（ｂ）の２０２ｄｂ３参照）。よって、大当たりＤ６は大当たり終了後の遊技状態の面で最も不利となる。また、大当たり種別として、大当たりＥ６に対しては、時短回数として０回が対応付けて規定されている（図１４２（ｂ）の２０２ｄｂ４参照）。よって、通常モード、準備モード、および連荘モードのいずれの遊技状態において大当たりＥ６に当選したとしても、大当たり終了後が比較的有利な準備モードになる。
【１２６１】
　また、図１４２（ｂ）に示した通り、大当たり種別として、大当たりＦ６に対しては、普通図柄の通常状態（準備モード）において時短回数として０回が対応付けて規定され、普通図柄の時短状態（通常モード、連荘モード）に対して１００回の時短状態Ａが対応付けて規定されている（図１４２（ｂ）の２０２ｄｂ５参照）。大当たりＦ６は、第２特別図柄の抽選で小当たりＥ６となり、小当たり遊技中にＶ入賞スイッチ６７０ｅ３を通過した場合に当選する大当たり種別であり、基本的に連荘モードでのみ当選する大当たりである。連荘モードにおいて大当たりＦ６になると、大当たり終了後に再度、連荘モードが設定されるので、大当たりＦ６は、大当たり終了後の遊技状態が最も有利となる大当たり種別の１種である。なお、普通図柄の通常状態の間に当選した場合に、時短回数を０回に設定するのは、準備モードにおいて第２特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法に対する抑制を図るためである。即ち、準備モードでは、第１特別図柄の抽選で大当たりになると、１００％の割合で連荘モードへと移行するが、第２特別図柄の抽選により小当たりＥ６になって、大当たりＦ６に当選すると、準備モードをループしてしまう。よって、変則的に第２特別図柄の抽選を実行させると、逆に不利になってしまうので、変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。
【１２６２】
　また、図１４２（ｂ）に示した通り、大当たり種別として、大当たりＧ６に対しては、普通図柄の通常状態において１００回の時短状態Ｂが対応付けて規定され、普通図柄の時短状態において５０回の時短状態Ｂが対応付けて規定されている（図１４２（ｂ）の２０２ｄｂ６参照）。よって、連荘モードにおいて大当たりＧ６になると、比較的多い回数の通常モードが設定されるので、遊技者にとって不利となる。また、準備モードにおいて大当たりＧ６になると、１００回の通常モードが設定されてしまうため、準備モードにおいて第２特別図柄の抽選を実行させようとする変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。
【１２６３】
　また、図１４２（ｂ）に示した通り、大当たり種別として、大当たりＨ６に対しては、普通図柄の通常状態において１００回の時短状態Ｂが対応付けて規定され、普通図柄の時短状態において２５回の時短状態Ｂが対応付けて規定されている（図１４２（ｂ）の２０２ｄｂ７参照）。よって、連荘モードにおいて大当たりＨ６になると、大当たりＧ６になった場合よりも少ない回数の通常モードが設定されるので、大当たりＧ６よりも通常モードを終了させることが容易となる。よって、大当たりＧ６になって連荘モードが終了した場合よりも、遊技者にとって有利となる。また、準備モードにおいて大当たりＨ６になると、大当たりＧ６と同様に１００回の通常モードが設定されてしまうため、準備モードにおいて第２特別図柄の抽選を実行させようとする変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。
【１２６４】
　また、図１４２（ｂ）に示した通り、大当たり種別として、大当たりＩ６に対しては、普通図柄の通常状態において１００回の時短状態Ｂが対応付けて規定され、普通図柄の時短状態において１回の時短状態Ｂが対応付けて規定されている（図１４２（ｂ）の２０２ｄｂ８参照）。よって、連荘モードにおいて大当たりＩ６になると、大当たりＧ６や大当

たりＨ６になった場合よりも少ない回数の通常モードが設定されるので、大当たりＧ６や大当たりＨ６よりも、極めて容易に通常モードを終了させることができる。よって、大当たりＧ６や大当たりＨ６になって連荘モードが終了した場合よりも、遊技者にとって有利となる。また、準備モードにおいて大当たりＩ６になると、大当たりＧ６や大当たりＨ６と同様に１００回の通常モードが設定されてしまうため、準備モードにおいて第２特別図柄の抽選を実行させようとする変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【１２６５】

次に、図１４３を参照して、小当たり規定回数選択テーブル２０２ｅａの詳細について説明する。図１４３は、小当たり規定回数選択テーブル２０２ｅａの規定内容を示した図である。この小当たり規定回数選択テーブル２０２ｅａは、小当たり種別毎の時短状態の終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。上述した通り、本第６実施形態では、時短回数（特別図柄の抽選回数）とは別に、小当たり種別毎に時短状態を終了させるまでの当選回数が規定されており、時短回数内で小当たりの規定回数に到達した場合は、残りの時短回数にかかわらず、時短状態が終了される構成としている。これにより、不利な通常モードにおいて小当たりとなる毎に、規定回数に到達したことに対する期待感を抱かせることができる。

【１２６６】

図１４３に示した通り、小当たり規定回数選択テーブル２０２ｅａには、大当たり種別、および大当たりに当選した時点の遊技状態に対応付けて、小当たり種別毎の時短状態を終了させるまでの当選回数（規定回数）が規定されている。より具体的には、大当たりＡ６に対しては、普通図柄の通常状態において、全小当たり種別に対して規定回数として１００回が規定されている。一方、普通図柄の時短状態において、小当たりＡ６に対して規定回数として１回が規定され、小当たりＡ６以外の小当たり種別に対する規定回数として１００回が対応付けて規定されている（図１４３の２０２ｅａ１参照）。つまり、連荘モードを設定する際には、全ての小当たり種別に対して規定回数として１００回が設定されるのに対し、通常モード（時短状態Ｂ）を設定する際には、大当たりＡ６に対して規定回数として１回が設定され、他の小当たり種別に対して規定回数として１００回が設定される。また、大当たりＢ６，Ｃ６に対しては、当選時の遊技状態によらず、全ての小当たり種別に対して規定回数として１００回が対応付けて規定されている（図１４３の２０２ｅａ２参照）。即ち、当選時の遊技状態によらず連荘モードが設定される大当たりＢ６，Ｃ６になると、全ての小当たり種別に対して規定回数として１００回が設定される。

【１２６７】

また、図１４３に示した通り、大当たりＤ６、および大当たりＧ６～Ｉ６に対しては、当選時の遊技状態によらず、小当たりＡ６に対して規定回数として１回が対応付けて規定され、他の小当たり種別に対して規定回数として１００回が対応付けて規定されている（図１４３の２０２ｅａ３参照）。即ち、当選時の遊技状態によらず通常モードが設定される大当たりＤ６，Ｇ６～Ｉ６のいずれかになると、小当たりＡ６に対して規定回数として１回が設定され、他の小当たり種別に対して規定回数として１００回が設定される。

【１２６８】

また、図１４３に示した通り、大当たりＥ６に対しては、当選時の遊技状態によらず、全ての小当たり種別に対して規定回数として０回が対応付けて規定されている（図１４３の２０２ｅａ４参照）。つまり、大当たり終了後に通常モードを設定する際には、全ての小当たり種別に対して規定回数として０回が設定される。また、大当たりＦ６に対しては、普通図柄の通常状態において、全小当たり種別に対して規定回数として０回が対応付けて規定されている一方で、普通図柄の時短状態において、全小当たり種別に対して規定回数として１００回が対応付けて規定されている（図１４３の２０２ｅａ５参照）。

【１２６９】

このように、本第６実施形態では、連荘モードが設定される場合に、全ての小当たり種別に対して、時短状態を終了させるための規定回数として１００回が設定される構成としている。つまり、特別図柄の抽選が１００回実行されるまでは、確実に時短状態を継続さ

せる構成としている。これにより、連荘モードにおいて特別図柄の抽選が１００回実行されるよりも前に時短状態が強制的に終了されて準備モードに移行してしまい、遊技者をがっかりさせてしまうことを防止できる。また、通常モードが設定される場合に、時短状態を終了させるための小当たりの規定回数として、小当たりＡ６に対して１回が設定される構成としている。これにより、通常モードでは、小当たりＡ６に当選すれば強制的に時短回数を終了させて準備モードへと移行させることができるので、通常モードの時短回数の残りが多い場合であっても、小当たりＡ６になることを期待して遊技を行わせることができる。よって、通常モードにおける遊技が、単に時短回数を経過させるまで第１入球口６４へと遊技球を入球させ続けるだけの作業のようになってしまうことを抑制できる。従って、通常モードにおける遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１２７０】

なお、本第６実施形態では、通常モードのみ、小当たりＡ６の規定回数を１回にするとともに、他の小当たり種別の規定回数を１００回とし、連荘モードでは全ての小当たり種別の規定回数を１００回とする構成としていたが、これに限られるものではない。小当たりの規定回数と時短状態の種別（モード）との対応関係は任意に定めてもよい。例えば、連荘モードにおいて、第２特別図柄の小当たりの中に、規定回数が少ない（例えば、５回の）小当たり種別を設ける構成としてもよい。このように構成することで、連荘モードにおいて、約１／２０のＶ入賞に失敗し続けるほど、連荘モードが終了されてしまう可能性が高まるので、連荘モード中の遊技に緊張感を持たせることができる。また、通常モードにおいて、小当たりの規定回数を種別毎に定めるのに代えて、又は加えて、小当たり種別の１部又は全部の当選回数の合算により規定回数を定める構成としてもよい。具体的には、例えば、小当たりＡ６の規定回数を１回に設定すると共に、小当たりＢ６と小当たりＣ６との合計の当選回数による規定回数を５回に設定する構成としてもよい。このように構成することで、Ｖ入賞に失敗し、通常モードが維持される事象が連続したとしても、準備モードへ移行するまでの規定回数を少なくしたと前向きに捉えさせることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。

【１２７１】

次に、図１４４を参照して、本第６実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図１４４は、ＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図１４４に示した通り、本第６実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成は、第５実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成（図１２１（ｂ）参照）に対して、小当たり規定回数格納エリア２０３ｅａが追加されている点で相違している。

【１２７２】

小当たり規定回数格納エリア２０３ｅａは、時短状態（通常モード、連荘モード）を終了して準備モードに移行させるための小当たりの残りの当選回数を、小当たり種別毎に格納しておくための記憶領域である。普通図柄の時短状態においては、小当たりになる毎に、当選した小当たり種別に対応する残りの当選回数（規定回数）が減算されて更新される（図１５０のＳ２４１２参照）。そして、いずれかの小当たり種別に対応する規定回数が０になった（規定回数に到達した）場合には、残りの時短回数（特別図柄の抽選回数）によらず、準備モードへと移行する（図１５０のＳ２４１４参照）。なお、本第６実施形態では、通常モードにおいて、小当たりＡ６以外の小当たり種別の規定回数が１００回に設定されるので、小当たりＡ６以外の小当たり種別により、１００回（又は５０回、２５回、１回）の時短回数が終了するよりも前に時短状態が終了される可能性は無い。また、連荘モードでは、全ての小当たり種別に対して規定回数として１００回が設定されるので、連荘モードの時短回数である１００回が終了するよりも前に小当たりの規定回数に到達して準備モードへと移行する可能性も無い。

【１２７３】

次に、図１４５を参照して、本第６実施形態における遊技状態の移行方法について説明する。図１４５に示した通り、本第６実施形態のパチンコ機１０には、大別して３つの状態（モード）が設けられている。即ち、図１４５の上部に示した通常モード（普通図柄の

時短状態Ｂ）と、図１４５の左下部に示した連荘モード（普通図柄の時短状態Ａ）と、図１４５の右下部に示した準備モード（普通図柄の通常状態）とが設けられている。

【１２７４】

通常モードは、上述した通り、普通図柄の時短状態Ｂのことを示しており、遊技球が第２入球口６４００へ入球し難く、第１特別図柄の抽選で大当たりになっても連荘モードに移行し難いため、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。また、連荘モードは、上述した通り、普通図柄の時短状態Ａが設定される遊技状態を示しており、第２入球口６４００へと遊技球が入球し易くなるため高確率で小当たりが発生し、Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を通過する機会が多くなるため、通常モードよりも大当たりとなる可能性が高い遊技状態である。また、大当たり終了後に再度、連荘モードが設定され易いので、遊技者にとって最も有利な遊技状態となる。

【１２７５】

また、準備モードは、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態を示しており、上述した通り、遊技球が第２入球口６４００へと入球し難いため、通常モードと同様に第１入球口６４を狙って遊技を行う必要があるものの、大当たりに当選すると１００％の割合で連荘モードに移行するため、通常モードに比較して有利となる遊技状態である。

【１２７６】

図１４５の上部に示した通り、通常モードから他のモードへは、大当たりとなった場合、小当たりに当選した場合、および時短回数が経過した場合に移行する可能性がある。具体的には、図１４５に示した通り、第１特別図柄の抽選で大当たりとなり、大当たり種別として大当たりＢ６が決定された場合には、大当たり終了後の遊技状態として連荘モードが設定される。また、時短回数が経過する（時短回数分の特別図柄の抽選が終了する）と、準備モード（普通図柄の通常状態）へと移行する。また、小当たりＡ６になってＶ入賞が発生せずに小当たり遊技が終了すると、通常モードにおける小当たりＡ６の規定回数に到達したことにより準備モードへと移行する。また、小当たりＢ６になって、遊技者がＶ入賞を狙って右打ちを行い、Ｖ入賞が発生した場合は、Ｖ入賞に基づく大当たり（大当たりＢ６）の終了後に、連荘モードへと移行する。更に、小当たりＣ６になって、遊技者がＶ入賞を狙って右打ちを行い、Ｖ入賞が発生した場合は、Ｖ入賞に基づく大当たり（大当たりＤ６）の終了後に、連荘モードへと移行する。これらに対し、第１特別図柄の抽選で大当たりＡ６に当選した場合と、小当たりＡ６に当選してＶ入賞が発生した場合は、大当たりの終了後に再度、通常モードが設定される。また、小当たりＢ６，Ｃ６になってＶ入賞が発生しなかった場合には、通常モードが維持される。

【１２７７】

よって、通常モードにおいては、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、３０％の割合でのみ、連荘モードへと移行し、７０％の割合で通常モードをループする。即ち、第１特別図柄の抽選で大当たりになっても、連荘モードに移行するよりも通常モードをループする可能性が高いため、特別図柄の抽選による大当たりは、遊技者にとってあまり嬉しくない抽選結果となる。よって、通常モードでは、特別図柄の抽選で大当たりになるよりも、時短回数を経過させて準備モードへと移行させたいと思わせることができるので、特別図柄の抽選が実行される毎に、大当たりに当選して欲しくないと遊技者に願わせる斬新な遊技性を提供することができる。更に、通常モードにおいては、第１特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、５０％の割合で、時短状態を終了させるまでの規定回数が１回の小当たりＡ６が決定される。よって、小当たりＡ６になって、Ｖ入賞が発生しなければ、準備モードへと移行するので、特別図柄の抽選で１／２００の確率で当選する小当たりになると、小当たりＡ６が決定されていることを遊技者に期待させることができる。なお、小当たりＡ６においてＶ入賞が発生してしまうと、大当たり終了後に再度、通常モードに設定されてしまう。このため、小当たりＡ６は、遊技状態（モード）移行という観点において、Ｖ入賞を発生させた場合よりも、Ｖ入賞を発生させない方が有利になる小当たり種別であると言える。一方で、第１特別図柄の抽選で小当たりＡ６以外の小当たり種別が決定されると、Ｖ入賞を発生させなければ遊技状態（モード）が維持されてしまう。

つまり、小当たりＡ６以外の小当たり種別は、Ｖ入賞を発生させた方が、Ｖ入賞を発生させない場合よりも有利になる小当たり種別である。

【１２７８】

このように、Ｖ入賞させなければ有利になり、Ｖ入賞させると不利になる小当たり種別（小当たりＡ６）と、Ｖ入賞させなければ不利な状態が維持される小当たり種別（小当たりＢ６，Ｃ６）とを設ける構成とすることで、小当たりに当選した場合に、Ｖ入賞させた方が良いのか、Ｖ入賞を回避した方が良いのかを遊技者に判断させる遊技性を提供することができる。なお、上述した通り、本第６実施形態では、通常モードで小当たりとなった場合は、小当たり種別によらず、選択演出（図１４０参照）を実行する構成としている。これにより、小当たり種別を表示態様から推測することが困難になるので、より真剣に、Ｖ入賞を狙うか否かを判断させることができる。よって、小当たりに当選する毎に、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１２７９】

図１４５の左下部に示した通り、連荘モードから他のモードには、大当たりになった場合の他、普通図柄の時短回数が終了した場合にも移行する可能性がある。具体的には、図１４５の左下部に示した通り、第２特別図柄の抽選で小当たりとなってＶ入賞（Ｖ入賞スイッチ６７０ｅ３を遊技球が通過する事象）が発生し、大当たりＧ６～Ｉ６のいずれかが決定されると、大当たり終了後の遊技状態が通常モードに設定される。また、大当たりとならずに特別図柄の抽選が１００回終了した場合には、普通図柄の時短回数が経過して、準備モードへと移行（転落）する。一方、Ｖ入賞した場合に大当たりＣ６，Ｆ６が決定された場合や、特別図柄の抽選で大当たりになった場合には、大当たり終了後に再度、連荘モードが設定される。なお、上述した通り、大当たりにならずに１００回の特別図柄の変動が終了する可能性は約０．６％であるため、ほぼ発生しない事象である。よって、連荘モードにおいて他のモードに移行するのは、ほぼ大当たりＧ６～Ｉ６に当選した場合である。大当たりＧ６～Ｉ６に対応する小当たり（小当たりＦ６～Ｈ６）は、全小当たりのうち２０％の割合で決定されるため、連荘モードになると、大当たりと連荘モードとを８０％以上の割合で繰り返す極めて有利な遊技状態となる。よって、連荘モードへと移行させることを１つの目標として遊技者に遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１２８０】

図１４５の右下部に示した通り、準備モードから他のモードには、大当たりになった場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図１４５の右下部に示した通り、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たりＡ６になった場合も、大当たりＢ６になった場合も、大当たり終了後の遊技状態が連荘モードに設定される。なお、準備モードでは基本的に第１特別図柄の抽選のみが実行される（第２入球口６４００へと遊技球が入球し難い）モードであるものの、変則的な遊技方法により第２入球口６４００へと遊技球を入球させて大当たりになるか、または小当たりとなってＶ入賞を発生させた場合には、通常モードへと転落したり（大当たりＦ６～Ｈ６になった場合）、準備モードをループしたりする（大当たりＤ６，Ｅ６になった場合）可能性がある。よって、変則的な遊技方法により第２特別図柄の抽選を実行させると、第１特別図柄の抽選を実行させるよりも、連荘モードへと移行し難くなるので、変則的な遊技方法を行うメリットを低減させることができる。これにより、変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【１２８１】

次に、図１４６（ａ）を参照して、本第６実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の詳細について説明を行う。図１４６（ａ）は、ＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図１４６（ａ）に示した通り、本第６実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成は、第５実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成（図１２３（ａ）参照）に対して、期待度選択テーブル２２２ｄａが削除され、ランクアップ抽選テーブル２２２ｅａが追加されている点で相違している。

【１２８２】

ランクアップ抽選テーブル２２２ｅａは、連荘モードにおいて大当たりＧ６～Ｉ６のいずれかとなって通常モードへと移行（転落）した場合において、準備モードまでの残りの変動回数を背面画像のランクアップ態様によって示唆するためのランクアップ演出を設定するために参照されるデータテーブルである。このランクアップ抽選テーブル２２２ｅａの詳細について、図１４６（ｂ）を参照して説明する。

【１２８３】

図１４６（ｂ）は、ランクアップ抽選テーブル２２２ｅａの規定内容を示した図である。図１４６（ｂ）に示した通り、ランクアップ抽選テーブル２２２ｅａには、残りの時短回数（Ｊ）の値毎に、より期待度の高い背面画像へと更新（ランクアップ）させると判定する判定値（演出抽選カウンタ２２３ｄａのカウンタ値）が対応付けて規定されているデータテーブルである。なお、背面画像の更新は、変動回数が５０未満の範囲において、変動回数が１０の倍数となる毎に抽選される。

【１２８４】

図１４６（ｂ）に示した通り、残時短回数（Ｊ）の値が２０未満に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｄａの値が「０～２９」の場合にランクアップ無しと判定される。これに対して、演出抽選カウンタ２２３ｄａの値が「３０～８９」の場合に、１ランクアップと判定され、「９０～９９」の場合に、２ランクアップと判定される。ここで、１ランクアップとは、現状の背面画像が低期待度用の背面画像である場合に、中期待度用の背面画像に更新（ランクアップ）させ、中期待度用の背面画像である場合に、高期待度用の背面画像に更新（ランクアップ）させることを示す。即ち、期待度を一段階アップさせることを意味する。なお、既に高期待度用の背面画像が設定されている場合には、高期待度用の背面画像のまま変更されない。また、２ランクアップとは、現在の背面画像の種別によらず、高期待度用の背面画像に更新（ランクアップ）させることを示す。

【１２８５】

また、図１４６（ｂ）に示した通り、残時短回数（Ｊ）の値が２０以上に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｄａの値が「０～５９」の場合にランクアップ無しと判定され、「６０～９７」の場合に1ランクアップと判定され、「９８，９９」の場合に2ランクアップと判定される。このように、時短回数が２０未満になると、時短回数が２０以上の場合に比べて1ランク、または2ランクアップする割合が高くなるので、抽選のタイミングとなる毎に、ランクアップするか否かに注目して遊技を行わせることができる。

【１２８６】

次に、図１４７を参照して、本第６実施形態における音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図１４７は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図１４７に示した通り、本第６実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成は、第５実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図１２４参照）に対して、ランクアップ抽選フラグ２２３ｅａと、期待度格納エリア２２３ｅｂとが追加されている点で相違している。

【１２８７】

ランクアップ抽選フラグ２２３ｅａは、ランクアップ抽選テーブル２２２ｅａを用いた背面画像のランクアップを抽選する期間であるか否かを示すフラグである。このランクアップ抽選フラグ２２３ｅａは、連荘モードから通常モードへと移行する種別の大当たりが終了するタイミングでオンに設定され（図１５４のＳ５７０６参照）、大当たりが終了してから５１回目の変動パターン演出の開始タイミングでオフに設定される（図１５６のＳ５６２４参照）。即ち、大当たりＧ６～Ｉ６の何れであっても準備モードへと移行済みであることが確定する変動回数になったことに基づいてオフに設定される。また、図示については省略したが、ランクアップ抽選フラグ２２３ｅａは、大当たりに当選した場合もオフに設定される。ランクアップ抽選フラグ２２３ｅａがオンの間は、特別図柄の変動回数が１０の倍数となる毎に、ランクアップ抽選テーブル２２２ｅａを用いたランクアップ抽選が実行される。これにより、ランクアップの態様から準備モードへと移行しているか否か（準備モードへ移行するまでの残りの時短回数が２０回未満か否か）を推測させる遊技

性を提供することができる。
【１２８８】
期待度格納エリア２２３ｅｂは、背面種別により示唆される期待度を示すデータを格納しておくための記憶領域である。ランクアップ抽選テーブル２２２ｅａ（図１４６（ｂ）参照）を用いた抽選を実行する際は、この期待度格納エリア２２３ｅｂに格納されているデータによって現在の期待度を判別して、抽選により決定されたランクアップを反映させた後の背面種別を特定する。
【１２８９】
＜第６実施形態における主制御装置の制御処理について＞
次に、図１４８から図１５１を参照して、本第６実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理について説明する。まず、図１４８のフローチャートを参照して、本第６実施形態における特別図柄変動処理６（Ｓ１５１）について説明する。この特別図柄変動処理６（Ｓ１５１）は、第５実施形態における特別図柄変動処理５（図１２６参照）と同様に、第１図柄表示装置３７において行う特別図柄（第１図柄）の変動表示や、第３図柄表示装置８１において行う第３図柄の変動表示などを制御するための処理である。
【１２９０】
この第６実施形態における特別図柄変動処理６（図１４８参照）のうち、Ｓ２０１～Ｓ２１２，Ｓ２１４～Ｓ２１８，Ｓ２２０，Ｓ２２１，Ｓ２６１，Ｓ２６２、およびＳ２６５の各処理では、それぞれ第５実施形態における特別図柄変動処理５（図１２６参照）のＳ２０１～Ｓ２１２，Ｓ２１４～Ｓ２１８，Ｓ２２０，Ｓ２２１，Ｓ２６１，Ｓ２６２、およびＳ２６５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第６実施形態における特別図柄変動処理６（図１４８参照）では、Ｓ２６２の処理後に、時短中カウンタ２０３ｄａ、小当たり規定回数格納エリア２０３ｅａ、モード種別格納エリア２０３ｄｃのデータを全てリセットして、処理をＳ２２０に移行して大当たりの開始を設定する。
【１２９１】
また、本第６実施形態における特別図柄変動処理６（図１４８参照）では、Ｓ２１８の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の大当たりではないと判別した場合に（Ｓ２１８：Ｎｏ）、第５実施形態における時短回数更新処理（図１２８参照）に代えて、時短回数更新処理６を実行して（Ｓ２７２）、処理をＳ２６５へと移行する。この時短回数更新処理６（Ｓ２７２）の詳細については、図１４９を参照して後述する。また、Ｓ２６５の処理において、今回の抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ２６５：Ｙｅｓ）、第５実施形態における小当たり開始処理（図１２９参照）に代えて、小当たり開始処理６を実行して（Ｓ２７３）、本処理を終了する。この小当たり開始処理６（Ｓ２７３）の詳細については、図１５０を参照して後述する。
【１２９２】
次いで、図１４９を参照して、上述した時短回数更新処理６（Ｓ２７２）の詳細について説明する。この時短回数更新処理６（Ｓ２７２）は、第５実施形態における時短回数更新処理（図１２８参照）に代えて実行される処理であり、第５実施形態における時短回数更新処理（図１２８参照）と同様に、時短状態が設定されるモードである場合（即ち、連荘モード、または通常モードである場合）に、時短回数を更新するための処理である。
【１２９３】
この第６実施形態における時短回数更新処理６（図１４９参照）のうち、Ｓ２３０１～Ｓ２３０４、およびＳ２３０６の各処理では、それぞれ第５実施形態における時短回数更新処理（図１２８参照）のＳ２３０１～Ｓ２３０４、およびＳ２３０６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第６実施形態における時短回数更新処理６（図１４９参照）では、Ｓ２３０４の処理において時短中カウンタ２０３ｄａの値が０になったと判別した場合に（Ｓ２３０４：Ｙｅｓ）、小当たり規定回数格納エリア２０３ｅａのデータを全て０にリセットし（Ｓ２３１１）、処理をＳ２３０６へと移行する。また、Ｓ２３０６の処理が終了すると、モード種別格納エリア２０３ｄｃに対して準備モード（普通図柄の通常

状態）を示す「００Ｈ」を格納して（Ｓ２３１２）、本処理を終了する。
【１２９４】
次に、図１５０を参照して、上述した小当たり開始処理６（Ｓ２７３）の詳細について説明する。この小当たり開始処理６（Ｓ２７３）は、第５実施形態における小当たり開始処理（図１２９参照）に代えて実行される処理であり、第５実施形態における小当たり開始処理（図１２９参照）と同様に、小当たりの開放動作の開始を設定するための処理である。
【１２９５】
この第６実施形態における小当たり開始処理６（図１５０参照）のうち、Ｓ２４０１～Ｓ２４０３の各処理では、それぞれ第５実施形態における小当たり開始処理（図１２９参照）のＳ２４０１～Ｓ２４０３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第６実施形態における小当たり開始処理６（図１５０参照）では、Ｓ２４０３の処理が終了すると、時短中カウンタ２０３ｄａの値が０より大きい値（１以上の値）であるか否かを判別し（Ｓ２４１１）、時短中カウンタ２０３ｄａの値が０であれば（Ｓ２４１１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２４１１の処理において、時短中カウンタ２０３ｄａの値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ２４１１：Ｙｅｓ）、小当たり規定回数格納エリア２０３ｅａに格納されている小当たり種別毎の規定回数のうち、今回当選した小当たりの種別に対応する規定回数を１減算することで更新し（Ｓ２４１２）、減算後の規定回数が０になったか否かを判別する（Ｓ２４１３）。
【１２９６】
Ｓ２４１３の処理において、減算後の規定回数が０になったと判別した場合は（Ｓ２４１３：Ｙｅｓ）、時短状態を終了させるために、時短中カウンタ２０３ｄａ、小当たり規定回数格納エリア２０３ｅａのデータを全て０にリセットし（Ｓ２４１４）、普通図柄の通常状態への意向を示す状態コマンドを設定して（Ｓ２４１５）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４１３の処理において、Ｓ２４１２の処理による減算後の規定回数が０になっていないと判別した場合は（Ｓ２４１３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【１２９７】
この小当たり開始処理６（図１５０参照）を実行することにより、通常モードにおいて小当たりＡ６（規定回数が１回の小当たり）となった場合に、残りの時短回数にかかわらず、時短状態を終了させて準備モードへと移行させることができる。
【１２９８】
なお、本第６実施形態では、通常モードのみ、小当たりＡ６の規定回数を１回にするとともに、他の小当たり種別の規定回数を１００回とし、連荘モードでは全ての小当たり種別の規定回数を１００回とする構成としていたが、これに限られるものではない。小当たりの規定回数と時短状態の種別（モード）との対応関係は任意に定めてもよい。例えば、連荘モードにおいて、の規定回数を１回に設定する構成としてもよい。このように構成することで、連荘モードにおいて、第２特別図柄の小当たりの中に、規定回数が少ない（例えば、５回の）小当たり種別を設ける構成としてもよい。このように構成することで、連荘モードにおいて、約１／２０のＶ入賞に失敗し続けるほど、連荘モードが終了されてしまう可能性が高まるので、連荘モード中の遊技に緊張感を持たせることができる。また、通常モードにおいて、小当たりの規定回数を種別毎に定めるのに代えて、又は加えて、小当たり種別の１部又は全部の当選回数の合算により規定回数を定める構成としてもよい。具体的には、例えば、小当たりＡ６の規定回数を１回に設定すると共に、小当たりＢ６と小当たりＣ６との合計の当選回数による規定回数を５回に設定する構成としてもよい。このように構成することで、Ｖ入賞に失敗し、通常モードが維持される事象が連続したとしても、準備モードへ移行するまでの規定回数を少なくしたと前向きに捉えさせることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。
【１２９９】
次に、図１５１を参照して、本第６実施形態における大当たり終了処理６（Ｓ１１５１）について説明する。この大当たり終了処理６（Ｓ１１５１）は、大当たり制御処理５（

図１３２参照）の中で、第５実施形態における大当たり終了処理５（図１３３参照）に代えて実行される処理であり、第５実施形態における大当たり終了処理５（図１３３参照）と同様に、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。

【１３００】

この第６実施形態における大当たり終了処理６（図１５１参照）のうち、Ｓ１３２１，Ｓ１３２２、およびＳ１３２４～Ｓ１３２６の各処理では、それぞれ第５実施形態における大当たり終了処理５（図１３３参照）のＳ１３２１，Ｓ１３２２、およびＳ１３２４～Ｓ１３２６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第６実施形態における大当たり終了処理６（図１５１参照）では、Ｓ１３２２の処理が終了すると、小当たり規定回数選択テーブル２０２ｅａを読み出して（Ｓ１３３１）、読み出したテーブルから、大当たり種別格納エリア２０３ｄｂのデータが示す大当たり種別と、当選時モード格納エリア２０３ｄｅのデータが示す当選時の遊技状態（モード）とに対応する小当たり規定回数を特定する（Ｓ１３３２）。次いで、特定した各小当たり種別の小当たり規定回数を小当たり規定回数格納エリア２０３ｅａに格納すると共に、Ｓ１３２２の処理で特定した時短回数を時短中カウンタ２０３ｄａの値として設定して（Ｓ１３３３）、処理をＳ１３２４へと移行する。

【１３０１】

この大当たり終了処理６（図１５１参照）を実行することにより、時短回数、および小当たり規定回数を、大当たり種別、および大当たりに当選した時点の遊技状態に応じて適切に設定することができる。

【１３０２】

＜第６実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１５２から図１５６を参照して、本第６実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１５２を参照して、本第６実施形態におけるコマンド判定処理６（Ｓ４１５１）について説明する。このコマンド判定処理６（Ｓ４１５１）は、第５実施形態におけるコマンド判定処理５（図１３６参照）に代えて実行され、第５実施形態におけるコマンド判定処理５（図１３６参照）と同様に、主制御装置１１０から受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。

【１３０３】

この第６実施形態におけるコマンド判定処理６（図１５２参照）のうち、Ｓ４２０１～Ｓ４２０９、およびＳ４２１３～Ｓ４２１５の各処理では、それぞれ第５実施形態におけるコマンド判定処理５（図１３６参照）のＳ４２０１～Ｓ４２０９、およびＳ４２１３～Ｓ４２１５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第６実施形態におけるコマンド判定処理６（図１５２参照）では、Ｓ４２０９の処理において状態コマンドを受信したと判別した場合（Ｓ４２０９：Ｙｅｓ）、第５実施形態における状態コマンド処理（図１３７参照）に代えて、状態コマンド処理６を実行して（Ｓ４２３１）、本処理を終了する。なお、この状態コマンド処理６（Ｓ４２３１）の詳細については、図１５３を参照して後述する。

【１３０４】

また、本第６実施形態におけるコマンド判定処理６（図１５２参照）では、Ｓ４２０９の処理において、主制御装置１１０から状態コマンドを受信していないと判別した場合に（Ｓ４２０９：Ｎｏ）、次いで、小当たりに関連するコマンド（小当たり用のオープニングコマンド、小当たり用のエンディングコマンド等）を受信したか否かを判別し（Ｓ４２３２）、小当たりに関連するコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２３２：Ｙｅｓ）、小当たりに関連するコマンドの種別に応じた制御を行うための小当たり関連処理を実行して（Ｓ４２３３）、本処理を終了する。この小当たり関連処理（Ｓ４２３３）の詳細については、図１５５を参照して後述する。一方、Ｓ４２３２の処理において、小当たりに関連するコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２３２：Ｎｏ）、処理をＳ４２１３へと移行する。

【１３０５】
次いで、図１５３を参照して、上述した状態コマンド処理６（Ｓ４２３１）の詳細について説明する。この状態コマンド処理６（Ｓ４２３１）は、第５実施形態における状態コマンド処理（図１３７参照）に代えて実行され、第５実施形態における状態コマンド処理（図１３７参照）と同様に、状態コマンドにより主制御装置１１０から通知された遊技状態（モード）に応じた制御を行うための処理である。
【１３０６】
この第６実施形態における状態コマンド処理６（図１５３参照）のうち、Ｓ５５０１～Ｓ５５０４、およびＳ５５０６の各処理では、それぞれ第５実施形態における状態コマンド処理（図１３７参照）のＳ５５０１～Ｓ５５０４、およびＳ５５０６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第６実施形態における状態コマンド処理６（図１５３参照）では、Ｓ５５０４の処理において、今回の状態コマンドが、パチンコ機１０の電源復帰時に出力されたコマンドではないと判別した場合に（Ｓ５５０４：Ｎｏ）、次いで、大当たり終了時に出力された状態コマンドであるか否かを判別する（Ｓ５５１１）。
【１３０７】
Ｓ５５１１の処理において、今回の状態コマンドが、大当たり終了時に出力された状態コマンドであると判別した場合は（Ｓ５５１１：Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態に応じた背面画像を設定するための終了後背面設定処理を実行して（Ｓ５５１２）、本処理を終了する。この終了後背面設定処理（Ｓ５５１２）の詳細については、図１５４を参照して後述する。一方、Ｓ５５１１の処理において、大当たり終了時に出力された状態コマンドではないと判別した場合（時短回数の経過、または小当たり規定回数の到達により通常モードから準備モードへと移行した場合）は（Ｓ５５１１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。なお、大当たりを介さずに通常モードから準備モードへと移行した場合には、後述する小当たり関連処理（図１５５参照）、または期待度更新処理６（図１５６参照）において報知、または背面画像による示唆の設定が行われる。
【１３０８】
次に、図１５４を参照して、上述した終了後背面設定処理（Ｓ５５１２）の詳細について説明する。この終了後背面設定処理（Ｓ５５１２）は、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態に応じて、大当たり終了後の背面画像を設定するための処理である。この終了後背面設定処理（Ｓ５５１２）では、まず、状態コマンドに基づいて更新された遊技状態格納エリア２２３ｈのデータが、時短回数１００回に対応するデータとなっているか否かを判別する（Ｓ５７０１）。ここで、終了後背面設定処理（Ｓ５５１２）は、連荘モードの場合には実行されない処理であるので、残りの時短回数が１００回である場合は、大当たり後に通常モードが設定された場合のみである。また、連荘モードが終了した後で設定される通常モードは、５０回以下の時短回数が設定されるので、時短回数が１００回の通常モードが設定されたということは、通常モードをループした場合であることを意味する。よって、Ｓ５７０１の処理において、残りの時短回数が１００回であると判別した場合は（Ｓ５７０１：Ｙｅｓ）、通常モード用の背面画像を設定して（Ｓ５７０２）、本処理を終了する。これにより、大当たり終了後が通常モードに設定されたことを遊技者に容易に理解させることができる。
【１３０９】
一方、Ｓ５７０１の処理において、残りの時短回数が１００回ではないと判別した場合は（Ｓ５７０１：Ｎｏ）、次に、残りの時短回数が０であるか（即ち、大当たり終了後が準備モードであるか）を判別し（Ｓ５７０３）、残りの時短回数が０であると判別した場合は（Ｓ５７０３：Ｙｅｓ）、準備モード用の背面画像を設定して（Ｓ５７０４）、そのまま本処理を終了する。これにより、大当たり終了後が準備モードに設定されたことを遊技者に容易に理解させることができる。
【１３１０】
一方、Ｓ５７０３の処理において、残りの時短回数が０回ではないと判別した場合は（Ｓ５７０３：Ｎｏ）、連荘モードが終了した後の通常モードである（５０回、２５回、１

回のいずれかの時短回数の通常モードである）ことを意味するので、低期待度用の背面画像を設定すると共に（Ｓ５７０５）、ランクアップ抽選フラグ２２３ｅａをオンに設定して（Ｓ５７０６）、本処理を終了する。ランクアップ抽選フラグ２２３ｅａをオンにしておくことで、特別図柄の抽選が１０回実行される毎に、期待度（背面画像の種別）のランクアップ抽選を実行することができる。これにより、ランクアップの態様から残りの時短回数を予測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１３１１】

次に、図１５５を参照して、上述した小当たり関連処理（Ｓ４２３３）の詳細について説明する。この小当たり関連処理（Ｓ４２３３）は、コマンド判定処理６（図１５２参照）の中の１処理であり、上述した通り、小当たりに関連するコマンドを受信した場合に、コマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。

【１３１２】

小当たり関連処理（図１５５参照）では、まず、主制御装置１１０から小当たり用のオープニングコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ５８０１）、小当たり用のオープニングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５８０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態格納エリア２２３ｈに格納されているデータから、現在が通常モードであるか否かを判別する（Ｓ５８０２）。Ｓ５８０２の処理において、現在の遊技状態が通常モード（時短状態Ｂ）でない（準備モード、または連荘モードである）と判別した場合は（Ｓ５８０２：Ｎｏ）、次に、ランクアップ抽選フラグ２２３ｅａがオンであるか否かを判別し（Ｓ５８０３）、ランクアップ抽選フラグ２２３ｅａがオフであれば（Ｓ５８０３：Ｎｏ）、連荘モードであるか、または準備モードで、且つ、準備モード用の背面画像に既に切り替わっている状態であることを意味するので、Ｖ入賞装置６７０を狙って右打ちを行うように遊技者に促す右打ちナビ演出の実行を設定して（Ｓ５８０４）、本処理を終了する。

【１３１３】

一方、Ｓ５８０２の処理において、通常モードであると判別した場合（Ｓ５８０２：Ｙｅｓ）、および、Ｓ５８０３の処理においてランクアップ抽選フラグ２２３ｅａがオンであると判別した場合（Ｓ５８０３：Ｙｅｓ）は、選択演出（図１４０参照）の実行を設定して（Ｓ５８０５）、本処理を終了する。準備モードに移行していても、ランクアップ抽選フラグ２２３ｅａがオンの場合に選択演出（図１４０参照）を実行する構成とすることで、ランクアップ演出の実行期間の間に小当たりに当選したとしても、通常モードと準備モードとで表示態様を共通化させることができる。よって、ランクアップ演出の実行期間の間（連荘モードの最後の大当たりが終了してから特別図柄の抽選が５０回終了するまでの間）、準備モードに移行しているのか、通常モードが維持されているのかをより区別し難くすることができる。よって、ランクアップ演出のランクアップ態様により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１３１４】

また、Ｓ５８０１の処理において、主制御装置１１０より小当たり用のオープニングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５８０１：Ｎｏ）、次に、小当たり用のエンディングコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ５８０６）。Ｓ５８０６の処理において、小当たり用のエンディングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５８０６：Ｙｅｓ）、次に、今回の小当たり遊技において既にＶ入賞を検出済みであるか否かを判別し（Ｓ５８０７）、Ｖ入賞が未検出であると判別した場合は（Ｓ５８０７：Ｎｏ）、次に、小当たりの規定回数に到達しているか（遊技状態格納エリア２２３ｈのいずれかの小当たり種別の小当たり規定回数を示すデータが０に対応するデータになっているか）否かを判別する（Ｓ５８０８）。

【１３１５】

Ｓ５８０８の処理において、小当たりの規定回数に到達済みであると判別した場合は（Ｓ５８０８：Ｙｅｓ）、準備モード用の背面画像を設定し（Ｓ５８０９）、ランクアップ抽選フラグ２２３ｅａをオフに設定して（Ｓ５８１０）、本処理を終了する。一方、Ｓ５

８０８の処理において、小当たり規定回数に未到達である（遊技状態格納エリア２２３ｈの規定回数を示すデータが０になっていない）と判別した場合は（Ｓ５８０８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ５８０７の処理において、今回の小当たり遊技の実行中にＶ入賞を検出済みであると判別した場合は（Ｓ５８０７：Ｙｅｓ）、大当たりの開始の報知を設定して（Ｓ５８１１）、本処理を終了する。

【１３１６】

この小当たり関連処理（図１５５参照）を実行することにより、遊技状態に応じて小当たり時の演出として適切な演出態様を設定することができる。また、小当たり終了後の報知内容を適切に設定することができる。

【１３１７】

次いで、図１５６を参照して、本第６実施形態における期待度更新処理６（Ｓ４８４１）について説明する。この期待度更新処理６（Ｓ４８４１）は、第５実施形態における期待度更新処理（図１３９参照）に代えて実行される処理であり、準備モードに移行したか否かの期待度を示す背面画像のランクアップ抽選を設定するための処理である。

【１３１８】

この第６実施形態における期待度更新処理６（図１５６参照）のうち、Ｓ５６０１，Ｓ５６０３、およびＳ５６０８の各処理では、それぞれ第５実施形態におけるきたいどこうしん処理（図１３９参照）のＳ５６０１，Ｓ５６０３、およびＳ５６０８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第６実施形態における期待度更新処理６（図１５６参照）では、Ｓ５６０１の処理が終了すると、次に、ランクアップ抽選フラグ２２３ｅａがオンであるか否かを判別し（Ｓ５６２１）、ランクアップ抽選フラグ２２３ｅａがオンであると判別した場合は（Ｓ５６２１：Ｙｅｓ）、変動回数カウンタ２２３ｄｂの値が５１であるか否かを判別する（Ｓ５６２２）。

【１３１９】

Ｓ５６２２の処理において、変動回数カウンタ２２３ｄｂの値が５１であると判別した場合は（Ｓ５６２２：Ｙｅｓ）、前回の大当たり種別が大当たりＧ６～Ｉ６のいずれであったとしても準備モードへと確実に移行済みの変動回数に到達していることを意味するので、ランクアップ演出の抽選期間を終了させて準備モード用の背面画像を設定するための処理（Ｓ５６２３，Ｓ５６２４の各処理）を実行する。また、Ｓ５６０３の処理において変動回数カウンタ２２３ｄｂの値が１０１ではないと判別した場合も（Ｓ５６０３：Ｎｏ）、通常モードから準備モードへと移行したことを意味するため、処理をＳ５６２３へと移行する。Ｓ５６２３の処理では、準備モード用の背面画像を設定し（Ｓ５６２３）、ランクアップ抽選フラグ２２３ｅａをオフに設定して（Ｓ５６２４）、本処理を終了する。

【１３２０】

また、Ｓ５６２２の処理において、変動回数カウンタ２２３ｄｂの値が５１ではないと判別した場合は（Ｓ５６２２：Ｎｏ）、現状の背面画像が高期待度用の背面画像であるか否かを判別し（Ｓ５６２５）、高期待度用の背面画像が設定されていると判別した場合は（Ｓ５６２５：Ｙｅｓ）、これ以上期待度をランクアップさせることができないので、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ５６２５の処理において、現状設定されている背面画像の種別が高期待度用の背面画像ではないと判別した場合は（Ｓ５６２５：Ｎｏ）、処理をＳ５６０８へと移行する。

【１３２１】

また、本第６実施形態における期待度更新処理６（図１５６参照）では、Ｓ５６０８の処理において、変動回数カウンタ２２３ｄｂの値が１０の倍数であると判別した場合に（Ｓ５６０８：Ｙｅｓ）、ランクアップ抽選テーブル２２２ｅａを読み出して（Ｓ５６２６）、演出抽選カウンタ２２３ｄａの値、および残りの時短回数に対応するランクアップ態様を特定して、その特定したランクアップ態様を設定し（Ｓ５６２７）、本処理を終了する。

【１３２２】

この期待度更新処理６（図１４７参照）を実行することにより、連荘モードが終了した

後の所定期間（特別図柄の抽選が５０回終了するまでの間）において、特別図柄の抽選が１０回実行される毎に、背面画像のランクアップを抽選することができる。これにより、ランクアップのし易さに応じて残りの時短回数を遊技者に推測させる遊技性を実現することができる。

【１３２３】

以上説明した通り、第６実施形態におけるパチンコ機１０では、普通図柄の時短状態Ｂを、大当たりになっても連荘モードに移行し難い最も不利な遊技状態（通常モード）に設定し、普通図柄の通常状態（準備モード）になると、普通図柄の時短状態Ｂよりも、大当たりになった場合における連荘モードへの移行率が高くなるように構成した。これにより、通常モードにおいて大当たりになるよりも、通常モードにおける時短回数を経過して準備モードへと移行してから大当たりになった方が、連荘モードへと移行し易くなるので、通常モードにおいて、時短状態が終了することを期待して遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現することができる。言い換えれば、通常モードにおける特別図柄の抽選で、外れが連続することを期待させるという斬新な遊技性を実現することができる。

【１３２４】

また、本第６実施形態では、第１特別図柄の抽選が実行された場合に低確率（１／２００）で当選する小当たりの種別として、Ｖ入賞が発生することで大当たり終了後に通常モードが再設定される小当たり種別（小当たりＡ６）と、Ｖ入賞が発生することで大当たり終了後に連荘モードへと移行する小当たり種別（小当たりＢ６）と、Ｖ入賞が発生することで大当たり終了後に準備モードへと移行する小当たり種別（小当たりＣ６）とが設けられている。これにより、通常モードにおいて小当たりになった場合に、Ｖ入賞を発生させることにより遊技状態として不利になる（消化した分の時短回数がリセットされて１００に戻ってしまう）場合と、有利になる（準備モード、または連荘モードへと移行する）場合とを設けることができるので、通常モードにおいて小当たりになった場合に、Ｖ入賞させた方が良いのか、Ｖ入賞を回避した方が良いのかを判断させる遊技性を提供することができる。加えて、通常モードにおいて小当たりＡ６になると、残りの時短回数にかかわらず、時短状態が終了される構成となっている。これにより、小当たりＡ６では、Ｖ入賞させて通常モードが再設定されるよりも、Ｖ入賞を回避して準備モードに移行させた方が遊技状態として有利になる。よって、小当たりになった場合に、Ｖ入賞を狙って右打ちを行うか、Ｖ入賞を回避するために左打ちを行うかをより真剣に遊技者に判断させることができる。よって、小当たりとなった場合における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１３２５】

なお、本第６実施形態では、通常モードのみ、小当たりＡ６の規定回数を１回にするとともに、他の小当たり種別の規定回数を１００回とし、連荘モードでは全ての小当たり種別の規定回数を１００回とする構成としていたが、これに限られるものではない。小当たりの規定回数と時短状態の種別（モード）との対応関係は任意に定めてもよい。例えば、連荘モードにおいて、第２特別図柄の小当たりの中に、規定回数が少ない（例えば、５回の）小当たり種別を設ける構成としてもよい。このように構成することで、連荘モードにおいて、約１／２０のＶ入賞に失敗し続けるほど、連荘モードが終了されてしまう可能性が高まるので、連荘モード中の遊技に緊張感を持たせることができる。また、通常モードにおいて、小当たりの規定回数を種別毎に定めるのに代えて、又は加えて、小当たり種別の１部又は全部の当選回数の合算により規定回数を定める構成としてもよい。具体的には、例えば、小当たりＡ６の規定回数を１回に設定すると共に、小当たりＢ６と小当たりＣ６との合計の当選回数による規定回数を５回に設定する構成としてもよい。このように構成することで、Ｖ入賞に失敗し、通常モードが維持される事象が連続したとしても、準備モードへ移行するまでの規定回数を少なくしたと前向きに捉えさせることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。

【１３２６】

本第６実施形態では、第１特別図柄の小当たり種別として、Ｖ入賞すると大当たり後に

通常モードが設定され、Ｖ入賞を回避すると準備モードに移行する小当たりＡと、Ｖ入賞すると大当たり後に準備モードが設定されるが、Ｖ入賞を回避すると現状のモードが維持される小当たり種別と、Ｖ入賞すると大当たり後に連荘モードが設定されるが、Ｖ入賞を回避すると現状のモードが維持される小当たり種別と、の３種類を設ける構成としていたが、小当たり種別はこれらの３種類に限られるものでなく、種別を任意に増減させてもよい。例えば、第１特別図柄の小当たり種別を小当たりＡ６のみにすることにより、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選した時点で、Ｖ入賞を回避すれば準備モードとなることが確定するので、小当たりに当選した時点で遊技者に大きな満足感を抱かせることができる。また、逆に、大当たりＡ６～Ｃ６に加えて、例えば、Ｖ入賞させた場合も、Ｖ入賞を回避した場合も準備モードに移行する比較的有利な小当たり種別を設ける構成としてもよいし、Ｖ入賞させると通常モードに移行し、Ｖ入賞を回避するとモードが維持される比較的不利な小当たり種別を設ける構成としてもよい。このように構成することで、小当たりに当選した場合にＶ入賞させるべきか、回避するべきかをより真剣に判断させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１３２７】

本第６実施形態では、通常モードにおいて、Ｖ入賞を回避した方がＶ入賞を発生させた場合よりも有利になる小当たり種別と、Ｖ入賞を発生させた方がＶ入賞を回避した場合よりも有利になる小当たり種別とを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、Ｖ入賞を回避しても、Ｖ入賞を発生させても有利になる小当たり種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、規定回数が１回で、且つ、Ｖ入賞が発生することで大当たり終了後に準備モードが設定される小当たり種別を設ける構成としてもよい。また、逆に、Ｖ入賞を回避しても、Ｖ入賞を発生させても通常モードになる小当たり種別を設ける構成としてもよい。

【１３２８】

本第６実施形態では、通常モードにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、連荘モードへと移行するか、１００回の時短状態Ｂが設定されるかのどちらかであったが、これに限られるものではない。準備モードへと移行する場合を設けてもよいし、大当たり終了後の通常モードの時短回数にバリエーションを設ける構成としてもよい。また、他のモードについても同様に、大当たりとなった場合における各モードへの移行割合や時短回数のバリエーションについては、任意に定めることができる。

【１３２９】

本第６実施形態では、小当たりとなった場合のＶ入賞装置６７０の動作パターンを小当たり種別によらず共通としていたが、これに限られるものではない。例えば、開閉扉６７０ｆ１の開放期間が短い（遊技球が入球し難い）開放パターンと、開放期間が長い（遊技球が入球し易い）開放パターンとを設ける構成としてもよい。

【１３３０】

本第６実施形態では、通常モードにおいて小当たりとなった場合に実行される選択演出として、図１４０に示した表示態様を実行する構成としていたが、Ｖ入賞を発生させるか、させないかを遊技者に選択させることができる態様であれば、任意に定めることができる。また、小当たりになった場合における所定の割合で、小当たり種別を報知、または示唆することが可能な態様で選択演出を実行してもよい。具体的には、例えば、Ｖ入賞を回避した方が有利となる小当たりＡ６に当選した場合に、第１の割合（例えば、５％の割合）で「左打ち」という文字が付された矢印画像ＹＧ１が赤色で表示される一方で、他の小当たり種別になった場合は、第１の割合よりも低い第２の割合（例えば、１％の割合）で矢印画像ＹＧ１が赤色で表示されるように構成してもよい。このように構成することで、選択演出の表示態様を手掛かりに小当たり種別を予測させ、発射方向を判断させる遊技性を提供することができる。

【１３３１】

本第６実施形態では、連荘モードが終了してから特別図柄の抽選が５０回終了するまでの間、現在のモードを明示しない構成とし、背面画像のランクアップ態様によって準備モ

ードへと移行するまでの残りの特別図柄の抽選回数の示唆のみを行う構成としていた。即ち、特別図柄の抽選が５０回終了する（いずれの大当たり種別であっても確実に準備モードに移行済みである抽選回数となる）までは、表示態様等により現状のモードを遊技者に明示しない構成としていたが、これに限られるものではない。連荘モードが終了してから、確実に準備モードに移行済みとなる抽選回数（５０回）に到達するまでの間の任意の抽選回数となった時点で現状のモードを報知する構成としてもよい。より具体的には、例えば、連荘モード終了後（即ち、大当たりＧ６～Ｉ６の終了後）、特別図柄の抽選が３０回終了した時点で、通常モードのままであるか、準備モードに移行済みであるかを判別し、モードに応じた背面画像（通常モード用の背面画像、又は準備モード用の背面画像）に変更する構成としてもよい。このように構成することで、少なくとも現在のモードが明示される抽選回数まで遊技を継続しようと遊技者に思わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。また、仮に３０回の特別図柄の抽選が終了した時点で通常モードが報知されたとしても、準備モードまでの残りの抽選回数が残り２０回となり、準備モードまでの残りの抽選回数の半分以上を消化しているので、「あと少しで準備モードに移行させることができる」といった感想を遊技者に抱かせることができる。よって、通常モードが報知された場合であっても、準備モードへの移行を目指して遊技を続行させることができる。

【１３３２】

＜遊技盤の第１の変形例＞

次に、図１５７から図１６０を参照して、上述した第５、及び第６実施形態における遊技盤１３の第１の変形例について説明する。上述した第５、および第６実施形態における遊技盤１３では、振分部材６６００の偏重部６６００ｃにより振分部材６６００の重心を右下側に偏重させることにより、振分部材６６００に対して１．５秒間以上遊技球が到達しなかった場合に、振分部材６６００の状態が、右側流路Ｒ１へと遊技球を振り分け可能な状態に戻る構成としていた。

【１３３３】

これに対して本第１の変形例では、偏重部６６００ｃによって重心をずらすことに代えて、弾性体の弾性力を用いることにより、定常位置から変位した振分部材６６００が時間の経過で右側流路Ｒ１へと遊技球を振分可能な状態に戻る構成としている。また、本第１の変形例における遊技盤１３では、遊技球を最短の発射間隔で連続して右打ちし続けた場合に、遊技球が振分部材６６００へと確実に等間隔（例えば、１秒間隔）で到達するように、振分部材６６００の直上に開閉部材７０００を設ける構成としている。この開閉部材７０００は、所定の時間間隔（例えば、１秒間隔）で遊技球が最大でも１個のみ通過可能となる長さの期間（例えば、０．１秒間）だけ開放されるように動作が制御される。つまり、遊技球を最短の発射間隔で右打ちし続けると、振分部材６６００へと１秒間隔で遊技球が到達するように、開閉部材７０００が開閉動作を行う。

【１３３４】

まず、図１５７を参照して、本第１の変形例における遊技盤１３について説明する。図１５７は、本第１の変形例における遊技盤１３の正面図である。図１５７に示した通り、本第１の変形例における振分部材６６００は、上述した第５、および第６実施形態における振分部材６６００に設けられていた偏重部６６００ｃが削除されている。なお、上述した通り、本第１の変形例における振分部材６６００では、右側流路Ｒ１へと遊技球を振分可能な状態（右側に傾いた状態）を初期状態とするために、回転軸６６００ａに弾性体（バネ）を組み付けた上で、右側流路Ｒ１へと遊技球を振分可能な配置（定常位置）において弾性力が最も弱くなる（安定する）ように構成している。言い換えれば、定常位置からずれる（定常位置からの回転角が大きくなる）程、弾性体に発生する弾性力（定常位置へと戻す向きの力）が大きくなる構成としている。この回転軸６６００ａに取り付けられている弾性体の詳細については、図１５８を参照して後述する。

【１３３５】

また、図１５７に示した通り、振分部材６６００の上方には、到達した遊技球が振分部

材６６００へと落下することを妨げられる閉鎖状態と、到達した遊技球が振分部材６６００へと落下可能な開放状態とが、一定間隔で切り替わる開閉部材７０００が設けられている。この開閉部材７０００は、パチンコ機１０に対して電源が投入されてから、電源が遮断されるまでの間、常に同一の周期で閉鎖状態と開放状態とが繰り返される。より具体的には、閉鎖状態となる０．９秒間の期間と、開放状態となる０．１秒間の期間とが周期的に繰り返される。上述した通り、遊技球の発射間隔は最短で０．６秒間隔となるので、最短の発射間隔で遊技球を発射し続けると、確実に、閉鎖状態の間に１個以上の遊技球が開閉部材７０００の上方に到達した状態となる。なお、開放状態に設定される０．１秒間は、１個の遊技球のみが下方へと通過可能となる長さの期間であり、たとえ２個以上の遊技球が開閉部材７０００の上方に到達していたとしても、１の開放状態において２個以上の遊技球が振分部材６６００へと落下することはない。この開閉部材７０００の動作の詳細について、図１５８を参照して説明する。

【１３３６】

図１５８（ａ）は、右打ちされた遊技球が開閉部材７０００に向けて落下している状態における開閉部材７０００の拡大正面図である。図１５８（ａ）に示した通り、開閉部材７０００に向かう流路は、遊技球１個分の幅以上で、且つ、遊技球２個分の幅未満の幅で構成されているので、開閉部材７０００が閉鎖されている場合には、１の遊技球のみが開閉部材７０００の上面まで到達可能となる。図１５８（ｂ）に示した通り、開閉部材７０００が閉鎖状態となっている場合に遊技球が開閉部材７０００の上面に到達すると、閉鎖されている開閉部材７０００により遊技球の流下が妨げられるので、開閉部材７０００の上面にて停止する。なお、閉鎖状態の間に２個以上の遊技球が開閉部材７０００へ向けて流下した場合は、各遊技球が開閉部材７０００の上方に縦一列に並んだ状態で静止する。

【１３３７】

図１５８（ｃ）に示した通り、開閉部材７０００の上面に遊技球が当接した状態で開閉部材７０００が開放状態に切り替わると、開閉部材７０００の上面に当接して静止していた遊技球が落下して、開閉部材７０００を通過する。上述した通り、開閉部材７０００の開放期間は０．１秒間と極めて短いので、図１５８（ｄ）に示した通り、１の遊技球が開閉部材７０００を通過した直後に開放期間が終了されて、開閉部材７０００が開放状態から閉鎖状態へと切り替わる。これにより、たとえ２個以上の遊技球が開閉部材７０００の上方で静止していたとしても、１の遊技球のみが振分部材６６００へと落下される。これにより、遊技球を最短の発射間隔で右打ちし続けたとしても、振分部材６６００へと流下する遊技球の間隔を確実に１秒間隔にすることができる。つまり、等間隔で発射された遊技球が釘等に干渉することで、開閉部材７０００へと到達する間隔が多少バラ付いたとしても、開閉部材７０００を通過する遊技球の間隔を等間隔（１秒間隔）にすることができる。よって、遊技球が振分部材６６００へと到達する間隔がバラついてしまうことを防止できるので、最短の発射間隔で遊技球を右打ちした場合に、振分部材６６００によって遊技球が右側流路Ｒ１、または左側流路Ｒ２のいずれかに振り分けられる間隔を確実に１秒間隔にすることができる。なお、振分部材６６００は、１秒間隔で遊技球が到達した場合に、右側流路Ｒ１と左側流路Ｒ２とに交互に遊技球を振り分ける動作となるように構成されている。従って、開閉部材７０００を０．９秒間の閉鎖状態と、０．１秒間の開放状態とを繰り返す構成とすることにより、確実に右側流路Ｒ１と左側流路Ｒ２とに交互に遊技球を振り分けることができる。

【１３３８】

次に、図１５９を参照して、本第１の変形例における遊技盤１３に設けられている振分部材６６００の動作について説明する。まず、図１５９（ａ）は、第１の変形例における振分部材６６００の正面斜視図である。図１５９（ａ）に示した通り、第１の変形例における振分部材６６００は、回転軸６６００ａのうち正面視奥側（遊技盤１３に設置された状態において、遊技盤１３の奥側に内包される部分）に対して、弾性体で構成されているバネ部材６６００ｄが組み付けられている。詳細については図１５９（ｂ）～（ｄ）を参照して後述するが、このバネ部材６６００ｄは、振分部材６６００が遊技球を右側流路Ｒ

１又は左側流路Ｒ２へと振り分けたことによって回転動作を行った場合に、時間の経過で初期位置（右側流路Ｒ１へと遊技球を振分可能な配置）へと戻すために設けられている。
【１３３９】
図１５９（ｂ）は、第１の変形例における振分部材６６００がパチンコ機１０に対して設置された状態におけるバネ部材６６００ｄ部分の断面図である。図１５９（ｂ）に示した通り、遊技盤１３におけるベース板６０よりも内側の部分には、回転軸６６００ａを収納しておくための略正方形形状の空間（収納空間）が設けられている。振分部材６６００が静止している（定常位置に配置されている）状態において、バネ部材６６００ｄの上側伸縮部６６００ｄｕと、下側伸縮部６６００ｄｄとが、それぞれ収納空間の上面および仮面に当接した状態となって安定する（バネ部材６６００ｄに生じる弾性力が最小となる）。
【１３４０】
また、図１５９（ｂ）に示した通り、収納空間の上面における上側伸縮部６６００ｄｕの正面視左方には、下向き略三角形形状の上側突起部ＴＢｕが設けられている。この上側突起部ＴＢｕは、上側伸縮部６６００ｄｕが左方へとスライドすることを妨げるために設けられている。言い換えれば、回転軸６６００ａが正面視反時計回り方向に回動され、上側伸縮部６６００ｄｕに対しても正面視反時計回り方向の力が作用した場合に、上側伸縮部６６００ｄｕが回動することを妨げることで、弾性力を高める（時計回り方向の反発力を高める）ために設けられている。この上側突起部ＴＢｕにより、振分部材６６００が正面視反時計回り方向へと回動した場合に、回転角度が大きくなる程、回転方向と逆向きの弾性力を増大させることができるので、遊技球の重量等の外力の作用がなくなった場合に、振分部材６６００を定常位置（図１５７参照）へと戻すことができる。
【１３４１】
また、図１５９（ｂ）に示した通り、収納空間の下面における下側伸縮部６６００ｄｄの正面視左方には、上側突起部ＴＢｕと上下対称な形状（上向き略三角形形状）の下側突起部ＴＢｄが設けられている。この下側突起部ＴＢｄは、上側突起部ＴＢｕと同様の目的で設けられており、振分部材６６００が正面視時計回り方向に回動した場合に、下側伸縮部６６００ｄｄが回動することを妨げて弾性力を高め、振分部材６６００を定常位置（図１５７参照）へと戻すために設けられている。
【１３４２】
次に、図１５９（ｃ），（ｄ）を参照して、振分部材６６００が遊技球を振り分けたことにより回動した場合のバネ部材６６００ｄの動作について説明する。図１５９（ｃ）は、振分部材６６００の右受け部６６００Ｒが遊技球を受け止めて、その受け止めた遊技球の重さによって時計回りに回動した場合における、バネ部材６６００ｄの状態を示した図である。図１５９（ｃ）に示した通り、振分部材６６００が時計回りに回動すると、回転軸６６００ａに組み付けられているバネ部材６６００に対しても、正面視時計回り方向に回動させる向きの力が作用する。これにより、図１５９（ｃ）に示した通り、上側伸縮部６６００ｄｕが時計回り方向に回動する。一方で、下側伸縮部６６００ｄｄは、正面視時計回りに回動した直後に下側突起部ＴＢｄに当接し、回転動作が妨げられる。これにより、振分部材６６００の回転動作が進行する（回転角度が大きくなる）程、バネ部材６６００ｄが縮んでいき、バネ部材６６００ｄの弾性力（反発力）も増大していく。
【１３４３】
遊技球が右受け部６６００Ｒから右側流路Ｒ１へと落下して、振分部材６６００に作用していた遊技球の重さに基づく力（時計回り方向に回動させる向きの力）の作用が無くなると、バネ部材６６００ｄが縮むことで生じた弾性力が、振分部材６６００に対して作用する力（重力や空気抵抗力等）の中で最も大きな力となる。よって、弾性力によりバネ部材６６００ｄが定常位置（図１５９（ｂ）参照）へと戻る向きの力が働くので、振分部材６６００を反時計回り方向へと回動させる向きの力が生じる。なお、弾性力によって反時計回り方向に回動された振分部材６６００は、即座に定常位置（図１５７参照）で停止するわけではなく、上述した第５、および第６実施形態における振分部材６６００と同様に

、定常位置を通過する。
【１３４４】
図１５９（ｄ）は、弾性力によって反時計回りに回動された振分部材６６００が定常位置を通過した直後の状態を示した図である。振分部材６６００が定常位置を越えて回動すると、上側伸縮部６６００ｄｕが突起部ＴＢｕに当接することによって上側伸縮部６６００ｄｕの回動が妨げられる。そして、以降は振分部材６６００の反時計回り方向への回動が進む程、バネ部材６６００ｄのうち上側伸縮部６６００ｄｕ側が縮んでいき、振分部材６６００の回動方向と逆向きの弾性力が増大する。そして、振分部材６６００が遊技球を左側流路Ｒ２へと振り分け可能な範囲における所定位置になると、反時計回り方向へと回動する勢いが、回動方向とは逆方向（時計回り方向）に作用する弾性力によって完全に相殺され、振分部材６６００の反時計回り方向への回動が終了されると共に、弾性力に基づく時計回り方向の回動が開始される。以降も、同様の動作（時計回り方向へ回動しつつ反時計回り方向の弾性力を増大させる動作と、反時計回り方向へ回動しつつ時計回り方向の弾性力を増大させる動作と）を繰り返す。即ち、定常位置を中心とする振り子動作が行われる。なお、振り子動作が進行するにつれて、空気抵抗や回転軸６６００ａに生じる動摩擦力等によって回動（振り子動作）の勢いが削がれていく（振幅が徐々に減少していく）ので、その後に振分部材６６００を遊技球が通過しなければ、振分部材６６００は、時間の経過により最終的に定常位置で静止した状態（振幅が０の状態）となる。一方、振り子動作を行っている間に次の遊技球が振分部材６６００に到達した場合は、いずれかの流路へと遊技球を振り分けたことにより弾性力が増大して、振り子動作の振幅が大きくなる。
【１３４５】
なお、上述した通り、本第１の変形例における遊技盤１３では、振分部材６６００の直上に開閉部材７０００を設ける構成とし、１秒以下の間隔で開閉部材７０００まで到達した遊技球を、１秒間隔で振分部材６６００に１個ずつ到達（落下）させる構成としている。詳細については図１６０を参照して後述するが、振分部材６６００に対して１秒間隔で遊技球が到達した場合は、上述した第５、および第６実施形態における振分部材６６００に対して０．６秒間隔で遊技球が到達した場合と同様に、右側流路Ｒ１と左側流路Ｒ２とに交互に遊技球が振り分けられる動作となる。これにより、遊技球を最短の発射間隔（０．６秒間隔）で右打ちし続けた場合には、開閉部材７０００によって振分部材６６００に対する遊技球の到達間隔が１秒間隔となるので、遊技球を右側流路Ｒ１と左側流路Ｒ２とに交互に振り分けさせることができる。
【１３４６】
このように、本第１の変形例における遊技盤１３では、遊技球の通過等により振分部材６６００が回転動作（定常位置から変位）すると、弾性体で構成されたバネ部材６６００ｄにより、回動方向とは逆方向の弾性力が生じるように構成している。これにより、遊技球をいずれかの流路（右側流路Ｒ１、または左側流路Ｒ２）に振り分けた後は、動力源や電気的な制御等を一切必要とせず、弾性力のみによって時間の経過（例えば、最大３秒間）で定常位置へと戻すことができる。つまり、上述した第５、及び第６実施形態と同様に、何らの動力源や電気的制御等も用いずに、振分部材６６００の初期配置を、スルーゲート６７が設けられていない右側流路Ｒ１（つまり、遊技者にとって比較的不利な流路）へと振り分け可能な配置に設定することができる。振分部材６６００が最後に遊技球を振り分けてから数秒程度で初期配置に戻る構成にすることにより、１の遊技者が遊技を辞めてから他の遊技者が遊技を開始するまでの間に、確実に振分部材６６００が初期配置に戻った状態にすることができる。よって、遊技者が遊技を開始するタイミング（前の遊技者がパチンコ機１０による遊技を終了してからの経過時間）によらず、遊技開始時の振分部材６６００の配置を初期配置に設定しておくことができるので、遊技者に対して公平感を抱かせることができる。
【１３４７】
なお、振分部材６６００が初期配置に戻るまでの期間としては、１の遊技者が遊技を辞めてから次の遊技者が第２入球口誘導領域へと遊技球を到達させるまでの最短の期間より

も短くなっていれば、任意に定めることができる。具体的には例えば、球貸しユニットに紙幣やカード等を投入し、貸球操作部４０に対する操作を行うという一連の動作に要する最短の期間と、操作に基づいて遊技球の貸し出しが完了するまでの期間との合計以下となるように構成してもよい。また、球貸しユニットに紙幣やカード等を投入し、貸球操作部４０に対する操作を行うという一連の動作に要する期間の下限値と、操作に基づいて遊技球の貸し出しが完了するまでの期間と、操作ハンドル５１に対する操作が実行されてから、操作に基づいて発射された遊技球が第２入球口誘導領域へと到達するまでの期間の下限値との合計以下となるように構成してもよい。また、上皿１７への貸し出しが開始された遊技球が球発射ユニット１１２ａにより発射可能となる位置まで転動するのに要する期間の下限値と、操作ハンドル５１に対する操作が実行されてから、操作に基づいて発射された遊技球が第２入球口誘導領域へと到達するまでの期間の下限値との合計以下となるように構成してもよい。このように構成することにより、１の遊技者が遊技を辞めてから次の遊技者が遊技を開始して第２入球口誘導領域へと少なくとも１の遊技球が到達するまでの間に、より確実に振分部材６６００を初期配置に戻すことができる。よって、遊技者間の公平性をより確実に担保することができる。

【１３４８】

次に、図１６０を参照して、遊技球が１秒未満の発射間隔（例えば、最短の発射間隔である０．６秒間隔）で連続して右打ちされた場合における、開閉部材７０００の動作と、振分部材６６００の動作との対応関係について説明する。図１６０（ａ）は、開閉部材７０００の状態の計時変化を示した図であり、図１６０（ｂ）は、振分部材６６００の配置（回転角度）の計時変化を示した図である。図１６０（ａ）に示した通り、開閉部材７０００は、０．９秒間の閉鎖状態と、０．１秒間の開放状態とを繰り返す。この０．１秒間の開放状態が設定される周期である１秒間以下の間隔で遊技球を開閉部材７０００に到達させ続けることができれば、開閉部材７０００が開放状態となる毎に、１個の遊技球のみを振分部材６６００へと落下させることができる。言い換えれば、１秒間以下の間隔で遊技球を開閉部材７０００に到達させるように遊技を行うことで、遊技球が振分部材６６００へと到達する間隔を１秒間隔に整えることができる。なお、上述した通り、操作ハンドル５１の回転量を最大に維持し続けるという比較的容易な操作によって、最短の発射間隔である０．６秒間隔で遊技球を右打ちし続けることができる。０．６秒間隔で遊技球を発射し続ければ、釘等に干渉して流下速度が多少遅くなったとしても、開閉部材７０００へと到達する間隔を１秒以下に抑えることが十分に可能となる。

【１３４９】

図１６０（ｂ）は、図１６０（ａ）に示した最初の閉鎖状態の期間の間に少なくとも１の遊技球を開閉部材７０００の上面に到達させ、以降も１秒以下の発射間隔（例えば、最短の発射間隔である０．６秒間隔）で遊技球を右打ちし続けた場合における振分部材６６００の動作位置（回転角度）の計時変化を示している。なお、以降の説明では、回転軸６６００ａから鉛直下方へと引いた垂線と、下垂部６６００ｂとが成す角度を振分部材６６００の回転角度として定義する。また、正面視反時計回り方向を正方向、正面視時計回り方向を負方向と規定し、０度の位置（下垂部６６００ｂが回転軸６６００ａの鉛直下方に配置される回転位置）を基準として正面視反時計回り方向の回転角度を正の回転角度、正面視時計回り方向の回転角度を負の回転角度と規定する。振分部材６６００の回転角度が正の回転角度であれば、振分部材６６００へと落下した遊技球が主として左受け部６６００Ｌにより受け止められるので、左側流路Ｒ２に対して遊技球が振り分けられ易くなる。一方、振分部材６６００の回転角度が負の回転角度であれば、振分部材６６００へと落下した遊技球が主として右受け部６６００Ｒにより受け止められるので、右側流路Ｒ２に対して遊技球が振り分けられ易くなる。

【１３５０】

図１６０に示した通り、定常位置（回転角度が－１５度の位置）で静止している振分部材６６００に対して、開閉部材７０００が開放状態となることで遊技球が落下すると、右受け部６６００Ｒによって遊技球が受け止められることにより、振分部材６６００に対し

て時計回り方向（負方向）の力が作用し、負方向へと回動する。なお、図１６０に示した通り、開閉部材７０００が開放状態になる直前まで開閉部材７０００の上面にて静止していた遊技球は、開閉部材７０００が開放状態になった瞬間に落下し、約０．１秒間で振分部材６６００へと到達する。これにより、振分部材６６００の負方向への動作は、開閉部材７０００が開放状態となってから０．１秒間が経過したタイミング（開閉部材７０００が閉鎖状態になったタイミング）で開始される。

【１３５１】

遊技球が振分部材６６００へと落下したことによる回動は、回転角度が－９０度となる配置まで継続する。この負方向の回動動作により、右受け部６６００Ｒが右側流路Ｒ１へと向かって下る向きの傾斜を形成するので、遊技球が右受け部６６００Ｒから落下して右側流路Ｒ１を流下する。遊技球が右受け部６６００Ｒから落下した後は、振分部材６６００が負方向へと回動されたことによりバネ部材６６００ｄに生じた弾性力（下側伸縮部６６００ｄｄの回動が下側突起部ＴＢｄ妨げられることにより生じた弾性力）の作用によって、振分部材６６００が正方向（正面視反時計回り方向）へと回動される。

【１３５２】

正方向の弾性力によって正方向に回動された振分部材６６００が定常位置（回転角度が－１５度の位置）を越えると、上側伸縮部６６００ｄｕが上側突起部ＴＢｕに当接してバネ部材６６００ｄが縮むことにより、負方向の弾性力が発生する。この負方向の弾性力により、正方向への振り子動作の勢いが弱められていき、一時的に静止する。その後、負方向の弾性力によって振分部材６６００が負方向へと回動され、回転角度－１５度の位置を越えて負方向へと回動すると、上側伸縮部６６００ｄｕの回動が上側突起部ＴＢｕによって妨げられることにより、正方向の弾性力が生じる。そして、正方向の弾性力に基づいて、±０度の位置を越えて正方向へと回動したタイミングで、次の遊技球が振分部材６６００へと到達する。即ち、開閉部材７０００が開放されて遊技球が振分部材６６００へと落下する。正の回転角度の範囲で振分部材６６００に対して遊技球が到達するので、遊技球が主として左受け部６６００Ｌによって受けとめられて左受け部６６００Ｌに対して遊技球の重さによる負荷がより多く作用する結果、正方向への回動の勢いが増大する。これにより、徐々に減衰されていた振り子動作の振幅が増大（前回遊技球を振り分けた際の振幅に復帰）する。振分部材６６００は、これ以降も、振幅を徐々に弱めながら振り子動作を行う動作と、前回振り分けた流路とは逆の流路へと遊技球を振り分けつつ、振り子動作の振幅を増大（回復）させる動作とを繰り返す。

【１３５３】

このように、本第１の変形例における遊技盤１３では、遊技球を１秒以下の間隔で右打ちし続けた場合に、開閉部材７０００によって１秒間隔で１個ずつ遊技球が振分部材６６００へと落下するように構成されている。また、振分部材６６００は、遊技球が１秒間隔で到達することにより、右側流路Ｒ１と左側流路Ｒ２とに交互に遊技球を振り分けることが可能となる。これにより、釘等の反発により、開閉部材７０００に対する遊技球の到達間隔が多少バラついたとしても、振分部材６６００に対する遊技球の到達間隔を均一化することができる。よって、１秒以下の発射間隔で右打ちされた遊技球を、より確実に、右側流路Ｒ１と左側流路Ｒ２とに交互に振り分けることができる。従って、最短の発射間隔で右打ちを行うという比較的容易な遊技方法により、遊技球を右側流路Ｒ１と左側流路Ｒ２とに交互に振り分けさせたいと考える遊技者の要望を、より確実に叶えることができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。

【１３５４】

以上説明した通り、本第１の変形例における遊技盤１３では、遊技球の通過等によって振分部材６６００が定常位置から変位した場合に、回転軸６６００ａに取り付けられたバネ部材６６００ｄに発生する弾性力により、所定期間で定常位置へと戻されるように構成されている。これにより、上述した第５、および第６実施形態と同様に、不利側の流路（スルーゲート６７が設けられていない右側流路Ｒ１）へと遊技球を振分可能な配置を、振分部材６６００の初期配置とすることができる。また、バネ部材６６００ｄの弾性力によ

り、第５、及び第６実施形態と同様に、遊技球の通過等によって変位した振分部材６６００を振り子動作させることができるので、遊技球が到達する間隔に応じて、単一の流路へと遊技球が振り分けされ易くなる動作と、２つの流路に遊技球が振り分けられ得る動作とを切り替えることができる。これにより、遊技者の遊技方法（遊技球の発射間隔）に応じて遊技球が流下する流路を切り替えることができるので、遊技者の遊技に対する参加意欲を向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１３５５】

なお、本第１の変形例における遊技盤１３では、開閉部材７０００を１秒周期で０．１秒間開放状態に設定する構成としていたが、これに限られるものではない。右側流路Ｒ１へと遊技球を振分可能な可動範囲を振分部材６６００が可動する期間と、左側流路Ｒ２へと遊技球を振分可能な可動範囲を振分部材６６００が可動する期間とに交互に遊技球を振分部材６６００に到達させることが可能となる周期であれば、任意に定めても良く、例えば、０．６秒周期で開放状態が設定される構成としてもよい。

【１３５６】

本第１の変形例では、開閉部材７０００の開放期間を０．１秒間とすることで、１の開放期間において振分部材６６００へと落下可能となる遊技球の個数を１個に限定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、２個以上の遊技球が落下可能となる開放期間を設定する構成としてもよい。

【１３５７】

本第１の変形例では、バネ部材６６００ｄの下側伸縮部６６００ｄｄ、または上側伸縮部６６００ｄｕによって、振分部材６６００が回転動作を行った場合に定常位置へと戻す向きの弾性力を発生させる構成としていたが、これに限られるものではない。バネ部材６６００ｄの向きや形状、取り付け位置等は、振分部材６６００が定常位置から変位した場合に、定常位置へと戻す向きの弾性力を発生させることが可能となる範囲で、任意に定めることができる。

【１３５８】

本第１の変形例では、振分部材６６００の直上に開閉部材７０００を設ける構成としていたが、上述した第５、および第６実施形態と同様に、開閉部材７０００を設けない構成としてもよい。これにより、部品点数を削減することができるので、パチンコ機１０の原価率を低減することができる。

【１３５９】

＜遊技盤の第２の変形例＞

次に、図１６１を参照して、遊技盤１３の第２の変形例について説明する。図１６１（ａ）は、本第２の変形例における遊技盤１３に設けられている振分部材６６００が定常位置に配置されている状態を示した図である。なお、振分部材６６００の構成以外は、上述した第１の変形例における遊技盤１３と同一であるので、その詳細な説明については省略する。図１６１（ａ）に示した通り、本第２の変形例における振分部材６６００は、下垂部６６００ｂと、右受け部６６００Ｒと、左受け部６６００Ｌとの先端部分における盤面側（正面視奥側）に、それぞれ磁石６６００ｅ１，６６００ｅ２，６６００ｅ３が設けられている。これらの磁石６６００ｅ１，６６００ｅ２，６６００ｅ３のうち、遊技盤１３に面する側は、全て同一の極性（例えば、Ｓ極）となるように配置されている。また、遊技盤１３側には、定常位置に配置されている状態の振分部材６６００の磁石６６００ｅ１と対向する位置に、磁石ＭＧ１が設けられている。この磁石ＭＧ１は、磁石６６００ｅ１と逆の極性（例えば、Ｎ極）が正面視手前側となるように配置されている。即ち、磁石ＭＧ１と磁石６６００ｅ１とに引力が生じるように構成されている。これにより、振分部材６６００を定常位置に静止させることができる。言い換えれば、上述した第５、および第６実施形態や、上述した第１の変形例と同様に、右側流路Ｒ１（比較的不利な流路）へと振分可能な配置を振分部材６６００の初期配置にすることができる。

【１３６０】

また、図１６１（ａ）に示した通り、遊技盤１３において、振分部材６６００の上方には、磁石ＭＧ２が配置されている。この磁石ＭＧ２は、磁石６６００ｅ２，６６００ｅ３と対向した場合に、これらと反発する極性（例えば、Ｓ極）が正面視手前側となるように配置されている。詳細については後述するが、振分部材６６００が正方向、又は負方向に変位した場合は、この磁石ＭＧ２と磁石６６００ｅ２、または磁石６６００ｅ３との間に生じる斥力によって、定常位置の方向へと振分部材６６００を戻すことができる。更に、図１６１（ａ）に示した通り、遊技盤１３における右受け部６６００Ｒ、および左受け部６６００Ｌの下方には、それぞれ右側ストッパー部材ＳＰＲ、左側ストッパー部材ＳＰＬが配置されている。この右側ストッパー部材ＳＰＲ、及び左側ストッパー部材ＳＰＬは、振分部材６６００が回動により磁石ＭＧ２を通過してしまうことを防止する目的で設けられている。つまり、磁石ＭＧ２の磁力によって振分部材６６００を定常位置へと戻すことが可能となる範囲内で振り分け部材６６００を動作させるために設けられている。

【１３６１】

図１６１（ｂ）は、本第２の変形例における振分部材６６００の右受け部６６００Ｒにより遊技球が右側流路Ｒ１へと振り分けられた場合を示した図である。図１６１（ｂ）に示した通り、右受け部６６００Ｒに作用する遊技球の重みにより振分部材６６００が負方向（時計回り方向）に回動すると、右側ストッパー部材ＳＰＲによって回動が妨げられ、回転動作が停止する。この状態において、磁石ＭＧ２の左側の一部と、磁石６６００ｅ３の上側の一部とが対向した状態となり、これらの間に斥力が生じるが、遊技球の重さに基づく力の方が強いので、遊技球が右受け部６６００Ｒの上面を転動している間は図１６１（ｂ）に示した配置に保たれる。そして、右受け部６６００Ｒが形成する傾斜に沿って遊技球が落下すると、磁石ＭＧ２と磁石６６００ｅ３との間に作用する斥力により、振分部材６６００に対して定常位置（図１６１（ａ）参照）へと戻す向き（正方向）の力が働く。これにより、振分部材６６００が正方向（反時計回り方向）に回動される。振分部材６６００が正方向に回動されると、その後は定常位置を中心とする振り子動作を行う。この振り子動作においては、定常位置を通過する毎に、磁石ＭＧ１と磁石６６００ｅ１との間に働く引力で回動の勢いが弱められていき、最終的に定常位置において静止する。

【１３６２】

また、図１６１（ｃ）は、本第２の変形例における振分部材６６００の左受け部６６００Ｌにより遊技球が左側流路Ｒ２へと振り分けられた場合を示した図である。図１６１（ｃ）に示した通り、左受け部６６００Ｌに作用する遊技球の重みにより振分部材６６００が正方向（反時計回り方向）に回動すると、左側ストッパー部材ＳＰＬによって回動が妨げられ、回転動作が停止する。この状態において、磁石ＭＧ２の右側の一部と、磁石６６００ｅ２の上側の一部とが対向した状態となり、これらの間に斥力が生じるが、遊技球の重さに基づく力の方が強いので、遊技球が右受け部６６００Ｌの上面を転動している間は図１６１（ｃ）に示した配置に保たれる。そして、左受け部６６００Ｌが形成する傾斜に沿って遊技球が落下すると、磁石ＭＧ２と磁石６６００ｅ２との間に作用する斥力により、振分部材６６００に対して定常位置（図１６１（ａ）参照）へと戻す向き（負方向）の力が働く。これにより、振分部材６６００が負方向（時計回り方向）に回動される。振分部材６６００が負方向に回動されると、その後は定常位置を中心とする振り子動作を行う。この振り子動作においても、定常位置を通過する毎に、磁石ＭＧ１と磁石６６００ｅ１との間に働く引力で回動の勢いが弱められていき、最終的に定常位置において静止する。

【１３６３】

このように、本第２の変形例における遊技盤１３では、複数の磁石を用いて上述した第５、および第６実施形態や、第１の変形例における振分部材６６００と同様の動作を実現することができる構成とした。即ち、遊技球を右側流路Ｒ１へと振分可能な配置（図１６１（ａ）参照）が定常位置となるように磁石を配置する構成とした。特に、常温環境下において、磁石の磁力は減少し難いので、常温に保たれることが通常であるホールに設置されたパチンコ機１０の振分部材６６００を、より長い期間同一の動作内容にすることができる。よって、パチンコ機１０の耐用年数をより長くすることができる。

【１３６４】
なお、本第２の変形例では、磁石ＭＧ２と磁石６６００ｅ２、または磁石６６００ｅ３との間に生じる斥力により、遊技球をいずれかの流路に振り分けた後で定常位置の方向へと戻るように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、磁石ＭＧ２を廃止するのに代えて、下垂部６６００ｂの先端付近を他の部分よりも高密度の材質で構成することにより、下垂部６６００ｂの先端付近が振分部材６６００の重心となるように構成してもよい。このように構成した場合も、遊技球を振り分けた後で、重心に生じる重力により定常位置方向へと振分部材６６００を回転動作させることができるので、上述した第２の変形例と同様の動作を実現することができる。
【１３６５】
本第２の変形例では、振分部材６６００の直上に開閉部材７０００を設ける構成としていたが、上述した第５、および第６実施形態と同様に、開閉部材７０００を設けない構成としてもよい。これにより、部品点数を削減することができるので、パチンコ機１０の原価率を低減することができる。
【１３６６】
＜遊技盤の第３の変形例＞
次に、図１６２を参照して、遊技盤１３の第３の変形例について説明する。上述した第１、および第２の変形例では、振分部材６６００の上方に開閉部材７０００を設ける構成とし、開閉部材７０００に到達した遊技球は、開閉部材７０００が開放状態にならない限り、盤面の下方へと流下することが不可能となる構成としていた。これに対して第３の変形例では、開閉部材７０００が閉鎖状態の場合にも遊技球が盤面の下方へと流下可能となるように構成した。
【１３６７】
この第３の変形例における遊技盤１３が、第１の変形例における遊技盤１３と構成上において相違する点は、開閉部材７０００に代えて、開閉部材７１００が設けられている点、および右打ちされた遊技球が開閉部材７１００へと到達する前後の経路が変更となっている点である。その他の構成については上述した第１の変形例における遊技盤１３と同一であるため、その詳細な説明については省略する。
【１３６８】
図１６２は、本第３の変形例における遊技盤１３のうち、振分部材６６００の周辺を示した拡大正面図である。図１６２に示した通り、本第３の変形例における遊技盤１３では、振分部材６６００の上方において、通路部材ＴＢ１，ＴＢ２によって形成される、開閉部材７１００へと向かう流路が設けられている。この通路部材ＴＢ１，ＴＢ２によって形成される流路は、図１６２に示した通り、流入した遊技球が下方へと下った後、右方向へと迂回し、開閉部材７１００の右側から開閉部材７１００へと到達するように構成されている。なお、通路部材Ｔ１，Ｔ２は、摩擦係数が高い材質（例えば、ゴム等の弾性体）で構成されているので、転動する期間が長くなる程、遊技球の流下速度を低減していくことができる。これにより、遊技球を連続して右打ちし続けた場合に、開閉部材７１００へと到達するまでの間の経路において、各遊技球の間隔を徐々に狭めていくことができる。よって、開閉部材７１００が開放状態となった場合に、必ず遊技球が開閉部材７１００の上面を転動中の状態とすることができる。従って、開閉部材７１００が開放状態となる毎に、１の遊技球を振分部材６６００へと１個ずつ落下させることができる。
【１３６９】
また、図１６２に示した通り、本第３の変形例では、開閉部材７１００の左側に、遊技球を左下方向へと流下させるための流路を形成するための通路部材ＴＢ３が設けられている。この通路部材ＴＢ３により、開閉部材７１００の上面を通過した遊技球を盤面の下方へと流下させることができるので、遊技者が右打ちをし続けたとしても、開閉部材７１００の上流側に遊技球が貯まりすぎてしまい、球詰まり等の不具合が発生してしまうことを防止することができる。
【１３７０】

なお、通路部材ＴＢ３を通過して落下した遊技球は、基本的に図１６２に示した第１経路Ｋ１（スルーゲート６７へと到達することが不可能となる経路）を流下して下方（アウト口６６等が設けられている方向）へと落下するが、希に、通路部材ＴＢ３を通過した遊技球が第２経路Ｋ２に沿って流下する場合がある。第２経路Ｋ２の経路上には、釘Ｎ１が配置されており、釘Ｎ１と第２経路Ｋ２を流下した遊技球とが衝突することにより、第２入球口誘導領域の左側に設けられている開口部（釘の隙間が他の部分よりも広くなっている箇所）へと反射して第２入球口誘導領域へと入球し、左側流路Ｒ２を流下する可能性がある。つまり、振分部材６６００を介さずに、直接有利な左側流路Ｒ２を流下する可能性がある。これにより、開閉部材７１００を通過して振分部材６６００へと落下した遊技球だけでなく、開閉部材７１００の閉期間中に開閉部材７１００を通過して通路部材ＴＢ３から落下した遊技球の落下方向にも注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１３７１】

このように、本第３の変形例では、開閉部材７１００へと至るまでの流路を摩擦係数の高い材質の部材で構成することにより、開閉部材７１００へと到達するまでの間に遊技球の速度を十分に減速させる構成とした。これにより、遊技球を最短の発射間隔で右打ちし続けた場合に、開閉部材７１００の上面に常に遊技球が乗った状態とすることができるので、開閉部材７１００が開放状態に設定される期間となる毎に、遊技球を１個のみ振分部材６６００へと落下させることができる。また、本第３の変形例では、開閉部材７１００を通過した遊技球を盤面の下方に流下させるための流路を設ける構成としたので、開閉部材７１００へと至るまでの流路内において遊技球が詰まってしまうことを防止することができる。

【１３７２】

なお、開閉部材７１００へと至る流路の形状は、本第３の変形例の形態に限定されるものではなく、他の構造体との兼ね合いで、任意の形状に変更することができる。また、本第３の変形例における開閉部材７１００、および開閉部材７１００の前後の流路の構成を、上述した第５、および第６実施形態や、上述した第２の変形例における振分部材６６００に適用してもよい。

【１３７３】

上記第１から第３の変形例における遊技盤１３では、１秒周期で０．１秒間開放状態に設定される開閉部材を用いて、振分部材６６００に対して１秒周期で１個ずつ遊技球を落下させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、右打ちされた遊技球が到達可能な位置に、常時一定の回転周期（２秒周期）で回転する歯車状の役物を設けておき、歯車状の役物に到達した遊技球を、歯と歯の間に挟んで遊技球が到達した側とは逆側（振分部材６６００が設けられている側）に１個ずつ送り出す構成としてもよい。即ち、半周期（１秒間）で１個ずつ遊技球を振分部材６６００に向けて周期的に送り出す構成としてもよい。このように構成した場合も、１秒間隔以下の発射間隔で発射された遊技球を１秒間隔で振分部材６６００に到達させることができる。

【１３７４】

上記第１から第３の変形例における遊技盤１３では、開閉部材７０００（または開閉部材７１００）を１個のみ設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、２個以上設ける構成としてもよい。この場合において、振分部材６６００の上流側において２個以上の開閉部材を上下方向に並べて配置すると共に、各開閉部材が開放状態に設定される周期を異ならせる構成としてもよい。より具体的には、例えば、上側の開閉部材が開放状態に設定される周期を、遊技球が右側流路Ｒ１と左側流路Ｒ２とに交互に振り分けられる周期に設定しておき、下側の開閉部材が開放状態に設定される周期を、上側の開閉部材が開放状態に設定される周期の１／４に設定しておく構成としてもよい。そして、上側の開閉部材を通過せずに下側の開閉部材に到達することが可能となる流路を設ける構成としてもよい。このように構成することで、遊技球を右側流路Ｒ１と左側流路Ｒ２とに交互に振り分けさせたいと考える遊技者に対しては、上側の開閉部材へ向けて最短の発射

間隔で遊技球を連続して打ち出させることができる。一方で、左側流路Ｒ２に偏重して振り分けさせたいと考える遊技者に対しては、下側の開閉部材の開放期間と、左側流路Ｒ２へと振り分け可能な配置となる期間とが一致するタイミングを狙って直接下側の開閉部材に向けて遊技球を打ち出す遊技方法を実行させることができる。これにより、遊技者毎の技量にあった遊技方法を遊技者に選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１３７５】

上記第１から第３の変形例における遊技盤１３では、振分部材６６００を弾性力、または磁力によって（即ち、他の駆動源や電気的な制御等を用いずに）定常位置へと自動的に戻すことが可能となる構成としていたが、駆動源や電気的な制御の使用は必ずしも否定されるものではない。回転軸６６００ａをモータ等で駆動する構成とし、モータを駆動することで定常位置へと戻る構成とすることで、より正確に定常位置へと戻すことができる。即ち、弾性体を使用した場合は劣化により弾性力が弱まってしまう可能性があるし、磁石を使用した場合には経年劣化により磁力が弱まってしまう可能性があるが、モータ等の駆動源で定常位置へと戻す構成とすることにより、劣化の可能性を排除することができる。

【１３７６】

上記第１から第３の変形例における遊技盤１３では、開閉部材７０００の直下に振分部材６６００を配置する構成としていたが、開閉部材７０００の下流に配置するのは振分部材６６００に限られるものではない。例えば、開閉部材７０００の下流にスルーゲート６７を配置する構成としてもよいし、第２入球口６４００を配置する構成としてもよい。

【１３７７】

＜第７実施形態＞

次に、図１６３から図１７５を参照して、第７実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０では、可変入賞装置６５の内部に流入した遊技球を、切替部材６５ｈの配置に応じて通常排出流路６５ｅ１と、特別排出流路６５ｅ２とのいずれかに振り分ける構成としていた。即ち、切替部材６５ｈにより遊技球が特別排出流路６５ｅ２へと振り分けられれば、遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過して大当たり終了後に特別図柄の確変状態が設定される一方で、大当たり中に特別排出流路６５ｅ２へと振り分けられなければ、大当たり終了後に特別図柄の低確率状態が設定される構成としていた。

【１３７８】

これに対して本第７実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり中に遊技球が入球可能となる入賞装置として、右可変入賞装置６５５０と左可変入賞装置６５６０との２種類を設ける構成とし、左可変入賞装置６５６０の内部に設けられている左特別領域６５６０Ｌと、右通常領域６５６０Ｒとの２種類の領域のうち、左特別領域６５６０Ｌへと遊技球が入球した場合に、確変スイッチを通過可能となるように構成している。また、左可変入賞装置６５６０Ｌには、第１実施形態における切替部材６５ｈに相当する構成が設けられていない。つまり、左可変入賞装置６５６０Ｌが入球可能な状態（開閉扉６５６０ｆ１が開放されている状態）においては、左特別領域６５６０Ｌ、および右通常領域６５６０Ｒのいずれも遊技球が入球可能な状態（上方が開放された状態）となる。よって、左可変入賞装置６５６０の開閉扉６５６０ｆ１が開放される２ラウンド目において、左特別領域６５６０Ｌの上方から左特定入賞装置６５６０へと入球した遊技球は、基本的に左特別領域６５６０Ｌへと入球する一方で、右通常領域６５６０Ｒの上方から左特定入賞装置６５６０へと入球した遊技球は、基本的に右通常領域６５６０Ｒへと入球する。言い換えれば、左特定入賞装置６５６０へと遊技球が入球する際の入球位置に応じて入球する領域が可変する（大当たり終了後に特別図柄の確変状態に移行するか否かが可変する）ので、左特定入賞装置６５６０が入球可能な状態に設定される２ラウンド目において、遊技球の入球位置に注目して遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現することができる。

【１３７９】

この第７実施形態におけるパチンコ機１０が、第１実施形態におけるパチンコ機１０と

構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、ＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１３８０】

まず、図１６３を参照して、本第７実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図１６３は、遊技盤１３の正面図である。図１６３に示した通り、本第７実施形態における第１入球口６４は、第１実施形態における第１入球口６４に設けられていた電動役物６４ａが削除されており、左打ちされた遊技球の入球し易さが常時一定となるように構成されている。また、本第７実施形態における第２入球口６４０は、第１入球口６４に対して正面視右側に設けられており、電動役物６４０ａが付随して設けられている。この電動役物６４０ａは、第１実施形態における電動役物６４ａと同様に、通常時は閉鎖されており、普通図柄の当たりとなった場合に所定期間開放されて、第２入球口６４０へと入球し易い状態を一時的に形成する。また、図１６３に示した通り、本第７実施形態では、普通入球口（スルーゲート）６７が、可変表示装置ユニット８０の右側の流路に設けられている。よって、右打ちを行うだけで、スルーゲート６７へも第２入球口６４０へも遊技球を到達させることができるので、普通図柄の時短状態が設定されている間は、右打ちにより遊技球を発射し続けるだけで、スルーゲート６７を通過させることも、電動役物６４０ａの開放期間中に第２入球口６４０へと入球させることも可能となる。これにより、遊技者の利便性を向上させることができる。

【１３８１】

また、図１６３に示した通り、可変表示装置ユニット８０に対して正面視右側に設けられている流路（右打ち用流路）の下流には、第１実施形態における可変入賞装置６５に代えて、２種類の可変入賞装置（右可変入賞装置６５５０、および左可変入賞装置６５６０）が設けられている。これら２種類の可変入賞装置は、左右方向に並べて配置されている。即ち、正面視右側に右可変入賞装置６５５０が設けられており、正面視左側に左可変入賞装置６５６０が設けられている。右可変入賞装置６５５０は、大当たりの２ラウンド目以外のラウンドにおいて開閉板６５５０ｂが所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放され、右特定入賞口６５５０ａへと遊技球が入球可能な開放状態を形成する。この右特定入賞口６５５０ａは、遊技球が入球すると１０個の賞球が払い出される入賞口の１種である。また、右特定入賞口６５５０ａが閉鎖されている間は、右特定入賞口６５５０ａを閉鎖する開閉板６５５０ｂの上面が、遊技球を流下させることが可能な流路を形成する。即ち、右特定入賞口６５５０ａが閉鎖状態に設定されている間（開閉板６５５０ｂが閉鎖されている間）に右可変入賞装置６５５０へと到達した遊技球は、開閉板６５５０ｂの上面を転動して、左可変入賞装置６５６０の方向へと流下する。

【１３８２】

一方、左可変入賞装置６５６０は、大当たりの２ラウンド目において開閉扉６５６０ｆ１が大当たり種別に応じた開閉パターンで開閉される。開閉扉６５６０ｆ１が開放されている間は、左特定入賞口６５６０ａへと入球可能な開放状態を形成する。また、左特定入賞口６５６０ａが閉鎖されている間は、左特定入賞口６５６０ａを閉鎖する開閉扉６５６０ｆ１の上面が、遊技球を流下させることが可能な流路を形成する。開閉扉６５６０ｆ１が閉鎖されている状態において、開閉扉６５６０ｆ１の上面を通過した遊技球は、第２入球口６４０や、アウト口６６等が設けられている領域（遊技盤１３の下方領域）へと落下する。

【１３８３】
なお、上述した通り、左特定入賞口６５６０ａへと入球した遊技球は、左特定領域６５６０Ｌと、右通常領域６５６０Ｒとのいずれかに入球する。上述した通り、左特定領域６５６０Ｌへと入球した遊技球は、確変スイッチ（図示せず）を通過するので、大当たり終了後に特別図柄の確変状態が設定される。一方、右通常領域６５６０Ｒへと入球した遊技球は、確変スイッチを通過せずにそのままパチンコ機１０の外部へと排出される。右打ち用流路の下流に２種類の特定入賞口を設ける構成とすることにより、大当たり遊技の実行中においては、単に右打ちを継続するだけで、右特定入賞口６５５０ａの開放期間に右特定入賞口６５５０ａへと遊技球を入球させることが可能になると共に、左特定入賞口６５６０ａの開放期間に左特定入賞口６５６０ａへと遊技球を入球させることが可能になる。よって、大当たり遊技の実行中における遊技者の利便性を向上させることができる。
【１３８４】
図１６３に示した通り、右打ち用流路は、多数の釘によって、流下した遊技球が右可変入賞装置６５５０の右方（上流側）に誘導され易くなるように構成されている。言い換えれば、右打ち用流路を流下した遊技球が右可変入賞装置６５５０を介さずに直接左可変入賞装置６５６０へと到達することが困難になる盤面構成となっている。即ち、右可変入賞装置６５５０の開閉板６５６０ｂが閉鎖されている間に、開閉板６５６０ｂの上面を通過した遊技球のみが右可変入賞装置６５６０へと到達可能に構成されている。このため、右特定入賞口６５５０ａが開放されるラウンド（大当たりの２ラウンド目以外のラウンド）においては、右打ちされた遊技球が開放されている右特定入賞口６５５０ａへと入球するので、左可変入賞装置６５６０へと遊技球が到達することはない。
【１３８５】
大当たり遊技の実行中において左可変入賞装置６５６０まで遊技球が到達する可能性があるのは、右特定入賞口６５５０ａが閉鎖状態に維持されるラウンド間のインターバル期間、および左可変入賞装置６５６０が開放される２ラウンドの間のみである。なお、詳細については後述するが、本第７実施形態では、２ラウンド目が開始されてから左可変入賞装置６５６０へと到達した遊技球は、ほぼ、右通常領域６５６０Ｒへと入球する。左特定領域６５６０Ｌへと入球する可能性があるのは、インターバル期間等の、右特定入賞口６５５０ａと左特定入賞口６５６０ａとが共に閉鎖状態となっている期間において、開閉扉６５６０ｆ１が閉鎖状態の間に開閉扉６５６０ｆ１の上面に形成された流路まで遊技球が到達し、開閉扉６５６０ｆ１の上面の流路を半分以上流下した段階で開閉扉６５６０ｆ１が開放された場合である。つまり、開閉扉６５６０ｆ１が閉鎖されている間に左特定領域６５６０Ｌの上方まで進行した状態で開閉扉６５６０ｆ１が開放された場合である。この場合は、遊技球がほぼ真下に落下することにより、左特定領域６５６０Ｌへと入球する。この左可変入賞装置６５６０の詳細について、図１６４、および図１６５を参照して説明する。
【１３８６】
まず、図１６４を参照して、開閉扉６５６０ｆ１の上面の構造について説明する。図１６４（ａ）は、開閉扉６５６０ｆ１が閉鎖された状態における左可変入賞装置６５６０の正面斜視図であり、図１６４（ｂ）は、開閉扉６５６０ｆ１が開放された状態における可変入賞装置６５６０の正面斜視図である。
【１３８７】
図１６４（ａ）に示した通り、開閉扉６５６０ｆ１の上面には、遊技球の進行方向を制限する（流下を妨げる）ために設けられている凸部６５６０ｆ１ａ～６５６０ｆ１ｃが設けられている。開閉扉６５６０ｆ１の上面を流下する遊技球は、各凸部６５６０ｆ１ａ～６５６０ｆ１ｃによって進行方向が限定される（流下が妨げられる）ので、各凸部６５６０ｆ１ａ～６５６０ｆ１ｃの外周に沿って開閉扉６５６０ｆ１上を流下する。
【１３８８】
ここで、図１６５（ａ）を参照して、左可変入賞装置６５６０の開閉扉６５６０ｆ１の上面における遊技球の流下経路の詳細について説明する。図１６５（ａ）は、開閉扉６５

６０ｆ１が閉鎖された状態における開閉扉６５６０ｆ１の上面図である。この図１６５（ａ）の例では、２個の遊技球が開閉扉６５６０ｆ１の上面を流下中である場合を例示している。図１６５（ａ）に示した通り、開閉扉６５６０ｆ１の上面に対して正面視右側から左側に向けて入射してきた遊技球は、凸部６５６０ｆ１ａによって進行方向を遮られる結果、凸部６５６０ｆ１ａの外周に沿って迂回する。即ち、進行方向が正面視左方向から正面視奥方向に可変される。そして、凸部６５６０ｆ１ａの外周に沿って凸部６５６０ｆ１ａの左側に回り込んだ遊技球は、次に、凸部６５６０ｆ１ｂによって進行方向を遮られる結果、凸部６５６０ｆ１ｂの外周に沿って迂回し、凸部６５６０ｆ１ｂの左側に回り込む。凸部６５６０ｆ１ｂの左側に回り込んだ遊技球は、更に、凸部６５６０ｆ１ｃによって進行方向を遮られる結果、凸部６５６０ｆ１ｃの外周に沿って迂回し、凸部６５６０ｆ１ｃの左側へと回り込んで、開閉扉６５６０ｆ１の左方へと流下する。

【１３８９】

このように、開閉扉６５６０ｆ１の上面には、各凸部６５６０ｆ１ａ～６５６０ｆ１ｃによってつづら折り状の流路が形成されている。これにより、各凸部６５６０ｆ１ａ～６５６０ｆ１ｃが設けられていない場合（即ち、遊技球が開閉扉６５６０ｆ１上を正面視右方向から左方向へと直線的に流下可能な場合）に比較して、開閉扉６５６０ｆ１の上面を流下しきるまでに要する期間を長くすることができる。よって、１ラウンド目が終了した後のインターバル期間において、右打ちされた遊技球が短時間で左可変入賞装置６５６０の開閉扉６５６０ｆ１の上面を通過してしまう（無駄球が生じてしまう）ことを抑制することができる。言い換えれば、１ラウンド終了後のインターバル期間において右打ちされたほぼ全ての遊技球を、２ラウンドの開始時に左特定入賞口６５６０ａへと入球可能となる位置（開閉扉６５６０ｆ１の上面の流路上、若しくは左可変入賞装置６５６０の手前の流路）に配置させることができるので、２ラウンド目の開始時に、効率良く遊技球を左特定入賞口６５６０ａへと入球させることができる。

【１３９０】

図１６４（ａ）に戻って説明を続ける。図１６４（ａ）に示した通り、左可変入賞装置６５６０の内部には、遊技球が入球可能な２つの領域（左特定領域６５６０Ｌ、右通常領域６５６０Ｒ）が左右方向に並べて設けられており、これらの２つの領域の境界には、一方の領域へと入球した遊技球が他方の領域へと移動することを妨げるための中央突起部６５６０Ｃが設けられている。この中央突起部６５６０Ｃが設けられていることにより、左特定領域６５６０Ｌへと入球した遊技球が確変スイッチ（図示せず）を通過せずに右通常領域６５６０Ｒへと移動してしまったり、逆に、右通常領域６５６０Ｒへと入球した遊技球が左特定領域６５６０Ｌへと移動して確変スイッチを通過してしまったりすることを防止することができる。よって、遊技球が入球した位置に応じて確変スイッチを通過するか否かを確実に遊技者に判別させることができるので、大当たりの２ラウンド目において、左可変入賞装置６５６０に対する遊技球の入球位置に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１３９１】

図１６４（ｂ）は、開閉扉６５６０ｆ１が開放された状態を示した図である。図１６４（ｂ）に示した通り、開閉扉６５６０ｆ１は、正面視手前側から正面視奥側に向けてスライド動作し、遊技盤１３に設けられている開口部を介して遊技盤１３の内側に収納される。これにより、左特定入賞口６５６０ａが開放された状態となる。つまり、左特定領域６５６０Ｌの上方と、右通常領域６５６０Ｒの上方とが開放された状態となる。これにより、左可変入賞装置６５６０の右側から流下してきた遊技球が左特定入賞口６５６０ａに入球可能となる。なお、図１６４（ｂ）に示した通り、左可変入賞装置６５６０の内部において、左特定領域６５６０Ｌよりも、右通常領域６５６０Ｒの方が右側に設けられているので、開閉扉６５６０ｆ１が開放された後で右側から左特定入賞口６５６０ａへと入球したほぼ全ての遊技球は、右通常領域６５６０Ｒへと入球する。遊技球が左特定領域６５６０Ｌへと入球するのは、開閉扉６５６０ｆ１上において、凸部６５６０ｆ１ｂよりも下流側（即ち、開閉扉６５６０ｆ１における左特別領域６５６０Ｌの上方）まで遊技球が到達

した状態で開閉扉６５６０ｆ１が開放された場合である。
【１３９２】
ここで、開閉扉６５６０ｆ１の上面に遊技球が乗っている状態で開閉扉６５６０ｆ１が開放状態に設定された場合における遊技球の流下方向について、図１６５（ｂ）を参照して説明する。図１６５（ｂ）は、開閉扉６５６０ｆ１の上面に遊技球が乗っている状態で開閉扉６５６０ｆ１が開放された場合における開閉扉６５６０ｆ１の上面図である。図１６５（ｂ）に示した通り、開閉扉６５６０ｆ１における右半分を流下中であった遊技球は、直接、又は中央突起部６５６０Ｃの右側の斜面（右斜面ＲＳ）を介して、右通常領域６５６０Ｒへと落下する。一方、開閉扉６５６０ｆ１における左半分を流下中であった遊技球は、直接、又は中央突起部６５６０Ｃの左側の斜面（左斜面ＬＳ）を介して、左特定領域６５６０Ｌへと落下する。左特定領域６５６０Ｌへと落下した遊技球は、確変スイッチを通過するので、大当たり終了後に遊技者に有利な特別図柄の確変状態が付与される。なお、凸部６５６０ｆ１ｂが、開閉扉６５６０ｆ１における左右方向の略中央位置となるように配置されている。即ち、凸部６５６０ｆ１ｂを通過しているか否かに応じて、開閉扉６５６０ｆ１が開放された場合に落下する領域が可変する構成としている。これにより、遊技者に対して開閉扉６５６０ｆ１の上面を流下する遊技球が凸部６５６０ｆ１を通過したか否かにより注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１３９３】
なお、開閉扉６５６０ｆ１が正面視奥側へとスライド移動することにより開放される場合に、開閉扉６５６０ｆ１を収納するための開口部の高さは、遊技球の直径に対して十分に低いので、開閉扉６５６０ｆ１のスライド移動が開始される時点で開閉扉６５６０ｆ１の上面を流下中であった遊技球が開閉扉６５６０ｆ１と共に遊技盤１３の内部に収納されてしまうことを抑制できる。よって、開閉扉６５６０ｆ１が遊技盤１３の内部へとスライド移動した場合に、開閉扉６５６０ｆ１の上面に乗っていた遊技球を特定入賞口６５６０ａへと落下させることができる。
【１３９４】
また、図示については省略したが、左特定領域６５６０Ｌと、右通常領域６５６０Ｒとには、それぞれ遊技球を排出可能な排出口が設けられており、左特定領域６５６０Ｌ側に設けられている排出口に対して確変スイッチが設けられている。このように、排出口を共通とせず、領域毎に排出口を設ける構成することで、左可変入賞装置６５６０の内部へと入球した遊技球をよりスムーズに排出させることができる。言い換えれば、左可変入賞装置６５６０の内部の遊技球が排出されるまでに時間がかかってしまい、２ラウンド目がいつまでも終了されないという不具合が発生してしまうことを抑制することができる。
【１３９５】
このように、本第７実施形態では、左可変入賞装置６５６０の内部に、開閉扉６５６０ｆ１が開放状態に設定されている間、常時上方が開放されている２種類の領域（左特定領域６５６０Ｌ、右通常領域６５６０Ｒ）を設ける構成とし、インターバル期間の長さによって、左特定領域６５６０Ｌへと入球可能となるか否かを可変させる構成としている。
【１３９６】
ここで、大当たり中に可変入賞装置の内部の特定領域に遊技球が入球することで、大当たり終了後に有利な確変状態が付与される遊技機としては、第１実施形態におけるパチンコ機１０のように、可変入賞装置の内部に遊技球の進行方向を振り分けるための振分部材を設けているものが一般的に知られている。即ち、振分部材を大当たり中に特定の可変パターンで可変動作させ、確変大当たりにおいては、振分部材により特定領域へと振り分けられる期間に可変入賞装置を入球可能状態に設定する一方で、通常大当たりにおいては、振分部材により特定領域とは異なる領域へと振り分けられる期間にのみ可変入賞装置を入球可能状態に設定することで、特定領域へと入球可能となる大当たりと、入球不可能となる大当たりとを区別する仕様が一般的に知られている。しかしながら、本仕様を採用すると、可変入賞装置の開閉扉の開閉制御に加え、可変入賞装置の内部の振分部材の可変制御

も大当たり遊技の実行中に行わなければならないため、大当たり遊技の実行中における処理負荷が増大するという問題点があった。また、振分部材を設けず、可変入賞装置へと入球した全ての遊技球を特定領域に入球させる仕様も知られているが、本仕様では、通常大当たりとなった場合に、可変入賞装置へと遊技球を入球させないように開閉制御を実行する（例えば、極めてわずかな時間（例えば、０．０１秒）のみ開閉扉を開放させる）必要があるため、通常大当たりにおいて、大当たり遊技において獲得可能な賞球数が少なくなってしまうという問題点がある。

【１３９７】

これに対して本第７実施形態では、左可変入賞装置６５６０の内部において、左特定領域６５６０Ｌと、右特定領域６５６０Ｒとを単に左右方向に並べて配置しているにすぎず、左特定入賞口６５６０ａへと入球した遊技球を何れかの領域に振り分けるための何らの機構も設けられていない。即ち、左特定入賞口６５６０ａへと入球する際の入球位置（右特定入賞口６５６０ａの右半分の入球面から入球するか、左半分の入球面から入球するか）のみに依存して、遊技球が左特定領域６５６０Ｌへと入球するか、右通常領域６５６０Ｒへと入球するかが可変する構成となっている。これにより、大当たりの２ラウンド目（Ｖラウンド）においては、単に開閉扉６５６０ｆ１の開閉制御のみを実行すればよいので、Ｖラウンドにおける処理負荷を軽減することができる。また、本第７実施形態では、一旦左特定入賞口６５６０ａが開放されると、左特定入賞口６５６０ａにおける右側からしか遊技球が入球できなくなる構成となっているので、通常大当たりにおいて、２ラウンド目に左特定入賞口６５６０ａを長い期間開放させても、左特定領域６５６０Ｌへと遊技球が入球してしまうことを防止することができる。つまり、通常大当たりにおいても、多く（１０個前後）の遊技球を左特定入賞口６５６０ａへと入賞させて当該入賞に基づく賞球を獲得させることができるので、通常大当たりにおいて獲得可能な賞球数をより多くすることができる。よって、通常大当たりになったとしても、賞球面で遊技者を満足させることができる。

【１３９８】

なお、本第７実施形態では、１ラウンド目が終了してから２ラウンド目が開始するまでの間のインターバル期間として、大当たり種別に応じて複数（２種類）の種類が設けられている。即ち、比較的長い（４秒間の）インターバル期間と、比較的短い（０．５秒間の）インターバル期間とが設けられている。上述した通り、１ラウンドの間は、基本的に右打ちされた全ての遊技球が右特定入賞口６５５０ａへと入球（入賞）する（左可変入賞装置６５６０の開閉扉６５６０ｆ１の上面に到達不可能となる）ので、１ラウンド終了後のインターバル期間となって（即ち、右特定入賞口６５５０ａが閉鎖されて）、開閉板６５５０ｂの上面を通過可能になった後でなければ開閉扉６５６０ｆ１の上面に遊技球を到達させることができない。右打ちされた遊技球が右可変入賞装置６５５０へと到達するまでには、１秒前後の期間を要するので、１ラウンド目の終了前１秒前後、および１ラウンド終了後のインターバル期間の間に右打ちされた遊技球のみが、閉鎖状態の開閉板６５５０ｂの上面を通過して、閉鎖状態の開閉扉６５６０ｆ１の上面まで到達する可能性がある。しかしながら、短いインターバル期間（０．５秒間）が設定された場合は、開閉板６５５０ｂを通過して閉鎖状態の開閉扉６５６０ｆ１の上面まで遊技球が到達するよりも前にインターバル期間が終了して（即ち、２ラウンド目が開始されて）、開閉扉６５６０ｆ１が開放されてしまう。この場合、２ラウンド目において、左特定入賞口６５６０ａに対して右側からしか遊技球を入球させることができなくなる。よって、右通常領域６５６０Ｒにのみ遊技球が入球することにより、確変スイッチを通過させることができなくなるので、遊技者にとって有利な確変状態が付与されない（不利な低確率状態が付与される）。

【１３９９】

これに対して、長いインターバル期間（４秒間）が設定された場合には、インターバル期間の間に遊技球を右打ちし続けるだけで、閉鎖期間の間に開閉扉６５６０ｆ１の上面の経路の下流側（左特別領域６５６０Ｌの上方）まで遊技球を到達させることができるので、２ラウンド目の開始と共に、開閉扉６５６０ｆ１の上面を転動していた遊技球を直下の

領域に落下させることができる。つまり、容易に左特別領域６５６０Ｌへと遊技球を入球させることが可能となるので、大当たり終了後に有利な特別図柄の確変状態に移行させることができる。

【１４００】

なお、本第７実施形態では、開閉扉６５６０ｆ１の上面に３つの凸部６５６０ｆ１ａ～６５６０ｆ１ｃを設けることにより、凸部６５６０ｆ１ａ～６５６０ｆ１ｃを遊技球が迂回する構成とし、遊技球が開閉扉６５６０ｆ１を通過する通過期間が長くなるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、凸部６５６０ｆ１ａ～６５６０ｆ１ｃを設けるのに代えて、または加えて、開閉扉６５６０ｆ１の上面の材質を、他の部分（遊技盤１３の表面や左可変入賞装置６５６０の内面等）よりも摩擦係数が大きい材質（例えば、弾性体等）で構成したり、遊技球が転動し難くなる加工を施したり（例えば、表面に凹凸を設ける等）してもよい。

【１４０１】

本第７実施形態では、１ラウンドが終了した後のインターバル期間の長さとして、０．５秒間と４秒間との２種類のみを設ける構成としていた。即ち、連続して右打ちを行い続けたとしても、左特定入賞口６５６０ａの閉鎖期間の間に開閉扉６５６０ｆ１の上面における左特定領域６５６０Ｌの上方まで遊技球が到達し得ない期間と、インターバル期間が開始されてから遊技球を発射し出したとしても、左特定領域６５６０Ｌの上方まで余裕を持って到達させることが可能となる期間との２種類のみを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たりが開始されてから２ラウンドが開始されるまでの間、連続して右打ちを行っていたとしても、左特定入賞口６５６０ａの閉鎖期間の間に左特定領域６５６０Ｌの上方まで遊技球が到達するか否かは運（遊技球が右打ち用流路を流下する際の経路）次第となるような長さのインターバル期間（例えば、２．５秒間）を設ける構成としてもよい。このように構成することで、運次第で左特別領域６５６０Ｌへと遊技球が入球するか否かが可変する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１４０２】

次に、図１６６を参照して、本第７実施形態における大当たり遊技の実行中に第３図柄表示装置８１に表示される特徴的な表示演出（Ｖラウンド示唆演出）について説明する。本第７実施形態では、上述した通り、大当たりの２ラウンド目（Ｖラウンド）に左特定入賞口６５６０ａが開放される時点において、開閉扉６５６０ｆ１の上面における左半分（左特定領域６５６０Ｌの上方）まで遊技球が進行していなければ、開閉扉６５６０ｆ１の開放期間中に左特定領域６５６０Ｌへと遊技球を入球させることが不可能（困難）となるように構成されている。即ち、２ラウンド（Ｖラウンド）が開始される前のインターバル期間から遊技球を右打ちし続けていなければ、左特定領域６５６０Ｌへと遊技球を入球させる機会が失われてしまう構成となっている。

【１４０３】

このため、パチンコ機１０での遊技に慣れていない遊技者が遊技を行った場合には、インターバル期間中に遊技球を打ち出さずに２ラウンド（Ｖラウンド）が開始されるのを待ってしまい、インターバル期間の長短とは無関係に、左特定領域６５６０Ｌへと遊技球を入球させる（確変スイッチを通過させる）ことができなくなってしまう虞がある。よって、本第７実施形態では、１ラウンド目の間から、左可変入賞装置６５６０の開閉板６５６０ｆ１の左半分の範囲（左特定領域６５６０Ｌの上方）に対して遊技球を到達させるように促す演出（Ｖラウンド示唆演出）を実行する構成としている。このように構成することで、遊技者がインターバル期間の間、遊技球を発射せずに待機してしまうことを防止できるので、左特別領域６５６０Ｌへと入球させ易いインターバル期間（４秒間のインターバル期間）が設定された場合に、当該インターバル期間の間右打ちを行わせて２ラウンド（Ｖラウンド）の開始までに開閉扉６５６０ｆ１の上面における左半分まで遊技球を到達させることができる。よって、パチンコ機１０の遊技になれていない初心者が遊技を行っている場合でも、遊技者に損させてしまうことを抑制できる。

【１４０４】
図１６６は、大当たりの１ラウンド目から１ラウンド終了後のインターバル期間にかけて表示されるＶラウンド示唆演出の表示態様の一例を示した図である。図１６６に示した通り、Ｖラウンド示唆演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの中央部分に、「次のラウンドの開始までにＣＡＨＮＣＥに到達させろ！！」という文字と、左可変入賞装置６５６０の模式図と、左可変入賞装置６５６０の左側を指す矢印の画像とが表示された表示領域ＨＲ１０が形成される。また、左可変入賞装置６５６０の模式図において、左半分には「ＣＨＡＮＣＥ」という文字が表示される一方で、右半分には「ＮＧ」という文字が表示される。これらの表示内容により、次のラウンド（Ｖラウンド）が開始させるまでの間に、左可変入賞装置６５６０の左半分まで遊技球を到達させることができれば、何らかの特典があるということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。よって、２ラウンド目が開始されるまでの間、遊技者に対して積極的に遊技球を右打ちさせることができるので、遊技者が損をしてしまう（長いインターバル期間が設定されたにもかかわらず左特定領域６５６０Ｌへと遊技球を入球させ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。よって、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。
【１４０５】
＜第７実施形態における電気的構成＞
次いで、図１６７を参照して、本第７実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭに設けられている第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。なお、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２におけるその他（第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ以外）の構成については、第１実施形態から変更されていないため、ここではその詳細な説明については省略する。
【１４０６】
図１６７に示した通り、本第７実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂには、６種類の大当たり種別が規定されている。具体的には、第１特別図柄の大当たりとして、大当たりＡ７～Ｃ７の３種類の大当たり種別が規定されていると共に、第２特別図柄の大当たりとして、大当たりＤ７～Ｆ７の３種類の大当たり種別が規定されている。
【１４０７】
図１６７に示した通り、第１特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９」の範囲には、「大当たりＡ７」が対応付けられて規定されている（図１６７の２０２ｂ１参照）。この「大当たりＡ７」は、ラウンド数が１６ラウンドであり、２ラウンド（Ｖラウンド）の直前の（１ラウンド終了後の）インターバル期間として、比較的長い４秒間のインターバル期間が設定される大当たり種別である。１ラウンドの終了後に４秒間のインターバル期間が設定されると、上述した通り、インターバル期間の間に右打ちをし続けるだけで左特定領域６５６０Ｌへと入球させることが可能となる位置まで到達させることができる。よって、「大当たりＡ７」は、Ｖラウンド示唆演出（図１６６参照）に従って１ラウンドのラウンド期間から２ラウンドの開始までの間、連続して遊技球を右打ちすることにより、大当たり終了後に確変状態が付与される大当たり種別（確変大当たりの１種）である。
【１４０８】
第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ７」となるカウンタ値は１０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ７」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。この「大当たりＡ７」は、ラウンド数が最も多く、且つ、左特定領域６５６０Ｌへと容易に入球させることが可能なインターバル期間が設定される大当たり種別であるので、遊技者にとって最も有利な大当たり種別の１種である。
【１４０９】
また、図１６７に示した通り、第１特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～５９」の範囲には、「大当たりＢ７」が対応付けられて規定されている（図１６７の２０２ｂ２参照）。この「大当たりＢ７」は、ラウンド数が５ラウンドであり、

「大当たりＡ７」と同様に、左特定領域６５６０Ｌへと容易に入球させることが可能なインターバル期間（４秒間のインターバル期間）が設定される大当たり種別（５ラウンド確変大当たり）である。

【１４１０】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＢ７」となるカウンタ値は５０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ７」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。この「大当たりＢ７」は、ラウンド数が最も少ないため、獲得できる賞球数の面では最も不利となるが、Ｖラウンド示唆演出に従って右打ちを行うだけで大当たり終了後に有利な確変状態が付与されるので、大当たり終了後の有利状態の面では最も有利な大当たり種別の１種となる。

【１４１１】

また、図１６７に示した通り、第１特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６０～９９」の範囲には、「大当たりＣ７」が対応付けられて規定されている（図１６７の２０２ｂ３参照）。この「大当たりＣ７」は、ラウンド数が５ラウンドであり、２ラウンド（Ｖラウンド）の直前の（１ラウンド終了後の）インターバル期間として、比較的短い０．５秒間のインターバル期間が設定される大当たり種別である。上述した通り、１ラウンドが終了して開閉板６５５０ｂが閉鎖され、左特定入賞装置６５６０へと遊技球が到達可能となってから０．５秒間の間に左可変入賞装置６５６０の開閉扉６５６０ｆ１における左半分（左特定領域６５６０Ｌの上方）まで遊技球を到達させることは不可能（困難）であるため、「大当たりＣ７」は、大当たり終了後に確変状態が付与されない（付与される可能性が極めて低い）大当たり種別（通常大当たりの１種）である。

【１４１２】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＣ７」となるカウンタ値は４０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ７」が決定される割合は４０％（４０／１００）である。この「大当たりＣ７」は、ラウンド数が最も少なく、更に、大当たり終了後の遊技状態も不利な特別図柄の低確率状態となるので、遊技者にとって最も不利な大当たり種別である。

【１４１３】

また、図１６７に示した通り、第２特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲には、「大当たりＤ７」が対応付けられて規定されている（図１６７の２０２ｂ４参照）。この「大当たりＤ７」は、ラウンド数が１６ラウンドであり、「大当たりＡ７」や「大当たりＢ７」と同様に、左特定領域６５６０Ｌへと容易に入球させることが可能なインターバル期間（４秒間のインターバル期間）が設定される大当たり種別（１６ラウンド確変大当たり）である。

【１４１４】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＤ７」となるカウンタ値は５個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ７」が決定される割合は５％（５／１００）である。この「大当たりＤ７」は、ラウンド数が最も多く、大当たり終了後の遊技状態も有利な確変状態となるので、遊技者にとって最も有利な大当たり種別の１種である。

【１４１５】

また、図１６７に示した通り、第２特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～５９」の範囲には、「大当たりＥ７」が対応付けられて規定されている（図１６７の２０２ｂ５参照）。この「大当たりＥ７」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、「大当たりＤ７」と同様に、左特定領域６５６０Ｌへと容易に入球させることが可能なインターバル期間（４秒間のインターバル期間）が設定される大当たり種別（１０ラウンド確変大当たり）である。

【１４１６】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＥ７」となるカウンタ値は５５個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大

当たりＥ７」が決定される割合は５５％（５５／１００）である。この「大当たりＥ７」は、賞球面で「大当たりＡ７」や「大当たりＤ７」（１６ラウンド大当たり）よりも不利となり、「大当たりＢ７」や「大当たりＣ７」（５ラウンド大当たり）よりも有利となる。また、大当たり終了後は基本的に有利な確変状態となるので、大当たり終了後の遊技状態の面で遊技者にとって最も有利な大当たり種別の１種である。

【１４１７】

また、図１６７に示した通り、第２特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６０～９９」の範囲には、「大当たりＦ７」が対応付けられて規定されている（図１６７の２０２ｂ６参照）。この「大当たりＦ７」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、「大当たりＣ７」と同様に、左特定領域６５６０Ｌへと遊技球を入球させることが困難なインターバル期間（０．５秒間のインターバル期間）が設定される大当たり種別（１０ラウンド通常大当たり）である。

【１４１８】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＦ７」となるカウンタ値は４０個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＦ７」が決定される割合は４０％（４０／１００）である。この「大当たりＦ７」は、「大当たりえ７」と同様に、賞球面で「大当たりＡ７」や「大当たりＤ７」（１６ラウンド大当たり）よりも不利となり、「大当たりＢ７」や「大当たりＣ７」（５ラウンド大当たり）よりも有利となる。また、大当たり終了後の遊技状態は、ほぼ特別図柄の通常状態となるので、大当たり終了後の遊技状態の面では、遊技者にとって最も不利な大当たり種別の１種である。

【１４１９】

次に、図１６８を参照して、本第７実施形態における主制御装置１１０に設けられているＲＡＭ２０３の構成について説明する。図１６８は、本第７実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図１６８に示した通り、本第７実施形態におけるＲＡＭ２０３は、上述した第１実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成に対して、時短中カウンタ２０３ｆａが追加されている点でのみ相違している。その他の構成については第１実施形態と同一であるので、ここではその詳細な説明については省略する。

【１４２０】

時短中カウンタ２０３ｆａは、普通図柄の時短状態が終了するまでの残りの特別図柄の抽選回数をカウントするためのカウンタである。この時短中カウンタ２０３ｆａの値が１以上であれば、普通図柄の時短状態であることを意味し、時短中カウンタ２０３ｆａの値が０であれば、普通図柄の通常状態であることを意味する。なお、本第７実施形態では、大当たりにおいて左特別領域６５６０Ｌへと遊技球が１球も入球しなかった場合に、大当たり終了後に１００回の時短状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態）が設定される。時短中カウンタ２０３ｆａは、初期値が０に設定されており、大当たり終了時に確変設定フラグ２０３ｈがオフである場合に時短回数として１００が設定される。（図１７２のＳ１３４１参照）。また、この時短中カウンタ２０３ｆａの値は、特別図柄の変動停止のタイミングで１ずつ減算されて更新される（図１６９のＳ２７４参照）。普通図柄の抽選を実行する際は、この時短中カウンタ２０３ｆａの値により普通図柄の時短状態であるか否かが判別されて、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル（図１４（ｂ）の２０２ｃ３，２０２ｃ４）を参照して普通図柄の抽選を行うか、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル（図１４（ｂ）の２０２ｃ１，２０２ｃ２）を参照して普通図柄の抽選を行うかが決定される。

【１４２１】

＜第７実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１６９から図１７３を参照して、本第７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。まず、図１６９のフローチャートを参照して、本第７実施形態における特別図柄変動処理７（Ｓ１６１）の詳細について説明する。この特別図柄変動処理７（Ｓ１６１）は、第１実施形態における特別図柄変動

処理（図２８参照）に代えて実行される処理である。
【１４２２】
この第７実施形態における特別図柄変動処理７（図１６９参照）のうち、Ｓ２０２～Ｓ２１８，Ｓ２２０、およびＳ２２１の各処理では、それぞれ第１実施形態における特別図柄変動処理（図２８参照）のＳ２０２～Ｓ２１８，Ｓ２２０、およびＳ２２１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第７実施形態における特別図柄変動処理７（図１６９参照）が実行されると、まず、大当たり遊技の実行中であるか否かを判別し（Ｓ２７１）、大当たり遊技の実行中ではないと判別した場合は（Ｓ２７１：Ｎｏ）、処理をＳ２０２へと移行する一方で、大当たり遊技の実行中であると判別した場合は（Ｓ２７１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ２７１の処理において大当たりであるか否かのみを判別しているのは、本第７実施形態では、小当たりが搭載されていないためである。
【１４２３】
また、本第７実施形態における特別図柄変動処理７（図１６９参照）では、Ｓ２１８の処理において今回の特別図柄の抽選結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ２１８：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｇをオフにリセットすると共に、時短中カウンタ２０３ｆａの値を０にリセットして（Ｓ２７２）、処理をＳ２２０へと移行する。一方、Ｓ２１８の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではない（外れである）と判別した場合は（Ｓ２１８：Ｎｏ）、次いで、時短中カウンタ２０３ｆａの値が０より大きい値（１以上の値）であるか否かを判別し（Ｓ２７３）、０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ２７３：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｆａの値を１減算することにより時短回数を減算して（Ｓ２７４）、処理をＳ２２０へと移行する。これに対し、Ｓ２７３の処理において、時短中カウンタ２０３ｆａの値が０である（特別図柄の確変状態、または普通図柄の通常状態である）と判別した場合は（Ｓ２７３：Ｎｏ）、Ｓ２７４の処理をスキップして、処理をＳ２２０へと移行する。なお、Ｓ２７４の処理による減算の結果、時短中カウンタ２０３ｆａの値が０になった（普通図柄の時短状態から普通図柄の通常状態に移行した）場合は、遊技状態が普通図柄の通常状態に変更されたことを音声ランプ制御装置１１３に通知するための状態コマンドが設定される。
【１４２４】
次に、図１７０のフローチャートを参照して、本第７実施形態における大当たり制御処理７（Ｓ１０４１）の詳細について説明する。この大当たり制御処理７（Ｓ１０４１）は、第１実施形態における大当たり制御処理（図３７参照）に代えて実行される処理であり、大当たり遊技の実行中に各特定入賞口（右特定入賞口６５５０ａ、および左特定入賞口６５６０ａ）の開閉制御を行うための処理である。
【１４２５】
この第７実施形態における大当たり制御処理７（図１７０参照）のうち、Ｓ１１０１～Ｓ１１０５，Ｓ１１０７～Ｓ１１０９、およびＳ１１１２の各処理では、それぞれ第１実施形態における大当たり制御処理（図３７参照）のＳ１１０１～Ｓ１１０５，Ｓ１１０７～Ｓ１１０９、およびＳ１１１２の各処理と同一の処理が実行される。
【１４２６】
また、本第７実施形態における大当たり制御処理７（図１７０参照）では、Ｓ１１０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１１０５：Ｙｅｓ）、第１実施形態における大当たり動作設定処理（Ｓ１１０６、図３８参照）に代えて、大当たり動作設定処理７を実行して（Ｓ１１６１）、本処理を終了する。詳細については図１７１を参照して後述するが、この大当たり動作設定処理７（Ｓ１１６１）は、大当たり種別（確変大当たりであるか、通常大当たりであるか）、および大当たりのラウンド数に応じた各特定入賞口（右特定入賞口６５５０ａ、左特定入賞口６５６０ａ）の開閉動作を設定するための処理である。
【１４２７】
また、本第７実施形態における大当たり制御処理７（図１７０参照）では、Ｓ１１０９の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合に（Ｓ１１０９：Ｙｅ

ｓ）、第１実施形態における大当たり終了処理（Ｓ１１１０、図３９参照）に代えて、大当たり終了処理７を実行して（Ｓ１１６２）、本処理を終了する。詳細については図１７２を参照して後述するが、この大当たり終了処理７（Ｓ１１６２）は、第１実施形態における大当たり終了処理（図３９参照）と同様に、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。

【１４２８】

一方、Ｓ１１０９の処理において、大当たりの終了タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１１０９：Ｎｏ）、第１実施形態における入賞処理（Ｓ１１１１、図４０参照）に代えて、入賞処理７を実行して（Ｓ１１６３）、処理をＳ１１１２へと移行する。詳細については図１７３を参照して後述するが、この入賞処理７（Ｓ１１６３）は、各特定入賞口（右特定入賞口６５５０ａ、左特定入賞口６５６０ａ）への入賞に応じた制御を行うための処理である。

【１４２９】

次に、図１７１を参照して、上述した大当たり動作設定処理７（Ｓ１１６１）の詳細について説明する。この大当たり動作設定処理７（Ｓ１１６１）は、上述した通り、各特定入賞口（右特定入賞口６５５０ａ、左特定入賞口６５６０ａ）の開閉動作を設定するための処理である。この第７実施形態における大当たり動作設定処理７（Ｓ１１６１）のうち、Ｓ１２０４の処理では、第１実施形態における大当たり動作設定処理（図３８参照）のＳ１２０４の処理と同一の処理が実行される。

【１４３０】

また、本第７実施形態における大当たり動作設定処理７（図１７１参照）では、まず、２ラウンド（Ｖラウンド）の開始タイミングであるか否かを判別し、２ラウンドの開始タイミングである（即ち、左特定入賞口６５６０ａが開放されるタイミングである）と判別した場合は（Ｓ１２２１：Ｙｅｓ）、まず、左特定入賞口６５６０ａの開閉シナリオを読み出す（Ｓ１２２２）。ここで、本第７実施形態では、通常大当たりと、確変大当たりとで、開閉扉６５６０ｆ１の開放パターン（開閉シナリオ）を異ならせている。より具体的には、通常大当たり（大当たりＣ７，Ｆ７）の場合には、２ラウンドの開始と共に開閉扉６５６０ｆ１が開放状態に設定され、当該開放状態が所定時間（３０秒経過するまで、或いは、遊技球が１０個入賞するまで）の間維持される開放パターン（開閉シナリオ）が設定される。一方、確変大当たり（大当たりＡ７，Ｂ７，Ｃ７，Ｄ７）の場合には、２ラウンドの開始と共に開閉扉６５６０ｆ１が開放され、以降は１秒間の開放期間と３秒間の閉鎖期間とが最大で３回繰り返される開放パターン（開放シナリオ）が設定される。

【１４３１】

確変大当たりと通常大当たりとで開放シナリオを異ならせているのは、確変大当たりにおいて、１ラウンド終了後のインターバル期間中に遊技球を発射しなかった（インターバル期間の間に開閉扉６５６０ｆ１における左半分の領域まで遊技球を到達させることができなかった）遊技者に対する救済を図るためである。即ち、２ラウンドの間、遊技球を右打ちし続けることにより、３秒間の閉鎖期間の間に開閉扉６５６０ａの上面における左半分（左特定領域６５６０Ｌの上方）に遊技球を到達させることが可能となる。よって、３秒間の閉鎖期間の後に設定される１秒間の開放期間において、開閉扉６５６０ｆ１の上面における左半分に到達していた遊技球を、左特定領域６５６０Ｌへと落下させることができる。つまり、左特定領域６５６０Ｌへと入球させることが可能となる位置（開閉扉６５６０ｆ１の上面における左半分）に遊技球を送り込む機会を、２ラウンド（Ｖラウンド）のラウンド期間中も与えることができるので、確変大当たりにおいて、より確実に左特定領域６５６０Ｌへと遊技球を入球させることができる。よって、確変大当たりにもかかわらず左特定領域６５６０Ｌへと遊技球を入球させることができなくなり、遊技者が損をしてしまうという事態が発生することをより確実に防止することができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持させることができる。

【１４３２】

Ｓ１２２２の処理が終了すると、大当たり種別に対応する開閉シナリオの開始を設定し

て（Ｓ１２２３）、処理をＳ１２０４へと移行する。一方、Ｓ１２２１の処理において、今回の開始するラウンドが２ラウンド（Ｖラウンド）ではないと判別した場合は（Ｓ１２２１：Ｎｏ）、右特定入賞口６５５０ａの開放を設定して（Ｓ１２２４）、処理をＳ１２０４へと移行する。この大当たり動作設定処理７（図１７１参照）を実行することにより、大当たり種別、およびラウンド数に応じた開放動作を設定することができる。

【１４３３】

次に、図１７２を参照して、上述した大当たり終了処理７（Ｓ１１６２）の詳細について説明する。この大当たり終了処理７（Ｓ１１６２）は、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。この第７実施形態における大当たり終了処理７（Ｓ１１６２）のうち、Ｓ１３０１～Ｓ１３０４の各処理では、それぞれ第１実施形態における大当たり終了処理（図３９参照）のＳ１３０１～Ｓ１３０４の各処理と同一の処理が実行される。

【１４３４】

また、本第７実施形態における大当たり終了処理７（図１７２参照）では、Ｓ１３０１の処理において確変設定フラグ２０３ｈがオフであると判別した場合は（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、大当たり中に確変スイッチを遊技球が通過しなかったことを意味するので、大当たり終了後の遊技状態を時短状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態）に設定するために、時短中カウンタ２０３ｆａの値に１００を設定して（Ｓ１３４１）、処理をＳ１３０３へと移行する。

【１４３５】

この大当たり終了処理７（図１７２参照）により、大当たり中に左特定領域６５６０Ｌへと遊技球が入球して確変スイッチを通過した場合には、大当たり終了後の遊技状態を有利な確変状態に設定することができる一方で、左特定領域６５６０Ｌへと遊技球を入球させることができなかった場合には、不利な時短状態を設定することができる。これにより、大当たりの２ラウンド（Ｖラウンド）において、遊技球が左特定領域６５６０Ｌへと入球するか否かにより注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４３６】

次に、図１７３を参照して、上述した入賞処理７（Ｓ１１６３）の詳細について説明する。この入賞処理７（Ｓ１１６３）は、上述した通り、各特定入賞口（右特定入賞口６５５０ａ、左特定入賞口６５６０ａ）への入賞に応じた制御を行うための処理である。この第７実施形態における入賞処理７（Ｓ１１６３）のうち、Ｓ１４０１～Ｓ１４０４，Ｓ１４０６～Ｓ１４０９、およびＳ１４１１～Ｓ１４２０の各処理では、それぞれ第１実施形態における入賞処理（図４０参照）のＳ１４０１～Ｓ１４０４，Ｓ１４０６～Ｓ１４０９、およびＳ１４１１～Ｓ１４２０の各処理と同一の処理が実行される。

【１４３７】

また、本第７実施形態における入賞処理７（図１７３参照）では、Ｓ１４０１の処理において特定入賞口（右特定入賞口６５５０ａ、左特定入賞口６５６０ａ）への入賞が検出されなかった場合（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、およびＳ１４０４の処理が終了した場合に、入賞個数カウンタ２０３ｊの値が１０以上であるかを判別し（Ｓ１４４１）、カウンタ値が１０未満であると判別した場合は（Ｓ１４４１：Ｎｏ）、処理をＳ１４０６へと移行する。一方、Ｓ１４４１の処理において、入賞個数カウンタ２０３ｊの値が１０以上であると判別した場合は（Ｓ１４４１：Ｙｅｓ）、処理をＳ１４０７へと移行する。このＳ１４４１の処理は、大当たりの各ラウンドにおける特定入賞口への最大の入賞個数が第１実施形態における７個から１０個に変更となったことに伴って変更されている。

【１４３８】

また、本第７実施形態における入賞処理７（図１７３参照）では、Ｓ１４０９の処理において、１ラウンドの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１４０９：Ｙｅｓ）、次いで、実行中の大当たりが確変大当たり（大当たりＡ７，Ｂ７，Ｄ７，Ｅ７のいずれか）であるかを判別し（Ｓ１４４２）、確変大当たりであると判別した場合は（Ｓ１４４２

）、１ラウンド終了後のインターバル期間として、比較的長い４秒間の期間を設定して（Ｓ１４４３）、処理をＳ１４１１へと移行する。４秒間のインターバル期間を設定することで、インターバル期間中に右打ちし続けるだけで、左可変入賞装置６５６０の開閉扉６５６０ｆ１の上面における左半分まで遊技球を容易に到達させることができる。即ち、２ラウンドの開始時点において、左特定領域６５６０Ｌへと入賞可能な位置に１又は複数の遊技球を容易に配置させておくことができる。よって、２ラウンドが開始されて開閉扉６５６０ｆ１が開放された場合に、開閉扉６５６０ｆ１の上面における左半分に乗っていた遊技球を左特定領域６５６０Ｌへと落下させて、確変スイッチを通過させることができる。

【１４３９】

一方、Ｓ１４０９の処理において、今回終了したラウンドが１ラウンド目ではないと判別した場合（Ｓ１４０９：Ｎｏ）、およびＳ１４４２の処理において、今回の大当たりが確変大当たりではない（通常大当たりである）と判別した場合（Ｓ１４４２：Ｎｏ）は、インターバル期間として、比較的短い０．５秒間のインターバル期間を設定して（Ｓ１４４４）、処理をＳ１４１１へと移行する。通常大当たり（大当たりＣ７，Ｆ７のいずれか）の１ラウンド終了後のインターバル期間として０．５秒間のインターバル期間を設定することにより、閉鎖された開閉板６５５０ｂの上面を通過した遊技球が、左可変入賞装置６５６０の開閉扉６５６０ｆ１の上面における左半分まで到達するよりも前に２ラウンド目を開始させる（開閉扉６５６０ｆ１を開放させる）ことができる。よって、通常大当たりにおいて、左特定領域６５６０Ｌへと遊技球が入球してしまうことを確実に防止することができる。また、大当たりの１ラウンド目以外のラウンドが終了した後のインターバル期間を短い期間とすることにより、右特定入賞口６５５０ａへと入球（入賞）させることができない状態を短く限ることができる。よって、大当たり遊技をより効率良く進行させることができる。

【１４４０】

この入賞処理７（図１７３参照）を実行することにより、ラウンドが終了する毎に、大当たり種別とラウンド数とに応じた適切なインターバル期間を設定することができる。

【１４４１】

＜第７実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１７４、および図１７５を参照して、本第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１７４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理７（Ｓ４１６１）について説明する。このコマンド判定処理７（Ｓ４１６１）は、第１実施形態におけるコマンド判定処理（図４６参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態におけるコマンド判定処理（図４６参照）と同様に、主制御装置１１０から受信したコマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。

【１４４２】

この第７実施形態におけるコマンド判定処理７（図１７４参照）のうち、Ｓ４２０１～Ｓ４２１１，Ｓ４２１３、およびＳ４２１５の各処理では、それぞれ第１実施形態におけるコマンド判定処理（図４６参照）のＳ４２０１～Ｓ４２１１，Ｓ４２１３、およびＳ４２１５の各処理と同一の処理が実行される。

【１４４３】

また、本第７実施形態におけるコマンド判定処理７（図１７４参照）では、Ｓ４２１１の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、受信した入賞情報コマンドにより通知された情報を、入賞情報格納エリア２２３ａの対応する記憶領域に格納して（Ｓ４２４１）、本処理を終了する。

【１４４４】

また、本第７実施形態におけるコマンド判定処理７（図１７４参照）では、Ｓ４２１３の処理において、大当たりに関連するコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４２１３：Ｙｅｓ）、第１実施形態における大当たり関連処理（Ｓ４２１４、図４８参照）に代え

て、大当たり関連処理７を実行して（Ｓ４２４２）、本処理を終了する。この大当たり関連処理７（Ｓ４２４２）の詳細について、図１７５を参照して説明する。

【１４４５】

図１７５は、大当たり関連処理７（Ｓ４２４２）を示したフローチャートである。この大当たり関連処理７（Ｓ４２４２）は、第１実施形態における大当たり関連処理（図４８参照）に代えて実行され、大当たり関連処理（図４８参照）と同様に、大当たりに関連するコマンドの種別に対応する制御を実行するための処理である。

【１４４６】

この第７実施形態における大当たり関連処理７（図１７５参照）のうち、Ｓ４４０１～Ｓ４４０３、およびＳ４４０７の各処理では、それぞれ第１実施形態における大当たり関連処理（図４８参照）のＳ４４０１～Ｓ４４０３、およびＳ４４０７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第７実施形態における大当たり関連処理７（図１７５参照）では、Ｓ４４０３の処理において、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４４０３：Ｙｅｓ）、次いで、ラウンド数コマンドにより通知されたラウンドが１ラウンド目であるか否かを判別し（Ｓ４４２１）、１ラウンド目が通知されたと判別した場合は（Ｓ４４２１：Ｙｅｓ）、Ｖラウンド示唆演出（図１６６参照）の実行を設定して（Ｓ４４２３）、本処理を終了する。このＶラウンド示唆演出（図１６６参照）は、１ラウンド目のラウンド期間、および１ラウンド目が終了した後のインターバル期間に渡って実行される。Ｖラウンド示唆演出（図１６６参照）を実行することにより、２ラウンドの開始までに開閉扉６５６０ｆ１の上面における左側まで遊技球を到達させれば左特定領域６５６０Ｌへと入球させることができるということを容易に理解させることができる。よって、２ラウンド目が開始されるまでの間、遊技者に対して積極的に遊技球を右打ちさせることができるので、遊技者が損をしてしまう（長いインターバル期間が設定されたにもかかわらず左特定領域６５６０Ｌへと遊技球を入球させ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。従って、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。

【１４４７】

一方、Ｓ４４２１の処理において、今回のラウンド数コマンドにより通知されたラウンド数が１ラウンド目以外のラウンド数であると判別した場合は（Ｓ４４２１：Ｎｏ）、通知されたラウンド数に対応する表示用ラウンド数コマンドを設定して（Ｓ４４２２）、本処理を終了する。

【１４４８】

また、本第７実施形態における大当たり関連処理７（図１７５参照）では、Ｓ４４０７の処理において、エンディングコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、表示用エンディングコマンドを設定して（Ｓ４４２４）、本処理を終了する。この大当たり関連処理７（図１７５参照）を実行することにより、Ｖラウンドの前のラウンドからＶラウンド示唆演出（図１６６参照）を実行することができるので、遊技者に対してＶラウンド前のインターバル期間においても、継続して右打ちさせることができる。よって、確変大当たりにおいて、Ｖラウンドの開始タイミングまでに、確実に開閉扉６５６０ｆ１の上面における左半分に遊技球が乗っている状態とすることができるので、Ｖラウンドの開始直後に左特定領域６５６０Ｌへと遊技球を入球させることができる。よって、遊技者が損をしてしまうことを抑制することができる。

【１４４９】

以上説明した通り、本第７実施形態では、右打ち用流路において、右可変入賞装置６５５０の下流側に左可変入賞装置６５６０を配置し、右可変入賞装置６５６０の開閉板６５５０ｂが閉鎖されている間にのみ、右打ちされた遊技球が左可変入賞装置６５６０まで到達可能となるように構成している。そして、左可変入賞装置６５６０の内部における左側には、入球した遊技球が確変スイッチを通過可能（容易）となる左特定領域６５６０Ｌが設けられている一方で、右側には確変スイッチを通過不可能（困難）となる右通常領域６５６０Ｒとが設けられており、１の大当たりにおいて確変スイッチを遊技球が通過した場

合にのみ、大当たり終了後に遊技者に有利な確変状態が付与される構成としている。これらの２つの領域は、左可変入賞装置６５６０の開閉扉６５６０ｆ１が開放状態に設定されている間、常時上方が開放された状態となるため、左特定入賞口６５６０ａに対する遊技球の入球位置に応じて、確変状態が付与されるか否かが可変するように構成されている。即ち、遊技球が左特定入賞口６５６０ａにおける左半分に入球した場合には、左特定領域６５６０Ｌへと入球する一方で、右半分に入球した場合には、右通常領域６５６０Ｒへと入球する。ここで、右打ち用流路を流下して右可変入賞装置６５５０を通過した遊技球は、左可変入賞装置６５６０に対して右側から到達するため、左可変入賞装置６５６０の開閉扉６５６０が開放された後で左可変入賞装置６５６０に到達した遊技球は、左特定入賞口６５６０ａにおける右側に入球して、右通常領域６５６０ａへと入球する。左特定領域６５６０Ｌへと入球する可能性があるのは、インターバル期間等の、右特定入賞口６５５０ａと左特定入賞口６５６０ａとが共に閉鎖状態となっている期間において、開閉扉６５６０ｆ１が閉鎖状態の間に開閉扉６５６０ｆ１の上面に形成された流路まで遊技球が到達し、開閉扉６５６０ｆ１の上面の流路を半分以上流下した段階で開閉扉６５６０ｆ１が開放された場合である。つまり、開閉扉６５６０ｆ１が閉鎖されている間に左特定領域６５６０Ｌの上方まで進行した状態で開閉扉６５６０ｆ１が開放された場合である。この場合は、遊技球がほぼ真下に落下することにより、左特定領域６５６０Ｌへと入球する。本第７実施形態では、１ラウンドの終了に伴って右可変入賞装置６５５０の開閉板６５５０ｂが閉鎖され、左可変入賞装置６５６０へと到達可能となってから、２ラウンド（Ｖラウンド）が開始されて開閉扉６５６０ｆ１が開放されるまでのインターバル期間として、開閉扉６５６０ｆ１の左半分まで到達可能な期間と、左半分まで到達し得ない期間とが設けられている。確変大当たりにおいては、１ラウンド終了後のインターバル期間として、開閉扉６５６０ｆ１の左半分まで到達可能な４秒間のインターバル期間を設定する一方で、通常大当たりにおいては、開閉扉６５６０ｆ１の左半分まで到達し得ない０．５秒間のインターバル期間を設定する構成としている。

【１４５０】

ここで、大当たり中に可変入賞装置の内部の特定領域に遊技球が入球することで、大当たり終了後に有利な確変状態が付与される遊技機としては、第１実施形態におけるパチンコ機１０のように、可変入賞装置の内部に遊技球の進行方向を振り分けるための振分部材を設けているものが一般的に知られている。即ち、振分部材を大当たり中に特定の可変パターンで可変動作させ、確変大当たりにおいては、振分部材により特定領域へと振り分けられる期間に可変入賞装置を入球可能状態に設定する一方で、通常大当たりにおいては、振分部材により特定領域とは異なる領域へと振り分けられる期間にのみ可変入賞装置を入球可能状態に設定することで、特定領域へと入球可能となる大当たりと、入球不可能となる大当たりとを区別する仕様が一般的に知られている。しかしながら、本仕様を採用すると、可変入賞装置の開閉扉の開閉制御に加え、可変入賞装置の内部の振分部材の可変制御も大当たり遊技の実行中に行わなければならないため、大当たり遊技の実行中における処理負荷が増大するという問題点があった。また、振分部材を設けず、可変入賞装置へと入球した全ての遊技球を特定領域に入球させる仕様も知られているが、本仕様では、通常大当たりとなった場合に、可変入賞装置へと遊技球を入球させないように開閉制御を実行する（例えば、極めてわずかな時間（例えば、０．０１秒）のみ開閉扉を開放させる）必要があるため、通常大当たりにおいて、大当たり遊技において獲得可能な賞球数が少なくなってしまうという問題点がある。

【１４５１】

これに対して本第７実施形態では、左可変入賞装置６５６０の内部において、左特定領域６５６０Ｌと、右特定領域６５６０Ｒとを単に左右方向に並べて配置しているにすぎず、左特定入賞口６５６０ａへと入球した遊技球を何れかの領域に振り分けるための何らの機構も設けられていない。即ち、左特定入賞口６５６０ａへと入球する際の入球位置（右特定入賞口６５６０ａの右半分の入球面から入球するか、左半分の入球面から入球するか）のみに依存して、遊技球が左特定領域６５６０Ｌへと入球するか、右通常領域６５６０

Ｒへと入球するかが可変する構成となっている。これにより、大当たりの２ラウンド目（Ｖラウンド）においては、単に開閉扉６５６０ｆ１の開閉制御のみを実行すればよいので、Ｖラウンドにおける処理負荷を軽減することができる。また、本第７実施形態では、一旦左特定入賞口６５６０ａが開放されると、左特定入賞口６５６０ａにおける右側からしか遊技球が入球できなくなる構成となっているので、通常大当たりにおいて、２ラウンド目に左特定入賞口６５６０ａを長い期間開放させても、左特定領域６５６０Ｌへと遊技球が入球してしまうことを防止することができる。つまり、通常大当たりにおいても、多く（１０個前後）の遊技球を左特定入賞口６５６０ａへと入賞させて当該入賞に基づく賞球を獲得させることができるので、通常大当たりにおいて獲得可能な賞球数をより多くすることができる。よって、通常大当たりになったとしても、賞球面で遊技者を満足させることができる。

【１４５２】

なお、本第７実施形態では、大当たりの２ラウンド目にのみ、左可変入賞装置６５６０の開閉扉６５６０ｆ１が開放されるように構成したが、これに限られるものではない。直前のラウンドで右可変入賞装置６５５０が開放されるラウンドであれば、任意のラウンドで左可変入賞装置６５６０の開閉扉６５６０ｆ１を開放してもよい。また、左可変入賞装置６５６０の開閉扉６５６０ｆ１を開放するラウンドの数は１のラウンドに限られるものではなく、複数のラウンドで開閉扉６５６０ｆ１を開放する構成としてもよい。これにより、パチンコ機１０の設計の自由度を向上させることができる。

【１４５３】

本第７実施形態では、開閉扉６５６０ｆ１が開放された状態で左可変入賞装置６５６０へと到達した遊技球は、ほぼ確実に右通常領域６５６０Ｒへと入球する構成としていたが、これに限られるものではない。遊技球の勢いや流下方向、左特定入賞口６５６０ａへの入射角等によっては、開閉扉６５６０ｆ１が開放されてから左可変入賞装置６５６０へと到達した遊技球も左特定領域６５６０Ｌへと入球し得る構成としてもよい。この場合において、左可変入賞装置６５６０と右可変入賞装置６５５０との間の経路に、接触した遊技球が跳ね易くなる突起等を設ける構成とし、跳ねた状態で左可変入賞装置６５６０の右上方向から左特定入賞口６５６０ａへと入射してきた遊技球のみが、左特定領域６５６０Ｌへと入球し得るように構成してもよい。このように構成することで、開閉扉６５６０ｆ１が開放されている間も、遊技球の左特定入賞口６５６０ａに対する入球位置（左側に入球するか、右側に入球するか）により注目させることができるので、Ｖラウンドにおける遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４５４】

本第７実施形態では、左可変入賞装置６５６０の内部に左特定領域６５６０Ｌと、右通常領域６５６０Ｒとを設ける構成とし、左特定領域６５６０Ｌへと遊技球が入球した場合にのみ、遊技球が確変スイッチを通過可能となる構成としていたが、右通常領域６５６０Ｒは必ずしも設ける必要はない。例えば、左可変入賞装置６５６０の内部に入球した遊技球は、必ず確変スイッチを通過するように構成した上で、Ｖラウンドにおける開閉扉６５６０ｆ１の開放時間を極めて短くする（例えば、０．２秒間にする）構成としてもよい。つまり、Ｖラウンドの開始時に開閉扉６５６０ｆ１の上面に形成されている流路上に遊技球が乗っている場合に、開閉扉６５６０ｆ１の開放と同時に上面に乗っていた遊技球が左特定入賞口６５６０ａへと入球して確変スイッチを通過する一方で、Ｖラウンドの開始時に開閉扉６５６０ｆ１の上面に遊技球が乗っていなければ、ほぼ、Ｖラウンド中に遊技球を右特定入賞口６５６０ａへと入球させることが不可能となるように構成してもよい。そして、１ラウンド終了後のインターバル期間として、１ラウンドから２ラウンド（Ｖラウンド）の開始まで継続して右打ちを行い続けたとしても、２ラウンド（Ｖラウンド）の開始までに開閉扉６５６０ｆ１まで遊技球を到達させることが困難となる長さのインターバル期間（例えば、０．１秒）と、開閉扉６５６０ｆ１の上面に遊技球を到達させることが可能となるインターバル期間（例えば、２秒間）とを設ける構成としてもよい。このように構成することで、左特定入賞口６５６０ａへと遊技球が入球することで大当たり終了後

に確変状態に移行することが確定するという、極めてシンプルな遊技性を実現することができるので、より分かり易い遊技性を提供することができる。

【１４５５】

本第７実施形態では、確変大当たりとなった場合に開閉扉６５６０ｆ１の左半分から遊技球を入球させることが可能となる一方で、通常大当たりとなった場合には、遊技球が左可変入賞装置６５６０の右側からしか入賞しないように構成することで、確変スイッチを通過するか否かを異ならせる構成としていた。即ち、遊技球の左特定入賞口６５６０ａに対する入球位置に応じて確変スイッチを通過するか否かが可変する構成としていたが、入球位置に応じて可変させる対象はこれに限られるものではない。例えば、左特定入賞口６５６０ａの左半分を装飾体等によって遮蔽して遊技者から見え難くした上で、左特定入賞口６５６０ａへと入球した全ての遊技球が確変スイッチを通過する構成としてもよい。そして、左特定入賞口６５６０ａの開放期間を短く（例えば、０．５秒間）としてもよい。即ち、開閉扉６５６０ｆ１の左半分まで達した遊技球が左特定入賞口６５６０ａへと入球したか否かが遊技者に分かり難くなる一方で、左半分よりも手前側を遊技球が流下している場合には、左特定入賞口６５６０ａへと入球したか否かが容易に視認できる構成としてもよい。このように構成することで、遊技球が左半分を超えた場合には、確変スイッチを通過したか否かが分かり難くなるので、確変状態に対する期待感をより長く遊技者に抱かせ続けることができる遊技性を実現できる一方、左半分に到達していない場合には、確変状態に移行するか否かが即座に理解できる遊技性を実現することができる。

【１４５６】

本第７実施形態では、左可変入賞装置６５６０の上流側に右可変入賞装置６５５０を設ける構成とすることで、大当たり中において左可変入賞装置６５６０へと遊技球が到達可能となる期間を限定する構成としていたが、左可変入賞装置６５６０へと到達可能となる期間を限定するための構成はこれに限られるものではない。例えば、左可変入賞装置６５６０の上流側に第２入球口６４０を設ける構成としてもよい。即ち、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放している間は、右打ちされた遊技球が第２入球口６４００へと入球することにより左可変入賞装置６５６０へと到達不可能に構成してもよい。このように構成することで、Ｖラウンドの直前のインターバル期間中に電動役物６４０ａが開放されると、インターバル期間中に第２入球口６４０にばかり入賞してしまうため、閉鎖されている状態の開閉扉６５６０ｆ１の上面に遊技球を進行させて、左半分まで到達させることが困難になる。よって、Ｖラウンドの直前のインターバル期間において、普通図柄の当たりにならないことを願わせるという斬新な遊技性を実現することができる。また、例えば、右打ち用流路において、左可変入賞装置６５６０へと向かう流路と、左可変入賞装置６５６０とは異なる方向へと向かう流路とのどちらかに振り分ける振分部材を設ける構成とし、大当たり種別に応じて左可変入賞装置６５６０へと向かう流路へと振り分けられる期間を可変させる構成としてもよい。より具体的には、例えば、１ラウンド終了後のインターバル期間を大当たり種別によらず共通とし、通常大当たりでは、インターバル期間が終了するまで左可変入賞装置６５６０へと向かう流路に振り分けられないように振分部材を動作制御する一方で、確変大当たりでは、インターバル期間の開始と共に、左可変入賞装置６５６０へと向かう流路に振り分けられるように振分部材を動作制御する構成としてもよい。

【１４５７】

本第７実施形態では、インターバル期間の間に右可変入賞装置６５５０と左可変入賞装置６５６０との間の経路へと到達した遊技球が開閉扉６５６０ｆ１の左半分へと到達するか否かに応じて、Ｖラウンドが開始された後で左特定領域６５６０Ｌへと遊技球が入球するか否かが可変する構成としていた。即ち、左可変入賞装置６５６０へと遊技球が到達可能となり、且つ、左特定入賞口６５６０ａへと入球不可能となる期間が経過した直後に、左可変入賞装置６５６０へと遊技球が到達可能で、且つ、左特定入賞口６５６０ａへと入球可能な期間が設定される構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、左可変入賞装置６５６０へと遊技球が到達可能となり、且つ、左特定入賞口６５６０ａへと

入球不可能となる期間（第１期間）が経過した後で、当該第１期間の間に左可変入賞装置へと向かった遊技球以外が左可変入賞装置６５６０へと到達不可能となる期間（第２期間）が設定される構成としてもよい。そして、第２期間の経過後に、左可変入賞装置６５６０へと遊技球が到達可能で、且つ、左特定入賞口６５６０ａへと入球可能な期間（第３期間）が設定される構成としてもよい。より具体的には、例えば、右可変入賞装置６５５０と左可変入賞装置６５６０との間の経路の長さをより長くすると共に、Ｖラウンドを３ラウンド目以降としてもよい。つまり、Ｖラウンドの２ラウンド前のラウンドが終了した後に設定されるインターバル期間の間に右可変入賞装置６５５０を通過した遊技球が、Ｖラウンドの開始前後で左可変入賞装置６５６０へと到達する構成としてもよい。この場合において、大当たり種別に応じてインターバル期間を可変させる方法のほか、Ｖラウンドの前のラウンドのラウンド期間の長さ（第２期間の長さ）を可変させることにより、左特定領域６５６０Ｌへと入球可能な大当たり種別と、到達困難な大当たり種別とを設ける構成としてもよい。このように構成することで、遊技球が左特定領域６５６０Ｌへと入球するか否かが分からない期間（左特定領域６５６０Ｌへの入球に対する期待感を持続させることができる期間）を、より長くすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４５８】

本第７実施形態では、左可変入賞装置６５６０の上流側に右可変入賞装置６５５０を設ける構成とし、Ｖラウンドの直前インターバル期間を可変させることにより、Ｖラウンド開始直後における左特定入賞口６５６０ａに対する遊技球の入球位置を可変させる構成としていた。即ち、長い（４秒間の）インターバル期間が設定された場合には、Ｖラウンド開始時に、左特定入賞口６５６０ａの左半分側から遊技球が入球し易くなる一方で、短い（０．５秒間の）インターバル期間が設定された場合には、Ｖラウンド開始時に、左特定入賞口６５６０ａの右半分側から遊技球が入球し易くなる（左半分側に遊技球が入球不可能となる）構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、内部に特定領域（大当たり中に遊技球が入球することで大当たり終了後に確変状態が付与される領域）が設けられている可変入賞装置を複数（例えば、第１可変入賞装置と、第２可変入賞装置との２種類）設ける構成とし、第１可変入賞装置を上流側（右側）、第２可変入賞装置を下流側（左側）に配置する構成とする。そして、Ｖラウンド中に第１可変入賞装置へと入賞し易い大当たり種別と、第２可変入賞装置へと入賞し易い大当たり種別とを設ける構成としてもよい。また、この場合において、第１可変入賞装置と、第２可変入賞装置とで特定領域に対する入球率を異ならせる構成にすると、より効果的である。より具体的には、例えば、第１可変入賞装置の内部に入球した遊技球は、２０％の割合で特定領域へと入球するのに対し、第２可変入賞装置の内部に入球した遊技球は、８０％の割合で特定領域へと入球する構成としてもよい。このように構成することで、Ｖラウンドにおいて遊技球が入球する可変入賞装置の種別に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４５９】

本第７実施形態では、Ｖラウンドを大当たりの２ラウンド目に固定化する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり種別に応じて１ラウンド目以外のあらゆるラウンドがＶラウンドとなる可能性があるように構成してもよい。このように構成した上で、Ｖラウンドとなるよりも前に設定される各ラウンドのうち、Ｖラウンドの直前のラウンドを少なくとも含む一部又は全部のラウンドで、次のラウンドがＶラウンドとなる期待度を示唆する演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、いつＶラウンドが開始されるかを遊技者に分かり難くすることができるので、大当たり遊技の実行中において、遊技者に緊張感を保って遊技を行わせることができる。

【１４６０】

本第７実施形態では、Ｖラウンドの直前のインターバル期間として、インターバル期間中に開閉扉６５６０ｆ１の上面における左側まで到達可能な長さの期間と、インターバル期間中に左可変入賞装置６５６０へと到達困難な長さの期間とを設ける構成としていたが

、これに限られるものではない。例えば、確変大当たりの一部又は全部で、より長い（例えば、１０秒間の）インターバル期間を設定する構成としてもよい。即ち、インターバル期間の途中から右打ちを開始したとしても、Ｖラウンドの開始時までに開閉扉６５６０ｆ１の左側に十分に遊技球を到達させることが可能な長さのインターバル期間を設定する構成としてもよい。また、この場合において、インターバル期間の前半（例えば、最初の４秒間）で遊技者の発射状況を判断して、遊技球を発射していなければ、右打ちを強く促す警告演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者がＶラウンドの直前のインターバル期間の間に右打ちを行わずにＶラウンドの開始まで待機してしまい、確変大当たりにもかかわらず大当たり終了後が低確率状態となってしまうことを抑制できる。

【１４６１】

本第７実施形態では、確変大当たりでは、Ｖラウンドの直前のインターバル期間として４秒間が設定されると共に、Ｖラウンドにおける開閉扉６５６０ｆ１の開放パターンとして、Ｖラウンドの開始と共に開閉扉６５６０ｆ１が開放され、以降は１秒間の開放期間と３秒間の閉鎖期間とが最大で３回繰り返される開放パターン（開放シナリオ）が設定される構成としていたが、確変大当たりにおけるインターバル期間、および開放パターンはこれに限られるものではない。例えば、確変大当たりの一部では、インターバル期間を０．５秒間に設定する構成としてもよい。このように構成したとしても、Ｖラウンド中の３秒間の閉鎖期間の間に右打ちをし続けることにより、開閉扉６５６０ｆ１の上面における左側まで遊技球を到達させることができるので、その後の１秒間の開放期間において遊技球を左特定領域６５６０Ｌへと入球させることができる。よって、短いインターバル期間により、遊技者に対していったんは通常大当たりに当選したかと思わせておいて、左特定領域６５６０Ｌへと入球可能となる逆転パターンを設けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、通常大当たりにおける開放パターンとして、確変大当たり時の開放パターンに類似するが、左特定領域６５６０Ｌへと入球不可能な開放パターンを設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、通常大当たりとなった場合の一部で、１秒間の開放期間と、１．５秒間の開放期間とが最大で３回繰り返される開放パターンが設定される構成としてもよい。このように構成することで、Ｖラウンド中に開閉扉６５６０ｆ１が１秒間で閉鎖されたとしても、確変大当たりが確定しないので、３秒間に渡って閉鎖されることを強く願ってＶラウンド中の遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４６２】

＜第７実施形態の第１の変形例＞

次に、図１７６から図１７８を参照して、上述した第７実施形態におけるパチンコ機１０の第１の変形例について説明する。上述した第７実施形態におけるパチンコ機１０では、Ｖラウンド（２ラウンド）の開始タイミングにおいて、開閉扉６５６０ｆ１の上面における左側まで遊技球が到達していれば、遊技球が左特定領域６５６０Ｌへと入球して確変スイッチを通過可能となる構成としていた。

【１４６３】

これに対して本第１の変形例では、複数の遊技球が所定距離以下の距離で連なって左特定入賞口６５６１ａへと入球した場合に、確変スイッチを通過し易くなる一方で、単独（他の遊技球に対して所定距離を越える距離が空いている状態）で左特定入賞口６５６１ａへと入球した遊技球は、確変スイッチを通過し難くなるように構成している。

【１４６４】

この第１の変形例におけるパチンコ機１０が、第７実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、左可変入賞装置６５６０に代えて、左可変入賞装置６５６１が設けられている点のみである。その他の構成については、上述した第７実施形態と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１４６５】

本第１の変形例における左可変入賞装置６５６１の詳細について、図１７６から図１７

８を参照して説明する。まず、図１７６（ａ）は、本第１の変形例における左可変入賞装置６５６１の内部構造を示した断面図である。図１７６（ａ）に示した通り、本第１の変形例における左可変入賞装置６５６１は、上面を開放および閉鎖することが可能な開閉扉６５６１ｆ１が設けられており、開閉扉６５６１ｆ１が開放されている場合にのみ、左特定入賞口６５６１ａへと遊技球が入球可能となる。

【１４６６】

左可変入賞装置６５６１の内部における下流側は、左特定流路６５６１ｅ１と、右通常流路６５６１ｅ２とに分岐しており、これらの２つの流路の分岐位置には、左特定入賞口６５６１ａへと入球した遊技球をいずれかの流路（左特定流路６５６１ｅ１、または右通常流路６５６１ｅ２）へと振り分けるための流路振分部６５６１ｈが設けられている。また、左特定流路６５６１ｅ１の下流には、左特定流路６５６１ｅ１を流下した遊技球を外部へと排出するための左特定排出口６５６１ｅ３が設けられており、右通常流路６５６１ｅ２の下流には、右通常流路６５６１ｅ２を流下した遊技球を外部へと排出するための右通常排出口６５６１ｅ４が設けられている。左特定排出口６５６１ｅ３には、確変スイッチが設けられている一方で、右特定排出口６５６１ｅ４には確変スイッチが設けられていないので、大当たり遊技の実行中に流路振分部６５６１ｈにより左特定流路６５６１ｅ１へと振り分けられると、大当たり終了後に有利な確変状態が設定される。一方、大当たり遊技の実行中に右通常流路６５６１ｅ２にのみ振り分けられた場合は、遊技球が確変スイッチを通過できないため、大当たり終了後が遊技者に不利な特別図柄の低確率状態となる。

【１４６７】

また、図１７６（ａ）に示した通り、流路振分部６５６１ｈは、軸６５６１ｈＲを中心として正面視時計回り方向、および正面視反時計回り方向に回動可能に構成されている。詳細については図１７７、および図１７８を参照して後述するが、流路振分部６５６１ｈの右側に設けられている右受け部６５６１ｈＲによって流下してきた遊技球が受け止められると、流路振分部６５６１ｈが正面視時計回り方向に回動して、遊技球が右通常流路６５６１ｅ２に振り分けられる。一方、流下してきた遊技球が、流路振分部６５６１ｈの左側に設けられている左受け部６５６１ｈＬによって流下してきた遊技球が受け止められると、流路振分部６５６１ｈが正面視反時計回り方向に回動して、遊技球が左特定流路６５６１ｅ１に振り分けられる。

【１４６８】

次に、図１７６（ｂ）を参照して、本第１の変形例における開閉扉６５６１ｆ１について説明する。図１７６（ｂ）は、開閉扉６５６１ｆ１の上面を遊技球が通過している状態における開閉扉６５６１ｆ１周辺の拡大正面図である。本第１の変形例における開閉扉６５６１ｆ１は、遊技球を迂回させるための凸部６５６０ｆ１ａ～６５６０ｆ１ｃが削除されており、上面に到達した遊技球を右から左へ直線的に流下させることが可能に構成されている。また、本第１の変形例における開閉扉６５６１ｆ１は、動摩擦係数が高い材質（例えば、ゴム等の弾性体）で構成されており、上部を流下する距離が長くなる程、遊技球の流下速度が減少していく構成となっている。これにより、右特定入賞口６５５０ａと左特定入賞口６５６０ａとの両方が閉鎖されている状態において、右打ちされて開閉扉６５６１ｆ１の上面に到達した遊技球は、開閉扉６５６１ｆ１の上面における左側に進行する程、開閉扉６５６１ｆ１の上面との摩擦により流下速度が減少する。このため、一定間隔で遊技球を右打ちし続けた場合に、開閉扉６５６１ｆ１の上面における左側に進むほど、遊技球同士の間隔が狭まっていく。なお、最短の発射間隔（０．６秒間隔）で右打ちをし続けた場合には、開閉扉６５６１ｆ１の中央付近において、遊技球同士の間隔がほぼ０となるように構成されている。

【１４６９】

開閉扉６５６１ｆ１の上面に到達した遊技球の流下速度を減少させて、遊技球同士の間隔を狭めることにより、左特定入賞口６５６１ａが開放された場合に、複数の遊技球が連なって（間隔無く）左特定入賞口６５６１ａへと入球し易くなる。なお、詳細については

後述するが、本第１の変形例では、複数の遊技球が連なって（例えば、遊技球同士の間隔が５ミリメートル以下で）左特定入賞口６５６１ａへと入球した場合に、流路振分部６５６１ｈによって左特定流路６５６１ｅ１へと振り分けられ易くなるように構成されている。左特定入賞口６５６１ａに対する遊技球の入球間隔と、振り分けられる流路の種別との対応関係について、図１７７、および図１７８を参照して説明する。

【１４７０】

図１７７は、遊技球が単独で流路振分部６５６１ｈへと到達した場合における遊技球の流下経路を示した図である。図１７７（ａ）に示した通り、遊技球が単独で流路振り分け部６５６１ｈに向けて流下した遊技球は、遊技球の流下経路上にせり出して静止している右受け部６５６１ｈＲによって受け止められる（流下が妨げられる）。遊技球が右受け部６５６１ｈＲによって受け止められると、遊技球の重みによって、右受け部６５６１ｈＲに対して下方向に押し下げる向きの力が作用する。即ち、流路振分部６５６１ｈに対して、軸６５６１ｈａを中心として正面視時計回り方向に回動させる向きの力が作用する。これにより、図１７７（ｂ）に示した通り、流路振分部６５６１ｈが時計回りに回動して、右受け部６５６１ｈＲが左上方向から右下方向に下る向きの傾斜を形成する。この傾斜に沿って、遊技球は右受け部６５６１ｈＲ上を転動し、流路振分部６５６１ｈの右下側の右通常流路６５６１ｅ２へと落下し、右通常排出口６５６１ｅ４へと入球する。即ち、確変スイッチを通過することなく排出される。

【１４７１】

遊技球が右通常流路６５６１ｅ２へと落下して、流路振分部６５６１ｈに作用していた力（遊技球の重みによる重力）が無くなると、図１７７（ｃ）に示した通り、流路振分部６５６１ｈは遊技球を受け止める前の配置（初期配置）へと戻る。即ち、流路振分部６５６１ｈは、外力が作用していない状態で初期配置へと戻るように、バネ等が備え付けられている。

【１４７２】

次に、図１７８を参照して、遊技球が２個以上連なって左特定入賞口６５６１ａへと入球した場合における遊技球の流下経路について説明する。遊技球が２個以上連なって左特定入賞口６５６１ａへと入球した場合、まず、図１７８（ａ）に示した通り、流路振分部６５６１ｈに向けて落下した１の遊技球が右受け部６５６１ｈＲに受け止められる。遊技球が右受け部６５６１ｈＲにより受け止められると、受け止められた遊技球の重さによる力が作用することで、流路振分部６５６１ｈが軸６５６１ｈａを回転軸として正面視時計回り方向に回動する。これにより、遊技球が単独で流路振分部６５６１ｈへと到達した場合と同様に、右受け部６５６１ｈＲに受け止められた遊技球が右通常流路６５６１ｅ２へと振り分けられて右通常排出口６５６１ｅ４へと入球する。

【１４７３】

また、図１７８（ｂ）に示した通り、遊技球が２個以上連なって左特定入賞口６５６１ａへと入球した場合には、流路振分部６５６１ｈが遊技球の重みにより回動している間に、次の遊技球が流路振分部６５６１ｈへと到達する。このとき、図１７８（ｂ）に示した通り、右通常流路６５６１ｅ２へと振り分けられた遊技球の次に流路振分部６５６１ｈへと到達した遊技球は、左受け部６５６１ｈｌによって受け止められる。左受け部６５６１ｈＬによって遊技球が受け止められると、左受け部６５６１ｈＬに対して遊技球の重みによる重力が作用する。即ち、左受け部６５６１ｈＬを下方向に押し下げる向きの力（流路振分部６５６１ｈを、軸６５６１ｈａを中心に反時計回り方向に回動させる向きの力）が作用するので、図１７８（ｃ）に示した通り、流路振分部６５６１ｈが反時計回り方向に回動する。流路振分部材６５６１ｈが反時計回り方向に回動すると、遊技球を受け止めた左受け部６５６１ｈＬが正面視右上から左下に向かって下る向きの傾斜を形成する。この傾斜に沿って、遊技球は左受け部６５６１ｈＬ上を転動し、流路振分部６５６１ｈの左下側の左特定流路６５６１ｅ１へと落下し、左特定排出口６５６１ｅ３へと入球する。即ち、確変スイッチを通過する。

【１４７４】

なお、上述した通り、遊技球が連なって（即ち、隣接する遊技球の間隔が５ミリメートル以下の状態で）左特定入賞口６５６１へと入球させるためには、基本的に、最短の発射間隔（０．６秒間の発射間隔）で右打ちを行い、開閉扉６５６１ｆ１の上面における左右方向の中心付近まで２個以上の遊技球を到達させればよい。よって、上述した第７実施形態と同様に、長いインターバル期間（４秒間）が設定されれば、開閉扉６５６１ｆ１の上面における中央付近まで遊技球を到達させるための十分な時間が確保できるので、インターバル期間の間に開閉扉６５６１ｈ上で遊技球を連ならせることができる。一方、短いインターバル期間（０．５秒間）が設定された場合は、遊技球をインターバル期間の間に開閉扉６５６１の中央付近まで到達させることが不可能（困難）となるため、遊技球を連ならせて左特定入賞口６５６１ａへと入球させることも不可能（困難）となる。よって、上述した第７実施形態と同様に、Ｖラウンドの直前のインターバル期間のみを可変させることにより、確変大当たりと、通常大当たりとを切り替えることができる。

【１４７５】

以上説明した通り、本第１の変形例では、遊技球が単独で左特定入賞口６５６１ａへと入球した場合は、確変スイッチを通過不可能（困難）となる一方で、遊技球が連なって（隣接する遊技球の間隔が５ミリメートル以下の状態で）左特定入賞口６５６１ａへと入球した場合は、確変スイッチを通過可能（容易）となるように構成されている。これにより、開閉扉６５６１ｆ１の上面において遊技球が連なった状態となっているか否かにより、確変状態へと移行する可能性があるか否かを遊技者が確認できるという斬新な遊技性を提供することができる。よって、Ｖラウンドの直前のインターバル期間、およびＶラウンドの開始時において、遊技球の隣接具合により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１４７６】

なお、本第１の変形例では、遊技球が連なって左特定入賞口６５６１ａへと入球しなければ流路振分部６５６１ｈにより左特定流路６５６１ｅ１へと振り分けられる可能性が無くなる（低くなる）構成としていたが、単独で左特定入賞口６５６１ａへと入球した場合にも、左特定流路６５６１ｅ１へと振り分けられ得るように構成してもよい。具体的には、例えば、流路振分部６５６１ｈが、１の遊技球を何れかの流路へと振り分けた後で、所定期間（例えば、２秒間）振り子動作を行う構成としてもよい。即ち、流路振分部６５６１ｈに到達した遊技球が左特定流路６５６１ｅ１に振り分けられる状態と、右通常流路６５６１ｅ２に振り分けられる状態とが、所定期間（２秒間）の間、周期的に切り替わるように構成してもよい。このように構成することで、１の遊技球が左特定入賞口６５６１ａに入球してから２秒以内に次の遊技球が入球すれば、左特定流路６５６１ｅ１へと振り分けられる可能性があるので、遊技球が左特定入賞口６５６１ａへと連なって入球しなかった場合にも、確変状態が付与されること（確変スイッチを通過すること）に対する期待感を抱かせ続けることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４７７】

＜第７実施形態における第２の変形例＞

次に、図１７９を参照して、上述した第７実施形態における第２の変形例について説明する。上述した第７実施形態におけるパチンコ機１０では、Ｖラウンド（２ラウンド）の開始タイミングにおいて、開閉扉６５６０ｆ１の上面における左側まで遊技球が到達していれば、遊技球が左特定領域６５６０Ｌへと入球して確変スイッチを通過可能となる構成としていた。

【１４７８】

これに対して本第２の変形例では、Ｖラウンドの開始から所定期間（例えば、１秒間）の間に特定個数（例えば、２個）以上の遊技球が左特定入賞口６５６２ａへと入賞した場合に、確変スイッチを通過可能（容易）となり、所定期間の間に特定個数（２個）未満の遊技球しか左特定入賞口６５６２ａへと入賞しなかった場合には、確変スイッチを通過不可能（困難）となるように構成している。これにより、Ｖラウンドにおける遊技球の入球

数が特定個数以上となったか否かに注目して遊技を行うという斬新な遊技性を提供することができる。

【１４７９】

この第７実施形態の第２の変形例におけるパチンコ機１０が、第７実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、左可変入賞装置６５６０に代えて、左可変入賞装置６５６２が設けられている点である。その他の構成については、上述した第７実施形態におけるパチンコ機１０と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１４８０】

本第２の変形例における左可変入賞装置６５６２の構成について、図１７９を参照して説明する。図１７９（ａ）は、本第２の変形例における左可変入賞装置６５６２の内部構造を示した断面図である。図１７９（ａ）に示した通り、本第２の変形例における左可変入賞装置６５６２は、上面を開放および閉鎖することが可能な開閉扉６５６２ｆ１が設けられており、開閉扉６５６２ｆ１が開放されている場合にのみ、左特定入賞口６５６２ａへと遊技球が入球可能となる。

【１４８１】

左可変入賞装置６５６２の内部における下流側は、左特定流路６５６２ｅ１と、右通常流路６５６２ｅ２とに分岐しており、左特定流路６５６２ｅ１の下流と、右通常流路６５６２ｅ２の下流とには、それぞれ流路を通過した遊技球を外部へと排出するための左特定排出口６５６２ｅ３と、右通常排出口６５６２ｅ４とが設けられている。左特定排出口６５６２ｅ３には、確変スイッチが設けられている一方で、右特定排出口６５６２ｅ４には確変スイッチが設けられていないので、大当たり遊技の実行中に左特定流路６５６２ｅ１を遊技球が流下すると、大当たり終了後に有利な確変状態が設定される。一方、大当たり遊技の実行中に左特定流路６５６２ｅ１を遊技球が流下しなかった場合は、遊技球が確変スイッチを通過できないため、大当たり終了後が遊技者に不利な特別図柄の低確率状態となる。なお、図１７９（ａ）に示した通り、右通常流路６５６２ｅ２は、２つの流路の分岐位置のほぼ直下に（即ち、遊技球の流下方向にほぼ一致する方向に）設けられている一方で、左特定流路６５６２ｅ１は、分岐位置に対して左方向に（遊技球の流下方向に対してほぼ直交する方向に）設けられている。このため、左特定入賞口６５６２ａへと入球した遊技球は、ほぼ、右通常流路６５６２ｅ２へと流入する。

【１４８２】

図１７９（ａ）に示した通り、右通常流路６５６２ｅ２には、遊技球が右通常流路６５６２ｅ２を流下することを妨げて右通常流路６５６２ｅ２内に遊技球を滞留させることが可能な開閉弁６５６２ｈが設けられている。この開閉弁６５６２ｈは、遊技球の流下を妨げない開放状態と、遊技球の流下を妨げる閉鎖状態とに可変可能に構成されている。本第２の変形例では、Ｖラウンドが開始されてから１秒間が経過するまでの間のみ、開閉弁６５６２ｈが閉鎖状態に設定され、その他の期間においては、開閉弁６５６２ｈが閉鎖状態に保たれる。なお、詳細については後述するが、開閉弁６５６２ｈが閉鎖された状態において、２個以上の遊技球が開閉弁６５６２ｈへと到達することにより、２個目以降の遊技球が左特定流路６５６２ｅ１へと誘導される。

【１４８３】

図１７９（ｂ）は、開閉弁６５６２ｈが開放状態に設定されている状態で左特定入賞口６５６２ａへと入球した遊技球の流下経路を示した図である。図１７９（ｂ）に示した通り、開閉弁６５６２ｈが開放されている場合、右通常流路６５６２ｅ２に流入した遊技球の流下が妨げられないので、遊技球はそのまま右通常流路６５６２ｅ２を通過して通常排出口６５６２ｅ４へと入球する。上述した通り、Ｖラウンドの開始から１秒間が経過して以降は、常に、開閉弁６５６２ｈが開放された状態となるため、Ｖラウンドの開始から１秒以降に左特定入賞口６５６２ａへと入球した遊技球は、基本的に（左可変入賞装置６５６２の内壁等に衝突してイレギュラーな跳ね返り方をしない限り）右通常排出口６５６２ｅ４へと入球する。

【１４８４】

次に、図１７９（ｃ），（ｄ）を参照して、開閉弁６５６２ｈが閉鎖された状態で左特定入賞口６５６２ａへと入球した遊技球の流下経路について説明する。図１７９（ｃ）は、開閉弁６５６２ｈが閉鎖されてから最初に開閉弁６５６２ｈに遊技球が到達した状態における、図１７９（ａ）の範囲Ａにおける部分拡大図である。図１７９（ｃ）に示した通り、左特定入賞口６５６２ａへと入球し、右通常流路６５６２ｅ２へと流入した遊技球は、閉鎖状態の開閉弁６５６２ｈによって流下を妨げられ、開閉弁６５６２ｈの上面において停留される。なお、右通常流路６５６２ｅ２のうち、上流側（開閉弁６５６２ｈよりも上方）は、流下方向よりも若干（１０度程度）右に傾斜しているため、開閉弁６５６２ｈに到達した遊技球は、分岐位置よりも上流側の経路の中心よりも右に寄った配置で停留される。この状態において、次の遊技球が左特定入賞口６５６２ａへと入球し、右通常流路６５６２ｅ２へ向けて流下すると、図１７９（ｄ）の部分拡大図に示した通り、開閉弁６５６２ｈの上面に停留されている遊技球に対して衝突する。上述した通り、開閉弁６５６２ｈの上方に停留（貯留）されている遊技球は、分岐位置よりも上流側の流路の中心よりも右方向に寄った位置に停留されているので、分岐位置の上流側から右通常流路６５６２ｅ２へと流下してきた遊技球は、開閉弁６５６２ｈの上面に停留されている遊技球の左上側に衝突する。これにより、衝突した遊技球が左側に反発されて左特定流路６５６２ｅ１へと流入する。

【１４８５】

このように、本第２の変形例では、開閉弁６５６２ｈが閉鎖状態に設定されている間（即ち、Ｖラウンドの開始後１秒間の間）に２個（特定個数）以上の遊技球を左特定入賞口６５６２ａへと入球させることにより、２個（特定個数）目以降の遊技球を左特定流路６５６２ｅ１へと流入させて確変スイッチを通過可能となるように構成している。これにより、Ｖラウンドの開始時に左特定入賞口６５６２ａへと入球する遊技球の個数に注目して遊技を行うという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４８６】

なお、本第２の変形例でも、インターバル期間を異ならせることにより、確変スイッチを通過可能となる大当たり種別（確変大当たり）と、確変スイッチを通過困難となる大当たり種別とを設ける構成としている。即ち、Ｖラウンドが開始されてから１秒間が経過するまでの間に特定個数以上の遊技球を左可変入賞装置６５６２へと到達させることが可能となる長さのインターバル期間（例えば、３秒間）と、Ｖラウンドが開始されてから１秒間が経過するまでの間に特定個数未満の遊技球しか到達させることができない長さのインターバル期間（例えば、０．１秒間）とが設けられている。これにより、上述した第７実施形態と同様に、インターバル期間のみを異ならせることで確変大当たりと、通常大当たりとを区別することができるので、大当たり遊技の実行中における制御を簡素化することができる。

【１４８７】

以上説明した通り、本第２の変形例では、右通常流路６５６２ｅ２の流路上に所定個数（１個）の遊技球を停留させることが可能な開閉弁６５６２ｈを設ける構成とし、所定個数の遊技球が停留された状態で、更に、遊技球が右通常流路６５６２ｅ２へ向けて流下した場合に、当該流下した遊技球の流下方向を、開閉弁６５６２ｈによって停留されている遊技球によって可変させて左特定流路６５６２ｅ１へと流入させることが可能となるように構成している。即ち、開閉弁６５６２ｈが閉鎖されている間に、特定個数（２個）以上の遊技球が左特定入賞口６５６２ａへと入球することで、確変スイッチを通過可能となるように構成している。このように構成することで、開閉弁６５６２ｈが閉鎖されている間における遊技球の入球個数に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４８８】

なお、本第２の変形例では、開閉弁６５６２ｈの閉鎖期間の間に２個以上の遊技球が左特定入賞口６５６２ａへと入球することで、２個目以降の遊技球が左特定流路６５６２ｅ

１へと到達可能となる構成としていたが、これに限られるものではない。左特定流路６５６２ｅ１へと流入可能とするために開閉扉６５６２ｈの上面に停留させる必要がある遊技球の個数は、任意に定めてもよい。具体的には例えば、開閉弁６５６２ｈの上面に４個の遊技球を貯留（停留）可能に構成し、５個目以降の遊技球が、停留されている遊技球のうち最も上側の遊技球（４個目の遊技球）と衝突して進行方向が可変されることにより、５個目の遊技球が左特定流路６５６２ｅ１へと流入する構成としてもよい。即ち、開閉弁６５６２ｈの閉鎖期間の間に５個以上の遊技球が左特定入賞口６５６２ａへと入球した場合に、確変スイッチを通過可能となるように構成してもよい。また、例えば、１０個の遊技球を開閉弁６５６２ｈの上面に停留させることが可能となるように構成し、１１個目以降の遊技球が、停留されている遊技球のうち最も上側の遊技球（１０個目の遊技球）と衝突して進行方向が可変されることにより、５個目の遊技球が左特定流路６５６２ｅ１へと流入する構成としてもよい。即ち、１ラウンドにおける最大の入球数である１０個を超えて遊技球が左特定入賞口６５６２ａへと入球した場合（いわゆる、オーバー入賞が発生した場合）にのみ、左特定流路６５６２ｅ１へと遊技球が流入可能となるように構成してもよい。このように構成することで、遊技球の入球数により注目して遊技を行わせることができる。なお、左特定流路６５６２ｅ１へと入球可能となるための入賞個数を可変するには、開閉弁６５６２ｈの位置を可変させて右通常流路６５６２ｅ２内に停留させることができる遊技球数を可変させればよい。

【１４８９】

本第２の変形例では、大当たり種別によらず、Ｖラウンド（２ラウンド）の開始と同時に開閉扉６５６２ｆ１を開放すると共に、Ｖラウンドの開始から１秒間の間、開閉弁６５６２ｈを閉鎖状態に設定する構成としていたが、大当たり種別に応じて開閉扉６５６２ｆ１の開放期間と開閉弁６５６２ｈが閉鎖状態に設定される期間との対応関係を異ならせてもよい。具体的には、例えば、通常大当たりでは、開閉扉６５６２ｆ１の開放期間と、開閉弁６５６２ｈの閉鎖期間とが重複しないように制御する（例えば、２ラウンドが開始されてから１秒経過後に開閉扉６５６２ｆ１を開放する）構成としてもよい。このように構成することで、通常大当たりにおいて左特定流路６５６２ｅ１へと遊技球が流入することを確実に防止することができる。よって、確変状態が付与される大当たり種別を、より確実に、確変大当たりに限ることができる。

【１４９０】

本第２の変形例では、開閉弁６５６２ｈの閉鎖期間を、Ｖラウンドの開始から１秒間に限る構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、一部の大当たり種別では、開閉弁６５６２ｈの閉鎖期間を長くする（例えば、Ｖラウンドが終了するまで閉鎖状態を維持する）構成としてもよい。即ち、Ｖラウンドの開始後１秒以内に特定個数以上の遊技球を入賞させなければ確変スイッチを通過させ難くなる大当たり種別に加え、Ｖラウンドが終了するまでの間に特定個数以上の遊技球を入球させることで確変スイッチを通過させることが可能となる大当たり種別を設ける構成としてもよい。このように構成することで、短いインターバル期間が設定されてＶラウンドの開始後１秒までに２個の遊技球を左特定入賞口６５６２ａへと入球させることができなかった場合にも、開閉弁６５６２ｈの閉鎖期間として長い閉鎖期間が設定されていることを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の確変状態に対する期待感をより長く（少なくともＶラウンドが終了するまでの間）維持させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４９１】

本第２の変形例では、左可変入賞装置６５６２の内部を左特定流路６５６２ｅ１と、右通常流路６５６２ｅ２とに分岐させ、分岐位置まで到達した遊技球が右通常流路６５６２ｅ２の方向へと流下し易くなるように構成することで、特定個数（２個）未満しか遊技球が左特定入賞口６５６２ａへと入球していない場合には確変スイッチを通過し難くなるように構成していたが、必ずしも特定個数未満の状態において確変スイッチを通過し難くなるように構成しなくてもよい。例えば、分岐位置まで到達した遊技球が左特定流路６５６

２ｅ１に対して所定割合（例えば、１／２や１／４等）で流下し得る構造としてもよい。このように構成することで、遊技球の入球個数が特定個数未満の状態であっても、確変スイッチの通過を期待させることができる上に、入球個数が特定個数以上となった場合には、確変スイッチの通過がほぼ確定する（既に確変スイッチを通過しているか、開閉弁６５６２ｈの上面に遊技球が停留されていることより、特定個数目以降の遊技球が左特定流路６５６２ｅ１へと振り分けられる状態となっているかのどちらかである）ので、入球個数が特定個数未満の場合と、特定個数以上の場合とで、遊技性を切り替えることができる。即ち、入球個数が特定個数未満の間は、左特定流路６５６２ｅ１へと遊技球が振り分けられることを期待する遊技性を実現することができる一方で、入球個数が特定個数以上となった場合には、確変スイッチを通過済みであるか、今回入球した遊技球により確変スイッチを通過することが確定するため、遊技者を安心させることができる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、本遊技性は、公知のクルーン手段等を用いても実現することができる。具体的には、例えば、左可変入賞装置６５６２の内部に、確変スイッチが設けられている流路へと繋がる少なくとも１の確変入賞口と、確変スイッチが設けられていない流路へと繋がる少なくとも１の通常入賞口との２種類の入賞口が合計で特定個数（例えば、３個）設けられているクルーン手段を設ける構成とし、クルーン手段に到達した遊技球をいずれかの入賞口へと振り分ける構成とする。そして、各通常流路に対して開閉弁６５６２ｈを設けておき、Ｖラウンドにおける所定期間（例えば、Ｖラウンドの開始から１秒間）は、開閉弁６５６２ｈを閉鎖することで、各通常通常入賞口へと入球した遊技球が通常入賞口から半分程度露出する位置に停留されるように構成する。即ち、所定期間の間は、通常入賞口へと遊技球が入球すると、当該入球した通常入賞口へと他の遊技球が入球不可能となるように構成してもよい。即ち、通常入賞口に遊技球が入球するほど、入球可能な通常入賞口が減っていき、相対的に確変入賞口へと入球する可能性が高まる構成としてもよい。言い換えれば、通常入賞口の個数未満の入球個数となっている間は、確変入賞口への入賞を期待しつつ、クルーン手段へと到達した遊技球数を数える遊技性となる一方で、通常入賞口の個数以上となった場合には、既に確変入賞口へと入賞済みであるか、若しくは確実に確変入賞口へと遊技球を入球させることが可能な状態となっていることを意味するため、安心感のある遊技性となる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４９２】

＜第７実施形態の第３の変形例＞

次に、図１９６を参照して、上述した第７実施形態の第３の変形例について説明する。上述した第７実施形態の第２の変形例では、Ｖラウンドの開始から所定期間（例えば、１秒間）の間に特定個数（例えば、２個）以上の遊技球が左特定入賞口６５６２ａへと入賞した場合に、確変スイッチを通過可能（容易）となり、所定期間の間に特定個数（２個）未満の遊技球しか左特定入賞口６５６２ａへと入賞しなかった場合には、確変スイッチを通過不可能（困難）となるように構成していた。

【１４９３】

これに対して第７実施形態の第３の変形例では、入球個数とは無関係にＶ入賞が確定する入球位置と、特定個数の遊技球が入球することで、以降の入球でＶ入賞が確実に発生する入球位置とが設けられている。より具体的には、本第３の変形例における左特定入賞口６５６３ａの開口部における左側約１／４の範囲に入賞（入球）した遊技球は、確変スイッチが設けられている左特定排出口６５６２ｅ３へと直接入球する。一方で、左特定入賞口６５６３ａの開口部における右側約３／４の範囲に入賞（入球）した遊技球は、上述した第２の変形例と同様に、開閉弁６５６３ｈへ向けて落下する。即ち、右側約３／４の範囲に入賞し続けると、入賞個数が特定個数（２個）未満の場合はＶ入賞が発生し難く、特定個数以上となることでＶ入賞が発生し易くなる遊技性を提供することができる。

【１４９４】

この第７実施形態の第３の変形例におけるパチンコ機１０の左可変入賞装置６５６３の周辺構造について、図１９６を参照して説明する。図１９６は、本第３の変形例における

左可変入賞装置６５６３の周辺構造を示した図である。図１９６（ａ）に示した通り、本第３の変形例では、左可変入賞装置６５６３に対して正面視左上に第２入球口６４０が配置されており、その第２入球口６４０の右方には、正面視手前側と奥側とに出没動作を行うことが可能な電動役物６４０ａが設けられている。この電動役物６４０ａは、普通図柄の当たりとなった場合に、所定の出没パターンで出没動作を行う。電動役物６４０ａが奥側に埋没している間は、上方から流下してきた遊技球が電動役物６４０ａの手前側を通過して下方へと流下する。なお、図１９６（ａ）に示した通り、左可変入賞装置６５６３、および第２入球口６４０の上方は塞がれているので、電動役物６４０ａが埋没された状態において電動役物６４０ａへと到達した遊技球は、第２入球口６４０、および左特定入賞口６５６３の右側の流路を流下する。即ち、第２入球口６４０へも、左特定入賞口６５６３ａへも入球することはない。

【１４９５】

一方、図１９６（ｂ）に示した通り、電動役物６４０ａが正面視手前側に突出した状態で遊技球が電動役物６４０ａに到達すると、電動役物６４０ａの上面を転動して、第２入球口６４０へと向かう。電動役物６４０ａが転動の途中で没入した場合には、電動役物６４０ａの下方の左可変入賞装置６５６３へ向けて落下する一方で、遊技球が転動している間、電動役物６４０ａが没入しなかった場合は、第２入球口６４０へと入球する。よって、Ｖラウンドにおいては、普通図柄の当たりとなるタイミング、および電動役物６４０ａが突出状態から埋没状態に切り替わるタイミングに応じて、開放されている左特定入賞口６５６３ａに対する入球位置が可変する。

【１４９６】

より具体的には、電動役物６４０ａの左側約１／５程度まで転動して電動役物６４０ａが開放されると、左特定入賞口６５６３ａの奥側（左側約１／４の範囲）に入球し易くなるので、左特定流路６５６３ｅ１を介して左特別排出口６５６３ｅ３へと入球する。一方、電動役物６４０ａの左側約１／５まで転動するよりも前に電動役物６４０ａが開放されると、左特定入賞口６５６３ａの手前側（右側約３／４の範囲）に入球し易くなるので、右通常流路６５６３ｅ２の内部に設けられている開閉弁６５６３ｈへ向かって流下する。この場合、既に開閉弁６５６３ｈの上面に遊技球が停留されている場合は、停留されている遊技球に衝突することにより中継流路６５３ｅ５の方向へと流下方向が変更されて、左特定排出口６５６３ｅ３へと誘導される。一方、開閉弁６５６３ｈの上面に遊技球が停留されていない場合は、入球した遊技球が開閉弁６５６３ｈの上面に停留される。

【１４９７】

このように、Ｖラウンドにおいて普通図柄の当たりとなった場合は、電動役物６４０ａに遊技球が到達するタイミング、および電動役物６４０ａが突出状態から埋没状態に可変するタイミングに応じて、電動役物６４０ａの上面を転動した遊技球の左特定入賞口６５６３ａに対する入球位置が可変する構成としている。即ち、左特定入賞口６５６３ａの左側約１／４の範囲で入球するか、右側約３／４の範囲で入球するか、左特定入賞口６５６３ａへと入球せずに第２入球口６４０へと入球するかが可変する。言い換えれば、電動役物６４０ａが埋没するタイミングに応じて、ほぼ確実にＶ入賞が発生する入球位置へと入球するか、特定個数以上の遊技球が入球することでＶ入賞が発生し易くなる入球位置へと入球するか、入球不可能となるかが可変する構成としている。これにより、普通図柄の当たりとなるタイミング、電動役物６４０ａの上面に遊技球が到達するタイミング、および電動役物６４０ａが埋没されるタイミング等に注目してＶラウンド中の遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４９８】

なお、電動役物６４０ａの出没パターンとしては、例えば、電動役物６４０ａが２秒間×１回突出状態に設定される出没パターンと、０．５秒間×３回突出状態に設定される出没パターンとが設けられており、普通図柄の当たりとなった場合にいずれかの出没パターンが決定される。２秒間×１回の出没パターンでは、出没状態の間に電動役物６４０ａの上面を長い期間転動させることができるので、左側約１／５の範囲まで到達させることが

比較的容易となる。よって、第２入球口６４０へと入球する前に電動役物６４０ａが没入されて左特定流路６５６３ｅ１へ向けて落下することを期待する遊技性を提供することができる。一方、０．５秒間×３回の出没パターンが設定された場合には、遊技球を電動役物６４０ａの上面に到達させることができたとしても、左側約１／５の範囲まで到達するよりも前に没入されてしまう。よって、突出状態となる３回のうち、少なくとも２回で電動役物６４０ａの上面に遊技球を到達させて、右通常流路６５６３ｅ２へと特定個数（２個）以上の遊技球が流下することを期待する遊技性を提供することができる。このように、電動役物６４０ａに設定される開放パターンに応じて、Ｖラウンドにおける遊技性を可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４９９】

なお、本第３の変形例では、左特定流路６５６３ｅ１を流下したほぼ全ての遊技球が左特定排出口６５６３ｅ３へと入球する（確変スイッチを通過する）構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、左特定流路６５６３ｅ１を流下した遊技球が左特定排出口６５６３ｅ３に対して所定の割合（例えば、１／３の割合）で入球する構成としてもよい。このように構成することで、常に所定の割合でＶ入賞が発生する入球位置と、入賞個数に応じてＶ入賞の発生し易さが可変する入球位置とを設けることができるので、入球位置に応じて異なる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５００】

＜第８実施形態＞

次に、図１８０から図１８９を参照して、第８実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第７実施形態におけるパチンコ機１０では、Ｖラウンド（２ラウンド）の開始タイミングにおいて、開閉扉６５６０ｆ１の上面における左側まで遊技球が到達していれば、遊技球が左特定領域６５６０Ｌへと入球して確変スイッチを通過可能となる構成としていた。

【１５０１】

これに加えて第８実施形態におけるパチンコ機１０では、確変大当たりとなった場合に、確変スイッチを通過させた場合と、確変スイッチを通過させなかった場合とで、異なるメリット、およびデメリットが生じるように構成した。具体的には、遊技状態（モード）として、遊技者にとって不利な通常モード（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態）と、通常モードよりも有利な時短モード（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態）と、時短モードよりも有利な連荘モードＡ（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の通常状態）と、遊技者にとって最も有利な連荘モードＢ（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）との４つの遊技状態（モード）を設ける構成とし、通常モードにおいて確変大当たりになり、確変スイッチを通過した場合には、大当たり後に連荘モードＡへと移行する構成とした。これに対し、通常モードにおける確変大当たりで、確変スイッチを通過しなかった場合には、時短モードへと移行する構成とした。連荘モードＡは、連荘モードＢよりも有利度合いが低く、且つ、大当たりになっても連荘モードＢへと直接移行する可能性がないモードであるので、確変スイッチを通過させた場合は、直接的に有利なモードへと移行できるというメリットが生じる反面、最も有利なモードへと移行する可能性が無い（確変大当たりになっても有利度合いが比較的低い連荘モードＡをループし易い）というデメリットが生じる。また、時短モードは、大当たりになると最も有利な連荘モードＢへと移行するというメリットが生じる反面、大当たり確率が低く、且つ、時短回数を経過すると通常モードに戻ってしまうというデメリットが生じる。このように、通常モードにおいて当選した確変大当たりにおいて、確変スイッチを通過させた場合、通過させなかった場合でそれぞれ異なるメリット、デメリットが生じるように構成することで、遊技者に対して確変スイッチを通過させるか否かを選択させるという斬新な遊技性を実現することができる。

【１５０２】

この第８実施形態におけるパチンコ機１０が、第７実施形態におけるパチンコ機１０と

構成上において相違する点は、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、ＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第７実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第７実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１５０３】

まず、図１８０を参照して、本第８実施形態におけるパチンコ機１０のＶラウンド（２ラウンド）の直前のラウンド（１ラウンド）において実行されるＶ・非Ｖ選択演出について説明する。本第８実施形態では、上述した通り、確変大当たりのＶラウンド中に確変スイッチを通過した（Ｖ入賞が発生した）場合と、確変スイッチを通過しなかった場合（Ｖ入賞が発生しなかった）場合とで異なるメリット、デメリットが生じる構成としている。このＶ・非Ｖ選択演出では、ＶラウンドにおいてＶ入賞させた場合、させなかった場合のメリット、デメリットを遊技者に理解させて、Ｖ入賞させるか否かを選択させる内容の演出が実行される。

【１５０４】

具体的には、図１８０に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示画面が左右に２分割された表示態様になり、表示画面における中央上部には、「選べ！！」という文字が表示された横長略長方形形状の表示領域ＨＲ７が形成される。加えて、図１８０に示した通り、表示画面における左半分には、「ＣＨＡＮＣＥ回避でハイリスクハイリターンな時短モード！！」という文字が表示された横長略長方形形状の表示領域ＨＲ８が形成され、その下方には、「左打ち」という文字が表示された左向きの矢印を模した矢印画像ＹＧ１が表示される。また、表示画面における右半分には、「ＣＡＮＣＥに到達すればローリスクローリターンな連荘モードＡ！！」という文字が表示された横長略長方形形状の表示領域ＨＲ９が形成され、その下方には、「右打ち」という文字が表示された右向きの矢印を模した矢印画像ＹＧ２が表示される。

【１５０５】

これらの表示内容により、１ラウンド終了後のインターバル期間から２ラウンド（Ｖラウンド）の開始までに渡って左打ちを行うことにより（即ち、開閉扉６５６０ｆ１の左半分に遊技球が到達しないように遊技を行うことにより）、大当たり終了後に時短モードへと移行する一方で、右打ちを行うことにより（即ち、開閉扉６５６０ｆ１の左半分に遊技球が到達するように遊技を行うことにより）、大当たり終了後に連荘モードＡへと移行することを容易に理解させることができる。また、時短モードがハイリスクハイリターンな（時短モード中に大当たりになれば最も有利な連荘モードＢへと移行する一方、大当たりに当選せずに時短回数が経過すると、不利な通常モードに戻ってしまう）遊技性のモードである一方で、連荘モードＡがローリスクローリターンな（即ち、最も有利な連荘モードＢへと移行する可能性は無いが、比較的有利な状態に直接移行する）遊技性のモードであるということを遊技者に理解させることができる。これにより、遊技者に対して、Ｖ入賞を狙って右打ちをした方が良いのか、Ｖ入賞を回避するために左打ちを行った方が良いのかを判断させて、当該判断に沿った遊技方法で遊技を行わせることができるので、大当たりのＶラウンドとなる毎に遊技者の興趣を向上させることができる。

【１５０６】

＜第８実施形態における電気的構成＞

次に、図１８１（ａ）を参照して、本第８実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成について説明する。図１８１（ａ）は、本第８実施形態のＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図１８１（ａ）に示した通り、本第８実施形態におけるＲＯＭ２０２は、第７実施形態（および第１実施形態）におけるＲＯＭ２０２の構成（図１３（ａ）参照）に対して、時短回数選択テーブル２０２ｇａが追加されている点で相違し

ている。詳細については図１８２を参照して後述するが、この時短回数選択テーブル２０２ｇａは、大当たり終了時に、大当たり終了後の時短回数を大当たり種別、および大当たり当選時の遊技状態に応じて設定するために参照されるデータテーブルである。また、本第８実施形態におけるＲＯＭ２０２は、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、および第１当たり乱数テーブル２０２ｂの規定内容が一部変更となっている点でも相違している。その他の構成については上述した第７実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１５０７】

まず、図１８１（ｂ）を参照して、本第８実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図１８１（ｂ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容を示した図である。図１８１（ｂ）に示した通り、本第８実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａには、特別図柄の低確率状態において特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０」のみが規定されている。本第８実施形態では、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る値の範囲が「０～２９９」となっているので、特別図柄の低確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりとなる確率は１／３００である。

【１５０８】

また、図１８１（ｂ）に示した通り、本第８実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａには、特別図柄の確変状態において特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～９」の１０個の乱数値が規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る３００個の乱数値のうち、特別図柄の確変状態において大当たりと判定される乱数値の個数が３０個であるので、特別図柄の確変状態において特別図柄の大当たりとなる確率は１／３０である。ここで、本第８実施形態では、大当たりのＶラウンドにおいて確変スイッチを通過することで移行する特別図柄の確変状態が、大当たり終了後、特別図柄の抽選が３０回終了するまでの間のみに限定されている。１／３０の確率の大当たりに、３０回以内の抽選回数で当選する可能性（期待値）は約６４％である。

【１５０９】

次に、図１８１（ｃ）を参照して、本第８実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂについて説明する。図１８１（ｃ）は、本第８実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容を示した図である。図１８１（ｃ）に示した通り、本第８実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂには、４種類の大当たり種別が規定されている。

【１５１０】

より具体的には、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり乱数カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して、「大当たりＡ８」が対応付けて規定されている（図１８１（ｃ）の２０２ｂ１）。この「大当たりＡ８」は、ラウンド数が１６ラウンドであり、遊技者の選択によりＶ入賞させるか否かを選択することが可能な大当たりである。第１当たり乱数カウンタＣ２の取り得る１００個の値のうち、「大当たりＡ８」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ８」となる割合は５０％（５０／１００）である。

【１５１１】

また、第１当たり乱数カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、「大当たりＢ８」が対応付けて規定されている（図１８１（ｃ）の２０２ｂ２）。この「大当たりＢ８」は、ラウンド数が４ラウンドであり、遊技者の選択によりＶ入賞させるか否かを選択することが可能な大当たりである。第１当たり乱数カウンタＣ２の取り得る１００個の値のうち、「大当たりＢ８」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ８」となる割合は５０％（５０／１００）である。

【１５１２】

一方、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり乱数カウンタＣ２の値が「０～

７９」の範囲に対して、「大当たりＣ８」が対応付けて規定されている（図１８１（ｃ）の２０２ｂ３）。この「大当たりＣ８」は、ラウンド数が１６ラウンドであり、遊技者の選択によりＶ入賞させるか否かを選択することが可能な大当たりである。第１当たり乱数カウンタＣ２の取り得る１００個の値のうち、「大当たりＣ８」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が８０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ８」となる割合は８０％（８０／１００）である。

【１５１３】

また、第１当たり乱数カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲に対して、「大当たりＤ８」が対応付けて規定されている（図１８１（ｃ）の２０２ｂ４）。この「大当たりＤ８」は、ラウンド数が１６ラウンドであり、遊技者の選択によりＶ入賞させるか否かを選択することが可能な大当たりである。第１当たり乱数カウンタＣ２の取り得る１００個の値のうち、「大当たりＤ８」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が２０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ８」となる割合は２０％（２０／１００）である。なお、「大当たりＣ８」と「大当たりＤ８」との相違点は、Ｖ入賞させた場合に付与される時短回数として、「大当たりＣ８」は３０回が設定されるのに対し、「大当たりＤ８」は１００回が設定される点である。即ち、「大当たりＣ８」においてＶ入賞させた場合は、大当たり終了後特別図柄の抽選が３０回終了すると、特別図柄の確変状態も、普通図柄の時短状態も終了してしまうのに対し、「大当たりＤ８」においてＶ入賞させた場合は、大当たり終了後特別図柄の抽選が３０回終了すると、確変状態のみが終了し、時短状態は大当たり終了後１００回の特別図柄の抽選が終了するまで継続するように構成されている。これにより、「大当たりＤ８」となった場合は、確変状態が終了したとしても、１００回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、通常モードよりも有利な時短モードが継続するので、「大当たりＤ８」の方が「大当たりＣ８」よりも遊技者に有利となる。

【１５１４】

次に、図１８２を参照して、時短回数選択テーブル２０２ｇａの詳細について説明する。この時短回数選択テーブル２０２ｇａは、上述した通り、大当たり種別、および大当たり当選時の遊技状態に応じた時短回数を設定するために参照されるデータテーブルである。まず、図１８２（ａ）を参照して、時短回数選択テーブル２０２ｇａの規定内容について説明する。図１８２（ａ）に示した通り、時短回数選択テーブル２０２ｇａには、大当たり中にＶ入賞が発生した場合に、大当たり終了後の時短回数を設定するために参照されるＶ入賞時用テーブル２０２ｇａ１と、大当たり中にＶ入賞が発生しなかった場合に、大当たり終了後の時短回数を設定するために参照される非Ｖ入賞時用テーブル２０２ｇａ２とで少なくとも構成されている。まず、時短回数選択テーブル２０２ｇａを構成する２種類のデータテーブルのうち、Ｖ入賞時用テーブル２０２ｇａ１の詳細について、図１８２（ｂ）を参照して説明する。

【１５１５】

図１８２（ｂ）は、Ｖ入賞時用テーブル２０２ｇａ１の規定内容を示した図である。図１８２（ｂ）に示した通り、Ｖ入賞時用テーブル２０２ｇａ１には、大当たり種別、および当選時の遊技状態毎に、大当たり終了後の時短回数が対応付けて規定されている。具体的には、図１８２（ｂ）に示した通り、通常モードにおいて大当たりＡ８～Ｃ８のいずれかとなり、大当たり中にＶ入賞が発生した（遊技球が確変スイッチを通過した）場合には、時短回数として０回が設定され、時短モードにおいて大当たりＡ８～Ｃ８のいずれかとなってＶ入賞が発生した場合には、時短回数として３０回が設定され、連荘モードＡにおいて大当たりＡ８～Ｃ８のいずれかとなってＶ入賞が発生した場合には、時短回数として０回が設定され、連荘モードＢにおいて大当たりＡ８～Ｃ８のいずれかとなってＶ入賞が発生した場合には、時短回数として３０回が設定される（図１８２（ｂ）の２０２ｇａ１１参照）。

【１５１６】

一方、図１８２（ｂ）に示した通り、通常モードにおいて大当たりＤ８となってＶ入賞

が発生した場合には、時短回数として０回が設定され、時短モードにおいて大当たりＤ８となってＶ入賞が発生した場合には、時短回数として１００回が設定され、連荘モードＡにおいて大当たりＤ８となってＶ入賞が発生した場合には、時短回数として０回が設定され、連荘モードＢにおいて大当たりＤ８となってＶ入賞が発生した場合には、時短回数として１００回が設定される（図１８２（ｂ）の２０２ｇａ１２参照）。

【１５１７】

このように、通常モードや連荘モードＡにおいて大当たりになってＶ入賞が発生すると、普通図柄の通常状態が設定される（確変回数が３０回の連荘モードＡが設定される）一方で、時短モードや連荘モードＢにおいてＶ入賞が発生すると、普通図柄の時短状態が設定される（連荘モードＢが３０回継続した後で、通常モード又は時短モードへと移行する）。通常モードや連荘モードＡにおいて第２特別図柄の大当たりとなった場合に、第１特別図柄の大当たりになった場合と同様に時短回数を０回に設定する構成としているのは、左打ちにより第１入球口６４を狙って遊技球を発射することにより遊技を進行させるべき状態である通常モードや連荘モードＡにおいて、右打ちにより第２入球口６４０を狙って遊技を行う変則的な遊技方法に対する抑制を図るためである。即ち、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合も、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合も、Ｖ入賞が発生した場合における大当たり終了後の遊技状態を共通（連荘モードＡ）としておくことにより、通常モード時や連荘モードＡ時に右打ちにより第２特別図柄の抽選を行わせる変則的な遊技方法を実行するメリットを無くすことができる。よって、当該変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【１５１８】

次に、図１８２（ｃ）を参照して、時短回数選択テーブル２０２ｇａを構成する非Ｖ入賞時用テーブル２０２ｇａ２の詳細について説明する。図１８２（ｃ）は、非Ｖ入賞時用テーブル２０２ｇａ２の規定内容を示した図である。図１８２（ｃ）に示した通り、非Ｖ入賞時用テーブル２０２ｇａ２には、Ｖ入賞時用テーブル２０２ｇａ１と同様に、大当たり種別、および当選時の遊技状態毎に、大当たり終了後の時短回数が対応付けて規定されている。具体的には、図１８２（ｃ）に示した通り、大当たりＡ８，Ｂ８のいずれかとなって大当たり中にＶ入賞が発生しなかった（確変スイッチを遊技球が通過しなかった）場合には、大当たり当選時の遊技状態（モード）とは無関係に、時短状態として１００回が設定される（図１８２（ｃ）の２０２ｇａ２１参照）。即ち、第１特別図柄の大当たりとなって大当たり中にＶ入賞が発生しなかった場合は、当選時のモードによらず、大当たり終了後に時短モードが設定される。

【１５１９】

一方、図１８２（ｃ）に示した通り、通常モードにおいて大当たりＣ８，Ｄ８のいずれかとなり、且つ、Ｖ入賞が発生しなかった場合には、時短回数として０回が設定され、時短モードにおいて大当たりＣ８，Ｄ８のいずれかとなり、且つ、Ｖ入賞が発生しなかった場合には、時短回数として１００回が設定され、連荘モードＡにおいて大当たりＣ８，Ｄ８のいずれかとなり、且つ、Ｖ入賞が発生しなかった場合には、時短回数として０回が設定され、連荘モードＢにおいて大当たりＣ８，Ｄ８のいずれかとなり、且つ、Ｖ入賞が発生しなかった場合には、時短回数として１００回が設定される（図１８２（ｃ）の２０２ｇａ２２参照）。なお、通常モードや連荘モードＡにおいて（即ち、左打ちにより第１入球口６４を狙って遊技球を発射することにより遊技を進行すべきモードにおいて）、第２特別図柄の大当たりとなって大当たり中にＶ入賞が発生しなかった場合に最も不利な通常モードを設定するのは、第１入球口６４を狙って遊技を行うべきモードにおいて第２入球口６４０を狙って右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図る趣旨である。

【１５２０】

次に、図１８３を参照して、本第８実施形態における主制御装置１１０に設けられているＲＡＭ２０３の構成について説明する。図１８３は、本第７実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図１６８に示した通り、本第８実施形態におけるＲＡＭ２０３は、上述した第７実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成に対して、確変フラ

グ２０３ｇに代えて確変中カウンタ２０３ｇａが設けられている点、および当選時状態格納エリア２０３ｇｂが追加されている点で相違している。その他の構成については第７実施形態と同一であるので、ここではその詳細な説明については省略する。

【１５２１】

確変中カウンタ２０３ｇａは、特別図柄の確変状態が終了するまでの残りの特別図柄の抽選回数をカウントするためのカウンタである。この確変中カウンタ２０３ｇａの値が１以上であれば、特別図柄の確変状態であることを意味し、確変中カウンタ２０３ｇａの値が０であれば、特別図柄の低確率状態であることを意味する。確変中カウンタ２０３ｇａは、初期値が０に設定されており、大当たり終了時に確変設定フラグ２０３ｈがオンである場合に確変回数として３０が設定される。（図１８６のＳ１３５１参照）。また、この確変中カウンタ２０３ｇａの値は、特別図柄の変動停止のタイミングで１ずつ減算されて更新される（図１８５のＳ２８４参照）。特別図柄の抽選を実行する際は、この確変中カウンタ２０３ｇａの値により特別図柄の確変状態であるか否かが判別されて、高確率時用の第１当たり乱数テーブルを参照して特別図柄の抽選を行うか、低確率時用の第１当たり乱数テーブルを参照して特別図柄の抽選を行うかが決定される。

【１５２２】

当選時状態格納エリア２０３ｇｂは、大当たりに当選した際のモード（遊技状態）を示すデータを一時的に記憶しておくための記憶領域である。この当選時状態格納エリア２０３ｇｂにデータとして「００Ｈ」が格納されていれば、現在のモードが通常モード（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態）であることを示し、「０１Ｈ」が格納されていれば、時短モード（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態）であることを示し、「０２Ｈ」が格納されていれば、連荘モードＡ（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の通常状態）であることを示し、「０３Ｈ」が格納されていれば、連荘モードＢ（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）であることを示す。大当たり開始時には、時短中カウンタ２０３ｆａの値と、確変中カウンタ２０３ｇａの値とに対応するモードを示すデータが、この当選時状態格納エリア２０３ｇｂに格納され、大当たり終了までの間、データが保持される。大当たりの終了時には、この当選時状態格納エリア２０３ｇｂに格納されているデータを用いて大当たり当選時のモードが判別され、対応する時短回数が時短回数選択テーブル２０２ｇａ（図１８２参照）から読み出されて設定される（図１８６のＳ１３５２，Ｓ１３５３参照）。

【１５２３】

次に、図１８４を参照して、本第８実施形態における遊技状態（モード）の移行方法について説明する。図１８４に示した通り、本第８実施形態のパチンコ機１０には、大別して４つの状態（モード）が設けられている。即ち、図１８４の上部に示した通常モード（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態）と、図１８４の中央左側に示した連荘モードＡ（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の通常状態）と、図１８４の中央右側に示した時短モード（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態）と、図１８４の右下部に示した連荘モードＢ（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）との４つのモードが設けられている。

【１５２４】

通常モードは、上述した通り、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態のことを示しており、特別図柄の抽選で大当たりとなる確率が低く、且つ、右打ちしても遊技球が第２入球口６４０へ入球し難い（電動役物６４０ａが開放され難い）ため、左打ちにより遊技を行う必要がある遊技状態である。即ち、大当たり確率が低く、遊技効率も悪い最も不利な遊技状態である。また、連荘モードＡは、上述した通り、特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の通常状態のことを示しており、特別図柄の抽選で大当たりとなる確率が高くなるものの、左打ちにより遊技を行う必要がある（第２入球口６４０へと入球し難い）遊技状態であるため、大当たりとなるまでに比較的多くの持ち球を消費し易くなる。また、第１特別図柄の大当たりとなった場合は、半分がラウンド数の少ない（即ち、４ラウンドの）大当たりとなるため、連荘モードＡは、出球が緩やかに増加するモードとなる

。
【１５２５】
時短モードは、上述した通り、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態のことを示しており、特別図柄の抽選で大当たりとなる確率が低いものの、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放され易くなるので、遊技効率が良くなる。即ち、時短回数が経過するまで、ほぼ持ち球を減らさずに特別図柄の抽選を実行させることができるので、遊技効率の面では通常モードや連荘モードＡよりも有利となる。なお、上述した通り、時短モードは最大１００回の特別図柄の抽選が実行されることで終了する。特別図柄の低確率状態において１００回以内に１／３００の大当たりに当選する可能性（期待値）は約２８．４％であるので、７割以上の確率で、大当たりに当選せずにモードが終了される。このため、出球の増加し易さの面では連荘モードＡよりも不利となる。
【１５２６】
連荘モードＢは、上述した通り、特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態のことを示しており、特別図柄の抽選で大当たりとなる確率が高い上に、遊技効率も良くなる。更に、大当たりとなった場合には必ずラウンド数が最も多い１６ラウンドの大当たりとなるので、遊技者にとって最も有利なモードとなる。
【１５２７】
図１８４の上部に示した通り、通常モードから他のモードへは、大当たりとなった場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図１８４に示した通り、第１特別図柄の抽選で大当たりとなり、大当たり中にＶ入賞が発生した（遊技球が確変スイッチを通過した）場合に、大当たり終了後の遊技状態として連荘モードＡが設定される。一方で、大当たり中にＶ入賞が発生しなかった（遊技球が確変スイッチを通過しなかった）場合には、大当たり終了後の遊技状態として時短モードが設定される。即ち、通常モードにおいて大当たりになると、必ず他のモードへと移行する。
【１５２８】
また、図１８４の中央左側に示した通り、連荘モードＡから他のモードへは、大当たりとなった場合の他、確変回数が経過した場合にも移行する。より具体的には、図１８４の中央左側に示した通り、連荘モードＡにおいて大当たりとなり、大当たり中にＶ入賞が発生しなかった（確変スイッチを遊技球が通過しなかった）場合に、大当たり終了後の遊技状態として時短モードが設定される。また、連荘モードＡにおいて大当たりに当選せずに確変回数（３０回の特別図柄の抽選）が終了した場合には、通常モードへと移行する。これに対して、連荘モードＡの間に大当たりとなってＶ入賞が発生した場合には、大当たり終了後に再度、連荘モードＡが設定される。よって、連荘モードＡにおいて大当たりとなって、連荘モードＡをループさせたいと考える遊技者に対しては、Ｖ入賞を発生させるためにＶラウンドの前のインターバル期間中に右打ちを行わせることができる。一方、時短モードに移行させて、一か八か連荘モードＢへの移行を狙いたいと考える遊技者に対して、Ｖラウンド前のインターバル期間中に左打ち（または発射停止）を行わせることができる。
【１５２９】
また、図１８４の中央右側に示した通り、時短モードから他のモードへは、大当たりとなった場合の他、時短回数が経過した場合にも移行する。より具体的には、図１８４の中央右側に示した通り、時短モードにおいて大当たりとなり、Ｖ入賞が発生すると、大当たり終了後に最も有利な連荘モードＢが設定される。また、時短モードにおいて大当たりに当選せずに時短回数が経過した場合は、通常モードへと移行する。なお、時短モードにおいてＶ入賞が発生しなかった場合には、大当たり終了後に再度、時短モードが設定されるが、連荘モードＢへと移行した方が、有利度合いが高くなるため、時短モードで敢えてＶ入賞を回避するメリットは皆無である。よって、時短モードで大当たりになってＶ入賞が発生しないという事象は、通常は起こり得ないイレギュラーな場合である。
【１５３０】
また、図１８４の下部に示した通り、連荘モードＢから他のモードへは、大当たりとな

った場合の他、確変回数が経過した場合にも移行する。より具体的には、図１８４の下部に示した通り、連荘モードＢにおいて大当たりになり、Ｖ入賞が発生しなかった場合、時短モードへと移行する。また、連荘モードＢにおいて大当たりとならずに確変回数が経過すると、時短モードへと移行する。なお、前回の大当たり終了後に時短回数および確変回数として同一の回数（３０回）が設定されていた場合には、確変回数の経過と同時に時短回数も経過して、通常モードへと移行する。一方で、連荘モードＢにおいて大当たりとなり、Ｖ入賞が発生した場合は、大当たり終了後に再度連荘モードＢが設定される。なお、連荘モードＢから時短モードへ移行すると、遊技者にとって不利になるので、連荘モードＢで敢えてＶ入賞を回避するメリットは皆無である。よって、連荘モードＢで大当たりになってＶ入賞が発生しないという事象は、通常は起こり得ないイレギュラーな場合である。

【１５３１】

＜第８実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１８５から図１８７を参照して、本第８実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。まず、図１８５のフローチャートを参照して、本第８実施形態における特別図柄変動処理８（Ｓ１７１）の詳細について説明する。この特別図柄変動処理８（Ｓ１７１）は、第７実施形態における特別図柄変動処理７（図１６９参照）に代えて実行される処理である。

【１５３２】

この第８実施形態における特別図柄変動処理８（図１８５参照）のうち、Ｓ２０２～Ｓ２１８，Ｓ２２０，Ｓ２２１，Ｓ２７１，Ｓ２７３、およびＳ２７４の各処理では、それぞれ第７実施形態における特別図柄変動処理７（図１６９参照）のＳ２０２～Ｓ２１８，Ｓ２２０，Ｓ２２１，Ｓ２７１，Ｓ２７３、およびＳ２７４の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８実施形態における特別図柄変動処理８（図１８５参照）では、Ｓ２１８の処理により、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりであると判別した場合に（Ｓ２１８：Ｙｅｓ）、次いで、時短中カウンタ２０３ｆａの値と、確変中カウンタ２０３ｇａの値とから現在の遊技状態を特定して、その特定した遊技状態を示す情報を当選時状態格納エリア２０３ｇｂに格納する（Ｓ２８１）。このＳ２８１の処理では、時短中カウンタ２０３ｆａ、確変中カウンタ２０３ｇａの値が共に０であれば（即ち、当選時のモードが通常モードであれば）、当選時状態格納エリア２０３ｇｂに通常モードを示す「００Ｈ」を格納し、時短中カウンタ２０３ｆａが１以上で、且つ、確変中カウンタ２０３ｇａの値が０であれば（即ち、当選時のモードが時短モードであれば）、当選時状態格納エリア２０３ｇｂに時短モードを示す「０１Ｈ」を格納し、時短中カウンタ２０３ｆａが０で、且つ、確変中カウンタ２０３ｇａが１以上であれば（即ち、当選時のモードが連荘モードＡであれば）、当選時状態格納エリア２０３ｇｂに連荘モードＡを示す「０２Ｈ」を格納し、時短中カウンタ２０３ｆａ、確変中カウンタ２０３ｇａの値が共に１以上であれば（即ち、当選時のモードが連荘モードＢであれば）、当選時状態格納エリア２０３ｇｂに連荘モードＢを示す「０３Ｈ」を格納する。このＳ２８１の処理により当選時状態格納エリア２０３ｇｂに当選時の遊技状態を示す情報を格納しておくことにより、大当たり終了時に、大当たり当選時の遊技状態を加味して適切な時短回数を設定することができる。

【１５３３】

Ｓ２８１の処理が終了すると、次に、確変中カウンタ２０３ｇａ、時短中カウンタ２０３ｆａの値を共に０にリセットして（Ｓ２８２）、処理をＳ２２０へと移行する。一方、Ｓ２１８の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合は（Ｓ２１８：Ｎｏ）、次に、確変中カウンタ２０３ｇａの値が０より大きい値であるか（即ち、１以上の値であるか）を判別し（Ｓ２８３）、確変中カウンタ２０３ｇａの値が０より大きい（１以上の）値であると判別した場合は（Ｓ２８３：Ｙｅｓ）、確変中カウンタ２０３ｇａの値を１減算することにより更新して（Ｓ２８４）、処理をＳ２７３へと移行する。これに対し、Ｓ２８３の処理において、確変中カウンタ２０３ｇａの値が０であると判別した場合は（Ｓ２８３：Ｎｏ）、Ｓ２８４の処理をスキップして、そのまま処理をＳ

２７３へと移行する。
【１５３４】
次に、図１８６を参照して、本第８実施形態における大当たり終了処理８（Ｓ１１７１）の詳細について説明する。この大当たり終了処理８（Ｓ１１７１）は、第７実施形態における大当たり終了処理７（図１７２参照）に代えて実行される処理であり、大当たり終了処理７（図１７２参照）と同様に、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。
【１５３５】
この第８実施形態における大当たり終了処理８（図１８６参照）のうち、Ｓ１３０１，Ｓ１３０４、およびＳ１３０５の各処理では、それぞれ第７実施形態における大当たり終了処理７（図１７２参照）のＳ１３０１，Ｓ１３０４、およびＳ１３０５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８実施形態における大当たり終了処理８（図１８６参照）では、Ｓ１３０１の処理において、確変設定フラグ２０３ｈがオンである（即ち、大当たり遊技の間に確変スイッチを通過済みである）と判別した場合に（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、確変中カウンタ２０３ｇａの値に３０を設定することで、大当たり終了後３０回の特別図柄の抽選が終了するまで特別図柄の確変状態が継続するように設定する（Ｓ１３５１）。次に、時短回数選択テーブル２０２ｇａのＶ入賞時用テーブル２０２ｇａ１（図１８２（ｂ）参照）を読み出して（Ｓ１３５２）、処理をＳ１３５４へと移行する。
【１５３６】
一方、Ｓ１３０１の処理において、確変設定フラグ２０３ｈがオフである（即ち、大当たり遊技の間に確変スイッチを通過していない）と判別した場合は（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、時短回数選択テーブル２０２ｇａの非Ｖ入賞時用テーブル２０２ｇａ２（図１８２（ｃ）参照）を読み出して（Ｓ１３５３）、処理をＳ１３５４へと移行する。
【１５３７】
Ｓ１３５４の処理では、Ｓ１３５２、またはＳ１３５３の処理により読み出されたテーブルから、当選時状態格納エリア２０３ｇｂに格納されたデータが示す当選時の遊技状態（モード）と、今回の大当たり種別とに対応する時短回数を特定し（Ｓ１３５４）、特定した時短回数を時短中カウンタ２０３ｆａのカウンタ値として設定して（Ｓ１３５５）、処理をＳ１３０３へと移行する。
【１５３８】
また、本第８実施形態における大当たり終了処理８（図１８６参照）では、Ｓ１３０４の処理が終了すると、当選時状態格納エリア２０３ｇｂのデータをリセットして（Ｓ１３５６）、本処理を終了する。この大当たり終了処理８を実行することにより、大当たり種別と、大当たり中に確変スイッチを遊技球が通過したか否かとに応じて適切な遊技状態を設定することができるので、図１８４に示したモード移行方法を確実に実現することができる。
【１５３９】
次に、図１８７を参照して、本第８実施形態における入賞処理８（Ｓ１１７２）の詳細について説明する。この入賞処理８（Ｓ１１７２）は、第７実施形態における入賞処理７（図１７３参照）に代えて実行される処理であり、入賞処理７（図１７３参照）と同様に、各特定入賞口（右特定入賞口６５５０ａ、左特定入賞口６５６０ａ）への入賞に応じた制御を行うための処理である。この第８実施形態における入賞処理８（Ｓ１１７２）のうち、Ｓ１４０１～Ｓ１４０４，Ｓ１４０６～Ｓ１４０９，Ｓ１４１１～Ｓ１４２０，Ｓ１４４１，Ｓ１４４３、およびＳ１４４４の各処理では、それぞれ第７実施形態における入賞処理７（図１７３参照）のＳ１４０１～Ｓ１４０４，Ｓ１４０６～Ｓ１４０９，Ｓ１４１１～Ｓ１４２０，Ｓ１４４１，Ｓ１４４３、およびＳ１４４４の各処理と同一の処理が実行される。
【１５４０】
即ち、本第８実施形態における入賞処理８（図１８７参照）では、第７実施形態における入賞処理７（図１７３参照）に対して、Ｓ１４４２の処理（確変大当たりであるか否か

を判別する処理）が削除されている点でのみ相違している。これにより、本第８実施形態では、大当たりの１ラウンドが終了した場合に、必ず４秒間のインターバル期間が設定される（Ｓ１４４３の処理が実行される）ので、１ラウンド終了後のインターバル期間の間に遊技球を右打ちし続けることにより、大当たりの２ラウンド（Ｖラウンド）の開始までに、開閉扉６５６０ｆ１の上面における左半分まで遊技球を到達させて左特定領域へと遊技球を入球させることができる。また、インターバル期間の間に右打ちを行わなければ、Ｖラウンドの間に左特定領域へと遊技球が入球することはないので、Ｖ入賞が発生しなくなる。よって、全ての大当たりにおいて、Ｖ入賞させるか否かを遊技者自身に選択させることができる。

【１５４１】

＜第８実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１８８、および図１８９を参照して、本第８実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１８８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり関連処理８（Ｓ４２５１）について説明する。この大当たり関連処理８（Ｓ４２５１）は、第７実施形態における大当たり関連処理７（図１７５参照）に代えて実行される処理であり、大当たり関連処理７（図１７５参照）と同様に、大当たりに関連するコマンドの種別に対応する制御を実行するための処理である。

【１５４２】

この第８実施形態における大当たり関連処理８（図１８８参照）のうち、Ｓ４４０１～Ｓ４４０３，Ｓ４４０７、およびＳ４４２４の各処理では、それぞれ第７実施形態におけるＳ４４０１～Ｓ４４０３，Ｓ４４０７、およびＳ４４２４の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８実施形態における大当たり関連処理８（図１８８参照）では、Ｓ４４０３の処理において、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中にラウンド数コマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ４４０３：Ｙｅｓ）、ラウンド数コマンドにより通知されたラウンド数に応じた演出を設定するためのラウンド数コマンド処理を実行して（Ｓ４４３１）、本処理を終了する。このラウンド数コマンド処理（Ｓ４４３１）の詳細について、図１８９を参照して説明する。

【１５４３】

図１８９は、ラウンド数コマンド処理（Ｓ４４３１）を示すフローチャートである。このラウンド数コマンド処理（Ｓ４４３１）では、まず、ラウンド数コマンドにより通知されたラウンド数が大当たりの１ラウンド目であるか否かを判別し（Ｓ５９０１）、大当たりの１ラウンド目ではない（２ラウンド目以降である）と判別した場合は（Ｓ５９０１：Ｎｏ）、ラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを設定して（Ｓ５９０２）、本処理を終了する。

【１５４４】

一方、Ｓ５９０１の処理において、コマンドにより通知されたラウンド数が１ラウンド目であると判別した場合は（Ｓ５９０１：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２２３ｈのデータを読み出して（Ｓ５９０３）、読み出したデータが通常モード、又は連荘モードＡを示すデータであるか否かを判別する（Ｓ５９０４）。Ｓ５９０４の処理において、通常モード、または連荘モードＡであると判別した場合は（Ｓ５９０４：Ｙｅｓ）、遊技者に対してＶ入賞させるか否かを選択させるためのＶ・非Ｖ選択演出（図１８０参照）の実行を設定して（Ｓ５９０５）、本処理を終了する。Ｖ・非Ｖ選択演出（図１８０参照）を実行することにより、ＶラウンドにおいてＶ入賞させた場合、させなかった場合のメリット、デメリットを遊技者に理解させることができる。よって、Ｖ入賞させるか否かを遊技者に選択させるという斬新な遊技性を実現することができる。

【１５４５】

一方、Ｓ５９０４の処理において、通常モードでも連荘モードＡでもない（時短モード、または連荘モードＢである）と判別した場合は、Ｖラウンド示唆演出（図１６６参照）の実行を設定して（Ｓ５９０６）、本処理を終了する。時短モードや連荘モードＢにおい

て、Ｖ・非Ｖ選択演出を実行しないのは、これらのモードでＶ入賞させた場合に設定されるモードの方が、Ｖ入賞を回避した場合に設定されるモードよりも明らかに優位性が高いからである。言い換えれば、Ｖ入賞を回避させるという選択肢が生じ得ない程に、有利度合いに差があるので、Ｖ入賞を促す内容のＶラウンド示唆演出（図１６６参照）を実行する構成としている。

【１５４６】

以上説明した通り、本第８実施形態では、通常モードにおいて大当たりとなった場合に、Ｖ入賞させるか否かを遊技者に対して選択させる構成としている。具体的には、Ｖ入賞させた場合に、連荘モードＢよりも有利度合いが低い連荘モードＡへと必ず移行する一方で、Ｖ入賞を回避した場合には、連荘モードＢへと移行する可能性がある（３０％程度の確率）時短モードへと移行する構成とした。即ち、通常モードや時短モードに比較して有利な連荘モードＡへと確実に移行する遊技方法と、最も有利な連荘モードＢへと移行する可能性があるが、７割程度の確率で連荘モードへと移行することなく最も不利な通常モードへと戻ってしまう遊技方法とを、遊技者に選択させることができる。これにより、遊技者に対して確変スイッチを通過させるか否かを選択させるという斬新な遊技性を実現することができる。

【１５４７】

なお、本第８実施形態では、全ての大当たりにおいて、１ラウンド終了後のインターバル期間として４秒間のインターバル期間が設定される構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、所定の割合で、Ｖ入賞させることが不可能（困難）となる長さのインターバル期間が設定される大当たり種別を設ける構成としてもよい。このように構成することで、遊技者がＶ入賞させるか否かを選択可能な遊技性と、選択不可能な遊技性とを実現することができる。

【１５４８】

本第８実施形態では、Ｖ入賞が発生した場合に、３０回の確変回数が設定される構成としていたが、確変回数はこれに限られるものではなく、設計者が任意に定めることができる。また、確変回数を固定回数とする必要もない。より具体的には、例えば、特別図柄の確変状態が設定されている間（連荘モードＡ、連荘モードＢの間）は、特別図柄の抽選条件が成立する毎に、所定確率（例えば、１／５０の確率）で特別図柄の低確率状態への転落を抽選する構成としてもよい。このように構成することで、連荘モードＡや連荘モードＢがいつまで続くのかを予測困難にすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５４９】

本第８実施形態では、連荘モードＡを特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の通常状態とし、連荘モードＢを特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態としたが、これに限られるものではない。例えば、連荘モードＡを特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態とする一方で、連荘モードＢを特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の通常状態とする構成としてもよい。この場合において、連荘モードＡよりも連荘モードＢを有利な状態とする方法として、例えば、連荘モードＢにおいては小当たりとなり易くなるように構成してもよい。即ち、連荘モードＡにおいては、時短状態となることにより持ち球を減らさずに遊技を行うことが可能なモードとする一方で、連荘モードＢにおいては、高確率で小当たりとなることにより、大当たりにならなくても賞球を獲得することができる（持ち球が増加し易くなる）ように構成してもよい。このように構成することで、比較的有利度合いが低い連荘モードＡでも、持ち球を減らさずに遊技を行うことができるので、遊技者に対して安心感を抱かせることができる。また、連荘モードＢになると、大当たりとなり易い上に小当たりにもなり易いので、短時間で多量の賞球を獲得させることができる。よって、連荘モードＢとなった場合に、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。

【１５５０】

本第８実施形態では、通常モードや連荘モードＡにおいて大当たりとなった場合に、Ｖ

入賞が発生するように遊技を行う（右打ちを行う）ことで、大当たり終了後に連荘モードＡへと移行する一方で、Ｖ入賞が発生しないように遊技を行う（左打ちを行うか、若しく遊技球の発射を停止する）ことで、大当たり終了後に時短モードへと移行する構成としていたが、これに限られるものではない。遊技者の選択により大当たり終了後に移行するモードが可変するのではなく、大当たり種別に応じて大当たり終了後に連荘モードＡへと移行するか時短モードへと移行するかが可変する構成としてもよい。より具体的には、例えば、通常モードにおいて大当たりＡ８になると、大当たり終了後に連荘モードＡへと移行する一方で、大当たりＢ８になると、大当たり終了後に時短モードへと移行する構成としてもよい。このように構成することで、通常モードにおいて大当たりとなった場合に、連荘モードＡへ移行して欲しいと考える遊技者に対して、大当たりＡ８となることを期待させることができる一方で、時短モードへと移行して欲しいと考える遊技者に対して、大当たりＢ８となることを期待させることができる。よって、遊技者の趣向に応じて異なる大当たり種別を期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５５１】

＜第９実施形態＞

次に、図１９０から図１９４を参照して、第９実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第８実施形態におけるパチンコ機１０では、連荘モードＡと、連荘モードＢとで、普通図柄の時短状態が付与されるか否か、および大当たりとなった場合におけるラウンド数によって、有利度合いに優劣を設ける構成としていた。即ち、連荘モードＡでは、普通図柄の通常状態となるため、遊技効率が悪くなる（持ち球が減り易くなる）一方で、連荘モードＢでは、普通図柄の時短状態となるため、遊技効率が良くなる（持ち球がほとんど減らなくなる）ため、連荘モードＢの方が、有利度合いが高くなるように構成していた。また、連荘モードＡにおいて大当たりになると、１６ラウンドの大当たりと４ラウンドの大当たりとが半々となるのに対し、連荘モードＢにおいて大当たりになると、必ず１６ラウンドの大当たりとなるので、連荘モードＢの方が大当たりにおいてより多くの賞球を獲得し易くなる構成としていた。

【１５５２】

これに対して第９実施形態では、連荘モードＡと連荘モードＢとの間の有利度合いをより大きくするために、連荘モードＡよりも、連荘モードＢの方が大当たりとなった場合に同一のモードをループし易くなるように構成した。これにより、連荘モードＢへと移行させたいと遊技者により強く願わせることができる。

【１５５３】

この第９実施形態におけるパチンコ機１０が、第８実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、および主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第８実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第８実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１５５４】

＜第９実施形態における電気的構成＞

まず、図１９０（ａ）を参照して、本第９実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明する。図１９０（ａ）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図１９０（ａ）に示した通り、本第９実施形態におけるＲＯＭ２０２は、第８実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成に対して、インターバル選択テーブル２０２ｈａが追加されている点で相違している。詳細については後述するが、このインターバル選択テーブル２０２ｈａは、大当たりの１ラウンド終了後（Ｖラウンドの直前）のインターバル期間を、大当たり種別、および大当たりに当選し

た時点の遊技状態に応じて設定するためのデータが規定されているデータテーブルである。また、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂと、時短回数選択テーブル２０２ｇａとの内容が一部変更となっている点で相違している。

【１５５５】

まず、図１９０（ｂ）を参照して、本第９実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂについて説明する。図１９０（ｂ）は、本第９実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容を示した図である。図１９０（ｂ）に示した通り、本第９実施形態第１当たり種別選択テーブル２０２ｂには、５種類の大当たり種別が規定されている。

【１５５６】

より具体的には、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり乱数カウンタＣ２の値が「０～２９」の範囲に対して、「大当たりＡ９」が対応付けて規定されている（図１９０（ｂ）の２０２ｂ１）。この「大当たりＡ９」は、ラウンド数が１６ラウンドであり、当選時のモードによらず、遊技者の選択によりＶ入賞させるか否かを選択することが可能な大当たりである。第１当たり乱数カウンタＣ２の取り得る１００個の値のうち、「大当たりＡ９」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ９」となる割合は３０％（３０／１００）である。

【１５５７】

また、第１当たり乱数カウンタＣ２の値が「３０～７９」の範囲に対して、「大当たりＢ９」が対応付けて規定されている（図１９０（ｂ）の２０２ｂ２）。この「大当たりＢ９」は、ラウンド数が４ラウンドであり、当選時のモードによらず、遊技者の選択によりＶ入賞させるか否かを選択することが可能な大当たりである。第１当たり乱数カウンタＣ２の取り得る１００個の値のうち、「大当たりＢ９」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ９」となる割合は５０％（５０／１００）である。

【１５５８】

また、第１当たり乱数カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲に対して、「大当たりＣ９」が対応付けて規定されている（図１９０（ｂ）の２０２ｂ３）。この「大当たりＣ９」は、ラウンド数が４ラウンドであり、連荘モードＡ以外のモードで当選した場合には、遊技者の選択によりＶ入賞させるか否かを選択することが可能となる一方で、連荘モードＡにおいて当選した場合には、Ｖ入賞させることが不可能（困難）となる特殊な大当たりである。第１当たり乱数カウンタＣ２の取り得る１００個の値のうち、「大当たりＣ９」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が２０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ９」となる割合は２０％（２０／１００）である。

【１５５９】

一方、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり乱数カウンタＣ２の値が「０～７９」の範囲に対して、「大当たりＤ９」が対応付けて規定されている（図１９０（ｂ）の２０２ｂ４）。この「大当たりＤ９」は、ラウンド数が１６ラウンドであり、当選時のモードによらず、遊技者の選択によりＶ入賞させるか否かを選択することが可能な大当たりである。第１当たり乱数カウンタＣ２の取り得る１００個の値のうち、「大当たりＤ９」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が８０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ９」となる割合は８０％（８０／１００）である。

【１５６０】

また、第１当たり乱数カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲に対して、「大当たりＥ９」が対応付けて規定されている（図１９０（ｂ）の２０２ｂ５）。この「大当たりＥ９」は、ラウンド数が１６ラウンドであり、当選時のモードによらず、遊技者の選択によりＶ入賞させるか否かを選択することが可能な大当たりである。第１当たり乱数カウンタ

Ｃ２の取り得る１００個の値のうち、「大当たりＥ９」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が２０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＥ９」となる割合は２０％（２０／１００）である。なお、「大当たりＤ９」と「大当たりＥ９」との相違点は、Ｖ入賞させた場合に付与される時短回数として、「大当たりＤ９」は３０回が設定されるのに対し、「大当たりＥ９」は１００回が設定される点である。即ち、「大当たりＤ９」においてＶ入賞させた場合は、大当たり終了後特別図柄の抽選が３０回終了すると、特別図柄の確変状態も、普通図柄の時短状態も終了してしまうのに対し、「大当たりＥ９」においてＶ入賞させた場合は、大当たり終了後特別図柄の抽選が３０回終了すると、確変状態のみが終了し、時短状態は大当たり終了後１００回の特別図柄の抽選が終了するまで継続するように構成されている。これにより、「大当たりＥ９」となった場合は、確変状態が終了したとしても、１００回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、通常モードよりも有利な時短モードが継続するので、「大当たりＥ９」の方が「大当たりＤ９」よりも遊技者に有利となる。

【１５６１】

次に、図１９１（ａ）を参照して、本第９実施形態における時短回数選択テーブル２０２ｇａのＶ入賞時用テーブル２０２ｇａ１について説明する。図１９１（ａ）は、Ｖ入賞時用テーブル２０２ｇａ１の規定内容を示した図である。図１９１（ａ）に示した通り、通常モードにおいて大当たりＡ９～Ｄ９のいずれかとなってＶ入賞が発生した場合には、時短回数として０回が設定され、時短モードにおいて大当たりＡ９～Ｄ９のいずれかとなってＶ入賞が発生した場合には、時短回数として３０回が設定され、連荘モードＡにおいて大当たりＡ９～Ｄ９のいずれかとなってＶ入賞が発生した場合には、時短回数として０回が設定され、連荘モードＢにおいて大当たりＡ９～Ｄ９のいずれかとなってＶ入賞が発生した場合には、時短回数として３０回が設定される（図１９１（ａ）の２０２ｇａ１１参照）。

【１５６２】

一方、図１９１（ａ）に示した通り、通常モードにおいて大当たりＥ９となってＶ入賞が発生した場合には、時短回数として０回が設定され、時短モードにおいて大当たりＥ９となってＶ入賞が発生した場合には、時短回数として１００回が設定され、連荘モードＡにおいて大当たりＥ９となってＶ入賞が発生した場合には、時短回数として０回が設定され、連荘モードＢにおいて大当たりＥ９となってＶ入賞が発生した場合には、時短回数として１００回が設定される（図１９１（ａ）の２０２ｇａ１２参照）。

【１５６３】

このように、通常モードや連荘モードＡにおいて大当たりになってＶ入賞が発生すると、普通図柄の通常状態が設定される（確変回数が３０回の連荘モードＡが設定される）一方で、時短モードや連荘モードＢにおいてＶ入賞が発生すると、普通図柄の時短状態が設定される（連荘モードＢが３０回継続した後で、通常モード又は時短モードへと移行する）。通常モードや連荘モードＡにおいて第２特別図柄の大当たりとなった場合に、第１特別図柄の大当たりになった場合と同様に時短回数を０回に設定する構成としているのは、第８実施形態と同様に、左打ちをすべき遊技状態において第２入球口６４０を狙って右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図る趣旨である。

【１５６４】

次に、図１９１（ｂ）を参照して、本第９実施形態における時短回数選択テーブル２０２ｇａの非Ｖ入賞時用テーブル２０２ｇａ２の詳細について説明する。図１９１（ｂ）は、本第９実施形態における非Ｖ入賞時用テーブル２０２ｇａ２の規定内容を示した図である。図１９１（ｂ）に示した通り、大当たりＡ９，Ｂ９のいずれかとなって大当たり中にＶ入賞が発生しなかった（確変スイッチを遊技球が通過しなかった）場合には、大当たり当選時の遊技状態（モード）とは無関係に、時短状態として１００回が設定される（図１９１（ｂ）の２０２ｇａ２１参照）。

【１５６５】

また、図１９１（ｂ）に示した通り、連荘モードＡ以外において大当たりＣ９となり、

且つ、Ｖ入賞が発生しなかった場合には、時短回数として１００回が設定され、連荘モードにおいて大当たりＣ９となり、且つ、Ｖ入賞が発生しなかった場合には、時短回数として０回が設定される（図１９１（ｂ）の２０２ｇａ２２参照）。

【１５６６】

また、図１９１（ｂ）に示した通り、通常モードにおいて大当たりＤ９，Ｅ９のいずれかとなり、且つ、Ｖ入賞が発生しなかった場合には、時短回数として０回が設定され、時短モードにおいて大当たりＤ９，Ｅ９のいずれかとなり、且つ、Ｖ入賞が発生しなかった場合には、時短回数として１００回が設定され、連荘モードＡにおいて大当たりＤ９，Ｅ９のいずれかとなり、且つ、Ｖ入賞が発生しなかった場合には、時短回数として０回が設定され、連荘モードＢにおいて大当たりＤ９，Ｅ９のいずれかとなり、且つ、Ｖ入賞が発生しなかった場合には、時短回数として１００回が設定される（図１９１（ｂ）の２０２ｇａ２３参照）。なお、通常モードや連荘モードＡにおいて（即ち、左打ちにより第１入球口６４を狙って遊技球を発射することにより遊技を進行すべきモードにおいて）、第２特別図柄の大当たりとなって大当たり中にＶ入賞が発生しなかった場合に最も不利な通常モードを設定するのは、第１入球口６４を狙って遊技を行うべきモードにおいて第２入球口６４０を狙って右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図る趣旨である。

【１５６７】

次に、図１９１（ｃ）を参照して、上述したインターバル選択テーブル２０２ｈａの詳細について説明する。図１９１（ｃ）は、このインターバル選択テーブル２０２ｈａの規定内容を示した図である。図１９１（ｃ）に示した通り、インターバル選択テーブル２０２ｈａには、大当たり種別と、大当たり当選時の遊技状態とに対応するインターバル期間が規定されている。具体的には、大当たりＡ９，Ｂ９，Ｄ９，Ｅ９に対しては、当選時の遊技状態とは無関係に、インターバル期間として４秒間が対応付けて規定されている（図１９１（ｃ）の２０２ｈａ１参照）。このため、大当たりＡ９，Ｂ９，Ｄ９，Ｅ９のいずれかに当選すると、大当たり当選時の遊技状態とは無関係に、１ラウンド終了後のインターバル期間として４秒間が設定される。即ち、Ｖ入賞させるか否かを遊技者が選択可能となる長さのインターバル期間が設定される。

【１５６８】

一方、大当たりＣ９に対しては、当選時の遊技状態が連荘モード以外の遊技状態である場合に、インターバル期間として４秒間が対応付けて規定されている一方で、当選時の遊技状態が連荘モードＡである場合に、インターバル期間として０．５秒間が対応付けて規定されている（図１９１（ｃ）参照）。このため、連荘モードＡにおいて大当たりＣ９になると、Ｖ入賞させることが困難となる。上述した通り、連荘モードＡにおいて大当たりＣとなり、且つ、Ｖ入賞が発生しなかった場合には、時短回数として０回が設定される（即ち、通常モードが設定される）ので、連荘モードＡにおいて大当たりＣになることにより、通常モードへと以降させることができる。よって、連荘モードＡにおいては、大当たりになったとしても大当たりＣ９以外に当選していなければ、連荘モードＡをループさせることができないので、遊技者に対して大当たりの当選後も緊張感を持って遊技を行わせることができる。

【１５６９】

次に、図１９２を参照して、本第９実施形態におけるモード移行方法について説明する。なお、連荘モードＡ以外については、基本的に第８実施形態におけるモード移行方法と同一であるため、ここでは連荘モードＡにおけるモード移行方法についてのみ説明する。図１９２の中央左側に示した通り、連荘モードＡにおいては、大当たりになった場合と、大当たりとならずに確変回数が経過した場合とで、他のモードに移行する可能性がある。具体的には、連荘モードＡにおいて大当たりＡ９，Ｂ９の何れかとなってＶ入賞を回避した場合は、大当たり終了後に時短モードへと移行する。また、連荘モードＡにおいて大当たりＣ９となった場合には、Ｖ入賞が不可能（困難）なインターバル期間が設定されて、Ｖ入賞が発生しないことにより、大当たり終了後に最も不利な通常モードに移行する。更に、連荘モードＡの間に大当たりとならずに確変回数が経過した場合も、最も不利な通常

モードへと移行する。
【１５７０】
このように、本第９実施形態では、連荘モードＡにおいて、確変回数が経過した場合に加えて、大当たりＣ９となった場合にも不利な通常モードへと移行する構成としているので、連荘モードＢに比較して、同一のモードをループし難く構成されている。よって、連荘モードＢの優位性を相対的に高めることができるので、連荘モードＢへと移行することにより期待して遊技を行わせることができる。
【１５７１】
＜第９実施形態における主制御装置の制御処理について＞
次に、図１９３、および図１９４を参照して、本第９実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。まず、図１９３のフローチャートを参照して、本第９実施形態における入賞処理９（Ｓ１１８１）の詳細について説明する。この入賞処理９（Ｓ１１８１）は、第８実施形態における入賞処理８（図１８７参照）に代えて実行される処理である。
【１５７２】
この第９実施形態における入賞処理９（図１９３参照）のうち、Ｓ１４０１～Ｓ１４０４，Ｓ１４０６～Ｓ１４０８，Ｓ１４１１～Ｓ１４２０、およびＳ１４４１の各処理では、それぞれ第８実施形態における入賞処理８（図１８７参照）のＳ１４０１～Ｓ１４０４，Ｓ１４０６～Ｓ１４０８，Ｓ１４１１～Ｓ１４２０、およびＳ１４４１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第９実施形態における入賞処理９（図１９３参照）では、Ｓ１４０８の処理が終了すると、大当たり種別、大当たり当選時のモード、およびラウンド数に応じたインターバル期間を設定するためのインターバル設定処理を実行して（Ｓ１４５１）、処理をＳ１４１１へと移行する。このインターバル設定処理（Ｓ１４５１）の詳細について、図１９４を参照して説明する。
【１５７３】
図１９４は、インターバル設定処理（Ｓ１４５１）を示したフローチャートである。このインターバル設定処理（Ｓ１４５１）では、まず、１ラウンド目の終了タイミングであるか否かを判別し（Ｓ２６０１）、１ラウンドの終了タイミングでないと判別した場合は（Ｓ２６０１：Ｎｏ）、０．５秒間のインターバル期間を設定して（Ｓ２６０２）、本処理を終了する。
【１５７４】
一方、Ｓ２６０１の処理において、１ラウンドの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ２６０１：Ｙｅｓ）、インターバル選択テーブル２０２ｈａ（図１９１（ｃ）参照）を読み出して（Ｓ２６０３）、読み出したテーブルから、当選時状態格納エリア２０３ｇｂのデータが示す大当たり当選時の遊技状態（モード）と、今回の大当たり種別とに対応するインターバル期間を特定する（Ｓ２６０４）。なお、上述した通り、当選時のモードが連荘モードＡであり、今回の大当たり種別が大当たりＣ９である場合にのみ、Ｖ入賞が不可能な長さである０．５秒間のインターバル期間が特定され、その他の場合には、Ｖ入賞させるか否かを遊技者が選択可能となる長さである４秒間のインターバル期間が特定される。Ｓ２６０４の処理が終了すると、Ｓ２６０４の処理で特定したインターバル期間を設定して（Ｓ２６０５）、本処理を終了する。
【１５７５】
以上説明した通り、本第９実施形態におけるパチンコ機１０では、１ラウンドが終了した後のインターバル期間を、大当たりに当選した際の遊技状態と、大当たり種別とに応じて可変させる構成としている。これにより、連荘モードＡにおいては、大当たりとなった場合に所定の割合（２０％の割合）で、Ｖ入賞が不可能となるインターバル期間が設定される構成とした。このように構成することで、連荘モードＡとなった場合に、同じモードをループする可能性を低くすることができるので、相対的に、連荘モードＢの優位性を寄り向上させることができる。これにより、連荘モードＢとなることをより強く期待して遊技を行わせることができる。

【１５７６】
本第９実施形態では、大当たりＣ９となった場合に、大当たり当選時の遊技状態に応じて大当たりの１ラウンド目終了後（Ｖラウンドの直前）のインターバル期間の長さを可変させる構成としていた。即ち、連荘モードＡで大当たりＣ９になった場合と、連荘モードＡ以外で大当たりＣ９になった場合とでＶラウンドの直前のインターバル期間の長さ（種別）を可変させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、通常モードにおいて大当たりＡ９となった場合に、Ｖ入賞が不可能となるインターバル期間に可変させる構成としてもよい。そして、通常モードにおいて大当たりＡ９に当選した場合は、時短回数として０回を設定する構成としてもよい。つまり、通常モードにおいて大当たりＡ９になると、大当たり終了後に再度、通常モードが設定される構成としてもよい。このように構成することで、遊技者の選択の余地無く通常モードがループする不利な大当たり種別を設けることができるので、相対的に、Ｖ入賞させるか否かを選択可能な大当たり種別（４秒間のインターバル期間が設定される大当たり種別）の優位性を高めることができる。よって、Ｖ入賞させるか否かを選択可能な大当たり種別となった場合に、遊技者に対して満足感を抱かせることができる。
【１５７７】
本第９実施形態では、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態（通常モード）を最も不利な状態に設定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態（時短モード）を最も不利なモードに設定し、時短モードにおいて時短回数を抜けて普通図柄の通常状態になると有利度合いが上がるように構成してもよい。より具体的には、例えば、時短モードにおいて大当たりになってＶ入賞が発生した場合は、連荘モードＡに移行する（移行する割合が高くなる）一方で、Ｖ入賞が発生しなかった場合は、再度時短モードが設定される（時短モードをループする）構成としてもよい。一方、通常モードにおいて大当たりとなった場合には、Ｖ入賞を発生させることで連荘モードＢに移行する（移行する割合が高くなる）ように構成してもよい。このように構成することで、時短回数（例えば、１００回）を抜けて通常モードへと移行することにより、大当たりとなることで最も有利な連荘モードＢへと移行できる状態となるので、時短モードにおいて、時短回数内に大当たりになるよりも、時短回数を抜けることをより強く願わせるという斬新な遊技性を実現することができる。なお、この場合において、時短モードの間に当選した大当たりでＶ入賞を発生させないという選択を行った場合に大当たり種別に応じて大当たり終了後に設定される時短回数を異ならせる（即ち、Ｖ入賞を回避した場合に時短モードを抜けやすい大当たり種別、抜け難い大当たり種別を設ける）と、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。例えば、Ｖ入賞を回避した場合に時短回数として１０回が設定される大当たり種別と、１００回が設定される大当たり種別とを設ける構成とすることにより、１０回の時短回数が設定される大当たり種別ではＶ入賞を回避したいと思わせることができる。この場合において、Ｖ入賞を回避した場合に設定される時短回数を演出等によって示唆することも効果的である。即ち、演出による示唆を頼りにＶ入賞を回避して、実際に短い時短回数が設定されていれば、遊技者を喜ばせることができる。また、長い時短回数が設定されていれば、次回こそは時短回数を正確に予測しようという目的意識を遊技者に抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１５７８】
＜第８、及び第９実施形態の変形例＞
次に、図１９５を参照して、第８及び第９実施形態の変形例について説明する。上述した第８及び第９実施形態では、通常モードにおいて大当たりとなった場合に、Ｖ入賞を回避するためには、Ｖラウンドにおいて左打ちを行うか、若しくは発射停止することにより遊技球が左特定入賞口６５６０ａへと入球すること自体を回避する必要があった。即ち、Ｖ入賞を回避する遊技方法を選択した場合、Ｖラウンドの間は賞球を獲得することができなくなる遊技方法を行う必要があり、遊技者にとって損となる構成となっていた。
【１５７９】

これに対して本変形例では、Ｖラウンドにおいて左特定領域６５６０Ｌへ入球し易い流路と、右通常領域６５６０Ｒへ入球し易い流路とを設ける構成とし、Ｖ入賞を回避したい遊技者についても、左特定入賞口６５６０ａへと入球させて賞球を獲得可能となるように構成した。

【１５８０】

この第８および第９実施形態の変形例における遊技盤１３の盤面構成について、図１９５を参照して説明する。図１９５は、本変形例における遊技盤１３の正面図である。図１９５に示した通り、本変形例では、可変表示装置ユニット８０の正面視右側の流路において、右可変入賞装置６５５０へと向かう流路（非Ｖ入賞用流路）と、左可変入賞装置６５６０の左上方に向かう流路（Ｖ入賞用流路）とが形成されている。Ｖラウンドにおいて、非Ｖ入賞用流路を流下した遊技球は、左特定入賞口６５６０ａに対して右方向から入球するので、右通常領域６５６０Ｒへと入球する。一方、Ｖラウンドにおいて、Ｖ入賞用流路を遊技球が流下すると、上方が開放されている左特定領域６５６０Ｌへと入球する。これにより、Ｖ入賞を回避させたい場合には、Ｖラウンドの間、非Ｖ入賞用流路に向けて遊技球を発射することにより賞球を獲得しつつ、Ｖ入賞を回避することができる。よって、Ｖ入賞を回避した場合も、Ｖ入賞を発生させた場合と同等の賞球を得ることができるので、遊技者が損をしてしまうことをより確実に防止することができる。

【１５８１】

なお、本変形例では、Ｖ入賞用流路を設けたことに伴って、確変大当たりの１ラウンド終了後のインターバル期間は、短い（即ち、０．５秒間の）インターバル期間が設定される構成としている。また、確変大当たりのＶラウンドにおける開放パターンとして、左特定入賞口６５６０ａがラウンド終了まで（３０秒が経過するか、或いは１０個の遊技球が入球するまで）開放され続ける開放パターンが設定される。これにより、Ｖ入賞を回避したいと考える遊技者が非Ｖ入賞用流路に対して、Ｖラウンドの直前のインターバル期間、およびＶラウンド中に渡って遊技球を発射し続けた場合に、遊技球が左特定領域６５６０Ｌへと入球してしまって遊技者の希望とは逆の結果となってしまうことを抑制することができる。

【１５８２】

このように、本変形例では、Ｖ入賞を回避したい遊技者であっても、Ｖ入賞を発生させずに左特定入賞口６５６０へと遊技球を入球させることが可能となる遊技方法を実現できる盤面構成とした。これにより、Ｖ入賞を回避するという選択を遊技者が行った場合に、賞球面で損をしてしまうことを抑制することができる。よって、遊技者間の公平性を担保することができる。

【１５８３】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【１５８４】

例えば、上記各実施形態、およびその変形例では、大当たり後に実行される、第２特別図柄の保留球に基づく全ての抽選が終了するまでの間に、不利な状態（通常モード）へと移行していたか否かを、扉突破モード演出によって報知する構成としていたが、これに限られるものではない。第２特別図柄の保留球であるか否かに関係なく、大当たり終了後、所定回数の特別図柄の抽選の範囲内で不利な状態（又は有利な）へと移行していたか否かを、扉突破モード演出によって報知する構成としてもよい。具体的には、例えば、特別図柄の確変状態において、特別図柄の抽選を行うタイミングとなる毎に、特別図柄の抽選とは別で、大当たりを介さずに低確率状態へと移行（転落）させるか否かの抽選を所定確率（例えば、転落確率１／１００）で行う仕様（転落に対応する抽選結果とならない方が有利な仕様）のパチンコ機１０に対して扉突破モード演出を適用してもよい。即ち、確変状態へと移行する大当たりとなった場合に、例えば、大当たり終了後１００回の特別図柄の抽選が終了するまで、扉突破モード演出を実行する構成としてもよい。そして、１００回

以内に特別図柄の低確率状態に転落していれば、扉の突破に失敗する演出を実行し、転落していなければ、扉の突破に成功する演出を実行する構成としてもよい。また、例えば、確変状態が設定される抽選回数が所定回数（例えば、大当たり後、１３０回）に限定される仕様のパチンコ機１０において、確変状態が設定される抽選回数の範囲内で大当たりとなったか、確変状態が終了してしまったかを扉突破モード演出により示唆（報知）する構成としてもよい。より具体的には、確変状態中に大当たりとなった場合には、遊技者に有利となったことを示唆（扉の突破に成功する演出を実行）し、大当たりとならずに所定回数（１３０回）の抽選が終了してしまった場合には、遊技者にとって不利となったことを示唆（扉の突破に失敗する演出を実行）する構成としてもよい。更に、この場合において、確変状態が設定される全ての期間に渡って扉突破モード演出を実行しても良いし、一部の期間（例えば、大当たり後の抽選回数が１２５回以降）に対してのみ、扉突破モード演出を実行する構成としてもよい。

【１５８５】

また、例えば、大当たり後の遊技状態として、次に大当たりとなるまで特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態となる大当たり種別（大当たりａ）と、特別図柄の抽選が所定回数（例えば、１００回）終了するまでの間特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定される大当たり種別（大当たりｂ）とが少なくとも設けられている仕様のパチンコ機１０において、当選した大当たりが大当たりａであるか、大当たりｂであるかが演出等から区別不可能（困難）に構成しておいた上で、大当たり後、所定回数（１００回）の抽選が実行されるまでの間に、扉突破モード演出により前回の大当たり後に設定された遊技状態を報知する構成としてもよい。即ち、遊技状態が特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態であれば、遊技者にとって有利な状態であることを示唆する演出（扉を突破する演出）を実行する構成とし、遊技状態が特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態であれば、遊技者にとって不利な状態であることを示唆する演出（扉の突破に失敗する演出）を実行する構成としてもよい。また、例えば、特別図柄の抽選で、外れよりも低確率で小当たりになると共に、一部の確変大当たり（大当たりｃ）が決定された場合における特定入賞口６５ａの開閉動作が小当たりと同等（同一、または遊技者が区別不可能な程度の差異しかない動作）となる仕様のパチンコ機１０に対して扉突破モード演出を適用する構成としてもよい。即ち、小当たりになった場合と、大当たりｃになった場合とで演出や特定入賞口６５ａの動作等により何れの抽選結果となったかを判断することが困難に構成しておく。そして、例えば、特別図柄の低確率状態において、小当たり又は大当たりｃになってから所定回数（例えば、１０回）の特別図柄の抽選が実行された後で扉突破モード演出により状態を報知する構成としてもよい。即ち、小当たりとなって特別図柄の低確率状態が維持されていれば、遊技者に不利な状態であることを示唆する演出（扉の突破に失敗する演出）を実行し、大当たりｃとなって特別図柄の確変状態に移行していれば、遊技者に有利な状態であることを示唆する演出（扉の突破に成功する演出）を実行する構成としてもよい。

【１５８６】

上記各実施形態では、有利な状態（モード）であるか否かを扉突破モード演出により報知する構成としていたが、扉突破モード演出で報知（示唆）する内容は必ずしもモードに限られるものではない。例えば、演出態様が変更されるか否かを扉突破モード演出により報知する構成としてもよい。より具体的には、例えば、信頼度の高いリーチ演出に発展するか否かや、所謂連続演出で次のステップに発展するか否か等を扉突破モード演出により報知する構成としてもよい。

【１５８７】

上記各実施形態では、大当たりの終了時に第２特別図柄の保留球が上限数（４個）まで増加する構成としていたが、大当たりの終了後に限られるものではない。通常状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態）とは異なる状態において第２特別図柄の保留球が上限数まで増加するものならば適用可能であり、例えば、確変状態の終了時や、時短状態の終了時に第２特別図柄の保留球が上限値となるように構成してもよい。また、

例えば、小当たりになり易い（抽選確率が高い、または抽選条件が成立し易い）状態、小当たりになり難い（抽選確率が低い、または抽選条件が成立し難い）状態を設ける構成とし、小当たりになり易い状態に対して適用する構成としてもよい。

【１５８８】

上記各実施形態では、遊技盤１３の右側に第２入球口６４０と可変入賞装置６５（可変入賞装置６５０）とを設ける構成としていたが、大当たり中に可変入賞装置６５（可変入賞装置６５０）に向けて打ち出した球が第２入球口６４０へも入球可能となる範囲で、任意の配置に変更してもよい。また、大当たり中に可変入賞装置６５（可変入賞装置６５０）へ向けて打ち出された球は、第１入球口６４へと入球し難い構成としていたが、大当たり中に第１入球口６４へも球が入球可能となるように構成してもよい。

【１５８９】

上記各実施形態において、大当たり種別と、大当たりに当選した時点の遊技状態と、大当たり終了後に設定される遊技状態との対応関係は、各実施形態の趣旨を逸脱しない範囲で任意に定めることができる。

【１５９０】

上記第５、および第６実施形態では、普通図柄の時短状態Ａにおいて、普通図柄の抽選で当たりとなった場合は、スルーゲート６７を通過した遊技球が直接第２入球口６４００へと入球するように普通図柄の変動時間、および電動役物６４００ａの開放時間が設定されていたが、これに限られるものではない。普通図柄の変動時間、および電動役物６４００ａの開放時間は、普通図柄の時短状態Ａにおいて右打ちした遊技球が第２入球口６４００へと入球し易くなり、且つ、普通図柄の時短状態Ｂにおいて右打ちした遊技球が第２入球口６４００へと入球し難くなる範囲で任意に定めることができる。具体的には、例えば、普通図柄の時短状態Ａでは、スルーゲート６７を通過した遊技球の次に振分部材６６００に到達して右側流路Ｒ１に振り分けられた遊技球が第２入球口６４００に入球し易くなるように、普通図柄の変動時間、および電動役物６４００ａの開放時間を定める構成としてもよい。

【１５９１】

上記第５、および第６実施形態では、９５％以上の発射強度で発射された遊技球が、振分部材６６００の上方に植立された複数の釘により遊技球を振分部材６６００へと誘導する構成としていたが、これに代えて、又は加えて、最短の発射間隔（０．６秒間隔）で発射された遊技球が確実に０．６秒間隔で振分部材６６００に到達するように遊技球の到達間隔を整える構成を設けてもよい。より具体的には、例えば、振分部材６６００の直上に、遊技球が振分部材６６００へ向けて流下可能となる開状態と、遊技球が振分部材６６００へと流下できずに上側に停留される閉状態とに周期的に切り替わる開閉装置を設ける構成としてもよい。即ち、遊技球が１個のみ落下可能な長さの開状態期間と、閉状態期間とを、０．６秒周期で繰り返す開閉装置を、９５％以上の発射強度で発射された遊技球が必ず通過する位置に設ける構成としてもよい。このように構成することで、最短の発射間隔で遊技球を連続して発射し続けた場合に、振分部材６６００に対して遊技球が到達する間隔を、より確実に０．６秒間隔とすることができるので、より確実に、右側流路Ｒ１と左側流路Ｒ２とに交互に遊技球を振り分けることができる。

【１５９２】

上記第５、第６実施形態、および第１から第３の変形例では、振分部材６６００により右側流路Ｒ１へと振り分けられると、スルーゲート６７を通過不可能となる一方で、左側流路Ｒ２へと振り分けられると、スルーゲート６７を通過可能となる構成としていたが、振分部材６６００の用途は上記に限られるものではない。例えば、所謂Ｖ役物として振分部材６６００を採用する構成としてもよい。即ち、所謂Ｖアタッカーの内部に振分部材６６００を設ける構成とし、左側流路Ｒ２へと遊技球が振り分けられた場合にＶ領域へと入球可能となる構成としてもよい。このように構成することで、Ｖアタッカーへと短時間に連続して遊技球を入球させようとして遊技を行わせることができるで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５９３】
上記第５、第６実施形態、および第１から第３の変形例では、振分部材６６００により右側流路Ｒ１へと振り分けられた遊技球も、左側流路Ｒ２へと振り分けられた遊技球も第２入球口６４００へと到達可能となる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、左側流路Ｒ２を流下した遊技球のみが到達可能となるように第２入球口６４００を構成してもよい。
【１５９４】
上記第５、第６実施形態、および第１から第３の変形例では、振分部材６６００により右側流路Ｒ１と、左側流路Ｒ２とのどちらかへと遊技球を振り分ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、振分部材６６００に代えて、周知の風車等を設ける構成としてもよい。このように構成することで、振り分けられる流路をランダムにすることができるので、第２入球口誘導領域へと入球した遊技球がいずれの流路へと流下するかにより注目して遊技を行わせることができる。
【１５９５】
本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。また、大当たり抽選に係る確率の組み合わせ（通称、設定と称される）が複数段階設けられ、遊技店側で設定を変更することが可能に構成されているパチンコ機として実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしてもよい。
【１５９６】
なお、複数段階の設定が設けられているパチンコ機としては、大当たり確率の組み合わせ（低確率状態における大当たり確率と、確変状態における大当たり確率との組み合わせ）を複数段階（例えば、６段階）のいずれかに設定することが可能なものが代表例として挙げられるが、これに限られるものではない。大当たり確率の組み合わせに代えて、又は加えて、例えば、大当たりとなった場合に決定される各大当たり図柄（各大当たり種別）の割合を、設定に応じて可変させることが可能なパチンコ機として実施してもよい。即ち、設定に応じて遊技者に有利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたり、遊技者に不利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたりしてもよい。より具体的には、例えば、ラウンド数が多い（例えば、１６ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、ラウンド数が少ない（例えば、２ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりすることにより、設定毎の有利度合いを可変させる構成としてもよい。また、例えば、大当たり終了後に多い時短回数（例えば、１００回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、少ない時短回数（例えば、０回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。更に、大当たり終了後に有利な遊技状態（例えば、確変状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、不利な遊技状態（例えば、通常状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。また、特定の設定でのみ決定される割合が大幅に高くなる（他の設定ではほぼ決定されることがない）大当たり種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、設定を１から６の６段階で設定可能に構成しておき、最も有利な設定を設定６とする。そして、設定６では、大当たりとなった場合に２％の割合でラウンド数が６ラウンドの大当たりが決定される一方で、他の設定では０．０１％の割合でしか６ラウンドの大当たりが決定されない構成としてもよい。このよう

に構成することで、大当たりが６ラウンドで終了した時点で、最も有利な設定６である可能性が極めて高くなるので、遊技者に対して大当たりのラウンド数に注目して遊技を行わせることができる。また、これに代えて、又は加えて、例えば、設定６では、大当たり終了後に６６回の時短回数が付与される大当たり種別となる割合が他の設定よりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態が終了する回数に注目して遊技を行わせることができる。また、これらに代えて、又は加えて、例えば、大当たり遊技の実行中に他の大当たり種別とは異なる作動パターンで大入賞口（若しくは大入賞口の内部の役物等）が作動する大当たり種別を設ける構成とし、当該大当たり種別が特定の設定で決定され易くなる（決定される割合が高くなる）ように構成してもよい。また、大当たりの確率の組み合わせを設定に応じて可変させる場合において、低確率状態では、遊技者に有利な設定であるほど大当たり確率を高くする一方で、確変状態では、遊技者に不利な設定であるほど大当たり確率を高くする構成としてもよい。本構成は、特に、確変状態において、特別図柄の抽選回数が多くなる程持ち球を増加させ易い（発射された遊技球の数よりも、払い出される賞球数の方が多くなり易い）タイプの遊技機において有効である。より具体的には、例えば、確変状態が次に大当たりに当選するまで継続する構成であり、且つ、確変状態では高確率で小当たりとなるタイプの遊技機に適用することで、高設定の優位性をより高めることができる。即ち、確変状態において大当たりとなる確率が低いと、次に大当たりとなるまでの抽選回数が多くなり易いので、小当たりとなって賞球を獲得する機会も多くなる。よって、確変状態になると、次に大当たりとなるまでの間により多くの賞球を獲得し易くなるので、遊技者にとって有利となる。

【１５９７】

また、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１５９８】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【１５９９】

また、上記各実施形態の構成を全部または一部を組み合わせて実施するように構成してもよい。

【１６００】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【１６０１】

＜特徴Ａ群＞（保留連が発生しない方が有利となる遊技性）
第１方向に発射された遊技球が入球し易い位置に配置された第１入球手段と、その第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の判別情報を取得する第１判別情報取得手段と、その第１判別情報取得手段により取得された前記第１の判別情報に基づいて第１の判別を実行する第１判別手段と、前記第１方向とは異なる第２方向に発射された遊技球が入球し易い位置に配置された第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２の判別情報を取得する第２判別情報取得手段と、その第２判別情報取得手段により取得された前記第２の判別情報に基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、前記第２判別情報取得手段により前記第２の判別情報が取得されてから、その取得された第２の判別情報に基づく前記第２の判別が実行されるまで、前記第２の判別情報を所定の情報数を上限として記憶可能な判別情報記憶手段と、前記第２方向に発射された遊技球が入球し易い位置に配置され、遊技球が入球し易い第１状態と、その第１状態よりも入球が困難となる第２状態とに可変可能な可変入球手段と、その可変入球手段に遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記第１判別手段、または前記第２判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変入球手段が第１状態に所定回数可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、その可変遊技実行手段による前記可変遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者にとって有利な第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記遊技状態設定手段は、前記第１判別手段により前記特定の判別結果となるよりも、前記第２判別手段により前記特定の判別結果となった方が、前記可変遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記第１遊技状態を設定する割合が高くなるものであることを特徴とする遊技機Ａ１。
【１６０２】
遊技機Ａ１によれば、第１方向に発射された遊技球が入球し易い位置に第１入球手段が配置され、その第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の判別情報が第１判別情報取得手段によって取得される。第１判別情報取得手段により取得された第１の判別情報に基づいて第１判別手段によって第１の判別が実行される。第１方向とは異なる第２方向に発射された遊技球が入球し易い位置に第２入球手段が配置されており、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２判別情報取得手段によって第２の判別情報が取得される。第２判別情報取得手段により取得された第２の判別情報に基づいて第２判別手段によって第２の判別が実行される。第２判別情報取得手段により第２の判別情報が取得されてから、その取得された第２の判別情報に基づく第２の判別が実行されるまで、第２の判別情報が判別情報記憶手段によって所定の情報数を上限として記憶される。遊技球が入球し易い第１状態と、その第１状態よりも入球が困難になる第２状態とに可変可能な可変入球手段が、第２方向に発射された遊技球が入球し易い位置に配置されている。可変入球手段に遊技球が入球したことに基づいて所定の特典が特典付与手段によって付与される。第１判別手段、または第２判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、可変入球手段が第１状態に所定回数可変される可変遊技が可変遊技実行手段によって実行される。可変遊技実行手段による可変遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者にとって有利な第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態が遊技状態設定手段によって設定される。第１判別手段により特定の判別結果となるよりも、第２判別手段により特定の判別結果となった方が、遊技状態設定手段により可変遊技の実行が終了した後の遊技状態として第１遊技状態を設定する割合が高くなる。
【１６０３】
これにより、可変遊技の実行中に所定の特典を得るために第２方向へと遊技球を発射すると、第２入球手段へと遊技球が入球して第２の判別情報が記憶される。第２の判別情報に基づく第２の判別で特定の判別結果になると、第２遊技状態よりも有利度合いが低い第１遊技状態に設定される割合が高いので、可変遊技の実行中に記憶された第２の判別情報

に基づく第２の判別で、特定の判別結果にならないことを期待して遊技者に遊技を行わせることができる。よって、斬新な遊技性を実現できるという効果がある。

【１６０４】

遊技機Ａ１において、前記可変入球手段の可変パターンとして、第１可変パターンと、その第１可変パターンよりも前記可変入球手段に遊技球が入球し難い第２可変パターンとを少なくとも含む複数の可変パターンの何れかを設定する可変パターン設定手段を備え、前記可変パターン設定手段は、前記第１判別手段による判別で前記特定の判別結果となった場合に、前記第２可変パターンよりも前記第１可変パターンを設定する割合が高くなり、前記第２判別手段による判別で前記特定の判別結果となった場合に、前記第１可変パターンよりも前記第２可変パターンを設定する割合が高くなるものであることを特徴とする遊技機Ａ２。

【１６０５】

遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変入球手段の可変パターンとして、第１可変パターンと、その第１可変パターンよりも可変入球手段に遊技球が入球し難い第２可変パターンとを少なくとも含む複数の可変パターンの何れかが可変パターン設定手段によって設定される。第１判別手段による判別で特定の判別結果となった場合に、可変パターン設定手段によって第１可変パターンを設定する割合が第２可変パターンよりも高くなる。一方、第２判別手段による判別で特定の判別結果となった場合に、可変パターン設定手段によって第２可変パターンを設定する割合が第１可変パターンよりも高くなる。

【１６０６】

これにより、第２判別手段による判別で特定の判別結果となった場合には、遊技球が可変入球手段へと入球し難い第２可変パターンが設定され易くなるので、可変遊技の実行中に記憶された第２の判別情報に基づく第２の判別で、特定の判別結果にならないことをより強く期待させることができるという効果がある。

【１６０７】

遊技機Ａ１又はＡ２において、前記可変遊技が開始されたことに基づいて、前記可変入球手段の可変パターンとして、第１可変パターンと、その第１可変パターンよりも前記可変入球手段に遊技球が入球し難い第２可変パターンとを少なくとも含む複数の可変パターンの何れかを設定する可変パターン設定手段を備え、前記第１可変パターンが開始されてから終了するまでの期間は、遊技球が第２方向へ発射され続けた場合に、前記第２判別情報取得手段により前記所定の情報数の前記第２の判別情報が取得されるまでの期間よりも少なくとも長い期間で構成されるものであることを特徴とする遊技機Ａ３。

【１６０８】

遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ１又はＡ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変遊技が開始されたことに基づいて、可変入球手段の可変パターンとして、第１可変パターンと、その第１可変パターンよりも可変入球手段に遊技球が入球し難い第２可変パターンとを少なくとも含む複数の可変パターンの何れかが可変パターン設定手段によって設定される。第１可変パターンが開始されてから終了するまでの期間は、遊技球が第２方向へ発射され続けた場合に、第２判別情報取得手段により所定の情報数の第２の判別情報が取得されるまでの期間よりも少なくとも長い期間で構成されている。

【１６０９】

これにより、第１可変パターンが設定される可変遊技の実行中に、所定の特典を得るために遊技者が第２方向へと遊技球を発射し続けると、少なくとも所定の情報数以上の第２の判別情報が取得される。よって、可変遊技の終了後に、毎回、上限回数の第２の判別が実行される。従って、上限回数の第２の判別が全て、特定の判別結果にならないことを期待して遊技者に遊技を行わせることができるという効果がある。

【１６１０】

遊技機Ａ１からＡ３のいずれかにおいて、前記第２判別手段による前記第２の判別は、前記第１判別手段による前記第１の判別よりも優先して実行されるものであることを特徴

とする遊技機Ａ４。
【１６１１】
遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ１からＡ３のいずれかが奏する効果に加え、第２判別手段による第２の判別が、第１判別手段による第１の判別よりも優先的に実行されるので、第２の判別情報が判別情報記憶手段に記憶された状態で第１入球手段へと遊技球が入球したとしても、第１の判別が実行されることを抑制できる。よって、第２の判別により注目させることができるという効果がある。
【１６１２】
遊技機Ａ１からＡ４のいずれかにおいて、前記第２方向に発射された遊技球が到達可能な位置に配置され、到達した遊技球を、前記第２入球手段が設けられている第１流路と、前記可変入球手段が設けられた第２流路とに振り分ける振分手段を備えることを特徴とする遊技機Ａ５。
【１６１３】
遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ１からＡ４のいずれかが奏する効果に加え、第２入球手段が設けられている第１流路と、可変入球手段が設けられた第２流路とに遊技球を振り分ける振分手段が、第２方向に発射された遊技球が到達可能な位置に配置されているので、第２方向へと発射された遊技球の流下方向が偏ってしまうことを防止することができるという効果がある。
【１６１４】
遊技機Ａ５において、前記振分手段は、前記第１流路と、前記第２流路とに遊技球を交互に振り分けるものであることを特徴とする遊技機Ａ６。
【１６１５】
遊技機Ａ６によれば、遊技機Ａ５の奏する効果に加え、振分手段によって、第１流路と、第２流路とに遊技球が交互に振り分けられるので、可変遊技の実行中に、遊技球を第２入球手段と、可変入球手段とに交互に入球させることができる。よって、第２方向へと発射された遊技球が第２入球手段、または可変入球手段に偏って入球してしまうことを抑制できるという効果がある。
【１６１６】
遊技機Ａ１からＡ６のいずれかにおいて、前記第１入球手段へと遊技球が入球し易くなる第１位置と、その第１位置に比べて前記第１入球手段へと遊技球が入球し難くなる第２位置とに可変可能な可変手段と、その可変手段の可変動作を制御する可変制御手段とを備え、前記第１遊技状態は、前記可変制御手段により前記可変手段が前記第１位置に可変され難いものであり、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態に比べて前記可変制御手段により前記可変手段が前記第１位置に可変され易いものであることを特徴とする遊技機Ａ７。
【１６１７】
遊技機Ａ７によれば、遊技機Ａ１からＡ６のいずれかが奏する効果に加え、第１入球手段へと遊技球が入球し易くなる第１位置と、その第１位置に比べて第１入球手段へと遊技球が入球し難くなる第２位置とに可変手段が可変する。可変手段の可変動作が可変制御手段によって制御される。第１遊技状態は、可変制御手段により可変手段が第１位置に可変され難くなり、第２遊技状態は、第１遊技状態に比べて可変制御手段により可変手段が第１位置に可変され易くなる。
【１６１８】
これにより、第１遊技状態では、可変手段が第１位置に可変されやすくなるので、第１入球手段へと遊技球が入球し易くなる。よって、第１遊技状態では、より効率よく遊技を行うことができるので、第１遊技状態となることをより期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１６１９】
遊技機Ａ１からＡ７のいずれかにおいて、前記第１遊技状態は、前記第１判別手段、および前記第２判別手段による判別で前記特定の判別結果となる確率が第１確率に設定され

るものであり、前記第２遊技状態は、前記第１判別手段、および前記第２判別手段による判別で前記特定の判別結果となる確率が、前記第１確率よりも低い第２確率に設定されるものであることを特徴とする遊技機Ａ８。

【１６２０】

遊技機Ａ８によれば、遊技機Ａ１からＡ７のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技状態では、第１判別手段、および第２判別手段による判別で特定の判別結果となる確率が第１確率に設定される。これに対して、第２遊技状態では、第１判別手段、および第２判別手段による判別で特定の判別結果となる確率が、第１確率よりも低い第２確率に設定される。

【１６２１】

これにより、第１遊技状態では、第２遊技状態よりも特定の判別結果となる確率が高くなるので、可変遊技が終了した後、比較的少ない判別回数で再度可変遊技が実行され易くなる。よって、第１遊技状態では比較的短期間でより多くの所定の特典を獲得することが見込めるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１６２２】

＜特徴Ｂ群＞（大当たりのエンディング期間と、保留消化期間とを用いて特定演出を実行する）

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段による前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者にとっての有利度合いが高い第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記判別手段による判別結果を示す識別情報を動的表示させる動的表示実行手段と、前記特典遊技の実行中に予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記特典遊技が終了するまでの期間と、前記特典遊技が終了した後に実行される１又は複数の前記識別情報の動的表示が終了するまでの期間とで特定演出を実行する特定演出実行手段と、を備え、前記特定演出は、当該特定演出が終了した後の遊技状態が前記第２遊技状態であるか否かを遊技者に示唆可能な演出であることを特徴とする遊技機Ｂ１。

【１６２３】

遊技機Ｂ１によれば、判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技が特典遊技実行手段によって実行される。特典遊技実行手段による特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者にとっての有利度合いが高い第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態が遊技状態設定手段によって設定される。判別手段による判別結果を示す識別情報が動的表示実行手段によって動的表示される。特典遊技の実行中に予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、当該特典遊技が終了するまでの期間と、特典遊技が終了した後に実行される１又は複数の識別情報の動的表示が終了するまでの期間とで特定演出実行手段によって特定演出が実行される。特定演出は、特定演出が終了した後の遊技状態が第２遊技状態であるか否かを遊技者に示唆可能な演出で構成されている。

【１６２４】

これにより、特定演出を、特定条件が成立してから、１又は複数の識別情報の動的表示が終了するまでの期間に渡って実行することができるので、単に特典遊技が終了するまでの期間、もしくは１の識別情報の動的表示における動的表示時間で特定演出を実行する場合に比較して、特定演出の自由度を向上させることができるという効果がある。

【１６２５】

遊技機Ｂ１において、前記特定演出実行手段は、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態が前記第２遊技状態に設定される場合に、前記特定条件が成立したことに基づいて前記特定演出を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｂ２。

【１６２６】

遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ１の奏する効果に加え、特典遊技の実行が終了した後の遊技状態が第２遊技状態に設定される場合に、特定条件が成立したことに基づいて特定演出が特定演出実行手段によって実行されるので、特定演出の実行中に特定の判別結果となって第１遊技状態へと移行しない限り、特定演出において第２遊技状態が示唆される。よって、特定演出の実行中に特定の判別結果とならないことを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１６２７】

遊技機Ｂ１又はＢ２において、予め定められた特定契機に基づいて、前記判別手段による判別に用いる判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段により取得された前記判別情報を、その取得された判別情報に対する前記判別条件が成立するまで、所定の情報数を上限として記憶可能な判別情報記憶手段と、前記特定条件が成立したことに基づいて、前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報の中に前記特定の判別結果に対応する判別情報が含まれているか否かを判定する判定手段と、その判定手段による判定結果に基づいて、前記特定演出の演出態様を決定する演出態様決定手段とを備え、前記特定演出実行手段は、前記演出態様決定手段により決定された演出態様の特定演出を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｂ３。

【１６２８】

遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ１又はＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、予め定められた特定契機に基づいて、判別手段による判別に用いる判別情報が判別情報取得手段によって取得され、その判別情報取得手段によって取得された判別情報が、その取得された判別情報に対する判別条件が成立するまで、所定の情報数を上限として判別情報記憶手段によって記憶される。特定条件が成立したことに基づいて、判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の中に特定の判別結果に対応する判別情報が含まれているか否かが判定手段によって判定される。判定手段による判定結果に基づいて、特定演出の演出態様が演出態様決定手段によって決定される。演出態様決定手段により決定された演出態様の特定演出が特定演出実行手段によって実行される。

【１６２９】

これにより、判別手段による判別結果を事前に判定することができるので、実際に判別手段により実行される判別の結果に即した演出態様を設定することができるという効果がある。

【１６３０】

遊技機Ｂ３において、前記特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、実行が終了した後の遊技状態が前記遊技状態設定手段によって前記第１遊技状態に設定される第１特典遊技と、実行が終了した後の遊技状態が前記第２遊技状態に設定される第２特典遊技とを少なくとも含む複数の特典遊技の種別の中から１の種別を決定する種別決定手段を備え、前記判定手段は、前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報の中に、前記第１特典遊技に対応する判別情報が含まれているかを判定するものであり、前記演出態様決定手段は、前記判定手段により前記第１特典遊技に対応する判別情報が含まれていると判定されたことに基づいて、前記特定演出が終了した後の遊技状態が第１遊技状態であることを示唆する演出態様を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｂ４。

【１６３１】

遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、実行が終了した後の遊技状態が遊技状態設定手段によって第１遊技状態に設定される第１特典遊技と、実行が終了した後の遊技状態が第２遊技状態に設定される第２特典遊技とを少なくとも含む複数の特典遊技の種別の中から種別決定手段によって１の種別が決定される。判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の中に、第１特典遊技に対応する判別情報が含まれているかが判定手段によって判定される。判定手段により第１特典遊技に対応する判別情報が含まれていると判定されたことに基づいて、特定演出が終了した後の遊技状態が第１遊技状態であることを示唆する演出態様が演出態様決定手段によって決定される。

【１６３２】
これにより、第１特典遊技が含まれていないことを期待して遊技を行わせるという斬新な遊技性を提供することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１６３３】
遊技機Ｂ１からＢ４のいずれかにおいて、前記特定演出は、演出期間として、演出態様とは無関係に予め定められた特定期間が設定されるものであることを特徴とする遊技機Ｂ５。
【１６３４】
遊技機Ｂ５によれば、遊技機Ｂ１からＢ４のいずれかが奏する効果に加え、特定演出の演出期間として、演出態様とは無関係に予め定められた特定期間が設定されるので、演出期間の長さから特定演出の結果を予測することが困難となる。よって、遊技者に対して特定演出の結果に最後まで注目させることができるという効果がある。
【１６３５】
遊技機Ｂ５において、識別情報を表示する表示手段と、前記判別手段による判別結果を示す前記識別情報の動的表示を実行する動的表示実行手段と、その動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示における動的表示期間を、前記判別手段による判別結果に基づいて決定する動的表示期間決定手段とを備え、前記特定期間は、前記特定条件が成立してから前記特典遊技が終了するまでの期間と、予め定められた特定回数の前記判別手段による判別が全て前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に前記動的表示期間決定手段によって決定される前記特定回数分の前記動的表示期間との和となるものであることを特徴とする遊技機Ｂ６。
【１６３６】
遊技機Ｂ６によれば、遊技機Ｂ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、識別情報が表示手段に表示される。判別手段による判別結果を示す識別情報の動的表示が動的表示実行手段によって実行される。動的表示実行手段により実行される識別情報の動的表示における動的表示時間が、判別手段による判別結果に基づいて動的表示期間決定手段によって決定される。特定条件が成立してから特典遊技が終了するまでの期間と、予め定められた特定回数の判別手段による判別が全て特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に動的表示期間決定手段によって決定される特定回数分の動的表示期間との和が特定期間として設定される。
【１６３７】
これにより、特定回数分の識別情報の動的表示が終了するタイミングで、特定演出を終了させることができるので、特定演出をきりよく終了させることができるという効果がある。
【１６３８】
遊技機Ｂ６において、前記動的表示期間決定手段は、前記特典遊技の終了後、前記特定回数以内の前記判別手段による判別で特定の判別結果となった場合に、少なくとも前記特定期間が終了するまでの残り期間以上の期間を前記動的表示期間として決定するものであることを特徴とする遊技機Ｂ７。
【１６３９】
遊技機Ｂ７によれば、遊技機Ｂ６の奏する効果に加え、特典遊技の終了後、特定回数以内の判別手段による判別で特定の判別結果となった場合に、少なくとも特定期間が終了するまでの残り期間以上の期間が、動的表示期間決定手段によって動的表示期間として決定されるので、特定回数以内の判別で特定の判別結果となった場合に、特定期間が終了するよりも前に特典遊技が開始されてしまうことを抑制できる。よって、特定演出が終了するよりも前に特典遊技が開始されることにより、特定演出の結果が事前に分かってしまうことを抑制できるので、特定演出により注目させることができるという効果がある。
【１６４０】
遊技機Ｂ１からＢ７のいずれかにおいて、前記特典遊技の実行中に、前記特定演出によ

り前記第２遊技状態が示唆されることに対する期待度を示す演出を実行する期待度示唆演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機Ｂ８。

【１６４１】

遊技機Ｂ８によれば、遊技機Ｂ１からＢ７の奏する効果に加え、特典遊技の実行中に特定演出により第２遊技状態が示唆されることに対する期待度を示唆する演出が期待度示唆演出実行手段によって実行されるので、特典遊技の実行中における演出態様と、特定演出とが一連の演出であるかのような印象を遊技者に抱かせることができる。よって、特典遊技の実行中における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１６４２】

＜特徴Ｃ群＞（保留連が発生するか否かをアタッカーの動作から判別し難くする）

遊技球が入球したことに基づいて所定の特典が付与される特典入球手段と、その特典入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変する可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で第１の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が第１可変態様で可変するように制御する第１可変制御手段と、前記判別手段による判別で前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて、当該判別が実行された時点における遊技状態とは異なる遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、前記判別手段による判別で前記第２の判別結果となったことに基づいて、特定回数の前記判別手段による判別が全て前記第１の判別結果となった場合に実行される前記特定回数の前記第１可変態様と区別し難い見た目となる特定可変態様が少なくとも含まれる第２可変態様で、前記可変手段が可変するように制御する第２可変制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｃ１。

【１６４３】

遊技機Ｃ１によれば、遊技球が入球したことに基づいて特典入球手段によって所定の特典が付与され、その特典入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変手段が可変する。判別条件の成立に基づいて判別手段によって判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、可変手段が第１可変態様で可変するように第１可変制御手段によって制御される。判別手段による判別で第２の判別結果となったことに基づいて、特定回数の判別手段による判別が全て第１の判別結果となった場合に実行される特定回数の第１可変態様と区別しがたい見た目となる特定可変態様が少なくとも含まれる第２可変態様で、第２可変制御手段によって可変手段が可変するように制御される。

【１６４４】

これにより、第１の判別結果となったのか、第２の判別結果となったのかを可変手段の可変態様から区別することが困難となるので、異なる遊技状態が設定されたのか否かを遊技者に判別され難くすることができるという効果がある。

【１６４５】

遊技機Ｃ１において、前記遊技状態設定手段は、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも不利な第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定可能なものであり、前記判別手段による判別で前記第２の判別結果となった場合に、前記第２遊技状態を設定する割合が、第１遊技状態を設定する割合よりも高く設定されているものであることを特徴とする遊技機Ｃ２。

【１６４６】

遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも不利な第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から遊技状態設定手段によって１の遊技状態が設定される。判別手段による判別で第２の判別結果となった場合に、遊技状態設定手段によって第２遊技状態が設定される割合が、第１遊技状態が設定される割合よりも高く設定されている。

【１６４７】

これにより、第２の判別結果となった場合に、不利な第２遊技状態が設定され易いので、第１の判別結果となることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１６４８】
遊技機Ｃ１又はＣ２において、前記判別手段による判別で前記第１の判別結果となる割合が、他の判別結果となる割合よりも高く設定されているものであることを特徴とする遊技機Ｃ３。
【１６４９】
遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ１又はＣ２の奏する効果に加え、判別手段による判別で第１の判別結果となる割合が、他の判別結果となる割合よりも高く設定されているので、特定回数に渡って連続して第１の判別結果となる可能性が高くなる。よって、第２の判別結果になって第２可変態様で可変手段が制御されている場合にも、第１の判別結果が特定回数に渡って連続したのかもしれないと思わせることができる。よって、異なる遊技状態が設定されたのか否かを遊技者により判別され難くすることができるという効果がある。
【１６５０】
遊技機Ｃ１からＣ３のいずれかにおいて、前記判別手段は、第１判別条件と、その第１判別条件とは異なる第２判別条件とのうちいずれかが成立した場合に判別を実行するものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第１判別条件の成立に基づく判別で前記第２の判別結果となった場合に、第１遊技状態を設定する割合が高く設定され、前記第２判別条件の成立に基づく判別で前記第２の判別結果となった場合に、前記第１遊技状態よりも不利な第２遊技状態を設定する割合が高く設定されているものであることを特徴とする遊技機Ｃ４。
【１６５１】
遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ１からＣ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判別条件と、その第１判別条件とは異なる第２判別条件とのうちいずれかが成立した場合に判別手段により判別が実行される。第１判別条件の成立に基づく判別で第２の判別結果となった場合に、遊技状態設定手段によって第１遊技状態が設定される割合が高く設定されている。一方、第２判別条件の成立に基づく判別で第２の判別結果となった場合には、第１遊技状態よりも不利な第２遊技状態が設定される割合が高く設定されている。
【１６５２】
これにより、第１判別条件の成立に基づく判別で第２の判別結果となった場合には、第２遊技状態よりも有利度合いが高い第１遊技状態が設定され易いので、第１判別条件が成立することを期待して遊技を行わせることができる。よって、判別手段による判別が実行された場合に、当該判別が実行される契機となった判別条件の種別に注目させることができるという効果がある。
【１６５３】
遊技機Ｃ４において、前記判別手段による判別で前記第２の判別結果となり、前記遊技状態設定手段によって前記第１遊技状態が設定される場合に、前記第２可変態様よりも前記特典入球手段に遊技球が入球し易い第３可変態様で、前記可変手段が可変するように制御する第３可変制御手段を備えることを特徴とする遊技機Ｃ５。
【１６５４】
遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ４の奏する効果に加え、判別手段による判別で第２の判別結果となり、遊技状態設定手段によって第１遊技状態が設定される場合に、第２可変態様よりも特典入球手段に遊技球が入球し易い第３可変態様で、可変手段が可変するように第３可変制御手段によって制御されるので、第１判別条件の成立に基づく判別で第２の判別結果となった場合の有利度合いをより高くすることができる。よって、遊技者に対して、第１判別条件が成立することを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１６５５】
遊技機Ｃ４又はＣ５において、第１方向に発射された遊技球が入球し易い位置に配置さ

れた第１入球手段と、前記第１方向とは異なる第２方向に発射された遊技球が入球し易い位置に配置された第２入球手段と、を備え、前記第１判別条件は、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立するものであり、前記第２判別条件は、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立するものであり、前記特典入球手段は、前記第２方向に発射された遊技球が入球し易い位置に設けられているものであることを特徴とする遊技機Ｃ６。

【１６５６】

遊技機Ｃ６によれば、遊技機Ｃ４又はＣ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１方向に発射された遊技球が入球し易い位置に第１入球手段が配置されている一方で、第２方向に発射された遊技球が入球し易い位置に、第２入球手段と特典入球手段とが設けられている。第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１判別条件が成立するのに対して、第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２判別条件が成立する。

【１６５７】

これにより、特典入球手段が第１位置に可変された場合に、所定の特典を得ようとして第２方向へと遊技を発射すると、第２入球手段へと遊技球が入球する。よって、特典入球手段が第１位置に可変された後で、第２判別条件の成立に基づく判別が実行されやすい状態を形成することができるという効果がある。

【１６５８】

遊技機Ｃ６において、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別手段による判別に用いる判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として、前記判別手段による判別が実行されるまで少なくとも記憶可能な判別情報記憶手段とを備えることを特徴とする遊技機Ｃ７。

【１６５９】

遊技機Ｃ７によれば、遊技機Ｃ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、判別手段による判別に用いる判別情報が判別情報取得手段によって取得され、その判別情報取得手段によって取得された判別情報が、所定の情報数を上限として、判別手段による判別が実行されるまで少なくとも判別情報記憶手段によって記憶される。

【１６６０】

これにより、判別手段による判別が開始できない状況において第２入球手段に対する入球を検出した場合に、判別に用いる判別情報を判別情報記憶手段によって記憶しておくことができる。よって、第２入球手段に対する入球が無駄になってしまうことを抑制することができるという効果がある。

【１６６１】

遊技機Ｃ４からＣ７のいずれかにおいて、前記第２判別条件の成立に基づいて実行される判別は、前記第１判別条件の成立に基づいて実行される判別よりも優先して実行されるものであることを特徴とする遊技機Ｃ８。

【１６６２】

遊技機Ｃ８によれば、遊技機Ｃ４からＣ７のいずれかが奏する効果に加え、第２判別条件の成立に基づいて実行される判別は、第１判別条件の成立に基づいて実行される判別よりも優先して実行されるので、第２判別条件の成立に基づく判別が実行された場合に、当該判別の結果に注目させることができるという効果がある。

【１６６３】

＜特徴Ｄ群＞（大当たり中は特２の始動入賞が発生し易く、通常時は発生し難くなる構成）

第１判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１判別条件とは異なる第２判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、前記第１判別手段、または前記第２判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に

有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者にとっての有利度合いが高い第２特典遊技とを少なくとも含む複数の種別の中から１の特典遊技の種別を決定する種別決定手段と、前記第１判別手段、または前記第２判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、前記第２判別条件が成立し易い第１状態を設定し、前記特典遊技の終了条件が成立したことに基づいて、前記第１状態に比較して前記第２判別条件が成立し難い第２状態を設定する状態設定手段と、を備え、前記種別決定手段は、前記第２判別手段による判別で前記特定の判別結果となるよりも、前記第１判別手段による判別で前記特定の判別結果となった方が、前記第２特典遊技を決定する割合が高いものであることを特徴とする遊技機Ｄ１。

【１６６４】

遊技機Ｄ１によれば、第１判別条件の成立に基づいて第１判別手段によって判別が実行され、第１判別条件とは異なる第２判別条件の成立に基づいて第２判別手段によって判別が実行される。第１判別手段、または第２判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技が得点遊技実行手段によって実行される。特典遊技実行手段によって実行される特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者にとっての有利度合いが高い第２特典遊技とを少なくとも含む複数の種別の中から種別決定手段によって１の特典遊技の種別が決定される。第１判別手段、または第２判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、第２判別条件が成立し易い第１状態が状態設定手段によって設定される。一方、特典遊技の終了条件が成立したことに基づいて、第１状態に比較して第２判別条件が成立し難い第２状態が状態設定手段によって設定される。第２判別手段による判別で特定の判別結果となるよりも、第１判別手段による判別で特定の判別結果となった方が、第２特典遊技を決定する割合が高くなるように種別決定手段が構成されている。

【１６６５】

これにより、特典遊技の実行中以外の状態で第２判別条件が成立することを抑制できる。よって、有利度合いの低い第１特典遊技が実行される機会を限定することができるという効果がある。

【１６６６】

遊技機Ｄ１において、前記第２判別条件の成立に基づいて、前記第２判別手段による判別に用いるための判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段により取得された前記判別情報を、前記第２判別手段による判別に用いられるまで、所定の情報数を上限として記憶する判別情報記憶手段と、を備えるものであることを特徴とする遊技機Ｄ２。

【１６６７】

遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２判別条件の成立に基づいて、第２判別手段による判別に用いるための判別情報が判別情報取得手段によって取得される。判別情報取得手段により取得された判別情報が、第２判別手段による判別に用いられるまで、所定の情報数を上限として判別情報記憶手段によって記憶される。

【１６６８】

これにより、第２判別手段による判別が実行されるよりも前に、第２判別条件が複数回成立した場合に、当該複数回分の第２判別条件の成立に応じて取得された複数の判別情報が判別情報記憶手段によって記憶されるので、第２判別条件が成立したにも拘わらず判別が実行されない不具合を抑制できるという効果がある。

【１６６９】

遊技機Ｄ２において、前記第２判別手段は、前記特典遊技の実行中に前記判別情報取得手段により取得され、前記判別情報記憶手段に記憶された前記判別情報に基づいて、前記特典遊技の終了後に判別を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｄ３。

【１６７０】

遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ２の奏する効果に加え、特典遊技の実行中に判別情報取得手段により取得され、判別情報記憶手段に記憶された判別情報に基づいて、第２判別手段によって特典遊技の終了後に判別が実行されるので、第２判別手段による判別が実行される機会を、特典遊技が終了した後に集中させることができる。よって、特典遊技の終了後に、第２判別手段による判別で特定の判別結果とならないことを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１６７１】

遊技機Ｄ１からＤ３のいずれかにおいて、遊技球が入球したことに基づいて前記第２判別条件が成立する入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球し難い第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球し易くなる第２位置とに可変可能な可変手段と、特定の判別条件が成立したことに基づいて、前記可変手段を前記第１位置から前記第２位置に可変させるか判別する特定判別手段と、その特定判別手段により前記第１位置から前記第２位置に可変させると判別されたことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置に可変するように制御する可変制御手段とを備え、前記可変制御手段は、前記第２状態で前記特定判別手段により前記可変手段を可変させると判別された場合よりも、前記第２状態で前記特定判別手段により前記可変手段を可変させると判別された場合の方が、前記可変手段が前記第２位置に可変する期間が長くなるように制御するものであることを特徴とする遊技機Ｄ４。

【１６７２】

遊技機Ｄ４によれば、遊技機Ｄ１からＤ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球したことに基づいて第２判別条件が成立する入球手段へと遊技球が入球し難い第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球し易くなる第２位置とに可変手段が可変される。特定の判別条件が成立したことに基づいて、可変手段を第１位置から第２位置に可変させるかが特定判別手段によって判別される。特定判別手段により第１位置から第２位置に可変させると判別されたことに基づいて、可変手段が第２位置に可変するように可変制御手段によって制御される。第２状態で特定判別手段により可変手段を可変させると判別された場合よりも、第２状態で特定判別手段により可変手段を可変させると判別された場合の方が、可変手段が第２位置に可変する期間が長くなるように可変制御手段によって制御される。

【１６７３】

これにより、第２状態よりも第１状態の方が、入球手段へと遊技球を入球させ易くすることができる。よって、第１状態では、第２状態よりも第２判別条件が成立し易くできるという効果がある。

【１６７４】

遊技機Ｄ１からＤ４のいずれかにおいて、遊技球が入球したことに基づいて前記第２判別条件が成立する入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球し難い第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球し易くなる第２位置とに可変可能な可変手段と、特定の判別条件が成立したことに基づいて、前記可変手段を前記第１位置から前記第２位置に可変させるか判別する特定判別手段と、その特定判別手段により前記第１位置から前記第２位置に可変させると判別されたことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置に可変するように制御する可変制御手段とを備え、前記第２状態よりも前記第１状態の方が、前記特定判別手段による１の判別が開始されてから終了するまでの期間が短くなり易いものであることを特徴とする遊技機Ｄ５。

【１６７５】

遊技機Ｄ５によれば、遊技機Ｄ１からＤ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球したことに基づいて第２判別条件が成立する入球手段へと遊技球が入球し難い第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球し易くなる第２位置とに可変手段が可変される。特定の判別条件が成立したことに基づいて、可変手段を第１位置から第２位置に可変させるかが特定判別手段によって判別される。特定判別手段により第１位置から第２位置に可変させると判別されたことに基づいて、可変手段が第２位置に可

変するように可変制御手段によって制御される。第２状態よりも第１状態の方が、特定判別手段による１の判別が開始されてから終了するまでの期間が短くなり易くなるように構成されている。

【１６７６】

これにより、第１状態の方が、第２状態に比べて特定判別手段が同じ回数の判別を行うのに要する期間が短くなる。よって、より多くの回数、可変手段が第２位置に可変される機会を得ることができるので、第１状態において、遊技球を入球させ易くできるという効果がある。

【１６７７】

遊技機Ｄ１からＤ３のいずれかにおいて、特定流路に設けられ、遊技球が入球したことに基づいて前記第２判別条件が成立する入球手段と、前記特定流路を遊技球が流下困難となるように閉鎖する閉鎖状態と、遊技球が流下可能となる開放状態とに可変可能な開閉手段と、その開閉手段を、前記第１状態となったことに基づいて前記開放状態に設定し、前記第２状態となったことに基づいて前記閉鎖状態に設定する開閉制御手段とを備えることを特徴とする遊技機Ｄ６。

【１６７８】

遊技機Ｄ６によれば、遊技機Ｄ１からＤ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球したことに基づいて第２判別条件が成立する入球手段が特定流路に設けられている。特定流路を遊技球が流下困難となるように閉鎖する閉鎖状態と、遊技球が流下可能となる開放状態とに開閉手段が可変される。第１状態となったことに基づいて、開閉手段が開閉制御手段によって開放状態に設定される一方で、第２状態となったことに基づいて開閉手段が開閉制御手段によって閉鎖状態に設定される。

【１６７９】

これにより、第２状態で第２判別条件が成立することをより確実に防止することができるという効果がある。

【１６８０】

遊技機Ｄ６において、前記開閉手段は、前記閉鎖状態に設定されている場合に、前記開閉手段の上流側に特定個数の遊技球を停留させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機Ｄ７。

【１６８１】

遊技機Ｄ７によれば、遊技機Ｄ６の奏する効果に加え、開閉手段が閉鎖状態に設定されている場合に、開閉手段の上流側に特定個数の遊技球を停留させることが可能に構成されているので、開放状態に設定された場合に、停留されていた遊技球を入球手段へと入球させることができる。よって、開放状態が設定される第１状態において、第２判別条件をより成立し易くすることができるという効果がある。

【１６８２】

＜特徴Ｅ群＞（主からサブへの変動パターンコマンドに特定演出の終了までの残りの変動回数に応じた情報を含ませる）

演出態様を表示可能な表示手段と、遊技に関する主な制御を行う主制御手段と、その主制御手段から出力されるコマンドに基づいて遊技に関する制御を行う従制御手段と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別手段による判別の結果を示す識別情報の動的表示を実行する動的表示実行手段と、その動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示における動的表示時間を決定する動的表示時間決定手段と、その動的表示時間決定手段により決定された前記動的表示時間に対応する情報と、その動的表示時間に対応する情報とは異なる特定の情報とを少なくとも含む動的表示時間コマンドを前記従制御手段に対して出力するコマンド出力手段と、を備え、前記従制御手段は、前記コマンド出力手段により出力された前記動的表示時間コマンドを受信するコマンド受信手段と、そのコマンド受信手段により前記動的表示時間コマンドを受信したことに基づい

て、前記動的表示時間を特定する動的表示時間特定手段と、予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、１または複数の前記動的表示時間に渡って実行可能な特定演出を前記表示手段において実行する特定演出実行手段と、前記動的表示時間コマンドに含まれた前記特定の情報に基づいて、前記特定演出を終了させるか否かを判別する特定演出終了判別手段と、その特定演出終了判別手段により前記特定演出を終了させると判別されたことを契機として、当該判別に用いられた前記動的表示時間コマンドに基づいて前記動的表示時間特定手段によって特定された前記動的表示時間が終了するまでの間に、前記特定演出を終了させる特定演出終了手段とを備えることを特徴とする遊技機Ｅ１。

【１６８３】

遊技機Ｅ１によれば、主制御手段において、判別条件の成立に基づいて判別手段によって判別が実行され、その判別手段による判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技が特典遊技実行手段によって実行される。判別手段による判別の結果を示す識別情報の動的表示が動的表示実行手段によって実行される。動的表示実行手段により実行される識別情報の動的表示における動的表示時間が動的表示時間決定手段によって決定される。動的表示時間決定手段により決定された動的表示時間に対応する情報と、その動的表示時間に対応する情報とは異なる特定の情報とを少なくとも含む動的表示時間コマンドが、コマンド出力手段によって従制御手段に対して出力される。従制御手段において、コマンド出力手段により出力された動的表示時間コマンドがコマンド受信手段によって受信され、そのコマンド受信手段により動的表示時間コマンドを受信したことに基づいて、動的表示時間が動的表示時間特定手段によって特定される。あらかじめ定められた特定条件が成立したことに基づいて、１または複数の動的表示時間に渡って実行可能な特定演出が特定演出実行手段により表示手段において実行される。動的表示時間コマンドに含まれた特定の情報に基づいて、特定演出を終了させるか否かが特定演出終了判別手段によって判別される。特定演出終了判別手段によって特定演出を終了させると判別されたことを契機として、当該判別に用いられた動的表示時間コマンドに基づいて動的表示時間特定手段によって特定された動的表示時間が終了するまでの間に、特定演出主湯量手段によって特定演出が終了される。

【１６８４】

これにより、特定演出を好適に終了させることができるという効果がある。

【１６８５】

遊技機Ｅ１において、前記特定演出終了判別手段により前記特定演出を終了させると判別された場合に、前記動的表示時間コマンドに含まれる前記判別手段による判別結果に応じた情報に基づいて、前記特定演出終了手段により前記特定演出が終了されるまでの間の演出態様を決定する演出態様決定手段を備えることを特徴とする遊技機Ｅ２。

【１６８６】

遊技機Ｅ２によれば、遊技機Ｅ１の奏する効果に加え、特定演出終了判別手段により特定演出を終了させると判別された場合に、動的表示時間コマンドに含まれる判別手段による判別結果に応じた情報に基づいて、特定演出終了手段により特定演出が終了されるまでの間の演出態様が演出態様決定手段により決定されるので、判別手段による判別結果を加味して演出態様を決定することができる。よって、特定演出の演出態様を好適に設定することができるという効果がある。

【１６８７】

遊技機Ｅ１又はＥ２において、前記従制御手段は、遊技機に対する電源の投入を判別する投入判別手段と、その投入判別手段により電源の投入が判別された場合に、前記動的表示時間コマンドに含まれた前記特定の情報に基づいて、遊技機の電源が遮断された時点が前記特定演出の実行中であったか否かを判別する遮断時判別手段と、その遮断時判別手段によって前記特定演出の実行中であったと判別されたことに基づいて、前記特定演出を実行する投入後演出実行手段とを備えることを特徴とする遊技機Ｅ３。

【１６８８】

遊技機Ｅ３によれば、遊技機Ｅ１又はＥ２の奏する効果に加え、従制御手段において、

遊技機に対する電源の投入が投入判別手段により判別され、その投入判別手段により電源の投入が判別された場合に、動的表示時間コマンドに含まれた特定の情報に基づいて、遊技機の電源が遮断された時点が特定演出の実行中であったか否かが遮断時判別手段によって判別される。遮断時判別手段によって特定演出の実行中であったと判別されたことに基づいて、特定演出が投入後演出実行手段によって実行される。

【１６８９】

これにより、特定演出の実行中に電源が遮断されたとしても、特定演出を再開させることができるので、電源の遮断前後で演出態様が異なってしまい、遊技者を困惑させてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【１６９０】

遊技機Ｅ３において、前記特定演出終了手段は、前記投入後演出実行手段により実行された前記特定演出を終了させるものであることを特徴とする遊技機Ｅ４。

【１６９１】

遊技機Ｅ４によれば、遊技機Ｅ３の奏する効果に加え、投入後演出実行手段により実行された特定演出が、特定演出終了手段によって終了されるので、特定演出の実行中に遊技機の電源が遮断された場合であっても、特定演出を好適に終了させることができるという効果がある。

【１６９２】

遊技機Ｅ４において、前記特定演出実行手段は、前記特定演出の演出期間として予め定められた特定期間を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｅ５。

【１６９３】

遊技機Ｅ４によれば、遊技機Ｅ５の奏する効果に加え、特定演出の演出期間として、特定演出実行手段によりあらかじめ定められた特定期間が設定されるので、特定演出を設定する場合に簡素な処理で設定することができるという効果がある。

【１６９４】

遊技機Ｅ１からＥ５のいずれかにおいて、前記主制御手段は、前記判別条件の成立に基づいて、前記判別手段による判別に用いる判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段により取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として、前記判別手段による判別に用いられるまで少なくとも記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記コマンド出力手段は、前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報の情報数に応じた情報を含む情報数コマンドを前記従制御手段に対して出力するものであり、前記特定演出実行手段は、前記情報数コマンドに含まれる前記判別情報の情報数以下の回数の前記識別情報の動的表示に渡って前記特定演出を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｅ６。

【１６９５】

遊技機Ｅ６によれば、遊技機Ｅ１からＥ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段において、判別条件の成立に基づいて、判別手段による判別に用いる判別情報が判別情報取得手段によって取得される。判別情報取得手段によって取得された判別情報が、所定の情報数を上限として、判別手段による判別に用いられるまで少なくとも判別情報記憶手段に記憶される。判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の情報数に応じた情報を含む情報数コマンドがコマンド出力手段によって従制御手段に対して出力される。情報数コマンドに含まれる判別情報の情報数以下の回数の識別情報の動的表示に渡って特定演出実行手段により特定演出が実行される。

【１６９６】

これにより、特定演出を、判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の情報数以下の範囲内で実行することができるので、識別情報の動的表示が実行されていないにも拘わらず、特定演出が継続することを抑制できるという効果がある。

【１６９７】

遊技機Ｅ６において、前記判別情報の情報数に応じた情報は、前記特定条件が成立してから前記判別情報記憶手段に記憶されている判別情報に基づく全ての判別が終了するまで

の間において、前記判別情報記憶手段に記憶されている残りの前記判別情報の情報数に応じた情報で構成されるものであることを特徴とする遊技機Ｅ７。

【１６９８】

遊技機Ｅ７によれば、遊技機Ｅ６の奏する効果に加え、判別情報の情報数に応じた情報が、特定条件が成立してから判別情報記憶手段に記憶されている判別情報に基づく全ての判別が終了するまでの間において、判別情報記憶手段に記憶されている残りの判別情報の情報数に応じた情報で構成されるので、特定演出を、より確実に判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の情報数以下の範囲内で実行することができるという効果がある。

【１６９９】

＜特徴Ｆ群＞（当たり図柄に応じて、不利側の特図抽選の実行されやすさを可変させる）

第１方向に発射された遊技球が入球し易い位置に配置された第１入球手段と、その第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の判別情報を取得する第１判別情報取得手段と、その第１判別情報取得手段により取得された前記第１の判別情報を用いて、第１の判別を実行する第１判別手段と、前記第１方向とは異なる第２方向に発射された遊技球が入球し易い位置に配置された第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２の判別情報を取得する第２判別情報取得手段と、その第２判別情報取得手段により取得された前記第２の判別情報を用いて、前記第１の判別よりも不利な判別結果となり易い第２の判別を実行する第２判別手段と、前記第２判別情報取得手段により取得された前記第２の判別情報を、所定の情報数を上限として記憶可能な判別情報記憶手段と、前記第１判別手段、または前記第２判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、少なくとも所定期間において前記第２方向よりも前記第１方向に遊技球を発射した方が有利となり易い第１特典遊技と、前記所定期間において前記第１方向よりも前記第２方向に遊技球を発射した方が有利となり易い第２特典遊技とを含む複数の種別の中から１の前記特典遊技の種別を決定する種別決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｆ１。

【１７００】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。また、従来型の遊技機の中には、ラウンド数に代えて、または加えて、当たり後に付与される遊技状態を異ならせたり、各ラウンドで獲得可能な賞球数を異ならせる等により、有利度合いに差を設けているものもある。しかしながら、当たり種別に応じた有利度合いの差を更に大きくすることが求められていた。

【１７０１】

これに対して遊技機Ｆ１によれば、第１方向に発射された遊技球が入球し易い位置に第１入球手段が配置されている。第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の判別情報が第１判別情報取得手段により取得され、その第１情報取得手段により取得された第１判別情報を用いて、第１判別手段により第１の判別が実行される。第１方向とは異なる第２方向に発射された遊技球が入球し易い位置に第２入球手段が配置されている。第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２の判別情報が第２判別情報取得手段により取得される。第２判別情報取得手段により取得された第２の判別情報を用いて、第１の判別よりも不利な判別結果となり易い第２の判別が第２判別手段によって実行される。第２判別情報取得手段により取得された第２の判別情報が、所定の情報数を上限として判別情報記憶手段に記憶される。第１判別手段、または第２判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、少なくとも所定期

間において第２方向よりも第１方向に遊技球を発射した方が有利となり易い第１特典遊技と、所定期間において第１方向よりも第２方向に遊技球を発射した方が有利となり易い第２特典遊技とを含む複数の種別の中から１の特典遊技の種別が種別決定手段によって決定される。

【１７０２】

これにより、第１方向に遊技球を発射することで有利になる第１特典遊技の方が、不利な判別結果となり易い第２の判別が実行され難いので、第１特典遊技と、第２特典遊技との有利度合いの差を大きくすることができる。よって、種別決定手段により第１特典遊技が決定されることを期待させることができるので、特定の判別結果となった場合に、特典遊技の種別により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１７０３】

遊技機Ｆ１において、前記第１方向に発射された遊技球が入球し易い位置に配置され、遊技球が入球可能な状態と、遊技球が入球困難な状態とに可変可能な第１可変入球手段と、前記第２方向に発射された遊技球が入球し易い位置に配置され、遊技球が入球可能な状態と、遊技球が入球困難な状態とに可変可能な第２可変入球手段と、前記第１可変入球手段、または前記第２可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、を備え、前記第１特典遊技は、前記第２可変入球手段よりも、前記第１可変入球手段の方が入球可能な状態に可変され易いものであり、前記第２特典遊技は、前記第１特典遊技よりも、前記第２可変入球手段が入球可能な状態に可変され易いものであることを特徴とする遊技機Ｆ２。

【１７０４】

遊技機Ｆ２によれば、遊技機Ｆ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１方向に発射された遊技球が入球し易い位置に、遊技球が入球可能な状態と、遊技球が入球困難な状態とに可変可能な第１可変入球手段が配置されている。第２方向に発射された遊技球が入球し易い位置に、遊技球が入球可能な状態と、遊技球が入球困難な状態とに可変可能な第２可変入球手段が配置されている。第１可変入球手段、または第２可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて特典付与手段により所定の特典が付与される。第１特典遊技は、第２可変入球手段よりも、第１可変入球手段の方が入球可能な状態に可変され易くなる。第２特典遊技は、第１特典遊技よりも第２可変入球手段が入球可能な状態に可変され易くなる。

【１７０５】

これにより、特典遊技の実行中に、発射した遊技球が第１可変入球手段、または第２可変入球手段へと入球するかどうかに注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１７０６】

遊技機Ｆ１又はＦ２において、前記特典遊技が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態とを少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記第１遊技状態は、前記第２判別手段による判別で前記特定の判別結果となったことに基づいて実行された前記特典遊技が終了後した後の遊技状態として設定される割合が、前記第２遊技状態よりも高いものであることを特徴とする遊技機Ｆ３。

【１７０７】

遊技機Ｆ３によれば、遊技機Ｆ１又はＦ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態とを少なくとも含む複数の中から１の遊技状態が遊技状態設定手段により設定される。第１遊技状態は、第２判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて実行された特典遊技が終了した後の遊技状態として設定される割合が、第２遊技状態よりも高くなるように構成されている。

【１７０８】

これにより、第２判別手段による判別が実行された場合に、特定の判別結果にならない

ことを期待して遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１７０９】

遊技機Ｆ３において、前記遊技状態設定手段は、前記第１特典遊技、または前記第２特典遊技が終了した後の遊技状態として前記第２遊技状態を設定する割合が、前記第１遊技状態を設定する割合よりも高いものであることを特徴とする遊技機Ｆ４。

【１７１０】

遊技機Ｆ４によれば、遊技機Ｆ３の奏する効果に加え、第１特典遊技、または第２特典遊技が終了した後の遊技状態として第２遊技状態が設定される割合は、第１遊技状態が設定される割合よりも高くなるように構成されているので、所定期間において第２方向に遊技球を発射したことに基づいて実行される第２の判別で特定の判別結果となり、第１遊技状態が設定されてしまうことを避けたいと遊技者に思わせることができる。よって、第２特典遊技の終了後に第２の判別で特定の判別結果とならないことを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１７１１】

遊技機Ｆ１からＦ４のいずれかにおいて、前記第１判別手段、または前記第２判別手段による判別結果を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、その示唆演出実行手段により実行される前記示唆演出として、前記種別決定手段により前記第１特典遊技が決定された場合に第１示唆演出と、その第１示唆演出とは異なる第２示唆演出とのどちらかを決定し、前記種別決定手段により前記第２特典遊技が決定された場合に前記第１示唆演出を決定する示唆演出決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｆ５。

【１７１２】

遊技機Ｆ５によれば、遊技機Ｆ１からＦ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判別手段、または第２判別手段による判別結果を示唆する示唆演出が示唆演出実行手段により実行される。示唆演出実行手段により実行される示唆演出として、種別決定手段により第１特典遊技が決定された場合に第１示唆演出と、その第１示唆演出とは異なる第２示唆演出とのどちらかが示唆演出決定手段により決定される。一方、種別決定手段により第２特典遊技が決定された場合には、第１示唆演出が示唆演出決定手段により決定される。

【１７１３】

これにより、第２示唆演出が実行された場合には、第１特典遊技であることが確定するため、示唆演出として第２示唆演出が実行されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。また、第１示唆演出は第１特典遊技でも実行される可能性があるため、第１示唆演出が実行された場合に、第１特典遊技であることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１７１４】

遊技機Ｆ５において、前記示唆演出実行手段は、前記種別決定手段により前記第１特典遊技が決定されたことに基づいて前記第１示唆演出を実行した場合に、その第１示唆演出の終了後に前記第２示唆演出を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｆ６。

【１７１５】

遊技機Ｆ６によれば、遊技機Ｆ５の奏する効果に加え、種別決定手段により第１特典遊技が決定されたことに基づいて第１示唆演出を実行した場合に、その第１示唆演出の終了後に示唆演出実行手段によって第２示唆演出が実行されるので、第１示唆演出が実行された場合に、その第１示唆演出の終了後に第２示唆演出が実行されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１７１６】

遊技機Ｆ１からＦ６のいずれかにおいて、前記所定期間は、前記第２方向へと遊技球を発射し続けた場合に、前記第２判別情報取得手段により少なくとも前記所定の情報数以上の前記第２の判別情報が取得される長さの期間であることを特徴とする遊技機Ｆ７。

【１７１７】

遊技機Ｆ７によれば、遊技機Ｆ１からＦ６のいずれかが奏する効果に加え、第２特典遊技になり、所定期間において第２方向へと遊技球を発射し続けると、判別情報記憶手段に対して上限である所定の情報数の第２の判別情報が記憶されるので、第２特典遊技の終了後に、上限数に対応する回数の第２の判別を実行させることができるという効果がある。

【１７１８】

遊技機Ｆ７において、前記第２方向に発射された遊技球が入球し易い位置に配置され、遊技球が入球可能な第１状態と、遊技球が入球困難な第２状態とに可変可能な第２可変入球手段と、その第２可変入球手段の状態を、前記所定期間において前記第１状態に可変させる可変制御手段と、前記第２可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記第２方向に発射された遊技球が到達可能な位置に配置され、到達した遊技球を、前記第２入球手段が設けられている第１流路と、前記第２可変入球手段が設けられている第２流路とのどちらかに振り分ける振分手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｆ８。

【１７１９】

遊技機Ｆ８によれば、遊技機Ｆ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。第２方向に発射された遊技球が入球し易い位置に、遊技球が入球可能な第１状態と、遊技球が入球困難な第２状態とに可変可能な第２可変入球手段が配置されている。第２可変入球手段の状態が、可変制御手段により所定期間において第１状態に可変される。第２可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて特典付与手段により所定の特典が付与される。第２方向に発射された遊技球が到達可能な位置に、遊技球を第２入球手段が設けられている第１流路と、第２可変入球手段が設けられている第２流路とのどちらかに振り分ける振分手段が配置されている。

【１７２０】

これにより、第２方向に発射された遊技球の流下方向が偏ってしまうことを抑制できるという効果がある。

【１７２１】

遊技機Ｆ８において、前記振分手段は、前記第１流路と、前記第２流路とに遊技球を交互に振り分けるものであることを特徴とする遊技機Ｆ９。

【１７２２】

遊技機Ｆ９によれば、遊技機Ｆ８の奏する効果に加え、第２特典遊技における所定期間において第２方向に発射された遊技球を、第２入球手段と、第２可変入球手段とに交互に入球させることができる。よって、第２方向に発射された遊技球が第２入球手段、または第２可変入球手段に偏って入球してしまうことをより確実に抑制することができるという効果がある。

【１７２３】

＜特徴Ｇ群＞（Ｖ入賞したことに基づいて大当たり種別を報知する）

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段への遊技球の入球が可能となる第１位置と、その第１位置よりも入球が困難な第２位置とに可変可能な可変手段と、その可変手段を、前記特典遊技の実行中に所定条件が成立したことに基づいて、前記第２位置から前記第１位置に所定期間可変させる可変制御手段と、前記特典遊技が終了した後の遊技状態として、前記特典遊技の実行中に前記入球手段へと遊技球が入球した場合に遊技者に有利な第１遊技状態を設定し、前記特典遊技の実行中に前記入球手段へと遊技球が入球しなかった場合に前記第１遊技状態よりも遊技者に不利な第２遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技とを少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を決定する種別決定手段と、その種別決定手段により少なくとも前記第１特典遊技、または前記第２特典遊技が決定された場合に、決定された前記特典遊技の種別を示唆する示唆演出を、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて実行可能な示

唆演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｇ１。
【１７２４】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。また、係る従来型の遊技機の中には、当たりに当選した時点では、当該当たり後の遊技状態を報知せず、当たり状態中に当たり終了後の遊技状態を示唆する演出を実行する遊技機も知られている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、当たり終了後の遊技状態を示唆する演出が実行された後は、残りの当たり遊技が単調となってしまという問題点があった。
【１７２５】
これに対して遊技機Ｇ１によれば、判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。遊技球が入球可能な入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難な第２位置とに可変手段が可変される。特典遊技の実行中に所定条件が成立したことに基づいて、可変手段が可変制御手段によって第２位置から第１位置に所定期間可変される。特典遊技が終了した後の遊技状態として、特典遊技の実行中に入球手段へと遊技球が入球した場合に遊技状態設定手段により遊技者に有利な第１遊技状態が設定される。一方、特典遊技の実行中に入球手段へと遊技球が入球しなかった場合には、遊技状態設定手段により第１遊技状態よりも遊技者に不利な第２遊技状態が設定される。特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技とを少なくとも含む複数の種別の中から１の種別が種別決定手段により決定される。種別決定手段により少なくとも第１特典遊技、または第２特典遊技が決定された場合に、決定された特典遊技の種別を示唆する演出が示唆演出実行手段によって入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて実行される。
【１７２６】
これにより、入球手段へと遊技球が入球し、有利な第１遊技状態の設定が確定した後も、示唆演出実行手段により実行される示唆演出により示唆される特典遊技の種別に注目して遊技を行わせることができる。よって、入球手段へと遊技球を入球させた後における遊技が単調となってしまうことを抑制できるという効果がある。
【１７２７】
遊技機Ｇ１において、前記判別手段は、前記判別条件として第１の判別条件の成立に基づいて第１の判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、を有し、前記種別決定手段は、前記第１判別手段による前記第１の判別で前記特定の判別結果となったことに基づいて実行される前記特典遊技の種別として、前記第１特典遊技と、前記第２特典遊技とを少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を決定し、前記第２判別手段による第２の判別で前記特定の判別結果となったことに基づいて実行される前記特典遊技の種別として、前記第１特典遊技、および前記第２特典遊技よりも前記特典遊技の実行中に前記入球手段へと遊技球が入球し難い第３特典遊技を少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を決定するものであり、前記第１特典遊技は、前記第２特典遊技よりも、前記特典遊技が終了した後の所定期間において前記第２の判別が実行され易くなるものであることを特徴とする遊技機Ｇ２。
【１７２８】
遊技機Ｇ２によれば、遊技機Ｇ１の奏する効果に加え、判別手段において、第１の判別条件の成立に基づいて第１判別手段により第１の判別が実行される。第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２判別手段により第２の判別が実行される。第

１判別手段による第１の判別で特定の判別結果となったことに基づいて実行される特典遊技の種別として、種別決定手段により第１特典遊技と、第２特典遊技とを少なくとも含む複数の種別の中から１の種別が決定される。一方、第２判別手段による第２の判別で特定の判別結果となったことに基づいて実行される特典遊技の種別として、第１特典遊技、および第２特典遊技よりも特典遊技の実行中に入球手段へと入球し難い第３特典遊技を少なくとも含む複数の種別の中から１の種別が種別決定手段によって決定される。第１特典遊技は、第２特典遊技よりも、特典遊技が終了した後の所定期間において第２の判別が実行されやすくなる。

【１７２９】

これにより、第１特典遊技が終了すると、所定期間において不利な第２の判別が実行されやすくなるので、特定の判別結果となった場合に、第２特典遊技が決定されることをより強く期待させることができる。よって、遊技者に対して特典遊技の種別により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１７３０】

遊技機Ｇ１又はＧ２において、前記第１特典遊技、または前記第２特典遊技が開始されてから、少なくとも前記入球手段へと遊技球が入球するまでの期間で特定演出を実行する特定演出実行手段を備え、前記示唆演出実行手段は、前記特定演出の結果として、前記特典遊技の種別を示唆する演出を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｇ３。

【１７３１】

遊技機Ｇ３によれば、遊技機Ｇ１又はＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。第１特典遊技、または第２特典遊技が開始されてから、少なくとも入球手段へと遊技球が入球するまでの期間で、特定演出実行手段により特定演出が実行される。特定演出の結果として、示唆演出実行手段により、特典遊技の種別を示唆する演出が実行される。

【１７３２】

これにより、特定演出と、特典遊技の種別を示唆する演出とで一連の演出に見せることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１７３３】

遊技機Ｇ２又はＧ３において、識別情報を表示可能な表示手段と、その表示手段において、前記判別手段による判別結果を示す識別情報の動的表示を表示する動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報として、第１識別情報と、その第１識別情報とは異なる第２識別情報とを少なくとも含む複数の識別情報の中から１の識別情報を決定可能な識別情報決定手段と、を備え、前記識別情報決定手段は、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となり、且つ、前記種別決定手段により前記第１特典遊技が決定された場合に前記第１識別情報を決定し、前記第２特典遊技が決定された場合に前記第１識別情報、または前記第２識別情報を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｇ４。

【１７３４】

遊技機Ｇ４によれば、遊技機Ｇ２又はＧ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、識別情報を表示可能な表示手段において、判別手段による判別結果を示す識別情報の動的表示が動的表示手段により表示される。動的表示手段により動的表示される識別情報として、第１識別情報と、その第１識別情報とは異なる第２識別情報とを少なくとも含む複数の識別情報の中から１の識別情報が識別情報決定手段によって決定される。判別手段による判別で特定の判別結果となり、且つ、種別決定手段により第１特典遊技が決定された場合に識別情報決定手段により第１識別情報が決定される。一方、第２特典遊技が決定された場合は、識別情報決定手段により第１識別情報、または第２識別情報が決定される。

【１７３５】

これにより、動的表示により、有利な第２特典遊技でしか決定されない第２識別情報が表示されることを期待して識別情報の動的表示を確認させることができる。また、第２特典遊技の場合にも第１識別情報が表示され得る構成とすることにより、第１識別情報が表

示された場合に、遊技者の第２特典遊技に対する期待感を維持させることができるという効果がある。

【１７３６】

遊技機Ｇ４において、前記示唆演出実行手段は、前記動的表示手段により実行された前記識別情報の動的表示において前記第１識別情報が表示された場合に前記示唆演出を実行するものであり、前記示唆演出の種別には、前記識別情報の動的表示において表示された前記第１識別情報が前記第１識別情報のまま維持される第１示唆演出と、前記第１識別情報が前記第２識別情報に可変される第２示唆演出と、が少なくとも設けられているものであることを特徴とする遊技機Ｇ５。

【１７３７】

遊技機Ｇ５によれば、遊技機Ｇ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示手段により実行された識別情報の動的表示において第１識別情報が表示された場合に、示唆演出実行手段により示唆演出が実行される。示唆演出の種別には、識別情報の動的表示において表示された第１識別情報が第１識別情報のまま維持される第１示唆演出と、第１識別情報が第２識別情報に可変される第２示唆演出とが少なくとも設けられている。

【１７３８】

これにより、識別情報の動的表示において第１識別情報が表示された場合に、第２示唆演出が実行されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１７３９】

遊技機Ｇ５において、前記種別決定手段により前記第１特典遊技、または前記第２特典遊技が決定された場合に、前記示唆演出を実行するか否かを判別する示唆演出実行判別手段を備え、前記識別情報決定手段は、前記示唆演出実行判別手段により前記示唆演出を実行すると判別されたことに基づいて、前記第１識別情報を決定するものであり、前記示唆演出実行手段は、前記種別決定手段により前記第１特典遊技が決定され、前記示唆演出実行判別手段により前記示唆演出を実行すると判別された場合に前記第１示唆演出を実行し、前記種別決定手段により前記第２特典遊技が決定され、前記示唆演出実行判別手段により前記示唆演出を実行すると判別された場合に前記第２示唆演出を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｇ６。

【１７４０】

遊技機Ｇ６によれば、遊技機Ｇ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、種別決定手段により第１特典遊技、または第２特典遊技が決定された場合に、示唆演出を実行するか否かが示唆演出実行判別手段によって判別される。示唆演出実行判別手段により示唆演出を実行すると判別されたことに基づいて、識別情報決定手段により第１識別情報が決定される。種別決定手段により第１識別情報が決定され、示唆演出実行判別手段により示唆演出を実行すると判別された場合に第１示唆演出が示唆演出実行手段によって実行される。一方、種別決定手段により第２特典遊技が決定され、示唆演出実行判別手段により示唆演出を実行すると判別された場合に、示唆演出実行手段により第２示唆演出が実行される。

【１７４１】

これにより、第２特典遊技が決定された場合にのみ第２示唆演出が実行されるので、第２示唆演出が実行されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１７４２】

遊技機Ｇ６において、前記示唆演出実行判別手段は、前記種別決定手段により前記第１特典遊技が決定された場合よりも、前記第２特典遊技が決定された場合の方が前記示唆演出を実行すると判別する割合が高くなるものであることを特徴とする遊技機Ｇ７。

【１７４３】

遊技機Ｇ７によれば、遊技機Ｇ６の奏する効果に加え、種別決定手段により第１特典遊技が決定された場合よりも、第２特典遊技が決定された場合の方が、示唆演出実行手段により示唆演出を実行すると判別される割合が高くなるので、示唆演出が開始された時点で、第２特典遊技に対する期待感を向上させることができるという効果がある。

【１７４４】
遊技機Ｇ１又はＧ２において、識別情報を表示可能な表示手段と、その表示手段において、前記判別手段による判別結果を示す識別情報の動的表示を実行する動的表示実行手段と、その動的表示実行手段により実行される前記特定の判別結果を示す識別情報の動的表示の期間と、前記特典遊技が開始されてから少なくとも前記可変手段が前記第１位置に可変されるまでの期間とに渡って特定演出を実行する特定演出実行手段と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記特定演出の結果として、前記特典遊技の種別を示唆する示唆演出を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｇ８。
【１７４５】
遊技機Ｇ８によれば、遊技機Ｇ１又はＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、識別情報を表示可能な表示手段において、判別手段による判別結果を示す識別情報の動的表示の期間と、特典遊技が開始されてから少なくとも可変手段が第１位置二か偏されるまでの期間とに渡って、特定演出実行手段により特定演出が実行される。特定演出の結果として、特典遊技の種別を示唆する示唆演出が示唆演出実行手段により実行される。
【１７４６】
これにより、特定演出と、特典遊技の種別を示唆する演出とで一連の演出に見せることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１７４７】
＜特徴Ｈ群＞（大当たり種別に応じて、保留連発生有無の予測し易さを可変する）
判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技とは異なる第２特典遊技とを少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を決定する種別決定手段と、所定の可変態様で可変可能な可変手段と、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて、第１可変態様と、その第１可変態様とは異なる第２可変態様とを少なくとも含む複数の可変態様うち何れか１の可変態様で前記可変手段を可変させる第１可変制御手段と、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となったことに基づいて、第１可変態様と区別し難い見た目となる特定可変態様が少なくとも含まれる第３可変態様で前記可変手段を可変させる第２可変制御手段と、前記第１特典遊技が終了してから予め定められた特定条件が成立するまでの間において、前記第１可変制御手段により前記可変手段が前記第１可変態様で可変され易い第１可変状態を設定し、前記第２特典遊技が終了してから前記特定条件が成立するまでの間において、前記第１可変状態よりも前記可変手段が前記第２可変態様で可変され易くなる第２可変状態を設定する可変状態設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｈ１。
【１７４８】
パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。しかしながら、上述した従来型の遊技機では、当たりとなった時点で当たりとなったことが報知される上に、その当たり種別も報知されるので、当該報知がなされた後は、単に報知された当たりを消化するだけの作業のようになってしまい、遊技が単調となってしまう場合があった。また、従来型の遊技機の中には、当たり状態となったか、外れの一種である小当たりとなったかを、演出態様や特定入賞口の開閉動作等から識別することが困難となるように構成した遊技機も知られており、当たりになっていたことを、当たり遊技が終了した後も期待させることができる遊技機も知られている。しかしながら、係る遊技機では、当たりとなったか小当たりとなったかを把握するのに時間がかかりすぎてしまい、遊技者の遊技に対する興趣を損ねてしまう虞があった。

【１７４９】
これに対して遊技機Ｈ１によれば、判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行される。判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技とは異なる第２特典遊技とを少なくとも含む複数の種別の中から種別決定手段により１の種別が決定される。判別手段による判別で特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて、第１可変態様と、その第１可変態様とは異なる第２可変態様とを少なくとも含む複数の可変態様のうち何れか１の可変態様で、第１可変制御手段により可変手段が可変される。判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、第１可変態様と区別し難い見た目となる特定可変態様が少なくとも含まれる第３可変態様で、第２可変制御手段により可変手段が可変される。第１特典遊技が終了してから予め定められた特定条件が成立するまでの間において、第１可変制御手段により可変手段が第１可変態様で可変され易い第１可変状態が可変状態設定手段により設定される。一方、第２特典遊技が終了してから特定条件が成立するまでの間において、第１可変状態よりも可変手段が第２可変態様で可変され易くなる第２可変状態が可変状態設定手段により設定される。
【１７５０】
これにより、第１特典遊技の終了後に外れ判別結果になった場合と、特定の判別結果になった場合とで、可変手段の可変態様の見た目が区別し難くなるので、少なくとも特定条件が成立するまでの間、可変手段の可変態様から特典遊技が実行されるのか否かを識別することが困難にできる。一方、第２特典遊技の終了後に外れ判別結果になった場合は、第２可変態様が設定されるので、外れ判別結果となったか否かを可変手段の可変態様から遊技者が比較的識別し易くなる。よって、特定条件が成立するまでにおける外れ判別結果の識別し易さを特典遊技の種別に応じて可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１７５１】
遊技機Ｈ１において、遊技球が入球可能な入球手段を備え、前記可変手段は、前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難になる第２位置とに可変可能なものであり、前記第１可変態様は、第１期間の経過に基づいて前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置に所定期間可変される可変態様であり、前記第２可変態様は、前記第１期間とは異なる第２期間の経過に基づいて前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置に所定期間可変される可変態様であることを特徴とする遊技機Ｈ２。
【１７５２】
遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難になる第２位置とに可変手段が可変可能に構成されている。第１可変態様は、第１期間の経過に基づいて可変手段が第２位置から第１位置に所定期間可変される可変態様で構成され、第２可変態様は、第１期間とは異なる第２期間の経過に基づいて可変手段が第２位置から第１位置に所定期間可変される可変態様で構成されている。
【１７５３】
これにより、可変手段が第１位置に可変されるまでの間隔を確認することで、第１可変態様であるか、第２可変態様であるかを遊技者が容易に識別することができるという効果がある。
【１７５４】
遊技機Ｈ１又はＨ２において、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて第１の判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、を備え、前記第１可変制御手段は、前記第１判別手段による判別で前記外れ判別結果となったことに基づいて、前記第１可変態様と、前記第２可変態様とを少なくとも含む複数の可変態様のうち何れか１の可変態様で

前記可変手段を可変させるものであり、前記第２可変制御手段は、前記第１判別手段による判別で前記特定の判別結果となったことに基づいて、前記第３可変態様で前記可変手段を可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｈ３。

【１７５５】

遊技機Ｈ３によれば、遊技機Ｈ１又はＨ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１の判別条件の成立に基づいて第１判別手段により第１の判別が実行される。第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２判別手段により第２の判別が実行される。第１判別手段による判別で外れ判別結果となったことに基づいて、第１可変態様と、第２可変態様とを少なくとも含む複数の可変態様のうち何れか１の可変態様で、第１可変制御手段により可変手段が可変される。第１判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、第２可変制御手段により第３可変態様で可変手段が可変される。

【１７５６】

これにより、特典遊技の種別に応じて、第１判別手段による判別で外れ判別結果となった場合における可変手段の可変態様が可変されるので、特定条件が成立するまでの間、第１判別手段による判別が実行される毎に、可変手段の可変態様に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１７５７】

遊技機Ｈ３において、前記種別決定手段は、前記第２判別手段による前記第２の判別で前記特定の判別結果となったことに基づいて実行される前記特典遊技の種別を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｈ４。

【１７５８】

遊技機Ｈ４によれば、遊技機Ｈ３の奏する効果に加え、第２判別手段による第２の判別で特定の判別結果となったことに基づいて実行される特典遊技の種別が、種別決定手段により決定されるので、第２判別手段による第２の判別が実行された場合に、第１特典遊技が決定されるのか、第２特典遊技が決定されるのかに注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１７５９】

遊技機Ｈ３又はＨ４において、前記第１の判別条件は、前記特典遊技が終了してから特定条件が成立するまでの間、前記第２の判別条件よりも成立し易くなるものであることを特徴とする遊技機Ｈ５。

【１７６０】

遊技機Ｈ５によれば、遊技機Ｈ３又はＨ４の奏する効果に加え、第１の判別条件は、特典遊技が終了してから特定条件が成立するまでの間、第２の判別条件よりも成立し易くなるので、特定条件が成立するまでの間、可変手段の可変態様により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１７６１】

遊技機Ｈ３からＨ５のいずれかにおいて、第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置に設けられた第１入球手段と、前記第１方向とは異なる第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に設けられた第２入球手段と、前記第１方向に発射された遊技球が入球し易い位置に設けられ、遊技球が入球したことに基づいて所定の特典が付与される特典入球手段と、その特典入球手段の状態を、前記特典遊技が開始されたことに基づいて、遊技球が入球困難な第１状態から、遊技球が入球可能な第２状態に所定回数可変させる可変制御手段と、を備え、前記第１の判別条件は、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立するものであり、前記第２の判別条件は、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機Ｈ６。

【１７６２】

遊技機Ｈ６によれば、遊技機Ｈ３からＨ５のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置に第１入球手段が設けられ、第１方向とは異なる第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に第２入球手段が設

けられている。第１方向に発射された遊技球が入球し易い位置に、遊技球が入球したことに基づいて所定の特典が付与される特典入球手段が設けられている。特典入球手段の状態が、可変制御手段により、特典遊技の開始に基づいて遊技球が入球困難な第１状態から遊技球が入球可能な第２状態に所定回数可変される。第１の判別条件は、第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立し、第２の判別条件は、第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立する。

【１７６３】

これにより、特典遊技の実行中に特典入球手段を狙って遊技球を発射することにより、第１入球手段へも遊技球を入球させることができる。よって、特典遊技が実行された場合に、第１の判別条件を成立し易くできるという効果がある。

【１７６４】

遊技機Ｈ６において、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記第１判別手段による判別に用いる第１判別情報を取得する第１判別情報取得手段と、その第１判別情報取得手段により取得された前記第１判別情報を、所定の情報数を上限として記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記特定条件は、前記特典遊技の終了時点で前記判別情報記憶手段に記憶されていた全ての前記第１判別情報に基づく判別が実行されたことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機Ｈ７。

【１７６５】

遊技機Ｈ７によれば、遊技機Ｈ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、第１判別手段による判別に用いる第１判別情報が第１判別情報取得手段により取得される。第１判別情報取得手段により取得された第１判別情報が、判別情報記憶手段により所定の情報数を上限として記憶される。特典遊技の終了時点で判別情報記憶手段に記憶されていた全ての第１判別情報に基づく判別が実行されたことに基づいて特定条件が成立する。

【１７６６】

これにより、特典遊技の実行中に取得された第１判別情報が判別情報記憶手段に記憶されるので、第１の判別を効率良く実行することができるという効果がある。

【１７６７】

遊技機Ｈ７において、前記特典遊技が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を決定する遊技状態決定手段を備え、前記種別決定手段は、前記第１の判別で前記特定の判別結果となったことに基づいて実行される特典遊技の種別として、前記遊技状態決定手段により前記第１遊技状態が決定される第３特典遊技を決定する割合が、他の特典遊技の種別を決定する割合よりも高い第１種別決定手段と、前記第２の判別で前記特定の判別結果となったことに基づいて実行される特典遊技の種別として、前記第１特典遊技と、前記第２特典遊技とを少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を決定する第２種別決定手段と、を有し、前記遊技状態決定手段は、前記第１特典遊技、または前記第２特典遊技になった場合に、前記第２遊技状態を前記特典遊技が終了した後の遊技状態として決定するものであることを特徴とする遊技機Ｈ８。

【１７６８】

遊技機Ｈ８によれば、遊技機Ｈ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態が遊技状態決定手段により決定される。第１の判別で特定の判別結果となったことに基づいて実行される特典遊技の種別として、遊技状態決定手段により第１遊技状態が決定される第３特典遊技が第１種別決定手段により決定される割合が、他の特典遊技の種別が決定される割合よりも高くなる。第２の判別で特定の判別結果となったことに基づいて実行される特典遊技の種別として、第１特典遊技と、第２特典遊技とを少なくとも含む複数の種別の中から１の種別が第２種別決定手段により決定される。第１特典遊技、または第２特典遊技になった場合に、特典遊技が終了した後の遊技状態として遊技状態決定手段により第２遊技状

態が決定される。
【１７６９】
これにより、第１の判別で特定の判別結果になると、特典遊技の終了後に第１遊技状態が決定される割合が高いので、特典遊技の実行中に判別情報記憶手段に記憶された第１判別情報に基づいて、特典遊技の終了後に実行される第１の判別が全て外れ判別結果になることを願って遊技を行わせることができる。よって、特定の判別結果になることを回避したいと思わせる斬新な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１７７０】
＜特徴Ｉ群＞（保留連の発生し易さを大当たり種別に応じて異ならせる）
第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、前記第１判別手段による判別、または前記第２判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも、前記特典遊技が終了してから特定条件が成立するまでの間に前記第２判別手段による判別で前記特定の判別結果となり易い第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の前記特典遊技の種別を決定する種別決定手段と、前記特典遊技が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第１特典遊技と、前記第２特典遊技とは、いずれも前記特典遊技が終了した後の遊技状態として、前記第２遊技状態よりも前記第１遊技状態の設定割合が高くなるものであることを特徴とする遊技機Ｉ１。
【１７７１】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。また、従来型の遊技機の中には、ラウンド数に代えて、または加えて、当たり後に付与される遊技状態を異ならせたり、各ラウンドで獲得可能な賞球数を異ならせる等により、有利度合いに差を設けているものもある。しかしながら、当たり種別に応じた有利度合いの差を更に大きくすることが求められていた。
【１７７２】
これに対して遊技機Ｉ１によれば、第１の判別条件の成立に基づいて第１判別手段により判別が実行され、第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２判別手段により判別が実行される。第１判別手段による判別、または第２判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも、特典遊技が終了してから特定条件が成立するまでの間に第２判別手段による判別で特定の判別結果となり易い第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の特典遊技の種別が種別決定手段により決定される。特典遊技が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを少なくとも含む複数の中から１の遊技状態が遊技状態設定手段により設定される。第１特典遊技と、第２特典遊技とは、いずれも特典遊技が終了した後の遊技状態として、第２遊技状態よりも第２遊技状態の設定割合が高くなる。
【１７７３】
これにより、第１特典遊技になるか、第２特典遊技になるかに応じて、特定条件が成立するまでの間に第２判別手段による判別で特定の判別結果となる可能性が異なるので、種別決定手段によって決定される特典遊技の種別により注目して遊技を行わせることができ

るという効果がある。
【１７７４】
遊技Ｉ１において、前記種別決定手段は、前記第１特典遊技と、前記第２特典遊技と、他の前記特典遊技の種別よりも遊技者に不利な第３特典遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の前記特典遊技の種別を決定するものであり、前記第３特典遊技は、前記第１判別手段による判別よりも、前記第２判別手段による判別で前記特定の判別結果となった場合に前記種別決定手段により決定される割合が高いものであることを特徴とする遊技機Ｉ２。
【１７７５】
遊技機Ｉ２によれば、遊技機Ｉ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１特典遊技と、第２特典遊技と、他の特典遊技の種別よりも遊技者に不利な第３特典遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の特典遊技の種別が種別決定手段により決定される。第１判別手段による判別よりも、第２判別手段による判別で特定の判別結果となった場合に種別決定手段により第３特典遊技が決定される割合が高くなる。
【１７７６】
これにより、第２判別手段による判別で特定の判別結果になると、不利な第３特典遊技が決定される割合が高くなるので、第２判別手段による判別で特定の判別結果にならないことを願わせることができる。よって、第２判別手段による判別で特定の判別結果になり易い第２特典遊技になるよりも、第１特典遊技となることに期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１７７７】
遊技機Ｉ１又はＩ２において、前記第１遊技状態は、前記第１判別手段による判別、または前記第２判別手段による判別が実行された場合に前記特定の判別結果となる確率が前記第２遊技状態よりも高いものであり、前記第２特典遊技が終了してから前記特定条件が成立するまでの間は、前記第１の判別条件よりも前記第２の判別条件の方が成立し易くなるものであることを特徴とする遊技機Ｉ３。
【１７７８】
遊技機Ｉ３によれば、遊技機Ｉ１又はＩ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技状態は、第１判別手段による判別、または第２判別手段による判別が実行された場合に特定の判別結果となる確率が第２遊技状態よりも高くなるように構成されている。第２特典遊技が終了してから特定条件が成立するまでの間は、第１の判別条件よりも第２の判別条件の方が成立し易くなる。
【１７７９】
これにより、第１遊技状態では、特定の判別結果となる確率が第２遊技状態よりも高くなるので、比較的短い間隔で連続して特典遊技となり易くなる。よって、第１遊技状態となった場合に、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１７８０】
遊技機Ｉ１からＩ３のいずれかにおいて、所定の取得条件の成立に基づいて、前記第２判別手段による判別に用いる判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段により取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として記憶可能な判別情報記憶手段と、その判別情報記憶手段に記憶された１の前記判別情報が前記第２判別手段による判別に用いられたことに基づいて、当該１の前記判別情報を前記判別情報記憶手段から消去する消去手段と、を備え、前記特定条件は、前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報の情報数が０になったことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機Ｉ４。
【１７８１】
遊技機Ｉ４によれば、遊技機Ｉ１からＩ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の取得条件の成立に基づいて、第２判別手段による判別に用いる判別情報が判別情報取得手段によって取得される。判別情報取得手段によって取得された判別情報が、所定の情報数を上限として判別情報記憶手段に記憶される。判別情報記憶手段に

記憶された１の判別情報が第２判別手段による判別に用いられたことに基づいて、当該１の判別情報が消去手段により判別情報記憶手段から消去される。判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の情報数が０になったことに基づいて特定条件が成立する。

【１７８２】

これにより、判別情報の情報数が０になるまでの間、第２判別手段による判別で特定の判別結果となり易いので、判別情報記憶手段に記憶されている情報数に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１７８３】

遊技機Ｉ１からＩ４のいずれかにおいて、第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置に配置された第１入球手段と、前記第１方向とは異なる第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に配置された第２入球手段と、を備え、前記第１の判別条件は、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立するものであり、前記第２の判別条件は、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立するものであり、前記第２特典遊技は、前記特典遊技が開始された後の少なくとも所定期間において、前記第１方向よりも前記第２方向に遊技球を発射した方が遊技者にとって有利となり易いものであることを特徴とする遊技機Ｉ５。

【１７８４】

遊技機Ｉ５によれば、遊技機Ｉ１からＩ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置に第１入球手段が配置されている。第１方向とは異なる第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に第２入球手段が配置されている。第１の判別条件は、第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立する一方で、第２の判別条件は、第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立する。第２特典遊技は、特典遊技が開始された後の少なくとも所定期間において、第１方向よりも第２方向に遊技球を発射した方が遊技者にとって有利となり易い。

【１７８５】

これにより、第２特典遊技となった場合には、所定期間において第２方向に遊技球を発射することで第２入球手段にも遊技球を入球させることができる。よって、特典遊技の終了後に第２の判別条件が成立し易い状態を形成することができるという効果がある。

【１７８６】

遊技機Ｉ５において、前記第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置に配置され、遊技球が入球可能な状態と、遊技球が入球困難な状態とに可変可能な第１可変入球手段と、前記第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に配置され、遊技球が入球可能な状態と、遊技球が入球困難な状態とに可変可能な第２可変入球手段と、前記第１可変入球手段、または前記第２可変入球手段に遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、を備え、前記第２可変入球手段は、前記第２特典遊技の実行中において、少なくとも前記所定期間の間に遊技球が入球可能な状態に可変されるものであることを特徴とする遊技機Ｉ６。

【１７８７】

遊技機Ｉ６によれば、遊技機Ｉ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球可能な状態と、遊技球が入球困難な状態とに可変可能な第１可変入球手段が配置されている。第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球可能な状態と、遊技球が入球困難な状態とに可変可能な第２可変入球手段が配置されている。第１可変入球手段、または第２可変入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特典付与手段により所定の特典が付与される。第２可変入球手段は、第２得点遊技の実行中において、少なくとも所定期間の間に遊技球が入球可能な状態に可変される。

【１７８８】

これにより、第２特典遊技の実行中における所定期間では、所定の特典を得たいと考える遊技者に対して第２方向へと遊技球を発射させることができる。よって、所定期間の間に、第２入球手段に対してより多くの遊技球を入球させることができるという効果がある

。
【１７８９】
遊技機Ｉ６において、前記第１可変入球手段は、前記第１特典遊技の実行中において、少なくとも前記所定期間の間に遊技球が入球可能な状態に可変されるものであることを特徴とする遊技機Ｉ７。
【１７９０】
遊技機Ｉ７によれば、遊技機Ｉ６の奏する効果に加え、第１得点遊技の実行中において、少なくとも所定期間の間に、第１可変入球手段が、遊技球が入球可能な状態に可変されるので、第１特典遊技の実行中における所定期間では、所定の特典を得たいと考える遊技者に対して第１方向へと遊技球を発射させることができる。よって、第１特典遊技の実行中における所定期間の間に、第２入球手段へと遊技球が入球することを抑制できるという効果がある。
【１７９１】
遊技機Ｉ５からＩ７のいずれかにおいて、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記第２判別手段による判別に用いる判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段により取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記所定期間は、前記第２方向へと遊技球を発射し続けた場合に、前記判別情報取得手段により少なくとも前記所定の情報数以上の前記第２の判別情報が取得される長さの期間であることを特徴とする遊技機Ｉ８。
【１７９２】
遊技機Ｉ８によれば、遊技機Ｉ５からＩ７のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、第２判別手段による判別に用いる判別情報が判別情報取得手段により取得される。判別情報取得手段により取得された判別情報が、判別情報記憶手段により所定の情報数を上限として記憶される。所定期間は、第２方向へと遊技球を発射示続けた場合に、判別情報記憶手段により少なくとも所定の情報数以上の第２判別情報が取得される長さで構成されている。
【１７９３】
これにより、第２特典遊技となった場合に、確実に判別情報記憶手段に対して上限の情報数まで判別情報を記憶させることができるという効果がある。
【１７９４】
遊技機Ｉ８において、前記第２方向に発射された遊技球を、前記第２入球手段が設けられている第１流路と、前記第２可変入球手段が設けられている第２流路とのどちらかに振り分けることが可能な振分手段を備えることを特徴とする遊技機Ｉ９。
【１７９５】
遊技機Ｉ９によれば、遊技機Ｉ８の奏する効果に加え、第２方向に発射された遊技球が、第２入球手段が設けられている第１流路と、第２可変入球手段が設けられている第２流路とのどちらかに、振分手段により振り分けられるので、第２方向に発射された遊技球が第２入球手段に偏って入球したり、逆に、第２可変入球手段に偏って入球してしまうことを抑制できるという効果がある。
【１７９６】
＜特徴Ｊ群＞（特１で遊技を行う状態として、時短が付与され易い状態と、時短が付与され難い状態とを設ける）
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変可能な可変手段と、その可変手段を、特定の可変条件の成立に基づいて、第１可変パターンと、その第１可変パターンよりも遊技球が前記入球手段に入球し難くなる第２可変パターンと、を少なくとも含む複数のうち１の可変パターンで可変させる可変制御手段と、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに少なくとも基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段による前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態と

して、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態と、前記第１遊技状態及び前記第２遊技状態のいずれとも異なる第３遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態とは、前記第３遊技状態よりも前記可変制御手段により前記第１可変パターンで前記可変手段が可変される割合が低くなるものであることを特徴とする遊技機Ｊ１。

【１７９７】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、当たり状態の終了を契機として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも有利な有利遊技状態とのいずれかに設定されるものがある（例えば、特許文献１：特開２００６－０００３９２号公報）。

【１７９８】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、当たり状態の終了を契機に有利遊技状態が設定されなかった場合には、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまい、遊技を辞められ易くなってしまうという問題点があった。

【１７９９】

特に、所謂確率変動機能を搭載せず、時短遊技状態と、通常遊技状態との２種類の遊技状態のみが設けられているタイプの遊技機において、時短遊技状態を経て通常遊技状態が設定された場合には、時短遊技状態において遊技を行うことができたことで遊技者が遊技に満足してしまい、その後の通常遊技状態で遊技を続行しようと思わせ難くなってしまう虞があった。

【１８００】

これに対して遊技機Ｊ１によれば、遊技球が入球可能な入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変手段が可変可能に構成されている。可変手段が、特定の可変条件の成立に基づいて、可変制御手段により第１可変パターンと、その第１可変パターンよりも遊技球が入球手段に入球し難くなる第２可変パターンと、を少なくとも含む複数のうち１の可変パターンで可変される。入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて実行される判別手段による判別で特定の判別結果となったことに少なくとも基づいて、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。特典遊技実行手段による特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態と、第１遊技状態及び第２遊技状態のいずれとも異なる第３遊技状態を、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態が遊技状態設定手段によって設定される。第１遊技状態と、第２遊技状態とは、第３遊技状態よりも可変制御手段により第１可変パターンで可変手段が可変される割合が低くなるように構成されている。

【１８０１】

これにより、可変手段の可変割合から、第１遊技状態であるか、第２遊技状態であるかを見分けることが困難になる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１８０２】

遊技機Ｊ１において、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態とは、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となる確率が共通の特定確率となるものであることを特徴とする遊技機Ｊ２。

【１８０３】

遊技機Ｊ２によれば、遊技機Ｊ１の奏する効果に加え、第１遊技状態と、第２遊技状態とが、判別手段による判別で特定の判別結果となる確率が共通の特定確率となるように構成されているので、第１遊技状態と第２遊技状態とをより遊技者に見分けられ難くすることができるという効果がある。

【１８０４】

遊技機Ｊ１又はＪ２において、前記入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球

手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する第２判別手段と、その前記第２判別手段による判別で前記特定の判別結果となったことに基づいて前記特典遊技を実行する第２特典遊技実行手段と、を備え、前記第１遊技状態は、前記第２判別手段による判別で前記特定の判別結果となった場合に前記遊技状態設定手段により前記第３遊技状態が第１の割合で設定されるものであり、前記第２遊技状態は、前記第２判別手段による判別で前記特定の判別結果となった場合に前記遊技状態設定手段により前記第３遊技状態が前記第１の割合よりも高い第２の割合で設定されるものであることを特徴とする遊技機Ｊ３。

【１８０５】

遊技機Ｊ３によれば、遊技機Ｊ１又はＪ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段とは異なる第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２判別手段により判別が実行される。第２判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて第２特典遊技実行手段により特典遊技が実行される。第１遊技状態において第２判別手段による判別で特定の判別結果となった場合に、遊技状態設定手段により第１の割合で第３遊技状態が設定される一方で、第２遊技状態において第２判別手段による判別で特定の判別結果となった場合に、遊技状態設定手段により第１の割合よりも高い第２の割合で第３遊技状態が設定される。

【１８０６】

これにより、第１遊技状態よりも第２遊技状態の方が、特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として第３遊技状態が設定され易くなるので、第２遊技状態で特定の判別結果になることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１８０７】

遊技機Ｊ３において、前記第３遊技状態は、前記特典遊技が実行された場合に、前記遊技状態設定手段により前記第３遊技状態が前記第１の割合よりも高い第３の割合で設定されるものであることを特徴とする遊技機Ｊ４。

【１８０８】

遊技機Ｊ４によれば、遊技機Ｊ３の奏する効果に加え、第３遊技状態で特典遊技が実行されると、遊技状態設定手段により第３遊技状態が第１の割合よりも高い第３の割合で設定されるので、第３遊技状態になると、特典遊技と第３遊技状態とが繰り返され易くなる。よって、第３遊技状態となった場合に遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができるという効果がある。

【１８０９】

遊技機Ｊ４において、前記第２遊技状態において、前記特定の判別結果になることとは少なくとも異なる予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、遊技状態を前記第１遊技状態に移行させる遊技状態移行手段を備え、前記第３遊技状態は、前記特典遊技が実行された場合に、前記遊技状態設定手段により前記第２遊技状態と前記第３遊技状態とのどちらかが設定されるものであることを特徴とする遊技機Ｊ５。

【１８１０】

遊技機Ｊ５によれば、遊技機Ｊ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２遊技状態において、特定の判別結果になることとは少なくとも異なる予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、遊技状態移行手段により遊技状態が第１遊技状態に移行される。第３遊技状態で特典遊技が実行されると、遊技状態設定手段により第２遊技状態と第３遊技状態とのどちらかが設定される。

【１８１１】

これにより、第３遊技状態において特定の判別結果となった場合に、第１遊技状態が設定されることが無いので、第３遊技状態が終了した後も、最低限、遊技状態移行手段により第２遊技状態から第１遊技状態に移行されるまでは遊技を継続しようと考えさせることができる。よって、遊技機の稼働率を向上させることができるという効果がある。

【１８１２】

遊技機Ｊ５において、前記遊技状態移行手段は、前記特定条件として、前記判別手段による判別で所定回数に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果になっ

たことに基づいて、前記第２遊技状態から前記第１遊技状態に移行させるものであることを特徴とする遊技機Ｊ６。
【１８１３】
遊技機Ｊ６によれば、遊技機Ｊ５の奏する効果に加え、特定条件として、判別手段による判別で所定回数に渡って連続して特定の判別結果とは異なる外れ判別結果になったことに基づいて、遊技状態移行手段により第２遊技状態から第１遊技状態に移行されるので、外れ判別結果の連続回数に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１８１４】
遊技機Ｊ６において、前記遊技状態設定手段により設定される前記第２遊技状態の種別として、前記判別手段による第１回数の判別に渡って前記外れ判別結果になったことに基づいて前記遊技状態移行手段により前記第１遊技状態に移行される第１種別と、前記第１回数よりも多い第２回数の判別に渡って前記外れ判別結果になったことに基づいて前記遊技状態移行手段により前記第１遊技状態に移行される第２種別とを少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を決定する種別決定手段を備えることを特徴とする遊技機Ｊ７。
【１８１５】
遊技機Ｊ７によれば、遊技機Ｊ６の奏する効果に加え、遊技状態設定手段により設定される第２遊技状態の種別として、判別手段による第１回数の判別に渡って外れ判別結果になったことに基づいて遊技状態移行手段により第１遊技状態に移行される第１種別と、第１回数よりも多い第２回数の判別に渡って外れ判別結果になったことに基づいて遊技状態移行手段により第１遊技状態に移行される第２種別とを少なくとも含む複数の種別の中から、種別決定手段により１の種別が決定されるので、第２遊技状態がより多い判別に渡って継続することを期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１８１６】
遊技機Ｊ７において、演出態様を表示可能な表示手段と、前記遊技状態設定手段により前記第１遊技状態が設定された場合に、前記表示手段に対して第１演出態様を表示させることが可能な第１表示制御手段と、前記遊技状態設定手段により前記第２遊技状態が設定された場合に、前記表示手段に対して前記第１演出態様とは異なる第２演出態様を表示させることが可能な第２表示制御手段と、前記遊技状態設定手段により前記第２遊技状態が設定されてから前記第２回数に渡って前記外れ判別結果になるまでの間、前記第１演出態様が表示されることを制限する制限手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｊ８。
【１８１７】
遊技機Ｊ８によれば、遊技機Ｊ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技状態設定手段により第１遊技状態が設定された場合に、第１表示制御手段により表示手段に対して第１演出態様が表示される。遊技状態設定手段により第２遊技状態が設定された場合に、第２表示制御手段により表示手段に対して第１演出態様とは異なる第２演出態様が表示される。遊技状態設定手段により第２遊技状態が設定されてから第２回数に渡って外れ判別結果になるまでの間、第１演出態様が表示されることが制限手段によって制限される。
【１８１８】
これにより、第２遊技状態が設定されてから第１回数に渡って外れ判別結果になったとしても、第２回数までは第１演出態様が表示されることが無いので、遊技者にとって、第１種別の第２遊技状態であるのか、第２種別の第２遊技状態であるのかを識別することが困難になる。よって、第２遊技状態の種別によらず、第２回数の判別を実行させるまでは最低限遊技を継続しようと思わせることができるので、遊技機の稼働率を向上させることができるという効果がある。
【１８１９】
遊技機Ｊ８において、前記遊技状態設定手段により前記第２遊技状態が設定されてから前記第２回数に渡って前記外れ判別結果になったことに基づいて、前記第１演出態様を表

示させる第３表示制御手段を備えることを特徴とする遊技機Ｊ９。
【１８２０】
遊技機Ｊ９によれば、遊技機Ｊ８の奏する効果に加え、遊技状態設定手段により第２遊技状態が設定されてから第２回数に渡って外れ判別結果になったことに基づいて、第３表示制御手段により第１演出演出態様が表示されるので、第１遊技状態であるか、第２遊技状態であるかが不明である期間が長くなり過ぎてしまうことを抑制できるという効果がある。
【１８２１】
遊技機Ｊ４からＪ９のいずれかにおいて、前記第２の割合は、前記第３の割合よりも高いものであることを特徴とする遊技機Ｊ１０。
【１８２２】
遊技機Ｊ１０によれば、遊技機Ｊ４からＪ９の何れかが奏する効果に加え、第２の割合が、第３の割合よりも高く構成されているので、第２遊技状態で特定の判別結果になることをより強く期待させることができるという効果がある。
【１８２３】
＜特徴Ｋ群＞（時短中に特２が回り難くなる構成）
所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、その第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変可能な可変手段と、その可変手段の可変動作を、前記第１遊技状態において、前記入球手段へと遊技球が入球し難くなる第１制御で制御し、前記第２遊技状態において、前記入球手段へと遊技球が入球し難くなる第２制御で制御し、前記第３遊技状態において、前記第１制御および前記第２制御よりも前記入球手段へと遊技球が入球し易くなる第３制御で制御する可変制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｋ１。
【１８２４】
ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、当たり状態の終了を契機として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも有利な有利遊技状態とのいずれかに設定されるものがある（例えば、特許文献１：特開２００６－０００３９２号公報）。
【１８２５】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、当たり状態の終了を契機に有利遊技状態が設定されなかった場合には、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまい、遊技を辞められ易くなってしまうという問題点があった。
【１８２６】
特に、所謂確率変動機能を搭載せず、時短遊技状態と、通常遊技状態との２種類の遊技状態のみが設けられているタイプの遊技機において、時短遊技状態を経て通常遊技状態が設定された場合には、時短遊技状態において遊技を行うことができたことで遊技者が遊技に満足してしまい、その後の通常遊技状態で遊技を続行しようと思わせ難くなってしまう虞があった。
【１８２７】
これに対して遊技機Ｋ１によれば、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、その第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態が遊技状態設定手段によって設定される。遊技球が入球可能な入球手段へと入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変手段が可変可能に構成されている。可変手段の可変動作が、第１遊技状態において、入球手段へと遊技球が入球し難くなる第１制御で可変制御手段により制御され、第２遊技状態において、入球手段へと遊

技球が入球し難くなる第２制御で可変制御手段により制御され、第３遊技状態において、入球手段へと遊技球が入球し易くなる第３制御で可変制御手段により制御される。
【１８２８】
これにより、入球手段へと入球し難い制御が実行される第１遊技状態と、第２遊技状態とで、有利度合いを異ならせているので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１８２９】
遊技機Ｋ１において、前記第２制御は、前記第１制御よりも前記可変手段が前記第１位置に配置され易くなるものであることを特徴とする遊技機Ｋ２。
【１８３０】
遊技機２によれば、遊技機Ｋ１の奏する効果に加え、第２制御は、第１制御よりも可変手段が第１位置に配置され易くなるように構成されているので、第２制御では、第１制御よりも可変手段が第１位置に配置され易くなるにもかかわらず、第１制御と同様に入球手段へと入球し難くなるという斬新な動作を実現できるという効果がある。
【１８３１】
遊技機Ｋ２において、遊技球が通過可能な通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別を実行する判別手段と、を備え、前記可変制御手段は、前記判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて前記可変手段を所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変させるものであり、前記第１遊技状態は、前記判別手段による判別で第１の確率で前記特定の判別結果となるものであり、前記第２遊技状態と、前記第３遊技状態とは、前記判別手段による判別で前記第１の確率よりも高い第２の確率で前記特定の判別結果となるものであることを特徴とする遊技機Ｋ３。
【１８３２】
遊技機Ｋ３によれば、遊技機Ｋ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が通過可能な通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別手段により判別が実行される。判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、可変制御手段により可変手段が第２位置から第１位置へと所定期間可変される。第１遊技状態では、判別手段による判別で第１の確率で特定の判別結果となる一方で、第２遊技状態と第３遊技状態とでは、判別手段による判別で第１の確率よりも高い第２の確率で特定の判別結果となる。
【１８３３】
これにより、第２遊技状態と第３遊技状態とは、特定の判別結果になる確率が共通であるにもかかわらず、入球手段への入球し易さが異なるという斬新な動作を実現できるという効果がある。
【１８３４】
遊技機Ｋ３において、所定間隔以上の発射間隔で遊技球を発射可能な発射手段を備え、前記第２遊技状態は、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となってから前記可変手段が前記第１位置に可変されるまでの間の期間が第１期間に設定され、前記可変手段が前記第１位置に可変されてから前記第２位置に可変されるまでの期間が第２期間に設定されるものであり、前記通過手段を遊技球が通過してから当該通過した遊技球が前記入球手段へと到達するまでの期間は、前記第１期間よりも短くなり易いものであり、１の遊技球が前記通過手段を通過してから、当該通過した遊技球の次に前記所定間隔で前記発射手段により発射された遊技球が前記可変手段に到達するまでの間の期間は、前記第１期間と前記第２期間との和よりも長くなり易いものであることを特徴とする遊技機Ｋ４。
【１８３５】
遊技機Ｋ４によれば、遊技機Ｋ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定間隔以上の発射間隔で発射手段により遊技球が発射される。第２遊技状態では、判別手段による判別で特定の判別結果となってから可変手段が第１位置に可変されるまでの間の期間が第１期間に設定され、可変手段が第１位置に可変されてから第２位置に可変されるまでの期間が第２期間に設定される。通過手段を遊技球が通過してから当該通過した遊技球

が入球手段へと到達するまでの期間は、第１期間よりも短くなり易くなる。１の遊技球が通過手段を通過してから、当該通過した遊技球の次に所定間隔で発射手段により発射された遊技球が可変手段に到達するまでの間の期間が、第１期間と第２期間との和よりも長くなり易くなる。

【１８３６】

これにより、第２遊技状態において通過手段に対して連続して遊技球を発射し続けたとしても、可変手段が第１位置に可変されている間に遊技球を入球手段へと到達させることを困難にできる。よって、第２遊技状態を、可変手段が第１位置に可変され易いにもかかわらず入球手段に遊技球が入球し難いという特殊な状態にすることができるという効果がある。

【１８３７】

遊技機Ｋ４において、前記第３遊技状態は、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となってから前記可変手段が前記第１位置に可変されるまでの間の期間が前記第１期間よりも長い第３期間に設定され、前記可変手段が前記第１位置に可変されてから前記第２位置に可変されるまでの間の期間が前記第２期間に設定されるものであり、前記通過手段を遊技球が通過してから当該通過した遊技球が前記入球手段へと到達するまでの間の期間は、前記第３期間よりも長くなり、且つ、前記第３期間と前記第２期間との和よりも短くなり易いものであることを特徴とする遊技機Ｋ５。

【１８３８】

遊技機Ｋ５によれば、遊技機Ｋ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第３遊技状態では、判別手段による判別で特定の判別結果となってから可変手段が第１位置に可変されるまでの間の期間が第１期間よりも長い第３期間に設定され、可変手段が第１位置に可変されてから第２位置に可変されるまでの間の期間が第２期間に設定される。通過手段を遊技球が通過してから当該通過した遊技球が入球手段へと到達するまでの間の期間は、第３期間よりも長くなり、且つ、第３期間と第２期間との和よりも短くなり易くなる。

【１８３９】

これにより、第３遊技状態では、通過手段を通過したことに基づいて実行される判別で特定の判別結果となった場合に、通過手段を通過した遊技球を直接入球手段へと入球させることができるので、第３遊技状態における遊技を効率よく進行させることができるという効果がある。

【１８４０】

遊技機Ｋ１からＫ５のいずれかにおいて、前記入球手段とは異なり、且つ、遊技球が入球可能な第２入球手段と、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の判別を実行する第１判別手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、前記第１判別手段による判別、または前記第２判別手段による判別で予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態において前記第２の判別で前記第１の判別結果となったことに基づいて実行された前記特典遊技の終了後の遊技状態として、第１の割合で前記第３遊技状態を設定し、前記第２遊技状態において前記第２の判別で前記第１の判別結果となったことに基づいて実行された前記特典遊技の終了後の遊技状態として、前記第１の割合よりも高い第２の割合で前記第３遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｋ６。

【１８４１】

遊技機Ｋ６によれば、遊技機Ｋ１からＫ５のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１判別手段により第１の判別が実行される。入球手段とは異なる第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２判別手段により第２の判別が実行される。第１判別手段による判別、または第２判別手段による判別で予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。第１遊技状態において第２の判別で

第１の判別結果となったことに基づいて実行された特典遊技の終了後の遊技状態として、遊技状態設定手段により第１の割合で第３遊技状態が設定される。第２遊技状態において第２の判別で第１の判別結果となったことに基づいて実行された特典遊技の終了後の遊技状態として、第１の割合よりも高い第２の割合で遊技状態設定手段により第３遊技状態が設定される。

【１８４２】

これにより、第２遊技状態の間に特定の判別結果になって欲しいと強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１８４３】

遊技機Ｋ６において、前記遊技状態設定手段は、前記第３遊技状態において前記第１の判別で前記第１の判別結果となったことに基づいて実行された前記特典遊技の終了後の遊技状態として、前記第１の割合よりも高い第３の割合で前記第３遊技状態を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｋ７。

【１８４４】

遊技機Ｋ７によれば、遊技機Ｋ６の奏する効果に加え、第３遊技状態において第１の判別で第１の判別結果となったことに基づいて実行された特典遊技の終了後の遊技状態として、第１の割合よりも高い第３の割合で遊技状態設定手段により第３遊技状態が決定されるので、第３遊技状態では、特典遊技の終了後が再度第３遊技状態になり易くなる。よって、第３遊技状態になった場合に遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができるという効果がある。

【１８４５】

遊技機Ｋ７において、前記第２の割合は、前記第３の割合よりも高い割合であることを特徴とする遊技機Ｋ８。

【１８４６】

遊技機Ｋ８によれば、遊技機Ｋ７の奏する効果に加え、第２の割合が、第３の割合よりも高い割合で構成されているので、第２遊技状態において第１の判別結果になることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１８４７】

＜特徴Ｌ群＞（振り分け手段により２つのルートに交互に振り分けられ易くなる遊技方法と、１のルートに振り分けられ易くなる遊技方法とで遊技可能な機構）

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作内容に応じて遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段により発射された遊技球が通過可能な第１流路と、その第１流路とは異なる第２流路と、前記操作手段に対して第１の操作内容の操作が行われることで成立し得る第１条件が成立している間、到達した遊技球を前記第１流路と、前記第２流路とに交互に振り分け易い状態となり、前記第１の操作内容の操作とは異なる第２の操作内容の操作が行われることで成立し得る第２条件が成立している間、前記第１条件が成立している間よりも、到達した遊技球を前記第１流路に振り分け易い状態となる振分手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｌ１。

【１８４８】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、盤面上に設けられている２種類の流路のどちらかへと遊技球を振り分ける振分部材が設けられているものがある。係る従来型の遊技機では、振分部材に到達した遊技球を１球ずつ２種類の流路に振り分ける構成とすることで、２種類の流路にバランス良く遊技球を流下させることを可能としていた（例えば、特許文献１：特開２０１２－２３１９０２号公報）。

【１８４９】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技者の遊技方法によらず、振分部材に到達した遊技球が２種類の流路に交互に振り分けられてしまうため、遊技者の技量が介在する余地が無く、遊技者の遊技に対する興趣を低下させてしまう虞があった。

【１８５０】

これに対して遊技機Ｌ１によれば、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作内容に応

じて、発射手段により遊技球が発射される。発射手段により発射された遊技球が通過可能な第１流路と、その第１流路とは異なる第２流路とが設けられている。操作手段に対して第１の操作内容の操作が行われることで成立し得る第１条件が成立している間、振分手段の状態が、到達した遊技球を第１流路と、第２流路とに交互に振り分け易い状態となる。第１の操作内容とは異なる第２の操作内容の操作が行われることで成立し得る第２条件が成立している間、振分手段の状態が、第１条件が成立している間よりも到達した遊技球が第１流路に振り分けられ易い状態となる。

【１８５１】

これにより、遊技者の操作内容に応じて振分手段による遊技球の振り分けられ方を異ならせることができるので、操作手段の操作を工夫させることができるという効果がある。

【１８５２】

遊技機Ｌ１において、前記第１の操作内容の操作は、実行することで前記発射手段により第１の発射間隔で遊技球が発射されるものであり、前記第２の操作内容の操作は、実行することで前記発射手段により前記第１の発射間隔よりも長い第２の発射間隔で遊技球が発射されるものであることを特徴とする遊技機Ｌ２。

【１８５３】

遊技機Ｌ２によれば、遊技機Ｌ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１の操作内容の操作が実行されると、発射手段により第１の発射間隔で遊技球が発射される。第２の操作内容の操作が実行されると、発射手段により第１の発射間隔よりも長い第２の発射間隔で遊技球が発射される。これにより、発射間隔を異ならせるだけで、容易に振分手段による遊技球の振り分けられ方を可変させることができるので、遊技者の利便性を高めることができるという効果がある。

【１８５４】

遊技機Ｌ２において、前記振分手段は、到達した遊技球が前記第１流路に振り分けられ易くなる第１可動範囲と、前記第２流路に振り分けられ易くなる第２可動範囲と、を少なくとも含む特定の可動範囲を可動可能に構成されているものであり、前記振分手段は、前記第１可動範囲に配置された状態で遊技球を前記第１流路に振り分けることにより、前記第２可動範囲に可動し易くなり、且つ、前記第２可動範囲に配置された状態で遊技球を前記第２流路に振り分けることにより、前記第１可動範囲に可動し易くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｌ３。

【１８５５】

遊技機Ｌ３によれば、遊技機Ｌ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、到達した遊技球が第１流路に振り分けられ易くなる第１可動範囲と、第２流路に振り分けられ易くなる第２可動範囲と、を少なくとも含む特定の可動範囲を振分手段が可動する。第１可動範囲に配置された状態で遊技球を第１流路に振り分けることにより、振分手段が第２可動範囲に可動し易くなる。また、第２可動範囲に配置された状態で遊技球を第２流路に振り分けることにより、振分手段が第１可動範囲に可動し易くなる。

【１８５６】

これにより、遊技球が連続して振分手段に到達することで遊技球を第１流路と第２流路とに交互に振り分ける動作を実現できるという効果がある。

【１８５７】

遊技機Ｌ３において、前記振分手段は、遊技球を前記第１流路に振り分けて前記第２可動範囲に可動した場合に、前記第２の発射間隔の長さよりも短く、且つ、前記第１の発射間隔の長さよりも長い期間で前記第１可動範囲まで可動するものであることを特徴とする遊技機Ｌ４。

【１８５８】

遊技機Ｌ４によれば、遊技機Ｌ３の奏する効果に加え、遊技球を第１流路に振り分けて振分手段が第２可動範囲に可動した場合に、第２の発射間隔の長さよりも短く、且つ、第１の発射間隔の長さよりも長い期間で振分手段が第１可動範囲まで可動するので、第２の発射間隔以上の発射間隔で遊技球を発射し続けた場合に、振分手段の可動範囲を確実に第

１可動範囲とすることができるという効果がある。
【１８５９】
遊技機Ｌ４において、前記振分手段は、前記第１流路へと振り分けた遊技球の質量によって前記第１可動範囲から前記第２可動範囲に可動し易くなり、前記第２流路へと振り分けた遊技球の質量によって前記第２可動範囲から前記第１可動範囲に可動し易くなるものであることを特徴とする遊技機Ｌ５。
【１８６０】
遊技機Ｌ５によれば、遊技機Ｌ４の奏する効果に加え、第１流路へと振り分けた遊技球の質量によって、振分手段が第１可動範囲から第２可動範囲に可動し易くなり、第２流路へと振り分けた遊技球の質量によって、振分手段が第２可動範囲から第１可動範囲に可動し易くなるので、振分手段を可動させるための動力源を不要とすることができるという効果がある。
【１８６１】
遊技機Ｌ４又はＬ５において、前記振分手段は、前記第１可動範囲における所定位置が初期配置となるように構成され、且つ、遊技球が所定期間到達しなかった場合に前記所定位置に戻るように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｌ６。
【１８６２】
遊技機Ｌ６によれば、遊技機Ｌ４又はＬ５の奏する効果に加え、第１可動範囲における所定位置が初期配置となるように振分手段が構成されており、且つ、遊技球が振分手段に対して所定期間到達しなかった場合に所定位置に戻るように振分手段が構成されているので、遊技球を振り分けなければ振分手段が第１可動範囲に維持される。よって、振分手段に最初に到達した遊技球を確実に第１流路に振り分けることができるという効果がある。
【１８６３】
遊技機Ｌ１からＬ６のいずれかにおいて、前記第２流路に振り分けられた遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段と、前記第１流路を流下した遊技球と、前記第２流路を流下した遊技球とが入球可能な位置に設けられている入球手段と、前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも前記入球手段へと遊技球が入球困難になる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて前記可変手段を所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変させる可変制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｌ７。
【１８６４】
遊技機Ｌ７によれば、遊技機Ｌ１からＬ６のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２流路に振り分けられた遊技球が通過可能な位置に通過手段が設けられている。第１流路を流下した遊技球と、第２流路を流下した遊技球とが入球可能な位置に入球手段が設けられている。入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも入球手段へと遊技球が入球困難になる第２位置と、に可変手段が可変可能に構成されている。通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別手段による判別が実行される。判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、可変制御手段により可変手段が所定期間、第２位置から第１位置へと可変される。
【１８６５】
これにより、判別手段による判別の結果に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１８６６】
遊技機Ｌ７において、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、その第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記可変制御手段は、前記第１遊技状態において、前記入球手段へと遊技球が入球し難くなる第１可変態様で前記可変手段が可変するように制御し、前記第２遊技状態において、前記入球手段へと遊技球が入球し難くなる第２可変態様で前記可変手段が可

変するように制御し、前記第３遊技状態において、前記第１可変態様および前記第２可変態様よりも前記入球手段へと遊技球が入球し易くなる第３可変態様で前記可変手段が可変するように制御するものであることを特徴とする遊技機Ｌ８。

【１８６７】

遊技機Ｌ８によれば、遊技機Ｌ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、その第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態が遊技状態設定手段により設定される。第１遊技状態において、入球手段へと遊技球が入球し難くなる第１可変態様で可変手段が可変するように可変制御手段により制御される。第２遊技状態において、入球手段へと遊技球が入球し難くなる第２可変態様で可変手段が可変するように可変制御手段により制御される。第３遊技状態において、第１可変態様および第２可変態様よりも入球手段へと遊技球が入球し易くなる第３可変態様で可変手段が可変するように可変制御手段により制御される。

【１８６８】

これにより、入球手段への入球し易さが異なる複数の遊技状態が設けられているので、遊技が単調となってしまうことを抑制できるという効果がある。

【１８６９】

遊技機Ｌ８において、前記第１遊技状態は、前記判別手段により第１の確率で前記特定の判別結果となるものであり、前記第２遊技状態は、前記判別手段により前記第１の確率よりも高い第２の確率で前記特定の判別結果となるものであり、前記３遊技状態は、前記判別手段により前記第２の確率で前記特定の判別結果となるものであることを特徴とする遊技機Ｌ９。

【１８７０】

遊技機Ｌ９によれば、遊技機Ｌ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技状態では、判別手段により第１の確率で特定の判別結果となる。第２遊技状態では、判別手段により第１の確率よりも高い第２の確率で特定の判別結果となる。第３遊技状態では、判別手段により第２の確率で特定の判別結果となる。

【１８７１】

これにより、第２遊技状態と第３遊技状態とでは、特定の判別結果となる確率が共通であるにもかかわらず、入球手段への入球し易さを異ならせるという斬新な動作を実現することができるという効果がある。

【１８７２】

＜特徴Ｍ群＞（時短を抜けた方が有利になる）

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに少なくとも基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段による前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により前記第１遊技状態が設定されている状態で、前記特典遊技の実行の終了とは少なくとも異なる特定の移行条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態から前記第２遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｍ１。

【１８７３】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、当たり状態の終了を契機として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも有利な有利遊技状態とのいずれかに設定されるものがある（例えば、特許文献１：特開２００６－０００３９２号公報）。

【１８７４】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、当たり状態の終了を契機に通常遊技状態が設定された場合に、少なくとも次に当たり状態となるまで不利な状態が続いてしまうため

、通常遊技状態となった場合に遊技者の遊技に対する興趣の向上を図ることができないという問題点があった。

【１８７５】

また、係る従来型の遊技機の中には、通常遊技状態と有利遊技状態とに加え、通常遊技状態よりも有利で、且つ、有利遊技状態よりも不利な第３の遊技状態を設ける構成とし、当たり状態の終了後は、有利遊技状態と、第３の遊技状態とのどちらかが設定されるように構成することで、少なくとも第３の遊技状態が終了するまでは遊技を続行しようと遊技者に思わせることができるものも存在する。しかしながら、係る遊技機では、第３の遊技状態において所定回数の抽選が終了すると、第３の遊技状態から通常遊技状態へと移行してしまうのが通常であるため、通常遊技状態へと移行してしまった後は、遊技者の興趣を向上させることが困難になってしまうという問題点があった。

【１８７６】

これに対して遊技機Ｍ１によれば、判別条件の成立に基づいて実行される判別手段による判別で特定の判別結果となったことに少なくとも基づいて、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。特典遊技実行手段による特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態のうち１の遊技状態が遊技状態設定手段により設定される。遊技状態設定手段により第１遊技状態が設定されている状態で、特典遊技の実行の終了とは少なくとも異なる特定の移行条件が成立したことに基づいて、第１遊技状態から第２遊技状態へと遊技状態移行手段により移行される。

【１８７７】

これにより、第１遊技状態において特定の移行条件が成立することを期待して遊技を行わせることができるので、第１遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制できるという効果がある。

【１８７８】

遊技機Ｍ１において、前記特定の移行条件は、前記第１遊技状態に設定されてから実行された前記判別手段による判別で、予め定められた特定回数、前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に成立するものであることを特徴とする遊技機Ｍ２。

【１８７９】

遊技機Ｍ２によれば、遊技機Ｍ１の奏する効果に加え、第１遊技状態に設定されてから実行された判別手段による判別で、予め定められた特定回数、特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に特定の移行条件が成立するので、第１遊技状態においては、判別手段による判別が実行される毎に、外れ判別結果になることを期待させるという斬新な遊技性を実現できるという効果がある。

【１８８０】

遊技機Ｍ１又はＭ２において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第２位置とに可変可能な可変手段と、前記第１遊技状態において、前記可変手段が前記第１位置に可変され易くなる第１可変制御を実行し、前記第２遊技状態において、前記第１遊技状態よりも前記可変手段が前記第１位置に可変され難い第２可変制御を実行する可変制御実行手段と、を備え、前記判別条件は、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機Ｍ３。

【１８８１】

遊技機Ｍ３によれば、遊技機Ｍ１又はＭ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも入球手段へと遊技球が入球困難となる第２位置とに可変手段が可変する。第１遊技状態において、可変手段が第１位置に可変され易くなる第１可変制御が可変制御実行手段により実行され、第２遊技状態において、第１遊技状態よりも可変手段が第１位置に可変され難い第２可変制御が可変制御実行手段により実行される。入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別条件が成立する。

【１８８２】
これにより、可変手段が第１位置に可変されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１８８３】
遊技機Ｍ３において、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、前記第２遊技状態よりも有利な第３遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態のうち１の遊技状態を設定するものであり、前記可変制御実行手段は、前記第３遊技状態において、前記第１可変制御及び前記第２可変制御よりも遊技球が前記入球手段に入球し易くなる第３可変制御を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｍ４。
【１８８４】
遊技機Ｍ４によれば、遊技機Ｍ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技状態と、第２遊技状態と、第２遊技状態よりも有利な第３遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態のうち１の遊技状態が遊技状態設定手段により設定される。第３遊技状態において、第１可変制御及び第２可変制御よりも遊技球が入球手段に入球し易くなる第３可変制御が可変制御実行手段によって実行される。
【１８８５】
これにより、第３遊技状態では、判別手段による判別が実行され易くなるので、効率的に遊技を行うことができる。よって、第３遊技状態になることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１８８６】
遊技機Ｍ４において、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態において前記特定の判別結果となった場合に、前記特典遊技が終了した後の遊技状態として第１の割合で前記第３遊技状態を設定し、前記第２遊技状態において前記特定の判別結果となった場合に、前記第１の割合よりも高い第２の割合で前記第３遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｍ５。
【１８８７】
遊技機Ｍ５によれば、遊技機Ｍ４の奏する効果に加え、第１遊技状態において特定の判別結果となった場合に、特典遊技が終了した後の遊技状態として遊技状態設定手段により第１の割合で第３遊技状態が設定される一方、第２遊技状態において特定の判別結果となった場合に、第１の割合よりも高い第２の割合で第３遊技状態が設定されるので、第２遊技状態で特定の判別結果になった方が、特典遊技の終了後の遊技状態として第３遊技状態が設定され易くなる。よって、第１遊技状態において、特定の判別結果になるよりも、特定の移行条件が成立することを期待して遊技を行うという斬新な遊技性を実現できるという効果がある。
【１８８８】
遊技機Ｍ５において、前記遊技状態設定手段は、前記第３遊技状態において実行された前記特典遊技の終了後の遊技状態として前記第１の割合よりも高い第３の割合で前記第３遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｍ６。
【１８８９】
遊技機Ｍ６によれば、遊技機Ｍ５の奏する効果に加え、第３遊技状態において実行された特典遊技の終了後の遊技状態として第１の割合よりも高い第３の割合で遊技状態設定手段により第３遊技状態が設定されるので、第３遊技状態では、特典遊技の終了後に再度、第３遊技状態となり易くなる。よって、第３遊技状態になることで遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができるという効果がある。
【１８９０】
遊技機Ｍ１からＭ６のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な入球領域と、その入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記特典遊技を実行する第２特典遊技実行手段と、を備えるものであることを特徴とする遊技機Ｍ７。
【１８９１】
遊技機Ｍ７によれば、遊技機Ｍ１からＭ６のいずれかが奏する効果に加え、入球領域へ

と遊技球が入球したことに基づいて第２特典遊技実行手段により特典遊技が実行されるので、入球領域へと遊技球が入球するか否かに注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１８９２】

＜特徴Ｎ群＞（時短中に当選すると、小当たり終了後が不利になり易い小当たり）

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な第１有利遊技を実行する第１有利遊技実行手段と、その第１有利遊技実行手段により実行される前記第１有利遊技の種別として、第１種別と、その第１種別とは異なる第２種別と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を決定する種別決定手段と、前記判別手段による判別で前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて前記第１有利遊技よりも遊技者に有利な第２有利遊技を実行する第２有利遊技実行手段と、その第２有利遊技実行手段による前記第２有利遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において実行された前記判別手段による判別で前記第２の判別結果以外の判別結果となった場合に、予め定められた特定条件が成立していれば、前記第１遊技状態を終了させる遊技状態終了手段と、を備え、前記特定条件は、前記判別手段による判別で前記第１の判別結果となり、且つ、前記種別決定手段により前記第１種別が決定された場合よりも、前記判別手段による判別で前記第１の判別結果となり、且つ、前記種別決定手段により前記第２種別が決定された場合の方が成立し易く構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｎ１。

【１８９３】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、Ｖ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（大当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されている（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。

【１８９４】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、小当たり遊技が実行されたとしても、Ｖ入賞装置の内部へと遊技球を入球させることができなければ特典遊技が実行されないため、Ｖ入賞装置に遊技球を入球させることができなかった場合に、遊技者の遊技に対する興趣を損ねてしまう虞があった。

【１８９５】

これに対して遊技機Ｎ１によれば、判別条件の成立に基づいて実行される判別手段による判別で第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な第１有利遊技が第１有利遊技実行手段によって実行される。第１有利遊技実行手段により実行される第１有利遊技の種別として、第１種別と、その第１種別とは異なる第２種別と、を少なくとも含む複数の種別の中から種別決定手段により１の種別が決定される。判別手段による判別で第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて第２有利遊技実行手段により第１有利遊技よりも遊技者に有利な第２有利遊技が実行される。第２有利遊技実行手段による第２有利遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から遊技状態設定手段により１の遊技状態が設定される。第１遊技状態において実行された判別手段による判別で第２の判別結果以外の判別結果となった場合に、予め定められた特定条件が成立していれば、第１遊技状態が遊技状態終了手段によって終了される。判別手段による判別で第１の判別結果となり、且つ、種別決定手段により第１種別が決定された場合よりも、判別手段による判別で第１の判別結果となり、且つ、種別決定手段により第２種別が決定された場合の方が、特定条件が成立し易く構成されている。

【１８９６】

これにより、第１の判別結果となった場合に、第１種別が決定されることに期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１８９７】

遊技機Ｎ１において、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも遊技者に有利なものであり、前記遊技状態終了手段は、前記特定条件が成立していれば、前記第１遊技状態から前記第２遊技状態に移行させるものであることを特徴とする遊技機Ｎ２。

【１８９８】

遊技機Ｎ２によれば、遊技機Ｎ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２遊技状態は、第１遊技状態よりも遊技者に有利となるように構成されている。特定条件が成立していれば、遊技状態終了手段により第１遊技状態から第２遊技状態へと移行される。

【１８９９】

これにより、特定条件が成立することを期待して第１遊技状態における遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１９００】

遊技機Ｎ１又はＮ２において、前記第１有利遊技が実行されたことに基づいて遊技球が入球可能となる入球領域を備え、前記第２有利遊技実行手段は、前記入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記第２有利遊技を実行するものであり、前記遊技状態終了手段は、１の前記第１遊技状態において前記第１種別の前記第１有利遊技が第１回数実行されたことに基づいて前記第１遊技状態を終了させ、１の前記第１遊技状態において前記第２種別の前記第１有利遊技が前記第１回数よりも少ない第２回数実行されたことに基づいて前記第１遊技状態を終了させるものであることを特徴とする遊技機Ｎ３。

【１９０１】

遊技機Ｎ３によれば、遊技機Ｎ１又はＮ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１有利遊技が実行されたことに基づいて入球可能となる入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて、第２有利遊技実行手段により第２有利遊技が実行される。１の第１遊技状態において第１種別の第１有利遊技が第１回数実行されたことに基づいて遊技状態終了手段により第１遊技状態が終了される一方で、１の第１遊技状態において第２種別の第１有利遊技が第１回数よりも少ない第２回数実行されたことに基づいて遊技状態終了手段により第１遊技状態が終了される。

【１９０２】

これにより、第１有利遊技の実行中に、遊技球を入球領域へと入球させて第２有利遊技を実行させるか、入球領域へと入球させずに特定条件が成立することを期待するかを選択させる遊技性を実現できるという効果がある。

【１９０３】

遊技機Ｎ３において、前記遊技状態設定手段は、前記第２種別の前記第１有利遊技の実行中に前記入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記第２有利遊技が実行された場合に、当該第２有利遊技の終了後の遊技状態として、前記第１遊技状態を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｎ４。

【１９０４】

遊技機Ｎ４によれば、遊技機Ｎ３の奏する効果に加え、第２種別の第１有利遊技の実行中に入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて第２有利遊技が実行された場合に、第２有利遊技の終了後の遊技状態として、遊技状態設定手段により第１遊技状態が設定されるので、第１有利遊技が第１種別であるか、第２種別であるかをより真剣に予測して、遊技球を入球領域へと入球させて第２有利遊技を実行させるか、入球領域へと入球させずに特定条件が成立することを期待するかを選択させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１９０５】

遊技機Ｎ４において、前記遊技状態設定手段は、前記第１種別の前記第１有利遊技の実

行中に前記入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記第２有利遊技が実行された場合に、当該第２有利遊技の終了後の遊技状態として、前記第２遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｎ５。

【１９０６】

遊技機Ｎ５によれば、遊技機Ｎ４の奏する効果に加え、第１種別の第１有利遊技の実行中に入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて第２有利遊技が実行された場合に、遊技状態設定手段により第２有利遊技の終了後の遊技状態として第２遊技状態が設定されるので、第１有利遊技が第１種別であれば、入球領域へと入球させないことで特定条件が成立して第２遊技状態へと移行する可能性がある一方で、第２種別であれば、入球領域へと入球させることで第２有利遊技が実行され、更に第２遊技状態へと移行する。よって、第１有利遊技の種別をより真剣に予測させることができるという効果がある。

【１９０７】

遊技機Ｎ５において、前記判別手段による判別で前記第１の判別結果となったことに基づいて、前記種別決定手段により決定された前記第１有利遊技の種別によらず、共通の特定演出を実行する特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機Ｎ６。

【１９０８】

遊技機Ｎ６によれば、遊技機Ｎ５の奏する効果に加え、判別手段による判別で第１の判別結果となったことに基づいて、種別決定手段により決定された第１有利遊技の種別によらず、特定演出実行手段により共通の特定演出が実行されるので、演出から第１種別であるか、第２種別であるかを区別することが困難になる。よって、第１種別であるか、第２種別であるかをより真剣に予測させることができるという効果がある。

【１９０９】

遊技機Ｎ１からＮ６のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、前記第１遊技状態および前記第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定するものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態において実行された前記第２有利遊技が終了した後の遊技状態として、第１の割合で前記第３遊技状態を設定し、前記第２遊技状態において実行された前記第２有利遊技が終了した後の遊技状態として、前記第１の割合よりも高い第２の割合で前記第３遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｎ７。

【１９１０】

遊技機Ｎ７によれば、遊技機Ｎ１からＮ６のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技状態と、第２遊技状態と、第１遊技状態および第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から遊技状態設定手段により１の遊技状態が設定される。第１遊技状態において実行された第２有利遊技が終了した後の遊技状態として、遊技状態設定手段により第１の割合で第３遊技状態が設定される一方で、第２遊技状態において実行された第２有利遊技が終了した後の遊技状態として、遊技状態設定手段により第１の割合よりも高い第２の割合で第３遊技状態が設定される。

【１９１１】

これにより、第２遊技状態において第２有利遊技が実行されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１９１２】

遊技機Ｎ７において、前記遊技状態設定手段は、前記第３遊技状態において実行された前記第２有利遊技が終了した後の遊技状態として、前記第１の割合よりも高い第３の割合で前記第３遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｎ８。

【１９１３】

遊技機Ｎ８によれば、遊技機Ｎ７の奏する効果に加え、第３遊技状態において実行された第２有利遊技が終了した後の遊技状態として、遊技状態設定手段により第１の割合よりも高い第３の割合で第３遊技状態が設定されるので、第３遊技状態になると、第２有利遊技と第３遊技状態とが繰り返され易くなる。よって、第３遊技状態となった場合に遊技者

に対してより大きな満足感を抱かせることができるという効果がある。
【１９１４】
遊技機Ｎ８において、前記第２の割合は前記第３の割合よりも高いものであることを特徴とする遊技機Ｎ９。
【１９１５】
遊技機Ｎ９によれば、遊技機Ｎ８の奏する効果に加え、第２の割合歯第３の割合よりも高い割合で構成されているので、第２遊技状態になった場合に、第２有利遊技が実行されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１９１６】
＜特徴Ｏ群＞（複数の流路のいずれかに遊技球を振り分ける振分部材が、時間経過で初期位置に戻る）
第１可動範囲と、第２可動範囲とを少なくとも含む可動範囲を可動可能に構成され、到達した遊技球を複数の流路のうち１の流路に振り分ける振分手段と、その振分手段が前記第１可動範囲に配置されている間に前記振分手段に到達した遊技球が振り分けられ易くなる第１流路と、前記振分手段が前記第２可動範囲に配置されている間に前記振分手段に到達した遊技球が振り分けられ易くなる第２流路と、を備え、前記第１可動範囲は、前記振分手段の初期配置である特定可動位置を少なくとも含む可動範囲であることを特徴とする遊技機Ｏ１。
【１９１７】
ここで、パチンコ機等の遊技機には、盤面上に設けられている２種類の流路のどちらかへと遊技球を振り分ける振分部材が設けられているものがある。係る従来型の遊技機では、振分部材に到達した遊技球を１球ずつ２種類の流路に振り分ける構成とすることで、２種類の流路にバランス良く遊技球を流下させることを可能としていた（例えば、特許文献１：特開２０１２－２３１９０２号公報）。
【１９１８】
また、係る従来型の遊技機においては、振分手段により振り分けられる流路の種別に応じて有利度合いを異ならせるものも存在し、不利な流路と有利な流路とにバランス良く遊技球を流下させる構成としているものも存在する。
【１９１９】
しかしながら、係る従来型の遊技機では、基本的に、遊技球が通過しない限り振分手段により振分可能となる流路が切り替わらないので、直前の遊技者が遊技を辞めるタイミングによって、次に遊技を開始する遊技者が、不利な流路に遊技球を振り分ける状態から遊技を開始しなければならないのか、有利な流路に遊技球を振り分ける状態から遊技を開始できるのかが異なってしまい、遊技者間での公平性が担保できなくなってしまうという問題点があった。
【１９２０】
これに対して遊技機Ｏ１によれば、第１可動範囲と、第２可動範囲とを少なくとも含む可動範囲を可動可能に構成された振分手段により、到達した遊技球が複数の流路のうち１の流路に振り分けられる。振分手段が第１可動範囲に配置されている間に振分手段に到達した遊技球が振り分けられ易くなる位置に第１流路が設けられており、振分手段が第２可動範囲に配置されている間に振分手段に到達した遊技球が振り分けられ易くなる位置に第２流路が設けられている。第１可動範囲は、振分手段の初期配置である特定可動位置を少なくとも含む可動範囲で構成されている。
【１９２１】
これにより、振分手段の配置に応じて振り分けられる流路が可変するので、振分手段の配置により注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１９２２】
遊技機Ｏ１において、前記振分手段は、前記第１可動範囲に配置されている状態で遊技球を前記第１流路へと振り分けることで前記第２可動範囲に可動し易く構成され、且つ、

前記第２可動範囲に配置されている状態で遊技球を前記第２流路へと振り分けることで前記第１可動範囲に可動し易く構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｏ２。
【１９２３】
遊技機Ｏ２によれば、遊技機Ｏ１の奏する効果に加え、第１可動範囲に配置されている状態で遊技球を第１流路へと振り分けることで振分手段が第２可動範囲に可動する一方で、第２可動範囲に配置されている状態で遊技球を第２流路へと振り分けることで振分手段が第１可動範囲に可動するので、振分手段を可動させるための駆動源を省略することができる。よって、部品点数の削減により遊技機の原価を低減することができるという効果がある。
【１９２４】
遊技機Ｏ２において、前記振分手段は、前記第２可動範囲に可動してから遊技球が到達せずに所定期間以上経過した場合に、前記特定可動位置に配置され易くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｏ３。
【１９２５】
遊技機Ｏ３によれば、遊技機Ｏ２の奏する効果に加え、振分手段が第２可動範囲に可動してから遊技球が到達せずに所定期間以上経過した場合に、特定位置に配置され易くなるように構成されているので、他の遊技者が遊技を辞めてから所定期間以上経過してさえいれば、次の遊技者が遊技を開始するタイミングによらず、初期配置の状態から遊技を開始させることができる。よって、遊技者間の公平性を担保することができるという効果がある。
【１９２６】
遊技機Ｏ３において、前記振分手段は、前記第２可動範囲に可動してから遊技球が到達せずに所定期間以上経過した場合に、前記特定可動位置で静止するように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｏ４。
【１９２７】
遊技機Ｏ４によれば、遊技機Ｏ３の奏する効果に加え、振分手段が第２可動範囲に稼動してから遊技球が到達せずに所定期間以上経過した場合に、特定可動位置で静止するように構成されているので、遊技者間の公平性をより担保し易くできるという効果がある。
【１９２８】
遊技機Ｏ４において、前記振分手段は、遊技機に対して電源が投入されているか否かとは少なくとも無関係に、前記第２可動範囲に可動してから遊技球が到達せずに所定期間以上経過した場合に、前記特定可動位置で静止するように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｏ５。
【１９２９】
遊技機Ｏ５によれば、遊技機Ｏ４の奏する効果に加え、遊技機に電源が投入されているか否かとは少なくとも無関係に、振分手段が第２可動範囲に可動してから遊技球が到達せずに所定期間以上経過した場合に、特定可動位置で静止するように構成されているので、何らの動力源や電気的制御も要さずに特定可動位置へと戻すことができる。よって、遊技機の部品点数を削減することができるので、原価率を低減することができるという効果がある。
【１９３０】
遊技機Ｏ３からＯ５のいずれかにおいて、前記振分手段は、遊技球をいずれかの流路へと振り分けた場合に、前記所定期間が経過するまでの間、前記第１可動範囲と前記第２可動範囲とに交互に可動するように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｏ６。
【１９３１】
遊技機Ｏ６によれば、遊技機Ｏ３からＯ５のいずれかが奏する効果に加え、遊技球をいずれかの流路へと振り分けた場合に、所定期間が経過するまでの間、振分手段が第１可動範囲と第２可動範囲とを交互に可動するように構成されているので、１の遊技球を振り分けさせた後で、遊技者の好みの流路に対応する可動範囲に可動したタイミングを狙って遊

技球を到達させることにより所望の流路に遊技球を流下させることができる遊技性を実現できる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１９３２】

遊技機Ｏ１からＯ６のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難になる第２位置とに可変可能な可変手段と、前記第２流路に設けられ、遊技球が通過可能に構成されている通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別を実行する通過判別手段と、その通過判別手段による判別で第１の判別結果になったことに基づいて、前記可変手段を前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変させる可変制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｏ７。

【１９３３】

遊技機Ｏ７によれば、遊技機Ｏ１からＯ６のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、入球手段へと入球困難になる第２位置とに可変手段が可変する。第２流路に対して、遊技球が通過可能な通過手段が設けられている。通過手段を遊技球が通過したことに基づいて通過判別手段により判別が実行され、通過判別手段による判別で第１の判別結果になったことに基づいて、可変手段が可変手段によって第２位置から第１位置へと所定期間可変される。

【１９３４】

これにより、通過判別手段による判別の結果に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１９３５】

遊技機Ｏ７において、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する入球判別手段と、その入球判別手段による判別で特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｏ８。

【１９３６】

遊技機Ｏ８によれば、遊技機Ｏ７の奏する効果に加え、遊技球が入球手段へと入球したことに基づいて実行される入球判別手段による判別で特定の判別結果になったことに基づいて、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行されるので、入球判別手段による判別結果に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１９３７】

遊技機Ｏ７又はＯ８において、前記入球手段は、前記第１流路を流下した遊技球と、前記第２流路を流下した遊技球とが入球可能な位置に設けられているものであることを特徴とする遊技機Ｏ９。

【１９３８】

遊技機Ｏ９によれば、遊技機Ｏ７又はＯ８の奏する効果に加え、第１流路を流下した遊技球と、第２流路を流下した遊技球とが入球可能な位置に入球手段が設けられているので、入球手段へと遊技球を入球させ易くすることができるという効果がある。

【１９３９】

遊技機Ｏ１からＯ９のいずれかにおいて、前記振分手段は、第１の間隔で連続して遊技球が到達した場合に、到達した遊技球を前記第１流路と、前記第２流路とに交互に振り分けるものであり、前記第１の間隔よりも長い第２の間隔で連続して遊技球が到達した場合に、前記第１の間隔で連続して遊技球が到達した場合よりも、前記第１流路へと遊技球を振り分け易くなるものであることを特徴とする遊技機Ｏ１０。

【１９４０】

遊技機Ｏ１０によれば、遊技機Ｏ１からＯ９のいずれかが奏する効果に加え、第１の間隔で連続して遊技球が振分手段に到達した場合に、到達した遊技球が第１流路と第２流路とに交互に振り分けられる一方で、第１の間隔よりも長い第２の間隔で連続して遊技球が

振分手段に到達した場合に、第１の間隔で連続して遊技球が到達した場合よりも、第１流路へと遊技球が振り分けられ易くなるので、遊技球の発射間隔を異ならせることにより遊技球の振り分けられ方を異ならせることができる。よって、発射間隔を工夫して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１９４１】

遊技機Ｏ１０において、前記第１の間隔以下の間隔で到達した遊技球を、前記振分手段に対して前記第１の間隔で１個ずつ到達させる間隔制御手段を備えることを特徴とする遊技機Ｏ１１。

【１９４２】

遊技機Ｏ１１によれば、遊技機Ｏ９の奏する効果に加え、第１の間隔以下の間隔で感覚制御手段に到達した遊技球が、振分手段に対して第１の間隔で１個ずつ到達するように整流されるので、遊技者の利便性を高めることができるという効果がある。

【１９４３】

＜特徴Ｐ群＞（有利ルートに振り分けられる状態と、不利ルートに振り分けられる状態とが時間の経過で切り替わる）

遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段により特定方向に発射された遊技球が流下可能な第１流路と、その第１流路とは異なる第２流路と、前記特定方向に発射された遊技球が流下可能な位置に設けられ、流下した遊技球が前記第２流路よりも前記第１流路へと流入し易くなる第１状態と、前記第１流路よりも前記第２流路へと流入し易くなる第２状態と、を少なくとも含む複数の状態に可変可能に構成されている特定流路と、予め定められた特定の可変条件が成立したことに基づいて、前記複数の状態を特定の順序で切り替える状態切替手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｐ１。

【１９４４】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、盤面上に設けられている２種類の流路のどちらかへと遊技球を振り分ける振分部材が設けられているものがある。係る従来型の遊技機では、振分部材に到達した遊技球を１球ずつ２種類の流路に振り分ける構成とすることで、２種類の流路にバランス良く遊技球を流下させることを可能としていた（例えば、特許文献１：特開２０１２－２３１９０２号公報）。

【１９４５】

また、係る従来型の遊技機においては、振分手段により振り分けられる流路の種別に応じて有利度合いを異ならせるものも存在し、不利な流路と有利な流路とにバランス良く遊技球を流下させる構成としているものも存在する。

【１９４６】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、基本的に、遊技球が通過しない限り振分手段により振分可能となる流路が切り替わらないので、遊技者が流路を選択する余地が無く、遊技者の興趣を向上させ難いという問題点があった。

【１９４７】

これに対して遊技機Ｐ１によれば、発射手段により特定方向に発射された遊技球が流下可能な位置に第１流路と、その第１流路とは異なる第２流路とが設けられている。流下した遊技球が第２流路よりも第１流路へと流入し易くなる第１状態と、第１流路よりも第２流路へと流入し易くなる第２状態と、を少なくとも含む複数の状態に可変可能に構成されている特定流路が、特定方向に発射された遊技球が流下可能な位置に設けられている。予め定められた特定の可変条件が成立したことに基づいて、状態切替手段により複数の状態が特定の順序で切り替えられる。

【１９４８】

これにより、特定の可変条件が成立した場合に、特定流路の状態に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１９４９】

遊技機Ｐ１において、前記特定の順序は、順序の最後が前記第１状態となるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｐ２。
【１９５０】
遊技機Ｐ２によれば、特定の順序の最後が第１状態となるように構成されているので、第１流路へと遊技球を流下させたいと考える遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。
【１９５１】
遊技機Ｐ１又はＰ２において、前記状態切替手段は、前記第１状態の前記特定流路を遊技球が流下したことに基づいて、第１の順序で前記特定流路の状態を切り替えるものであり、前記第２状態の前記特定流路を遊技球が流下したことに基づいて、前記第１の順序とは異なる第２の順序で前記特定流路の状態を切り替えるものであることを特徴とする遊技機Ｐ３。
【１９５２】
遊技機Ｐ３によれば、遊技機Ｐ１又はＰ２の奏する効果に加え、第１状態の特定流路を遊技球が流下したことに基づいて、状態切替手段により第１の順序で特定流路の状態が切り替えられる一方で、第２状態の特定流路を遊技球が流下したことに基づいて、第１の順序とは異なる第２の順序で特定流路の状態が切り替えられる。
【１９５３】
これにより、第１状態で遊技球が流下するか、第２状態で遊技球が流下するかによって特定流路の状態の切り替わり方が変わるので、特定流路の状態の切り替わりにより注目して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１９５４】
遊技機Ｐ１からＰ３のいずれかにおいて、前記状態切替手段は、前記第１状態と前記第２状態とを交互に切り替えるものであることを特徴とする遊技機Ｐ４。
【１９５５】
遊技機Ｐ４によれば、遊技機Ｐ１からＰ３のいずれかが奏する効果に加え、第１状態と第２状態とが状態切替手段によって交互に切り替えられるので、状態の切り替わり方を遊技者に容易に理解させることができるという効果がある。
【１９５６】
遊技機Ｐ１からＰ４のいずれかにおいて、前記状態切替手段は、遊技機に対して電源が投入されているか否かとは少なくとも無関係に、前記特定の可変条件が成立したことに基づいて、前記複数の状態を特定の順序で切り替えるものであることを特徴とする遊技機Ｐ５。
【１９５７】
遊技機Ｐ５によれば、遊技機Ｐ１からＰ４のいずれかが奏する効果に加え、遊技機に対して電源が投入されているか否かとは少なくとも無関係に、特定の可変条件が成立したことに基づいて、状態切替手段により複数の状態が特定の順序で切り替えられるので、駆動源等を用いずに特定流路の状態を可変させることができる。よって、遊技機の原価を低減することができるという効果がある。
【１９５８】
遊技機Ｐ１からＰ５のいずれかにおいて、前記状態切替手段は、前記特定の可変条件が成立したことに基づいて第１可動範囲と、その第１可動範囲とは異なる第２可動範囲と、を周期的に可動する可動部材で構成されているものであり、前記可動部材は、前記第１可動範囲に含まれる第３可動範囲内に配置されている状態で前記可動部材に到達した遊技球を前記第１流路へと振り分け易くなり、前記第２可動範囲に含まれる第４可動範囲内に配置されている状態で前記可動部材に到達した遊技球を前記第２流路へと振り分け易くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｐ６。
【１９５９】
遊技機Ｐ６によれば、遊技機Ｐ１からＰ５のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、状態切替手段が、特定の可変条件が成立したことに基づいて第１可動範囲

と、その第１可動範囲とは異なる第２可動範囲と、を周期的に可動する可動部材で構成されている。第１可動範囲に含まれる第３可動範囲内に配置されている状態で可動部材に到達した遊技球が、可動部材により第１流路へと振り分けられ易くなる一方で、第２可動範囲に含まれる第４可動範囲内に配置されている状態で可動部材に到達した遊技球が可動部材により第２流路へと振り分けられ易くなるように構成されている。

【１９６０】

これにより、可動部材の動作内容を視認することにより、いずれの流路へと振り分けられるかを遊技者に容易に理解させることができるという効果がある。

【１９６１】

遊技機Ｐ６において、前記第２可動範囲は、前記第４可動範囲と、その第４可動範囲と重複しない第５可動範囲と、が少なくとも含まれているものであり、前記可動部材は、前記第５可動範囲内に配置されている状態で前記可動部材に到達した遊技球を前記第１流路へと振り分け易くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｐ７。

【１９６２】

遊技機Ｐ７によれば、遊技機Ｐ６の奏する効果に加え、第２可動範囲には、第４可動範囲と、その第４可動範囲と重複しない第５可動範囲と、が少なくとも含まれている。振分部材が第５可動範囲内に配置されている状態で可動部材に到達した遊技球が第１流路へと振り分けられ易くなるように構成されている。

【１９６３】

これにより、第２可動範囲を可動している場合には、第１流路にも、第２流路にも振り分けられ得るので、遊技球がいずれの流路に振り分けられるかにより注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１９６４】

遊技機Ｐ７において、前記第３可動範囲は、前記第１可動範囲と一致する可動範囲で構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｐ８。

【１９６５】

遊技機Ｐ８によれば、遊技機Ｐ７の奏する効果に加え、第３可動範囲は、第１可動範囲と一致する可動範囲で構成されているので、第１可動範囲を可動している場合に、振り分けられる流路を遊技者に容易に認識させることができるという効果がある。

【１９６６】

遊技機Ｐ１からＰ８のいずれかにおいて、前記第２流路は、前記第１流路よりも遊技球が流下した場合に遊技者に有利となり易いものであることを特徴とする遊技機Ｐ９。

【１９６７】

遊技機Ｐ９によれば、遊技機Ｐ１からＰ８のいずれかが奏する効果に加え、第１流路よりも第２流路を流下した方が遊技者に有利となり易いので、第２流路へと遊技球が流下することに期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１９６８】

遊技機Ｐ９において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難になる第２位置とに可変可能な可変手段と、前記第２流路に設けられ、遊技球が通過可能に構成されている通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別を実行する通過判別手段と、その通過判別手段による判別で第１の判別結果になったことに基づいて、前記可変手段を前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変させる可変制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｐ１０。

【１９６９】

遊技機Ｐ１０によれば、遊技機Ｐ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、入球手段へと遊技球が入球困難になる第２位置とに可変手段が可変可能に構成されている。第２流路には、遊技球が通過可能に構成されている通過手段が設けられている。通過手段を遊技球が通過したことに基づいて、通過判別手段により判別が実行され、その通過判別手段による判別で第１の判別結果にな

ったことに基づいて、可変手段が第２位置から第１位置へと可変制御手段により所定期間可変される。
【１９７０】
これにより、通過判別手段による判別の結果に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１９７１】
遊技機Ｐ１０において、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する入球判別手段と、その入球判別手段による判別で第２の判別結果になったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｐ１１。
【１９７２】
遊技機Ｐ１１によれば、遊技機Ｐ１０の奏する効果に加え、入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて入球判別手段により判別が実行される。入球判別手段による判別で第２の判別結果になったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。
【１９７３】
これにより、入球判別手段による判別結果に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１９７４】
＜特徴Ｑ群＞（振分部材とは別に、直接有利ルートを狙えるルートが設けられている）
第１の発射強度と、その第１の発射強度とは異なる第２の発射強度とで少なくとも遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段により前記第１の発射強度で発射された遊技球が到達可能な位置に設けられ、遊技球を第１流路と、その第１流路とは異なる第２流路と、を少なくとも含む複数の流路のうちいずれか１の流路に振り分ける振分手段と、前記第２の発射強度で発射された遊技球が流下可能に構成され、流下した遊技球が前記第２流路へと流入し得る第３流路と、を備え、前記第１の発射強度で発射された遊技球が前記振分手段に到達する割合は、前記第２の発射強度で発射された遊技球が前記第２流路へと流入する割合よりも高くなり易いものであることを特徴とする遊技機Ｑ１。
【１９７５】
ここで、パチンコ機等の遊技機には、盤面上に設けられている２種類の流路のどちらかへと遊技球を振り分ける振分部材が設けられているものがある。係る従来型の遊技機では、振分部材に到達した遊技球を１球ずつ２種類の流路に振り分ける構成とすることで、２種類の流路にバランス良く遊技球を流下させることを可能としていた（例えば、特許文献１：特開２０１２－２３１９０２号公報）。
【１９７６】
また、係る従来型の遊技機においては、振分手段により振り分けられる流路の種別に応じて有利度合いを異ならせるものも存在し、不利な流路と有利な流路とにバランス良く遊技球を流下させる構成としているものも存在する。
【１９７７】
しかしながら、係る従来型の遊技機では、振分部材を介さなければ２種類の流路のどちらにも遊技球を流下させることができない構成としていたので、遊技方法の自由度が低く、遊技者の興趣を向上させ難くなってしまうという問題点があった。
【１９７８】
これに対して遊技機Ｑ１によれば、第１の発射強度と、その第１の発射強度とは異なる第２の発射強度とで少なくとも遊技球を発射可能に発射手段が構成されている。発射手段により第１の発射強度で発射された遊技球が到達可能な位置に、第１流路と、第２流路とを少なくとも含む複数の流路のうちいずれか１の流路へと遊技球を振り分ける振分手段が設けられている。第２の発射強度で発射された遊技球が流下可能な位置に、流下した遊技球が遊技球を第２流路へと流入し得る第３流路が設けられている。第１の発射強度で発射された遊技球が振分手段に到達する割合は、第２の発射強度で発射された遊技球が第２流

路へと流入する割合よりも高くなり易く構成されている。
【１９７９】
これにより、遊技球を第１の発射強度で発射するか、第２の発射強度で発射するかを選択させる遊技性を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１９８０】
遊技機Ｑ１において、前記振分手段は、少なくとも特定間隔で到達した遊技球を前記第１流路と、前記第２流路とに交互に振り分けるものであり、
前記特定間隔で前記振分手段に到達可能となる発射間隔で発射された遊技球が前記第２流路に振り分けられる割合は、前記第２の発射強度で発射された遊技球が前記第２流路へと流入する割合よりも高くなり易いものであることを特徴とする遊技機Ｑ２。
【１９８１】
遊技機Ｑ２によれば、遊技機Ｑ１の奏する効果に加え、少なくとも特定間隔で振分手段に到達した遊技球が、第１流路と、第２流路とに交互に振り分けられるように振分手段が構成されている。特定間隔で振分手段に到達可能となる発射間隔で発射された遊技球が第２流路に振り分けられる割合は、第２の発射強度で発射された遊技球が第２流路へと流入する割合よりも高くなり易く構成されている。
【１９８２】
これにより、遊技球を振分手段に特定間隔で到達させることができれば、第２の発射強度で遊技球を発射するよりも第２流路へと流入させ易くなるので、発射間隔を調節することに自信がある遊技者に対して、第１の発射強度で遊技球を発射させることができるという効果がある。
【１９８３】
遊技機Ｑ１又はＱ２において、前記第３流路に設けられ、遊技球の進行方向を、前記第２流路へと流入し得る特定進行方向を少なくとも含む複数の進行方向のうちいずれかに可変させることが可能な進行方向可変手段を備えることを特徴とする遊技機Ｑ３。
【１９８４】
遊技機Ｑ３によれば、遊技機Ｑ１又はＱ２の奏する効果に加え、第３流路には、遊技球の進行方向を、第２流路へと流入し得る特定進行方向を少なくとも含む複数の進行方向のうちいずれかに可変させることが可能な進行方向可変手段が設けられているので、進行方向可変手段により可変される進行方向に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１９８５】
遊技機Ｑ３において、前記進行方向可変手段は、前記第１の発射強度で発射され、且つ、前記振分手段に到達しなかった遊技球の少なくとも一部が到達可能な位置に設けられているものであることを特徴とする遊技機Ｑ４。
【１９８６】
遊技機Ｑ４によれば、遊技機Ｑ３の奏する効果に加え、第１の発射強度で発射され、且つ、振分手段に到達しなかった遊技球の少なくとも一部が到達可能な位置に進行方向可変手段が設けられているので、第２流路へと遊技球を流下させたいと考える遊技者に対して、第１の発射強度で遊技球を発射させることができるという効果がある。
【１９８７】
遊技機Ｑ４において、前記第１の発射強度で発射された遊技球が到達可能な位置に設けられ、到達した遊技球を前記振分手段へと流下させる第１位置と、その第１位置よりも前記振分手段へ遊技球が流下し難くなる第２位置とに可変可能な可変手段と、その可変手段を前記第２位置から前記第１位置へと特定期間の間可変させる可変制御手段と、を備え、
前記特定期間は、最大で特定個数の遊技球を前記振分手段へと流下させることが可能となる長さの期間で構成されているものであり、前記進行方向可変手段は、前記第２位置に可変している前記可変手段へと到達した遊技球が流下し得る位置に設けられているものであることを特徴とする遊技機Ｑ５。

【１９８８】
遊技機Ｑ５によれば、遊技機Ｑ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１の発射強度で発射された遊技球が到達可能な位置に、到達した遊技球を振分手段へと流下させる第１位置と、その第１位置よりも振分手段へ遊技球が流下し難くなる第２位置とに可変可能に構成された可変手段が設けられている。可変手段が、可変制御手段により第２位置から第１位置へと特定期間の間可変される。特定期間の長さは、最大で特定個数の遊技球を振分手段へと流下させることが可能となる長さで構成されている。第２位置に可変している可変手段へと到達した遊技球が流下し得る位置に進行方向可変手段が設けられている。
【１９８９】
これにより、遊技球を第１の発射強度で発射することにより無駄球を少なくすることができるという効果がある。
【１９９０】
遊技機Ｑ５において、前記振分手段は、少なくとも特定間隔で到達した遊技球を前記第１流路と、前記第２流路とに交互に振り分けるものであり、前記可変制御手段は、前記可変手段が前記特定間隔で前記特定期間、前記第１位置に可変するように制御するものであることを特徴とする遊技機Ｑ６。
【１９９１】
遊技機Ｑ６によれば、遊技機Ｑ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも特定間隔で振分手段に到達した遊技球が、第１流路と第２流路とに交互に振り分けられるように振分手段が構成されている。可変手段が特定間隔で特定期間、第１位置に可変するように可変制御手段によって制御される。
【１９９２】
これにより、特定間隔以下の発射間隔で可変手段へと遊技球を到達させることで、振分手段に対して特定間隔で遊技球を到達させることができるという効果がある。
【１９９３】
遊技機Ｑ５又はＱ６において、前記特定個数は１個であることを特徴とする遊技機Ｑ７。
【１９９４】
遊技機Ｑ７によれば、遊技機Ｑ５又はＱ６の奏する効果に加え、特定個数が１個なので、特定間隔以下の発射間隔で可変手段へと遊技球を到達させることで、振分手段に対してより確実に特定間隔で遊技球を到達させることができるという効果がある。
【１９９５】
遊技機Ｑ１からＱ７のいずれかにおいて、前記第２流路は、前記第１流路よりも遊技球が流下した場合に遊技者に有利となり易いものであることを特徴とする遊技機Ｑ８。
【１９９６】
遊技機Ｑ８によれば、遊技機Ｑ１からＱ７のいずれかが奏する効果に加え、第２流路を遊技球が流下した方が、第１流路を流下するよりも有利なので、第２流路へと遊技球が流下することに期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１９９７】
遊技機Ｑ８において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難になる第２位置とに可変可能な可変手段と、前記第２流路に設けられ、遊技球が通過可能に構成されている通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別を実行する通過判別手段と、その通過判別手段による判別で第１の判別結果になったことに基づいて、前記可変手段を前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変させる可変制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｑ９。
【１９９８】
遊技機Ｑ９によれば、遊技機Ｑ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、入球手段へと遊技球が入球困難になる第２

位置とに可変手段が可変可能に構成されている。第２流路には、遊技球が通過可能に構成されている通過手段が設けられている。通過手段を遊技球が通過したことに基づいて、通過判別手段により判別が実行され、その通過判別手段による判別で第１の判別結果になったことに基づいて、可変手段が第２位置から第１位置へと可変制御手段により所定期間可変される。

【１９９９】

これにより、通過判別手段による判別の結果に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【２０００】

遊技機Ｑ９において、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する入球判別手段と、その入球判別手段による判別で第２の判別結果になったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｑ１０。

【２００１】

遊技機Ｑ１０によれば、遊技機Ｑ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて入球判別手段により判別が実行される。入球判別手段による判別で第２の判別結果になったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。

【２００２】

これにより、入球判別手段による判別結果に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【２００３】

＜特徴Ｒ群＞（振分手段に到達する遊技球の間隔を特定間隔に固定化する構成）

遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段により発射された遊技球を特定方向へと流下させることが可能な特定流路と、その特定流路に設けられ、遊技球が前記特定方向へと流下し易くなる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が前記特定方向に流下し難くなる第２位置とに可変可能な可変手段と、その可変手段を特定間隔で前記第２位置から前記第１位置へと特定期間の間可変させる可変制御手段と、を備え、前記特定期間は、最大で特定個数の遊技球を前記特定方向へと流下させることが可能となる長さの期間であることを特徴とする遊技機Ｒ１。

【２００４】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、遊技球が通過可能な複数のルートが設けられているものがある。係る従来型の遊技機では、遊技球が通過したルートに応じて、例えば、入賞する可能性がある入賞口等を異ならせているので、遊技者毎に好みのルートを選択して遊技球を発射させることができる（例えば、特許文献１：特開２００１－１２９１７７号公報）。

【２００５】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技者の遊技方法によって狙ったルートを通過させることができなくなってしまう場合があり、遊技者に対して不満感を抱かせてしまう可能性があった。

【２００６】

これに対して遊技機Ｒ１によれば、発射手段により発射された遊技球が特定流路によって特定方向へと流下される。特定流路には、遊技球が特定方向へと流下し易くなる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が特定方向に流下し難くなる第２位置とに可変する可変手段が設けられている。可変手段が、可変制御手段により特定間隔で第２位置から第１位置へと特定期間の間可変される。特定期間は、最大で特定個数の遊技球を特定方向へと流下させることが可能となる長さの期間で構成されている。

【２００７】

これにより、遊技球を特定間隔の間に特定個数以上、可変手段へと到達させることができれば、特定間隔で特定個数の遊技球を特定方向へと流下させることができるので、遊技

者の利便性を向上させることができるという効果がある。
【２００８】
遊技機Ｒ１において、前記特定個数は、１個であることを特徴とする遊技機Ｒ２。
【２００９】
遊技機Ｒ２によれば、遊技機Ｒ１の奏する効果に加え、特定個数は１個であるので、遊技球を特定間隔以下の間隔で可変手段に到達させることにより、特定流路に対して特定間隔で遊技球を流下させることができる。これにより、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。
【２０１０】
遊技機Ｒ１又はＲ２において、前記特定流路を通過した遊技球を第１流路と、第２流路とを少なくとも含む複数の流路のうちいずれか１の流路へと振り分ける振分手段を備えることを特徴とする遊技機Ｒ３。
【２０１１】
遊技機Ｒ３によれば、遊技機Ｒ１又はＲ２の奏する効果に加え、特定流路を通過した遊技球が、振分手段によって第１流路と、第２流路とを少なくとも含む複数の流路のうちいずれか１の流路へと振り分けられるので、振分手段により振り分けられる流路に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【２０１２】
遊技機Ｒ３において、前記振分手段は、前記特定間隔で遊技球が到達した場合に、到達した遊技球を前記第１流路と前記第２流路とに交互に振り分け易くなるものであり、前記特定間隔よりも長い第１間隔以上の間隔で遊技球が到達した場合に、到達した遊技球を前記第２流路よりも前記第１流路へと振り分け易くなるものであることを特徴とする遊技機Ｒ４。
【２０１３】
遊技機Ｒ４によれば、遊技機Ｒ３の奏する効果に加え、特定間隔で遊技球が振分手段へと到達した場合に、到達した遊技球が第１流路と第２流路とに交互に振り分けられ易くなる一方で、特定間隔よりも長い第１間隔以上の間隔で遊技球が振分手段に到達した場合に、到達した遊技球が第２流路よりも第１流路へと振り分けられ易くなるので、可変手段に対して特定間隔以下の間隔で遊技球を到達させることにより、遊技球が第１流路と第２流路とに交互に振り分けられるように振分手段を可動させることができる一方で、第１間隔以上の間隔で遊技球を到達させることにより、第１流路へと遊技球が振り分けられ易くなるので、発射間隔を工夫して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【２０１４】
遊技機Ｒ４において、前記振分手段は、前記特定間隔よりも長く、且つ、前記第１間隔とは異なる前記第２間隔で遊技球が到達した場合に、到達した遊技球を前記第１流路よりも前記第２流路へと振り分け易くなるものであることを特徴とする遊技機Ｒ５。
【２０１５】
遊技機Ｒ５によれば、遊技機Ｒ４の奏する効果に加え、特定間隔よりも長く、且つ、第１間隔とは異なる第２間隔で遊技球が振分手段へと到達した場合に、到達した遊技球が第１流路よりも第２流路へと振り分けられ易くなるように振分手段が構成されているので、第２流路へと遊技球を流下させたいと考える遊技者に対して、振分手段への到達間隔が第２間隔となるように工夫して遊技球を発射させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【２０１６】
遊技機Ｒ３からＲ５のいずれかにおいて、前記振分手段は、第１可動範囲に配置されている状態で到達した遊技球を前記第１流路へと振り分け、前記第１可動範囲とは異なる第２可動範囲に配置されている状態で到達した遊技球を前記第２流路へと振り分けるものであることを特徴とする遊技機Ｒ６。

【２０１７】
遊技機Ｒ６によれば、遊技機Ｒ３からＲ５のいずれかが奏する効果に加え、第１可動範囲に配置されている状態で振分手段に到達した遊技球が第１流路へと振り分けられる一方で、第１可動範囲とは異なる第２可動範囲に振分手段が配置されている状態で到達した遊技球が第２流路へと振り分けられるので、振分手段の配置を視認するだけで、遊技球が振り分けられる流路を遊技者が認識できるように構成されている。よって、振分手段の配置に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。
【２０１８】
遊技機Ｒ６において、前記振分手段は、前記第１可動範囲に配置されている状態で遊技球を前記第１流路へと振り分けることで前記第２可動範囲に可動し易く構成され、且つ、前記第２可動範囲に配置されている状態で遊技球を前記第２流路へと振り分けることで前記第１可動範囲に可動し易く構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｒ７。
【２０１９】
遊技機Ｒ７によれば、遊技機Ｒ６の奏する効果に加え、第１可動範囲に配置されている状態で振分手段により遊技球が第１流路へと振り分けられることで、振分手段が第２可動範囲に可動する一方で、第２可動範囲に配置されている状態で振分手段により遊技球が第２流路へと振り分けられることで、振分手段が第１可動範囲に可動するので、他の動力源を必要とせずに振分手段を可動させることができる。よって、部品点数の削減により遊技機の原価を低減することができるという効果がある。
【２０２０】
遊技機Ｒ３からＲ７のいずれかにおいて、前記可変手段が前記第２位置に可変されている状態で前記可変手段に到達した遊技球が流下し易くなる第３流路を備え、前記振分手段は、前記第３流路を通過した遊技球が到達困難となる位置に設けられているものであることを特徴とする遊技機Ｒ８。
【２０２１】
遊技機Ｒ８によれば、遊技機Ｒ３からＲ７のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変手段が第２位置に可変されている状態で可変手段に到達した遊技球が流下し易い位置に第３流路が設けられている。第３流路を通過した遊技球が到達困難となる位置に振分手段が設けられている。
【２０２２】
これにより、遊技球が特定流路に貯まってしまい、球詰まり等の不具合が生じてしまうことを抑制できるという効果がある。
【２０２３】
遊技機Ｒ８において、遊技球を所定の発射間隔以上の発射間隔で遊技球を発射可能な発射手段と、前記特定流路を流下する遊技球の流下速度を減速させる減速手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｒ９。
【２０２４】
遊技機Ｒ９によれば、遊技機Ｒ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の発射間隔以上の発射間隔で遊技球が発射手段により発射される。特定流路を流下する遊技球の流下速度が減速手段によって減速される。
【２０２５】
これにより、特定流路内における遊技球の流下速度を減速させることができるので、可変手段に到達するまでの間に、遊技球間の間隔を狭めることができる。即ち、少なくとも可変手段の前後において、遊技球が連なって流下する状態にし易くすることができる。よって、可変手段が第１位置となる時点で、より確実に、特定方向へと流下させることが可能な位置に少なくとも１の遊技球を配置させることができる。
【２０２６】
＜特徴Ｓ群＞（インターバル期間の長さに応じてＶ入賞率が可変する盤面構成）
特定経路を通過した遊技球が入球可能な位置に設けられている入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能になる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難になる

第２位置とに可変可能な可変手段と、前記入球手段へと入球した遊技球が入球可能な位置に設けられている特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、前記特定経路に遊技球が到達し難くなる第１期間と、前記特定経路に遊技球が到達し易くなり、且つ、前記可変手段が前記第２位置に可変される第２期間と、前記特定経路に遊技球が到達し易くなり、且つ、前記可変手段が前記第１位置に可変される第３期間と、が少なくとも設定される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記第２期間の種別として、前記第２期間の間に前記特定経路に到達した遊技球が前記第３期間において前記特定領域に入球可能となる第１種別と、その第１種別よりも、前記第２期間の間に前記特定経路に到達した遊技球が前記第３期間において前記特定領域に入球困難となる第２種別と、が少なくとも設けられているものであることを特徴とする遊技機Ｓ１。

【２０２７】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、当たり状態の終了を契機として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも有利な有利遊技状態とのいずれかに設定されるものがある（例えば、特許文献１：特開２００６－０００３９２号公報）。また、かかる従来型の遊技機の中には、当たり状態中に遊技球が入球可能となる大入賞口の内部における特定領域へと遊技球が入球した場合に、有利遊技状態に設定されるものも存在し、遊技球が特定領域へと入球するか否かに注目させるという遊技性を提供している。

【２０２８】

しかしながら、更なる興趣の向上が求められている。また、上述した従来の遊技機では、有利遊技状態を付与する当たりと、付与しない当たりとを設けるために、大入賞口の内部に入球した遊技球が特定領域へと振り分けられる状態と、特定領域へと振り分けられない状態とを形成するための振分機構を設ける必要があり、大入賞口の構成が複雑化してしまうという問題点があった。

【２０２９】

これに対して遊技機Ｓ１によれば、特定経路を通過した遊技球が入球可能な位置に入球手段が設けられている。入球手段へと遊技球が入球可能になる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難になる第２位置とに可変手段が可変可能に構成されている。入球手段へと入球した遊技球が入球可能な位置に特定領域が設けられている。特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて特典付与手段により所定の特典が付与される。判別手段による判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、特定経路に遊技球が到達し難くなる第１期間と、特定経路に遊技球が到達し易くなり、且つ、可変手段が第２位置に可変される第２期間と、特定経路に遊技球が到達し易くなり、且つ、可変手段が第２位置に可変される第３期間と、が少なくとも設定される可変遊技が可変遊技実行手段によって実行される。第２期間の種別として、第２期間の間に特定経路に到達した遊技球が第３期間において特定領域に入球可能となる第１種別と、その第１種別よりも、第２期間の間に特定経路に到達した遊技球が第３期間において特定領域に入球困難となる第２種別と、を少なくとも含む複数の種別が設けられている。

【２０３０】

これにより、第２期間の種別によって特定領域への入球し易さが可変するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【２０３１】

遊技機Ｓ１において、前記特定領域は、前記入球手段へと少なくとも特定方向から入球した遊技球が入球可能な位置に設けられているものであり、前記特定方向から入球した遊技球が前記特定領域へと入球する割合は、前記第３期間の間、一定となるものであることを特徴とする遊技機Ｓ２。

【２０３２】

遊技機Ｓ２によれば、遊技機Ｓ１の奏する効果に加え、入球手段へと少なくとも特定方向から入球した遊技球が入球可能な位置に特定領域が設けられている。特定方向から入球した遊技球が特定領域へと入球する割合が、第３期間の間、一定となるように構成されている。

【２０３３】

これにより、入球手段へと入球する際の遊技球の方向に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【２０３４】

遊技機Ｓ１又はＳ２において、前記入球手段へと入球した遊技球が入球可能な位置に設けられ、前記特定領域とは異なる第２領域を備え、前記入球手段は、前記可変手段が前記第１位置に可変されている場合に、前記特定経路を通過した遊技球が前記特定領域と、前記第２領域とのどちらにも入球可能となるものであり、前記第２種別は、前記２期間の間に前記特定経路に到達した遊技球が前記第３期間において前記特定領域よりも前記第２領域へと入球し易くなるものであることを特徴とする遊技機Ｓ３。

【２０３５】

遊技機Ｓ３によれば、遊技機Ｓ１又はＳ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと入球した遊技球が入球可能な位置に、特定領域とは異なる第２領域が設けられている。可変手段が第１位置に可変されている場合に、特定経路を通過した遊技球が特定領域と、第２領域とのどちらにも入球可能となるように入球手段が構成されている。第２種別は、第２期間の間に特定経路に到達した遊技球が第３期間において特定領域よりも第２領域へと入球し易くなるように構成されている。

【２０３６】

これにより、遊技球が入球した領域を確認することで、所定の特典が付与されるか否かを遊技者に容易に理解させることができるという効果がある。

【２０３７】

遊技機Ｓ３において、前記可変手段は、前記第２位置に可変されている状態において、前記特定経路を通過した遊技球が通過可能な第２経路を形成し、前記第１位置へと可変される時点で前記第２経路を通過中の遊技球を前記入球手段へと入球させることが可能に構成されているものであり、前記第２経路は、遊技球が通過中に前記可変手段が前記第１位置に可変されることで当該通過中の遊技球が前記特定領域よりも前記第２領域に入球し易くなる第１範囲と、遊技球が通過中に前記可変手段が前記第１位置に可変されることで当該通過中の遊技球が前記第２領域よりも前記特定領域に入球し易くなる第２範囲と、を少なくとも含んで構成されているものであり、前記第１種別は、前記第２期間の間に前記特定経路に到達した遊技球が前記第３期間となるまでの間に前記第２範囲に到達し易くなる長さで構成されているものであり、前記第２種別は、前記第２期間の間に前記特定経路に到達した遊技球が前記第３期間となるまでの間に前記第２範囲に到達し難くなる長さで構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｓ４。

【２０３８】

遊技機Ｓ４によれば、遊技機Ｓ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変手段が第２位置に可変されている状態において、特定経路を通過した遊技球が通過可能な第２経路が可変手段によって形成される。可変手段が第２位置へと可変される時点で第２経路を通過中の遊技球が入球手段へと入窮されるように可変手段が構成されている。遊技球が通過中に可変手段が第１位置に可変されることで当該通過中の遊技球が特定領域よりも第２領域に入球し易くなる第１範囲と、遊技球が通過中に可変手段が第１位置に可変されることで当該通過中の遊技球が第２領域よりも特定領域に入球し易くなる第２範囲と、が第２経路に少なくとも設けられている。第１種別は、第２期間の間に特定経路に到達した遊技球が第３期間となるまでの間に第２範囲に到達し易くなる長さで構成されている一方で、第２種別は、第２期間の間に特定経路に到達した遊技球が第３期間となるまでの間に第２範囲に到達し難くなる長さで構成されている。

【２０３９】

これにより、第３期間が開始された時点において遊技球が第２範囲に配置されているか否かを確認することで、遊技者に対して特定領域へ入球する可能性を容易に推測させることができるという効果がある。

【２０４０】

遊技機Ｓ３又はＳ４において、前記特定領域は、前記第２領域よりも、前記可変手段が前記第１位置に可変されてから前記特定経路を通過した遊技球が入球困難となる位置に設けられているものであることを特徴とする遊技機Ｓ５。

【２０４１】

遊技機Ｓ５によれば、遊技機Ｓ３又はＳ４の奏する効果に加え、可変手段が第１位置に可変されてから特定経路を通過した遊技球が第２領域よりも入球困難となる位置に特定領域が設けられているので、可変手段が第１位置に可変された後で入球手段に到達した遊技球が特定領域に入球することを抑制できる。よって、遊技者に対して第１種別となることをより強く期待させることができるという効果がある。

【２０４２】

遊技機Ｓ１からＳ５のいずれかにおいて、前記入球手段よりも上流側に設けられている第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも遊技球が入球困難となる第４位置とに可変可能な第２可変手段と、を備え、前記第２可変手段は、前記第４位置に可変されている状態において、前記第２入球手段へと到達した遊技球を前記特定経路へと流下させることが可能な第３経路を形成するものであることを特徴とする遊技機Ｓ６。

【２０４３】

遊技機Ｓ６によれば、遊技機Ｓ１からＳ５のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２入球手段が入球手段よりも上流側に設けられている。第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも遊技球が入球困難となる第４位置とに可変可能な第２可変手段が設けられている。第２可変手段が第４位置に可変されている状態において、第２入球手段へと到達した遊技球を特定経路へと流下させることが可能な第３経路を第２可変手段が形成する。

【２０４４】

これにより、第２可変手段が第３位置に可変されている間に特定経路を遊技球が流下することを抑制できるという効果がある。

【２０４５】

遊技機Ｓ６において、前記第３経路を流下せずに前記特定経路へと遊技球が到達することを抑制する到達抑制手段を備えることを特徴とする遊技機Ｓ７。

【２０４６】

遊技機Ｓ７によれば、遊技機Ｓ６の奏する効果に加え、第３経路を流下せずに特定経路へと遊技球が到達することが到達抑制手段によって抑制されるので、第２可変手段が第３位置に可変されている間に特定経路を遊技球が流下することをより確実に抑制できるという効果がある。

【２０４７】

遊技機Ｓ１からＳ７のいずれかにおいて、前記可変遊技の終了後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記特典付与手段は、前記所定の特典として、前記遊技状態設定手段に前記第２遊技状態を設定させるものであることを特徴とする遊技機Ｓ８。

【２０４８】

遊技機Ｓ８によれば、遊技機Ｓ１からＳ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変遊技の終了後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態の中から遊技状態設定手段により１の遊技状態が設定される。特典付与手段により、遊技状態設定手段により第２遊技状態を所定の特典として設定させる。

【２０４９】
これにより、第２遊技状態となることを期待して特典遊技の実行中における遊技を行わせることができるという効果がある。
【２０５０】
遊技機Ｓ８において、前記第１遊技状態は、前記判別手段による判別が実行されると第１確率で前記特定の判別結果となるものであり、前記第２遊技状態は、前記判別手段による判別が実行されると前記第１確率よりも高い第２確率で前記特定の判別結果となるものであることを特徴とする遊技機Ｓ９。
【２０５１】
遊技機Ｓ９によれば、遊技機Ｓ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技状態において判別手段による判別が実行されると第１確率で特定の判別結果となる一方で、第２遊技状態において判別手段による判別が実行されると第１確率よりも高い第２確率で特定の判別結果となる。
【２０５２】
これにより、第２遊技状態では、特定の判別結果となる確率が高くなるので、第２遊技状態となることを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【２０５３】
＜特徴Ｔ群＞（大当たり種別に応じて特定ラウンドにおける遊技球の入賞位置が可変する）
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変可能な可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置に所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、その可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技の種別として、前記可変手段が前記第１位置に可変した場合に、第１入球位置から遊技球が前記入球手段へと入球し易くなる第１可変遊技と、前記可変手段が前記第１位置に可変した場合に、前記第１入球位置とは異なる第２入球位置から前記入球手段へと入球し易くなる第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を決定する種別決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｔ１。
【２０５４】
ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、当たり状態の終了を契機として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも有利な有利遊技状態とのいずれかに設定されるものがある（例えば、特許文献１：特開２００６－０００３９２号公報）。
【２０５５】
しかしながら、かかる従来型の遊技機では、当たり状態において開放される大入賞口へと遊技球を入球させるには、特定方向へと遊技球を発射し続ける必要があり、更に、特定方向へと発射された遊技球は、決まった方向から大入賞口へと入球するので、当たり状態における遊技が単調となってしまうという問題点があった。よって、更なる興趣の向上が求められていた。また、かかる従来型の遊技機の中には、盤面に複数の大入賞口を設け、当たりの種別（図柄種別）やラウンド数に応じて開放される大入賞口の種別を異ならせる遊技機も知られているが、少なくとも１のラウンドの間は、遊技球が入球する入球位置が固定となるので、興趣向上の面では不十分であった。
【２０５６】
更に、かかる従来型の遊技機の中には、大入賞口の内部における特定領域へと遊技球が入球した場合に、有利遊技状態に設定されるものも存在し、遊技球が特定領域へと入球するか否かに注目させるという遊技性を提供している。より具体的には、例えば、大入賞口の内部に入球した遊技球を特定領域へと振り分ける状態と、特定領域とは異なる領域へと振り分ける状態とを切り替えるための切替部材を大入賞口の内部に設けておき、特定領域

へと振り分ける状態に切り替わっている間に遊技球が入球可能となる当たりと、入球不可能となる当たりとを設ける構成としているものがある。
【２０５７】
しかしながら、かかる従来型の遊技機では、切替部材の切替動作を制御する必要があるため、構成が複雑化してしまうという問題点があった。
【２０５８】
これに対して遊技機Ｔ１によれば、遊技球が入球可能な入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変手段が可変可能に構成されている。判別手段による判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、可変手段が第２位置から第１位置に所定期間可変される可変遊技が可変遊技実行手段によって実行される。可変遊技実行手段により実行される可変遊技の種別として、可変手段が第１位置に可変した場合に、第１入球位置から遊技球が入球手段へと入球し易くなる第１可変遊技と、可変手段が第１位置に可変した場合に、第１入球位置とは異なる第２入球位置から入球手段へと入球し易くなる第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の種別が種別決定手段によって決定される。
【２０５９】
これにより、可変遊技の種別に応じて遊技球の入球位置が可変するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【２０６０】
遊技機Ｔ１において、前記入球手段へと入球した遊技球が入球可能な第１領域と、その第１領域とは異なり、且つ、前記入球手段へと入球した遊技球が入球可能な第２領域と、を備え、前記第１入球位置は、入球した遊技球が前記第２領域よりも前記第１領域へと入球し易くなる位置であり、前記第２入球位置は、入球した遊技球が前記第１領域よりも前記第２領域へと入球し易くなる位置であることを特徴とする遊技機Ｔ２。
【２０６１】
遊技機Ｔ２によれば、遊技機Ｔ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと入球した遊技球が入球可能な位置に、第１領域と、その第１領域とは異なる第２領域とが設けられている。第１入球位置から入球した遊技球は、第２領域よりも第１領域へと入球し易くなる。第２入球位置から入球した遊技球は、第１領域よりも第２領域へと入球し易くなる。
【２０６２】
これにより、可変遊技の種別に応じて遊技球が入球し易い領域が可変するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【２０６３】
遊技機Ｔ２において、前記第１領域へと遊技球が入球した場合よりも、前記第２領域へと遊技球が入球した方が遊技者にとって有利となり易く構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｔ３。
【２０６４】
遊技機Ｔ３によれば、遊技機Ｔ２の奏する効果に加え、第１領域へと遊技球が入球した場合よりも、第２領域へと遊技球が入球した方が遊技者にとって有利となり易く構成されているので、入球手段に対して第２入球位置から入球するか否かに注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【２０６５】
遊技機Ｔ２又はＴ３において、前記可変遊技の実行中に前記第２領域へと遊技球が入球したことに基づいて、前記可変遊技の終了後の遊技状態を遊技者に有利な有利状態に設定する有利設定手段を備えることを特徴とする遊技機Ｔ４。
【２０６６】
遊技機Ｔ４によれば、遊技機Ｔ２又はＴ３の奏する効果に加え、可変遊技の実行中に第２領域へと遊技球が入球したことに基づいて、可変遊技の終了後の遊技状態が遊離設定手

段により遊技者に有利な有利状態に設定されるので、第２領域へと遊技球が入球したか否かに注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【２０６７】

遊技機Ｔ１からＴ４のいずれかにおいて、前記可変手段は、前記第２位置に可変されている場合に、到達した遊技球を前記入球手段へと入球し得ない方向へと流下させることが可能な第１流路を形成し、前記第１位置へと可変される時点で前記第１流路を通過中の遊技球を前記入球手段へと入球させることが可能に構成されているものであり、前記第２入球位置は、前記第１流路を通過中の遊技球が配置され得る位置であり、前記第１可変遊技は、前記第２可変遊技よりも、前記可変手段が前記第２位置に可変されている間に前記第１流路へと遊技球を到達させることが困難となるものであることを特徴とする遊技機Ｔ５。

【２０６８】

遊技機Ｔ５によれば、遊技機Ｔ１からＴ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変手段が第２位置に可変されている状態において、到達した遊技球を入球手段へと入球し得ない方向へと流下させることが可能な第１流路を形成する一方で、可変手段が第１位置へと可変される時点で第１流路を通過中の遊技球を入球手段へと入球させることが可能に構成されている。第２入球位置は、第１流路を通過中の遊技球が配置され得る位置で構成されている。第１可変遊技は、第２可変遊技よりも、可変手段が第２位置に可変されている間Ｖに第１流路へと遊技球を到達させることが困難となるように構成されている。

【２０６９】

これにより、可変手段が第１位置に可変される時点で第１流路を通過中の遊技球が存在するか否かに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【２０７０】

遊技機Ｔ５において、遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段により特定方向に発射された遊技球を前記入球手段へ向けて流下させることが可能な第２流路と、前記特定方向に発射された遊技球が前記第２流路を流下可能となる第３位置と、その第３位置よりも前記第２流路を流下し難くなる第４位置と、に可変可能な第２可変手段と、を備え、前記可変遊技実行手段は、前記第２可変手段を前記第４位置から前記第３位置へと可変させてから予め定められている特定期間が経過した後で、前記可変手段を前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変させるものであり、前記第１可変遊技は、前記特定期間として第１期間が設定されるものであり、前記第２可変遊技は、前記特定期間として前記第１期間よりも長い第２期間が設定されるものであることを特徴とする遊技機Ｔ６。

【２０７１】

遊技機Ｔ６によれば、遊技機Ｔ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により特定方向に発射された遊技球を入球手段へ向けて流下させることが可能な第２流路が設けられている。特定方向に発射された遊技球が第２流路を流下可能となる第３位置と、その第３位置よりも第２流路を流下し難くなる第４位置と、に第２可変手段が可変可能に構成されている。第２可変手段が第４位置から第３位置に可変されてから予め定められている特定期間が経過した後で、可変手段が可変遊技実行手段により第２位置から第１位置へと所定期間可変される。第１可変遊技では、特定期間として第１期間が設定される一方で、第２可変遊技では、特定期間として第１期間よりも長い第２期間が設定される。

【２０７２】

これにより、第２期間が設定されることにより、第１期間が設定されるよりも遊技球を特定方向に場合に第１流路まで遊技球を到達させることができる可能性が高くなるので、第２可変遊技が実行されることを寄り強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【２０７３】
遊技機Ｔ５又はＴ６において、前記入球手段へと入球した遊技球が入球可能な第１領域と、その第１領域とは異なり、且つ、前記入球手段へと入球した遊技球が入球可能な第２領域と、前記可変遊技の実行中に前記第２領域へと遊技球が入球したことに基づいて、前記可変遊技の終了後の遊技状態を遊技者に有利な有利状態に設定する有利設定手段と、を備え、前記第２領域は、前記第１入球位置よりも、前記第２入球位置から前記入球手段へと入球した遊技球の方が入球し易くなる位置に設けられているものであり、前記第１領域は、前記第２入球位置よりも、前記第１入球位置から前記入球手段へと入球した遊技球の方が入球し易くなる位置に設けられているものであることを特徴とする遊技機Ｔ７。
【２０７４】
遊技機Ｔ７によれば、遊技機Ｔ５又はＴ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと入球した遊技球が入球可能な位置に第１領域と、その第１領域とは異なる第２領域とが設けられている。可変遊技の実行中に第２領域へと遊技球が入球したことに基づいて、可変遊技の終了後の遊技状態が遊離設定手段により遊技者に有利な有利状態に設定される。第２領域は、第１入球位置よりも第２入球位置から入球手段へと入球した遊技球の方が入球し易くなる位置に設けられている一方で、第１領域は、第２入球位置よりも、第１入球位置から入球手段へと入球した遊技球の方が入球し易くなる位置に設けられている。
【２０７５】
これにより、入球手段へと入球した遊技球が入球した領域の種別に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【２０７６】
遊技機Ｔ７において、前記第１入球位置から前記入球手段へと入球した遊技球が前記第２領域へと入球することを抑制する抑制手段を備えることを特徴とする遊技機Ｔ８。
【２０７７】
遊技機Ｔ８によれば、遊技機Ｔ７の奏する効果に加え、第１入球位置から入球手段へと入球した遊技球が第２領域へと入球することが、抑制手段によって抑制されるので、第１領域へと入球したにもかかわらず第２領域へと遊技球が移動してしまう不具合を抑制できるという効果がある。
【２０７８】
遊技機Ｔ７又はＴ８において、前記第１流路は、遊技球が通過中に前記可変手段が前記第１位置に可変されることで当該通過中の遊技球が前記第２領域よりも前記第１領域に入球し易くなる第１範囲と、遊技球が通過中に前記可変手段が前記第１位置に可変されることで当該通過中の遊技球が前記第１領域よりも前記第２領域に入球し易くなる第２範囲と、を少なくとも含んで構成されているものであり、
前記第１可変遊技は、前記第２可変遊技よりも、前記可変手段が前記第２位置に可変されている間に前記第２範囲へと遊技球を到達させることが困難となるものであることを特徴とする遊技機Ｔ９。
【２０７９】
遊技機Ｔ９によれば、遊技機Ｔ７又はＴ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１流路が、遊技球が通過中に可変手段が第１位置に可変されることで当該通過中の遊技球が第２領域よりも第１領域に入球し易くなる第１範囲と、遊技球が通過中に可変手段が第１位置に可変されることで当該通過中の遊技球が第１領域よりも第２領域に入球し易くなる第２範囲と、を少なくとも含んで構成されている。第１可変遊技は、第２可変遊技よりも、可変手段が第２位置に可変されている間に第２範囲へと遊技球を到達させることが困難となる。
【２０８０】
これにより、可変手段が第２位置に可変されている間において、第２範囲へと遊技球が到達するか否かに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣

を向上させることができるという効果がある。
【２０８１】
＜特徴Ｕ群＞（１のＶラウンドで特定個数以上の遊技球が入球するとＶ入賞が発生するＶアタッカー）
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、遊技球が入球困難となる第２位置とに可変可能な可変手段と、前記入球手段へと入球した遊技球が入球可能な位置に設けられている特定領域と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置に可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記可変遊技の実行中に前記特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、前記可変遊技の終了後の状態を遊技者に有利な有利遊技状態に設定する有利設定手段と、を備え、前記入球手段は、１の前記可変遊技の実行中において前記入球手段への遊技球の入球個数が特定個数未満となっている場合に、入球した遊技球が前記特定領域へと入球し難くなり、入球個数が前記特定個数以上となっている場合に、入球した遊技球が前記特定領域へと入球し易くなるものであることを特徴とする遊技機Ｕ１。
【２０８２】
ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、当たり状態の終了を契機として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも有利な有利遊技状態とのいずれかに設定されるものがある（例えば、特許文献１：特開２００６－０００３９２号公報）。また、かかる従来型の遊技機の中には、当たり状態となった場合に遊技球が入球可能となる大入賞口が設けられている遊技機が知られており、更に、大入賞口の内部に設けられている特定領域へと遊技球が入球することで有利遊技状態が設定されるものが知られている。
【２０８３】
しかしながら、係る従来型の遊技機では、大入賞口へと入球するタイミングのみに応じて特定領域へと遊技球が入球するか否かが可変される仕様が一般的なので、大入賞口へと入球するタイミングが特定領域へと誘導され難いタイミングになってしまうと、有利遊技状態に対する期待感を損ねてしまい、遊技者の興趣を向上し難くなってしまうという問題点があった。
【２０８４】
これに対して遊技機Ｕ１によれば、入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、遊技球が入球困難となる第２位置とに可変手段が可変可能に構成されている。入球手段へと入球した遊技球が入球可能な位置に特定領域が設けられている。判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて可変手段が所定期間、第２位置から第１位置に可変される可変遊技が可変遊技実行手段によって実行される。可変遊技の実行中に特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、可変遊技の終了後の遊技状態が有利設定手段により遊技者に有利な有利遊技状態に設定される。１の可変遊技の実行中において入球手段への遊技球の入球個数が特定個数未満となっている場合に、入球した遊技球が特定領域へと入球し難くなる一方で、入球個数が特定個数以上となっている場合には、入球した遊技球が特定領域へと入球し易くなるように入球手段が構成されている。
【２０８５】
これにより、入球手段へと入球した遊技球の個数に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【２０８６】
遊技機Ｕ１において、前記入球手段へと入球した遊技球が流下可能に構成され、通過した遊技球を前記特定領域へと流下させることが可能な第１流路と、前記入球手段へと入球した遊技球が流下可能に構成され、通過した遊技球を前記特定領域とは異なる方向へと流下させることが可能な第２流路と、前記第２流路へと流入した遊技球が前記第２流路内に

保持され易くなる保持位置と、その保持位置よりも前記第２流路へと流入した遊技球が前記第２流路を通過し易くなる通過位置とに可変可能な保持手段と、を備え、前記第１流路は、前記保持手段により前記特定個数未満の遊技球が前記第２流路内に保持されている状態よりも、前記特定個数の遊技球が前記第２流路内に保持されている状態の方が流入し易くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｕ２。

【２０８７】

遊技機Ｕ２によれば、遊技機Ｕ１の奏する効果に加え、入球手段へと入球した遊技球が流下可能な第１流路が、通過した遊技球を特定領域へと流下させることが可能に構成されている。入球手段へと入球した遊技球が流下可能な第２流路が、通過した遊技球を特定領域とは異なる方向へと流下させることが可能に構成されている。保持手段が、第２流路へと流入した遊技球が第２流路内に保持され易くなる保持位置と、その保持位置よりも第２流路へと流入した遊技球が第２流路を通過し易くなる通過位置とに可変可能に構成されている。第１流路が、保持手段により特定個数未満の遊技球が第２流路内に保持されている状態よりも、特定個数の遊技球が第２流路内に保持されている状態の方が流入し易くなるように構成されている。

【２０８８】

これにより、保持手段によって保持されている遊技球の個数に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【２０８９】

遊技機Ｕ２において、前記保持手段は、前記特定個数の遊技球を保持している状態において、保持している少なくとも１の遊技球を、新たに前記入球手段へと入球した遊技球と干渉し得る位置に保持可能に構成されているものであり、前記第１流路は、前記保持手段により前記特定個数の遊技球が保持されている状態において、当該保持されている遊技球と新たに前記入球手段へと入球した遊技球とが干渉することにより流入し易くなる方向に設けられているものであることを特徴とする遊技機Ｕ３。

【２０９０】

遊技機Ｕ３によれば、遊技機Ｕ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保持手段が特定個数の遊技球を保持している状態において、保持している少なくとも１の遊技球が、新たに入球手段へと入球した遊技球と干渉し得る位置に保持可能に構成されている。保持手段により特定個数の遊技球が保持されている状態において、当該保持されている遊技球と新たに入球手段へと入球した遊技球とが干渉することにより流入し易くなる方向に第１流路が設けられている。

【２０９１】

これにより、保持されている遊技球によって、遊技球の進行方向を第１流路の方向に可変させることができるので、流路を電気的に切り替える等の複雑な制御が不要となる。よって、遊技機の構成を簡素化することができるという効果がある。

【２０９２】

遊技機Ｕ２又はＵ３において、前記保持手段は、前記可変遊技の実行中において、前記可変手段が前記第１位置に可変されている期間である第１位置期間の少なくとも一部で、前記保持位置に可変されるものであることを特徴とする遊技機Ｕ４。

【２０９３】

遊技機Ｕ４によれば、遊技機Ｕ２又はＵ３の奏する効果に加え、可変遊技の実行中において、可変手段が第１位置に可変されている期間である第１位置期間の少なくとも一部で、保持手段が保持位置に可変されるので、保持手段が保持位置に可変されていることを期待して第１位置期間の間により多くの遊技球を入球手段へと入球させようとして遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する参加意欲を向上させることができるという効果がある。

【２０９４】

遊技機Ｕ４において、前記第１位置期間は、前記保持手段が前記保持位置に可変された

状態となる保持位置期間と、前記保持手段が前記通過位置に可変された状態となる通過位置期間と、を少なくとも含むものであることを特徴とする遊技機Ｕ５。
【２０９５】
遊技機Ｕ５によれば、遊技機Ｕ４の奏する効果に加え、保持手段が保持位置に可変された状態となる保持位置期間と、保持手段が通過位置に可変された状態となる通過位置期間と、が第１位置期間に少なくとも含まれるので、保持位置期間の間により多くの遊技球を入球手段へと入球させようとして遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する参加意欲を向上させることができるという効果がある。
【２０９６】
遊技機Ｕ１において、前記入球手段への遊技球の入球個数が特定個数未満となっている場合に、遊技球の入球個数が多くなる程、前記特定領域へと入球し易くなるものであることを特徴とする遊技機Ｕ６。
【２０９７】
遊技機Ｕ６によれば、遊技機Ｕ１の奏する効果に加え、入球手段への遊技球の入球個数が特定個数未満となっている場合に、遊技球の入球個数が多くなる程、特定領域へと入球し易くなるように入球手段が構成されているので、より多くの遊技球を入球手段へと入球させようとして積極的に遊技球を発射させることができる。よって、遊技者の遊技に対する参加意欲を向上させることができるという効果がある。
【２０９８】
遊技機Ｕ６において、前記入球手段へと入球した遊技球が通過可能に構成され、通過した遊技球を前記特定領域へと流下させることが可能な第１通過手段と、前記入球手段へと入球した遊技球が通過可能に構成され、通過した遊技球を前記特定領域とは異なる方向へと流下させることが可能な前記特定個数の第２通過手段と、前記第２通過手段へと１の遊技球が流入したことに基づいて、当該流入した遊技球以外の他の遊技球が前記第２通過手段を通過することを規制する通過規制手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｕ７。
【２０９９】
遊技機Ｕ７によれば、遊技機Ｕ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと入球した遊技球が通過可能に構成された第１通過手段が、通過した遊技球を特定領域へと流下させることが可能に構成されている。入球手段へと入球した遊技球が通過可能に構成された特定個数の第２通過手段が、通過した遊技球を特定領域とは異なる方向へと流下させることが可能に構成されている。第２通過手段へと１の遊技球が流入したことに基づいて、当該流入した遊技球以外の他の遊技球が第２通過手段を通過することが通過規制手段によって規制される。
【２１００】
これにより、遊技球が第２通過手段に流入するほど、通過可能な第２通過手段が少なくなっていくので、相対的に第１通過手段の通過し易さを向上させることができるという効果がある。
【２１０１】
遊技機Ｕ７において、前記通過規制手段は、前記第２通過手段へと流入した遊技球を、他の遊技球が前記第２通過手段へと流入することが困難となる位置に保持することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｕ８。
【２１０２】
遊技機Ｕ８によれば、遊技機Ｕ７の奏する効果に加え、第２通過手段へと流入した遊技球が、通過規制手段によって、他の遊技球が第２通過手段へと流入することが困難となる位置に保持されるので、第２通過手段へと既に遊技球が流入している状態において、当該第２通過手段へと他の遊技球が流入することをより確実に抑制できるという効果がある。
【２１０３】
＜特徴Ｖ群＞（有利な３つのモードのうち、有利度合いが最も低いモードの方が、有利度合いが２番目に高いモードよりも、最上位モードへと移行し易い）
判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別結果が

特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態と、その第２遊技状態よりも有利な第３遊技状態と、その第３遊技状態よりも有利な第４遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第２遊技状態は、前記特典遊技が実行された場合に、当該特典遊技の終了後の遊技状態として、前記遊技状態設定手段により前記第４遊技状態が最も高い割合で設定される遊技状態であり、前記第３遊技状態は、前記特典遊技が実行された場合に、当該特典遊技の終了後の遊技状態として、前記遊技状態設定手段により前記第３遊技状態が最も高い割合で設定される遊技状態であることを特徴とする遊技機Ｖ１。

【２１０４】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、当たり状態の終了を契機として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも有利な有利遊技状態とのいずれかに設定されるものがある（例えば、特許文献１：特開２００６－０００３９２号公報）。また、かかる従来型の遊技機の中には、有利遊技状態として、有利度合いが異なる複数の状態が設けられているものも存在し、より有利度合いが高い状態となることを期待させる遊技性を実現することにより興趣向上を図っている。

【２１０５】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、最も有利度合いが高い遊技状態へと移行することを期待して遊技を行うことが通常であるため、比較的有利度合いが低い有利遊技状態へと移行した場合に、遊技者を落胆させてしまう可能性があり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させ難くなってしまうという問題点があった。また、比較的有利度合いが低い有利遊技状態における遊技が、単に最も有利度合いの高い状態へと移行するまでの繋ぎの状態のようになってしまい、遊技が単調となってしまう虞があった。

【２１０６】

これに対して遊技機Ｖ１によれば、判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態と、その第２遊技状態よりも有利な第３遊技状態と、その第３遊技状態よりも有利な第４遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態が遊技状態設定手段により設定される。第２遊技状態において特典遊技が実行されると、当該特典遊技の終了後の遊技状態として、遊技状態設定手段により第４遊技状態が最も高い割合で設定される。第４遊技状態において特典遊技が実行されると、当該特典遊技の終了後の遊技状態として、遊技状態設定手段により第３遊技状態が最も高い割合で設定される。

【２１０７】

これにより、第３遊技状態よりも、第２遊技状態の方が有利度合いは低いものの、より有利な第４遊技状態へと移行し易いので、第２遊技状態に移行した場合に、遊技者が落胆してしまうことを抑制できるという効果がある。

【２１０８】

遊技機Ｖ１において、前記第３遊技状態は、前記第２遊技状態よりも、前記特典遊技の終了後の遊技状態として、前記遊技状態設定手段により前記第４遊技状態が設定される割合が低くなるものであることを特徴とする遊技機Ｖ２。

【２１０９】

遊技機Ｖ２によれば、遊技機Ｖ１の奏する効果に加え、第３遊技状態において特典遊技が実行されると、第２遊技状態において特典遊技が実行された場合よりも、特典遊技の終了後の遊技状態として、遊技状態設定手段により第４遊技状態が設定される割合が低くなるように構成されているので、第２遊技状態において特典遊技が実行されることをより強く願って遊技を行わせることができるという効果がある。

【２１１０】

遊技機Ｖ１又はＶ２において、前記遊技状態設定手段は、前記第４遊技状態において前記特典遊技が実行された場合に、前記第４遊技状態を設定する割合が最も高くなるものであることを特徴とする遊技機Ｖ３。

【２１１１】

遊技機Ｖ３によれば、遊技機Ｖ１又はＶ２の奏する効果に加え、第４遊技状態において特典遊技が実行された場合に、遊技状態設定手段に寄り第４遊技状態を設定する割合が最も高くなるように構成されているので、第４遊技状態になると、有利な第４遊技状態と、特典遊技とが繰り返され易くなる。よって、第４遊技状態となることをより強く願って遊技を行わせることができるという効果がある。

【２１１２】

遊技機Ｖ１からＶ３のいずれかにおいて、遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段により特定方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難になる第２位置とに可変可能な可変手段と、前記入球手段へと入球した遊技球が入球可能な位置に設けられている特定領域と、前記特典遊技の実行期間に含まれる特定期間において、前記可変手段を前記第２位置から前記第１位置へと可変させる可変制御手段と、を備え、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態において実行された前記特典遊技において、前記特定領域へと遊技球が入球しなかったことに基づいて前記第２遊技状態を設定し、前記特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記第３遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｖ４。

【２１１３】

遊技機Ｖ４によれば、遊技機Ｖ１からＶ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により特定方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に入球手段が設けられている。入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難になる第２位置とに可変手段が可変可能に構成されている。入球手段へと入球した遊技球が入球可能な位置に特定領域が設けられている。特典遊技の実行期間に含まれる特定期間において、可変手段が可変制御手段によって第２位置から第１位置へと可変される。第１遊技状態において実行された特典遊技において、特定領域へと遊技球が入球しなかったことに基づいて遊技状態設定手段により第２遊技状態が設定される一方で、特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて遊技状態設定手段により第３遊技状態が設定される。

【２１１４】

これにより、第１遊技状態において特典遊技が実行された場合に、第２遊技状態へと移行させたい遊技者に対して特定領域へと遊技球を入球しないように特定期間の間、特定方向以外の方向へと遊技球を発射させることができる一方で、第３遊技状態へと移行させたい遊技者に対しては、特定期間の間、特定方向へと遊技球を発射させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることがという効果がある。

【２１１５】

遊技機Ｖ４において、前記遊技状態設定手段は、前記第３遊技状態において実行された前記特典遊技において、前記特定領域へと遊技球が入球しなかったことに基づいて前記第２遊技状態を設定し、前記特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記第３遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｖ５。

【２１１６】

遊技機Ｖ５によれば、遊技機Ｖ４の奏する効果に加え、第３遊技状態において実行された特典遊技において特定領域へと遊技球が入球しなかったことに基づいて遊技状態設定手段により第２遊技状態が設定される一方で、特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて遊技状態設定手段により第３遊技状態が設定されるので、第３遊技状態において特典遊技が実行された場合に、遊技者毎の好みに応じて特定期間の間に特定方向へと遊技球を発射するか否かを選択させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【２１１７】
遊技機Ｖ１からＶ５のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、を備え、前記判別条件は、前記第１入球手段、または前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立するものであり、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態および前記第３遊技状態よりも、前記第２入球手段へと遊技球が入球し易くなるものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づく判別で前記特定の判別結果となった場合よりも、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づく判別で前記特定の判別結果となった場合の方が前記第４遊技状態を設定する割合が高くなるものであることを特徴とする遊技機Ｖ６。
【２１１８】
遊技機Ｖ６によれば、遊技機Ｖ１からＶ５の何れかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段とが設けられている。第１入球手段、または第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別条件が成立する。第２遊技状態では、第１遊技状態および第３遊技状態よりも遊技球が第２入球手段へと入球し易くなる。第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づく判別で特定の判別結果となった場合よりも、第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づく判別で特定の判別結果となった場合の方が遊技状態設定手段により第４遊技状態が設定される割合が高くなる。
【２１１９】
これにより、第２入球手段へと遊技球が入球して判別が実行された場合に、特定の判別結果となることをより強く期待させることができるという効果がある。
【２１２０】
遊技機Ｖ６において、前記第３遊技状態は、前記１遊技状態および前記第２遊技状態よりも、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果となる確率が高いものであることを特徴とする遊技機Ｖ７。
【２１２１】
遊技機Ｖ７によれば、遊技機Ｖ６の奏する効果に加え、第３遊技状態では、第１遊技状態および第２遊技状態よりも、判別手段による判別結果が特定の判別結果となる確率が高くなるので、判別が実行される毎に、特定の判別結果となることを期待させることができるという効果がある。
【２１２２】
遊技機Ｖ７において、前記第４遊技状態は、前記第１遊技状態および前記第３遊技状態よりも、前記第２入球手段へと遊技球が入球し易くなり、且つ、前記第１遊技状態および前記第２遊技状態よりも、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果となる確率が高くなるものであることを特徴とする遊技機Ｖ８。
【２１２３】
遊技機Ｖ８によれば、遊技機Ｖ７の奏する効果に加え、第４遊技状態では、第１遊技状態および第３遊技状態よりも、だ痔２入球手段へと遊技球が入球し易くなり、且つ、第１遊技状態および第２遊技状態よりも、判別手段による判別結果が特定の判別結果となる確率が高くなるので、第４遊技状態における優位性をより向上させることができるという効果がある。
【２１２４】
遊技機Ｖ１からＶ８のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段は、前記第４遊技状態において前記特典遊技が実行された場合に、第１の割合で前記第４遊技状態を設定し、前記第３遊技状態において前記特典遊技が実行された場合に、前記第１の割合よりも低い第２の割合で前記第３遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｖ９。
【２１２５】
遊技機Ｖ９によれば、遊技機Ｖ１からＶ８の奏する効果に加え、第４遊技状態において特典遊技が実行された場合に、遊技状態設定手段により第１の割合で第４遊技状態が設定される一方で、第３遊技状態において特典遊技が実行されると、第１の割合よりも低い第

２の割合で第３遊技状態が設定されるので、第４遊技状態の方が、第３遊技状態よりも、特典遊技の終了後に同一の状態が設定される割合が高くなる。よって、第４遊技状態の優位性をより高めることができるという効果がある。

【２１２６】

＜特徴Ｗ群＞（Ｖ入賞させた場合、させなかった場合にそれぞれ異なるメリットを設定することでＶ入賞させるか否かを遊技者に選択させる）

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行中に、予め定められた第１条件が成立したことに基づいて、遊技者の有利度合いに関する第１要素が第１の有利度合いとなるように設定し、前記第１条件とは異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記第１要素が前記第１の有利度合いよりも低い第２の有利度合いとなるように設定する第１設定手段と、前記特典遊技の実行中に、前記第１条件が成立したことに基づいて、前記第１要素とは異なる第２要素が第３の有利度合いとなるように設定し、前記第２条件が成立したことに基づいて、前記第２要素が前記第３の有利度合いよりも高い第４の有利度合いとなるように設定する第２設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｗ１。

【２１２７】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、当たり状態の終了を契機として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも有利な有利遊技状態とのいずれかに設定されるものがある（例えば、特許文献１：特開２００６－０００３９２号公報）。また、かかる従来型の遊技機の中には、有利遊技状態として、有利度合いが異なる複数の状態が設けられているものも存在し、より有利度合いが高い状態となることを期待させる遊技性を実現することにより興趣向上を図っている。

【２１２８】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、最も有利度合いが高い遊技状態へと移行することを期待して遊技を行うことが通常であるため、比較的有利度合いが低い有利遊技状態へと移行した場合に、遊技者を落胆させてしまう可能性があり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させ難くなってしまうという問題点があった。また、有利遊技状態の種別を遊技者が選択する余地がないため、遊技者の好みの有利遊技状態へと長期間移行しない可能性があり、遊技者の遊技に対するモチベーションを損ねてしまう可能性があった。更に、かかる従来型の遊技機の中には、当たり状態となった場合に入球可能となる特定領域へと遊技球が入球した場合に有利遊技状態が設定される一方で、特定領域へと入球しなかった場合には不利遊技状態が設定される遊技機も知られている。即ち、当たり状態の間における遊技者の遊技方法に応じて、当たり後の遊技状態を可変させることが可能となっているものが知られているが、このタイプの遊技機では、特定領域へと入球しなかった場合に移行する不利遊技状態では、特定領域へと入球させることで移行する有利遊技状態に対してほぼ全ての面で不利となるため、敢えて特定領域に遊技球が入球しないように遊技を行うという選択を行おうと遊技者が思う可能性がなく、実質的に遊技者の選択の余地がないため、興趣を向上させ難いという問題点があった。

【２１２９】

これに対して遊技機Ｗ１によれば、判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。特典遊技の実行中に、予め定められた第１条件が成立したことに基づいて、遊技者の有利度合いに関する第１要素が第１の有利度合いとなるように第１設定手段によって設定される一方で、第１条件とは異なる第２条件が成立したことに基づいて、第１要素が第１の有利度合いよりも低い第２の有利度合いとなるように第１設定手段によって設定される。特典遊技の実行中に第１条件が成立したことに基づいて、第１要素とは異なる第２要素が第３の有利度合いとなるように第２設定手段によって設定される一方で、第２条件が成立したことに基づいて、第２要素が第

３の有利度合いよりも高い第４の有利度合いとなるように第２設定手段によって設定される。
【２１３０】
これにより、第１条件が成立するか、第２条件が成立するかに応じて第１要素が有利となるか、第２要素が有利となるかが可変するので、特典遊技の実行中に成立する条件に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【２１３１】
遊技機Ｗ１において、遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記第１条件は、前記操作手段に対して第１の操作内容の操作が行われた場合に成立し得る条件であり、前記第２条件は、前記操作手段に対して前記第１の操作内容の操作とは異なる第２の操作内容の操作が行われた場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機Ｗ２。
【２１３２】
遊技機Ｗ２によれば、遊技機Ｗ１の奏する効果に加え、操作手段に対して第１の操作内容の操作が行われた場合に第１条件が成立し得る一方で、操作手段に対して第１の操作内容の操作とは異なる第２の操作内容の操作が行われた場合に第２条件が成立し得るので、第１の操作内容の操作を行うか、第２の操作内容の操作を行うかによって第１要素を有利にするか、第２要素を有利にするかが可変する。よって、遊技者毎の好みに応じて操作内容を選択させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【２１３３】
遊技機Ｗ２において、前記操作手段に対する操作内容に応じた発射方向へと遊技球を発射可能な発射手段を備え、前記第１条件は、発射手段により第１方向へと遊技球が発射されたことに基づいて成立し得る条件であり、前記第２条件は、前記第１方向とは異なる第２方向へと遊技球が発射されたことに基づいて成立し得る条件であることを特徴とする遊技機Ｗ３。
【２１３４】
遊技機Ｗ３によれば、遊技機Ｗ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、操作手段に対する操作内容に応じた発射方向へと発射手段により遊技球が発射される。発射手段により第１方向へと遊技球が発射されたことに基づいて第１条件が成立し得る一方で、第１方向とは異なる第２方向へと遊技球が発射されたことに基づいて第２条件が成立し得るように構成されている。
【２１３５】
これにより、遊技球の発射方向を変更するという比較的容易な操作によって第１要素を有利にするか、第２要素を有利にするかを可変させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。
【２１３６】
遊技機Ｗ３において、前記第１方向へと発射された遊技球が入球可能となり、且つ、前記第２方向へと発射された遊技球が入球困難となる位置に設けられている入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変可能な可変手段と、前記入球手段へと入球した遊技球が入球可能となる位置に設けられている特定領域と、を備え、前記第１条件は、前記特典遊技の実行中に前記特定領域へと遊技球が入球した場合に成立するものであり、前記第２条件は、前記特典遊技の実行中に前記特定領域へと遊技球が入球しなかった場合に成立するものであることを特徴とする遊技機Ｗ４。
【２１３７】
遊技機Ｗ４によれば、遊技機Ｗ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１方向へと発射された遊技球が入球可能となり、且つ、。第２方向へと発射された遊技球が入球困難となる位置に入球手段が設けられている。入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変手段が可変可

能に構成されている。入球手段へと入球した遊技球が入球可能となる位置に特定領域が設けられている。特典遊技の実行中に特定領域へと遊技球が入球した場合に第１条件が成立する一方で、特典遊技の実行中に特定領域へと遊技球が入球しなかった場合に第２条件が成立する。

【２１３８】

これにより、特定領域へと遊技球が入球するか否かを確認することによって第１条件が成立したか第２条件が成立したかを容易に理解させることができるという効果がある。

【２１３９】

遊技機Ｗ１からＷ４のいずれかにおいて、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも有利な第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の特典遊技の種別を決定する種別決定手段を備え、前記判別手段は、前記特定の判別結果となった場合に前記第２特典遊技よりも前記第１特典遊技が前記種別決定手段により決定される割合が高くなる第１判別手段と、前記第１特典遊技よりも前記第２特典遊技が前記種別決定手段により決定される割合が高くなる第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第１設定手段は、前記第１条件が成立したことに基づいて、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果となる確率を第１確率に設定し、前記第２条件が成立したことに基づいて、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果となる確率を前記第１確率よりも低い第２確率に設定するものであり、前記第２設定手段は、前記第１条件が成立したことに基づいて、前記第２判別手段による判別よりも、前記第１判別手段による判別が実行され易くなるように設定し、前記第２条件が成立したことに基づいて、前記第１判別手段による判別よりも、前記第２判別手段による判別が実行され易くなるように設定するものであることを特徴とする遊技機Ｗ５。

【２１４０】

遊技機Ｗ５によれば、遊技機Ｗ１からＷ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも有利な第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の中から種別決定手段により１の特典遊技の種別が決定される。特定の判別結果となった場合に第２特典遊技よりも第１特典遊技が種別決定手段により決定される割合が高くなる第１判別手段と、第１特典遊技よりも第２特典遊技が種別決定手段により決定される割合が高くなる第２判別手段と、で判別手段が少なくとも構成されている。第１条件が成立したことに基づいて、判別手段による判別結果が特定の判別結果となる確率が第１設定手段により第１確率に設定される一方で、第２条件が成立したことに基づいて、判別手段による判別結果が特定の判別結果となる確率が第１確率よりも低い第２確率に設定される。第１条件が成立したことに基づいて、第２判別手段による判別よりも、第１判別手段による判別が実行され易くなるように第２設定手段により設定される一方で、第２条件が成立したことに基づいて、第１判別手段による判別よりも、第２判別手段による判別が実行され易くなるように第２設定手段により設定される。

【２１４１】

これにより、特定の判別結果となる確率を重視する遊技者に対して、第１条件が成立するように第１の操作内容の操作を行わせることができる一方で、第２判別手段による判別を行わせたいと考える遊技者に対して、第２の操作内容の操作を行わせることができるという効果がある。

【２１４２】

遊技機Ｗ５において、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記第１設定手段により前記第１確率に設定され、前記第２設定手段により前記第１判別手段による判別が実行され易く設定される第１遊技状態と、前記第１設定手段により前記第１確率に設定され、前記第２設定手段により前記第２判別手段による判別が実行され易く設定される第２遊技状態と、前記第１設定手段により前記第２確率に設定され、前記第２設定手段により前記第１判別手段による判別が実行され易く設定される第３遊技状態と、前記第１

設定手段により前記第２確率に設定され、前記第２設定手段により前記第２判別手段による判別が実行され易く設定される第４遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態において実行された前記特典遊技で前記第１条件が成立した場合に、前記第３遊技状態を設定し、前記第１遊技状態において実行された前記特典遊技で前記第２条件が成立した場合に、前記第２遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｗ６。

【２１４３】

遊技機Ｗ６によれば、遊技機Ｗ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第１設定手段により第１確率に設定され、第２設定手段により第１判別手段による判別が実行され易く設定される第１遊技状態と、第１設定手段により第１確率に設定され、第２設定手段により第２判別手段による判別が実行され易く設定される第２遊技状態と、第１設定手段により第２確率に設定され、第２設定手段により第１判別手段による判別が実行され易く設定される第３遊技状態と、第１設定手段により第２確率に設定され、第２設定手段により第２判別手段による判別が実行され易く設定される第４遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から遊技状態設定手段により１の遊技状態が設定される。第１遊技状態において実行された特典遊技で第１条件が成立した場合に、第３遊技状態が遊技状態設定手段により設定される一方で、第１遊技状態において実行された特典遊技で第２条件が成立した場合に、第２遊技状態が遊技状態設定手段により設定される。

【２１４４】

これにより、第４遊技状態となることをより強く期待させることができるという効果がある。

【２１４５】

遊技機Ｗ６において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態において実行された前記特典遊技で前記第１条件が成立した場合に前記第４遊技状態を設定し、前記第３遊技状態において実行された前記特典遊技で前記第１条件が成立した場合に前記第３遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｗ７。

【２１４６】

遊技機Ｗ７によれば、遊技機Ｗ６が奏する効果に加え、第２遊技状態において実行された特典遊技で第１条件が成立した場合に遊技状態設定手段により第４遊技状態が設定される一方で、第３遊技状態において実行された特典遊技で第１条件が成立した場合に第３遊技状態が設定されるので、第２遊技状態において特定の判別結果となることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【２１４７】

遊技機Ｗ６又はＷ７において、前記遊技状態設定手段は、前記第４遊技状態において実行された前記特典遊技で前記第１条件が成立した場合に前記第４遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｗ８。

【２１４８】

遊技機Ｗ８によれば、遊技機Ｗ６又はＷ７の奏する効果に加え、第４遊技状態において実行された特典遊技で第１条件が成立した場合に、遊技状態設定手段により第４遊技状態が設定されるので、第４遊技状態の優位性を向上させることができるという効果がある。

【２１４９】

遊技機Ｗ６からＷ８のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態において前記第２判別手段により前記特定の判別結果となったことに基づいて実行された前記特典遊技で前記第１条件が成立した場合に前記第３遊技状態を設定し、前記第２条件が成立した場合に前記第１遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｗ９。

【２１５０】

遊技機Ｗ９によれば、遊技機Ｗ６からＷ８が奏する効果に加え、第１遊技状態において第２判別手段により特定の判別結果となったことに基づいて実行された特典遊技で第１条件が成立した場合に、遊技状態設定手段により第３遊技状態が設定される一方で、第２条

件が成立した場合に第１遊技状態が設定されるので、第１遊技状態において第２判別手段による判別を実行させようとする変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができるという効果がある。

【２１５１】

遊技機Ａ１からＡ８、Ｂ１からＢ８、Ｃ１からＣ８、Ｄ１からＤ７、Ｅ１からＥ７、Ｆ１からＦ９、Ｇ１からＧ８、Ｈ１からＨ８、Ｉ１からＩ９、Ｊ１からＪ１０、Ｋ１からＫ８、Ｌ１からＬ９、Ｍ１からＭ７、Ｎ１からＮ９、Ｏ１からＯ１１、Ｐ１からＰ１１、Ｑ１からＱ１０、Ｒ１からＲ９、Ｓ１からＳ９、Ｔ１からＴ９、Ｕ１からＵ８、Ｖ１からＶ９、Ｗ１からＷ９のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｚ１。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示装置において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【２１５２】

遊技機Ａ１からＡ８、Ｂ１からＢ８、Ｃ１からＣ８、Ｄ１からＤ７、Ｅ１からＥ７、Ｆ１からＦ９、Ｇ１からＧ８、Ｈ１からＨ８、Ｉ１からＩ９、Ｊ１からＪ１０、Ｋ１からＫ８、Ｌ１からＬ９、Ｍ１からＭ７、Ｎ１からＮ９、Ｏ１からＯ１１、Ｐ１からＰ１１、Ｑ１からＱ１０、Ｒ１からＲ９、Ｓ１からＳ９、Ｔ１からＴ９、Ｕ１からＵ８、Ｖ１からＶ９、Ｗ１からＷ９のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｚ２。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２１５３】

遊技機Ａ１からＡ８、Ｂ１からＢ８、Ｃ１からＣ８、Ｄ１からＤ７、Ｅ１からＥ７、Ｆ１からＦ９、Ｇ１からＧ８、Ｈ１からＨ８、Ｉ１からＩ９、Ｊ１からＪ１０、Ｋ１からＫ８、Ｌ１からＬ９、Ｍ１からＭ７、Ｎ１からＮ９、Ｏ１からＯ１１、Ｐ１からＰ１１、Ｑ１からＱ１０、Ｒ１からＲ９、Ｓ１からＳ９、Ｔ１からＴ９、Ｕ１からＵ８、Ｖ１からＶ９、Ｗ１からＷ９のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｚ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

＜その他＞

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、当たり状態の終了を契機として、有利度合いの異なる複数の遊技状態のいずれかに設定されるものがある（例えば、特許文献１：特開２００６－０００３９２号公報）。

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、最も有利度合いが高い遊技状態へと移行することを期待して遊技を行うことが通常であるため、比較的有利度合いが低い有利遊技状態へと移行した場合に、遊技者を落胆させてしまう可能性があり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させ難くなってしまうという問題点があった。

本技術的思想は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

＜手段＞

この目的を達成するために技術的思想１の遊技機は、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行中に、予め定められた第１条件が成立したことに基づいて、遊技者の有利度合いに関する第１要素が第１の有利度合いとなるように設定し、前記第１条件とは異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記第１要素が前記第１の有利度合いよりも低い第２の有利度合いとなるように設定する第１設定手段と、前記特典遊技の実行中に、前記第１条件が成立したことに基づいて、前記第１要素とは異なる第２要素が第３の有利度合いとなるように設定し、前記第２条件が成立したことに基づいて、前記第２要素が前記第３の有利度合いよりも高い第４の有利度合いとなるように設定する第２設定手段と、を備える。

技術的思想２の遊技機は、技術的思想１記載の遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記第１条件は、前記操作手段に対して第１の操作内容の操作が行われた場合に成立し得る条件であり、前記第２条件は、前記操作手段に対して前記第１の操作内容の操作とは異なる第２の操作内容の操作が行われた場合に成立し得る条件である。

技術的思想３の遊技機は、技術的思想２記載の遊技機において、前記操作手段に対する操作内容に応じた発射方向へと遊技球を発射可能な発射手段を備え、前記第１条件は、発射手段により第１方向へと遊技球が発射されたことに基づいて成立し得る条件であり、前記第２条件は、前記第１方向とは異なる第２方向へと遊技球が発射されたことに基づいて成立し得る条件である。

技術的思想４の遊技機は、技術的思想３記載の遊技機において、前記第１方向へと発射された遊技球が入球可能となり、且つ、前記第２方向へと発射された遊技球が入球困難となる位置に設けられている入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変可能な可変手段と、前記入球手段へと入球した遊技球が入球可能となる位置に設けられている特定領域と、を備え、前記第１条件は、前記特典遊技の実行中に前記特定領域へと遊技球が入球した場合に成立するものであり、前記第２条件は、前記特典遊技の実行中に前記特定領域へと遊技球が入球しなかった場合に成立するものである。

技術的思想５の遊技機は、技術的思想１から４のいずれかに記載の遊技機において、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも有利な第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の特典遊技の種別を決定する種別決定手段を備え、前記判別手段は、前記特定の判別結果となった場合に前記第２特典遊技よりも前記第１特典遊技が前記種別決定手段により決定される割合が高くなる第１判別手段と、前記第１特典遊技よりも前記第２特典遊技が前記種別決定手段により決定される割合が高くなる第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第１設定手段は、前記第１条件が成立したことに基づいて、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果となる確率を第１確率に設定し、前記第２条件が成立したことに基づいて、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果となる確率を前記第１確率よりも低い第２確率に設定するものであり、前記第２設定手段は、前記第１条件が成立したことに基づいて、前記第２判別手段による判別よりも、前記第１判別手段による判別が実行され易くなるように設定し、前記第２条件が成立したことに基づいて、前記第１判別手段による判別よりも、前記第２判別手段による判別が実行され易くなるように設定するものである。

＜効果＞

技術的思想１記載の遊技機によれば、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行中に、予め定められた第１条件が成立したことに基づいて、遊技者の有利度合いに関する第１要素が第１の有利度合いとなるように設定し、前記第１条件とは異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記第１要素が前記第１の有利度合いよりも低い第２の有利度合いとなるように設定する第１設定手段と、前記特典遊技の実行中に、前記第１条件が成立したことに基づいて、前記第１要素とは異なる第２要素が第３の有利度合いとなるように設定し、前記第２条件が成立したことに基づいて、前記第２要素が前記第３の有利度合いよりも高い第４の有利度合いとなるように設定する第２設定手段と、を備える。

これにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

技術的思想２記載の遊技機によれば、技術的思想１記載の遊技機の奏する効果に加え、遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記第１条件は、前記操作手段に対して第１の操作内容の操作が行われた場合に成立し得る条件であり、前記第２条件は、前記操作手段に対して前記第１の操作内容の操作とは異なる第２の操作内容の操作が行われた場合に成立し得る条件である。

これにより、第１の操作内容の操作を行うか、第２の操作内容の操作を行うかによって第１要素を有利にするか、第２要素を有利にするかが可変する。よって、遊技者毎の好みに応じて操作内容を選択させることができるという効果がある。

技術的思想３記載の遊技機によれば、技術的思想２記載の遊技機の奏する効果に加え、前記操作手段に対する操作内容に応じた発射方向へと遊技球を発射可能な発射手段を備え、前記第１条件は、発射手段により第１方向へと遊技球が発射されたことに基づいて成立し得る条件であり、前記第２条件は、前記第１方向とは異なる第２方向へと遊技球が発射されたことに基づいて成立し得る条件である。

これにより、遊技球の発射方向を変更するという比較的容易な操作によって第１要素を有利にするか、第２要素を有利にするかを可変させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

技術的思想４記載の遊技機によれば、技術的思想３記載の遊技機の奏する効果に加え、前記第１方向へと発射された遊技球が入球可能となり、且つ、前記第２方向へと発射された遊技球が入球困難となる位置に設けられている入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変可能な可変手段と、前記入球手段へと入球した遊技球が入球可能となる位置に設けられている特定領域と、を備え、前記第１条件は、前記特典遊技の実行中に前記特定領域へと遊技球が入球した場合に成立するものであり、前記第２条件は、前記特典遊技の実行中に前記特定領域へと遊技球が入球しなかった場合に成立するものである。

これにより、特定領域へと遊技球が入球するか否かを確認することによって第１条件が成立したか第２条件が成立したかを容易に理解させることができるという効果がある。

技術的思想５記載の遊技機によれば、技術的思想１から４のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも有利な第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の特典遊技の種別を決定する種別決定手段を備え、前記判別手段は、前記特定の判別結果となった場合に前記第２特典遊技よりも前記第１特典遊技が前記種別決定手段により決定される割合が高くなる第１判別手段と、前記第１特典遊技よりも前記第２特典遊技が前記種別決定手段により決定される割合が高くなる第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第１設定手段は、前記第１条件が成立したことに基づいて、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果となる確率を第１確率に設定し、前記第２条件が成立したことに基づいて、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果となる確率を前記第１確率よりも低い第２確率に設定するものであり、前記第２設定手段は、前記第１条件が成立したことに基づいて、前記第２判別手段による判別よりも、前記第１判別手段による判別が実行され易くなるように設定し、前記第２条件が成立した

ことに基づいて、前記第１判別手段による判別よりも、前記第２判別手段による判別が実行され易くなるように設定するものである。

これにより、特定の判別結果となる確率を重視する遊技者に対して、第１条件が成立するように第１の操作内容の操作を行わせることができる一方で、第２判別手段による判別を行わせたいと考える遊技者に対して、第２の操作内容の操作を行わせることができるという効果がある。

【符号の説明】

【２１５４】

１０	パチンコ機（遊技機）
６４	第１入球口（第２入球手段）
６７	スルーゲート（通過手段）
６４００	第２入球口（可変入球手段の一部）
６４００ａ	電動役物（可変入球手段の一部）
Ｓ２２０	特典遊技実行手段の一部、第２特典遊技実行手段
Ｓ３０５，Ｓ３３２	判別手段、第２判別手段
Ｓ６１１	第１判別手段
Ｓ６２３	可変制御手段
Ｓ１３２３，Ｓ１３２４	遊技状態設定手段
Ｓ１６２９	特典遊技実行手段の一部
Ｓ２３０２，Ｓ２３０６	遊技状態移行手段